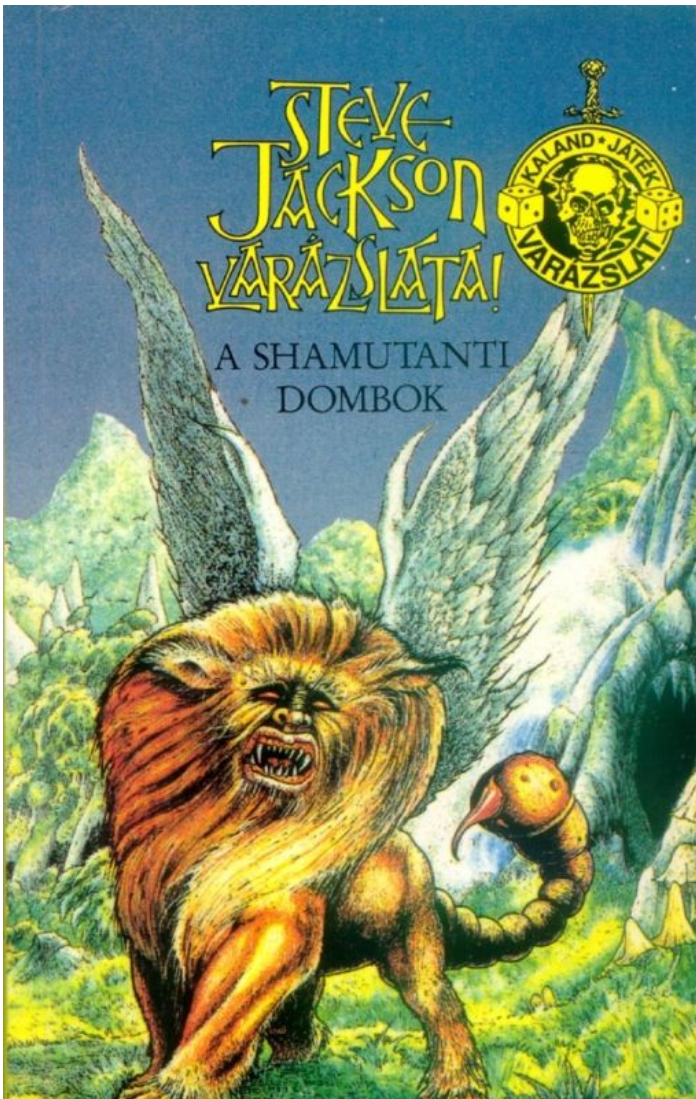


STEVE
JACKSON
VÁRÁZSLÁTÁ!



A SHAMUTANTI
DOMBOK



STEVE
JACKSON
VÁRÁZSLÁTÁ!

**A SHAMUTANTI
DOMBOK**

Rakéta Könyvek

A mű eredeti címe:
SORCERY
The Shamutanti Hills

*Első kiadás: Penguin Books Ltd, Harmondsworth, Middlesex,
England, 1983*

Fordította:
Varsányi Mária

John Blanche illusztrációival

Copyright © Steve Jackson, 1983
Cover and illustrations copyright © John Blanche, 1983
All rights reserved
Hungarian translation © Varsányi Mária, 1992

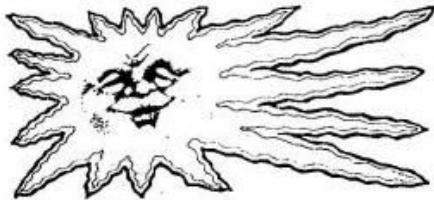
Előszó

Hősies kaland előtt állsz - meg kell szerezned a Királyok Koronáját. Otthonból, Analandból indulsz Kakhabad zord vidékén át egészen Mampang erődjéig, ahol a féltve őrzött korona található. Ebben az egyszemélyes fantasztikus szerepjátszó könyvben választhatsz, hogy varázsló vagy harcos leszel-e. Ha harcos akarsz lenni, egy igen egyszerű harci szisztémát követve gyorsan és hatásosan sikerül megküzdened Kakhabad különböző teremtményeivel. Ha a varázsló szerepét vállalod, el kell sajátítanod egy egészen egyedülálló varázsszisztémát. Mint a nagy varázslóknak általában, neked is meg kell tanulnod a varázslatokat!

A könyv végén megtalálod a Varázslatok Könyvét, melyet át kell tanulmányoznod, mielőtt utadnak nekivágnál. Nem kell megtanulnod az összes varázslatot, hiszen azokat csak a Birodalmi Mágus ismeri egyedül. Körülbelül hat varázslat ismerete elegendő lesz ahhoz, hogy nekikezdhess kalandodnak.

Mindegy, mit választasz, varázsló avagy harcos leszel, utad egyformán veszélyes lesz: számos csel, csapda, gond és veszély leselkedik majd rád - nem beszélve a temérdek gonosz teremtményről, akik majd megpróbálják megakadályozni, hogy elérd célodat.

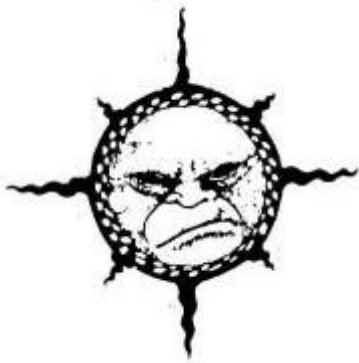
A könyv által felkínált számos lehetőség közül mindig te választod ki azt, hogy melyik úton mész tovább, harcolsz-e, vagy inkább megfutamodsz, ha harcra kerülne sor, s te döntöd el, miképp oldod meg az előtted álló feladatot. Ha elér a halál, kalandodat újra kell kezdened. De ha ügyes vagy és a szerencse - no meg istennőd - veled van, sikerülélve eljutnod a mampangi erődbe.



Játék kezdőknek és haladóknak

A kezdők, ha akarják, egyszerűen, varázslás nélkül kezdenek a játékot. A karddal és egyéb harci eszközökkel folytatott harc szabályai épp olyanok itt is, mint a többi eddig megjelent Kaland-Játék-Kockázat könyvben, dobókocka segítségével és csak fegyverrel harcolsz a teremtmények ellen.

A gyakorlottabb játékosok azonban valószínűleg szívesen megpróbálkoznak egy magasabb fokozatú játékkal, melyben a harckészség kissé korlátozottabb, és a leghatásosabb fegyver maga a varázslás tudománya lesz - olyan eszköz, melynél nem létezik hatásosabb! A magasabb fokozatú játékot valójában igen könnyű elsajátítani. A kezdőknek sincs okuk rá, hogy ne próbálkozzanak meg azonnal a varázslással. A varázslatokat azonban a Varázslatok Könyvéből meg kell tanulni, s ez némi időt vesz majd igénybe. Minden játékos maga dönti el, milyen módját választja a játéknak, miképp vág bele a kalandokba.



Hogyan küzdj meg Kakhabad teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned adottságaidat. A 16-17. oldalon talárod a Kalandlapot, melyen folyamatosan jelölheted "egyéni jellemzőidet" és kalandod részleteit. Ugyanitt jelölöd ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is, valamint mindazokat a felszerelési tárgyakat, kincseket és egyéb szerzeményeket, melyeket utad során találsz majd. Minthogy ezek az adatok a játék során folyamatosan változni fognak, tanácsos a Kalandlapról fénymásolatot készíteni, vagy ceruzával írni rá, hogy azt újabb kalandjaid során is használni tudd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával. Ha a harcos szerepét választottad (az egyszerű játékot játszod), adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a Kalandlap ÜGYESSÉG négyzetébe. Ha a varázsló szerepét választottad (a magasabb fokozatú játékot játszod), csupán 4-et adj a dobott számhoz, és az összeget írd be a Kalandlapra. A varázslók gyengébben küzdenek, mint a harcosok, viszont ezt a hiányosságukat varázslótudományukkal ellensúlyozzák.

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

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

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid a kalandok során folyamatosan változni fognak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írd a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki a Kezdő pontjaidat, mert szerezhetsz ugyan további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat, de összegük soha nem lépheti túl a Kezdeti értéket, kivéve azokat a ritka eseteket, amikor erre külön utasítást kapsz.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívó tudásodat és általános harckészségedet mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni.

ÉLETERŐ pontjaid jelzik kondíciódat, akaraterődet, hogy túlélj egy-egy

helyzetet, továbbá eltökéltségedet és állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszámod, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. SZERENCSE pontjaid mutatják, mennyire vagy szerencsés ember. A szerencse és a varázslat az úr abban a fantasztikus birodalomban, amelybe most behatolsz.

A CSATA

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdj meg valamilyen ellenféllel. Nemegyszer lehetőséged nyílik majd arra is, hogy elmenekülj, de ha nem élsz ezzel a lehetőséggel, vagy mindenképpen úgy döntesz, hogy megvívsz a teremtménnyel - úgy a csata a következőképpen zajlik:

Először jegyezd fel ellenfeled ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a Kalandlap első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába. Ellenfeleid pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

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

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Előfordul majd néha, hogy egynél több személy vagy ellenfél támad rád. Ilyenkor a könyv adja majd meg az utasítást, hogyan küzdj meg velük. Néha úgy kell megküzdened velük, mintha csak egy ellenféllel harcolnál, néha pedig külön-külön csapsz össze velük.

SZERENCSE

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

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

Úgy hívjuk ezt, hogy "Tedd próbára a SZERENCSEDÉT!". Amikor ezt teszed, minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.



A SZERENCSE HASZNÁLATA CSATÁBAN

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy Tedd próbára a SZERENCSEDET, és közöljük, hogy SZERENCSED volt-e vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSED segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon az ellenfeleden, akit éppen megsebezted, vagy csökkenteni próbálsz-e annak a sebnak a hatását, amelyet ellenfeledtől elszenvedtél.

Ha megsebezted ellenfeledet, a fent leírt módon Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Azonban ha nincs SZERENCSED, vagy a seb pusztá karcolás, 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha ellenfeled sebezett meg téged, azért Tedd próbára a SZERENCSEDET, hogy enyhítsd a sebet. Ha SZERENCSED van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett az ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért, plusz 1 ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól.

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE VISSZAÁLLÍTÁSA A KEZDETI ÉRTÉKRE

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy Varázsfegyver növelheti ÜGYESSÉGEDET, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy ilyen fegyvert használhatsz! Nem kaphatsz 2 jutalom ÜGYESSÉG pontot, amiért két Varázsfegyvered van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem haladhatja meg a Kezdeti értéket, hacsak erre külön utasítást nem kapsz.



ÉLETERŐ ÉS ÉLELMISZER

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, miközben harcolsz és lelkesítő feladatokat vállalsz. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaid száma veszélyesen csökkenhet, és a csaták különösen kockázatosak válnak, ezért légy óvatos! Hátizsákodban két étkezésre elegendő Élelmiszer van. Csak akkor állhatsz meg pihenni és enni, ha erre külön utasítást kapsz, és csupán egy adag ételmeget fogyaszthatsz el minden ilyen alkalommal. Minden étkezésed után annyival növelöd ÉLETERŐ pontjaid számát, amennyit a könyv utasításként megad. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet! Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem haladhatja meg a Kezdeti értéket, hacsak erre külön utasítást nem kapsz.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSES vagy. Ennek részleteit megtalárod a könyvben. Ne feledd, hogy az ÜGYESSÉGHEZ és az ÉLETERŐHÖZ hasonlóan SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl kezdeti értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat mindig visszaállíthatod a Kezdeti értékre, ha istennőd segítségét kéred (lásd később).



Mit tegyünk, ha nincs kéznél dobókocka?

Ha nincs dobókockád, használd a könyv oldalainak aljában feltüntetett dobókockákat Oly módon, hogy végigpörgetve a lapokat hirtelen megállsz, és az éppen nyitott oldal aljában lévő kockák számát használod. Ha csak egy kockával kell dobnod, úgy a berajzolt dobókockák közül az első számát használod. Ha két kockával kell dobnod, úgy a két kocka összegét használod.



Varázslók: Miként használjuk a varázslatokat?

Ha úgy döntesz, varázsló leszel, kalandjaid során lehetőség nyílik rá, hogy varázsolj. A varázslatok Könyvében, melyet a játékkönyv végén találsz, felsoroljuk mindazokat a varázslatokat, amelyeket Analand varázslói jól ismernek és használnak. Mielőtt kalandjaidba belevágnál, ezeket alaposan át kell tanulmányoznod. Minden varázslatnak egy hárombetűs kódja van, s arra kell törekedned, hogy minél több kódot és a hozzá tartozó varázslatot megtanuld. Minden varázslat csökkenti az ÉLETERŐDET, és ha varázssz is, azért még külön ÉLETERŐ pontot kell fizetned - ez lesz a varázslat ÁRA. Az ajánlott alapvarázslatokkal gyorsan előrejutsz, viszont ezek nem igazán gazdaságosak; egy gyakorlott varázsló ezeket a varázslatokat csupán akkor fogja használni, ha ismeretlen varázslatok közül kell választania, vagy ha nem találja meg azt a tárgyat, amellyel egy kevésbé költséges varázslatot el tud végezni.

A varázslatokra vonatkozó használati utasítást megtalálod a Varázslatok Könyvében.

EGYET AZONBAN NE FELEDJ! Miután belekezdted kalandodba, már nem használhatod a Varázslatok Könyvét!



Libra - az igazságosság istennője

Kalandjaid során saját istennőd, Libra oltalmaz. Kilátástalan helyzetekben mindig segítségért fordulhatsz hozzá, de minden egyes kalandban csupán egyszer kérheted a segítségét. Ha a Shamutanti dombok között egyszer már segítségért fordultál hozzá, legközelebb csak akkor teheted meg ugyanezt, ha eléred Kharét.

Háromféleképpen segíthet neked:

Újraélesztés: Bármikor megkérheted, hogy állítsa vissza a Kezdeti értékre ÜGYESSÉGEDET, ÉLETERŐDEDET és SZERENCSEDET. Erre a szövegben nem kapsz külön lehetőséget, tőled függ, akard-e ezt egyáltalán, azt azonban ne feledd, hogy ezt egy kaland során csak egyszer teheted meg.

Menekítés: Amikor szorult helyzetben vagy, a szöveg alkalmanként lehetőséget ad rá, hogy segítségül hívd Librát.

Átkok és betegségek megszüntetése: Istennőd bármilyen átoktól vagy betegségtől megszabadít, melyet utad során szerzel. Erre a szövegben nem kapsz külön lehetőséget, te döntöd el, akard-e egyáltalán. Azt azonban ne feledd, hogy egy kaland során erre csak egyszer van lehetőség.



Felszerelés és élelmiszer

Kalandodat csak a legszükségesebb felszerelési tárgyakkal kezded. Van egy kardod és egy hátizsákod, melybe a felszerelésedet: kincseidet, különböző tárgyaidat és élelmedet teszed. A varázslatok Könyvét nem viheted magaddal, mert Analand varázslói nem kockáztathatják meg, hogy az Kakhabadban avatatlan kezekbe kerüljön. Így aztán, miután utadnak nekivágsz, egyszer sem fordulhatsz segítségért ehhez a könyvhöz.

Övedre csatolva egy erszényben 20 Aranytallér lapul, amely az összes ismert vidék elfogadott pénzegysége. Pénz kell majd az élelemre, szállásra, vásárlásokra és megvesztegetésre, s a 20 Aranytallér nem fog sokáig tartani. Utad során igyekezned kell több pénzre szert tenni.

Élelmiszerkészleted (étel és ital) csupán két étkezésre elegendő. Amint azt majd tapasztalni fogod, az élelem igen fontos, ezért igencsak meg kell fontolnod, miképp használd fel. Sose pazarold az ételt: nem engedheted meg, hogy kifogyj belőle.



VÁRÁZSLÁT! KALANDCAI

ÜGYESSÉG

*Kezdeti
ügyesség:*

ÉLETERŐ

*Kezdeti
életerő:*

SZERENCSE

*Kezdeti
szerencse:*

ARANY ÉS KINCS

ÉLELEM

FELSZERELÉS ÉS MŰTÁRGYAK

JUTALOM, BÜNTETÉS, ÁTOK STB.

MEGFEJTÉS ÉS JEGYZETEK

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 Királyok Koronájának legendája

Sok-sok évszázaddal ezelőtt, a Sötétség Korszakában, amikor a világnak szinte egyetlen pontját sem fedezték még fel, apró civilizációs fészkek léteztek csupán, melyeknek saját kultúrájuk és fajuk volt. Az egyik ilyen régió Kakhabad volt, egy sörét vidék a világ végén.

Bár számos hadvezér megkísérelte, Kakhabadot soha senkinek nem sikerült kormányoznia. A Zanzunu Csúcsokon túli civilizáltabb területekről elűzött gonosz teremtmények tömkelege szivárgott be fokozatosan Kakhabadba, és ez a vidék csakhamar elnyerte a Világvégi Féregverem elnevezést.

Amikor Chalanna, Femphrey nagy reformere megtalálta a Királyok Koronáját, a már felfedezett többi világrészen rend és civilizáció lett úrrá. E korona segítségével Chalanna lett a keleti földrész legnagyobb birodalmának uralkodója. Ennek a varázskoronának misztikus hatalma volt, birtokosát természetfölötti kormányzói és igazságtevői hatalommal ruházta föl. Chalanna azonban nem hódítani akart, hanem Femphreyvel szövetséges, békés városállamokat kívánt létrehozni. Ezért aztán mesés Koronáját bölcsen a szomszédos királyságok uralkodóinak adta át sorban, és annak segítségével ezek a földek is egytől egyig felvirágoztak.

Fontos tervet dolgozott ki. Minden uralkodó négy évre kapja meg a Királyok Koronáját, ezalatt rendet teremt országában, és csatlakozik Femphrey szövetségeseinek egyre nagyobb táborához. A Korona segítségével eleddig Vaskövesd, Lendleland, Gallantana és Brice királyságai virágoztak fel, szinte egyik pillanatról a másikra. Ismeretlen jelenség volt e vidékeken a háborúk minden neme.

Így került a Korona színpompás ceremónia közepette Analand királyának kezébe, és ettől a naptól kezdve Analand óriási fejlődésnek indult. Senki sem tudta, miként képes a Királyok Koronája ily magasra emelni egy nemzetet. Némelyek ezt isteni erőknek tulajdonították, mások az ész erejét emlegették. Egy dolog azonban nem volt kétséges: az eredmény. Minden jól ment Analandban, mígnem leszállt a Fekete Hold éjszakája.

Elsőnek a király vette észre, hogy a Korona eltűnt. Azon a csillagtalan

éjszakán a Koronát Xameni Madáremberek ragadták fel, és Kakhabad zord, törvényt nem ismerő vidékein ár Mampang felé röpítették. Baklandből jött a hír, hogy a Koronát Mampang fővarázslójának vitték el, aki arra vágyott, hogy ő lehessen Kakhabad uralkodója. Bár Kakhabad veszélyes vidék volt, ez a hit egymagában sokkal nagyobb veszélyt jelentett a környező királyságokra. Kakhabadban nem léteztek törvények, hadsereg sem volt, az országot belső bajai, viszályai teljesen lefoglalták. A Királyok Koronájának segítségével Kakhabad a Femphreyi Szövetség valamennyi tagjának veszedelmes ellenségévé válhatott volna.

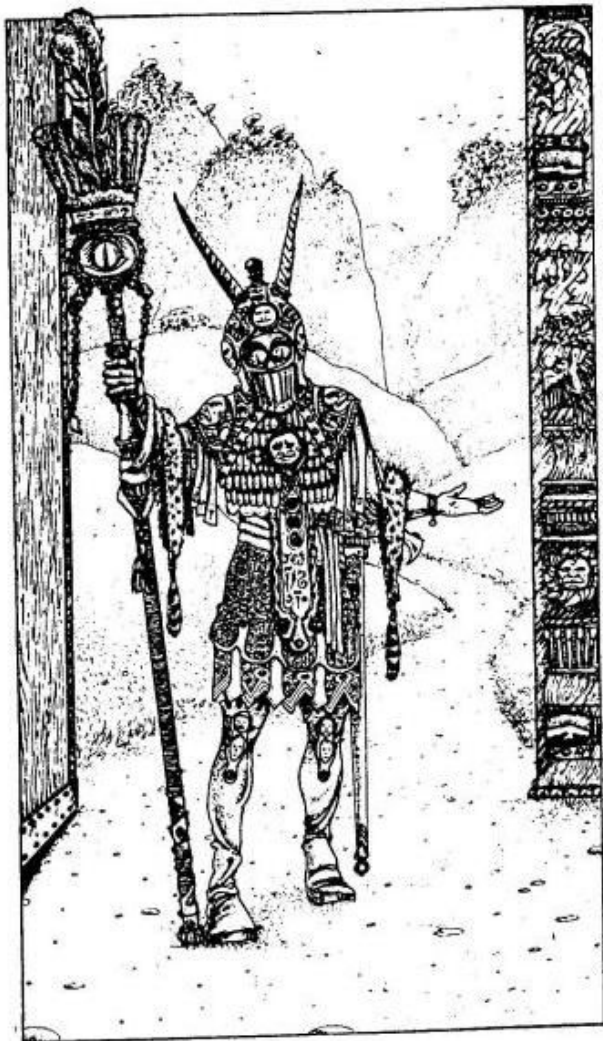
A Királyok Koronájának eltűnése után Analand elvesztette mindazokat a javakat és jótéteményeket, melyeket a korona biztosított neki a két év alatt. A jog, a rend és az erkölcs hanyatlásnak indult. A királyban egyre inkább megrendült népe bizalma. A szomszédos területekről kíváncsian lesték, mi történik a határaikon túli vidékkel. Még olyan hangok is hallatszottak, hogy támadják meg Analandot.

Már csak egyetlenegy remény maradt. Valakinek - minthogy a hadsereg soha nem lesz képes a feladat teljesítésére - el kell mennie Mampangba, és vissza kell szereznie a Királyok Koronáját. Csak akkor szűnik meg az Analandot sújtó árok, ha ez az illető épségben visszatér a Koronával. Önként jelentkeztél erre a feladatra, küldetésed világos. El kell jutnod Kakhabadba, Mampang erődjébe, és meg kell találnod a Koronát!

ÉS MOST LAPOZZI!







1.

Pirkadatkor ébredsz. Felöltözöl, majd kenyeret és kecsketejet reggelizel, és összeszedelődzködsz. Kint az Előretolt Helyőrség tagjai nyüzsgőnek, a fehérnép mosni megy, meg az örök ebédjét elkészíteni a napi őrszolgálat végére.

Kandi szemek figyelnek, amint kibújsz kunyhódból és elindulsz a Shamutanti Fal felé. A határőrség emberei tisztában vannak küldetéseddel, és jóindulatú mosollyal arcukon, tisztos távolból, kisebb csapatba verődve kísérek.

Feltáru előtted a Cantopani Kapu. Ez a kapu - melyet állandóan szemmel tartanak a Felderítő harcosok, akiket teleszkopikus látásuk okán helyeztek erre a posztra - az utolsó Analand és Kakhabad között. Még egyszer átvizsgálod a hátizságot. Miután meggyőződted róla, hogy semmi sem hiányzik, biccentesz a Felderítő őrmester felé, aki még egyszer utoljára kiles a kapu tetején lévő kémlelőn, majd jelzi, hogy szabad az út. Az őrmester parancsot ad, hogy húzzák el a tolózárát. A kapu kinyílik előtted, és megpillantod a Shamutanti dombok lábát, utad első állomását.

A Felderítő őrmester odapattan hozzád, és kezét ráz veled. - Nem kívánok neked jó utat, hiszen az előtted álló út minden lesz, csak jó nem. Kakhabad gonosz, elátkozott hely. De ezt te magad is tudod. Indulj el ezen a kis ösvényen Cantopani felé, mely kereskedők - főleg csalók és tolvajok - lakta település, és körülbelül egy óra múlva ott is leszel. Cantopaniból három út vezet Birritantin át Kharéba, a Jabaji folyó melletti kikötővárosba. Kharét elhagyva keresztül kell menned az ismeretlen Bakföldön. Az a hír járja, hogy a Bakföldön a nappalokat és az éjszakákat nem a nap szabályozza, hanem valamiféle természetfeletti erők; azt is vésd jól az eszedbe, hogy Kharét elhagyva minden lépésedet figyelni fogják!

Figyelmeztetése nem lelkesít túlságosan, de így folytatja:

- Figyelemmel kísérem előkészületeidet, és meg kell hagyni, valóban rátermett bajnok vagy. Szerencse és siker kísérjen utadon. Analand szerető népével együtt gondolatban veled leszek. Libra istennő segítségével tán sikerül majd megszabadítani királyságunkat a bennünket gyötrő átoktól és a végső összeomlástól.

Kezét rázol vele, megköszönöd jókívánásait, és elindulsz a kapu felé. Mindenre elszántan lépsz át rajta. A téged figyelő nép arcáról az irántad érzett bizalom és reménykedés olvasható le. Integetsz nekik, majd megfordulsz, és elindulsz a dombok felé. A hajnali levegő friss, és a felkelő

nap sugarai gyönyörűre festik a környező dombokat, melyek mögött ott rejtőzik a gonosz birodalma.

Határozott léptekkel vágsz neki az ösvénynek. Kalandod elkezdődött! Lapozz a [178](#)-ra.

2.

Kardot rántasz, és szinte ugyanabban a pillanatban sziszegő hangot hallasz: egy kétfarkú KÍGYÓ jelenik meg előtted. Egyik farka a karod köré csavarodik, és egyetlen csapással a földre teper. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Feltápáskodsz, és harcba szállsz a teremtménnyel. Küzdj meg vele:

Kígyó

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, továbbmehetsz a cserjésen, mindaddig, amíg azt derékig érő fű nem váltja fel. Lapozz a [105](#)-re.

3.

Egy ideig az alagútban mész, majd egy T-elágazáshoz érsz. Ha balra fordulsz - lapozz a [63](#)-ra, ha jobbra mész - lapozz a [26](#)-ra.

4.

A ketrec ajtaja be van zárva. Ha van kulcsod, megpróbálhatod kinyitni vele az ajtót, méghozzá úgy, hogy a kulcson lévő számból levonsz 10-et, és arra a pontra lapozol, vagy varázsolsz:

GOP
[443](#)

NYI
[409](#)

RAM
[320](#)

TUV
[429](#)

PÉL
[360](#)

Megpróbálhatod kifeszíteni a zárat - lapozz a [142](#)-re.

5.

Megkérdezed tőle, miféle fogak vannak a zsákban, ő azonban csak annyit hajlandó elárulni, hogy "egy teremtmény fogai", és egyáltalán nem engedi meg, hogy megnézd a zsák tartalmát. 3 Aranyat kér a zsák fogért. Vedd meg, ha akarod - és lapozz a [280](#)-ra.

6.

Miközben óvatosan lépkedsz az alagútban, por száll le az alacsony mennyezetről. Rozoga fagerendák tartják a falakat, és káromkods, amikor az

egyik gerendában megbotlasz. Hirtelen egy halom törmelék zúdul le a mennyezetből, még hozzá pont a lábad elé, és megdermedsz, amikor meghalod a fa recsegő hangját. Beszakadt a mennyezet!
Ha visszafordulsz és az ajtó felé futsz - lapozz a [66](#)-ra. Ha továbbbrohansz az alagútban, hogy elmenekülj az alázúduló sziklatörmelék elől - lapozz a [128](#)-ra.

7.

Gyorsan szeded a lábad, és végül sikerül messzire kerülnöd a bosszantó kis teremtményektől. A délután hátralévő részében egyfolytában az ösvényen mész tovább, míg eljutsz egy pontra, ahonnan megpillantod az ösvény végét, egy falut. Menj tovább az ösvényen, és lapozz a [28](#)-ra.

8.

Elhelyezkedsz a szobában, és ledölsz az ágyra pihenni. A fogadóban nagy a zűrzavar. Egy szempillantás alatt kipattansz az ágyadból, amikor néhány Svinn beront a szobádba és közrefog. Mielőtt még bármit is tehetnél, ketten megragadják a karodat, és elvonszolnak a falu szélére, egy kis kunyhóba. Lapozz a [71](#)-re.

9.

Ha azon az ösvényen mész tovább, amely levisz a völgybe - lapozz a [164](#)-re; ha a fönti ösvényen mész tovább a dombok felé - lapozz a [157](#)-re.

10.

Végül az ösvény megszakad, és ott állsz az erdő szélén. Egy útjelző táblán ezt a feliratot látod: ALIANNA FELÉ, s az erdőbe mutat. Ha bemész az erdőbe - lapozz a [150](#)-re. Ha visszamész az útkereszteződéshez és északra folytatod az utadat, mint korábban - lapozz a [46](#)-ra.

11.

ElőhúzódBambuszfurulyádat, és játszani kezdesz rajta. Hogy, hogy nem, a láthatatlan zenészek hozzád igazítják játékukat, és legalább fél órát vígan zenéltek. Nyersz 3 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot ezért a nyugodt zenélésért. Ezt követően felkerekedsz, kimész a kunyhóból, és kifelé indulsz a faluból. Lapozz a [196](#)-ra.



12.

Amikor mindannyian észrevesznek, izgatottan néhány szót váltanak, majd egyikük felroppen a levegőbe, és átszáll a folyó fölé, hogy közelebről is megnézzén. Ha beszélés veled - lapozz a [113](#)-ra. Ha nem tágítasz, hanem felkészülsz a védekezésre - lapozz a [203](#)-ra.

13.

A meredek ösvényen lemész a domboldalban egy keskeny völgybe, ahol átkelsz egy patakon átívelő fahídon, és kezdesz felkapaszkodni a következő dombra. Félúton lehetsz, amikor egy gally megreccsen, és hirtelen egy hatalmas medve nagyságú teremtmény toppan eléd. Fekete-fehér bundája van, és hosszú, bozontos farka. Vicsorogva állja el az utadat. Ha meg akarod támadni - lapozz a [252](#)-re, ha megpróbálsz békésen elmenni mellette - lapozz a [236](#)-ra.

14.

Amikor kiérsz a faluból, nekivágsz az erdőnek. Nem messze a másik ösvénytől rátalálsz egy védett helyre. Ha letelepszel itt éjszakára - lapozz a [108](#)-ra. Ha éjszaka is folytatod az utadat - lapozz a [49](#)-re.

15.

Miközben a haldokló Ogre kileheli a lelkét, átkutatod a szobát. Megpróbálsz összezúzni néhány fekete sziklatömböt, ahogy azt a teremtmény is tette, de nem tudod megmozdítani a gép nyelét. Két értékes drágakövet azonban így is találsz az asztalon, ezeket az Ogre korábban bányászta ki. Ha akarod, elteheted őket. Egyenként 10 Aranytallér az értékük, de ha bármit akarsz majd venni értük, a visszajáró pénzt nem kapod meg - vagyis egy egész drágakövet kell adnod például egy olyan tárgyért, amely csupán 2 Aranytallérba kerül. Most már kimehetsz a szobából és a barlangból, és visszatérhetsz az elágazáshoz. Lapozz a [144](#)-re.

16.

Az alagút lefelé vezet, és csakhamar kettéágazik. Ha jobbra méész tovább - lapozz a [174](#)-re, ha balra - lapozz a [151](#)-re.



17.

- Ebben az erdőben - mondja a nő - sokféle varázstárgyat gyűjtöttem össze. Szabadíts ki ebből a ketrecből, és cserébe három igen hasznos tárgyat adok neked. - Ha megpróbálsz kiszabadítani - lapozz a [4](#)-re. Ha azonnal kutatni kezdesz a tárgyak után a kunyhóban - lapozz a [213](#)-ra.

18.

Leülsz falatozni, és közben gyönyörködsz a környező dombok szépségében. Ha a mai napon most eszel először, kapsz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha már ettél, mióta elhagytad Analandot, csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz. Ha nekiállsz falatozni - lapozz a [168](#)-ra.

19.

Az ösvény kanyarogva vezet át a dombon. Megállsz, és gyönyörködve szemléled a füves rétet, ahol csodaszép virágok nyílnak, olyanok, amilyeneket még soha nem láttál. Lapozz a [40](#)-re.

20.

A teremtmény egy BŰZÖS BORZ, amely felemeli a farkát, amikor kardot rántasz, és szörnyű bűzt bocsát ki alóla. A bűz iszonyatos, de harcolnod kell!

Bűzös Borz

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 5

A szag olyan elviselhetetlen, hogy amikor dobókockával eldöntöd a Támadóerődöt, minden alkalommal 2 pontot azonnal le kell vonnod belőle. Ha legyőződ a teremtményt - lapozz a [193](#)-ra.

21.

A falun kívül találsz egy nyugodt helyet, ahol lepihenhetsz. A fiatalok zajos fesztiváljától távol alhatsz egy jót. A Minimó is összegömbölyödik a közelben. Mielőtt lefeküdnél, ehetsz, ha akarsz, és nyersz 2 ÉLETERŐ pontot (ha már ettél, csak 1-et). 3 ÉLETERŐ pontot nyersz az éjszakai pihenőért. Lapozz a [67](#)-re.

22.

Dobj egy kockával. Ahányat dobtál, annyi Aranyat kér a kereskedő a furolyáért. Ha megfizeted ezt az árat, megveheted a hangszert. Lapozz a [280](#)-ra.

23.

A TROLL őr kunyhója őrhely. Naponta húszpercenként tíz percre megy ki őrájára. Ha szerencséd van, épp akkor fogsz elhaladni a kunyhója előtt, amikor a húszperces pihenőjét tartja. Dobj egy kockával:

Ha 1-et vagy 2-t dobsz

Lapozz a [245](#)-re.

3-at vagy 4-et dobsz

Lapozz a [69](#)-re.

5-öt vagy 6-ot dobsz

Lapozz a [99](#)-re.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [167](#)-re. Ha nincs SZERENCSED, lapozz oda, ahová a kockadobásod utasít.

24.

Mögötted beomlik az akna, és futásnak eredsz a sötét alagútban. Egyszer csak riadtan veszed észre, hogy a lábad alatt nincs talaj, és bezuhanasz egy verembe! Ha akarsz, varázsolhatsz:

SUD

ZUH

RIS

REP

CSA

[290](#)

[399](#)

[439](#)

[330](#)

[424](#)

Ha egyik varázslatot sem ismered ezek közül, vagy nem akarsz varázsolni - lapozz a [277](#)-re.

25.

Istennődhöz foháskodsz - de az a füle botját sem mozgatja! Újra megpróbálsz, de csak nem hallgat meg. Nem sokkal később foglyul ejtőd kizavarnak ketrecedből, és egy hatalmas üst felé lökdösnek, amely a tűz fölött melegszik. Hárman felragadnak, és beledobnak az üstben lévő vízbe, mely már kellemetlenül meleg...

És akkor bekövetkezik a csoda...

Sötét fellegek bontják be a tábor fölötti égboltot. Egészen alacsonyan, közvetlenül a fejed fölött trópusi esőt zúdítanak le rád, mely kioltja a tüzet és lehűti "fürdővizedet". Kötelékeid meglazulnak, és most már sikerül kiugranod az üstből. Libra nem hagyott cserben. Amint a Fejvadászok észreveszik, hogy valami természetfeletti jelenség megy végbe, azonnal bemenekülnek a környező erdőbe. Ez egyszer megmenekültél, de ebben a kalandodban többé nem kérheted Libra segítségét! Mindaddig nem hallgatja meg kérő szavadat, amíg el nem éred Kharé városát.

Összeszeded a holmidat, és beveted magad az erdőbe. Lapozz a [254](#)-re.



26.

Egy ideig óvatosan mész az alagútban, majd megállsz hallgatózni. Dübörgő hangot hallasz a távolból. Vársz, hátha megtudod, mi az. A dübörgés egyre hangosabb, és égnek áll a hajad szála, amikor megpillantasz egy hatalmas kerek sziklatömböt, amely feléd gurul az alagútban. Akkora, hogy majdnem betölti az egész alagutat, és reszketve nézed, miként közeledik egyre gyorsabban feléd. Ha varázsolsz, hogy megszabadulj tőle:

GUM
[367](#)

BAM
[446](#)

FAL
[323](#)

FIX
[343](#)

SIT
[391](#)

Ha a menekülésnek valamilyen más módját próbálnád meg - lapozz a [83](#)-ra. Ha még nem fordultál volna Librához segítségért, most megteheted - lapozz az [53](#)-ra.

27.

A híd mellett kicsiny fakunyhó áll. Amint a híd felé közelítesz, egy undorító külsejű púpos teremtmény állja el az utadat. Mély, dörgő hangon így szól hozzád:

*Idegen, ha bárki át akar itt menni,
Annak Vancass kér kérdésére kell megfelelni!*

A híd őre metsző pillantást vet rád sötét szemével. Bár fizikailag sokkal gyengébb nálad, mégis az a gyanúd, hogy varázssereje van. Ha megpróbálsz válaszolni a kérdéseire - lapozz a [41](#)-re. Ha inkább visszafordulsz és a másik ösvényen mész le a völgybe - lapozz a [38](#)-ra.

28.

Bemész a faluba. Ifjú hegylakók haladnak el melletted, és csodálkozva nézik különös öltözkedeted. Az ő ruházatuk a tiédhez képest sokkal egyszerűbb, mondhatni durvább szövésű anyagból készült, hosszú hajukat a fejük tetején egy csomóba fogják össze. Minden baj nélkül bejutsz a falu központjába. Ha körül nézel, hogy találsz-e fogadót, ahol megszállhatnál éjszakára - lapozz a [211](#)-re. Ha egy sörözőt keresel, ahol kissé megpihenhetsz - lapozz a [266](#)-ra.

29.

Ha felajánlasz neki egy tárgyat, melyet utad során találtál, elfogadja, s cserébe ad egy pofa sört és elbeszélget veled - lapozz a [191](#)-re. Ha

semmilyen tárgyat nem tudsz felajánlani neki, azonnal el kell hagynod a sörözőt, és keresned kell egy fogadót - lapozz a [92](#)-re, vagy el kell hagynod a falut - lapozz a [21](#)-re.

30.

Hajnalban kelsz, és elhagyod Dhumpust. Lapozz a [208](#)-ra.

31.

Egy napja hagyta el Analandot. Ettől egyáltalán azóta? Ha nem, szörnyen éhes vagy, és vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a [246](#)-ra.

32.

Miközben a magas fűben gyalogolsz, körülbelül fél óra múlva elérkezel a folyó felső szakaszához. Távol vagy a várostól, melyet igyekeztél messze elkerülni. Úgy érzed, hogy hátizsákod jóval könnyebb, mint előzőleg volt, és leteszed, hogy átvizsgáld. Mikor kinyitod és belenézel, látod, hogy két tárgy hiányzik belőle! Ki kell húznod a Kalandlapodról két tárgyat, melyet utad során szereztél (ha más tárgyat nincs, akkor az Aranyaidat vagy az Élelmedet kell feláldoznod). Miközben elvesztett tárgyaid után kutatsz, a fű feléd hajol, és megpróbál rátekeredni zsákodra, övedre és csizmádra. Ekkor rájössz, hogy a CSENŐFÜBEN sétálsz, mely meglopja az erre áthaladókat. Két tárgyadat örökre elvesztetted itt. Lapozz a [231](#)-re.

33.

Közlöd veled, hogy Kharéba igyekezel és szeretnéd, ha útba igazítana. - Én még sohasem hagytam el a falut - mondja a férfi -, de két út is vezet arra. 2 Aranytallérért meghallhatod a tanácsomat. - Ha elfogadod az ajánlatát, fizess ki neki a kért összeget, és lapozz a [225](#)-re. Ha nem fogadod el az ajánlatát és továbbmész - lapozz a [81](#)-re.

34.

A főúton elérsz a faluba, és megállsz egy kunyhó előtt, ahol a helybéliek egy csoportja eszik-iszik. Éppen egy nagy vita kellős közepén vannak. Ha bemutatkozol nekik - lapozz a [86](#)-ra. Ha ügyet sem vetsz rájuk és továbbmész - lapozz a [106](#)-ra.

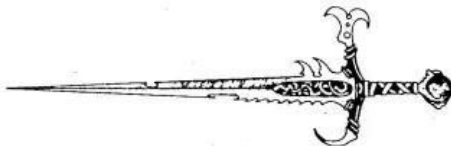


35.

Megállsz a falu határában, és letelepszel éjszakára. Ehetsz is, ha van Élelmed. Ha eszel, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, amennyiben a mai napon most táplálkozol először (de csak 1 pontot kapsz, ha ma már ettél volna). Csakhamar elalszol, de három Svinn durván felébreszt. Karodat lefogva a földhöz szorítanak, majd elvezetnek a falu határában lévő kis kunyhóba. Lapozz a [71](#)-re.

36.

Ettél egyáltalán valamit tegnap? Ha nem ettél, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, mert nagyon éhes vagy. Folytasd utadat, és lapozz a [147](#)-re.



37.

- Természetesen egyedül is mehetsz - mondja kuncogva az apró teremtmény -, de én is oda tartok. - Megpróbálsz lerázni magadról, de sokkal gyorsabb nálad. Mivel nincs más választásod, végül elindulsz lefelé a dombról Jann-nal, aki potyautasként a válladra telepszik. Lapozz a [111](#)-re.

38.

Az ösvény meredeken visz lefelé a völgybe, majd föl a következő dombra. Az út igen fárasztó, ezért 2 ÉLETERŐ pont levonás jár. A domboldalon félúton egy kis tisztáshoz érsz, melyen kicsinyke fakunyhó áll. Dobj egy kockával, és lapozz a [23](#)-ra. Ha akarod, Tedd próbára a SZERENCSEDET, még mielőtt a [23](#)-ra lapoznál.





39.

A szoba elég nagy, és szemmel láthatólag valami raktárhelyiség lehet. Az egyik sarokban egy halom fekete sziklát látsz, mellette egy vödörben még többet, de ezek tompán csillognak a gyertya pislákoló fényében. A szoba közepén egy különös alakú masina áll - afféle prés vagy kötőrő gép -, melyet egy hatalmas OGRE működtet. Köveket hajigál be a gép egyik végén, és egy fémkart tekerve összetöri azokat. Amikor belépsz, az Ogre abbahagyja a munkát, és dühösen morogva fordul feléd. Ha kirohansz a szobából, sőt a barlangból is - lapozz a [144](#)-re. Ha bátran szembenézel a teremtménnyel - lapozz a [285](#)-re.

40.

Óvatosan mész lefelé az ösvényen, vigyázva, nehogy rálépj akár egyetlen száraz gallyra is. Ha meg akarsz itt állni, hogy egyél egy keveset - lapozz a [180](#)-ra. Ha inkább továbbmész - lapozz a [133](#)-ra.

41.

A púpos kuncogva teszi fel az első kérdését:

*"Egy boszorka él fogságban az erdőben.
Mi a neve, hogy hívják, mondd meg nekem!"*

Mit felelsz neki?

Allina?

Lapozz a [238](#)-ra.

Allanna?

Lapozz a [253](#)-ra.

Alianna?

Lapozz a [143](#)-ra.

Ha nem tudod, hogy hívják, Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, válassz egy nevet a fentiek közül. Ha nincs SZERENCSED, vagy nem akarod próbára tenni, az [59](#)-re lapozz.

42.

Odamész a falu közepén égő táborúzhöz, és elkiáltod magad. A válasz síri csönd. Mialatt valami életjelre vársz, szorongani kezdesz. De már késő, a lángok feléd csapnak. Hiába küzdesz, elveszted az eszméletedet, és elterülsz a földön. Lapozz a [279](#)-re.

43.

A pallos kitűnő fegyver, és örülsz ennek a jó vételnek. Használhatod majd, ha harcolsz, és olyankor mindig 1 ponttal növelheted a Támadóerődöt. Lapozz a [126](#)-ra.

44.

A kulcs elfordul a zárban, kinyitod a ketrec ajtaját, és kiszabadítod az öregasszonyt. - Hálával tartozom neked ezért, idegen - mondja. - És Alianna nem marad adósod! - Ha egy mágikus tárgyat kérsz tőle - lapozz a [248](#)-ra. Ha inkább olyasmit, ami segítségedre lesz harc közben - lapozz a [122](#)-re.

45.

Ettél egyáltalán valamit tegnap? Ha ettél a fogadóban vagy az Élelmedből, nem kapsz büntetőpontot, de ha egész nap nem ettél, éhes vagy és 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Kristantiból két út vezet tovább. Döntsd el, merre mész - lapozz a [125](#)-re vagy a 226-ra.

46.

Egész délután az ösvény útvonalát követed, míg egy nyitott kapuhoz nem érsz. Lapozz a [234](#)-re.

47.

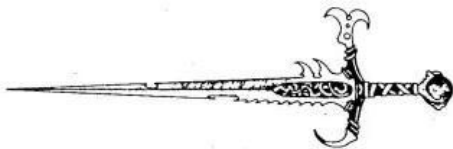
A Goblin megérzi, hogy támadni készülsz, és meglendíti hatalmas buzogányát. Meg kell küzdened vele:

Goblin

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Lapozz a [186](#)-ra, ha legyőzted. Ha akarsz, varázsolhatsz:

PÉL
[328](#)BAM
[397](#)TEL
[309](#)EME
[438](#)YAG
[289](#)

48.

Elbeszélgetsz az öregasszonnyal, és iszogatod közben a teádat - vagyis inkább az ő teáját. Hirtelen összerándul a gyomrod a fájdalomtól. Megvonnaglasz, köhögni kezdesz, és rémülten veszed észre, hogy kezdesz megbénulni. Elkeseredetten próbálsz megmozdulni, de a bénító mérég már hat. - Nos, te gyanakvó idegen! - mondja nevetve. - Mindig számíthatok azokra az utazókra, akik kétségbe vonják a varázstudományomat! - Tehetetlenül szemléled, amint odamegy a hátizsákodhoz és átkutatja, hátha talál benne valamilyen varázsszerszámot. Ha van nálad egy oldal a Varázslatok Könyvéből - lapozz a [77](#)-re. Ha nincs, kivesz a hátizsákodból két olyan tárgyat, amely a varázslatokhoz elengedhetetlenül szükséges, majd barátoddal (és maradék holmiddal együtt) átrepít az erdőbe, ahol a varázslat hatása azonnal megszűnik. Lapozz a [232](#)-re.

49.

Éjszakai utad előtt lepihenhetsz, ha enni akarsz (amennyiben egyáltalán van Élelmed). Ha eszel, 2 ÉLETERŐ pont jutalmat kapsz, de csak akkor, ha ma még egyáltalán nem ettél. Ha ma már ettél volna, akkor csak 1 ÉLETERŐ pont a jutalmad. Evés után útra kelsz. Csakhamar kiérsz az erdőből, és már a dombra felvezető ösvényen haladsz, amikor hajnalban megállsz, hogy tájékozódj. 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, amiért egész éjszaka úton vagy. Lapozz a [36](#)-ra.



50.

A teremtmény nyakában egy lánc lóg, amely felkelti az érdeklődésedet. Zöld drágakövek díszítik, és eléggé értékesnek látszik. Elteheted, ha akarod, de utána jobb, ha elhagyod a falut. Lapozz a [196](#)-ra.



51.

Vagy egy órán át lefelé mész a dombról egy völgy mentén, de ekkor az ösvény ismét felfelé indul. A domboldal, amelyre most kapaszkodsz fel, nem túl meredek, és délre már ismét lefelé mész. Megállhatsz enni, ha akarsz, és így 2 ponttal növelheted ÉLETERŐDET. Délután, amikor még mindig az ösvényen bandukolsz, Jann - aki szüntelenül jártatja a száját - figyelmeztet, hogy állj meg. Valaki figyel. Beugrasz a fák közé, és óvatosan mész tovább. Hirtelen szétnyílnak a bokrok, és egy feketébe öltözött magas alak állja el az utadat. Ha harcra szállsz vele - lapozz a [117](#)-re. Ha megszólítod - lapozz a [103](#)-ra.

52.

Az apró teremtmény átkurjant a folyó fölött a társainak. Szemmel láthatóan nem örülnek neki, hogy elutasítod meghívásukat, ezért úgy döntesz, jobb lesz, ha felkészülsz a harcra. Lapozz a [203](#)-ra.

53.

Lélegzetvisszafojtva vársz. Könyörgésed meghallgatásra talál - a nagy sziklatömb lelassul. Hatalmas csikorgások közepette láthatatlan fékek állítják meg a veszedelmes sziklatömböt. Egy pillanattal később ismét elindul, de az ellenkező irányba, végül legördül az útról, és eltűnik a szemed elől. Úgy döntesz, visszamész a központi terembe, ahonnan vagy a bal oldali alagúton indulhatsz el - lapozz a [16](#)-ra, vagy a jobb oldali alagúton mehetsz tovább - lapozz a [3](#)-ra. Ne feledd azonban, hogy ebben a kalandjátékban többször már nem kérheted Libra segítségét!

54.

A délután hátralevő részében egyfolytában az ösvényen haladsz, majd megérkezel a dombtetőre. Egy ösvény vezet le innen egy kis folyó parti faluba. Elindulsz lefelé. Lapozz a [176](#)-ra.



55.

Amint az est leszáll, a kinti zajok elülnek. Nyugodtan átalszod az éjszakát. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a [67](#)-re.

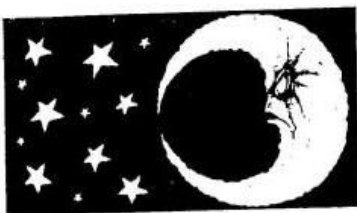
56.

Átkutatod a banditák zsebeit, de nem találsz semmi értékeset. Folytatod utadat az ösvény mentén, és egy félóra múlva az út emelkedni kezd. Itt egy elágazáshoz érsz, ahonnan két irányba is mehetsz. Lapozz a [183](#)-ra.



57.

Amint sietve mész a fűben, egyszer csak megbotlasz valami kis zsákban. Lehajolsz, hogy megnézd, mi az, és akkor látod, hogy egy 12 Aranytallért tartalmazó pénzeszsák! Hátizsákodba teszed, ám ugyanakkor észreveszed, hogy egy tárgyat elvesztetted. Válaszd ki, melyik az a tárgy - lehet az Aranytallér vagy Élelmiszer is, ha más tárgy nem rendelkezel. Miközben a hátizsákodban kutatsz elveszett tárgyaid után, észreveszed, hogy a fű hömpölyögve elindul feléd, és rácsavarodik felszerelésedre! A CSENŐFŰ kellős közepén állsz, és ha nem vigyázol, mindent ellop a hátizsákodból, amit csak akar. Most, hogy tudod, mire számíthatsz, értékeidre vigyázva mész tovább utadon. Lapozz a [159](#)-re.

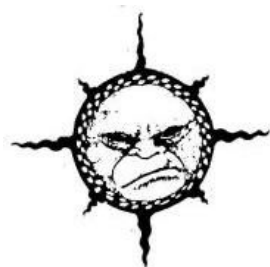


58.

Egész délelőtt az ösvényen mész, amikor az út kettéágazik. Ha egyenesen mész tovább - lapozz a [46](#)-ra. Ha nyugatnak folytatod az utadat - lapozz a [10](#)-re.

59.

A púpos öreg a magasba emeli a kezét, és ekkor éles fájdalom hasít a testedbe. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot, majd menj vissza az elágazáshoz, és indulj el a másik ösvényen. - Lapozz a [38](#)-ra.



60.

Az ékszer jó nagy, és igen értékesnek látszik. Patinás foglalatban van. 10 Aranytallér az ára. Ha akarod, vedd meg. Lapozz a [280](#)-ra.

61.

Bekopogsz az egyik kunyhó ajtaján, de nem jön válasz. Bemehetsz, ha akarsz - lapozz a [158](#)-ra, vagy próbálkozz meg egy másik kunyhóval - lapozz a [271](#)-re.

62.

Ellopakodsz a falu széléig, és letelepszel egy fa alá. Ehetsz itt, ha akarsz, és ez 2 ÉLETERŐ pont jutalommal jár, ha ma ez az első táplálékod, de csak 1 ÉLETERŐ pont jutalmat kapsz, ha ma már ettél volna. Megpróbálsz aludni egyet a fa alatt, de valamilyen furcsa zaj állandóan felébreszt. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot, mert egy keveset azért pihentél, és hajnalban folytasd az utadat. Lapozz a [45](#)-re.



63.

Néhány percig ezen az alagúton mész lefelé, majd hirtelen megcsúszol valamin, és ekkor megnyílik a lábad alatt a föld! Egy rejtett verembe zuhansz, és valami puhára csel. Amikor kinyújtod a kezedet, úgy érzed, mintha elsiklana valami az ujjaid között. Kígyóverembe kerültél! A gonosz csúszómászók fészken ülsz! Ha varázslattal segítenél magadon:

REP
[366](#)

RIS
[417](#)

POP
[303](#)

TIV
[433](#)

FIL
[344](#)

Ha valamilyen más menekülést keresel - lapozz a [165](#)-re. Ha eddig még nem kérted volna Libra segítségét, akkor most jobb, ha megteszed - lapozz a [273](#)-ra.

64.

A Shanutanti dombok történetében még nem volt rá példa, hogy bárki is megmenekült volna a Démon Özönvizétől, és nem valószínű, hogy épp te leszel az első. Még mindig elkeseredetten töröd a fejedet azon, vajon miképp szabadulhatnál ki innen, amikor elfogy a levegő a barlangban, és a tüdőöd megtelik vízzel...

65.

Órákon át mész az ösvényen, mely egyre mélyebbre visz le a völgybe. A nap lassan lenyugszik, a levegő egyre hűl, s azon kezded törni a fejedet, vajon keress-e magadnak táborhelyet éjszakára - lapozz a [76](#)-ra, vagy pedig pihenés nélkül folytatd-e utadat - lapozz a [224](#)-re.

66.

Az ajtó zárva van (valószínűleg biztonsági megfontolásból, hogy a bánya fenti szakaszát ezáltal elzárják a veremektől, amelyek balesetet okozhatnak - bár az itt dolgozó Goblinok élete mit sem ér). A tömör sziklafalon sem lehet átjutni. Megpróbálhatod betörni az ajtót - lapozz a [228](#)-ra, Vagy varázsolhatsz:

FUJ
[329](#)

MEN
[423](#)

GOP
[310](#)

NYI
[373](#)

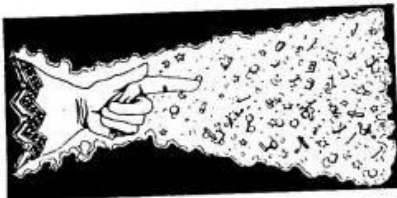
DOM
[350](#)



67.

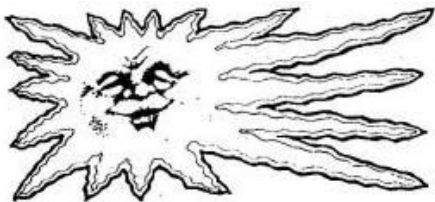
Korán ébredsz, és közvetlenül pirkadatkor elhagyod a fogadót a fejed körül köröző Jann társaságába. Ettől egyáltalán tegnap? Ha nem, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot!

Két út van előtted: az egyik a dombra vezet fel keletnek - lapozz a [135](#)-re, a másik lefelé visz nyugatnak - lapozz az [51](#)-re. Melyiket választod?



68.

Egyre csak fölfelé kapaszkodsz a domboldalban, míg néhány óra múlva egészen a csúcs közelébe nem érsz. Hirtelen zajt hallasz a távolból: jövés-menést, morgást, sziklához csapódó csákányok hangját. Megállsz hallgatózni. Úgy döntesz, nem az ösvényen mész tovább, hanem átvágasz az erdőn. Rövid idő múlva egy fa mögé rejtőzve szemrevételezed a tisztást. Jónéhány GOBLINT látsz egy bánya bejáratánál. Hatalmas, csillogó kövekkel és tompa fényű aranyrögökkel megrakott edényeket cipelnek kifelé a bányából, majd ismét eltűnnek a nyílásban. Onnan, ahol most állsz, könnyűszerrel beosonhatsz a bányába, hogy megnézd, hátha találsz ott valami értékeset - lapozz a [17](#) 5-re, vagy ha a bányára ügyet sem vetve inkább körbemész az ösvényhez, amely a domb túloldalára vezet le - lapozz a [13](#)-ra.



69.

Észrevétlenül osonsz el az őrbódé mellett. Lapozz a [237](#)-re.

70.

Menekülni próbálsz a lábad alatt megnyíló csapdából, de már késő. Legalább három métert zuhansz, majd eszméletlenül terülsz el a mélyben. Lapozz a [139](#)-re.

71.

Belöknek a kunyhóba, és rád zárják az ajtót. A foglyuk vagy. Körülbelül fél órát kutatsz a menekülést keresve, de hiába. Ha akarsz, leülhetsz enni a magaddal hozott Élelemből (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, ha a mai napon most táplálkozol először, és 1 ÉLETERŐ pontot, ha ma már ettél volna). Ezt követően vagy lefekhetsz aludni - lapozz a [109](#)-re, vagy virraszthatsz is, őrködve, nem történik-e valami rendkívüli - lapozz a [140](#)-re.



72.

Megvizsgálod a baltát, és egy üzenetet fedezel fel a nyelvébe vésve: "Ezt a baltát az Ökör évében készítették Glandragor, a Védelmező részére, és csakis jogos tulajdonosának engedelmeskedik." Egy számot is látsz az üzenet mellett: 233. Amennyiben tartalék fegyverként megtartod, 1 pontot le kell vonnod Támadóerődből, ha használod. Lapozz a [126](#)-ra.





73.

Minél beljebb mész a Fekete Lótuszvirág réten, egyre émelyítőbb az illat. Eufórikus állapotba kerülsz, és ugrándozni, szökdécselni kezdesz. Jann, aki még mindig a válladon ül, ugyancsak mámorban úszik. Teljesen kába vagy. Már nem tudsz megállni, forogni kezd veled a világ, és elterülsz a földön. Bezuhansz a virágok közé, és valami kemény tárgyba ütközöl. Rémülten látod, hogy az nem más, mint egy csontváz! Rémületed azonban nem tart sokáig, mert elveszted az eszméletedet... A Fekete Lótuszvirág édeskés illata mérgező és megfojt. Örök időkre itt fogsz pihenni a fekete halál mezején...

74.

Odamész a konyhához, és bekiáltasz az ajtón. A válasz néma csönd. Elhúzod a függönyt, és belépsz. Szemmel láthatólag laknak itt, erre utalnak az edények, serpenyők és a szanaszét heverő ruhadarabok. A tűzhely előtt a földön egy állat szétterített bőrét látod, de miközben körülnézel, nem veszed észre, hogy az állatbőr fején kinyílik egy szem. Háttal állsz az állatbőrnek, és nem látod, amint az egy FARKASKOPÓ alakját magára öltve felkel a földtől, és fogait vicсорítva vadul rád veti magát. Meg kell küzdened vele.

Farkaskopó

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd - lapozz az [50](#)-re. Ha akarod, varázsolj:

KIL
[315](#)

ÁTÉ
[402](#)

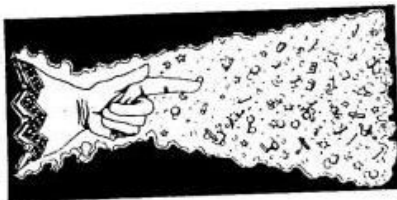
GOB
[425](#)

EME
[335](#)

BAG
[440](#)

75.

Elindulsz, hogy megkeresd a helyi fogadót. - Lapozz a [134](#)-re.





76.

A patakparton, a sziklák között jó kis bűvöhelyet találsz, és letelepszel éjszakára. Ha még nem ettél azóta, hogy elhagytad az Előretolt Helyőrséget, ehetsz az Élelmedből, ha van - nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.

A folyó vizének zubogásától hirtelen elálmosodsz. Rövidesen hangos csobbanás hangjára ébredsz. Amikor bűvöhelyedről kipillantasz, különös látvány tárul a szemed elé. Három aprócska, vékony, ember formájú teremtmény áll a parton, testük halványvörös fényt sugároz. Köveket hajigálnak a folyóba. Vidáman gurgulázva kacagnak fel, valahányszor sikerül eltalálniuk egy-egy halat, amely aztán a magasba ugrik a vízből, és mintha csak valami varázserő húzná, a víz fölétt átrepülve a lábuk előtt landol. Ha meglapulsz, abban reménykedve, hogy nem vesznek észre - lapozz a [281](#)-re. Ha felállsz és odakiáltasz nekik - lapozz a [12](#)-re.



77.

Megtalálja a Varázslatok Könyvét, és ledobja a földre a hátizsákokodat. - Az én könyvem! - kiáltja. - A hiányzó oldal! Miért nem mondtad, hogy nálad vannak a hiányzó varázslatok? - Kiviharzik a konyhába, és egy csésze itallal tér vissza, amit sietve a szádba önt. Ez egyfajta ellenméreg, mely fokozatosan élettel tölti meg bénult testedet. Gyengéden megpaskol, hogy magadhoz térj. Lapozz a [114](#)-re.

78.

- Sokféle segítséget adhatok neked az utadra - mondja a nő. - Jártas vagy-e a különféle varázstudományokban? - Ha megkéred, hogy segítsen a varázslatokban - lapozz a [17](#)-re, vagy a kardforgatásban - 240-re.

79.

A férfi idegesen odacsoszog hozzád, és kezét ráz veled. - Csak nem mágus vagy, idegen? kérdi. - Nem félsz tőlünk? Vagy tán olyan kuruzsló vagy, aki képes kigyógyítani minket a pestisből? - Amikor ezeket az utolsó szavakat kiejti, hátrahőkölsz, de már késő. Egy pestissel kerültél össze, és mostantól fogva mindennap 3 ÉLETERŐ pontot fogsz veszíteni mindaddig, amíg meg nem halsz, vagy nem találsz olyasvalakit, aki betegségedből kigyógyít. Minden reggel, ébredés után az első dolgod az legyen, hogy levonod magadtól a 3 ÉLETERŐ pontot! A felismerést döbbenet mész ki a kunyhóból, és gyorsan elhagyod a várost. Lapozz a [220](#)-ra.

80.

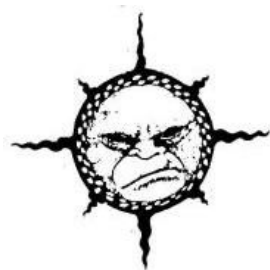
Óvatosan bemész a faluba, és körbejáród a házakat, de egy teremtett lelket sem találsz. A tábortűz lobog, mellette egy halomban fatuskók sorakoznak. Ha körül nézel a kunyhókban - lapozz a [189](#)-re. Ha elkiáltod magad, hátha előbújik valaki - lapozz a [42](#)-re.

81.

A főnti főúton indulsz el, mely keresztülvisz a falun. Egy helyütt, egy kis fogadóban ételt kínálnak eladásra. Ha akarsz, megállhatsz itt - lapozz a [257](#)-re. Ha továbbmész és átvágsz a falun - lapozz a [131](#)-re.

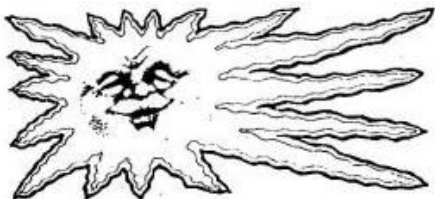
82.

Elsettenkedsz a barlangok mellett. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [250](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [181](#)-re.



83.

Legnagyobb szerencsétlenségedre nincs más menekülési lehetőség innen. Miközben a menekülésen töröd a fejed, a sziklatömb szétlapít a földön. Ez a Svinn bajnok is képtelen volt megmenteni a főnök lányát...



84.

2 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod magadtól, amiért alvás nélkül folytatod utadat. Miközben mész, előfordulhat, hogy lépteid zajára felfigyelnek az éjszakai lények. Lapozz a [123](#)-ra, és győződj meg róla, van-e a közeledben valaki. Küzdj meg vele, ha kell, majd lapozz vissza ide. Miután ezt megtetted - folytatd az utadat - lapozz a [31](#)-re.

85.

3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a makkzáró okozta sérüléseidért. Lapozz a [7](#)-re.

86.

Megállnak és szemügyre vesznek. Odahívánák magukhoz, de kissé zavarja őket a fegyvered látványa. Leteheted a fegyveredet, és csatlakozhatsz hozzájuk - lapozz a [185](#)-re, vagy megköszönheted a kedvességüket és továbbmehetsz - lapozz a [106](#)-ra.





87.

Még egy erszényt is kapsz tőle, melyben 7 Aranytallér lapul. Elégedetten kuncog, majd amikor már éppen távoznál, a válladra teszi a kezét, és megállít. - Alianna azonban csak úgy harc nélkül nem adja oda értékes jutalmát! - mondja, és amikor megfordulsz, látod, hogy a kezével a szék fölött körözve varázsol. A szék recsegni-ropogni kezd, és vadul megmozdul. FAGÓLEMMÉ változik a szemed előtt, és támadásra készen indul el feléd! Megküzdesz-e a teremtménnyel?

Fagólem

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd - lapozz a [169](#)-re. Varázsolhatsz is a harc helyett:

TÁN

ALV

MEL

TÜK

MUG

[339](#)[383](#)[297](#)[410](#)[287](#)**88.**

Megállsz az ajtóban, és bekiáltasz. Válasz azonban nem jön. Elhúzod a függőnyt, és belépsz a kis konyhába. A szobában körös-körül párnák hevernek a földön, és amikor belépsz, láthatatlan kürtök zenéje csendül fel. A dallam kellemesen bódító. Leülsz a párnákra. Van-e nálad furulya? Ha van, most előveheted, és játszhatsz rajta te is - lapozz a [11](#)-re. Ha nincs - lapozz a [179](#)-re.

89.

Épp jókor ugrasz el, mert a lábad alatt csapda volt. Hátranézel, és egy tátongó, mély vermet látsz, amelybe majdnem belezuhannál. Lapozz a [170](#)-re.

**90.**

A lakat kinyílik, és az öregasszony kipattan a ketrecből. - Hálásan köszönöm, hogy kiszabadítottál, idegen! - mondja. - Alianna ezért megjutalmaz! - Ha jutalomként egy varázstárgyat kérsz tőle - lapozz a [248](#)-ra. Ha segítségét kéred a harcban - lapozz a [122](#)-re.

91.

Elbúcsúzol a kereskedőtől, és elhagyod a kunyhóját. Ha bármilyen tárgyat vettél volna tőle - lapozz a [126](#)-ra, hogy megtudd, miféle tárgy az. Ha nem vettél tőle semmit, továbbmehetsz az utadon - lapozz a [163](#)-ra.

92.

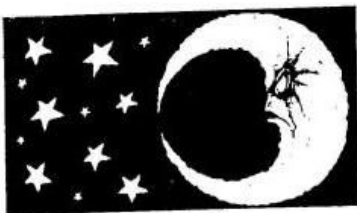
A fogadó nem olcsó. Egy ágyért éjszakára 5 Aranyat kell fizetni, és a vacsora 4 Aranyba kerül. Ha eszel, fizessd ki az árát és növeléd ÉLETERŐDET 2-vel (és 1-gyel, ha ma már ettél volna). Ha megalszol itt - lapozz az [55](#)-re. Ha nem, jobb, ha elhagyod ezt a falut, és máshol keresel magadnak szállást - lapozz a [21](#)-re.

93.

Dobj két kockával! Ha a kapott összeg kisebb, mint ÜGYESSÉGED, sikerül betörned az ajtót. Ha nem, újra megpróbálkozhatasz. Ha sikerül betörned, ha nem, mindenképp le kell vonnod magadtól 1 ÉLETERŐ pontot a próbálkozásért. Ha betöröd az ajtót - lapozz a [39](#)-re. Ha feladod a kísérletezést, visszatérhetsz az elágazáshoz, és elhagyhatod a barlangot - lapozz a [144](#)-re.

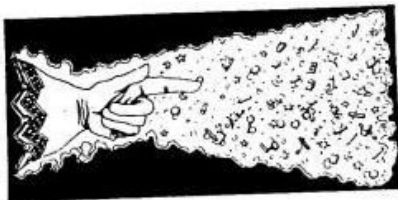
94.

Bár erősen szorítja valami a karodat, ez mégsem akadályoz meg abban, hogy továbbmenj. Valójában sokkal könnyebben haladsz, úgy, mintha valami láthatatlan kéz vezetne rá a helyes útra. Hirtelen megritkul a lábaid alatt a sűrű aljnövényzet és már egy derékig érő füves réten mész. Amikor kiérsz a növények sűrűjéből, a marok szorítása enyhül, majd végképp elenged. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Még mindig nem látod, hogy ki vagy mi vezetett rá a helyes útra. Lapozz a [105](#)-re.



95.

A Shamutanti dombok felé vezető ösvényen mész kifelé Cantopaniból. Kissé kényelmetlenül érzed magad, amikor a faluszéli kunyhók mellett haladsz el. Gúnyos arcok, füttyök kísérik az ajtók mögül, s érzed, hogy nem vagy igazán kívánatos személy e helyen, tehát örülsz, hogy elmész innen. A falu határában egy hatalmas sziklatömbhöz érsz, amely mögül két rossz arcú falusi férfi ront rád kivont karddal. BANDITÁK! Követelik, hogy add át nekik a hátizsákosodat. Ha megteszed, amire kérnek - lapozz a [261](#)-re. Ha nem, meg kell küzdened velük - lapozz a [104](#)-re.



96.

Leülsz, és a fiatalember érdeklődve fordul feléd. A söröző vendégei végül is napirendre térnek jelenléted fölött, és mindenki folytatja az ivást és a beszélgetést. A faluról kérdezed a fiatalembert. Arca elkomorul, és mogorván csak ennyit mond: - Ragadozómacskák! - Megkérdesz, mit jelent ez, de nem válaszol. Mogorván lehajtja a fejét. Megpróbálsz más témát bedobni, de a fiú hirtelen felpattan, és a nagymamájáról kezd el gagyogni valamit. Minél tovább beszélsz hozzá, annál inkább az az érzésed, hogy a falu bolondja mellett ülsz, aki rádadásul tökrészeg. Vagy egy óra múlva kimész a sörözőből. Ha keresel egy fogadót, ahol megszállhatsz éjszakára - lapozz a [211](#)-re. Ha kimész a faluból és valahol szabad ég alatt éjszakázol - lapozz a [62](#)-re.

97.

Magaddal viheted ezt az Élelmet. Lapozz a [75](#)-re.

98.

Az erdőből kiérsz a folyópartra. Utad egy ócska fahídon vezet át, majd a folyó mentén mész tovább a túlsó parton. Lapozz a [231](#)-re.



99.

Miközben elhaladsz az őrbódé mellett, egy alabárddal felfegyverzett Troll bukkan fel a kunyhó mögül, és észrevesz. Meg kell küzdened vele:

Troll

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd - lapozz a [177](#)-re. Ha varázslat segítségével akarsz vele megküzdeni, válaszd ki, melyikkel:

LÁP

NAP

LAM

KIL

BUT

[386](#)[363](#)[432](#)[414](#)[317](#)**100.**

Leeresztenek a sötét lyukon a verem aljára. Ha még mindig veled van Jann, a Minimó - lapozz a [286](#)-ra. Ha nincs - lapozz a [197](#)-re.

**101.**

Bellelleszted a kulcsot a zárba, de nem illik bele. Lapozz vissza a [4](#)-re, és válassz újra.

102.

Fölfelé mész az ösvényen, és csakhamar elérsz egy vízeséshez. Egyetlen út vezet el ide egy kunyhó mellett, ahol egy útonálló belépődíjat szed. 3 Aranytallért kell fizetnie annak, aki meg akarja nézni a vízesést. Gyönyörű ez a hely, a sziklákról hatalmas kristály cseppkövek csüngnek alá. Ha megfizeted a kért összeget és megnézed a vízesést - lapozz a [204](#)-re. Ha visszamész a faluba és keresel egy fogadót - lapozz a [92](#)-re. Ha kimész a városból - lapozz a [21](#)-re.

103.

Az idegen rád se hederít, és megmarkolja éles handszárját. Lapozz a [117](#)-re.

104.

A banditák morogva rád támadnak. Egyenként küzdj meg velük:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első bandita</i>	7	6
<i>Második bandita</i>	7	8

Ha legyőzöd őket - lapozz az [56](#)-ra. Ha nem akarsz harcolni, varázsolhatsz:

ERŐ	TÁN	BAM	TIV	ELT
288	308	327	348	371

Ha egyik varázslatot sem ismered, ránts el a kardodat, és küzdj meg a banditákkal a fent leírt módon.

105.

Könnyen haladsz a magas fűben. Egyszer csak egy kitaposott részhez érsz, ahol már járt valaki előtted, És pontosan arra tartott, amerre most te akarsz menni. Ha követed ezt a kitaposott utat - lapozz az [57](#)-re. Ha nem bízol ebben az útban, és inkább máshol vágsz ár a fűvön - lapozz a [32](#)-re.

106.

Utad kis idő múlva néhány kereskedőház mellett visz el, és megnézed, miféle portékát árúsítanak. Ha van pénzed és vásárolni akarsz, bármit megvehetsz az alább felsorolt tárgyak közül:

Egy gyönyörűen megmunkált kard	6 Aranytallér	Lapozz a 194 -re
Egy kerek papi sapka	4 Aranytallér	Lapozz a 247 -re
Három napra elegendő Élelem	6 Aranytallér	Lapozz a 97 -re

Ha nincs pénzed, megkérdezheted, nincs-e itt valami munkalehetőség a számodra - lapozz a [229](#)-re. Ha nem akarsz semmiféle üzletet kötni velük, kereshetsz egy fogadót, ahol megszállsz éjszakára - lapozz a [134](#)-re.

107.

Az italért 4 Aranytallért kér tőled, és nem enged az árból. Ha meg akarod venni tőle, fizess ki a kért összeget, és tedd el a palackot. Ha akarod, el is utasíthatod az ajánlatát. Lapozz a [280](#)-ra.

108.

Találsz egy megfelelő helyet az erdőben, ahol letáborozol. Ha ma még egyáltalán nem ettél, most ehetsz, ha van Élelmed, és így 2 ÉLETERŐ pont jutalomban részesülsz. (Ha ma már ettél volna, csak 1 ÉLETERŐ pont jutalmat kapsz.) Lefekszel, és csakhamar elalszol, de előfordulhat, hogy álmodat valamilyen éjszakai lény megzavarja. Jegyezd meg ezt a fejezetpontot (később vissza kell majd érned ide), és most lapozz a [123](#)-ra, hogy megnézd, vajon találkozta-e valamilyen teremtménnyel. 2 pontot hozzáadhatsz a dobott számhoz, mert nem valószínű, hogy az éjszakai lények a táborozók közelébe merészkednek.

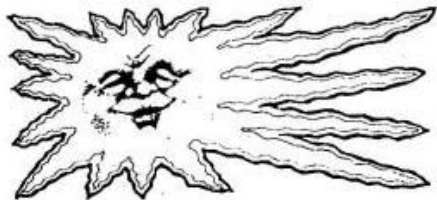
Másnap reggel ismét útra kelhetsz. Ha nyugodtan töltötted az éjszakát, 2 ÉLETERŐ pont jutalmat kapsz. Ha bármilyen éjszakai lény meglepett volna, csupán 1 ÉLETERŐ pont jutalmat kapsz. Továbbmész a dombra felvezető ösvényen. Lapozz a [36](#)-ra.

109.

Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, mert pihentél, de ha tegnap egyáltalán nem ettél egy falatot sem, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Továbbmész az ösvényen, mely felvisz a dombtetőre. Lapozz a [222](#)-re.

110.

Nagy nehezen feltápáskodsz a földről, és körülnézel. Egy kis fénysugár szivárog be a verembe, és egy alagutat veszel észre amely a szabadba vezet. Kezed egy szőrös tárgyon pihen, amelyről először azt hiszed, valamiféle teremtmény lehet, de most a fényben látod, hogy az nem más, mint egy poros csizma. Nem messze tőle ott fekszik szőrmebéléses párja is, amit magaddal vihetsz, ha akarsz. Mindkét Borrinszőr csizmát elteszed a hátizsákodba. Végigmész az alagúton, és a bányából kijutsz az erdőbe, a dombról levezető ösvényhez. Lapozz a [202](#)-re.





111.

Úgy látod, nagy a vigadozás a faluban. - Ma van a fiatalok fesztiválja - súgja oda neked Jann. - Egy évben egyszer a gyerekek vehetik át a hatalmat a faluban. Nagy a móka ilyenkor, mindenki kedvére csintalankodhat. - Az út szélén, kissé távolabb, néhány gyereket láttok sörözni. Szemmel láthatólag már elég sokat ihattak, legalábbis erre következtetsz feneketlen jókedvükből. Kissé tovább menve egy fiatalembert vesztek észre, aki éppen egy öregasszonyt fenekel el a térdére fektetve. Egy kunyhó előtt, mely a cégtábla szerint "Glandragor Kocsmája", fiúk verekednek. Lányok egy csoportja a Kristály Vízesés felé mutató útjelző táblánál áll, és nagyokat kuncogva igazítja útba az arra haladó idősebbeket. Ha nem akarsz részt venni ezen a fesztiválon és inkább megkeresed a fogadót - lapozz a [92](#)-re. Ha a kocsmába mész be - lapozz a [230](#)-ra. Ha a Kristály Vízesés felé indulsz el - lapozz a [102](#)-re. Ha viszont egyszerűen csak továbbállsz ebből a faluból - lapozz a [21](#)-re.

112.

A kis ember egyre csak vezet tovább, és csakhamar elérkeztek a Fejvadászok táborába. Nagy nyugtalanság támad, amikor megjelenik veled a település központjában. Egy csomó helybéli sietve tölt meg vízzel egy hatalmas üstöt, és azt a tűz fölé helyezi - most még nem tulajdonítasz ennek jelentőséget! Időközben téged bezárnak egy erős bambuszketrecbe, és őrt állítanak melléd. Ha Librához fohászkodsz segítségért - lapozz a [25](#)-re. Ha nem - lapozz a [242](#)-re.

113.

A teremtmény felpattan a levegőbe, amikor üdvözlöd, és óvatosan közelebb megy hozzád. Amikor látja, hogy nincs szándékodban megtámadni, kéri, hogy kísérd el őt a társaihoz. Ha odamész vele hozzájuk - lapozz a [216](#)-ra; ha azt mondd neki, hogy nem mész vele, inkább lepihensz ott, ahol vagy - lapozz az [52](#)-re.



114.

- Négy évvel ezelőtt egy hozzád hasonló vándor tévedt be hozzám - kezdi.
- Ez a csirkefogó lapozgatta a könyvemet, és amikor rajtakaptam és felelősségre vontam, elszelelt, és magával vitte ezt az oldalt. Valami varázsló lehetett, olyan gyorsan tűnt el a szemem elől. Megpróbáltam az Öregítő varázslatot alkalmazni ellene, de nem használt. - Megköszöni, hogy visszahoztad neki a lapot, és felajánlja, hogy megmutatja, mennyire hasznos az. Ha akarod, megszabadít a Minimó kellemetlen társaságától. Ha meg akarsz szabadulni Janntól, és vissza akarod nyerni varázslótehetségedet, add össze a nálad lévő oldal számát a következő oldal számával, és lapozz arra a pontra. Ha nem jegyezted fel az oldalszámot, vagy ha nem akarsz megválni Janntól, az öregasszony elenged, és ismét folytathatod az utadat. Lapozz a [232](#)-re.

115.

Kifizeted a 3 Aranyat, és megszálisz éjszakára. 2 ÉLETERŐ pontot nyersz az éjszakai pihenésért. Lapozz a [30](#)-ra.

116.

Az étel meleg és tápláló. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot! Ne felejts el fizetni az ételért (1 Aranytallér), és folytasd az utadat. Lapozz a [131](#)-re.

117.

Felkészülsz a magas GYLKOS elleni harcra:

Gyilkos

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 6

Varázsolhatsz is, ha akarsz:

MUG

LÁP

EME

KIL

FIX

[368](#)

[452](#)

[305](#)

[393](#)

[342](#)

Ha megküzdesz vele és legyőzöd - lapozz a [153](#)-ra. Dönthetsz úgy is, hogy megkíméled az életét, ha ÉLETERŐ pontjai 3-ra vagy ennél kevesebbre csökkennek, mindaddig, amíg minden kétséget kizáróan győzöl (vagyis ha saját ÉLETERŐ pontszámod legalább 6 nem lesz). Lapozz a [187](#)-re.

118.

Sikerül elsurranod a teremtmény mellett, amely ugyan veszedelmesen vicсорol rád, mégsem bánt. Lapozz a [193](#)-ra.

119.

Benyitsz az ajtón. A ház rendes, gondozott; minden bizonnyal rendes gazdasszony lakik itt. Bent egy asztal van, körülötte székek. Az egyik sarokban egy matrac hever a földön, és a nagy konyha arra utal, hogy aki itt él, szeret főzni, bárki legyen is az. Az egyik sarokból, egy szekrény mögöl kiáltást hallasz. Amikor odamész, hogy megnézd, ki van ott, egy nagy ketrecet látsz, amelybe ezúttal egy igen szép fiatal nő van bezárva. - Ó, jószágos idegen - mondja könnyörögve -, kérlek, szabadíts ki ebböl a ketrecből. Két nappal ezelött zártak be ide azok az átkozott Elvinek. Ugye kiszabadítasz? - Ha kiszabadítod - lapozz a [4](#)-re. Ha megkérded, mi hasznod lesz neked ebböl - lapozz a [78](#)-ra. Ha körül nézel a kunyhóban, mit lophatnál el - lapozz a [213](#)-ra.

120.

Visszamész az elágazáshoz. Vagy a másik vágaton mész tovább - lapozz a [149](#)-re, vagy visszamész a bánya bejáratához - lapozz a [144](#)-re.

121.

Mikor a két Elvin észreveszi, hogy a társuk meghalt, összesúgnak, felröppennek a levegőbe, és eltűnnek. Csakhamar már nem is látod őket. Még fél óra múlva sem jönnek vissza, így hát összeszeded a holmidat, és útra kelsz. Lapozz a [224](#)-re.

122.

Átnyújtja neked a Kardvívó tudomány Ragnar Karszalagját. Mikor ez a karszalag rajtad van, mindig 2 ponttal növelheted Támadóerődöt, ha kardodat fegyverként használod. Eröd viszont a szokásos lesz, ha bármilyen más fegyvert használsz. Lapozz a [87](#)-re.





123.

Dobj egy kockával, hogy megállapítsd, vajon milyen éjszakai teremtménnyel találkozótál:

DOBÁS	TEREMTMÉNY	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
1	Óriás Denevér	5	5
2	Óriás Denevér	5	5
3	Farkaskopó	7	6
4	Farkasember	8	9
5 +	Senki		

Bármelyik teremtménnyel találkozol, meg kell küzdened vele. Használhatod az alábbi varázslatokat is, ha akarsz:

RAN	GUM	TIV	WIK	NÖV
396	421	448	437	453

Miután ellenőrizted, kivel találkozótál - lapozz vissza az előző pontra.

124.

- Nem menekülhetsz Mananka Szellemétől! - ordítja az arc. - Küldetésedet átok sújtja! - Látod, amint a füstfelhő összeáll és visszakúszik a dobozba. Eltűnődsz a Szellem átkán, de nem sokat tehetsz. Míg meg nem szabadulsz ettől az átoktól, ÉLETERŐD ezt alaposan megsínyli. Ha bármilyen oknál fogva, kivéve, amikor varázsolsz, ÉLETERŐ pontot vesztesz, 1 plusz ÉLETERŐ pontot is le kell vonnod magadtól. Megpróbálhatsz megszabadulni az átoktól, de míg ezt teszed, sokkal jobban ki vagy téve a különféle veszedelmeknek. Most már elhagyhatod a kunyhót, és folytathatod az utadat. Lapozz a [196](#)-ra.

125.

Most pedig elhagyhatod Kristatantit a dombról kanyarogva levezető ösvényen. Egész reggel követed az erdő bütykös fái közt tekergő ösvényt, míg végül elérsz egy tisztásra, ahonnan észak felé egy újabb ösvény indul tovább. Az útkereszteződésnél az egyik útjelző tábla egyenesen Dhumpus felé mutat, a másik nyugatnak, Alianna felé. Ha egyenesen mész tovább - lapozz az [54](#)-re, ha nyugatnak tartasz - lapozz a [154](#)-re.

126.

Átvizsgálhatod a szerzeményeidet, ha a megadott fejezetekre lapozol: ital ([274](#)); pallos (43); furulya (249); balta (72); fogakkal teli zsák (190); ékszer (152).

Miután összes szerzeményedet átvizsgáltad, visszatérhetsz ide. Hogy továbbmehess - lapozz a [95](#)-re.

127.

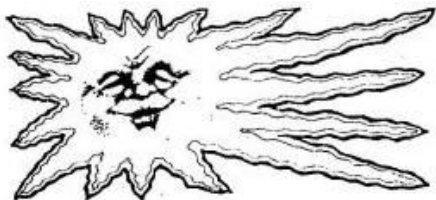
Szinte egész délelőtt a kanyargós ösvényen mész a domboldalban. Ha akarod, útközben megállhatsz, és ehetsz az Élelemből, így 2 ÉLETERŐ pontot nyersz. Dél körül egy elágazáshoz érsz. Az egyik ösvény a dombról a lankás völgybe vezet, majd onnan ismét fel egy másik dombra. A másik ösvény egy kötelekkel megerősített fahídhöz vezet, mely két dombot köt össze. Ha átmész a hídon - lapozz a [27](#)-re. Ha a domboldalban húzóódó ösvényen mész tovább lefelé - lapozz a [38](#)-ra.

128.

Rohansz, ahogy csak bírsz, de hirtelen rájössz, hogy egy ismeretlen bányába futottál be, melynek egyetlen kijárata becsukódott mögötted! Ha beljebb mész a bányába - lapozz a [24](#)-re. Ha nem, visszafordulhatsz az ajtó felé - lapozz a [66](#)-ra.

129.

A kocsis vidám fickó, és jobban szeret társaságban utazni, mint egyedül. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért felvett. A délelőtt nagyobb részét békés utazással töltöd, de nem haladtok gyorsabban, mintha gyalog mennél. Kis idő múlva elérték ahhoz a földhöz, ahonnan a férfi a zöldséget gyűjti be. Felajánlhatod neki, hogy segítesz egy órácskát, cserébe a fuvarért - lapozz a [173](#)-ra. De magára is hagyhatod, és folytathatod az utadat - lapozz a [46](#)-ra.



130.

Az ajtó lassan kinyílik, de egy ponton megakad, és nem megy tovább. Egy kattanást hallasz, melyet vészjósló morajlás követ. A hátad mögött egy fal nő ki a földből, és elzárja előled a menekülés ját. Ekkor hatalmas csobbanást hallasz, és amikor megfordulsz, döbbsen látod, hogy több száz liter víz árasztja el bugyogva a szobát! A szobát és a folyosót elárasztó víz elsodor. Ha nem cselekszel gyorsat, a víz teljesen megtölti a szobát, és megfulladsz. Ha akarsz, varázsolj:

CSA
[390](#)

FÚJ
[324](#)

DIP
[416](#)

ERŐ
[365](#)

SUD
[445](#)

Ha más terved van - lapozz a [64](#)-re. Ha eddig még nem kérted volna istennőd segítségét, most megteheted - lapozz a [260](#)-ra.

131.

Elhagyod a falut, és továbbmész az ösvényen Körülbelül fél óra múlva elérsz a dombok lábáig, és elindulsz fölfelé. Öt perc múlva egy elágazáshoz érsz. A két út közül melyiken mész tovább? Lapozz a [183](#)-ra.

132.

Elengedik a kezedet, és hagyják, hogy varázsolj nekik:

TIL
[353](#)

JAP
[376](#)

KIN
[292](#)

GOB
[401](#)

HAT
[316](#)

Ha ezek közül egyiket sem ismered - lapozz a [218](#)-ra.



133.

Óvatosan méssz az ösvényen, ahol az aljnövényzet egyre bujábbá válik. Hirtelen megreccsen egy ág a lábad alatt. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [70](#)-re. Ha SZERENCSED van - lapozz a [89](#)-re. Ha nem akarsz próbára tenni a SZERENCSEDET - lapozz a [70](#)-re.

134.

A fogadóban 3 Aranyat kérnek a vacsoráért és 3 Aranyat a szállásért. Ha van pénzed, ehetsz. Az étel (Dombifarkas-pecsenye rizzsel) 3 ÉLETERŐ ponttal növeli pontjaidat, ha ma még nem ettél volna, és 2 ÉLETERŐ ponttal, ha nem ez az első étkezésed. Ha itt akarsz maradni a fogadóban északára - lapozz a [115](#)-re. Ha nincs nálad ennyi pénz, vagy nem adsz ki ennyit, elhagyhatod a falut, és kereshetsz magadnak más éjszakai szállást - lapozz a [14](#)-re.

135.

Már jó ideje méssz az ösvényen, amikor végre kiérsz a sűrű erdőből, és orrodra finom illat csapja meg. Jobb kéz felől gyönyörű fekete virágokkal teli rét tárul elé.

Az ösvény átvezet a réten, majd fel a dombtetőre és le a völgybe. Jann azt állítja, ez a legrövidebb út Torrepaniba, a következő faluba. Ha nem hiszel neki, varázsolhatsz:

FIF

[435](#)

SUD

[341](#)

FUJ

[419](#)

VAR

[321](#)

CSA

[394](#)

Folytathatod is az utadat - lapozz a [73](#)-ra. Vagy vissza is mehetsz, és választhatod a Birritantiból levezető másik utat - lapozz az [51](#)-re.

136.

Ha ma ez az első étkezésed, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot! Ha már ettél, csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz. Pihensz egy félórásckát, majd folytatod az utadat. Lapozz [65](#)-re.



137.

Továbbmész a bokrok között, amikor elérsz egy pontra, ahol az aljnővényzet ritkulni kezd, és már derékig érő fűben gázolsz. Lapozz a [105](#)-re.

138.

Addig mész a vágaton, amíg egy hatalmas kőajtóig nem érsz, mely elzárja az utadat. Ha lenyomod a kilincset - lapozz a [255](#)-re. Ha visszamész az elágazás és a másik vágaton indulsz el - lapozz a [149](#)-re.

139.

Amikor visszanyered az eszméletedet, látod, hogy mindkét kezed és lábad meg van kötözve. A téged körülvevő fekete bőrű FEJVADÁSZOK izgatott karattyolása halálfélelemmel tölt el. Megpróbálhatsz varázsolni:

RIS
[357](#)

KIN
[406](#)

MEL
[333](#)

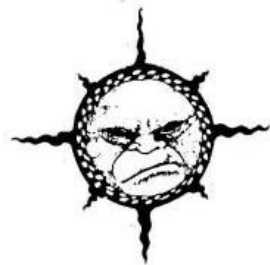
TIL
[450](#)

WIK
[379](#)

Ha akarod, megvárhatod, hogy mit szándékoznak veled csinálni - lapozz a [112](#)-re.

140.

Az ajtót lesve, ébren töltöd az éjszakát, de nem zavar meg senki. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, amiért nem aludtál éjszaka, és további 3 ÉLETERŐ pontot, amiért tegnap nem ettél semmit. Lapozz a [222](#)-re.

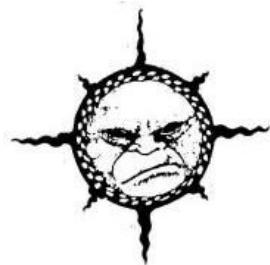


141.

A baltába vésett jelek valamilyen ismert nyelven íródtak, de a balta nyele és feje igencsak elkopott, és valószínűleg nem fog már túl sok csatát megélni. A kereskedő 7 Aranyat kér a fegyverért. Ha akarod, kifizetheted ezt az árat, vagy alkudhatsz. Ha alkudni akarsz, dobj két kockával. Ha 7-nél kevesebbet dobsz, keményen alkuszol, és a kereskedő elfogadja az ajánlatodat. Annyi Aranyat adsz neki, amennyit dobtál. Ha 7-nél többet dobsz, megdühödik, és felemeli az árat, annyira, amennyit dobtál. Fizess, ha akarsz, és - lapozz a [280](#)-ra.

142.

Előhúzod kardodat, és megpróbálsz lefeszíteni vele a lakatot. Dobj két kockával, és a kapott összeget hasonlítsd össze ÜGYESSÉG pontjaid számával. Ha ez az összeg alacsonyabb, mint ÜGYESSÉGED, sikerül lefeszítened a lakatot, és az asszonyt kiszabadítod a fogságból - lapozz a [90](#)-re. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy magasabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a lakat meg sem moccan. Minden alkalommal, amikor megpróbálsz lefeszíteni a lakatot a kardoddal, annak éle kicsorbul, s ezért ha ezt a fegyveredet használod majd a későbbiek során, mindig le kell vonnod 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL. Ha két kardod van, akkor használhatod a kevésbé értékeset, hogy ne kelljen büntetést fizetned, amikor kardra lesz szükséged. Legalább egyszer meg kell próbálnod a lakatot lefeszíteni, de aztán bármikor továbbállhatsz a kunyhóból - lapozz a [278](#)-ra.



143.

A púpos mosolyogva így szól:

*"Válaszod igaz és helyes!
Most pedig felelj a második kérdésre:
Három falun mentél eddig keresztül,
Melyik volt az első, a második és a harmadik?"*

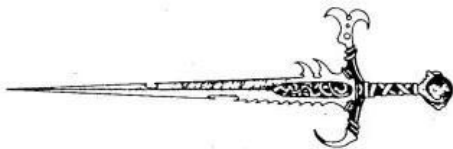
Mit felelsz neki?

Cantopani, Kristatanti és Dhumpus
Kristatanti, Birritanti és Dhumpus
Cantopani, Gorretatiti és Dhumpus

Lapozz a [262](#)-re
Lapozz a [253](#)-ra
Lapozz az [59](#)-re

144.

Ügyelve arra, nehogy a kíváncsi Goblinok észrevegyenek, kimész a bányából. Tedd próbára a SZERENCSEDÉD! Ha SZERENCSED van - lapozz a [259](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [217](#)-re.



145.

Mindkét doboz egyszerű fadoboznak látszik, amit kapocs zár le. Ha a bal oldalt akarnád kinyitni - lapozz a [251](#)-re. Ha a jobb oldalt nyitod ki - lapozz a [258](#)-ra.

146.

A tea igen frissítően hat rád, és nyersz 1 ÉLETERŐ pontot! 1 SZERENCSE pontot is kapsz, amiért helyesen döntöttél. Az öregasszony káromkodik, majd mozdulatai lelassulnak. Kibotorkál a konyhába, ahol ismét iszik valamit. Kisvártatva visszatér, és megkérdezi, mi járatban vagy érre felé. Különösen az érdekli, hogy találkozta-e egy öregemberrel. Ha van nálad egy oldal a Varázslatok Könyvéből - lapozz a [184](#)-re. Ha nincs - lapozz a [219](#)-re.



147.

Az enyhe emelkedő egyre meredekebbé válik, és többször is meg kell pihened a délelőtti folyamán. Végül felérsz a dombtetőre, és amikor letekintesz, látod, hogy az ösvény rozoga kunyhókkal teli kis településhez vezet le. Amikor megjelensz a faluban, mintha csak félnének tőled, mindenki bemenekül a házába. Szánalmas külsejű, alacsony termetű, aszott bőrű népség ez. Sokuknak hiányzik a lába, némelyikük meg csak a kezével kapaszkodva tudja odébb vonszolni magát. Ha megpróbálsz szóba elegyedni a helybéliekkel - lapozz a [61](#)-re. Ha nem állsz meg a faluban, hanem továbbmész - lapozz a [220](#)-ra.

148.

Ettél-e azóta, hogy elhagytad tegnap az Előretolt helyőrséget? Ha nem, iszonyúan éhes vagy, és le kell vonnod magadtól 3 ÉLETERŐ pontot, amiért egész nap étlen-szomjan vándorolsz. Ahogy továbbmész, egyszer csak elérkezel egy sziklák közé kifeszített kötélhídhöz. Ha a folyónak azon az oldalán folytatod tovább az utadat, ahol most vagy - lapozz a [209](#)-re. Ha átmész a hídon a folyó túloldalára és egy ösvényen fölfelé indulsz a szemközti dombra - lapozz a [19](#)-re.

149.

A vágat jobbra kanyarodik, majd egy ajtónál ér véget. Ha megpróbálsz benyitni az ajtón - lapozz a [268](#)-ra. Ha inkább kimész a bányából - lapozz a [144](#)-re.

150.

Amint mész át az erdőn, csakhamar egy másik ösvény keresztezi az utadat. Mindaddig északnak mész rajta, amíg egy útkereszteződéshez nem érsz. Az az útjelző tábla, amely nyugat felé mutat, Aliannába irányít, az pedig, amelyik egyenesen előremutat, Dhumpusba. Ha Alianna felé mész tovább - lapozz a [154](#)-re, ha Dhumpusba - lapozz az [54](#)-re.

151.

Kissé továbbmész az alagútban, és nyöszörgő hangra leszel figyelmes. Fáklyád lángja egy törékeny alakot világít meg. A sötét sarokban egy ifjú Svinn lány rejtőzik! Amikor felsegíted, könyörögve kér, hogy mentsd meg őt. Egy dolgotok van: menekülni innen! Lapozz a [195](#)-re.

152.

A foglalatban lévő csillogó drágakő érintésre hideg, de különleges fénnel ragyog. Elteszed a hátzsidóba. Kincsöd valójában egy Jégékszer, amely később majd elolvad, és értéktelen folyadék lesz belőle. Feleslegetsen pazaroltad rá a pénzedet. Lapozz a [126](#)-ra.

153.

Átkutatod a zsebeit, és találsz 3 Aranytallért. Most már tovább folytathatod az utadat az ösvényen. Lapozz a [212](#)-re.



154.

Kissé lejjebb, az ösvény mentén, festői környezetben lévő kunyhó mellett visz az utad. A kunyhót a zöld különböző árnyalataiban pompázó dús lombú fák veszik körül, falait virágok díszítik, ajtaját pedig festett rajzok. Odamész az ajtóhoz, és bekopogsz - válasz azonban nem érkezik. Ha bemész a kunyhóba - lapozz a [119](#)-re. Ha inkább továbbmész - lapozz a [278](#)-ra.

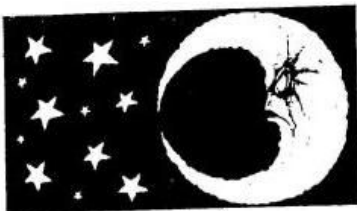
155.

Átkutatod a testeket, de csak 2 nyavalyás Aranytallért találsz a ruhájuk zsebében. Elteheted azt a 8 fogat is, amely az első Goblin mellett hever a földön. Lapozz a [202](#)-re.



156.

Letérsz az ösvényről, és a dús aljnövényzeten átvágva a falu felé indulsz, hogy körülnézz. Csak nehezen haladsz előre a sűrű cserjék és a magas fű között; minduntalan beleakadsz az ágakba. Hirtelen úgy érzed, mintha egy erős kéz ragadná meg a karodat. Megfordulsz, de senkit sem látsz! Ha megpróbálsz továbbmenni - lapozz a [94](#)-re. Ha felkészülsz védekezésre - lapozz a [241](#)-re.



157.

Az ösvény meredeken visz fölfelé, és egyszer csak egy erdőbe jutsz. A délutáni nap sugarai átszüremlenek a fák között, és különböző alakzatokat varázsolnak a szemed elé. Hol egy fura alakú állat, hol valami ahhoz hasonló jelenik meg a szemed előtt, mintha csak téged figyelne, de amikor jobban megnézed, rögtön látod, hogy az nem más, mintegy különös metszésű bokor vagy a falevelek játéka. Végül egy olyan helyre érsz, ahol lepihenhetsz és ehetsz, ha akarsz - lapozz a [18](#)-ra. Ha inkább továbbmész - lapozz a [210](#)-re.

158.

Benn a házban egyetlenegy bútor sincs. A szoba közepén ég a tűz, és a szemközti falnál ott lapul a háromtagú család. Ha barátságod jeléül kezet nyújtasz nekik - lapozz a [79](#)-re. Ha inkább varázsolsz:

GAK
[385](#)

ERŐ
[431](#)

RAN
[337](#)

FAM
[413](#)

DOK
[299](#)

Egyébként el is hagyhatod a kunyhót - lapozz a [220](#)-ra.



159.

Kissé feljebb az ösvényen újabb tárgyra bukkansz: ezúttal egy kis medalliont találsz, benne egy nőt ábrázoló portréval, melyet minden valószínűség szerint a Csenőfű lopott el az előtted erre járó, mit sem sejtő halandótól. Ha akarod, elteheted ezt a talált tárgyat. Nemsokára, már távol a falutól, ismét a folyóparton haladsz tovább. Lapozz a [231](#)-re.

160.

Istennődhöz fohászokszd éppen, amikor az alázúduló törmelék moraja közben meghallod a nyíló ajtó nyikorgását. Épp jókor surransz ki a résen, mert az alagút felől iszonyatos dübörgés hangja üti meg a füledet. Menj vissza az elágazáshoz - és lapozz a [120](#)-ra.

Libra segítségét kérted, és ez volt az egyetlen alkalom a Shamutanti dombok között, hogy ezt megtehetted. Ha azalatt az idő alatt, míg innen eljutsz Kharéba, ismét a segítségéért esedeznél, nem fog már meghallgatni (még akkor sem, ha a szövegben ezt az utasítást is kapnád). Most már csak önmagadra számíthatsz.

161.

Az ételt épp most szolgálják fel. Ha le akarsz ülni és enni szeretnél, fizess ki a 2 Aranyat, és add meg a Búzós Borzpörköltet. Ha megetted, 3 ponttal növelheted ÉLETERŐDET! A fogadóban nem eheted a saját Élelmedet. Ha megszálisz éjszakára, fizess érte 3 Aranytallért. A felkínált ágy nem túl tiszta, de kényelmes, és 5 ponttal növelheted ÉLETERŐDET az éjszakai pihenésért.

Ha csak enni akartál, de pihenni nem - lapozz a [62](#)-re. Ha éjszakára is megszálaltál - lapozz a [45](#)-re.

**162.**

Meg kell küzdened az Óriással:

Dombi Óriás

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd - lapozza [265](#)-re. De varázsolhatsz is ellene:

YOB
[361](#)

KIL
[430](#)

BUT
[338](#)

NÖV
[411](#)

ELT
[384](#)

163.

A falusiakat egyre jobban kezded érdekelni, és úgy döntesz, hogy inkább továbbállsz. A Cantopaniból kivezető ösvényen mész a Shamutanti dombok felé. Körülbelül fél óra múlva az ösvény kettéágazik. Lapozz a [183-ra](#).

164.

Az ösvény egy zubogó patak mellett vezet a patak nyugati oldalán. A völgy kissé összeszűkül, de csakhamar elérsz egy sík, füves partszakaszra, ahol lepihenhetsz és ehetsz az Élelmedből - lapozz a [136-ra](#). Ha inkább továbbmész - lapozz a [65-re](#).

165.

Megpróbálhatod fegyvereddel megölni a veremben lévő kígyókat. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, ismét Tedd próbára a SZERENCSEDET! Addig kell próbálkoznod amíg egymásután háromszor nem lesz SZERENCSED. Valahányszor nincs SZERENCSED, 3 ÉLETERŐ pont sérülést okoz a kígyók marása. Ha egymást követően háromszor van SZERENCSED, sikerül megölnöd az összes kígyót - lapozz a [206-ra](#).

166.

Melyik varázslatot választod?

ALT

[332](#)

HAT

[295](#)

BAG

[313](#)

TIV

[380](#)

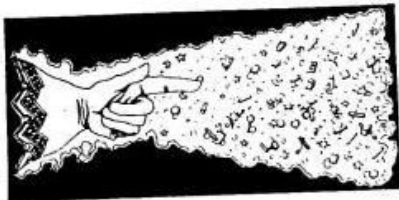
KIL

[427](#)

Ha nem ismered ezeket a varázslatokat, vagy egyiket sem akarsz alkalmazni, a fegyveredet kell használnod. Lapozz a [20-ra](#).

167.

Lapozz a [245-re](#).



168.

A hátizsákodért nyúlsz, de amint fölemeled, rémülten azonnal vissza is ejted, mert az megmozdul! Valami van benne! Miközben óvatosan kinyitod, egy zöld, nagy hasú, mókusféle teremtmény ugrik ki belőle, és eltűnik a fák rengetegében. Káromkodsz egyet, és belenézel a hátizsákodba. Már késő: a kis teremtmény felfalta az összes Élelmedet! Dühös vagy magadra, amiért ilyen elővigyázatlan voltál, gyorsan felszedelődzködsz, és folytatóz az utadat. Lapozz a [210](#)-re.

169.

Szélesebesen elhagyod a házat, és visszaindulsz az ösvényen az elágazáshoz, ahol Dhumpus felé mész tovább északra. Lapozz az [54](#)-re.

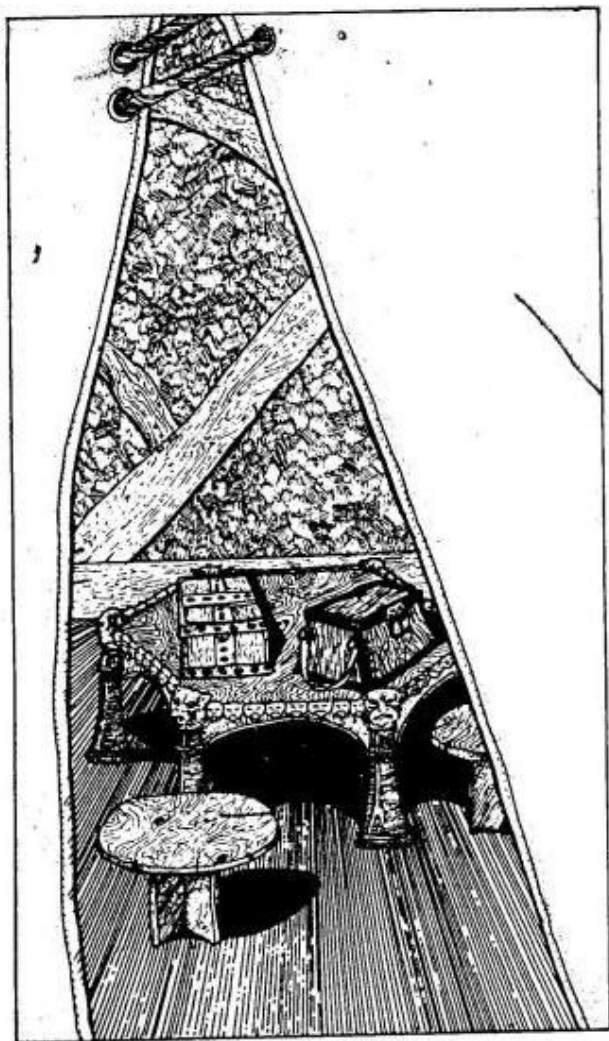


170.

Örököd nem tart sokáig, ugyanis a következő lépésnél a lábad kiold egy szerkezetet. Ennek következtében három, éles karókkal teletűzdelt pózna csapódik fel előtted. Karóba húz ez az ördögi szerkezet, és utad itt véget ér! Fejed nemsokára ott fog díszelegni a többi karóba húzott fej között, melyeket az imént hagytál el...

171.

Ez a teremtmény egy MINIMÓ, és Jann a neve. Igen barátságos, és elmondja, hogy a Shamutanti dombok legnagyobb falujára, Birritantira látsz le. Birritanti lakói vendégszeretőek, és minden erre járó legalább egy éjszakát eltölt a falujukban. Így aztán kissé borsosak az árak. A Minimó el akar kísélni. Ha hagyod, hogy lekísérjen az ösvényen Birritantiba - lapozz a [111](#)-re. Ha azt mondod neki, hogy inkább egyedül mész le - lapozz a [37](#)-re.



172.

Bekiabálsz a kunyhókba, de nem jön válasz. Szétnyitod a függönyt, és belesel. Egy alacsony asztal és körülötte három szék áll a szoba közepén. Az asztalon két dobozt látsz. Ha bemész és megnézed, mi van a dobozokban - lapozz a [145](#)-re. Ha a másik két kunyhó egyikét, a zöld függönyöset nézed meg - lapozz a [88](#)-ra. Ha a barna függönyöset nézed meg - lapozz a [74](#)-re.

173.

Hálából, amiért segítettél neki, egy nap étkezéshez elegendő zöldséget ajándékoz neked. Ezt követően elbúcsúzol tőle, és továbbmész az ösvényen. Lapozz a [46](#)-ra.



174.

Kissé feljebb az alagútban egy ajtóhoz érsz. Ha megpróbálsz benyitni rajta - lapozz a [130](#)-ra. Ha inkább visszamész az elágazáshoz és a másik alagúton folytatod az utadat - lapozz a [151](#)-re.

175.

Odalopakodsz a domboldalban a barlang bejáratához. Mikor minden elcsendesedik körülötted, úgy döntesz, hogy besurransz a nyíláson, és elrejtőzöl a félhomályban. Óvatosan elindulsz a tárna mentén, majd egy elágazáshoz érsz. Ha balra mész tovább - lapozz a [138](#)-ra, ha jobbra - lapozz a [149](#)-re.

176.

Miközben lefelé mész az ösvényen, egy útjelző tábla mellett haladsz el. Megérkeztél Dhumpusba. Ha keresel egy fogadót, ahol megszállhatnál éjszakára - lapozz a [134](#)-re. Ha előbb beszélsz a falu lakóival - lapozz a [34](#)-re.

177.

Átkutatod a Troll testét és a kunyhóját. A kunyhóban egy erszényt találsz, s benne 3 Aranyat. A Troll nyakában egy kis meggőrbített fémamulett lóg. Ez egy Szerencse Talizmán - bár a Trollnak kevés szerencsét hozott. Amíg ez a nyakadban van, mindig levonhatsz 1 pontot a kockadobásod összegéből, amikor próbára teszed a SZERENCSEDET. Lapozz a [237](#)-re.

178.

Az ösvény vad cserjés közt kanyarog. A vidék teljesen elhagyatott, és a síri csöndet néha-néha csupán egy-egy varjú káromgása töri meg. A madarak meg-megállnak fölötted a levegőben, mintha csak ellenőriznének utadon, s jelenlétük szorongással tölt el. Egy kisebb dombon áthaladva lenézel, és látod, hogy az ösvény a Shamutanti dombok lábánál egy kicsiny településhez vezet. Miközben a falucska közelébe érsz, a hangokból és zajokból arra következtet, hogy lakói otthon vannak. Minthogy az ösvény keresztülvezet a falun, nincs más választásod, arra kell átmenned. Ahogy elhaladsz a zsúptetős, kerek agyagvaskók között, a sötét ajtónyílásokból szemek merednek rád, és lesik minden mozdulatodat. Az egyik kunyhóból hirtelen egy falusi férfi jön oda hozzád. Vagy másfél méter magas, zömök, vállas ember, csupán egy szakadt nadrág van rajta. Tekintete vad, hosszú vörös haja és szakálla csupa kóc. - Megállj, idegen! - kiáltja. - Mit keresel itt Cantopaniban? - Mit felelsz neki?

Azt, hogy kereskedő vagy?

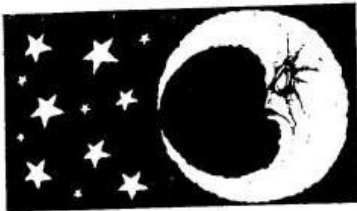
Megkéred, hogy igazítson útba?

Azt, hogy éhes vagy, és Élelemre van szükséged?

Lapozz a [264](#)-re.

Lapozz a [33](#)-ra.

Lapozz a [198](#)-ra.



179.

Úgy érzed, ha még néhány percig hallgatod ezt a zenét, azonnal elalszol. De a zene oly megnyugtató hatással van rád, hogy képtelen vagy ellenállni. Lassan elszenderedsz. Lapozz a [279](#)-re.

180.

Letelepszél egy kis tisztáson, és hátizsákból előveszed az Élelmedet. Éberén figyelsz a környező zajokra, és megriadsz, amikor a közeledben egy csapat erdei sirály röppen fel a levegőbe. Ha akarod, összerámolhatod a hátizsákadat, és folytathatod az utadat - lapozz a [133](#)-ra. De maradatsz is, és folytathatod a táplálkozást - lapozz a [272](#)-re.



181.

Rálépsz egy ágra, mely nagyot reccsen. Zajt hallasz az egyik barlangból, mintha valaki közeledne feléd. Egy hatalmas alak jelenik meg a szemed előtt rongyos ruhában, kezében jókora bunkósbottal. Egy ÓRIÁS közeledik feléd! Ha felkészülsz a támadásra - lapozz a [162](#)-re. Ha megszólítod - lapozz a [256](#)-ra.

182.

Mit adsz a férfinak? Ha van egy baltád, lapozz arra a pontra, amelynek a száma a baltába van bevésve. Ha nincs baltád, valami mást kell adnod neki - lapozz a [29](#)-re.





183.

Miközben épp azt latolgatod, vajon melyik ösvényen is menj tovább, a fejed fölül egy hatalmas fa tetejéről vékonyka hangon megszólal valaki. Óvatosan közelebb mész a fához, melynek alsó ágán egy öregembert pillantasz meg, aki ott kucorog, és fél leugrani. Korát tekintve ez egyáltalán nem furcsa. Kéri, hogy segítsd le, és készséggel megteszed. Megtudod, hogy Dhumpusból jön, és az analandi Előretolt helyőrség felé tart. Útja mindaddig biztonságos volt, amíg az Elvinek meg nem támadták. Kirabolták, és itt hagyták a fa tetején. Hálából, amiért segítettél neki, egy kis versikét mond el neked, amely szerinte a segítségére lehet:

*"Látod őt, habár ő nem lát téged;
A fekete szemű gonosz rémet
Az egykori őrt, kinek sorsa
Maga a szabadság kulcsa."*

Nem tudja pontosan, mit jelent ez a vers, annyit azonban tud, hogy az Elvinek igencsak szeretnék megtalálni a kérdéses kulcsot. Rád tukmálja egyetlen értékét is: a Varázslatok Könyvének egyik oldalát (a 102-es oldalt). Az itt leírt varázslat hiányos, csupán egy része van meg, de abból kiderül, hogy valamiféle átokűző varázslatról van szó. Ezt követően elbúcsúzik tőled, és tovább folytatja útját Cantopani felé.

Most eldöntheted, merre is menj tovább. Ha a főnti főúton mész föl a dombok közé - lapozz a [157](#)-re. Ha a lenti utat választod a völgyben - lapozz a [164](#)-re. Ha akarod, megnézheted, mi zümmög a fák körül - lapozz a [200](#)-ra.

184.

Elmondod az asszonymak, milyen volt az öregember, akivel találkoztál, és ekkor felcsillan a szeme. Megkérdezi, nem loptad-e el tőle a Varázslatok Könyvének egyik oldalát, és nagyon megöri, amikor előhúzod azt a hátizsákodból. Vidáman kacarászva kikapja a kezedből - lapozz a [114](#)-re.

185.

Leülsz, és beszédbe elegyedsz velük. Úgy látod, ők képviselik a falu lakóinak idősebb rétegét, és örülsz, hogy a sors összehozott velük (nyersz 2 SZERENCSE pontot). Étellel kínálnak, ami 1 ponttal növeli az ÉLETERŐDET. Amikor kissé közvetlenebb hangnemre váltotok, viccelődve

"Kristatanti bohócoknak" nevezed az ott lakókat, és ez a megjegyzésed elég rosszul sül el, mivel az egyik asztaltársad épp abból a faluból való. Dühösen pattan fel, és magyarázatot kér. Az ő területén vagytok, így nem lenne igazságos a kihívás, ezért inkább kereket oldasz. Mérgesen üldöz végig egész Dhumpuson, de nem ér utol. A falu határában felhagy az üldözéssel, és ekkor tovább folytathatod utadat - de elkeseredetten veszed észre, hogy a fogadóban hagyta a fegyvered! Fegyver nélkül kell folytatnod az utadat, hacsak nincs egy tartalék fegyver a hátzsidódban. 4 ÜGYESSÉG pontot le kell vonnod magadtól, amíg nem találsz egy új fegyvert. Lapozz a [14](#)-re.

186.

A szobában nincs sok értékes holmi, de a Goblin nyakában egy ezüstkulcsot találsz, amelybe a 111-es számot vészték. Ha akarod, magadhoz veheted a kulcsot, és tovább folytathatod az utadat az ajtón át - lapozz a [239](#)-re, vagy visszamehetsz arra, amerről jöttél - lapozz a [120](#)-ra.

187.

Kegyelemért könyörög, és amikor abbahagyod a harcot, igencsak hálás. Miután feltápászkodik és bekötözi sebeit, elmondja, hogy Flankernek hívják, és "szakmáját tekintve" orgyilkos és tolvaj. Mindig kiszemel magának egy-egy utazót, hogy gyakorolja vele a harcot, és azt hitte, könnyen elbánnhat veled.

Ő is épp Kharéba tárt, és a barátod lesz, amiért megkegyelmeztél neki. Ez a barátság nagy hasznodra lesz majd a kikötőben. Amikor Kharéban leszel, felkeresheted, mert megígéri, hogy megvéd. Lapozz a Kaland Játék Varázslat sorozat második könyvében a 79-re, és derítsd ki, vajon segít-e. Nem tart veled Kharéba, hanem eltűnik az erdő fái között. Igen értékes kapcsolatra tettél itt szert. Nyersz 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a [212](#)-re.

188.

Lassan besötétedik, és el kell döntened, vajon letáborozz-e éjszakára - lapozz a [108](#)-ra, vagy pihenés nélkül menj-e tovább - lapozz a [49](#)-re.

189.

Mindegyik kunyhó ajtajában más-más élénk színű függöny lóg. Ha piros függönyös ajtón akarsz benyitni - lapozz a [172](#)-re. Ha a zöld függönyösön - lapozz a [88](#)-ra. Ha a barna függönyösön - lapozz a [74](#)-re.

190.

A zsákban állatfogak vannak: néhány Halálkutyafog, három Majomfog, négy Goblin-fog, két Ragadozómacska-fog és egy hatalmas zápfog, amely egy Óriástól származik. Eltehetsz néhányat közülük, vagy akár az összeset is. - Lapozz a [126](#)-ra.

191.

Elbeszélgetsz vele egy kicsit. Amikor elmondod neki, hogy Kharéba tartasz, közli veled, hogy Torrepanin kell átmenned, melynek lakói, a Svinnek mély depresszióban vannak mostanában. Torrepaniból egy nap alatt lehet eljutni Kharéba, még hozzá elég könnyen, mert az út végig lefelé vezet a dombról. 2 ÉLETERŐ pontot kapsz a söréért és 1 SZERENCSE pontot ezért az információért. Jann, a Minimó bele-belekortyolt a sörödbe, és most már elég részeg. Ha megpróbálsz továbbállni és keresel egy fogadót - lapozz a [92](#)-re. Ha csak ebből a faluból mész el - lapozz a [21](#)-re, de az aprócska teremtménytől nem szabadulsz.

192.

Leülsz, és dadogsz valamit az időről meg a sáros utakról. Az öreg helyeslően bólogat. Végül is a csöndet hangos csevegés váltja fel, és te is beszélgetésbe elegyedsz az öreggel. Megtudod, hogy a falu végében lakik, földműveléssel foglalkozik, és elég sokat tud arról, mi zajlik Kristatantiban. Hallott róla, hogy ellopták a Királyok Koronáját, de nem nagyon érdeklik a világ dolgai. Beszélsz egy keveset magadról, majd Goblin-viceket kezdtek mesélni egymásnak, és jókat nevettek. Az öreg végül is menni készül. - Két út vezet tovább Kristatantiból, idegen - mondja. - Az egyik Alianna háza mellett visz el - és észnél kell majd lenned, ha otthon van. A másik út felvisz a dombok tetejére, a Lea-Kihez, a nagyok birodalmába. Kísérjen utadon Sindla, a szerencse istene. - Miközben átnyújt neked egy alma formájú gyümölcsöt, melyet maga termesztett, azt mondja: - Ez majd talán segít az utadon. - Ez egy Bomba nevű igen tápláló gyümölcs, amely megduplázza a nyert ÉLETERŐ pontjaidat, ha normál táplálkozásodhoz fogyasztod. Köszönetet mondasz neki, és jó éjszakát kívánva elbúcsúzol tőle.

2 SZERENCSE pontot adhatsz magadnak ezért a találkozásért. Most pedig el kell döntened, vajon a fogadóban tölöd-e az éjszakát - lapozz a [211](#)-re, vagy a falun túli erdőben nézel magadnak szállást - lapozz a [62](#)-re.

193.

Néhány órán át fölfelé mész az ösvényen, majd lefelé egy másik völgybe, és ismét föl, a következő dombra. Már késő délután van, amikor azon kezdted törni a fejedet, vajon hol pihenj meg éjszakára. Előtted különben egy aprócska falu húzódik meg a dombok között. Lapozz a [28](#)-ra.

194.

A kard pengéje különösen éles, és a szokásos 2 ÉLETERŐ pont helyett 3 ÉLETERŐ pontot sebez, de nem teheted el ezt a kardot, ha már van egy a birtokodban, hacsak nem hagyod itt a régit. Ha úgy döntesz, hogy ez az új kard nem ér fel a régivel, visszakérheted a kereskedőtől a pénzedet. (Tedd próbára a SZERENCSEDET! - ha SZERENCSED van, visszaadja.) Lapozz a [75](#)-re.

195.

Hátad mögül hatalmas dörgést hallasz. A folyosó falai megremegnek és repedezni kezdenek, s ez arra kényszerít, hogy följebb menj, nehogy a fal rád omoljon. A távolban egy apró fénysugarat veszel észre, és reménykedni kezdesz. Lehet, hogy van ott egy másik kijárat? A dörgő hang egyre hangosabban hallatszik, ahogy a folyosóról belépsz egy tágas üregbe. Az eléd táruul látványtól a lélegzeted is eláll, és a falhoz simulva eltakarod a lány arcát.

Egy hatalmas MANTICORE áll előttetek - egy négy lábú, oroszlántestű, skorpiófarkú szörny. Arca akár egy öregemberé, és amikor észrevesz, két hatalmas szárnyával csapkodva ugrani készül. Ha megküzdesz ezzel a teremtménnyel - lapozz a [227](#)-re. Ha varázsolsz, melyik varázslatot választod?

TUV

[302](#)

BAG

[389](#)

HOP

[345](#)

ERŐ

[415](#)

ALV

[325](#)

196.

Óvatos léptekkel elhagyod a falut, és legalább egy órán át fölfelé mész a folyó mentén. Lapozz a [231](#)-re.

197.

Körül nézel a nagy sötétségben. A Svinnek utánad hajítottak egy fáklyát és némi tűzszerszámot, amivel megvilágíthatod az utadat. Amikor meggyújtod a fáklyát, akkor látod csak, hogy egy nagy barlangban vagy. Két alagút vezet tovább innen. Ha a jobb oldalit választod - lapozz a [3](#)-ra, ha a bal oldalit - lapozz a [16](#)-ra.

198.

Előremutat és közli, hogy kissé távolabb, jobb kéz felől lesz egy fogadó.

Ha elfogadod a tanácsát, azaz ezt a lehetőséget választod, rájössz a játék egyik alapszabályára, amelyet egyébként a saját károdon tudnál csak megtanulni. Ez a kaland napokra van felosztva, és minden egyes napon egy adag Élelmet kell elfogyasztanod, máskülönben ÉLETERŐ pontokat fogsz veszteni a hiányos táplálkozás miatt. Választhatsz majd, hogy a saját hátizsákodban lévő Élelmiszerekből fogyasztasz-e, vagy a helyi fogadóknak veszel Élelmet a nap folyamán. Ha egy napig Élelem nélkül maradsz, szenvedni fogsz. Ha az éj leszáll, választhatsz: vagy lefekszel aludni, vagy folytatod az utadat. Ha nem alszol, szintén ÉLETERŐ pontokat fogsz veszteni, mert másnap fáradt leszel, viszont ha alszol, ÉLETERŐD feltöltődik.

Mindenképpen nagyon körültekintően kell majd megválasztanod táplálkozásod helyét és idejét, mert előfordul majd, hogy egy látszólag biztonságos hely, melyet erre a célra választasz ki, veszedelmet rejt!

Továbbmész, amerre a falusi irányított. Lapozz a [257](#)-re.

199.

A kulcs régi és rozsdás. Egy szám van beleütve. Ép hogy ki tudod olvasni rajta az 54-es számot. Elteheted a kulcsot a hátizsákodba, aztán gyorsan hagyd el a falut - lapozz a [196](#)-ra; vagy nézd meg az asztalon lévő másik dobozt - lapozz a [251](#)-re.

200.

Amikor felnézel, egy méhkaszt látsz, amely körül méhek zsonganak. Ha akarsz, felmászhatasz a fára, hogy közelebbről megnézd a kaszt - lapozz a [270](#)-re. Ha inkább folytatod az utadat - lapozz a [9](#)-re.

201.

A munka valóban igen kellemetlen. A falusi megetet (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot), de vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, mert egész éjjel nem aludtál. Ha akarsz, varázsolhatsz, hogy megkönnyítsd a munkádat.

NÖV
[298](#)

DIP
[444](#)

TÜV
[362](#)

PIL
[412](#)

EME
[318](#)

Ha nem varázsolsz - lapozz a [263](#)-ra.



202.

Kimész a bányából, és elindulsz lefelé az ösvényen az erdőbe. Többórás gyaloglás után- késő délután van már - a domboldalban egy aprócska falut pillantasz meg. Lapozz a [28](#)-ra.

203.

Amikor a teremtmény észreveszi, hogy nem tágitasz, övéből előrántja rövid kardját. Egyenesen rád veti magát a levegőből, és fegyverével a karod felé sújt. Olyan villámgyorsan történik mindez, hogy mire észhez térsz, éles kardja 1 ÉLETERŐ pontot sebez a karodon. Megküzdhetsz az apró ELVINNEL, de a harc időtartamára - gyorsasága miatt - 2 ponttal növeld a dobókockával megállapított Támadóerejét.

Elvin

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 4

Ha te győzől - lapozz a [121](#)-re. Harc helyett varázsolhatsz.

MEL
[405](#)

ZEL
[294](#)

LÁP
[441](#)

NÖV
[356](#)

ELT
[378](#)

204.

Az útonálló elveszi tőled a 2 Aranyat, és átnyújt egy darab rongyot, amit törülközőként használhatsz. Két másik falusi - no meg természetesen Jann, a Minimó - társaságában levetkőzöl, és megfürdesz a vízesésben. Furcsa melegség járja át a testedet, mert a hideg víz nemcsak felfrissít, hanem életerővel is feltölt. Varázserejű vízesésben fürdesz, melynek gyógyhatása közismert. ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat most visszaállíthatod a Kezdeti értékre, hiszen összes sebed begyógyult a víz hatására. A vízesés kigyógyít mindenféle betegségedből is (kivéve az átkokat). Ezt követően vissza kell menned a faluba, ahol útba kell ejtened a fogadót. Lapozz a [92](#)-re.

205.

A Minimó hangosan visítva tűnik el a válladról. Megkönnyebbülten veszed tudomásul, hogy ismét használhatod varázstudományodat. Az öregaszony megengedi, hogy elmenj, és az ösvényen folytatod az utadat. Lapozz a [232](#)-re.



206.

Döglött kígyók hevernek a lábad előtt. A szerencse sokáig veled volt, de a siker már nem lesz. Képtelen vagy visszamászni az átjáróhoz! Életed hátralévő részét az éhhalállal küszködve fogod leélni, hacsak nem fanyalodsz rá a körülötted heverő döglött kígyókra, ám azok is csak ideig-óráig fogják meghosszabbítani életedet... Egyetlen reményed, hogy Librához fohászkodsz, ha eddig még egyszer sem tetted volna - lapozz a [273](#)-ra.

207.

Belépsz a barlangba, és ekkor a távolból halk fűttszót hallasz, amely egyre hangosabb lesz, amint beljebb mész. Hirtelen megbotlasz, és ekkor a fűttszó elhallgat. Legnagyobb rémületedre látod, hogy egy hatalmas lábban botlottál meg, s amikor feltekintesz, egy ÓRIÁST pillantasz meg, aki szemét dörzsölve néz rád! Megragadja a bunkósbotját, és lassan feltápáskodik. Vagy a fegyvereddel kell vele megküzdened:

Dombi Óriás

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 11

(ha legyőzted - lapozz a [265](#)-re), vagy varázsolj ellene:

KIL

NÖV

ELT

YOB

BUT

[430](#)

[411](#)

[384](#)

[361](#)

[338](#)

208.

A két ösvény közül az egyiket elhagyhatod a falut. Az egyik felvezet a dombokra - lapozz a [147](#)-re, a másik le az erdőbe - lapozz a [127](#)-re.

209.

A folyó menti ösvényen haladsz mindaddig, míg néhány óra múlva egy éles kanyarhoz nem érsz. A kanyarból kitekintve zsúpfedeles kunyhókat láatsz, amelyek lobogó tábortűzet vesznek körül, de a falu felől egyetlen hangot sem hallasz. Ha továbbmész a faluba - lapozz a [80](#)-ra. Ha inkább letérsz az ösvényről és fölkapaszkodsz a dombokra, hogy messze elkerüld a falut - lapozz a [156](#)-ra.

210.

Vagy két-három órán át haladsz a kanyargós ösvényen föl a domboldalon. Csakhamar hűvös lesz, a nap is lenyugszik, egyre nehezebben láatsz már. Telihold van ugyan, és az bevilágítja majd a környéket, ha később

egészen besötétedne. Ha továbbmész és nem törödsz velem, hogy az éj leszálit - lapozz a [84](#)-re. Ha inkább letáborozol itt éjszakára - lapozz a [283](#)-ra.

211.

A helyi fogadóban 3 Aranytallért kérnek tőled a szállásért és 2 Aranytallért az ételért. Ha ezek közül bármelyikre igényt tartasz - lapozz a [161](#)-re. Ha az ár túl magas - lapozz a [62](#)-re.

212.

Az ösvényen mész fölfelé a hegyoldalban és a Minimó fecsegése egyre jobban idegesít. Egy fából összetákolt kis viskó mellett haladsz el. A lépcsőn egy öregasszony ücsörög. Amikor odaérsz a ház elé, az öregasszony odahív magához. Ha meg akarod tudni, mit akar - lapozz a [243](#)-ra. Ha nem veszel róla tudomást és továbbmész - lapozz a [235](#)-re.

213.

Átkozódik, amikor látja, hogy kutatni kezdesz a konyhóban, és nem a levegőbe beszélsz, mert Alianna átka 2 ponttal csökkenti ÜGYESSÉGEDET mindaddig, míg az átok meg nem szűnik. Gyorsan átkutatod a fiókokat és a szekrényeket, de csak egy kis barna porral teli zacskót meg 2 Aranytallért találsz. Ezeket magaddal viheted. Elhagyod a házat, és folytatod az utadat. Lapozz a [278](#)-ra.

214.

A pallos borotvaéles, igazi mestermunka. Dobj két kockával. Amennyit dobysz, annyi Aranytallért kell a pallosért fizetned a kereskedőnek. Ha van ennyi pénzed, megveheted. Akár megveszed, akár nem - lapozz a [280](#)-ra.

215.

Három Svinn vesz üldözőbe, amikor lefelé próbálsz menekülni a dombról. Végül sikerül elkapniuk és a földre tepernek. Vesztessz 2 ÉLETERŐ pontot a küzdelemben. Odakötöznek a kötelekből készült kosárhoz, és leeresztenek a verembe. Lapozz a [100](#)-ra.

216.

Ezek a lények az ELVINEK apró, pajkos kis félelberkéi. Egy kicsiny faluban laknak, kissé följebb a folyó mentén, és igen büszkék apró csínytevéseikre. Minduntalan el-eltűnnek a szemed elől, és miközben izgatottan

keresed őket, hirtelen Ott teremnek előtted, és jól rád ijesztenek. Kívánságuk szerint képesek ki-be kapcsolni az őket körülvevő ragyogást, és egyik legkedvesebb szórakozásuk az, hogy fényeiket kioltva hirtelen előtted teremnek. Ilyenkor a legtöbb esetben az történik, hogy hasra esel bennük, amitől mindenkinek jókedve támad, kivéve téged. Mindazonáltal megőrzöd a hidegvéredet. Kissé kifárasztod őket, és körülbelül egy óra múlva eltűnnek a folyó menti erdőben. Hasztalanul várod, hogy újra felbukkanjanak, majd úgy döntesz, hogy más megfelelő éjszakai rejtékhelyet keresel magadnak. Hajnalban ébredsz, és folytatod az utadat. Lapozz a [148](#)-ra.

217.

Nem volt szerencséd, a Goblinok kis csoportja észrevesz, és csákánnyal támad rád:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Goblin</i>	5	4
<i>Második Goblin</i>	6	4
<i>Harmadik Goblin</i>	6	5

Sorban küzdj meg velük, és ha legyőzted őket - lapozz a [155](#)-re. Egyébként, ha akarsz, varázsolhatsz:

HOP	EME	TÉR	RAW	PÉL
428	407	358	381	442

218.

Elveszik a hátizsákosodat, és miközben átkutatják, mindent kiszednek belőle, amit csak akarnak. Miután ezzel végeznek, elengednek, mert látják, hogy nem vagy igazán veszélyes. Hogy eldöntsd, melyik tárgyadat választották, egyenként nézd át a holmidat, és Tedd próbára a SZERENCSEDET! Amikor szerencséd van, a kérdéses tárgyát nem vehetik el tőled, és így megtarthatod. Amikor nincs SZERENCSED, ellopják a kiszemelt tárgyat, és azt ki kell húznod a Felszerelési Tárgyak listájáról. Aranytallérjaidat és Élelmedet egy-egy tárgynak tekintsd. Itt most nem kell minden alkalommal SZERENCSE pontokat levonnod magadtól, amikor Próbára teszed a SZERENCSEDET. Miután megszabadítottak bizonyos tárgyaidtól, eleresztenek, és elhagyhatod a falut. Lapozz a [196](#)-ra.



219.

Az öregasszony megkérdi, van-e nálad valamiféle varázstárgy. Természetesen kissé bizalmatlan vagy, és ha van, eltítkolod előle. Végül is továbbenged, és folytatod az utadat. Lapozz a [232](#)-re.

220.

A dombról lefelé haladva majd egy idő után megállsz pihenni. Ráülsz egy nagy köre, és erőt gyűjtesz az előtted álló úthoz. Az ösvény egy völgybe vezet le, ahol három domb aljában egy nagyobbacska falu húzódik meg. A nap rohamos gyorsasággal tűnik el az égről, és úgy döntesz, hogy lemész a faluba. Egy kiálló faág az arcodnak csapódik, és ugyanakkor élénk csivitelés hangzik fel. A válladat szinte súrolva egy aprócska, hüvelykujj nagyságú teremtmény röppen el melletted. Olyan, mint egy gyerek, de igencsak véznácska, a bőre zöld, és átlátszó szárnyacskaival körülötted röpköd. Egészen barátságosnak látszik, amikor a válladra telepszik. Megszólíthatod, ha akarod - lapozz a [171](#)-re, vagy megszabadulhatsz tőle egy varázslattal:

HAT
[387](#)

WIK
[336](#)

HOP
[451](#)

GAK
[300](#)

FAL
[306](#)

221.

A barlang nem túl mély, és úgy látod, üres. A földön egy csomó törmelék hever szanaszét: jobbára apró kavicsok, egy hatalmas méretű törött szék, egy nagy lyukú háló meg egy óriási, emberkoponyához hasonló, csak annál sokkal nagyobb koponya. Egyetlenegy dolog jut eszedbe: ebben a barlangban Óriások laknak! A földön heverő tárgyak közül bármit vagy bárminek a részét magaddal viheted, de ha a széket vinnéd el, semmi egyebet nem tarthatsz meg a holmidból, kivéve a fegyveredet. Ezt követően bemehetsz a másik barlangba - lapozz a [207](#)-re, vagy elhagyhatod a barlangokat, és továbbmehetsz utadon - lapozz a [250](#)-re.

222.

Pirkadat után egy órával kintről hangokat hallasz. Az ajtó kinyílik, és öt Svinn lép be egy ősz hajú öregember társaságában, akin színes köntös van. Ő Proseus, mondja, a Svinnek főnöke, és elnézésedet kéri, amiért emberei elfogtak. Int a szolgálának, aki kenyeret és tejet hoz be neked. Ehetsz, ihatsz, és nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.

A főnök elmondja, hogy a legeslegfontosabb küldetés előtt állsz. Egyetlen

leánykáját martalócok ragadták el tőle, akik a nagy hatalmú barlangi démonnak akarják feláldozni őt. Emberei közül már sokan megpróbálták megmenteni a lányát, de ez eddig senkinek sem sikerült. - Elkeseredett emberek vagyunk mindannyian - meséli a főnök. - Te leszel a mi bajnokunk, aki megmenti egyetlen utódomat. Ha sikerrel jársz, kívánhatsz bármit, megkapod! - Világos számodra, hogy a főnök szemmel látható kedvességét nem tudod elutasítani. Kivezetnek a faluból, és egy kanyargós ösvényen átmentek egy másik dombra. A domb tetején egy lyukat látsz a földben. A Svinnek egy kosarat készítenek elő, amibe majd beleültetnek és leeresztenek a lyukon, amely minden valószínűség szerint a barlangi démon fészkének titkos bejárata. Ha még egy utolsó kísérletet teszel, hogy elmenekülj - lapozz a [215](#)-re. Ha csupán arra gondolsz, mekkora kincs lesz a jutalmad - lapozz a [100](#)-ra.

223.

Amint megmozdulsz, a teremtmény fogait viczorítva elindul feléd. Rájössz, hogy harc nélkül nem úszod meg. Lapozz a [252](#)-re.

224.

2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mert nem pihentél éjszaka. Amikor a nap felkel, megállsz egy pillanatra, hogy tájékozódj. Lapozz a [148](#)-ra.

225.

A pénzt elteszi az övén lévő erszénybe. - A lenti út az Elvinek Völgyén át vezet - mondja -, és ha nem vagy járatos az Elvinek világában, akik agyafúrt varázslók, jobb, ha nem arra mész tovább. A főnti út a Schanker bányák mellett visz a dombokon át. - Felnevet, majd hozzátézi: - De légy résen, ha ezt az utat választod! Menj egyenesen Kristatantiba. Egy-két nap alatt odaérsz, mert a Shamutanti dombok falvaiban, tisztelet a kivételnek, nem nézik jó szemmel az idegeneket. Kristatantiban legalább találsz majd szállást és ételmet. Utad során azonban őrizkedj a Fekete Lótusztól - édes aromája mérgező! - Megköszönöd a tanácsát, és továbbmész. Lapozz a [81](#)-re.

226.

Amint kifelé mész a faluból, az út mentén az egyik ház falának támaszkodó vak koldust látsz, aki alamizsnáért könyörög. Szomorú látványt nyújt a kéregető: csupa csont és bőr, ruhája szakadt. Mindkét szeme feketére van festve, hogy jelezze vakságát. Miközben épp azon gondolkodol, vajon odavess-e neki egy Aranyat, egy ökrös szekér tűnik fel az út végében. A

kocsis, látva, hogy idegen vagy erre, megkérdi, nem kívánod-e, hogy felvegyen a szekérére. Ha elfogadod az ajánlatát - lapozz a [129](#)-re. Ha elutasítod az ajánlatát, és inkább odavetsz 1 Aranyat a koldusnak - lapozz. a [244](#)-re.

227.

Rántsd elő a kardodat, és harcolj:

Manticore

ÜGYESSÉG 12

ÉLETERŐ 18

Valahányszor a teremtmény megsebez, dobnod kell egy kockával. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, akkor a skorpióhoz hasonló mérget tartalmazó farka megcsap, és 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz, hacsak nem teszed sikeresen Próbára a SZERENCSEDET. (Ha SZERENCSED van, sérülésed a szokásos lesz.) Ha 1-4-ig dobsz, támadása a megszokott lesz. Ha legyőzöd a teremtményt - lapozz a [456](#)-ra.

228.

Minden erőddel neki kell feszülnöd az ajtónak, hogy kinyíljon. Dobj egy kockával háromszor! Ha a kapott összeg kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, az ajtó betörik, és elmenekülhetsz - lapozz a [120](#)-ra -, de egy ÜGYESSÉG pontot vesztesz. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy több, mint amennyi ÜGYESSÉG pontjaidnak száma, az ajtó meg sem moccan, és a barlang foglya maradsz, hacsak nem hívhatod segítségül Libra istennőt. Lapozz a [160](#)-ra.

229.

Az egyik kereskedő barátjának az udvarában van egy pöcegödör, amit be kellene temetni, egy másikat pedig ki kellene ásni. Csaknem egy egész éjszakai munkát jelentene ez számodra, de kapsz érte ételt és fizetséget is. Ha elfogadod ezt az ajánlatot - lapozz a [201](#)- re. Ha nem, keresned kell egy fogadót - lapozz a [134](#)-re.

230.

Belépsz a kocsmába, és a tulajt keresed. Maga Glandragor jön oda hozzád. Kedves fickó, és boldogan szóba elegyedik minden idegennel. Ő is üzletember, és egy pofa sör 2 Aranytallér nála. Ha fizetsz, megiszod a sörodet és elbeszélgetsz vele - lapozz a [191](#)-re, ha fel akarsz ajánlani neki valamit - lapozz a [182](#)-re. Ha nincs annyi pénzed, hogy megigyal egy pofa sört - lapozz a [92](#)-re.



231.

Följebb, a folyó mentén, egy újabb híd találsz, amelyre az ösvény felvezet. Átmész a hídon, és elindulsz fel a dombra. Az ösvény kanyarogva visz felfelé az enyhe emelkedőn. Hirtelen egy makk landol a kobakodon, és hangos kuncogást hallasz a fáról. Felnézel, és a lombok között aprócska lényeket pillantasz meg, akik egyik fáról a másikra röpdösnek. Újabb makk koppan a fejedben, majd még egy. ELVINEK szórakoznak veled! Ha akarod, varázslattal megvédeheted magad:

FÉM
[359](#)

ERŐ
[408](#)

LÁP
[296](#)

HOP
[382](#)

YAG
[340](#)

Ha nem akarsz varázsolni - lapozz a [85](#)-re.

232.

Késő délután van. Felérsz a következő domb csúcsára, ahonnan lenézve egy kis falut látsz a völgyben. Az ösvény egyenesen oda vezet, és nincs más választásod, le kell menned Torrepaniba.

Torrepanit a SVINNEK lakják, akik agresszív külsejű ember-orkok. Amikor belépsz a faluba, azonnal észreveszed, hogy a hangulat igen nyomott mindenfelé. A Svinnek tudomást sem vesznek rólad, leülsz a falu közepén egy fatönkre, és onnan szemléled a szánalomra méltó teremtményeket. Ha keresel egy fogadót, ahol megszállhatsz éjszakára - lapozz a [267](#)-re. Ha beszélni akarnál a falu lakóival - lapozz a [282](#)-re.

233.

Az öregember szeme felcsillan, amikor felmutatod a baltát. - Hol szerezted ezt? - kiált fel. Elmeséled a balta történetét, és ő boldog örömmel veszi át tőled. Meghív egy pofa sörre (2 ÉLETERŐ pont jár ezért), és határtalan boldogságában mindent el akar neked mondani, hogy segítsen rajtad. - Először is - mondja - el kell menned a Kristály Vízeséshez, melynek vize gyógyító erejű és enyhíti a fájdalmakat. Van egy átjáró, amerre elkerülheted az őrt (nem kell fizetned, ha erre méész). Birritantiból Kharéba Torrepanin keresztül jutsz el. Torrepaniban laknak a Svinnek, akiknek a főnöke minden bizonnyal rá akar majd venni, hogy segíts nekik megtalálni a lányát. A lányt a martaócok ragadták el, és a szörnyűséges Manticore által őrzött sötét barlangba vitték, ahol majd áldozatot mutatnak be rajta.

Torrepaniból egy nap alatt jutsz el Kharéba. Valójában jó kapcsolatban állok Kharé lakóival. Ha bármi problémád lesz, csak szólj Viknek, a barátomnak, aki nagyhatalmú, befolyásos ember. - Kharéban, bizonyos helyzetekben, VIK lesz az egyik varázsolható lehetőséged. Ha ilyen lehetőséget kapsz, választhatod azért, hogy kihasználd Glandragor kapcsolatait. Glandragor is felajánl neked egy kardot - egy erős, de közönséges pótkardot -, és búcsúzóul minden jót kíván neked. Nyersz 3 SZERENCSE pontot, amiért rátaláltál Glandragorra. Mehetsz innen a Kristály Vízeséshez - lapozz a [102](#)-re, vagy a fogadóba - lapozz a [92](#)-re.

234.

A kapu nyitva van, de félsz továbbmenni. Nem szokványos kapu ez: kétszer vagy háromszor nagyobb az általad eddig látott kapuknál. De hát nincs más választásod, csak erre mehetsz tovább. Így aztán, óvatosan bár, de mégis folytatod az utadat.

Jobbra egy meredek domboldal emelkedik, ahol két barlangot látsz. Ha a jobb kéz felőli barlangba mész be - lapozz a [207](#)-re. Ha a bal kéz felőli barlangba mész be - lapozz a [221](#)-re. Ha az ösvényen elmész a barlangok mellett - lapozz a [82](#)-re.

235.

Hangosan utánad kiált, és odahív magához. Rettenetesen fel van háborodva, amiért rá se hederítettél, és figyelmeztet, hogy ezért még meglakolsz. Jann igen kíváncsi, és azt tanácsolja, menjetek vissza a kunyhóhoz. Ha meggondolod a dolgot és odamész hozzá, hogy megtudd, mit akar - lapozz a [243](#)-ra. Ha rá sem hederítesz és folytatod az utadat - lapozz a [269](#)-re.

236.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [118](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [223](#)-ra.

237.

Folytatod az utadat fel a dombra. A domboldal meredek, de délutánra felérsz a tetőre, ahonnan már kissé lankásabban visz lefelé az út. A délután hátralevő részét gyaloglással töltöd. Lapozz a [220](#)-ra.

238.

Válaszod nem helyes. A púpos meglendíti a karját, és ekkor éles fájdalom hasít a testedbe. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot, majd menj vissza az elágazáshoz, és indulj el a másik ösvényen - lapozz a [38](#)-ra.

239.

Az ajtó a jól olajozott sarokvasakon síri csöndben kinyílik, és egy koromsötét alagútban találsz magad. Ha akarod, varázsolhatsz:

CSA
[372](#)

TÁV
[349](#)

FIX
[422](#)

BAG
[398](#)

MEN
[454](#)

Varázslás helyett tapogatózva végigmehetsz a sötét alagúton - lapozz a [6](#)-ra. De dönthetsz úgy is, hogy az alagút helyett inkább visszamész a szobán át az elágazáshoz - lapozz a [120](#)-ra.

240.

- A kunyhóban van a Kardforgató mesterség Regnar Karszalagja - mondja -, és megígérem, hogy neked adom, ha kiszabadítasz innen. - Ha megpróbálsz kinyitni a ketrecet, amint azt kívánja - lapozz a [4](#)-re. Ha becsapod és átkutatod a kunyhóját - lapozz a [213](#)-ra.

241.

Ha kardot rántasz - lapozz a [2](#)-re. Ha inkább varázsolsz - lapozz a [275](#)-re.

242.

Röviddel később két Fejvadász jön vissza érted, és kilökdös a ketrecből. Odavonzolnak az üsthöz, melyben már jócskán forr a víz, és ekkor egy hatalmas ütés éri a fejedet. Eszméletlenül rogysz össze, és már soha többet nem térsz magadhoz. A helybélieknek finom, friss hús jut ma este...





243.

Az öregasszony meghív a házába, és helyet kínál. Egyedül él itt az erdőben, és örömmel fogadja az idegeneket. Megkérdi, nem akarsz-e inni valamit, majd kicsoszog a konyhába, és két nagy meg egy icipici bögre teával tér vissza. Jann kissé gyanakvóan szemléli, és meg is jegyzi, hogy ez nem tetszik neki. Az öregasszony rosszalló pillantást vet rá, majd nyíltan közli is, hogy ki nem állhatja a Minimókat. Elfelejtette behozni a teáskannát, és kimegy érte a konyhába. Míg kint van, cseréld ki a te csészédet az övével, ha akarod - lapozz a [48-ra](#); vagy várd meg, míg bejön a konyhából, és idd meg azt a teát, amit adott neked - lapozz a [146-ra](#).

244.

Odavetsz neki egy aranyat. - Köszönöm a kedvességedet, utazó - mondja a koldus. Mikor kitapogatja az érmét, örömeiben felkiált: - Ó, hát ez egy aranytallér! Igazán nagylelkű vagy egy szegény vak koldushoz. Az ilyen nagylelkűségért hála jár! - Egy rézkulcsot húz elő a zsebéből, és átnyújtja neked. - Évekkel ezelőtt Kharében laktam - mondja. - Kharé volt az otthonom, és a kikötőben lévő börtönben felügyeltem a rabokra. De Kharé elátkozott gonosz hely, ahol mindenféle teremtmény megfordul. Óvakodj Kharében a Vörösszeműektől, máskülönben rád is az én sorsom vár, és te is koldusbotra jutsz. Kharében nem szívesen látják az idegeneket, de ez a kulcs majd segítségedre lesz, ha netán elkapnának a városi örök. - A kulcs a 206-os szám látható. Megköszönöd a koldus kedvességét, és továbbmész. Lapozz az [58-ra](#).

245.

Észrevétlenül elosonsz az őrbódé mellett. Lapozz a [237-re](#).

246.

Rád virrad a második nap hajnala, és csak mész egyre följebb a dombok között a hűvös reggeli levegőben. Már vagy ötszáz méter magasban vagy, amikor eléred a meredély szélét, és megállsz. Bal kéz felől egy tisztán nyílik, melyen karókat látsz a földbe dugva, a karók tetején pedig fejeket - köztük olyanokat, amelyeket csak az imént húzhattak karóba, meg olyanokat is, amelyek már oszlófélben vannak. Emberfejeket, Goblin-fejeket látsz, meg egy-két olyan teremtmény fejét, amely számodra ismeretlen. Ezek a fejek csak abban hasonlítanak egymásra, hogy mindegyiknek bevarrták a szemét és a száját. Egy terebélyes fa törzsén hatalmas X-et

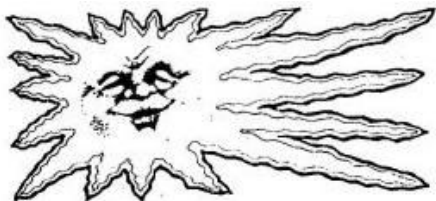
látsz - ez valószínűleg figyelmeztetés, hogy nem tanácsos továbbmenni. A jelzés előtt az ösvény kettéágazik, és nem tudod, melyik az az út, amelyen nem mehetsz tovább. Ha a jobbra tart ösvényen mész tovább felfelé - lapozz a [68](#)-ra. Ha a baloldali ösvényen mész, amely a domb oldalában kanyarog tovább - lapozz a [40](#)-re.

247.

A kerek papi sapkát Daddu-Ley papjától lopták el. Nincs önálló varázsereje, de varázsláskor hasznos lehet. Lapozz a [75](#)-re.

248.

Átnyújt neked egy kis dobozkát. Mikor kinyitod, egy kis üveg ragasztót, egy pár különös formájú orrdugaszt és négy kis kavicsot találsz - mindezek hasznosak lesznek, ha majd varázsolni akarsz. Lapozz a [87](#)-re.

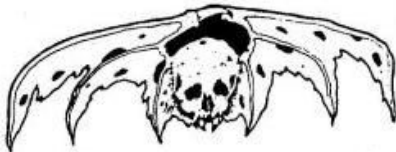


249.

A furulya bambuszból készült; belefűsz. Vidám dallamot hallat. Lapozz a [126](#)-ra.

250.

Elhagyod Lea-Kit, a Dombi Óriás birodalmát, és továbbbmész. Késő délután van már. Vagy a dombról levezető ösvényen folytathatod az utadat - lapozz a [176](#)-ra, vagy a domb gerincén menj tovább - lapozz a [188](#)-ra.



251.

A doboz üres, de amikor jobban megnézed, látod, hogy füst száll fel a mélyéből. A füstfelhőből egy sovány, elfszerű arc rajzolódik ki. Kővé dermedsz, amikor hirtelen kinyílik a szeme. Tekintetét mélyen beléd fúrja, úgy, hogy mozdulni sem bírsz. - Idegen - nyílik szóra a száj -, olyan erővel kezdesz ki, amelyeket nem ismersz! Tisztában vagyok küldetéseddel, és csak annyit mondhatok, hogy semmiképpen sem fogja siker koronázni. Melyik varázslatot alkalmazod?

KÖD

[455](#)

VAR

[403](#)

RIS

[293](#)

RAN

[377](#)

GAK

[354](#)

Ha inkább megpróbálsz kimenekülni a szobából - lapozz a [124](#)-re.

252.

Ha fegyverrel harcolsz ellene - lapozz a [20](#)-ra. Ha varázsolsz ellene - lapozz a [166](#)-ra.

253.

Válaszod nem helyes. A púpos meglendíti a karját, és ekkor éles fájdalom hasít a testedbe. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot, majd menj vissza az elágazáshoz, és indulj el a másik ösvényen - lapozz a [38](#)-ra.

254.

Félve rohansz be az erdőbe, hátha a zűrzavar hangjaira figyeltek más teremtmények is. Vagy egy fél órát futsz, amikor megállsz, hogy kifújd magad. Ekkor veszed csak észre, hogy eltévedtél. Merre mész tovább? Dobj egy kockával. Ha 1-et vagy 2-t dobasz, menj tovább fel a dombon, míg egy ösvényhez nem érsz - lapozz a [68](#)-ra. Ha 3-at vagy 4-et dobasz, folytasd az utadat ugyanarra, amerre eddig is mentél, egészen az ösvényig - lapozz a [13](#)-ra. Ha 5-öt vagy 6-ot dobasz, menj lefelé a dombról, mindaddig, míg egy jól kitaposott ösvényhez nem érsz - lapozz a [98](#)-ra.





255.

Az ajtó kinyílik. Piszkos, szénporos szobában találsz magad. A szoba négyzet alakú, és a túloldalról egy ajtó nyílik. Egy összeeszkábált faasztal mögött ocsmány GOBLIN ül, és amikor belépsz, felemeli a fejét, beleszimatol a levegőbe. Arca fekete a szénportól. - Fura szagod van, hallod-e, idegen! - dörren rád. - Nincs jogod ide bejönni! - Ha megtámadod - lapozz a [47](#)-re. Ha óhájának megfelelően távozol innen - lapozz a [120](#)-ra.

256.

A teremtmény felordít, és lehajol, hogy megragadjon. Képtelen vagy elmenekülni előle, és máris ott szorongat a markában. Iszonyatos fájdalommal érzed, amikor az Óriás összeroppantja a testedet, de tehetetlen vagy. Kegyetlen vasmarka kioltja az életedet...

257.

A fogadóban meleg ételeket kínálnak; ha úgy döntesz, hogy megállsz itt és eszel valamit - 1 Aranytallért kell fizetned. Kenyeret és kecskesajtot is árulnak itt, és ha ebből is venni akarsz, hogy legyen az útra - két étkezés-re elegendő adagért 2 Aranyat kell fizetned. Ha leülsz és eszel - lapozz a [116](#)-ra. Ha Élelmet akarsz venni, vedd el, és fizess érte 2 Aranyat. Ha újabb Élelmiszert vagy anélkül kívánod folytatni az utadat - lapozz a [131](#)-re.

258.

Felpattintod a láda tetejét, és ijedten hőkölsz hátra. A ládában 5 Aranytallért és egy kulcsot látsz, de azt egy gonosz SKORPIÓ vigyázza. Megpróbálhatod kivenni vagy az Aranyat vagy a kulcsot - de csakis egyenként teheted (az Aranytallérokat is egyenként!). Valahányszor egy-egy tallért ki akarnál venni, Tedd próbára a SZERENCSEDÉDET! Ha SZERENCSED van, sikerül kiragadnod egy tárgyat. Ha nincs SZERENCSED, megmar a Skorpió, és elveszted ÉLETERŐ pontjaid felét (mindig lefelé kerekítsd a páratlan ÉLETERŐ pontokat). Miután végeztél a ládával - lapozz a [199](#)-re, ha a kulcsot vetted el. Máskülönbén megnézheted a másik dobozt - lapozz a [251](#)-re, vagy elhagyhatod a falut - lapozz a [196](#)-ra.

259.

Sikerül elkerülnöd a Goblinokat, és a dombról levezető ösvényen be-
o-sonsz az erdőbe. Lapozz a [202](#)-re.

260.

A mennyezethez szorítod az arcodat, mert a víz szintje egyre közelebb kerül hozzád. Libra istennő azonban nem hagy el, és egy légsákot képez a fejed körül. A vízben csapkodva már könnyen veszel levegőt, és kissé megnyugszol, amikor érzed, hogy biztonságban vagy. Néhány perc múlva a víz levonul, és sértetlenül állsz a földön, bár kissé vizes vagy. Az elzáró fal eltűnik, és ekkor visszamész a központi terembe, ahonnan egy másik alagúton indulsz tovább. Ha a jobb oldali elágazást választod - lapozz a [3](#)-ra. Ha a bal oldalit - lapozz a [16](#)-ra.

261.

Miközben kioldod a hátizsákosodat, az egyik bandita kikapja azt a kezedből, a másik meg odaugrik hozzád, és jól rád vág a kardja markolatával. A földre zuhansz, és a banditák elszelelnék a holmiddal. Vesztesz 2 ÉLET-ERŐ pontot. Mindent elvesztettél, ami a hátizsákosodban volt, beleértve az Aranyat és Élelmedet is (csak a kardod maradt meg). Végül is feltápászkodsz, és folytatod az utadat. Lapozz a [131](#)-re.



262.

A válaszod helyes. A púpos félreáll, átenged és szerencsés utat kíván. Elindulsz a hídon. Gyorsan szeded a lábaid, mert nem tudod, nincs-e még valami a tarsolyában, ami csapdát jelenthet a számodra. De nem: ehelyett olyasmit árul el neked, aminek később majd hasznát veheted. Ravasz, vén teremtés az öreg, és jól meg kell jegyezned a szavait:

"Óvakodj a barlangi démon búvóhelyének útvesztőjétől, ahol még a Medúza tekinteténél is szörnyűsegebb csapdák leselkednek a szerencsétlen utazókra, akik nem a bal oldali átjárókat használják."

Szavain tűnődve ballagsz át a hídon. 2 SZERENCSE pont jár sikeres válaszdért A híd túloldalán az ösvényen felmész a dombtetőre, majd le a völgybe. Késő délutánra jár már. Lapozz a [220](#)-ra.

263.

Rendben, időben elvégzed a munkát, és a falusi fizet érte 3 Aranyat. Lapozz a [208](#)-ra.



264.

Mordul egyet, majd int, hogy kövesd, és átvezet a falu egy nagy kunyhóba. A kunyhóban, amely valami raktárhelyiség lehet, még a kísérodnél is puffókabb ember ül egy asztal mögött. A falusi közli a dagival, hogy üzletet szeretnél vele kötni, majd otthagy a kövér emberrel, aki hellyel kínál. A kereskedő a következő tárgyakat kínálja eladásra. Ha ezek közül bármelyik érdekel, lapozz a jelzett számra.

Gyógyfűfőzet

Éles pallos

Furulya

Balta, különös jelekkel

Egy zsák fog

Ékszer

Lapozz a [107](#)-re.

Lapozz a [214](#)-re.

Lapozz a [22](#)-re.

Lapozz a [141](#)-re.

Lapozz az [5](#)-re.

Lapozz a [60](#)-ra.

Ha egyik sem érdekel, lapozz a [163](#)-ra.

265.

Kifáradtál a csata urán, ezért kissé kifújod magad, majd átvizsgálod az Óriást és annak birodalmát. A derekához erősített bugyellárisban 8 Aranytallért találsz. Magaddal viheted a teremtmény bármelyik részét is, amelyről úgy gondolsz, hogy hasznodra lesz. A barlangban lévő hatalmas cipő túl nagy ahhoz, hogy magaddal vidd, de ha akarsz, ehetsz belőle - lapozz a [284](#)-re. Máskülönbent lapozz a [250](#)-re.



266.

Találsz egy sörözőt, és bemész. Durva hangok hallatszanak ki bentről, de amikor megjelenesz, a söröző vendégei elcsitulnak, és kíváncsian fordulnak feléd. A közeli dombok lakói ülnek körbe az asztalt. A tulaj közli veled, hogy Kristatanti városában vagy, és egy korsó sör nála 1 Aranytallérba kerül. Ha nem tudsz ennyit fizetni, el kell hagynod a sörözőt - lapozz a [62](#)-re. Ha tudsz fizetni, fogd a sörödet és ülj le az asztalhoz, egy ráncos öregember mellé - lapozz a [192](#)-re, vagy egy ifjabb, de durva arcvonású férfi mellé - lapozz a [96](#)-ra.

267.

A fogadóban 3 Aranytallérért adnak meleg ételt, és ha van ennyi pénzed, ehetsz itt. Ha a mai nap folyamán még nem ettél volna, akkor 2 ÉLETERŐ pontot kapsz (de csak 1 ÉLETERŐ pont jár, ha ma már ettél). A szállásért éjszakára 5 Aranytallért kérnek. Ha itt akarsz aludni - lapozz a [8](#)-ra. Ha inkább elmész a faluból, és valahol a szabad ég alatt keresel szállást - lapozz a [35](#)-re.

268.

Az ajtó zárva van. Megpróbálhatod befeszíteni - lapozz a [93](#)-ra, vagy varázsolhatsz:

DOM
[351](#)

PAP
[311](#)

FUJ
[374](#)

MEN
[449](#)

NYI
[291](#)

269.

Miközben ordítózik veled, kiált egy hangosat. Bal kéz felől, közvetlenül melletted, hatalmas recsenést hallasz, és hirtelen odafordulsz. Épp jókor, mert egy óriási fa törzse zuhan éppen feléd. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, sikerül elugranod, mielőtt a fa rád zuhanna. Ha nincs SZERENCSED, későn ugrasz el, és a fa miniatűr társaddal egyetemben maga alá temet, és kilehelitek a lelketeket. Ha életben maradsz - lapozz a [276](#)-ra.

270.

A méhek ott zsonganak körülötted, de képtelen vagy védekezni ellenük, mert mindkét keziddel a fába kapaszkodsz. Dobj egy kockával! Ha 1-től 4-ig dobsz, ennyi ÉLETERŐ pontot vesztesz a csípésük miatt. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, szerencséd van - nem csípnek meg. Amikor eléred a méhkast, lelököd a földre. Lemászol a fáról, és lent kettévágod a méhkast,

majd kiveszed belőle a mézet és a méhviaszt. A méz egy étkezésre lesz elegendő. Lapozz a [9](#)-re.

271.

Bekopogsz a másik kunyhó ajtaján. Ezúttal bentről valaki megszólal: - Ki az? - kérdi egy hang, és te belépsz. Lapozz a [158](#)-ra.

272.

Amikor a kenyeredbe beleharapsz, éles fájdalom hasít a lábadba, és megfordulsz. Nem messze, egy fa tetején egy FEJVADÁSZT pillantasz meg, aki fúvócsövét leeresztve téged néz. Szédülni kezdesz, és csakhamar meghalsz a testedben felszívódó méregtől. Fejed nemsokára ott díszleg majd a többi között karóba húzva, az utolsó elágazásnál...

273.

A kígyók a szemed láttára létrává változnak, amely felvezet a fönti alagútba! Visszamaszhatsz a létrán a fönti terembe, ahol vagy a jobb kéz felőli alagúton mész tovább - lapozz a [3](#)-ra, vagy a balra tartón - lapozz a [16](#)-ra. Ne felejtse el, hogy többé már nem fordulhatsz segítségért Librához.

274.

Kihúzd a dugót az üvegből, és beleszimatolsz. Pfu! A Bugyabogyó szörp orrfacsaró illata csap meg. A Bugyabogyó különös gyümölcs, amit sem ember, sem állat nem venne a szájába (iszonyatos szaga miatt). Természetes gyógyító erejét azonban minden kuruzsló ismeri. Bármikor ihatsz ebből az italból, kivéve akkor, ha harcolsz - 3 ÉLETERŐ pont jár érte. Vagy felhőrpintheted akkor is, ha varázsolsz. Egy adag van az üvegben. Lapozz a [126](#)-ra.

275.

Megpróbálsz ellenállni a húzásnak, és miközben ezt teszed, egy hatalmas kétfarkú KÍGYÓ alakja bontakozik ki a szemed előtt. Veszedelmesen sziszegve néz rád. Egyik farkát a karod köré tekeri. Melyik varázslatot akarod alkalmazni?

KIL
[314](#)

NAP
[404](#)

GOP
[334](#)

TIV
[355](#)

MEN
[426](#)

Ha nem tudsz varázsolni, vagy ezek közül egyiket sem akarod alkalmazni, harcolnod kell. Lapozz a [2](#)-re.

276.

Amikor végre magadhoz térsz, az öregasszony hirtelen előtted terem, és ujjával feléd bökkve így szól: - Nem utasíthatod el Gaza Moon meghívását!
- Kék szikra pattan ki a kezéből, és meglepetten látod, hogy villámmá válva röpül feléd.

Ha harcos vagy, nem menekülsz a villámcsapástól.

Ha varázslattal védekezel:

FÉM

[322](#)

GUM

[434](#)

LAM

[418](#)

FIL

[304](#)

CSA

[392](#)

Ha egyik varázslatot sem ismered, a villám agyonsújt, és csak egy kupac marad utánad. Gaza Moont, a varázslónőt nem lehet elutasítani...

277.

Nem zuhansz túl mélyre, de így is megsebesülhetsz. Dobj két kockával, és a kapott összeget hasonlítsd össze SZERENCSE pontjaid számával. Ha a kapott összeg kisebb, mint SZERENCSE pontjaid száma, nem sérülsz meg. Ha a kapott összeg ugyanannyi, mint SZERENCSE pontjaid száma, vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot az elszenvedett kisebb sérülésekért. Ha a kapott összeg nagyobb, mint SZERENCSE pontjaid száma, vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot, mert csúnyán kifícamodott a karod. Ha két 6-ost dobsz, a fejedre zuhantál, kitöröd a nyakadat, és kalandod itt véget ér. Ha nem haltál meg - lapozz a [110](#)-re.



278.

Egészen az elágazásig mész az ösvényen, majd Dhumpus felé folytatod az utadat. Lapozz az [54](#)-re.



279.

Amikor felébredsz, egy kunyhóban találsz magad. Mindkét kezed és lábad meg van kötözve. Amikor az ajtónál lévő teremtmény megpillantja, hogy megmoccansz, talpra szökken, azaz a levegőbe, és onnan szemlél figyelmesen. Öröd ember formájú ugyan, de alacsony és vékony. Az ELVINEK fogságában vagy!

Az Elvinek pajzán teremtmények, inkább csak huncutok, és nem gonoszok. Szeretik a csínytevést és viccelődést. Csakhamar többen összecsdülnek a szobádban. Megkérdik, nem mágus vagy-e, és ha igen, megkérnek, hogy mutass be nekik néhány trükköt. Ha bemutatsz néhány trükköt - lapozz a [132](#)-re. Ha nem - lapozz a [218](#)-ra.

280.

Ha a kereskedő ajánlatai közül eddig csak egyet vagy kettőt néztél meg, úgy az alábbi listáról választhatsz egy másikat. De ha már három ajánlatát szemügyre vetted, negyediket nem választhatsz, és el kell hagynod a kereskedő raktárát - lapozz a [91](#)-re.

Gyógyfűkeverék
Pallos
Furulya
Balta
Egy zsák fog
Ékszer

Lapozz a [107](#)-re.
Lapozz a [214](#)-re.
Lapozz a [22](#)-re.
Lapozz a [141](#)-re.
Lapozz az [5](#)-re.
Lapozz a [60](#)-ra.



281.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, nem vesznek észre, fekjüdj vissza, és hajnalban folytasd az utadat - lapozz a [148](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED, egyikük észrevesz, és szól a többieknek is - lapozz a [12](#)-re.

282.

Odamész a beszélgetésbe merült Svinnek egyik csoportjához, és leülsz közéjük. Épp az egyik barátjukról beszélgetnek, akit az éjjel ölt meg egy orgyilkos. Lassan bekapcsolódsz a beszélgetésbe, és csakhamar megtudod, miért ez a nagy szomorúság, amely eluralkodott a falun. A falu előljárójának a lányát elragadta egy martalócbanda, és áldozatul kínálta fel az egyik nagy hatalmú barlangi démonnak. Egy ősi hiedelem szerint iszonyú veszedelem fog végigsöpörni a falun, ha a falu előljárójának családja kihal - márpedig ez a lány a főnök utolsó sarja.

Elmeséled, merre jártál és miféle teremtményekkel találkoztál utad során. Látják, hogy igazi vitézzel van dolguk, és érdeklődésük igencsak feltámad irántad. Egyikük hirtelen odaugrik hozzád, míg egy másik társuk berohan a faluba. A Svinn férfi úgy tart fogva, mintha satu szorítaná a kezedet, de minél jobban igyekszel kiszabadulni a fogságból, annál többen gyűlnek körétek. A falu határában lévő kunyhóba vezetnek. Lapozz a [71](#)-re.

283.

Letáborozol éjszakára. Ehetsz itt, ha akarsz. Amennyiben ezt teszed, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, ha egyáltalán nem ettél, mióta Analandot elhagytad. Ha utad során már ettél volna, akkor csupán 1 ÉLETERŐ pont jár. De csak akkor ehetsz, ha van a hátizsákodban Élelem. Miután lefeküdtél a pokrócodra aludni, előfordulhat, hogy megtámad valamelyik éjjeli lény. Jegyezd meg ezt a fejezetpontot (ide kell majd visszalapoznod), és lapozz a [123](#)-ra. Az éjjeli teremtmények nemigen támadnak meg senkit álmában, úgyhogy 2 pontot hozzáadhatsz majd a dobott számhoz.

Amikor reggel felébredsz, 2 ÉLETERŐ pont jutalmat kapsz, ha pihenésedet nem zavarta meg egyetlen éjjeli teremtmény sem, ha viszont megzavarták az álmodat, csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz. Ezt követően folytatod az utadat. Lapozz a [31](#)-re.



284.

A kenyér nem túl finom, de tápláló. Egyszeri étkezésre lesz elegendő, és 2 ÉLETERŐ pontot nyersz. Lapozz a [250](#)-re.

285.

Használhatod a fegyveredet az Ogre ellen:

Ogre

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd - lapozz a [15](#)-re. A harc helyett varázsolhatsz, ha akarsz:

LÁP

FAL

KIL

ZAV

POR

[400](#)[352](#)[331](#)[375](#)[312](#)**286.**

Bizonyára rájöttél már, hogy Jannt nem fogod tudni lerázni. Pedig amíg veled van, varázslatod hatástalan lesz. Mindaddig nem használhatod egyetlen varázslatodat sem, amíg nem szabadulsz meg ettől a kis dögtől. Lapozz a [197](#)-re.

287.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [87](#)-re, és válassz újra.

288.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázslatod hatására láthatatlan erőter képződik körülötted. A Banditák nem bánthatnak, bárhogy is akarnának, de még csak a közeledbe sem kerülhetnek. Mikor látják, micsoda varázserőd van, azonnal visszarahannak a faluba, és hagynak továbbmenni. Lapozz a [131](#)-re.

289.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [47](#)-re, és válassz újra.

290.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Bezuhanasz a verembe. Lapozz a [277](#)-re.

291.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Az ajtó megremeg, és a kilincs gombja elfordul. Éberem figyeled, amint az ajtó kinyílik, és szabad utat enged a szobába. Lapozz a [39](#)-re.

292.

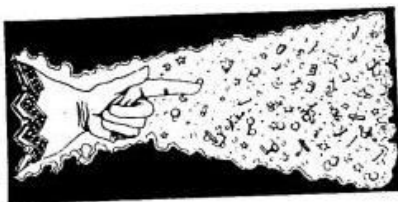
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Összpontosítod a figyelmedet, és szemed lassan megpihen a kunyhó sarkában lévő hatalmas sziklatömbön. A szikla a szemük előtt válik egy halom csillogó kincssé. A lélegzetük is eláll, amikor megpillantják a semmiből támadt sok ékszert, aranyat, ezüstöt és drágakövet. Izgatottan súgnak össze, és boldogan feléd mutogatnak. Egyikük megpróbálja megérinteni a kincseket, de abban a pillanatban eltűnteted a varázslatot. Az Elvineket teljesen lenyűgözi varázstudományod, és visszaadják a hátizsákokat, majd azt is megengedik, hogy elhagyd a falujukat. Lapozz a [196](#)-ra.

293.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat, és a szellem nevetve nézi erőfeszítésedet. Lapozz a [124](#)-re.

294.

Vonj le magadtól 5 ÉLETERŐ pontot. Nincs ilyen varázslat. Menj vissza a 203-ra, és válassz újra.



295.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és hatalmas villanások közepe abbán a pillanatban öt hasonmásod jelenik meg a teremtmény előtt. Egyikötöket kiválasztja és megtámadja. Egytől hatig jegyezd le a számokat, és válaszsd ki, melyikötök vagy te. Ezt követően dobj egy kockával, hogy eldönts, melyikötökkel küzd meg a teremtmény. Ha ugyanazt a számot dobod, amelyet magadnak választottál, a teremtménynek szerencséje van, és téged választott! Lapozz a [20](#)-ra, és dönts el kettötök harcát. Ha nem téged választott, hanem a hasonmásodat, elmenekülhetsz előle, és folytathatod az utadat. Lapozz a [193](#)-ra.

296.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van nálad egy Aranytallér? Ha nincs, varázslatod nem fog működni - lapozz a [85](#)-re. Ha van, úgy helyezd azt a csuklódra, és varázsolj. Csuklódat hirtelen egy láthatatlan pajzs veszi körül, mely elég nagy ahhoz, hogy mögé rejtőzz. Most már nyugodtan elmehetsz, a makkzapor már nem ér. Egy Aranytallért azonban elvesztetél. (Húzd ki a Kalandlapodon.) Lapozz a [7](#)-re.



297.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Fölemeled a kezedet, és varázsolsz. Tenyereden egy lángoló tűzgolyó jelenik meg, és azt a Fagólemhez vágod. A szörny azonnal lángra lobban, és hangosan felordít. Alianna vízért rohan, hogy eloltsa a tüzet, még mielőtt leég a háza, te pedig gyorsan elszelelsz. Lapozz a [169](#)-re.

298.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és várod, mi történik. Szinte azonnal nőni kezdesz, tested a háromszorosára nő. Így elég gyorsan elvégzed a munkát, és még pihenésre is marad egy fél éjszakád. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [263](#)-ra.

299.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van nálad Bugyabogyó szörp? Ha nincs, vissza kell menned a 158-ra, és újra kell választanod. Ha van és varázsolsz vele, fröcsköld a varázsszörpöt a falusiakra. Először égeti őket, de aztán a gyógyfőzet megteszi a magáét. Pestis tombol a faluban, mindenki beteg. Meggyógyítottad ezt a családot, és most térden állva mondanak neked köszönetet. Egy kicsit elbeszélgetsz velük, s közben egy fontos dologra hívják fel a figyelmedet. Óvakodj a Fekete Lótuszvirágtól! Végül útra kelsz. Lapozz a [220](#)-ra.

300.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, de nem történik semmi. Lapozz vissza a [220](#)-ra, és válassz újra.



301.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Aranyhátú Tükörrel. Rántsд elő a kardodat, és lapozz a [227](#)-re.

302.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A teremtmény egyre közeledik feléd, és ekkor varázsolsz. Amikor semmi sem történik, pánikba esel. Mindaddig nem használhatod ezt a varázslatot, amíg nem rendelkezel a szükséges Tüzes Vízrel. A Manticore meglegyinti a farkát. Bár mindent elkövetsz, hogy kivédd, belemar a karodba.

Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot! Ha kardodat előrántva most megküzdesz vele - lapozz a [227](#)-re. Ha inkább egy másik varázslatot alkalmaznál, lapozz a [364](#)-re.

303.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad néhány apró kavics? Ha nincs, vissza kell lapoznod a [63](#)-ra, és gyorsan újra kell választanod. Ha vannak nálad kavicsok, varázsolj velük, és hajítsd őket a kígyók közé. A kavicsok felrobbannak, és egy csomó kígyót megölnek, a többieket pedig megrettentik. Három marék kavicsot vágsz hozzájuk, majd pihensz egy keveset. Bárhogy is van, képtelenség ebből a veremből kiszabadulni, hacsak nem hívod segítségül Librát. Ha még eddig nem vetted igénybe a segítségét - lapozz a [273](#)-ra. Ha viszont már segített egyszer, nem tudsz mit tenni. Utad itt véget ér...

304.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. A vilám egyenesen a melledbe csap, és azonnal meghalsz. Utad itt véget ér...

305.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és várod, hogy a villám belesapjon a bérgyilkosba, de nem történik semmi! A Minimó rád ordít: - Ne vesztegesd az idődet holmi varázslatokkal! A Minimókat megvédi - bár néha átokként is sújtja - egyfajta védőréteg. Nem varázsolhatsz, amíg én jelen vagyok! -. Vissza kell lapoznod a [117](#)- re, és meg kell küzdened a bérgyilkossal.

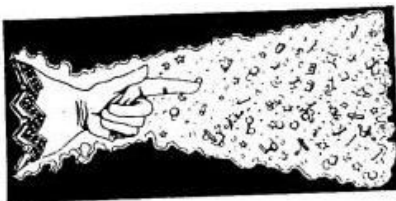


306.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, de nem történik semmi. Az aprócska teremtmény kuncogva így szól: - Csak az idődet pazarolod, ha az én jelenlétemben varázsolsz! Lapozz a [171](#)-re.

307.

Miközben azon fáradozol, hogy varázslatod működjön, a teremtmény lecsap rád. Hatalmas testével rád zuhan, és karmaival letépi a ruhádat. Undorító szaga feléd áramlik, de képtelen vagy már védekezni. Átdöfi a melledet. A mérge lassan megteszi a magáét. Küldetésedbe belebuktál...





308.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad egy Bambuszfurulya? Ha nincs, nem léphetsz erre a pontra, és újabb 3 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól, mivel a Banditák megtámadnak - lapozz vissza a [104](#)-re. Ha van nálad Bambuszfurulya, előveheted a hátizsákból, varázsolhatsz, és játszatsz rajta. A Banditák zord ábrázatán most csodálkozás látszik, mert a zene ütemére végtagjaik akaratuktól függetlenül rángatózni kezdenek. Elhajítják fegyvereiket, és boldog táncot lejtének a szemed előtt. Hangosan furulyázva visszatereled őket a faluba. Miközben eltáncolnak tőled, folytatod az utadat. Lapozz a [131](#)-re.

309.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázslatod sikertelen, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges papi sapkával. A Goblin felméri a lehetőségeit, és dühödten rád támad. Vonj le magadtól újabb 3 ÉLETERŐ pontot, és lapozz vissza a [47](#)-re, majd válassz újra.

310.

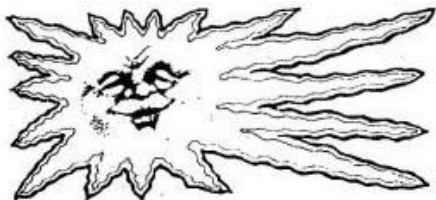
Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat! Lapozz vissza a [66](#)-ra, és válassz újra, de nagyon siess!

311.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat! Lapozz vissza a [268](#)-ra, és válassz újra.

312.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges köporral. Az Ogre meglendíti az öklét, és úgy képen töröl, hogy a falhoz vágódsz. Újabb 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Menj vissza a 285-re, és válassz újra.



313.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Ilyen varázslat nem létezik. Lapozz vissza a [166](#)-ra, és válassz újra.

314.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [275](#)-re, és válassz újra.

315.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [74](#)-re, és válassz újra.

316.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a varázslásért. Nem önmagaddal végzed ezúttal a varázslatot, hanem az egyik Elvinnel, aki szerinted az Elvinek vezére lehet. Társai izgatottan lesik, miként lesz a szemük előtt hat példány a vezérükből! A vezér felnevet - azaz mind a hat vezér nevet -, s ez igen szórakoztató látvány. Csakhamar az összes Elvin nevetésben tör ki, és a vezér, alteregóival együtt, kezét nyújt társainak. Az Elvinek közül öten természetesen csak a levegővel fognak kezét. A varázslat csakhamar megszűnik, és a teremtmények, miközben gratulálnak neked, visszaadják hátizsákodat, és utadra engednek. Elhagyhatod a falut. Lapozz a [196](#)-ra.

317.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és a teremtmény zavartan szemléli. Tesz egy lépést előre, belerúg az alabárd nyelébe, és kirúgja fegyverét a saját kezéből. Káromkodva emeli fel a fegyvert a földről, csak azért, hogy ismét kiejtse a kezéből. Kihasználhatod az alkalmat, és megátmadhatod. A varázslat hatása alatt a Troll ereje:

Troll ör

ÜGYESSÉG 4

ÉLETERŐ 7

A varázslat 4 Forduló időtartamára hat, aztán megszűnik. A negyedik Forduló után minden soron következő Forduló előtt dobj egy kockával. Ha a kapott szám páratlan, a Troll nem tudja visszaszerezni az alabárdját, és 4 pontos ÜGYESSÉGGEL fog küzdeni. Ha páros számot dob, visszaszerzi fegyverét, és 8 pontos ÜGYESSÉGGEL fog küzdeni ellened. Ha legyőzöd, lapozz a [177](#)-re.

318.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és ujjaddal a lyuk felé mutatsz. Hatalmas villanás közepette egy villám pattan ki az ujjad begyéből, és belecsapódik a földbe. Hatalmas földrögök röppennek szanaszét, és csak akkor látod, amikor a porfelhő elül, hogy egy jókora lyukat sikerült kivájnod. A széle kissé cikcakkosra sikerült, de még így is rengeteg munkától szabadultál meg. Az éjszaka további részét alvással töltöd. Visszanyered azt a 3 ÉLETERŐ pontot, amit az álmatlanul töltött éjszaka miatt veszítettél volna. Lapozz a [263](#)-ra.

319.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és várod a hatást, de nem történik semmi. Nincs Óriásfogad, pedig ehhez a varázslathoz ez elengedhetetlen. Lapozz a [256](#)-ra.

320.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [4](#)-re, és válassz újra.

321.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. A Minimó közli veled, hogy feleslegesen vesztegeted az energiádat a varázslásra, míg ő a közeledben van. Ha továbbmész itt - lapozz a [73](#)-ra. A visszafordulsz és egy másik ösvényen mész tovább - lapozz az [51](#)-re.

322.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Képtelen vagy megvédeni magadat, és a villám a melledbe csap. Fájdalomban felordítasz, és elzuhansz a földön. Utad itt véget ér...



323.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Épp jókor varázsolsz, mert láthatatlan falad elzárja az alagutat. A hatalmas sziklatömb nekivágódik a falnak, hogy az egész barlang beleremeg. Visszapattan a varázssolt válaszfalról, és visszagördül a lejtőn. Most vagy visszamész az utolsó elágazáshoz, ahonnan a másik úton indulsz tovább - lapozz a [63](#)-ra, vagy visszamész a központi terembe, és a másik alagúton mész tovább - lapozz a [16](#)-ra.

324.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Viharkürttel. Lapozz a [64](#)-re.

325.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! A teremtmény tesz egy fél fordulatot, és feléd lendíti bűzőlgő farkát. Varázslatod hatására hirtelen megáll, megrázza a fejét, mintha eltalálta volna valami. Mozdulatai lelassulnak, és most kihasználhatod az alkalmat: vagy megtámadhatod a fegyvereddel - lapozz a [227](#)-re, vagy támadó varázslatot alkalmazhatsz ellene - lapozz a [364](#)-re. Ha úgy döntesz, hogy megtámadod, ÜGYESSÉG pontjai felével fog elledet harcolni az első 4 Fordulóban.



326.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz a [307](#)-re.

327.

Nincs ilyen varázslat. Vonj le magadtól 5 ÉLETERŐ pontot, és lapozz vissza a [104](#)-re.

328.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad méhviasz? Ha nincs, 3 plusz ÉLETERŐ pontot vesztesz, mert a Goblin rád támad, és lapozz vissza a [47-re](#). Ha van nálad méhviasz, bekenheted vele a kardodat, és lapozz vissza a [47-re](#). Küzdj meg a Goblinnal a szokásos módon, de mindaddig, míg kardod élet a varázslat védi, megkétszerezheted a Goblinon ejtett sebeket. A kard varázsereje csak erre a harcra érvényes, és méhviaszod felét e varázslattal elhasználtad.

329.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Elkeseredetten próbálsz meg varázsolni, minthogy nem rendelkezel az ehhez szükséges Viharkürttel. Miközben újra és újra elrebegeg a varázsigét, rád szakad a mennyezet. Tehetetlen vagy, a törmelék örök időkre maga alá temetett...

330.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázslatod nem fog működni, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Ékszerdíszes Medállal. Bezuhanasz a verembe. Lapozz a [277-re](#), ahol majd azt kérjük tőled, hogy dobj két kockával. Mivel varázslatoddal bajlódtál, 3 pontot hozzá kell majd adnod a dobott összeghez.

331.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [285-re](#), és válassz újra.



332.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Rézingával. Kardot kell rántanod, és azzal kell harcolnod. Lapozz a [20-ra](#).

333.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázslatod mit sem ér. Mindaddig nem varázsolhatsz, amíg a kezed meg van kötözve! Főlöszleges volt az igyekezeted! Lapozz a [112](#)-re.

334.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [275](#)-re, és válassz újra.

335.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Gyorsan varázszol, és ujjaddal a vadállat felé mutatsz. Ujjbegyedből villám csapódik ki, és belevágódik a Farkaskopó homlokának közepébe. Holtan terül el a földön. Lapozz az [50](#)-re.



336.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázszol, de nem történik semmi. Lapozz vissza a [220](#)-ra, és válassz újra.

337.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [158](#)-ra, és válassz újra.



338.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolj, és a bunkósbot kiesik az Óriás kezéből. Morogva hajol le érte, hogy felvegye. Még egy lépést teszel, és a bunkósbot ismét kiesik a kezéből. A varázslatod működik! Kétszer ismétlődik meg ugyanaz, majd az Óriás végül ott hagyja a földön a bunkósbotját, és pusztá kézzel támad rád. Meg kell küzdened vele, de az Óriásnak most már nincs fegyvere:

Dombi Óriás

ÜGYESSÉG 6

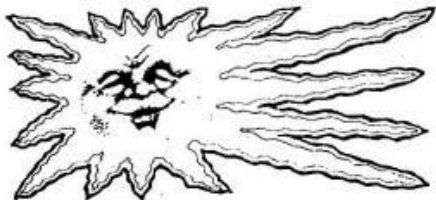
ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd - lapozz a [265](#)-re.



339.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad egy Bambuszfurulya? Ha nincs, a Fagólem 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned, és lapozz vissza a [87](#)-re, majd válassz újra. Ha van nálad Bambuszfurulya, vedd elő a hátizsákodból, varázsolj, és kezdj el furulyázni. A Gólem megtorpan, és fura tekintettel rád néz. Válla megrándul, teste remegni kezd. Körülnéz, és egyik lába előrelelendül. Mintha mozdulatait nem is ő maga irányítaná, lábujjhegyen könnyedén szökken egyet előre, majd hátra. Fogalma sincs, mi történik vele! A lomha teremtmény ott táncol a szemed előtt! Míg táncoltatod, szép lassan elindulsz az ajtó felé. Lapozz a [169](#)-re.



340.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [231](#)-re, és válassz újra.

341.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázssz, de nem történik semmi. Ha továbbmész - lapozz a [73](#)-ra; ha visszafordulsz és a másik ösvényen indulsz tovább - lapozz az [51](#)-re.



342.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázssz, de nem történik semmi. Lapozz vissza a [117](#)-re, és válassz újra.

343.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Sajnos nincs nálad Tölgyfacsemeteág, pedig ehhez a varázslathoz szükséged lenne rá, és nem maradt már idő arra, hogy más menekülési tervet eszelj ki. A hatalmas sziklatömb rád gördül, és azonnal agyonnyom. Utad itt véget ér...

344.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Miközben varázsolnál, a kígyók rád másznak. Kalandod itt véget ér...

345.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat, és amíg megpróbálsz varázsolni, a teremtmény meglendíti a farkát, hogy megmarjon. A földre veted magad, hogy csapását kivédd. Ha most fegyvereddel támadsz rá - lapozz a [227](#)-re; ha egy másik varázslatot alkalmazol - lapozz a [364](#)-re.

346.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázslatod hatására egy nagy. tűzgolyó terem a kezvedben, és azt a vadállathoz vágod. Jól oldalba találja a Manticorét, és a teremtmény felordít fájdalmában. Lapozz a [420](#)-ra, és végezz vele.

347.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Zöld Fémgyűrűvel: Lapozz a [307](#)-re.

348.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz és vársz. A Banditák is várnak, lesik, mi történik, de nem történik semmi! Ez a varázslat csak a nem intelligens teremtményekre van hatással. A Banditák rád vetik magukat, és egyikük megvágja a karodat. 2 ÉLETERŐ pont sebesülést okoz. Lapozz vissza a [104](#)-re. Varázsolj valami mást, vagy rántsd elő a kardodat.

349.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Kristálygömbbel. Vonj le magadtól további 2 ÉLETERŐ pontot, amiért sikertelen volt a varázslatod. Lapozz vissza a [239](#)-re, és válassz újra.

350.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [66](#)-ra, és válassz újra.

351.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [268](#)-ra, és válassz újra.

352.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és amikor az Ogre rád támad, valami kemény tárgyba ütközik. Az általad varázsolt láthatatlan falba ütközött. Kimenekülhetsz a szobából, amíg az Ogrét távol tartod magadtól. Miközben kifelé mész, lekaphatod az asztalról a drágakövet - az Ogre a bányában kibányászott szikladarabokból őrölt drágaköveket. Ez a drágakő 10 Aranytallér ér. Bármit vehetsz rajta, vagy cserélhetsz érte, de a visszajáró pénzt soha nem kapod meg, bármilyen olcsón is veszel valamit. Lapozz a [144](#)-re.



353.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Megpróbálsz varázsolni, de varázslatod nem működik, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Csont karpereccel. Az Elvinekre nem vagy hatással, és gyorsan újra megkötözik a kezedet, csakhogy ezúttal sokkal szorosabban és fájdalmasabban. Újabb ÉLETERŐ pontot vesztesz. Lapozz a [218](#)-ra.

354.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! - Te bolond! - kiáltja a Szellem. - Jól ismerem ezt a varázslatot. Lehet, hogy nincs Fekete Maszkod, ami ehhez a varázslathoz kell? - Nincs ilyen maszkod, és pánikszerűen megpróbálsz elhagyni a házat. Lapozz a [124](#)-re.

355.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! A magasba emeled a kezedet, és megparancsolsz a kígyónak, hogy eresszen el. Engedelmeskedik a parancsodnak, és visszakúszik a bokrok közé. Addig nézel utána, amíg el nem tűnik. Lapozz a [137](#)-re.

356.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és szinte azonnal nőni kezdesz. Pillanatokon belül eredeti méreted háromszorosára nősz. Az Elvin megilletődötten néz, és nem tudja, vajon rád támadjon-e, vagy inkább elmeneküljön? Megtámadhatod, ha akarsz, de Próbára is teheted a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, a teremtmény tovaröppen, és társai is követik az erdőbe, úgyhogy te nyugodtan lepihenhetsz. Hajnalban ébredsz - lapozz a [148](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED, az Elvin folytatja a támadást. Ha küzdesz ellene - lapozz vissza a [203](#)-ra, és harcolj, de ÜGYESSÉG pontjaidat megduplázhatsz, mert a tested megnövekedett.

357.

Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Valójában rájössz, hogy egyáltalán nem tudsz varázsolni, hiszen mindkét kezed meg van kötözve. (Emlékezz erre a későbbiek során!) Lapozz a [112](#)-re.

358.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Zöldhajú Parókéval. A Goblinok rád vetik magukat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, amikor az első Goblin feléd

suhint. Lapozz vissza a [217](#)-re, de nem választhatsz újabb varázslatot, hanem kardot kell rántanod, és meg kell vívnod a Goblinokkal.

359.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz és vársz. Semmi sem történik. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, ha nem rendelkezel az ehhez szükséges Zöld Fémgyűrűvel. Lapozz a [85](#)-re.

360.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad méhviasz? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapozz vissza a [4](#)-re, és válassz újra. Ha van nálad méhviasz, kend be vele a fegyveredet, hogy annak varázssereje legyen. Lapozz a [142](#)-re, és próbáld meg lefeszíteni a lakatot. A kockadobással kapott összegből vonj le 2 pontot, és azt vedd össze az ÜGYESSÉGGEDDEL, de ha első kísérletre sikerül a lakatot lefeszítened, nem kell ÜGYESSÉG büntetéspontot levonnod magadtól.

361.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e a hátizsákodban egy Óriásfog? Ha nincs - lapozz a [256](#)-ra. Ha utad során találtál egyet, vágd földhöz, és varázsolj! A hatalmas teremtmény fürkészve figyel, majd amikor füstfelhő száll fel a magasba, mindketten hátrahőköltek. Egy másik Óriás bontakozik ki a füstből, és parancsodat várja. Megparancsolod neki, hogy harcoljon:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Dombi Óriás</i>	9	11
<i>Mágikus Óriás</i>	8	9

Döntsd el kettőjük csatáját. Ha a Dombi Óriás legyőzi bajnokodat, a harcot neked kell befejezned. Ha a te Óriásod győz, eltűnik a szemetek elől, és a [265](#)-re lapozhatsz.

362.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Tüzes Vízzel. Lapozz a [201](#)-re vissza, és válassz újra.



363.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Napékszerrel. Miközben a varázslással bajlódasz, a Troll odaugrik hozzád, és belevág a lábadba. 2 ÉLETERŐ pont sebet ejt rajtad. Lapozz vissza a [99](#)-re, de most meg kell küzdened a Trollal.

364.

Amikor a Manticore ott áll veled szemben, megpróbálkozhatasz egy támadóvarázslattal:

YOB

[388](#)

TÜK

[301](#)

MEL

[346](#)

GOB

[369](#)

KIL

[395](#)

Ha ezek közül egyik varázslatot sem ismered, rántsd elő a kardodat, és lapozz a [227](#)-re.

365.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és ekkor hirtelen egy láthatatlan levegőburok vesz körül, mely megvédi a víztől. Teljes biztonságban vagy, bár körülötted ott a víz. Néhány perc múlva az elzáró fal leereszkedik, és a víz elszivárog. Visszamehetsz az elágazáshoz, és továbbmehetsz a másik alagúton - lapozz a [151](#)-re. De visszamehetsz a központi terembe is, és onnan indulhatsz tovább egy másik alagúton - lapozz a [3](#)-ra.

366.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Mindaddig nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, amíg nincs birtokodban az Ékkövekkel díszített medalion. Mialatt varázsolni próbálsz, a kígyók észrevesznek. Dobj egy kockával! Ennyi ÉLETERŐ pontot veszítettél, miután megmártak. Ha 6-ot dobtál, az egyik harapásuk mérgezett volt, és próbára kell tenned a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, túléled a dolgot, ha nincs SZERENCSED, belehalsz a harapásba. Ha még mindig életben vagy - lapozz vissza a [63](#)-ra, és válassz újra.

367.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad ragasztóval teli fiola? Ha nincs, más menekülési lehetőség után kell nézned - lapozz a [83](#)-ra. Ha van nálad ragasztó, varázsolj, és hajítsd a ragasztóval teli fiolát a sziklatömb elé, a földre. Kiver az izzadság a félelemtől, de megkönnyebbülten

sóhajtasz fel, amikor látod, hogy a hatalmas szikla belegördül a ragasztóba, és megtapad benne. A barlangnak ez a része iszonyatos erővel rázkódik meg. Most visszamehetsz az alagúton az elágazáshoz, és elindulhatsz a másik úton - lapozz a [63](#)-ra, vagy visszamehetsz a központi terembe, és onnan mehetsz tovább egy másik alagúton. Lapozz a [16](#)-ra.

368.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és várod a hatást, de nem történik semmi. Lapozz vissza a [117](#)-re, és válassz újra.

369.

Van-e nálad Goblinfog? Ha van, annyit vágj földhöz, ahányat csak akarsz, és varázsolj. Foganként 1 ÉLETERŐ pont levonás jár. Ködfelhőbe burkolva annyi Goblin jelenik meg előtted, ahány fogat a földhöz vágтал, és parancsold meg nekik, hogy támadják meg a Manticorét. Döntsd el a harcot (a Goblinok egymás után támadnak rád):

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Manticore</i>	12	18
<i>Goblinok</i>	5	5

Valahányszor a Manticore összecsap egy Goblinnal, dobj egy kockával. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, a Manticore mérgezett tuskékkal benőtt farkával belemar a Goblinba, és az kimúlik. Ha 1-től 4-ig dobsz, a szokásos sebet ejti. Ha a Goblinjaid győznek - lapozz a [456](#)-ra. Ha a Manticore győzi le az összes Goblinodat, vagy a kardoddal kell végezned vele - lapozz a [227](#)-re, vagy egy másik varázslatot kell alkalmaznod - lapozz a [420](#)-ra.

370.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz a [307](#)-re.

371.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Olyan varázslatot választottál, amelyet mindaddig nem tudsz használni, amíg nem rendelkezel az ahhoz szükséges Gyönggyűrűvel. Vesztesz további 3 ÉLETERŐ pontot, mert a Banditák rád támadnak, és lapozz a [104](#)-re, hogy valami mást válassz.

372.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és egyre inkább úgy érzed, hogy valamilyen veszély leselkedik rád. Egy belső hang azt súgja, hogy ne menj tovább ezen az úton. Mit teszel? Megfogadod a figyelmeztetést, és visszamész az elágazáshoz, vagy továbbmész, mit sem törődve az intő szóval? Ha továbbmész - lapozz a [6](#)-ra. Ha visszafordulsz - lapozz a [120](#)-ra.

373.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és kíváncsian várod, mi történik. A hatalmas ajtó sarokvasai megnyikordulnak, és az ajtó lassan kinyílik. Épp jókor, mert még időben sikerül kisurrannod rajta, mielőtt a megnyezet leszakadna! Lapozz a [120](#)-ra.

374.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Ez a varázslat nem működik, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Viharkürttel. Lapozz vissza a [268](#)-ra, és válassz valami mást.

375.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és várod a hatást. Az Ogre rád támad, de hirtelen megáll, és megrázza a fejét. Előbb önmagára, majd rád néz kérdő tekintettel. Egy lépést tesz előre, majd mordul egyet, és teljesen összezavarodva hátralép. Ha akarod, most megtámadhatod ebben a cselekvésképtelen állapotában (4 ÜGYESSÉG és 7 ÉLETERŐ pontja van), és ha legyőzöd - lapozz a [15](#)-re. Egyébként el is hagyhatod a szobát - lapozz a [144](#)-re.

376.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat, és az Elvinekre nincs hatással sikertelen próbálkozásod. Ismét megkötözik a kezedet, csakhogy ezúttal sokkal szorosabban, úgy, hogy szinte fáj. Lapozz a [218](#)-ra.

377.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat, és a Szellem kinevet, mikor látja erőfeszítésedet. Lapozz a [124](#)-re.



378.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nincs nálad az ehhez szükséges Gyönggyűrű. Miközben azon igyekszel, hogy varázslatod sikerüljön, az Elvin ismét rád veti magát. Vesztesz újabb 3 ÉLETERŐ pontot! Lapozz vissza a [203](#)-ra, és válassz újra.

379.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Valójában nem is varázsolhatsz, hisz mindkét kezed meg van kötözve (emlékezz erre legközelebb). Lapozz a [112](#)-re.

380.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és kezedet a magasba emeled. Megparancsolod neki, hogy ne mozduljon. Nem nagyon örül neked, de meg sem moccan, és így megkerülheted. Lapozz a [118](#)-ra.

381.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [217](#)-re, és válassz újra.

382.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [231](#)-re, és válassz újra.

383.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és a teremtmény megáll. Tesz ugyan egy lépést előre, de varázslatod hatására teljesen elnehezülnek a mozdulatai. Lapozz vissza a [87](#)-re, és küzdj meg vele; az első négy Fordulóban a Fagólem ÜGYESSÉGE 4.

384.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és várod, hogy mi történik. Nem történik azonban semmi. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, ha nincs a birtokodban a Gyönggyűrű. A Dombi Óriás figyel egy ideig, majd megrendíti a buzogányát, és nagyot vág vele az oldaladra, miközben hátraugrasz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [256](#)-ra.

385.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Fekete Maszkkal. Lapozz a [158](#)-ra, és válassz újra.

386.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad egy Aranytallér? Ha nincs - lapozz a [99](#)-re, és válassz újra. Ha van, helyezd a csuklódra, és varázsolj. Az érme odatapad a kezedhez, és érzed, amint láthatatlan pajzsra alakul. Most már megküzdhetsz a Troll Örrel, mivel rendelkezel ezzel a külön védőeszközzel.

Troll Ör

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 7

Pajzsod miatt levonhatsz a Troll Támadóerejéből 2 pontot. Ha legyőzöd - lapozz a [177](#)-re. A küzdelem után elveszted az Aranytallérododat, amellyel varázsoltál, mert értéktelen fémmé változik.

387.

Vesztettél 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Miközben azon töröd a fejed, vajon hogyan fordulhat ez elő, az aprócska teremtmény kuncogva így szól: - Csak az idődet pazarolod azzal, hogy az én jelenlétemben varázsolsz! - Lapozz a [171](#)-re.

388.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad Óriásfog? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. Lapozz a [227](#)-re, és fegyvereddel véd magad. Ha van nálad Óriásfog, tedd a földre, és varázsolj! Füstfelhő csap fel a fogból, és amikor eloszlik, egy hatalmas termetű Óriás áll a fog helyén! Megparancsolod az Óriásnak, hogy támadja meg a Manticorét, és az el is indul a megriadt vadállat felé.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Manticore</i>	12	18
Óriás	8	9

Valahányszor a Manticore eltalálja az Óriást, egy kockával kell dobnod. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, ez azt jelenti, hogy a Manticore mérgezett tűskékkel benőtt farkával 6 ÉLETERŐ pont sebet ejt az Óriáson. Ha 1-től 4-ig dobsz, a szokásos sebet ejti. Ha a te Óriásod győz - lapozz a [456](#)-ra. Ha a Manticore győz, vagy magadnak kell a csatát bevégezned - lapozz a [227](#)-re, vagy másik varázslatot kell alkalmaznod - lapozz a [420](#)-ra.

389.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat, úgyhogy nem történik semmi. Lebuksz, amikor meglendíti rettenetes farkát és megpróbál megmarni. Ha most előrántod a kardodat, hogy megküzdj vele - lapozz a [227](#)-re. Ha egy másik varázslatot alkalmazol ellene - lapozz a [364](#)-re.

390.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és várod, mi történik. Egy belső hang azt súgja neked, hogy a helyzet nem igazán jó. Egyetlenegy dolgot tehetsz: kirámolod a hátizsákadat, megtöltöd levegővel, és a száját jó szorosan összefogva magasan a fejed fölé tartod, egészen közel a menyhöz. Miután ezt megtetted, Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, elegendő levegőt gyűjtöttél össze, még mielőtt a víz elárasztaná a szobát. Ha nincs SZERENCSED, nem fogod össze elég szorosan a hátizsákad száját, és más módon kell elmenekülnöd - lapozz a [64](#)-re, Ha SZERENCSED van, a víz végül lepad, amint a hátad mögött lejjebb ereszkedik a fal. Visszamehetsz az elágazáshoz, és a másik alagúton folytathatod az utadat - lapozz a [151](#)-re, vagy visszamehetsz a központi terembe, és onnan mehetsz tovább egy alagúton - lapozz a [3](#)-ra. Összeszedheted a földről a holmidat, de mindazt, amit a víz tönkretelhetett (pl. az Élelmedet), örökre elvesztetted.

391.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Nincs már idő arra, hogy más menekülési lehetőséget agyalj ki, és a sziklatömb egy pillanat alatt agyonzúz. Utadnak itt vége szakad...

392.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. A Minimó felordít és átkozódik. A varázslat ellen varázslat elleni burok védelmezi, és a legtöbb varázslat nem működik a jelenlétében. Sajnos erre túl későn jössz rá, és agyonszújt a villám. Utadnak itt vége szakad...



393.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Lapozz vissza a [117](#)-re, és válassz újra.



394.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. A Minimó közli veled, hogy fölöslegesen vesztegeted az energiádat a varázslásra, míg ő a közeledben van. Ha továbbmész itt - lapozz a [73](#)-ra. Ha visszafordulsz és egy másik ösvényen mész tovább - lapozz az [51](#)-re.

395.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [364](#)-re, és válassz újra.

396.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [123](#)-ra, és válassz újra.

397.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [47](#)-re, és válassz újra.

398.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [239](#)-re, és válassz újra.

399.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Nem zuhansz tovább, lágyan lebegve érsz földet. Lapozz a [110](#)-re.

400.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e nálad egy Aranytallér? Ha nincs, vonj le magadtól további 2 ÉLETERŐ pontot, amikor az Ogre rád támad, miközben a varázslattal bajlódsz - lapozz a [285](#)-re.

Ha van nálad egy Aranytallér, helyezd a csuklódra, és varázsolj. Érzed, amint egy láthatatlan pajzs a csuklódra csatolódik, és ekkor megvívhatsz az Ogréval. Lapozz vissza a [285](#)-re, és küzdj meg az Ogréval, de minden Fordulóban, amikor az Ogre a Támadóerejéért dob, vonj le 2 pontot a dobásából. A harc végétével elveszted az Aranytallért, mert ez a varázslat következtében használhatatlan fémmé változott.



401.

Van-e nálad Goblinfog? Ha nincs, fölösleges az igyekezeted, varázslatod nem működik, és nincs hatással az Elvinekre. Kezedet összekötözik, és dühösen beléd rúgnak (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [218](#)-ra). Ha van nálad Goblinfog, varázsolj vele (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot), és az az Elvinek szeme láttára Goblinná változik. Kezdetben nyugtalanul szemlélnék - nem szeretik a Goblinokat -, de aztán, mikor látják, hogy tökéletesen ura vagy teremtményednek, kissé megnyugszanak. Ha akarsz, a Goblin táncol, fejen áll, sőt énekel is (bár ez élénk tiltakozást vált ki az Elvinekből, mert a Goblinok énekelnek a leghamisabban). Záróakkordként megparancsolod a Goblinnak, hogy hajoljon meg az Elvinek előtt, és csókolja meg a csizmájukat. Amikor a Goblin eltűnik, az Elvinek gratulálnak neked. Kellemes társalgás után visszaadják a hátizsákadat, és megengedik, hogy folytasd az utadat. Lapozz a [196](#)-ra.

402.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Zöldhajú Parókával. Miközben a varázslással bajlódsz, a vadállat odaugrik hozzád, és a karodba mélyeszi a fogait. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot! Rántsd elő a kardodat, és küzdj meg vele - lapozz vissza a [74](#)-re, és dönts el kettőtök harcát.

403.

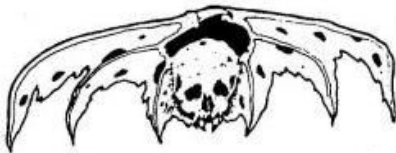
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és ekkor a Szellem arca eltorzul a fájdalomtól. - Vond vissza a varázslatodat! - ordítja. - Vagy magadra haragítod Manankát! - Ijesztgetése azonban hiábavaló, és az arc eltűnik a szemed elől. A füst gyorsan összeáll, és visszahúzóódik a dobozba. Biztonságban vagy. Ha eddig még nem tetted volna, most megpróbálkozhatasz a másik dobozzal - lapozz a [258](#)-ra, vagy elhagyhatod a falut - lapozz a [196](#)-ra.

404.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nincs a birtokodban az ehhez szükséges Napékszer. Miközben azon igyekszel, hogy varázsolj, a Kígyó megmar. Vesztesz további 2 ÉLETERŐ pontot! Lapozz vissza a [275](#)-re, és válassz újra.

405.

Vonj le magadtól 4 ÉLETERŐ pontot! Mindkét kezedet előrelendíted, és varázsolsz: apró tűzgolyók robbannak a levegőben, és esőként zúdulnak a kis Elvinre. Sok közülük eltalálja a teremtmény szárnyát, és az Elvin égő fáklyaként hull alá a légből. Lapozz a [121](#)-re.



406.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Egy fontos szabályt fogsz most megtanulni: mindaddig nem varázsolhatsz, amíg a kezed meg van kötözve! Főösleges volt az igyekezeted. Lapozz a [112](#)-re.



407.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, majd rámutatsz az első Goblinra. Ujjadból egy villám pattan ki, egyenesen a teremtmény mellébe vágódik, és az azonnal meghal. Két társa hirtelen megáll, és eldönti, vajon folytassa-e a harcot ellened. Dobj két kockával külön-külön a két Goblin nevében. Ha a kapott összeg valamelyikük vagy mindkettőjük esetében ugyanannyi vagy több, mint ÜGYESSÉG pontjaik száma, úgy megfordulnak, és visszarohannak az erdőbe. Máskülönben folytatják ellened a küzdelmet:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Második Goblin</i>	6	4
<i>Harmadik Goblin</i>	5	5

Ha bármelyikkel össze kell csapnod és te győzöl - lapozz a [155](#)-re. Ha mindketten elmenekülnek - lapozz a [202](#)-re.

408.

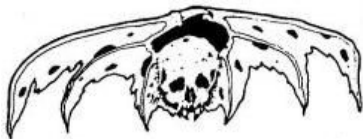
Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és a makkzapor hirtelen eláll. Az Elvinek csodálkozva nézik, amint rád hajigált makkjaik lepattannak egy láthatatlan pajzsról. Függen továbbálsz, amíg még hat a varázslat. Lapozz a [7](#)-re.

409.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, hogy kinyisd a lakatot. A zár megreccsen, és egy kattanás jelzi, hogy a zár nyelve elmozdult. Végül a lakat enged, és a ketrec kinyílik. Az öregasszony megköszöni a segítségedet, és hálából ő is felajánlja a segítségét. Ha egy varázstárgyat kérsz tőle - lapozz a [248](#)-ra. Ha a harcban kéred a segítségét - lapozz a [122](#)-re.

410.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Ott ügyetlenkedsz a varázslatoddal, de az nem működik. A Fagólem rád támad, és 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, ha nem rendelkezel az ehhez szükséges Aranyhátú Tükörrel. Menj vissza a 87-re, és válassz újra.



411.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolj, és vársz, mi történik. A talaj a lábad alatt lassan kezd távolodni tőled. Egyre nagyobbra nősz! A Dombi Óriás hitetlenkedve szemléli, amint akkorára nősz, mint ő maga. Most már megküzdhetsz az Óriással:

Dombi Óriás

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 11

Amíg e varázslat hatása alatt állsz, megkétszerezheted az ÜGYESSÉGEDET! Ha legyőzted - lapozz a [265](#)-re.

412.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [201](#)-re, és válassz újra.

413.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [158](#)-ra, és válassz újra.

414.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [99](#)-re, és válassz újra.

415.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! A teremtmény tesz egy fél fordulatot, és meglegyinti rettenetes farkát, de mielőtt beléd marna, farka beleütközik az általad varázsoltt láthatatlan falba, és így megmenekülsz. Ha most egy támadó varázslatot alkalmazol - lapozz a [364](#)-re. Ha kardot rántasz és megküzdesz vele - lapozz a [227](#)-re.

416.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz a [64](#)-re.



417.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. A kígyók rád másznak, és támadni kezdenek. Dobj egy kockával! Ha 1-től 5-ig dobsz, ennyi ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. Ha 6-ot dobsz, a harapásuk mérgezett volt, és utolsó perceidet éled, mielőtt a mérég szétáradna a testedben... Ha túléled a dolgot - lapozz vissza a [63](#)-ra, és válassz újra.



418.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. A robanás a melledbe vágódik, és azonnal meghalsz. Utad itt véget ér...

419.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Ha továbbmész itt - lapozz a [73](#)-ra, ha visszafordulsz és egy másik ösvényen mész tovább - lapozz az [51](#)-re.

420.

Ha már nincs elég ÉLETERŐ pontod ahhoz, hogy varázsolj, lapozz a [227](#)-re, és küzdj meg a teremtménnyel a fegyvered segítségével. Ha akarod, varázsolhatsz helyette:

FÉM
[347](#)

NIT
[326](#)

FIF
[436](#)

FAL
[447](#)

SUD
[370](#)

421.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges ragasztóval. Időközben a teremtmény rád támad, és 2 ÉLETERŐ pont sebesülést okoz neked. Lapozz vissza a [123](#)-ra, és válassz újra.

422.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, amíg nem rendelkezel az ehhez szükséges Tölgyfacsemete bottal. Vesztesz további 2 ÉLETERŐ pontot, amiért próbálkozásod nem jár sikerrel. Lapozz a [239](#)-re, és válassz újra.



423.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolj. Valahonnan egy hang azt súgja neked, hogy alkalmazd a NYI varázslatot, mellyel kinyithatod az ajtót. Ez az egyetlen lehetőség, mivel nem vagy elég erős ahhoz, hogy betörd az ajtót. Lapozz a [66](#)-ra, és válassz újra.

424.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Bezuhansz a verembe, de tested a levegőbe emelkedik, mielőtt földet érnél. Lapozz a [277](#)-re, ahol kockával kell majd dobnod. Varázslásod miatt 3 pontot vonj majd le kockadobásod összegéből, és így nem kell külön büntetést fizetned, ha kétszer 6-ot dobsz.

425.

Van-e nálad néhány Goblinfog? Ha van, annyit vágj földhöz, amennyit csak akarsz, és varázsolj. Goblinonként, akiket te teremtesz, 1 ÉLETERŐ pontot kell levonnod. Mindegyik Goblinnak 5 ÜGYESSÉG és 5 ÉLETERŐ pontja lesz, és megparancsolhatod nekik, hogy harcoljanak a Farkaskopó ellen. Ha teremtményeid megölik a vadállatot - lapozz az [50](#)-re; ha nem, te magad végezz vele, és lapozz az [50](#)-re, ha legyőzöd. Ha egyetlen Goblinfog sincs nálad, akkor hiábavaló az igyekezeted, varázslatod nem fog működni, a Farkaskopó a torkodnak ugrik, és 5 ÉLETERŐ pont sebesülést ejt rajtad. Meg kell küzdened vele:

Farkaskopó

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha győzől, lapozz az [50](#)-re.

426.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! A Kígyó támadásra készen áll, de arra vár, hogy megmozdulj. Nyugalom árad szét a testedben, amikor a teremtményre nézel. Kissé kifújod magad, és ekkor a Kígyó hirtelen ismét eltűnik, de megesküdnél rá, hogy mielőtt eltűnt volna, rád kacsintott. Az a valami a karodat fogja, és még mindig húz. Úgy döntesz, folytatod az utadat. Lapozz a [94](#)-re.

427.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [166](#)-ra, és válassz újra.

428.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. A Goblinok gyorsan rád vetik magukat, és 2 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést ejtenek rajtad. Ha akarod, próbára teheted a SZERENCSEDÉDET! Ha SZERENCSED van - kivéded a támadásukat. Lapozz vissza a [217](#)-re, és küzdj meg velük, vagy varázsolj valami mást.

429.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Nem használhatod ezt a varázslatot, amíg nem rendelkezzel az ehhez szükséges Tüzes Vízzel. Lapozz vissza a [4](#)-re, és válassz újra.

430.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz a [256](#)-ra.

431.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és egy védelmező erőter képződik körülötted. Most nyugodtan a [79](#)-re lapozhatsz: nem esik bántódásod, mert a közeledbe sem kerülhetnek a falu lakói.

432.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Miközben a varázsszavakat mormolod, a Troll rád veti magát, és egy jókora ütéssel a földre teper. Mielőtt föltápáskodhatnál, a Troll máris rád ugrik, és nyálkás fogat a nyakadba mélyeszi. Utad itt véget ér...

433.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, majd parancsszavadra a kígyók elkúsznak tőled. Pillanatnyilag biztonságban vagy. De hogyan szabadulhatnál ki ebből a veremből? Ha eddig még nem hívtad volna segítségül Librát, most megteheted - lapozz a [273](#)-ra. Ha viszont már kérted egyszer a segítségét, nincs más választásod, tartsd távol magadtól a kígyókat, amíg ÉLETERŐ pontjaid el nem fogynak, akkor aztán utad véget ér...

434.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Pánikba esel, de már képtelen vagy elkerülni a halálos csapást. Utad itt véget ér...

435.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Ha továbbmész itt - lapozz a [73](#)-ra. Ha visszafordulsz és egy másik ösvényen mész tovább - lapozz az [51](#)-re.

436.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz a [307](#)-re.

437.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [123](#)-ra, és válassz újra.

438.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és ekkor egy villám csap ki az ujjadból, majd egyenesen belevágódik a teremtmény mellébe. Az megtántorodik, és holtan terül el a földön. Lapozz a [186](#)-ra.

439.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Bezuhansz a verembe. Lapozz a [277](#)-re.

440.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [74](#)-re, és válassz újra.

441.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van nálad egy Aranytallér? Ha nincs, a varázslat nem működik, a kis Elvin rád veti magát a levegőből, és újabb 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad (menj vissza a [203](#)-ra, és válassz újra). Ha van nálad egy Aranytallér, helyezd azt a csuklódra, és varázsolj! Egy láthatatlan pajzs jelenik meg a karodon, amellyel védekezhetsz. Lapozz vissza a [203](#)-ra, és küzdj meg az Elvinnel, de tekintettel arra, hogy varázspajzssal harcolsz, minden Fordulóban 2 pontot levonhatsz az Elvin Támadóerejéből, amit majd dobókockával állapítasz meg. A harc után az Aranytallért már nem használhatod!

442.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és varázsolj. Van-e nálad méhviasz? Ha van, kend be vele a kardod élét, és fegyvered mágikus erejű lesz. Lapozz vissza a [217](#)-re, és küzdj meg a Goblinokkal, de ahányszor csak sikerül

eltalálnod egy Goblint, minden alkalommal megduplázhatsz a rajta ejtett sérülést. Ha nincs nálad méhviasz, azt hiszed, hogy a kardodat megélesítették, de tévedsz - csak a szokásos sebet ejti. Ha már korábban is sikerrel alkalmaztad ezt a varázslatot, elhasználtad az összes méhviaszt. Ha ezt a varázslatot korábban még nem alkalmaztad volna, úgy csak a méhviasz felét használtad fel.

443.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [4](#)-re, és válassz újra.

444.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [201](#)-re, és válassz újra.

445.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Nincs ilyen varázslat. Lapozz a [64](#)-re, és válassz újra.

446.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Sajnos nincs ilyen varázslat, és amíg a varázslással voltál elfoglalva, nem volt időd más menekülés tervét kigondolni. A sziklatömb agyonnyom. Utad itt véget ér...

447.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! A Manticore a szemközti alagútban vár, hogy rád vesse magát. Amikor varázsolsz, hangosan felüvölt, mert beleütökzik láthatatlan faladba. Hatalmaddal élve bekeríted a teremtményt, így sikerül a Svinn kislányt felragadnod és kimenekülnöd vele a barlangból. Lapozz a [456](#)-ra.

448.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! A teremtmény megáll, és megparancsolod neki, hogy forduljon vissza az erdőbe, ahonnan jött. Miután megszabadultál a teremtménytől, visszamehetsz az előző pontra.

449.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Várod varázslat hatását, és máris hallod a belső hangot. A misztikus hang azt súgja, hogy legjobb lesz, ha messze elkerülsz ezt az ajtót és elhagyod a bányát. Ha megszívleled ezt a tanácsot - lapozz a [144](#)-re. Ha továbbmész és megpróbálkozol az ajtóval - lapozza [268](#)-ra, és válassz újra.

450.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ezt a varázslatot nem alkalmazhatod, mert nincs a birtokodban az ehhez szükséges Csont karperec. Valójában egyáltalán nem is tudsz varázsolni mindaddig, amíg mindkét kezed meg van kötözve. (Emlékezz erre a későbbiek során.) Lapozz a [112](#)-re.



451.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Lapozz vissza a [220](#)-ra, és válassz újra.

452.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, de nem történik semmi. Lapozz vissza a [117](#)-re, és válassz újra.

453.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és háromszor akkorára nősz, mint amekkora valójában vagy. Az éjszakai lény megáll. Ha akarod, Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, a vadállat felröppen, és eltűnik az erdő sűrűjében. Ha nincs SZERENCSED, vagy ha nem Tetted próbára a SZERENCSEDET, a teremtmény továbbra is támad, de ha viszonzod a támadást, megduplázhatod ÜGYESSÉG pontjaid számát. Lapozz a [123](#)-ra.

454.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és fontolóra veszed mindkét utat. Lelked mélyén egész más dolgok zajlanak le, amikor az ajtón nézel át, és megint más, amikor a szoba felé nézel. Amikor az ajtón nézel át, homlokodat kiveri a verejték, amikor pedig a szoba felé nézel, a bejárati ajtóra, rossz érzésed elmúlik és megnyugszol. Ha elindulsz az ajtón át - lapozz a [6](#)-ra, ha visszamész a szobán át - lapozz a [120](#)-ra.

455.

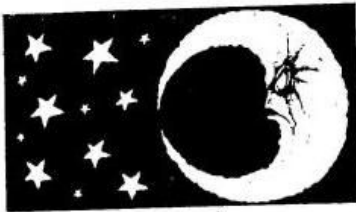
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Varázsolsz, és a szoba sötétbe borul. A Szellem így kiált: - Nem menekülhetsz előlem, halandó! - A sötétség leple alatt azonban sikerül kisurrannod a kunyhóból. Elhagyod a falut. Lapozz a [196](#)-ra.



Kimész a Manticore kamrájából, és elindulsz a ösvényen a fényforrás felé. Ahogy remélted, a barlang bejárata épp a domb oldalában van. A Svinn lánnyal visszatérsz Torrepaniba. A Svinn törzsfőnök határtalanul boldog, amiért visszahoztad a lányát, és a falu népe hatalmas ünneplésbe fog, mert elszállt rólok az átok. Te voltál az, aki elhozta a falunak a szabadságot, és úgy döntesz, még egy napot itt maradsz pihenni. Ellátogatsz a Svinn kuruzslóhoz, aki meggyógyítja sebeidet, kigyógyít az összes betegségedből, és elűzi rólad az esetleges átkokat. Állítsd vissza ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat a Kezdeti értékre. A kuruzsló megszabadít az idegesítő kis Minimótól is, ha még veled lenne.

Úgy alszol az éjjel, mint a bunda, és másnap reggel folytatod az utadat. Mielőtt elindulnál, a Svinn főnök fogad. Két ajándékot ad ár: egy erszényt, benne 10 Aranytallért, és egy nagy kulcsot. - Tudom, hogy Kharéba tartasz - mondja -, de az gonosz város, és vigyáznod kell magadra. Két évvel ezelőtt egy vándor jött erre Kharéból, és ő adta nekem ezt a kulcsot, mondván, hogy ő oda soha nem fog visszatérni. Ez a városkapu kulcsa, és ha nálad lesz, észrevétlenül bejuthatsz a városba. - Ha majd e sorozat következő kalandkönyvében eljutsz egyszer Kharé városának déli kapujához, lapozz ott a [12](#)-es pontra, amennyiben használni akarod ezt a kulcsot.

Köszönetet mondasz a Svinn főnöknek, és elhagyod Torrepanit. Barátokra tettél itt szert és ezért Kezdeti SZERENCSE pontjaid számát 1-gyel növelheted. A Shamutanti dombok közül kivezető ösvényen lejutsz a rizsföldre, majd elérsz egy magas fallal körülvett városba - Kharé kikötővárosába -, küldetésed következő színterére...



A varázslás szabályai

Kiképzésed alatt számos varázslatot, varázsigét tanítottak meg neked, melyeknek küldetésed során majd hasznát veheted. A varázslatok teljes listáját e szabályzat után megtalálod.

A varázslatokat minden esetben három betűből álló kóddal jelöljük. A könyvben nemegyszer lehetőséget kapsz majd arra, hogy problémáidat varázslattal oldd meg, és ellenfeleidet azok segítségével küzd le. A varázslatokat kizárólag ezekkel a három betűből álló kódokkal jelöljük, ezért igen fontos, hogy közülük legalább néhányat tanulj meg kívülről.

Éppen ezért, mielőtt kipróbálnád varázserődöt, jól teszed, ha egy kis időt arra fordítasz, hogy megtanuld a varázslatokat, éppúgy, ahogy azt a valódi varázslók teszik, amikor a varázstudományokat sajátítják el. Természetesen nem leszel képes egyszerre mind a negyvennyolc varázslatot kívülről megtanulni, de minél többet fogod lapozgatni a könyvet, annál inkább megismered a leghasznosabb varázslatokat.

Kezdetben csak hat-tíz varázslatot próbálj meg elsajátítani (alább közöljük a leghasznosabbakat), és bízd magad kardvívó tudományodra, ha meg kell küzdened valamilyen teremtménnyel. Kis szerencsével és ezekkel a varázslatokkal sikerülhet küldetésed, de természetesen könnyebb dolgod lesz, ha minél több varázslatot fogsz ismerni.

Néhány varázslatot bizonyos tárgyak, például egy ékszer vagy egy varázsgyűrű segítségével tudsz majd csak alkalmazni.

Ha egy varázslatot anélkül próbálnál meg használni, hogy rendelkeznél a hozzá szükséges tárggyal, a varázslat nem fog működni, és csak hiába vesztegeted majd ÉLETERŐ pontjaidat.

Minden varázslás - akár sikeres, akár nem - igénybe fogja venni energiádat és figyelmedet. Ezért fizetni kell: az árat ÉLETERŐ pontokban kifejezve minden varázslat mellett megtalálod. Amikor majd varázsolsz, ezt a pontszámot minden alkalommal le kell vonnod ÉLETERŐDBŐL.

Mielőtt kalandodba belevágnál, annyi ideig tanulmányozhatod a Varázslatok Könyvét, ameddig csak akarod, de ha egyszer már útra keltél, soha többet nem lapozhatsz bele, és kizárólag a memóriádra hagyatkozhatasz!

Le sem írhatod a varázslatokat, hogy megkönnyítsd a dolgodat. Valódi vészhelyzetekben, amikor majd meglep valamilyen teremtmény, nem lesz időd átlapozni a Varázslatok Könyvét, hogy kikeresd a legmegfelelőbb varázslatot!

A HAT LEGHASZNOSABB VARÁZSLAT

Kód	Hatás	ÉLETERŐ ár
EME	Villámot varázsol, mely az ujjhegyből lövell ki	4
ERŐ	Védelmező erőteret képez	4
TIV	Lehetővé teszi a teremtmények irányítását	4
BUT	A teremtményeket különösen esetlenné teszi	4
MEL	Tűzgolyót varázsol, mellyel megcélózható az ellenség	4
FAL	Falat képez, mely megvéd bármilyen tárgytól vagy teremtménytől	4

Az EME és a MEL igen erős támadó varázslat, az ERŐ és a FAL mindenre alkalmazható védővarázslat, míg a BUT és a TIV varázslat akkor lesz majd hasznos, ha furfangos helyzetekbe kerülsz. Ezek a varázslatok gyakran többre képesek, mint amire szükséged lesz bizonyos helyzetekben - és meglehetősen sok ÉLETERŐ pontba kerülnek -, de igen sokoldalúan alkalmazhatók. Minél több varázslatot fogsz megtanulni a Varázslatok Könyvéből, annál könnyebb lesz majd a leggazdaságosabb és egyszerűs mind a leghatásosabb varázslatot kiválasztanod.

Olvasd végig még egyszer a fenti listát, majd takard le a kezeddal a Hatás részt. Hány varázslatra emlékszel? Ha már kívülről tudod az összeset, nekikezdhetsz küldetésednek.

Miként használjuk a varázslatokat?

Miután megismerkedsz a Varázslatok Könyvében lévő varázslatokkal, ügyességed és tehetséged a sokszorosára növekszik.

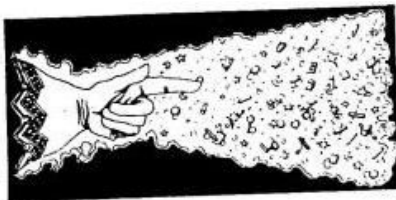
Amint a hat alapvarázslatot elsajátítod, azonnal belekezdhetsz a játékba. Segítségükkel túljuthatsz minden nehézségeit, de ne feledd, ezek a varázslatok drágák (sok ÉLETERŐ pont az áruk), épp ezért gyakran fogsz rászorulni arra, hogy - főleg a gyengébb teremtmények ellen - kardvívó tudásodra hagyatkozz, s így megelőzd ÉLETERŐ pontjaid rohamos fogyását.

A többi varázslat ugyan gazdaságosabb, bár mint lehetőséget ritkábban ajánljuk őket, így varázslóként inkább az emlékezetedre és ügyességedre kell majd hagyatkoznod. A leggazdaságosabb varázslatok azok, amelyekhez a kalandod során talált varázstárgyakra van szükség.

Ne feledd, hogy kemény büntetést kell fizetned, ha rossz varázslatot választasz! Ha olyan varázslat mellett döntesz, amely nem létezik, vagy amelyhez nincs meg a szükséges varázstárgyad, külön ÉLETERŐ pont büntetést kell levonnod magadtól. Bizonyos esetekben a büntetésed halál lesz!

A Varázslatok Könyvében szereplő varázslatok közül nem mindegyiket használhatod ebben a játékban.

Csakhamar magad is rájössz majd a varázslatok értelmére. Összeállítá-sukban, a megadott lehetőségekben és a kódokban bizonyos logika is szerepet játszik. Erre azonban magadnak kell majd rájonnod. Minél nagyobb gyakorlatra teszel szert, annál ügyesebben fogsz varázsolni. Mind-ez része a varázslás művészetének!



EME

Rendkívül hatásos varázslat, segítségével villámot lövellhetünk ki a kezünkől egy meghatározott irányba. Gyakorlatilag minden olyan élő teremtmény ellen használható, amelynek nincs varázsvédelme. Igen nagy erő és koncentráció kell hozzá.

ÁRA 4 ÉLETERŐ pont

MEL

Ezzel a varázslattal óhajunknak megfelelő irányba csaphatunk le. A kezünkbe varázsolt tűzgolyót a kívánt célpont felé hajíthatjuk el. Bármely mágikus erővel rendelkező vagy közönséges teremtmény ellen felhasználható, hacsak az eredendően nem képes a tűznek ellenállni. Az ilyen tűzgolyó becsapódásakor komoly égési sérüléseket ejt, de ezt követően szinte azonnal semmivé foszlik.

ÁRA 4 ÉLETERŐ pont

ERŐ

Ez egy olyan hatásos varázslat, melynek segítségével mágikus és valóságos védőgyűrűt vonhatunk magunk köré, és ezáltal távol tudjuk tartani valamennyi ellenfelünket, legyen az valódi vagy akár mágikus erejű lény. Varázslatához rendkívüli szellemi összpontosításra van szükség, de az általa teremtett igen erős erőtér engedelmeskedik létrehozója akaratának, aki engedélyezheti ennek az erőtérnek akár egy, akár több irányba történő áthatolását.

ÁRA 4 ÉLETERŐ pont

FAL

Aki ezt a varázslatot alkalmazza, az láthatatlan falat varázsolhat maga köré, amelyen sem tárgyak, sem teremtmények nem hatolhatnak át. Igen hatásos védővarázslat!

ÁRA 4 ÉLETERŐ pont

TIV

Ezzel a varázslattal ellenőrzésünk alá lehet vonni a bennünket megtámadó teremtmény akaratát. A támadás megszűnik, és a teremtmény akarata azonnal a varázsló személy irányítása alá kerül. Meg kell azonban jegyeznünk, hogy ez a varázslat kizárólag a nem intelligens teremtményekre van hatással, és igen rövid életű.

ÁRA 4 ÉLETERŐ pont

BUT

E varázslat hatására az a teremtmény, amely valamilyen tárgyat (pl. fegyvert) tart a kezében, lomhává, lassúvá, esetlenné válik. A tárgyat kiejti a kezéből, majd ügyetlenkedve felveszi, és ismét kiejti - azaz mindaddig, amíg e varázslat hatása alatt áll, nem képes kárt tenni egyetlen tárggyal sem a varázslóban.

ÁRA 4 ÉLETERŐ pont

NÖV

Aki ezt a varázslatot alkalmazza önmagán, annak teste az eredeti méretének négyszeresére fog megnövekedni, egyúttal hatalma is megnő. Különösen a nagy termetű ellenfelek ellen hasznos ez a varázslat, de óvatosan kell bánni vele, különösen zárt helyen.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

LÁP

Ehhez a varázslathoz egy érmére van szükség. A varázsló az érmét a csuklójára helyezve varázsol. A bűvös érme hozzátapad a csuklójához, és egy körülbelül egy méter átmérőjű láthatatlan pajzsot képez, amely megvédi a varázslót ellenfelétől, aki közönséges fegyverrel támad rá. A varázslat után ezt az érmét eredeti funkciójának megfelelően (pénz, medál stb.) nem lehet használni.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

NYI

Ezzel a varázslattal bármilyen bezárt ajtót ki lehet nyitni. A zár nyelve kipattan, és az ajtó könnyedén kinyílik. Ha az ajtó belülről van elreteszelve, a retesz is kinyílik. Csupán a bűvös zárral lezárt ajtók ellen nem használható ez a varázslat.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

PÉL

Ehhez a varázslathoz méhviaszra van szükség. Ha ezzel a viasszal kenjük be azokat a fegyvereket, amelyeknek éle van (kardot, baltát, tört stb.), azok borotvaélesek lesznek, és a szokásosnál kétszer nagyobb kárt tesznek, azaz, ha a normál fegyver eddig 2 ÉLETERŐ pont kárt okozott, most 4 ÉLETERŐ pont kárt fog okozni.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

CSA

Ezt a varázslatot akkor alkalmazzuk, ha valamilyen csapda gyanúja áll fenn. A varázsló telepatikus úton megérzi, kell-e tartania csapdától vagy sem, és ha igen, hogyan lehet azt elkerülni. Ha pedig már valaki benne van a csapdában, akkor ez a varázslat bizonyos esetekben enyhíti annak veszélyes voltát.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

HAT

Ezt a varázslatot önmagunkon végezzük. Hatására éppolyan hasonmásaink jelennek meg mellettünk, mint amilyenek mi vagyunk, éppúgy tudnak varázsolni vagy harcolni, és mind egyformán fognak cselekedni, mintha csak egymás tükörképei lennének. A legtöbb teremtmény képtelen lesz megállapítani ilyen esetben, ki a valódi ellenfél, és mind a hat hasonmás ellen fog harcolni.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

TÁN

Akivel szemben ezt a varázslatot alkalmazzuk, az ellenállhatatlan vágyat fog érezni arra, hogy táncra perdüljön. A varázsló kis Bambuszfurulyáján játszva minden teremtményt megtáncoltat. Csupán ezt a Bambuszfurulyát kell megtalálni, és mindaddig, amíg ezen játszunk, a kiszemelt teremtmény a táncot ropja. Normál körülmények között ilyenkor a varázsló nyugodtan elmenekülhet, vagy tovább furulyázhat, és gyönyörködhet az előadásban!

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

GOB

Ehhez a varázslathoz néhány Goblinfogra van szükség. Ha ezeket a fogakat megbűvöljük, abban a pillanatban annyi Goblin jelenik meg előttünk - egytől akár százig -, ahány Goblinfoggal végezzük a varázslatot. Ezeknek a Goblinoknak megparancsolhatjuk, hogy küzdjenek meg az ellenfelünkkel, vagy megbízhatjuk őket bármilyen más feladattal. Amint a Goblinok teljesítették feladatukat - eltűnnek.

ÁRA GORLINONKÉNT 1 ÉLETERŐ pont

YOB

Ehhez a varázslathoz Óriásfogra van szükség. Ha a megfelelő módon varázsolunk, azonnal egy közel kétméteres Óriás jelenik meg előttünk. A varázsló valamennyi kérését teljesíti az Óriás; megküzd az adott ellenséggel, nehéz tárgyakat mozdít el stb. Az Óriás eltűnik, amint a feladatát teljesítette.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

GUM

Ehhez a varázslathoz egy viola ragasztóra van szükség, amely rendkívül gyorsan, pillanatok alatt mindent ragaszt. Ha ezt a varázslatot alkalmazzuk, bármely teremtményt képesek leszünk odaragasztani a földhöz vagy

a falhoz, mégpedig oly módon, hogy például a lába elé hajítjuk a ragasztóval teli fiolát, vagy azt egy résnyire nyitott ajtó tetejére helyezzük, ahonnan az a kiszemelt áldozat fejére esik, ha az ajtót kinyitják.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

MEN

Ezt a varázslatot különösen veszélyes helyzetekben alkalmazzuk, amikor azt szeretnénk megtudni, miképp és merre tudunk elmenekülni. Ez a varázslat elirányít bennünket a megfelelő kijáratához, vagy ha a közelben lehetőség adódik valami védelemre, egyfajta - különös lelki ráhatással arrafelé küld el.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

DOK

E varázslat segítségével óhajunknak megfelelően a birtokunkban lévő varázssitalok bárkit vagy bármilyen sérült teremtményt képesek meggyógyítani, ha azok az italt megisszák. A varázsló önmagán is alkalmazhatja ezt a varázssitalt - akkor kell varázsolni, miközben az italt felhajtjuk, de az ital soha senkit nem fog a halottaiból feltámasztani.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

ALV

Ezzel a varázslattal bármely teremtmény mozgását, megszokott sebességét körülbelül hatszorosan tudjuk lelassítani. Mivel az ilyen teremtmény szinte alvajáróvá válik, lehetőségünk nyílik rá, hogy míg a varázslat hat, kitérjünk előle, vagy legyőzzük.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

KIN

Ezzel a varázslattal különböző kincseket tudunk teremteni: aranyat, ezüst-érméket, drágaköveket és ékszereket, melyekkel bizonyos teremtmények figyelmét elterelhetjük, azokat kifizethetjük, illetve megvesztegethetjük. Az illúziókincs abban a pillanatban eltűnik, amint a varázsló elhagyja a tett színhelyét.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

VAR

Ezzel a varázslattal megvédhetjük magunkat a legtöbb ellenséges varázslattal szemben. Gyorsan kell ilyenkor varázsolnunk, még mielőtt a támadó varázslat megfoganna. Egyszerűen közömbösítjük az ellenséges varázslatot, mely nem tud ránk hatni, és eltűnik. Ez a varázslat ennélfogva igen hatásos védőfegyver, azonban tudni kell, hogy nem minden varázslattal szemben működik.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

POP

Nagyon hatásos kis varázslat ez, amelyhez nagy összpontosító erőre van szükség, no meg apró kavicsokra. A bűvös kavicsok azonnal robbannak, amint elhajítjuk őket. Bármit apró darabokra zúznak, ráadásul iszonyúan nagyot robbannak.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

ZUH

Ezt a varázslatot akkor alkalmazzuk, ha egy verem fogságában vagyunk, vagy jókora magasságból zuhanunk le. A varázslat segítségével testünk pehelykönnyűvé válik. Könnyedén, lágyan hullunk alá a levegőben, és sértetlenül érünk földet.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

ZAV

Ragyogó védővarázslat, melyet bármilyen ránk támadó teremtmény ellen alkalmazhatunk. Hatására áldozatunk agya zavarossá válik, átmenetileg beszámíthatatlan lesz. Mindazonáltal ezt a varázslatot nagy körültekintéssel kell végeznünk, mert előfordulhat, hogy a megháborodott teremtmény kiszámíthatatlan lépést tesz.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

KÖD

Ezt a varázslatot kizárólag ablak nélküli, bezárt szobában alkalmazhatjuk. Amikor a varázslat hat, a szoba koromsötétté válik, és a varázslón kívül senki semmit nem fog látni, még akkor sem, ha fáklyák vagy gyertyák fénye világítaná is be a szobát. Minden teremtményt megvakít, aki csak jelen van. Hatása időleges.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

HOM

Ehhez a varázslathoz homokszemeket kell szórni a földre (pl. egy adott teremtmény lába elé), melyek bűvös erőntől futóhomokká válnak. Bárki belelép, azt a futóhomok elnyeli.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

BŰZ

Amikor ezt a varázslatot alkalmazzuk, a körülöttünk lévő levegő iszonyatos bűzzel telik meg. Oly szörnyű ez a szag, hogy bármely teremtmény, amely akár egy keveset is beszippant belőle, azonnal hányni kezd. Ennél fogva bármilyen ellenség elgyengül a bűztől, még a varázsló is, hacsak nincs az orrában orrdugó. A nagy orrlyukú teremtményekre hat igazán nagy erővel.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

TEL

Ehhez a varázslathoz egy kis Kerek Papi Sapkát kell a fejünkön viselnünk. Ha ez van a fejünkön, bármilyen lény, értelmes lény gondolatát kitalálhatjuk; megtudhatjuk, milyen erős, mi a gyengéje, mit rejt a szomszédos szoba stb.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

GAK

Ahhoz, hogy ezt a varázslatot alkalmazzuk, szükségünk van egy Fekete Maszkra, melyet mindaddig az arcunkon kell viselnünk, amíg varázsolunk. Közvetlenül alkalmazhatjuk az ellenfelünkkel szemben, akit a látvány iszonyatos félelemmel tölt el. A bátor teremtmények kevésbé fognak begyulladni tőle, mint a gyávák, hatására előnthen valakit a verejték, elvesztheti a fejét, de az is előfordulhat, hogy a kiszemelt áldozat remegve, mint a kocsonya, a sarokba rejtőzik.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

DEM

Ezt a varázslatot csak harcban lehet alkalmazni, és hatására az ellenfél oly mértékben demoralizálódik, hogy már nem is akar győzni. Az ilyen demoralizált teremtményeket könnyebb legyőzni - bár a győzelem még így sem teljesen biztos.

ÁRA 2 ÉLETERŐ pont

ANY

Ezt a varázslatot csak akkor alkalmazhatjuk, ha egy Arany Ékszer viselünk. Ilyenkor a közelünkben tartózkodó bármely ember vagy teremtmény azonnal vonzódni kezd hozzánk. Ez nem jelenti azt, hogy ellenfeleink nem fognak küzdeni ellenünk, ha ez a feladatuk, de könnyebben lehet majd

információt kicsikarni belőlük, mint azt normális körülmények között tehetnénk. Még arra is készek lesznek, hogy segítsék azt, aki valójában az ellenségük.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

TÜK

Ennek a varázslatnak harc közben lehet igazán hasznát venni. Egy Aranyhátú Tükör kell hozzá, melyet varázsláskor a teremtmény elé kell tartanunk. A tükör segítségével az ellenünk harcoló teremtmény tökéletes tükörképét tudjuk odavarázsolni, és azt irányítva az eredeti ellenfél elleni harcra készítjük. Azonos harci tulajdonságokkal rendelkezik mindkét teremtmény (az eredeti és a tükörbéli egyaránt), s csak a szerencse fogja eldönteni küzdelmüket. Ha az eredeti teremtmény meghal, képmása eltűnik. Akkor is eltűnik a képmás, ha a valóságos ellenfelet legyőzzük.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

TÜV

Ehhez a varázslathoz a Tüzes Víz nevű italra van szükség, amely megkésztet, sőt megháromszorozza az erőnket. Bár e víz hatása csak időleges, mégis elegendő ahhoz, hogy egy csatát megvívjunk, vagy egyfajta szupererőre szert tegyünk.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

POR

Ehhez a varázslathoz különleges Kőporra van szükség, melyet a kiszemelt teremtményre kell hintenünk. Az áldozat percek alatt kővé válik. Előbb lelassulnak a mozdulatai, majd megmerevedik és elszürkül, a teste pillanatok alatt szürke kőszoborrá merevedik.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

SÁP

Ezt a varázslatot mindenki önmagán végezheti el. Hatására a normális sebességünknél háromszor gyorsabban tudunk majd futni, beszélni, gondolkodni vagy harcolni. Ez a varázslat azonban csak akkor hat, ha előtte Sárga Port szippantunk be.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

FÚJ

Ehhez a varázslathoz Viharkürtre van szükségünk, amely disszonáns hangot ad, amikor egy meghatározott irányba tartva belefújunk. Varázslatunk hatására hatalmas szélvihar tör ki a kürtből, amely embernél nagyobb teremtményeket is képes felkapni, vagy egy polcra tárgyakat lefújni stb.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

FIX

Ez a varázslat, mely élőkre és élettelen tárgyakra egyaránt alkalmazható, a varázslat tárgyát akár röptében is mozdulatlaná teszi. A varázslathoz Tölgyfacsemete botra van szükség. Amit ezzel a varázslattal megérintünk, megdermed, amíg a helyszínen vagyunk.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

ALT

Ez a varázslat kizárólag élőlényekre hat. Elálmosodnak és percekben belül elalszanak tőle. A varázslatot egy Rézinga segítségével végezzük, melyet a kiszemelt teremtmény orra előtt lassan ide-oda lengetve hipnotizáló hatást fejtünk ki.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

REP

Ehhez a varázslathoz egy Ékszerberakásos Medálra van szükségünk, melynek segítségével olyan magasra röpkönlhetünk fel a levegőbe, amilyen magasra csak akarunk, és addig maradhatunk ott, ameddig kedvünk tartja.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

ELT

Ehhez a varázslathoz egy Gyönggyűrűre van szükségünk. Amíg ez a gyűrű az ujjunkon van, bármely értelmes lény számára láthatatlanná válnunk. Ez hatalmas előnyt jelent akár harcban, akár menekülés közben. Azok a teremtmények, amelyeknek fülük van, hallani fogják, merre mozgunk a szobában. A kevésbé értelmes lényeket csak részben tudjuk ezzel a varázslattal becsapni, hisz ez egyfajta illúzióvarázslat.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

NAP

Ehhez a varázslathoz egy sárga Napékszerre van szükségünk, mely fényesen csillogni kezd, amikor varázsolunk. Mi szabályozzuk, milyen erővel csillogjon: lehet igen fényes, ha a megtámadott teremtményeket el akarjuk vakítani, vagy kevésbé fényes, ha fáklyához hasonló erejével egy sötét szobában akarunk tájékozódni.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

TIL

Ehhez a varázslathoz egy Csont Karperecre van szükségünk. Amikor ezt a varázslatot alkalmazzuk, mindig valamilyen meghatározott illúzióra kell gondolnunk (pl. a padló izzó parázssá válik, mi válunk Démonná stb.), s ez az illúzió valóságosnak tűnik majd kiszemelt áldozatunk szemében. Ilyenkor elmenekülhetünk a helyszínről, vagy akár csökkenthetjük a teremtmény ellenállását. Ez a varázslat a nem értelmes lényekre nincs

hatással. Ha olyasmit cselekszünk, aminek következtében az illúzió megtörik (pl. egérré változunk és olyasvalakivel bocsátkozunk harcba, akinek kardja van), a varázslat hatása azonnal megszűnik.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

TÉR

Ehhez a varázslathoz egy Zöld hajú Parókára van szükségünk, amelynek a segítségével megértjük mindazokat a teremtményeket, akik nem emberi nyelven beszélnek. (Pl. Goblinokat, Orkokat stb.)

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

ÁTÉ

Ennek a varázslatnak a segítségével a legtöbb állat beszédét megértjük. Kizárólag a Zöld hajú Parókával működik.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

FÉM

Közelharcban igen nagy segítségünkre lehet ez a varázslat, de csak akkor, ha az ujjunkon van a Zöld Fémgyűrű, melynek alapanyagát a Craggen Sziklából bányászták. E varázslat segítségével rövid időn belül eltűnhetünk, majd ismét megjelenhetünk. Bizonyos puha tárgyakon is átjuthatunk, például fán és agyagon, de sziklán, fémen vagy ehhez hasonlóan már nem. Nem túl megbízható varázslat, és gyakran végzetes hatása van.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

TÁV

Ehhez a varázslathoz egy Kristálygömbre van szükségünk. A kezünkben tartva, erősen koncentrálni kezdünk. Kevésbé tudjuk befolyásolni azt, amit látunk, de fontos tudnunk, mit hoz a legközelebbi jövő.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

FEL

Ha ezt a varázslatot halott embereken vagy primitív (kétkarú, kétlábú, kétféjú stb.) lényeken alkalmazzuk oly módon, hogy szenteltvízzel hintjük be a testüket, a lények feltámadnak, újra életre kelnek. A feltámasztás kissé munkaigényes, a testek nem pattannak fel csak úgy egyszerűen, és az egykori holttesteket ismét meg lehet ölni. Bár az ilyen varázslattal feltámasztott lény egy ideig még kába és agya tompa, mégis válaszolhat néhány kérdésünkre.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

ZED

A legtöbb átlagos képességű szellemidézőnek eszébe sem jut, hogy ezt a varázslatot alkalmazza, hisz ehhez igen nagyfokú szellemi erőfeszítésre van szükség. Valójában a történelem folyamán csak egyszer alkalmazta ezt a varázslatot a nagy hatalmú thobeni Szellemidéző mágus, de őt azóta nem látták, így a varázslat eredménye nem ismert. A későbbiek során megtalálták ugyan a Szellemidéző mágus feljegyzéseit, de azokból csak bizonyos feltevésekre lehet következtetni a varázslattal kapcsolatban. Elég, ha annyit mondunk, hogy valószínűleg ez a legfélelmetesebb varázslat, amit a mágikus tudomány ismer - de pontos hatását egyetlen varázsló sem ismeri.

ÁRA 7 ÉLETERŐ pont

RAKÉTA KÖNYVKIADÓ Kft.
Felelős kiadó Veress Mariann ügyvezető igazgató
Alföldi Nyomda 7301.66-14-2 Debrecen, 1992
Felelős vezető: Szabó Viktor vezérigazgató
Felelős szerkesztő Ladányi Katalin
Műszaki szerkesztő Horváth Péter
Kiadványszám 90 ◦ Megjelent 9,6 (A/5) ív
terjedelemben, Plantin betűtípusból szedve
ISBN 963 7485 64 3
ISBN 963 7485 63 5 (sorozat)

A világhírű szerző, Steve Jackson
új, négy részből álló sorozata
a Kaland, Játék, Varázslat.

A főhős ebben is TE vagy!

A hagyományos harci tudományok
és a varázsolás segít legyőzni ellenfeleidet.

A könyv végén megtalálható
a varázslatok gyűjteménye.

A Királyok Koronáját keresed, amelyet Mampang fővarázslója ellopott hazád, a virágzó Analand uralkodójától, és a varázskorona nélkül pusztulás fenyegeti országodat és népedet. Utad során először a Shamutanti dombok közé érkezel, ahol gonosz teremtmények, vérszomjas szörnyek lesnek rád arra várva, hogy csapdájukba ess. Vajon képes leszel-e arra, hogy biztonságban átkelj a dombokon, avagy belebuksz küldetésedbe...?

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



A sorozat előkészületben lévő kötetei:

Kharé – a Csapdák Kikötővárosa
A hét kígyó
A Királyok Koronája

A négy könyv külön-külön és együtt is játszható!