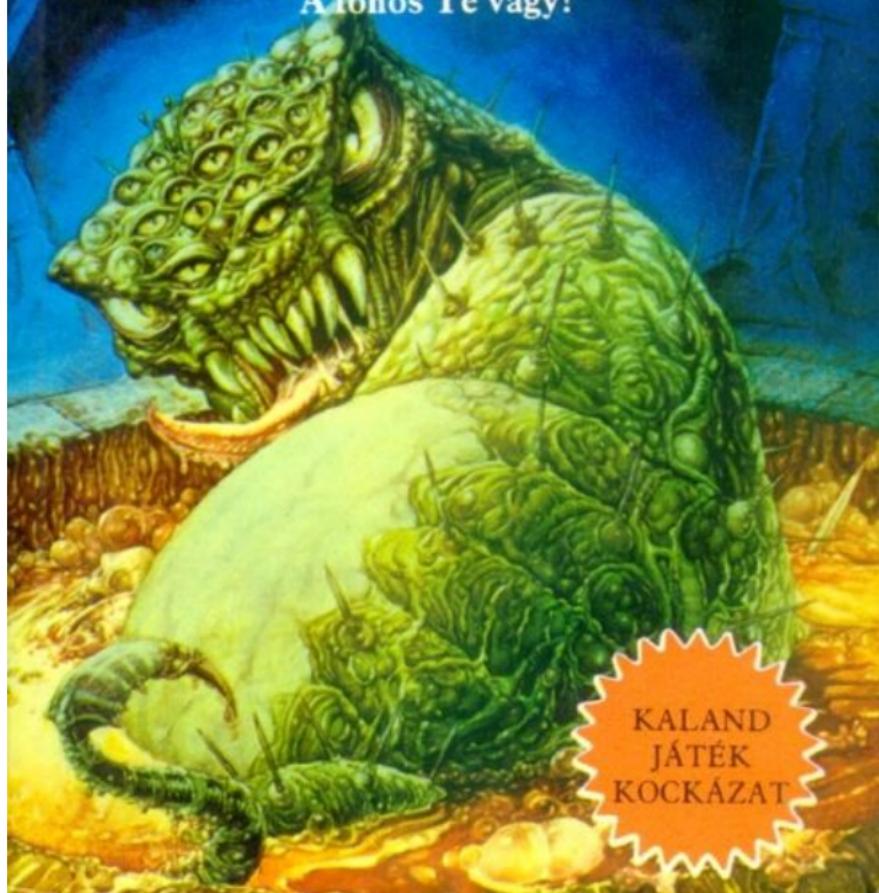


Ian Livingstone

# HALÁL- LABIRINTUS

Félelmetes fantáziajáték  
A főhős Te vagy!



KALAND  
JÁTÉK  
KOCKÁZAT

Ian Livingstone



# HALÁL- LABIRINTUS

Rakéta Könyvek

A mű eredeti címe:  
*Deathtrap Dungeon*

*Iain McGaig illusztrációival*

Fordította:  
Bukor Éva

© Ian Livingstone 1984  
Hungarian translation Bukor Éva, 1989

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

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

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

Lovagok, óriások, nindzsák, barbár harcosok, váráslók, szörnyetegek népesítik be ezt a fantasztikus világot. Mi kell ahoz, hogy ne bukj el közöttük? Csak az, ami a minden nap élethez is: ügYES-ség, jártasság, ötletesség; az, hogy felkészülten várda a nehézségeket.

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

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

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

Hogyan küzdj meg  
a Halállabirintus  
teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned, milyen erős vagy, illetve mennyire vagy gyenge? Van egy kardod és egy hátizsákok éettel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni és keményen edzettél, hogy fizikailag erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonnyak voltak előkészületeid, dobókockával dönts el kezdő ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A 16. oldalon találsz egy Kalandlapot, amelyre feljegyzheted kalandoz részleteit; ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is. Jól tesszed, ha ceruzával írsz vagy fénymásolatot készítettsz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

### ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

Különböző okok miatt, amelyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid a kalandoz során folyamatosan változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt

tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írj a négyzetekbe, vagy tarts kéznel radírt, De soha ne töröld ki kezdeti pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat szerezhetsz, összegük soha nem haladhatja meg a kezdeti értéket, kivéve néhány nagyon ritka esetet, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

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

### A CSATA

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

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

### *A harc menete*

1. Dobj két kockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontja-ihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magadnak, és az eredményt add saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépéstre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépéshez. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETTEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETTERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLET-ERŐ pontjaiddat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő Fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaiddal, azaz ismételd meg a lépéseket 1-6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETTERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

## MENEKÜLÉS

Bizonyos oldalakon eldöntheted, hogy megfutamodsz-e a csatából, ha a dolgok rosszul alakulnának. Ám ha megfutamodsz, menekülésed közben a teremtmény automatikusan sebet ejt rajtad (ezért 2 ÉLETERŐ pont levonás jár). Ez a gyávaság ára. Ilyenkor is hasznát veheted azonban a SZERENCSÉNEK a szokásos módon (lásd odébb). De csak akkor menekülhetsz, ha az adott oldalon erre külön megkapod a lehetőséget.

## CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

## SZERENCSE

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

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

Úgy hívjuk ezt, hogy Tedd próbára SZERENCSÉD. minden alkalommal, amikor próbára teszed SZERENCSÉDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontjaiból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos vállalkozás!

#### *A SZERENCSE használata csatában*

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy Tedd próbára SZERENCSÉD, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt vagy sem. A csatákban azonban mindenkor te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet épp megsebeztél, vagy annak a sebeknek a hatását csökkenteni, amelyet a teremtménytől kaptál.

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon Tedd próbára a SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha balszerencsés vagy, a seb pusztakarcolás, 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (A szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonsz le.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért teszed próbára SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak

(2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN), Ha nem voltál SZERENCSÉS, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

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

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

#### ÜGYESSÉG

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

#### ÉLETERŐ és ÉLELEM

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

Hátizsákodban tíz étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve csata közben. minden étkezés 4 pontot ad ÉLET-ERŐ pontjaidhoz, és 1 ponttal csökkenti Élelmiszer-tartalékodat. A Kalandlapon külön Élelmiszer-készlet négyzet van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel élelmiszeredet!

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl kezdeti értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kaptad. Az Erőital megivásával (lásd odébb) bármikor kezdeti értékére állíthatod vissza ÉLETERŐDET.

### SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERÖNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl kezdeti értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod. A SZERENCSE Italát felhörpintve (lásd odébb) bármikor kezdeti értékére állíthatod vissza SZERENCSÉDET, és 1 ponttal növelheted kezdeti SZERENCSÉDET.

## FELSZERELÉS ÉS ITALOK

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utad során találhatsz vagy vásárolhatsz holmikat. Karddal vagy felfegyverezve, és bőrpáncélt viselsz. Hátizsákodban étel, ital és azok a kincsek vannak, amelyeket megszerzel.

Emellett magaddal vihetsz egy üveggel a Varázsitalból, amely segít rajtad. Az alább felsorolt italok közül választhatsz:

Az ÜGYESSÉG Itala - kezdeti értékére állítja ÜGYESSÉG pontjaidat.

Az ERŐ Itala - kezdeti értékére állítja ÉLETERŐ pontjaidat.

A SZERENCSE Itala - kezdeti értékére állítja SZERENCSE pontjaidat és 1 ponttal növeli induló SZERENCSÉDET.

Kalandjaid során bármikor kortyolhatsz a magadal vitt italból (kivéve, amikor csatában állsz). Egyetlen üveg ezen italok bármelyikéből visszaállítja ÜGYESSÉGEDET, ÉLETERŐDET vagy SZERENCSÉDET kezdeti értékére (és a SZERENCSE Itala 1 ponttal növeli kezdeti SZERENCSÉDET).

Minden üveg egy adagnyi varázsítalt tartalmaz, tehát egyszer élhetsz vele kalandjaid során. Jegyezd fel a Kalandlapon, ha felhasználtad.

Azt se feledd, hogy csak a három ital egyikét viheted magaddal utadra. Válassz tehát bölcsen!

## TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

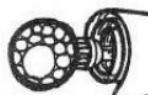
Egyetlen helyes út vezet át a Halállabirintuson, de csak többszöri próbálkozásra sikerül rátalálnod. Jegyzetelj, és rajzolj térképet, ahogy előrehatolsz, ez felbecsülhetetlen értékű lesz kalandod során, és lehetővé teszi, hogy gyorsan haladj át a felderítetlen részeken.

Nem mindenütt vár kincs. Sokszor kerülsz csapdába vagy botlasz olyan teremtményekbe, amelyekkel kétségekívül meg kell küzdened. Sok hamis nyom van, de ha kitartóan haladsz célad felé, nem kétséges, hogy eléréd, amit szeretnél.

Rá kell jönnök, hogy a szövegnek nincs értelme, ha folyamatosan olvasod. Lényeges, hogy csak azokat a bekezdéseket olvasd el, amelyek elolvasására utasítást kapsz. Más bekezdések elolvasása csak zavart okoz és csökkenti a játék izgalmát.

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

ÜGYESSÉG  
Kezdeti  
ügyesség:

ÉLETERŐ  
Kezdeti  
életerő:

SZERENCSE  
Kezdeti  
szerencse:

FELSZERELÉSI  
TÁRGYAK:

ARANY:

ÉKKÖVEK:

ITALOK:

ÉLELMISZER-  
KÉSZLET:



## HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség:  
Életerő:

## Háttér

Fang közönséges kisváros volt Csiang Mai északi tartományban. A Kok folyó partján fekszik, és így mindenkor megfelelő megállóhelynek bizonyult a folyami kereskedők és utazók számára az év nagy részében. Néhány bárka, tutaj és időnként még egy-egy nagyobb vitorlás hajó is megszokott látvány volt Fang kikötőjében. De mindez rég volt, a Bajnokok Próbája meghirdetése előtt. Most viszont évente egyszer a folyó zsúfolásig megtelik csónakkal, minthogy az emberek több száz kilométer távolságból is eljönnek, reménykedve, hogy tanúi lesznek egy régi hagyomány megtörésének, és hogy lássák a Bajnokok Próbájának győztesét.

Minden év május elsején harcosok és hősök jönnek Fangba, hogy kockára tegyék életüket. Kicsi az esélye annak, hogy túlélik, mégis sokan vállalják a kockázatot, mert a díj nagy: egy 10 000 arannyal teli láda és Csiang Mai szabadsága mindörökké. De Bajnokká lenni nem könnyű vállalkozás. Néhány évvel ezelőtt egy nagyhatalmú fangi báró, bizonyos Szukumvit elhatározta, hogy városát nevezetessé teszi. Meghirdette hát a küzdelmek küzdelmét. A helybéliek segítségével labirintust építetett a város melletti hegy mélyén, amelynek minden össze egyetlen kijárata volt. A labirintust százféle agyafűrt, életveszélyes csapdával és gyűlöletes szörnyeteggel töltötte meg.

Szukumvit olyan aprólékos részletességgel tervezte meg a járatokat, hogy annak, aki a siker reményében akar szembenézni a kihívással, elméjét ugyanolyan jól kelljen használnia, mint a fegyverét. Amikor biztos volt abban, hogy minden tökéletes, kipróbálta labirintusát. Kiválasztotta tíz legjobb testőrét, és azok állig felfegyverkezve nekivágtak a föld alatti utaknak. Soha többé nem látták őket. A szerencsétlenül járt testőrök híre hamar elterjedt az országban. Ezt követően Szukumvit meghirdette az első Bajnokok Próbáját. Hírnökök és hirdetmények adták ország-világ tudtára a kihívást: Tízezer arany és Csiang Mai örökök szabadsága, ha valaki túléli a fangi labirintus szörnyűségeit. Az első évben tizenhét bátor harcos kísérlelte meg a lehetetlent. Egyikük sem bukkant elő. Ahogy múltak az évek, a Bajnokok Próbája egyre több és több jelentkezőt és nézőt vonzott. Fang virágzott, és már hónapokkal előre készülődött a látványosságra, amelynek minden májusban házigazdája volt. A várost feldíszítették, sátrakat állítottak, étkezőcsarnokokat építettek, zenészeket, táncosokat, tűznyelőket, illuzionistákat és mindenfajta egyéb mutatványost fogadtak fel, és gyűjtötték a labirintusnak nekivágni szándékozó, reménykedő jelentkezők nevezését. Április utolsó hetében Fang népe és az odalátogató idegenek már ünnepeltek. Mindenki énekelt, ivott, táncolt és nevetett, amíg el nem jött május első napja, amikor a város a labirintus kapujához vonult, hogy lássa, amint az első bátor vállalkozó előrelép, hogy induljon a Bajnokok Próbáján.

Miután megpillantottad Szukumvit egy fára szögezett felhívását, elhatározod, hogy ez évben te is megkísérled a Próbát. Öt éve vonz a gondolat,

nem is a jatalom miatt, hanem azért, mert eddig senkinek sem sikerült megbirkózna a labirintussal. Meggyőződésed, hogy ez lesz az az év, amelyben Bajnokot koronáznak. Összecsomagolva kevés holmidat, azonnal útra kelsz. Kétnapi gyaloglással eljutsz a nyugati parthoz, az elátkozott Feketehomok kikötőbe. Nem vesztegetsz időt erre a rablófészekre. Kellő pénzáért fel jutsz egy kis hajóra, amely észak felé hajózik, oda, ahol a Kok folyó a tengerbe ömlik. Onnan, egy, a folyón fölfelé haladó tutajra szállsz, és négy nap múlva végül megérkezel Fangba.

A Próba három nap múlva kezdődik, és a város már szinte hisztérikus izgalomban van. Jelentkezel a hatóságoknál, és egy ibolyaszínű kendőt kapsz, amely a karodra kötve mindenivel tudatja státusodat. Hárrom napon keresztül élvezed Fang kitüntető vendég szeretetét, és szinte félistenként kezelnek. A nagy vidámság közepette csaknem elfelejted, miért is jöttél Fangba, de a Próba előtti este már a reád váró feladat nagysága foglalja el gondolataidat. Egy különleges vendégházba vezetnek, és megmutatják a szobádat. Kellemes baldachinos ágy van benne, szatén ágyneművel, hogy kipihenhesd magad. De nincs sok időd az alvásra.

Napfelkelte előtt trombitaszó ébreszt vad álmaidból, amelyekben lángoló vermeket és óriási fekete pókokat láttál. Percekkel később kopogtatnak az ajtón, és egy hang így szól: „Próbatéted hamarosan megkezdődik. Kérünk, légy kész tíz percen belül!” Felkelsz, az ablakhoz lépsz, és kinyitod a zsalugátert. Az utca már zsúfolásig tele emberekkel, akik csöndesen haladnak a hajnali ködben - kétségekívül nézők, akik úton vannak a labirintushoz, bizakodva, hogy jó helyet találnak maguknak,

ahonnan láthatják a versenyzőket. Elfordulsz, és az asztalhoz lépsz, amelyen megbízható kardod fekszik. Felkapod, és egy erőteljeset suhintasz vele, azon gondolkodva, vajon milyen fenevaddal kell nemsokára éles pengéjének megbirkóznia. Aztán kinyitod a folyosóra vezető ajtót. Egy ferde szemű kis ember üdvözöl mély meghajlással, ami-kor kilépsz a hálószobádból. „Kövess, kérlek” - mondja. Balra fordul, és gyors léptekkel megindul a folyosó végén levő lépcsők felé.

A vendégházat elhagyva keskeny sikátorba tér, és igencsak szedned kell a lábad, hogy lépést tarts vele. Hamarosan egy széles, poros útra értek, amelyet éljenzők tömege határol. Amikor meglátják ibolyaszínű kendődet, még hangosabban éltetnek, és virágokat szórnak rád. Az elől állók hosszú árnyéka egyre rövidebb lesz, ahogy a nap egyre magasabbra emelkedik a reggeli égen. Amint ott állsz a zajos és vibráló tömeggel szemben, idege-nül és egyedül érzed magad, tudatában vagy annak, milyen megpróbáltatások várnak rád. Hirtelen valaki megrángatja az ingedet. Kis vezetőd az, aki sürgetve int, hogy kövesd. Magad előtt látod kiraj-zolóni a hegy körvonalait és a mélyé be vezető alagút sötét száját. Ahogy közelebb érsz, két ha-talmas kőpillért pillantasz meg az alagút kapujának két oldalán. A pilléreket díszes faragások borítják: tekergő kígyók, démonok, istenségek, mind mintha csak némán figyelmeztetné a veszélyre mindazo-kat, akik elhaladnak mellettük.

Most megpillantod magát Szukumvit bárót a bejárat mellett állva, amint arra vár, hogy üdvözölje a



Bajnokok Próbájának résztvevőit. Öt másik bajnokot látsz itt, amint büszkén állnak a sorban, ibolyaszínű kendőjük kirakva, hogy mindenki lássa, kik ők. Kettő közülük mezítelen mellű, szörökbe öltözött barbár. Teljesen mozdulatlanul állnak, egyenes lábbal, előrenyújtott karuk kétfejű csatabárdjuk hosszú nyelén nyugszik. Egy karcsú, aranyhajú, zöld macskaszemű lány törökkel teli övét igazgatja bőrszoknyája körül. A másik két férfi közül az egyik testét tetőről talpig vaslemezből készült páncél borítja, sisakján tollak, pajzsán címer, társán fekete ruha van, egyedül sötét szeme látszik ki az arcát fedő fekete maszk mögül. (Hosszú kések, egy drótgarrott és egyéb csendes gyilkoló szerzámok csüngnek az övén.) Az öt versenyző alig észrevehető bólintással nyugtázza érkezésed, majd utolsónak fordulsz szembe a megmámorosodott tömeggel. A tömeg hirtelen elcsendesül, amint Szukumvit báró előrelép. Hat bambusrzúd van a kezében. Kihúzod az egyiket, és elolvasd, amit ráírtak: „Ötödik”. A Próba megkezdődik.

A lovag az első. Tiszteleg a tömegnek, mielőtt eltünne az alagútban. Fél óra elteltével követi a lány. Majd a barbár jön, azután a hidegvérű gyilkos. Most te kerülsz sorra, hogy elbúcsúzz a nézőktől. Felemelde az ibolyaszínű kendőt, egy utolsó mély lélegzetet veszel a friss, hűvös levegőből, majd megfordulsz, és belépsz a kőoszlopos kapun Szukumvit birodalmába, ahol ismeretlen megpróbáltatások várnak rád, a hatalmas báró Halállabirintusának útjain.



## 1.

Az izgatott nézők moraja lassan elhalkul mögötted, amint egyre mélyebbre merészkesz a barlangfolyosó homályába.

Húszméterenként vastag kristályok csüngnek a barlang tetejéről, lágy fényt sugározva, épp eleget ahhoz, hogy lásd, merre haladsz. Ahogy szemed hozzászokik a csaknem teljes sötétséghez, körben minden felé mozgást látsz. Pókok és bogarak másznak fel-le a véssett falakon és tűnnek el gyorsan nyílásokban és repedésekben közeledtedre. Patkányok és egerek szaladgálnak a földön előtted. Vízcseppek hullnak kis tócsákba hátborzongató hanggal, amely végigvisszhangzik az alagúton. A levegő hideg, párás, nyirkos. Miután öt percet haladtál lassan az alagútban, egy kőasztalhoz érsz, amely a bal oldali fal mellett áll. Hat doboz van rajta, egyikükre a te neved festették. Ha ki akarod nyitni a dobozt, lapozz a [270](#)-re. Ha inkább továbbhaladsz észak felé, lapozz a [66](#)-ra.

## 2.

Nem tudsz szabadulni a Skorpió ollói közül, a rút állat ízelt farkát a feje fölé csapva megszűr mérgező fullánkjával. A hatás végzetes, és miközben a Halál Arénájának földjére rogysz, arra gondolsz, vajon Thromnak sikerül-e győznie.

### 3.

A Gnóm megrázza a fejét, és így szól: - Sajnáлом, elbuktál a Bajnokok Próbáján. Szukumvit báró Halállabirintusa még legalább egy évig megőrzi titkát, mert nem távozhatsz innen. Hátralevő napjaidon szolgám leszel, előkészíted és javítod a barlangot a jövő versenyzőinek. Talán majd egy másik életedben sikkerrel jársz...

### 4.

A teljes sötétségben nem látod, ahogy a csatorna lefelé fordul. Megcsúszol, nem tudsz megkapaszkodni a csatorna nedves oldalán, és átcsúszol a peremen. Sikolyod végigzeng a csatornán, ahogy ötven métert zuhansz a fenekéig. Megbuktál a Bajnokok Próbáján.



### 5.

Végigkúszol a földön, és a Troglodyták törzsének odújában találod magad. Miközben ellopakodsz mellettük, kardhüvelyed egy könek ütődik. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencsével jársz, lapozz a [185](#)-re. Ha nem, a 395-re.

## **6.**

Tudod, hogy a Manticore a farkában levő tüskéket kilövi rád, ezért az egyik oszlop mögé rohansz fedezékért. Mielőtt azonban elérnéd, egy sorozat tüske zúg keresztül a levegőn, és egyikük a karodba mélyed. 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha életben maradsz, nem vesztegeted az időt, és kardoddal a Manticoréra támadsz, mielőtt további életveszélyes tüskéket löne ki rád.

*Manticore*      ÜGYESSÉG 11      ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, lapozz a [364](#)-re.

## **7.**

Mielőtt elérhetnéd az ajtót, a szikla rád zuhan. Felkiáltasz fájdalmadban és rémületedben, s a szikla a földbe passzíroz. Kalandozott véget ér.

## **8.**

A Tükör Démon megragadja a csuklódat. Azonnal húzni kezd a tükör felé. Hihetetlenül erős, és minden erőfeszítésed ellenére is könyörtelenül húz a tükörhöz. Amikor a tükörhöz ér, mintha egyenesen áthaladna rajta. Rémülten látod, hogy a saját karod is eltűnik, és a tested is követi. Immár a tükörvilágban vagy, egy másik dimenzióban, amelyből nincs visszatérés.

## 9.

A Hobgoblinoknál semmi nincs, aminek bármi hasznát vennéd, ezért úgy döntesz, hogy kinyitod a földön fekvő táskát. Egy lezárt cserépköcsögöt találsz benne. Kihúzod a dugóját, és megszagolod a benne levő folyadékot. Maró, kesernyés szaga van. Ha inni akarsz a folyadékból, lapozz a [158](#)-ra. Ha ruhád egy darabját akarod belemártani, akkor a 375-re.



## 10.

Még mindig teljes sebességgel futva előred a hátizsákodat, és előhúzod a facsövet. Az a terved, hogy a víz alá merülve a csövön keresztül lélegzel. Szerencsédre a Troglodyták úgy gondolják, hogy a halálba sodort a folyó, ahol a zuhatag eltűnik a hegy mélyében. A fogad közé ragadod a csövet, és a vízbe ereszkedsz. A híd víz alatti pillérébe kapaszkodva tíz percig tökéletesen mozdulatlan maradsz. Mire végül úgy véled, hogy a Troglodyták elmentek, felbuksz a víz színére, és körülnézel. Senkit sem látsz, így kimászol a folyóból, és a hídon átmész az északi partra. Ami táplálékod

maradt, most ázott, ehetetlen. Húzd ki a Kalandlapdon. Továbbmész a széles barlangban, amíg egy alagutat nem látsz a távolban. Odamész, és egy súlyos faajtót találsz. Zárva van. Ha van kulcsod, lapozz a [86](#)-ra. Ha nincs kulcsod, lapozz a [276](#)-ra.



### 11.

Lenézel, és meglátod a Repülő Őrök összezúzott testét a földön. Elkezded kipiszkálni a bálvány smaragdszemét kardod hegyével. Végül kiszabadul, és meglepve tapasztalod, milyen súlyos. Remélve, hogy később hasznát veheted, a hátizsákodba teszed. Ha most a jobb szemet is ki akarod piszkálni, lapozz a [140](#)-re. Ha inkább lemásznál a bálványon, lapozz a [46](#)-ra.

### 12.

Az ajtó egy széles, gyertyával megvilágított szobába nyílik, mely lovagok és harcosok különlegesen élethű szobraival van tele. Egy rongyokba öltözött ősz hajú öreg ugrik hirtelen elő az egyik szobor mögül, és kuncogni kezd. Bár bolondnak tűnik, a szeme csillogásából úgy gondolod, hogy többet tud, mint ami látszik. Magas hangján így szól: - Oh, jól van, egy újabb kő a kertembe. Örülök, hogy eljöttél, és csatlakozol a barátainkhöz. Namost, én



tiszteges ember vagyok, ezért felteszek neked egy kérdést. Ha helyesen válaszoltál, szabadon elmehetsz. De ha a válasz rossz, kővé változtatlak. Újból kuncogni kezd, láthatóan örül az érkezésed-nek. Mit teszel:

- |                         |                                   |
|-------------------------|-----------------------------------|
| Várod a kérdést?        | Lapozz a <a href="#">382</a> -re. |
| Megtámadod a kardoddal? | Lapozz a <a href="#">195</a> -re. |
| Az ajtó felé futsz?     | Lapozz a <a href="#">250</a> -re. |

### 13.

Az alagút hirtelen balra kanyarodik, és észak felé vezet, a végtelenbe. A lábnyomok, amelyeket követsz, fokozatosan elhalványodnak, ahogy az alagút egyre szárazabbá válik. Hamarosan elmarad a csöögő mennyezet és a tócsák a földön. Érzed, hogy a levegő melegebbé válik, és izzadni kezdesz, bár egészen lassan mész. Egy kis mélyedést pillantasz meg a bal oldali falban, és benne egy bambuszdarabot. Leemeled, és látod, hogy tiszta folyadékkal van tele. A torkod fájdalmasan száraz, és már szédülsz az alagút melegétől. Ha meg akarod inni a folyadékot, lapozz a [147](#)-re. Ha nem kockáztatod meg, hogy igyál a folyadékból, és inkább továbbmész észak felé, lapozz a [182](#)-re.

### 14.

Az alagút egy sötét kamrába vezet, amelyet vastag pókhálók borítanak. Keresztülkúszva közöttük egy faládikába botlasz. Ha ki akarod nyitni a látót, lapozz a [157](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [310](#)-re.

### **15.**

Csiklandó érzés fut végig a gerinceden, ahogy óvatosan kikúszol a szobából. Megkönnyebbülten felsóhajtasz, amikor visszaértél az alagútba, a koponyát visszadobod a szobába, és becsapod az ajtót. Hálát adva a jó szerencsédnek, újra nyugatnak indulsz. Lapozz a [74](#)-re.



### **16.**

Még hallod a Gnómot, amint azt mondja. - Hárrom koponya - de rögtön egy fehér energianyaláb lövell ki a zárból a melledre, és elveszted az eszméletedet. Dobj egy kockával, adjál 1-et a számhoz, és az összeget vond ki ÉLETERŐDBŐL. Ha életben maradsz, magadhoz térsz, és a Gnóm felszólít, hogy próbáld meg újra. Az előbb rossz ékkövet választottál, tehát ezt a kombinációt nem próbálod meg újra.

A	B	C	
Smaragd	Gyémánt	Zafír	Lapozz a <a href="#">16</a> -ra.
Gyémánt	Zafír	Smaragd	Lapozz a <a href="#">392</a> -re.
Zafír	Smaragd	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">177</a> -re.
Smaragd	Zafír	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">287</a> -re.
Gyémánt	Smaragd	Zafír	Lapozz a <a href="#">132</a> -re.
Zafír	Gyémánt	Smaragd	Lapozz a <a href="#">249</a> -re.



### 17.

Nincs elég erőd, hogy kinyisd a súlyos ajtót. A víz már derékmagasságig ér, és kimerültél az erőfeszítéstől. A vízszint gyorsan emelkedik, és vele te is, míg arcod végül a mennyezetnek nyomódik. Hamarosan teljesen elmerülsz, és nem tudod tovább visszatartani a lélegzetedet. Kalandod itt ér véget.

### 18.

Szerencsédre a kobra méregfoga a bőr csuklóvé-dőbe mélyed. A kígyó gyorsan visszahúzódik, és újra támadni készül, amikor a Törpe azt mondja, hogy tegyél újabb próbát. Dobj két kockával. Ha az összeg kisebb vagy annyi, mint ÜGYESSÉGED, lapozz az [55](#)-re. Ha nagyobb, lapozz a [202](#)-re.

### **19.**

Nem tudsz ellenállni a Medúza csábító tekintetének, amikor a szemedbe néz. Érzed, hogy a lábad megmerevedik, reménytelenül pánikba esel, s közben kővé változol. Kalandoz itt véget ér.



### **20.**

Csak hihetetlen erőd tudja megakadályozni, hogy a mérges pók megharapjon. Azonban legyengülsz, és észreveszed, hogy remeg a kezed, amikor zsebre vágod az aranydarabot. 1 pontot vonjál le ÜGYESSÉGEDBŐL. Megátkozod azt, aki leejtette a hátizsákot, és elindulsz észak felé. Lapozz a [279](#)-re.

### **21.**

A seb semmi hatással nincs a Vérvadra, és az ugyanolyan hevesen támad, mint az előbb. Harcolj tovább, és mihelyt megnyerted a következő fordulót, Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [97](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [116](#)-ra.

## 22.

Bár egy kicsit kényelmetlenül érzitek magatokat egymás társaságában, tudva, hogy csak egyikőtök lehet a Bajnokok Próbájának győztese, mindenketten elégedettek vagytok az ideiglenes szövetség előnyeivel. Elmesélíték egymásnak eddigi utatokat, a legyőzött szörnyeket, a csapdákat és a veszélyeket, amelyeken túljutottatok. Ahogy mentek, hamarosan egy széles verem szélére értek. Olyan mély és sötét, hogy nem látjátok az alját. A Barbár azt ajánlja, hogy kötelével leereszt a gödör fenekére, mondván, hogy fáklyával világítani fog neked. Mit teszel:

- Elfogadod a Barbár ajánlatát? Lapozz a [63](#)-ra.  
Azt ajánlod, hogy te ereszted le őt, ha már annyira érdekli, mi van odalent? Lapozz a [184](#)-re.  
Azt javaslod, hogy inkább mind ketten ugorjátok át a gödröt? Lapozz a [311](#)-re.





### **23.**

A papíron egy egyszerű figyelmeztetés van, megszáradt vérrel írva. - Óvakodj a Próbamesterek től. - Visszateszed a szögre a papírt, és az alagútban visszafutva újra csatlakozol a Barbárhoz. Lapozz a [154](#)-re.

### **24.**

Az alagút egy boltíves beugrójában egy ékes faszéket látsz, amelyet egy démonszerű ragadozó madár formájára faragtak. Ha rá akarsz ülni a székre, lapozz a [324](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [188](#)-ra.

### **25.**

Bár a hőmérséklet az alagútban magasabb, mint amit egyébként elviselnél, a bambuszban talált folyadék életben tart. Lapozz a [197](#)-re.

### **26.**

A pirula tompít és letargikussá tesz. 2 ÜGYESSÉG pontot veszítesz. A Törpe közli, hogy a Próba második állomásához értél. Egy fonott kosárért nyúl, és közli, hogy egy kígyó van benne. Felborítja a kosarat, és a kígyó a földre hull. Egy kobra az, amely fejét felemelve márás támadni készül. A Törpe azt mondja, hogy ki akarja próbálni a reakciót. Csupasz kézzel kell megragadnod a kobrát a feje alatt, elkerülve halálos marását. Lekuporodsz a földre, feszülten várod a pillanatot, hogy megragadd. Dobj két kockával. Ha az összeg azonos vagy kisebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz az [55](#)-re. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a [202](#)-re.

## **27.**

Fellépsz a megfélemlített emberhez, és kardoddal elvágod a láncot. A férfi térdre borul és meghajol, újra és újra megköszöni, amit tettél. Elmondja neked, hogy négy évvel ezelőtt kísérelte meg a Bajnokok Próbáját, de elbukott. Beleesett egy gödörbe, és egy Próbamesternek. Szukumvit báró egyik labirintus adminisztrátorának kellett megmentenie. Felajánlották neki, hogy választhat a halál és a szolgáság között. Az utóbbit választva rabszolgaként dolgozott a Halállabirintusban a Próbamester segítőjeként, míg végül nem bírta tovább és szökni próbált. Sajnos nem járt sikерrel, és a Próbamester gladiátor őrei elfogták. Hogy móresre tanítsák, levágták a kezét, és egy évre a cellájába zárták. Megkérdez tőle, tud-e valamilyen tanáccsal szolgálni, aminek hasznát vehetnéd, - Nos, én nem valami jól szerepeltem itt mondja -, de azt tudom, hogy drágaköveket és értékes köveket kell gyűjtened, ha ki akarsz jutni innen. Nem tudom, miért, de így van, - A megcsonkított rab minden további szó nélkül kiront a szobából, és balra fordul az alagútba. Úgy határozol, hogy továbbmész északra és jobbra indulsz az alagútban. Lapozz a [78](#)-ra.

## **28.**

A Törpe láncköpenye a legjobb minőségű acélból készült, láthatóan kitűnő páncélkészítő mester munkája. Lehúzod a Törpe testéről, és magadra öltöd. Adj 1-et ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Semmi másnak nem veszed hasznát a szobában, ezért úgy döntesz, hogy megvizsgáld az új alagutat. Lapozz a [213](#)-ra.

### **29.**

Az alagút északra vezet, majd egy idő múlva zsákutcává válik. Egy csúszda szája nyílik az alagút keleti falából. Úgy látszik, ez az egyetlen kivezető út. Úgy döntesz, hogy megkockáztatod, és bemászol a csúszdába. Lágyan siklasz lefelé, és egy szobába zuhansz. Lapozz a [90](#)-re.



### **30.**

Előrelépsz, és a gödör túlvége felé ugrasz. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, lapozz a [160](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [319](#)-re.

### **31.**

A Gnóm mosolyog, és így szól. - Helyes. Lássuk, van-e zafír a birtokodban? - Ha van zafírod, lapozz a [376](#)-ra, ha nincs, lapozz a [3](#)-ra.

### **32.**

Hamarosan újabb elágazáshoz érsz az alagútban. Egyik ága keletnek vezet, de a nedves lábnyomok, melyeket követsz, továbbra is észak felé tartanak, és úgy döntesz, hogy követed őket. Lapozz a [37](#)-re.

### **33.**

Hiba volt, hogy kardoddal nyúltál a lyukba. Szívókorongok tapadnak rá, és úgy érzed, mintha összetört volna. Elvesztesz 3 ÜGYESSÉG pontot. Bekukucskálsz a lyukba, és látod, hogy a karod csupa vér. Óvatosan ki húzod a kardot és a bőrzacskót, amelyben egy kis rézcsengőt találsz. Elteszed új szerzeményeidet, és északnak indulsz. Lapozz a [292](#)-re.

### **34.**

Megpróbálod beerőltetni kardod hegyet a smaragd szem alá. Legnagyobb meglepetésre a szem az érintésre összetörik, és mérgező gáz lövell a szemedbe. A gáztól elveszted az eszméletedet, elengedded a kötelelet, lezuhansz a bálványról, és összeterőd magad a kőpadlón. Kalandod itt véget ér.



### **35.**

Az alagút még pár száz méteren keresztül nyugatra tart, végül néhány lépcsőnél ér véget, amelyek egy zárt csapóajtóhoz vezetnek. Lassan felmész a lépcsőn, fojtott hangokat hallasz magad fölött. A gyenge fényben látod, hogy a csapóajtó nincs zárva. Ha kopogni akarsz a csapóajtón, lapozz a [333](#)-ra. Ha kivont karddal akarsz berontani az ajtón, lapozz a [124](#)-re.



### **36.**

Gyorsabban futsz, mint bármikor életedben, de a szikla még így is elér. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG vagy ÉLETERŐ pontjaid, lapozz a [340](#)-re. Ha az összeg nagyobb, mint akár ÜGYESSÉG, akár ÉLETERŐ pontod, lapozz a [7](#)-re.

### **37.**

Az átjáró egy széles barlangba vezet, amely sötétebb, de sokkal szárazabb. A lábnyomok előtted fokozatosan halványulnak, majd eltűnnek. Egy kb.



hat méter magas hatalmas bálvány áll a barlang közepén. A szeme drágakőből van, mindenkor a körömdögökkel akkor, mint az öklöd. Két óriási, kitömött madárszerű teremtmény áll a bálvány minden oldalán. Ha meg akarod mászni a bálványt, hogy megszerezd a drágaköveket, lapozz a [351](#)-re. Ha inkább keresztülmész a barlangon a szemközti alagútba, lapozz a [239](#)-re.

### 38.

A férfi csendesen áll mellettesed, míg te felhörpinted a vizet és befallod a kenyeret. Éles fájdalom hasít a gyomrodiba, és térdre esel. Az öreg homlokát ránkolva néz rád, és így szól: - Nos, mit remélsz, ha egyszer mérgezett ételt eszel? - 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. A férfi elcsoszog, magadra hagy, miközben fájdalmadban a földön fetrengsz. Ha még életben vagy, végül összeszeded az erődet, hogy folytasd utadat nyugat felé. Lapozz a [109](#)-re.

### 39.

Sikerül kikerülnöd a lebukó Óriáslégy kinyújtott lábait. Hátralépve kihúzod kardodat, hogy megküzdj a förtelmes szörnyeteggel, amikor az megfordul, hogy újra támadjon.

Óriáslégy      ÜGYESSÉG 7      ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a [111](#)-re. Vagy elmenekülhetsz, visszafutva az északra vezető alagútba. Lapozz a [267](#)-re.

## **40.**

Kikiáltasz a Törpének, hogy kész vagy megküzdeni a Minotaurozzsal. A faajtó lassan felemelkedik, és látod, amint a félelmetes félig ember, félig bika bestia az arénába lép. Gőz csap ki orryukából, ahogyan haragra gerjesztve magát támadásra készül. Meglóbálva kétfejű fejszéjét, hirtelen megindul feléd.

*Minotaurusz*    ÜGYESSÉG 9    ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, lapozz a [163](#)-ra.

## **41.**

Lassan mész a fülkében, óvatosan ellenőrződ a padlót, vannak-e újabb rejtett csapdák. Látod, hogy a serlegben csillogó vörös folyadék van. Mit teszel:

Megiszod a vörös folyadékot? Lapozz a [98](#)-ra.  
Otthagyd a serleget, és visszamész, hogy megkeresz a Barbárt (ha eddig nem tettest meg)? Lapozz a [126](#)-ra.

Távozol a kamrából, és továbbmész nyugatnak? Lapozz a [83](#)-ra.

## **42.**

A kobra méregfoga mélyen a csuklódba mélyed, érzed, ahogy a méreg szétárad a testedben. 5 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha életben maradsz, a Törpében nincs kegyelem, újra kell próbálkoznod. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz az [55](#)-re. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a [202](#)-re.

### **43.**

Az alagút élesen jobbra fordul, és ameddig ellátsz, északnak vezet. A bal oldali falban egy ajtó van. Hallod, hogy bentről valaki segítségért kiált. Ha be akarsz nyitni, lapozz a [200](#)-ra. Ha inkább továbbmész, akkor lapozz a [316](#)-ra.

### **44.**

Mindössze néhány méterre vagy az ajtótól, amikor hallod, hogy az öreg mögötted néhány különös szót mond. Izmaid azonnal megkeményednek, és ézed, hogy a bőrök merevvé válik. Kezdesz megijedni, de semmit sem tehetsz, hogy megakadályozd tested megkövülését. Kalandod itt véget ér.



### **45.**

A borotvaéles csillag rettenetes erővel fúródik a hátadba. Elvesztesz 1 ÜGYESSÉG 5 4 ÉLETERŐ pontot Ha életben maradsz, nagy nehezen kihúzod a surikent a hátadból, miközben a Nindzsa egy újabbat hajít feléd. Lapozz a [312](#)-re.

### **46.**

Óvatosan leereszkedsz bálványon, és nem vesztegetve több időt a barlangban, az északra nyíló alagút felé futsz. Lapozz a [239](#)-re.



**47.**

Van egy üreges facső nálad? Ha igen, lapozz a [10](#)-re. Ha nincs, lapozz a [335](#)-re.

**48.**

Csak hatalmas erőd és makacs elhatározásod tart vissza attól, hogy öntudatlanul a földre zuhanj. Összeszorítod a fogad, és elszántan tovább küdzesz. Lapozz a [197](#)-re.

**49.**

Kikukucskál sz a sarkon, és két apró teremtményt látsz elfutni. Mindketten bő ruhát és csúcsos kalapot viselnek. Ezek a bajkeverő Leprechaunok. Ha követni akarod őket, lapozz a [205](#)-re. Ha inkább visszamész az utolsó elágazáshoz, amely északnak tart, lapozz a [241](#) re.

**50.**

Arra ébredsz, hogy Throm lehúzza a gyűrűt az ujjadról. A földre teszi és csatabárdjával összetöri, majd rosszallónan morogva megindul keletnek. Lassan felállsz, és utánabotorkál sz. Lapozz a [221](#)-re.





### 51.

A Hobgoblinokat váratlanul éri támadásod, és az elsőt levágod, mielőtt kihúzhatná kardját. Szembefordulsz a másik Hobgoblinnal, amely a fogát viszorítja rád gyűlöletében.

*Hobgoblin*      ÜGYESSÉG 6      ÉLETERŐ 5

Ha győzöl, lapozz a [9](#)-re.

### 52.

Amint kinyitod a könyvet, az szétmállik a kezedben, és a lapok porrá válnak. Sikerül azonban megmentened néhány kis darabot, és elolvashod. A könyv, úgy tűnik, szörnyekről szólt, és az a rész, amely megmaradt, egy Vérvad nevű szörny teljes leírását tartalmazza. A Vérvad egy rettenetes, dagadt teremtmény, testét kemény, tüskés bőr fedи, arcát hólyagok borítják, amelyek felpattanva ál-szemekké válnak. Ezek azért fejlődtek ki, hogy elrejtsék a Vérvad egyetlen gyenge pontját: a valódi szemét. A Vérvadak általában bűdös iszapban tartózkodnak, amelyből mérges gáz csap fel. A gáz olyan erős, hogy könnyen eszméletét vesztheti tőle az ember. Bár a Vérvad nemigen tudja kivonszolni

magát az iszapból, hosszú, gonosz nyelvét az áldozata köré fonja, és úgy húzza be magához az iszapba. Ahogy az áldozat húsa oszlásnak indul, a Vérvad megeszi. Elmondod Thromnak, mit tudtál meg a szörnyűséges Vérvadról, de ő csak megvonja vállát, és azt mondja, hogy induljatok. Ha még nem tette meg, kinyithatod a fekete könyvet - lapozz a [138](#)-ra. Különben tovább kell menned Thrommal, lapozz a [369](#)-re.

### 53.

A Vérvad nem tud kimászni az iszappocsonyából, de hosszú nyelvét megpróbálja a lábad köré tekerni. Szerencsére nem ér el odáig, ahol összeestél. A levegő a föld közelében nem tartalmaz mérgező gázokat, de torokfájással térsz magadhoz. A ruhaujjaddal feded az orrod, hogy azon keresztül lélegezz, és eldönts, mit tehetsz. Ha a pocsolyát megkerülve futva akarod elérni az alagutat, lapozz a [370](#)-re. Ha meg akarod támadni kardoddal a Vérvadat, lapozz a [348](#)-ra.

### 54.

A lasszó meglazul, és le tudod húzni a bálvány nyakáról. Hangos puffanással zuhan a földre. Gyorsan összetekered a kötelet, és a hátizsákokba teszed. Nem vesztegetsz több időt a barlangban, gyorsan az északra nyíló alagút felé indulsz. Lapozz a [239](#)-re.

### 55.

Villámgyorsan kinyújtod a kezed, és megragadod a kobrát, pontosan nyitott szája alatt. Felemeled, és kinyújtott karral meglóbáld a Törpe előtt. A szeme

sem rebben, hanem nyugodt, kifejezéstelen hangján így szól: - Kérlek, tudd vissza a kobrát a kosarába, és készülj a Próba utolsó részére. Kövess, - így teszel, és követed a Törpét a kamra hátsó részébe, ahol Throm láthatóan zavartan sétál fel és alá. Intesz neki, miközben a Törpe egy újabb rejtékajtót nyit ki, és közli, hogy menj be, és várj rá. Ismét szót fogadsz, és egy újabb kör alakú szobában találod magad, amely egy kis arénára emlékeztet. A padlót homok borítja, és a falon kis erkély fut körbe. A titkos ajtóval szemben egy baljós külsejű faajtó van. Hirtelen kiáltást hallasz, és felnézve a mosolygó Törpét pillantod meg az erkélyen. Két papírdarabot dob le. Az egyikre ez van írva: O Króp Is. A másikra: Ruin Usz Moat. Örökké nyugodt hangján a Törpe így szól. Ha helyes sorrendbe tudod rakni a szavak betűit, két teremtmény nevét találod bennük. Választhatsz, hogy melyikkel küzdesz meg a Halál Arénájában. - Ha azonosítani tudod a teremtményt az O Króp Is betűk összerakásával, lapozz a [143](#)-ra. Ha azonosítani tudod a teremtményt a Ruin Usz Moat betűk azonosításával, lapozz a [40](#)-re. Ha egyiket sem tudod azonosítani, lapozz a [347](#)-re.



### **56.**

Látod, hogy az akadály egy széles, barna, szikla-szerű tárgy. Megérnted, és meglepve tapasztalod, hogy lágy, szivacsszerű. Ha át szeretnél mászni rajta, lapozz a [373](#)-ra. Ha ketté akarod vágni a kardoddal, lapozz a [215](#)-re.

### **57.**

Bár óvatosan ellenőrzöd a látásat, hogy nincs-e rajta valami gyanús, nem láthatod a benne levő csapdát. Ahogy fölemeled a fedelét, egy zsinórban levő vasgolyó hátralendül és összetöri a fedélre erősített üvegkapszulát. Azonnal mérgező gázfelhő tölti meg a levegőt, és te köhögve, köpködve hátratántorodsz. 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz a [198](#)-ra.

### **58.**

Lassan a cölöpök közé lépsz, vigyázva, hogy egyiket se érintsd. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint az ÜGYESSÉG pontod, lapozz a [80](#)-ra. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontod, lapozz a [246](#)-ra.

### **59.**

A távolból lassú lépteket hallasz közeledni. Nem tudván, hogy ki vagy mi lehet az, körülnézel rejtek-hely után. Széles bevágást találsz az alagút falában, amelyre ráadásul árnyék esik. Ha nem akarsz meghátrálni és kardot húzol, lapozz a [341](#)-re. Ha inkább elrejtőzöl az árnyékba, lapozz a [283](#)-ra.



## 60.

Az alagút egy vastag tölgyfa ajtónál ér véget. Throm nem vesztegeti az időt azzal, hogy a kilincscsel próbálkozzon, és némi képp meglepődik, amikor kiderül, hogy az ajtó nem volt bezárva. Kitára, és egy fáklyákkal megvilágított terembe léptek. Egy díszes széken egy Törpe ül, és üdvözöl titokat. - Idáig jó munkát végeztetek. Kalandozok - mondja mély hangján. - Azonban mindenket tudjátok, hogy a Bajnokok Próbájának minden össze egy győztese lehet. Szukumvit báró engem bízott meg azzal, hogy mint Próbamester gondoskodjak róla, hogy csak a legkülönböző mehessen tovább. Ezért kényetlen vagyok próba elé állítani benneteket, hogy egyikötök kizájam. Kérlek, ne próbáljatok megszabadulni tőlem. Teljesen haszontalan lenne, mivel - mint lájtatók, nincs kiút a teremből, és csak én tudom, hol található a rejtett ajtó. Nos, volnátok szívesek eldönteni, melyikötök megy először, hogy megtehessem a szükséges előkészületeket? - Thromra nézel, és hirtelen dühöt érzel, hogy hatékony együttműködésüketnek vége szakad. Throm felé hajol, és azt súgja a füledbe, hogy meg kéne ölnöbölk a Törpét, a kijárat miatt ráértek később is aggódni. Ha csatlakozni akarsz hozzá és megtámadjátok a Törpét, lapozz a [179](#)-re. Ha inkább meggyőződ Thromot, hogy csináljátok végig a Törpe tesztjét, lapozz a [365](#)-re.

## **61.**

Bár rettenetesen cseng a füled, közeledő lépések zaját hallod az alagútban. Hangos sikolyod felkelte az alagútőrség figyelmét. Egy Hobgoblin áll fölötted. Bágyadt mosoly van az arcán, ahogy kardja hegyét a nyakadhoz nyomja. Nem tudod védeni magad és megakadályozni a Hobgoblint, hogy végezzen veled. Kalandod itt véget ér.

## **62.**

A Gnóm felugrik a levegőbe, és felkiált: - Szép munka volt. Mostanáig senkinek sem sikerült meg-találnia mindhárom drágakövet. Készülj hát a vég-ső Próbára, amelyet egyszer, mindenkorban egyszer magyarázok el. Amint látod, az ajtó zárján három nyílás van: A, B és C jelűek. Mindegyiket úgy készítették, hogy egy bizonyos drágakövet fogadjon csak be. Három drágakövedet a megfelelő sorrendben kell betenned a nyílásokba. Ha elsőre sikerül megtenned, minden rendben van. Azonban ha a rossz nyílásba teszed a drágakövet, energianyaláb csap ki rád a zárból és megsebesít. De, ahogy mondtam, egy kicsit segíthetek neked. Ha az egyik drágakövet a megfelelő helyre teszed, és csak a másik kettőt nem, így kiáltok fel. „Egy koro-na, és két koponya.” Ha mindenkorban rossz helyre teszed, azt kiáltom: „Három koponya.” Újra és újra próbálkozhatsz, addig, amíg nem sikerül, vagy meg nem halsz. Készen állsz? - Bólintasz, hogy igen, és a zárhoz lépsz. Dönts el, melyik drága-követ melyik nyílásba teszed.

A	B	C	
Smaragd	Gyémánt	Zafír	Lapozz a <a href="#">16</a> -ra.
Gyémánt	Zafír	Smaragd	Lapozz a <a href="#">392</a> -re.
Zafír	Smaragd	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">177</a> -re.
Smaragd	Zafír	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">287</a> -re.
Gyémánt	Smaragd	Zafír	Lapozz a <a href="#">132</a> -re.
Zafír	Gyémánt	Smaragd	Lapozz a <a href="#">249</a> -re.



### 63.

A kötelet a derekad köré tekered, és megfogod a meggyűjtött fáklyát, amelyet Throm így hívja magát barbár szövetségesed ad neked. A lelőgó kötelet megmarkolva Throm lassan leereszt az alant tá-tongó sötét verembe. A fáklya fényénél látod, hogy a gödör oldala hihetetlenül sima. Vagy húsz métert ereszkedsz lefelé, és még mielőtt a gödör fenekére érnél, egy újabb alagutat pillantaszt meg, amely észak felé vezet. Felszólsz Thromnak, mit fedeztél fel. A barbár visszakiabál, hogy egy kiálló sziklára csomózva a kötelet ő is leereszkedik, és csatlakozik hozzád. Hallod, amint lefelé mászik, és hamarosan újra együtt vagytok. Throm lehúzza a kötelet a szikláról, és az új alagútban északnak indultok. Lapozz a [194](#)-re.

### **64.**

Amint felhúzod ujjadra a gyűrűt, egész tested re-megni kezd. Dobj két kockával. Ha az összeg ak-kora vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontszá-mod, lapozz a [115](#)-re. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a [190](#)-re.

### **65.**

Ittál az italból, amelyet a fekete bőrkötéses könyvben találtál? Ha igen, lapozz a [345](#)-re. Ha nem, akkor a 372-re.



### **66.**

Néhány perc gyaloglás után egy elágazáshoz érsz az alagútban. Egy, a falra festett fehér nyíl nyugat felé mutat. A földön nedves lábnyomok jelzik, mer-re haladtak az előtted járók. Nehéz biztosan meg-mondani, de úgy tűnik, hogy három közülük a nyíl irányába halad, míg egyikük úgy döntött, hogy keletnek megy. Ha nyugat felé kívánsz menni, lapozz a [293](#)-ra. Ha keletnek, lapozz a [119](#)-re.

## 67.

Megragadod a híd egyik víz alatti pillérét, és belekapaszkodva visszatartod a lélegzeted. Ezalatt a Troglodyták elértek a folyópartot, és úgy vélik, hogy nyilván elsodort a folyó és haládat lelted ott, ahol a víz lezúdul a hegyről. De mostanra a tüdőd majd szétszakad. Ismét Tedd prórája SZEREN-CSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [146](#)-ra. Ha nem, lapozz a [219](#)-re.

## 68.

Végigmész az átjárón, és hamarosan egy mély, sötét verem szélén találod magad. Az átjáró továbbvezet kelet felé a verem másik oldalán. Úgy gondolod, át tudnád ugrani a vermet, de nem vagy biztos benne. Egy kötél lóg le a mennyezetről, pontosan a verem közepe fölött. Mit teszel:

- Áthajítod pajzsodat a vermen, és  
utánaugrasz? Lapozz a [271](#)-re.  
Minden tulajdonoddal átugrod a  
vermet? Lapozz a [30](#)-ra.  
Kardoddal a kötélért nyúlsz, hogy átlendülhess  
a verem felett? Lapozz a [212](#)-re.



### **69.**

Ivy nem veszi észre, amikor kinyitod az ajtót. Ki osonsz a szobából, és csedesen behúzod magad mögött az ajtót. Egy újabb alagút végén találod magad. Lapozz a [305](#)-re.

### **70.**

Épphogy sikerül a falhoz lapulnod, amikor a szikla beomlik az alagútba, és darabokra törik. Mikor leporolod magad, hirtelen napfényt pillantasz meg az alagút nyílásában. A kék ég és a zöld fű gyönyörű látványa felé futsz. Ahogy kirohansz az alagútból, üdvözlő tömeget vársz, de rémülten látod, hogy tévedtél. Szó sincs hősöknek kijáró üdvözlésről, aki körötted van, mind halott. Egy hideg kamrában vagy, amely tele van fegyveres csontvázakkal és holttestekkel, a kijárat a győzlemben csak illúzió volt. Csak az elmúlt kalandok holttesteit valódiak. Visszarohansz az alagútba, de láthatatlan kerítésbe ütközöl. Csapdában vagy, és maradék napjaidat a halottak kamrájában kell töltened.



## 71.

Ismét a pergamen után nyúlsz, ám ez most egy halom törött csont között fekszik. Kitekered, és egy szoba alaprajzát találod rajta, egy rettenetes teremtmény képével. A szörny alatt egy vers, amely így szól:

*„Ha Manticore-t látsz, jól vigyázz.  
A farka csupa veszély.  
Védd magad, mert tüskét lő ki.  
Sebesen, mint a szél.”*

Összetekered a pergament, és a hátizsákodba teszed. Újra és újra elmondod a versikét, miközben az átjáróhoz mész. Lapozz a [128](#)-ra.



## 72.

A Tükör összetörik, üvegdarabok repülnek szerte szét. A Tükör Démon négy arca eltorzul fájdalmában, és minden négyen repedések tűnnek fel. Az arcok darabokra törmek, és üvegszilánk alakjában a földre hullanak. Balszerencsédre csúnyán megvágtad kardforgató kezed, miközben eltörted a tükröt. Bár az erőd megmaradt, a vívótudásod csökkent. 2 ÜGYESSÉG ponttal kevesebbel folytatod utadat észak felé. Lapozz a [122](#)-re.



### **73.**

Ha eddig nem tettet volna meg, visszamehet sz megkeresni a Barbárt. Lapozz a [126](#)-ra. Ha úgy döntesz, hogy kilépsz a kamrából és továbbhaladsz nyugat felé, lapozz a [83](#)-ra.

### **74.**

Az alagút élesen jobbra fordul, és olyan érzésed van, mintha képtárban lennél. Itt azonban vagy húsz méter hosszan képek helyett tükrök lógnak a falon. A jobb oldali falnál egy emberi csontvázat látsz, mely mintha félig kiállna az egyik tükről. Hirtelen egy groteszk lény bukkan fel a tükről, és az utadat állja. Négy sikoltó arca s négy karja van. Lassan feléd indul, s mind a négy karját kinyújtja, hogy megradjon. Ő a Tükör Démon, aki egy másik dimenzióból jött, hogy elragadjon. Mit teszel?

Kívánsz valamit (ha a Kívánságok Gyűrűjét viseled)? Lapozz a [265](#)-re.

Megpróbálod bezújni a tükröket? Lapozz a [300](#)-ra.

Kardoddal a Tükör Démonra támadsz? Lapozz a [327](#)-re.

### **75.**

Sebedbe dörzsölöd a folyadékot, de nem gyógyít. Az üres palackra meredve azon gondolkodsz, valjon mi lehetett benne. Ha eddig nem tettet meg, kinyithatod a vörös könyvet - lapozz az [52](#)-re. Különben tovább kell haladnod Thrommal észak felé - lapozz a [369](#)-re.

### **76.**

Megkerülőd a Sziklahernyó óriási tetemét, és bekukucskálász odújának sötétjébe. Mindössze néhány méterre látsz be, de annyit ki tudsz venni, hogy az enyhén kanyarodik és nedves a Sziklahernyó nyálkájától. Ha fel akarod deríteni az odút, lapozz a [317](#)-re. Ha inkább továbbmész nyugatra az alagútban, lapozz a [117](#)-re.

### **77.**

Kereszttültántorogsz a nyitott ajtón egy újabb alagútba, amelynek végén a napvilág rég várt látványa vár. Legnagyobb meglepetésedre a Gnóm holt-testét pillantod meg félúton. Egy nyílvessző áll ki a fejéből. Szabadság utáni vágyában a Gnóm esett bele Szukumvit báró utolsó csapdájába. Elmész mellette, és kilépsz a ragyogó napsütésbe. Lapozz a [400](#)-ra.

### **78.**

Egy nyitott kürtő van a jobb oldali falban, úgy egy méter lehet az átmérője. Túl sötét van, hogy meszze beláss. Bekiáltasz, és hallod, ahogy a hangod visszhangzik a vascsoportban, majd elhalkul. Ha le akarsz mászni a kürtőn, lapozz a [301](#)-re. Ha inkább tovább mész északnak, lapozz a [142](#)-re.



### **79.**

Keményen megmarkolod a szék karfáját, és arra vársz, hogy fájdalom fog testedbe hasítani. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [106](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [383](#)-ra.

### **80.**

Nem kapkodsz, és sikerül átlépned az utolsó cölöpön is, anélkül hogy hozzáernél. Keletnek sietsz, még mindig a nedves lábnyomokat követve. Lapozz a [313](#)-ra.



### **81.**

A Goblin szobájának összes bútorzata egy asztal, két szék és egy szekrény a fal mellett. Két zárt ajtót látsz, az egyiket a nyugati, a másikat az északi falon. Mit teszel?

- |                           |                                   |
|---------------------------|-----------------------------------|
| Kinyitod a szekrényt?     | Lapozz a <a href="#">307</a> -re. |
| Kinyitod a nyugati ajtót? | Lapozz a <a href="#">263</a> -ra. |
| Kinyitod az északi ajtót? | Lapozz a <a href="#">136</a> -ra. |

### **82.**

Ahogy a Verembestia teste a falhoz csapódik, elenged a kötelet, és biztonságban a földre ugrasz. A kettős ajtó felé rohansz, és megkönnyebbülsz, amikor kitárod és kijutsz a veremből. Hagyod, hogy az ajtó becsapódjon mögötted, és észak felé indulsz az alagútban. Lapozz a [214](#)-re.

### **83.**

Az átjáró hamarosan egy elágazáshoz vezet. További lábnyomokat veszel észre a földön, legalább három párat, amelyek a déli átjáróból északra tartanak. Úgy határozol, hogy követed őket. Lapozz a [37](#)-re.

### **84.**

Dobj két kockával. Ha az összeg több, mint nyolc, lapozz a [152](#)-re. Ha az összeg nyolc vagy kisebb, lapozz a [121](#)-re.



### **85.**

Mielőtt bármit is tehetnél, az öreg néhány különös szót mormol. Érzed, hogy az izmaid megkeményednek, bőröd megmerevedik. Kezdesz megrémülni, de már nem tudod megállítani tested kővé válását. Kalandod itt véget ért.



### 86.

A kulcs megfordul a zárban, és az ajtó egy négyirányú kereszteződésre nyílik az alagútban. Sem keletre, sem nyugatra nem látsz semmit, kivéve a most már ismerős kristályokat, amelyek a mennyezetről alácsüngve sugározzák bágyadt fényüket. Hirtelen egy hang hív. - Erre gyere. Erre gyere. Helyes úton jársz. Úgy hallod, mintha pontosan előlről jönne. Kíváncsiságod győzedelmeskedik, és úgy határozol, hogy a csábító hang felé indulsz. Lapozz a [187](#)-re.

### 87.

Az ajtó egy tágas szobába nyílik. Lapozz a [381](#)-re.

### 88.

Mihelyt meglátnak, a Troglodyták íjukat felemelve futásnak erednek, hogy bekerítsenek. Rémületedre vezetőjük előrelép, és közli, hogy foglyuk vagy, és régi rítusuk szerint próbának kell alávetned magad, a Nyílfutásnak. Ha hajlandó vagy részt venni a Nyílfutásban, lapozz a [343](#)-ra. Ha inkább megpróbálsz karddal utat vágni magadnak, lapozz a [268](#)-ra.

### **89.**

Talajt érsz, s hogy újra szilárd talaj van talpad alatt, megpróbálod lerázni a kötelet a bálvány nyakából. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz az [54](#)-re. Ha nincs, lapozz a [261](#)-re.



### **90.**

Ahogy felállsz, a legundorítóbb látványt pillantod meg, amelyben valaha is részed volt. Egy kör alakú medencét tele bűzös iszappal és benne egy gumószerű teremtményt, amely túl szörnyű, hogy hihető legyen. A teste zöld, és félelmetes külsejű tüskék borítják. Arca tele karmazsinvörös hólyagokkal, egyikük hirtelen felpattan, és felfedi a gonesz, minden látó szemek egyikét. Keskeny ösvény vezet a medence szélén a túloldali falból nyíló újabb alagúthoz. Ha korábban olvastál részleteket a gyűlöletes Vérvadról a bőrkötéses könyvből, lapozz a [172](#)-re. Ha nem olvastad azt a könyvet, lapozz a [357](#)-re.

## **91.**

Az Ork (harcos) láncos buzogánya a karodba csap, és kardod a földre hull. Puszta kézzel kell küzdened vele, és a harc tartamára ÜGYESSÉG 4 ponttal csökken. Szerencsére az alagút túl keskeny, így a két Ork nem tud egyszerre támadni. Egyenként küzdesz meg velük.

<i>Első Ork</i>	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5
<i>Második Ork</i>	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 4

Ha győzöl, lapozz a [257](#)-re.



## **92.**

Minden erődet összeszedve, kardod egyetlen csa-pásával elbánsz a Tükör Démonnal. Fülsiketítő zájjal repedések jelenniekn meg arcán és végtagjain. Szájai fájdalomüvöltésben törnek ki, majd a Démon teljesen szétesik, és apró darabokban a földre hull. Nagyon sóhajtasz megkönnyebbülésben, és továbbsietsz. Lapozz a [122](#)-re.



### 93.

Az ajtó egy sötét kis szobába vezet, amely üres, csak egy vaskos faláda fekszik egy polcon a szemközti falon. A padlót vastag por borítja, és jól kivehetők benne a friss lábnyomok az ajtótól a ládáig és vissza. Kíváncsi vagy, hogy vajon valamelyik vetélytársad jár-e előtted, vagy a ládát csak nemrég helyezte el a polcon valamelyik Próbamester. Ha be akarsz menni a szobába és kinyitni a ládát, lapozz a [284](#)-re. Ha inkább továbbmennél az alagútban, lapozz a [230](#)-ra.



### 94.

Mély lélegzetet veszel, és a verem fölé hajolva alkarodat a tekergő férgek közé dugod. Hidegek és nyirkosak, és rettentően kellemetlen hozzájuk érni, de ártalmatlannak, és megragadhatod a tőr markolatát. Erőset rántasz rajta, és kihúzod a résből, amelybe a hegye szorult. Megcsodálod a szépséget, elgondolkodsz, hogy vajon egy szerencsétlenül járt versenyzője lehetett-e, aztán az opálgombos tört övedbe dugod, és otthagyd a barlangot. Lapozz a [174](#)-re.

### **95.**

A vaskarika egy kis csapóajtóhoz van erősítve. Könnyen nyílik, és belül egy kis tartóban egy szépen megmunkált pajzsot találsz, amely a legtisztább vasból készült. Megcsodálod ragyogását, s a karodra csatolod, 1-et adj ÜGYESSEG pontjaidhoz. A szárnyasajtóhoz mész, és kinyitod. Lapozz a [248](#)-ra.

### **96.**

Második csapásoddal sem sikerül bezúzni a tükröt. A Tükör Démon kinyúl, megragadja a csuklódat, és a tükr felé húz. Hihetetlenül erős, és minden erőfeszítésed ellenére sem tudsz ellenállni neki. Egyre közelebb kerülsz a tükörhöz. Amikor a Tükör Démon a tükörhöz ér, mintha egyenesen áthatolna rajta. Rémülten látod előbb saját karodat, majd egész tested is eltűnni a tükrben. Most már a tükörvilágban vagy, egy másik dimenzióban, amelyből nincs visszaút.

### **97.**

Nem tudod, de a Vérvadnak egyetlen gyengéje van: valódi szeme. Inkább véletlen szerencse, mint szándék, de pengédet pontosan az egyikbe döfök, és a Vérvad azonnal visszazuhan medencéjébe. Néhány erős rángás után elmerül a medence ola-jos vizében. Nem vársz, hogy megtudd, magához tér-e, az alagútba rohansz; minél előbb szeretnél távol lenni a Vérvad mérgező kamrájától. Lapozz a [134](#)-re.

### **98.**

A serleget felemelve működésbe hozol egy rugós reteszt, és egy dárda vágódik ki a fa asztallábból. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, lapozz a [105](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [235](#)-re.

### **99.**

Ivyre mosolyogsz, és azt mondod, hogy szerinted Ő és Savanyúhas nagyon hasonlítanak egymásra. Aztán, míg a lány csodálattal tekint a festményre, felkapsz egy törött zsámolyt, mögé lopózol, és olyan erővel vágod tarkón, ahogy csak tudod. Hatámas megkönnyebbülésedre eszméletlenül zuhan a földre. Ha át akarod kutatni a szobáját, lapozz a [266](#)-ra. Ha nem, a keleti falon levő ajtón távozol. Egy alagút végénél találod magad. Lapozz a [305](#)-re.

### **100.**

Mindössze néhány métert teszel meg az átjáróban, és a bal oldali falban egy újabb zárt ajtót pillantasz meg. Egy X betű van a közepére karcolva. Füledet az ajtóra téve hallgatózol, de semmit sem hallasz. Ha be akarsz nyitni, lapozz a [87](#)-re. Ha inkább továbbmennél észak felé, lapozz a [217](#)-re.

### **101.**

A folyó sodra nagyon erős, elragadja páncélodat és hátzsákodat, és nem tudsz a sodrással szemben úszni. Másodpercek alatt a híd alá kerülsz. A Troglodyták a folyóparton állva röhögve, gúnyolódva figyelik, mint sodor el a zuhatag a hegy mélyére.



### **102.**

Egy kicsi, üres szobába jutsz. Amikor belépsz, az ajtó becsapódik mögötted. Hirtelen egy hang morrajlik a semmiből. - Üdvözöllek a Halállabirintusban, gazdám, az agyafúrt gyilkos föld alatti világában. Kalandor, remélem, megtiszteled azzal gazdámat, hogy nevét kiáltod? - Mit kiáltasz?

Üdv Szukumvit?

Lapozz a [133](#)-ra.

Szukumvit egy féreg?

Lapozz a [251](#)-re.

### **103.**

Belélegzed a mérgező gázt, és fulladozni kezdesz. 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz a [77](#)-re.

### **104.**

Gyorsan reagálsz, átugrasz a kinyújtott nyelv felett, a Véravadat magad mögött hagyod, hogy medencéjében henteregve újabb áldozatra várjon. Lapozz a [134](#)-re.

### **105.**

Jók a reflexeid, és gyorsan félreugrasz. A dárda elzúg mellettesd, és a szemközti falba fúródik. Látod, hogy a serleg a földön fekszik, és a vörös folyadék patakokban folyik a szürke kövön. Legalább a serlegnek hasznát veheted, ezért hátizsákodba rakod. Ha eddig nem tettet volna meg, viszszamehetsz megkeresni a Barbárt - lapozz a [126](#)-ra. Ha nem, kilépsz a kamrából, és továbbmész nyugatnak - lapozz a [83](#)-ra.



### **106.**

A szék karfáját megcsavarod, s egy titkos lemez pattan fel. Egy üvegfiolát találsz alatta, egy mélyedésben. Kiveszed, és elolvasod a címkéjét. - Doppelganger Ital - csak egy adag. Ettől a folyadéktól tested bármely közeli élőlény alakját fölveszi, - Hátizsákodba süllyeszted a különös italt, és továbbmész északnak. Lapozz a [188](#)-ra.



### **107.**

Az alagút jobb oldali falán egy boltíves ajtóra bukkantsz. A súlyos kőajtó zárva van, de vasretesz és kerek kilincs van rajta. Ha próbálkoznál az ajtóval, lapozz a [168](#)-ra. Ha ehelyett inkább továbbmész az alagútban, lapozz a [267](#)-re.

### **108.**

Széles üvegtábla van az alagút bal oldali falán. Fáklyákkal jól megvilágított szobába látsz az üvegen keresztül, amelyben százféle Óriásrovar nyüzsög. Méhek, darazsak, bogarak, kullancsok, még a kukacok is több mint hat centiméter hosszúak. Fenyegető a zaj. A szoba közepén egy rubintokkal kirakott korona fekszik egy kis asztalon. A korona közepén egy jókora gyémánt látszik. Mit teszel?

- |   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| Betörök az üveget, és megpróbálod megszerezni<br>a koronát? | Lapozz a <a href="#">394</a> -re. |
| Továbbmész nyugatnak?                                       | Lapozz az <a href="#">59</a> -re. |
| Visszatérsz az észak felé vezető<br>elágazáshoz?            | Lapozz a <a href="#">14</a> -re.  |

### **109.**

Újabb elágazáshoz érsz az alagútban. Ha tovább akarsz menni nyugatnak, lapozz a [43](#)-ra. Ha északnak akarsz menni, lapozz a [24](#)-re.

### **110.**

Az alagút hirtelen újra élesen jobbra fordul. Kelet felé haladsz rajta, és egy fura építményhez érsz; tizenkét facölöp van az alagútban kereszten, a földtől úgy félmeternyire, egymástól méteres távolságban. Ha a cölöpök közé akarsz lépni, lapozz az [58](#)-ra. Ha a cölöpök tetején akarsz elmenni, lapozz a [223](#)-ra.

### **111.**

Letörlöd kardodról a ronda sárga moszatot, és az ajtóhoz sietsz, vissza a folyosóra. Északnak indulsz. Lapozz a [267](#)-re.



### **112.**

Két adag élelmiszertől eltekintve, amelyek átáztak és ehetetlennek váltak, összes többi tulajdonod érintetlen maradt. Gondosan visszarámolod őket a hátizsákodba, és továbbmész északnak. Lapozz a [356](#)-ra.

### **113.**

A fagolyó elsüvít a koponya mellett, hangos csat-tanással ütközik a szemközti falnak. Ha újra meg akarod próbálni egy másik golyóval, lapozz a [371](#)-re. Ha már kétszer dobtál, vagy nem akarsz újra dobni, úgy is dönthetsz, hogy becsukod az ajtót, és továbbmész nyugatnak. Lapozz a [74](#)-re.

### **114.**

A barlanglakó bőr csuklóvédőt visel, amelyről négy kis patkánycoponya csüng alá. Ha a csuklódra akarod tenni, lapozz a [336](#)-ra. Ha inkább továbbmész északnak, lapozz a [298](#)-ra.

### **115.**

A tested továbbra is remegés rázza, és úgy érzed, bármely pillanatban elájulhatsz. De mert igen erős vagy, mégis vissza tudod tartani a rémes rázkódást. Végül megnyugszol, és kezded érezni a gyűrű áldásos hatását. Adj 3-at ÉLETERŐ pontjaidhoz. Látod, hogy Throm aggódva néz rád, és megnyugtatód, hogy teljesen összeszedted magad. Throm elindul keletnek, és te sietve követed. Lapozz a [221](#)-re.

### **116.**

Nem tudod elhinni, hogy a Vérvadra nem hat az újabb seb. Egy perccel tovább habozol a kelleténél, és a szörny előreveti magát, s állkapcsával bezúzza a koponyádat. Aztán behúz a medencéjébe, ahol a rettenetes teremtmény egy idő után elfogyaszt.

### 117.

Sokáig mész az alagútban, végül zsákutcába érsz. A folyosó végén egy, a padlótól a mennyezetig érő tükör található, de a homályban alig tudod kivenni saját tükörképedet. Ha közelebbről akarod megnézni a tükröt, lapozz a [329](#)-re. Ha inkább megte-szed a hosszú utat az utolsó elágazásig, hogy keletnek haladj, lapozz a [135](#)-re.



### 118.

Bár körötted mindenütt cseppkövek törnek, sértenél átérsz a boltíven. Hátranézel, és látod Thromot, amint egyik karját védekezőn a feje fölé tartva száguld feléd. Beront melléd az alagútba, és zihálva a hideg falnak dől. Elnézésedet kéri, hogy elindította a sziklazuhatagot, és a kezét nyújtja. Talán kézjelekkel beszélhetnétek, mondod Thromnak, még a nevetés helyett is mutogatnotok kéne. Mindketten elmosolyodtok, és megint keletnek indultok tovább. Lapozz a [60](#)-ra.



### **119.**

Jókora akadályt látsz magad előtt az alagút földjén, bár túl sötét van ahhoz, hogy pontosan kivedd, mi is az. A nedves lábnyomok, amelyeket követsz, továbbhaladnak az akadály felé. Ha továbbmennél keletnek, lapozz az [56](#)-ra. Ha inkább visszamész az elágazáshoz és nyugatnak fordulsz, lapozz a [293](#)-ra.



### **120.**

Egy körülbelül egy méter mély gödörben egy csáklyát és egy bőrzacskót látsz. Ha le akarsz nyúlni értük, lapozz a [228](#)-ra. Ha inkább nem törődsz velük és továbbmész északnak, lapozz a [292](#)-re.

### **121.**

A Törpe a kockára néz. Nem valami jól játszod ki esélyeidet - mosolyog gúnyosan. - Sajnálom, de mielőtt továbbmész, büntetést kell elszenvedned. - Zsebéből két pirulát vesz elő. Az egyikre S, a másikra L betű van nyomva. Felkér, hogy válassz, és nyeld le az egyiket. Ha az S betűvel jelölt pirulát akarod lenyelni, lapozz a [26](#)-ra, ha a másikat, lapozz a [354](#)-re.



### **122.**

Véled szemben két lépcsősor emelkedik, melyet patkánykoponyákból emelt korlát szegélyez. Fölmehetesz akár a bal oldali lépcsősoron - lapozz a [176](#)-ra, akár a jobb oldali lépcsőn - lapozz a [384](#)-re.

### **123.**

A nyaklánc egy erőt adó amulett. Adj 1 ÜGYESSÉG és 1 ÉLETERŐ pontot pontjaidhoz, és folytatthatod utad észak felé. Lapozz a [282](#)-re.

### **124.**

Felrántod a csapóajtót, és felrohansz a lépcsőkön. Fényes, lámpásokkal megvilágított szobába jutsz. Két Goblin élesíti kardját egy a padló közepére helyezett kövön. Meglepődnek egy pillanatra, amikor meglátnak, de hamar összeszedik magukat, és mindenketen rád rontanak.

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

Mindegyik Harcsorozatban minden két Goblin külön támad rád, de el kell döntened, a kettő közül melegen akarsz küzdeni. Támad meg az általad kiválasztott Goblint, a szokásos módon. A másik ellen a szokásos kockavetéssel vesd be TÁMADÓERŐDET, de az mégha nagyobb is, mint az övé, nem fogod megsebesíteni. Ugy kell felfognod, hogy kivédted az ő csapását. Azonban ha az ő TÁMADÓEREJE a nagyobb, a szokásos módon megsebzett. Ha nyersz, lapozz a [81](#)-re.

### **125.**

Lábjughégen az ajtó fele lopakodsz, miközben Ivy továbbcsoszog. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [69](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [139](#)-re.

### **126.**

A Barbár övén lógó zacskó üres, csak némi, ruhába csomagolt, fura kinézetű szántott húst találsz. Mit teszel?

Megeszed a szárított húst?      Lapozz a [226](#)-ra.

Otthagyd a húst, és a fülkébe mész  
(ha eddig nem tettet meg)?      Lapozz a [41](#)-re.

Otthagyd a kamrát, és nyugatnak  
indulsz?                                    Lapozz a [83](#)-ra.



### **127.**

Egyetlen kijáratot találsz a csarnokból, mégpedig egy csúszdát az északi falon. Úgy döntesz, hogy megpróbáld, és felmászol a csúszdára. Lágyan siklasz lefelé, és a hátadra esve egy újabb szobába érkezel. Lapozz a [90](#)-re.

### **128.**

A fülke végében néhány lépcsőfok vezet lefelé egy cellába. Pókhálók súrolják az arcod, miközben leereszkedesz. A pince egészen alacsony, a földet szemét és tormelék borítja. A szemközti falon egy boltív nyílik egy újabb, kristály világította alagútba. Jobbra töled, hatalmas gombák nőnek a szemét tetején. Ha be akarsz lépni a boltív alatt, lapozz a [35](#)-re. Ha megállsz, hogy egyél a gombából, lapozz a [233](#)-ra.



### **129.**

A kötelet a csáklyára csomózod, és áthajítod a falon. A csáklya beakad a kőbe, és mászni kezdesz felfelé. A fal tetején átkukucskálva egy óriási, dinoszauruszszerű szörnyet látsz egy homok borította gödörben. Kemény bőre tarkászöld színű, és izmos hátsó lábaira állva vagy tíz méterre magasodik. Hatalmas állkapcsában borotvaéles fogak sorakoznak, s csonttörő erővel csattannak össze,

ahogy a szörny összecsukja száját. A gödör túloldali falán egy széles dupla ajtó van, amely úgy tűnik, az egyetlen kijárat a labirintusnak ebből a részéből. Mit teszel?

Leereszkedsz a kötélen a gödör be, és megküzdesz a Verembestiával? Lapozz a [349](#)-re.  
A gödörbe hajítod majomcsont amulettedet (mármint, ha van ilyened)? Lapozz a [361](#)-re.  
A fal tetején ülve megpróbálod a Verembestiába vágni a csáklyát? Lapozz a [167](#)-re.



### 130.

A Hobgoblinok azonnal abbahagyják a küzdelmet. Nem értik, mit mondasz, és gonoszul vicsorítanak rád. Aztán kihúzva rövid kardjukat rád rontanak. Egyenként küzdjél meg velük.

Első Hobgoblin	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 5
Második Hobgoblin	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5

Ha győzöl, lapozz a [9](#)-re.

### 131.

A nyíl elzúg a fejed fölött, és a szemközti falba vágódik; még szerencse, hogy a padlón kuporogtál. Most, hogy a csapda kipattant, elhagyhatod a szobát azon az ajtón, amelyen beléptél. Visszaérve az alagútba, nyugatnak fordulsz. Lapozz a [74](#)-re.

### 132.

Halld, hogy a Gnóm így szól, - Egy korona és két koponya -, s rögtön egy fehér villám lövell ki a zárból a melledben, és elveszíted eszméletedet. Dobj egy kockával, adj 1-et a számhoz, és vond le ÉLETERŐDBŐL. Ha életben maradsz, magadhoz térsz, és a Gnóm felszólít, hogy próbáld meg újra. Tudod, hogy az egyik drágakövet a helyes résbe tettek, de vajon melyiket? Sóhajtasz, és habozva egy új kombinációval próbálkozol.

A	B	C	
Smaragd	Gyémánt	Zafír	Lapozz a <a href="#">16</a> -ra.
Gyémánt	Zafír	Smaragd	Lapozz a <a href="#">392</a> -re.
Zafír	Smaragd	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">177</a> -re.
Smaragd	Zafír	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">287</a> -re.
Gyémánt	Smaragd	Zafír	Lapozz a <a href="#">132</a> -re.
Zafír	Gyémánt	Smaragd	Lapozz a <a href="#">249</a> -re.





### **133.**

A rejtelmes hang újra felhangzik, csak most tele meg vetéssel és gúnnyal. Tehát egy nyafogó stréber van itt közöttünk? Na lám? - csúfol a hang. - A gazdámnak külön ajándéka van a számodra, te undorító csúszómászó. - Hirtelen víz kezd ömleni a szobába a mennyezeten levő lyukon keresztül. A víz hamarosan a bokádig ér, és nincs sehol kiút. Visszamész az ajtóhoz, de az zárva van, ám te kétségesesen döngeted a válladdal. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora, vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG pontod, lapozz a [178](#)-ra. Ha nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontod, lapozz a [17](#)-re.

### **134.**

Az alagút egy tágas szobába vezet, amelynek tetejét márványpillérek tartják. Amint belépsz, egy különös vadat pillantasz meg jobbra. Oroszlánteste van, rajta sárkányszárnyos szárnyak, de feje mint egy szakállas öregemberé. Ha már olvastad a Csontvázharcos pergamenjén levő verset, lapozz a [222](#)-re. Ha nem olvastad, lapozz a [247](#)-re.

### **135.**

Elhaladsz a Sziklahernyó odúja mellett, és hamarosan egy elágazáshoz érsz. Gyors pillantást vetsz a dél felé vezető alagútba, de nem látsz senkit sem közeledni. Gyorsítva lépéseidet, keletnek sietsz. Lapozz a [68](#)-ra.

### **136.**

Az ajtó egy újabb alagútba vezet, amely a távolban enyhén emelkedik. Miután egy ideig fölfelé gyalogolsz, az út kiegyenesedik, és hamarosan egy ajtót találsz a jobb oldali falban, amelyre egy leszáradt kezet szögeltek. Ha be akarsz nyitni az ajtón, lapozz a [210](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [78](#)-ra.

### **137.**

Ahogy végigmész az alagúton, csodálkozva látod, hogy egy jókora vasharang csüng alá a boltozatról. Ha megkongatod, lapozz a [220](#)-ra. Ha inkább megkerülök és továbbmész nyugatnak, lapozz a [362](#)-re.

### **138.**

A könyv oldalai össze vannak ragasztva, de közepen egy kis bemélyedés van, épp akkora, hogy elférjen benne egy dugóval lezárt kis palack, amelyben tiszta folyadék van. Megmutatod Thromnak, aki kezét feltartva int, hogy ne is menj a közelébe vele; nyilvánvalóan nem bízik az ismeretlen dolgokban. Mit teszel:

Megiszod a folyadékot? Lapozz a [397](#)-re.

Sebeidre kened a folyadékot? Lapozz a [75](#)-re.

Kinyitod a vörös könyvet (ha eddig nem tettek meg)? Lapozz az [52](#)-re.

Otthagyd a könyvet meg a palackot, és Thrommal együtt továbbmész északnak? Lapozz a [369](#)-re.

### **139.**

Menekülni próbálsz, de Ivy megperdül, és felkap egy törött széket. Dühös rád, és vadul támad. 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha életben maradsz, sikerül kihúznod kardodat, és szembeszállsz vele.

Ivy      ÜGYESSÉG 9      ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, lapozz a [201](#)-re.

### **140.**

Megpróbálod kardod hegyét a smaragdszem alá bedugni. Legnagyobb meglepetésedre az érintésre a szem megremeg, és mérgező gázt lövell a szemedbe. A gáztól elájulsz, és hátrazuhansz, lerpülsz a bálványról, és a földre zuhansz. Kalandozott véget ér.

### **141.**

A Tükör Démon már majdnem teljesen rád telepszik, amikor minden erődet összeszedve még egyszer a tükrerre csapsz kardoddal. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉGEDÉ, lapozz a [72](#)-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a [96](#)-ra.

### **142.**

Balra az alagútnak egy új ága nyílik. Két testet látsz feküdni a földön magad előtt. Megállsz, és benézel az új alagútba, de nem látsz sem ajtót, sem élőlényt, s úgy döntesz, nem indulsz arra. Kivonod kardod, és oda mész, ahol a testek hengernek. Lapozz a [338](#)-ra.



### **143.**

Felkiáltasz a Törpének, hogy eressze be a Skorpiót, mert kész vagy megküzdeni vele. A faajtó lasan felemelkedik, és egy hatalmas fura, fekete Skorpió mászik be alatta a szobába. Kihúzod a kardod, és készen állsz, hogy megküzdj a gonosz teremtmény vastag ollóival és kivédd halálos szúrását.

*Óriás Skorpió      ÜGYESSÉG 10    ÉLETERŐ 10*

A Skorpió minden csápjával támad, és minden kettő ellen mint külön teremtmény ellen kell harcolnod. Mindkét csáp 10-es ÜGYESSÉGGEL rendelkezik, és mindegyik Fordulóban külön támad rád, de el kell döntened, melyikkel harcolsz előbb. Támadj meg egy csápot, a szokásos módon. Most a másik csáp ellen a szokásos kockavetéssel vesd be TÁMADÓERŐDET. Sebet nem ejtesz, még akkor sem, ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb; vedd úgy, hogy kivédted támadását. Ha a csáp TÁMADÓEREJE a tiédnél nagyobb, az természetesen megsebzett téged. Ha a Skorpió TÁMADÓEREJE bármelyik fordulóban eléri a 22-t, lapozz a [2](#)-re. Ha meg tudod ölni a Skorpiót anélkül, hogy TÁMADÓEREJE elérné a 22-t, lapozz a [163](#)-ra.

### **144.**

Az öreg még mindig mosolyogva néz, és csendesen azt mondja: - Tévedsz. - Lapozz a [85](#)-re.

### **145.**

A Törpét nem éri váratlanul lépésed. Ráadásul a korábbi megróbáltatások miatt nem vagy olyan gyors, mint kéne, ezért könnyedén elkerüli ütésetet, és így szól: - Ha akarnám, most megölhetnélek, de vágyom rá, hogy megküzdjek veled, - Le-dobja íját, és övéből csatabárdot húz elő. Fáradtságod ellenére csak a bosszúra gondolsz.

*Törpe*      ÜGYESSÉG 8      ÉLETERŐ 6

Minden Fordulóban 2-t le kell vonnod TÁMADÓ-ERŐDBŐL állapotod miatt. Ha győzöl, lapozz a 28-ra.

### **146.**

Nem bírod tovább visszatartani a lélegzeted, és a felszínenre buksz levegőért. Szerencsére a Troglodyták eltűntek, és nem látnak. Kimászol a folyóból, és a hídon átkelsz az északi partra. Ami Élelmed maradt, mind ehetetlen. Egy nagy barlangon keresztül haladsz tovább, amíg végül meg nem látsz egy alagutat a szemközti falban. Ezen haladsz, míg egy súlyos, bezárt faajtóhoz nem érsz. Ha van vaskulcsod, lapozz a 86-ra. Ha nincs, lapozz a 276-ra.

### **147.**

A bambuszban levő víz felfrissít. 1-et adj ÉLET-ERŐDHÖZ. Olyan anyagot is tartalmaz, amely lehetővé teszi, hogy az olvadáspontot is baj nélkül elviseld. Eldobod a bambuszt, és jókedvűen mész tovább észak felé. Lapozz a 182-re.

### **148.**

Sehová nem mehetsz, csak lefelé a lépcsőn, az ugató kutyák felé. Leérsz, és kivont karddal szembefordultszer a két hatalmas, fekete Őrzőkutyával, amelyek egyenként ugranak rád.

*Első Őrzőkutya*      ÜGYESSÉG 7      ÉLETERŐ 7  
*Második Őrzőkutya*      ÜGYESSÉG 7      ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a [175](#)-re. Az első Őrzőkutya megölése után Elmenekülhetsz, ha keletnek rohansz az alagútban. Lapozz a [315](#)-re.



### **149.**

Elengeded a kötelet, és hallod, hogy az a verem aljára hull. A Barbár káromkodik, fenyegetőzik, hogy megöl, ha utatok még egyszer keresztezi egymást. Hátralépsz, és nekifutva ugrasz. Biztonságosan érsz földet a gödör túloldalán, és továbbmész nyugat felé. Távolabb az alagútban a kőpadlón az egyik kőkocka megbillen, és egy szerkezet elengedi a mennyezet egyik meglazult szikladarabját. Felnézel, és látod, hogy minden járt összezúz. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [70](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [353](#)-ra.

### **150.**

Mivel volt annyi eszed, hogy nem a kardforgató kezedet dugtad a gödörbe, a csápot okozta sérülés nem komoly. 1 pontnyi ÜGYESSÉGET vesztesz. Visszanyúlsz a gödörbe, és kihúzod a csáklyát meg a bőrzacskót. A zacskóban egy piciny rézcsengőt találsz. Elrakod új szerzeményeidet, és továbbmész észak felé. Lapozz a [292](#)-re.



### **151.**

Ahogy megérinted a bálvány smaragdszemét, nyekergő hangot hallasz alulról. Lenézel, és döbbenten látod, hogy a két kitömött madár felrepült. Szárnyuk rángó mozdulatokkal csapdos, és hamarosan fejed fölött pillantod meg őket. A madarak láthatóan támadni akarnak. Egyenként küzdesz meg a Repülő Őrökkel, de ÜGYESSÉGED 2-vel csökken ebben a harcban, mert kényelmetlen helyzetben vagy.

*Első Repülő Őr*      ÜGYESSÉG 7      ÉLETERŐ 8  
*Második Repülő Őr*      ÜGYESSÉG 8      ÉLETERŐ 8

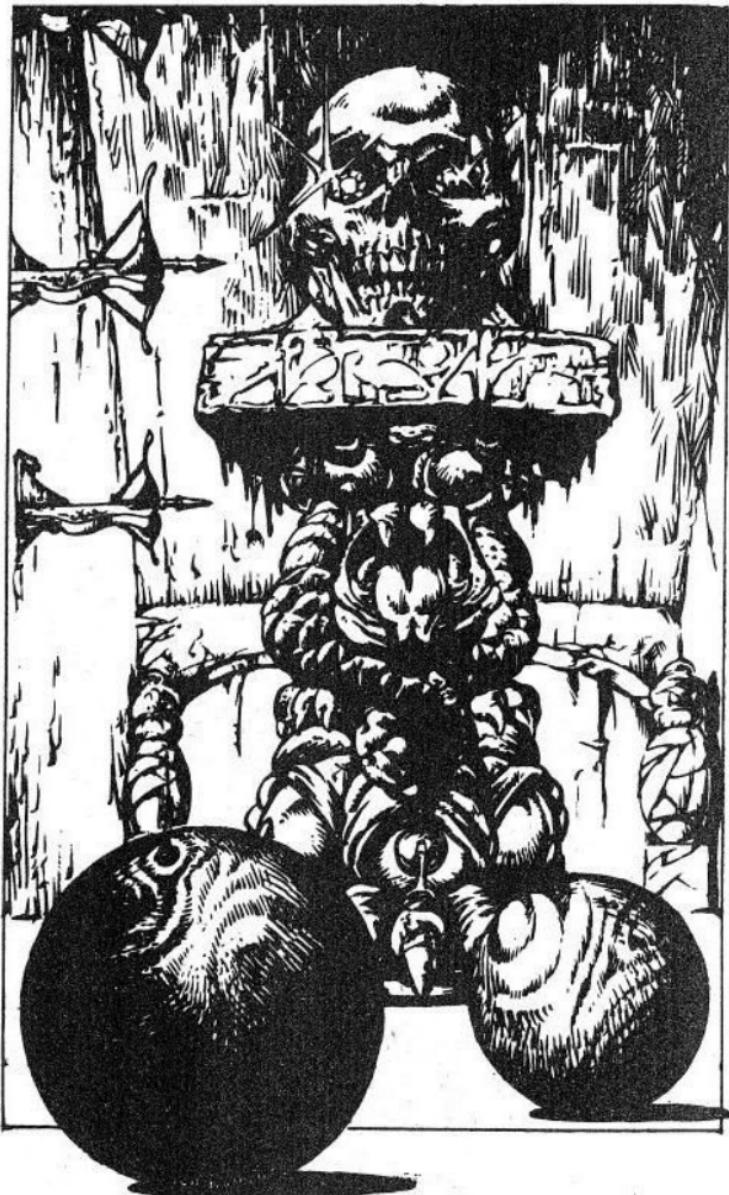
Ha győzöl, lapozz a [240](#)-re.



### 152.

A Törpe gratulál, helyesen találtál. Közli, hogy a Próba második lépcsője következik. Egy fonott kosarat húz elő, és megmondja, hogy egy kígyó van benne. Felemeli a tetejét, és a kígyó a földre hull; egy kobra az, s támadásra készen felemeli a fejét. A Törpe azt mondja, hogy a reakciódra kíváncsi. Pusztán kézzel kell megragadnod a kobrát, pontosan a feje alatt, elkerülve halálos marását. Lekuporodsz a földre, izmaid megfeszülnek, ugrásra készen vársz. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz az [55](#)-re. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a [202](#)-re.





### **153.**

Az ajtó egy kis szobába nyílik, amelyben egy már-ványtalapzaton egy emberi koponya van, szemében rubinok. A bal oldali falon egy sor kifeszített íj van, és az ajtó mellett két kis fagolyó hever a földön. Mit teszel:

- Bemész a szobába, és fölveszed a  
koponyát? Lapozz a [390](#)-re.  
Az egyik golyót a koponyára hajítod az  
ajtóból? Lapozz a [371](#)-re.  
Becsukod az ajtót, és továbbmész nyugat felé,  
magaddal víve a golyókat? Lapozz a [74](#)-re.



### **154.**

Lerohansz az alagútba, és hamarosan eléred a Barbárt. Elmondod neki, hogy a keleti átjáró zsák-utca. Csendben bólínt, hogy érti, s megindul veled nyugat felé. Lapozz a [22](#)-re.

### **155.**

A lány versének szavai átvillannak az agyadon: „Mikor a folyosó földjét víz mossa, ne vonulj rögtön vissza...” Természetesen ez az a hely, ahol akarata szerint vízbe kell merülnöd. Most el kell döntened, mit tegyél. Ha beugrasz a vízbe, lapozz a [378](#)-ra. Ha inkább visszamész az alagútban, lapozz a [322](#)-re.



### **156.**

A kis lemez könnyen eltolható, és egy szobába kukkanasz be, amelyben az ajtó mögött mély gödör tátong. A szemközti falon két vashorog lóg, az egyiken egy tekercs kötél függ. Ha úgy gondolod, hogy kinyitod az ajtót és átugrod a gödröt, lapozz a [208](#)-ra. Ha inkább továbbmész északnak az alagútban, lapozz a [326](#)-ra.

### **157.**

Az ékszeres ládika könnyedén nyílik, és belül fekete bársonyon egy hatalmas gyöngy hever. 1 ponttal növelted SZERENCSÉD. Miután zsebre vágtad a gyöngyöt, átverekszed magad a pókhálókon. Lapozz a [310](#)-re.

### **158.**

A kancsót ajkadhoz emeled, és belekortyolsz az italba. Annyira éget, hogy elejted a kancsót, és fájdalmadban a torkodhoz kapsz. Savat nyeltél! 1 ponttal csökkent ÜGYESSÉGED és 4-gyel ÉLET-ERŐD. Ha életben maradsz, lapozz a [275](#)-re.

### **159.**

Reakciód még lassúak a szervezetedebe került méregtől, és bár megpróbálod átugrani a kinyújtott nyelvet, lábad cserbenhagy. A nyúlós nyelv a lábadra tekeredik, feldönt, és a medence felé húz. Kardod kihullott kezedből, és kezdesz megrémülni. Ha van török, lapozz a [294](#)-re. Ha nincs, lapozz a [334](#)-re.



### **160.**

Bár kardod és páncélod súlya lehúz, biztonságosan talajt érsz a gödör túloldalán. Nem vesztegeletsz több időt itt, keletnek indulsz. Lapozz a [237](#)-re.

### **161.**

Elnyomulsz a két Leprechaun manó mellett, és ahogy továbbmész északnak, a füledbe cseng gúnyos nevetésük. Távolabb az alagútban megállsz pihenni és ellenőrizni holmijaidat. Ha volt drágaköved, eltűnt, a Leprechaun, amely a hataldra ugrott, ellopta őket a hátizsákodból. Megátkozod a lopós Leprechaunokat, és folytatod utad észak felé. Lapozz a [29](#)-re.

### **162.**

Az alagút fényénél elmozdítod a doboz tetejét, és egy vaskulcsot meg egy nagy drágakövet találsz benne. Egy zafírt. 1 pontot adjál SZERENCSÉD-HEZ. A tárgyatokat óvatosan a hátizsákodba teszed, és ismét csak észak felé indulsz. Lapozz a [142](#)-re.

### **163.**

A Törpe az erkélyről gratulál győzelmedhez. Egy zsákokat dob az arénába, és azt tanácsolja, hogy lazíts, hogy visszanyerd erődet a Próba végső szakaszára. Aztán távozik, mondván, hogy körülbelül tíz perc múlva visszatér. Kinyitod a zsákokat, egy kancsó bort és egy főtt csirkét találsz benne. Ha megeszed a Törpe ajándékát, lapozz a [363](#)-ra. Ha inkább leülsz és várod, hogy visszatérjen, lapozz a [302](#)-re.



### **164.**

Ahogy továbbmész, ismét vízcseppek kezdenek hullani az alagút mennyezetéről. Nedves lábnyomokat látsz, ugyanattól a csizmától erednek, amelyet korábban követtél. Nyugat felé tartanak, s egy zárt vasajtóhoz vezetnek a jobb oldali falon. Ha ki akarod nyitni az ajtót, lapozz a [299](#)-re. Ha inkább továbbmész nyugatnak, lapozz a [83](#)-ra.

### **165.**

A lakaton egy nyílás van, amelybe belehelyezed az érmét. A lakat azonnal kinyílik, és le tudod venni a láncot a gólyalábakról. A válladra veszed őket, és újra elindulsz észak felé. Lapozz a [234](#)-re.

### **166.**

Ahogy megérinted a bálvány smaragdszemét, nyekergő hangot hallasz alulról. Lenézel, és döbbenten látod, hogy a két kitömött madár felrepült. Szárnyuk rángó mozdulatokkal csapdos, hamarosan föléder kerülnek, és láthatóan támadni akarnak. Egyenként küzdesz meg a Repülő Őrökkel, de ÜGYESSÉGED 3-mal csökken ebben a harcban, minthogy kényelmetlen helyzetben vagy.

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

Ha győzöl, lapozz a [11](#)-re.



### **167.**

Megforgatod fejed fölött a csáklyát, és a mélybe veted a bestiára. A Verembestia vaskos állaval keményen ráharap a csáklyára, aztán hátrarántja a fejét. Mivel még fogod a kötelet, leránt, és a gödör aljára zuhansz. ÉLETERŐD 4 ponttal csökken. Ha életben maradsz, lapozz a [203](#)-ra.

### **168.**

Elhúzod a reteszt, és benyomod a súlyos kőajtót. Egy tágas barlangban találod magad. Félhomály van, de ahogy a szemed kezd hozzászokni a sötéthez, látod, hogy a falakat nedves zöld alga bontja. A padlót szalmával szórták fel. Meleg, páras a levegő, és lágy, zümmögő hang tölti meg. Óvatosan átmész a szalmán a barlang sarka felé, ahol úgy látod, hogy egy viszonylag nem túl mély gödör van. Elővigyázatosan benézel a gödörbe, és undorodva látod, hogy tekergő férgekkel van tele, némelyikük félméteresre is megnőtt. Háborgó gyomrral éppen el akarsz fordulni, amikor észreveszed, hogy egy tőr körül tekeregnek, amelynek hegye beszorult a gödör fenekén levő résbe. A markolatot fekete bőr borítja és opálok díszítik, a penge egy különös vörösesfekete, fényes fémből készült, amilyent még soha nem láttál. Szertnéd meg érinteni a tört, de ehhez kezedet be kell dugnod a tekergő férgek közé. Ha benyúlsz a tőrért, lapozz a [94](#)-re, ha undorodva megfordulsz és távozol a barlangból, lapozz a [267](#)-re.



## **169.**

Gyanakodva néz végig, amikor felajánlasz egy adagot Élelmiszeredből. De az éhség felülkerekedik félelmén, és a szájába tömi az ételt. Megkérdezed, mi dolga van az alagutakban, és ő elmagyarázza, hogy az egyik Próbamesternek - Szukumvit báró egyik labirintus-ellenőrének a szolgája. Elmondja neked, hogy szökni akart, de senki sem hagyhatja el a labirintust, mert akkor annak titkai napvilágra kerülhetnének. Elmondod neki, hogy a Bajnokok Próbájának résztvevője vagy, és minden segítségért hálás lennél. Az állat dörzsölve felédt fordul, és így szól: - Jótett helyében jót várj. minden, amit tudok, az, hogy az északi alagútban van egy madárdémon alakú faragott faszék. Egy rejtett üreg van a szék karfájában, benne egy teli üvegfiola. Ez a Doppelganger Ital. De most már ideje, hogy menjek. Jó szerencsét. Remélem, még találkozunk, s nemcsak itt, e végtelen alagutakban. A férfi ezzel elcsoszog, és te tovább folytatod utadat nyugat felé. Lapozz a [109](#)-re.

## **170.**

Ahogy a fekvő alak felé közeledsz, látod, hogy a lány az, vetélytársaid egyike, és az életéért küzd egy hatalmas Boa Constrictor csonttörő szorításában. Ha segíteni akarsz neki, lapozz a [281](#)-re. Ha inkább visszamész az alagútban, amely északnak vezet, s a lányt magára hagyod a Boával, akkor lapozz a [192](#)-re.

## **171.**

A kitáruló ajtó mögött kis szoba van, de mielőtt felfognád, mi történik, már zuhansz is - egy gödör volt az ajtó mögött, amit nem vettél észre. Jól megütöd magad, és arcod eltorzul a fájdalomtól. 4 pontot veszítesz ÉLETERŐDBŐL. A falak durván vésettek, bőven van kezednek, lábadnak kapasz-kodója, és könnyen ki tudsz mászni. Szidod magad hevességedért, és megfogadod, hogy a jövőben óvatosabb leszel, amikor belépsz valahová. Benn a szobában két vashorgot látsz az ajtóval szemben lévő falon. Egy tekercs kötél lóg le egyikükéről. A hátzásakodba rakod, átugorva a gödröt távozol a szobából, s északnak fordulysz. Lapozz a [326](#)-ra.

## **172.**

Eszedbe jut a leírás, amelyet a gonosz Vérvadról és a medencéjéből áradó mérges gázról olvastál. Ingújjaddal eltakarod szád, és kivont karddal lépsz előre, vigyázva a szörny nyelvére. Ahogy a medence széléhez érsz, a fenevad előreveti magát, és kilövi nyelvét, de készen állsz, és kardod egyetlen csapásával levágod a nyelvet. A szörny nyög fájdalmában, és kétségbeesetten támad, megpróbál vérborította állkapcsába kapni. Förtelmes arca felé vagdosol, hogy eltaláld valódi szemeit.

Vérvad    ÜGYESSÉG 12    ÉLETERŐ 10

Mihelyt megnyerted a második Fordulót, lapozz a [278](#)-ra.

### 173.

A hideg víz felfrissít. Egy Tündérport tartalmazó forrásból jön. 1 ÉLETERŐ és 2 ÜGYESSÉG pontot adjál pontjaidhoz. Ha eddig nem tettet meg, ihatsz a másik kútból - lapozz a [337](#)-re, vagy továbbmész északra - lapozz a [368](#)-ra.



### 174.

Miközben az ajtó felé hátrálsz, a zúgó hang erősödik, és kétségbesen forgatod a fejed, hogy felfedezd forrását. Felnézel, és egy Óriáslégy fura, fekete árnyékát pillantod meg magasan a barlang falán, amint egy beugróból előtűnik. Ahogy közelebb ér, akkor látod, hogy legalább másfél méter hosszú. Áttetsző szárnya vibrál, ez okozza a fülsiketítő zajt, amelyet hallasz. Hat szörös, fekete lábat kinyújtja, hogy megragadjon. Sokszögű szeme alatt a hosszú, fényes, fekete szívócső vészterhesen mered előre. Elloptad az Óriáslégy kinacsét költőhelyéről, és viselned kell a következményeket. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [39](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [350](#)-re.

### **175.**

Az egyik Őrzőkutya nyakörvén egy kis fémkapszula van. Letekered a tetejét, és egy kis fogat találsz benne. Leprechaun-fog, amely szerencsét hoz. 2-vel nött SZERENCSE pontjaid száma. Zsebre vágod a fogat, és megindulsz keletre az alagútban. Lapozz a [315](#)-re.

### **176.**

Óvatosan lépkedve lassan fölmész a lépcsőn. Hamarosan baj nélkül eléréd a tetőt. Az Új alagútban haladsz tovább. Lapozz a [277](#)-re.

### **177.**

Hallod, hogy a Gnóm így kiált. Hárrom korona - s abban a pillanatban a zár kipattan. Ahogy a súlyos ajtók lassan kinyílnak, a Gnóm előreugrik, és egy üveggolyót hajít a lábadhoz. Zöld gáz szabadul föl a törött üvegből. Megpróbálod nem belégezni. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [243](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [103](#)-ra.



### **178.**

Az ajtó nem tud ellenállni dühödt rohamaidnak. A középső panel bereped, és most már akkora lyukat tudsz törmí rajta rúgásáiddal, amelyen ki tudod préselni magad. Csuromvizesen, de boldogan, hogy túlélted ezt a megpróbáltatást, újra elindulsz észak felé. Lapozz a [344](#)-re.

Ahogy a Törpére vetitek magatokat, ő két kézidárdát húz elő övéből, és felétek hajítja. Mindkettőket a lábatokon talál el, és azonnal megbénultok a hegyén levő méregtől. 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Mintha csak a padlához lennél ragasztva, tehetetlenül nézed, ahogy a Törpe kihúzza a dárdát a combodból. Megkérdezi, hogy most már hajlandó vagy-e alávetni magad a Próbának. Nehezen bólintasz. A méreg hatása lassan elmúlik, és újra tudsz mozogni. A Törpe int, hogy kövesd. Thromnak azt mondja, hogy várjon rá, míg visszatér. Kinyit egy titkos ajtót a kamra falán, és egy kis, kör alakú szobába vezet. Miután bezárja az ajtót, két csontkockát nyújt át neked, hogy dobd őket a padlára. Egy hatost és egy kettest dobsz, az összeg nyolc. A Törpe azt mondja, dobjál újra, de most meg kell jósolnod, hogy az összeg nagyobb vagy kisebb lesz-e nyolcnál, vagy épp annyi? Ha szerinted ugyanannyi lesz, lapozz a [290](#)-re. Ha úgy gondolod, hogy az összeg kisebb lesz, mint 8, lapozz a [191](#)-re. Ha úgy, hogy az összeg nagyobb lesz, mint 8, lapozz a [84](#)-re.



### **180.**

Ahogy előreveted magad a Vérvadra, hirtelen úgy érzed, hogy elájulsz. A medencéből mérgező gáz árad, és eszméletlenül zuhansz a földre. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz az [53](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [272](#)-re.



### **181.**

Az alagút egy márványpadlójú terembe vezet, a boltozatot pillérek tartják. Lépteid kopognak a padlón, és visszhangoznak a teremben. A hátadon végigfut a hideg, úgy érzed, mintha láthatatlan szemek figyelnének. Nem tudod, hogy az egyik oszlop mögött egyik vetélytársad lapul. A Nindzsa az, a sötét ruhába öltözött gyilkos. Hangtalanul előlép az oszlop mögül, és egy csillagformájú fémlemezt hajít a hátadba. Egy belső hang ösztönösen azt mondja, bukj le. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [312](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [45](#)-re.

### **182.**

A hőmérséklet tovább emelkedik, és már iszonyatosan izzadsz. Ahogy küzdesz tovább, a hőség nő, míg már úgy érzed, hogy elviselhetetlen és elájulsz. Ha ittál a bambuszban talált folyadékból, lapozz a [25](#)-re. Ha nem álltál meg inni, lapozz a [242](#)-re.



### **183.**

Felcsatolod a gólyalábakat, és néhány bizonytalan lépést teszel. Önbizalmad nő, és hamarosan úgy érzed, végig tudsz menni az iszapon. Füst száll fel a gólyalábak aljából, ahogy az iszap kezdi azokat szétmarni. Nyugodtan továbbmész, és hamarosan ismét szilárd talaj van alattad. Sajnos a gólyalábakat iszap borítja, és el kell dobnod őket. Észak felé indulsz, és hamarosan egy elágazáshoz érsz. Ha nyugatnak akarsz menni, lapozz a [386](#)-ra. Ha inkább továbbhaladsz észak felé, lapozz a [218](#)-ra.





### 184.

A Barbár, aki elmondja, hogy Thromnak hívják, a dereka köré tekeri a kötelet, és kezedbe nyomja annak szabad végét. Miközben meggyújtja a fályát, látod a bizalmatlanságot a szemében. Lassan átmászik a verem peremén, míg te megfeszíted magad, és erősen tartod a kötelet. Míg lassan leereszted, látod a Throm fályája által megvilágított verem sima oldalát. Végül a Barbár leér a fénkre, és felkiált, hogy egy újabb alagút indul onnért északnak. Azt mondja, hogy kösd a kötelet egy kiálló sziklára, és ereszkedj le magad is. Ha a Barbárral maradsz, és északra indulsz az alsó alagútból, lapozz a [323](#)-ra. Ha el akarod hagyni és átugrasz a verem felett, lapozz a [149](#)-re.



### **185.**

A Troglodytákát túlságosan elfoglalja a törzsi tánc ahoz, hogy meghallják kardod csörrenését, és továbblopódzol. Amikor úgy véled, hogy már elég messzi vagy tőlük, felállsz, és keresztülrohansz a barlangon. Magad előtt egy föld alatti folyót látsz, amely keletről nyugatra folyik a barlangon át és egy fahíd keresztezi. Hangot hallasz, és hátrapillantva rájössz, hogy fölfedeztek. A Troglodyták űzőbe vettek. Ha fel akarsz rohanni a hídra, lapozz a [318](#)-ra. Ha inkább a folyóba veted magad, lapozz a [47](#)-re.



### **186.**

Lassan és elővigyázatosan mászol föl a bálványra. Épp meg akarod ragadni széles fülét, amikor a lábad hirtelen megcsúszik. Tedd próbára SZE-RENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [260](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [358](#)-ra.



### **187.**

Az alagút élesen jobbra kanyarodik, és a sarokban egy hosszú szakállú kis öregembert látsz, aki egy széles fonott kosár mögött rejtőzködik. A kosárhoz egy kötelet erősítettek, amelynek másik vége belevész a mennyezetbe. Az öreg ijedten így szól: - Ne támadj meg engem, idegen. Nem jelentek veszélyt a számodra. Azért vagyok itt, hogy segítsek neked. Ha lennél olyan kedves, és valami kis jutalmat ajánlanál, szívesen felhúználak a kosárban a felső szintre. És higgyél nekem, ott kéne lenned. - Ha adnál valamit az öregnek hátizsákok tartalmából szolgálataiért, lapozz a [360](#)-ra. Ha inkább elmész mellette, és továbbhaladsz az alagútban, lapozz a [280](#)-ra.

### **188.**

Az alagút enyhén lejteni kezd, és végezetül egy mély medencéhez vezet, amelyet körül fognak az alagút falai. Ha emlékszel még a szellemlánya verisére, lapozz a [155](#)-re. Ha nem találkoztál a szellemlánnal, lapozz a [224](#)-re.



### **189.**

Az Ork láncos buzogányának tüskéje fájdalmasan mélyed a bal combodba. 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Hátratátorodsz, de időben visszanyered egyensúlyodat, és véded magad. Az alagút Szerecsére túl keskeny ahhoz, hogy minden két Ork egyszerre támadjon. Egyenként küzdesz meg velük.

Első Ork	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5
Második Ork	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 4

Ha győzöl, lapozz a [257](#)-re.

### **190.**

Egész tested vadul remeg, és képtelen vagy megakadályozni, hogy elveszítsd eszméleted. 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz az [50](#)-re.

### **191.**

Dobj két kockával. Ha az összeg kisebb, mint 8, lapozz a [152](#)-re. Ha az összeg nagyobb, vagy épp 8, lapozz a [121](#)-re.





### 192.

Ahogy mész az alagútban, egy vasrácsot pillantasz meg a földön. Ha úgy gondolod, hogy megállsz és felemeled, lapozz a [120](#)-ra. Ha szívesebben mész tovább, lapozz a [292](#)-re.

### 193.

A sav keresztülmarja a gyomorfaladat, és az életfontosságú szerveidet eszi. Eszméletlenül esel össze, és többé nem térsz magadhoz. Kalandoz itt véget ér.

### 194.

Az alagút falán levő kőpárkányon két poros, bőrkötéses könyvet látsz. Throm egy morgással fejezi ki megvetését az írott szó iránt, és sürget, hogy hagyd a könyveket, igyekezzetek tovább. Mit tezzel:

Kinyitod a vörös bőrbe kötött könyvet?

Lapozz az [52](#)-re.

Kinyitod a fekete bőrbe kötött könyvet?

Lapozz a [138](#)-ra.

Továbbmész észak felé az alagútban?

Lapozz a [369](#)-re.

### **195.**

Előrántod kardodat, és az öregre veted magad. Ő felemeli bal karját, és hirtelen láthatatlan falnak ütközöl, - Ne légy bolond, hatalmam nagy - mondja nyugodtan. Ha nem hiszel nekem, jól figyelj. A semmiből egy repülő ököl tűnik fel, és mielőtt elhalhatnál, az arcdba csap. 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Megrázod fejedet, és az álladat dörzsölöd. Úgy tetszik, nincs más választásod, mint válaszolni a kérdéseire. Lapozz a [382](#)-re.

### **196.**

Épp időben emeled föl a pajzsod, mert egy tucatnyi tüske csapódik bele, amelyeket a Manticore a farkából lőtt ki és a szívednek irányzott. A pajzsod felfogta őket, és nem esett bántódásod. Fürgén előhúzod kardodat, és a Manticore-ra támadsz.

*Manticore*      ÜGYESSÉG 11    ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, lapozz a [364](#)-re.



### **197.**

Szerencsére a hőmérséklet süllyedni kezd, és hamarosan ismét csaknem hűvös van. Az alagút bal oldali falán egy zárt ajtó van. Kis vaslemez találysz rajta, amely valószínűleg félrecsúsztatható. Mit teszel?

Megpróbálod kinyitni az ajtót? Lapozz a [171](#)-re.

Megpróbálod elcsúsztatni a vaslemezet? Lapozz a [156](#)-ra.

Továbbmész az alagútban észak felé? Lapozz a [326](#)-ra.

### **198.**

Mihelyt a gáz szétoszlott, visszamész a látához, és belenézel. Egy nyaklánc hever a alján, de valaki már kivette a foglalatból a követ. Ez annyira felbosszant, hogy a földre hajítod a láncot, és kisietsz a szobából az alagútba. Lapozz a [230](#)-ra.

### **199.**

Túl sok az íj, hogy elkerülhessd lövésüket. Dobj egy kockával, hogy meghatározd, hány nyílvessző fúródik testedbe, és vonj le 2 ÉLETERŐ pontot mindegyikért. Ha életben maradsz, sokáig pihensz itt, hogy visszanyerd erődet. 1 SZERENCSE pontot veszítesz. Amikor végül eléggé erősnek érzed magad, hogy továbbhaladj, távozol a szobából, és továbbmész nyugat felé az alagútban. Lapozz a [74](#)-re.



### **200.**

Az ajtó egy szalmával borított padlójú kis szobába nyílik. A szoba közepén egy széles, letakart, vagy két méter magas ketrec áll. A takaró tetején egy zsinór van, amely egy a boltozathoz erősített gyűrűn át lelóg a padlóra. Ha fel akarod húzni a takarót, lapozz a [321](#)-re. Ha inkább elhagyod a szobát, és továbbmész észak felé az alagútban, lapozz a [316](#)-ra.

### **201.**

Átkutatod az Ivy szobájában lévő szekrényeket és dobozokat, de egy öreg csontdarabon kívül semmit sem találsz. A kamra keleti falán egy ajtó van, és úgy döntesz, erre távozol és ha óhajtod, magaddal viszed a csontot. Kilépve egy újabb alagút szájánál találod magad. Lapozz a [305](#)-re.



### **202.**

A kobra gyorsabb, mint te vagy, és csuklyás fejével előrecsap, hogy megmarjon. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha SZERENCSÉD van, lapozz a [18](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [42](#)-re.

### **203.**

Nagy nehezen lábra állsz, és előhúzod a kardod. Ideje, mert a félelmetes bestia már egészen közel van. Életed egyik legkeményebb harca vár rád.

*Verembestia*      ÜGYESSÉG 12    ÉLETERŐ 15

Ha győzöl, lapozz a [258](#)-ra.

### **204.**

Az oszlop tetején egy láthatatlan rugós lemez van, és mihelyt visszateszed a koponyát, a szerkezet működésbe lép. Az íjak nyílvesszőkkel árasztják el a szobát. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [131](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [199](#)-re.

### **205.**

Miközben a Leprechaunok után futsz, újabb nevetést hallasz, ez alkalommal magad mögül. Hátra nézel, és hat újabb Leprechaun bújik elő az alagút falának egy rejtekajtajából. Hirtelen egy újabb Leprechaun veti magát a hátradra a mennyezeti párkányról. Lerázod magadról, kardot rántasz, mire a Leprechaunok még hangosabban nevetnek. Ha meg akarod támadni őket, lapozz a [306](#)-ra. Ha inkább elmész mellettük, lapozz a [161](#)-re.



## **206.**

Cseppkövek hullanak mindenütt körötted, de nincs elég erőd, csak kúszni tudsz a boltív felé. Hirtelen egy kart érzel a derekad körül, amint megragad, és rájössz, hogy Throm visz téged. Letesz egy biztonságos helyre az alagútban, és ellátja sebeidet. Úgy döntesz, hogy eszel valamit, hogy visszanyerd erődet, és Thromnak is adsz egy adagot, hálából, hogy megmentett. Elnézed kéri, hogy ilyen közuhatagot okozott, és kezet nyújt. A fájdalom elle nére elmosolyodsz, és megrázod a kezét. Amikor végül összeszeded magad, felállsz, keletnek indulsz Throm vezetésével. Lapozz a [60](#)-ra.

## **207.**

Leveszed az inget, és kettéteped. Mindkét lábadat betekerед, hogy valami védelmet nyújtson, és óriási léptekkel nekvágsz a maró iszapnak. Mi helyt szilárd talajt érzel a lábad alatt, kapkodva levágod magadról kardoddal az égető ingdarabokat. Azonban némi iszap így is belette magát a sarkadnál. 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Újra északnak indulva egy kereszteződéshez érsz. Ha nyugatnak akarsz menni, lapozz a [386](#)-ra. Ha továbbmész észak felé, lapozz a [218](#)-ra.





### **208.**

Az ajtó kipattan, hátralépsz, és átugrod a vermet. A kötelet a hátizsákodba teszed, és a vermet újra átugorva távozol a szobából, majd továbbmész észak felé. Lapozz a [326](#)-ra.

### **209.**

Rémülten tapasztalod, hogy nemcsak elázott és ehettelenné vált az összes élelmiszered, hanem az egyik kincs is hiányzik, amit találtál. Húzz ki valamit Felszerelési tárgyaid közül: vagy az egyik ékkövet, vagy az egyik italt. Óvatosan minden megmaradt tulajdonod visszarakod a táskába, és újra megin-  
dulsz északnak. Lapozz a [356](#)-ra.

### **210.**

Belépsz a szobába, ahol egy szakadt ruhás férfi áll, bal karjával a falhoz láncolva. Látod, hogy a jobb keze hiányzik, és rájössz, hogy az lehetett az ajtóra szögezve. Kegyelemért könyörögve hátrál, ameddig láncai engedik. Ha meg akarod szabadí-  
tani láncaitól, lapozz a [27](#)-re. Ha inkább otthagyd és továbbmész északra, lapozz a [78](#)-ra.



### **211.**

Kiszabadítod magad Ivy szorításából, és előhúzod a kardodat. Ivy egy törött zsámolyt ragad fel fegyvernek.

Ivy      ÜGYESSÉG 9      ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, lapozz a [201](#)-re.

### **212.**

Keményen megmarkolod a kötelet, és hátralépsz, hogy legyen helyed nekifutni. Azonban a homályos megvilágításban nem veszed észre, hogy valaki csaknem kettévágta a kötelet pont a fölött a rész fölött, ahol fogod. Ahogy átlendülsz a verem fölött, a kötél hirtelen elszakad, és rémülten felsikoltva hullasz alá a mélységbe. Lapozz a [285](#)-re.



### **213.**

Az alagút hamarosan kettéválik. A nyugati ágból zúgó hangot hallasz. Ha arra akarsz menni, hogy megtudd, mi okozza a zajt, lapozz a [108](#)-ra. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [14](#)-re.

### **214.**

Ahogy mész, egy vörös vonalat látsz az alagút földjén és egy figyelmeztető táblát a falon, amely így szól: „Fegyvert tilos ezen a ponton átvinni,” Ha leteszed a fegyvereidet, mielőtt továbbmennél északnak, lapozz a [389](#)-re. Ha nem törődsz a figyelmeztetéssel és továbbra is magadnál tartod fegyvereid, lapozz a [181](#)-re.

### **215.**

Kardod könnyedén áthatol a spóragolyó vékony külső burkán. Sűrű barna spórafelhő csap ki a golyóból, és körülvesz. Némelyik spóra a bőrödhez tapad, és rettenetes viszkést okoz. Nagy daganatok nőnek az arcodon és karodon, és a bőröd mintha égne. 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Vadul vakarózva átléped a leeresztett golyót, és keletnek veszed az utad. Lapozz a [13](#)-ra.

### **216.**

Felismered a Medúza kígyóborította fejét, s lehunyod a szemed, hogy elkerüld halálos tekintetét, amely kővé változtatna. Ha be akarsz menni a ketrecébe, hogy csukott szemmel levágd, lapozz a [308](#)-ra. Ha inkább csukott szemmel kihátrálisz a szobából, hogy továbbmenj észak felé, lapozz a [316](#)-ra.





## 217.

Az átjáró lassan emelkedni kezd, könyörtelenül észak felé vezet. Egyetlen elágazást sem találsz. Nincs egy ajtó, de még egy beugró sem, amelyet megvizsgálhatnál, és kezdesz figyelmetlenebbé válni. Egy idő után olyan nemtörődöm leszel, hogy nem veszed észre a vékony zsineget, amely alacsonyan van kifeszítve az átjáróban. Csak amikor a lábad hozzáér, jössz rá, hogy hibáztál. A dörgő hang szinte fülsiketítő lesz, és az alagút homályából hirtelen egy hatalmas sziklatömb gurul feléd egyre gyorsabban. Leejtve pajzsodat, ha van (1 ÜGYESSÉG pontot vesztettél), megfordulsz, hogy menekülj a közelgő szikla elől. Lapozz a [36](#)-ra.

## 218.

Hamarosan egy kettős ajtóhoz érkezel, mely balról nyílik. Hallgatózol, de semmit sem hallasz. A kilincshez nyúlsz, az ajtó megnyikordul, és bekucskálsz a nyíláson. Egy fegyveres harcos fekszik hason a földön. A szoba csupasz, alacsony, falai simák. A harcos halottnak látszik, akkor sem mozdul, amikor szólsz hozzá. Hatalmas drágakő, talán gyémánt fekszik kinyújtott karja előtt. Ha be akarsz lépni a szobába, hogy elvedd a gyémántot, lapozz a [65](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [252](#)-re.



### **219.**

Nem bírod tovább visszatartani a levegőt, és a felszíne emelkedsz. Balszerencsédre az egyik Troglodyta meglát, és riasztja társait. Tehetetlenül figyeled, ahogy az íjászok célba vesznek, és aztán végzetes hatással záporoznak rád a vesszők. Élettelent testedet elragadja a folyó a hegy rejtett mélyébe.

### **220.**

Tompa „bamm” hallatszik, mintha halálharang kondulna. Körötted minden remegni látszik, és összeszorítod fogadat, ahogy a fejed rezegni kezd. Egész tested rang, és a földre zuhansz. Remegsz, reszketsz, vonaglasz a padlón, ahogy vibrálás erősödik. 2 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Kétségeesetten gondolkodsz, hogyan hallgattathatnád el a harangot. Mit teszel:

Olyan hangosan sikoltasz, ahogyan csak  
tudsz? Lapozz a [61](#)-re.

Megpróbálod leállítani csizmáddal a  
harangot? Lapozz a [346](#)-ra.

### **221.**

Az alagút egy nyirkos, magas, kövekkel telehányt szobába vezet. Hosszú, agyarakra emlékeztető cseppkövek lógnak fenyégetőn a mennyezetről, folyamatos csöögésük tejszerű tócsákat eredményez a földön. Az alagút egy ördögszáj alakú faragtott boltíven keresztül vezet. Ha át akarod kutatni a kamrát, lapozz a [374](#)-re. Ha inkább egyenesen a boltívnek tartasz, lapozz a [60](#)-ra.

### **222.**

Felismered a fenevadat, egy Manticore. Fejedben tartva a vers figyelmeztetését, figyeled a farkát, amelyből vastag, kemény, hegyes tüskék állnak ki. Ha van pajzsod, lapozz a [196](#)-ra. Ha nincs nálad pajzs, lapozz a [6](#)-ra.



### **223.**

Magabiztosan lépsz föl az első cölöpre, és hágsz a következőre. Ahogy a harmadikra lépsz, éles szálkák tömege lövell ki belőle, mindegyik több centi hosszú. 2 SZERENCSE pontot veszítesz. A szálkák nagy sebességgel repülnek szanaszét, és nem tudod elkerülni, hogy eltaláljanak. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány szálka fúródott a bőrön alá. Mindegyik 1 ponttal csökkenti ÉLETERŐDET. Ha életben maradsz, átmászol a többi cölöpön, és leülsz, hogy fájdalmak közepette eltávolítsd magadból a szálkákat. Pihensz egy ideig, aztán elindulsz újra kelet felé. Lapozz a [313](#)-ra.

### **224.**

Úgy látszik, nincs semmi út, amelyen továbbmehnél észak felé. Megfordulsz, és visszamész az alagútban, elhaladsz a fasék mellett. Hamarosan egy elágazáshoz érsz, és jobbra kanyarodva nyugatnak tartasz. Lapozz a [43](#)-ra.

## **225.**

Gyorsan reagálsz, és sikerül levágnod a Vérvad kinyújtott nyelvét kardod egyetlen csapásával. A fenevad felüvölt fájdalmában, és előreveti magát, hogy vérborította állkapcsával meragadjon. Élet-halálharc következik.

Vérvad    ÜGYESSÉG 12    ÉLETERŐ 10

Mihelyt megnyerted az első Fordulót, Tedd prórára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [97](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [21](#)-re.



## **226.**

Az étel olyan füvet tartalmaz, amely növeli erődet. Adjál 3-at ÉLETERŐ pontjaidhoz. Fölmehetsz a kis fülkébe, ha eddig nem tettet meg - lapozz a [41](#)-re, vagy távozol a kamrából, és továbbmész nyugat felé - lapozz a [83](#)-ra.

## **227.**

Az öreg még mindig mosolyogva néz rád. - Tévedsz - mondja csöndesen. Lapozz a [85](#)-re.

## **228.**

Mélyen lenyúlsz a lyukba. Hirtelen megfagy bened a vér, amint valami meleg és nyúlós tekeredik a karod köré. Sikerül kihúzni a karodat a lyukból, de egy hatalmas végtag hihetetlenül erős szívókorongokkal tapad a karodra. Mire sikerül levágnod magadról, a karod remeg a fájdalomtól. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [150](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapoz a [33](#)-ra.

## **229.**

Mihelyt fejed a kék fény alá ér, fojtott hangok morolását hallod. Az arcok immár nem nevetnek, szenvédővé és reményvesztetté változik kifejezésük. Egy fiatal lány szomorú arca lebeg előtted, és egy verset kezd suttogni. Megkövülten figyelsz, úgy véled, hogy különleges mondandója van számodra annak, amit szaval:

*„Mikor a folyosó földjét víz mossa.  
Ne vonulj rögtön vissza.  
De ugorj bátran a habokba.  
És sikerülhet a Próba.”*

Megjegyezve a szellemlány versét, gyorsan keresztülmész a fénysugáron, és továbbhaladsz északnak. Lapozz a [107](#)-re.



### **230.**

Az alagút kiszélesedik, és magad előtt egy tágas barlangot látsz, amelyből vékony hangok szűrődnek ki. A bejárathoz lopódzol, és benézel. Vagy húsz apró, hosszú orrú, nagy fülű emberke van odabent, és egy vastag aranyszobor körül kört alkotva körbefutnak. Mit teszel:

- Bemész és szóba elegyedsz  
velük? Lapozz a [88](#)-ra.  
Megpróbálsz ellopakodni  
mellettük? Lapozz az [5](#)-re.  
Iszol a Doppelganger italból (ha van  
neked)? Lapozz a [385](#)-re.



### **231.**

A halott Hobgoblinok mögött egy medencét találsz, és amilyen gyorsan csak tudsz, nagyokat kortyolsz a hideg vízből. Ez semlegesíti a savat, és lassan kezded összeszedni magad. Fájdalmaid ellenére felállsz, és elindulsz észak felé. Lapozz a [110](#)-re.

### **232.**

Ha fegyvertelen vagy, lapozz a [286](#)-ra. Ha még megvannak fegyvereid, lapozz a [320](#)-ra.

### 233.

Letörsz egy nagy darabot a gombából, és vadul a szádba tömöd. Azonnal úgy érzed, hogy a gyomrod puffadni kezd, és látod is, ahogy az öved alatt kidudorodik. Aztán az egész tested nőni kezd, hangos reccsenéssel szakítva szét körötte a ruhát. Egyre nagyobb leszel, és hamarosan arcod a mennyezetnek nyomódik. A gomba után, amit ettél, tűvé teszik a világot a varázslók, óriássá tevő varázsitalukhoz, de számodra ez a vég. Túl nagy vagy, hogy elhagyd a cellát, kalandod itt véget ér.



### 234.

Kicsit távolabb az alagút földjét vastag, zöld iszap fedi. Fenyegetően néz ki, ezért úgy döntesz, mie előtt belelépnél, egy ruhadarabot lögatsz bele. Az iszap azonnal szétmarja a ruhát, nyoma sem marad. Ha van egy pár gólyaláb nálad, lapozz a [183](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [207](#)-re.

### 235.

Nincs időd elmozdulni, a dárda a combodba fúródik. 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz a [73](#)-ra.

### **236.**

Az ököl visszahúzódik, és újra ütni készül. Szabad kezeddel előhúzod kardodat, és megpróbálod le-vágni az ajtó kilincsét. Bár nem ismered föl, egy Imitátor (Utánzó) támadott meg, elváltoztatott alakban.

*Imitátor*      ÜGYESSÉG 9      ÉLETERŐ 8

Mihelyt megnyerted az első Fordulót, lapozz a 314-re.

### **237.**

Az alagút hirtelen balra fordul, és észak felé vezet, ameddig ellátsz. Hamarosan egy zárt faajtóhoz érsz a bal oldali falon. Ha ki akarod nyitni az ajtót, lapozz a 12-re. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a 100-ra.

### **238.**

Esés közben mefragadod a kötelet. Átlendülsz a túloldalra. Felemeled a sisakot a rúdról, és a fejedre teszed. Kitűnő kovácsmester munkája. 1-gyel növeled vele ÜGYESSÉG pontjaid számát. Nem óhajtod megkockáztatni visszafele is a kötélen a sétát, inkább végigkúszol rajta. Amikor ismét szilárd talaj van a lábad alatt, átmész a boltív alatt, és észak felé tartasz az alagútban. Lapozz a 291-re.



### **239.**

Nem sokkal lejebb egy zárt ajtót találsz az alagút bal oldalán. Füledet az ajtóhoz szorítva hallgatózol, de semmit sem hallasz. Ha ki akarod nyitni az ajtót, lapozz a [102](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [344](#)-re.



### **240.**

Lenézel, és látod a két Repülő Őr összezúzott holttestét a földön. Megpróbálod kipiszkálni a bálvány smaragdszemét kardod hegyével. Amikor sikerrel jársz, és kezedbe fogod a követ, meglep a súlya. Reméled, hogy később hasznodra lehet, és a hártyásakodba teszed. Ha most a jobb oldali szemet is ki akarod venni, lapozz a [34](#)-re. Ha inkább lemászol a bálványon, lapozz a [89](#)-re.

### **241.**

Barna bársonyfüggöny zár el egy boltívet az alagút keleti falán. Ha el akarod húzni a függönyt, és átmenni a boltív alatt, lapozz a [393](#)-ra. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [291](#)-re.

### **242.**

Megrázod a fejedet, kétségbesen setten próbálsz uralkodni magadon, hogy el ne veszítsd az eszméletedet. De túl nagy a forróság, és öntudatlanul zuhansz a földre. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a [48](#)-ra. Ha az összeg nagyobb, lapozz a [366](#)-ra.

### **243.**

Hogy ne lélegezd be a gázt, kezeddel elfedorod az orrodat és a szádat, így követed a Gnómot a nyitott ajtón keresztül. Egy újabb alagútba érsz, amelynek végén a napvilág rég várt látványa vár. Legnagyobb meglepetésre félúton a Gnóm holt-testébe botlasz. A halántékából egy nyílvessző áll ki. A Gnóm, miközben szabadulni próbált, beleesett Szukumvit báró utolsó csapdájába. Elmész mellette, ki a ragyogó napsütésbe. Lapozz a [400](#)-ra.

### **244.**

Elveszi az Aranypénzt, és azt mondja, hogy az egyik északi alagútban van egy madárdémon alakkú faragott faszék. A szék karfájában van egy rejtett üreg, amelyben egy üvegfiola lapul. - A Doppelganger ital van benne, ha jól emlékszem. Sok szerencsét. Remélem, találkozunk még, nemcsak itt, e pokoli alagutakban. - A férfi elcsoszog, és te tovább folytatod utadat. Lapozz a [109](#)-re.



## **245.**

Nincs más választásod, mint kinyitni az ajtót, mint hogy a fal túl sima ahhoz, hogy megmászd. Mély lélegzetet véve lenyomod a kilincset, és egy homokos talajú verembe lépsz. Bent, a szemközti falon levő kétszárnyú ajtó előtt, egy hatalmas, dinoszauruszszerű szörnyeteg áll. Hatalmas, vaskos lába van, és vagy tíz méter magas. Kemény, zöldestarka bőre van, és szájában borotvaéles fogak sorakoznak. Csonttörő erővel csattantja össze állkapcsát, és megremegsz, amint kihúzott karddal felé közeledsz.

*Verembestia*    ÜGYESSÉG 12    ÉLETERŐ 15

Ha győzöl, lapozz a [258](#)-ra.

## **246.**

Bár olyan óvatos vagy, amilyen csak lehetsz, lábad hozzáér az egyik cölöphöz. Azonnal éles szálkák válnak le róla, mindegyik több centiméter hosszú. 2 SZERENCSE pontot veszítesz. A szálkák nagy sebességgel vágódnak ki minden irányba, és téged is eltalálnak. Dobj két kockával, hogy megtudd a bőrödbe fúródó szálkák számát. minden szálka 1-gyel csökkenti ÉLETERÖDET. Ha életben maradsz, leülsz, és nagy fájdalmak közepette kipiszkálod testedből a szálkákat, mielőtt továbbmennél kelet felé. Lapozz a [313](#)-ra.

## **247.**

Az előtted álló fenevad a rettegett Manticore. Far-ka végén vastag, kemény tüskék sorakoznak. Hir-telen csap egyet a farkával, és egy tucat tú repül feléd. Dobj egy kockával. Ez adja a testedbe fúró-dó tüskék számát. 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz tüskékként. Ha életben maradsz, előrebotorkálsz, hogy megtámad a Manticore-t a kardoddal, mie-lött ideje volna újabb adag halálos tüskezáport zúdítani rád.

*Manticore*      ÜGYESSÉG 11      ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, lapozz a [364](#)-re.

## **248.**

Az ajtó egy észak felé vezető alagútba nyílik. Be-csukod magad mögött az ajtót, és ismét útnak indulsz. Lapozz a [214](#)-re.



### **249.**

Még hallod, amint a Gnóm így szól: - Egy korona és két koponya - majd a fehér villám kicsap a zár-ból, a mellelde fúródik, és elveszted az eszméle-tedet. Dobj egy kockával, és adj 1-et a kapott számhoz, majd az összeget vond ki ÉLETERŐD-BŐL. Ha életben maradsz, magadhoz térsz, és a Gnóm felszólít, hogy próbáld meg újra. Tudod, hogy egy drágakövet a megfelelő helyre tettél, de azt nem, hogy melyiket. Felsóhajtasz, és habozva új kombinációval próbálkozol.

A	B	C	
Smaragd	Gyémánt	Zafír	Lapozz a <a href="#">16</a> -ra.
Gyémánt	Zafír	Smaragd	Lapozz a <a href="#">392</a> -re.
Zafír	Smaragd	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">177</a> -re.
Smaragd	Zafír	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">287</a> -re.
Gyémánt	Smaragd	Zafír	Lapozz a <a href="#">132</a> -re.
Zafír	Gyémánt	Smaragd	Lapozz a <a href="#">249</a> -re.

### **250.**

Az ajtó felé futsz, de az öreg utánad kiált: Kár futnod, senki sem menekülhet előlem. Állj meg, vagy azonnal kővé változtatlak. - Mit teszel:

Továbbfutsz?	Lapozz a <a href="#">44</a> -re.
Kardoddal rátámadsz?	Lapozz a <a href="#">195</a> -re.
Azt mondod, hogy válaszolsz kérdéseire?	Lapozz a <a href="#">382</a> -re.

### **251.**

A rejtélyes hang ismét megszólal, ez alkalommal legnagyobb meglepetésre jóval kevésbé fenyegetően. - Helyes, gázdám szereti azokat, akik nem hajbókolnak. Fogadd el az ajándékát. Egy kívánságodat teljesíti, de csak egyet. Jó utat, - Mintegy varázsütésre egy aranygyűrű bukkan elő a semmiből, és finom csilingeléssel a lábadhoz hull. Fölveszed, és az ujjadra húzod. Az ajtó kinyílik, és viszszatérsz az északra vezető alagútba. Lapozz a [344](#)-re.

### **252.**

Az alagút jó ideig észak felé tart, majd zsákutcába torkollik. A nyugati falán egy csúszda szája áll ki, s úgy tűnik, ha nem akarsz visszafordulni, ez az egyetlen választásod. Úgy határozol, hogy megkockáztatod, és bemászol a csúszdába. Lágyan siklasz lefelé, és egy szobába zuhansz. Lapozz a [90](#)-re.

### **253.**

Kiveszed a hátizsákodból a csontot, és lehajítod a lépcsőn. Az ugatás hangosabb lesz, majd morgás-sá és vicsorgássá változik, amikor a csont talajt ér. Karddal a kézben lassan lemész a lépcsőn, és két jól megtermett fekete Őrzőkutyát látsz, amint a csonton verekszik. Gyorsan elmész mellettük, és lefordulsz az alagútban. Lapozz a [315](#)-re.



### **254.**

Kivont karddal, lassan közeledsz a hatalmas, nyálkás Sziklahernyó felé.

Sziklahernyó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, lapozz a [76](#)-ra. Két Forduló után Elmenekülhetsz nyugatnak futva az alagútban. Lapozz a [117](#)-re.

### **255.**

Miközben körbefutsz a keskeny ösvényen, hirtelen megszédülsz. A medencéből jövő gáz megteszi hatását, látásod elhomályosul, és elveszíted egyensúlyodat. Alig vagy tudatában, hogy a Véravad nyelve körédt tekeredik, és lehúz az iszapba. Miután az undorító iszap elemészt, a szörnyű Véravad kedvére elfogyaszt.

### **256.**

Eszedbe jut az öreg tanácsa, és átvizsgálod a karfát a titkos üvegért. Egy szemmel alig látható repedést találsz a karon, amit megnyomsz, majd megcsavarsz. Hirtelen egy apró ajtó pattan föl, és meglátsz egy mélyedésben fekvő üvegfiolát. Kiveszed, és elolvashod a címkét: „Doppelganger ital - csak egy adag. Ez az ital lehetővé teszi, hogy bármelyik közelben lévő élőlény alakját felvedd.” Hátizsákodba teszed a különös italt, és továbbmész észak felé. Lapozz a [188](#)-ra.

### **257.**

Az egyik Ork zsebében egy aranyrögöt és egy facsövet találsz. A hátizsákodba teszed szerzeményeidet, és elindulsz nyugatnak. Lapozz a [164](#)-re.

### **258.**

Kimerülten leülsz a halott bestia farkára, és pi-hensz egy kicsit. Amikor lenézel a földre, hirtelen egy vaskarikát pillantaszt meg, amely kiáll a homokból. Ha meg akarod húzni a karikát, lapozz a [95](#)-re. Ha inkább távozol a veremből a szárnyasajtón keresztül, lapozz a [248](#)-ra.

### **259.**

Ügyet sem vetve a fájdalomra továbbbrohansz. Egy föld alatti folyót látsz magad előtt, amely keletről nyugatra folyik keresztül a barlangon, és egy fahíd keresztezi. Hátrafordulsz, és látod, hogy a Troglodyták szorosan a nyomodban vannak. Ha fel akarsz futni a hídra, lapozz a [318](#)-ra, ha inkább a folyóba veted magad, lapozz a [47](#)-re.

### **260.**

Épphogy sikerül megragadnod a bálvány fülcimpáját és támasztékot keresni a lábadnak. Átmászol az arca fölött, és leülsz az orrára. Előhúzod karddat, és azon gondolkodsz, melyik drágakőszemét piszkáld ki előbb. Ha a balt, lapozz a [166](#)-ra. Ha a jobbat, lapozz a [140](#)-re.



### **261.**

Hiába próbálod, nem tudod a lasszót lerántani a bálvány nyakáról. Végül feladod, és otthagyd annak, aki utánad jön, akárki legyen is az. Nincs más a barlangban, ami érdekelne, ezért az északi falához mész, és belépsz az alagútba. Lapozz a [239](#)-re.



### **262.**

Az ajtó egy újabb alagútba nyílik, amely észak felé vezet. Két kerub alakú faragott kőkutat látsz magad előtt az alagút két oldalán. A kerubok szájából vízsugár folyik az előttük levő kis tálba. Mit teszel:

Iszol a bal oldali kút vizéből? Lapozz a [337](#)-re.

Iszol a jobb oldali kút vizéből? Lapozz a [173](#)-ra.

Továbbmész északnak? Lapozz a [368](#)-ra.

### **263.**

Az ajtó egy újabb alagútra nyílik. Ezen nyugat felé mész, és hamarosan ismét egy ajtóhoz érsz az alagút északi falán. Ha kinyitnád az ajtót, lapozz a [153](#)-ra. Ha inkább folytatnád utadat nyugat felé, lapozz a [74](#)-re.



### **264.**

A félhomályban két Hobgoblin látsz magad előtt, amint egymást vadul ütve, rúgva verekednek. Egy bőrtáska hever a padlón, és láthatóan ezért estek egymásnak Mit teszel:

Megpróbálsz beszélni velük? Lapozz a [130](#)-ra.

Kardoddal rájuk támadsz? Lapozz az [51](#)-re.

Megpróbálsz észrevétlénél elosonni

mellettük? Lapozz a [355](#)-re.

### **265.**

Megdörzsölök varázsgyűrűdet, és azt kívánod, bárcsak kerülne vissza a Tükör Démon saját világába, és soha ne térjen vissza. Az, még miközben minden felé közeledik, megremeg és elhalványul. Majd teljesen eltűnik, és folytathatod vándorlásod észak felé. Lapozz a [122](#)-re.

### **266.**

Átkutatod az Ivy szobájában levő szekrényeket és dobozokat, de semmit nem találsz, kivéve egy öreg csontot, amit magaddal viszel, ha kedved tartja. A keleti ajtón keresztül távozol a kamrából, és most egy újabb alagút kiindulópontjánál találod magad. Lapozz a [305](#)-re.

### **267.**

Az alagút egy elágazásnál hamarosan véget ér. Jobbra, majd balra nézve egy keskeny átjárót látsz messze a félhomályban. Ha nyugat felé indulsz, lapozz a [352](#)-re. Ha kelet felé indulsz, lapozz a [68](#)-ra.

### **268.**

Előreveted magad, és megpróbálod megragadni vezetőjüket, hogy túszul ejtsd. Ám a Troglodytákat nem éri váratlanul a doleg, és hat íjászuk azonnal kilövi rád nyilát. Halálos pontossággal céloznak, és minden a hat nyíl eltalál. Élettelenül zuhansz a földre. A Troglodyták hirtelen véget vetettek utadnak.

### **269.**

A köcsög tartalmát a kezedre üríted, és bekened vele sebeidet. Azonnal kifejti gyógyító hatását, és rögtön erősebbnek érzed magad. 3 ÉLETERŐ pontot nyertél. Ha eddig nem tettet meg, megeheted a rizst és megihatod a vizet - lapozz a [330](#)-ra - vagy távozol a teremből, s csak a gyémántot viszed magaddal - lapozz a [127](#)-re.

### **270.**

A doboz teteje könnyedén nyílik. Benne két arany-pénzt találsz, és egy üzenetet, amely egy kis pergamenen neked szól. Előbb zsebre vágod az aranyakat, aztán elolvasd az üzenetet: - „Jól tetted. Legalább volt annyi eszed, hogy megállj és elfogadd az ajándékot. Most azt tanácsolom neked, hogy keress és használj különféle tárgyakat, ha sikkerrel akarsz áthaladni Halállabirintusomon.” Az aláírás Szukumvit. Megjegyzed a tanácsot, apró darabokra téped a pergament, és továbbmész észak felé. Lapozz a [66](#)-ra.



**271.**

Épp arra készülsz, hogy áthajítsd a pajzsodat a gödör fölött, amikor az kicsúszik ujjaid közül, és elgurul. Hiába kapsz utána, beleesik a gödörbe, és nagy csörögve annak fenekén landol. Pajzsod elvesztése csökkenti harci erődet 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz. Szidod saját ügyetlenségedet, előrelépsz, átugrasz a verem fölött, és biztonságosan taladt érsz a másik oldalon. Nem veszítesz több időt, mész keletnek. Lapozz a [237](#)-re.



**272.**

Bár a Vérvad túlságosan súlyos és nehézkes ahoz, hogy kimásszon a medencéből, kinyújtja hosszú nyelvét, és a lábad köré tekeri. Öntudatlan vagy, amikor behúz magához a medencébe. Miután a gonosz iszap feldolgoz, a szörnyű Vérvad kedvére elfogyaszt.

### **273.**

A fagolyó nekivágódik a koponyának, és leveri az oszlopról a földre. Legnagyobb meglepetésre az íjak nem lövik ki halálos vesszőiket. Elővigyázatosan belépsz a szobába, és felveszed a koponyát a földről. Felismered, hogy a sárga szemek topázból vannak, és gyorsan kiveszed őket. Berakod a zsákodba, és azon morfondírozol, hogy vár-e rád csapda még a szobában. Mit teszel?

Négykézlábra ereszkedsz, és kikúszol a szobából, magaddal víve a koponyát? Lapozz a [15](#)-re.  
Visszateszed a koponyát az oszlopra, mielőtt távoznál a szobából? Lapozz a [204](#)-re.

### **274.**

Idegesen lépsz a kötélre, nem is mersz lenézni. Félúton lehetsz, amikor pánikba esel, és elveszted egyensúlyodat. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a [238](#)-ra. Ha az összeg magasabb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a [359](#)-re.



### **275.**

Sűrű füst száll fel a földről, ahová a sav folyt a törött kancsóból. Kétségeketől kúszol a földön, és iható vizet keresel a nyirkos alagút sekély po-csolyában. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [231](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [309](#)-re.

### **276.**

Megpróbálod válladdal betörni az ajtót, de meghal-lod a közeledő Troglodyták rikácsoló hangját. Csapdában vagy. Előhúzod kardodat, de a Troglodyták körülvesznek, megfeszítik íjukat és nyílzápor zúg feléd, mely végez veled. Élettelen tested a Halállabirintus mélyének földjére hull.

### **277.**

Az alagút élesen jobbra fordul, majd száz méter megtétele után egy kereszteződéshez érsz. Balra nézve két testet pillantasz meg a földön. Úgy dönt-tesz, hogy utánajársz. Lapozz a [338](#)-ra.

### **278.**

Pengéd belevájódik a Vérvad egyik valódi szemé-be. A vad rángatózva hull vissza a medencébe. Megragadod a lehetőséget, gyorsan megkerülve a medencét a kijárathoz mész. Lapozz a [134](#)-re.

### **279.**

Elágazáshoz érsz. Egy új ág nyugatnak vezet, de a nedves lábnyomok, amelyeket követtél, továbbra is észak felé haladnak. Úgy döntesz, hogy tovább-ra is a lábnyomokat löveted. Lapozz a [32](#)-re.



## **280.**

Az alagút hosszú ideig kelet felé tart, mielőtt el-ágazáshoz érnél. A dél felé vezető ágon a falakat, a földet és a mennyezetet egyaránt sűrű, zöld iszap borítja. Úgy véled, biztonságosabb, ha észak felé mész. Lapozz a [218](#)-ra.

## **281.**

Hű kardod egyetlen csapásával lefejezed a Boa Constrictort. Leemeled súlyos testét a Lányról, akit meg próbálsz magához tériteni. Szemét kissé kinyitja, de látod, hogy nincs remény. Rád mosolyog, aztán suttogva így szól: - Köszönöm. Tudom, hogy számomra már késő, de elmondom, mit tudtam meg. Jó úton haladsz, de drágakövekre van szükséged, hogy meg nyisd az utolsó kaput. Egyikük gyémánt, de nem tudom, mi a többi, n sajnos nem találtam gyémántot, de arra kérlek, te keress. Sok szerencsét. - Szeme lecsukódik, és a lány teste a hideg földre hull. Szomorúan nézed, ahogy az utolsókat lélegzi. Tudod, hogy nem bánná, ezért elveszed két törét, és átkutatod bőr hátizsákját. Némi kovásztalan kenyeret, egy tükröt és egy majom formájú csontkabalát találsz benne. Ha megveszed a kenyeret, lapozz a [399](#)-re. Ha inkább magadhoz veszed a tükröt és a kabalát és visszatérsz az észak felé vezető alagútba, lapozz a [192](#)-re.

## **282.**

Az alagút hamarosan véget ér egy elágazásnál. Gondolkodva, merre is menjen, ott áll egyedül egyik vetélytársad. Az egyik Barbár az. Szólsz hozzá, de először nem válaszol, csak hidegen mered rád, és keményen megmarkolja csatabárdját. Odamész hozzá, és megkérdezed, merre indul.

Válaszul mordul egyet, és közli, hogy nyugatnak megy, és ha akarsz, vele tart hatsz. Ha van kedved nyugatnak indulni a Barbárral, lapozz a [22](#)-re. Ha visszautasítod ajánlatát és egyedül mész tovább keletre, lapozz a [388](#)-ra.

### 283.

Egészen mélyen be kell gyömöszölnöd magad a hasadékba, hogy teljesen elrejtőzz. Ebben a kitekert testhelyzetben nem látod az elcsoszogó lábak tulajdonosát. Egy perc múlva újra minden csendes, kimászol az alagútba, és nyugatnak mész. Lapozz a [109](#)-re.

### 284.

Ittál a fekete bőrkötésű könyvben levő folyadék-ból? Ha igen, lapozz a [398](#)-ra Ha nem, lapozz az [57](#)-re.

### 285.

A hátadra puffansz, de szerencsére hátizsákon felfogja némi leg az ütést: 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Csaknem teljesen sötét van a verem fenekén, és magad előtt tapogatózva kúszol a földön. Hirtelen valami hideg, kemény, sima felületet tapintasz. A tárgy kicsi és kerek, de nem jössz rá, mi az. A hátizsákon teszed, gondolod, majd megnézed, ha kimásztál a veremből. Továbbkúszol, és végül eléréd a verem falát. Túl sima ahhoz, hogy fölmásszál rajta, ezért kardoddal kell kezednek és lábujjaidnak kapasz-kodóhelyet vájni. Soká tart, de végül kiérsz a verem keleti oldalán. Azonnal megnézed a hátizsákon levő tárgyat. Egy vérvörös rubingömb az. Elégedetten, jókedvűen indulsz útnak kelet felé, halkan fütyörészel. Lapozz a [237](#)-re.

## 286.

Most már látod, hogy hiba volt korábban letenni a fegyvereidet, de legalább most elveheted a halott Nindzsáét. Egyik hosszú kését és hosszú, görbe kardját választod. Szörnyen éles, és csak csodálni tudod félelmetes szépségét. Adj 4-et ÜGYESSÉG pontjaidhoz, és lapozz a [320](#)-ra.

## 287.

Halod, amint a Gnóm így szól: - Egy korona és két koponya s rögtön utána fehér villám lövell ki a zár-ból a melledre, és elveszíted az eszméletedet. Dobj egy kockával, adj 1-et a számhoz, és vond ki az összeget ÉLETERŐ pontjaiból. Ha életben maradsz, magadhoz térsz, és a Gnóm felszólít, hogy próbáld meg újra. Tudod, hogy egy drágakövet a megfelelő résbe tettél. De melyiket? Felsó-hajtasz, és egy új kombinációval próbálkozol.

A	B	C	
Smaragd	Gyémánt	Zafír	Lapozz a <a href="#">16</a> -ra.
Gyémánt	Zafír	Smaragd	Lapozz a <a href="#">392</a> -re.
Zafír	Smaragd	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">177</a> -re.
Smaragd	Zafír	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">287</a> -re.
Gyémánt	Smaragd	Zafír	Lapozz a <a href="#">132</a> -re.
Zafír	Gyémánt	Smaragd	Lapozz a <a href="#">249</a> -re.



## **288.**

Balra nézel, és meglátod Thromot, amint a levágott Barlangi Troll (Óriás) fölött áll. Ömlik a vér a vállán levő mély vágásból, de ez láthatóan nem aggasztja. Átkutatod a Barlangi Troll holttestét, de semmit sem találsz, kivéve egy bőrzsínórón függő csontgyűrűt egyikük nyakában. A gyűrűbe egy jelet vétek, amelyet Throm felismer. Elmondja, hogy az északi druidáké lehetett a gyűrű, és egy ilyen régi talizmán megnöveli erődet, ha tested képes befogadni. Throm nem meri megéríteni, és azt tanácsolja, hogy te is hagyd, ahol van. Ha fel akarod venni a gyűrűt, lapozz a [64](#)-re. Ha inkább továbbmész Thrommal kelet felé, lapozz a [221](#)-re.

## **289.**

A függöny felemelkedik, és rémültén látod, hogy egy koros nő néz veled szembe, akinek a haja tekergő kígyókból áll. A rettenetes Medúza az. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [216](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [19](#)-re.

## **290.**

Dobj két kockával. Ha az összeg nyolc, lapozz a [152](#)-re. Ha az összeg bármi más, mint nyolc, lapozz a [121](#)-re.

## **291.**

Az alagút jó ideig észak felé vezet, mielőtt végül élesen jobbra fordulna. A sarok után zsákutcához ér. Csak egy fából készült csúszdán tudsz továbbhaladni. Úgy döntesz, hogy vállalod a kockázatot, és bemászol a csúszdába. Lassan csúszol lefelé, s a hátadra esve egy szobába érkezel. Lapozz a [90](#)-re.



### **292.**

Egy ajtót látsz meg az alagút bal oldali falán. Hoszszan hallgatózol, de semmit sem hallasz. Az ajtó nincs kulcsra zárva, és a kilincs könnyen mozdul. Ha ki akarod nyitni az ajtót, lapozz a [93](#)-ra. Ha inkább továbbmész az alagútból, lapozz a [230](#)-ra.

### **293.**

A három párral nedves lábnyomot követve az alagút nyugati elágazásában hamarosan egy újabb elágazáshoz érsz. Ha továbbmész nyugat felé a lábnyomokat követve, lapozz a [137](#)-re. Ha inkább észak felé mész a harmadik párral lábnyom után, lapozz a [387](#)-re.





### 294.

Szabad kezeddel előrántod övedből a tőrt, és a Vérvad nyelvére vágysz. A vad felüvölt fájdalmában, és amennyire csak tudja, előreveti magát, hogy véráztatta ajkai közé kapjon. A földről kell küzdened vele töröddel. ÜGYESSÉGED 2-vel csökkent ebben a harcban, minthogy nem a kardoddal harcolsz.

Vérvad

ÜGYESSÉG 12

ÉLETERŐ 10

Mihelyt megnyerted az első Fordulót, Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [97](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [21](#)-re.

### 295.

A boltíves átjáró felé rohanva megbolvasz egy sziklában, és elterülsz a földön. Mielőtt felkelhetnél, egy cseppkő pont rád esik, hegyes vége átszúrja a lábadat. 5 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz a [206](#)-ra.



### **296.**

Látod, hogy az alagút éles kanyart vesz, s onnan tovább észak felé vezet. Megállsz a kanyarban, ahol megijesztenek a suttogó, vihogó, éles hangok. Ha elő húzod a kardodat, és belesel a kanyaron túlra, lapozz a [49](#)-re. Ha inkább visszamész a kereszteződéshez, és észak felé haladsz, lapozz a [241](#)-re.

### **297.**

Gondot okoz, hogy elvesztetted nehezen megszerzett tulajdonaidat. 1 SZERENCSE pontot veszítesz. Ivy anélkül, hogy megállna köszönetet mondani, kituszkol a keleti falon levő ajtón, és egy újabb alagút kiindulópontján találod magad. Lapozz a [305](#)-re.

### **298.**

Egy hátizsákot látsz az alagút falának támasztva. Kíváncsi vagy, vajon vetélytársaid egyikéé-e. Ha bele akarsz nézni, lapozz a [304](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [279](#)-re.





### **299.**

Az ajtó egy tágas kamrába nyílik, ahol döbbenten látod egyik vetélytársadat, aki láthatóan véres halált halt. Az egyik Barbár az, és több hosszú vasszög szúrta keresztül. A szögek a padló egy darabjából állnak ki, amely felcsapódott. A földön egy csomó szemét és limlom álcázza a rejtett zsinort, amelyre a Barbár ráléphetett, és így kipattintotta a szöges padlódarabot. A túloldali sarokban egy fülkében ezüstserleg áll egy kis faasztalon. Mit teszel:

- |   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| Átkutatod a Barbárt?                            | Lapozz a <a href="#">126</a> -ra. |
| A fülkébe mész?                                 | Lapozz a <a href="#">41</a> -re.  |
| Becsukod az ajtót, és továbbmész<br>kelet felé? | Lapozz a <a href="#">83</a> -ra.  |

### **300.**

Teljes erőddel a tükkorre csapsz a kardoddal, de eredménytelenül. A tükr nem törik össze, és a Tükör Démon egyre közeledik. Ha megpróbálsz újra a tükkorre csapni, lapozz a [141](#)-re. Ha inkább a Tükör Démont támadod meg, lapozz a [327](#)-re.

### **301.**

A csatorna nedves és csúszós, de csúszkálva tovább mászol a párás sötétben. Hirtelen valami kemény, négyzetes tárgyat érintesz. Úgy érezed, fából van. Ahogy megrázod, zörög, úgy véled, hogy doboz. Ha visszamászol a csatornában, hogy megvizsgáld, mit találtál, lapozz a [162](#)-re. Ha inkább továbbnyomulsz a csatornában, magaddal víve a dobozt, hogy majd később megnézd, lapozz a [4](#)-re.

### 302.

Úgy húsz perc elteltével a Törpe újra feltűnik az erkélyen. Lekiált neked: - Nos, egy érdekes feladattal szolgálhatok. Készülj, hogy megvívj következő ellenfeleddel. A faajtó újra felemelkedik, és döbbenten pillantasz meg egy ismerős arcot. Throm az. Megsebesült, alig áll a lábán, láthatóan nem ismer meg. Nincs eszénél, ahogy előretántorog és csatabárdját felemelve támadni akar. A Törpe felnevet. A kobra megmarta, de olyan erős, mint egy bivaly, és életben maradt, bár a legtöbb ember belehalt volna. Most vele kell megküzdened, hogy eldöntsük, ki folytatja a Bajnokok Próbáját. - Átkokat szórsz a Törpére, tiltakozol a dolog kegyetlensége ellen. Ő csak nevet, és nincs más választásod, mint védekezni szegény Throm ellen.

*Throm*    ÜGYESSÉG 10              ÉLETERŐ 12

Throm sebei ellenére hihetetlenül erős. Ha győzöl, lapozz a [379](#)-re.





### 303.

Szabad kezeddel a hárítsákodba nyúlsz, és kiveszed a kancsót. Fogaddal kihúzod a dugót, a savat az ajtóra öntöd, ami nem más, mint egy Imitátor, aki ezt az alakot vette fel. Füstfelhő száll fel, ahogy a sav hangos sziszegéssel szétégeti az Imitátort. Az porrá válik, és sértetlenül mehetsz tovább. Mivel nincs más választásod, némi aggodalommal a másik ajtó kilincsét nyomod le. Lapozz a [262](#)-re.



### 304.

Mindössze egy Aranyérme fekszik a hárítsák mélyén. Ahogy érte nyúlsz, valami hirtelen enyhén csiklandozni kezdi a kézfejedet. Lassan visszahúzod a kezedet, s megpróbálsz uralkodni növekvő pánikodon. Rémülten látod, hogy egy pók, a Fekete Özvegy mászott a kezedre. Mielőtt lerázhathnád, mérgevel mélyen belemar a csuklódba. 6 ÉLET-ERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz a [20](#)-ra.

### **305.**

Az alagút egy lefelé vezető kő lépcsősornál ér véget. Az alattad levő szintről hangos kutyauagatást hallasz. Van egy darab régi csont nálad? Ha igen, lapozz a [253](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [148](#)-ra.

### **306.**

Mielőtt egy lépést is tehetnél a Leprechaunok felé, egyikük valami csillogó port szór rád. Azonnal megdermedsz, egy izmodat sem tudod mozdítani. Tehetetlenül nézed végig, hogy a Leprechaunok feltúrják hátizsákodat és elviszik minden edet, csak az üres zsák marad meg. 2 SZERENCSE pontot veszítesz. Úgy egy óra elteltével a por dermesztő hatása kezd elműlni, és tagjaidat újra tudod mozdítani. Haragszol a veszteség miatt, és északnak törtetsz, elszántan, hogy megtorlol a dolgot. Lapozz a [29](#)-re.



### **307.**

A szekrényben egy fakalapács és tíz vasszög van, amelyeket a hátizsákodba teszel, miközben azon morfondírozol, melyik ajtót nyisd ki. Ha a nyugatit választod, lapozz a [263](#)-ra. Ha az északit, lapozz a [136](#)-ra.

### **308.**

A Medúza sikoltozik, amikor a ketrecébe lépsz, és a szemedet szorosan csukva tartva, kardoddal vadul csapkodsz jobbra-balra. Érzed, hogy a penge mélyen belevág, és hallod, amint tompa puffánással összeesik. Kinyitod a szemedet, és megborzadsz a Medúza leterített alakjától. Köpenyét egy széles melltű fogja össze, amelyben egy fényes, vörös kő van. Egy gránát az. Kiveszed a foglalatából, és észak felé elhagyod a szobát. Lapozz a [316](#)-ra.

### **309.**

Kétségesesen mászkálás fel-alá vizet keresve, de nem találsz. A sav fájdalmas sebet éget a torokban. 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, Tedd prórára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [231](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [193](#)-ra.

### **310.**

Eléred a kamra túloldali falát, és két ajtót látsz. Ha a bal oldalit akarod kinyitni, lapozz a [339](#)-re. Ha a jobb oldalit akarod kinyitni, lapozz a [262](#)-re.



### **311.**

A Barbár vonakodva beleegyezik a javaslatodba. Mindketten hátraléptek, és nekifutva átugorjátok a gödröt. Biztonsággal talajt értek a túloldalon, és továbbmentek az alagútban. A Barbár, aki elől halad, hirtelen megbotlik egy kiálló köben, amely előrebillen, és kimozdít egy kilazult követ a menyenezetből. A kő a fejére esik, és összetöri a koponyáját. Egyedül kell folytatnod utadat. Lapozz a [325](#)-re.

### **312.**

A borotvaéles korong elzúg a fejed mellett, és mélyen belefúródik az egyik oszlopba. Szembefordulsz az életedre törő ellenséggel, aki hosszú kardját kivonva közeledik.

Nindzsa   ÜGYESSÉG 11  
   ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, lapozz a [232](#)-re.

### **313.**

Az alagút egy elágazásba torkollik. A nyomok, amelyeket követtél, észak felé haladnak tovább, és úgy határozol, hogy te is arra tartasz. Lapozz a [32](#)-re.

### **314.**

Kardod kettészeli a kilincset, és az leválva az ajtó-tól, a földre hullik. Nincs más választásod, némi-képp habozva a másik ajtó kilincséhez nyúlsz. Lapozz a [262](#)-re.

### **315.**

Az alagút élesen balra kanyarodik, és egy magas falba torkollik, amelyen egy ajtó van. Félelmetes üvöltést hallasz a fal túlsó oldaláról, és elálmélkodsz. Vajon milyen hatalmas szörnyeteg adhat ki ilyen zajt. Ha van egy tekercs kötél és egy csáklya nálad, lapozz a [129](#)-re. Ha nincs, lapozz a [245](#)-re.

### **316.**

Az alagút jó ideig folytatódik, mielőtt újabb elágazáshoz érnél. Ha nyugat felé akarsz menni az új alagútban, lapozz a [296](#)-ra. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [241](#)-re.

### **317.**

Kardoddal kitapintva a vágat oldalát, vakon botorkálsz előre a csúszós iszapban. Mintha időtlen idők óta követnéd kanyarait és hajlatait, és kíváncsi vagy, hová vezet. Hirtelen meghallod, hogy valami csúszik előtted. Megdermedsz a félelemtől, kétségeketten meresztgeted a szemedet a körömfejete sötétségben. Mielőtt felfoghatnád, mi is történik, egy újabb Sziklahernyó állkapcsa ragadja meg a nyakadat. Annak a Sziklahernyónak a társa ez, amellyel végeztél, és a kardodon levő vér szaga vonzotta. Egyre keményebben szorít, míg végül nyaki csigolyád úgy pattan el, mint egy vékony gally. Kalandod itt véget ér.



### **318.**

Miután átfutsz a hídon, keresztülrohansz a barlangon is. Végül a távoli falon egy alagút bejáratát pillantod meg. Odaszaladsz, de súlyos faajtó zárja el, mely kulcsra van zárva. Ha van vaskulcsod, lapozz a [86](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [276](#)-ra.

### **319.**

Páncélod és kardod súlyosabb, mint gondoltad. Félúton vagy a levegőben, amikor rémülten rájössz, hogy nem fogod elérni a túloldalt. A verem falának csapódsz vagy két méterrel a perem alatt, és fejjel lefelé belezuhansz a gödörbe. Lapozz a [285](#)-re.

### **320.**

Átkutatod a Nindzsát, és ruhája ráncaiban egy vászonzsákot találsz. Abban egy kulacs víz, némi pálmalevélbe tekert rizs, egy tubus kenőcs és egy gyönyörű gyémánt van. Mit teszel:

- Megezed a rizst, és megiszod a vizet? Lapozz a [330](#)-ra.  
A kenőcsöt sebeidre kened? Lapozz a [269](#)-re.  
Csak a gyémántot veszed el, és távozol a teremből? Lapozz a [127](#)-re.



### **321.**

Meghúzod a zsinórt, és nézed a függönyt, amint felemelkedik a vasketrecről. A nő hangja sürget, hogy igyekezzél, mert a szoba csapda, pluszsúlyod miatt a padló egy percen belül leszakad. Ha mégis segíteni akarsz neki, lapozz a [289](#)-re. Ha inkább távozol a szobából és továbbmész észak felé az alagútban, lapozz a [316](#)-ra.



### **322.**

Elmész a faszék mellett, és hamarosan visszaérsz az elágazáshoz, ahol jobbra fordulva nyugatnak tartasz. Lapozz a [43](#)-ra.

### **323.**

Miután a kötelet a szikla köré tekered, lassan leereszkedsz a verem aljára. Throm lehúzza a kötelet a szikláról, és mindenketten elindultok az új alagútban. Lapozz a [194](#)-re.

### **324.**

Beszéltél a Próbamester megcsonkított szolgájával? Ha igen, lapozz a [256](#)-ra. Ha nem, lapozz a [79](#)-re.



### **325.**

Felállsz, és folytatod utadat. Hirtelen napfényt pilantasz meg az alagút végében. Futni kezdesz a legszebb látvány felé, amelyet oly rég nem láttál, a tiszta kék ég és a zöld fák felé. Olyan gyorsan rohansz, ahogyan csak tudsz az alagút vége felé, s ott kirontasz, várva az éljenző, üdvözlő tömeget. De nincs hősöknek kijáró üdvözlet a körötted álló emberektől. Mind halottak. Állig felfegyverzett csontvázakkal és holttestekkel teli hideg kamrában vagy. A kijárat csak illúzió volt. Csak az elmúlt kalandok holttestei valódiak. Lehangoztan baktatsz vissza az alagútba, de láthatatlan falnak ütközöl. Csapdába kerültél, és az a sors vár rád, hogy a halottak kamrajában töltsd hátralevő napjaidat.



### **326.**

Elötted az alagút élesen jobbra fordul. Befordulsz a sarkon, és szinte beleütközöl két vad tekintetű Gladiátorba, akik láncos buzogányokkal vannak felfegyverkezve, és bőrpáncélt viselnek. Teljesen váratlanul ér, és ahogy előrántod kardodat, egyikük feléd lendíti láncos buzogányát. Dobj egy kocával. Ha 1-et vagy 2-t dobtál, lapozz a [91](#)-re. Ha 3-at vagy 4-et, lapozz a [189](#)-re. Ha 5-öt vagy 6-ot, lapozz a [380](#)-ra.



### **327.**

A Tükör Démon nem is védi magát, csak az érdeklő, hogy meragadja a karodat.

*Tükör Démon*      ÜGYESSÉG 10    ÉLETERŐ 10

Ha a Tükör Démon TÁMADÓEREJE akármelyik Fordulóban nagyobb, mint a tied, lapozz a [8](#)-ra. Ha sikerül úgy legyőznöd a Tükör Démont, hogy egyetlen Fordulót sem veszítesz, lapozz a [92](#)-re.

### **328.**

Körülnézel Ivy szobájában. Egy másik Troll képet látod a falon, és megkérdezd Ivyt, nem rokona-e? Lazít a szorításon, és mosolyogva válaszol. - Igen. Ő az én drága bátyám. Savanyúhas. Sokra vitte lenn délen, a Feketehomok-kikötőben. A császári gárdában van. Lord Azzur elitcsapatában. Nagyon büszke vagyok rá. Ivy a képen merengve tovább dicséri bátyját. Ha ki akarsz osonni a kamrából a keleti falban levő ajtón keresztül, lapozz a [125](#)-re. Ha inkább folytatod a beszélgetést, lapozz a [99](#)-re.

### **329.**

A tükörhöz lépsz, és gyönyörködsz torzképedben. A fejed akkora, mint egy sütőtök, és az arcod is teljesen idegen. Hirtelen, nem tudni, mitől, szörnyű fájdalom hasít a fejedbe, és nem tudod levenni szemedet a tükkörről, bármennyire is próbálod. Valami ördögi erő saját tükörképedre szegezi te-kintetedet. Kezeddel megragadod a fejedet, és rémülten észleled, hogy nő. Nem tudsz ellenállni, a fájdalom erősödik, öntudatlanul zuhansz a földre, és többé nem ébredsz fel.

### **330.**

A Nindzsa élelmiszere nem túl tápláló, de jól jön. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha eddig nem tetted, kenhetsz sebedre a kenőcsből - lapozz a [269](#)-re, vagy a gyémántot magadhoz véve távozol a teremből - lapozz a [127](#)-re.

### **331.**

Az, hogy a pergamenhez nyúlsz, pontosan azt eredményezi, amitől tartottál. A csontváz előretántorog, és görcsösen felemeli kardját, hogy lecsapjon rád. Oldalt lépve kardot rántasz, hogy védd magad.

Csontváz Harcos

ÜGYES-

SÉG 8

ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a [71](#)-re.

### **332.**

A drágakő tompa csobbanással hull a medencébe. Ahogy várod, hogy valami történjen, kezded érezni, hogy elhagy az erőd. A medencéből feltörő gáz mérgező, és öntudatlanul a földre hullsz. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz az [53](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [272](#)-re.

### **333.**

Lépésekkel hallasz, és a csapóajtó hirtelen felvágódik. Néhány másodpercre teljesen elvakít a fölöttek levő szobából áradó fény, és nem látod a Goblint, aki lefelé dőf lándzsájával, és nem hallod szadista nevetését, ahogy a lándzsa a nyakadba szúródik. Kalandod itt ér véget, az alagút körépcsin.

### **334.**

Puszta kezeddel próbálod letépni a nyelvet a lábadról, de nem sikerül. Lassan behúz az iszapba, ahol feldolgoz és végül elfogyaszt a szörnyű Vérvad.



### **335.**

Teljes sebességgel futva beleugrasz a folyóba. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [67](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [101](#)-re.

### **336.**

A csuklóvédőt egy boszorkány készítette - és átkozta meg. Lelassítja reakciódát, és tompítja érzékeidet. 4 ponttal csökkenti ÜGYESSÉGED. Düködten az alagút falába rúgsz, északnak csörtetsz. Lapozz a [298](#)-ra.

### **337.**

A hideg víz felfrissít, de a forrást elátkozta egy boszorkány. 1 ÉLETERŐ pontot nyersz, 2 SZERENCSE pontot veszítesz. Ha eddig nem tetted meg, ihatsz a másik kútból - lápozz a 173-ra, vagy továbbmész észak felé - lapozz a [68](#)-ra.

### **338.**

A két holttest két Ork őr teteme. Legalább egy vetélytársad előtted kell hogy járjon. Gyorsan átkutatod a holttesteket, de Semmit nem találsz, kivéve egy fogakból készült nyakláncot egyikük nyakában. Ha viselni akarod a nyakláncot, lapozz a [123](#)-ra. Ha inkább a nyaklánc nélkül indulsz tovább, lapozz a [282](#)-re.

### **339.**

Ahogy a kilincshez érsz, azt puhának érzed, és amikor megpróbálod elhúzni a kezedet, akkor veszed észre, hogy az a kilincshez ragadt. Hatalmas ököl jelenik meg az ajtó közepén, és előrecsapódva gyomron vág. 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz.

Ha van egy üveg sav nálad, lapozz a [303](#)-ra. Ha nincs, akkor lapozz a [236](#)-ra.

### **340.**

A félelem erőt ad, és fáradt lábaid valahogy meg-tartanak a szikla előtt. Végül egy ajtó rég várt lát-ványát pillantod meg magad előtt jobbra. Odavon-szolod magad, az ajtó szerencsére nyitva van. A szikla elzúg mellettesd, és kimerülten fekszel egy tágas szoba padlóján. Lapozz a [381](#)-re.

### **341.**

Egy nyomorék férfi csoszog elő megbilincselt láb-bal. Fáradtnak, meggyötörtnek látszik, s ügyet sem vette rád megpróbál elmenni mellettesd. Kezében egy fatálcán kenyér és víz van. Mit teszel:

- |   |                                   |
|---|-----------------------------------|
| Szólsz hozzá?                                     | Lapozz a <a href="#">367</a> -re. |
| Elveszed a tálcájáról a kenyeret és a vizet?      | Lapozz a <a href="#">38</a> -ra.  |
| Adsz neki a saját élelmiszeredből<br>(ha maradt)? | Lapozz a <a href="#">169</a> -re. |

### **342.**

Reakciód lelassulnak, mert méreg hatolt a szerve-zetedbe. Megpróbálod ugyan átugrani a kinyúló nyelvet, de képtelen vagy elég magasra elrugasz-kodni a földtől. A ragacsos nyelv a lábad köré teke-redik, és húzni kezd befelé a medencébe. Lenn, a mélyben képtelen vagy kivonni a kardodat. Ha van nálad egy tőr, lapozz a [294](#)-re. Ha nincs, lapozz a [334](#)-re.

### **343.**

Csiszergő hangjukon a Troglodyták elmagyarázzák a Nyílfutás szabályait. Kilőnek egy nyilat, és egész addig bántatlanul mehetsz, ahol az talajt ér. Azonban mezítláb kell mennen, és látod, hogy a barlang földje tele van éles kövekkel. Mihelyt eléred a nyilat, a Troglodyták űzöbe vesznek, és ha elkapnak, megölnek. Az egyik Troglodyta hirtelen messze kilő egy nyilat, és a többiek azonnal nögatnak, hogy menj utána. Ahogy lassan mész a nyíl felé, hallod, hogy a Troglodyták fölemelik kezüket, majd utánad indulnak. Olyan gyorsan futsz, ahogy csak tudsz, lábad vérzik az éles kövektől és szikláktól. 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Egy föld alatti folyót látsz magad előtt, amely keletről nyugat felé folyik át a barlangon, és egy fahíd keresztezi. Ha fel akarsz futni a hídra, lapozz a [318](#)-ra. Ha beugrasz a folyóba, lapozz a [47](#)-re.





### **344.**

Az alagút kanyarokat ír le, de határozottan észak felé vezet. Keskeny, kékes fénysugárt látsz magad előtt a mennyezetről a földre vetődni. Csillog és szikrázik, és nevető arcok képeit látod a fényben. Ha keresztül akarsz menni a fényen, lapozz a [229](#)-re. Ha inkább megkerülök, lapozz a [107](#)-re.

### **345.**

Be akarsz lépni a szobába, amikor a Csapdajelző Ital működni kezd benned, és rettenetes veszély előérzettel tölt el. A szoba egy halálos csapda. Úgy határozol, hogy nem mész be, és továbbhaladsz észak felé az alagútban. Lapozz a [252](#)-re.

### **346.**

Lehúzod lábadról a csizmádat, nagy nehezen fel nyúlsz, és a csizmát a haranghoz szorítod. A harang lassan abbahagyja a rezgést, és a testedben fokozatosan megszűnik a fájdalom. Felállsz, de nem veszed el csizmát a harangról, míg az teljesen el nem csendesül. Ekkor újra felveszed, és továbbhaladsz utadon nyugat felé. Lapozz a [362](#)-re.



### **347.**

A Törpe megrázza fejét, és így szól. - Többet észszel, mint erővel, csak így győzhetsz a Bajnokok Próbáján. Sajnálom, hogy elbuktál. Nem engedhetjük meg, hogy távozz, nehogy másoknak eláruld a titkainkat. De mert szépen szerepeltél azzal, hogy idáig eljutottál, szolgámmá fogadlak, és a jövőben segítesz előkészíteni az alagutat az új versenyzőknek.

### **348.**

A Vérvadra veted magad, közben megpróbáld elkerülni nyelvét, amely a lábad felé kanyarodik. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid, lapozz a [225](#)-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a [159](#)-re.

### **349.**

A kötelen leereszkedsz a verembe, egyik kezeddel fogod a kötelet, a másikkal a kardodat markolod. A Verembestia a legfélelmetesebb fenevadak egyike, amelyet valaha is láttál, és tudod, hogy életed egyik legkeményebb harca vár.

*Verembestia*    ÜGYESSÉG 12    ÉLETERŐ 15

Ha győzöl, lapozz a [258](#)-ra.



### **350.**

Az Óriáslégy lebukik, és négy lábával megragad. Villámgyorsan felkapaszkodik a barlang tetejére, és tehetetlenül himbálódzol szorításában. Aztán rémületedre hirtelen elenged, és vagy tíz métert zuhanva súlyos puffanással földet érsz. Dobj egy kockát, és a számot vond le ÉLETTERŐDBŐL. Ha életben maradsz, épp időben vonod ki kardod, mert az Óriáslégy zúgva közeledik, és Újra meg akar ragadni. Lapozz a [39](#)-re.



### **351.**

A bálvány felülete sima, és igen nehéz felmászni rá. Van nálad kötél? Ha igen, lapozz a [396](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [186](#)-ra.





### **352.**

Omladozó, morzsolódó sziklák zaját hallod magad előtt. A zaj növekszik, és hirtelen azt veszed észre, hogy a jobb oldali fal kezd összeomlani. Dermedten figyeled, ahogy egy vastag, szörnyű, hernyószerű teremtmény vonaglik át a falon keletkezett lyukon. Tátongó szája és hihetetlenül erős állkapcsa van, mellyel tovább ropogtatja a sziklákat, miközben lassan jobbra-balra forgatja fejét az alagút levegőjét szagolva. Úgy tűnik, teljesen vak, de tudatában van jelenlétednek, talán érzi tested melegét. Feléd tekereg, állkapcsát szélesre tátja, hogy megtámadjon. Ha felveszed a harcot a Sziklahernyóval, lapozz a [254](#)-re. Ha inkább visszafutsz az alagútban a keleti elágazáshoz, lapozz a [68](#)-ra.



### **353.**

Mielőtt félreugorhatnál, a szikla a válladra zuhan. 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz a [325](#)-re.

### **354.**

A tabletta tától úgy érzed, hogy az egész világ ellened van. 2 ÜGYESSÉG pontot veszítesz. A Törpe szól, hogy megkezdheted a Próba második szakaszát. Egy fonott kosárért nyúl, amelyben - mint közli veled - egy kígyó van. Feldönti a kosarat, és a kígyó kihull a földre. Egy kobra az, amely támadásra készen felemelkedik. A Törpe azt mondja, hogy szeretné lemérni reakciódát. Puszta kézzel kell megragadnod a kobrát pont a feje alatt, halálos marását elkerülve. Lekuporodsz a földre, és várod az alkalmas pillanatot, hogy megragadd. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz az [55](#)-re. Ha az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a [202](#)-re.

### **355.**

A verekedő Hobgoblinok mögé kúszol, az árnyék-ból előugorva a falnak lököd őket, s elfutsz. Hátra nézve látod, hogy elterültek a földön, és kuncogva sietsz tovább észak felé. Lapozz a [110](#)-re.

### **356.**

Egy nyílás van a folyosó bal oldali falán. Egy tágas barlang bejáratánál állsz, és egy lány segélykiáltását hallod bentről. Egy emberi alakot veszel észre a barlang mélyén, ahogy a földön hentereg. Ha be akarsz lépni a barlangba, hogy megtudd, mi a helyzet, lapozz a [170](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé az alagútban, lapozz a [192](#)-re.

### **357.**

A Vérvad ott úszkál a medencében, és a mérges gáz szagától, amely a felszínre törve megtölti a levegőt, öklendezned kell. Mit teszel:

- Körbeszaladsz a medence oldalán az alagút felé? Lapozz a [255](#)-re.  
Egy drágakövet hajítsz a medencébe (ha van)? Lapozz a [332](#)-re.  
Kardoddal megtámadod a Kérvadat? Lapozz a [180](#)-ra.

### **358.**

Elveszed az egyensúlyodat, és fejjel lefelé a földre esel. 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Úgy döntesz, hogy nem próbáld meg újra, és az északi falon levő alagúthoz sietsz. Lapozz a [239](#)-re.



### **359.**

Leesel a kötélről, és fejjel lefelé a szakadékba zuhansz. Egy kiálló sziklacsúcsba beütöd a fejet, és mire eléred a szakadék fenekét, már halott vagy.

### **360.**

Kifizeted az öreget, és bemászol a kosárba, mire az öreg hátravetett fejjel felkiált: - Húzhatod. Ivy! - A kötél megfeszül, és a kosár zötyögve felemelkedik. Ahogy egyre magasabbra emelkedsz, az öreg felkiált: - Szeretni fogod Ivyt. Kedves lány. Mi Méreg Ivynek hívjuk. - Egész testét rázza a nevetés, és rosszat sejtve gondolsz arra, vajon ki húzhatja a kosarat fölfelé. A kosár a mennyezet fölé emelkedik, és egy kis kamrában találod magad, szemtől szembe egy rusnya Trollnővel. Arca szörös, és szemölcsök borítják. Vaskos kezével előrenyűl, kiragad a kosárból, amely az alanti szintre hull vissza. Torkon ragad, és suttogva így szól: - Ne-kem is fizetned kell. Mit teszel:

Felajánlasz neki valamit a

hátizsákodból?

Lapozz a [297](#)-re.

Megpróbálod lebeszélni arról, hogy bármit is

kérjen?

Lapozz a [328](#)-ra.

Kardoddal rátámadsz?

Lapozz a [211](#)-re.



### **361.**

A Verembestia szájával elkapja röptében a majom amulettet, és állkapcsa összecsapódik fölötté. Majd hirtelen újra kipattan, ahogy az amulett, amely a szájban nőni kezd, szétkényszeríti. Míg a Verembestia hánykolódva próbál megszabadulni az amulettől, leereszkedsz a verembe, és a szárnyas ajtó felé tartasz. A Verembestia vad dühében megpróbál testével a falhoz passzírozni. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [82](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [377](#)-re.

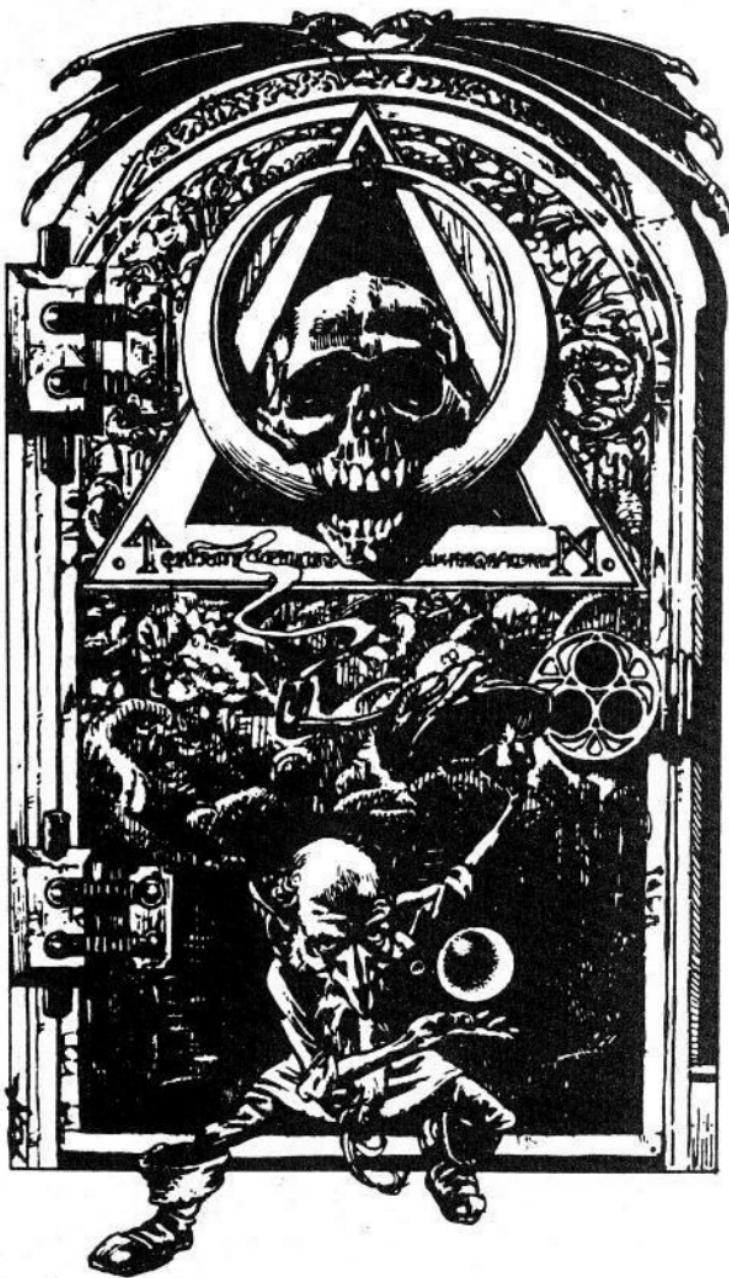


### **362.**

Az alagút élesen jobbra kanyarodik, és ameddig a szem ellát, északnak vezet. Óriási zenebonát hallasz a távolból, morgást, vicsorgást és nyuszítést. Előhúzod kardodat, és elindulsz a zaj felé. Lapozz a [264](#)-re.

### **363.**

Az étel-ital kitűnő, és sokkal jobban érzed magad. 2 ÉLETERŐ pontot nyersz. Elégedetten leülsz, és várod, hogy a Törpe visszatérjen. Lapozz a [302](#)-re.



### **364.**

Ahogy letörlőd a Manticore vérét a kardodról, meg lepetten látod, hogy egy nagy orru emberke ugrik elő az egyik márványpillér mögül. Testhez simuló zöld tunikát visel, és teljesen ártalmatlannak látszik, bár óvatossá tesz a tény, hogy egy csilllogó zöld fénnyel teli opálüveg gömböt tart a kezében, - Üdvözöllek - mondja kedvesen - Igbut, a Gnóm a nevem, és én leszek Próbamestered az utolsó akadálynál utadon. Mondanom sem kell, hogy varázserőm hatalmas, ezért jobb, ha nem támadsz meg. Míg ideértél, talán megtudtad már, hogy a drágaköveknek lényeges szerepük van a Bajnokok Próbáján. Az előtted levő vasajtó vezet a szabadba, a győzelemhez, de csak egyetlen módon tudod kinyitni. Három drágakövet kell a zárba tenned, méghozzá meghatározott sorrendben, hogy az ajtó kinyíljön. Mindegyik drágakő egy sajátos energiát sugároz, amely - legalábbis, ha helyesen csinálod - működésbe hozza a szerkezetet. Egy picit segítek neked, de először is szükségünk van a megfelelő drágakövekre. Van nálad smaragd? - Ha igen, lapozz a [31](#)-re. Ha nincs, lapozz a [3](#)-ra.



### **365.**

Megmondod Thromnak, hogy nincs értelme megölni a Törpét, mert egyedül soha nem találjátok meg a kivezető utat. Azzal érvelson, hogy később majd csak lesz lehetőség törbe csalni a Törpét, ha már megtalál tátok a kamra kijáratát, ezért te vállalod, hogy végig csináld a Törpe tesztjeit. Közlöd a Törpével, hogy készen állsz, és ő int, hogy kövesd. Thromnak pedig azt mondja, hogy várjon, míg ő visszatér. Egy titkos ajtó nyílik meg a kamra falán, és egy kör alakú kis szobába követed a Törpét. Az bezárja az ajtót mögöttek, és két csontkockát ad, hogy dobj velük. Egy 6-ost és egy 2-est dobsz, együtt 8-ad van. Ezután a Törpe felszólít, hogy dobj újra, és mondd meg, hogy az összeg kisebb vagy nagyobb lesz-e 8-nál, vagy ugyanakkora. Ha azt tippeled, hogy a második dobás is 8 lesz, lapozz a [290](#)-re. Ha azt tippeled, hogy az összeg kisebb lesz, mint 8, lapozz a [191](#)-re. Ha azt tippeled, hogy a második dobás összege 8-nál nagyobb lesz, lapozz a [84](#)-re.

### **366.**

A hőmérséklet folyamatosan emelkedik, már meszsze túl van azon a határon, amit az emberi szervezet elviselni képes. A folyosó csaknem megolvadt földjén heverve többé nem nyered vissza az eszméletedet. Kalandod itt véget ér.



### 367.

Aggódva néz rád, amikor közlöd vele, hogy a Bajnokok Próbájának egyik résztvevője vagy. Megkérded, mi dolga az alagútban, mire ő eléggé vonakodva feleli, hogy az egyik Próbamester szolgája. A Próbamesterek a labirintus egy-egy szakaszának felügyelői. Miután egy ideig társalogságban, bevallja, hogy szeretne elmenekülni, de senki sem hagyhatja el a labirintust, nehogy titkai napvilágra kerüljenek. Elmondja, abban bízik, hogy egy nap megkenhet valakit, hogy elnyerje szabadságát, és még hozzáteszi, hogy egy aranyért megtudhatod tőle, hol van az elrejtett kincs. Ha fizetsz az öreg tanácsáért, lapozz a [244](#)-re. Ha inkább elbúcsúzol tőle és továbbmész nyugatnak, lapozz a [109](#)-re.



### 368.

Az alagút bal oldali falának támasztva egy pár bambusz gólyaláb áll. A falhoz láncolták, és egy cédula van a lakatra tűzve, amelyen ez a felirat: „A gólyalábak ára egy arany. Helyezd az érmét a nyílásba, hogy a zár kinyíljön.” Ha meg akarod venni a gólyalábakat, lapozz a [165](#)-re. Ha inkább továbbmész észak felé, lapozz a [234](#)-re.

### **369.**

Az alagút élesen jobbra fordul, és ameddig a szem ellát, keletnek vezet. Throm megáll, és téged is megállít. Lassan forgatva fejét hallgatózik. Lépe- seket hallok suttogja. Húzd ki a kardodat, - Mindketten az árnyékba rejtőztök, és egy perc sem telik bele, márás feltűnik két fegyveres alak. Throm hangsos csatakiáltással ugrik elő a sötétből és veti magát rájuk. Két Barlangi Troll az. Throm csatabárd-jával az elsőre támad, te a segítségére sietsz, és nekiesel a másiknak.

*Barlangi Troll*    ÜGYESSÉG 10    ÉLETERŐ 11

Ha győzöl, lapozz a [288](#)-ra.

### **370.**

Amint körbefutsz a medence oldalán, a Vérvad ismét kicsapja hosszú nyelvét. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a [104](#)-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a [342](#)-re.

### **371.**

Megcélzod a koponyát, elhajítod a fagolyót. Dobj két kockával. Ha az összeg akkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG pontod, lapozz a [273](#)-ra. Ha az összeg nagyobb, lapozz a [113](#)-ra.



### **372.**

Végül eléred a harcos holttestét, de mihelyt a rurbanhoz érsz, mind az, mind a harcos szétfoszlik a levegőben. Hallod, hogy az ajtó becsukódik mögötted, majd fenyedegető moraj támad fölötted. Felnézel, és látod, hogy a mennyezet kezd leereszkedni. Az ajtóhoz rohansz, de az zárva van, és nincs rajta kilincs. A mennyezet fokozatosan ereszkedik, végül a földre kell feküdni, és kezeddel, lábaddal próbálod visszatartani. De ez reménytelen próbálkozás, és a kősír halálra zúz.



### **373.**

Fölmászol a lágy sziklára, attól tartasz, hogy bármelyik pillanatban elnyelhet. Nehéz átvergődni rajta, mert puha anyagában alig tudod a lábadat emelni, de végül átvergődsz rajta. Megkönnyebbültén érsz újra szilárd talajra, és fordulsz kelet felé. Lapozz a [13](#)-ra.

### **374.**

Körül járod a barlangot, de semmi érdekeset nem találsz. Throm szólal meg mögötted, mondván, hogy az egyik sziklahalom alatt egy bőrtarisznyát talált. Kinyitjátok a tarisznyát, és Throm hangos nevetésben tör ki, ahogy egy apró egérke szalad ki belőle, és az ujjai között átrohanva bemenekül egy sziklahasadékba. Hirtelen repedező szikla hangját halljátok a fejetek fölül. Felnézve lájtjátok, hogy a cseppkövek kezdenek elválni a boltozattól. Throm harsogó nevetése a barlangon végigvisszhangozva rezgésbe hozta a cseppköveket, és letördelezte őket. Thromra kiáltasz, hogy meneküljön, de a cseppkövek már hullanak is. Tedd próbára SZE-RENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [118](#)-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a [295](#)-re.

### **375.**

Savas felhő csap ki a köcsögből, ahogy beleengedded a ruhát. A folyadék nyilvánvalóan valami sav. Visszazárod a köcsögöt, és a hátizsákodba tesszed, remélve, hogy egyszer még hasznát veszed. Hüvelyébe dugod kardodat, és továbbmész északnak. Lapozz a [110](#)-re.

### **376.**

A Gnóm még mindig mosolyogva, izgatottan válaszol: - Kitűnő. Már csak egy kell. Van nálad gyémánt? - Ha találtál gyémántot, lapozz a [62](#)-re. Ha nem találtál gyémántot, lapozz a [3](#)-ra.

### **377.**

Az óriási bestia a karodnak ütközik, és elenged a kötelet. Fájdalmadban felkiáltva a verem fenekére zuhansz. 5 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz a [203](#)-ra.

### **378.**

Némileg idegesen mély lélegzetet veszel, és a sötét medencébe ugrasz. Az északi fal nem nyúlik mélyre a víz alá, és úgy döntesz, hogy megkocskáztatod, s átúszol alatta. Hamar elfogy a levegőd, és zihálva a víz felszínére buksz. Megpróbálsz nem gondolni arra, hogy talán egy régi, elárasztott alagútban vagy, és nagyon megkönnyebbülsz, amikor megérzed magad körül a hideg levegőt. A fal másik oldalán vagy, és látod, hogy az alagút kiemelkedik a vízből, s továbbvezet észak felé. Kimászol a vízből, és ellenőrzök hátizsákok tartalmát. Tedd próbára SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, lapozz a [112](#)-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a [209](#)-re.

### **379.**

A hosszú párharcról kimerültén térdre esel. Throm mozdulatlan testére meredsz, és keserű gyűlöletet érzel a Törpe iránt. Valahogy meg kell bosszulnod Thromot. Annyira lefoglal gyűlöleted, hogy észre sem veszed, hogy a Törpe belép az arénába. Csak amikor már ott áll veled szemben, és megfeszített íját rád irányítja, akkor látod meg. - Tudom, mit gondolsz - mondja hűvösen -, de ne feledd, hogy csak én tudom a kiutat innen. Kelj fel, ideje indulnod. - Felállsz, és a Törpe int, hogy menjél előre. Visszaérve a kamrába az északi falhoz megy, és



nekidől az egyik kőnek. A fal egy ajtónyi részen megnyílik, és egy újabb, kristály világította alagút tűnik fel. A Törpe, még mindig a mellednek irányzott íjjal mosolyogva mondja: Sok szerencsét. Ha bemész az alagútba, lapozz a [213](#)-ra. Ha inkább leütöd a Törpét, lapozz a [145](#)-re.

### 380.

Az Ork láncos buzogánya pajzsodnak ütközik, és lepattan róla. Az alagút túl keskeny ahhoz, hogy mindenketten egyszerre támadjanak, így egyenként veheted fel velük a harcot.

Első Ork	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 5
Második Ork	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 4

Ha győzöl, lapozz a [257](#)-re.

### 381.

Körülnézel a szobában, és semmi érdekeset nem látsz, kivéve egy kis fülkét a nyugati falban és egy köszéket annak közepén. A széken egy páncélos harcos csontváza ül, egy évek óta halott Bajnokjelölt lehet. A csontváz jobb kezében egy darab pergamen van. Ha el akarod venni a pergament a csontváztól, lapozz a [331](#)-re. Ha inkább a fülkéhez mész, lapozz a [128](#)-ra.

### **382.**

Az öreg az egyik szoborra mutat, és azonnal felismered. A lovag az, aki előtted indult a Bajnokok Próbáján, arcán örök időkre kőbe vésve a fájdalom. Az öreg mosolyogva mondja: Ez az ember 60 kg-ot nyom, plusz a súlyának a felét. Mennyi a súlya? Mit válaszolsz:

- |            |                                   |
|------------|-----------------------------------|
| 60 kg-ot?  | Lapozz a <a href="#">144</a> -re. |
| 90 kg-ot?  | Lapozz a <a href="#">227</a> -re. |
| 120 kg-ot? | Lapozz a <a href="#">391</a> -re. |

### **383.**

Legnagyobb meglepetésre semmi rendkívüli nem történik, míg a székben ülsz. Nincs mászt tened, mint továbbmenni észak felé az alagútban. Lapozz a [188](#)-ra.

### **384.**

A negyedik lépésnél a lábad hirtelen eltűnik. Mély gödörbe süllyed, és mielőtt kihúzhatnád, éles fájdalmat érzel, ahogy hegyes fogak mélyednek belé. A magas, visító hangokat, amit hallottál, patkányok adják ki. Éhesek, és a lábadba marva éhüköt akarták csillapítani. 2 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Viszszanyered az egyensúlyodat, és kihúzod a lábad a lyukból. Hárrom patkány még mindig a lábadba kapaszkodik fogainaival. Vadul rugdosva a korlátnak zúzod fejüket, míg el nem engednek. Majd ingedből kötést tépsz, vérző lábad köré tekered, aztán fölmész a lépcsőn, és továbbhaladsz északnak. Lapozz a [277](#)-re.

### **385.**

Az üvegfiola tartalmát a szádba öntöd, és lenyeled a tiszta folyadékot. Bár semmi azonnali változást nem érzel, reméled, hogy az ital olyan illúziót kelt, mintha te is Troglodyta lennél, mint azok ott előttek. Mély lélegzetet véve merészen a barlangba lépsz. A Troglodyták azt hiszik, közéjük tartozol, és folytatják törzsi táncukat. Elmész mellettük, és észak felé haladsz. Sajnos az ital hatása rövid életű. Hirtelen visítást hallasz magad mögül, ahogy az egyik Troglodyta észrevesz, és futnod kell a barlangon keresztül. Egy föld alatti folyót látsz magad előtt, amely keletről nyugatra folyik a barlangon keresztül, és egy fahíd keresztezi. Ha átkarsz futni a hídon, lapozz a [318](#)-ra. Ha a vízbe veted magad, lapozz a [47](#)-re.

### **386.**

Három métert sem mész, és láthatatlan kerítésbe ütközöl. Csattog, sistereg, végül visszalök. Villámnyalábbba ütköztél. 1 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Nincs más választásod, mint visszamenni a kereszteződéshez és északnak indulni. Lapozz a [218](#)-ra.



### **387.**

Hallod, hogy előlről súlyos lépések közelednek. Egy széles, állatbőrökbe öltözött, kőbaltás, primitív lény lép elő. Ahogy meglát, morog, a földre köp, majd a kőbaltát felemelve közeledik, és mindennek kinéz, csak barátságosnak nem. Előhúzod karddat, és felkészülsz, hogy megküzdj a Barlangi Emberrel.

*Barlangi Ember*   ÜGYESSÉG 7   ÉLETERŐ 7

Ha győzöl, lapozz a [114](#)-re.

### **388.**

Az alagútnak itt vége szakad. A falra egy darabka, az évek során megbarnult papírt szögeltek. Ha le akarod venni a falról és megnézni, milyen üzenet van rajta, lapozz a [23](#)-ra. Ha inkább visszasietsz az alagútban, és csatlakozol a Barbárhoz, lapozz a [154](#)-re.

### **389.**

Fegyvereid nélkül sebezhetőbb vagy, és a kardod nélkül szinte meztennek érzed magad. 4 ÜGYESSÉG pontot veszítesz. Tűnődve, hogy helyesen döntöttél-e, továbbhaladsz észak felé. Lapozz a [181](#)-re.



### **390.**

Lekuporodsz az oszlop mellé az íjak tűzvonalá alá. Felnyúlsz, és leveszed a koponyát az oszlopról, várva, hogy tetted elszabadítja-e a nyilakat. Legnagyobb meglepetésre semmi sem történik. 1 SZERENCSE pontot nyersz. Még mindig kuporogva kiveszed a koponya ékkő szemeit. Felismered, hogy topáz, és a hárzsákodba teszed őket. Felnézel az íjak sorára, és azon túnódsz, vajon vár-e még csapda a szobában. Mit teszel:

A koponyát fogva kikúszol a

szobából? Lapozz a [15](#)-re.

Visszateszed a koponyát az oszlopra, mielőtt

kikúsznál a szobából? Lapozz a [204](#)-re.

### **391.**

Az öreg még mindig mosolyogva néz rád, és így szól: - Jól van, idegen. Helyesen válaszoltál. Sok szerencsét kívánok neked a Bajnokok Próbája hátralévő részéhez, és ezért növelem erődet. - Néhány kivehetetlen szót mormol, és úgy érzed, hatalmas hullám sötör keresztül testeden. Mind ÜGYESSÉG, mind SZERENCSE, mind ÉLETERŐ pontjaidhoz adj 1-et. Elköszönsz az öregtől, és elhagyva a szobát továbbmész észak felé az átjáróban. Lapozz a [100](#)-ra.



### **392.**

Halnod, hogy a Gnóm így szól: - Három koponya -, s rögtön ezután fehér villámnyaláb csapódik ki a zárból a mellekre, és elveszted az eszméletedet. Dobj egy kockával, adj 1-et a számhoz, és vond le ÉLETERŐDBŐL az összeget. Ha életben maradsz, magadhoz térsz, és a Gnóm felszólít, hogy próbáld meg Újra. Egyik követ sem tettet jó helyre, tehát ezzel a kombinációval nem próbálkozol újra.

A	B	C	
Smaragd	Gyémánt	Zafír	Lapozz a <a href="#">16</a> -ra.
Gyémánt	Zafír	Smaragd	Lapozz a <a href="#">392</a> -re.
Zafír	Smaragd	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">177</a> -re.
Smaragd	Zafír	Gyémánt	Lapozz a <a href="#">287</a> -re.
Gyémánt	Smaragd	Zafír	Lapozz a <a href="#">132</a> -re.
Zafír	Gyémánt	Smaragd	Lapozz a <a href="#">249</a> -re.

### **393.**

Egy mély szakadék által kettészelt szobába lépsz. A szakadék fölött egy kötél van kifeszítve, s a túloldalon egy remek szárnyas sisak van egy cölöp tetején. Ha át akarsz menni a kötélen a sisakért, lapozz a [274](#)-re. Ha inkább visszamáesz az alagútba, hogy továbbmenj észak felé, lapozz a [291](#)-re.

### **394.**

Kardod markolatával bezúzod az üveget, és akkor a lyukat csinálsz, amelyen át be tudsz mászni. Az Óriás Férgek azonnal feléd másznak, és veszedelmesen támadnak. Nem vesztegeted az időt, felkapod az egyik égő fáklyát, és azzal véded magad. A tűz a legtöbb férget távol tartja, de mire megkaparintod a koronát és visszamászol a folyosóra, néhány rád mászik. Dobj egy kockával, és

adjál 2-t a kapott számhoz. Ez a kapott csípések száma, és csípésenként 1 ÉLETERŐ pontot levonsz. Az Óriás Férek nem üldöznek, jobban szeretik szobájuk fényes világosságát. Megvizsgáld a koronát, és dühödten látod, hogy minden festett vas, és a gyémántok értékkel üvegből vannak. A földre hajítod haragodban, és török a fejed, merre is indulj. Ha nyugat felé, lapozz az [59](#)-re. Ha inkább visszamész az elágazáshoz észak felé, lapozz a [14](#)-re.

### **395.**

Az egyik Troglodyta meghallja a zajt, amit kardhűvellyeddel ütöttél, és riadót fúj. Felállsz, és amilyen gyorsan csak tudsz, futsz a barlangon keresztül. Egyik íjászuk utánad lő. A vessző halálos pontossággal vágódik a válladba. 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ha életben maradsz, lapozz a [259](#)-re.

### **396.**

Lasszót csomózol a kötélből, és megpörgetve a fejed fölött, a bálvány fejére hajítod. Boldogan mosolyogsz, ahogy a hurok a bálvány nyakára hull. Megszorítod a csomót, és mászni kezdesz a kötélen fölfelé. Hamarosan a bálvány tetején vagy, s a kötélbe kapaszkodva a szobor orrára ülsz. Előhúzod kardodat, és eltűnődsz, melyik szemén kezd. Ha a bal szemet akarod kipiszkálni, lapozz a [151](#)-re. Ha a jobb szemet akarod kipiszkálni, lapozz a [34](#)-re.

### **397.**

A folyadék egy varázsital, amely képessé tesz, hogy megérezd a rejtett csapdákat. 2 SZEREN-CSE pontot nyersz. Ha eddig nem tettek meg, kinyithatod a vörös könyvet - lapozz az [52](#)-re, ha inkább folytatod utadat Thrommal észak felé - lapozz a [369](#)-re.

### **398.**

Bár semmilyen látható csapdát nem veszel észre, erősen érzed, hogy a láda veszélyt rejteget. A Csapda Jelző Ital jó dolgozik. Oldalt állsz, és kinyújtott karral, kardod hegyével emeled föl a tetőt. Ahogy a tető fel emelkedik, egy zsinórban függő vasgolyó hátralendül, és eltör egy, a fedél belsejéhez rögzített üvegkapszulát, amelyből azonnal gáz szabadul föl. Szerencsére van időd hátraugrani anélkül, hogy belélegeznéd a mérgező gázt. Mi-helyt a gáz szétoszlik, visszamész a lánthoz, és belenézel. Egy lánc hever a láda alján, de valaki már kivette a követ a foglalatból. Annyira bosszant a dolog, hogy a földhöz vágod a láncot, és kivihar-zol a szobából az alagútba. Lapozz a [230](#)-ra.

### **399.**

A kenyér titkos varázserejű gyógyfüveket tartalmaz. 3 ÉLETERŐ pontot nyersz. Szomorúnak, de erősnek érzed magad, elrakod a tükröt és a kabálat, és távozol a barlangból, majd továbbmész észak felé. Lapozz a [192](#)-re.

## 400.

Amint feltűnsz az alagút kijáratánál, hatalmas tömeg ujjongása, éljenzése fogad. Ünneplő emberek kettős sorfala előtt mész le egy kis emelvényhez, amelyen egy színes bambuszernyő alatt Szukumvit báró ül. Meglepettnek látszik, nem hitte volna, hogy valakinek is sikerül érve átjutnia Halállabirintusán. Fang titka lelepleződött. Ahogy a Báró felemelkedik székéből, te felmész az emelvény lépcsőin, mélyen meghajolsz előtte, és nézed, ahogy hideg szemével hitetlenkedve tekint rád. Kelletlenül mosolyogsz, mikor kezet nyújt. Fang népének fülsiketítő éljenzése közepette Szukumvit báró kinyitja a 10 000 aranyas díjat tartalmazó látát. Aztán babérkoszorút téve fejedre, kihirdeti, hogy te vagy a Halállabirintus Bajnoka.



Felelős kiadó Jovánovics Miklós  
Alföldi Nyomda, 1239.66-14-2, Debrecen, 1989  
Felelős vezető Benkő István Vezérigazgató  
Felelős szerkesztő Varsányi Mária  
Műszaki vezető Bezúr Györgyi  
Műszaki szerkesztő Horváth Péter  
Kiadványszám 9095  
Megjelent 9,6 (A/5) ív terjedelemben,  
Plantin betűtípusból szedve; MA 5618  
ISBN 963 14 1467 1

Könyv és tisztaságától az, amit a kezédben tartsz, amelynek fölötté TE vagy!

A tekervényes labirintus mélyén ismeretlen teremtmények várnak rád. Előtted már évek hosszú során át számtalan harcos próbálkozott keresztüljutni a labirintuson, győzni a Szukumvit báró által meghirdetett Bajnokok Próbáján, azonban eddig még senki sem járt sikerrel. Most rajtag a sor, hogy Szukumvit labirintusában, amelyet a gazda gonosz fantáziájának teremtményei népesítenek be, és ahol léptenyomon csapdákba utkozol, bebizonyitsd, milyen ügyes, erős, türöképes vagy!

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

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



A megoldás a TE kezében van!