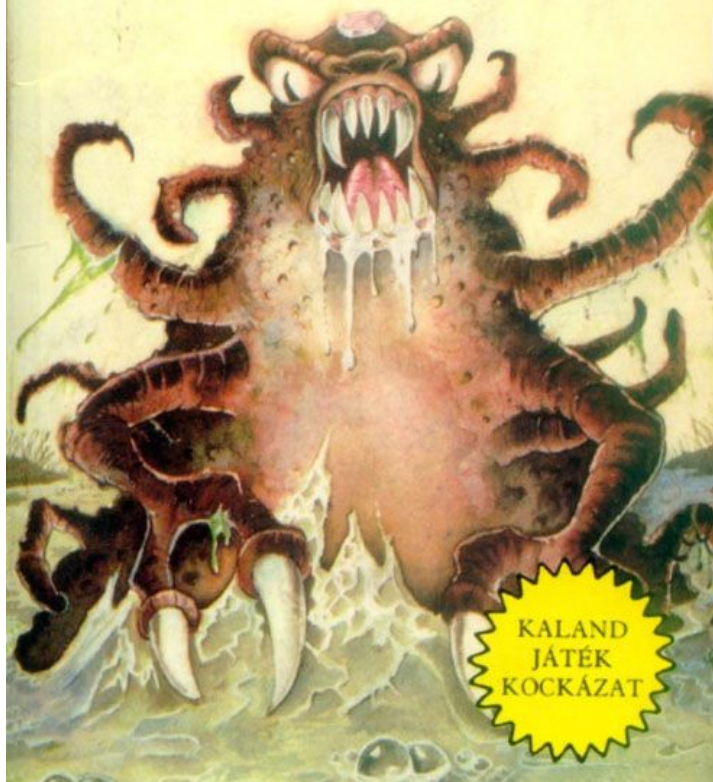


Steve Jackson és Ian Livingstone

A Skorpiók Mocsara

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



**Steve Jackson
és Ian Livingstone**

A Skorpiók Mocsara



Rakéta Könyvek

Steve Jackson and Ian Livingstone:
Scorpion Swamp

Duncan Smith illusztrációival

Fordította
Varsányi Mária

© Steve Jackson and Ian Livingstone, 1984
Hungarian translation Varsányi Mária, 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 kezekben tartasz. Kalandos vállalkozás, amelybe belebukni is lehet, de ha jól döntesz, sikerrel jársz.

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

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

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

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

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

Hogyan küzdj meg a Skorpiók Mocsarának teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned, milyen erős vagy, illetve mennyire vagy gyenge. Van egy kardod, egy páncélinged és néhány aranyad az Útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy fizikailag erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával dönts el kezdő ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A 20. oldalon találsz egy Kalandlapot, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írsz vagy fénymásolatot készíttetsz 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 kalandok során folyamatosan

változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írd a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki kezdeti pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ 5 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 kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaratérodet, 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 lehetőség, de ha nem, vagy ha úgy döntesz, hogy vállalod a harcot, azt a következő módon kell megvívnod:

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a Kalandlapod első üres „Harc Szörnyekkel” 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 pontjaihoz. 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. lépésre. 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 ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSEDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSED (lásd odébb).
6. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő Fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaiddal, azaz ismételd meg a lépéseket 1-6-ig. Ezt ismételd mindaddig, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ 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 SZERENCSENEK a szokásos módon (lásd odébb). De csak akkor menekülhetsz, ha az adott oldalon erre külön megkapod a lehetőséget. Ha a Menekülést választod, ne semmisítsd meg az illető teremtmény pontszámait, aki ellen harcoltál. Ha visszatértél ugyanarra a kis szigetre, lehetséges, hogy ellenfeled (vagy ellenfeleid) még ott vannak, s ott kell folytatnod a harcot, ahol abbahagytad.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL.

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

SZERENCSE

Kalandjaid során, akár csatában, akár olyan helyzetekben, amikor a SZERENCSE dönthet sorsod alakulásában (az erre vonatkozó utasítást az adott oldalakon megtalálod), a SZERENCSEDRÉ is számíthatsz, hogy az események kimenetele számodra kedvező legyen. De vigyázz! A SZEREN-

CSÉRE számítani kockázatos, és ha balszerencsés vagy, az eredmény végzetes lehet.

SZERENCSEDET a következő módon teheted próbára. Dobj két kockával. Ha a kapott szám ugyanannyi vagy kevesebb, 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 a SZERENCSEDET! Minden alkalommal, amikor próbára teszed a SZERENCSEDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontjaidból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos vállalkozás!

A SZERENCSE használata csatában

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

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

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

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 csökkentsd 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. Egy ÜGYESSÉG varázslattal (lásd Varázslatok) visszaszerezheted elvesztett ÜGYESSÉG pontjaidat.

ÉLETERŐ és ÉLELEM

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

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl Kezdeti értékét. ÉLETERŐ varázslattal (lásd odébb) bármikor kezdeti értékére állíthatod vissza ÉLETERŐDET.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSES voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyvben. Ne feledd, hogy akár csak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl Kezdeti értéküket. Egy SZERENCSE varázslattal (lásd odébb) bármikor Kezdeti értékére állíthatod vissza SZERENCSEDET.

FELSZERELÉS ÉS ITALOK

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

Varázslatok

Egy harcost személyesítesz meg a Skorpiók Mocsarában. Kalandjaid során majd rájössz, hogy képes vagy varázsolni. Ha megegyezel egy varázsióval, kaphatsz tőle Varázsgolyókat. Minden varázsgolyóval egyet varázsolhatsz. Ezek után a varázsgolyó eltűnik. Tizenkét különböző varázslatot használhatsz: ezeket alább közöljük. Ha szerzel egy Varázsgolyót, azt jegyezd fel a Kalandlapodon. Ha választhatsz a varázslatok közül, bármelyiket többször is választhatod - akár négy Tűzvarázslatot is, ha akarod. De ha elhasználtál egy varázslatot, azt jelölnöd kell a Kalandlapodon. Ha négy Tűzvarázslatot választasz, négyszer segíthet rajtad a tűz, de nem többször - hacsak nem találkozol egy újabb szolgálatkész varázsióval, akitől újabb Varázsgolyót kapsz.

Háromféle varázslat van: Jó, Gonosz és Semleges. A Semleges varázslatot bárki alkalmazhatja. Ugyanakkora jó varázslók nem használhatnak Gonosz varázslatot és fordítva. Te bármelyik varázslatot alkalmazhatod, de egy gonosz varázslótól nem kaphatsz Jó varázslatot, illetve egy jó varázslótól Gonosz varázslatot.

SEMLEGES VARÁZSLATOK

ÜGYESSÉG: Ha ezt a varázslatot saját magadra alkalmazod, akkor ezáltal Kezdeti ÜGYESSÉG pontjaid felével növelheted ÜGYESSÉG pontjaidnak a számát. De vigyázz, ÜGYESSÉG pontjaidnak összege soha nem lehet több azok Kezdeti értékénél.

ÉLETERŐ: Ha ezt a varázslatot saját magadra alkalmazod, akkor ezáltal Kezdeti ÉLETERŐ pontjaid felével növelheted ÉLETERŐ pontjaidnak a számát. De ÉLETERŐ pontjaid összege soha nem lehet több azok Kezdeti értékénél.

SZERENCSE: Ha ezt a varázslatot saját magadra alkalmazod, Kezdeti SZERENCSE pontjaidnak a felével növelheted SZERENCSE pontjaid számát. De SZERENCSE pontjaidnak összege soha nem lehet több azok Kezdeti értékénél.

TŰZ: Ezzel a varázslattal lángra lobbanthatsz egy közepes nagyságú tárgyat (akkorát, mint pl. egy fáklya). Minél gyúlékonyabb egy tárgy, annál hatékonyabb lesz a varázslat.

JÉG: Ezzel a varázslattal jéggé lehet fagyasztani a vizet (vagy a párát). Ez a varázslat ott működik a legjobban, ahol már eleve van fagyasztani való víz.

ILLÚZIÓ: Ezzel a varázslattal képes vagy előidézni egy apró, rövid ideig tartó érzéki csalódást. De ha viselkedéseddel nem teszed lehetővé az illúzió létrejöttét, senkit sem tudsz majd becsapni, és a varázslat megszűnik.

JÓ VARÁZSLATOK

BARÁTSÁG: Ezzel a varázslattal elérheted, hogy egy teremtmény kedvesebb legyen hozzád. De ez a varázslat nem fog olyan élőlényen vagy tárgyon, aki vagy ami nem érti a barátság fogalmát.

NÖVEKEDÉS: Ezzel a varázslattal egy nagy vagy sok kis növénynek a gyors növekedését lehet elérni. Csak növényekre alkalmazható!

ÁLDÁS: Ezt a varázslatot csak egy másik élőlényvel szemben tudod alkalmazni. E varázslattal önmagadat nem ÁLDHATOD meg! Az általad Megáldott élőlény visszaszerzi elvesztett ÉLET-ERŐ, SZERENCSE és ÜGYESSÉG pontjait. Ilyenkor három pontot adj hozzá mindegyikhez, de senkinek semelyik pontszáma semmilyen körülmények között sem lépheti túl a Kezdeti értéket!

GONOSZ VARÁZSLATOK

FÉLELEM: Ezzel a varázslattal elérheted, hogy egy adott teremtmény féljen tőled - feltéve, hogy ismeri a félelemérzetet!

HERVASZTÁS: Ezzel a varázslattal bármely nagyméretű vagy több kisméretű növényt el lehet hervasztani. Ezt a varázslatot csak növényekre lehet alkalmazni!

ÁTOK: Ez nagyon hatékony varázslat, de nem egyszerű a használata. Ha ÁTKOT szórsz, dobnod kell egy kockával, és annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, ahányat dobtál. Ugyanakkor valami szörnyűség fog történni az ellenfeleddel, most nem tudjuk megmondani, hogy mi.

MIKOR VARÁZSOLJUNK?

Az ÜGYESSÉG, SZERENCSE vagy ÉLETERŐ varázslatot bármikor alkalmazhatod magadra, kivéve csata közben. Azt megteheted, hogy közvetlenül a csata előtt varázsolsz... de amint a harc elkezdődik, többet már nem varázsolhatsz, egészen a harc végéig.

A többi varázslatot csak akkor használhatod, ha erre kifejezett utasítást kapsz!

TÉRKÉPKÉSZÍTÉS

Játék közben a Skorpiók Mocsarát behálózó ösvényeken fogsz haladni. Valószínűleg térképet is akarsz majd rajzolni utadról. Az eddigi játékoktól eltérően a Skorpiók Mocsarában lehetőséged nyílik, hogy lépéseidet nyomon kövesd. Egy jó térkép az életedet jelentheti! A különböző kalandok a mocsárvilág apró tisztásain esnek majd meg veled. A tisztásokat számmal jelöltük, hogy könnyebb legyen a térképkészítés. Minden tisztásról egy vagy több ösvényen lehet továbbjutni. Az ösvények vezethetnek bármely égtáj felé. Lesz majd köztük kanyargós is, de az irány ekkor is megmarad. Ez nagyon fontos! Például, ha egy tisztást egy észak felé vezető ösvényen hagysz el, a következő tisztást délről fogod megközelíteni, és fordítva. Így nem fordulhat veled elő az, hogy váratlanul visszajuss oda, ahonnan jöttél. Ha elérsz egy tisztásra, jelöld be a térképen, milyen irányban haladva érted azt el, ez később majd hasznos lehet számodra.

A tisztásokon előfordul majd, hogy különböző emberekkel és egyéb teremtményekkel találkozol. Néhányan segíteni fognak neked; mások majd megtámadnak, vagy más módon akadályoznak utadon.

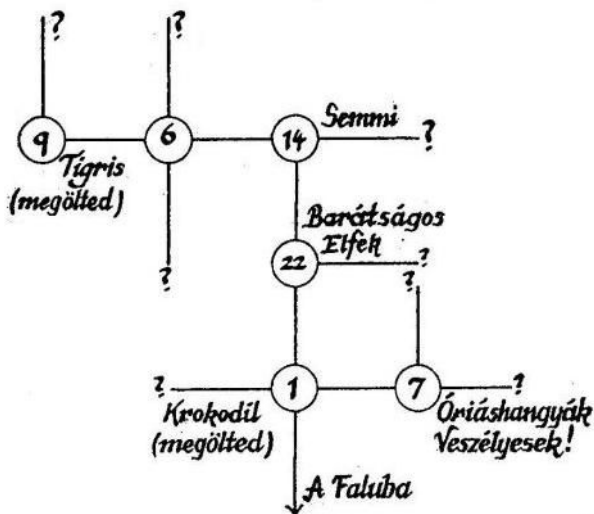
Rajtad áll, hogyan szereled le támadóidat.

Előfordulhat, hogy vándorlásod során visszajutsz egy olyan tisztásra, ahol már jártál. Ebben az esetben a dőlt betűs utasításból megtudod, mi a teendő.

Ha nem találsz semmiféle külön utasítást, a szokásos módon jársz el, akárhányszor lépsz is egy adott tisztásra.

Az alábbiakban bemutatunk egy térképvázlatot a

mocsár egy elképzelt részéről, hogy ebből megtudd, hogyan is kell majd a saját térképedet elkészítened:



Láthatod, hogy a játékos bejegyezte a térképre a tisztásokat, ahol megfordult, és azt is, hogy ott mit talált. Jelölte továbbá az ösvényeket is, amelyeken a tisztásokról továbbment, ezért a későbbiek során tudni fogja, melyik irányba kell haladnia.



KALANDLAP

ÜGYESSÉG

*Kezdeti
ügyesség:*

ÉLETERŐ

*Kezdeti
életerő:*

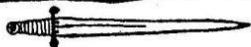
SZERENCSE

*Kezdeti
szerencse:*

MEGSZERZETT TÁRGYAK:

VARÁZSGOLYÓK ÉS VARÁZSLATOK:





HARC SZÖRNYEKKEL

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

A JÁTÉKKAL KAPCSOLATOS TUDNIVALÓK

Három olyan út van, amely átvisz a Skorpiók Mocsarán. Minden egyes útvonalhoz egy adott ösvényen jutsz el, melyet nem árt követni. Készíts térképet utad során, és jól őrizd meg, mert megmentheti az életedet, és későbbi kalandjaid során is felbecsülhetetlen értékű lesz, ugyanis segítségével gyorsan túl jutsz majd a még fel nem derített részeken.

Nem találsz minden tisztáson kincset; gyakran kerülsz csapdába, vagy olyan teremtményekkel találkozol, amelyekkel meg kell küzdened. Számítatlan téves út van... és az is előfordulhat, hogy eljutsz ugyan végcélodhoz, de ott mégsem találsz meg azt, amit keresel.

Tudnod kell, hogy a fejezeteket nem szabad egymás utáni sorrendben olvasni, hanem mindig azt a fejezetet kell elolvasnod, amit az utasítás megad.

Minden egyes helyes útvonalon szinte akadálytalanul végig lehet menni, még akkor is, ha a kezdeti pontjaid száma alacsony! A lényeg az, hogy megtaláld az útvonalhoz vezető helyes ösvényt. Sok szerencse kíséreljen utadon!

Háttértörténet

Kalandokban edzett ember vagy, aki soha nem rettent vissza a veszélytől. De bolond nem vagy, és mindig is tudtad, milyen veszélyekkel jár, ha beteszed a lábad a Skorpiók Mocsarába. Mióta csak élsz, azt hallod, hogy ez a vidék undorító élőlényekkel benépesített, szörnyű hely. De az a hír járja, hogy a mocsár igazi veszélye nem az itt élő teremtményekben rejlik, s nem is a varázslókban vagy az ösvényeken kísértő gonosz szellemelekben keresendő.

Nem; az ok, amiért a Skorpiók Mocsarából csak oly kevesen tértek vissza, egészen más. A mocsarat számtalan kanyargós ösvény szeli át. Eddig még senkinek sem sikerült megrajzolnia az utak térképét, vagy elmesélnie a mocsárvilág életét. Sátáni köd takarja el az eget, és megakadályozza, hogy a csillagok állása alapján lehessen tájékozódni. Ha egyszer az ember bekerül a mocsárba, az iránytű sem segít: mindig csak körbepörög, északra, nyugatra, délre, majd délkeletre mutat, és tulajdonosát is körök leírására kényszeríti mindaddig, míg az illető össze nem esik a kimerültségtől.

Mindeddig sikeresen távol tartottad magad e mocsárvilágtól. Egy váratlan esemény azonban gyökeresen megváltoztatja az életedet... A Király úton sétálva egy öregasszonyt veszel észre a földön, a porban fekvő. Karjaidba emeled, és egy árnyas helyre viszed, ahol vízzel kínálsz. Hamarosan

magához tér, de mégis elkíséred a következő városig, hogy megbizonyosodj róla, nem történik-e vele valami baj útközben.

A város piacterén elbúcsúzol tőle. „Isten áldjon a kedvességédért - mondja, miközben átnyújt neked egy látszólag egyszerű Rézgyűrűt. - Viseld egészséggel, jó szívvel adom! A gyűrű megvéd attól, hogy eltévedj!” Amikor a gyűrűt felhúrod, érzed, hogy lötyög az ujjadon. Egy óra múlva, amikor már ismét a főúton sétálsz, észreveszed, hogy a gyűrű, alakját megváltoztatva, most már szorosan simul az ujjadhoz. Varázsgyűrű van a kezeden! Vándorlásod során egyre többet tudsz meg a Rézgyűrű varázserejéről. Az öregasszony minden bizonnyal egy Jótündér volt, aki komolyan gondolta áldását. Mindaddig, amíg az ujjadon van a gyűrű, tudni fogod, merre van észak. Még a legsötétebb erdő mélyén vagy egy város kacskaringós útjain sem fogsz eltévedni. Mi több, a gyűrű melegedni kezd minden olyan esetben, ha gonosz emberrel találkozol, még akkor is, ha az barátságosan üdvözöl téged. Egy hetet töltesz el az erdei banditák között, akik elég durva fickók, de a maguk módján becsületesekek... és a gyűrű hideg marad. A barlangokban a gyűrű megvéd a gonosz varázslóktól és egyéb halandóktól. A városokban észreveszed, hogy egyetlen agyafúrt tolvaj vagy hazug kereskedő sem képes becsapni téged. Az öregasszony ajándéka valóban igen értékes egy olyan kalandokat kedvelő embernek, mint amilyen te vagy. Úgy gondolod ezek után, hogy a gyűrűt érdemes lenne valami olyan helyen kipróbálni, ahol valóban hasznát vehetnéd varázserejének. A Skorpiók Mocsarának, ennek az iszonyatos útvesztőnek a feltérképezését, amire eddig még senki nem volt képes, épp megfelelő feladatnak találod. És hasznosnak

is! A várható dicsőségre és gazdagságra gondolva nekivágsz a Skorpiók Mocsara rejtélyes, veszedelemes világának.

ÉS MOST LAPOZZ!





1.

Az ösvény, melyen el kell indulnod, igen hosszú, ugyanis a Skorpiók Mocsara a királyság legtávolabbi zugában fekszik, a nyugati végeken. Utad során sok olyan élményben lesz részed, amelyet egy kevésbé tapasztalt vándor kockázatos kalandorságnak ítélné. Számodra viszont az Orkokkal vagy Goblinokkal való küzdelem, a gonosz varázslók megsemmisítése vagy az óriásfarkasok leteperése megszokott napi feladat. Nyugat felé haladva észreveszed, hogy a környező hegyeket lassan dombok váltják fel, majd azokat sík mezők, melyek egy idő után nedvessé, süppedőssé válnak. Már tudod, hogy a Skorpiók Mocsara nem lehet meszsze!

Amikor elérsz Láphatár városkába, senki sem figyel fel rád. Sok utazó megfordul itt. Erős sisakod és éles kardod elárulja ugyan, hogy jó harcos vagy, akivel nem lehet tréfálni, de ez itt megszokott dolog. Amikor a helyi kocsmában előadod a tervedet, hogy felkutatód a mocsarat, hallgatód megdöbbennek. Köréd gyűlnek, miközben széttologatják az ütött-kopott lócákat, hogy helyet csináljanak neked. A mocsár, mondják, sok hozzád hasonló fickó csontjait őrzi! Nemcsak úttalan útjai meg az ott élő férgesek, szörnyek és éhező banditák miatt veszélyes az a hely, hanem a magukat Mestereknek nevező varázslók egy csoportja miatt is, akik a Skorpiók Mocsarát saját tulajdonuknak tekintik. Egyikük - egy jól megtermett, pocakos férfi, akit két hatalmas szürke farkas kísér - itt járt ebben a kocsmában a múlt héten. Nem beszélt sokat, meséli a téged körülvevők, de nem úgy festett, mint aki szívesen fogadna holmi betolakodót! A beszélgetés során egyre inkább úgy érzed: a városka

lakói meg vannak győződve róla, hogy a mocsárban leled halálotat. „Nem engedhetjük, hogy oda menj!” - mondják. Egyikük még azt is meg merészezi tenni, hogy a válladra téve kérges kezét visszatartson, amikor elindulsz az ajtó felé. Mit teszel?

Párbajra hívod ki őket arcátlanságuk miatt?

Lapozz a [48](#)-ra.

Udvariasan közlöd velük, hogy elhatározásodon nem változtatsz?

Lapozz a [95](#)-re.



2.

Tetszik neki a történeted. Nagy nehezen feltápszkodik, és odamegy egy kis asztalhoz, amelyen földgömb áll. Amikor megpörgeti a földgömböt, az kinyílik, és egy halom aranytallér tárul eléd. A Vasöklű elneveti magát, amikor látja tágra nyílt szemedet. „Eladod? - kérdi. - Adok érte száz aranytallért!” Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a [49](#)-re. Ha elutasítod, lapozz a [173](#)-ra.



3.

Alig egy kilométerre a mocsár szélétől véletlenül belelépsz egy mély gödörbe. Trágya cuppog a lábad alatt. Képtelen vagy kimászni belőle. Leteszed a földre a kardodat, és egy indát kapsz el, melyen megpróbálsz felhúzódkodni. Az inda azonban leszakad, és te jó mélyen visszapotyansz a trágyába. Csipogó hangot hallasz a hátad mögül. Felkapod a kardodat, de ekkor apró éles fogak vájnak a karodba... és ellepnek a patkányok. Képtelen vagy menekülni vagy harcolni. Rövidesen, miként azt a falusiak megjósolták, csupán a csontjaid fognak majd csillogni a fák között átszűrődő gyér napfényben. Kalandod itt véget ér! Legközelebb vigyél magaddal több varázseszközt!





4.

A varázsló gonoszul felnevet: „Úgy látom, felesleges az erőmet rád pazarolnom! - mondja gúnyosan mosolyogva. - Viszont bebizonyíthatod, hogy milyen bátor vagy, ha kiállsz a szolgámmal!” Ezzel rámutat a fal egyik mélyedésében álló GOBLINSZOBORRA. A szobor, kőkardját magasba emelve, elindul feléd. Ha kiállsz ellene, lapozz a [284](#)-re. Ha a Bakót támadod meg, lapozz a [123](#)-ra.



5.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha Szerencséd van, lapozz a [273](#)-ra. Ha nincs Szerencséd, lapozz a [297](#)-re.



6.

Visszamész Selator konyhájába. Vidám tűz lobog a konyhában, és finom étel illata leng a levegőben. Selator szívélyesen üdvözl, majd felteszi a kérdést: „Hoztál-e nekem bíborszínű bogyót?” Ha megszerezted az Antherica bokor bíborszínű bogyóját, lapozz a [175](#)-re. Ha nem, lapozz az [52](#)-re.

7.

A gonosz varázsló tekintete elsötétedik, és palástjának mintázata baljóslatúan kezd vibrálni. „Nos - szólal meg morogva -, ez több, mint a semmi! Add ide, amid van, én pedig 250 aranytallérral jutalmazlak!” Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a [266](#)-ra. Ha emlékezteted, hogy sokkal többet ígért, lapozz a [207](#)-re.



8.

„Nos, ez így nem jó! - közli. - Valaki mást kell keresnem helyetted. Ha maradt még nálad néhány a varázsgolyóimból, adok értük egy kevés gyógyitalt.” Mit teszel?

Eladod maradék varázsgolyódat némi gyógyitalért?

Lapozz a [141](#)-re.

Közlöd, hogy mind elhasználtad? Lapozz a [316](#)-ra.

Megtámadod a Vasöklüt?

Lapozz a [341](#)-re.



9.

A Skorpiók Mocsarának déli szélénél állsz. Hála a Rézgyűrűnek, mindig tudni fogod, merre van észak... de ettől függetlenül térképet kell rajzolnod! Elhatározod, hogy bejegyzed azokat az ösvényeket, amelyeken végigmész, illetve azokat a kis tisztásokat, melyekre eljutsz, hogy tudd, merre menj, ha ismét visszatérsz egy adott tisztásra.

Csakhamar rátalálsz egy olyan ösvényre, mely észak felé vezet be a mocsárba. Egy sziklatömb oldalán a következő nagybetűs feliratot látod: „ÁLLJ! SKORPIÓK MOCSARA! FORDULJ VISSZA!” Egy koponya meg két keresztbe rakott lábcsont egészíti ki a lehangoló képet. A figyelemzetéssel mit sem törődve belépsz a mocsár területére. Úgy döntesz, hogy butaság lenne letérni az ösvényről a sárba, úgyhogy az úton maradsz. Lapozz a [195](#)-re.



10.

Az összenőtt, göcsörtös fák szétnyúlnak előtted, és újabb tisztáshoz érsz. *Az 5-ös Tisztáson vagy. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [142](#)-re. Ha nem, olvass tovább!* Azonnal észreveszed, hogy csata színterére értél. A föld felszaggatva, a mocsár nedves fűvén mindenütt véryomok, és nem messze tőled két nyílvesző áll ki egy fából. Ha meg akarod vizsgálni, mi van még a tisztáson, lapozz az [59](#)-re. Ha úgy döntesz, hogy amilyen gyorsan csak tudsz, elhagyod a tisztást, lapozz a [227](#)-re.

11.

Amint nyugat felé haladsz a mocsár egyre félelmetesebb lesz. Már éppen úgy érzed, hogy nem bírod tovább, amikor az ösvény szélesedni kezd, és egy hosszú, keskeny tisztáson találod magad. A 6-os Tisztáson vagy. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [210-re](#). Ha még nem voltál itt, olvasd tovább! Körülnézel, de egyetlenegy kivezető ösvényt sem látsz. Úgy tűnik, zsákutcába jutottál! Odamész egy nagy, szürke sziklához, hogy néhány percre megpihenj. A szikla váratlanul megmozdul! Nem szürke szikla az, amit látsz, hanem dús ősz hajzat. Vörös szemek merednek rád, és a RONDA VADÁLLAT, egy hosszú karmú, hatlábú szörny elindul feléd! Mit teszel?

Megküzdesz vele?
Futva mented az életedet?
Varázsolsz egyet?

Lapozz a [176-ra](#).
Lapozz a [102-re](#).
Lapozz a [374-re](#).



12.

Az Óriás hatalmasakat ordít harc közben. Rettentően erős, de szerencsédre nem túl fürge. Buzogánya csak ritkán talál el. De amikor lesújt, duplán számít. Vigyázz hát!

Ha 6-ra csökkented az Óriás ÉLETERŐ pontjainak a számát, lapozz a [61](#)-re.

Ha akarsz, elmenekülhetsz, de ne feledd, az Óriás csapásai duplán számítanak! Ha Menekülni próbálsz, 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha élve Menekülsz meg, lapozz a [161](#)-re.



13.

„Harcos vagyok, akinek határozott küldetése van!”
- feleled neki. Ujjadon a Gyűrű nem jelzi, hogy gonosz emberrel lenne dolgod, így hát biztonságban érzed magad a Békák Mesterének a társaságában. Kit szolgálasz?

Selatort?

Lapozz a [212](#)-re.

Bakót?

Lapozz a [287](#)-re.

Vasöklút?

Lapozz a [376](#)-ra.





14.

Az ösvény kicsiny tisztáshoz vezet, ahol évekkel ezelőtt kidőlt egy nagy fa, és vele együtt még jó néhány másik is. *A 32-es Tisztáson vagy! Ha jártál már itt korábban, lapozz a [338](#)-ra. Ha még nem jártál itt, olvas tovább!* Ahogy egyre beljebb mész, csata zajára leszel figyelmes. Amint kilépsz egy fa mögül, egy ÓRIÁSSKORPIÓT pillantasz meg, amint egy bőrruhás Törpével harcol. A Törpe nagy bajban van. Látod, hogy a Skorpió egyik ollójával nyakon ragadja és a földhöz vágja, hogy csak úgy nyekken. Nem hiszed, hogy van olyan varázslatod, amellyel érdemes lenne szembeszállnod ezzel az ellenséggel. Ha elhagyod a tisztást, míg a szörny lakmározik, lapozz a [88](#)-ra. Ha megtámadod az Óriásskorpiót, lapozz a [312](#)-re.

15.

Mivel vesztegetnéd meg?

Az Arany Mágnessel?

Lapozz a [63](#)-ra.

Egy másik Mestertől származó

Amulettel?

Lapozz a [198](#)-ra.

A hatalmas Ibolyaszínű

Drágakővel?

Lapozz a [276](#)-ra.

Egyikkel sem?

Lapozz a [212](#)-re,
és válassz újra!

16.

A hangodban valami elárul. Keze megmozdul - kétkedően néz rád. Lehet, hogy a gondolatodban olvas? Lapozz a [198](#)-ra.

17.

Ez az ember gonosz, tehát semmit sem akarsz tőle. Elmész mellette a kijárat felé. Miközben távozol a tisztásról, hirtelen hurok szorul a nyakadra. Hiába minden erőfeszítésed, a Tolvaj szinte megfojt a hurokkal, és eszméletlenül rogyasz a földre. 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Mikor magadhoz térsz, iszonyúan rosszul érzed magad. Az összes varázsgolyód és a többi varázsszered is eltűnt, a Tolvajnak viszont nyoma veszett! Lapozz a [179](#)-re.



18.

Amikor látják, hogy kivont karddal rájuk rontasz, megrettennek. Mind az öt Útonálló berohan a tisztás szélén lévő erdőbe. Egy pillanatra se állsz meg. Kiabálva keresztülszáguldasz a tisztáson, majd az ösvényen át eljutsz a tisztás másik végébe. Az Útonállók nagyon megdöbbennek, így képtelenek arra gondolni, hogy üldözőbe vegyenek. Lapozz a [19](#)-re.

19.

Két ösvényen mehetsz tovább a tisztásról. Az észak felé vezető sokkal szélesebb, láthatóan sokan jártak már ezen az úton. Merre mész?

Északnak?
Délnek?

Lapozz a [280](#)-ra.

Lapozz a [137](#)-re.



20.

A bogyó nagyon finom. Kifejezetten kellemesen érzed magad utána. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot és 1 SZERENCSE pontot. Más figyelemre méltó dolgot itt nem találsz, így továbbmész. Lapozz a [342](#)-re.

21.

Pihensz néhány percet. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot. Ekkor morgást hallasz a fa odvából. Ha meg akarod nézni, ki vagy mi van benne, lapozz az [55](#)-re. Ha nem vagy kíváncsi rá, lapozz a [390](#)-re.

22.

Habár a magokat zsebre vágod, mégis azt veszed észre, hogy a levágott karok tövéből új karok kezdenek el kinőni. Gyorsan elhagyod a tisztást. Merre mész?

Északnak?
Délnek?
Nyugatnak?

Lapozz a [320](#)-ra.

Lapozz a [90](#)-re.

Lapozz a [11](#)-re.

23.

A Rézgyűrű hideg marad; tudod, hogy a Madarak Mesternője jó varázsló. Elmondod neki, mi járatban vagy, és kéred, hogy segítsen. „Ez a kereskedő nagyon ostoba - mondja. - Még ha megkapja is a mocsár térképét, néhány varázsló testvérem igen gonosz, így elképzelhető, hogy megpróbálják majd kifosztani a karavánját. De te bátor vagy, és segítek neked, hogy elkerülhesd küldetésed legnehezebb részeit.” Lapozz a [248](#)-ra.



24.

A Lidércfény előtted táncol, s követni kezded. A talaj a lábad alatt egyre nedvesebbé válik. Hirtelen bezuhansz egy sárgödörbe! A Lidércfény váratlanul eltűnik. Csak addig él, amíg sikerül elcsalnia az elővigyázatlan utazókat. Tedd próbára a SZERENCSÉDET! Ha SZERENCSÉD van, sértetlenül mászol ki a sárgödörből. Ha nincs SZERENCSÉD, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot erőfeszítéseid során, de végül is szilárd talajon állsz. Ha nem lenne az ujjadon a Rézgyűrű, már rég elvesztél volna! Így viszont tudod, merre indulj, hogy a tisztást megtaláld. Lapozz a [249](#)-re.

25.

A Sas hangosan vijjogva tesz egy kört a tisztás fölött, majd visszazáll a fészkére. Boldog vagy, hogy nyugodtan eltávozhatasz! Lapozz a [202](#)-re.



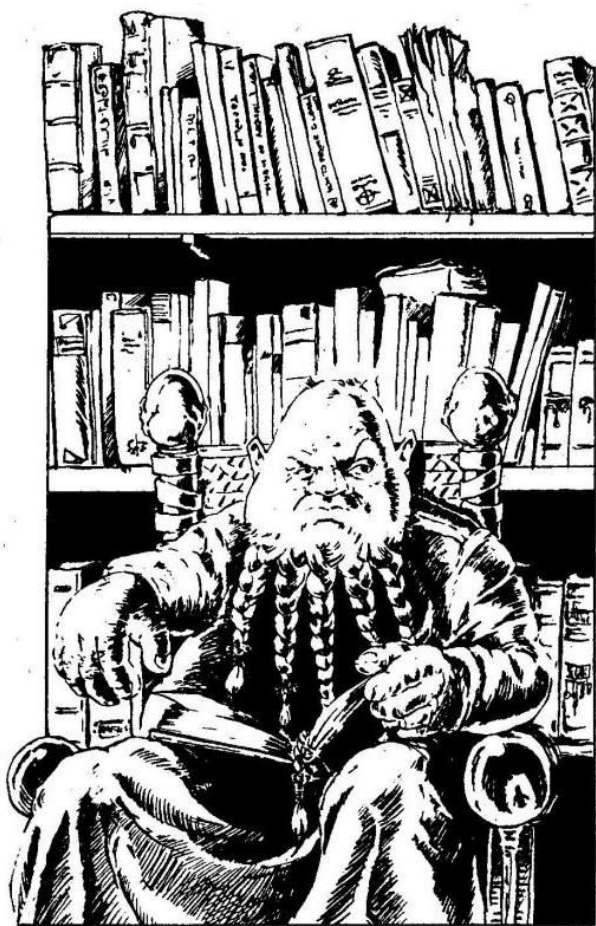
26.

Érzed, hogy a Pókok Mestere a velejéig gonosz, és kardoddal rátámadsz. Ő egy csillogó pálcával csap vissza. Észreveszed, hogy a pálcája vége tűhegyes és valamilyen undorító zöld masszával van bekenve. Ahányszor megérint vele, annyszor 1 pontot vesztesz az ÉLETERŐDBŐL.

Pókok Mestere ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Ha megölöd, lapozz a [354](#)-re.





27.

Gronar azt ajánlja neked, hogy menj és keresd meg Vasöklút a piactéren. Amint beérsz az utcák és üzletek sűrűjébe, eltévedsz. Többször kérsz útbaigazítást, amikor végül egy nevetgélő fiúcsapat elkísér a piactér szélén álló nagy házhoz. Bekopogsz - és egy Goblin válaszol! De nem egy olyan Goblin-varázsló, akik ellen harcoltál, hanem egy Goblin-szolgálólány. Bevezet a könyvtárszobába, ahol Vasöklút látod, amint a székén ül. Ez az egyik legfurcsább ember, akit valaha láttál... Nagyon magas és iszonyúan kövér, a-szakállát gondosan copfokba fonta, az arca pirospozsgás. Elmondod, mi járatban vagy, és megkérdezed, nincs-e szüksége rád. „De van! - mennydörgi. - De miből gondolod, hogy túléled a Skorpiók Mocsarát, ahol annyian meghaltak már?” Ha elmondod neki találkozásodat az öregasszonnyal és azt is, hogy milyen ereje van az ujjadon lévő Rézgyűrűnek, lapozz a [2](#)-re. Ha egyszerűen csak elmosolyodsz és közlöd, hogy kipróbált harcos vagy, lapozz a [173](#)-ra.

28.

Sok Kardfa vesz körül, de te úgy harcolj ellenük, mintha egyetlenegy ellenséggel küzdenél. Szerencsédre ezek a fák nem látnak téged - csupán a hang irányában támadnak. Mindenesetre jó sok fa van körülötted, és mindegyik több karddal vereszkedik.

Kardfák ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 12

Ha legyőzöd őket, lapozz a [362](#)-re. Ha nem, úgy a fák martaléka lesz...

29.

Jól tudod, butaság lenne megmondani neki, hogy egy Gonosz varázsló szolgálatában állsz, ezért így szólsz: „A Jót szolgálom, most azonban csak szeretnék kijutni ebből a mocsárból. Az egyik varázsló Mestert keresem.” Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [185](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [378](#)-ra.



30.

Jókora a távolság, ezért olyan óvatosan ugrasz le, ahogy csak tudsz. Előbb ledobod a csizmádat és a hátizsákodat, aztán fejest ugrasz a vízbe! Rémülten tapasztalod, hogy a víz sekély és a folyó fenéke iszapos. Beleragadsz! Miután nagy nehezen kiszabadítod magad az iszap fogságából és a víz felszínére vergődsz, egy Krokodil nyitott szájjal vár, hogy bekapjon. Megmarkolod a kardodat, de késő... a Krokodil nyitott szája életed utolsó látványa. Kalandod véget ért.

31.

Menet közben látod, hogy messze keletre vagy attól a ponttól, ahol a mocsárba beléptél. Azon töröd a fejed, vajon jó úton jöttél-e. Hirtelen füves

tisztáshoz érsz. A 21-es Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [364](#)-re. Ha nem, olvass tovább! A tisztás közepén kristálytisza vizű tó van, egyik partja csábító homokpart. Kivezető ösvényt nem látsz. Mit teszel?

Visszameész nyugat felé? Lapozz a [47](#)-re.
Körülnézel, nem leselkedik-e rád valamilyen veszély? Lapozz a [394](#)-re.
Izol a tó vizéből? Lapozz a [77](#)-re.

32.

Végigsuhintasz a kardoddal a virágokon, de több van belőlük, mint amennyit el tudsz pusztítani. Iszonyatosan kifáradsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha feladod és elfutsz, lapozz a [269](#)-re. Ha varázsolsz egyet, lapozz a [80](#)-ra.

33.

Rohansz a tisztáson át, hogy megelőzd a Rákfű újabb támadását. A fű azonban most talán még gyorsabban nő előtted, és elzárja az utadat. A zöld fogók éhesen csattognak feléd. Ha kardoddal végigvágsz rajtuk, lapozz a [134](#)-re. Ha varázsolsz egyet, lapozz a [167](#)-re.



34.

Mit varázsolsz a Víziszörny ellen?

Hervasztást?

Lapozz a [237](#)-re.

Tüzet?

Lapozz a [291](#)-re.

Félelmet?

Lapozz a [356](#)-ra.

Egyiket sem?

Lapozz a [209](#)-re,
és válassz ismét.

35.

A másik két nyílvevesszővel is rosszul céloztak, de irányt változtatva mindkettő a hátizsákodba fúródik! Csupán az egyik hatol át rajta és sérti fel kissé a bőrödét. 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Rájössz, hogy az Arany Mágnes Amuletted egy gonosz varázslat folytán vonzza a nyílvevesszőket... még szerencse, hogy a hátizsákodba tetted, ahelyett hogy a nyakadba akasztottad volna! Mit teszel?

Rájuk támadsz a kardoddal?

Lapozz a [281](#)-re.

Valamilyen varázslatot
alkalmazol?

Lapozz a [399](#)-re.

Az életedet mentve elrohansz?

Lapozz a [309](#)-re.



36.

A Kertek Mesterének előadod küldetésed célját. Ha már megtaláltad az Antherica bokrot, lapozz a [283](#)-ra. Ha még nem találtad meg, lapozz a [396](#)-ra.

37.

Ha megmondod neki, mi küldetésed célja, lapozz a [292](#)-re. Ha inkább egy kitalált történettel állsz elő és rövid ideig elcsevegsz vele, lapozz a [220](#)-ra.



38.

A Nyálka halott; szétfolyva oszlásnak indul, közben iszonyatos szagot áraszt. Lapozz a [153](#)-ra.

39.

A Barátság varázslatot alkalmazod az Egyszarvúval szemben. Óvatosan szemlél - nem nagyon bízik az emberekben. A varázslatnak azonban mégiscsak van hatása, ugyanis az Egyszarvú hirtelen lehajtja a fejét, és a fűvet kezdi harapdálni. Lapozz a [348](#)-ra.



40.

Legyőződ félelmedet, és elindulsz a vár felé. Tornyai körül denevérek röpködnek. Amikor odaérsz a hatalmas vasajtóhoz, látod, hogy azon egy ronda szoborarc díszel. Az ajtó kinyílik előtted! A Bakó már vár rád! Magas, vékony, akár egy csontváz. Fekete palástjának bíborszínű mintája szinte izzik. Szívélyesen üdvözl, de ujjadon a gyűrű meleg, és arra int, hogy gonosz emberrel van dolgod. „Mindent tudok rólad - mondja. - A mocsarat szeretnéd átkutatni. Az a minden lében kanál Gronar küldött ide. De miből gondolod, hogy érdemes vagy arra, hogy rád pazaroljam drága időmet? Nekem olyan hősre van szükségem, aki nem fél semmitől!” Mit teszel?

Kihívod párbajra?

Lapozz a [4](#)-re.

Elmondod neki, hogy te rettenthetetlen varázsló vagy, akit varázsgyűrűje megvéd attól, hogy eltévedjen?

Lapozz az [50](#)-re.

Elmosolyodsz, és csak annyit mondasz, hogy nem félsz semmitől?

Lapozz a [97](#)-re.



41.

Egy tisztáshoz érsz, melyet borostyánnal benőtt fák szegélyeznek. *A 30-as Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [382](#)-re. Ha még nem, olvass tovább!* Úgy látod, nincs itt semmi figyelemre méltó, így aztán továbbmész a másik kivezető ösvény felé, amikor rádöbbsz, hogy futóhomok

van a lábad alatt! Tedd próbára a SZERENCSE-
DET! Ha SZERENCSED van, vesztesz 2 ÉLET-
ERŐ pontot, és lapozz a [270](#)-re. Ha nincs SZE-
RENCSED, lapozz a [87](#)-re.



42.

Átnézed a szerencsétlenül járt Törpe holmiját, hogy van-e közte valami használható a számodra. Bőrruhája természetesen túl kicsi rád, de erszé-
nyében találsz egy kis, folyadékkal teli fiolát. Ha megiszod, lapozz a [253](#)-ra. Ha otthagysz, lapozz a [88](#)-ra.

43.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZEREN-
CSÉD van, lapozz a [339](#)-re. Ha nincs SZEREN-
CSÉD, lapozz a [313](#)-ra.

44.

Nem támad meg senki, miközben átmész a túlsó partra, de amikor átérsz, undorral veszed észre, hogy egy csomó nagy Pióca tapad a lábadhoz és szívja a véredet! Dobj két kockával, és annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, amennyit a két kocka közül az alacsonyabb pontot mutató kockán látsz. Mehetsz innen északra is, délre is. Ha északnak mész, lapozz a [157](#)-re. Ha dél felé fordulsz, lapozz a [398](#)-ra.

45.

Mindentől óvakodsz, ami túl egyszerűnek látszik. Lehet, hogy a híd csapda, vagy valami ahhoz hasonló! Megfordulsz, és elindulsz ugyanazon az úton, amelyiken idejöttél. Ha északról jöttél, lapozz a [331](#)-re. Ha délről érkeztél, lapozz a [303](#)-ra.

46.

Semmi egyebet nem tudsz itt csinálni, hacsak azt nem, hogy bemész a konyhába, de látod, hogy az valamilyen varázslatos módon zárva van - és képtelen vagy kinyitni. Úgy döntesz, hogy továbbmész. Lapozz a [314](#)-re.

47.

Egy kicsiny, buja növényzettel benőtt tisztáshoz érsz. A 3-as Tisztáson vagy. Körülnézel, de nem látsz semmit. Három út van előtted. Merre mész?

Délnek?

Lapozz a [290](#)-re.

Keletnek?

Lapozz a [31](#)-re.

Nyugatnak?

Lapozz a [118](#)-ra.

48.

Megmarkolod a kardodat, és harcra szólítod fel őket. Nem ijednek meg tőled, még csak nem is csodálkoznak rajtad; csupán csak kinevetnek. „Mi nem vagyunk harcos népség, egyszerű falusi emberek vagyunk! - mondják. - De az olyan fickó, mint te, aki a kardját mindig készenlétben tartja, valóban azok közé a bajkeresők közé való, akik ott vannak a nagy mocsárban. Nem marasztalunk tovább!” Zavartan állsz. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, amiért ilyen támadóan viselkedtél ezekkel a békés emberekkel szemben! Lapozz a [95](#)-re.

49.

Rézgyűrűdet mohó mozdulattal lehúzod az ujjadról, és az asztalra dobod. Száz aranytallért számol le egy bőrzacskóba, és átadja neked. Elég pénzed van, hogy több évig is kényelmesen élj, vagy hogy egy jó hónapig dőzsölj... de ezt a varázsgyűrűért kaptad. Tudod, hogy e gyűrű védelme nélkül nem merészkedhetsz a Skorpiók Mocsarába. Kalandod itt véget ér!



50.

Nagy érdeklődéssel hallgatja elbeszéléseidet. - Azt mondd, „varázsgyűrű”? - kérdi. Bólintasz, és felmutatod a kezedet, melyen ott ragyog a Rézgyűrű. Szemét összehúzva hátralép, és egyik karját furcsán a magasba emeli. Az a gyanúd, hogy varázsol. Mit teszel?

Odaugrasz és megtámadod? Lapozz a [373](#)-ra.

Megvárod, mit csinál? Lapozz a [222](#)-re.

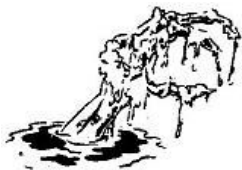
Megfordulsz és elfutsz? Lapozz a [315](#)-re.





51.

Egy gödör tátong előtted, de te átugrod. Amilyen gyorsan csak tudsz, végigrohansz a bejárati folyosón, ledöntve egy másik Szobrot, mely kinyúl érted. Egy rúgással kinyitod az ajtót. A ronda arc üvölt rajta, és beléd akar harapni, de te gyorsabb vagy. Ha a mocsár felé rohansz, lapozz a [296](#)-ra. Ha a falu felé futsz, lapozz az [5](#)-re.



52.

Szomorú, de egyetlenegy bogyót sem tudsz adni neki. Elmondod, mi történt veled a mocsárban: Selator arca elkomorodik. „Biztosan megtetted, amit megtehetted!” - mondja. Minthogy látod, hogy igencsak le van törve, felajánlod neki, hogy visszaszamész, és ismét megpróbálsz, de nem figyel rád. „A veszély túl nagy!” - mondja. Mindent megtettél, amit tudtál, de ez kevés volt. Kalandod itt véget ér.



53.

A déli ösvényen haladva egyszer csak hangos békakuruttyolást hallasz... kicsikét, nagyokét és százféle egyéb méretűét. Az ösvény egy kis tóhoz vezet. *A 8-as Tisztáson vagy. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [329](#)-re. Ha még nem, olvass tovább!* Először a rengeteg hatalmas gombát pillantod meg. Az egyik tetején egy férfi ül. Alacsony, de izmos; szúrós fekete szeme és nagy, széles szája van. Nyakában egy békát ábrázoló ezüst Amulett lóg, és a földön mindkét oldalról egy-egy kecskebéka őrzi. „A BÉKÁK MESTERE vagyok - mondja üdvözlésképpen. - Mi járatban vagy az én birodalmamban?” Ha te is üdvözlöd, lapozz a [13](#)-ra. Ha megtámadod, lapozz a [62](#)-re.



54.

Dühében eltorzul az arca, és üvöltözni kezd: „Hogy merészelsz üres kézzel visszajönni?” Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [109](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [285](#)-re.

55.

Óvatosan a fához lépsz. Még mielőtt elérned, megcsapja az orrodát az undorító szag, amiből arra következtetsz, hogy valamilyen vadállat búvóhelye lehet itt. Hátrahőkölsz, amikor egy óriási MEDVE bozontos feje jelenik meg az odú nyílásában. Ha elfutsz, lapozz a [390](#)-re. Ha megverekszel a Medvével, lapozz a [200](#)-ra.



56.

Keresztülvágsz a mezőn, és a kanyargós ösvényeken át a falu piactere felé tartasz. Itt áll Vasöklű háza, most is éppolyan, mint amikor utoljára itt jártál. Bekopogsz, és a Goblin-lány nyit ajtót. Elvezet Vasöklű dolgozószobájába. Ott ü selyempalástjába burkolva. „Nos, hogy sikerült a dolog? Elhoztad a térképet a Fűzfaligetbe Vezető utakról?” - kérdi dörgő hangon. Ha utad során jártál Fűzfaligetben, lapozz a [158](#)-ra. Ha nem jutottál el Fűzfaligetbe, lapozz a [8](#)-ra.



57.

Egyik varázslat sem igazán jó ebben a helyzetben. Előrántod a kardodat, és rátámadsz a gonosz varázslóra. Lapozz a [124](#)-re.



58.

Tedd próbára a SZERENCSED! Ha SZERENCSED van, menj az általad választott kivezető útra. Ha nincs SZERENCSED, sikerül ugyan, amit akartál, de csak úgy, hogy végigmész a kiálló gyökereken, és lábadat jól beleütöd egy sziklába - ezért vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot. Most elhagyhatod a szigetet. Merre indulsz?

Nyugatra?

Lapozz a [398](#)-ra.

Keletre?

Lapozz a [105](#)-re.

Délre?

Lapozz a [208](#)-ra.





59.

Elhatározod, hogy körülnézel a Tisztáson. Tán akad itt valaki, akinek szüksége van a segítségedre, vagy valami, ami neked lehet a segítségedre. Szinte azonnal belebotasz egy Mocsári Ork testébe. Gyorsan átvizsgálod undorító tetemét, de semmi értékeset nem találsz. Ekkor egy sebesült férfit pillantasz meg egy fa törzsének dőlve. Odasíetsz hozzá, hogy segíts, de amint megérinted, látod, hogy halott: három nyílvessző áll ki mellkasából. Két másik Ork fekszik a lábánál: ők is drágán fizettek! Nem látsz körülöttük semmiféle csomagot vagy fegyvert; az Orkok, akik élve elmenekültek, biztosan kiürítették a terepet. Elhatározod, hogy a halott Orkot a magad módján eltemeted. Eközben észreveszed, hogy a nyakában egy Mágnes alakú kis arany nyakék lóg. Ha akarod, magadhoz veheted, ha nem, hagyd ott, de lapozz a [227](#)-re.

60.

Illúzió-varázslatot alkalmazol. Gyors elhatározással a Ronda Vadállat elé varázsolsz egy gyámoltalan falusi embert, aki az erdőbe megy fáért. A vérszomjas állat a könnyebb préda után veti magát, de ekkor eltünteted az öregembert. Amíg a Vadállat figyelmét ily módon eltereled, óvatosan visszacsurransz arra az útra, melyen idejöttél. Lapozz a [279](#)-re.

61.

„Ez nem tisztességes! - kiált fel az Óriás mérgesen. - Először loptok tőlem, ti kis emberek, aztán idejöttök és rám támadtok! Soha nem bántottam senkit!” Ha hiszel neki, lapozz a [229](#)-re. Ha tovább

folytatod ellene a harcot, egészen a halálig, megteheted. Ha megölöd az Óriást, lapozz a [366](#)-ra.

62.

Kivont karddal rontasz rá. Szeme kidülled, úgy meglepődik, és azonnal leugrik a gomba tetejéről. Ugrásával jó pár méter távolságra kerül tőled. Ekkor int, és két Béka-segédje máris neked ront. Ha visszaro Hansz azon az úton, amelyen jöttél, lapozz a [323](#)-ra. Ha megküzdesz a Békákkal, lapozz a [146](#)-ra.

63.

Benyúlsz a hátizsákodba, és felajánlod neki azt az Arany Mágneset, amit egy halott harcostól zsákmányoltál. Felnevet. „Ne haragudj, de ez nem kell nekem! Átok van rajta! Miért nem dobod bele egyszerűen a tóba?” - mondja. Elég furá a helyzet, így megteszed. Ha van még valamilyen más tárgy a birtokodban, amit felajánlhatnál neki, lapozz a [15](#)-re. Ha nincs más, amit felkínálhatnál, lapozz a [212](#)-re, és válassz más taktikát.



64.

A Tűz-varázslatot alkalmazod a Farkasok ellen, abban a reményben, hogy így elűzöd őket. A varázslat működik! A hozzád legközelebb álló Farkas bundája tüzet fog, és mindkettő pánikszerűen elrohan. A Farkasok Mestere azonban nem ijed meg a varázslattól. „Úgy! - morogja feléd. - A harcos úr varázslatokkal játszadozik, mi? Na nézzük, ez

hogy tetszik neked?!” Megrázza feléd az öklét, és hirtelen úgy érzed, mintha hatalmas csapás érné kardforgató karodat. Vesztesz 3 ÜGYESSÉG és 1 ÉLETERŐ pontot. Már látod, hogyha varázslatpár-bajra kerül köztetek sor, te csak a rövidebbet húzhatod... így hát előrántod kardodat, és támadsz!

Farkasok Mestere ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha vesztesre állsz, Elmenekülhetsz - lapozz a [314](#)-re. Ha megölöd a Farkasok Mesterét, lapozz a [154](#)-re.

65.

Az ösvény tekervényes, de megpróbálsz pontosan követni. Megkerülsz a hatalmas kagylógombát, melyen aprócska teremtmények lakmároznak, és újabb Tisztáshoz érsz. *A 10-es Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [343](#)-ra. Ha még nem jártál itt, olvass tovább!* Hangokat hallasz magad előtt. Óvatosan kinézel a fa mögül. Öt férfit látsz, akikről ruházatuk és durva beszédjük alapján úgy gondolsz, nem lehetnek mások, mint ÚTON-ÁLLÓK. Rézgyűrűd hideg marad, ebből tudod, hogy ezek az emberek valójában nem gonoszak. Másfelől azonban jó, ha vigyázol velük. Mit teszel?

Megfordulsz, és visszamész arra,
amerre jöttél? Lapozz a [137](#)-re.
Nagyot kiáltva előrántod a kardodat és
rájuk támadsz? Lapozz a [231](#)-re.
Varázsolsz egyet a
rejtekhelyedről? Lapozz a [387](#)-re.
Bátran előjössz, és üdvözlöd
őket? Lapozz a [163](#)-ra.



66.

Egy viszonylag kellemes tisztásra érsz, melyet öreg, göcsörtös tölgyfák öveznek. A 9-es Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [192](#)-re. Ha nem, olvass tovább! Egy fa törzséhez támaszkodva apró termetű, vidám ember ül fekete ruhában, és éppen az ebédjét fogyasztja. Étele egy kosárban van mellette. Fegyvert nem látsz körülötte, kivéve egy kést, mellyel a sajtot vágja. Észrevesz, és így kiált: „Jó napot, harcos! Megosztod velem az ételt?” Amint megszólal, érzed, hogy a Rézgyűrű melegedni kezd, és ez arra figyelmeztet, hogy rossz emberrel állsz szemben. Rájössz, hogy a férfi TOLVAJ. Mit teszel?

Megtámadod?

Lapozz a [267](#)-re.

Nem veszel róla tudomást?

Lapozz a [17](#)-re.

Elfogadod a meghívását, és mellé telepszel?

Lapozz a [147](#)-re.

67.

Nagyon valószínű, hogy ez valamilyen gyógykeverék. Mind elhasználsz, és érzed: erőd visszatér. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a [19](#)-re.

68.

Ha tudod a titkos szót, amit a Farkasok Mestere tanított neked, lapozz a [302](#)-re. Ha nem tudod, lapozz a [215](#)-re.

69.

Legyőzted a Medvét. Átkutatod az odúját, de nem találsz semmi értékeset. Lapozz a [390](#)-re.

70.

Gyorsan cselekszel. Van idő, hogy eldöntsd, mit csinálj a Skorpiókkal. Mit teszel?

Rájuk taposol, és kardoddal támadsz

ellenük?

Lapozz a [216](#)-ra.

Tüzet varázsolsz?

Lapozz a [110](#)-re.

Átugrasz rajtuk és továbbmész? Lapozz a [377](#)-re.



71.

Attól való félelmedben, hogy a zajongó madár hangjára majd felfigyelnek, előrántod a kardodat, és lecsapod a Papagáj fejét. Elnémulva zuhan a földre. Kihúzol néhány élénk színű tollat a farkából. Óvatosan továbbmész. Lapozz a [149](#)-re.

72.

Lábad alatt egyre ragacsosabbá válik a föld, de mész tovább. A Lidércfény még mindig ott táncol előtted. Ha visszafordulsz, lapozz a [249](#)-re. Ha továbbmész nyugat felé, lapozz a [24](#)-re.

73.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha nincs SZERENCSED, leesel a fáról, és 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, de visszamászol a fészekhez. Ha SZERENCSED van, biztonságosan feljutsz a fészekhez. Az egyik ágon átvetve egy Aranyláncot találsz. Magadhoz veheted, ha akarod. Lemászol a fáról, és továbbmész. Lapozz a [202](#)-re.

74.

Úgy döntesz, hogy varázslatot alkalmazol a Pókok gonosz Mesterével szemben. Melyik varázslatot választod?

A Barátságot?

Az Átkot?

A Tüzet?

Egyiket sem?

Lapozz a [361](#)-re.

Lapozz a [261](#)-re.

Lapozz a [113](#)-ra.

Lapozz a [144](#)-re,
és válassz újra.

75.

A Tűz-varázslatot alkalmazod a Kardfákkal szemben. Dühükben vonaglanak, de nem sérülnek meg túlzottan. Lapozz a [28](#)-ra, és harcolj tovább, de vonj le 2 pontot a Kardfák ÉLETERŐ pontjaiból, mielőtt a harcot elkezdenéd!



76.

Tudod, hogy a Csavargó a Jók oldalán áll, és jól ismeri a Mocsarat. Megbízhatasz benne, és elmondhatod neki, mi járatban vagy. Hallott Selatorról, és szívesen segít. Felajánl neked némi gyógyfüvet, mely kitisztítja a fejedet, és 1 ÜGYESÉG ponttal növelheted általa pontjaid számát. Ha már megtaláltad az Antherica bokrot, lapozz a [166](#)-ra. Ha még nem, lapozz a [333](#)-ra.



77.

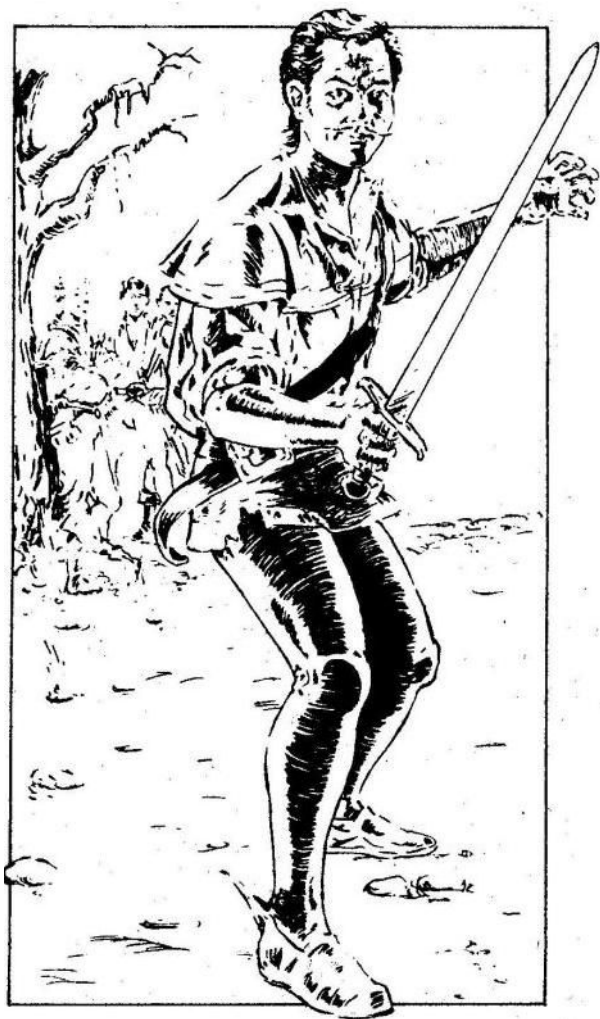
Úgy érzed, mintha friss erő töltené el testedet. A tó vize gyógyító erejű. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot. Elhagyod a tisztást, és elindulsz vissza, nyugati irányba. Lapozz a [47](#)-re.



78.

A Görbe Lándzsa igen kellemes, kényelmes fogadó. Egy aranytallért fizetsz a fogadónak, és felmész a szobádba. Amint leteszed a fejedet a párnára, rögtön elnyom az álom. Másnap frissen ébredsz - nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Amikor már éppen távoznál, a fogadós köszönt. Tudja, hogy keresztülmentél a Skorpiók Mocsarán, és ugyanarra akarsz visszamenni. „Igazán jó harcos lehetsz, ha átmentél a mocsáron... - mondja - és talán nem tartozik rám a dolog... de tudnod kell, hogy van itt a szomszéd utcában egy varázsló, ő eladhat neked néhány varázslatot, ami segítségedre lehet a visszaúton a mocsáron át.” Megköszönve a fogadónak a jó tanácsot megkérded, hogyan juthatsz el a varázslóhoz, majd távozol. Ha elmész a varázslóhoz, lapozz a [150](#)-re. Ha a déli úton ismét elindulsz vissza a mocsárba, lapozz a [343](#)-ra.





79.

Megegyeztek, hogy egy párbajjal, melyet csak az első vérig vívtok, tisztességesen eldönthetitek a kérdést. Az Útonállók Vezére feláll veled szemben. Férfiak sereglenek körétek, de nem látszanak áru-
lónak - inkább csak kíváncsiskodóknak.

Útonállók Vezére ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Csak addig harcoltok, amíg egyikőtök megsebzí a másikat. Ha te sebez meg előbb az Útonállók Vezérét, lapozz a [360](#)-ra. Ha ő sebez meg téged előbb, lapozz a [128](#)-ra.

80.

Mit varázsolsz a Félelem Virágai ellen?

Tüzet?

Lapozz a [307](#)-re.

Hervasztást?

Lapozz a [196](#)-ra.

Egyiket sem?

Lapozz a [204](#)-re,
és válassz újra.



81.

Kipusztítottad a Rákfüvet; ebben biztos vagy. Át-
vizsgálod a Tisztást. Egy fán a következő megper-
zselt feliratot látod: „Óvakodj az Orkóktól!” Ez min-
den. Továbbmész, lapozz a [187](#)-re.

82.

A drágakő igen értékesnek látszik, ezért előrántod a kardodat, és rátámadsz a szörnyre. Gumyszerű karjaival sújt feléd.

Víziszörny ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha Menekülni akarsz és visszaroahanni nyugati irányba, lapozz a [330](#)-ra. Ha megölsz a szörnyet, lapozz a [308](#)-ra.

83.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [35](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [357](#)-re.

84.

Miután megbizonyosodsz róla, hogy a Kertek Mestere jó barát, elmondod, mi járatban vagy. Sok sikert kíván neked, de igazából nem tud segíteni rajtad. Körbevezet a tisztásán, és látod, hogy az egyetlen kivezető út az, amelyen idejöttél. Elbúcsúzol a Kertek Mesterétől, és visszamész nyugat felé. Lapozz a [363](#)-ra.

85.

Elfutsz. Vissza kell menned azon az úton, amelyen jöttél. Lapozz a [153](#)-ra, és indulj el azon az úton, amelyen beléptél a tisztásra.

86.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [189](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [348](#)-ra.

87.

Foglyul ejtett a Futóhomok. Érzed, amint lassan elnyel. Csupán az segít, ha páncélotat eldobod. Sietve kibújsz belőle és elhajítod. Most már könnyen ki tudsz szabadulni a Futóhomok csapdájából, de 2 ÜGYESSÉG pontot vesztesz, és 2 ponttal csökkented Kezdeti ÜGYESSÉG pontjaid számát, amiért elvesztetted a páncélotat. Lapozz a [270](#)-re.

88.

Távozol a tisztásról. Ha északnak mész, lapozz a [121](#)-re. Ha kelet felé tartasz, lapozz a [331](#)-re.

89.

Jeget varázsolsz a folyó vizéből, hogy az így keletkezett hídon átmeless a túlsó partra. Sajnos a folyó nagyon széles és a vize meleg. Így a jég híd gyenge! Ha mégis át akarsz menni rajta, lapozz a [325](#)-re. Ha nem bízol a varázshídban, lapozz a [295](#)-re és válassz újra.

90.

Számos sekély patakon átgázoltál, de most egy mélyebb folyó előtt állsz. A 34-es Tisztáson vagy. Észreveszed, hogy valami mozog a vízben, és nem igazán tudod eldönteni, átmenj-e a vízen. Mit teszel?

Jeget varázsolsz?

Lapozz a [370](#)-re.

A hervasztásos varázslatot alkalmazod?

Lapozz a [254](#)-re.

Nagyon óvatosan átgázolsz a folyón?

Lapozz a [44](#)-re.



91.

Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÉLETERŐ pontjaidnak a száma, az ugrás sikerült. Ha nem, az ugrás nem sikerül: lábad beleragad a sárba, és kificamodik a karod, amikor földet érsz. Vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot! Most már elhagyhatod a tisztást! Merre indulsz el?

Nyugat felé?

Lapozz a [398](#)-ra.

Kelet felé?

Lapozz a [105](#)-re.

Dél felé?

Lapozz a [208](#)-ra.

92.

Az ösvény észak felé vezet, és fokozatosan emelkedik. A föld mintha szilárdabbá válna a lábad alatt, a mocsári növényeket most sűrű erdő váltja fel, majd a fák ritkulni kezdenek, és egyszer csak széles tisztáshoz érsz, melyen alacsony bokrok nőnek. *A 11-es Tisztáson vagy. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [108](#)-ra. Ha míg nem jártál itt, olvass tovább!* Megállsz és hallgatózol, de körülötted néma csönd honol. Amikor körül nézel a tisztáson, hogy kivezető ösvényeket keress, hirtelen arra leszel figyelmes, hogy két hatalmas FARKAS bámul! Ha nálad van a FARKAS AMULETT, lapozz a [344](#)-re. Ha nincs, lapozz a [68](#)-ra.

93.

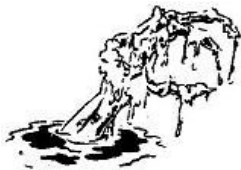
Megátkozod a Farkasok Mesterét. Az a torkához kap fájdalmában, de azért kirántja a kardját. Ekkor a Varázslat rajtad is fog. Dobj egy kockával, és annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, amennyit dobtál. Ha még életben vagy, meg kell küzdened a Farkasok Mesterével, de levonhatsz 2-2 pontot ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjainak a számából, ha harcolsz ellene. Lapozz a [120](#)-ra.

94.

Az ösvény egyre mélyül, és kavargó köd vesz körül. Erős bűz terjeng, ezért visszatartod a lélegzetedet. De mielőtt kijuthatnál a ködfelhőből, újra levegőt kell venned. 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, amiért beszívtad a mocsár ködös bűzét. Ha észak felé mész tovább, lapozz a [295](#)-re. Ha délnek mész, lapozz a [320](#)-ra.

95.

A városka lakói rosszállóan ingatják ugyan a fejüket, amikor elindulsz az ajtó felé, de már nem tartóztatnak. Ám mielőtt elérnéd az ajtót, egyikük elállja az utadat. Alacsony, középkorú, fekete kecskeszakállas férfi áll előtted. Először farmernak nézed, de úgy látod, nagyobb érdeklődést mutat irántad, mint azt egy közönséges farmer tenné. Megfogja a karodat, és a kocsmá egyik sarkában lévő asztalhoz vezet. A többiek tovább beszélgetnek, te pedig kíváncsian várod, milyen mondanivalója van számodra ennek a nyugodt férfinak. Bemutatkozik: „Gronarnak hívnak - mondja. - Ha valóban szembe akarsz szállni a mocsár uraival, valami komoly célt kell kitűznöd magad elé, nem elegendő az, hogy vaktában feltérképezd a mocsarat, vagy hogy megküzdj az ott élő fenevadakkal.” Ha igazat adsz neki, lapozz a [240](#)-re. Ha nem, lapozz a [122](#)-re.



96.

Valamilyen oknál fogva nem vagy képes a titkotat elhallgatni ez előtt a jó ember előtt. Azon kapod magad, hogy a Rézgyűrűdről mesélsz neki, és annak varázserejéről. Lapozz a [371](#)-re.

97.

„Rendben van!” - válaszol mosolyogva, s kivillantja tűhegyes fogait. Karjával a fal felé int, ahol a GOBLINSZOBOR áll. A szobor megremeg, és kőkardját lengetve elindul feléd. Ha el akarsz futni előle, lapozz a [315](#)-re. Ha inkább megküzdesz a szoborral, lapozz a [284](#)-re.



98.

Tompa, erős ütést érzel a fejedben. Összeesel a varázsló lába előtt, és kiejted a kezedből a kardodat. Feltekintve úgy látod, mintha hatalmasra nőtt volna. Pedig az igazság az, hogy te zsugorodtál össze hangyaméretűvé! Hanyatt-homlok menekülsz. Kacagva néz utánad. Felmászol a falon, és megbújsz egy repedésben, Bakó pedig megy a dolgára. Hirtelen megéhezel. Kigombolyítasz egy pókhálót abban a reményben, hogy ízletes legyet találsz benne. Máris elfelejtetted előző életedet! Kalandod itt véget ér!

99.

Átadod Bakónak az Amuletteket, melyeket életed kockáztatásával szereztél a Skorpiók Mocsarában. Az gúnyos mosollyal veszi át őket. Kimegy a szobából, majd egy kicsi, de nehéz zsákkal tér vissza. Odadobja neked a csörgő pénzermékkal teli erszényt. „Eredj innen, és ne merj visszajönni. Végeztem veled!” Lapozz a [242](#)-re.

100.

Fáradtan, elcsigázottan távozol Vasöklútól, és a fogadó felé veszed az utadat. Nem jártál sikerrel küldetésed során, de legalább élve megúszad. Talán majd egyszer még visszatérsz ide. Most azonban kalandodnak itt vége szakad.



101.

A híd öreg, de jó karban van. Ha úgy döntesz, hogy észak felé veszed az utadat, lapozz a [350](#)-re. Ha inkább délnek mész, lapozz a [118](#)-ra.

102.

Bár egy fejhosszal a Ronda Vadállat előtt futsz, nemsokára hallod, hogy ott liheg a nyomodban. 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz! Menj vissza a 11-es ponthoz, és válassz más taktikát.

103.

Elmondod, mi járatban vagy. Az Óriás bólint, majd így szól: „Jelenleg a Mocsár északi végénél vagyunk, de a Fűzfaliget nevű város innen sok kilométerre van nyugatra. Nyugat felé kell menned!” Megköszönöd neki a tanácsot, és továbbmész. Lapozz a [161](#)-re.

104.

A Békák Mestere leugrik a gomba tetejéről, és a tóból egy marék vizet mer ki. Érdekes módon a víz nem folyik ki az ujjai közül, hanem megmarad a markában. Ekkor morzsolgatni kezdi a vizet, és az egy szempillantás alatt Kristálygömbbé változik. Belenéz, és az orra alatt mormol valamit. Aztán a gömböt visszadobja a tóba. „A növény, amit keresel, északon van - mondja -, de nem egyszerű eljutni oda, sokféle veszéllyel kell számolnod. Óvakodj a többi Mester-testvéremtől, ugyanis nem mindegyik barátságos. És légy kedves az Óriáshoz!” Miután mindezt közölte veled, felpattan, és eltűnik a fák sűrűjében. A tisztás kiürül. Lapozz a [352](#)-re.





105.

Egy tisztás van előtted. Itt a talaj szilárdnak látszik, nem úgy, mint az előző tisztáson. *A 12-es Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [330](#)-ra. Ha nem, olvass tovább!* Számos lapos kődarabot látsz, egy nagy, odvas fát és két másik ösvényt, amely elvezet a tisztásról. Mit teszel?

Leülsz, és megpihensz az egyik

kövön?

Lapozz a [21](#)-re.

Megnézed, mit rejt a fa odva?

Lapozz az [55](#)-re.

Azonnal elhagyod a tisztást?

Lapozz a [390](#)-re.

106.

Hátulról hurok szorul a nyakadra. A Tolvaj becsapott! Szerencsére te sokkal erősebb vagy nála. Meglazítod a hurkot, és áthúzod a fejedre. A hurkból való szabadulás 2 ÉLETERŐ pontodba kerül, de szabad vagy! Ha megtámadod a hitszegő Tolvajt, aki tört forgat a kezében, lapozz a [261](#)-re. Ha inkább megfordulsz és elfutsz az egyik ösvényen, lapozz a [179](#)-re.

107.

Az Átok-varázslatot alkalmazod a hozzád legközelebb álló Útonálló ellen. Felordít, majd összeesik. Társai odarohannak hozzá. Ekkor aztán ők is üvöltetni kezdenek, és futva hagyják el a tisztást észak felé. Az Útonálló, aki összeesett - halott. Vonásai eltorzultak, úgy néz ki, mintha súlyos betegségben halt volna meg. Ekkor magadon is érezni kezded az Átok hatását. Dobj egy kockával! Annyit vonj le ÉLETERŐ pontjaidból, ahányat dobsz. Ha még életben vagy, továbbmehetsz. Lapozz a [19](#)-re.

108.

Ismét azon a tisztáson vagy, ahol a Farkasokkal találkoztál. Nyugalom van mindenütt, nem látsz semmi különösét. A bokor változatlanul ott áll a tisztás közepén; most azonban nincsen rajta egyetlenegy bogyo sem. Nincs itt semmi különös. Elindulsz vissza, délnek, az Óriások tisztása felé. Lapozz a [342](#)-re.

109.

Morog-dörög, de már látott harcolni, és most nem elég mérges ahhoz, hogy megtámadjon. Mit teszel?

Távozol azzal, amid van?

Lapozz a [349](#)-re.

Megtámadod?

Lapozz a [124](#)-re.

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [256](#)-ra.



110.

Jól tudod, hogy a Tűz-varázslat az egyetlen varázslat, ami segíthet e rút csúszómászók tömege ellen. Már is varázsolsz. Tűz csap fel körülötted a fűből. Egy ideig terjed, majd kihuny, de a Skorpiók meghátrálásra kényszerültek. Elrohansz a tisztásról, mielőtt újra támadhatnának. Lapozz a [319](#)-re.

111.

Nem akarsz megölni a Madarak Mesternőjét, de ugyanakkor szeretnéd megszerezni, amit akarsz. A Barátság-varázslatot alkalmazod! A lány felnevet: „Te buta varázsló! - mondja. - Hát nem tudod, hogy a jó varázsló mindenki barátja?” Elpazaroltál egy varázslatot! Lapozz a [184](#)-re.

112.

Kíváncsi vagy, mit rejt a nagy fészek. Ha fel akarsz mászni a fára, hogy megnézd, lapozz a [73](#)-ra. Ha inkább továbbmész, lapozz a [202](#)-re.

113.

Eszedbe jut, hogy a pókháló igen gyúlékony. A Tűz-varázslatot választod a Pókok Mesterével szemben. Köntöse hirtelen tüzet fog. A Pókok Mestere felordít, majd elterül a földön. A lángok beborítják az egész tisztást. A lángnyelvek felcsapnak a fákra, és elégetik az ott megbújó rút férgeket. A hőség olyan elviselhetetlen, hogy eszedben sincs körülnézni zsákmány után. Csak a menekülésre gondolsz. 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mert menekülés közben a lángok égési sebeket ejtettek rajtad. Lapozz a [165](#)-re.



114.

A Növekedés-varázslatot alkalmazod a fákkal szemben. Abban reménykedsz, hogy talán oly magasra nőnek, hogy képtelenek lesznek, majd elérni téged. Sajnos gyorsan rájössz tévedésedre. A fáknak egyúttal sok-sok karjuk is nő, és folytatják támadásukat. Lapozz a [28](#)-ra, és harcolj tovább, de duplázd meg a Kardfák ÉLETERŐ pontjainak számát.



115.

A Csavargó felnevet; méltányolja őszinteségedet. „Nos, akkor meg kell találnod Fűzfaligetet - mondja. - Menj délnek, majd ahol az ösvények találkoznak, nyugatnak fordulj. Ezen az úton egyenesen eljutsz a városba. De le ne térj erről az ösvényről!” Megköszönöd a tanácsát, és elindulsz. Lapozz a [234](#)-re.

116.

Mindent megteszel, hogy eltereld a figyelmedet az alattad folyó dőzsölés, mulatozás hangjairól, de a lárma egyre csak nő. Jóval éjfél után végre elalszol, de már kora reggel felébredsz az ablakod alatt lévő piac zajaira. Dühösen összeszeded a holmidat, és elindulsz kifelé a városból a déli úton a mocsár irányába. Lapozz a [343](#)-ra.



117.

A Barátság-varázslatot alkalmazod, melyet az Egyszarvú tisztán találtál. A Kertek Mestere széles mosolyra húzza a száját: „Miben lehetek a szolgálatodra, kedves barátom?” - kérdi. A Virág Amulettjét kéred tőle. Leveszi nyakából az Amulettet, és a te nyakadba akasztja. Amikor az Amulett a testedhez ér, megbénulsz! A Mester mélyen a szemedbe néz, és követeli, hogy mondd el neki a teljes igazságot magadról. Engedelmeskedned kell az akaratának. A fejét csóválja, majd így szól: „Nem vagy rossz ember, de gonosz mester szolgálatában állsz. A legtöbb, amit tehetek érted, az az, hogy óva intelek, vigyázz magadra!” Visszaveszi az Amulettjét, és távozik. Ismét visszanyered uralmadat végtagjaid felett, és elindulsz nyugat felé. Lapozz a [363](#)-ra.





118.

Látod, hogy előtted két másik ösvény csatlakozik ahhoz az ösvényhez, melyen te mész, és egy kis tisztást alkotnak. *A 13-as Tisztáson vagy. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [303](#)-ra. Ha nem, olvass tovább!* Bizsergést érzel a Rézgyűrűd körül. Amint letekintesz a lábad elé, látod, hogy több tucat apró SKORPIÓ rohan feléd. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [70](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [182](#)-re.

119.

Mit varázsolsz az Egyszarvúval szemben?

Barátságot?

Lapozz a [39](#)-re.

Félelmet?

Lapozz a [293](#)-ra.

Áldást?

Lapozz a [381](#)-re.

Tüzet?

Lapozz a [337](#)-re.

Egyiket sem?

Lapozz a [320](#)-ra,
és válassz újra.

120.

A Farkasok Mesterének egyetlen intésére a két FARKAS rád rohan. Egymás után meg kell küzdened velük. Ha mindkettőt megöled, a Farkasok Mesterével is ki kell állnod.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Farkas</i>	7	5
<i>Második Farkas</i>	6	6
<i>Farkasok Mestere</i>	11	10

Ha vesztésre állsz, Elmenekülhetsz - lapozz a [314](#)-re. Ha megöled a Farkasok Mesterét és két kedvencét, lapozz a [154](#)-re.

121.

Egy útkereszteződésnél vagy. Melyik ösvényen mész tovább? Amelyik:

Észak felé vezet?

Lapozz a [170](#)-re.

Dél felé vezet?

Lapozz a [14](#)-re.

Kelet felé vezet?

Lapozz a [275](#)-re.

Nyugat felé vezet?

Lapozz a [218](#)-ra.



122.

Érveidet azonnal elutasítja. „A küldetés fontos dolog, barátom - mondja -, de a Skorpiók Mocsarában jó, ha az ember hatásos varázslatokkal is rendelkezik. Bátor harcosnak látszol, és talán némi varázsszered is van, de attól félek, hogy varázsló segítségével nélkül soha többé nem fogod megpillantani a napvilágot, ha egyszer beteszed a lábad a Skorpiók Mocsarába!” Érzed, hogy őszintén beszél. Ha még többet szeretnél megtudni ettől az embertől, lapozz a [240](#)-re. Ha inkább elbúcsúzol tőle és nekivágsz egyedül a mocsárnak, lapozz [296](#)-ra.

123.

A Varázsló szeme összeszűkül, majd hátralépve leesik a fejéről magas kalapja, és ledönt egy vázát. A gonosz bűzös gőze csap fel a törött vázából. Az életre kelt szobor megdermed; megtörted a Varázsló erejét, a varázslat nem fog rajtad! Ha folytatod ellene a harcot, lapozz a [225](#)-re. Ha inkább elfutsz, amíg mással van elfoglalva, lapozz a [315](#)-re.

124.

A gonosz varázsló ugyanolyan mérges, mint te. Előhúzza varázsvesszőjét a palástjából. Amikor harcállását felveszi, a pálca megcsillan és fűrészfogú karddá változik. Izzik, amint megforgatja a levegőben - szerinted biztosan varázskard. Így vagy úgy, ez lesz az utolsó csatád kalandjaid során!

Bakó

ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ 18

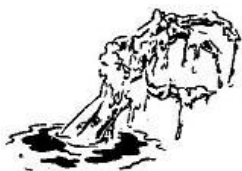
Élethalálharc ez; nem futamodhatsz meg! Ha megölöd BAKÓT, lapozz a [340](#)-re.

125.

Megölted a RONDA VADÁLLATOT. Nagy csatád emlékére levágod néhány sziklakemény körmét. Bejárod a tisztást, hogy újabb kijáratokat keress, de egyet sem találsz, így hát visszafordulsz azon az ösvényen, amelyen idejöttél s amely kelet felé vezet. Lapozz a [279](#)-re.

126.

Máris varázsolsz, amíg az Óriás ott áll. Szakállát és szemöldökét dér lepi el, s dideregni kezd. „Hű, milyen hideg lett!” - mondja zsémbesen. Ennél több azonban nem történik vele. Lapozz vissza a [145](#)-re, és válassz mást.



127.

Egyáltalán nem látszik rossz embernek, egyszerűen csak félénk. Úgy döntesz, hogy a Barátságvarázslatot alkalmazod ellene. Hirtelen felderül az arca. „Tudnod kell, hogy nincs túl sok látogatóm itt - monda. - De elmondhatok neked mindent, amit csak tudni akarsz. Nagy hatalmú varázsló vagyok! Előbb azonban ülj le, és beszéljess el velem.” Csevegsz egy ideig a Békák Mesterével, majd a lényegre térsz, ismét a növényről kezdesz beszélni, amit keresel. Lapozz a [104](#)-re.



128.

Bár tapasztalt harcos vagy, az Útonálló Vezére is jó kardforgató. Kardja élesen a bordáid közé vág. Vesztettél! Ellenfeled sportszerűen gratulál a remek párbajhoz, aztán a földre dobja a köpenyét, és felajánlja, hogy ülj rá és pihenj, majd így szól: „Most pedig beszéljünk csak meg, hogy is állunk a fogadásunkkal! Mit is nyertem?” - kérdi. Oda kell adnod neki valamelyik varázsgolyódat, drágakövet vagy bármelyik mágikus erejű tárgyadat! Ha e tárgyak közül csupán a Rézgyűrűvel rendelkezel,

lapozz a [180](#)-ra. Ha van olyan tárgyad, amit neki adhatsz, válaszd ki, melyik legyen az (ne felejtse el kihúzni a Kalandlapodon!). Barátságosan búcsúztok el egymástól, és folytatod az utadat. Lapozz a [19](#)-re.

129.

Ha megölted a Medvét, lapozz a [268](#)-ra. Ha elfutottál előle, lapozz a [181](#)-re.



130.

Mit varázsolsz?

Átkot?

Barátságot?

Félelmet?

Egyiket sem?

Lapozz a [260](#)-ra.

Lapozz a [111](#)-re.

Lapozz a [201](#)-re.

Lapozz a [288](#)-ra,
és válassz újra.





131.

A Papagáj gyöngyszemével figyel, majd így szól: „Csak menj egyenesen előre! Tudja, hogy jössz.” Alacsony pálmafák között haladsz, majd egyszer csak egy tisztáson találsz magad. Ezernyi színpompás madár tarkállik a levegőben és a fákon. Hatalmas kócsagok és sasok sétálnak méltóságteljesen. E pompás környezetben egy kis emelvényen gyönyörű nő ül, akiről tudod, hogy nem lehet más, csak a Madarak Mesternője. A neveden szólít, és megkérdi, mi járatban vagy errefelé. Válaszolsz neki, de természetesen attól függően, hogy kit szolgálsz.

Vasöklút?

Selatort?

Bakót?

Lapozz a [23](#)-ra.

Lapozz a [164](#)-re.

Lapozz a [288](#)-ra.



132.

Megölted a Sast. Ha fel akarsz mászni a fa tetejére, hogy megnézd a fészket, lapozz a [73](#)-ra. Ha most inkább továbbmész, lapozz a [202](#)-re.

133.

Ezúttal nem látod sehol a Csavargót; eltűnt a fák sűrűjében. Lapozz a [234](#)-re.

134.

Nekiesel a kardoddal a RÁKFŰNEK. A fogókat könnyen lekaszabolod, de a helyükre újak nőnek. Úgy harcolj az éhes tisztással, mintha egy ellenféllel csapnál össze.

Rákfű

ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 16

Ha Elmenekülsz, lapozz a [187](#)-re. Ha lekaszabolod a Rákfüvet, lapozz a [81](#)-re.

135.

Átkutatod a halott Orkok testét. Fegyvereik rossz minőségűek, élelmük pedig oly gusztustalan, hogy megérinteni sincs kedved. Egyiküknek viszont néhány aranytallérja van, ezeket hozzáteszed a saját készletedhez. Egy másik Orknál viszont elég gyenge minőségű térképet találsz! Amikor ezt összehasonlítod a saját térképeddel, csakhamar megtalálsz rajta azt a helyet, ahol jelenleg tartózkodsz, de nem sok újat tudsz meg, hacsak azt nem, hogy tőled egyenesen délre a térképen egy koronát viselő béka képét látod. Lapozz a [309](#)-re.

136.

A Tűz-varázslatot alkalmazod a Kertek Mesterével szemben, de az felemeli karját és eltereli a tüzet. Úgy döntesz, hogy megtámadod. Lapozz a [379](#)-re.



137.

Ez az a hely, ahol a Nyálkával találkoztl. Ha megölted, lapozz a [153](#)-ra. Ha nem ölted meg, most is elállja az utadat, mint korábban tette, és minden sérülés, amit ejtettél rajta - begyógyult! Lapozz vissza a [336](#)-ra, és dönts el, hogyan bánj el vele!



138.

Előtted ritkulni kezdenek a fák. Kiérsz közülük. A 35-ös Tisztáson vagy. Kelet-nyugat irányban a Rút Ivadék folyó hömpölyög a lábad előtt. Nagy kőhíd ível át rajta. A környék teljesen elhagyatottnak látszik. Ha a hídhöz mész, lapozz a [101](#)-re. Ha nem bízol a hídban és inkább megfordulsz, lapozz a [45](#)-re.

139.

Úgy döntesz, hogy ez nem neked való hely, és amilyen gyorsan csak tudsz, visszafordulsz a falu felé. Ahogy egyre messzebb és messzebb kerülsz a vártól, a melegség kezd csökkenni az ujjadon. Ha meg akarod látogatni Selatort, a jó varázslót, lapozz a [335](#)-re. Ha inkább a titokzatos Vasöklút keresnéd fel, lapozz a [27](#)-re.

140.

Kardod hegye mélyen a mellkasába vájódik. Döb-benten néz rád, majd szólna... de meghal. A fűrészfogú penge kihull a kezéből. Kíváncsi vagy, miféle furcsa formájú kard ez, ezért fölemeled a földről. Azonnal rájössz, hogy ez egyike a nagy erejű Varázskardoknak, melyek 2 ÜGYESSÉG ponttal jutalmaznak tulajdonosukat. Nem kétséges, hogy mitől volt ő ilyen jó kardforgató! Átvizsgálod a varázsló félelmetes erődítményét, hátha találsz valami rejtett kincset... De a levegő egyre sűrűbbé és fojtogatóbbá válik. A Gyűrűd még mindig gonosz jelenlétét jelzi - ha lehet, még erőteljesebben, mint korábban. Kénkö szagát érzed. Mit teszel?

Megállsz és körül nézel, hátha találsz valamit?

Lapozz a [375](#)-re.

Visszamész a faluba, és megkeresed

Selatort, a jó varázslót?

Lapozz a [335](#)-re.

Visszamész a faluba, és megkeresed a

titokzatos Vasöklőt?

Lapozz a [27](#)-re.



141.

Az ajánlatot elég elfogadhatónak talárod. Benyúlsz a zsákodba, és előveszed belőle a varázsgolyókat, melyeket nem használtál fel. Csönget a cseléd-lányért, aki egy korty itallal kínál. Felfrissülsz tőle, és a sebeid begyógyulnak. Kalandod itt véget ér. Nem jártál ugyan sikerrel, de sokat tanultál, és talán majd egyszer ismét nekivágsz a mocsárnak!



142.

Egy korábbi csata jeleit látod. Az Orkok teteme eltűnt. A tóból egy félméteres Skorpió mereszti rád a szemét, amikor keresztülrohansz a tisztáson. Lapozz a [227](#)-re.



143.

Amikor a tisztásra érsz, meghallod a RONDA VADÁLLAT rémséges prűszkölését. Korábbi találkozásotokkor nem evett meg, de most újra megpróbálkozik veled! Ha varázslatot akarsz alkalmazni vele szemben, úgy, mint korábban, lapozz a



374-re. Ha ezúttal meg akarsz küzdeni vele, lapozz a [176](#)-ra.

144.

Észreveszed, hogy azt az ösvényt, amelyen haladsz, pókháló szövi be. Egy tisztást látsz magad előtt. Mielőtt azonban elérnél a széléig, látod, hogy a téged körülvevő fákat sűrű pókháló lepi és rengeteg pók hemzseg rajta. *A 17-es Tisztáson vagy. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [345](#)-re. Ha nem, olvass tovább!* A tisztás közepén pompás pavilon áll, olyan, mintha a föld fölött lebegne. Ezüstszürke színű, és úgy csillog, akár a legnemezebb hernyóselyem. A pavilonban magas férfi ül. Tömött szakálla és szemöldöke fehér, köntöse ugyanolyan ezüstszürke, mint a sátra. Nyakában csillogó ezüst Pók Amulett lóg. Már tudod, hogy a PÓKOK MESTERE előtt állsz. Amint lángoló zöld szemét rád vetve üdvözl, érzed, hogy az ujjadon lévő Rézgyűrű gonosz ember jelenlétére figyelmeztet. Mit teszel?

Varázslathoz folyamodsz?

Lapozz a [74](#)-re.

Azonnal rátámadsz?

Lapozz a [26](#)-ra.

Udvariasan beszédbe elegyedsz vele?

Lapozz a [332](#)-re.



145.

Úgy gondolod, hogy ha varázslatot alkalmazol a dühös Óriással szemben, elbánhatsz vele. Mit varázsolsz?

Átkot?	Lapozz a 252 -re.
Barátságot?	Lapozz a 328 -ra.
Tüzet?	Lapozz a 211 -re.
Jeget?	Lapozz a 126 -ra.
Egyiket sem?	Lapozz a 275 -re, és válassz ismét.

146.

Két hatalmas Béka áll veled szemben. Egyszerre támadnak. Meglepetten veszed észre, hogy a szájuk tele van vékony, éles fogakkal!

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

Mindkét Béka külön-külön támad mindegyik Fordulóban, s neked kell eldöntened, melyikkel küzdesz meg elsőnek. Támadd meg a kiválasztott Békát a szokásos módon. De amikor a másik ellen küzdesz, még akkor sem ejtesz rajta sebet, ha a te Támadóerőd a nagyobb. Úgy kell vened, mintha kivédted volna a támadását. Ám ha az ő Támadóereje a nagyobb, megsebzett téged a szokásos módon. Ha te győzöl, lapozz a [230](#)-ra.



147.

Leülsz vele szemben, és megkérded: „Mit csinálsz itt?” „Ó - feleli -, kirabolom az erre járókat! Ha valaki erre vetődik ezen az ösvényen, a hálóm rázúhan, és foglyul ejti az illetőt.” Feltekintesz, amerre az ujjával mutat. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [213](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [106](#)-ra.



148.

Azon töröd a fejedet, vajon melyik varázslattal tudnád becsapni az Útonállókat. Valamennyien ágrólszakadtnak látszanak, ezért úgy gondolod, szívesen megbirkóznának valami jó étellel. Elmosolyodsz, mert eszedbe jutott egy jó ötlet. A tisztás szélére Illúzió-varázslattal kövér disznót varázsoolsz, mely az ösvény felé tart. Az útonállók hanyatt-homlok rohanni kezdenek felé, hogy zsákmányul ejtsék. Elfutnak a bűvőhelyed mellett - észre sem vesznek! Elneveted magad, és gyorsan átfutsz a tisztáson. Lapozz a [19](#)-re.

149.

A tisztás színpompás madarakkal van tele, de embert nem látsz. Úgy látszik, a Madarak Mester-nője elment valahova. Átkutatod a tisztást, de márdartollakon kívül semmi egyebet nem találsz. Lapozz a [217](#)-re.

150.

A városba vezető Út mindkét oldalán apró üzletek sorakoznak. Az egyik cégtáblája azonnal magára vonja a figyelmedet: „HALICAR - VARÁZSITAL-ÉS VARÁZSLATKERESKEDŐ”. Bemész az üzletbe. Halicar kedves fiatalembernek látszik. Ő Semleges varázsló, és csakis Semleges varázslatokkal kereskedik. Nincs elég aranytallérod, hogy vásárolj tőle, de néhány, a mocsárban szerzett tárgyad talán érdekelheti. Ezeket leteszed elé az asztalra. Az alább felsorolt tárgyak mindegyikét elcserélheted egy-egy Semleges varázsgolyóra: Ibolyaszínű Drágakő; Aranylánc; bármelyik Mester ezüst Amulette; Aranymágnes vagy az Egyszarvú Szarva. Halicar csak három varázsgolyót adhat el neked - te döntöd el, melyik három legyen ez. Jelöld be Kalandlapodra a három újonnan szerzett varázsgolyót, és húzd ki a cserébe érte adott tárgyakat. Miután mindezt megtetted, elhagyod az üzletet, és elindulsz délnek, vissza a Skorpiók Mocsarába. Lapozz a [343](#)-ra.

151.

Félreugrasz. Az egyik nyílvesző nem talál el, de a másik megsérti a karodat. Vesztasz 1 ÜGYESSÉG pontot. Mit teszel?

Kardot rántasz?

Lapozz a [281](#)-re.

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [399](#)-re.

Elfutsz, hogy mentsd az életedet?

Lapozz a [309](#)-re.

152.

Mit varázsolsz a Kertek Mestere ellen?

Tüzet?

Lapozz a [136](#)-ra.

Hervasztást?
Illúziót?
Barátságot?
Egyiket sem?

Lapozz a [264](#)-re.
Lapozz a [347](#)-re.
Lapozz a [117](#)-re.
Lapozz a [334](#)-re.

153.

Amilyen gyorsan csak tudod, elhagyod a tisztást. Ha északnak mész, lapozz a [218](#)-ra. Ha nyugat felé indulsz, lapozz a [65](#)-re.

154.

Úgy érzed, csak a Farkasok Mesterének Farkas Amulettjét érdemes magadhoz vened. Elteszed, és elindulsz, hogy megnézd, mi van a kunyhójában. Lapozz a [46](#)-ra.

155.

Őszintén hangzik, amit mondasz; Gronar bólint, és mosolyogva így szól: „Vannak emberek, akik kissé faragatlanok, de mindig készek az igazukért harcolni. Ilyen a jó Selator is... meg te is, Paladin, bár még sokat kell tanulnod!” Ebben a pillanatban úgy látod, mintha Gronar sokkal nagyobb lenne, mint korábban. Tényleg kereszt lenne a palástjára hímezve? És honnan került elő ez a kard? Kérdegetni kezded, ki is ő, ekkor azonban átnyúl az asztal fölött, és megérinti a homlokodat. Szédülni kezdesz. „Isten áldjon, ifjú Paladin. Menj, és keresd meg Selatort!” - mondja, és eltűnik a szemed elől. Nem tudod, vajon az ajtón ment-e ki, vagy egyszerűen felszívódott... de a szédülésed gyorsan elmúlik, és kezded magad igazán jól érezni. Növeld Kezdeti SZERENCSE pontjaid számát 2-vel, és lapozz a [335](#)-re.



156.

Nehezen lélegzel, de még életben vagy. Ellenfeled egy halom homokká változott a földön. Nevetni kezdesz a Bakón, és a vállad fölött hátradobod az asztal lábát, mely nagy csattanással a csata közben felborított könyvespolc darabjai között ér földet. A Bakó végignéz szobájának romjain.

Ha a küzdelem során nem sebesültél meg. Lapozz a [241](#)-re.

Ha megsebesültél, de 5 vagy ennél kevesebb ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lapozz a [193](#)-ra.

Ha a küzdelem során 6 vagy ennél több ÉLETERŐ pontot veszítettél. Lapozz a [326](#)-ra.

157.

Az ösvény veszedelmesen keskenyedik. Egy pillanattig arra gondolsz, hogy talán zsákutcába kerültél. Ekkor azonban ismét szélesedni kezd. Egy igen kicsiny tisztásra érsz. *A 18-as Tisztáson vagy. Ha már jártál itt előzőleg, lapozza [279](#)-re. Ha még nem voltál itt, olvass tovább!* Számos szokatlan, furcsa fát láatsz magad körül. Sötétzöld színűek, elég alacsonyak, és kígyószerű karjuk van. Hirtelen észreveszed, hogy minden kar kardban végződik és mozog! A félelmetes KARDFÁK támadtak meg! Körülvesznek. Ha kardoddal harcolni akarsz ellenük, lapozz a [28](#)-ra. Ha valamilyen varázslattal próbálkoznál, lapozz a [203](#)-ra.

158.

Elmosolyodsz, és kihúrod a zsebedből a darabokra szakadt pergament. Ez az a térkép, melyet oly féltve őriztél az utadon. Jól láthatóan jelölted be rajta az ösvényeket, melyeken végimentél, és a tisztásokat, ahol harcoltál. Minden lépésed jól követhető rajta. Miközben magyarázol Vasöklűnek, az egyre elégedettebbnek látszik. Végül megveregeti a válladat. Bár erős vagy, mégis megtántorodsz. „Csodálatos! - mondja. - Tökéletes!” Odamegy a fiókos szekrényhez, és kivesz belőle egy smaragdot. „Legyen ez a jutalmad! - szól nevetve. - Az első karavánom holnap indul. A vendégem lehetsz, ameddig csak akarod... és vagyonomnak egy részét is neked adom, ahogy megígértem.” Hálás köszönetet mondasz neki. Boldogan tapasztalod, hogy a titokzatos Vasöklű tiszteletre méltó férfiú; egyszer talán majd még jobban is megismerheted. Most elégedj még azzal, hogy küldetésed sikeresen befejeződött. - Kalandod itt véget ér!

159.

Érzed, hogy mindent megtettél, amit csak tudtál. Most vissza kell térned pártfogódhoz, és be kell számolnod neki sikeredről vagy kudarcodról. Kit szolgáltál?

Selatort?
Bakót?
Vasöklút?

Lapozz a [6](#)-ra.
Lapozz a [226](#)-ra.
Lapozz az [56](#)-ra.



160.

Úgy gondolod, hogy a Vadállat jó szövetségese lesz, ezért a Barátság-varázslatot alkalmazod. Sajnos a Ronda Vadállatnak nincsenek barátai! Rohama nem enyhül, meg kell küzdened vele! Lapozz a [176](#)-ra.

161.

Elhagyod az Óriás tisztását, és folytatod utadat. Merre mész?

Északnak?

Lapozz a [92](#)-re.

Délnek?

Lapozz a [41](#)-re.

Nyugatnak?

Lapozz a [121](#)-re.

162.

Elhiszi a történetedet, és beszédbe elegyedik veled. Elmondja, hogy a Mesterek igen nagy hatalmú varázslók. Néhányan közülük Jók, néhányan Gonoszak, néhányan pedig Semlegesek, de a közös jellemzőjük, hogy mindegyiknek Amulett lóg a nyakában. Harcolhatnak is egymás ellen, de nem ölhetik meg egymást mindaddig, amíg az Amulett a nyakukban lóg. Azt is elmondja, hogy az Amulett hatalmas erőt ad, de csakis akkor, ha a varázsló nyakában van. Figyelmesen végighallgatod a sok értékes információt, és megköszönöd hozzád való jószágát. Ezt követően útnak indulsz... de az ösvény elején - ahol már nem láthat - megállsz, és törni kezded a fejed, mit is tegyél.

Add fel és menj el?

Lapozz a [352](#)-re.

Varázslattal próbálj meg ellopni egy amulettet?

Lapozz a [245](#)-re.

Támadj rá a kardoddal?

Lapozz a [62](#)-re.

163.

Végigmész az ösvényen, egészen a tisztásig. Megleپődnek, amikor észrevesznek és ez a meglepetés csak nő, amikor foghegyről odaköszönsz nekik, majd elmész mellettük. „Merre tartasz?” - kérdik. „Északnak” - feleled. Csodálják nyugalmaidat. Az Útonállók megszokták, hogy pénzt követeljenek az arra haladóktól, de nem gyilkosok. Bár megtámadhatnának, hiszen öten vannak egy ellen, mégis úgy gondolják, hogy ez nem lesz tisztességes. Végül a vezérük a következőt ajánlja: Vívj vele párbajt! Aki először sebzi meg a másikat, az győz. Ha elsőnek az Útonállók Vezére ejt rajtad sebet, adnod kell neki valamit értékes tárgyaid közül. Ha te sebzod meg elsőnek, akkor embereivel együtt szabad utat enged neked. Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a [79](#)-re. Ha nem fogadod el, lapozz a [353](#)-ra.

164.

A Rézgyűrű hideg, ebből tudod, hogy a Madarak Mesternője jó varázsló. Elmondod neki, mi járatban vagy, és a segítségét kéred. Vidáman tapsol egyet, és egy pillanatra az az érzésed, hogy egy kislány. „Valóban létezik még Antherica bokor?” - kérdi túláradó boldogsággal. Tudja, hogyha küldetésed sikerrel jár, ez segít majd a Jót elterjeszteni mindenütt. Olyan varázssitalt ad neked, amely képes visszaállítani elért pontszámaid egyikének (te választod meg, melyiknek) Kezdeti értékét. Majd arra kér, hogy maradj csöndben. Kitér a karját, és számtalan kicsiny madár röppen oda hozzá. Valamit mond nekik, majd így szól: „Selatornak igaza volt! Valóban létezik valahol észak-keleten

egy Antherica bokor. Ha akarsz, segíthetek, hogy eljuss oda.” Ajánlatát boldogan elfogadod. Lapozz a [248](#)-ra.

165.

Csupán két ösvény vezet el a tisztásról. Ha észak felé mész, lapozz a [388](#)-ra. Ha inkább délnek, lapozz a [105](#)-re.

166.

A Csavargó elismeréssel nyilatkozik bátorságodról: „Most már - mondja - nincs más hátra, minthogy élve kikerülj a Skorpiók Mocsarából. Sok szerencsét! Indulj el dél felé aztán fordulj keletnek, onnan a Sasfészeknél ismét délnek, majd nyugatnak és délnek menj, akkor már elég közel leszel a mocsár déli csücskéhez.” Megköszönöd a segítségét, és miután feljegyezted az útvonalat, amelyet javasolt, lapozz a [234](#)-re.

167.

Néhány varázslat talán jól jöhet ebben a helyzetben. Melyiket választod?

A Hervasztást?

Lapozz a [322](#)-re.

A Tüzet?

Lapozz a [310](#)-re.

Egyiket sem?

Lapozz a [134](#)-re.

168.

Ez az a tisztás, ahol a Víziszörnyel találkoztl. Ha megölted, itt már nincs semmi keresnivalód, lapozz a [330](#)-ra. Ha még nem ölted meg a Víziszörnyet, az változatlanul itt vár rád ugyanazzal az ÉLET-ERŐ ponttal, amivel itt hagytad. Lapozz a [209](#)-re, és válassz a három lehetőség közül.



169.

Illúzió-varázslattal egy mérges kígyót varázssolsz önmagad és az Orkok közé. De nem jönnek zavarba tőle; egyre támadnak... és amikor az egyik lehajol, hogy egyet cuppantva megpróbálja elkapni a kígyót, már tudod: rossz varázslatot választottál. Lapozz a [281](#)-re, és harcolj.

170.

Ez az ösvény elég keskeny, számos nagy szikla körül kanyarog. Hatalmas a köd, nem látsz messzire. Hirtelen felszáll a köd, és látod, hogy egy tisztához értél. *A 19-es Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [363](#)-ra. Ha még nem, olvass tovább!* Egy szikla tetejéről egy férfi üdvözl. Arca napbarnított, zöld inget és nadrágot visel. Már tudod, hogy CSAVARGÓVAL van dolgod. „Hé, harcos! - kiált le neked. - Kit szolgálsz? A Jót vagy a Gonoszt?” Kinek szolgálsz?

Selatornak, a jó varázslónak? Lapozz a [76](#)-ra.

Bakónak, a gonosz varázslónak? Lapozz a [29](#)-re.

Vasöklűnek, a titokzatos
varázslónak?

Lapozz a [262](#)-re.

171.

A Nyálka igen erős, de rendkívül buta teremtmény.

Nyálka ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 17

Bármikor Elmenekülhetsz - lapozz a [153](#)-ra, de csakis arra menj, amerről jöttél! Ha megölted a Nyálkát, lapozz a [38](#)-ra.

172.

Elbeszélgetsz vele egy kicsit, majd a Farkasok Mestere így szól: „Válaszd a folyón átvezető könnyű utat! Ne keress ott csapdát, ahol nincs!” Megtanít még egy olyan szóra, amelyet, ha Farkasok fenyegetnek, kimondasz, a fenyegetés rögtön barátságba csap át. Ezután távozol. Lapozz a [314](#)-re.



173.

Mély, dörgő hangon felnevet, és látod, hogy a könyvespolcok megremegnek. Egyáltalán nem sértődött meg szükséztudásod miatt. Sőt, most meggyőződött arról, hogy te vagy az a harcos, akire szüksége van. „Elmondom neked a titkomat - kezd. - Én egyáltalán nem vagyok varázsló, csupán egy kereskedő a túlsó partról. Sok hatásos varázslatot és varázsszert vásároltam fel. Ezért az emberek azt hiszik, hogy titokzatos varázsló vagyok. Meghagyom őket ebben a hitükben, mert így jobban tisztelnek.” Megkérdezed Vasöklűt, mire van szüksége a Skorpiók Mocsarából. „Információra - feleli. - Ha lenne egy térképem a mocsár ösvényeiről, heteket spórolhatnék meg kereskedőkaravánjaimnak, akik nekem dolgoznak. Ha tudsz nekem egy olyan térképet hozni, amelyen világosan látható az az út, mely Fűzfaligetbe, a Skorpiók Mocsarának északi csücskébe vezet, megkapod annak a pénznek a felét, amit az első év alatt keresek.” Több száz aranytallér is lehet ez az összeg, gondolod, de igen bölcsen még mindig óva-

tos vagy. „Ha nem vagy varázsló, akkor milyen varázsszert tudsz adni nekem, hogy túléljem a mocsár borzalmait?” - teszed fel a kérdést. Öblös hangon felnevet, majd így szól: „Mondtam, hogy sokféle varázslatot vásárolok. E varázsgolyók közül mindegyikkel tudsz majd egyet varázsolni.” Ekkor egy dobozból számtalan csillogó golyót szór ki eléd. „Választhatsz közülük ötöt. Nem hiszem, hogy mindre szükséged lesz, de lásd nagylelkűségemet.” Most lapozz vissza a könyvben a Varázslatok fejezethez, és válassz ki öt varázslatot... de csak a Semleges varázslatok közül választhatsz, mert Vasöklűnek csak ilyen varázslatai vannak. A kiválasztott öt varázslatot jegyezd fel a Kalandlapodra.

Kezet rázol Vasöklűvel - markának szorítása meglepően erős -, majd a Goblin-lány lekísér. Keresztülmész a forgalmas piactéren, majd áthaladsz Láphatáron, és máris a Skorpiók Mocsara felé veheted az utadat. Feladatod a következő: meg kell találnod a mocsár északi részében lévő Fűzfaligethez vezető utat, és az útvonal térképével kell visszajönnöd Vasöklűhöz. Lapozz a [9](#)-re, és vágj neki az útnak!



174.

Hidegen méred végig Bakót szolgája hullája fölött. Dühösen morog magában; még nem döntötte el, mit tegyen. Ha megtámadod, lapozz a [225](#)-re. Ha felajánlod neki, hogy közös ügyeteket civilizált emberek módjára tárgyaljátok meg, lapozz a [193](#)-ra.



175.

Óvatosan belenyúlsz a zsebedbe, és előveszed a csillogó bogyt. „Ó, de gyönyörű!” - kiált fel túláradó örömmel az öregember. Kiragadja a kezedből, és mormolni kezdi a varázsigét. Szinte azonnal egy piciny növény dugja ki a fejét a földből, és erős, nagy bokorra terebélyesedik, olyanná, amilyet a mocsárban láttál. Virágok nyílnak rajta, és bíborszínű bogycsokrok lepik el. Selator ezek közül néhányat azonnal elültet, s látod, hogy szinte azonnal bokorra nőnek. Ekkor rád néz, és így szól: „Ne haragudj rám! Olyan boldog vagyok, szinte elfelejtettem, hogy itt vagy! Ezek a bokrok szépen növegetnek majd, én pedig postagalambokkal küldök egy halom bogyt varázslótársaimnak. Hála neked, hamarosan mindenkinek lesz Anthericája. Nagy tettet vittél ma véghez!” Gyógyító italkeveréssel és meleg étellel kínál, amit hálásan elfo-

gadsz. A vacsora alatt mindenféle fontos és kevésbé fontos dologról beszélsz. Aztán ismét útnak indulsz. Boldog vagy és jól érzed magad. Igazán kitűnően eleget tettél küldetésednek!



176.

Vérszomjas vadállattal van dolgod! Bőre vastag, körmei hatalmasak. Sokkal gyorsabb, mint te vagy! Nem tudsz menekülni; meg kell küzdened vele!

Ronda Vadállat ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha megsemmisítetted a Vadállatot, lapozz a [125](#)-re.

177.

Sajnos nem tudsz segíteni az Óriásnak. Úgy látod, már elment a kedve a támadástól, így hát elmész mellette. Lapozz a [161](#)-re.



178.

Sajnos te nem vagy varázsló. Ami jó egy varázslónak, az nem biztos, hogy neked is jó. Vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot, miután megkóstoltad a gombát. Lapozz a [352](#)-re.



179.

Három út vezet el a tisztásról. Úgy látod, az észak felé vezető út lefelé tart. Merre mész?

Észak felé?

Lapozz a [183](#)-ra.

Dél felé?

Lapozz a [10](#)-re.

Kelet felé?

Lapozz a [118](#)-ra.



180.

A Rézgyűrűd az egyetlen értéked. Nem akarsz feladni, de érzed, nincs más tisztességes megoldás. Szomorúan húzod le a gyűrűt az ujjadról. Az Útonállók vezére látja, hogy kétségbe vagy esve, és megkérdi, mi bajod. Amikor elmondod, hogy miről van szó, felajánlja, hogy vedd vissza a gyű-

rút! „Mivel ilyen őszinte vagy - mondja -, disznóság lenne, ha elvenném azt az egyetlen tárgyat, amid megmaradt, és amire olyan nagy szükséged van.” Hátba vereget. Elnyerted az Útonállók bizalmát és barátságát. Lapozz a [214](#)-re.

181.

Ismét megpillantod a Medvét, és már ő is észrevett téged. Meg kell küzdened vele. Ha már korábban megsebesítetted, 1 ÉLETERŐ pontot visszanyert. Egyébként az állat harcra kész. Lapozz a [200](#)-ra.

182.

Még mielőtt bármit is tehetnél, a Skorpiók felmásznak a csizmád szárán, és bekúsznak a nadrágod alá. Elkezdenek csípni. Dobj egy kockával, és annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, ahányat dobtál. Dühösen átlépsz a többi skorpió fölött, és elhagyod a tisztást. Lapozz a [319](#)-re.





183.

Amint mész, talpad alatt a talaj kövessé válik és az ösvény emelkedni kezd. Kijutottál a komor fák közül, és megpillantod az eget! Felkapaszkodsz egy magas szikla tetejére, ahonnan a zord Rút Ivadék folyóra látsz le. A 20-as Tisztáson vagy. Vagy húsz méter mélységben hömpölyög alattad a folyó, és a sziklafal túl meredek ahhoz, hogy lemássz rajta. Lábad alatt, a mélyben krokodilokat látsz sütkérezni a vízben. Keletre a távolban egy hidat pillantasz meg. Átível a folyón, de a parton nem látsz utat, mely elvezetne a hídhhoz. A tisztásról két úton indulhatsz el. Merre mész?

Délre a mocsár felé?

Lapozz a [66](#)-ra.

Nyugatra a folyó mentén?

Lapozz a [295](#)-re.

Beugrasz a folyóba, és úszva indulsz el északi irányba?

Lapozz a [30](#)-ra.

Beugrasz a folyóba, és úszva indulsz el kelet felé?

Lapozz a [321](#)-re.

184.

Nincs kedved megtámadni: Elmondod neki, mi járatban vagy, és azt is, hogy egy gonosz varázsló küldött. Sajnálkozva rázza meg a fejét. „Egyáltalán nem kellene segítenem rajtad - mondja. - Te ugyanis egy gonosz varázslót szolgálsz. Te magad nem vagy gonosz, mert akkor nem lennél őszinte hozzám.” eltűnődik egy pillanatra, majd elmosolyodik. „Megmondom, mit teszek. Csinálok egy hamis Madár Amulettet. Bárki, aki megnézi, azt hiszi majd, hogy az igazi Amulettet látja. Így Bakót becsapjuk, te pedig nem okozol majd gondot varázsló testvéreimnek. Tudnod kell azonban, hogy

ha a Pókok Mesterével találkozol, azonnal meg kell ölnöd, ő ugyanis gonosz varázsló!” Kezével int, és ebben a pillanatban az Amulett, a valódi szaksztott mása, ott fekszik a tenyeredben. Megköszönöd a kedvességét, és távozol. Lapozz a [217](#)-re.



185.

Szerencsédre elhiszi a történetedet, amit elmesélsz neki. „Jó irányba mész - mondja. - Kelet felé haladva rögtön megtalálod a Kertek Mesterének birtokát, aki igen nagy hatalmú, jó varázsló.” Megköszönöd a segítségét, és továbbmész. Lapozz a [234](#)-re.

186.

Megölted a két Zsebtolvajt. Nem húzod az időt azzal, hogy átkutasd a ruhájukat - kardodat viszszadugod a hüvelyébe, és amilyen gyorsan csak tudod, elhagyod Fűzfaligetet, mielőtt még nagyobb bajod esne. Lapozz a [343](#)-ra.



187.

Három ösvényen hagyhatod el a tisztást. Melyiket választod?

A délit?

Lapozz a [144](#)-re.

A keletit?

Lapozz a [290](#)-re.

A nyugatit?

Lapozz a [10](#)-re.

188.

Tüzet varázsolsz. Balszerencsédre semmi gyúlékony anyag nincs itt - a Nyálka vízi teremtmény. Ha egy másik varázslattal próbálkoznál meg, lapozz a [400](#)-ra. Ha egészen más taktikát választasz, lapozz a [336](#)-ra.



189.

Egy fa tövénél, közvetlenül a tisztás szélén friss ásonyomot veszel észre. Kutatni kezdesz, és két Varázsgolyót találsz - az egyikkel Barátságot lehet varázsolni, a másikkal a Kezdeti értékére tudod visszaállítani a SZERENCSEDET! E két újonnan szerzett Varázsgolyódat jegyezd fel a Kalandlapodon. Lapozz a [348](#)-ra.

190.

Visszamész és nekifutásból ugrasz. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, biztonságban földet érsz. Ha nincs SZERENCSED, kissé korábban érsz földet, és 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, miközben megpróbálsz kijutni a futóhokból. Lapozz a [270](#)-re.

191.

Melyik varázslatot alkalmazod a Farkasok Mestere ellen?

A Félelmet?
A Barátságot?
Az Átkot?
A Tüzet?
Egyiket sem?

Lapozz a [224](#)-re.
Lapozz a [294](#)-re.
Lapozz a [93](#)-ra.
Lapozz a [64](#)-re.
Lapozz a [398](#)-ra,
és válassz ismét!



192.

Visszaértél arra a tisztásra, ahol a Tolvajjal találkoztál. Ha nem ölted még meg, lapozz a [267](#)-re. Ha már megölted, lapozz a [179](#)-re.

193.

Bakó mérgesen morog a pusztítást látva. Majd vállat von, és elneveti magát: „Na, beszéljünk az üzletről” - mondja. Átvezet egy másik szobába - egy pillanatra eltűnik) majd italokkal megrakodva ismét megjelenik. „Idd meg, jót tesz neked!” Óvatosan szemügyre veszed a csillogó üvegcséket, majd lassan kiiszod az egyiket. Nevetve szemléli bizalmatlanságodat, de te mindenesetre kezded sokkal jobban érezni magad. Az üvegben gyógyital

volt. A többi üvegcsét is kiiszod, és alig tudod leplezni megkönnyebbüléseted, amikor végre egészségesnek, erősnek érzed magad. Valamennyi pontod a Kezdeti értékére áll vissza! Lapozz a [206](#)-ra.

194.

Jókedvűen felnevet. „Remek! - mondja. - Tudtam, hogy neked sikerülni fog! Add ide!” Mit teszel? Átadod az Amuletteket, vagy előbb a fizetségedet kéred? Ha előbb átadod neki az Amuletteket, lapozz a [99](#)-re. Ha előbb inkább a pénzedet kéred, méghozzá azonnal, lapozz a [207](#)-re.

195.

Az 1-es Tisztáson vagy. Tulajdonképpen ez a hely nem egyéb, mint három ösvény találkozási pontja. A talaj ingoványos, nedves, és nagy testű rovarok röpködnek a földet borító pocsolyák fölött. Ha óvatosan megpróbálsz eljutni egy másik ösvényhez, lapozz az [58](#)-ra. Ha inkább átugrod az ingoványos részt, lapozz a [91](#)-re.





196.

Hervasztás-varázslatot alkalmazol a Félelem Virágai ellen. És csodák csodája, azok elhervadnak és meghalnak! Körülnézel, találsz-e valami használhatót, de a nálad szerencsétlenebb utazók csontja-in kívül semmi egyebet nem találsz. Lapozz a [367](#)-re.

197.

A tisztás közepén fekszik az Óriás teteme. Mellette térden állva zokog egy hatalmas termetű nő. Tán a felesége lehet. Az Óriás felesége könnyes szemmel néz fel rád. Nem ijedsz meg tőle, de nem is akarod megtámadni, nehogy még jobban elszomorítsd. Már sajnálsz, hogy megölted az Óriást. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot. Megesküszöl, hogy soha nem térsz vissza erre a tisztásra, ha csak nem ez a kifejezett utasítás. Lapozz a [161](#)-re.



198.

„Segítség! - kiált fel -, egy gyilkos varázsló! “ Arcát eltorzítja a félelem, és legalább öt métert ugrik hátrafelé. „Öljétek meg!” - kiáltja, ujjával feléd mutatva. Békái hangosan brekegnek és feléd ugrálnak. Meg kell küzdened velük! Lapozz a [146](#)-ra.

199.

Két Útonálló pihen a tisztáson, mely szemmel láthatóan állandó találkahelyük. Amikor felismernek, mosolyogva intenek neked. Üdvözlöd őket és továbbbmész. Lapozz a [19](#)-re.

200.

Sok vadállatot és szörnyet megöltél már, a Medvétől sem ijedsz meg. Gúnyosan rákiáltasz, és kirántod a kardodat.

Medve ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha a Medve jobb helyzetben van, mint te, Elmenekülhetsz bármelyik ösvényen - lapozz a [390](#)-re. Ha megöled, lapozz a [69](#)-re.

201.

A Félelem-varázslattal próbálkozol, hogy ijedtében neked adja a Madár Amulettet. Rémülten felkiált. Ekkor ezernyi színpompás madár vesz körül - de nem azért, hogy megtámadjanak, hanem azért, hogy megvédjék úrnőjüket. Nem látsz semmit. Egyszer csak felröppennek és elszállnak, de a Madarak Mesternője is eltűnik velük együtt. Lapozz a [217](#)-re.

202.

Nincs értelme húzni az időt! Három irányba mehetsz innen. Merre indulsz?

Délnek?

Lapozz a [138](#)-ra.

Keletnek?

Lapozz a [41](#)-re.

Nyugatnak?

Lapozz a [14](#)-re.

203.

E titokzatos ellenséggel szemben varázslatot alkalmazol. Mit varázsolsz?

Tüzet?

Lapozz a [75](#)-re.

Hervasztást?

Lapozz a [393](#)-ra.

Növesztést?

Lapozz a [114](#)-re.

Egyiket sem?

Lapozz a [28](#)-ra,
és harcolj!



204.

Az ösvény fokozatosan keskenyedik, és rengeteg virágot pillantasz meg magad körül. *A 23-as Tisz-táson vagy! Ha már jártál irt korábban, lapozz a [250](#)-re. Ha még nem jártál itt, olvass tovább!* Egyszer csak érzed, hogy feláll a szőr a hátadon. Valami baj van! Rézgyűrűd gonosz ember jelenlétét jelzi. Körülnézel, de az ösvény mentén növegyönyörű virágokon kívül nem látsz semmit. Ekkor eszedbe jut a régi mese a FÉLELEM VIRÁGAI-RÓL. Tudod, hogy a virágoktól támadt benned a félelem. A virágpör váltja ki a félelmet. Remegni kezdesz, Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! Mit teszel?

Megpróbálsz elfutni a virágok mellett?

Lapozz a [269](#)-re.

Karddal támadsz rájuk?

Lapozz a [32](#)-re.

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [80](#)-ra.

205.

Gronar újabb korsó sört rendel magának, és leül a székére. „Selator a jó varázsló - mondja. - Bakó a gonosz erőket szolgálja, habár egy magamfajta egyszerű ember nem tudja igazán megítélni ezeket a dolgokat. Vasöklű viszont valóban furcsa fickó. Sokat nem lehet tudni róla, de a hatalma nagy. Mindhárman egy bajnokot keresnek, akinek az oldalán behatolhatnak a Skorpiók Mocsarába. Ennél többet csak úgy tudhatsz meg róluk, ha meglátogatod őket.” Mit teszel?

Selatorhoz, a jó varázslóhoz
mész?

Lapozz a [335](#)-re.

Elfogadod a gonosz erők segítségét, ha
az haszonnal jár, és felkeresed a
rosszhírű Bakót?

Lapozz a [255](#)-re.

A rejtélyes Vasöklűvel
próbálkozol?

Lapozz a [27](#)-re.



206.

Bakó dolgozószobájában ülsz. Díszes tükör lóg a falon - legalábbis tükörnek nézed, de az, amit benne látsz, folyton változik. A falak mentén poros polcok sorakoznak, rajtuk hatalmas könyvek, ronda üvegek és furcsa tárgyak, melyek lehetnek kitömött állatok vagy más tárgyak is.

„Gyűjtő vagyok - szólal meg Bakó -, tudományos dolgokat és műtárgyakat gyűjtök. Nemrég valami furcsa dolog történt. Egy sereg varázsló költözött a Skorpiók Mocsarába - olyanok, akikről semmit sem tudok! A hatalmuk igen nagy, de mégis korlátozott, és úgy tudom, a természettel állnak kapcsolatban. Egyikük, tudom, a Farkasokat felügyeli. A másik meg a növények ura. A tükröm nem tud teljes képet adni a Mocsárról, de nyomoztam utánuk, amennyit csak tudtam. Erejük a nyakukban lógó ezüst Amulettől származik.” „Mondd meg pontosan, mit kell tennem - kéred. - És azt is mondd meg, mit fizetsz!” Így válaszol: „Az Amuletteket akarom! Legalább hármat! Ha ennél többet szerzel, annál jobb. Nem érdekel, miképp jutsz hozzájuk. Ötszáz aranyat adok mindegyikért!” „És milyen varázsszert tudsz adni nekem?” - kérdezed. Bakó fölnevet: „Hát, akár varázslót is csinálhatok belőled - no, egy kis túlzással. Hat Varázsgolyót adok - nem többet. Ennyi - kardforgató karod erejét ismerve - elég kell, hogy legyen a sikerhez.” Megbeszéled Bakóval, hogyan kell varázsolni. Lapozz vissza a könyvben a VARÁZSLATOK fejezethez, és válassz ki magadnak hatot; de csak a GONOSZ és SEMLEGES varázslatok közül választhatsz. Ugyanazt a varázslatot többször is választhatod, csak arra vigyázz, hogy a varázslatok összege hatnál több ne legyen. A varázslatokat jegyezd fel a Kalandlapodon. Elbúcsúzol Bakótól, és nekivágsz a mocsárnak. A gonosz varázsló várához képest a Skorpiók Mocsara vidám, barátságos helynek látszik. Feladatod a következő: legalább három Mester Amulettjét szerezd meg, és hozd el Bakónak. Lapozz a [9](#)-re, és vágj neki az úrnak!



207.

Bakó mérgesen néz rád. „Ügyes vagy - mondja. - Szemtelen, de ügyes!” A szemed előtt számol le ötszáz-ötszáz aranyat minden egyes Amulettért. Ez eltart egy ideig! Végül a pénzt belesöpri egy zsákba, és átnyújtja neked. Lapozz a [358](#)-ra.

208.

Egyre világosabb lesz, ahogy előrehaladsz. A fák koronája közül hirtelen kibukkan a kék ég! Néhány perc múlva egy tisztáshoz érsz, és amikor átmész rajta, látod, hogy a mocsár véget ért! Ha még nem tudod elhagyni a Skorpiók Mocsarát, visszafordulhatsz azon az ösvényen, amelyen ide eljutottál. Addig kell menned, amíg el nem érsz az első tisztáshoz. Lapozz a [195](#)-re. Ha készen állsz a visszatérésre és számot tudsz adni küldetésed eredményéről, lapozz a [159](#)-re.

209.

Egy ideig kelet felé haladsz. Egy tisztáshoz érsz, amelynek közepén tó van. *A 25-ös Tisztáson vagy. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [168](#)-ra. Ha még nem, olvass tovább!* Közelebb mész a tóhoz... Ekkor egy hatalmas, barna, gumitestű szörny emelkedik ki a vízből, és feléd csapkod a karjaival! Hátraugrasz. A VÍZISZÖRNY utánad cammog. Gyönyörű Ibolyaszínű Drágakő csillog a homlokán. Mit teszel?

Elrohansz?

Rátámadsz a kardoddal?

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [397](#)-re.

Lapozz a [82](#)-re.

Lapozz a [34](#)-re.

210.

Ez az a tisztás, ahol megütköztél a Ronda Vadállattal. Ha már megölted, lapozz a [243](#)-ra. Ha még nem ölted meg, lapozz a [143](#)-ra.

211.

Gondolkozol, hogy mit égess el. Talán az Óriás buzogányát? Nem... inkább zsíros szakállát! És varázsolsz! Hirtelen lángra lobban a szakállá. Fújni kezd, és kezével csapkodja a tüzet, amíg az el nem alszik. Az Óriás iszonyúan dühös. A varázslatod csökkentette ÜGYESSÉGÉT, de még mindig igen erős, és nem engedi, hogy elmenekülj előle.

Óriás

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 12

Ha megölöd az Óriást, lapozz a [366](#)-ra.



212.

Elmondod a Békák Mesterének, hogy milyen növényt keresel. „Ó, igen - feleli. - Nem is tudtam, hogy létezik még egyáltalán ez a növény! De hát nekem semmi hasznom sincs belőle, mivel én Semleges vagyok, és csupán a Jó varázslók használhatják fel ezt a növényt. Miért segítek hát rajtad éppen én?” Mit teszel?

Kardot rántasz ellene?
Varázsolsz egyet?
Meg akarsz vesztegetni
valamivel?

Lapozz a [62](#)-re.
Lapozz a [258](#)-ra.
Lapozz a [15](#)-re.

213.

A Rézgyűrű hirtelen melegedni kezd, és ez arra figyelmeztet, hogy a férfi gonosz. Ösztönösen a földre veted magad. A Tolvaj, aki hurkot akart szorítani a nyakadra, hirtelen meglepődik. Talpra ugrasz. Lapozz a [267](#)-re.

214.

Most, hogy az Útonállók jóindulatúak veled, megkérdezed, hol is vagy tulajdonképpen. Közlik, hogy Fűzfaligettől nem messze, északra. Még hozzáteszik, hogy a város három fogadója közül a Görbe Lándzsa messze a legjobb, ott nyugodtan megbízhatsz a fogadásban. Elbúcsúzol az Útonállóktól, és távozol. Lapozz a [19](#)-re.

215.

A Farkasok morogva vetik rád magukat. Nincs időd varázsolni. Teljes erőből meglendíted a kardodat, és lekaszabolod az első rád támadó Farkasnak a fejét. Társa óvatosan köröz körülötted. Meg kell küzdened vele.

Farkas ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha megölöd, lapozz a [247](#)-re.

216.

Túl sokan vannak ahhoz, hogy megküzdj velük. Ellepik a csizmádat, és már a nadrágod szárán másznak fölfelé. Beléd marnak. Dobj egy kockával, és annyi ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól, ahányat dobtál. Mérgesen átugrod a többi Skorpiót, és elhagyod a tisztást. Lapozz a [319](#)-re.



217.

A tisztásról kivezető egyetlen út az az ösvény, amelyen idejöttél. Ismét délnek fordulsz. Hamarosan elérsz a Félelem Virágainak tisztására. Lapozz a [250](#)-re.

218.

Az ösvény szélesedni kezd, és egy tisztáshoz érsz. A 15-ös Tisztáson vagy! Egy másik kivezető ösvényt látsz. Mellette hirtelen halvány izzást veszel észre. Lehet, hogy csak egy vibráló fénynyaláb, de az is lehet, hogy a LIDÉRCFÉNY! A tisztás nyugati szélén lebeg, majd ismét visszatér. Ekkor jól látod, hogy az ösvény, ahol a LIDÉRCFÉNY táncol, bozóttal benőtt, sötét út. Úgy érzed, mintha mutatni akarna neked valamit. Követed vagy továbbmész?

Követed nyugat felé?

Lapozz a [72](#)-re.

Nem követed, hanem elindulsz délnek?

Lapozz a [336](#)-ra.

Nem követed, hanem elindulsz keletnek?

Lapozz a [121](#)-re.

219.

Megölted a Csavargót, bár nem volt könnyű a csata. Amikor átkutatod a ruháját, egy éles tört és némi élelmet találsz. Magadhoz veszed nagyszerűen megmunkált sisakját is, amely 1-gyel növeli ÜGYESSÉG pontjaidnak a számát! Lapozz a [234](#)-re.

220.

Csevegsz vele egy keveset, de sehogy sem tudod megkaparintani az Amulettet, sem a beszélgetést olyan irányba terelni, amiből megtudnál valamit. Ha úgy döntesz, hogy egyszerűen megmondod a Kertek Mesterének az igazat és elkéred tőle a Virág Amulettet, lapozz a [292](#)-re. Ha más taktikát választasz, lapozz a [334](#)-re.



221.

Előrántod a kardodat, és várod az Egyszarvú támadását.

Egyszarvú

ÜGYESSÉG 11

ÉLETERŐ 4

Szerencséd, hogy az állat már előzőleg megsérült. Két fordulóban kell vele megverekedned. Ekkor, ha úgy akarod, Elmenekülhetsz; lapozz a [348](#)-ra. Ha legyőzöd az Egyszarvút, lapozz a [277](#)-re.



222.

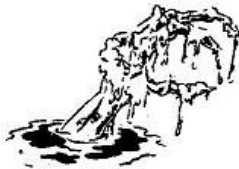
Hatalmas agancsos DÉMON jelenik meg közted és Bakó között. Zöld tüskés szőr és gusztustalan bibircsókok borítják a testét. Soha nem láttál még ennél rondább teremtményt! A varázsló rád mutat csontos kezével, és így szól hozzá: „Öld meg ezt a bolondot! A gyűrűt add ide az ujjáról, a többit megeheted!” Iszonyúan elővigyázatlan voltál ezzel a gonosz emberrel, és most fizetned kell ezért.

Démon ÜGYESSÉG 16 ÉLETERŐ 12

Nem futhatsz el, mert a Démon nagyon gyors. De szerencsédre nincs más fegyvere, csak hatalmas bütykös keze, így hát van esélyed. Ha megöled a Démont, lapozz a [174](#)-re. Ha nem, kalandod itt véget ér, még mielőtt elérnéd a mocsarat... A gonosz varázsló kéjes pillantással szemléli új szerzeményét, a hatalmas bibircsókos Démon pedig nagyokat csettint a nyelvével tested fölött...

223.

Úgy döntesz, hogy megfordulsz, és egy másik ösvényen mész tovább. Lapozz a [270](#)-re, de a tisztást ugyanazon az ösvényen hagyd el, amelyen idejöttél.



224.

A Tűz-varázslatot alkalmazod a Farkasok Mestere ellen. Az megfordul, és visszarohan a házába - de a másik két Farkas rád támad. Mindkettőjűkkel meg kell küzdened!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Farkas</i>	7	5
<i>Második Farkas</i>	6	6

Ha úgy érzed, vesztesre állsz, Elmenekülhetsz; lapozz a [314](#)-re. Ha megölöd a Farkasokat, lapozz a [46](#)-ra.



225.

„Szemtelen gazfickó! - kiáltja a varázsló. - Saját kezemmel foglak megölni!” Egy ébenfa pálcát húz elő köntöse redőiből. Amikor megforgatja a levegőben, az vörösen izzó fűrészfogú karddá változik. Nincs más választásod, meg kell küzdened vele.

Bakó ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha megöl téged, talán majd óvatosabb leszel következő életedben, ha gonosz varázslóval hoz össze a sors. Ha megölöd, lapozz a [140](#)-re.

226.

A mocsár szélétől egy kőhajításra áll Bakó gonoszságot árasztó vára. Ismét látod a hatalmas vasajtót, mely most is rettenetes, de mintha valahogy megváltozott volna. Reszketve készülsz bekopogni, de az ajtó máris kinyílik. Bakó áll előtted mohón remegve. „Meghoztad? Megszerezted? Hol vannak?” kérdi kezét feléd nyújtva. Mit mondasz neki, mit hoztál?

Egyetlen Amulettet sem?

Lapozz az [54](#)-re.

Egy vagy két Amulettet?

Lapozz a [7](#)-re.

Három vagy több Amulettet?

Lapozz a [194](#)-re.



227.

Három ösvényen mehetsz tovább a tisztásról. A kelet felé vezető mintha keskenyebb és sötétebb volna, mint a másik kettő. Merre mész?

Északnak?

Lapozz a [66](#)-ra.

Keletnek?

Lapozz a [388](#)-ra.

Nyugatnak?

Lapozz a [320](#)-ra.

228.

Jól tudtad, hogy a Kardfák magja még jól jön neked! Szétszórod őket magad előtt, és Növekedést varázsolsz! Egy szempillantás alatt sűrű falként állnak előtted a fák, és fenyegetően lengetik a kardjukat. A Ronda Vadállat böszülten támad rájuk, és az egyik fát sikerül is azonnal kidöntenie. Ekkor már tudod, hogy a többi fára is ez a sors vár, így hát gyorsan sarkon fordulsz, és visszamész a keleti lejtős ösvényen. Lapozz a [279](#)-re.

229.

„Bocsásson meg, Óriás Úr! - mondod neki. - Nem akartam megzavarni. Mi a baj, mondja?” Harci kedve hirtelen elszáll. Leül, és szipogni kezd. Mivel nem talál semmit, amivel a szemét megtörölhetné, kézfejjével itatja fel a könnyeit. Sajnálkozva nézed... olyan nagy és olyan bánatos! „Valaki ellopta az új zsebkendőmet - mondja. - A feleségem varrta nekem, és elvesztettem. Biztosan nagyon szomorú lesz miatta. Sehol sem találom, pedig nélküle nem mehetek haza!” Megkérdezed, milyen volt a zsebkendő, erre elmondja, hogy élénkpiros és gyönyörű. Ha van a hátizsákodban egy Piros Köpeny, lapozz a [286](#)-ra. Ha nincs, lapozz a [177](#)-re.



230.

Legyőzted az Óriásbékákat, de Mesterüket sehol sem látod. Biztosan a mocsárba vette be magát. Nem csekély undorral lemosod kardod éléről a rátapadt vért és nyálat, majd átkutatod a tisztást, s közben arra gondolsz, hátha hátba támad. De semmi ilyesmi nem történik. Lapozz a [352](#)-re.

231.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [18](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [259](#)-re.

232.

Óvatosan leszeded a bogyót, és a hátizsákodba teszed. Ha Selator szolgálatában állsz, lapozz a [389](#)-re. Ha nem, elhagyod a tisztást, és ismét délnek fordulsz. Lapozz a [342](#)-re.



233.

A Sas leszáll a fa egyik ágára, és onnan figyel. Tekintete kegyetlen, horgas csőre vészjóslóan csattog. Ha megtámadod, lapozz a [392](#)-re. Ha óvatosan visszafordulsz, lapozz a [25](#)-re.

234.

Két ösvény vezet tovább a tisztásról. Ha kelet felé mész, lapozz a [305](#)-re. Ha inkább délnek fordulsz, lapozz a [121](#)-re.



235.

Háttal állsz a nagy fának, úgyhogy egyszerre csak egy Útonálló tud megközelíteni. Habár öten vannak, csak a három legerősebb sorakozik fel ellened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Útonállók Vezére</i>	9	10
<i>Második Útonálló</i>	8	8
<i>Harmadik Útonálló</i>	8	11

Mivel beszorítottak a fák közé, nem menekülhetsz előlük. Ha megöled ezt a három Útonállót, a másik kettő elmenekül - lapozz a [19](#)-re.

236.

A mocsáron át megtett utad után ez több, mint amennyit el tudsz viselni. Kivont kardodat lengetve lerohansz, és figyelmezteted a lent vigadókat, hogy maradjanak csendben! Kinevetnek. Dühösen mész oda hozzájuk, de ekkor a kocsmáros megragad egy széket, és hátulról ráhúz a karodra, melyből kihullik a kard. Karod megsérül; vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot. Rádöbbsz, hogy nem tudsz mindannyiukkal megküzdeni. Sarkon fordulsz, és visszamész a szobádba. Lapozz a [116](#)-ra.



237.

A Hervasztást választod a Víziszörny ellen, de ez a varázslat nem hat rá: a szörny ugyanis állat, nem növény. Lapozz a [82](#)-re, és küzdj meg vele!

238.

A Kertek Mesterének tisztásán vagy. Éppolyan gyönyörű, mint mindig, de egy lelket sem látsz sehol. Elindulsz vissza, nyugat felé. Lapozz a [363](#)-ra.

239.

A Farkasok Mesterének tisztásán vagy. A kunyhó zárva van, sehol egy lélek. Lapozz a [314](#)-re.



240.

Igazat adsz Gronarnak. Utad sokkal érdekesebb lesz, ha meghatározott küldetésed van. A férfi helyeslően bólogatva így folytatja: „Jelenleg három férfi tartózkodik itt a városkában, akik egyedül nem tudnak elmenni a mocsárba. Mindannyiuknak szükségük van egy olyan harcosra, aki hajlandó a küzdelemre az ő oldalukon. Hármuk közül az első egy Őreg varázsló, aki a Jó szolgálatában áll.” Szünetet tartva jókorát húz a korsójából. Ha végig akarsz hallgatni mondandóját, lapozz a [205](#)-re. Ha félbeszakítod azzal, hogy te csak a Jót vagy hajlandó szolgálni, lapozz a [155](#)-re.

241.

Bakó meg van elégedve veled. Hátba vereget, és így szól: „Te vagy az, akit keresek! Gyere velem, és meg- beszéljük, hogyan lehetünk gazdagok. De előbb tessék, ez a tiéd” - mondja, és köpenye redőiből elővesz egy miniatűr kardot, mely normál nagyságúvá nő, miközben átnyújtja neked. Ez varázskard - nyersz 1 ÜGYESSÉG pontot, ahányszor csak használod majd. Miközben a kardot vizsgálod, Bakó megérint a pálcájával. Ha eddigi küzdelmeid során veszítettél SZERENCSE pontjaidból, most azok visszaállnak a Kezdeti értékükre. Lapozz a [206](#)-ra.

242.

Amint átléped a küszöböt, észreveszed, hogy a zsák nem olyan nehéz, mint volt, amikor kaptad! Több mint az eredeti súlyának felével kevesebb! Azok után, hogy kockára tetted érte az életedet a mocsárban, Bakó becsapott! Mit teszel?

Visszarohansz és rátámadsz? Lapozz a [124](#)-re.

Visszarohansz és varázsolsz

egyet?

Lapozz a [256](#)-ra.

Megelégszel azzal amid van, és

távozol?

Lapozz a [358](#)-ra.



243.

Nincs itt semmi látnivaló, kivéve a Ronda Vadállat hatalmas csontjait és a rajtuk lakmározó rákszerű férgek tömegét. Nem akarsz közelebb menni, inkább elindulsz kelet felé, és elhagyod a tisztást. Lapozz a [279](#)-re.

244.

Az Óriásnak elmondod, mi járatban vagy. Vidáman felnevet, majd közli veled, hogy egy kis tisztáson, észak felé nemrég látott egy olyan bokrot, amelyet keresel. „De óvakodj a Farkasoktól!” - figyelmeztet. Megköszönöd, és jó napot kívánva neki továbbmész. Lapozz a [161](#)-re.



245.

Illúzió-varázslattal közepes nagyságú békává változtatod magad. Észrevétlenül átugrasz a többi béka között a tisztáson, és a gomba mögé kerülsz, amelyen ott ül a Békák Mestere. Nem akarod megölni, hiszen barátságos volt hozzád. Ehelyett gyorsan lekapod a nyakából az ezüst Amulettet. Miközben ezt teszed, belököd a tóba! Köpköd, prüszköl, de a szája tele van vízzel, így nem tudja elmondani a varázsszavakat. Futva mész az ösvényhez. Lapozz a [352](#)-re.

246.

Átkutatod a halott Útonállók testét. Az egyiknél egy korszóban valamilyen port találsz. Kesernyés gyógynövényszaga van. Ha nem nyúlsz hozzá, hanem továbbmész, lapozz a [19](#)-re. Ha egy keveset a sebedre szórsz belőle, lapozz a [67](#)-re.



247.

Figyelmesen körül nézel, de nem találsz semmit, kivéve egy szokatlan formájú bokrot a tisztás közepén. Sűrű, sötétzöld levele van, és fehér virágai. A bokor tetejénél egy nagy, bíborszínű bogyót látsz. Mit teszel?

Megeszed a bogyót?

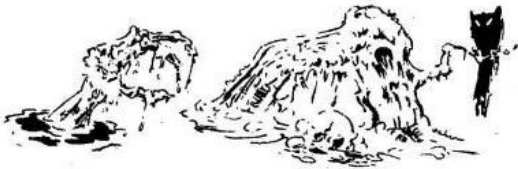
Lapozz a [20](#)-ra.

Letéped a bogyót, és elteszed? Lapozz a [232](#)-re.

Hozzá sem nyúlsz, és továbbmész

délnek?

Lapozz a [342](#)-re.





248.

A lány éles hangon felkiált. Kiáltását visszhangozzák a fák. „A nagy Sas szólítottam, ő szokott elvinni mindenhová, ha utazom - mondja. - Nem úgy fog száguldani veled, mint egy táltos, hanem, ha megparancsolom neki, visszavisz a fészkéhez, a Rút Ivadék folyó túlsó partjára. Órákig tartó veszélyes úttól kímél majd meg!” Mikor e szavakat kimondja, szárnycsapkodást hallasz, és a hátad mögött egy hatalmas Sas száll le. Nem érted, mit mond neki a lány, de a madár hirtelen a levegőbe röppen. Karmaival derékon ragad, és viharos szárnycsapásokkal elröpül veled. A tisztás egy perc alatt eltűnik alattad. A Sas északkelet felé tart. Lábad alatt tisztások suhannak el, majd megpillantod a Rút Ivadék folyó szélesen hömpölygő, zöldes vizét. Hatalmas krokodilok és egyéb szörnyek hemzsegek benne. Ekkor a Sas leszáll veled azon a tisztáson, ahol az egyetlen magas fa tetején megpillantod ágakból összehordott hatalmas fészket. A Sas letesz a földre, és továbbröpül. A 16-os Tisztáson vagy! Lapozz a [202](#)-re.

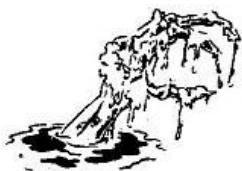


249.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, biztonságban visszajutsz a tisztásra. Ha nincs SZERENCSED, a sötétben botladozva megsérül a karod - 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz. Ezt követően távozhatsz. Ha dél felé mész, lapozz a [336](#)-ra. Ha keletnek mész, lapozz a [121](#)-re.

250.

Azon a tisztáson vagy, ahol a Félelem Virágaival találkozta. Ha elpusztítottad őket, lapozz a [367](#)-re. Ha hagyta őket élni, tudnod kell, hogy gyorsan keresztül kell rohannod közöttük, nehogy felfaljanak. Lapozz a [269](#)-re.



251.

Megölted a Kertek Mesterét, pedig ő Jó varázsló volt. Sajnálni kezded a halottat. Vonj le magadtól 3 SZERENCSE pontot! Leemeled a nyakában lógó virág Amulettet, és a tisztásról kivezető egyetlen ösvényen elindulsz nyugat felé. Lapozz a [363](#)-ra.

252.

Minden bátorságodat összeszedve az Átokvarázslatot próbálsz ki az Óriáson. És mi történik? Látsz, amint üvöltve tántorogni kezd. Eszeveszetten dörzsölni kezdi a szemét. Az Óriás megvakult! Feléd vonszolja magát, de megbotlik, és elterül a sárban. Gyorsan szeded a sátorfádat, még mielőtt a varázs elszállna róla. Ekkor magadon is érezni kezded az átok hatását. Dobj egy kockával, és vonj le ÉLETERŐ pontjaidból annyit, ahányat dobta! Ha még mindig életben vagy, lapozz a [161](#)-re.

253.

Megiszod a folyadékot. Azonnal furcsán kezded érezni magad. Az italtól azt várod, hogy erőssé, daliássá tegyen... ez azonban Törpéknek való varázsszer! A következő órában alacsonyabb és zömökebb leszel, és az orrod igencsak megnő. Ezután a hatás megszűnik. Vonj le 1-et ÜGYESÉG pontjaidból, de csak a következő csata tartamára. Lapozz a [88](#)-ra.

254.

A Hervasztás-varázslatot alkalmazod egy parti óriás- fára. A fa kidől, és a patak fölött hidat alkot, amelyen gyorsan átmész. Amikor átérsz a túlszakra, a fák teljesen elkorhadnak, és belezuhannak az árba. Mehetsz innen északnak vagy délnek. Ha észak felé indulsz, lapozz a [157](#)-re. Ha délnek tartasz, lapozz a [398](#)-ra.



255.

Bakó egymagában lakik egy várban, a mocsár közelében. Amikor az iránt érdeklődsz, hogy merre is van ez a vár, senki sem óhajt szóba állni veled; egy öregasszony szemmel ver, egy fiatal lány pedig elfut előled. Végül is a piactéren egy szikár Útonálló útbaigazít, és elindulsz, hogy találkozz azzal a varázslóval, akitől mindenki reszket. Amint

megpillantod a várát, Rézgyűrűd melegedni kezd. Bakó gonosz ember - valóban nagyon gonosz! Ez az érzésed csak nő, amint közeledsz a sötét, sok-tornyú, különös boltívekkel és rémisztő szobrokkal díszített várhoz. Ha felmész a vár kapujához, lapozz a [40](#)-re. Ha inkább visszafordulsz a faluba, lapozz a [139](#)-re.



256.

Bátor vagy - de az is lehet, hogy csak vakmerő -, amiért a gonosz varázsló ellen varázsolni akarsz. Mit varázszolsz?

Átkot?

Lapozz a [274](#)-re.

Félelmet?

Lapozz a [365](#)-re.

Tüzet?

Lapozz a [385](#)-re.

Illúziót?

Lapozz a [351](#)-re.

Egyiket sem?

Lapozz az [57](#)-re.

257.

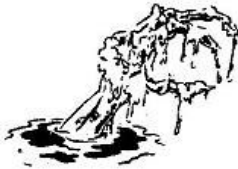
Dobj két kockával. Ha a kapott összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaidnak a száma, keresztülugrottál az undorító Nyálkán. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, és lapozz a [153](#)-ra. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaidnak a száma, a Nyálka tetején landolsz. Lapozz a [311](#)-re.

258.

Nagyon kockázatos varázslatot alkalmazni varázslóval szemben. Mit varázsszolj?

Félelmet?
Barátságot?
Egyiket sem?

Lapozz a [198](#)-ra.
Lapozz a [127](#)-re.
Lapozz a [212](#)-re,
és válassz újra.



259.

Az Útonálló rémülten pattannak fel, de magukhoz térnek, és szembefordulnak veled. Amikor látják, hogy egyedül vagy, megdühödnek. Káromkodva neked támadnak. Meg kell küzdened velük! Lapozz a [235](#)-re.

260.

Átok-varázslatot alkalmazol a Madarak Mesternője ellen. Egy pillanatra úgy látod, hogy a varázslat nem fog. Ekkor azonban megkeményedik az arca. Átkod rettenetes dolgot művelt vele... Gonosszá változtatta! Dühösen ordítani kezd. Egy intésére sok száz madár röppen fel, és feléd tart. A madarak hirtelen megfordulnak. A Madarak Mesternője legyőzte Átkodat, és visszanyerte eredeti énjét. De már késő! Utolsó pillantásoddal szomorú arcát látod - és meghalsz. Kalandod itt véget ér.



261.

Egy gonosz emberrel szemben csakis a Gonosz varázslat a legjobb, gondoldod, és a Pókok Mestérével szemben az Átok-varázslatot alkalmazod. Felordít, amint az Átok lesújt rá, és rángatózva elterül a földön. Vonaglás közben megváltozik: az Átok saját teremtményei egyikévé változtatta - egy emberarcú szürke Óriáspókká! Ekkor az Átok lassan rajtad is fogni kezd. Dobj egy kockával, és annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, ahányat dobtál. Ha még mindig életben vagy, az Óriáspók rád támad.

Óriáspók

ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Nem menekülhetsz. Ha megölöd az Óriáspókot, lapozz a [354](#)-re.

262.

„Egy Vasöklű nevű kereskedő szolgálatában állok - mondod. - Nem tudom, mennyire jó vagy gonosz. Megpróbálok térképet készíteni a Mocsárról.” Ha már jártál Fűzfaligetben, lapozz a [166](#)-ra. Ha még nem, lapozz a [115](#)-re.

263.

Felismered a helyet, ahol megtámadott a Rákfű. Ha kiirtottad a fűvet, lapozz a [187](#)-re. Ha még nem, lapozz a [33](#)-ra.



264.

Hervasztás-varázslatot alkalmazol a Kertek Mestere ellen. Mivel ő maga nem növény, rá a varázslat nincs hatással, de dühbe gurul, amikor a varázslat őt kikerülve kipusztít mögötte egy fát. Karját a magasba lendítve tüzet varázsol ellened. Hajad lángba borul. Gyorsan megcsapkodod a kezeddal a fejedet, hogy elfojtsd a lángokat; égési sérüléseid miatt 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ekkor karddal támadsz a Kertek Mesterére. Lapozz a [379](#)-re.



265.

A tisztáson vagy, ahol az Egyszarvúval találkoztál, de ezúttal nem találsz itt senkit. Lapozz a [348](#)-ra.

266.

Odadob neked egy zsák aranyat. Elkapod és sarkon fordulsz. Mogorván mész végig a sötét folyosón az undorító ajtó felé. Lapozz a [242](#)-re.



267.

Hallod, amint a Tolvaj dühösen felszisszen, és máris rád veti magát. Csupán egy kés van a kezében, de igen hevesen támad.

Tolvaj ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 9

Nem menekülhetsz, mert a Tolvaj gyorsan támad. Ha megölöd a Tolvajt, lapozz a [386](#)-ra.



268.

Ezúttal néhány lerágott csonton kívül semmit sem láatsz a tisztáson. Sietve továbbmész. Lapozz a [390](#)-re.

269.

Félelmed egyre nő, ahogy a Félelem Virágai elől menekülsz; vesztesz még egy ÜGYESSÉG pontot. Amikor elhagyod a virágok tömegét, félelmed kissé csökken. Lapozz a [367](#)-re.

270.

Innen két ösvény vezet tovább. Ha észak felé mész, lapozz a [275](#)-re. Ha inkább nyugatnak mész, lapozz a [331](#)-re.

271.

Amikor elhaladsz a Farkasok Mestere mellett, kihúzod a kardodat és rávágsz. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, amiért ilyen gyáván rátámadtál. Lapozz a [120](#)-ra, és küzdj meg vele, de vonj le 2 pontot a Mester ÉLETEREJÉBŐL.

272.

Nagy nehezen visszajutsz a faluba. Fáradt vagy, és csuromvíz a ruhád, mert beleestél az iszaplyukba. Vonj le magadtól 2 SZERENCSE pontot, és légy hálás a sorsnak, hogy életben maradtál. A fogadóban meleg fürdőt veszel, és kissé magadhoz térsz. Bocsánatot kérsz Gronartól korábbi hevedésedért. Megrázza a fejét, majd óvatosan elmosolyodik: „Látom, erős vagy és szerencsés, különben egyáltalán nem jöttél volna vissza!” - mondja. Lapozz a [205](#)-re.



273.

Amint sietve mész az ösvényen a falu felé, érzed, hogy Rézgyűrűd bizseregni kezd az ujjadon. Hát-ranézel, és látod, hogy egy fekete alak repül ki a várból. Gyorsan elrejtőzöl a bokrok között. Nem tudod kideríteni, hogy ki vagy mi üldöz. Ekkor látod, hogy az a valaki vagy valami visszatér a vár-

ba. Futva teszed meg a faluba vezető hátralevő utat. Zihálva, sárosan érkezel meg. Jó lenne, ha jobb patrónust választanál magadnak! Ha beszélni akarsz Selatorral, a jó varázslóval, lapozz a [335](#)-re. Ha a titokzatos Vasöklűt szeretnéd inkább megismerni, lapozz a [27](#)-re.



274.

Átok-varázslatot alkalmazol a gonosz varázslóval szemben... azt a varázslatot, amit tőle kaptál. Felüvölt és a torkához kap. Valamennyi varázslat közül a saját Átok-varázslata a leghatásosabb ellene! Holtan rogy a földre. Ekkor a varázslatot önmagadon is érezni kezded. Dobj egy kockával, és annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, ahányat dobsz. Ha még életben vagy, próbáld meg átkutatni titokzatos várát, hátha találsz valamilyen rejtett kincset... A levegő azonban egyre nehezebb, szinte nyomasztó. Gyűrűd még mindig a gonosz jelenlétére figyelmeztet, méghozzá ha lehet, még erőteljesebben, mint eddig. Kénkö szagát érzed a légtelenben. Ha még néhány percig itt akarsz maradni, hogy megnézd, mit találsz, lapozz a [375](#)-re. Ha inkább azonnal távozol, lapozz a 298-ra.



275.

Menet közben megbotlasz egy gödörben. Ahogy jobban megnézed a gödröt, látod, hogy az nem más, mint egy közel fél méter hosszú szöges bakancs által okozott lábnyom! *A 7-es Tisztásnál vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [342-re](#). Ha még nem, olvass tovább!* Egy hatalmas ÓRI-ÁST látsz a fejed fölé tornyosulni! Dühösnek látszik, és jókora buzogányt forgat a kezében. A gyűrű az ujjadon nem jelzi, hogy gonosz emberrel lenne dolgod. Bár az Óriás valójában nem gonosz szerzet, mégis veszélyes. „ERRE NEM MEHETSZ TOVÁBB!” - dörgi feléd. Mit teszel?

Rátámadsz?

Lapozz a [12-re](#).

Megpróbálsz szót érteni vele?

Lapozz a [229-re](#).

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [145-re](#).

276.

Zsebedből előveszed a nagy Ibolyaszínű Drágakövet, melyet a tavi szörny fejeéről vettél le, és átadod neki. Szélesen elmosolyodik - most békábbnak néz ki, mint korábban bármikor! „Rendben van - mondja -, ez elég indok a számomra!” Elteszi a drágakövet. Lapozz a [104-re](#).

277.

Az Egyszarvú halott. Tudod, hogy az Egyszarvú szarvának hatalmas varázsereje van, ezért levágod és a hátizsákodba teszed. Ha most tovább akarsz menni, lapozz a [348-ra](#). Ha itt maradsz és átkutatod a tisztást, lapozz a [86-ra](#).

278.

Meg akarod ijeszteni az Útonállókat, de bántani nem akarod őket. Ezért a Félelem-varázslatot alkalmazod. Kiabálva és a kardodat lengetve előlépsz a fák mögül. Az Útonállók halálra rémülnek. Azt hiszik, hogy az őket megtámadó sereghez tartozol, ezért aztán hanyatt-homlok berohannak a tisztást körülvevő erdőbe. Elrejtőznek a mocsárban, amikor elhaladsz mellettük. Nyugodtan mehetsz, nem bántanak. Lapozz a [19](#)-re.

279.

Legnagyobb megdöbbenésedre a félelmetes Kardfák máris újra megnőttek! Ha a kardoddal akarsz harcolni ellenük, lapozz a [28](#)-ra. Ha inkább varázsolsz egyet, lapozz a [203](#)-ra.

280.

Az északi ösvényen mész, mely fokozatosan keskenyedni kezd, és a mocsár már nem olyan félelmetes. A lápot lassan erdő váltja fel, és csakhamar egy útjelző táblát veszel észre, melyen ez a felirat látható: „FÜZFALIGET FELÉ.” *Ha már jártál Fűzfaligetben, lapozz a [355](#)-re. Ha még nem voltál itt, olvass tovább!* Nem sokkal később emberi hangokat hallasz, és Erdészek csoportjával találkozol. Elkísérnek egészen Fűzfaligetig. Kalandozásaid után csak arra vágyol, hogy találj egy fogadót, ahol végre kialhatod magadat. Az Erdészektől megtudod, hogy három fogadó van Fűzfaligetben. Melyikbe mész?

A Fekete Medvébe?

Lapozz a [395](#)-re.

A Görbe Lándzsába?

Lapozz a [78](#)-ra.

Tankréd Táltos Lovába?

Lapozz a [289](#)-re.

281.

Rátámadsz a Mocsári Orkokra. Meghökkennek bátorságod láttán, de elhajítják íjait, és előveszik saját fegyvereiket. Szerencsédre nem gyakorlott harcosokkal van dolgod, ugyanis mindannyian egyszerre támadnak rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Mocsári Ork</i>	6	7
<i>Második Mocsári Ork</i>	7	7
<i>Harmadik Mocsári Ork</i>	6	5

Mindegyik Mocsári Ork külön támad minden fordulóban, de te döntöd el, hogy hármuk közül melyikkel csapsz össze. A kiválasztott Orkkal úgy küzdj meg, mint ahogy azt egy közönséges csatában tennéd. A másik kettő ellen viszont a szokásos módon dobnod kell, hogy megállapítsd Támadóerődöt, de akkor sem sebez meg őket, ha a te Támadóerőd lenne nagyobb. Úgy vedd, hogy csupán kivédted a támadásukat. Viszont, ha az ő Támadóerejük a tiédnél nagyobb, megsebeztek téged. Ha te győzöl, lapozz a [135](#)-re.

282.

A Jég-varázslatot alkalmazod a Nyálkán. Rögtön látod, hogy jól választottál; a Nyálka víziszörny, és a varázslat jéggé dermedti. Azonnal megdöglik. Lapozz a [38](#)-ra.



283.

A Kertek Mestere igen boldog. Megígéred neki, hogy megkéred Selatort, küldjön neki néhány Antherica bogyót, majd elmagyarázod, melyik úton jutottál el arra a helyre, ahol az Anthericát találtad. Cserébe egy varázsgolyót ad, mellyel egy Jó varázslatot tudsz varázsolni (te választhatod meg, melyik lesz az). Ezek után ismét útra kelsz. Csak egyetlen ösvény vezet tovább a tisztásról, azon indulsz vissza, nyugati irányba. Lapozz a [363](#)-ra.



284.

A harcos felnevet, és kötötte csoszogva indul el feléd. Tudod, hogy a kardod vajmi keveset fog érne ezzel az élő kőhalmazzal szemben. Gondolkozol, majd kardoddal rácsapsz a varázsló asztalára, és egy csapásra levágod annak a lábait. Ezeket összefogva bunkót alkotsz, és szembefordulsz a szoborral. Sokkal hatásosabb fegyver van a kezében mint a kardod. Bakót lenyűgözi éles eszed és ügyességed. Abba hagyja a gonosz nevetést, és figyelmesen nézi, hogyan harcolsz.

Ha lerombolod a szobrot, lapozz a [156](#)-ra. Ha a harc kimenetele számodra kedvezőtlené válna, Elmenekülhetsz - lapozz a [315](#)-re.

285.

A gonosz varázsló iszonyúan mérges, és elhatározza, hogy ott helyben megöl. „Készülj a halálra, te szemét patkány!” - ordítja. Meglengeti a karját, és varázslattal elgyengít. ÉLETERŐ pontjaidnak a száma a felével csökken! Most vagy harcolsz, vagy meghalsz! Ha a kardoddal akarsz rátámadni, lapozz a [124](#)-re. Ha a varázsló ellen varázsolni akarsz, lapozz a [256](#)-ra.



286.

Hirtelen támad egy ötleted. Majdnem hangosan felnevezsz, de nem akarsz megbántani az Óriást. Benyúlsz a hátzsidóba, és előhúszod belőle a Piros Köpenyt. „Ez a te zsebkendő?” - kérde, és átadod neki a köpenyt. Az Óriás boldogan nyúl érte. „Hol találtad meg?” - kérdi tőled. Elmondod neki találkozásodat a Tolvajjal. Minden bizonnyal ő volt az, aki ellopta az Óriástól! Az Óriás ismét sírva fakad, de most már örömkönnyeket hullat. Meges-

küszik, hogy örök életre hű barátod lesz. „Mi járatban vagy erre? - kérdi tőled. - Miben lehetek a segítségédre? Elmondod küldetésed célját. Kinek szolgálsz?

Selatornak, a jó varázslónak? Lapozz a [244](#)-re.
Bakónak, a gonosz varázslónak? Lapozz a [317](#)-re.
Vasöklűnek; a titokzatos varázslónak? Lapozz a [103](#)-ra.



287.

Nem látszik veszélyesnek, de nem tudod, megmondhatod-e neki az igazat. Ha megmondod neki, hogy azért jöttél, hogy megszerezd a mocsár varázslóinak Amulettjeit, lapozz a [198](#)-ra. Ha egy kitalált történettel állsz elő, lapozz a [359](#)-re.



288.

Gyűrűd hideg; tudod, hogy a Madarak Mesternője jó varázsló. Nyakában lóg az ezüst Madár Amulett, amit el kellene lopnod! Mit teszel?

Megtámadod? Lapozz a [391](#)-re.

Megkérdezed, vajon az Amulettet neked adja-e? Lapozz a [184](#)-re.

Varázszolsz egyet? Lapozz a [130](#)-ra.

289.

Az Erdészek azt mondják, hogy Tankréd Táltos Lova a legolcsóbb a fogadók közül, így hát oda mész. Valóban, fél aranyért kapsz szállást. Felmész a szobádba, és lefekszel. Ahogy a párnára teszed a fejedet, elalszol. Az éjszaka közepén arra ébredsz, hogy az ujjadon lévő Rézgyűrű égeti a kezedet. Gonosz ember jelenlétére figyelmeztet! Kiugrasz az ágyadból, felkapod a kardodat - ekkor egy árny hagyja el a szobádat! Eltorlaszolod az ajtót, és visszafekszel. Másnap reggel pihenten ébredsz 2 ÉLETERŐ pontot nyersz. Körülnézel, és úgy látod, hogy a Tolvaj, aki éjjel megijesztett, ellopott tőled néhány holmit. Elveszted két varázsgolyódat, kincsedet vagy egyéb felszerelési tárgyadat - te döntöd el, melyik kettőt -, kivéve a Rézgyűrűdet.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [150](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, egyszerűen hagyd el a várost a déli úton, és menj tovább a mocsár felé. Lapozz a [343](#)-ra.





290.

Észreveszed, hogy előtted már mások is jártak ezen az úton, méghozzá nem is olyan régen. Újabb tisztás tárul eléd. *Ez a 26-os Tisztás. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [323-ra](#). Ha nem, olvass tovább!* Amint beteszed a lábad a tisztásra, egy nyílvevessző zúg el a fejed mellett. Három, íjjal felfegyverzett, toprongyos MOCSÁRI ORKOT pillantasz meg. A másik két Ork is kilövi nyilát. Ha van egy Arany Mágnes Amuletted, lapozz a [83-ra](#). Ha nincs, lapozz a [151-re](#).

291.

A Tűz-varázslatot alkalmazod a Víziszörnyel szemben, de a szörny teste nyálkás, nedves. Egyáltalán nem gyullad meg! Lapozz a [82-re](#), és küzdj meg vele!

292.

Elmondod a Kertek Mesterének, mi járatban vagy. Fejcsóválva, szomorúan leveszi a nyakából a Virág Amulettet, és a nyakadba akasztja. Amikor az Amulett hozzád ér - megbénulsz! A Kertek Mestere mélyen a szemedbe néz, és követeli, hogy mondd el neki az igazat önmagadról. Nem tudsz kibújni az igazmondás alól. Fejét ingatva így szól: „Nem vagy rossz ember, de gonosz urat szolgálsz. A legtöbb, amit ajánlhatok neked, hogy légy résen!” Visszaveszi az Amulettjét, és távozik. Végül visszanyered uralmadat végtagjaid felett, és elindulsz nyugat felé. Lapozz a [363-ra](#).



293.

Félelmet varázsolsz az Egyszarvúval szemben. Az felnyerít, és gyorsan elfut. Egy pillanat múlva már el is tűnik a szemed előtt. Lapozz a [348](#)-ra.

294.

A Barátság-varázslatot alkalmazod a Farkasok Mesterével szemben, és kíváncsian várod, mi történik. Működik-e majd? A Farkasok Mestere hirtelen felnevet: „Gyere, gyere!” - hívogat a házába, miközben a Farkasok utat engednek neked. Ha meglepetésszerűen rátámadsz, lapozz a [271](#)-re. Ha úgy teszel, ahogy mondta, és beszélgetésbe elegyedsz vele, lapozz a [172](#)-re.

295.

A Rút Ivadék folyó partján, egy kicsiny földnyelven állsz. A 33-as Tisztáson vagy. A túlsó part legalább kétszáz méterre van tőled. Krokodilokat és más furcsa teremtményeket látsz a vízben. Mit teszel?

Kelet felé indulsz a part mentén? Lapozz a [183](#)-ra.

Délnek fordulsz? Lapozz a [94](#)-re.

A Jég-varázslatot alkalmazod? Lapozz a [89](#)-re.

296.

Bátran nekivágsz a mocsárnak. Bátor vagy, ugyanakkor vakmerő is. Bár a varázserejű Rézgyűrű megvéd attól, hogy eltévedj, hamarosan elfáradsz, így mindenféle ismert és ismeretlen teremtmények megsebesítenek. Rájössz, hogy ha nem szerzel magadnak még több varázsszert, kevés reményed marad rá, hogy megmenekülj a

mocsárból, és nem lesz rá lehetőséged, hogy megismerd annak titkát. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [272](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [3](#)-ra.



297.

Menekülés közben surrogó hangot hallasz. Megfordulsz, és látod, hogy Bakó az, egy repülőszőnyegen. Hirtelen megfordulsz, és kirántod a kardodat. De késő! Bakó Erőt varázsolt magának. A tarkódnál fogva megragad és fölemel. Felordítasz, amikor a szőnyeg a magasba röpül veled. Ekkor lelök a mélybe! Zuhansz, zuhansz... majd minden elsötétül a szemed előtt. Kalandodnak itt vége.

298.

Kirohansz a szobából, le a sötét folyosón, ki a szörnyű ajtón át. Hamarosan magad mögött hagyod a gonosz varázsló várát. Emberek és állatok ellen harcoltál, kockára tetted az életedet... és mindezt miért? A gonosz varázsló veszélyes, hállátlan úr. Már tudod: szerencséd volt, hogy ilyen könnyen megmenekültél Bakó karmai közül. De legalább megmentetted az életedet! Tudod: bár küldetésed nem járt sikerrel, mégis nagy szolgálót tettél a világnak azzal, hogy megszabadítottad a gonosz varázslótól. Elhatározod, hogy legközelebb majd jobban meggondolod, kinek a szolgálatába állsz. Kalandod itt véget ér.

299.

A Félelem-varázslatot alkalmazod. Talán a félelem visszafordulásra készíti a vadállatot. Sietve varázsolsz. A hatás fantasztikus! A Ronda Vadállat farolva megáll, majd száralmasan felnyögve átfut a tisztás túloldalára, é elrejtőzik a sziklák mögött. Ha utánamész, hogy ott támadd meg, lapozz a [176](#)-ra. Ha inkább visszafordulsz és ugyanazon az ösvényen távozol, amelyen jöttél, lapozz a [279](#)-re.



300.

Nem látod sehol az Óriást; biztosan elment. Folytatod az utadat. Lapozz a [161](#)-re.

301.

Két Útonálló pihen a tisztáson, mely valószínűleg megszokott találkozóhelyük. Amikor megpillantanak, felpattannak és támadnak. Mindkettőjükkal meg kell küzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Útonálló</i>	8	10
<i>Második Útonálló</i>	8	11

Mindkét Útonálló külön támad rád mindegyik fordulóban, de neked kell eldöntened, melyikkel csapsz össze. Támadd meg a kiválasztott Útonállót a szokásos módon. A másikat viszont, még ha a te Tá-

madóerőd is a nagyobb, nem sebzéd meg. Úgy kell venedd, mintha kivédted volna a támadását. Ugyanakkor ha az ő TÁMADÓEREJE a nagyobb, ő sebzett meg a szokásos módon. Bármikor Elmenekülhetsz. Ha menekülsz, lapozz a [19](#)-re. Ha megölöd a két Útonállót, lapozz a [246](#)-ra.

302.

Kiejted a Farkasok Mesterétől tanult varázsszavakat. A hatalmas szörnyek hízelegni kezdenek neked, és a nyelvüket lógatják. Megvakargatod a fülük tövét, és rájuk parancsolsz: „Feküdj!” Lapozz a [247](#)-re.

303.

Visszatértél arra a tisztásra, ahol a SKORPIÓ hordával találoztál. Kíváncsian nézel körül, Vajon itt vannak-e még. Igen... itt vannak, minden irányból feléd özönlenek! Most azonban támadásuk nem ér váratlanul. Lapozz a [70](#)-re.

304.

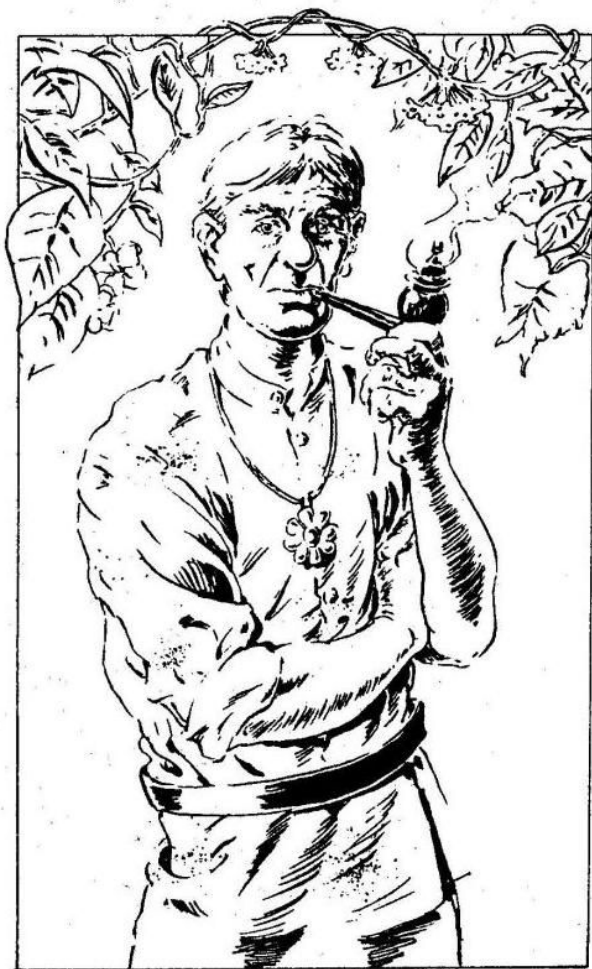
Észak felé haladva a mocsár kezd megváltozni: Már nem olyan sötét, és egyre inkább trópusi dzsungelre kezd hasonlítani. Színes tollú madarak röpködnek a fákon. *A 14-es Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [149](#)-re. Ha még nem jártál itt, olvass tovább!* Előtted, egy alacsony ágon, hatalmas piros-sárga Papagáj ül. Ahogy közelebb mész, beszélni kezd hozzád! „Ki vagy, és mi dolgod a Madarak Mesternőjével?” - kérdi. Mit teszel?

Megtámadod a Papagájt? Lapozz a [71](#)-re.

Azt mondod neki, hogy szeretnél találkozni

úrnőjükkal?

Lapozz a [131](#)-re.



305.

A keleti ösvény rendkívül gondozott; a fák és bokrok nem hajolnak be az ösvényre, hanem szépen vissza vannak nyesve. Nemsokára kellemes tisztáson találod magad. *A 27-es Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [238-ra](#). Ha még nem, olvass tovább!* Körös-körül százféle növényt láatsz, nemegyedteljes virágpompában - valamenynyit ápolat és gyönyörű. Első pillantásra szinte el sem hiszed, hogy mindezt valóság, olyan szép. És ha valóság, akkor ez nem lehet afféle egyszerű kert. Amikor körülnézel, középkorú férfit láatsz feléd közeledni. Magas, vállas fickó, Piszkos kerti ruhában. Azonban a nyakában lógó Virág Amuletről tudod, hogy nem kerti munkás ő, hanem maga a KERTEK MESTERE. Rézgyűrűd elárulja, hogy barátságos. Kinek szolgálasz?

Selatornak, a jó varázslónak? Lapozz a [36-ra](#).

Vasöklűnek, a titokzatos varázslónak?

Lapozz a [84-re](#).

Bakónak, a gonosz varázslónak?

Lapozz a [334-re](#).

306.

A Csavargó mérgesen vár rád. Míg távol voltál, ÉLETERŐ varázslattal visszanyerte összes elvesztett ÉLETERŐ pontját. Ismét meg kell küzdened vele. Lapozz a [378-ra](#).

307.

Tüzet varázsolasz a Félelem Virágai ellen. Sok közülük megég, de sok sértetlen marad. Meg kell próbálnod elmenekülni. Lapozz a [269-re](#).

308.

Végre kimúlik a Víziszörny. Kardoddal levágod a homlokáról az Ibolyaszínű Drágakövet. Ezt követően elhagyod a tisztást. Az egyetlen kivezető ösvényen nyugati irányba mész. Lapozz a [330](#)-ra.

309.

Három ösvényen hagyhatod el a tisztást. Merre mész?

Északnak? Lapozz a [47](#)-re.

Délnek? Lapozz az [53](#)-ra.

Nyugatnak? Lapozz a [388](#)-ra.



310.

A Tűz-varázslatot alkalmazod a Rákfű ellen. A fű nem pusztul el, de visszahúzódik, és engedi, hogy biztonságban távozhass. Lapozz a [187](#)-re.

311.

A Nyálka megragad, érintése éget. Visszamászol. Az égés 2-vel csökkenti ÜGYESSÉGEDET. Ha visszarohansz arra, amerre jöttél, lapozz a [85](#)-re. Ha meg akarsz küzdeni vele, lapozz a [171](#)-re.

312.

Az Óriásskorpió fenyegetően emeli fel ollóit. Nem sérültek meg túlzottan. A Törpe nyilván nem volt tapasztalt harcos:

Óriásskorpió ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha úgy döntesz, hogy Elmenekülsz, lapozz a [88](#)-ra. Ha megöled az Óriásskorpiót, lapozz a [324](#)-re.

313.

A folyó vize meleg, és érzed, amint a jég olvadni kezd a lábad alatt. Apró darabokra hullik szét. Megmarkolod a kardodat, és kétségbeesetten úszni kezdesz a part felé, de páncélod túl nehéz... Egyre mélyebbre merülsz a vízbe, s végül belefuladsz a folyó fenekének iszapjába. Kalandod itt véget ér!

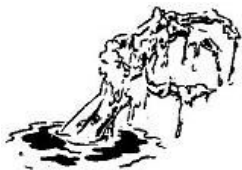
314.

Két út közül választhatsz. Ha észak felé indulsz el, lapozz a [90](#)-re. Ha keletnek mész, lapozz a [195](#)-re.



315.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz az [51](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, a padlóban lévő süllyesztő kinyílik, és lezuhansz a mélybe. Amikor magadhoz térsz, látod, hogy testedet vastag láncokkal kötözték meg. Bakó mosolyog rád, de ez a mosoly nem valami megnyerő. Elszörnyedve nézed, mi van a kezében. Kalandod itt véget ér!



316.

Sajnos egyetlenegy varázsgolyód sincs, amit eladhatnál. „Hát ez nagy baj - mondja -, szívesen segítenék rajtad, de a gyógyszereim igen drágák, és már így is elég sokat vesztettem ezen az üzleten.” Ha úgy döntesz, hogy most távozol, lapozz a [100](#)-ra. Ha mérgebben rátámadsz Vasöklűre, lapozz a [341](#)-re.



317.

Elmondod, mi járatban vagy. Az Óriás elgondolkodva vakarja meg a fejét. Hallott a magukat Mesztereknek nevező varázslókról, de még nem volt velük dolga. Amikor pontosabb leírást adsz a varázslókról, mégis így szól: „Egyszer mintha láttam volna egy gyönyörű kertet a mocsár közepén... tőlünk kissé északnyugatra. De innen nem vezet oda közvetlen ösvény. Lehet, hogy az a tisztás a Kertek Mesterének a tulajdona.” Megköszönöd az információt és továbbmész. Lapozz a [161](#)-re.

318.

„Talán segíthetnek” - gondolod, és Barátság-varázslattal próbálkozol a vezérükkel szemben. Ezután előlépsz és üdvözlöd őket. Néhány Útonálló ki akar fosztani, de a vezérük megállítja őket azzal, hogy tetszik neki a képed. Megkérdi, miben lehetne a segítségedre. Lapozz a [214](#)-re.



319.

Sietve eldöntöd, merre menj. Melyik irányba mész?

Északra?
Keletre?
Nyugatra?

Lapozz a [138](#)-ra.
Lapozz a [47](#)-re.
Lapozz a [66](#)-ra.



320.

Az ösvény most kissé meredeken halad lefelé, és egy újabb füves tisztáshoz ér. *Ez a 29-es Tisztás. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [265](#)-re. Ha nem voltál még itt, olvass tovább!* A tisztás közepén egy fehér állat fekszik. Először azt hiszed, hogy ló, de amikor feléd fordul, kiderül, hogy EGYSZARVÚ. Úgy látod, megsebesült; hatalmas karmolások nyoma éktelenkedik az oldalán. Mégis lábra áll, és szarvát lehajtva, prűszkölve rád támad. Mit teszel?

Elfutsz?

Megküzdesz vele?

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [368](#)-ra.

Lapozz a [221](#)-re.

Lapozz a [119](#)-re.

321.

Arra gondolsz, hogy talán a folyón lefelé úszva eléred hidat, vagy találsz egy ösvényt, melyen keleti irányba mehetsz. Hosszú az út lefelé, úgyhogy körültekintően készülj fel. Lapozz a [30](#)-ra.

322.

A Hervasztás-varázslat teljesen kiszárítja a Rákfüvet. Letaposod a halott fűszálakat. Lapozz a [81](#)-re.

323.

Azon a tisztáson vagy, ahol a Mocsári Orkokkal találkoztál. Ha lekaszaboltad őket, lapozz a [309](#)-re. Ha nem ölted meg őket, lapozz a [281](#)-re, és küzdj meg velük ismét!

324.

A szörny halott. Megnézed a Törpét. Úgy látod, már nem lélegzik. Mit teszel?

Azonnal elhagyod a tisztást? Lapozz a [88](#)-ra.

Feléleszted a Törpét egy

Áldás-varázslattal?

Lapozz a [383](#)-ra.

Átkutatod a Törpe bőrpáncélját? Lapozz a [42](#)-re.

325.

Úgy döntesz, hogy átfutsz a hídon, mielőtt még elolvadna. Sajnos túl lassú vagy! Olvadni kezd a lábad alatt, és darabokra török. Ha van még Jég-varázslatod, lapozz a [369](#)-re. Ha nincs, lapozz a [43](#)-ra.

326.

Végignéz a törött asztalon, a szanaszéjjel heverő könyveken, az összezúzott edényeken, a Szobor darabjain... majd ismét feléd fordul. Arca eltorzul a dühtől és megvetéstől. „Minek törődjek én veled? - kérdi. - Még arra sem voltál jó, hogy megvédj egy kicsinyke Szobrot, és tönkretetted a dolgozósobám! Mit teszel?

Odakúszol a lábához, és bocsánatért esedezel?

Lapozz a [98](#)-ra.

Megfordulsz és elfutsz?

Lapozz a [315](#)-re.

Figyelmezteted, hogy ő volt az, aki a

Harcot kezdeményezte a

dolgozósobájában?

Lapozz a [225](#)-re.

327.

Sokkal veszélyesebb, mint gondoltad. Ki hitte volna, hogy egy ilyen kövér, nevetséges külsejű ember ilyen jó harcos? Megfordulsz, és kiugrasz az ablakon, hogy elmenekülj. De vesztedre lent tömeg vár. Az ugrástól majdnem meghalsz. Mielőtt magadhoz térnél, két megtermett őr hátraköti a kezedet. Árulásod miatt hosszú időt fogsz még eltölteni ebben a sötét birodalomban. Kalandod itt véget ér.



328.

Az Óriás nem is olyan rossz, mint amilyennek látszik - valami más miatt mérges. A Barátságvarázslatot alkalmazd. Az Óriás megrázza a fejét, majd felnevet, és földre dobja a buzogányát. „Miket is beszélek! - mondja. - Ez nem a te hibád! Ne haragudj, bocsáss meg, valaki feldühített. Mi járatban vagy itt? Ha tudok, segítek neked.” Boldog vagy, hogy varázslatod megkímélt a vérontástól, és elmeséled neki küldetésed célját. Kinek szolgálsz?

Selatornak?

Bakónak?

Vasöklűnek?

Lapozz a [244](#)-re.

Lapozz a [317](#)-re.

Lapozz a [103](#)-ra.

329.

A tisztás, ahol a Békák Mesterével találkoztál, most üres. A gyenge fényben észreveszed, hogy valami pislákolni kezd a gombán, ahol a Békák Mestere eddig pihent. Odamész és megnézed, mi az. Ez a gomba más, mint a többi. Peremének egyik részén emberi fogak nyomát fedezed fel. Megszagolod; a szaga jó. Ha akarod, ehetsz egy keveset a gombából; lapozz a [178](#)-ra. Ha inkább nem nyúlsz hozzá és újra észak felé veszed az utadat, lapozz a [352](#)-re.



330.

Egy tisztáson vagy, ahol egy hatalmas faodú van. Ha már láttad azt a teremtményt, amelyik az odúban lakik, lapozz a [129](#)-re. Ha nem láttad, ki vagy mi él a fa odúban, lapozz a [268](#)-ra.

331.

Visszaértél arra a tisztásra, ahol a nagy Sas fészkel. Csupán a nagy fát látod, és rajta a fészket. Ha már megküzdöttél a Sassal, lapozz a [202](#)-re. Ha még nem harcoltál vele, lapozz a [112](#)-re.

332.

Nem veszel tudomást gyűrőd figyelmeztető jelzéséről - barátságosan szólítod meg a Pókok Mesterét. Nagyon kedvesen válaszol, s megkérdi, mi járatban vagy. Amikor épp válaszolnál neki, éles fájdalom hasít a tarkódba. A Pókok Mestere vidáman felnevet. Megfordulsz, és egy kézfej nagyságú fekete pókot veszel észre: a fejed fölött lóg. Amikor mérge szétárad a testedben, a földre zuhansz és mozdulni sem bírsz. Még látod, hogy a Pókok Mestere átkutatja a hátizsákosodat, hogy megnézzze, mit zsákmányolt. Ekkor valaki hátulról megragad. Felvonszol a fára, bevon pókhálóval, aztán fellógat. Egy-két hét múlva a pókok remek lakomája leszel. Kalandod itt véget ér.

333.

„Én tanultam növénytant - válaszolja a Csavargó - és hallottam, hogy létezik ilyen növény, de azt nem tudtam, hogy itt nő. Ha keletnek mész, Ott megtalálod a Kertek Mestere nevű jó varázsló birtokát. Ha más nem, ő biztosan megmondja neked, hol találod meg a növényt, amit keresel. Megköszönöd a segítségét, és továbbmész. Lapozz a [234](#)-re.

334.

A Kertek Mestere nyakában egy Amulettet láatsz, melyet meg kell szerezned. Mit teszel:

Kardoddal rátámadsz?

Lapozz a [379](#)-re.

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [152](#)-re.

Békésen elbeszélgetsz vele?

Lapozz a [37](#)-re.



335.

A nehéz öntöttvas lámpák alatt fejedet lehajtva elhagyod a kocsmát. A kinti fény oly erős, hogy szinte megvakít egy percre. Elindulsz az úton lefelé, de nem igazán tudod, merre is visz. Az egyik üzlet ablakán észreveszel egy öregembert, üdvözlöd, aztán megkérdezed, nem tudja-e, hogy hol találod Selatort, a jó varázslót. A tulaj előbb gyanakodva szemlél, de aztán barátságosan eligazít. Nemsokára megint eltévedsz, de egy pirosposzsgás arcú asszony segít. Szemmel láthatólag itt mindenki tudja, hol lakik Selator. Végül elérsz a falu szélén egy kis házhoz. Selator alacsony, testes ember, fehér ingben és vászonnadrágban tesz-vesz a kertjében, amikor a kerítéséhez érkezel. Elmeséled, mi járatban vagy. Elmosolyodik, és megkérdezi, vajon miből gondolod, hogy képes leszel átjutni a mocsár útvesztőjén. Ha elárulod neki a gyűrűd titkát, lapozz a [371](#)-re. Ha inkább megőrzöd a titkot, lapozz a [96](#)-ra.



336.

Rendkívül mocsaras részhez érkeztél. A föld csak úgy cuppog a lábad alatt. Az ösvény kissé elkanyarodik, és egy nagy tó partja mellett vezet tovább. Ekkor veszed észre, hogy van egy másik ösvény is, melyen tovább lehet menni a tisztásról. *A 28-as Tisztáson vagy! Ha már voltál itt korábban, lapozz a [137](#)-re. Ha még nem, olvass tovább!* A víz felszíne csúnyán fodrozódik, és zöld nyálka borítja. Soha nem fogsz ebből a vízből inni, az biztos! A

víz tetején lévő hab hirtelen kezd összeállni. Megdöbbenve látod, hogy kiemelkedik a vízből, elborítja az ösvényt és elzárja előled az utat. Ez a nyúlós tömeg nem más, mint a NYÁLKA. Két méter hosszú, és irdatlan büzt áraszt, amint feléd hömpölyög. Mit teszel?

Elfutsz előle?

Lapozz a [85](#)-re.

Megpróbálsz átugrani?

Lapozz a [257](#)-re.

Kardoddal megtámadod?

Lapozz a [171](#)-re.

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [400](#)-ra.

337.

Tűzvarázslatot alkalmazol az Egyszarvú ellen. Sörénye lánggra lobban, de az Egyszarvú saját varázsereje megszünteti a te varázslatodat. Meg kell küzdened vele! Lapozz a [221](#)-re.

338.

Felismered a tisztást, ahol a Skorpióval és a Törpével találkoztál. Semmi egyebet nem találsz itt, mint néhány csontot és egy bőrpáncélt. Lapozz a [88](#)-ra.

339.

Amikor a híd leszakad, sikerül felkapaszkodnod a legnagyobb fadarabra. Ezen hajózol le a folyón kelet felé. A partot mindkét oldalon sűrű dzsungel szegélyezi. Egyszer csak egy kőhíd tűnik fel előtted. Ha megpróbálsz felkapaszkodni rá, amikor elúszol alatta, lapozz a [384](#)-re. Ha inkább továbbúszol és megvárod, míg jobb menekülési lehetőséged akad, lapozz a [313](#)-ra.

340.

Kardod éle mélyen bevágódik a mellébe. Döbben-ten néz rád, valamit mondani szeretne, de... meghal. A fűrészfogú kard kihullik a kezéből. Ilyen kardot még nem láttál, kíváncsian emeled föl a földről. Azonnal rádöbben, hogy ez egyike a nagy erejű Varázskardoknak, és tulajdonosának jutalma 2 ÜGYESSÉG pont. Nem csoda hát, hogy oly jó harcos volt ellenfeled! Elindulsz, hogy átkutasd a vézsjóslóan zord várat, hogy megtudd, milyen kincsek rejlenek benne. A levegő azonban egyre sűrűbb, nyomasztóbb lesz... Gyűrőd még mindig a gonosz jelenlétére figyelmeztet, ha lehet még erőteljesebben, mint korábban! Kénkö szagát érzed. Ha még maradsz, hogy körülnézz, mit rejt a vár, lapozz a [375](#)-re. Ha inkább azonnal távozol, lapozz a [298](#)-ra.

341.

Felháborít közönyös viselkedése veled szemben, azok után, hogy az életedet kockáztattad érte. Kirántod a kardodat, és megtámadod. Meglepődik, de kivédi első csapásodat. Hatalmas testéhez képest igen fürgén mozog. Íróasztala mögül felkap egy kardot, és azzal védekezik. Gyorsan rájössz, hogy veszélyes ellenfél.

Vasöklű

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 14

Elállja az ajtót, úgyhogy ha Menekülni akarsz, csak az ablakon át távozhatsz. Ha ezt teszed, lapozz a [327](#)-re. Máskülönben, miután 6-ra vagy még ennél is kevesebbre csökkentetted Vasöklű ÉLETERŐ pontjainak számát, lapozz a [372](#)-re.

342.

Felismered azt a tisztást, ahol a hatalmas Óriással találkoztl. Ha megölted az Óriást, lapozz a [197](#)-re. Ha nem ölted meg, lapozz a [300](#)-ra.

343.

Ahhoz a tisztáshoz közeledsz, ahol először találkoztál az Útonállókkal. Ha akkor barátságban váltál el tőlük, lapozz a [199](#)-re. Ha elfutottál előlük vagy becsaptad őket, esetleg néhányat megöltél közülük, lapozz a [301](#)-re.

344.

A Farkasok behúzzák farkukat és vonítani kezdenek, aztán elsomfordálnak. Lapozz a [247](#)-re.

345.

Amint a tisztás felé közeledsz, ahol legyőzted a Pókok gonosz Mesterét, forróságot kezdesz érezni. A tisztás lángokban áll. Nem tudsz átmenni rajta. A fojtogató füst miatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a [165](#)-re, és ugyanazon az ösvényen menj tovább, amelyen a tisztásra jöttél.



346.

Félelmet varázsolsz az Orkokkal szemben. Az egyik Ork felordít, és fegyverét eldobva visszaharangozik a mocsárba. A másik kettő tovább támad. Lapozz a [281](#)-re, és küzdj meg velük!

347.

Illúzió-varázslattal növénnyé változtatod magadat. A Kertek Mestere döbbenetesen néz! Elindul feléd. Amikor a közeledbe ér, megpróbálsz lerántani a nyakából az Amulettjét, de a hirtelen mozdulat megtöri a varázslatot, és a Kertek Mestere még idejében elugrik. Ha karddal támadsz rá, lapozz a [379](#)-re. Ha elfutsz a tisztásról, lapozz a [363](#)-ra.

348.

A tisztásról négy kijárat nyílik. Merre mész?

Északra?

Lapozz a [94](#)-re.

Délre?

Lapozz a [157](#)-re.

Keletre?

Lapozz a [10](#)-re.

Nyugatra?

Lapozz a [204](#)-re.



349.

Vállat vonsz, és kimész a szobából. Végigmész a sötét folyosón, kilépsz a ronda kapun. Előtted van a falu, mögötted a gonosz vára. Harcoltál emberek és állatok ellen, kockára tetted az életedet... És mindezt miért? A gonosz, úgy látszik, veszélyes és hálátlan gazda. Most már tudod, hogy szerencsés vagy, amiért ilyen könnyen megmenekültél Bakó karmai közül. Élsz! Elhatározod, hogy a jövőben jobban megválogatod, kinek a szolgálatába állsz! Kalandod itt véget ér!



350.

Egy tisztáson vagy. Szikkadt talajából hatalmas fa emelkedik a magasba. A fa tetején vesszőkből rakott fészek van. *A 16-os Tisztáson vagy! Ha már jártál itt korábban, lapozz a [331](#)-re. Ha még nem, olvass tovább!* Miközben a fészket nézed, egyszer csak hangos szárnyzuhogást hallasz a fejed fölött. Egy hatalmas SAS kering a magasban, és téged néz. Van nálad:

Néhány papagájtoll?

Lapozz a [392](#)-re.

Egy ezüst Madár Amulett?

Lapozz a [25](#)-re.

Semmi ilyesmi nincs nálad?

Lapozz a [233](#)-ra.

351.

Félsz Bakó ellen a saját varázslatát alkalmazni: ez veszélyes lehet. Helyette Illúziót varázsolsz - vagy legalábbis megpróbálsz. Bakó meglengeti karját, és érzed, hogy a varázslatod kissé bizonytalanodva elhal, még mielőtt alakot öltene. „Nem csapsz be ezekkel a gyerekes trükkökkel! - mondja gúnyosan. - Készülj a halálra, te bolond!” Lapozz a [124](#)-re.

352.

Az egyetlen ösvény, amely a tisztásról nyílik, nem más, mint amelyiken idejöttél. Elindulsz észak felé, ahol nemrég a Mocsári Orkokkal küzdöttél meg. Megmarkolod a kardodat, hátha ismét szükséged lesz rá. Lapozz a [323](#)-ra.

353.

Durván megsértetted az Útonállókat. Úgy érzik, megfelelő alkalmat adtak rá, hogy bebizonyítsd,

milyen is vagy, de te nem jártál el tisztességesen. Most mindegyikükkel meg kell küzdened! Lapozz a [235](#)-re.

354.

Amikor kihúzod a kardodat gonosz ellenfeled testéből, megkönnyebbülten sóhajtasz fel. Körülötted azonban pókok tömege hemzseg. Egyre közelebb és közelebb kerülnek hozzád. Lehajolsz, és lemeled a Pók Amulettet a tetemről. Ebben a pillanatban egy szikra pattan ki belőle, és lánggra lobbantja a Pókok Mesterének tetemét! Rohanva menekülsz. Mögötted a lángok egyre terjednek, és reméled, hogy elpusztítják valamennyi gonosz pókot. Lapozz a [165](#)-re.



355.

Már ismerős az út Fűzfaliget felé. Ám amikor beérsz a városba, érzed, hogy valami mégis megváltozott. Látod, hogy az emberek mind téged néznek, és kiáltásokat hallasz. Hőstetted híre mindenkihez eljutott. Mohó tekintetek kísérnek, és egyre kényelmetlenebbül érzed magad. Amikor letérsz egy mellékutcába, érzed, hogy valaki követ. Megfordulsz, és észreveszed, hogy két rongyos ZSEBTOLVAJ eredt a nyomodba abban a reményben, hogy ellopja tőled azt a kincset, amit feltehetőleg a mocsárban szereztél. Nincs már

időd varázsolni, sőt menekülni sincs hova - meg kell küzdened velük!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Zsebtolvaj</i>	7	5
<i>Második Zsebtolvaj</i>	8	5

Küzdj meg az Elsővel, majd a Másodikkal. Ha mindkettőt megölöd, lapozz a [186](#)-ra.

356.

A Víziszörnyvel szemben a Félelem-varázslatot alkalmaztad, de az nem működik. A szörny ugyanis túl buta ahhoz, hogy félelemérzete legyen. Rád támad. Lapozz a [82](#)-re.

357.

Ezzel a két nyílvevővel is rosszul céloztak... de repülés közben irányt változtatnak és a mellkasodba fúródnak! Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Ha még ezután is életben vagy, rájössz, hogy az Arany Mágnes, amit a halott harcostól vettél el, meg van átkozva! Utolsó tulajdonosának ez volt a bosszúja, és majdnem behaltál! Az Orkok további nyilakért nyúlnak... Mit teszel?

Karddal támadsz rájuk?

Lapozz a [281](#)-re.

Varázsolsz egyet?

Lapozz a [399](#)-re.

Futva mented az életedet?

Lapozz a [309](#)-re.



358.

Elteszed a pénzt, amit adott, és távozol. Elgondolkozol azon, vajon helyesen cselekedtél-e? Attól félsz, hogy a pénz, amit kaptál, mocskos, de nem tudsz mit tenni. Legközelebb, ha ilyen vállalkozásba fogsz, majd jobban megválasztod, kinek a szolgálatába állsz! Kalandod itt véget ér!



359.

Nem hiszed, hogy a Békák Mestere nagyon barátságos lenne hozzád, ha tudná küldetésed igazi célját. Ezért aztán kitalálsz egy történetet. „Fang bárójának, Sukumvitnek a szolgálatában állok - kezded. - Ő küldött a Skorpiók Mocsarába, hogy Halállabirintusa számára új vadállatokat keressek. Amikor idejöttem, ebbe a mocsáron túli faluba, valamilyen Mesterekről hallottam, akikről szeretnék többet tudni. Ki vagy, és miért jöttél ide?” Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, lapozz a [162](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lapozz a [16](#)-ra.

360.

„Jól harcoltál!” - kiáltja az Útonálló Vezére, miközben a karjához kap, ahol pengéd belévägott. „Ez jó csata volt!” Egyik társa bekötözi a sebét, míg a másik vízzel kínál a saját kulacsából. Nevetgéltek, viccelődtek, mintha régi barátok volnátok. Lapozz a [214](#)-re.

361.

A Barátság-varázslatot választottad. A Pókok Mestere egy pillanatra megriad, majd mosolyogva így szól:

„Ó... látom, barátsággal vagy irántam.” Viszonzod mosolyát, és elmeséled neki, mi járatban vagy erre. Ekkor hirtelen hasító fájdalmat érzel a tarkódon. A Pókok Mestere jókedvűen felnevet. Megfordulsz, és egy akkora fekete pókot látsz, mint a kézfejed. A pók feletted lóg. Amikor mérge szétterjed a testedben, tehetetlenül a földre rogsz. Látod, hogy a Pókok Mestere átkutatja a hátizsákosdat, hogy megnézze, milyen zsákmányra tett szert. Egyszer csak érzed, hogy hátulról valaki megragad. Felhúz a fára, és pókhálóval takar be. Itt fogsz lógni mindaddig, míg egy vagy két hét múlva a pókok fel nem falnak. Kalandod itt véget ér.



362.

Ügyesen forgatod hatalmas kardodat. A Kardfák nem versenyezhetnek veled, és csakhamar mind-egyikük karjait sikerül levágnod. Körbepillantasz a tisztáson. Nem látsz egyebet, mint néhány magot. Úgy gondolod, ezek a Kardfákról hullottak le. Zsebre vágod őket, és elindulsz. Lapozz a [22](#)-re.

363.

Visszaérsz arra a tisztásra, ahol a Csavargóval találkoztál. Hogyan búcsúztál el tőle?

Barátságosan?

Lapozz a [133](#)-ra.

Megölted?

Lapozz a [234](#)-re.

Harcoltál vele és elmenekültél? Lapozz a [306](#)-ra.

364.

Ismét azon a tisztáson állsz, ahol a gyógyvizű tó van. Amint mész, egy nyílvesző süvít el a fejed mellett - majd egy másik követi. Nem tudod, honnan jönnek. Visszarohansz az ösvényen, amerről jöttél. Lapozz a [47](#)-re.

365.

Úgy döntesz, hogy a Félelem-varázslat lesz a legjobb ebben a küzdelemben. Már is varázsszol, de Bakó fölemeli a karját, és abban a pillanatban a varázslat rajtad fog! A félelem vasmarka szorítja össze a szívedet! Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot! Lapozz a [124](#)-re.

366.

Legyőzted az Óriást! Átkutatod hatalmas testét, de rézszögekkel kivert buzogányán kívül semmit nem találsz nála. Ez azonban túl nehéz ahhoz, hogy cipeld. Lapozz a [161](#)-re.

367.

Két ösvényen mehetsz tovább a tisztásról. Ha észak felé fordulsz, lapozz a [304](#)-re. Ha kelet felé tartasz, lapozz a [265](#)-re.

368.

Ugyanazon az ösvényen kell visszamenned, amelyen erre a tisztásra eljutottál. Lapozz a [348](#)-ra, és menj végig ezen az ösvényen.

369.

Rájössz, hogy egy újabb Jég-varázslattal sem tud megtartani a híd. Helyette egy jégtáblát varázsolsz magad alá, amelyen szépen lehajózhatsz a folyón kelet felé. A folyó mindkét partját sűrű dzsungel szegélyzi. Egyszer csak hatalmas kőhidat látsz magad előtt, mely átível a folyó fölött! Ha megpróbálsz elkapni a szélét, hogy felmássz rá, amikor épp alatta úszik el a jégtáblán, lapozz a [384](#)-re. Ha inkább továbbúszol és megvárod, míg más menekülési lehetőséged lesz, lapozz a [313](#)-ra.

370.

A Jég-varázslat hatására a folyón jéghíd képződik, melyen simán átmehetsz. Innen északra vagy délre folytathatod az utadat. Ha észak felé indulsz el, lapozz a [157](#)-re. Ha dél felé, lapozz a [398](#)-ra.

371.

„Te vagy az, akire vártam! Tedd, amit tenned kell! - mondja boldogan mosolyogva, s téged büszkeség fog el. Majd így folytatja: - Elmondom, amit tudok! Egyszer régen egy Antherica nevű növény nőtt ezen a vidéken. Gyógyító erejű volt, és a Jó varázslók nélkülözhetetlen segédeszköze. A Gonosz varázslók viszont, ahol csak tudták, mindenütt kiirtották ezt a számukra szükségtelen növényt.

Mindenki úgy tudja, hogy nem maradt belőle egy sem. Én viszont a tudományom és a kristálygömböm segítségével rájöttem, hogy egyetlenegy Antherica még létezik a Skorpiók Mocsarának a mélyén. Ez alacsony, sötétzöld bokor, fehér virágai és bíborszínű bogycsoportjai vannak. Ha csak egyetlenegy bogycsoportját is elhoznád nekem, varázserőmmel képes lennék újra meghonosítani mindenütt az Anthericát, hogy a Jó varázslók hasznát vehessék. A mocsárban - folytatja a varázsló - számos kincs van, amit ha megtalálsz, a tiéd lehet. Én csupán az Antherica egyetlen bogycsoportjára tartok igényt. Bár egy olyan jól felfegyverzett harcos, mint te, képes túlélni a mocsár borzalmait, mégis tudnod kell, hogy azon a vidéken sok olyan gonosz erő uralkodik, amely ellen a kardod mit sem ér. Nem tudlak varázslatokra megtanítani, de valamit azért tehetek érted. Adok neked hat varázsgolyót. Mindegyikkel egyszer tudsz majd varázsolni, de ha az összeset felhasználod, akkor már csak éles kardodra és csavaros eszedre hagyatkozhatasz!” Megbeszéled Selatorral, melyik varázslatot használd. Hat különböző varázslatot választhatsz a VARÁZSLATOK listájáról, melyet a könyv elején találsz - de csak a SEMLEGES, illetve jó varázslatok közül választhatsz. Nem választhatsz GONOSZ varázslatot! Jegyezd fel választott varázslataidat a Kalandlapra.

A kapott varázsgolyókat elrejtjed a zsákod mélyén, és Selatornak búcsút intve elindulsz a mocsár felé. Bár utad veszélyes lesz, a varázsló sok tanácsa és kedvessége felbátorít. Feladatod a következő: meg kell találnod az Anthericát, és egy bogycsoportját el kell hoznod Selatornak. Lapozz a [9](#)-re, és vágj neki a kalandnak!

372.

Üvöltést hallasz letről. A Goblin-cselédlány kiáltozik segítségért: „Őrök! Megöli a Mestert! Segítség!” Míg esélyeidet latolgatod, Vasöklű mögött felpattan az ajtó, és három piros páncélinget viselő őr ront be a szobába lövésre kész íjakkal. Parancsra sem várva máris lönek! Nyilaik belefúródnak a melleddbe, és élettelenül zuhansz a földre. Kalandod itt véget ér!

373.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, olyan gyorsan tudsz támadni, hogy te sebez meg a varázslót. Lapozz a [225](#)-re, de vonj le 2 ÉLETERŐ pontot ellenfeledtől, mielőtt belekezdenél a harcba. Ha nincs SZERENCSED, első csapásod célt téveszt - lapozz a [225](#)-re, és harcolj a szokásos módon!

374.

Az ilyen vadállat ellen a legjobb varázsolni. Melyik varázslatot választod?

A Félelmet?

Az Illúziót?

A Növesztést?

A Barátságot?

Egyiket sem?

Lapozz a [299](#)-re.

Lapozz a [60](#)-ra.

Lapozz a [228](#)-ra.

Lapozz a [160](#)-ra.

Lapozz a [11](#)-re,
és válassz újra.





375.

Nem veszel tudomást a rettenetes búzról, és átkutatod a várat. Boldogan hümmögsz magadban, amikor könyvekkel és aranszobrocskákkal tömöd meg a zsákokat. Egyszer csak sziszegést hallasz. Megfordulsz, és egy nagy fekete árnyat látsz. Két ferde metszésű, izzó szem tapad rád a sötétben. „Köszönöm, halandó! - mondja a sziszegő hang. - Régóta várom a lelkedet! Most végre az enyém!” Menekülni próbálsz, amikor az árny átlibben Bakó teteme fölött. De menekülésre már nincs idő! Még el sem éred a bejárati ajtót, amikor a kénszag elviselhetetlenné válik. Ebben a pillanatban a vár vörösen izzani kezd, és felrobban! Kalandod itt véget ér!

376.

Elmondod neki, hogy csak Fűzfaligetbe akarsz eljutni és vissza. Meglepetés jeleit látod békapofáján. „Fűzfaliget messze fönn van, északnyugaton - mondja. - Kedvesnek látszol, úgyhogy elmondok neked valamit. Ne kövesd a Lidércfényt, mert életed odavész! És most jó napot, dolgom van!” Egy szempillantás alatt eltűnik. Békái hangosan brekegve elugrának. Körülnézel a tisztáson, de nem találsz senkit; az egyetlen út visszavezet északra. Megfordulsz, és visszatérsz arra a helyre, ahol a Mocsári Orkokkal találkoztál. Lapozz a [323](#)-ra.

377.

Dobj két kockával! Ha a kapott összeg kevesebb vagy épp annyi, mint ÉLETERŐ pontjaidnak a száma, átugrod őket. Ha a kapott összeg nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaidnak a száma, nem ugrasz elég nagyot, és beléd harapnak. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Ha még mindig életben vagy, lapozz a [319](#)-re.

378.

A Csavargó nem buta ember, és megsejti, hogy te egy gonosz varázsló szolgálatában állsz. Leugrik a szikláról, és felszólít, hogy állj ki ellene.

Csavargó ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Bármikor Elmenekülhetsz; ha így döntesz, lapozz a [234](#)-re. Ha megölsz a Csavargót, lapozz a [219](#)-re.

379.

Előrántod a kardodat, és rátámadsz a Kertek Mesterére. Döbbsenten kérdezi: „Miért támadsz rám?” - Felordít, majd menekülni kezd. Mivel nem visel páncélruhát, gyorsan fut. Felkap egy sarlót, és elhelyezkedik a tisztás másik végében. Amikor beéred, karját meglengetve varázsol egyet. Vonj le magadtól 3 ÜGYESSÉG pontot.

Kertek Mestere ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Bármikor Elmenekülhetsz, ha akarsz. Nyugat felé kell futnod, lapozz a [363](#)-ra. Ha megölsz a Kertek Mesterét, lapozz a [251](#)-re.

380.

A Hervasztás-varázslatot alkalmazod. A Nyálka színe megváltozik, amikor megérinti a varázslat, zöld helyett most barna, de semmi más nem történik vele. Ha egy másik varázslatot akarsz alkalmazni, lapozz a [400](#)-ra. Ha egészen más taktikát akarsz alkalmazni, lapozz a [336](#)-ra, és válassz ismét!



381.

Nem akarod megtámadni a sebesült Egyszarvút; mindig azt hallottad róluk, hogy ezek jó teremtmények. Az Áldás-varázslatot alkalmazod inkább. Az Egyszarvú remegni kezd, amint a varázslat megérinti. Majd boldog nyerítésbe kezd. Oldalán a seb már majdnem teljesen behegedt, és az állat sokkal erősebb. Még mindig vonakodik az ember közelébe menni, átballag a tisztás másik oldalára, és szarvával a földet kezdi túrni. Majd úgy látod, hogy elmegy. Megnézed a helyet, ahol az Egyszarvú túrt. A földben két Varázsgolyót találsz, éppolyat, mint amelyet Selaror adott neked. Az egyikkel Barátságot varázsolhatsz, a másik visszaállítja a SZERENCSEDET. Biztos vagy benne, hogy az Egyszarvú így akarta megköszönni a segítségedet. Továbbmész az utadon, lapozz a [348](#)-ra.

382.

A Futóhomok tisztáson állsz. Ezúttal azonban már elővigyázatos vagy! Többféle lehetőségen gondolkodtál. Ha a Jég-varázslatot alkalmazod, megfagyaszthatod a Futóhomokot, és átmehetsz rajta, de a jég gyorsan elolvad. Ha a Növekedés-varázslatot alkalmazod, elérheted, hogy a Futóhomok körül magas indák nőjenek, amelyeknek a segítségével megmenekülhetsz most, vagy bármikor, amikor visszatérsz erre a tisztásra! Ha e két varázslat közül választasz, lapozz a [270](#)-re. Ha egyiket sem választod, mit teszel?

Megpróbálsz átugrani a

Futóhomokot?

Lapozz a [190](#)-re.

Megfordulsz, és egy másik ösvényen

mész tovább?

Lapozz a [223](#)-ra.

383.

Abban a reményben, hogy megmentheted a Törpét, az Áldás-varázslatot alkalmazod rajta. Szemhéja megrebben és már azt hiszed, győztél. Sajnos azonban a varázslat nem elég erős ahhoz, hogy valakit vissza lehessen hozni a halálból. Lapozz a [324](#)-re, és válassz ismét.

384.

Baj nélkül felmászol az öreg hídra. A hidat alkotó hatalmas kőtömbök közötti rések elég szélesek ahhoz, hogy könnyen megkapaszkodhass bennük. Felmászol a hídra, majd átveted magad a korláton, és leugrasz. Lapozz a [101](#)-re.

385.

Nem nagyon akarsz Bakó ellen az ő varázslataival fellépni - ez eléggé kockázatos lehet. Inkább a Tűz-varázslatot alkalmazod. Hosszú palástja láng-ra lobban, de Bakó sértetlen marad. Őrült nevetésben tör ki, miközben a lángnyelvek magasra csapnak körülötte. Lapozz a [124](#)-re.



386.

A Tolvaj holtteste előtted fekszik. Nem volt olyan ügyes, mint ahogyan azt magáról hitte! Átvizsgálod a kosarát. Az egyetlen használható dolog, amit találsz, egy Piros Köpeny, melyet magadhoz vehetsz és besorolhatod Felszerelési Tárgyaid közé. Elmajszolsz egy kis sajtot, melyet a kosarából vettél ki, majd tovább folytatod az utadat. Lapozz a [179](#)-re.

387.

Búvóhelyedről varázsolsz. Mit varázsolsz?

Átkot?

Lapozz a [107](#)-re.

Félelmet?

Lapozz a [278](#)-ra.

Illúziót?

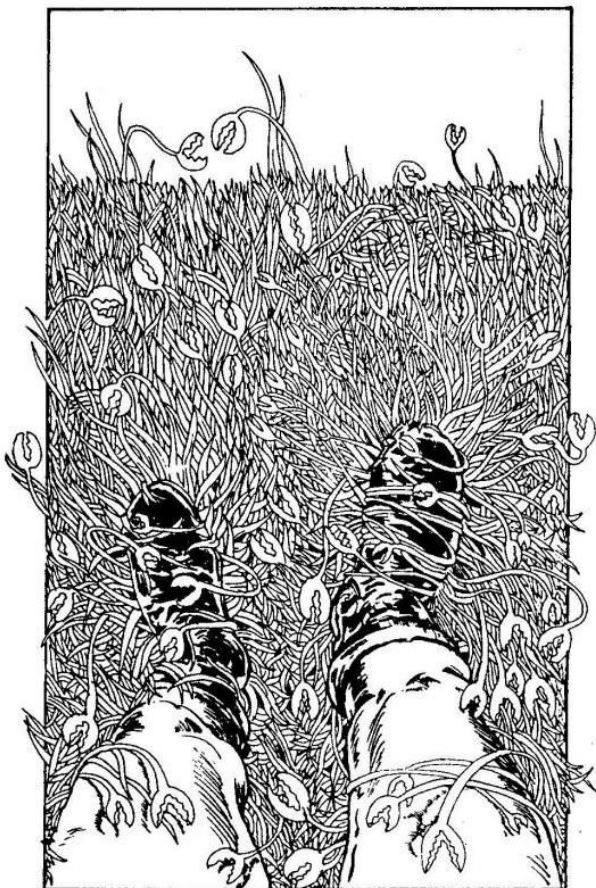
Lapozz a [148](#)-ra.

Barátságot?

Lapozz a [318](#)-ra.

Egyiket sem?

Lapozz a [65](#)-re,
és válassz újra.



388.

Rövid séta után kellemes, füves tisztásra érkezel. Két másik kivezető ösvényt láatsz. A *24-es Tisztáson vagy. Ha már jártál itt korábban, lapozz a [63-ra](#). Ha még nem, olvass tovább!* Egy pillanatra megállsz, és körül nézel. Ekkor észreveszed, hogy valami furcsa dolog történt a fűvel. Oly gyorsan kezd el nőni körülötted, hogy szinte szabad szemmel is látni a változást. A fűszálak végén fogókat pillantasz meg, melyek téged céloznak meg. A RÁKFŰ tisztás kellős közepén vagy! Ha megpróbálsz a kardoddal harcolni a fű ellen, lapozz a [134-re](#). Ha inkább varázsolsz egyet, lapozz a [167-re](#).

389.

Selator leírása alapján nincs kétséged afelől, hogy az Antherica bokrot találtad meg. Küldetésed egyik részén túljutottál. Most vissza kell menned a faluba az értékes bogyóval. Az egyetlen ösvény, melyen visszaindulhatsz, déli irányba vezet. Lapozz a [342-re](#).

390.

Három ösvényen mehetsz tovább. Mindegyik ingoványosnak és veszélyesnek látszik. Merre mész?

Északnak?

Lapozz a [144-re](#).

Keletnek?

Lapozz a [209-re](#).

Nyugatnak?

Lapozz a [195-re](#).



391.

Eldobod a kardodat, és odalépsz hozzá. Üdvözöl, de nem rettegve, hanem inkább szomorúan. Hirtelesen száz és száz madár kezd röpködni körülötted - semmit nem látsz. Amikor eltűnnek, a lánynak csak a hült helye marad. Vesztesz 2 SZERENCSE pontot! Lapozz a [217](#)-re.

392.

A Sas tudja, hogy ellenség vagy, és rád támad. Nem tudsz elmenekülni, mert a madár sokkal nagyobb és gyorsabb nálad. Csak a kardodban bízhatasz!

Sas

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd a Sast, lapozz a [132](#)-re.

393.

Meggyőződésed, hogy a Hervasztás-varázslat épp az ilyen helyzetekben a legcélszerűbb. Gyorsan alkalmazod is a Kardfákkal szemben. Legnagyobb örömdre a fák azonnal elszáradnak és kidőlnek. Körülnézel, merre találsz egy tisztást. Azt ugyan nem találsz, de néhány magot lelsz a földön, melyek talán a Kardfákról hullottak le. Zsebre vágod őket, és továbbmész. Lapozz a [22](#)-re.

394.

Mostanra megtanultad, hogy vigyáznod kell. Figyelmesen szemléled a tavat és a tisztást. Egy hatalmas Gyík megy oda a tóhoz, iszik a vízből, majd távozik. Semmi mást nem tapasztalsz itt. Ha el akarod hagyni a tisztást, lapozz a [47](#)-re. Ha iszol a tó vizéből, lapozz a [77](#)-re.

395.

Úgy döntesz, hogy a legközelebb lévő fogadóba, a Barna Medvébe mész. Lenn a kocsmában nagy a dínomdánom, de te, miután egy aranytallért fizetsz a fogadónak, felmész a szobádba. Elaludni azonban nem tudsz, olyan zajt csapnak a mulatozók. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Mit teszel?

A fejedre húzod a paplant, és nem törődsz a zajjal? Lapozz a [116](#)-ra.
Fogod a kardodat, és lemész, hogy mőresre tanítsd őket? Lapozz a [236](#)-ra.
Fogod magad és továbbállsz a Görbe Lándzsa fogadóba? Lapozz a [78](#)-ra.
Fogod magad és továbbállsz Tankréd Táltos Lovába? Lapozz a [289](#)-re.

396.

„Fantasztikus! - kiált fel a Kertek Mestere. - Hát lehet, hogy valahol itt a mocsárban még mindig él az Antherica bokor? Éreztem, hogy ez a hely ritka kincset rejt! - mondja, majd elgondolkodik. Mikor kinyitja a szemét, így szól: - A növény, amit keresel, innen keletre van. De nincs olyan ösvény, mely közvetlenül oda vezetne; előbb el kell menned nyugat felé, majd onnan az óramutató járásával ellentétes irányban kell haladnod.” Sok szerencsét kíván neked, és átad egy Varázsgolyót, amely egy Jó varázslatot tartalmaz (te döntöd el, melyik lesz az!). Egyetlen ösvény vezet ki a tisztásról, azon indulsz el nyugati irányba. Lapozz a [363](#)-ra.



397.

Inkább elkerüld ezt a szörnyet. Megfordulsz, és amilyen gyorsan csak tudsz, távozol. Az egyetlen ösvény, amelyen visszafordulhatsz, nyugat felé vezet. Lapozz a [330](#)-ra.



398.

Közepes nagyságú tisztásra érsz, amelyen gerendákból épült házikó áll. A 4-es Tisztáson vagy. *Ha már jártál itt előzőleg, lapozz a [239](#)-re. Ha még nem jártál itt, olvasd tovább a szöveget.* Egy kutya morgását hallod. Ekkor veszed csak észre, hogy nem kutya, hanem egy Farkas áll a ház mellett. Az ajtó kinyílik, és egy tagbaszakadt ember lép ki rajta. Egy másik Farkas ballag a nyomában. A férfi oldalán kard lóg, és ruhája olyan, mint egy erdészé, de Farkast ábrázoló Ezüst Amulettjéről tudod, hogy ő a FARKASOK MESTERE. Barátságosan üdvözlöd. Mogorván válaszol, és közli, hogy tűnj el. Mi teszel?

Engedelmesen elmész?

Varázsolsz egyet?

Megtámadod?

Lapozz a [314](#)-re.

Lapozz a [191](#)-re.

Lapozz a [120](#)-ra.

399.

Mit varázsolsz az Orkok ellen?

Félelmet?

Illúziót?

Egyiket sem?

Lapozz a [346](#)-ra.

Lapozz a [169](#)-re.

Lapozz a [281](#)-re.



400.

Mit varázsolsz a Nyálka ellen?

Tüzet?

Hervasztást?

Jeget?

Egyiket sem?

Lapozz a [188](#)-ra.

Lapozz a [380](#)-ra.

Lapozz a [282](#)-re.

Lapozz a [336](#)-ra,
és válassz újra!



RAKÉTA KÖNYVKIADÓ KFT.
Felelős kiadó: Veress Mariann
Alföldi Nyomda 2102.66-14-2 Debrecen, 1989
Felelős vezető: Benkő István vezérigazgató
Felelős szerkesztő: Ladányi Katalin
Műszaki szerkesztő Horváth Péter
Kiadványszám 10 • Megjelent 9,6 (A/5) ív
terjedelemben, Platin betűtípusból szedve
ISBN 963 02 7463 9
ISSN 0864-814X

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

"Mióta csak élsz, azt hallod, hogy ez a vidék undorító élőlényekkel benépesített, szörnyű hely.

De az a hír járja, hogy a mocsár igazi veszélye nem az itt élő teremtményekben rejlik, s nem is

a varázslókban vagy az ösvényeken kísértő gonosz szellemekben keresendő.

Nem; az ok, amiért a Skorpiók Mocsarából csak oly kevesen tértek vissza, egészen más. A mocsarat számtalan kanyargós ösvény szeli át. Eddig még senkinek sem sikerült megrajzolnia az utak térképét, vagy elmesélnie a mocsárvilág életét." Talán TE leszel az...

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