

STEVE JACKSON VÁRÁZSLÁTÁ!

HÉT SÁRKÁNYKÍGYÓ



STEVE JACKSON VÁRÁZSLATA!

HÉT SÁRKÁNYKÍGYÓ

Rakéta Könyvek

A mű eredeti címe:
The Seven Serpents

*Első kiadás: Penguin Books Ltd, Harmondsworth,
Middlesex, England, 1984*

John Blanche illusztrációival

Fordította:
Aczél László

Copyright © Steve Jackson, 1984
Illustrations and cover copyright © John Blanche, 1984
Hungarian translation Aczél László, 1992

Előszó

A Hét Sárkánykígyó a Kaland - Játék - Varázslat sorozat harmadik kötete, amely a Shamutanti dombok és a Kharé - a csapdák kikötővárosa című könyveket követi. A Kaland - Játék - Varázslat sorozat könyveit azonban úgy szerkesztettük, hogy minden egyes kalandkönyvet önállóan, egységes egészként is lehessen játszani, függetlenül attól, hogy az olvasó ismeri-e az előző részeket, vagy sem.

Ha új játékos a Kaland - Játék - Varázslat sorozatnak, akkor elképzelhető, hogy szeretnél megismerkedni a kalandjáték elejével is. Az első könyv, amely a Shamutanti dombok címet viseli, otthonodból, Analandból vezet el Kakhabad zord vidékeire, ahol varázstudományod segít át a veszélyes helyzeteken.

A Hét Sárkánykígyó persze önmagában is kerek, egységes kaland. Kharé és a Mampangi Erőd között elterülő kietlen vidéken játszódik, ahol meg kell találnod és meg kell semmisítened a Hét Sárkánykígyót. Ezek a Sárkánykígyók a mampangi Fővarázsló hírnökei, és minden lépésedről tudósítják urukat. A legfontosabb azonban az, hogy túléljed a megpróbáltatásokat!

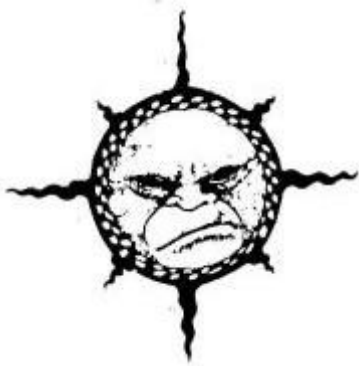
Az új játékosok ebben a könyvben is megtalálják minden szükséges adatot arra vonatkozóan, hogy miképp tudják harcosként megvívni csatájukat az ellenfeleikkel. Ha azonban a varázslatokban jobban megbízol, mint a kardodban, akkor indulás előtt át kell tanulmányoznod a kötet végén található Varázslatok Könyvét. Azok az olvasók, akik már az első két könyvön túljutottak és ismerik a szabályokat, nyugodtan belevethetik magukat a kalandokba. Jellemzőiket, pontjaikat, felszerelési tárgyaikat és tudásukat magukkal hozták sorozatunk előző köteteiből.



Játék kezdőknek és haladóknak

A kezdők, ha akarják, egyszerűen, varázslás nélkül kezdek 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 találd 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. Pontosán kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írd a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki a Kezdő pontjaidat, mert szerezhetsz ugyan további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat, de összegük soha nem lépheti túl a Kezdeti értéket, kivéve 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 felíratot 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 játszatsz, amíg a te ÉLETERŐ pontjaid vagy ellenfeledéi el nem fogynak (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TERENTMÉNNYEL

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.



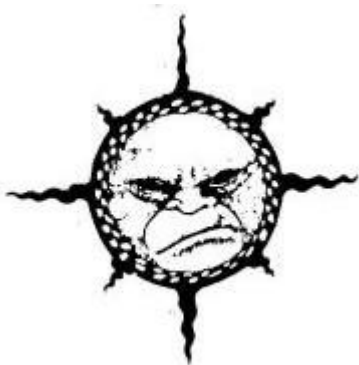
A SZERENCSE HASZNÁLATA CSATÁBAN

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 elszenvedted.

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

Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor próbára teszed a 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 ételmezt fogyaszthatsz el minden ilyen alkalommal. Minden étkezésed után annnyival növeld 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 megtalálod 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 használd. Ha két kockával kell dobnod, úgy a két kocka összegét használd.

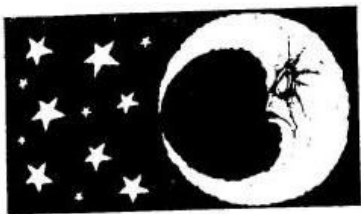


Varázslók: Miként használjuk a varázslatokat?

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 varázssolsz 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. Kihátástan 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, ÉLETERŐDET és SZERENCSEDET. Erre a szövegben nem kapsz külön lehetőséget, tőled függ, akarod-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, akarod-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 előzőtt 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.

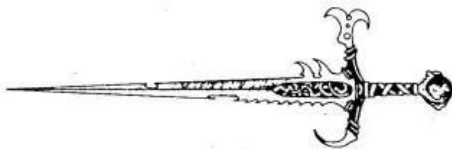
Elsőnek a király vette észre, hogy a Korona eltűnt. Azon a csillagtalan

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 jelentkeztl erre a feladatra, küldetésed világos. El kell jutnod Kakhabadba, Mampang erődjébe, és meg kell találnod a Koronát!

ÉS MOST LAPOZZI!









1.

Sötét viharfelhők borítják el az eget, amikor nekivágsz Bakland zord vidékének. Utadnak ez a szakasza tesz majd csak igazán próbára, hiszen a Baddu-Bak síkság az analandi térképészek előtt is ismeretlen még. Ezt a barbár vidéket nomád törzsek és különböző magányos teremtmények népesítik be. Kevés baráttra lelsz majd errefelé.

Meg ne állj utadon, kíméletlenül menj előre. Lépteid zaja a göröngyös úton durván megtöri a környék csöndjét. A Kikötőváros mögötted húzódó falától eltekintve ez a vidék, ameddig csak a szem ellát, teljesen sivár, kopár, élettelen. Ez a tájkép egy óra múlva sem változik, de a hátad mögött a távolból madarak vijjogását hallod. A zaj egyre erősödik, és ekkor megállsz. A madarak egyre közelebb kerülnek hozzád.

Hirtelen elborzadsz a gondolatra: lehet, hogy ezek a xameni Madáremberek? Nem, ez lehetetlen, hisz ez a vidék igen messze van az ő hazájuktól. Tán varjak volnának? Nem, a varjak hangja egészen más, nem rikoltoznak így, mint ezek. Hát akkor miféle madarak lehetnek? Szembefordulsz üldözőiddel.

Egyik pillanatról a másikra, szinte a semmiből veti rád magát egy fekete alak! Lehasalsz, és így is csak nagy nehezen sikerül elkerülnöd, hogy kimeresztett karmait a nyakadba mélyessze! Óvatosan megragadod a fegyveredet. A madár átrepül a fejed fölött, és csatlakozik társaihoz. Négy fekete ÉJSZAKAI SÓLYOM kering a fejed fölött, és lecsapni készül rád. Hogyan küzdesz meg ezekkel a lényekkel? Ha kardot rántasz ellenük - lapozz a [258](#)-ra. Ha varázssz ellenük - lapozz a [178](#)-ra.



2.

Kentaurok ügetve indulnak el veled északkelet felé. Vezérük nemsokára megáll, és a távolban kör alakban elhelyezett ekhós szekerek felé mutat. - Odaviszünk a szekértábor közelébe, onnan már egyedül is odatalálsz - mondja. - Tovább nem mehetünk veled, mert azok fel vannak fegyverezve, és bizalmatlanok az idegenekkel szemben. - Ismét ügetésbe fognak, majd a tábortól néhány száz méterre megállnak veled. Te leszállsz a lóról, ők pedig távoznak. Most megközelítheted a szekértábor. Lapozz a [137](#)-re.

3.

- Rendben van, vándor, ne törődj a tanácsunkkal - szólal meg a hang. - Megengedjük, hogy folytasd az utadat, de mi igazat beszéltünk. E segítség nélkül soha nem fogsz eljutni Alsó Xamenba. De ha ezt akarod, ám legyen. - Ha meggondolod magad, és mégis utánuk mondod a dal szövegét - lapozz a [297](#)-re. Ha kitarasz elhatározásod mellett, elhagyhatod a környéket - lapozz a [133](#)-ra.

4.

Rövid pihenő után folytathatod az utadat. Lassan elhagyod a mocsárvidéket, hisz feltűnnek már a Zanzunu Csúcsok körvonalai. Lapozz a [393](#)-ra.

5.

Rá akarod venni, hogy beszéljen neked a Sárkánykígyókról, de úgy látod, hogy kissé vonakodik. Mintha a téma enyhén idegesítené. Végül azért mégis elmond neked néhány dolgot ezekről a Kígyókról. A Tűzkígyó életét csak homokkal lehet kioltani; a Napkígyó nem állhatja a vizet, a Vízkígyó pedig az olajat. Mindaz, amit elmond, igen érdekes, de ennél többet nem szedsz ki belőle. Végül is távozni készülsz. Lapozz a [324](#)-re.

6.

Balra ugrasz, hogy elkerülj egy újabb repedést. Ugrás közben a kígyó belemar a lábadba, ennek következtében ügyetlenül esel, és megsérül a bokád. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Jobb lesz, ha megszabadulsz ettől az állatkától. Lapozz a [263](#)-ra.

7.

Egy ideig nézed, hogy a furulyáján játszik, a kígyók meg körülötte vonaglanak. A remek előadás után úgy döntesz, hogy megkérdezel valamit tőle. Ha azt kérdezed meg, vajon nincs-e valamije, amit szívesen elcserélne a hátizsákodban lévő egyik tárgyra - lapozz a [121](#)-re. Ha megkérdezed, vajon tud-e valamit a Hét Sárkánykígyóról - lapozz a [161](#)-re.



8.

Izgatottan nyitod ki a Varázslatok Könyvét, és ekkor rémülten látod, hogy az az analandi Varázslatok Könyve! Valamilyen úton, módon avatatlan kezekbe került, és megsérült Kakhabadban, ami igen veszélyes lehet Analandra nézve. Minden ország féltve őrzi saját varázslatait, s így nincs más választásod: a könyvet az első adandó alkalommal meg kell semmisítened. Iszonyatos erővel próbálsz megőrizni a hidegvéredet, nehogy kiderüljön, mit találtál, és becsukod a könyvet. Amint teheted, megsemmisíted a könyvet - előbb azonban belenézhetsz, hogy kissé felidézd Varázstudományodat. (Ha akarod, öt percig tanulmányozhatod a Varázslatok Könyvét, melyet e kalandkönyv végén megtalálasz. Ne feledd azonban, hogy miután útnak indultál, többé már nem nézhetsz bele ebbe a gyűjteménybe.) Lapozz a [86](#)-ra.

9.

Megszűnik a recsegés-ropogás, és a morajló hangok elülnek. Balra ugrasz, és épp hogy csak sikerül megmenekülnöd egy újabb alázúduló sziklatömbtől, de csakhamar minden megnyugszik körülötted. A veszély elhárult. Most megvizsgálhatod a rejtékajtót - lapozz a [180](#)-ra, vagy elhagyhatod ezt a helyet - lapozz a [309](#)-re.

10.

A vihar elmúltával végiggondolod, merre is menj tovább. Ha északnyugat felé mész - lapozz a [73](#)-ra. Ha északnak indulsz el, az erdő felé - lapozz a [283](#)-ra. De pihenhetsz és ehetsz is itt, ha akarsz. Ha eszel az Élelmedből, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, ha ma ez az első táplálkozásod, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettél volna a mai nap folyamán.

11.

Merre mész tovább?

Északnyugat felé - a hosszú úton?

Észak-északnyugat felé?

Északkelet felé?

Lapozz a [47](#)-re.

Lapozz a [15](#)-re.

Lapozz a [73](#)-ra.





12.

Tovább rovod a nagy pusztaságot, és közben lesed, van-e életnek valami nyoma, de nincs. A távolból azonban furcsa hang üti meg a füledet. Ahogy mész előre, a hang - egyfajta fojtott üvöltés - egyre erősebbé válik. A hang forrását azonban nem látod. Kíváncsian nézel körül, és majd eláll a lélegzeted, amikor észreveszed, hogy egy testetlen szempár mered rád! A tekintet hipnotizáló, de te megrázod a fejedet, és ezzel a varázslat megszűnik. A visítást már egészen közelről hallod, és amikor újra felpillantasz, meglátod a hang forrását. Vagy tíz méterre tőled kavarogni kezd a levegő, és egy sziklaszirt tetejéről izzó pára csap fel. Minél magasabbra szökken a pára, annál erősebben hallatszik a hang. Bármilyen legyen is ez, teljesen eltakarja előled az utat. A sziklától kissé távolabb az izzó pára egyesül a két szemmel, és a velőtrázó visítás éles, gúnyos kacajba megy át, mintha csak egy boszorkánygyülekezet gúnyolódna rajtad. Rémülten nézed ezt a furcsa lényt.

A csillogó ködfelhő hirtelen felemelkedik a magasba, és egy félelmetes alak bontakozik ki belőle. Fekete csuklyás, halálfej arcú teremtmény int magához csontos ujjával. Ha odamész hozzá, ahogy kéri - lapozz a [104-re](#). Ha elbújsz a sziklák mögött - lapozz a [185-re](#).

Ha elmenekülsz a helyszínről, milyen gyorsan csak lehet - lapozz a [174-re](#).

13.

A nap magasról süt le az égről, de utad az erdőn át kellemes. Különös fák és bokrok szegélyezik az ösvényt, és az ágakon sokféle énekesmadarat látsz. Az úton néhány hasznos dologra lelsz, s ezek közül az alábbiakat magaddal viheted, ha akarod (de minden egyes tárgyért cserébe itt kell hagynod valamit meglévő tárgyaid közül!): öt darab apró kavics; egy marék zöldfélé, hat darab børszerű levéllel; egy kevés homok; két étkezésre elegendő dió és bogyó; köpor; egy sárga madár néhány tolla. Miután eldöntötted, mit viszel magaddal és ezt feljegyezted - lapozz a [117-re](#).



14.

Előveszed az olajjal teli üveget, és várod, hogy a Sárkánykígyó támadjon. Köröz egy-kettőt a levegőben, majd lecsap rád. Gyorsan lehajolsz, és amikor a Sárkánykígyó a fejed fölé ér, rárázod az üveg tartalmát. Elámulsz a csodálkozástól, amikor az olaj hatását látod. Mielőtt még a teremtmény egy szót is szólhatna, az olaj apró, ártalmatlan vízcseppekre bontja a testét, mely esőként hullik a tóba. Sikertől legyőznöd a Vízkígyót. Lapozz a [75](#)-re.

15.

Néhány órája már a kietlen sztyeppén vándorolsz. Szél kerekedik, és legnagyobb megdöbbenésedre éppen szembefúj veled, így megnehezíti a haladást. Elbújhatsz egy közeli szikla mögé, ha akarsz, sőt megpihenhetsz és ehetsz is, amíg a szél el nem áll. Ha meg akarsz itt állni - lapozz a [97](#)-re. Ha mindenképpen folytatni akarod az utadat - lapozz a [107](#)-re.

16.

Lepihensz éjszakára. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot, majd másnap reggel folytatod az utadat - lapozz a [230](#)-ra. Ha tegnap egész nap nem ettél egy falatot sem, le kell vonnod magadtól 3 ÉLETERŐ pontot.

17.

Ideális ételmezt vettél az útra. Az Étike nem más, mint szárított hússal töltött derelye. Négy étkezésre elegendőt vettél belőle. Lapozz a [86](#)-ra.

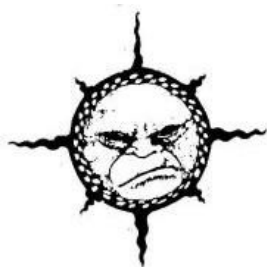
18.

Tested meleg és rettenetesen viszket. Az öreg Elf nevetve nézi kínlódásodat. A bőröd tele van vörös foltokkal! - Ne izgulj - mondja kuncogva. - Az ilyesmi néha megeshet, ha valaki még soha életében nem evett Áfonyalevest. A foltok azonban gyorsan elmúlnak. - A többi Elf is vele együtt nevet, amiért ilyen kellemetlen helyzetbe kerültél. - Szakács! - kiáltja az öreg. - Mi a véleményed, adjunk a barátunknak 1 Aranytallért kárpótlásul? - A szakács beleegyezik, és átnyújt neked 1 Aranyat. Lapozz a [231](#)-re.

19.

Észrevesznek, amikor a falu közelébe érsz, és egy csomó falusi csoportba verődve nézi, amint közeledsz. Undorító, erős, nyakigláb teremtmények ezek. Állatbőrök vannak rajtuk, és két magas hím súlyos bunkósbotot tart a kezében. Ezek a KLATTAEMBEREK. Primitív népek, és a sztyeppéken

élnék félnomád életet. Amikor belépsz a falujukba, olyan tekintettel néznek, amit nemigen tudsz megfejteni. Egyfelől mintha félnének tőled, ugyanakkor ravaszul csillog a szemük. Intenek, hogy kövesd őket a tűzhöz, ahol épp nyárson sütnék egy állatot. Ha elfogadod a meghívásukat - lapozz a [204](#)-re. Ha inkább továbbmész a falun át az erdő felé - lapozz a [173](#)-ra.



20.

Összeszeded a holmidat, és elhagyod a tisztást. Órákon át haladsz az ösvényen a fák között, míg végül az erdő egyre ritkulni kezd körülötted. Minden valószínűség szerint nemsokára eléred az erdő szélét, és megpillanthatod az Ilkalla tó vizét. Kora este van, mire a hatalmas tó partjára érsz. Végigtekintesz a látóhatárig elnyúló sima víztükör hatalmas felületén, és elszomorodsz. Hogyan fogsz átkelni ezen a tavon? Nem látsz sehol egy embert vagy egy csónakot. Leülsz, és azon töröd a fejedet, vajon mitévő légy. Ha akarsz, letáborozhatsz itt éjszakára, és reggel eldöntheted, merre menj tovább. Ha akarsz, ehetsz is. Ha eszel, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, ha ma ez az első étkezésed, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ina már ettél volna. Ezt követően lefekhetsz aludni. Lapozz a [264](#)-re.



21.

Amikor lehajolsz az öreg révészhez, a kavargó Levegőkígyó feldühödik, és megpróbál gyorsan az arcod köré tekeredni. Fojtó gázai kárt tesznek benned, ha egy másodpercig is beszívod azokat. Átkutatod a révész zsebeit, és egy összezsugorodott kígyóbőrt találsz. Amint azt megfogod, a Levegőkígyó rémülten száll fel a magasba. Egy földöntúli hang kiált rád, és azt parancsolja, hogy tedd vissza a kígyóbőrt a révész zsebébe. Mit teszel? Ha azzal a feltétellel, hogy a Levegőkígyó otthagya végre, visszatesszed a bőrt - lapozz a [131](#)-re. Ha apró darabokra téped a bőrt - lapozz a [34](#)-re.



22.

Az aprócska teremtmény szája széles mosolyra húzódik: - Hát, hálásan köszönöm az ajándékot - mondja teljesen megváltozott hangon, mely ezúttal egy középkorú nő hangjához hasonlít. - Ami igaz, az igaz, viselkedésed nemes jellemre vall, hisz Kakhabadban senki nem adna ajándékot idegennek. De várj csak! Hadd vegyem le ezt az álruhát. - A szemed láttára változik át aprócska manóból bíborpalástot viselő, sudár termetű nővé. - Engedd meg, hogy bemutatkozzam - mondja. - A nevem Dintainta a Sztyeppékről, bár sokan csak úgy hívnak, hogy a Szélhámos. Tudom, miféle küldetésben jársz errefelé, és én tudok neked segíteni. Éles észről és bátorságról tanúskodik, hogy idáig eljutottál, de figyelmeztetlek, hogy még az eddigieknél is sokkal nagyobb veszedelmek leselkednek rád a továbbiakban. A Mampangi Erődnél óvakodj az Álmatlan Kostól, mert még a te ügyességed sem lesz elegendő ahhoz, hogy megbirkózz az erejével. Csak úgy győzhetsz le, ha az ő jelenlétében kihúzod ennek az üvegcsének a dugóját. - Ezzel átad neked egy apró kis üveget, és így szól: - Úgy vigyázz erre, mint a szemed fényére, és meg ne engedd senkinek, hogy

kiengedje belőle a gázt. Még egy utolsó jó tanács. Nemsokára szembeke-
rűlsz majd a Földkígyóval, amelynek rettenetes ereje van, de csak akkor
tudja használni, ha a földön áll. Köszönöm az ajándékot, és jó utat. -
Dintainta motyog még valamit, majd felölti előző alakját, rád kacsint, és
folytatja útját, te pedig továbbmész a saját utadon. Lapozz a [114-](#) re.

23.

A kút igen régi, és már kiszáradt. Leeresztet a mélybe a vödört, majd
felhúzod. Kiemeled a kút szélére, és belenézel - az utolsó pillanatban
ugrasz félre, s így sikerül kivédened a vödör alján fészkelő aranykígyó
marását! A vödör a kút kávjáról leesik a földre, a kígyó kisiklik belőle, és
egyenesen feléd tart. Ha kardoddal küzdesz meg vele - lapozz az [52-re](#).
Ha varázssolsz:

EME
[355](#)

TÉR
[339](#)

ERŐ
[397](#)

MEL
[407](#)

ÁTÉ
[461](#)



24.

A Bogár rejtekhelyéből kivehetsz egy kis kőport. Ezt követően el kell dön-
tened, merre is menj tovább. Hosszú út áll előtted. Ha északnyugatnak
mész - lapozz a [137-re](#). Ha északkeletnek - lapozz a [12-re](#).





25.

Megállsz az úton. A levelek között egy szempárt pillantasz meg. Egy szőrös, bozontos pofájú állat téged néz. Tőle jobbra egy másik szőrös teremtmény les rád. Körülnézel, és az ereidben megfagy a vér! Vagy egy tucát RAGADOZÓ MACSKA vesz körül! A veled szemben lévő két vadállat becsukja a szemét és eltűnik... Ha kardot rántasz - lapozz a [74](#)-re. Ha varázsolsz, melyik varázslatot alkalmazod?

GOB
[358](#)

ELT
[398](#)

GUM
[451](#)

ERŐ
[383](#)

TÁV
[423](#)

26.

- Hát ez csak természetes - feleli az Öreg Elf. - Bizonyára elfáradtál a hosszú úton, és már az éjszaka is közeleg. Gyere, elvezetlek az egyik üres szekérhez, ahol nyugodtan lepihenhetsz. - Elvezet egy koszos szekérhez, és egy pokrócot nyom a kezedbe, hogy azzal takarózz be éjszakára. Lapozz a [125](#)-re.

27.

Sikerül előhúznod a fegyveredet. Épp fordítva tartod a kezedben, de így is utat tudsz vágni vele magadnak:

Fojtóbokor

ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 8

A Fojtóbokor valójában nem sebez meg (ÜGYESSÉGE csupán védekező erejére utal), tehát, ha az ő Támadóereje nagyobb, mint a tiéd, nem kell levonnod magadtól ÉLETERŐ pontot. De ha képtelen vagy legyőzni őt forduló alatt - lapozz a [305](#)-re. Ha sikerül legyőznöd ezt a növényt - lapozz a [106](#)-ra.

28.

Óvatosan odavezelsz, ahol a víz bugyborékol, de nem fedezel fel semmi különösét. Épp arra gondolsz, hogy ez talán csak egy egyszerű természeti jelenség, amikor egy újabb léglökét tör fel a tó mélyéből. Nem tudod mire várni a dolgot, és ismét megragadod az evezőlapátot. A csónak hirtelen megbillen. A bugyogás most pontosan a csónakod alól jön! Akkorát ránt rajtad, hogy leesel az ülésről - Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [118](#)-ra. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [281](#)-re.

29.

Lenyúlsz a fegyveredért. Amint megérinted kardod markolatát, fájdalmas ütest érzel a karodon, és ez arra késztet, hogy sürgősen visszahúzd a kezéd. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem tudod megállni, hogy fel ne ordíts, erre az asztalnál ülő teremtmény lassan odafordul hozzád. - Úgy! - kiáltja egy vinnyogó hang. - Fenestrának látogatója van, ha nem csalódom! Ki merészel hivatlanul behatolni Fenestra barlangjába? - Bemutatkozol, de óvatosságból nem árulod el neki küldetésed célját. Mit kérsz tőle?

Hogy engedjen elmenni?

Lapozz a [68](#)-ra.

Hogy beszéljen neked az erdőről?

Lapozz a [317](#)-re.

Hogy mondja el, mit tud az Ilkiala tóról?

Lapozz a [252](#)-re.

30.

A fejedet a kezeddal véded, így rohansz le a lejtőn, miközben csak úgy záporoznak körülötted a kövek. Dobj egy kockával. Ennyi ÉLETERŐ pontot vesztesz a rád zúduló kövek miatt. Ha akarod, Tedd próbára a SZERENCSED! Ha SZERENCSED van, csak az apróbb kövek találhatnak el, így a dobott pontszámnak csak a felét kell levonnod az ÉLETERŐDBŐL (a páratlan számot kerekítsd felfelé). Az alázúduló kövek azonban megnehezítik számodra a haladást, és egyensúlyodat elvesztve elterülsz a földön. Lapozz a [98](#)-ra.

31.

Az üvegben kígyóméreg elleni szer van, amely azonnal közömbösíti a kígyómarást. Lapozz a [86](#)-ra.

32.

Amikor kardot rántasz, a Halálszellem velőtrázó üvöltéssel rád támad. Küzdj meg vele!

Halálszellem

ÜGYESSÉG 9

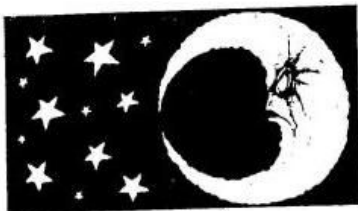
ÉLETERŐ 9

Rájössz, hogy kardoddal a szokásos sérüléseket ejted ezen a teremtményen. Ha ÉLETERŐ pontjainak a számát 3-ra vagy még kevesebbre csökkented - lapozz a [205](#)-re.



33.

Az apró teremtmény az orra alatt morogva köszönetet mond: - Már van egy ilyenem - jelenti ki. - Mindenesetre köszönöm az ajándékot. Most azonban mennem kell. Vizsontlátásra. - Elcsoszog melletted, és arra folytatja az útját, amerről te jöttél. Mit teszel? Ha vállat vonsz, elköszönsz tőle és az ellenkező irányba indulsz el - lapozz a [114](#)-re. Ha utána kiáltasz, és valami mást ajánlasz fel neki - lapozz a [254](#)-re. Ha megharagszol rá, amiért ilyen szemtelen, és móresre tanítod - lapozz a [327](#)-re.

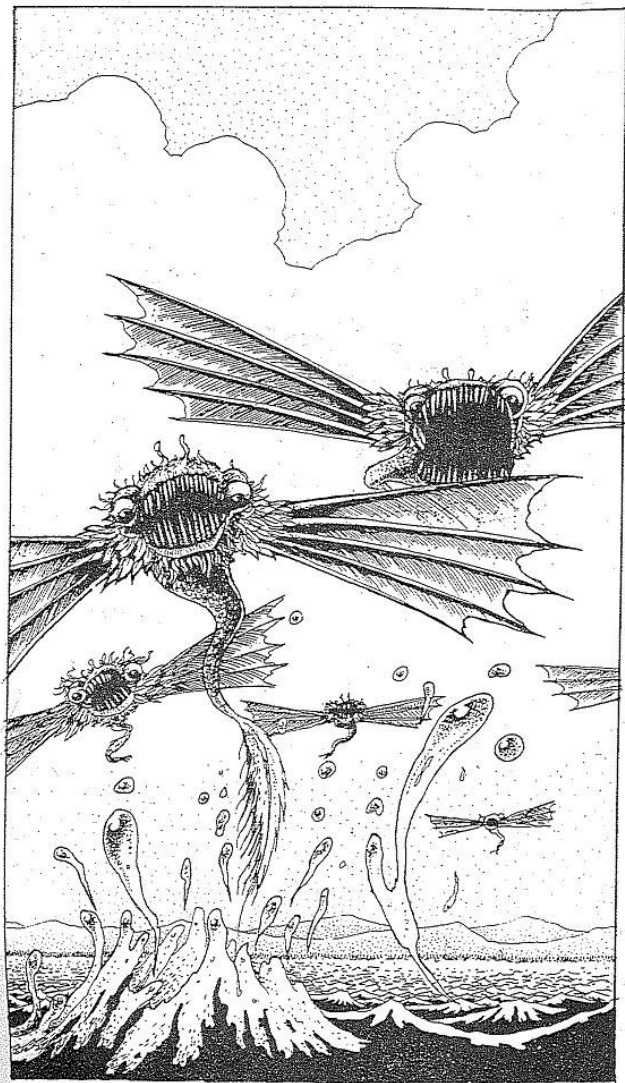


34.

Megmarkolod a kígyóbőr két végét, és kettészakítod. A Sárkánykígyó hatalmasat ordít, miközben teste két darabra szakadva csúng a levegőben. Ekkor nekiállsz és apró cafatokra téped szét a már kettészakadt bőrt. Fölötted a Levegőkígyó ugyanígy semmisül meg! Nem marad más belőle, csak némi füstfelhő, melyet azonnal felkap a szél. Rátaláltál a Levegőkígyó gyenge pontjára! Lapozz a [213](#)-ra.

35.

Az utolsó Kentaur kegyelemért könyörög. Közlöd vele, hogy meghagyod az életét, ha segít küldetésedben. - Nemes idegen - mondja zihálva. - Tudom, hogy a Hét Sárkánykígyót keresed. Ezzel kapcsolatban szeretnék neked felajánlani valamit. Jómagam keveset tudok ezekről a teremtményekről, de az én törzsem egy dolgot biztosan tud róluk: az egyik Sárkánykígyó - a Holdkígyó - egy ponton sebezhető. Képtelen ellenállni a tűz erejének. - Miközben a hallottakon gondolkozol, a Kentaur kihasználja az alkalmat, és elvágtat. Átkutatod a másik két Kentaur testét, és 4 Aranytalért találsz, meg egy zsákocskában némi finom barna homokot. Néhány perces pihenő után folytatod az utadat. Lapozz a [273](#)-ra.



36.

Nagy ívben elkerülsz a bugyborékoló részt, és az Ilklala tó túlsó partja felé veszed az irányt. Rövidesen ismét kavarogni kezd a víz a csónakod alatt, s ezúttal már nem menekülsz. A vízből egy raj Repülőhal csap fel a magasba, és egyenesen feléd tart. Habár ezek a Halak aprócska teremtmények, éles fogukkal mégis beléd marnak, és védekezned kell. Ha varázsolni akarsz ellenük, melyik varázslatot alkalmazod?

BŰZ
[403](#)

FIX
[373](#)

PÉL
[360](#)

FAL
[426](#)

TÜV
[449](#)

Ha kardoddal küzdesz meg velük - lapozz a [291](#)-re.

37.

Elmondod, mi járatban vagy errefelé, és azt is, hogy a Hét Sárkánykígyót keresed. Mihelyt megemlíted a Főmágus szolgáit, a tömeg felmorajlik. Az öreg Elf ujját felemelve csendre inti őket. - Szóval miattad jöttek ide ezek az átkozott, gonosz teremtmények Bakland földjére, és tartják rémületben e vidék lakosságát! - mondja. Egy pillanatra elhallgat, mint aki most találja ki, mit is mondjon, majd szemét résnyire összehúzza rád néz, és így folytatja: - Nos, lehet, hogy segíthetünk neked, idegen. Gyere csak velem ehhez az ekhós szekérhez. Azt hiszem, van ott valami, ami érdekelni fog. - Ha követed - lapozz a [151](#)-re. Ha inkább elhagynád ezt a helyet - lapozz a [311](#)-re. Ha varázsolni akarsz, mit választasz?

MEN
[366](#)

VAR
[341](#)

TEL
[472](#)

ANY
[394](#)

ALT
[432](#)

38.

Csak az idődet vesztegeted azzal, hogy megpróbálsz beszélni ezekkel a lényekkel. Nyelvük nem egyéb, mint morgások sorozata. Egyikük felkap egy követ és hozzád vágja - 2 ÉLETERŐ pont sebesülést szenvedsz a karodon. Jobb lesz, ha kardot rántasz - lapozz a [188](#)-ra, vagy varázsolsz:

YOB
[475](#)

TIL
[439](#)

GAK
[456](#)

TÜK
[344](#)

ANY
[356](#)

39.

- Úgy, tehát nálad, az analandinál van a Kígyó Gyűrű! - sziszegi a Sárkánykígyó a levegőből. - Ezért el kell mondanom neked a következőket: A Főmágus nem az, akinek látszik. Lehet, hogy álruhában van Mampangban. Azt azonban nem fogod megélni, hogy eljuss az Erődbe! - Lapozz vissza az [53](#)-ra.

40.

Széthasítod a láncokat, és az öreg lassan, hogy a szeme megszokja az erős fényt, elindul a lépcsőn fölfelé. - Ez csodálatos! Azt hittem, már soha nem pillanthatom meg a napfényt. Ő, hogyan hálálhatnám meg ezt neked? A Klattaemberek minden vagyonomtól megfosztottak, de kívánj bármit, megkapod. - Gondolkodsz egy ideig, majd úgy döntesz, hogy a leghasznosabb dolog, amit az öreg adni tud neked, nem más, mint amit Baklandről tud. - Nos, igen, a Hét Sárkánykígyó - kezdi, miután elmeséled neki, mi járatban vagy errefelé. - Elmondom neked, amit tudok róluk, de az nem valami sok. Azt már bizonyára tudod, hogy ezek a Főmágus szolgálói. Mindegyikük valamilyen módon sebezhető, de én csak kettőnek ismerem ezt a gyenge pontját. A Holdkígyó képtelen elviselni a tüzet, ez biztos. A Földkígyó pedig minden erejét elveszti, ha nincs kapcsolatban a földdel. Sajnos, csak ennyit tudok róluk. Ez minden.

Még egy ideig beszélgettek, majd elbúcsúzol az öregtől, és továbbmész. Sajnos nem tudtad, hogy az öreg cellájában a hideg és a nedvesség megtette a maga káros hatását. Az öreg Sárga Dögvészben szenved, és ezt a kórt most te is megkaptad. Amíg nem találsz valamilyen gyógymódot erre a betegségre, mindennap 3 ÉLETERŐ pontot fogsz veszteni (minden egyes nap végén vond le magadtól). A második nap végén jössz csak rá, hogy beteg vagy, addig nem is gondolsz arra, hogy gyógyítanod kéne magadat, hisz fogalmad sincs a betegségedről. Most hagyd el a templomot és lapozz a [309](#)-re.

41.

Lerohansz az ösvényen. Láthatatlan léptek követnek, majd végül feladják a küzdelmet. Egy tisztásnál megállsz, hogy kifújod magad. Lapozz a [20](#)-ra.

42.

Fegyveredet a fogaid közé szorítod, és felmászol a fára. A vörös kígyó figyelmesen szemlél. Amikor már elég közel vagy hozzá, hirtelen leveti magát a fáról a földre. Amikor ezt látod, elátkozod. Ostoba tettered miatt azonban most már csak a Tűzkígyó könyörületében bízatsz. A fát ismét elbontják a lángok, de ezúttal te is ott vagy a tűz közepén. Ruhád lángra lobban, és hatalmasat ordítva a földre veted magad. Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot égési sérüléseid és az eséssel járó sebesülések miatt. Most megküzdhetsz a fa tövében várakozó Tűzkígyóval:

Tűzkígyó

ÜGYESSÉG 13

ÉLETERŐ 12

Ha legyőzöd ezt a Sárkánykígyót - lapozz a [306](#)-ra.

43.

Kimásztál a gödörből, de a veszély még mindig nem múlt el. A gödör mélyéből újabb földmozgás indul el, és megrepedezik a talaj. Egy repedés épp a két lábad között nyílik meg, és csak az utolsó pillanatban sikerül elugranod a tátongó mélység elől. A domb tetején egy hatalmas sziklatömb billeg, és rögtön rád zuhan. Mindennek a tetejébe még egy aprócska zöld kígyó is odakúszik a bokádhoz, és arra készül, hogy beléd marjon. Mit teszel? Ha keresel egy helyet, ahol nem fenyeget az a veszély, hogy megnyílik alattad a föld - lapozz a [6](#)-ra. Ha megpróbálsz a sziklát másik irányba dönteni - lapozz a [115](#)-re. Ha megpróbálsz megszabadulnia kígyótól - lapozz a [263](#)-ra.

44.

Egy hirtelen szélroham kitépi a kezedből a hátizsákadat, és végiggörgeti a földön. A szél néhányszor megpörgeti, és a zsák kinyílik! Behunyod a szemed, és a hátizsákad után veted magad, hogy összeszedd a tárgyaidat, de ez a feladat nem könnyű. Ahogy megragadsz egy tárgyat, a szél ismét kitépi azt a kezedből, és továbbröptíti. Mégis sikerül mindenedet összeszedned, kivéve a törékeny tárgyaidat (vagyis megsemmisülnek az üvegcseid, a tükröd stb.) és a papírjaidat (például a térképeidet, papirusz-tekerceidet), melyeket elröpít a szél. Vedd elő a Felszerelési Tárgyak listáját, és írd be a szükséges változásokat, majd bújj vissza a résbe, és várd meg, amíg a porvihar elül. Lapozz a [10](#)-re.



45.

A Sárkánykígyó sziszegése valójában gúnyos nevetés. - Mi van, te csenevész emberpalánta! - sziszegi. - Csak nem gondolod, hogy ezzel a kis gombostűvel megsebezhetsz? - Lecsap rád, és a harc kezdetét veszi:

Holdkígyó

ÜGYESSÉG 13

ÉLETERŐ 10

Ha megölöd a Sárkánykígyót - lapozz a [62](#)-re.

46.

Az öreg Elf bólint. Elvezet egy üres székérhez, ahol megpihenhetsz éjszákára, de ennek az ára 3 Aranytallér. Ha kész vagy ezt az árat megfizetni - lapozz a [125](#)-re. Ha nem akarsz itt maradni, el kell hagynod a tábort - lapozz a [294](#)-re.

47.

Kora délután van. Hosszú utad Baddu-Bakon át eseménytelenül telik. Találsz egy helyet, ahol lepihenhetsz kissé, és ehetsz is, ha akarsz. Ha megállsz enni - lapozz a [152](#)-re. Ha inkább folytatod az utadat - lapozz a [95](#)-re.

48.

Órákon át vándorolsz Bakland kopár vidékén, amikor a távolban feltűnik egy magányos kopár fa, s elindulsz felé. Megpihenhetsz itt, és ehetsz az Élelmiszerkészletedből, s ha a mai nap folyamán ez az első táplálkozásod, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot.

Az ágak közül nyugtalanító zajt hallasz. Felnézel, és ekkor valaki a neveden szólít! Fönn a magasban a pucér gallyak egy emberarcot - egy öreg ember arcát formázzák. Ez az arc közli veled az üzenetet, mely így hangzik: „Tudom jól, hogy a Baddu-Bak-i Shadrack után nyomozol. Hogy megtaláld, le kell térned az utadról keletre, a Halfarok Szikla felé. Ott vár rád.” Belekap a szellő a gallyakba, és mire elül, az arc eltűnik!

Ha keletnek mész tovább, amint azt az arc tanácsolta - lapozz a [150](#)-re. Ha észak felé folytatod az utadat - lapozz a [94](#)-re.



49.

Kardot ránthatsz, és megfenyegetheted a révészt, hogy megölöd, ha nem visz át ingyen, vagy varázslattal járj túl az eszén:

KÖD
[404](#)

ANY
[480](#)

TIV
[332](#)

DOK
[441](#)

FIX
[379](#)

Ha úgy döntesz, hogy kardot rántasz, a révész megküzd veled:

Révész

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha ellenfeled ÉLETEREJÉT 4-re vagy ennél kevesebbre csökkented, megadja magát, és átvisz a túlpartra - lapozz a [110](#)-re.

50.

Hogyan reagál az apró teremtmény az ajándékozásra? Dobj egy kockával, hogy megállapítsd.

Ha ajándékozod varázstárgy:

Dobott szám

1

Lapozz a [33](#)-ra

2-4

Lapozz a [22](#)-re

5-6

Lapozz a [290](#)-re

Ha valami mást ajándékoztál neki:

Dobott szám

1-3

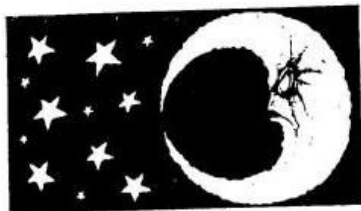
Lapozz a [33](#)-ra

4-5

Lapozz a [22](#)-re

6

Lapozz a [290](#)-re



51.

Az üvegcsében, a rajta lévő címke szerint Daddu-Leyből származó szent forrásvíz van. Nem tudhatod ugyan, de az üvegben lévő vizet egyáltalán nem szentelték meg: közönséges víz, és nincs semmilyen különleges hatása. Lapozz a [86](#)-ra.

52.

Kezdetét veszi a küzdelem.

Aranykígyó

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 6

A kígyó marása mérgező. Ha sikerült megmarnia, mielőtt megölnéd, dobj egy kockával, hogy megállapítsd, hány ÉLETERŐ pont sebet ejtett rajtad. Ha megölnöd a kígyót, elhagyhatod ezt a helyet - lapozz a [309](#)-re.



53.

Szemedet mindvégig a Sárkánykígyón tartva megpróbálsz varázsolni. A Sárkánykígyó sebesen cikázva egyre gyorsabban és gyorsabban röpköd körülötted, ezért képtelen vagy őt figyelve a varázslatodra koncentrálni. Végül feladod, és úgy döntesz, hogy inkább a fegyveredet használod ellene. Lapozz a [103](#)-ra, hacsak nem akad valamilyen jobb megoldás.

54.

Kezdetét veszi a küzdelem:

Földkígyó

ÜGYESSÉG 12

ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted ezt a Sárkánykígyót - lapozz a [220](#)-ra.

55.

Találsz egy alkalmas bűvőhelyet és lepihensz. Ha enni akarsz Élelmedből, megteheted, és így 2 ÉLETERŐ pontot nyersz, ha ma ez az első táplálékod (de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettél a mai nap folyamán). Amikor elnyúlsz, hogy végre aludj egyet, furcsa hangok ütik meg a füledet az erdő felől. Különös állathangok zaja tölti be a környéket. Miféle veszély leselkedik rád? Holnap kétségkívül megtudod majd. Csakhamar elalszol. Lapozz a [235](#)-re.



56.

Gyorsan Librához kezdesz fohászkodni, és abban reménykedsz, hogy meghallgat, még mielőtt túl késő lesz. A szorítás egyre elviselhetetlenebb! Ekkor azonban mintha kissé enyhülne! Libra meghallgatott! A Fojtóbokor méregzöld levelei megbarnulnak, és elszáradnak az ágakon. Libra segített rajtad de ne feledd, kalandozásodnak ebben a szakaszában többször már nem fordulhatsz istennődhöz segítségért! Lapozz a [106](#)-ra

57.

Elkiáltod magad, és vársz. Tíz perc múlva ismét kiáltasz egyet, de válasz nem érkezik. Úgy látod, a környék teljesen elhagyatott. Ha a parton mész tovább, hátha rábukkansz az életnek valamilyen jelére - lapozz a [241](#)-re. Ha inkább arra vársz, hátha rád talál valaki - lapozz a [233](#)-ra.



58.

Gyorsan a Sárkánykígyó után veted magad, és megpróbálsz szemmel követni. Égő fátylaként kúszik a levegőben, és megvilágítja előtted az utat, de sebessége sokkal nagyobb, mint a tiéd. Szél támad, és megkönynyebbülten tapasztalod, hogy az inkább a Sárkánykígyó ellenében fúj, semmint veled szemben, és így sikerül kissé behoznod a lemaradásodat. A szél fűtül, kavargog, ezért a kezeddal véded arcodat a széllökések ellen. Fogad közt homokszemcsék csikorognak, és ez rossz előjel - a homokvihar kellős közepe felé tartasz! Megállsz, és kezedet ellenzőként a szemed fölé tartva a Sárkánykígyót figyeled, amely mintha alulmaradna a széllal vívott harcban. A következő pillanatban egy újabb, homokkal teli fuvallat érkezik, amit a Sárkánykígyó képtelen kivédeni. Fénye még utoljára csillan egyet, majd a homok teljesen beborítja a testét, s a fény kihuny. Miközben ez történik, a Sárkánykígyó a hátizsákoddal együtt zuhanni kezd lefelé. Te a viharos erejű széllal harcolva megpróbálsz elkapni a hátizsákodat, mielőtt még a benne lévő holmik a földhöz csapódva összetörnének. Ide-oda cibálja a hátizsákodat a szél, de sikerül úgy helyezkedned, hogy elkaphasd. Ekkor a Sárkánykígyó váratlanul leszáll a fejedre, és elterülsz a földön. Lapozz a [287](#)-re.

59.

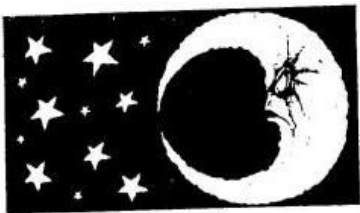
Elolvasod a tekercsen lévő verset, és a Sárkánykígyó ekkor lelassít. Fájdalmas kifejezés ül ki az arcára, és szárnyait egyre lassabban kezdi emelgetni. Mozdulatai lomhává válnak, és úgy csüng a levegőben, mint aki leesni készül, majd lassan süllyedni kezd. Ha elérhető közelségbe kerül, fegyvereddel megtámadhatod:

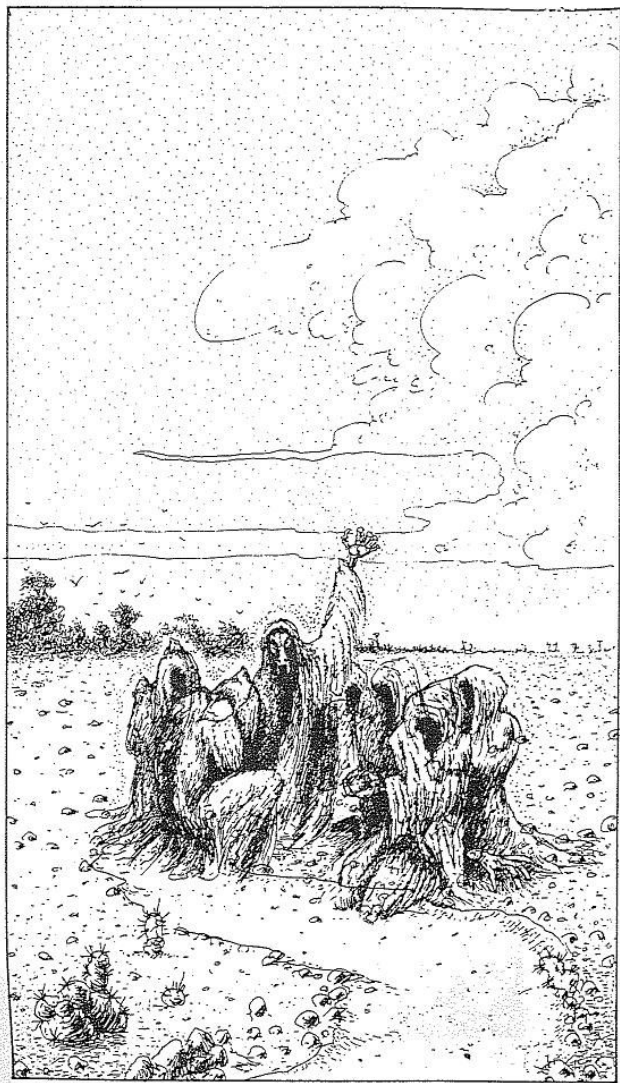
Időkígyó

ÜGYESSÉG 3

ÉLETERŐ 14

Ha legyőzöd a teremtményt - lapozz a [4](#)-re.





60.

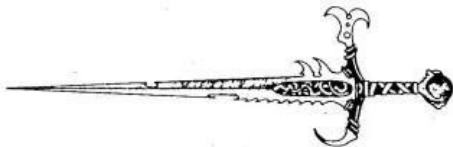
Órák óta vándorolsz már, amikor a távolban feltűnik előtted a Snatta Erdő szegélye. Az égbolton sötét felhők gyülekeznek. Megállsz, hogy végig-gondold, vajon mennyit kell még menned, amikor hirtelen jobbról hangokat hallasz, és megfordulsz. Megdörzsölöd a szemed, hogy jobban láss. Vagy tíz méterre tőled hét csuklyás, guggoló alakot pillantasz meg, akik valami-féle játékot játszanak a földön! Mereven nézed csillogó testüket: meg-es-küdnél rá, hogy átlátsz rajtuk! De vajon hogyan kerültek ide a semmiből? Hiszen néhány perce még sehol sem voltak! Egyikük fölemeli a fejét, és rád néz. Tágra nyílt szemmel meredsz a csontváz arcú lényre, amint szóra nyitja a száját. Kongó hangja csak úgy fűtyül a szélben, amikor a neveden szólít: - Már vártunk. Gyorsan ideértél, halandó. Mi vagyunk a Hét Kísér-tet. Minket küldtek eléd, hogy a rád váró veszélyre figyelmeztessünk. Gyere, ülj ide közénk. - Ha odamész hozzájuk - lapozz a [116](#)-ra. Ha elfor-dulsz tőlük, és a közeli erdő felé indulsz el - lapozz a [82](#)-re.

61.

Visszafordulsz, és megkerülöd a táborn. Látod az öröket, akik a távolból figyelnek, de nyilaik már nem érhetnek el. Amikor eljutsz a tábor túlsó végébe, folytathatod az utadat. Lapozz a [269](#)-re.

62.

A sötétség eloszlik, amint a Sárkánykígyó kileheli a lelkét. A szemed láttá-ra gömbbé zsugorodik össze a földön. Pillanatokkal később nem marad más belőle, mint egy aprócska Kristálygömb, amit, ha akarsz, eltehetsz. Lapozz a [285](#)-re.



63.

Felmászol az oszlopok tövébe, és figyelmesen megszemléled az épít-ményt. Úgy látod, teljesen elhagyatott. Elkiáltod magad, de válasz nem jön. Az egyik falon néhány hieroglifát fedezel fel, melyeket talán képes

leszel megfejteti. Az egyik sarokban a padlóba építve egy rejtekajtót találsz. Ha megpróbálsz megfejteti a hieroglifákat - lapozz a [272](#)-re. Ha kinyitod a rejtekajtót - lapozz a [180](#)-ra. Ha tovább nézelődsz - lapozz a [101](#)-re.

64.

A Kentaurok kanyarogva vágatnak veled a síkságon át, mígnem elérték a hegygerinchez. A vezérük ekkor felszólít, hogy szállj le a lóról. - Itt a hegy túloldalán lakik Manata egy veremben. Nincs kedvünk a kis háziállataival találkozni, épp ezért nem megyünk veled tovább. - Leszállsz a lóról, és köszönetet mondasz nekik, amiért idáig elhoztak. Amikor eltűnnek a szemed elől, elindulsz a hegyen felfelé. Lapozz a [176](#)-ra.

65.

Mögötted kitör a vihar. A feltámadt szél hatalmas köveket és földet sodor magával. Szerencsére te a vihartól elég távol vagy, épp sikeresen elkerülted, épp hogy csak meglegyint a szele. Lapozz a [73](#)-ra.

66.

Megragadod a Sárkánykígyót, és megpróbálsz fölemelni a levegőbe. Csak akkor tudod fölemelni, ha sikerrel Teszed próbára a SZERENCSEDET, és két kockával kevesebbet dobsz, mint ahány ÜGYESSÉG pontod van. Ahányszor kudarcot vallasz, annyiszor mar beléd a Sárkánykígyó, és minden alkalommal 3 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned (mivel védtelen vagy). Ha sikerül fölemelned a teremtményt a levegőbe - lapozz a [127](#)-re. Ha felhagysz a próbálkozással - lapozz a [263](#)-ra, és válassz más módszert ellene.

67.

Választásod nem segít abban, hogy legyőzd a Sárkánykígyót. Rántsd elő a kardodat, és küzdj meg vele:

Vízkígyó

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 11

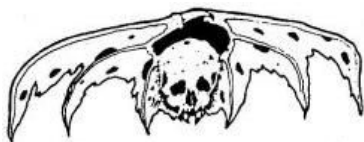
Ha legyőződ - lapozz a [75](#)-re.

68.

- Igen, igen, menned kell, mégpedig gyorsan. Tudnod kell, hogy aki Fenestrát megfenyegeti, azt itt nem nézik jó szemmel. Eredj! - Köszönetet mondasz neki, és elindulsz vissza az ajtó felé. Amikor már kint vagy, ismét az ösvényen folytatod az utadat. Lapozz a [92](#)-re.

69.

Az öreg Elf feláll és bólint. Ha akarsz, elvisz egy üres ekhós szekérhez, amelyben megpihenhetsz az éjszakára, de az ára 3 Aranytallér. Ha megfizeted a kért összeget, menj vele a szekérhez - lapozz a [125](#)-re. Ha nincs ennyi pénzed, vagy nem akarsz ennyit fizetni, vissza kell ülnöd közéjük: vagy azt színeled, hogy egyáltalán nem vagy még fáradt, és folytatod velük a beszélgetést - lapozz a [275](#)-re, vagy megkérheted őket, hogy mutassák meg neked árucikkeiket - lapozz a [315](#)-re.



70.

Amikor előreugrasz, a Kentaurok meghúzzák ijaik húrját, és három nyílvevesszőt röptenek ki rád. Dobj egy kockával mindegyik nyílvevesszőért. Ha 1-et vagy 2-t dobasz, ez azt jelenti, hogy a nyílvevessző eltalált, és 2 ÉLETERŐ pont sebesülés ért. Ezt követően küzdj meg velük. Ha legalább két nyílvevessző eltalált, 2 ÜGYESSÉG pontot is le kell vonnod magadtól ennek a harcnak az idejére:

<i>Első Kentaur</i>	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7
<i>Második Kentaur</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6
<i>Harmadik Kentaur</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Egyenként küzdj meg a Kentaurokkal az általad választott sorrendben. Ha kettővel végeztél (és még életben vagy), és a harmadikat legalább kétszer megsebezted, megengedheted neki, ha akarsz, hogy megadja magát - lapozz a [35](#)-re. Ha úgy döntesz, hogy mind a hárommal végzel - lapozz a [154](#)-re.



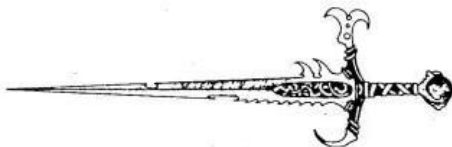


71.

Amikor lecsapsz a teremtményre, az felüvölt és hátraugrik. Megnyalogatja a sebé, majd szembefordul veled. Szeme összeszűkül, pofáját kitátja, és mély hörgés tör fel a torkából. Hirtelen rád veti magát! Különleges erejét akkor tapasztalod, amikor ugrás közben tüzes gömbbé alakul át, mely beléd vágódik! Vívj meg vele a második Fordulót. Ha a te Támadóerőd a nagyobb, akkor sikerült kivédened a Róka támadását, és te sebez meg őt. Ha az ő Támadóereje a nagyobb, ő sebez meg téged, 5 ÉLETERŐ Pont kárt okozva benned. A második Forduló után visszanyeri eredeti alakját. 1 ÜGYESSÉG és 1 ÉLETERŐ pontot használ fel, amikor tüzes gömbbé változik. Addig folytasd vele a küzdelmet, amíg meg nem ölöd (ne feledd, hogy eredeti ÜGYESSÉGE 7 és ÉLETEREJE 6), de ahányszor csak megsebez, a következő Fordulóban mindig tüzes gömbbé változik (ilyenkor a fentiek szerint járj el). Ha megölted - lapozz a [95](#)-re.

72.

Könyörgőre fogja a dolgot: - Kegyelmezz nekem, idegen! Nem bántalak. Ha meghagyod az életemet, talán segíthetek neked. Mi vagy te? Bandita? Fogd, itt van az aranyam! Vagy tán harcos vagy? Nesze, itt a Chakramom; az éle olyan, mint a beretva, és mindig célba talál. Vagy tán varázsló volnál? Adok neked varázspont. Csak arra kérek, hagyd meg az életemet. - Lehajolsz, hogy felvedd az általa felajánlott tárgyakat. A bugyellárisban 9 Aranytallér lapul. A Chakram éles, akár egy diszkosz. Mielőtt harcolni kezdenél, ezt a fegyvert hajítsd oda az ellenfeledhez. Amikor ezt teszed, dobj két kockával. Ha a kapott összeg kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjainak száma, 2 pontos kárt teszel az ÉLETEREJÉBEN. Sárga színű varázspora egy kis üvegfiolában van. Leeresztet a fegyveredet, és megkérdezte a férfitől, vajon nem látta-e erre felé a Hét Sárkánykígyót. - Ó, igen, igen. Tegnap repültek el - feleli. - Illetve az egyik, az egyik... - Hangja elcsuklik, szeme összeszűkül. - Jaj, ne, ne! Jaaaaaaaaj! - Döböntően nézed, amint hanyatt vágódik előtted. Valami halálra rémítette. Lapozz a [143](#)-ra.



73.

Egyre csak mész és mész a kietlen pusztaságban, és felderítő utadon csak néha-néha állsz meg pihenni. Hirtelen észreveszel valamit a távolban! Hunyorítva próbálsz meg kivenni, mi is az, amit látsz és ami határozottan mozog. Amikor kissé közelebb érsz hozzá, már jobban látod a körvonalait. Ez egy aprócska, kétlábú teremtmény; körülbelül feleakkora, mint te vagy, és most elindult feléd. Iszonyatos sebességgel halad! Ha közelebb mész hozzá, hogy megnézd, ki ez vagy mi ez - lapozz a [162](#)-re. Ha inkább irányt változtatsz és megpróbálsz kikerülni- lapozz a [239](#)-re.

74.

Dobj egy kockával. Ennyi Ragadozó Macska támad rád. Mind egyforma, és egyszerre egygel kell megküzdened:

Ragadozó Macska

UGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 9

Ezek a lények, ha akarják, láthatatlanná válnak. Amint a harc megkezdődik, mindig láthatatlanná válnak, és mindaddig azok maradnak, amíg a küzdelem tart - 2 pontot le kell vonnod a Támadóerődből, hisz láthatatlan ellenséggel küzdesz. Viszont ha egy Ragadozó Macskát sikerült megsebezned, az annyira elbódul ettől, hogy a következő Forduló idejére már nem tud eléggé koncentrálni, és ismét láthatóvá válik. (Ha nem sérül meg újra, ismét láthatatlanná válik.) Amíg látod az ellenfeledet, a te Támadóerőd teljesen normális lesz. Ha megölöd az összes Ragadozó Macskát - lapozz a [160](#)-ra.

75.

Néhány másodpercig erőt gyűjtesz, majd elindulsz a tó északi partja felé. Félóra múlva kikötsz a mocsaras parton. Sikerült átjutnod a tavon. Lapozz a [147](#)-re.

76.

- Csak annyit mondhatok, hogy az Időkígyó a leggyorsabb a hét közül. Ezt a Sárkánykígyót csak úgy lehet legyőzni, ha egy dalt énekelnek neki. Ezt a dalt azonban én odaadtam a Mocsári Goblinoknak, akik szeretnék maguk megölni ezt a Sárkánykígyót. Ha megtalálsz a Goblinokat, ráveheted őket

arra, hogy mondjanak le erről a szándékukról. Remélem, valamit segítem ezzel. - Ha köszönetet mondasz nekik, és indulni készülsz, lapozz a [324](#)-re. Ha inkább azt tudakolod meg tőle, hogy vajon miképp tudnál átkelni az Ilklala tavon - lapozz a [132](#)-re.

77.

Képtelen vagy megragadni a kardodat, mert a Fojtóbokor ágai egyre szorosabban és szorosabban tekerednek köréd. Lapozz a [305](#)-re.

78.

Eszel majd pihensz egy keveset. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, ha ma ez volt az első táplálkozásod, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettől a mai nap folyamán. Kis idő múlva összeszedelőzködsz, és továbbmész. Lapozza [300](#)-ra.



79.

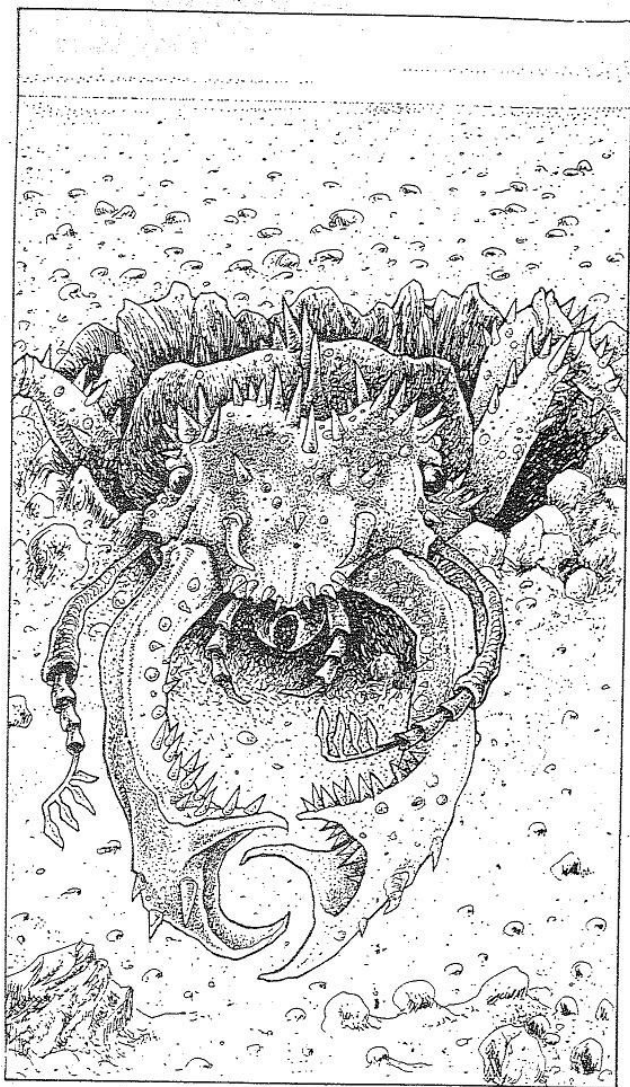
- Ó, egy kereskedő, akárcsak mi magunk, nemdebar? Nos, mi szívesen cserélünk, nem igaz? Lássuk csak, mit tud a barátunk felajánlani nekünk. - Az öreg Elf leül, és kéri, hogy mutasd meg nekik a tárgyaidat. Bármelyik tárgyadat kiválaszthatod (kivéve a fegyveredet), amit élelemre cserélnél, de ekkor kockadobással kell megállapítanod, milyen ügyesen tudsz cserélni. Dobj két kockával. Ha a kapott összeg kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, sikerül meggyőznöd őket, hogy ajánlatodat elfogadják, és cserébe élelmet kapj tőlük - lapozz a [163](#)-ra. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint ÜGYESSÉGED, akkor nem fogják elfogadni az ajánlatodat, és egy másik tárggyal kell ugyanezt végigjátszanod. Ha ezt nem tudod vagy nem akarsz megtenni, ne cseréld velük, és lapozz a [288](#)-ra.

80.

Húzz ki egy adagot az Élelmedből. A Róka éhesen esik neki az ételnek, fél szemmel azonban figyel, hogyan hagyod el a sziklát és folytatod utadat. Lapozz a [95](#)-re.

81.

Megtalálod a kígyóméreg ellenszerét, és készenlétben tartod az egyik kezervedben, mert a Sárkánykígyó támadni készül. Lapozz a [67](#)-re.



82.

Othagyod őket. - Állj! - dörren rád a kísérteties hang. - Egyetlen lépést sem tehetsz északnak! Ha megállsz, ahogy parancsolják, és megvárod, mit mondanak - lapozz a [116](#)-ra. Ha nem törődsz velük és továbbmész - lapozz a [140](#)-re.

83.

Egyre csak méysz. A kietlen vidék nem köti le a figyelmedet, de a távolban feltűnik a hatalmas erdő szegélye, ahová épp igyekszel. Ha szerencséd van, még az est leszállta előtt odaérsz. Jeges szél sűvít át az ösvényen, és megborzongsz. Nem sokkal később egy újabb szélhőkés érkezik, amely majdnem ledönt a lábadról. A fejed fölött sötét felhők gyülekeznek, és mennydörgés zúg végig az égen. Tőled keletre és nyugatra azonban teljesen tiszta az égbolt. Úgy látszik, a vihar kellős közepébe kerültél! Ha megállsz, és valamilyen menedéket készítesz magadnak - lapozz a [308](#)-ra. Ha mindennek ellenére továbbmész - lapozz a [247](#)-re. Ha északnyugat felé méysz tovább, ahol még tiszta az ég - lapozz a [128](#)-ra.

84.

Amikor a Halálsszellem észreveszi, hogy a kardodért nyúlsz, velőtrázó üvöltést hallat és rád támad. Küzdj meg vele:

Halálsszellem

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 9

Ha ÉLETERŐ pontjainak a számát 3-ra vagy még kevesebbre csökkentetted - lapozz a [205](#)-re.

85.

Minden neszre, minden mozgásra figyelve méysz át a kopár síkságon. Lábad alatt hirtelen megmozdul a föld! Elveszted az egyensúlyodat és hanyatt esel. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha nincs SZERENCSED, felszerelésed egyik tárgya (a legtörékenyebb) összetört; ha SZERENCSED van, nem törik össze semmi. Amikor végre feltápáskodsz, riadtan veszed észre, hogy közvetlenül előtted megnyílik a föld, és előbb két hatalmas ollóban végződő kar nyúlik ki, majd a lyuk kiszélesedik, és egy óriási BADDU-BOGÁR bújik elő belőle, amely egyenesen feléd tart. Hogyan küzdesz meg vele? Ha varázsolsz - lapozz a [191](#)-re. Ha fegyverrel vívsz meg vele - lapozz a [286](#)-ra.

86.

Ha többféle tárgyat vettél OoLoohtól, derítsd ki a tárgy mellett megadott referenciapontra lapozva, hogy milyen tárgy birtokába jutottál. Ha ezt megtetted, lemászhatsz az ekhós szekérről. Lent áll az öreg Elf. Ha megkérdezed, tud-e szállást adni neked éjszakára - lapozz a [46](#)-ra. Ha most inkább elhagyod a szekértábor - lapozz a [294](#)-re.

87.

Kinyitod a hátizsákod száját és megmutatod neki annak tartalmát. Van-e nálad Borrinbőr csizma? Ha van - lapozz a [184](#)-re. Ha nincs - lapozz a [142](#)-re.

88.

Egy Kristálygömböt tartasz a kezében. Belenézel, de nem látsz semmit. Jó nehéz, és veszély esetén remekül tudod majd fegyverként használni. Ha ezt a Gömböt valamelyik teremtményhez hozzávágod, ahhoz, hogy eltaláld, két dobókockával kevesebbet kell dobnod, mint amennyi az ÜGYESSÉGED. Ha sikerül eltalálnod a teremtményt, 2 ÉLETERŐ pont kárt teszel benne. Ha elhajítod a Gömböt, akkor egy kockával kell még dobnod ahhoz, hogy megtudd, eltört-e vagy sem. Ha a kapott szám páratlan, ez azt jelenti, eltört. Lapozz a [86](#)-ra.

89.

Szóval nálad van a Kígyógyűrű, te analandi! - sziszeget a Sárkánykígyó a levegőből. - Akkor meg kell mondanom neked, hogy a Főmágus nem az, akinek látszik, s figyelj oda erre, ha Mampangban leszel. De hát úgysem fogsz élve eljutni az Erődbe! - Lapozz vissza a [103](#)-ra.

90.

Átugrasz a fatörzs túloldalára és szemügyre veszed a helyet, ahol hited szerint láthatatlan támadód lehet. Ekkor hirtelen testet ölt előtted egy kutya nagyságú, szőrös vadállat. Fekete bundáját sárgán csillogó foltok tarkítják, turcsi orra undorító. Hatalmas pófáját nagyra tátja, s ekkor megpillantod borotvaéles, tühegyes fogait, melyek az igazi veszélyt jelentik számodra! A teremtmény kissé elkábult ugyan az ütésedtől, de jól szemügyre vesz. Amikor látja, hogy te látod őt, feltápáskodik és behunyja a szemét, mint-ha erősen koncentrálna. Alakja eltűnik a szemed elől: ismét láthatatlanná válik. Ugrásra készen állsz, de a hátad mögött zörögnek a bokrok ágai, s

ebből arra következtetsz, hogy a vadállat távozik. Leteszed a fegyveredet és megvizsgálod a karodat. Fáj ugyan, de nem sérült meg komolyan. Ellátod a sebedet, majd ismét fölveszed a földről a fegyveredet és a hátizsákodat, aztán továbbmész. Lapozz a [25](#)-re.

91.

Előjössz a rejtékhelyedről és megállsz a Goblinokkal szemben. Hirtelen megjelenésed meglepi őket. Mit teszel most? Ha kardot rántasz - lapozz a [194](#)-re. Ha megpróbálsz beszélni velük - lapozz a [138](#)-ra. Ha varázsolsz, melyik varázslatot alkalmazod?

GOB

[459](#)

BŰZ

[331](#)

POP

[484](#)

TÉR

[396](#)

SÁP

[347](#)

92.

Kissé följebb az ösvény háromfelé ágazik. Ha a bal oldali ösvényen mész tovább - lapozz a [244](#)-re, ha a jobb oldali ösvényen mész tovább - lapozz a [274](#)-re, ha egyenesen folytatod utadat - lapozz a [146](#)-ra.

93.

A rézinga nem más, mint egy zsinórra erősített kis súly. Lapozz a [86](#)-ra.

94.

Már majdnem egy álló napja gyalogolsz. Ha lepihensz valahol éjszakára és alszol egy jót - lapozz a [16](#)-ra. Ha inkább ébren maradsz, hátha valami veszély leselkedik rád, és búvóhelyet keresel magadnak - lapozz a [122](#)-re.

95.

Késő estig mész, és már alig látsz valamit. Ha lepihensz éjszakára - lapozz a [224](#)-re. Ha pihenés nélkül továbbmész - lapozz a [302](#)-re.

96.

Gyorsan kell varázsolnod, mert a Sárkánykígyó támad.

VAR

[413](#)

TÁN

[405](#)

TIL

[392](#)

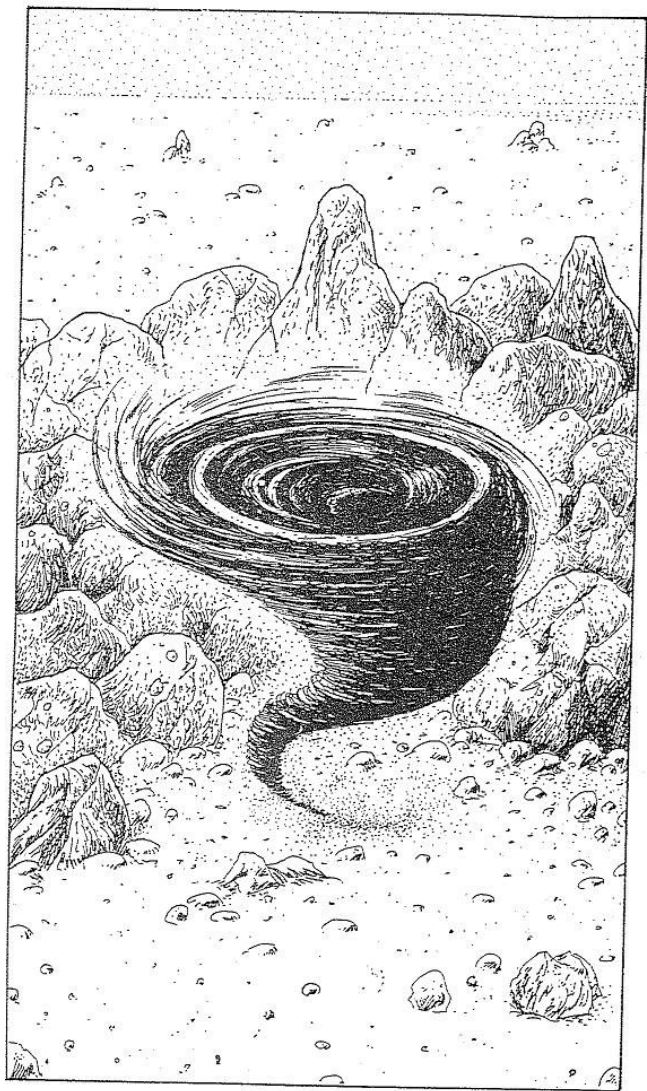
MEL

[377](#)

KÖD

[364](#)

Ha ezek közül egyik varázslatot sem ismered, kardot kell rántanod - lapozz a [45](#)-re; vagy tüzet kell raknod, ha van mivel - lapozz a [155](#)-re. De ha varázsolni próbálsz, a Sárkánykígyó közben megtámadhat - 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ha a fentiek közül egyik varázslatot sem ismered.



97.

Miután lepihensz a szikla mögött, előveheted Élelmedet. Ha eszel belőle, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, amennyiben még nem ettél volna a mai nap folyamán, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ma már ettél. Kis idő múlva elcsitul a szél. Éppen szedelőzködni kezdesz, amikor valahonnan fűtyszót hallasz. A szikla túloldaláról jön a hang. Óvatosan körül nézel, hogy megtudd, mi az. Ekkor különös látvány tárul a szemed elé. Nem tudod eldönteni, hogy a forgó levegőtölcsér a sziklaszurdok közepén valamiféle élő teremtmény-e, vagy csak a természet fura játéka. Olyan, mint egy miniatűr forgószele; körülbelül egy méter magas és majd egy méter széles. Szemmel láthatóan beszorulhatott a sziklák közé, ahonnan nem képes kiszabadulni, de az is lehet, hogy ez a tárgy él, és itt, a sziklák között akar elrejtőzni vagy megpihenni. Ha megszólítod - lapozz a [267](#)-re. Ha ügyet sem vetsz rá és továbbmész - lapozz a [322](#)-re. De varázsolhatsz is:

TÉR
[421](#)

FUJ
[359](#)

HOM
[389](#)

MEN
[446](#)

ÁTÉ
[490](#)

98.

A hatalmas puffanás, amire vártál, nem következik be igazán. Ehelyett a szíved majd kiugrik a helyéből, amikor rájössz, hogy az általad elképzelt rövid zuhanás sokkal hosszabb ideig tart. A föld megnyílik a lábad alatt, és egy gödörbe zuhansz bele, amely leginkább egy frissen ásott sírra emlékeztet. Puhán landolsz, és a gödörszélben megkapaszkodva talpra tudsz állni. Miközben azon tűnődsz, mitévő légy, hatalmas reccsenést hallasz a lábad alól. A gödör mélyében megmozdult a föld, és egy hatalmas kőlap tör elő alóla. Rámeredsz a sima felületű kőre és hátrahökölsz, amikor meghallod az általa kibocsátott sisterszó hangot! A kőlap színe szürkéről izzó vörösre változik, és pára száll fel róla. A kő tűzforró! Rémülten ugrasz fel és kapaszkodsz meg ismét a gödör szélén, aztán megpróbálsz kimászni. Sikerül megkapaszkodnod, de miközben felfelé húzódkodsz, valami belemar a kezvedbe! Nem sérülsz meg komolyan, de 1 ÉLETERŐ pontot mégis vesztesz, mert kénytelen voltál elereszteni a gödör peremét. Mit teszel most? Ha ismét megpróbálsz kimászni - lapozz a [211](#)-re. Ha megvárod, mi történik a gödörben - lapozz a [276](#)-ra. Ha varázsolsz:

BAG
[418](#)

HOM
[371](#)

ERŐ
[486](#)

DOK
[348](#)

FIX
[406](#)

99.

A négy láthatatlan macska egyre közeledik feléd. Nem látod ugyan őket, de hallod a lépteiket. A Ragadozó Macskák egyenként támadnak rád. Mindaddig, amíg láthatatlanok, nehéz eltalálni őket - 2 pontot le kell vonnod Támadóerő-dobásod összegéből. Amennyiben megsebzelsz egy Ragadozó Macskát, megtörik az ereje, és a következő Fordulóra láthatóvá válik. Küzdj meg ellenfeleiddel. Mindegyik Ragadozó Macska egyforma pontokkal rendelkezik:

Ragadozó Macska

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd őket - lapozz a [187](#)-re.

100.

Sikerül elkapnod a hátizsácodat. A Sárkánykígyó hatalmas, erős szárnyaival csap egyet-kettőt, és felragad a magasba a hátizsákkal együtt! Miközben lassan észak felé röpül veled az éjszakában, elkeseredetten igyekszel minél jobban megkapaszkodni. Valószínűleg az Ilklala tó felé visz. Újabb szélloket csapódik neki a Sárkánykígyónak. A szél ezúttal oly erős, hogy kioltja a teremtmény lángjait, és így sikerül megpillantanod annak természetes vörös színű testét. Ez a szélloket már nem tréfa! A szél ide-oda rángat. Szád tele lesz homokkal, és ekkor már tudod, hogy gyanúd nem volt alaptalan. Homokvihar kellős közepébe kerültél! Szorosan lehunyod a szemedet, de érzed, hogy a Sárkánykígyó elkeseredett harcot folytat a széllal. Hirtelen zuhanni kezdesz lefelé, de a teremtménynek ismét sikerül megragadnia, majd ismét kizuhansz a karmai közül, ezúttal azonban sokkal hosszabb ideig zuhansz. A félelem arra kényszerít, hogy kinyisd a szemed. Fölötted a homok kioltja a Sárkánykígyó lángjait, miközben az hatalmas szárnyaival elkeseredetten csapkodva megpróbál a levegőben maradni! Egyre sebesebben zuhansz lefelé! A Sárkánykígyó tüzei kihunynak, és a teremtmény zuhanni kezd utánad a mélybe. Hatalmas huppanással értek földet. Lapozz a [287](#)-re.

101.

Bent az épületben semmi érdekeset nem találsz. Ha megpróbálsz megfejteni a hieroglifákat - lapozz a [272](#)-re. Ha megnézed a rejtékajtot - lapozz a [180](#)-ra. Ha kimész és megvizsgálod a kutat - lapozz a [23](#)-ra. Ha továbbmész erről a helyről - lapozz [309](#)-re.

102.

Hosszú órákon át kémleled Bakland sötét vidékét. Iszonyatos kínokat állsz ki, és erőd egyre fogy. Csakhamar képtelen vagy már arra, hogy gondolkodj, és elveszted az eszméletedet. A varjúraj káromgva kering a fejed fölött, s nemsokára leszáll majd a keresztre, hogy soha többé fel ne ébredj. Kalandod itt véget ér.

103.

Amikor kardot rántasz, a Sárkánykígyó felüvölt. Valami különös dolog történik ekkor. Láttad, amint megmozdult, s most látod, amint vérző szányaival fölötted lebeg - de hogy közben mi történt, arról fogalmad sincs. Lassan fájni kezd a kezed. A fájdalom csakhamar úgy elhatalmasodik rajtad, hogy már nem bírod tovább, és felordítasz. Rápillantasz a karodon lévő sebre. Rémülten veszed észre, hogy mozdulataid lelassulnak, szinte alig mozogsz! Vértik a mély seb a karodon, de a vér természetellenesen bugyog belőle és a vércseppek szép lassan, madártollhoz hasonlóan hullanak alá. Mikor végre feltör a hang a torkodból, az olyan, mintegy halálhörgés! Mi történik veled? Ekkor feltekintesz a Sárkánykígyóra, és látod, hogy az, miközben a levegőt szeli, téged néz, és csak arra vár, hogy lecsaphasson rád! Ekkor nyelvvel váratlanul ismét véres fogát nyaldossa; Megint sikerült beléd harapnia! Ezúttal azonban nem a karodat érte! A fájdalmat most a nyakadban érzed. Amikor a fájdalom elhatalmasodik rajtad, elveszted az eszméletedet. Ebből a sebesülésedből már soha többé nem fogsz felgyógyulni. Az Időkígyó újabb áldozatot követelt!

104.

Egy Halálkísértet áll előtted. Óvatosan elindulsz felé. Ezek a teremtmények igen nagy hatalommal rendelkező élőholt lények. Még mindig hívogat az ujjával, de amikor a közelébe érsz, két karját széttárva megpróbál megragadni. Gyorsan kell cselekedned. Mit teszel?

Előhúzol egy ezüsfegyvert?
Előhúzol egy közönséges fegyvert?
Megpróbálsz varázsolni?

Lapozz a [84](#)-re.
Lapozz a [32](#)-re.
Lapozz a [310](#)-re.

105.

Vársz egy ideig, de nem történik semmi. Úgy döntesz, hogy arra indulsz el, amerről a Goblinok jöttek. Lapozz a [295](#)-re.

106.

Kilépsz a Fojtóbokorból és letisztogatsz a ruhádat. Az ösvény enyhén lejtősen halad tovább. Egy kis tisztáson vágsz át, ahol megállsz és körülnézel. A fák között feltűnik előtted utad következő állomása, az Ilklala tó. Ezen a tavon kell átjutnod ahhoz, hogy elérd a xameni hegyek lábát, ahonnan e hegyeket megmászva elérsz majd a Mampangi Erődbe. Nem vesztegeted tovább az idődet. Elindulsz az erdőn át, s addig mész, amíg egy útelágazáshoz nem érsz. Ha a baloldali ösvényen mész tovább - lapozz a [119](#)-re. Ha a jobb oldali ösvényen mész tovább - lapozz a [274](#)-re.

107.

A szél ellenében menni igen fárasztó. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Merre mész? Ha északnyugat felé lapozz a [149](#)-re. Ha északkelet felé - lapozz a [73](#)-ra.

108.

Úgy látod, megsértődik, amikor megtagadtad a kérését, és ismét a szájához emeli a furulyáját. Ha akarsz, varázsolhatsz:

SÁP
[427](#)

TÁN
[353](#)

TÁV
[450](#)

CSA
[408](#)

TIL
[388](#)

Ha akarod, megvárhatod, mi történik - lapozz a [248](#)-ra.

109.

Jól hitted, hogy ez a teremtmény a Hét Sárkánykígyó egyike. Miközben őt szólítod, a magasba tartod a gyűrűt. A Sárkánykígyó odatekergőzik hozzád, és sziszegve így szól: - Úgy! Tehát megtaláltad a Kígyók Gyűrűjét! Kötelességem ezért egy titkot elárulni neked, melynek hasznát fogod majd venni. De ezt követően megöllek! Nos, rendben van, te analandi, hallgass rám: ne egyél meg semmit Throg éléskamrájából, ha úgy hozza a sors, hogy találkozol vele. De nem fogsz vele találkozni, azt garantálom! - lapozz vissza a [123](#)-ra és válassz.

110.

Eltűnik a bozótosban, majd néhány perc múlva egy ormóttan csónakot vonszolva megjelenik. - Gyere, segíts, te barom! - dörren rád, erre odapatansz, és együtt húzzátok a vízre a csónakot, majd beszálltok. Odahajítja neked az evezőlapátokat, és rád ordít: - Fogd az evezőket és evezz, te bolond! - Ki tudja, miért, viselkedése megváltozott és hangja agresszív

vált. Ha azt teszed, amit mond - lapozz a [293](#)-ra. Ha nem vagy hajlandó engedelmeskedni olyasvalakinek, akinek az a feladata, hogy téged átvi-
gyen a túlpartra - lapozz a [223](#)-ra.

111.

- Gyere csak ide, idegen - szót a vezérük. - Mi baklandi Kentaurok va-
gyunk. Mi járatban vagy itt, Baddu-Bakban? - Elmondod neki, hogy a
Snatta Erdőbe tartasz, és nem akarod bántani őket. Egyikük suttogva
mond valamit arról, hogy jó lenne megnézni, miféle értékeid vannak. Ha
nem tágítasz és megvárod, mit tesznek - lapozza [257](#)-re. Ha kardot rán-
tasz - lapozz a [313](#)-ra.

112.

A morgás csak nem marad abba. Ekkor az öreg Elf odalép hozzád, és így
szól: - Jól van, idegen! Lehet, hogy csábítóan hatnak rád a mi árucikkeink,
hisz kereskedők vagyunk. Gyere, megmutatjuk, mit tudunk felajánlani
neked. Kövess, kérlek! - Kivezet a konyhasátorból és te utánamész. La-
pozz a [315](#)-re.

113.

Menekülhetsz északnyugat felé - lapozz a [174](#)-re, vagy akár nagy ívben
megkerülheted ezt a teremtményt, és folytathatod az utadat észak felé -
lapozz a [170](#)-re.

114.

Merre folytatod az utadat? Ha északnyugat felé - lapozz a [149](#)-re. Ha
északnak - lapozz a [283](#)-ra. Pihenhetsz és ehetsz Élelmedből, ha akarsz.
2 ÉLETERŐ pontot nyersz, ha ez ma az első táplálkozásod, de csak 1
ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettől a mai nap folyamán.

115.

Felmászol a kilazult sziklatömbhöz, mely egyre veszélyesebben billeg. A
kis kígyó belemélyeszi a fogait a lábadba. Összerázkódsz a fájdalomtól.
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Megállsz, hogy a lábadat ápolod, s ekkor
ismét meghasad alattad a föld. A keletkezett rés szinte azonnal összezá-
rul, de a lábad ott marad - képtelen vagy kiszabadulni, pedig kétségbe-
esetten próbálkozol. Ekkor rémületedben szinte a szívverésed is eláll - a
talpad alatt meleget érzel! Az egyik izzó kő ért hozzá! Gyorsan kell döntene-
d. Vagy varázsolj:

EME
[462](#)

TÁV
[438](#)

YOB
[362](#)

ERŐ
[390](#)

NAP
[375](#)

vagy hívd segítségül Librát - lapozz a [158](#)-ra. Ha egyiket sem teheted, az egyetlen szabadulási lehetőség nem lesz kellemes számodra. Le kell vágnod a lábadat, hogy kiszabadulj! Ha arra kényszerülsz, hogy ezt a megoldást kell választanod - lapozz a [186](#)-ra.

116.

Kik ezek a teremtmények? És vajon ki küldte őket? Tanácsot akarnak-e adni neked, vagy épp ellenkezőleg, veszedelmesek rád nézve? A lelkek fölemelkednek a levegőbe, amikor feljűk közelítesz. Némán siklanak egymás közt cikázva a magasban, majd egymás kezét megfogva kört alkotnak, melynek közepén te állsz. Ekkor ismét megszólal a kísértethang: - Óvatosságod teljesen érthető, de ne félj tőlünk! Ez nem a mi természetes testünk, csupán egyfajta burok, melynek segítségével kapcsolatot tudunk teremteni a halandókkal. Segíteni akarunk neked. Ebben a testi formánkban nem érinthetünk meg, azt azonban megtehetjük, hogy tanácsot adjunk neked. Olyan veszély leselkedik rád, amelyet elképzelni sem tudsz. Mi azonban ismerünk egy varázséneket, amely megvéd mindenfajta veszéllyel szemben. - Ha meg akarod hallgatni ezt a dalt, lapozz a [166](#)-ra. Ha nem, megkérheted őket, hogy fedjék fel előtted valódi énjüket - lapozz a [323](#)-ra. Azt is megteheted, hogy megkísérled a távozást - lapozz a [207](#)-re.

117.

Folytatod az utadat az ösvényen, amikor hirtelen egy vörös kígyó siklik át előtted. Megállsz. Néhány percig farkasszemet néztek egymással, majd a kígyó továbbkúszik. Ha letérsz az ösvényről, és a kígyó után mész - lapozz a [226](#)-ra. Ha az ösvényen folytatod az utadat - lapozz a [306](#)-ra.

118.

Még időben sikerül megkapaszkodnod a csónak oldalában. A csónak még egy ideig hanykolódik a vízen, majd megnyugszik. A víz elcsendesedik. Természetellenes csönd vesz körül, az az érzésed, mintha valami sokkal nagyobb veszély leselkedne rád. Lapozz a [303](#)-ra.

119.

Az ösvény kanyarogva vezet át az erdőn. Egy helyütt egy domb mellett visz el, s ekkor egy hang megállásra készítet. Valami azt súgja, hogy óvatosan kerüld meg a dombot. A domb túloldalán egy faajtót találsz. Innen jön a hang, és ez arra utal, hogy valaki vagy valami van odabent. Ha odalopakodsz az ajtóhoz, hogy megnézd, mi történik benn - lapozz a [171](#)-re. Ha lábujjhegyen elosonsz előtte, és tovább folytatod az utadat - lapozz a [92](#)-re.



120.

Fölállsz és összeszeded a holmidat, de közben figyelsz, nem hallasz-e gyanús hangokat. Egy valamit tisztán hallasz! Egy halk, rekedt, mély morgást, mely alig néhány méterről jön. De hisz ott nincs semmi! Valami átsúvít a levegőn, majd a karodba csimpaszkodik! Még most sem látsz semmit, egy láthatatlan állat harapott beléd hatalmas állkapcsával. A vér átáztatja a ruhádat. Előrántod a fegyveredet és lecsapsz vele oda, ahol szerinted az állat feje lehet. Támadód felüvölt fájdalomában és elenged. Most már továbbmehetsz az ösvényen, előbb azonban sérülésed miatt vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a [271](#)-re.

121.

Egy ideig gondolkodik, majd bólint. - Talán köthetünk valami üzletet - mondja. Lekapar egy kis földet a gödör oldalából, és előhúz mögüle egy zsákocskát, melyből egy folyadékkal teli üvegcsét vesz elő. - Ezzzz itt Daddu-yadu-i Szenteltvízzzzz - mondja. Bármely két tárgyra elcseréli veled, ami a hátzsidódban lapul (csak Aranyra és Élelemre nem!). Cserélj vele, ha akarsz, majd távozz - lapozz a [318](#)-ra. Ha el akarod rabolni a Kígyóbűvölőtől a Szenteltvizét és a Bambuszfurulyáját, színleld azt, hogy már távozol, és ekkor a gödör tetejéről csapj le rá a kardoddal. Lapozz a [218](#)-ra.

122.

Éjszaka is folytatod az utadat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, amiért alvás nélkül mész tovább, és további 3 ÉLETERŐ pontot, ha semmit sem ettél a tegnapi nap folyamán. Lapozz a [230](#)-ra.



123.

Odamész a fához és felnézel az ágak közé, vajon nincs-e ott a kígyó. Piros színt látsz, de valami nincs rendben. A vastag piros csík, amit láttál, valószínűleg nem lehet az a kicsinyke kígyó, amelyet eddig követtél. És ekkor egyik pillanatról a másikra a fa teteje lángba borul! A fellobbanó tűz a fából csap fel. Mielőtt bármit is tehetnél, beléd kapnak a lángok. Ordítva menekülsz a lángok elől, amelyek már a hajadat és a szemöldököd is megperzselik. Dobj egy kockával. Ha 1-4-ig dobsz, megégsz: ennyi ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól. Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, a szemed sérül meg: vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. De a tűz, amilyen gyorsan keletkezett, olyan gyorsan meg is szűnik, csupán a szén-né égett fa marad utána. A megperzselte faágak között felnézve most jól látod a kígyót, amely éppen téged szemlél. Teste a tízszeresére nőtt, és a hátán két szárny pihen. Ravasz szemével téged méreget, mint aki újabb csapdát eszelt ki számodra. Ha előrántod a kardodat és felmászol hozzá a fára - lapozz a [42-re](#).

Ha varázsolsz, melyik varázslatot alkalmazod?

FUJ
[474](#)

BŰZ
[434](#)

MEL
[411](#)

ZUH
[336](#)

EME
[460](#)

Ha valami mást eszel ki - lapozz a [197-re](#).

124.

A gyűrű foglalatában egy parányi gyöngyszem van. Jó nagy árat fizettél érte, hisz nemes ékszert vettél. Ha bármikor el akarod majd adni vagy cserélni, 10 Aranyat kérhetsz érte. Lapozz a [86-ra](#).

125.

A szekér belseje tiszta. Lepihensz, éjszakára. Másnap kora reggel ébredsz. Nyersz 3 ÉLETERŐ pontot, amiért jól kipihented magad. Ettől tegnap egyáltalán? Ha nem, 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mert most éhes vagy. Még mindig nem bízol meg igazán az Elfekben, ezért másnap kora reggel útra kelsz. Ha a hosszú északnyugati utat választod - lapozz a [47-re](#). Ha észak-északnyugati irányba indulsz tovább - lapozz a [15-re](#). Ha északkeletnek mész - lapozz a [73-ra](#).

126.

Amikor kinyújtod a kezedet, erőteljes szívó hatást érzel a forgósél tetején. A süvítő hang egyik pillanatról a másikra drámai erejűvé válik, és a jelenség iszonyatos forgásba kezd. Lendülete hirtelen elkapja a kezedet,

és magával ránt. Egy szempillantás alatt a furcsa jelenség foglya vagy! Bármi legyen is az, ami behúzott, ez oly gyorsan történt, hogy azonnal elvesztetted az eszméletedet, még mielőtt rájössz, mi történik veled. Kíváncsi természeted miatt most fizetsz - nem csak küldetésednek szakad itt vége, hanem az életednek is...

127.

A Sárkánykígyó sziszegve ordít fel, amikor felemeled a magasba. A levegőben azonban elveszti az erejét. A föld megnyugszik, és a Sárkánykígyó ismét apró kis kígyócskává zsugorodik össze. Megragadod a nyakánál fogva, és most már könnyedén elbánnasz vele. Lapozz a [220](#)-ra.

128.

Határozott léptekkel mész előre, megpróbálsz elmenekülni a vihar elől. Dobj két kockával és a kapott összeget hasonlítsd össze ÜGYESSÉG pontjaid számával. Ha a dobott összeg kevesebb, mint ÜGYESSÉGED - lapozz a [65](#)-re. Ha a dobott összeg ugyanannyi, vagy több, mint ÜGYESSÉGED - lapozz a [328](#)-ra.

129.

Fölemeled a gyűrűt, erre a Sárkánykígyó hangosan felszisszen: - Bolond kalandor, csak nem képzeled, hogy a gyűrűd megvéd a haragomtól? Biztos halál vár rád! De a gyűrű miatt fel kell tárnom előtted a titkomat. Négyen őrzik a Mampangi Erőd bejáratát. Ezt az információt azonban semmire sem használhatod, mert soha nem fogsz eljutni a Mampangi Erődbe. - Most pedig lapozz vissza a [143](#)-ra, és küzdj meg a Kígyóval.

130.

A Kígyógyűrű, amit kaptál, felbecsülhetetlen értékű lesz utadnak ebben a szakaszában, mert képes legyőzni a Főmágus Sárkánykígyóit. Ha az újjadon van ez a gyűrű és a Sárkánykígyókkal találkozol, megparancsolhatod nekik, hogy fedjék fel előtted a számodra fontos titkukat. Ezt a következőképpen érheted el:

Bizonyos fejezetpontok alatt, amikor egy-egy Sárkánykígyóval találkozol (ezek a fejezetpontok mindig 3-mal végződnek), megparancsolhatod a Sárkánykígyónak, hogy tárja fel előtted titkát. Ilyenkor mindig vonj le 14-et abból a fejezetpontból, ahol éppen vagy, és lapozz oda. Ha ezt meg akarod tenni, emlékezned kell erre az utasításra, mert a fejezetekben erre

külön már nem térünk ki, azaz ilyen lehetőséget nem ajánlunk fel. Ha nincs nálad a Kígyógyűrű, nem tudhatsz erről az információról, és nem is lenne szabad ezt a fejezetpontot elolvasnod.

131.

A Sárkánykígyó beleegyezik a feltételeidbe. Visszateszed a bőrt, és ekkor a teremtmény leszáll, mintha vissza akarna bújni a testébe. Ahelyett azonban, hogy állná adott szavát, a Sárkánykígyó odaugrik hozzád, és vézna testével végigszánt az arcodon! Köhögsz, és alig kapsz levegőt, mert tüdőöd megtelik a maró gázzal. Elkeseredetten próbálsz meg kiszabadulni a Sárkánykígyó szorításából, de hiába: ellenfeled meg sem moccan. Ekkor hirtelen elterülsz. Pillanatokkal később elveszted az eszméletedet; és néhány perc múlva már halott vagy. Bolond voltál, hogy hittél a Hét Sárkánykígyó egyikének...

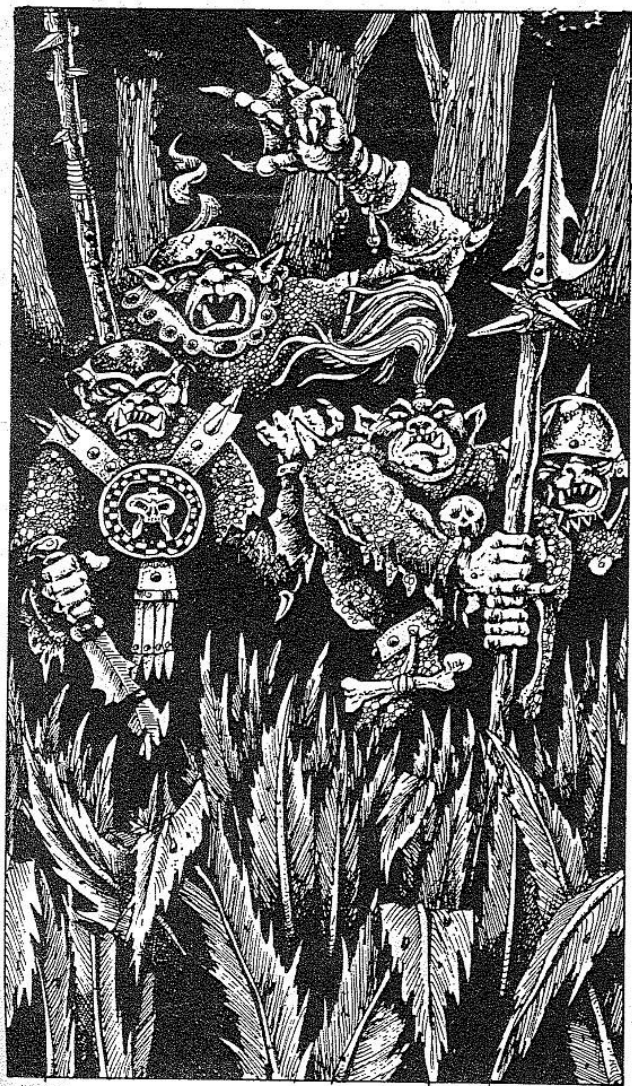
132.

Azt szeretnéd tudni, hogyan kelhetnél át az Ilklala tavon? - kérdi. - Átkelhetsz rajta, de csak akkor, ha magadhoz szólítod a révészt. Van egy sípom, ha ebbe belefűjsz, megjelenik. Csak 2 Aranytallért kérek ezért a sípért. Vagy bármire elcserélem veled, ami hasznos lehet a számomra. - Bármelyik tárgyadat elcserélheted vele ezért a sípért, de őt kizárólag azok a tárgyaid érdeklik, amelyek nem varázstárgyak. Cserélj vele, ha akarsz, majd lapozz a [324](#)-re.

133.

Amikor eléred az erdő szélét, a levegő hűvösebb lesz; közeledik az éjszaka. El kell döntened, vajon letáborozol-e éjszakára itt az erdő szélén, vagy inkább pihenés nélkül továbbmész. Ha megállsz pihenni és enni - lapozz az [55](#)-re. Ha éjszaka is folytatod az utadat - lapozz a [159](#)-re.





134.

A parányi teremtmény egy ajándékot kér tőled barátságod zálogául. Adsz-e neki valamit? Ha igen, annak valami igazán értékes dolognak kell lennie (nem lehet étel vagy egy semmire sem használható tárgy). Ha adsz neki ajándékot - lapozz az [50](#)-re. Ha nem kívánsz vadidegennek értékes ajándékot adni, megtagadhatod a kívánságát - lapozz a [210](#)-re.

135.

Előrerohansz, de hirtelen félre kell ugranod, nehogy egy oszlop rád zuhanjon. Nincs szerencséd, egy hatalmas sziklatömb a válladat éri, és újabb 2 ÉLETERŐ pont sebesülést szenvedsz. Remeg az egész épület, és sehol sem látsz kiutat! Csakhamar a tető is rád szakadhat! Gyorsan végig kell gondolnod, miképp szabadulhatsz ki innen. Mit teszel?

Visszatérsz a hieroglifákhoz és megpróbálsz elolvasni őket?

Lapozz a [164](#)-re.

Librához fohászkodsz segítségért?

Lapozz a [320](#)-ra.

Kegyelemért könyörögsz az új istennőhöz?

Lapozz a [206](#)-ra.

136.

Elrejtőzöl a nádasban és várod a látogatóidat. Néhány perc múlva egy kis csapat undorító, pisze orrú, úszóhártás kezű Mocsári Goblin jelenik meg a tisztáson és mindegyik megáll. Valamennyien zihálnak, mint akiket üldöznek. Valamit mondanak egymásnak, de nem érted a nyelvüket. Ha megvárod, amíg elmennek - lapozz a [292](#)-re. Ha előbújsz rejtekhelyedről és felfeded magad - lapozz a [91](#)-re.

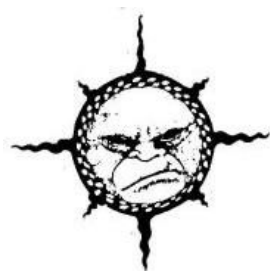


137.

Néhány száz méterre kör alakban elhelyezett fedett társzekereket és ekhós szekereket látsz. Középen tábortűz lobog, és különböző alakok sétálnak a táborban. Elindulsz a karaván felé. Felfigyelnek rád, és egy nyílvevő zúg el a bal füled mellett. Ha kezdetet feltartva adod tudtukra, hogy szándékod nem ellenséges - lapozz a [259](#)-re. Ha visszafordulsz az úton, és nagy ívben megkerülsz a tábor - lapozz a [61](#)-re.

138.

Megpróbálsz néhány üdvözlő szót rebegni, de nem értik, mit beszélsz. Válaszképpen rád ordítanak egy számokra idegen nyelven... persze, ha ismersz egy értelmező varázslatot, akkor más a helyzet. Lapozz vissza a [91](#)-re és válassz mást.



139.

A Medve két lábra áll és elindul feléd. Éles fogai és karmai veszélyes fegyverek. Küzdj meg vele:

Vadmedve

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd - lapozz a [20](#)-ra.

140.

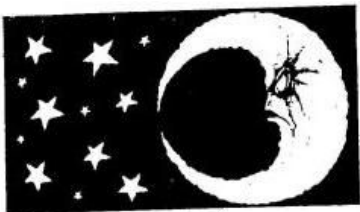
Jól sejtetted, csak rád akartak ijeszteni. Élettelen testük nem jelent igazi veszélyt a számokra. Mikor már jó pár méterre eltávolodtál tőlük, visszanezel, de mind eltűntek! Továbbmész utad következő állomására, a Snatta Erdőbe. Lapozz a [133](#)-ra.

141.

Köveket és apróbb szikladarabokat sodort magával a vihar. Miközben kezdeddel a fejedet védve a hasadéokban állsz, elképzeld, hogy megsérülsz a szélfúttá törmeléktől. Tedd próbára a SZERENCSEDET. Ha SZERENCSED van, nem sérülsz meg. Ha nincs SZERENCSED, megsérülsz, és le kell vonnod magadtól 2 ÉLETERŐ pontot. Ezt követően meg kell várnod, hogy elüljön a porvihar. Lapozz a [10](#)-re.

142.

Nem érdekli, hogy mi van a hátizsákodban, és ismét a szájához emeli a furulyáját. Ha itt maradsz, nézed, amint játszik és esetleg megkérdezed, tud-e neked segíteni - lapozz a [7](#)-re. Ha inkább kimászol a gödörből - lapozz a [318](#)-ra.



143.

Egy szempillantás alatt elsötétül előtted a világ, mintha csak a napot, akár egy gyertyát, elfújta volna valaki. A sziszegő hang egyre hangosabb lesz, és a fejed fölött megjelenik a tündöklő hold. A kör alakú test hirtelen megmozdul, és a hatalmas, csillogó Holdkígyó tekeredik ki belőle, melynek csak úgy ragyognak a szárnyai. A Kígyó támadásra készen lebeg a levegőben! Mit teszel?

Kardot rántasz?
Varázsolsz?
Tűzet gyújtasz?

Lapozz a [45](#)-re.
Lapozz a [96](#)-ra
Lapozz a [155](#)-re.

144.

Egész éjjel mész. Titokzatos hangok törik meg a csendet, és örülsz, hogy folytattad utadat. Hajnal felé azonban már olyan álmos vagy, hogy alig vonszolod magad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és további 3 ÉLETERŐ pontot, ha tegnap egész nap nem ettél semmit. Folytatod utadat. Lapozz a [11](#)-re.

145.

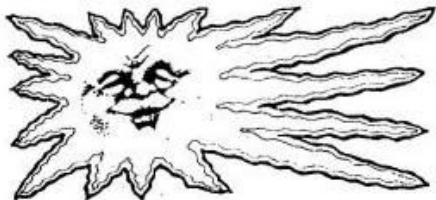
Lemész a lépcsőn. - Hihetetlen! Nem hiszek a szememnek! Egy hozzám hasonló ember! - hebegi izgatottan a férfi. - Ó, idegen, kérek, szabadíts meg a bilincseimtől, hadd éljek ismét a napfényes földön! - A bokájánál fogva láncolták a falhoz. A lánc elég vékonynak látszik, és kardod egyetlen suhintásával könnyedén elvághatnád, de kissé gyanakszol, ezért előbb megkérdezed, hogyan került ide és miért tartják fogva. - A Klattaemberek voltak. Azok az átkozott Klattaemberek! - mondja átkozódva. - Ok voltak azok, akik kifosztották a templomot, minden értékes holmit elvittek, és engem, Throff papját pedig - egyébként Shalla a nevem - láncra vertek. Fogoly vagyok a saját templomomban! - Története elég hihetően hangzik. Ha szabadon engeded, ahogy kéri - lapozz a [40](#)-re. Ha ott hagyod - lapozz a [262](#)-re.

146.

Egy tisztáshoz érsz, ahol megállhatsz enni és pihenni. Ha enni akarsz az Élmedből, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, amennyiben ma még nem ettél semmit, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettél a mai nap folyamán. Ha befejezted az evést, lapozz a [20](#)-ra.

147.

Kikötöd a csónakot egy védett helyen és átvágsz a Vischlami Mocsáron. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [182](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [253](#)-ra.



148.

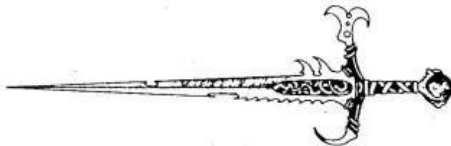
A homokot a teremtmény elől óvatosan elrejtve, felmászol a fára. Amikor észreveszi, hogy felfelé mászol, leveti magát az ágakról a földre. Gyorsan utánaugrasz, még mielőtt a teremtmény újabb lángokat lövellne rád. A földön farkasszemet néztek egymással, s egymás mozdulatait lesítek. A Sárkánykígyó egy szempillantás alatt lángba borul és kitarja a szárnyait. Ekkor gyorsan rászórod a homokot. A teremtmény felüvölt, amikor a homok beborítja. A lángok kihunynak. A szárnyak eltűnnek. Az a picinyke sárga kígyó áll előtted, amely eredetileg követett! Kardot rántasz, hogy végezz vele:

Kígyó

ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 6

Ha megölöd a kígyót - lapozz a [306](#)-ra.



149.

Az előtted elterülő erdő alig egy órányi járásra van tőled. Baklandi utad a végéhez közeleg, de előbb még keresztül kell menned egy kis falun. Az ágakból, lombokból összetákolt elszórtan álló kunyhók primitív népre vallanak. Ha be akarsz menni a faluba - lapozz a [19](#)- re. Ha inkább északkelet felé megkerülsz azt - lapozz a [283](#)-ra.





Kissé távolabb megpillantod a Halfarok Sziklát. Igen találó az elnevezése: a földből kiálló két sziklacsúcs valóban egy félig eltemetett hal farkára emlékeztet. Egy kis barlang előtt tábornút lobog. Bekiáltasz a barlangba, ahonnan egy öreg ember csoszog elő. Azonnal felismered a faszellem arcát! Ez az öreg csakis Shadrack lehet!

- Már vártalak - mondja üdvözlésképpen az öreg. - Hallottam hírért, miféle vállalkozásra indultál el Kharéből. Nem tudom, vajon ostobaságod vagy bátorságod indított-e arra, hogy nekivágyj Bakland zord vidékének, egy dologra azonban figyelmeztetni szeretnék: Analandból még senkinek sem sikerült élve átvágnia Kakhabadon. Gyere, ülünk le a tűz mellé és beszéljük meg a dolgokat. Elképzelhető, hogy tudok neked segíteni. Előbb azonban szeretném megtudni, mi történik a Kikötővárosban.

Elmeséled neki a külvilág híreit. Étellel kínál, amit elfogyaszthatsz és 2 ÉLETERŐ ponttal jutalmazhatod magad, amennyiben még nem ettél volna a mai nap folyamán (de csak 1 ÉLETERŐ pont jár, ha már ettél). Kíváncsi vagy, mit tud az öreg a mampangi hírnökökről.

- Ó, szóval a Hét Sárkánykígyó érdekel - kezdi. - Valóban itt vannak Baklandban, de azt nem tudtam, hogy a te küldetésed hírért vitték el Mampangba. Ha akarod, szívesen elmondom mindazt, amit tudok róluk, hisz ők nem az én barátaim. A legenda szerint úgy tizenkét évvel ezelőtt Mampang Főmágusa egy küzdelemben lekaszabolt egy hatalmas Hidrát, mely Felső Xamen barlangjaiban lakott. Oly félelmetes ellenség volt ez a teremtmény, hogy a Fővarázsló magával vitte annak hét fejét Mampangba, ahol a fekete mágia segítségével hét szárnyas Sárkánykígyóvá változtatta őket. Ezek a Sárkánykígyók a személyes hírnökei lettek, s hogy irántuk érzett bizalmáról tanúbizonyságot tegyen, kinevezte őket istenei mellé, azok pedig viszonzásképpen felhasználták ezeket az undorító kígyókat saját hatalmuk megerősítéséhez, hogy kellőképpen megvédhessék a Főmágust. A Nap erejét használta fel a Napkígyó létrehozásakor, a Hold erejét pedig a Holdkígyó megeremtetésekor. A föld, a víz, a tűz és a levegő ereje segített a Főmágusnak a többi négy Sárkánykígyó megalkotásában. Az utolsó, vagyis az Időkígyó lett a legerősebb, a legnagyobb hatalmú. De mindegyik Sárkánykígyó egy ponton sérülékeny. Ha felfedezik ezt a pontját, akkor legyőzhető, de ha nem, egyetlen halandó sem képes erejének ellenállni. A Sárkánykígyók féltve őrzik sebezhetőségük titkát. Én egy dologról tudok: a Levegőkígyó képes rá, hogy testéből

kilépve gázfelhővé válják. Ebben az állapotában azonban meghal, ha nem tud percekben belül visszatérni a testébe. Ha védelem nélküli testét megsemmisíted, maga a teremtmény is elpusztul.

Későre jár. Az éjszakát Shadrack barlangjában töltheted - nyersz 3 ÉLETERŐ pontot. Reggel ismét útra kelhetsz. Mielőtt távoznál, Shadrack megajándékoz egy díszes Viharkürttel, amely segítségedre lesz utad során. Ha most északnak mész tovább - lapozz a [85](#)-re. Ha visszatérsz a főútra - lapozz a [230](#)-ra.

151.

- Ó, igen - folytatja az öreg. - Meg tudjuk szervezni, hogy találkozhasz a Hét Sárkánykígyóval. Méghozzá... - mondja és a háta mögött csettint egyet az ujjával - hamarabb, mint gondolnád! Őrség!

- Abban a szempillantásban őt jól megtermett Fekete Elf ragad meg. Megpróbálok megmarkolni a fegyveredet, de mozdtítani sem bírod a karodat. - Rendben van - szól az öreg Elf nevetve. - Szervezzük meg a barátunknak a találkozót a Hét Sárkánykígyóval! - Az örök megkötözik a kezedet és nekiállnak, hogy összeácsoljanak egy hatalmas fakesztet. Két csuklódnál fogva szorosan a kereszthez kötöznek, a kereszt tetejébe egy fekete zászlót tűznek, majd otthagynak a földbe ásott kereszt tetején lógva. Nincs erőd ellenállni nekik. Alattad ott röhögnek és éljeneznek a Fekete Elfek. - Hadd tudja meg a Főmágus, ki szállította neki az ellenségét! - jelenti ki az öreg Elf. - Majd megkapjuk megérdemelt jutalmunkat! - Röviddel később a szekértábor felszedelődzködik, te pedig ott maradsz a kereszten fájdalmak között kínlódva, erőtllenül. Vesztasz 4 ÉLETERŐ pontot. Miután távoztak, megvárhatod, mit tartogat a sors számodra - lapozz a [102](#)-re. Vagy, ha tudod, segítségül hívhatod istennődet - lapozz a [243](#)-ra.



152.

Eszel. Ha ez volt ma az első étkezésed, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha már ettél a mai nap folyamán, csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz. Ott ülsz a pucér sziklán, és az előtted elterülő vadont szemléled. A Snatta erdőre gondolsz, amelyen át kell majd menned. A szikla túloldaláról kaparászást hallasz, és odahajolsz. Két fekete szem mered rád! Hirtelen egy vörös szőrű Róka ugrik elő a lyukából, és máris ott áll előtted. Kétségkívül az ennivalód illata csalogatta elő. Ha vetsz neki némi élelmet - lapozz a [80](#)-ra. Ha varázsolsz - lapozz a [179](#)-re. Ha kardot rántasz és rátámadsz - lapozz a [256](#)-ra.

153.

A páncélruha remekül illik rád. Mostantól fogva nyugodtan viselheted, megvéd majd a harcban. 1 ÜGYESSÉG ponttal növelheted pontjaid számát, amíg ez a páncélruha rajtad van, és ha megsebesülsz, ez a ruha minimálisra csökkenti sérülésedet. Dobj 1 kockával minden sérülésed után. Ha 5-öt vagy 6-ot dobysz, a páncélruha csökkenti az ütés erejét (csak 1 ÉLETERŐ pontot von) le magadtól a szokásos 2 helyett). Ha 1-től 4-ig dobysz, a szokásos sérülést szenveded el. Lapozz a [86](#)-ra.



154.

Lepihensz a harc után, s közben átkutatod a Kentaurok holmiját. Találsz 4 Aranytallért, egy zsákocskában egy kevés finom barna homokot, meg egy csomó zöld hajat. Amikor jobban megvizsgálod, akkor látod, hogy az egy páróka. Megtarthatod, amit találtál, és ismét útra kelsz. Lapozz a [273](#)-ra.

155.

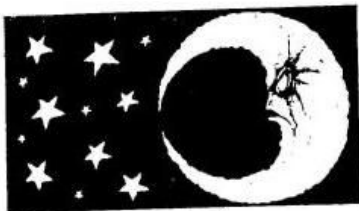
Van-e Tűzszerzámod, valamilyen robbanóporod vagy bármi más, amivel tüzet csíholhatsz? Ha van, gyújts tüzet és azzal támadj a Sárkánykígyóra. A Holdkígyó a tűztől fél a legjobban. Ebben az esetben a tűz helyettesíti a gyeveredet:

Holdkígyó

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd a Sárkánykígyót - lapozz a [62](#)-re.



156.

Odarohansz a rejtékajtóhoz és gyorsan kinyitod. Lépcsősor vezet lefelé; melynek aljában... - Jajjjjjjjjjjaajjj! - ordít fel két hang egyszerre. Az egyik a tiéd, de kié a másik? A lépcső aljában egy vézna, félmeztelen, hosszú Ősz hajú, szakállas öregember áll. - Gyorsan! - kiáltja. Kiáltsd azt, hogy „Throff”, és ismételd el háromszor! Siess! - Megteszed, amire kér, és ekkor a templom mozgása szinte azonnal megszűnik. Megkönnyebbülten lélegzel fel, és köszönetet mondasz az öregnek. Lapozz a [145](#)-re.

157.

Lassan odakúszol hozzá, és körülbelül másfél méternyire megállsz tőle. Egyáltalán nem retten meg a jelenlétedtől - széleseben forog tovább ugyanott, ahol volt... Egy ideig nézed, és megpróbálsz megfejteni a talányt, de képtelen vagy rá! Egy kis légy repül zümmögve a forgósél fölé, mely beszippantja, de úgy látszik, a légy teljesen közönyös marad megváltozó környezetében. Ha megpróbálsz megérinteni – lapozz a [126](#)-ra. Ha otthagysz, ahol van, és inkább folytatod az utadat - lapozz a [322](#)-re.

158.

Gyorsan elrebegsz egy néma fohászt az istennődhöz. A lábadban egyre élesebb a fájdalom (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot), de hirtelen megreped körülötted a föld, és a szorítás enyhül. Megkönnyebbülten lélegzel fel: istennőd segített rajtad! Lábad végre kiszabadul, s ekkor egy vékonyka hang ezt súgja neked: - Hűséges alattvalóm. Ezúttal megsegíthettek itt, Baklandon, de most már magadra maradsz mindaddig, míg el nem jutsz a Mampangi Erődbe. Mielőtt elhagynálak, még adok neked egy tanácsot: mostani bajaid okozója a Földkígyó. Őt csak úgy tudod megsemmisíteni, ha fölemeled a levegőbe, hisz erejét maga a föld adja.

Ha távozol erről a helyről, amilyen gyorsan csak tudsz - lapozz a [165](#)-re. Ha megkeresed a Földkígyót - lapozz a [307](#)-re.

159.

Nehezen haladsz előre a sötét erdőben. Az ősvényen indultál el, de kormsötét van, így csakhamar letérsz az útról és eltévedsz. Ha akarsz, megállhatsz enni (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, ha nem ez az első táplálkozásod, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettél a mai nap folyamán). Ha ma még nem ettél semmit, 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mert igencsak éhes vagy. További 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, amiért alvás nélkül folytatod az utadat. Végül eljön a hajnal és ismét tudsz tájékozódni. Nem tettél meg nagy utat az éjjel, de jó fél óras keresgélés után végre megtalálod az eredeti ősvényt. Lapozz a [13](#)-ra.

160.

Pihensz egy keveset, majd okosan úgy döntesz, hogy távozol innen, amilyen gyorsan csak tudsz. Az ősvényen indulsz tovább - lapozz a [271](#)-re.

161.

Amikor meghallja, hogy a Hét Sárkánykígyó felől érdeklődsz, a szeme összeszűkül és fenyegetően pillant rád. Furulyajátéka egyre pergőbb ritmusban szól, és kígyói feléd kúsznak. Lapozz a [202](#)-re.



162.

Hagyod, hadd jöjjön közelebb a látogatód. Mikor már elég közel van, látod, hogy ez egy aprócska, gnómszerű teremtmény, melynek sötét a bőre, és undorítóan ronda az arca. Parányi lábacskáival iszonyatos sebességgel közlekedik, miközben kígyó alakúra faragott botjára támaszkodik. Megáll előtted, és egymásra néztek. - Azon tűnődsz magadban, hogy ellenséggel vagy barátal van-e dolgod. Ezt te dönts el! - mondja a teremtmény vinyonyogó hangon. - Ha „barát” vagyok, add jelét barátságodnak. Adj valamit ajándékba nekem! Ha „ellenség” vagyok, akkor pusztulj a szemem előtt! Takarodj innen! - Ha barátként fogadod az apró teremtményt - lapozz a [134](#)-re. Ha ellenséggént - lapozz a [210](#)-re.

163.

Az áfonyaleves meleg, laktató, krémszerű, szürkés zöltségleves. Néha furcsa hatással van azokra az emberekre, akik korábban még nem ettek ilyet. Dobj egy kockával. Ha 1-től 5-ig dobsz - lapozz a [231](#)-re. Ha 6-ot dobsz - lapozz a [18](#)-ra.



164.

Óvatosan odaküszöl a falhoz, melyen a baljóslatú felirat olvasható. A szöveg nagyobbik része megsemmisült ugyan, de az üzenet vége jól látható. Így szól: ... „Az áldozatra csaknem biztos halál vár, hacsak nem kiáltja háromszor hangosan az istennő nevét.”

Emlékszel-e az istennő nevére? Ha igen, kiáltsd el háromszor - lapozz a [9](#)-re. Ha nem emlékszel a nevére, akkor vagy Librához kell segítségért fordulnod - lapozz a [320](#)-ra, vagy könyörületért kell az új istennőhöz esedezned - lapozz a [206](#)-ra. Ellenőrizheted az istennő nevét a 189-en - de a becsületedre bízunk, hogy ezt azután teszed-e, miután már elismételted a nevét.

165.

Úgy egy órányi járásra feltűnik előtted a Snatta Erdő szegélye, utad következő állomása. Jól kipihened magad, aztán összeszeded a holmidat és elindulsz az erdő felé. Lapozz a [133](#)-ra.

166.

- Rendben van - suttogja a hang. - Hallgassd meg figyelmesen a dal szövegét és mondd utánam:

*Arbil Madarbil
Hallgass meg engem
Arbil Madarbil
Nem vagy istenem*

*Arbil Madarbil
Nem téged imádlak
Arbil Madarbil
Ó, segíts meg engem.*

Ha a szellem után mondd a szöveget - lapozz a [297](#)-re. Ha nem - lapozz a [3](#)-ra.

167.

Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [27](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [77](#)-re.

168.

Gyorsan beveted magad a nádasba, és megkönnyebbülten látod, hogy a Goblinok egyáltalán nem követnek. Fogják magukat, és ugyanarra távoznak, amerre eddig is tartottak. A mocsárban rejtőzködve mész tovább - lapozz a [295](#)-re.

169.

Belenézel a Gömbbe, és a foglyul ejtett teremtmény felé emeled a Kígyógyűrűt. - Légy átkozott, ember! - sziszegi feléd. - Most fogoly vagyok, de majd kiszabadulok, és akkor vége a küldetésednek! - Ismét magasba emeled a gyűrűt, és követeld, hogy a Napkígyó árulja el neked a titkát. - Kénytelen vagyok egy tanácsot adni neked, mely így hangzik: óvakodj a Mucalytok leheletétől! Többet nem mondok. - Lapozz vissza a [183](#)-ra.

170.

Több órán át vándorolsz, míg az éjszaka sötétje rá nem borul a vidékre. Hiába keresel, sehol sem találsz magadnak búvóhelyet. Ha megpihensz éjszakára és eszel - lapozz a [225](#)-re. Ha inkább éjjel is folytatod az utadat - lapozz a [255](#)-re.

171.

Semmit sem látsz a becsukott ajtón át. Vagy el kell hagynod ezt a helyet - lapozz a [92](#)-re, vagy ki kell nyitnod az ajtót - lapozz a [265](#)-re. Ha be akarsz menni az ajtón, előtte varázsolhatsz is:

TEL
[425](#)

NYI
[469](#)

POP
[399](#)

EME
[409](#)

TÁV
[354](#)

172.

Ránts kardot, ha akarsz, és küzdj meg a teremtménnyel:

Vízkígyó

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 11

Ha akarod, átvizsgálhatod a hátizsákosodat, hátha találsz benne valamit, aminek most hasznát vehetnéd - lapozz a [245](#)-re. Ha úgy döntesz, hogy megküzdesz a Sárkánykígyóval - lapozz a [75](#)-re.

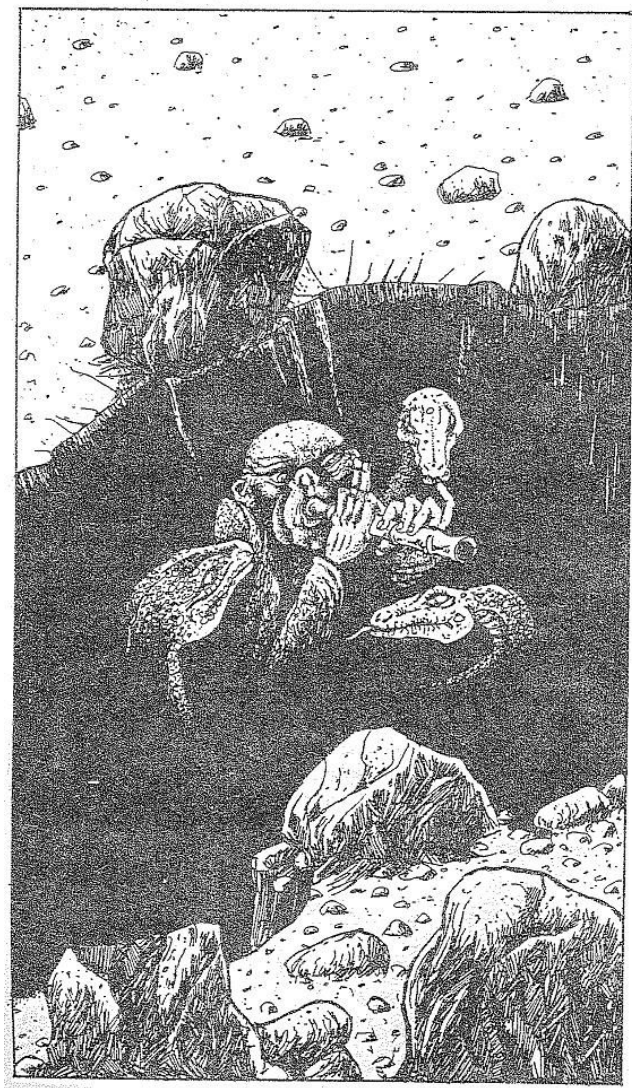
173.

A teremtmények rettenetesen mérgesnek látszanak, amiért visszautasítottad a vendégszeretetüket. Dühös morgások sorozatát küldik utánad, de egyikük sem állít meg. Valójában sokkal jobban lefoglalja őket a saját vitájuk, semmint hogy veled törődjenek! Otthagyd őket, hadd vitakozzanak kedvükre. Amikor kimész a faluból, már nincs messze tőled utad következő állomása, a Snatta erdő: Lapozz a [133](#)-ra.

174.

Miközben rohansz, a világ egy szempillantás alatt elsötétül körülötted, mintha csak a napot, akár a gyertyát, valaki elfújta volna. A visító hang lágy sziszegésbe megy át, amint távolodik tőled. Mögötted a magasban a fénylő gömb szintén halványulni kezd. Amint kihuny a fénye, ismét visszatér a nappali világosság. Megállsz, majd elindulsz északnyugat felé, és addig mész, míg valami ismét megállásra nem készíted. Lapozz a [137](#)-re.





175.

Cselekedeted gyors visszavágásra ösztönzi őket. Veszedelemes közelből három nyílvesszőt röptének ki rád. Dobj egy kockával minden egyes nyílvessző nevében. Ha 1-től 3-ig dobsz, akkor eltalálnak, és 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha mind a három nyílvessző eltalál, komolyan megsérülsz - lapozz a [325](#)-re. Ha csak kettő vagy egy talál el, esetleg egyetlenegy sem, akkor még varázsolhatsz (miután levonod magadtól elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat):

POR
[495](#)

ZAV
[391](#)

ZUH
[445](#)

NYI
[476](#)

DEM
[422](#)

Ha egyik varázslatot sem ismered - lapozz a [70](#)-re.

176.

Egy gödörhöz érsz, melynek mélyéről jajgatást hallasz. Amikor lenézel, egy vézna, sötét bőrű embert pillantasz meg, aki a gödör mélyén ül és furulyázik. Vagy fél tucat kígyó tekereg előtte a levegőben. Ha lekiabálsz neki - lapozz a [200](#)-ra. Ha fegyvereddel függőbeugrasz a gödörbe - lapozz a [218](#)-ra. Ha inkább szép csöndben elosonsz innen - lapozz a [318](#)-ra.

177.

A Kürt valójában egy díszes Viharkürt, melynek erejével hatalmas szél támasztható. Azt azonban tudni kell, hogy csak az képes erre, aki járatos a varázslatokban Lapozz a [86](#)-ra.

178.

Melyik varázslatot választod?

FAL
[337](#)

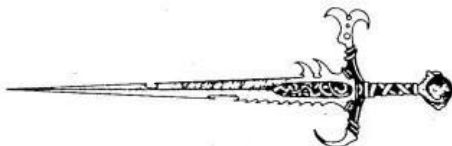
KÖD
[380](#)

TIV
[430](#)

FIX
[463](#)

HOM
[483](#)

Ha egyik varázslatot sem ismered, kardot kell rántanod. Lapozz a [258](#)-ra.



179.

Melyik varázslatot alkalmazod?

GUM
[497](#)

BŰZ
[400](#)

KÖD
[468](#)

MEL
[349](#)

ÁTÉ
[416](#)

Ha egyik varázslatot sem ismered, vess neki egy kevés élelmet - lapozz a [80](#)-ra, vagy ránts kardot - lapozz a [256](#)-ra.

180.

Megmarkolod a rejteajtó fogantyúját, és megpróbálsz megállapítani, fel tudod-e emelni az ajtót. Jókor lendülettel talán sikerül kinyitnod. Minden erődet összeszedve fölemeled és kihajlítod az ajtót. Néhány lépcső vezet lefelé az undorító szagú pincébe. Amint a fény kissé megvilágítja a lenti részt, valamit észreveszel, de nem tudod pontosan, hogy mi az. Lehet az akár valamilyen élőlény is, de... - Jaaaaaaajjjjj! - Két hang (az egyik a tiéd) egyszerre ordít fel rémülten, amikor a pillantások találkoznak. A lépcső aljában egy félmeztelen, csont és bőr, hosszú bozontos hajú, szakállas férfi áll. Kissé hátralépsz, hogy összeszedd magad a megrázkódtatás után. Ha le akarsz menni a lépcsőn, hogy megnézd, ki az ott lenn - lapozz a [145](#)-re. Ha inkább elhagyod ezt az épületet - lapozz a [309](#)-re.



181.

Tiltakozol, erre az apró teremtmény hitetlenkedve néz rád. - Nézd, analandi, egyszer már megmondtam neked és most még egyszer elismétlem: nem érdekel a sértett büszkeséged! Ez semmi ahhoz a sérüléshez képest, amit majd én okozok neked, amikor széthasítom a nyakadat, ha nem engeded, hogy az öreg hölgy szabadon átmehessen. - A teremtmény kinyújtja a kezét, és a botjával megérinti a fegyveredet, mire az tekergő kígyóvá változik! Gyorsan földhöz vágod. Miközben félreugrasz, az undorító kis teremtmény elmegy melletted. Döbbenet nézed. Amikor már kissé eltávolodott, fegyvered ismét visszanyeri eredeti formáját. Fölemeled a földről, és folytatod az utadat. Lapozz a [114](#)-re.

182.

Végül a víz már egészen sekély. Kilépsz a mocsaras partra. Találsz egy alkalmas helyet, ahol pihenhetsz és ehetsz, ha akarsz. Ha meg akarsz állni, hogy egyél, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot; amennyiben ma még nem ettél semmit, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettél a mai nap folyamán. Miközben felszedelőzködsz, hogy továbbmenj, a távolból zajt és kiabálást hallasz - valakik vagy valamik csoportja közeledik feléd. Ha ott maradsz, ahol vagy, de elrejtőzöl - lapozz a [136](#)-ra. Ha ellenkező irányba menekülsz - lapozz a [270](#)-re. Ha megvárod, mi történik - lapozz a [316](#)-ra.

183.

Jól kijössz vele, és úgy döntesz, hogy a beszélgetést küldetésedre tereled. A Hét Sárkánykígyó felől kezded faggatni. Hirtelen beléfagy a szó, és tágra nyílt szemmel bámul rád: - Mi közöd a Hét Sárkánykígyóhoz? - kérdi. Vajon elég bátor vagy-e ahhoz, hogy elmondd neki az igazat? Úgy döntesz, hogy óvatos leszel, és azt mondod neki, hallottad, hogy valahol erre vannak ezek a gyalázatos teremtmények, és szeretnéd őket közelebbről megnézni. - Elvezethetlek az egyikhez - mondja -, de elárulok neked egy titkot. Remélem, megbízhatok benned. A Hét Sárkánykígyó nem a barátom, ugyanis akárhányszor ide röpködnek Kakhabadba, itt szállnak le ebben az erdőben, és mindig zűrzavart okoznak. Az az átkozott Vízkígyó az egyik ilyen látogatásuk alkalmával megölte az apámat. Ezt sose fogom neki megbocsátani. Az apám nem tudott arról, mi a Vízkígyó gyengéje; ez ugyanis nem állhatja az olajat. Az olaj és a víz nem keveredik egymással, épp ezért bőséges készletem van belőle, mert bosszút akarok állni az apámért. De hadd mutassam meg neked, mit mond a Kristálygömb - Miután rájössz, hogy jó úton jársz, felfedek Fenestra előtt valódi célotat: meg akarod ölni ezeket a teremtményeket Mikor ezt meghallja, Fenestra elmosolyodik. - Akkor hát vidd magaddal az útra ezt a kis üveg olajat. Istennőd legyen veled, ha találkozol ezzel a gonosz teremtménnyel. - Átadja az olajjal teli üvegcsét, majd odalép az asztalhoz a Kristálygömbjéhez. Kezével végigsimít rajta, s közben motyog valamit az orra alatt. Ekkor egy alak jelenik meg a Gömbben. Leesik az állad, mert épp az egyik Sárkánykígyó az, akit látsz. - Igen - mondja Fenestra -, ez a Napkígyó, akit sikerült az égből az Eső Varázslattal lecsalogatnom. Felajánlottam neki, hogy segíték neki elrejtőzni, ugyanis a Napkígyó nem állhatja a vizet, ezért belevarázsoltam a Gömbömbbe Végül majd idejön a Vízkígyó, hogy a társát megkeresse és akkor én következem. Nézd csak, nyugodtan beszélhetsz ezzel a teremtménnyel, ha akarsz. - Undorodva

188.

A KLATTAEMEEREK akikkel a sors összehozott, félelmet nem ismerő, vakmerő társaság. Bandájuk az erőt sokkal nagyobbra értékeli, mint az észet. Kardot rántasz és rájuk támadsz. Mindegyikük azt szeretné, ha ő adná meg neked a halálos döfést; mindannyian egyszerre támadnak. Minden Fordulóban neked kell eldöntened, hogy melyik Klattaemberrel küzdesz a szokásos módon. A másik két Klattaembernek dobókockával dönts el a Támadóerejét Ha bármelyikük Támadóereje meghaladja a tiédet, megsebeznek Küzdj meg velük:

<i>Első Klattaember</i>	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7
<i>Második Klattaember</i>	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6
<i>Harmadik Klattaember</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

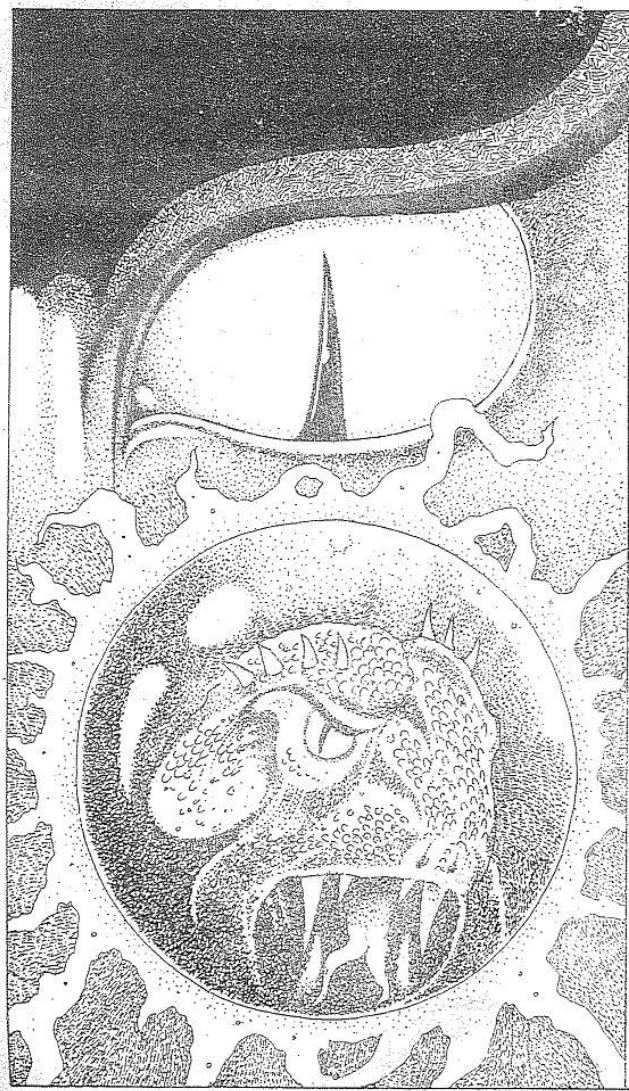
Ha legyőzöd a Klattaembereket - lapozz a [251](#)-re.

189.

Elég intelligens vagy ahhoz, hogy megfejtsd az írást. Csakhamar rájössz, mit jelent, és hangosan olvasni kezded: - „Ezt a templomot Yadu pap emeltette a föld istennője, Throff tiszteletére. Azok, akik nem az ő követői, nem tehetik be a lábukat e templomba, és méltó büntetésben részesülnek, ha Throff nevét itt kiejtik...” Hirtelen rájössz, hogy mit tettél és abbahagyod az olvasást! Az írásnak megfelelően büntetésben fogsz részesülni, hisz kétszer is kiejtetted az istennő nevét, pedig nem imádod istenedként! Minden csöndes körülötted. Tán elhagyta volna az istennő ezt a helyet? Ekkor morajlást hallasz, és összerezzensz. Remeg a föld! Reccsenést hallasz, és épp jókor nézel fel, mert egy hatalmas márványtömb zuhan rád fönről! Sikerül elugranod előle, és a hatalmas kő nagy robajjal törik szét a földön. Sajnos rosszul ugrasz, és kifecamodik a bokád - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Ha a kijárat felé rohansz - lapozz a [135](#)-re. Ha varázssolsz, melyik varázslatot alkalmazod?

ERŐ	POR	FIX	VAR	NEP
429	369	481	335	412



190.

Az átjáró végében egy kicsiny szobában egy szál gyertya ég az asztalon. A sötét szobát, mely a benne szétdobált bútorok tanúsága szerint egykor fogadószoba lehetett, ez az egyetlen gyertya világítja meg. Az asztalnál egy nyakigláb ember ül, aki egy állványon álló Üveggömbbe mered, és motyog valamit az orra alatt. Különböző alakok és színek kavarognak a gömb felszínén, de hogy mi ez, azt nem tudod kivenni. Ha udvariasan megszólítod a teremtményt - lapozz a [282](#)-re. Ha kardoddal rátámadsz - lapozz a [29](#)-re.

191.

Gyorsan dönts el, melyik varázslatot alkalmazod:

KIN

[370](#)

NÖV

[440](#)

NAP

[334](#)

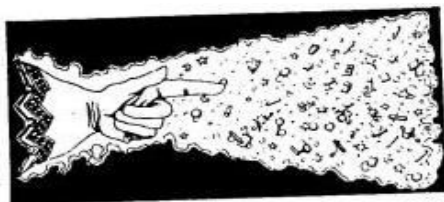
EME

[488](#)

VAK

[345](#)

Ha egyik varázslatot sem ismered, rántsd elő a kardodat és lapozz a [286](#)-ra.



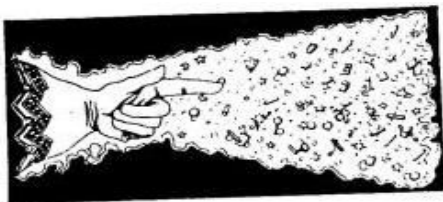
192.

Moraj fut végig a tömegen, és gyanakodva néznek rád. - Lehet, hogy a mi gazdag barátunk nem is olyan gazdag? - teszi fel a kérdést az egyik Elf. - Lehet, hogy a mi ételünk nem elég jó? - mondja a másik. Egyre ellensége-sebb a légkör körülötted. Ha azt mondd nekik, hogy előbb szeretnél körülnézni a táborukban - lapozz a [112](#)-re. Ha azt mondd, hogy kereskedő vagy és élelemre lenne szükség, amiért cserébe bármit felajánlasz - lapozz a [79](#)-re.



193.

Leteszed a hátizsácodat és elindulsz a fatörzs mentén, hogy megvizsgáld, honnan jönnek ezek a hangok, de nem látsz semmit. A mély morgás pontosan onnan jön, ahol az előbb pihentél. De még most sem látsz semmit. Hátizsácod leesik a fatörzsről a földre. Valami nincs rendben! Meg mernél esküdni, hogy a hátizsáod az előbb még ott volt a fatörzsen. Mintha valami lelökte volna. A mély morgást dühödő ordítás váltja fel. Valami elindul feléd és a karodba mélyeszi a fogait! Egy láthatatlan vadállat támadott meg! Gyorsan kardot rántasz és lesújtasz vele a teremtmény fejére. Felüvölt fájdalmában és elereszti a karodat! 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz ezért a sérülésért. Ha elmenekülsz erről a helyről - lapozz a [271](#)-re. Ha szeretnél valamivel többet tudni a támadóról - lapozz a [90](#)-re.



194.

Amikor kardot rántasz, a Goblinok is ugyanezt teszik. Küzdj meg velük:

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

Egyenként küzdj meg a Goblinokkal. Ha mind a négygel végzel - lapozz a [277](#)-re. Ha harc közben úgy döntesz, hogy szívesen elmenekülnél - lapozz a [168](#)-ra.



195.

A szerencsetalizmán egy parányi aranykígyót ábrázol, melyet a nyakadba akaszthatsz. Valójában ez egy különösen hasznos tárgy, amely SZERENCSE pontjaidat visszaállítja a Kezdeti értékre - de csak egyetlenegyszer. Most azonnal visszaállíthatod a SZERENCSE pontjaidat, vagy várhatsz, míg úgy érzed, hogy a talizmán nagyobb hasznodra lesz. Ha azonban egyszer már igénybe vetted az erejét, többet nem segít, viszont az értéke 1 Aranytallér. Most lapozz a [92-re](#), és hagyd el az Elf házát.

196.

A Vagdaló Balta varázsfegyver, amely különösen hasznos a Snatta Edő emberfogó növényei ellen. Segítségével könnyűszerrel kiszabadulhatsz a Fojtóbokor csapdájából. Lapozz a [106-ra](#).

197.

Az alábbi tárgyak közül mi van nálad?

Homok?

Tűzszer szám?

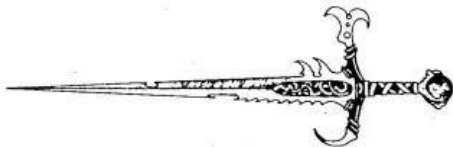
Borribőr csizma?

Lapozz a [148-ra](#).

Lapozz a [266-ra](#).

Lapozz a [319-re](#).

Ha semmi ilyesmi nincs nálad, vagy vissza kell lapoznod a [123-ra](#) és mást kell választanod, vagy sürgősen el kell hagynod ezt a helyet - lapozz a [306-ra](#).



198.

Az öreg Elf feláll és felajánlja, hogy elkísér az üzletbe. - Drága barátom - mondja-, évek óta nem hallottunk ehhez fogható jó vicceket. Valójában kereskedők, üzletemberek vagyunk, de amiért ilyen jó kedvre derítettél bennünket, a legjobb ajánlatot kapod tőlünk. - Az árukkal megrakott szekerekhez érve minden árucikket féláron vehetsz meg. A tetejébe az öreg Elftől még egy ajándékot is kapsz. Lapozz a [315-re](#).



199.

Miután felszedelődzködsz, előhúzkod a kis sípot és befújysz. A síp azonban meg sem szólal. Jól megrázod, és ismét befújysz, de csak nem szólal meg. Pedig nincs eltörve! Igen magas hangot ad ki, melyet közönséges halandó füle nem hall meg, csupán a révészé. Néhány pillanattal később előbotorkál a bokrok közül. - Jól van, jól van. Állj már le! Gyüvök. Mi ez a siecccség? - Az ápolatlan, koszos, kissé elhízott fickónak hatalmas, széles válla van. - Rendben van - mondja a mellét vakargatva -, hová parancsolod? - Közlöd vele, hogy szeretnél átjutni a túlpartra, s ekkor a térdét csapkodva hangosan röhögni kezd. - Hát persze, hogy a túlpartra akarsz átjutni - mondja nevetve -, mindenki oda akar átjutni. De mégis, „hová” akarsz menni? Na, ez csak vicc vót. Rendbe van! 4 Aranytallér üti érte a markomat. De előre, ha nem haragszol megérte! - Ha kifizeted neki a kért összeget - lapozz a [110](#)-re. Ha nincs ennyi pénz, próbálj megküzdeni vele, vagy tréfáld meg. Lapozz a [49](#)-re.

200.

Az ember leteszi a furulyát. - Ssssszzz, csssssss, úgy hallom, csússzszó másszzzó nővéreimmmmm, hogy valaki ssszzzzzólít minket. - Felnéz és int, hogy mássz le hozzá. - Egy látogatóóóóó! Gyere cccssaak, idegen! - Ha lemászol a gödörbe: lapozz a [301](#)-re. Ha inkább otthagyd ezt az embert a kígyóival együtt - lapozz a [318](#)-ra.

201.

Szervezeted nem túl erős, és merész elhatározásod, hogy nem bújsz el a vihar elől, nem volt okos lépés. Tüsszögni kezdesz. Ha az elkövetkezendő napokban nem kapsz megfelelő kezelést, a nátha úgy elhatalmasodik rajtad, hogy nehéz lesz belőle kikecmeregned. Holnap reggelre már beteg leszel, és ezért le kell vonnod magadtól 2 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot: Ezt követően minden reggel 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz mindaddig, amíg meg nem gyógyulsz. Mindezek ellenére hősiesen ellenállsz a viharoknak, míg az végül elül. Lapozz a [10](#)-re.





202.

Egyenként támadnak rád a kígyók és beléd mélyesztk a fogukat.
Sorban küzdj meg velük:

<i>Első kígyó</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 3
<i>Második kígyó</i>	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 1
<i>Harmadik kígyó</i>	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 4
<i>Negyedik kígyó</i>	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 2
<i>Ötödik kígyó</i>	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 2
<i>Hatodik kígyó</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 1

Ha az összes kígyóval végzel, megküzdhetsz a Kígyóbüvölővel is:

<i>Kígyóbüvölő</i>	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7
--------------------	------------	-----------

Ha öt Fordulóban nem tudod megölni a Kígyóbüvölőt - lapozz a [312](#)-re. Ha meg tudod ölni - lapozz a [260](#)-ra.

203.

A pergamen kopott, fakó. A fejezet címe szerint Bakland titkait tartod a kezeden. Bár a szöveg java része olvashatatlan, két dologra mégis rájössz belőle, ami hasznos lehet számodra. Érdemes lenne felkeresned egy nagy hatalmú és nagy tudású öreg varázslónőt, akit csak „A Szélhámos” néven ismernek, és aki nem állt át teljesen a fekete mágia művelői közé. Valahol a Klatta-Bak-i Sztyeppéken tanyászik, azon a részen, amely tőled északkeletre fekszik. Jó néven veszi, ha ajándékokkal halmozzák el, de a pergamen arra is figyelmeztet, hogy ez a varázslónő nem a valódi alakjában jelenik meg. A pergamen arra is utal, hogy óvakodni kell a Snatta erdőtől. Ebben az erdőben a növények éppolyan veszélyesek, mint a vadállatok. E növények közül egyébként azok a legveszedelmesebbek, amelyeket Fakéreg Eszenciával permeteztek meg. A pergamenből semmi mást nem tudsz kisilabizálni. Lapozz a [86](#)-ra.

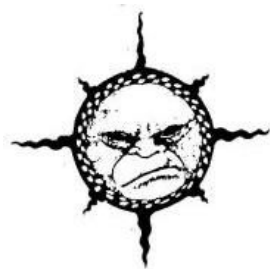
204.

Odamész velük a tűzhöz, ahol sült vadkanhússal kínálnak. 2 ÉLETERŐ pontot nyersz az ételért (de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ma mát ettél). Megpróbálsz beszélgetni velük, de a nyelvük igen primitív, ha ezt egyáltalán nyelvnek lehet nevezni. Valami teaszerű lötytel is megkínálnak, hogy azzal öblítsd le az ételt. Épp azon töröd a fejed, vajon mi a csudát akarhatnak tőled, hisz még csak beszélni sem tudtok egymással, amikor a

hátatok mögött felhangzó hang, amely a tömeg soraiban síri csöndet vált ki, megadja a választ. Megfordulsz, s ekkor egy jól megtermett, a társainál magasabb és erősebb Klattaembert pillantasz meg. Rád néz és gúnyos mosollyal mély morgó hangot hallat. Kezében bunkósbotot szorongat. Talpra ugrasz, hogy szembeszállj ezzel a bajnokkal. Ezt a harcot neked eszelték ki. Ha varázserőddel küzdesz ellenfeleddel - lapozz a [229](#)-re. Ha karddal támadsz rá - lapozz a [280](#)-ra.

205.

A megsebzett teremtmény karját leeresztve hátrálni kezd. A csillogó fény ismét beborítja a Halálszellemet. Fölemelkedik a levegőbe és eltűnik. Helyébe egy kopaszodó robusztus termetű férfi lép, aki nagyokat nyögve ápolja sebeit. - Elég! - kiáltja. - Hagyjál! Én nem bántottalak! Miért támadsz rám? - Leesik az állad a látványtól. - Hagyd békén Renfrent. Ő sose bánt senkit. Csak viccel, ennyi az egész. - Te azonban egyáltalán nem találd szórakoztatónak a férfi vicceit. Ha végezni akarsz vele - lapozz a [326](#)-ra. Ha megfenyegeted, hogy elbánsz vele, ha nem ad megfelelő információt - lapozz a [72](#)-re.



206.

Térdre rogyasz és kegyelemért könyörögsz, hátha az istennő megszán. A morajlás alábbhagy, és a por is kezd leülepedni. Vajon szabadon enged-e? Ekkor, pont előtted, az egyik falba épített szobor megszólal. A szobor egy nőt ábrázol - szemmel láthatólag az istennő hasonmása -, mely bőrpáncélt és bronzsisakot visel. Ezt mondja: - Halandó, te nem az én hívem vagy, mégis betolakodtál a templomomba és most kegyelemért könyörögsz. Hogy lásd, milyen igazságos isten vagyok, megengedem, hogy élve távozz innen, de teljesítened kell egy feltételemet. Meg kell tagadnod saját

istennődet, Librát, és ezentúl Throffot kell dicsérned. Tedd ezt meg, és akkor szabadon engedlek. Máskülönben elpusztulsz. A döntés joga a tiéd. - Mit felelsz neki? Ha elfogadod az ajánlatát, és mostantól fogva Throffot fogod imádni (ha ezt teszed, soha többé nem hívhatod segítségül Librát), hogy élve kiszabadulj innen - lapozz a [298](#)-ra. Ha megtagadod a kérését, még akkor is, ha szembe kell nézned a haragjával - lapozz a [238](#)-ra.

207.

Kardot rántasz, és határozott léptekkel megindulsz előre. Megkísérelsz átvágni a szellemek gyűrűjén, de amint megmozdulsz, a hang ismét megszólal: - Állj meg, te bolond teremtmény! Ez az utolsó figyelmeztetés, és moccanni sem fogsz többé, ha nem hallgatsz rám! - Ha nem törődsz a figyelmeztetéssel és továbbmész - lapozz a [140](#)-re. Ha úgy gondolod, hogy jobb lesz megállni - lapozz a [232](#)-re.

208.

Megpróbálsz néhány üdvözlő szót kinyögni, de úgy látod, semmit sem értenek belőle. Ekkor ők mondanak neked valamit, de azt meg te nem érted, hacsak nem ismered a teremtményeket értő varázslatot. Lapozz vissza a [316](#)-ra és válassz mást.

209.

- Szóval nálad van a Kígyógyűrű, te analandi! - sziszegi a Levegőkígyó. - Ha már egyszer így van, akkor köteles vagyok neked egy tanácsot adni, de tudd meg, hogy még a Kígyógyűrű sem véd meg a bosszúmtól! Jól van, hát halld a tanácsomat: sötét éjszakán a szobában ne világíts magadnak vérgyertyával. Ez a tanácsom. Sajnos már nem veheted hasznát, mert ezek az utolsó perceid itt a földön! - Most pedig lapozz vissza a [223](#)-ra és dönts el, mit teszel.

210.

- Tehát „ellenség” vagyok, ugye? - kiáltja sipító hangon, mielőtt még szóra nyithatnád a száját. - Akkor tedd, amit mondok! Pusztulj az utamból! - Ha félreállsz, és hagyod, hogy a parányi teremtmény elmenjen melletted - lapozz a [114](#)-re. Ha megsértődsz, amiért ilyen durván rád parancsolt - lapozz a [181](#)-re.

211.

Dobj két kockával, és a kapott összeget hasonlítsd össze ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ha ez a szám kisebb, mint az ÜGYESSÉGED, sikerül megkapaszkodnod a gödör peremében és megpróbálhatsz kimászni. Bármilyen volt is korábban a gödör szélén, az most is ott van, de ha beléd mar, ezúttal kibírod a fájdalmat, amíg ki nem mászol. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, a teremtmény csak az egyik kezébe mar bele (1 ÉLETERŐ pontot vesztesz). Ha nincs SZERENCSED, mindkét kezébe belemar (2 ÉLETERŐ pont veszteség ér). Végül is sikerül kimásznod a gödörből. Lapozz a [43](#)-ra.

212.

Előveszed az üvegcsét, amelyben a Fakéreg Eszenciát tartod és kihúzd a dugót. Az ágak szorítása szinte azonnal megszűnik. A tenyeredre öntesz egy kevés Eszenciát és bedörzsölöd vele a kezedet. Egy pillanattal később a bokor teljesen elereszt. Szemmel láthatólag a Fojtóbokor csak állatokat támad meg, de a Fakéreg Eszencia miatt növénynek nézett! Lapozz a [106](#)-ra.

213.

Miután megszabadultál a Levegőkigyótól, folytatod az utadat. Megmarkolod a két evezőlapátot és elindulsz a nagy tavon át. Csak nehezen tudsz előrehaladni a sűrű, masszászerű vízben. A tó közepén megállsz. Néhány méternyire tőled bugyogni kezd a víz. Ha meg akarod nézni, mi okozza a bugyogást - lapozz a [28](#)-ra. Ha nagy ívben elkerülsz ezt a helyet - lapozz a [36](#)-ra.

214.

Addig mész az ösvényen, amíg egy kidöntött fa el nem állja az utadat, éppen most, ahol a te ösvényedből egy másik út ágazik el. Megállsz a fánál pihenni. Ehetsz az Élelmedből, és 2 ponttal növelheted az ÉLETERŐDET, ha ma még nem ettél semmit. Miközben a fatörzsön ülsz, az erdei hangokat figyeled. Apró állatkák neszeznek az aljnövényzetben, madarak csicseregnek, de egy különös hang éberségre int. Különös, mély morgást hallasz, amely mintha a fatörzséből jönne, de el nem tudod képzelni, mi lehet az. Ha meg akarod nézni, mi adja ki ezt a hangot - lapozz a [193](#)-ra. Ha inkább továbbmész - lapozz a [120](#)-ra.



215.

Az Elfek szemöldöküket felvonva egymásra néznek a gondolatra, hogy talán arany van nálad. - Ezer bocsánat, tisztelt vándor - mondja az öreg Elf. - Azt hittük, csavargó vagy. Mindig örömmel állunk szolgálatára azoknak, akik ezt meg tudják fizetni. Ezért vagyunk. Gyere velem a konyhasátorba, ott majd ehetsz, és megtárgyalhatjuk a világ eseményeit. Itt van a sátor az ekhós szekér mögött. - Követed a sátorhoz és néhány lépésnyire mögöttetek ott vonulnak a többiek is egymás közt duruzsolva. Ha be akarsz menni a konyhasátorba - lapozz a [321](#)-re. Ha azt forgatod a fejedben, hogy mielőbb elszelelj erről a helyről - lapozz a [311](#)-re.

216.

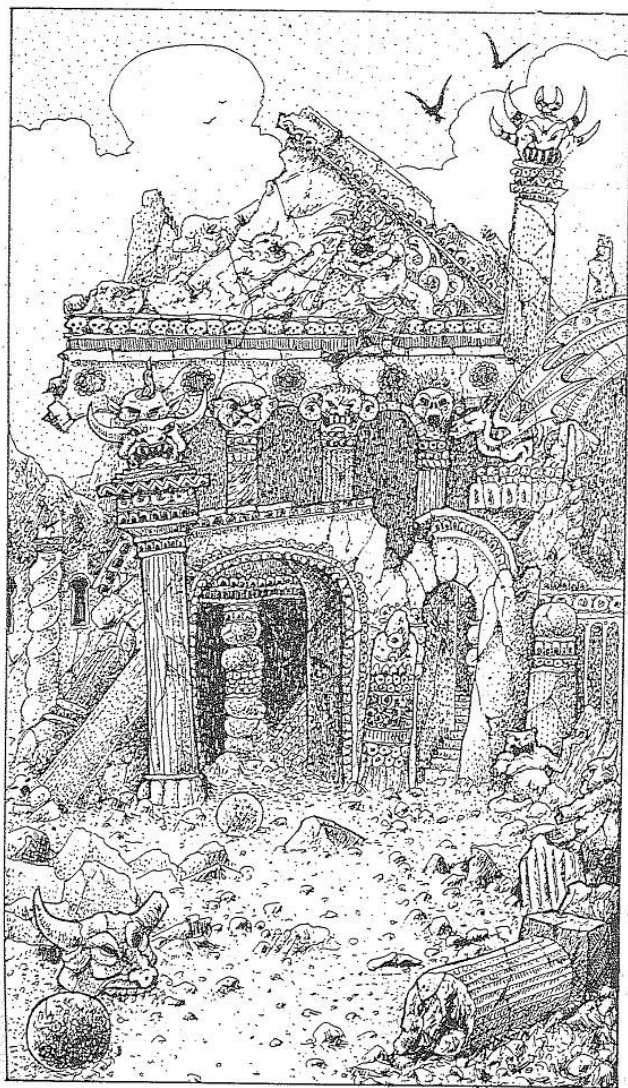
Amint megsebzéd a teremtményt, a szájából kis sugárban folyadék fröccsen a lábadra. Égető fájdalmat érzel, és már tudod, hogy a lény nyála szétmarhatja a húsozat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a lábadon esett sérülésért. Folytasd a küzdelmet, de valahányszor eltalálsz, dobj egy kockával, hogy megtudd, vajon maró nyála nem sebzett-e meg:

Dobás Hatás

- 1 Nyála az arcodat éri. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot és megvakulsz a bal szemedre.
- 2 Nyála a kardforgató karodat éri. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 UGYESSÉG pontot.
- 3 Nyála a másik karodat éri. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.
- 4 Nyála a lábadat éri. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.
- 5-6 Nyála nem talál el.

Ha legyőzöd a teremtményt - lapozz a [24](#)-re.





217.

Késő délelőtt utad egyre fárasztóbb. Egy emelkedőn mész felfelé, amely természetesen határként húzódik a Baddu-Bak síkság és a Klatta-Bak sztyeppe között. Amikor az út ismét kiegyenesedik, a távolban észreveszel valamit. Nem tudod eldönteni, ember alkotása-e vagy csak a természet fura játéka az az építmény, amely a szemed elé tárul. Amikor közelebb érsz hozzá, akkor látod, hogy mi az, illetve, hogy mi volt az. Kőoszlopokon álló romos épület emelkedik előtted: oszlopai repedezettek, töredezettek. Az oszlopfők tetején lévő faragott díszek arra utalnak, hogy ez valamiféle templom lehetett, melyet annak idején egy kút mellé építettek, de az az idő folyamán kiapadhatott. Ha meg akarod nézni a romokat - lapozz a [63](#)-ra. Ha meg akarod nézni a kút - lapozz a [23](#)-ra, Ha inkább továbbmész - lapozz a [309](#)-re.

218.

Hangos ordítással beveted magad a gödörbe, hogy ráijessz a Kígyóbüvölőre. Az azonban, ahelyett hogy megijedne, pergőbb ritmusú dalba kezd. Rémülten veszed észre, hogy a kígyók vadul rád vetik magukat. Lapozz a [202](#)-re.

219.

A porvihar teljesen elborít, és körül sem mersz nézni, hogy lásd, mi történik. Jó fél órán át ülsz, és várod, hogy a porvihar elüljön, a szél elcsendesjen. Lapozz a [10](#)-re.

220.

Amint elszáll a Sárkánykígyó ereje, úgy nyugszik meg a föld. Ismét minden csendes körülötted. Pihenhetsz egy keveset, hogy kifújd magad, majd folytasd utadat az erdő felé. Lapozz a [165](#)-re.

221.

Ezzel a síppal odahívhatod magadhoz az Ilklala tó révészét. Fenestra elmondja, hogyan működik a síp: - A révész minden reggel végigjárja a partot, és ha belefújsz ebbe a sípba, felfigyel majd rád. - Kora reggel az első dolog az legyen, hogy belefújsz ebbe a sípba - lapozz ekkor a [199](#)-re, ha az Ilklala tó partján vagy. Megköszönöd a sípot Fenestrának, és otthonát elhagyva visszatérsz az ösvényre. Lapozz a [92](#)-re. Három SZERENCSE pontot nyertél, mert rátaláltál erre a sípra.

222.

A Szikladémon a földre zuhan és apró darabokra törik. De harcokat végignézte egy csuklyás alak. Ha közelebb mész ehhez az alakhoz - lapozz a [104](#)-re. Ha elmenekülsz erről a helyről - lapozz a [113](#)-ra.

223.

Megragadod a fegyveredet és megparancsolod a révésznek, hogy fogja meg ő az evezőlapátokat, mert eszedben sincs evezni. Mérgesen nézel rá, de hirtelen elakad a szavad, amikor a szemed láttára összezsugorodik, akár egy léggömb, amelyből kiszáll a levegő. Kicsire töpörödött testéből gázcsóva száll tekeregve a magasba, és Sárkánykígyó alakot ölt! Ha kardot rántasz ellene - lapozz a [261](#)-re. Ha varázsszól, melyik varázslatot választod?

EME
[363](#)

TÜK
[419](#)

HAT
[482](#)

BUT
[464](#)

FUJ
[350](#)

Ha inkább megvizsgálod a révész testét - lapozz a [21](#)-re.

224.

Iszonyatos éjszaka után, amit az esetleges támadásra fülvélve töltesz el, kora hajnalban ébredsz. Mivel egy keveset azért tudtál aludni, 2 ÉLETERŐ pontot kapsz. Ettél-e tegnap egyáltalán? Ha nem, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, mert rettentően éhes vagy. Utadat innen vagy északra letesz - lapozz a [15](#)-re, vagy északnyugatra - lapozz a [217](#)-re.

225.

Letáborozol éjszakára. Ha van Élelmed, ehetsz belőle, és így 2 ÉLETERŐ pontot nyersz, amennyiben a mai nap folyamán ez az első táplálkozásod, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ma már ettél. A földön összekuporodva betakarózol és nyugovóra térsz; fárasztó nap volt ez a mai. Tíz perc múlva már mélyen alszol. Álmodból hirtelen felriadsz és talpra szökken! Sístergő tűzkarika jelenik meg a fejed fölött a levegőben. Két éles karmával lecsap és megragadja a hátizsákodat. A Tűzkígyó szárnyaival csapkodva zsákmányával a magasba száll. Ha utánaveted magad, és hátizsákodba belesimpaszkodva mindvégig kitarasz - lapozz a [100](#)-ra. Ha hagyod, hogy a Tűzkígyó elrepüljön zsákmányával, és a földön futva követed - lapozz az [58](#)-ra.

226.

Letérsz az ösvényről és a bokrok között folytatod az utadat. Az előtted cikázó vörös fény arról győz meg, hogy jó irányba mész. De a kígyó szemmel láthatólag sokkal lassabban kúszik, mint ahogy arra képes lenne - mintha csak azt akarná, hogy követni tudd. Megáll az egyik fánál és a fa törzse köré tekeredik, majd kúszni kezd föl, a lombok felé. Csakhamar lenéz és téged keres. Ha vállalod a veszélyt és felmászol utána a fára - lapozz a [123](#)-ra. Ha meg vagy győződve róla, hogy semmi különleges nincs ebben a kígyóban, visszamehetsz az ösvényre és ott folytathatod az utadat. Lapozz a [306](#)-ra.

227.

A Vagdaló Balta éle mágikus erejű: egyetlen suhintással képes egész fákat kivágni. Használhatod harc közben is, de ebben az esetben 2 pontot le kell vonnod a Támadóerődből. Lapozz a [86](#)-ra.

228.

- A csssizzzzzma! - sziszegi. - Add ide, add ide! - Átnyújtod neki a csizmát. Ravasz tekintettel, némán pillant rád, majd mégis megtartja adott szavát. Megkérdezed tőle, vajon van-e valami közük az ő kígyóinak a Hét Sárkánykígyóhoz, de ő csak megrázza a fejét. - Neeem, ezek az én húgocccccsssskáimmmmm. A Hét Sárkánykígyó két nappal ezelőtt ment erre. A húgocccccssssskáim tudják, mit tervezznek. Ha akarod, megmondhatja neked, hogy hol van az egyik Sárkánykígyó. Ha arra mész, amerre ő mondja - lapozz a [12](#)-re. Máskülönben mássz ki a gödörből és folytasd az utadat arra, amerre eddig is tartottál - lapozz a [318](#)-ra.

229.

Melyik varázslatot alkalmazod?

DEM

[340](#)

FEL

[402](#)

KIN

[494](#)

GAK

[420](#)

TIV

[457](#)

Ha egyik varázslatot sem ismered, kardot kell rántanod. Lapozz a [280](#)-ra.





230.

Amint mész az úton, egyszer csak nyugat felől valami mozgásra leszel figyelmes a távolban. Hatalmas porfelhőt kavarva három alak vágtat át széleseben a pusztán. Hirtelen irányt változtatnak és feléd száguldanak. Itt nincs hová elrejtőznöd, tehát nem tudsz mást tenni, hagyod őket, hogy tegyék, amit akarnak. Amikor közelebb érnek hozzád, akkor látod, hogy három lovas vágtat feléd. Jobban megnézed őket, és rájössz, hogy ezek nem lovasok, hanem Kentaurók. Gyorsan fontolóra kell venned, miként üdvözlöd őket. Ha barátságos leszel - lapozz a [111](#)-re. Ha támadóan lépsz fel - lapozz a [313](#)-ra.

231.

A leves után egy tálban olvasztott sajtot és kenyeret adnak neked. A szaga undorító! De minden szem rád szegeződik, így kénytelen vagy leerőltetni az ételt a torkodon, amit aztán gyógyfűvekből készült teával öblítesz le. A Gloister furcsa, sajtyszerű étel, amely SZERENCSE pontjaidat képes visszaállítani a Kezdeti értékre. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot is, amennyiben ma ez volt az első táplálékod (de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettél a mai nap folyamán), Az öreg Elf egy újabb csésze gyógyfűteát rendel, és miközben a többiek néznek benneteket, elbeszélgettek. Mit teszel?

Megpróbálsz viccekkel szórakoztatni őket?

Lapozz a [275](#)-re.

Közlöd velük, hogy igencsak fáradt vagy és szeretnél lepihenni éjszakára?

Lapozz a [69](#)-re

Megkéred őket, hogy mutassák meg portékáikat, ha valóban kereskedők?

Lapozz a [315](#)-re

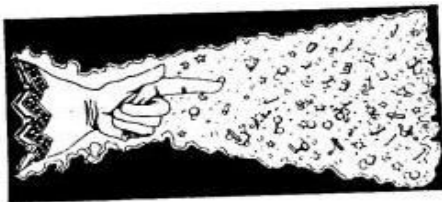
232.

- Bölcsen cselekedtél, halandó, nagyon bölcsen. - A kísértet hangja megnyugszik. Ha most azt kéred tőlük, hogy mondják el neked a varázsdaluk szövegét - lapozz a [166](#)-ra. Ha arra kéred őket, hogy fedjék fel előtted igazi énjüket - lapozz a [323](#)-ra.



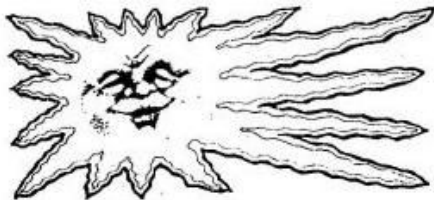
233.

Már legalább egy órája vársz. Leszámítva néhány apró állatkát, mely az erdőből surran ki inni, egy teremtet lélek sincs a közelben. Ha körül nézel a part mentén, hátha találsz valakit - lapozz a [241](#)-re. Ha segítségért kiáltasz - lapozz az [57](#)-re. Ha vársz még egy ideig - lapozz a [304](#)-re.



234.

- Szóval te is műveled a misztikus tudományokat! - mondja. - Akkor nagyon hasonlítunk egymásra. - Beszélgettek egy kicsit, s közben megismerkedtek egymás varázslataival. Van egy csomó varázstárgya, amit szívesen cserél el veled. Két varázstárgyadért ő egy általad kiválasztott varázstárgyat ad cserébe. (Minden olyan varázstárgya megvan, amelyek a Varázslatok Könyvének varázslataihoz szükségesek.) Boldog, hogy hozzá hasonló „szakembert” hozta össze a sors. Lapozz a [183](#)-ra.



235.

Nyugodtan töltöd az éjszakát az erdőszélén. 3 pontot nyersz az éjszakai pihenésért. Ha azonban tegnap egész nap egy falatot sem ettél, 3 ÉLET-ERŐ pontot le kell vonnod magadtól. Három ösvény vezet az erdőbe. Melyiken indulsz el?

A bal oldali ösvényen?
A jobb oldali ösvényen?
A középső ösvényen?

Lapozz a [13](#)-ra.
Lapozz a [329](#)-re.
Lapozz a [214](#)-re.

236.

A hőség egyre nő, ahogy az izzó sziklák áttörik a föld felszínét. Patakszik rólad a veríték, ezért vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot. Jobb lesz, ha megpróbálsz kimászni a gödörből. Lapozz a [211](#)-re.



237.

Letáborozol. Elalvás előtt ehetsz. 2 ÉLETERŐ pontot nyersz, ha a mai nap folyamán most eszel először, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha ma már ettél. Lefekszel aludni. Éjszaka állandóan felébredsz valamiféle hangokra, de azért tudsz egy keveset aludni, és hajnalban folytatod utadat. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot, amiért pihentél, de vonj le 3 ÉLETERŐ pontot, ha tegnap nem ettél semmit. Lapozz a [11](#)-re.



238.

Megtagadod a kérését. A szobor arca elsötétül. - Nos, rendben van, te bolond Ha így akarod, legyen! - A morajlás most újult erővel hangzik fel. Egy oszlop a lábadra zuhan, és majd megveszel a fájdalomtól. Ez a fájdalom azonban nem tart sokáig, ugyanis a magasból a melledre zuhan egy hatalmas kötőmb és agyonnyom. Kalandod itt ért véget, Throff Templomában.

239.

Ha északnyugat felé mész tovább - lapozz a [149](#)-re. Ha nagy ívben megkerülsz a teremtményt és észak felé folytatod az utadat - lapozz a [283](#)-ra.

240.

Amikor ellépsz a legyőzött bajnokuk holtteste mellől, azonnal érzed, hogy a tömeg hangulata megváltozott. Az egyik teremtmény egy újabb roston sült húsdarabot ajánl fel neked, de te jobbnak látod, ha távozol ebből a faluból, amilyen gyorsan csak lehet. Hátat fordítasz a tömegnek, és elindulsz a falu túlsó vége felé. Lapozz a [173](#)-ra.



241.

Már egy fél órája mész a parton nyugatnak de semmit sem találsz. Visszamegyel és a másik irányba indulsz el. Most sem találsz olyasmit, ami átsegítené a túlpartra. Ha kiáltasz egyet, hátha valaki meghallja - lapozz az [57](#)-re. Ha leülsz és vársz, hátha valamilyen segítség érkezik - lapozz a [233](#)-ra.

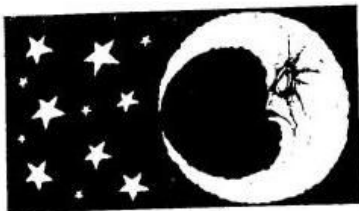


242.

Lenyúlsz a fegyveredért, de abban a pillanatban, amikor megérinted, valami megüti a kezedet, és kénytelen vagy elrántani onnan! Megrázod fájós kezedet. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Óvatosan még egyszer lenyúlsz. Amint a fegyveredet megérinted, ismét ugyanazt a fájdalmas ütést érzed. Újabb 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Valamilyen mágikus erő akadályoz meg abban, hogy megragadhasd a fegyveredet! Ha kitérőn folytatod a kísérletezést - lapozz a [190](#)-re. Ha inkább elhagyod ezt a helyet, és folytatod az utadat az ösvényen - lapozz a [92](#)-re.

243.

Elkeseredetten könyörögsz Librához, hogy segítsen rajtad, de hiába vársz a jelre, a segítség csaknem jön. Végtagjaidban már-már elviselhetetlen a fájdalom. Varjúcsoport kering károgva a fejed felett, és a madarak azt várják, mikor fogyaszthatják elkövetkező táplálékukat. Egyikük leszáll a keresztre és csőrével belecsíp a csuklódba. Nincs erőd, hogy védekezz, de kiáltasz egyet, hogy elriaszd. 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mert erőd egyre fogy. A varjú ismét beléd csíp. Ezúttal már nem kiáltasz. Fejedet a vézna madár felé fordítod, és bátortalanul elmosolyodsz, hiszen a varjú egyáltalán nem akar megenni, hanem csőrével kötélekedet akarja elvágni! Libra nem hagyott cserben! Egy szempillantás alatt szabaddá válik a kezed, és így meg tudsz kapaszkodni, míg a madár a többi kötélekedtől is megszabadít. Csakhamar szabad vagy, és ekkor a varjú károgva felröppen az égbe. Utolsó erőddel lemászol a keresztről, és a tövében zihálva megpihensz. Nagy árat kell fizetned megpróbáltatásaidért. Bár a Fekete Elfelek otthagyták a fegyveredet és a hátizsákosodat a kereszt mellett, minden egyebedet elvittek. És egyszer már segítségül hívtad Librát. Még egyszer nem teheted meg, amíg Baklandban vagy. Utadat azonban folytatnod kell. Lapozz a [269](#)-re.





244.

Az ösvényen továbbmenve egy kis tisztáshoz érsz, ahol megpihenhetsz. Ha enni akarsz az Élelmedből, megteheted, s ekkor nyersz 2 ÉLETERŐ pontot (de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettél volna). Amikor épp távozni készülsz, reccsenést hallasz a hátad mögül, és megfordulsz. A sűrű aljnövényzetben egy hatalmas, lomha VADMEDVE csörtet feléd! A teremtmény elállja az utadat, és meg kell küzdened vele, hogy továbbmehess. Ha kardot rántasz - lapozz a [139-re](#).
Ha varázsolsz, melyik varázslatot választod?

TIV
[437](#)

HAT
[415](#)

ÁTÉ
[361](#)

BUT
[485](#)

FIX
[333](#)

245.

Mit tudsz felhasználni a hátizsákodból?

Egy üveg olajat?
Egy szerencsetalizmánt?
Kígyómarás elleni szert?

Lapozz a [14-re](#).
Lapozz a [278-ra](#).
Lapozz a [81-re](#).

Ha ezek közül egyikkel sem rendelkezel, lapozz vissza a [303-ra](#), és válassz újra.

246.

Felállsz és el akarsz futni. Mielőtt azonban egy lépést is tennél, felüvöltesz fájdalomadban, mert valami belemar a lábadba. Hát persze! Nyilván az a láthatatlan valami gáncsolt el! Biztosan a Ragadozó Macska volt a tettes, amelyik a patakból ivott. Éles foga 2 ÉLETERŐ pont sebesülést okoz. Kardoddal ide-oda csapkods, hátha eltalálod a teremtmény fejét. Az állat egyszer csak felüvölt, és a szorítása enged. A ráért csapás egyszerűen az erejét is megtörte, és a szemed láttára válik ismét láthatóvá. Gyorsan kell vele megküzdened, még mielőtt a társai megérkeznek:

Ragadozó Macska

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 9

A Ragadozó Macska képes láthatatlanná válni, különösen harc közben. Míg láthatatlan, Támadóerődből mindig le kell vonnod 2 pontot, mert igen nehéz küzdeni ellene. Mindazonáltal valahányszor megsebzod, sikerül

megtörnöd az erejét, és így ez a teremtmény a következő Forduló időtartamára ismét láthatóvá válik. Ha 6 Fordulón belül sikerül legyőznöd a Ragadozó Macskát - lapozz a [41](#)-re. Ha ennyi idő alatt nem tudod legyőzni, a többi Ragadozó Macska is meg fog támadni. Lapozz a [99](#)-re.

247.

Felhajtod a zubbonyod gallérját és elindulsz a nagy messzeség felé. Fel-támad a szél és erős lökésekkel vagdos ide-oda. És ekkor... megnyílik az égbolt, a felhőkből alázuđul az eső, mely bőrig áztat. Mivel teljesen védte-len vagy az esővel és széllal szemben, két dolog aggaszt: egyrészt mind-az, ami a hátizsákodban van és a víz tönkretenné, az most tönkrement (térképek, pergamenek stb., de az Élelmed nem); másrészt azzal kell számolnod, hogy a nagy szélben és esőben jól megfázol. Dobj három kockával, és a kapott összeget ved össze ÜGYESSÉG pontjaiddal. Ha a kapott összeg kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, lapozz a [284](#)-re. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint ÜGYESSÉGED - lapozz a [201](#)-re.

248.

Amikor felhangzik a furulyaszó, szorongásod enyhül. Lágy, nyugodt dal-lam száll feléd. Teljesen átszellemülten hallgatod a játékát, miközben a szemed kezd lecsukódni. Rájössz, hogy hipnózis alatt állsz! Lefekszel a földre, és ekkor a furulya néhány élesen sípoló hangot ad ki. Kezed hirtelen megváltozik, ujjaidon pikkelyek nőnek! Megdörzsölöd az arcodat, és érzed, hogy a bőröd megkeményedett... Szája mosolyra húzódik, amikor kárörvendve végignéz utolsó áldozatán. Arra ítéltettél, hogy életed végéig a Kígyóbűvölő háziállatkája légy...



249.

A Földkígyó meredten bámul a gyűrűre. - Mampang ellensége! - sziszegi feléd. - Megtaláltad a Kígyógyűrűt! Épp ezért isteneink utasítása szerint a következőket kell elmondanom neked: Ha kedves az életed, sose ajánlj fel aranyat Valignyának! Ezzel az információval azonban nem sokra mész. Itt van neked egy másik ragyogó ajánlat! - mondja, és ütése épphogy csak elkerüli a karodat. Most lapozz vissza a [263](#)-ra, és vívj meg a Földkígyóval.

250.

Megpróbálsz kisilabizálni a hieroglifákat, de nem sikerül. Semmit nem értesz belőlük, és dühöngesz emiatt. Most kinyithatod a rejtekejét, ha akarod - lapozz a [180](#)-ra, vagy átkutathatod a romokat - lapozz a [101](#)-re, vagy kimehetsz és megnézheted a kutat - lapozz a [23](#)-ra.

251.

Átnézed a Klattaemberek holmiját, de nem lelsz benne semmi hasznosat. Az egyiknél találsz néhány Aranyat és egy patkánygerincet. A másiknál egy zacskó homokot, amely egy bot végén lóg Talán valamiféle fegyver lehet. A harmadik nyakában egy amulettet találsz, mely értékes lehet. Az amulett közepén egy csillogó kő, a Napékszer ragyog természetes fényével. Bármelyiket magaddal viheted. Csak 1 ÉLETERŐ pontot nyersz az éjszakai pihenésért, mert az nem volt zavartalan. Ha tegnap nem ettél semmit, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, mivel most nagyon éhes vagy. El kell döntened, merre is menj tovább. Ha északnyugat felé folytatod az utadat - lapozz a [83](#)-ra. Ha észak-északnyugat felé mész tovább lapozz a [283](#)-ra. Ha egyenesen északnak mész - lapozz a [60](#)-ra.



252.

- Te bolond! - mondja gúnyosan. - Csak nem gondolod, hogy segítek rajtad, amikor rám fogtad a fegyveredet? Takarodj a szemem elől, mégpedig gyorsan! Ez az ütés csak kóistoló volt, a java csak most jön! - Izzó parázshoz hasonló szemét rád mereszti, és ekkor úgy döntesz, nem huzakodsz vele tovább, hanem gyorsan kimész az ajtón. Kint rátérsz az eredeti ösvényedre, és folytatod utadat. Lapozz a [92-re](#).

253.

Óriás piócák élnek ebben a mocsárban, s három a testedre tapad, miközben átgázolsz a vízen. 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, amiért ezek a véredek fogják szívni, hacsak nincs nálad tűzszerszám, amelynek a segítségével elégetheted őket, még mielőtt beléd marnának. Lapozz a [182-re](#).

254.

Utánarohansz, miközben a holmijaid között matatsz, hogy valami mást ajánlj fel neki. Válassz valami mást - ám ennek is értékes tárgynak kell lennie! Lapozz vissza az [50-re](#), és nézd meg, miképp reagál rá. Mindenesetre az a tény, hogy két tárgyat ajánlottól fel neki, jutalmat érdemel. Dobásodhoz két pontot hozzáadhatsz.

255.

Egész éjjel mész. Ha akarsz, megállhatsz közben enni. Ha ezt teszed, nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, ha ma ez az első táplálkozásod, de csak 1 ÉLETERŐ pontot kapsz, ha már ettél volna a mai nap folyamán. Mivel alvás nélkül vándorolsz, nagyon elfáradtál - vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot. Ha egész nap nem ettél volna semmit, újabb 3 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól, mert rettenetesen éhes vagy. Meg kell hagyni, hogy jókora utat tettél meg, és ellenséggel nem találkoztál. Estére elérsz a Klatta-Bak Sztjeppe széléhez. A magasból letekintve a kopár síkságot látod magad előtt; egyetlen olyan pont sincs, amely segítene tájékozódni. Ha északnyugatnak mész tovább - lapozz a [83-ra](#). Ha észak-északnyugatnak mész - lapozz a [283-ra](#). Ha északnak tartasz - lapozz a [60-ra](#).

256.

Amikor felállsz, a róka rád vicsorítja a fogát, erre készenlétbe helyezed a fegyveredet. Nagyon éhes, és ölni is kész, hogy csillapítsa az étvágását. Lángvörös szőre égnek áll a hátán. Küzdj meg vele:

Amikor először megsebzéd - lapozz a [71](#)-re.

257.

A vezér csöndre inti a többieket. - Pofa be, tökfejek! - parancsolja nekik. - Senki nem olyan bolond, hogy úgy keljen át e síkságon, hogy valamilyen módon ne gondoskodjon a saját védelméről. Varázsló vagy-e, barátom? - Közlöd velük, hogy az vagy, és felajánlod, hogy Szerencsét varázsolj nekik, ha cserébe segítenek neked. Amikor az ajánlatodat meghallják, tűzbe jönnek, és patájukat a földhöz csapkodva mosolyogva néznek rád: - Hát akkor kössünk üzletet! Miben lehetnének a szolgálatodra? - Megkéréd őket, hogy segítsenek utadon. - Ha akarod, elvihetünk egy darabon a síkságon át, de innen igencsak távol van minden civilizált hely. Északnyugatra lakik Manata, a Kígyóbüvölő, északkeletre pedig még mindig ott van az a karaván, amely Kharéba tart. Mondd meg, hová akarsz menni, és mi elviszünk. Előbb azonban add ide a jutalmunkat! - Motyogsz néhány szót, majd ujjadat megcsóválod feléjük, és közlöd velük, hogy megáldottad őket, szerencsájuk lesz. A Kentaurok nem tartoznak a legokosabb lények közé, és büszkén tekintenek egymásra. Mit felelsz, hová vigyenek? Ha azt kéred, hogy északnyugatra - lapozz a [64](#)-re. Ha azt kéred, hogy északkeletre - lapozz a [2](#)-re.

258.

Kardot rántasz, és várod a teremtmények támadását. A madarak nagy szárnycsapkodások közepette támadóvonalba fejlődnek, és lecsapni készülnek. Mivel igen gyorsan röpködnek, nehéz ellenfelek lesznek. Válaszd ki, melyikükkel küzdesz meg elsőnek, és kockadobással határozd meg a Támadóerődöt. Ugyancsak kockadobással dönts el az Éjszakai Sólýomok Támadóerejét. Ha a te Támadóerőd nagyobb, mint ellenfeledé, megsebzted, de minden egyes Éjszakai Sólýom, amelynek a tiédnél nagyobb a Támadóereje, téged sebez meg. Vívj meg velük a harcot:

Első Éjszakai Sólýom

Második Éjszakai Sólýom

Harmadik Éjszakai Sólýom

Negyedik Éjszakai Sólýom

ÜGYESSÉG 7

ÜGYESSÉG 6

ÜGYESSÉG 7

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 5

ÉLETERŐ 5

ÉLETERŐ 5

ÉLETERŐ 4

Három forduló után lapozz a [314](#)-re.



259.

Kezedet a magasba tartva elindulsz előre. Legnagyobb megkönnyebbülésre több nyílvevő nem érkezik, bár látod a nyilasokat, akik íjaikat készenlétben tartva figyelik lépteidet. Kíváncsi tömeg gyűlik össze, és csak akkor látod, miféle emberek ezek, amikor már egészen közel vagy hozzájuk. A Fekete Elfek táborába jutottál, akik szemmel láthatóan kereskedők lehetnek. Bizalmatlanul szemlélnek. Egy öreg Elf lép oda hozzád, aki kissé izmosabb a társainál. - Ha szállást vagy ételt keresel, akkor itt nagyon rossz helyen jársz - mondja. - Mi szél hozott ide, Bakland földjére? Mit felelsz neki?

Ha azt mondd, hogy kereskedő vagy, és szeretnéd megnézni a portékáikat

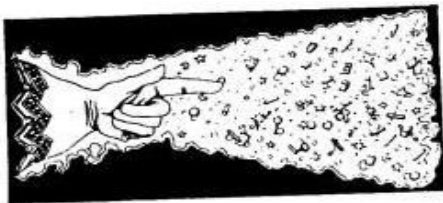
Lapozz a [315](#)-re

Ha elmondod, mi járatban vagy, és megkérdezed, nem tudnak-e valamit a Hét Sárkánykígyóról

Lapozz a [37](#)-re

Ha azt mondd, hogy szállást és némi ételmet keresel, amiért busásan megfizetsz

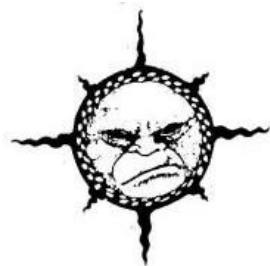
Lapozz a [215](#)-re



260.

Átkutatod a gödröt, hátha találsz valami értékes tárgyat, amit a Kígyóbüvölő elrejtett. Találsz egy Bambuszfurulyát, és egy kis zsákocskában, amely a gödör oldalába volt betemetve, egy Szenteltvízzel teli üvegcsét. Megtarthatod ezeket a tárgyakat. Most ismét útra kell kelned. Megmart-e valamelyik kígyó a gödörben? Mindegyikük harapása mérgező. Ha bármelyik megmart volna, lassan ható mérgük megteszi a magáét. Ha van nálad kígyóméreg elleni szer, azonnal használd fel, hogy közömbösítsd a mérget. Ha nincs ilyen ellenszered, meghalsz, hacsak rá nem találsz erre a szerre a mai nap végéig. A méreg úgy legyengít, hogy mostantól kezdve

egészen az est leszálltaig minden ÉLETERŐ pont büntetésed duplán számít (a megadott ÉLETERŐ pontszám-vesztéséget duplán vond le magadtól). Hagyd el a kígyóvermet, és folytasd az utadat - lapozz a [318](#)-ra.



261.

A veszedelmes LEVEGŐKÍGYÓ áll veled szemben. Nem tudod megsebezni, mert a teste levegőből van; de ha kétszer sikerül megütöd, akkor szétszakad, és csak nehezen tud egyesülni. A Levegőkígyó megpróbálja bekapni a fejedet, és közben majdnem megfojt a gázaival. Küzdj meg vele:

Levegőkígyó

ÜGYESSÉG 11

ÉLETERŐ 14

Csak akkor tudod megsebezni a Levegőkígyót, ha egymás után kétszer sikerül 1 ponttal többet dobnod az ő Támadóerejénél, s így 3 ÉLETERŐ pontot vonhatsz tőle ebben a második támadási szakaszban. A Kígyó gázai csak 1 ÉLETERŐ pontot sebeznek rajtad, hacsak a Kígyó nem dob kétszer (vagy többször) a tiédnél 1 ponttal magasabb ÉLETERŐT. Ebben az esetben a gáz kellemetlen hatása megsokszorozódik: 1 ÉLETERŐ pont büntetést fizetsz az első fordulóban, 2 ÉLETERŐ pontot a másodikban, 4-et a harmadikban, 8-at a negyedikben és így tovább. Ha sikerül legyőznöd a teremtményt - lapozz a [213](#)-ra.



262.

A romos templomból kifelé menet megvizsgálhatod a kutat - lapozz a [23](#)-ra. Ha ehhez nincs kedved - lapozz a [309](#)-re, és hagyd el ezt a helyet.

263.

Lenyúlsz, hogy megfogd a teremtményt. Az megpróbál belemarni a kezdbe, de sikerül agyoncsapnod. Most látod csak igazán, miféle kígyó ez valójában...

Amint ott fekszik a földön, a bőre szétreped, és egy sötétbarna kígyó tekeredik ki belőle. Amint a levegővel találkozik, a szemed láttára nő hatalmas méretűvé a Földkígyó szárnyait kibontva, veszedelmesen sziszegve tekereg előtted. Hogyan küzdesz meg vele? Ha varázsszolsz:

BUT

[367](#)

FUJ

[351](#)

ALV

[491](#)

ALT

[443](#)

REP

[471](#)

Ha a kardoddal vívsz meg vele - lapozz az [54](#)-re. Ha puszta kézzel - lapozz a [66](#)-ra.

264.

Másnap kora reggel ébredsz. Ha tegnap egész nap nem ettél semmit, 3 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod magadtól, mert rettenetesen éhes vagy. Hogyan akarsz átkelni a tavon? Ha a parton mész végig, hátha összeakadsz valakivel - lapozz a [241](#)-re. Ha elkiáltod magad, hátha valaki meghallja - lapozz az [57](#)-re. Ha vársz, hátha segít valaki - lapozz a [233](#)-ra.



265.

Az ajtó egy sötét átjáróra nyílik. Lemész. A mélyben pislákoló fényt pillantasz meg és hangokat hallasz. Ha továbbosonsz az átjáró végéig, és megnézed, mi van ott - lapozz a [190](#)-re. Ha kardot rántasz, és bátran trappolsz előre - lapozz a [242](#)-re.

266.

Előhúzod a tűzszerszámodat, és megpróbálsz tüzet csiholni. A Kígyó zavartan néz a fa tetejéről, szemmel láthatólag érdekli, mit teszel, de sajnos a terved, amit kiagyalál, egyáltalán nincs hatással rá. A Tűzkígyó rád veti magát a fáról, és meg kell vele küzdened:

Tűzkígyó

ÜGYESSÉG 13

ÉLETERŐ 12

Ha legyőződ - lapozz a [306](#)-ra.

267.

Odakiáltasz a forgószélnek. Habár az „ficánkol” egyet-kettőt a levegőben, nem tudod eldönteni, vajon ez válasz volt-e, vagy csak véletlen mozdulat. Ismét kiáltasz neki egyet, de most meg sem moccan. Ha odamész, és közelebbről megszemléled - lapozz a [157](#)-re. Ha otthagysz - lapozz a [322](#)-re.

**268.**

Kezdetét veszi a harc:

Szikladémon

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 12

Még mindig a szikla fogságában vagy, és mindaddig, amíg ki nem szabadulsz, 2 pontot le kell vonnod Támadóerődből. Csak akkor szabadulhatsz

ki innen, ha két dobókockával ÜGYESSÉG pontjaidnál kevesebbet dobsz, de minden egyes kísérletet lehetővé teszi a Szikladémonnak, hogy megsebezzen, és így automatikusan 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha legyőzöd ezt a teremtményt - lapozz a [222](#)-re.

269.

Lassan leszáll az éjszaka. Ideje eldöntened, hogy lepihensz-e, vagy inkább folytatod az utadat Bakland vidékén át. Ha lepihensz - lapozz a [237](#)-re. Ha folytatod utadat - lapozz a [144](#)-re.

270.

Gyorsan összeszeded a holmidat, és a nádas sűrűjében eliszkolsz a helyszínről, mielőtt még az a valami ide érne. A növényzet védelmében folytatod az utadat a mocsárban. Lapozz a [295](#)-re.

271.

Miután elhagyod a ledőlt fát, az erdei ösvényen folytatod az utadat mindaddig, amíg egy elágazáshoz nem érsz. Ha az ösvényen balra mész tovább - lapozz a [119](#)-re. Ha jobbra - lapozz a [329](#)-re.

272.

Meg tudod-e fejteni a hieroglifákat? Ha szerencséd van, találsz némi hasonlatosságot köztük és az általad már tanulmányozott ókori nyelvek között. Ha megkísérelted megfejteni ezt az írást, Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [189](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [250](#)-re. Ha akarsz, varázsolhatsz is, mielőtt vagy miután próbára teszed a SZERENCSEDET, de mindenképpen azelőtt tedd, hogy a következő pontra lapoznál:

POP	FAL	GUM	CSA	DOK
489	417	374	401	465

Ha nem akarod használni itt a SZERENCSEDET - lapozz a [101](#)-re, és válassz mást.

273.

Hatalmas út áll előtted; amely a Baddu-Bak síkságon át vezet. Merre mész tovább? Ha északnyugat felé - lapozz a [176](#)-ra. Ha észak-északkelet felé - lapozz a [137](#)-re. Ha északkelet felé - lapozz a [85](#)-re.



274.

Az ösvény az erdőn át vezet. Már több órája gyalogolsz. Az út lejtős, és így elég gyorsan haladsz. Egy patak mellett mész el éppen, amikor hirtelen, nem tudni miben, megbotlasz és elúgsz. Olyan érzésed van, mintha a víz közelében belerúgtál volna valamibe, de nem látsz semmit! Felülsz és körülnézel. Rémülten látod, hogy a bokrok mögül négy sötét szempár mered rád. A szemek elindulnak feléd, és ekkor már tisztán látod, hogy a téged figyelő teremtmények RAGADOZÓ MACSKÁK! Akkorák, mint egy hatalmas kutya, s az orruk undorítóan pisze. Fekete szőrükben sárga foltok csillognak. Elindulnak feléd, majd eltűnnek a szemed előtt. Pislogsz egyet, s mikor újra feltekintesz, sehol sem látod őket. Figyelmesen hallgatózol. Lépteik zaja nem téveszthet meg: egyre közelednek feléd. Ha felpattansz, és hanyatt-homlok rohanni kezdesz tovább az ösvényen - lapozz a [246](#)-ra. Ha felállsz, és a fegyvereddel fogadod őket - lapozz a [99](#)-re. Ha varázsolni akarsz, melyik varázslatot választod?

TÁV
[467](#)

ERŐ
[454](#)

POR
[431](#)

GUM
[376](#)

GOB
[343](#)



275.

Abban reménykedsz, hogy néhány vicctől majd barátságosabbak lesznek. Kedvenc vicceid a Goblin-viccek, mert a Goblinok butasága közismert. Megkérdezed az öreg Elftől, vajon tudja-e, hogy a Goblinok esküvői tortáját miért készítik a Bűzös Borz ganéjából? Az öreg vállat von, erre közlöd a választ: azért, hogy a legyeket távol tartsák a menyasszonytól! Hatalmas röhögés tör ki a sátorban, és az öreg a könnyeit törölgetve megveregeti a hátadat. Elmondasz nekik egy másik viccet is, amely arról szól, hogy egy Goblin miért nem volt képes lebetűzni a nevét - azért, mert sose volt kéznél a tűje, amivel betűzhette volna. Újabb röhögés harsan fel a sátorban. Te vagy a társaság fénypontja, és az Elfek rosszindulatát barátságos mosoly váltja fel. Mit akarsz most tenni? Ha az üzletükbe szeretnél ellátogatni, és megnézni, vajon miféle eladnivaló vagy cserélnivaló portékájuk van - lapozz a [198](#)-ra. Ha megkérded tőlük, hogy megpihenhetnél-e náluk éjszakára - lapozz a [26](#)-ra.

276.

A hőség egyre elviselhetetlenebb, és kiveri a homlokodat a verejték. Tőled jobbra ismét meghasad a föld, és egy újabb izzó szikla bújik ki alóla, majd balról egy másik is. Már patakszik rólad a víz, és képtelen vagy elviselni a hőséget. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha úgy döntesz, hogy megpróbálsz kimászni a gödörből - lapozz a [211](#)-re. Ha varázsolni akarsz, melyik varázslatot választod?

BAG
[418](#)

HOM
[371](#)

ERŐ
[486](#)

DOK
[348](#)

FIX
[406](#)

277.

Átkutatod a testeket, és találsz 6 Aranytallért, egy pergamentekercset, melyet nem tudsz elolvasni, meg két étkezésre elegendő magot és bogyót. Ekkor ugyanabból az irányból, ahonnan előzőleg a Goblinok jöttek, zajt hallasz. Lapozz a [270](#)-re. Ha harcosként játszod ezt a könyvet, és nem varázoltál ebben a kalandjátékban - lapozz előbb a [330](#)-ra.

278.

A nyakadba akasztod a talizmánt, és felkészülsz, hogy megküzdj a teremtménnyel. Lapozz a [67](#)-re.

279.

- Szóval nálad van a Kígyógyűrű, te analandi! - sziszeget a Sárkánykígyó. - Ha már egyszer így van, köteles vagyok neked egy tanácsot adni, de tudd meg, hogy még a Kígyógyűrű sem véd meg a bosszúmtól! Jól van hát, halld a tanácsomat: sötét éjszakán a szobában ne világíts magadnak vérgyertyával. Ez a tanácsom. - Sajnos ennek már nem veheted hasznát, mert ezek az utolsó perceid itt a földön! Most pedig lapozz a [293](#)-ra, és dönts el, mit teszel.

280.

Általános zűrzavar támad a tömegben. Igencsak felvillanyozza őket a tény, hogy szemtanúi lehetnek egy ilyen viadalnak. Kezdődjék tehát a harc:

Klattabajnok

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd - lapozz a [240](#)-re.

281.

A csónakból belezuhansz a sűrű, sötét vízbe. Kétségbeesetten próbálsz kiúszni a felszínre, de valami belecsimpaszkodik a lábadba, és lefelé húz. Már alig kapsz levegőt, de az a bizonyos valami még mindig fogva tartja a lábad! Igyekezete teljesen hiábavaló! Végül már képtelen vagy uralkodni magadon, és tödöd megtelik vízzel. Az Ilklala tó ismeretlen szörnye újabb áldozatot követelt...

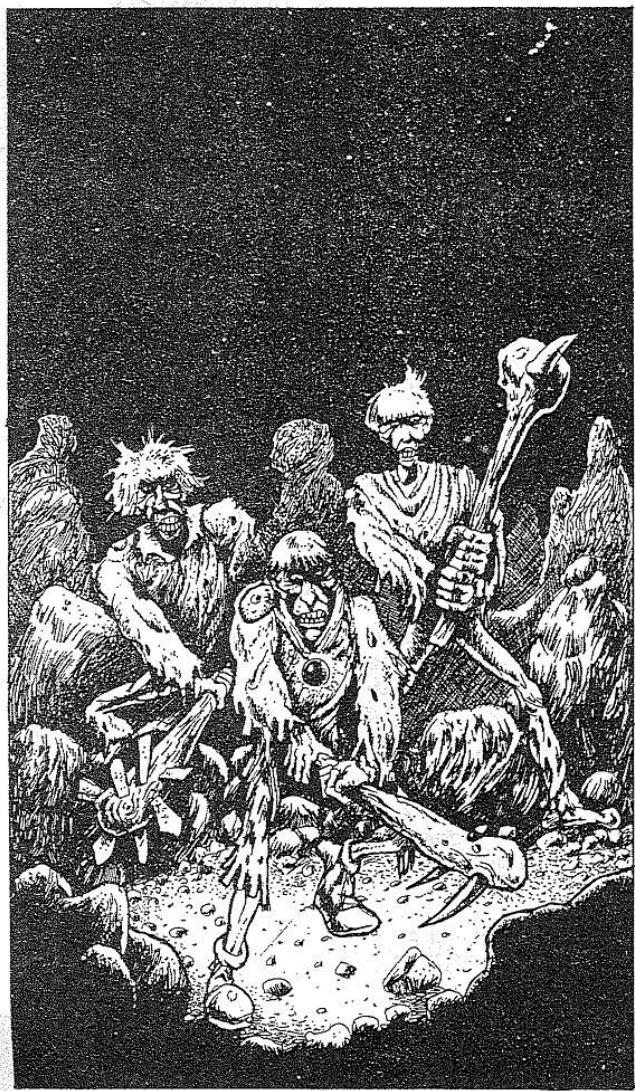
282.

Éppen üdvözölni akarnád a teremtményt, amikor egy vinnyogó hang töri meg a csendet - Jól van, jól van! - mondja. - Ne állj úgy ott, mint egy begyulladt dadogó Fél-Ork! Gyere és ülj le. Még egy kis dolgom van, aztán máris jövök. - Elképzelhető, hogy a női hang valamilyen Elf hangja. A teremtmény az Üvegömbjénél áll, és meredten nézi, majd néhány perc múlva visszaül hozzád, és rád emeli a tekintetét. - Tehát egy látogatóval van dolgom. Rádásul egy emberrel. Én Fenestra vagyok, az Elf Varázslónő. Nos, arra, hogy én itt vagyok, van magyarázat, hisz itt lakom. De a te otthonod jó messze lehet! Mi az ördögöt keresel ebben az erdőben? - Figyelmesen végighallgatja a történetedet, de küldetésed valódi célját gondosan eltitkolod előle. Két melegen izzó szeme túl nagy az arcához képest, és ez elég zavaróan hat rád. Őszinte érdeklődéssel hallgatja szavaidat. Most feltehetsz neki egy kérdést. Ha megkérdezed, vajon van-e olyan varázstárgya, amelynek esetleg hasznát vehetné - lapozz a [234](#)-re. Ha megkérdezed, hogyan kelhetnél át a legsikeresebben az Ilklala tavon - lapozz a [132](#)-re. Ha említést teszel azokról a „különös dolgokról”, amelyek errefelé történnek, hogy ezzel talán a Hét Sárkánykigyóra tereld a szót - lapozz az [5](#)-re.

283.

Hosszú baklandi utad a végéhez közeledik. Előtted a távolban azonban feltűnik a Snatta erdő széle. Felmászol egy szikla tetejére, és onnan nézel körül. Az erdő zöld csíkja egészen az Ilklala tó partjáig húzódik, mely mára látóhatár szélét súrolja. A szikla, amelyen állsz, megfelelő hely arra, hogy egyél. Ha itt akarsz enni - lapozz a [78](#)-ra. Ha nem akarsz az Élelmedből fogyasztani - lapozz a [300](#)-ra.





284.

Szerencsédre erős a szervezeted, csak kissé náthás lettél, egyébként megúszod a dolgot. A nap további részére vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot (holnap reggel visszakaphatod). Derekasán menetelsz tovább a viharban, amíg az el nem ül. Lapozz a [10](#)-re.

285.

Vagy északnak folytathatod az utadat - lapozz a [170](#)-re, vagy északnyugatnak. Ha ezt az utóbbi irányt választod, akkor néhány órai gyaloglás után különös látvány készíten megállásra - lapozz a [137](#)- re.

286.

Mindketten harcra készen álltok:

Baddu-bogár

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 9

Amint megsebzod a teremtményt, lapozz a [216](#)-ra.

**287.**

Kinyitod a szemed, és megrázod a fejed. Hol vagy? A földön fekszel, melletted hever a hátizsákod, zubbonyod a fejedre van húzva. Hol a homokvihar? És a Tűzkígyó? Minden olyan, mint amikor lefeküdtél aludni. Lehet, hogy az egész csak rossz álom volt? Ha így van, mitől fáj úgy a fejed, mintha kalapáccsal ütötték volna? Körülnézel, és nagyot ordítva pattansz fel, mert egy hatalmas bunkósbot csap le épp oda, ahol az előbb még a fejed volt. Három izmos kezű, undorító arcú, nyakigláb teremtmény áll fölötted, és rád bámul. Testüket állatbőrök fedik, bunkósbottal és más fegyverekkel vannak felszerelve. Az egyik teremtménynek egy amulett lóg a nyakában. Ha kardot rántasz ellenük - lapozz a [188](#)-ra. Ha megpróbálsz beszélni velük - lapozz a [38](#)-ra. Ha varázsolsz, melyik varázslatot alkalmazod?

YOB
[475](#)

TIL
[439](#)

GAK
[456](#)

TÜK
[344](#)

ANY
[356](#)

288.

Az Öreg Elf dühbe gurul. - Ez a szájalomra méltó varangy semmit sem tud nekünk felajánlani! - ordítja eltorzult hangon. - De legalább egy kicsit elszórakozunk majd, nem igaz, barátaim? - Csettint egyet, mire őt Fekete Elf két oldalról megragad, és vasmarokkal fogva kivezet. - Büntessük meg ezt a nyomorultat! Emlékmű lesz belőle Cesstar Szekértáborában! - Három Elf eltűnik, majd két farúddal tér vissza. A farudakat kereszt alakban összekötözik, aztán a kereszt tetejére fekete zászlót erősítenek, téged pedig a csuklódnál és bokádnál fogva a kereszthez kötöznek. A keresztet beleállítják a földbe, és kínok közt lógva magadra hagynak. A fájdalom miatt 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Egy óra múlva az Elfek felszedik a sátorfájukat, és a karaván elindul, te pedig ott maradsz varjak és keselyűk martalékául. Miután az Elfek eltűnnek, vagy kivárod, mit hoz számodra a sors - lapozz a [102](#)-re, vagy, ha még teheted, hívd segítségül istennődet - lapozz a [243](#)-ra.



289.

- A Kígyógyűrű! - sziszegi a teremtmény. - Sajnos, még ennek az ereje sem mentheti meg az életedet, te analandi, engem viszont arra kötelez, hogy megsegítselek. Egyet mondok neked: viselkedj tisztelettudóan Naggamantehhel, a kínzómesterrel, ha netán találkoznál vele. Ennyi az, amit köteles voltam elmondani neked. - Most lapozz vissza a [303](#)-ra, és dönts el, mi lesz a következő lépésed.



Az aprócska teremtmény szája széles mosolyra húzódik. - Honnan tudtad? - kérdi. - Honnan tudtad, hogy épp egy ilyenre fájt a fogam? - Jól választottál, de valami még sincs itt teljesen rendben. A teremtmény hangja hirtelen megváltozik, és most egy középkorú nő hangján szólal meg. - Egy ilyen jó barátot nem szabad becsapni - mondja, és hirtelen a szemed előtt változik át bíbortalástot viselő sudár nővé. - A nevem Dintainta - kezd bele mondókájába - Dintainta a Sztyeppékről, bár sokan csak úgy hívnak, a Szélhámos. Tudom, miféle küldetésben jársz errefelé, és segíthetek neked. Az a tény, hogy idáig eljutottál, éles észre és bátorságra vall, de figyelmeztetek, hogy mostantól kezdve az eddigieknél sokkal nagyobb veszedelmek leselkednek rád. A Mampangi Erődnél óvakodj az Álmatlan Kostól, mert még a te ügyességed sem lesz elegendő ahhoz, hogy megbirkózz az erejével. Csak úgy győzheted le, ha az ő jelenlétében kihúzod ennek az üvegcsének a dugóját. - Ezzel átad neked egy apró kis üveget, és így szól: - Úgy vigyázz erre, mint a szemed fényére, és meg ne engedd senkinek, hogy kiengedje belőle a gázt. Még egy utolsó jó tanács: utadon nemsokára szembekerülsz majd a Földkígyóval, amelynek rettentő nagy ereje van, de ezt csak akkor tudja használni, ha a földön áll. Talán ennek az információnak majd hasznát veszed, ha megküzdesz ezzel a teremtménnyel. Végezetül pedig fogadd el tőlem ezt az ajándékot a te ajándékodért cserébe - mondja, és átnyújt neked egy sétatbotot. - Ez az én Kígyóbotom, varázshot, amely megvéd majd a Sárkánykígyókkal szemben. Most pedig el kell búcsúznunk egymástól, mert még napnyugta előtt haza kell érnem. - Hirtelen visszaváltozik ugyanazzá a ronda kis teremtménnyé, akivel eredetileg találkoztál, és útnak indul. Szerencsés találkozás volt ez. (Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot!) Dintainta Kígyóbotja segítségével csökkentheted a Sárkánykígyók erejét. Amíg ez a bot nálad van, 2 ÜGYESSÉG pontot levonhatsz attól a Sárkánykígyótól, amellyel épp küzdesz. Jegyezd fel magadnak, hogy ezt a botot Tölgyfacsemete ágból faragták, így varázsláshoz is felhasználható. A teremtmény eltűnt a távolban, te pedig folytatod az utadat. Lapozz a [114](#)-re.



291.

A Repülő Halakat egyetlen ellenfélnek tekintsd:

Repülő Halak

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted őket - lapozz a [75](#)-re.

292.

A Mocsári Goblinok csak annyi időre állnak meg a tisztáson, amíg kifújják magukat, majd ismét nekilódulnak, miközben minduntalan hátratekingetnek. Döntsd el, hogy vársz-e itt, amíg megtudod, mi elől menekülnek a Goblinok - lapozz a [105](#)-re, vagy pedig elhagyod ezt a helyet - lapozz a [270](#)-re.

293.

Evezni kezdesz a tavon át. A víz sűrű, zavaros, és csak nehezen haladsz előre (1 ÜGYESSÉG pontot vonj le magadtól arra az időre, amíg át nem érsz a túlpartra). A révész némán szemléli küzdelmedet az evezőlapáttal. Beszélsz hozzá, de nem válaszol. Üveges szemmel, üres tekintettel bámul bele a levegőbe. Megint beszélni kezdesz hozzá, de válasz csak nem jön. Itt valami nincs rendjén! Leteszed az evezőlapátokat, és megrázod a révést. Amikor megérinted a vállát, legnagyobb rémületedre a teste összezugszorodik, és előrebukik az ülésen, akár egy lötytyedt, üres zsák! Ekkor egy sziszegő hangra figyelsz fel. A lélek nélküli testből a szemed láttára gázszugár tör fel a magasba, ahol kavargva ölti fel egy Sárkánykígyó alakját. Ez a Sárkánykígyó a fejed fölött köröz, majd egyre lejjebb és lejjebb száll. Csípős, fojtó szag csapja meg az orrodat. Gyorsan kell cselekedned. Ha kardot rántasz, hogy azzal küzdj meg a teremtménnyel - lapozz a [261](#)-re. Ha akarsz, varázsolhatsz:

EME

[363](#)

TÜK

[419](#)

HAT

[482](#)

BUT

[464](#)

FUJ

[350](#)

Ha nem törődsz ezzel a teremtménnyel, és inkább azt nézed meg, mi történt a révésszel - lapozz a [21](#)-re.

294.

A Fekete Elfek figyelik, amint elhagyod a táborot. Legnagyobb megkönnyebbülésre, hagyják, hogy szabadon távozz. Lapozz a [269](#)-re.

295.

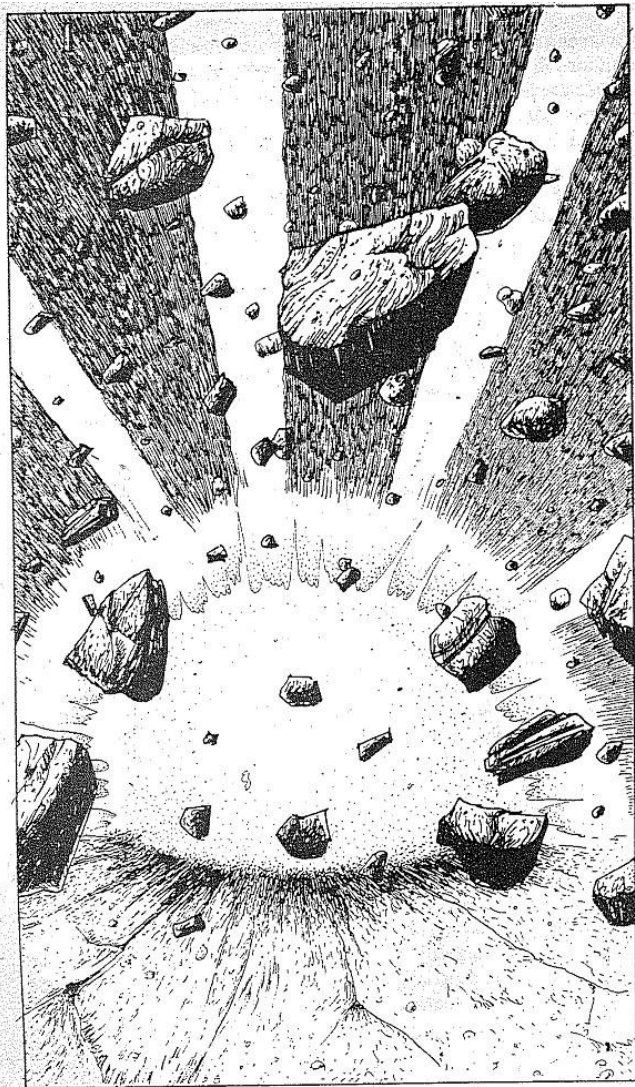
Óvatosan folytatod az utadat a nádas és a mocsári növények között, amikor jobbról zizegést hallasz, és megállsz. A zizegést hangos sziszegés váltja fel, majd egy kígyószerű hatalmas fej bukkan elő a növényzet közül. A fej jobbra-balra nézeget, mintha keresne valamit, majd amikor észrevesz, gőz csap ki a fogai közül, és szárnyait suhogtatva fölemelkedik a levegőbe. Ott köröz fölötted, és arra készül, hogy lecsapjon rád. Ha kardot rántasz ellene - lapozz a [103](#)-ra. Ha varázsolsz - lapozz az [53](#)-ra.

296.

A gyógykeverék nem úgy működik, ahogy elképzelted. A kis üvegcsében, melyet a varázslónőtől kaptál, olyan folyadék van, mely nem alkalmas arra, hogy varázsoljanak vele. Mindazonáltal felhasználhatod majd utad során szerzett mindennemű bajod gyógyítására. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot ezért a szerzeményedért. Lapozz a [92](#)-re, és hagyd el az Elf házát.

297.

Szóról szóra megismétled a kísértetdal szövegét. Néma csönd telepszik a környékre - természetellenes csönd. Vajon ez a különös istenség felfedi-e magát előtted? A felhők szélesebben vágtatnak az égen, bár most még csak csöndben. A csöndet hirtelen hatalmas dörgés töri meg, és egy villám csap bele a földbe, éppen ott, ahol előzőleg a Hét Sárkánykígyó volt. Ám azok eltűntek! Fenyegető hangon hívod őket, de így sem vagy képes elrejteni félelmedet. A szellem ismét megszólal, de ezúttal egy gúnyos kacaj csattan fel. A hang ott köröz körülötted, hangosan kacag, majd fokozatosan elhal. Ekkor egy ismerős, lágy női hang szólít meg: - Becsaptak téged! Ezeket a gonosz szellemeket a Főmágus küldte rád, és a csapdájukba kerültél! Naivan háromszor átkoztad el a nevemet a dalukkal. Nem segíthetek abban, ami ezután következik! - Amikor istennőd elhallgat, újra felharsan a kacagás. A kísértet arca ismét megjelenik előtted. Szája gúnyos vigyorra húzódik, s közben az arca dagadni kezd, és pillanatok alatt akkorára nő, mint amekkora te vagy. Egyfolytában vigyorg, és kacagása a füledben cseng. Hiába tapasztod be a füledet a kezdeddel, képtelen vagy megszabadulni e hangtól. Az arc már kétszer akkora, mint te vagy, és amikor belenézel mélyen ülő szemébe; hirtelen megragad valami! Egy hosszú, vörös kígyónyelv csap ki a szájon, mely szorosan köréd tekeredve elkap, és beemel a szájába. Elmerülsz a sötétségben...



298.

Elfogadod a feltételeit, és lehajolsz a szobron lévő képmásához. Megengedi, hogy újabb sérülések nélkül elhagyd a templomát, de ezért nagy árat kell fizetned. Amíg meg nem találod a Királyok Koronáját, már soha többé nem kérheted Libra segítségét. Kakhabadban most már csak magadra számíthatsz! Most már elhagyhatod ezt a helyet. Lapozz a [309](#)-re.

299.

Lekászálódsz az ekhós szekérről. OoLooh savanyú ábrázattal búcsúzik el tőled. Lent ott áll az Őreg Elf és néhány társa. - Csak hiába vesztegettem a drága időmet! - kiáltja OoLooh. - Ez a zsugori alak semmit sem tudott felajánlani a mi kincseinkért cserébe. Kísérd el ezt a varangyot, Cesstar! - Lapozz a [288](#)-ra.

300.

Miközben felállsz, hogy távozz, lábaddal kimozdítasz a helyéből egy szikladarabot, amely elindul a lejtőn. Félúton, teljesen természetellenes módon, megáll, és irányt változtat! Most feléd görög, és rémülten tapasztalod, hogy fájdalmasan hozzácsapódik a bokádhoz (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Amikor lehajolsz, hogy megmasszírozd fájó lábadat, a föld megremeg, és elveszted az egyensúlyodat. A sziklacsúcsból, akár egy tűzhányóból, hatalmas kövek lövellnek a magasba. Ha futva menekülsz a közép-
por elől - lapozz a [30](#)-ra. Ha varázsolsz:

ALV

[453](#)

VAR

[378](#)

LÁP

[477](#)

KÖD

[447](#)

FUJ

[428](#)

301.

Bemászol a gödörbe, és beszélsz a Kígyóbüvölővel, aki túlzottan barátságosnak bizonyul, és nem tudod, hogy higgyél-e neki, vagy sem. A kígyók mind téged néznek, de nem mozognak. A férfi megkér, hogy mutasd meg neki azokat a tárgyakat, amelyeket utad során szereztél. Ha kinyitod a hátizsákodat, és megmutatod, mi van benne - lapozz a [87](#)-re. Ha nem mutatsz neki semmit, ehelyett inkább felőle kezdesz érdeklődni - lapozz a [108](#)-ra.

302.

A vaksötét éjszaka megnehezíti az utadat, szinte alig tudsz tájékozódni. A sötétség azonban lassan eloszlik, és hajnalban ismét mindent tisztán

látsz. Vesztess 2 ÉLETERŐ pontot, amiért egész éjszaka mentél, és további 3 ÉLETERŐ pontot, amiért tegnap egész nap nem ettél semmit. Merre akarsz továbbmenni? Ha északkeletnek - lapozz a [15](#)-re. Ha északnyugatnak - lapozz a [217](#)-re.

303.

A mélyből ismét hatalmas bugyborékolás tör fel, ezúttal a csónak oldalánál. A vízből egy furcsa alak emelkedik ki, és a magasba száll. Egy kígyó-szerű lény lebeg vizes szárnyaival csapkodva a levegőben. Ez a teremtmény maga is vízből van, és testéből vízcseppek hullanak alá. A Vízkígyó merőn néz, és úgy látod, lecsapni készül rád. Ha varázsolsz ellene, melyik varázslatot alkalmazod?

LÁP
[436](#)

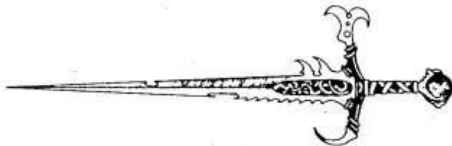
ERŐ
[493](#)

PÉL
[414](#)

HOM
[473](#)

MEL
[385](#)

Ha másképp akarsz megküzdeni vele - lapozz a [172](#)-re.



304.

De fél óra elmúltával sincs jele egyetlen gondolkodó lénynek sem itt a tóparton. Valójában, ha erre a pontra érsz, az azt jelenti, jó sokáig fogsz még arra várni, hogy átjuss valahogyan az Ilkalla tó túlsó partjára. Természetesen át lehet kelni a tavon, de ezt csak akkor teheted meg, ha odahívod a révészt. Ha nem tudod, miképp szólítsd oda magadhoz, akkor innen már nem jutsz tovább.

305.

A Fojtóbokor egyre szorosabban ölel magához. Erőd egyre fogy, és már alig-alig kapsz levegőt. A karodat mozdítani sem bírod, így varázsolni sem tudsz. Ahhoz, hogy túléljed ezt a támadást, már csak egyben bízatsz: Libra istennőd segítségével. Ha ebben a kalandjátékban még nem fordultál volna segítségért Librához - lapozz az [56](#)-ra. Máskülönben utad itt véget ér.

306.

Miután visszatérsz az ösvényre, addig mész rajta, amíg ketté nem válik. Ha a bal oldali elágazáson mész tovább - lapozz a [244](#)-re. Ha a jobb oldali elágazáson mész tovább - lapozz a [214](#)-re.

307.

Amikor kimászol a hasadékból, a kicsinyke zöld kígyó a lábadra tekeredik. Felködlik előtted a válasz! Meg kell ölnöd a parányi teremtményt. Lapozz a [263](#)-ra.

308.

A morajlás egyre hangosabb, amikor végre egy alkalmas rést találsz, ahol meghúzhatod magadat. Várod, hogy eleredjen az eső, és a fejedre borítod bőrzubbonyodat, hogy azzal védj magad. De az eső csak nem ered el, ehelyett ismét feltámad a szél, méghozzá ezúttal viharos erővel! Kétségbeesetten öleled magadhoz a holmidat, nehogy magával ragadja a porvihar. Szemedet és arcodat eltakarod a kezeddal, hogy megvédj a szél támadásától, de annak iszonyatos az ereje. Dobj egy kockával, hogy megtudd, milyen sors vár rád:

Dobás:

1-2

Lapozz a [44](#)-re

3-4

Lapozz a [141](#)-re

5-6

Lapozz a [219](#)-re

**309.**

Innen vagy észak felé mehetsz - lapozz a [149](#)-re, vagy északkeletnek - lapozz a [15](#)-re. Merre mész tovább?

310.

Melyik varázslatot alkalmazod?

ALT

VAR

FIX

ZAV

CSA

[470](#)

[452](#)

[433](#)

[487](#)

[424](#)

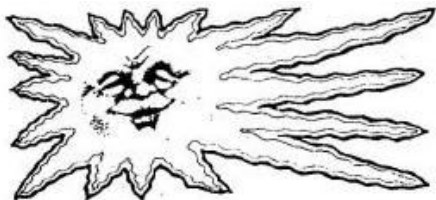
Ha egyik varázslatot sem ismered, a kardoddal kell a teremtménnyel megküzdened. Ha közönséges karddal harcolsz - lapozz a [32](#)-re. Ha az ezüstkarddal harcolsz - lapozz a [84](#)-re.

311.

Miközben a szekér felé követed, gyanúd egyre erősödik. És ekkor megragadod a kínálkozó alkalmat. Beugrasz két szekér közé, és kirohansz a táborból. A Fekete Elfek felordítanak, és utánad lönek néhány nyilat. Dobj egy kockával. Ennyi nyílvezzőt lőttek ki rád, miközben menekülsz. Minden nyílvezzőnél Tedd próbára a SZERENCSED. Ha SZERENCSED van, a nyílvezző elkerül. Ha nincs SZERENCSED, a nyílvezző eltalál és megsebez. Az első három nyílvezző (vagy ennél kevesebb, ha kisebb számot dobysz) 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned. Ha háromnál nagyobb számot dobysz, minden következő nyílvezző csak 1 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad, mert addigra már jócskán eltávolodsz támadóidtól. Miután már jó messze vagy tőlük, eldöntheted, hogy merre is menj tovább. Lapozz a [269](#)-re.

312.

A férfi behúzódik a gödör egyik sarkába, és furulyáját a szájához illeszti. Ráveted magad, hogy végezz vele, de ekkor valami furcsa érzés kerít hatalmába. Lapozz a [248](#)-ra.



313.

Amikor fegyvert rántasz ellenük, megmarkolják íjukat, behelyezik a nyílvezzőjüket, és megcélznak. Farkasszemet néztek, és el kell döntened, mit teszel. Ha eldobod a fegyveredet, és gyorsan varázsolsz - lapozz a [175](#)-re. Ha odapattansz hozzájuk, és megtámadod őket - lapozz a [70](#)-re.



Az Éjszakai Sólymok a fejed fölött köröznék, és újabb támadásra készülnek ellened. Zárt alakzatuk hirtelen felbomlik, és vijjogásuk is megváltozik. Valami megzavarta őket, és szemmel láthatólag ez idézte elő a változást viselkedésükben. Te azonban semmit sem látsz.

A következő pillanatban különös alak ölt testet a madarak gyűrűjében. Egy ARANYBŐBITÁS SAS jelenik meg, mely veszedelmes csőrével rátámad a rikoltozó Éjszakai Sólymokra Jók voltak hozzád a szellemek. Az Aranybőbitás Sasokat Analandban harci madaraknak képezik ki. De mit keres itt ez a hatalmas Sas, távol otthonától? A Sas borotvaéles csőrével az egyik Éjszakai Sólym testébe vág, míg karmaival egy másik madár tollait tépi meg. A másik két Sólym villámgyorsan elhúz nyugat felé. Miután elmúlik a veszély, a Sas leszáll melléd a földre. A nyakában egy kis tokban, melyet Analand Királyának pecsétje zár le, üzenetet találsz. Ez áll benne:

„Remélem, levelem jó egészségben talál, de kénytelen vagyok egy veszélyre felhívni a figyelmedet. Küldetésedről tudomást szereztek! A mampangi figyelő szemek kilesték tervünket, és híre csakhamar eljut a sötét erődbe. Túl későn fedeztük fel a kémeket, a Fővarázsló leghűségesebb szolgálói, a Hét Sárkánykígyót, akik már úton vannak küldetésed hírével Felső Xamenba. Mostanra már el kellett érniük Baklandot, ahol különválnak, és egyenként folytatják tovább az utat. Ha képes vagy még rá, kutasd fel őket, hisz valahol meg kell majd állniuk, hogy pihenjenek és egyenek. Végezz e teremtményekkel, még mielőtt célba érnének, máskülönben a Főmágus rettenetes fogadtatásban fog részesíteni. Keresd meg Shadrackot, a Remetét, és kérj tanácsot tőle, mert az ő tudománya nélkül teljesen hiábavaló akárcsak egyetlen lépést is tenned Baklandban. Szívünk minden melegével melletted vagyunk.”

Föltekintesz a nagy madárra, mely ezt a számodra igen fontos üzenetet hozta, de az már eltűnt. Miután feladatát teljesítette, minden bizonnyal a láthatatlanság leple alatt visszaröppült Analandba.

Ismét átolvasod az üzenetet, majd elteszed a zubbonyod zsebébe. Az utasítás világos. Ahhoz, hogy küldetésed sikerrel járjon, meg kell találnod és el kell pusztítanod a Főmágus hírnökeit, még mielőtt azok eljutnának jöttöd hírével Mampangba. Lapozz a [48-](#) ra.





Az Öreg Elf a tábor közepén álló nagy ekhós szekérhez vezet, melyet két fegyveres Elf őriz. - Szólj OoLoohnak, hogy vevő érkezett - parancsolja az egyik őrnek, aki felmászik a szekérre, hogy jelentse jöttödöt. Egy sovány fekete arc jelenik meg a szekér ajtajában, és így szól: - Miféle alkusz keveredett ide, Baddu-Bak kellős közepébe? Ahá! Egy ember! Nos, bújj be. Nézzük csak, milyen üzletet köthetünk egymással! Na gyere, gyere. - Int, hogy kövesd, és te utánamész. Tágra nyílik a szemed a csodálkozástól, amikor bebújsz a ponyva alá. Különböző értékesebbnél értékesebb kincsek, varázstárgyak és egyéb tárgyak vannak odabent felhalmozva. OoLooh felpillant rád félhold alakú szemüvege mögül. Valami katalógusfélét lapozgat. - És mondd csak, idegen, mihez értesz? A fegyverekhez? Vagy tán a mágiához? Esetleg kézműves vagy? És mit szólnál néhány pompás kincshez így az utad végén? Itt minden kapható. Mégpedig megfizethető áron! - Miközben így beszél hozzád, lopva megszemléled a polcokat. - Mit szólnál például a 227-es tárgyhöz, egy remek Vagdaló Baltához? Nagyon hasznos, különösen akkor, ha északnak tartasz. És csak 6 Aranytallérba kerül. Vagy itt van a 93-as tárgy, egy Rézinga. Mindig lefelé lóg, és semmiféle mágnes nem téríti ki. 2 Aranytallér, de csak neked. Vagy nézd ezt az Igazgyöngy gyűrűt. Ez a 124-es tárgy, igazi királyi ajándék. Ez azonban 8 Aranyba kerül. Vagy akad itt egy zacskó Étike... nézzük csak... igen, a 17-es tétel. Eszményi táplálék azoknak, akik nagy útra indulnak. Csak 4 Aranyba kerül egy egész csomag.

Ha van Aranyad, bármit megvehetsz tőle. Ha cserélni akarsz vele, akkor (a fegyveredet leszámítva) bármit felajánlatsz neki. Dobj két kockával, hogy megállapítsd, milyen ügyesen tudsz alkudni. Ha a dobott összeg nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, a Fekete Elfet nem érdekli az általad felajánlott cseretárgy. Ha a dobott összeg ugyanannyi, mint az ÜGYESSÉGED, 3 Aranytallérba fogja értékelni az általad felajánlott tárgyat. Bármire elcserélheted ezt a tárgyat, ami nem kerül többre 3 Aranytallérnál, vagy felajánlatsz még valamit, ha az a tárgy, amit meg akarnál tőle szerezni, többre kerül, mint 3 Arany. Ha a kapott összeg kevesebb, mint ÜGYESSÉGED, akkor az Elf többre értékeli az általad felajánlott tárgyat. Három Aranytallérban állapítja meg annak értékét, valamint (ugyancsak Aranyban kifejezve) hozzáadja a dobott összeg és a te ÜGYESSÉG pontjaid közötti különbséget. Tehát, ha a te ÜGYESSÉGED 7, és 5-öt dobsz,

akkor ez a tárgy 3 Aranytallért, valamint a 7 és 5 közötti 2 pont különbséget, azaz 5 Aranytallért ér. Ezt a tárgyat bármire elcserélheted, amit felkínál neked érte. Ha nincs mit felajánlanod neki, vagy nincs kedved cserélni vele - lapozz a [299](#)-re. Ha bármit kiválasztasz, akkor arra a pontra kell lapoznod, amit az illető tárgy mellett megadtunk.

316.

A zajok egyre közelednek, majd három Mocsári Goblin ront a tisztásodra. Farkasszemet néztek egymással. Ezek a lények ronda, pisze orrú, úszóhártya kezű teremtmények, melyek szemmel láthatólag igencsak meglepődtek, amikor megpillantottak. Ha kardot akarsz rántani - lapozz a [194](#)-re. Ha megszólítod őket - lapozz a [208](#)-ra. Ha varázsolni akarsz:

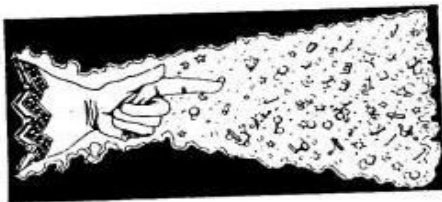
GOB
[459](#)

BŰZ
[331](#)

POP
[484](#)

TÉR
[396](#)

SÁP
[347](#)



317.

Fenestra rád mordul: - Csak nem képzeled, hogy egy olyan embernek segítek, aki fegyvert fogott rám? Nem mondom neked semmit. Takarodj innen, mégpedig gyorsan, mielőtt még újabb kóstolót kapsz Fenestra erejéből! - Rád meresztí izzó parázshoz hasonló hatalmas szemét. Úgy döntesz, nem várod meg, hogy megtudd, mit forgat a fejében, hanem kimész az ajtón. Kint rátérsz az ösvényedre, és azon folytatod az utadat. Lapozz a [92](#)-re.



318.

Északnyugat felé folytatod az utadat. Lapozz a [47-re](#).

319.

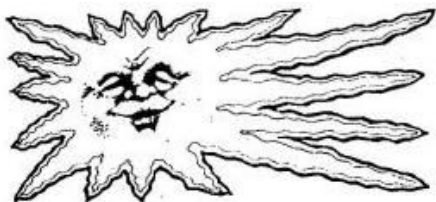
Előveszed Borrinbőr csizmádat a hátizsákodból és nekilátsz, hogy fölhúzd. A Sárkánykígyó fölötted tekereg az ágakon, és téged néz. Mielőtt még belebújna a csizmádba, leveti magát a fáról, és a testedre tekeredik! Sikerül valahogy leráznod magadról, de meg kell küzdened vele:

Tűzkígyó

ÜGYESSÉG 13

ÉLETERŐ 12

Ha legyőződ - lapozz a [306-ra](#)



320.

Kétségeesetten fohászkodsz Librához, hogy segítsen, s közben el-elugrasz a főntről alázúduló kövek előtt. Egy újabb kő a lábadat éri - vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ekkor halk zenét hallasz a fejed fölül, és valaki a neveden szólít. Istennőd meghallgatott, ő szól hozzád! - Egyik leghűségesebb alattvalóm vagy, s ezért szívesen segítenék rajtad, de még egy isten sem képes arra, hogy olyasvalakin segítsen, aki egy másik isten templomából fohászkodik hozzá! Ez valóban sértő az istenekre nézve. Tudom, hogy ezt nem szándékosan tetted, ezért megbocsátok neked, segíteni azonban nem tudok rajtad e vészes helyzetben...

Káromkodsz egyet. Hát persze! Valóban istenkáromlás az, ha valaki idegen istenhez fohászkodik egy másik isten templomában. Mialatt átkozódsz, egy újabb ködarab zuhan a fejedre - vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Hogyan szabadulhatsz meg innen? Ha a templom istenéhez fordulsz segítségért - lapozz a [206-ra](#). Ha kinyitod a rejteajtót - lapozz a [156-ra](#).

321.

A konyhasátornál úgy mutatnak be, mint egy gazdag utazót, aki élelmet akar venni. A választék nem túl nagy. 6 Aranytallérért egy tál áfonyalevest, Gloistert és kenyeret, meg egy csésze gyógyteát kapsz. Ha van ennyi pénzed, fizesd ki az ennivaló árát, és lapozz a [163](#)-ra. Ha nincs ennyi pénzed, vagy nem akarsz a fenti ételeket megvenni - lapozz a [192](#)-re.

322.

Elhagyod a sziklát, és elindulsz át a sztyeppén. Ha északnyugat felé mész - lapozz a [149](#)-re. Ha északkelet felé mész - lapozz a [73](#)-ra.

323.

Megparancsolod, hogy fedjék fel előtted igazi énjüket, de csak némán állnak. Kéred, hogy nevezzék meg az istenüket, de a válasz ismét csak síri csend. Ekkor azonban valami változást veszel észre rajtuk. Csuklyájuk alatt történik valami, de az arcuk rejtve van, így nem tudod pontosan megállapítani, hogy micsoda. Megparancsolod, hogy fedjék fel magukat előtted! A kísértetek erre fölemelik a kezüket, és amikor lerántják a csuklyát a fejükről, megfagy a vér az ereidben! Mindegyik kísértet feje helyén egy sziszegő kígyófej van, mely felédcsap, hogy beléd marjon! Rémműlten futásnak eredsz, átvágysz a gyűrűjűkön, és az erdő felé menekülsz. Hátra se nézel, úgy rohansz! A rémület miatt 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz. Amikor már biztos távolságban vagy tőlük, lassítasz. Feltűnik előtted utad következő állomása, a Snatta Erdő. Lapozz a [133](#)-ra.

324.

Mielőtt elmennél, Fenestra egy ajándékot ajánl fel neked. Mit választasz?

Gyógyított?

Lapozz a [296](#)-ra

Szerencsetalizmánt?

Lapozz a [195](#)-re

Sípot?

Lapozz a [221](#)-re

Egyet választhatsz a fentiek közül. Lapozz a megadott fejezetre, hogy megtudd, milyen hatása van az adott tárgynak. Lapozz a [221](#)-re, ha ezt a sípot már korábban megkaptad volna Fenestrától.

325.

A földre zuhansz, és ekkor a Kentaurok vezére beléd rúg a patájával. Amikor látja, hogy nem tudsz visszavágni, lehajol hozzád, átkutatja a holmidat, és mindent elszed tőled. A Kentaurok azt hiszik, halott vagy, és elvágtnak. De te nem haltál még meg. Kis pihenő után összeszeded magad, de minden tárgyadat és élelmedet is elvesztetted. Lapozz a [273](#)-ra.

326.

Könyörtelen ráméred az utolsó csapást. Ellenfeled a földre rogy. Nem fogja többé halálra rémíteni az elővigyázatlan kalandkeresőket. Lábaddal megfordítod a testét. Amikor megérinted, olyasmi történik, amitől megfagy az ereidben a vér. Lapozz a [143](#)-ra.



327.

Előrántod a kardodat, és rákiabálsz a hálátlan teremtményre mondván, hogy azonnal adja vissza az ajándékodat. - Sose szoktam visszaadni azt, amit ajándékba kapok - mondja nevetve. - Az ajándék nem ajándék, ha egyszer vissza kell adni! - Megharagszol és rátámadsz a teremtményre. Ekkor az egyik ujjával gyorsan a lábadra mutat, erre a csizmád magától elindul veled, megbotlik, és fejjel előre zuhansz. Homlokodat jól bevered egy kopár sziklába, és elájulsz. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Kis idő múlva magadhoz térsz, de addigra a teremtménynek hűlt helye. Lapozz a [114](#)-re.

328.

Fölötted megdördül az ég, és félelmed beigazolódik. A vihar téged követ! Menedéket keresel, de nem találsz! A vihar percekben belül kitör. Nem tudsz mit tenni, jól összehúzod magadon a ruhádat, és nekivágsz az útnak. Lapozz a [247](#)-re.



329.

Az ösvény elég széles, és már igencsak kitaposták. Azt azonban nem tudod kideríteni, hogy ki vagy mi jár erre. Csaknem egész délelőtt ezt az ösvényt követed az erdőn át, míg egyszer csak kettéágazik az út. Az új ág sokkal keskenyebb, mint az, amelyen eddig jöttél. Ezen a kevéssé kitaposott ösvényen folytatod az utadat - minden bizonnyal ez vezet el az Ilkálátóhoz. Átvágasz az ösvényre behajló két bokor ágai közt, ám ekkor hirtelen olyan érzésed támad, mintha megkötöztek volna. A bokrok fogságába kerültél, és idegesen próbálsz kiszabadulni. Kiver a hideg veríték, amikor észreveszed, hogy a bokrok ágai egyre erősebben tekerednek köréd! Rövidesen képtelen leszel megmoccanni - mit teszel? Ha kardot rántasz - lapozz a [167](#)-re. Ha varázsolni akarsz, melyik varázslatot alkalmazod?

SÁP
[466](#)

GOB
[346](#)

POR
[368](#)

FIX
[448](#)

MEL
[387](#)

Ha van nálad Fakéreg Eszencia - lapozz a [212](#)-re. Ha van nálad Vagdaló Balta - lapozz a [196](#)-ra.

330.

Lágy női hang üti meg a füledet. Körülnézel, de nem látsz senkit. - Ne félj - suttogja a hang. - Nem látsz engem, de itt vagyok melletted. Azért jöttem, hogy figyelmeztesselek, és tanácsot adjak. A papirusztekercs, amit találtál, igen értékes segítség, de az olyan harcosok, mint amilyen te vagy, nem remélhetik, hogy képesek a rajta álló üzenetet megfejteni. A vers, amely a tekercsen áll, képes az Időkígyót teljesen megfosztani az erejétől. Ha ezt használod fel ellene, soha nem kell félned tőle. Fogadd meg a tanácsomat. És mondok még valamit: ha találkozol az Időkígyóval, ne próbálj meg fegyverrel vagy varázslattal elbánni vele. Inkább emeld fel a pergamentekercset, és legjobb tudásod szerint olvasd fel neki a rajta lévő verset. - A hang elhal, és ekkor kinyitod a tekercset. A tekercsen lévő vers szövegét a 410-es ponttal szemben lévő oldalon találod meg. Ha majd szembe találod magad az Időkígyóval, és megfejtetted az üzenetet, tudni fogod, melyik pontra kell lapoznod. Ne küzdj meg ezzel a Sárkánykígyóval, hanem lapozz a pergamen által megadott pontra. Most azonban lapozz a [270](#)-re, és folytasd uradat.

331.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod következtében iszonyú bűz árasztja el a környéket. A bűz megtámadja a Mocsári Goblinok orrát, te meg várod, hogy mit tesznek. Megdöbbenve látod, hogy ezek a buta teremtmények szeretik ezt a szörnyű szagot! Van-e orrdugaszod? Ha nincs, rosszul leszel a szagtól (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot), és kénytelen vagy elhagyni ezt a környéket. Lapozz a [168](#)-ra. Ha van orrdugód, megmenekülsz, és választhatsz: vagy megküzdesz a Goblinokkal - lapozz a [194](#)-re, vagy elmenekülsz előlük - lapozz a [168](#)-ra.

332.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, de nem történik semmi. Ez a varázslat csak olyan teremtményekre van hatással, amelyek nem rendelkeznek intelligenciával. Lapozz vissza a [49](#)-re, és válassz valami mást.

333.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Tölgyfacsemete bot? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot; a Medve megtámad, és 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned - lapozz a [139](#)-re. Ha van ilyen bot nálad, emeld a magasba, és varázsolj. A Medve azonnal megáll, és megbénul. Most nyugodtan folytathatod az utadat. Lapozz a [20](#)-ra.

334.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e Napékszered? Ha nincs, vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot, mert a Bogár megtámad, mialatt varázsolni próbálsz - lapozz a [286](#)-ra. Ha van nálad Napékszer, varázslatod hatására vakító fényével egyenesen a Bogár szemébe világít. Addig világítasz a szemébe, amíg az állat meghátrál. Jól sejtetted, ez a föld alatt élő bogár képtelen elviselni a fényt. Visszabújik a lyukba, és eltűnik a föld alatt. Lapozz a [24](#)-re.

335.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod megvédi mindennemű jelenlévő varázslattól. Csalódnod kell azonban, mert nem varázslat az, ami a temp-lom pusztulását okozza. Ismét félre kell ugranod, nehogy az alázúduló kövek összezúzzanak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [135](#)-re.

336.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod rövid időre megvéd minden olyan sérüléstől, amely normális körülmények között eséssel jár. Most vagy ragadj kardot, és mássz fel a fára - lapozz a [42](#)-re (ebben az esetben nem kell büntetéspontot levonnod magadtól), vagy keress valamilyen más módszert, amivel ellenfeledre támadhatsz - lapozz a [197](#)-re.

337.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására mágikus védőfal emelkedik közéd és ellenséged közé. Az Éjszakai Sólymok nem képesek áthalolni ezen a falon, de könnyűszerrel körülrepülik azt. Terved nem tudja megállítani őket. Lapozz a [258](#)-ra.

338.

A te érdemed, hogy sikerült megölnöd a Főmágus négy szolgáját. Ez a legtöbb halandó képességeit meghaladó teljesítmény. Mindazonáltal a maradék három Sárkánykígyó most éppen Mampangba tart, hogy jöttödről értesítse a Főmágust. Igencsak észnél kell lenned utadnak ebben a végső szakaszában. Lapozz a [498](#)-ra.

339.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni. Ha van Zöldhajú Parókád, tedd a fejedre, és varázslás közben beszélj a kis kígyóhoz. A kígyó azonban nem válaszol neked. Jobban teszed, ha kardot rántasz, és azzal küzdesz meg vele. Lapozz az [52](#)-re.

340.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Titokban varázsolsz a Bajnok ellen, és várod a hatást. Már nem olyan vad, a dühe is enyhül, olyannyira, hogy szinte békésnek látszik. A küzdelemnek azonban folytatódnia kell. Lapozz a [280](#)-ra, és vívj meg vele, de varázslatod miatt 3 ponttal csökkentsd az ÜGYESSÉGÉT.

341.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod megvéd majd minden mágikus csapdától, amit esetleg az Elfek agyaltak ki a számodra. Ha most követed az öreget - lapozz a [151](#)-re. Ha menekülésen töröd a fejed - lapozz a [311](#)-re.

342.

Hatalmas eredményt értél el! Igazi analandi bajnokhoz illő cselekedet, hogy a Főmágus öt Sárkánykígyójával végeztél. Mindazonáltal a többi Sárkánykígyó téged megelőzve most épp a Mampangi Erőd felé repül, hogy hollétedről és jöttödről tájékoztassa urát. Az a tény azonban, hogy élve túljutottál Baklandon, teljesen visszaadja öntudatodat és életerődet. ÉLETERŐDET állítsd vissza a Kezdeti értékre, és lapozz a [498](#)-ra.

343.

Van-e nálad Goblin-fog? Ha nincs, varázslatod nem fog működni, és a Ragadozó Macskák két mély sebet ejtenek rajtad - vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ránts kardot, és lapozz a [99](#)-re. Ha van nálad Goblin-fog, kettőt vágj földhöz, és varázsolj (vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot). Két Goblin jelenik meg előtted, akiknek meg parancsolhatod, hogy küzdjenek meg a Ragadozó Macskákkal. Minthogy azonban a Goblinok ellenfelei láthatatlanok, a te teremtményeid pedig iszonyúan buták, a Ragadozó Macskák könnyen elbánnak velük. Most vagy kardot rántasz, és te magad küzdesz meg velük - lapozz a [99](#)-re, vagy elfutsz - lapozz a [246](#)-ra.

344.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e Aranyhátú Tükröd? Ha nincs, a teremtmény megtámad, miközben varázsolni próbálsz - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, lapozz a [188](#)-ra. Ha van Aranyhátú Tükröd, emeld fel a magasba, és varázsolj. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van - lapozz a [381](#)-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a [365](#)-re.

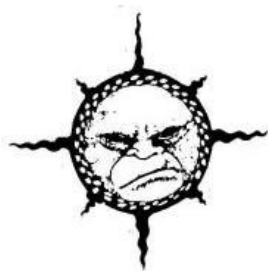
345.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására védetté válsz mindennemű varázslattal szemben. Sajnos igyekezeted hiábavaló volt, mert semmiféle varázslat nincs a közeledben. Időközben a Bogár rád támad, és beléd mar. Újabb 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz a sebesülésed miatt. Ránts kardot! Lapozz a [286](#)-ra.

346.

Van-e nálad Goblin-fog? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni - lapozz a [305](#)-re. Ha van nálad Goblin-fog, elővarázsolhatsz vele egy Goblint, amely készen áll, hogy segítsen neked. Minden egyes felhasznált fogórt 1 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól (ahány fogat felhasználasz, annyi Goblint tudsz varázsolni). Ezek a Goblinok mindannyian

segítenek majd kiszabadítani téged a Fojtóbokr szorításából. Hogy megtudd, vajon sikerült-e kiszabadulnod a bokorból, dobj egy kockával, és a kapott számhoz adj hozzá annyit, ahány Goblin segít neked. Ha a két szám összege 6 vagy ennél több kiszabadulsz, és lapozz a [106](#)-ra. Ha a két szám összege kevesebb, mint 6, a bokr 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned, és újra próbálkozhatasz, de minden alkalommal 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ha nem jársz sikerrel. Ne feledd, hogy miután megkezdted a kiszabadulási akciót, több Goblint már nem varázsolhatsz. Ezért ajánlatos elegendő Goblint varázsolni, hogy képesek legyenek a bokr fogságából kiszabadítani.



347.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Sárga Por? Ha nincs, ez varázslat nem fog működni, és miközben menekülsz, a Goblinok megragadnak. Ránts kardot, és lapozz a [194](#)-re. Ha van nálad némi Sárga Por, szippants belőle egy keveset, hogy ezáltal rendkívüli gyorsaságra tegyél szert. Lapozz a [168](#)-ra, és menekülj innen.

348.

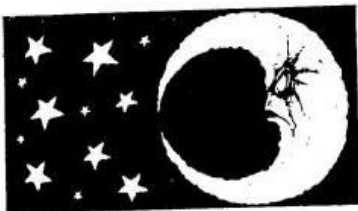
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad valamilyen gyógyital vagy Bodzaszörp? Ha nincs - lapozz a [236](#)-ra. Ha van varázslatod, segítségével teljesen meggyógyulsz, és ÉLETERŐ pontjaidat visszaállíthatod a Kezdeti értékre. Ezt követően gyorsan mássz ki ebből a gödörből. Lapozz a [211](#)-re.

349.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy Tűzgolyó száll fel és a Róka felé röpül. Amikor a tűzgolyó becsapódik az állat testébe, annak szőre lángba borul - de a Róka sértetlen marad! Ránts kardot és küzdj meg vele - lapozz a [256](#)-ra.

350.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Viharkürt? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapozz a [395](#)-re. Ha van nálad Viharkürt, fújj bele és varázsolj. Iszonyú szélvihar csap ki a kürtből és egyenesen nekitámad a Levegőkígyónak. A Kígyó elkeseredetten küzd a szél ellen, de az elkapja és megsemmisíti vékony testét. Sikerült legyőznöd ezt a teremtményt - lapozz a [213](#)-ra.



351.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Viharkürt? Ha nincs, varázslatod nem fog működni, és amíg a varázslással bajlódasz, a Sárkánykígyó rád támad, és 3 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned - rántsd elő a kardodat és lapozz az [54](#)-re. Ha van nálad Viharkürt, fújj bele és varázsolj. A kürtből hatalmas szélvihar csap ki, és a Sárkánykígyót a szárnyainál fogva a levegőbe ragadja. Lapozz a [127](#)-re.

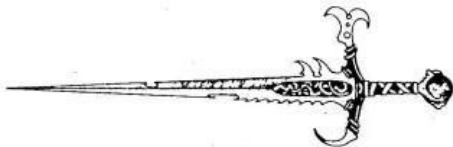


352.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kőpor? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. Ha van, szórd a Démonra és varázsolj. Mivel a Démon kőből van, ez a varázslatod semmi eredménnyel nem jár. Akár van nálad Kőpor, akár nincs, vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, mert a Szikladémon támadása váratlanul ér. Ránts kardot és lapozz a [268](#)-ra.

353.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Bambuszfurulya? Ha nincs, ez a varázslat sem fog működni - lapozz a [248](#)-ra. Ha van, kezdj el játszani rajta és varázsolj. A férfi szája mosolyra húzódik. - Ssssszzzóval, kedvesssss hugiccccccáim - mondja nevetve. - A mi barátunk ssszzzzintén zenéssssssz! - Nem ezt vártad ettől a varázslattól; úgy látszik nincs hatással a Sárkánykígyóra. Mivel ez a teremtmény is mesteri fokon játszik a varázsfurulyán, az ő játéka rád is hatással van... Lapozz a [248](#)-ra.



354.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kristálygömb? Ha nincs, nem alkalmazhatod a varázslatot - lapozz vissza a [171](#)-re, és válassz mást. Ha van Kristálygömböd - lapozz a [492](#)-re.

355.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására villám pattan ki az ujjbegyedből és belecsap a kígyóba. Az apró teremtmény menten szétporlad. Most már elhagyhatod ezt a helyet. Lapozz a [309](#)-re.

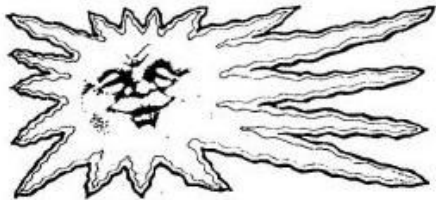
356.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Aranyékszer? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni, és amíg a varázslással bajlódasz, a teremtmények rád támadnak - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [188](#)-ra. Ha van nálad Aranyékszer, vedd föl és varázsolj. A teremtmények megállnak és dühük egy-kettőre elszáll. Kíváncsian néznek rád. Bunkósbotjaikat leeresztik és odadörmögnek neked valamit. Nem érted a nyelvüket (ha ezt

egyáltalán nyelvnek lehet nevezni), de kézmozdulatokkal valahogy sikerül megértenetek egymást. A teremtmények megfordulnak és távoznak. Most már folytathatod az utadat. Csak 1 ÉLETERŐ pont jutalmat kapsz az éjszakai pihenőért, mert álmodat megzavarták, és vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot, hiszen tegnap nem ettél semmit. Most összeszedelőzködhetsz és távozhatsz innen. Ha északnyugat felé indulsz - lapozz a [83](#)-ra. Ha észak-északnyugat felé mész - lapozz a [283](#)-ra. Ha egyenesen északnak tartasz - lapozz a [60](#)-ra.

357.

Sikerült legyőznöd a Hét Sárkánykígyót! Valóban rászolgáltál az „Analand bajnoka” címre. Sikered azt jelenti, hogy nyugodtan folytathatod az utadat a Mampangi Erődbe, hisz jöttödöt senki nem fogja jelenteni: a Főmágust senki nem fogja figyelmeztetni íá, hogy mi a küldetésed célja. Így tehát nyugodtan folytathatod kalandjaidat a következő kalandkönyvben, melynek címe A Királyok Koronája, és ott rögtön lapozz a [237](#)-es pontra. ÜGYESSÉG pontjaidat visszaállíthatod a Kezdeti értékre, sőt, még 2 ponttal növelheted is (ez a pontszám lesz mostantól az állandó Kezdeti ÜGYESSÉGED!). ÉLETERŐ pontjaidat is visszaállíthatod a Kezdeti értékre. Kezdeti SZERENCSE pontjaidat növel 1 ponttal, ez lesz mostantól Kezdeti SZERENCSED. Most pedig lapozz a [498](#)-ra.



358.

Van-e nálad Goblin-fog? Ha nincs, varázslatod nem fog működni és miközben varázsolni próbálsz, a Ragadozó Macskák két mély sebet ejtenek a karodon - vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Rántsz kardot és lapozz a [74](#)-re. Ha van nálad Goblin-fog, kettőt vágj földhöz és varázsolj (vonj le magadtól

2 ÉLETERŐ pontot). Egy szempillantás alatt 2 Goblin jelenik meg. Megparancsolsz nekik, hogy támadják meg a Ragadozó Macskákat. Sajnos nem látják ellenfeleiket, tehát igyekeztük hiábavaló, és a Ragadozó Macskák könnyen végeznek velük. Kardot kell rántanod és meg kell küzdened a Ragadozó Macskákkal - lapozz a [74](#)-re.

359.

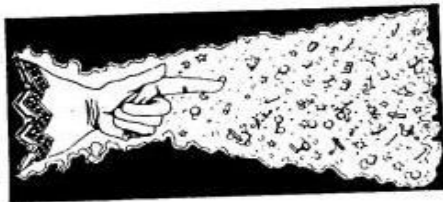
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Viharkürt? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapon vissza a 97-re és válassz mást. Ha van nálad Viharkürt, fújj bele és varázsolj! A süvítő hang egyre erősödik, mígnem hatalmas szélvihar csap ki a kürt száján, és egyenes a rejtélyes alakzat felé veszi az irányt. Az megpróbál ellenállni, de a hatalmas szélloket felkapja és odébb viszi. Most már továbbmehetsz. Lapozz a [322](#)-re.

360.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Vad-e nálad méhviasz? Ha nincs, varázslatod nem fog működni és amíg a varázslással bajlódasz, a Repülő Halak megtámadnak és 2 ÉLETERŐ pont sebesülést ejtenek rajtad. Lapon a 291-re. Ha van nálad méhviasz, beledörzsölheted a fegyveredbe és varázsolhatsz Lapozz a [291](#)-re, és küzdj meg a Repülő Halakkal, de ebben a harcban fegyvered dupla sebesülést okoz (4 ÉLETERŐ pontnyit a szokásos 2 helyett).

361.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, varázslatod nem fog működni, és a Medve megtámad - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [139](#)-re. Ha van nálad Zöldhajú Paróka, tedd a fejedre és varázsolj, majd ezt követően kísérelj meg szót érteni a Medvével. Egyetlen egy dolgot tudsz csak kiszedni belőle, mégpedig azt, hogy - éhes, és enni akar! Lapozz gyorsan a [244](#)-re és válassz újra.





362.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Óriás-fog? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapozz a [115](#)-re. Ha van, varázsold, és ekkor egy jól megtermett Óriás jelenik meg előtted. Parancsold meg neki, hogy roppantsa szét a sziklát, hogy kiszabadulhass. Vitézül küzd, annak ellenére, hogy a lába alatt ég a föld. Pillanatok alatt szétfeszíti a sziklát, és a lábaddal ekkor végre kiszabadul. Miután az Óriás megtette a kötelességét, eltűnik. Lapozz a [307](#)-re.

363.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására villám csap ki az ujjbegyedből és belevág a teremtménybe, de egyszerűen csak keresztülmegy rajta! Ez a varázslat itt nem segít rajtad. Lapozz a [395](#)-re.

364.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Miután varázsolsz, rájössz, hogy igyekezted teljesen hiábavaló volt. Miért épp ezt a varázslatot alkalmaztad? A Sárkánykígyó jól derül rajtad, amiért így melléfogtál, és kihasználva a helyzetet, szélesebben rád támad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és rántsd elő a kardodat - lapozz a [45](#)-re.

365.

Miközben varázsolsz, az egyik teremtmény belevágja a Tükörbe a bunnaköszvét, és a Tükör kiesik a kezedből. A földön darabokra törik. Ezt a Tükröt többé már nem használhatod. Hagyd ott, ahol van, és rántsd elő a kardodat. Lapozz a [188](#)-ra.

366.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, és a „belső hangra” vársz, amely figyelmeztet, ha netán valami veszély leselkedne rád. Egészen biztos, hogy az Öreg Elf csapdába csal. Ha vele mész és egy alkalmas pillanatban meglépsz - lapozz a [311](#)-re. Ha abban a reményben, hogy talán egy kevés Arany eloszlatja gyanúját, inkább azt mondd neki, hogy Élelmet szeretnél venni tőlük - lapozz a [215](#)-re.

367.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod nincs hatással a Kígyóra, mint-hogy ez a varázslat a támadót ügyetlenné teszi a fegyverforgatásban és más tárgyak kezelésében. Fegyvereddel kell megvívnod vele. Lapozz az [54](#)-re.

368.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kőpor? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapozz a [305](#)-re. Ha van nálad egy kevés Kőpor, rászórhatod a Fojtóbokorra és varázsolhatsz. Sajnos ez a varázslat növényekre nincs hatással, így kardoddal kell megpróbálnod a bokor fogságából kiszabadulni. Lapozz a [167](#)-re.

369.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad némi Kőpor? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. Ha van nálad egy kevés Kőpor, szórd rá valamire (amire csak akarsz), és varázsolj. Amire ezt a port rászórod, az rögtön kővé változik. Sajnos ez nem segít rajtad. Ha sikerült varázsolnod, ha nem, amíg a varázslással bajlódasz, nem veszed észre, hogy a magasból egy hatalmas szikla gördül alá, és egyenesen rád zuhan. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [135](#)-re.

370.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Megbűvölöd a közeli sziklát, amely varázslatod hatására kis halom kincssé változik. Illúzióvarázslatod a legcsekélyebb hatással sincs a Baddu-Bogárra. Hatalmas karját feléd lendíti, és megtántorodsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Úgy döntesz, jobb, ha fegyvereddel küzdesz meg vele. Lapozz a [286](#)-ra.

371.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad egy kevés homok? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni - lapozz a [236](#)-ra. Ha van nálad homok, rászórhatod a forró sziklára és varázsolhatsz. Varázslatod hatására a szikla körül futóhomok képződik, és a szikla fortyogva, bugyborékolva süllyed a föld alá. Amikor eltűnik a szemed elől, lehetőség nyílik rá, hogy kimássz a gödörből. Lapozz a [43](#)-ra.

372.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Van-e méhviaszod? Ha nincs, ez a varázslatod nem fog működni, bár te azt hiszed, hogy működik - lapozz a [268](#)-ra és küzdj meg a Démonnal, de vonj le magadtól még 1 ÜGYESSÉG pontot is, mert túl merész voltál. Ha van méhviaszod, akkor is a [268](#)-ra lapozz, de mivel a méhviasztól a kardod iszonyúan éles lett, a szokásos 2 ÉLETERŐ pont helyett 4 ÉLETERŐ pontot sebzél minden sikeres ütésednél.

373.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Tölgyfacsemete-bot? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni és a Halak 2 ÉLETERŐ pont kárt tesznek benned - lapozz a [291](#)-re. Ha van Tölgyfacsemete-botod, akkor varázslatod hatására néhány Repülő Hal a levegőben marad, de a többi rád támad. Lapozz a [291](#)-re, de 1 ÜGYESSÉG pontot levonhatsz a Halaktól.

374.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ Pontot. Van-e nálad némi ragasztó? Ha nincs, lapozz vissza a [272](#)-re, és válassz valami más módszert. Ha van nálad ragasztó, bármilyen általad kiszemelt tárgyhoz hozzávágthatsz a ragasztóval teli üvegcsét és varázsolhatsz. A mágia hatására a tárgy odaragad ahhoz, amin éppen áll. Húzd ki a Ragasztóval teli üvegcsét a Kalandlapodról a Felszerelési Tárgyaid közül, majd lapoz vissza a [272](#)-re, és válassz valami mást.

375.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Napékszer, akár nincs, szorult helyzetekben az mit sem segít rajtad. Lapozz vissza a [115](#)-re, és válassz valami mást.

376.

Van-e nálad némi ragasztó? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és amíg a varázslással bajlódsz, megtámadnak a Ragadozó Macskák - vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot és lapozz a [99](#)-re. Ha van nálad egy kis üveg ragasztó, vágd hozzá az egyik Ragadozó Macskához és varázsolj. Ezek a teremtmények azonban láthatatlanok, így a szerencsén múlik, hogy eltaláld-e az egyiket vagy sem. Tedd próbára a SZERENCSEDET! Ha SZERENCSED van, sikerül eltalálnod az egyik közelgő Ragadozó Macskát, és csak hárommal kell megküzdened, ha nincs SZERENCSED, egyet sem találsz el közülük. Most lapozz a [99](#)-re és küzdj meg velük!

377.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy izzó tűzgolyó terem a tenyeredben. A Holdkígyó kissé hátrébb húzódik, é óvatosan szemléli minden mozdulatodat. Gyorsan hozzávágod a tűzgolyót! A Kígyó elugrik előle, de a tűzgolyó eltalálja. Üvöltve nyúlik ki előtted. Lapozz a [62](#)-re.

378.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz és várod a hatást, amely megvéd a mágikus erejű csapdától. Habár itt valami természetfeletti dolog történik, varázslatod mégsem bizonyul elég erősnek ahhoz, hogy megvédjen az itt működő erőktől. Lapozz vissza a [300](#)-ra, és válassz újra.

379.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Tölgyfacsemete-bot? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapozz vissza a [49](#)-re, és válassz újra. Ha van ilyen botod, segítségével mozdulatlanra dermesztheted a révészt, és mindaddig nem engeded, hogy elmozduljon, amíg fizetség nélkül át nem visz a túlpartra. Végül is a révész enged a kérésednek. Lapozz a [110](#)-re.

380.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz és várod a hatást, de nem történik semmi! Ezt a varázslatot csakis zárt szobában lehet alkalmazni, nem pedig nyílt téren. Mialatt várod, hogy varázslatod működjön, az egyik Éjszakai Sólyom csőrével belehasít az arcodba. Vonj le magadtól még 1 ÉLETERŐ pontot! Jobb lett volna, ha kardot rántasz, mielőtt a madarak rád támadnak. Lapozz a [258](#)-ra.

381.

Miközben varázsolsz, az egyik teremtmény a Tükörhöz vágja a buzogányát, erre a Tükör kiesik a kezedből és a földre zuhan. Még a lélegzeted is eláll ijedtedben, de szerencsédre a Tükör nem törik szét, és így a legelső adandó alkalommal felveheted majd. Lapozz a [188](#)-ra.

382.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Aranyhátú Tükör? Ha nincs, varázslatod nem fog működni, és a Szikladémon 3 ÉLETERŐ pont sérülést ejt rajtad, amíg arra vársz, hogy történjen valami. Ha van Aranyhátú Tükröd, tartsd oda a Szikladémon arca elé és varázsolj. A Démon pontos hasonmása jelenik meg melletted, melynek megparancsolod, hogy támadjon rá a valódi Démonra. Lapozz a [268](#)-ra, és vezesd le a harcot. Ne feledd, hogy a hasonmás Démon ÉLETERŐ és ÜGYESSÉG pontjai megegyeznek a valódi Démon pontjaival. Amíg a két Démon egymással harcol, addig te kimaradsz a Fordulókból. Ha a te teremtményed elveszti a harcot, neked kell helyette a Démonnal megküzdened.

383.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy láthatatlan védőmező képződik körülötted, amelyen a Ragadozó Macskák képtelenek áthatolni. Végül feladják a küzdelmet, hogy elérjenek, és elhagyják a terepet. Lapozz a [160](#)-ra.

384.

A varázslat hat. - Egy pillanat - mondja az öreg Elf. - Nem túl gyakran háborgatnak bennünket látogatók. Mit gondoltok, pártfogásunkba vegyük ezt a vendégünket? - A tömeg helyeslően bólint. - Gyere, idegen, gyere, hadd kínáljunk meg egy kis Áfonyalevesvel. Ez az egyik specialitásunk! - Követed a konyhasátorba. Bent a sátorban a szakács eléd teszi a levest. Lapozz a [163](#)-ra.

385.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Apró tűzgolyókat varázsolsz, és a teremtményhez vágod őket. Hiába célzol pontosan, lövedékeid azonnal kihunynak, amint a Vízkígyó testéhez érnek. Lapozz a [172](#)-re, és válassz valami más módszert, amivel végezhetsz ezzel a teremtménnyel.

386.

Habár legyőzted a Sárkánykígyók egyikét, a többi hatnak sikerült megmenekülnie, és most épp a Mampangi Erőd felé röpködnek, hogy hírül vigyék uruknak érkezésedet. Sikerült ugyan idáig eljutnod, s ez nem kis érdem, de mivel nem tudtál végezni az összes Sárkánykígyóval, ez azt jelenti, hogy minden bátorságodra és eszedre szükség lesz utad végső szakaszában. Épp ezért vesztesz 2 ÜGYESSÉG, 1 ÉLETERŐ és 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a [498](#)-ra.

387.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Egy tűzgolyót varázsolsz a tenyeredbe, de miközben azon töröd a fejedet, hogy hová is hajtsd el, rájössz, hogy ez a megoldás túlságosan veszélyes rád nézve. Mivel a Fojtóbokor szorosan köréd tekeredett, képtelenség úgy felgyújtani, hogy közben te ne kapj lángot! Jobb lenne, ha inkább kardot rántanál. Lapozz a [167](#)-re.

388.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Csont karperec? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni - lapozz a [248](#)-ra. Ha van nálad Csont karperec, húzd fel a csuklódra és varázsolj. Varázslatoddal azt az illúziót kelted,

mintha a Kígyóbűvölő kígyói kimásznának a gödörből, erre a férfi furulyáját eldobva utánuk ered. Ez annyi idejét fogja elrabolni, hogy ezalatt nyugodtan körülnézhetsz a gödörben. Persze nagyon óvatosnak kell lenned, hisz a valódi kígyók mind ott vannak a gödörben. Lapozz a [260](#)-ra.

389.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad homok? Ha nincs, nem alkalmazhatod a varázslatot - lapozz vissza a [97](#)-re, és válassz mást. Ha van nálad homok, vágd földhöz, a lábad elé, bármi legyen is ott, és varázsolj. Nem történik semmi. A furcsa alakzat, mely előtted áll, jelenleg nem ér a földhöz, így a futóhomok egyáltalán nem tesz kárt benne. Ha jobban meg akarod vizsgálni ezt a jelenséget - lapozz a [157](#)-re. Ha nem törődsz vele és továbbmész - lapozz [322](#)-re.

390.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy védőöltözet alakul ki körülötted, de az sajnos nem képes kiszabadítani a lábadat. Lapozz vissza a [115](#)-re, és válassz valami mást.

391.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod csak az egyik Kentaurt éri, aki megrázza a fejét és némán néz a többiekre. Most itt a lehetőség a támadásra. Lapozz a [70](#)-re. Az a Kentaur, akit elvarázsoltál (te döntöd el, melyik legyen az), nem vesz részt a harcban és könnyűszerrel megölheted, miután a másik kettővel végeztél.

392.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Csont karperec? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. Még ha van is Csont karpereced, ez a varázslat akkor sem lesz képes legyőzni a Holdkígyót. Akár varázsolsz, akár nem, ez a varázslat nem fog működni, és a Holdkígyó rád támad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, ránts kardot, és lapozz a [45](#)-re.

393.

Hosszú baklandi utad a végéhez közeledik. Miután elhagyod a Vischlami Mocsarakat, a távolban feltűnnek a Zanzunu hegység csúcsai, előbb azonban át kell vágnod Xamenen, hogy eljuss a Mampangi Erdőbe. Vajon tudnak-e itt a jöttödről? A Hét Sárkánykígyó közül hányat öltél meg vagy

ejtettél fogságba, akik ily módon képtelenek érkezésedről tájékoztatni a Főmágust?

Egyet sem?

Egy Sárkánykígyót?

Két Sárkánykígyót?

Három Sárkánykígyót?

Négy Sárkánykígyót?

Öt Sárkánykígyót?

Hat Sárkánykígyót?

Hét Sárkánykígyót?

Lapozz a [496](#)-ra

Lapozz a [386](#)-ra

Lapozz a [479](#)-re

Lapozz a [444](#)-re

Lapozz a [338](#)-ra

Lapozz a [342](#)-re

Lapozz a [435](#)-re

Lapozz a [357](#)-re

394.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Aranyékszer? Ha nincs, ez a varázslatod nem fog működni, és követned kell az Őreg Elfet - lapozz a [151](#)-re. Ha van nálad Aranyékszer - lapozz a [384](#)-re.

395.

Az örvénylő alak ott kavargat körülöttem, és igyekszik megfojtani. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és gyorsan dönts el, mit teszel. Ha kardot rántasz és megpróbálsz legyőzni a teremtményt - lapozz a [261](#)-re. Ha megnézed, mit tehetsz a révészért - lapozz a [21](#)-re. Ha inkább megpróbálsz varázsolni, melyik varázslatod választod?

BUT

[464](#)

TÜK

[419](#)

HAT

[482](#)

FUJ

[350](#)

EME

[363](#)

396.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e Zöldhajú Parókád? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot! Vagy elmenekülsz a Goblinok elől - lapozz a [168](#)-ra, vagy kardot kell rántanod és meg kell vívnod velük - lapozz a [194](#)-re. Ha van Zöldhajú Parókád - lapozz a [410](#)-re.

397.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására láthatatlan erőter veszt körül. A kígyó képtelen ezen áthatolni, és végül továbbkúszik. Most már elhagyhatod ezt a helyet. Lapozz a [309](#)-re.

398.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Gyönggyűrű? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni; nem válsz láthatatlanná, bár azt hiszed, hogy az vagy - lapozz a [74](#)-re, és nézz szembe a Ragadozó Macskákkal, de vonj le magadtól 2 UGYESSÉG pontot a harc időtartamára. Ha van Gyönggyűrűd, varázsolhatsz, és láthatatlanságod leple alatt elhagyhatod a terepet. Lapozz a [271](#)-re.

399.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad néhány apró kavics? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. Ha van, vágd hozzá őket az ajtóhoz, és varázsolj. Amikor nekicsapódnak az ajtónak, hatalmasat robbannak, de az erős ajtóban nem tesznek kárt. Menj vissza a 171-re, és válassz mást.

400.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására iszonyú bűz támad. A Róka beleszimatol a levegőbe, és amint megérzi a bűzt, rémülten felordít. Farkát behúzza menekül. De a szag téged is „orba támad”. Van-e nálad orrdugasz? Ha nincs, a kegyetlen bűztől rosszul leszel, és ezért 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha van, nem történik bajod. Most folytathatod az utadat. Lapozz a [95](#)-re.

401.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Amikor a varázslatod hatni kezd, erős gyanúd támad, hogy a hieroglifák valami csapdát rejtenek - jó lesz távol tartanod magad tőlük. Ha ki akarod nyitni a rejtékajtót - lapozz a [180](#)-ra. Ha egy kicsit körül akarsz itt nézni - lapozz a [101](#)-re. Ha nem érdekel a figyelmeztetés, és mégis elolvasod a hieroglifákat - lapozz a [189](#)-re.

402.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Szenteltvíz, akár nincs, nem sokra mész vele, mert ezzel a vízzel halottakat lehet feltámasztani. Itt pedig még nincs halott! Mindenesetre a Klattabajnokot szörnyen feldühíti, hogy varázsolni próbálsz, és lecsap rád a bunkósbotjával. Az ütés 3 ÉLETERŐ pont sebesülést okoz rajtad. Jobb lesz, ha kardot rántasz. Lapozz a [280](#)-ra.



403.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására iszonyú bűz veszi körül a csónakodat. Sajnos ez a szörnyű szag nincs semmilyen hatással a Repülő Halakra. Van-e nálad orrdugasz? Ha nincs, ez a varázslat a te orrod fogja megtámadni, és ezért 3 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod magadtól. Most pedig ránts kardot, és lapozz a [291](#)-re.

404.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ez a varázslat a szabad ég alatt nem működik. Lapozz vissza a [49](#)-re, és válassz valami mást.

405.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Bambuszfurulya? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. Ha van nálad ilyen furulya, fújj bele és varázsolj. Legnagyobb rémületedre a varázslatod egyáltalán nincs hatással a Sárkánykigyóra, és rád támad. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és ragadd meg a kardodat - lapozz a [45](#)-re.

406.

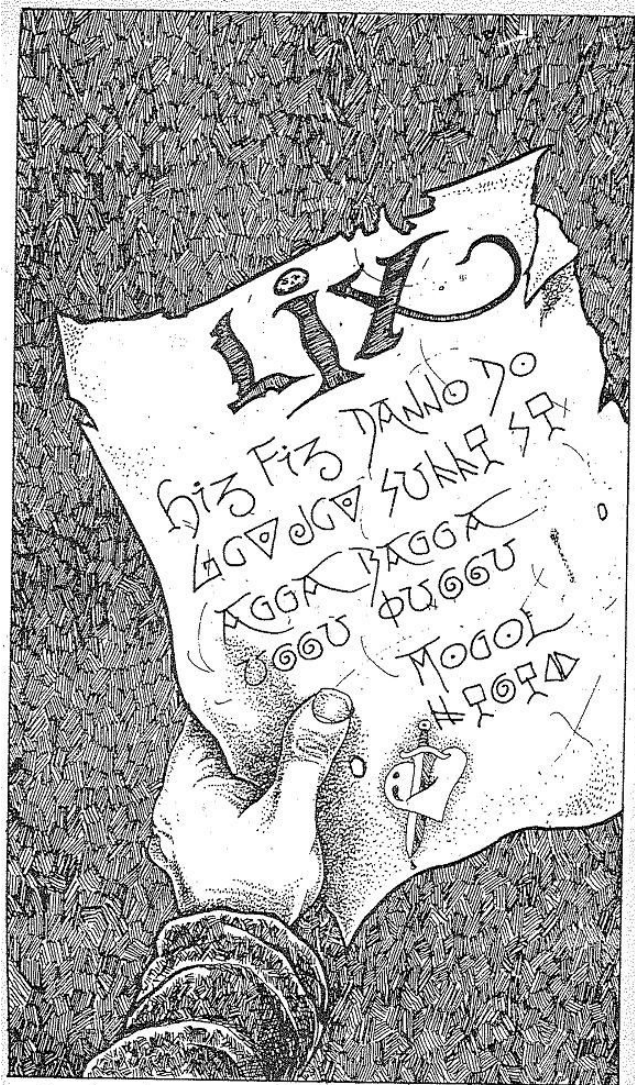
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Akár van nálad Tölgyfacsemete-bot, akár nincs, ez a varázslat teljesen hatástalan lesz. Mivel a meleg egyre fokozódik, vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [236](#)-ra.

407.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy izzó tűzgolyó gördül neki a kis kigyónak. Csak egy lobbanást látsz, és a kigyó eltűnik, csak szénné égett csontváza marad hátra. Most már elmehetsz innen. Lapozz a [309](#)-re.

408.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy vészcsengő szólal meg benned, ami arra int, hogy óvakodj ettől az alaktól. A zenéje ugyanis bűvös zene! Két választásod van: vagy együttműködsz vele, vagy elhagyod ezt a helyet, amilyen gyorsan csak tudod. Ha együttműködsz vele, felajánlhatod neki, hogy megmutatod, mit rejt a hátizsákod - lapozz a [87](#)-re. Ha inkább elhagyod ezt a helyet, megteheted, amennyiben gyorsan kimászol ebből a gödörből, és magára hagyod a fickót - lapozz a [318](#)-ra. Azt is megteheted azonban, hogy egyszerűen meghallgatod a játékát - lapozz a [248](#)-ra.



L

his fiz dano do
AGGAG SUNKR SA
(AGGAG BAGGA
SAGGE PHAGGE
MAGGOL
HAGGOL



409.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, és ujjaddal az ajtó felé mutatva egy villámot lövellsz ki a zárba. Az ajtó megremeg, és hangos reccsenéssel kinyílik. Lapozz a [265](#)-re.

410.

A fejedre teszed a Parókat, varázsolsz, aztán beszélgetni kezdesz a Goblinokkal. Az érthetetlen gagyogás lassan értelmet kap, és csakhamar megérted a szavaikat. Sikerül megtudnod, hogy egy hatalmas Sárkánykígyó elől menekülnek. Úgy vélik, hogy ennek a teremtménynek isteni ereje van; erre elmondod nekik, hogy valószínűleg ez lehet a Főmágus egyik hírnöke. A Goblinok elmesélik neked, hogy egy olyan szent pergamentekercs segítségével próbálták meg elcsalogatni a Sárkánykígyót, amelyet a Snatta erdő egyik boszorkányától kaptak. A baj csak az, hogy képtelenek elolvasni, mi áll abban a tekercsben, és így nem tudják, mitévők legyenek. Megkéred őket, hogy mutassák meg neked ezt a tekercset, erre egyikük előhúzza és átadja neked. A szöveg számodra ismeretlen nyelven íródott, és valószínűleg valami varázsige vagy vers lehet.

Áttanulmányozod az írást, és lassan kezded érteni, mi áll benne. Nézd meg a túldoldalon lévő üzenetet. Elképzelhető, hogy ez egy számot jelöl. Amikor majd találkozol az Időkígyóval, minden valószínűség szerint meghalsz, hacsak nem fejtet meg azt a számot, ahová lapozva majd tudni fogod, mit kell tenned. Ha szembe találsz magad az Időkígyóval, lapozz erre a számra (mi nem fogjuk ezt közölni veled), és, ha jól döntesz, sikerül legyőznöd ezt a teremtményt.

Megköszönöd a Goblinoknak az információt, és megígéred, hogy mindent megteszel, hogy megöld a Sárkánykígyót. Lapozz a [295](#)-re.

411.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy tűzgolyó terem a tenyereden, amit hozzávágsz a Sárkánykígyóhoz. A teremtmény felszisszen, de a golyó lepattan a testéről, és egyáltalán nem tesz kárt benne. Inkább neked kell elugranod, nehogy eltaláljon! Ha kardot rántasz és felmászol a fára - lapozz a [42](#)-re. Ha a támadás valami más módját eszed ki - lapozz a [197](#)-re. Ha otthagysz ezt a teremtményt, ahol van, és távozol - lapozz a [306](#)-ra.

412.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [189](#)-re, és válassz mást.

413.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod megvéd mindennemű mágiával szemben. Sajnos azonban a Holdkígyó támadásában semmi varázslat nincs, és lecsap rád. Vesztesz újabb 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [45](#)-re.



414.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad méhviasz? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és amikor zavarodat látja a Sárkánykígyó, rád támad - vesztesz újabb 3 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [172](#)-re. Ha van nálad méhviasz, kend be vele a fegyveredet és varázsolj. Most lapozz a [172](#)-re. Ha úgy döntesz, hogy megküzdesz ezzel a teremtménnyel, fegyvered most nagyobb kárt tesz benne. Mivel a Kígyó teste vízből van, a szokásos 2 ÉLETERŐ pont helyett 3 ÉLETERŐ pont kárt teszel benne.

415.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására hat hasonmásod jelenik meg. A Medve megáll, és mindegyik hasonmásodat szemügyre veszi, hogy eldöntse, melyiket támadja meg. Végül választ, és legnagyobb rémületre téged szemel ki! Rántsz kardot és küzdj meg vele - lapozz a [139](#)-re.

416.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni, és a Róka rád támad (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, rántsz kardot, és lapozz a [256](#)-ra). Ha van Zöldhajú Parókád, a fejedre teheted és elrebegeted a kapcsolatteremtő varázsigét. Kísérleted azonban hatástalan marad, mert a Róka egyáltalán nem akar veled beszélni, ő csak az ételre tud gondolni. Soron következő táplálékát látja benned. Rántsz kardot, és lapozz a [256](#)-ra.

417.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy mágikus védőfal emelkedik eléd, amelyen semmi nem képes áthatolni. Gyanúd azonban nem igazolódik be. Semmi olyasmi nem történik, ami szükségessé tenné a fal létét. Lapozz vissza a [272](#)-re, és válassz új lehetőséget.

418.

Vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Nincs ilyen varázslat. Lapozz vissza a [236](#)-ra.

419.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e Aranyhátú Tükröd? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. De ha van is nálad ilyen tükör, rémülten tapasztalod, hogy a Levegőkigyónak nincs tükröképe! Lapozz a [395](#)-re.

420.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Fekete Maszk? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni - a Klattaember lecsap rád a bunkósbotjával (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), vissza kell vágnod neki - lapozz a [280](#)-ra. Ha van nálad Fekete Maszk, tartsd az arcod elé és varázsolj! A magas Klattaember ideges lesz, s a következő pillanatban meg már kifejezetten retteg! Sarkon fordul és a többiek piszegeése és füttykoncertje közben bemenekül az egyik kunyhóba. A bámészkodók gyanakodva néznek rád, és úgy döntenek, jobb lesz, ha most távozol innen. Lapozz a [173](#)-ra.

421.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapozz vissza a [97](#)-re, és válassz valami mást. Ha van nálad Zöldhajú Paróka, tedd a fejedre és várj, amíg a varázslatod hatni kezd. Megpróbálsz beszélni a fura alakkal, de semmi különös nem történik. Lapozz vissza a [97](#)-re, és válassz mást.



422.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz az egyik Kentaur ellen. Ránéz az ijára és azonnal ledobja a földre. Másik két társa hatalmas szemeket mereszt rá, ő pedig üresen bámul bele a világba. Megragadod a kínálkozó alkalmat, és támadsz:

<i>Első Kentaur</i>	ÜGYESSÉG 1	ÉLETERŐ 7
<i>Második Kentaur</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6
<i>Harmadik Kentaur</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Egyenként küzdj meg a KENTAUROKKAL. Miután az első kettővel végeztél, a harmadiknak megengedheted, hogy adja meg magát. Ha ezt teszed - lapozz a [35](#)-re. Ha mindhármasjukkal végezni akarsz - lapozz a [154](#)-re.

423.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kristálygömb? Ha nincs, varázslatod nem fog működni, a Ragadozó Macskák rád támadnak, és 3 ÉLETERŐ pont kárt tesznek benned - lapozz a [74](#)-re. Ha van Kristálygömböd, tartsd a magasba és varázsolj. A Kristálygömbben felfedezed önmagad és a feléd közeledő Ragadozó Macskák képmását! Ebből még idejében megtudod, hogy ezek a teremtmények merről támadnak, és így sikerül elkerülnöd őket. Nyugodtan folytathatod az utadat. Lapozz a [271](#)-re.

424.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Nyugtalanul várod varázslatod hatását. Az előtted álló Halálszellem nem annyira csapda, mint inkább csak illúzió. Te azonban veszélyt gyanítasz, mégpedig valami nagy aljasságot. Az előtted álló teremtményt hagyományos fegyverrel támad meg. Lapozz a [32](#)-re.

425.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kerek Papi Sapka? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. Ha van, tedd a fejedre, varázsolj, és várd meg, miféle információt kapsz erről a helyről. Semmiféle ilyen lelki üzenetet nem kapsz. Lapozz vissza a [171](#)-re, és válassz újra.

426.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Épp jókor varázsolsz egy láthatatlan masz-szív falat magad és a támadó Halak közé. A Repülő Halak nekiütköznek a falnak, majd visszahullanak a vízbe. Képtelenek megtámadni. Lapozz a [75-re](#).

427.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Sárga Porral. Közben a Kígyóbűvölő tovább játszik hangszerén Lapozz a [248-ra](#).

428.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Viharkürt? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és a közápor 2 ÉLETERŐ pont sérülést okoz rajtad - lapozz a [30-ra](#). Ha Van Viharkürtöd, segítségével olyan vihart kavarhatsz, mely véleményed szerint elfújja majd előled a köveket. Sajnos a vihar csak egy irányba fúj, és így ez a megoldás nem igazán megfelelő itt. Lapozz a [30-ra](#).

429.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy láthatatlan védőfal emelkedik köréd, és az alázúduló kövek rendre lepattannak róla. A nagyobb szikladaraboktól megremeg ugyan a fal, de az kitart. Nem sokkal később a varázslat megszűnik. Lapozz a [9-re](#).

430.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ Pontot. Miközben varázsolsz, a madarak támadásra készülnek. Amikor azonban varázslatod működni kezd, a madarak röptükben megállnak, mintha utasítást várnának. Megparancsolod neki, hogy repüljenek el délre. Megfordulnak a levegőben, és visszarepülnek a Kikötővárosba. Amikor a varázslat hatása megszűnik, a madarak ismét visszatérnek és újra támadnak. Lapozz a [314-re](#).

431.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kőpor? Ha nincs, hiába próbálsz meg sóbálvánnyá változtatni a Ragadozó Macskákat, varázslatod nem fog működni - vesztesz újabb 3 ÉLETERŐ pontot, mivel egyikük megtámad. Rántsz kardot, és lapozz a [99-re](#). Ha van nálad Kőpor, azzal megpróbálhatsz megbénítani három Ragadozó Macskát. Tedd próbára a SZERENCSED! Ha SZERENCSED van, sikerrel jársz: három láthatatlan lény

köszoborrá változik, és csak a negyedik marad életben, amellyel meg kell küzdened. Ha nincs SZERENCSED, csak az egyik teremtményt sikerült elkapnod, és a másik hárommal kell megküzdened. Ránts kardot, és lapozz a [99](#)-re.

432.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Rézingával. Követed az Öreg Elfet a karaván felé. Lapozz a [151](#)-re.

433.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Tölgyfacsemete bottal. Miközben azon iparkodsz, hogy varázslatod sikerüljön, a Halálszellem feléd csap csontos, hosszú ujjával: Hatalmas pofont kever le neked, és 2 ÉLETERŐ pont veszteség ér emiatt. Gyorsan kardot rántasz. Lapozz a [32](#)-re.

434.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására iszonyú bűz keletkezik körülötted, és egyenesen a teremtmény felé kúszik. Van-e nálad egy pár orrdugasz? Ha nincs, a bűz ledönt a lábadról, és olyan hányingert okoz, hogy azonnal le kell vonnod magadtól 3 ÉLETERŐ pontot. Ha van nálad orrdugasz, gyorsan helyezd el orrodba, és így megmenekülsz a rosszullétől. A bűz sajnos egyáltalán nem száll fel a fán ülő Kígyóhoz. Lapozz vissza a [123](#)-ra, és válassz mást.

435.

Átkeltél Baklandon, és már sikerült legyőznöd a Főmágus hat szolgáját, s ez egy analandi bajnokhoz méltó, igazi hőstett. Az utolsó Sárkánykígyó azonban most épp mestere felé tart, és előbb fog jöttöd hírével Mampangba érni, mint te magad. Mindazonáltal sikered nagy önbizalommal tölt el. ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat most visszaállíthatod a Kezdeti értékre. Ha az utolsó, még életben lévő Sárkánykígyó a Napkígyó - lapozz a [458](#)-ra. Ha nem az - lapozz a [498](#)-ra.



436.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ Pontot. Van-e nálad egy érme? Ha nincs, ez a Varázslatod nem fog működni. Ha van nálad érme, helyezd a csuklódra és varázsolj. Az érme láthatatlan pajzsá alakul. Lapozz a [172](#)-re. Ha majd a Sárkánykígyóval küzdesz, 2 pontot levonhatsz e pajzs miatt a teremtmény támadóerejéből.

437.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására a Medve megáll. Megparancsolod neki, hogy forduljon vissza, amit engedelmesen meg is tesz. Lapozz a [20](#)-ra.

438.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kristálygömb? Ha nincs, vissza kell lapoznod a [115](#)-re, és mást kell választanod. Ha van nálad Kristálygömb, varázslatod sikerül. A Gömbben különböző színek kavarnak, majd amikor kitisztul, egy sziklaormot pillantasz meg benne. Magadat is látod, ezen a helyen! A földön keletkezett hasadékok azonban mintha kezdenének összezáródni, és a sziklaeső is szűnőben van! A környék ismét kezdi visszanyerni eredeti formáját. Vajon mit jelenthet mindez? Pillanatnyilag ez az információ nem sokat mond számodra. Lapozz vissza a [115](#)-re, és válassz mást.

439.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ Pontot. Van-e nálad Csont karperec? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és amíg a varázslással bajlódasz, a teremtmény rád támad - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [188](#)-ra. Ha van nálad Csont karperec, húzd a csuklódra és varázsolj. Most a szemük láttára változol át hatalmas Szarvas Démonná, melynek orrlukaiból lángnyelvek lövellnek feléd. Jól gondoltad - ezek a primitív lények nagyon babonások és átváltozásodat azzal magyarázzák, hogy isteneik elpártoltak tőlük. Megparancsolod nekik, hogy adják át neked a tulajdonukban lévő tárgyakat, és távozzanak. Rettegve teljesítik parancsodat. Lapozz a [251](#)-re.

440.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Amikor varázslatod hatására hatalmasra nősz, a Bogár megáll. Kétszeres ÜGYESSÉG ponttal támadsz rá. Lapozz a [286](#)-ra, és küzdj meg vele.

441.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad valamilyen gyógyital vagy Bodzaszőrp? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni. Ha van, vagy te magad használd fel, vagy ajánld fel a révésznek. Ha te használod fel, ÉLETERŐDET visszaállíthatod a Kezdeti értékre - majd lapozz vissza a [49-re](#), és dönts el, mit teszel. Ha felajánlod az italt a révésznek, ingyen átvissz a túlpartra - lapozz a [110-re](#).

442.

Varázslatod segítségével kitalálod az Öreg Elf gondolatait. Csapdába akar csalni, ha követed. Közlheted vele, hogy mivel ők kereskedők, jobban érdekelheti őket a fizetség Aranyban. Ha azt mondd neki, hogy inkább Élelmet vennél tőle - lapozz a [215-re](#). Ha azt mondd, hogy te is kereskedő vagy, és szeretnéd megnézni, mit tudnak neked felkínálni - lapozz a [315-re](#).

443.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Rézinga? Ha nincs, varázslatod nem fog működni, és a Sárkánykígyó 3 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned; ezt követően kardot kell rántanod, és lapozz az [54-re](#). Ha van nálad Rézinga, lengesd meg a Sárkánykígyó előtt, és varázslatoddal szögezd oda a teremtmény tekintetét az ingasúlyra. Sajnos ez a varázslat nem elég erős ahhoz, hogy megtörje a Sárkánykígyó akaraterejét. Kiüti a kezedből a Rézingát (örökre elveszted ezt a tárgyat), és rád támad. Kardoddal kell megküzdened vele. Lapozz az [54-re](#).

444.

Mivel három Sárkánykígyót sikerült legyőznöd, most már joggal lehetsz büszke önmagadra, amiért ilyen bátran sikerült megakadályoznod őket abban, hogy mesterüket jöttödről értesítsék. Sajnos ez nem elegendő a teljes sikerhez, és a Főherceg sajtáságos módját fogja kieszelni annak, miképp fogadjon. Ezért 1 ÜGYESSÉG pontot le kell vonnod magadtól. Lapozz a [498-ra](#).

445.

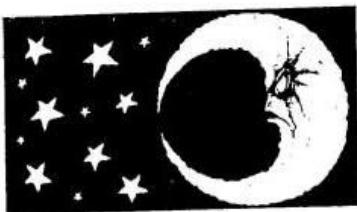
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, és várod a hatást. Közben egy újabb nyílvezzőt röptének ki feléd. Dobj egy kockával. Ha 1-3 között dobsz, 2 ÉLETERŐ pont sebesülést szenvedsz. A Kentaurok ismét megfeszítik ijaikat. Ebben a helyzetben már nincs értelme varázsolni! Jobban teszed, ha gyorsan támadsz. Lapozz a [70-re](#).

446.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Miközben varázsolsz, egy belső hang azt súgja, hogy óvakodj az előtted álló rejtélytől, mert veszélyes, és semmit nem tud felajánlani neked. Ha biztos távolságban maradsz, biztonságban vagy, de ne menj túl közel hozzá. Lapozz a [157](#)-re.

447.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, de nem történik semmi! Ezt a varázslatot nem alkalmazhatod a szabadban, és miközben azon fáradozol, hogy varázslatod működjék, a nyakadba zúdul a rengeteg kő. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [30](#)-ra.



448.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Tölgyfacsemete bot? Ha nincs, a varázslatod nem fog működni, és vissza kell lapoznod a [305](#)-re. Ha van nálad ilyen bot, bénítsd meg vele a Fojtóbokrot arra az időre, amíg kimásozol az ágai közül. Lapozz a [106](#)-ra.



449.

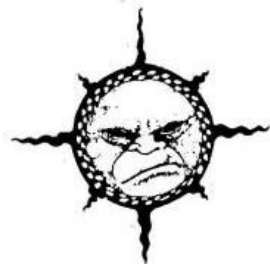
Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Tüzes Víz? Ha nincs, varázslatod nem fog működni, és a Halak megtámadnak (2 ÉLETERŐ pont kárt tesznek benned) lapozz a [291](#)-re. Ha van nálad Tüzes Víz, idd meg és varázsolj. Tested szinte azonnal erővel telik meg, izmaid csak úgy feszülnek. A halak azonban annyian vannak, hogy még ez a különleges erő sem elegendő velük szemben. Lapozz a [291](#)-re, és küzdj meg velük.

450.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Kristálygömbbel. Miközben a varázslással bajlódasz, meghalod a furulyaszót. Lapozz a [248](#)-ra.

451.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad egy kis üveg ragasztó? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni, és további 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mert a Ragadozó Macskák megtámadnak - lapozz a [74](#)-re. Ha van nálad ragasztó, vágd földhöz az üveget, és varázsolj. Minthogy azonban a Ragadozó Macskák láthatatlanok, ezért csakis a szerencsén múlik, hogy közülük néhányan belelépnek-e a ragasztódba, vagy sem. Lapozz a [74](#)-re, és cselekedj a megadott utasítás szerint. Ha akarsz, Tedd próbára SZERENCSED! Ha SZERENCSED van, az egyik támadó belelép a ragasztóba, így egy Ragadozó Macskával kevesebbel kell megküzdened, mint ahányat a kockadobásod jelöl. Ha nincs SZERENCSED, mindegyik Ragadozó Macska elkerüli a ragasztódat.



452.

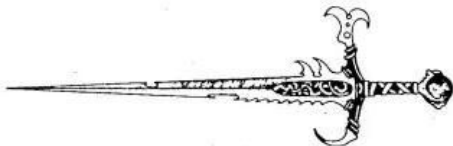
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, és várod a hatást. A csillogó fény ismét megjelenik, és beborítja a teremtményt A Halálszellem a fény hatására a szemed láttára ölt más alakot. Egy izmos, kopaszodó férfi jelenik meg a helyében, aki idegesen mosolyogva néz rád. A Halálszellem csak illúzió volt! Most megküzdhetsz a teremtménnyel.

Kopaszodó Férfi

ÚGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd - lapozz a [143](#)-ra. Ha megkegyelmezel a férfi életének - lapozz a [72](#)-re.



453.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ez a varázslat az ellened támadó teremtményekkel szemben lenne hatásos, de az alázúduló sziklákra nem hat! Lapozz a [30](#)-ra.

454.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására egy láthatatlan pajzs vesz körül, melyen a Ragadozó Macskák képtelenek áttörni. Sértetlenül folytathatod utadat, magad mögött hagyva ezeket a teremtményeket. A varázslat végül is egy tisztáson szűnik meg, ahol nyugodtan megpihenhetsz. Lapozz a [20](#)-ra.





455.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására villám csap ki az ujjbegyedből, és belevágódik a Démonba. Mivel a Démon teste sziklából van, a villám nem tesz kárt benne. Lapozz a [185](#)-re, és válassz újra.

456.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Fekete Maszk? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni, és a teremtmény rád támad, amíg a varázslással vagy elfoglalva - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [188](#)-ra. Ha van nálad Fekete Maszk, tartsd az arcod elé, és varázsolj. A varázslat félelemmel fogja eltölteni a teremtményeket, s ez előnyt jelent majd a számodra a velük való küzdelemben. Lapozz a [188](#)-ra, de vonj le 2 pontot a teremtmények Támadóerejéből arra az időre, amíg félelmük meg nem szűnik.

457.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Nyugodtan varázsolj, és parancsold meg a Klattaembernek, hogy ne mozduljon a helyéről. Sajnos a terved csődöt mond! Ez a varázslat kizárólag a nem intelligens teremtményekre van hatással! Rántsd elő a kardodat, és készülj fel a harcra. Lapozz a [280](#)-ra.

458.

Akár észrevetted, akár nem, a Napkígyót elfogták, és így nem lesz módja a Főherceget jöttödről értesíteni. Lemondhatsz az előző pontnál kiutalt jutalompontokról, és lapozz a [357](#)-re.

459.

Van-e nálad Goblin-fog? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, rántsd elő a kardodat, és lapozz a [194](#)-re. Ha van nálad Goblin-fog, vágj földhöz annyit, ahányat akarsz, és varázsolj (foganként 1 ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól). A földhöz vágott fogak felfegyverzett Goblinokká válnak, és csak a parancsodat várják, hogy támadjanak. A te Goblinjaid ÜGYESSÉGE 5 és ÉLETEREJE 5. Lapozz a [194](#)-re, és kezdődjék a harc! Az ellenfelek egyenként küzdenek meg egymással a szokásos módon mindaddig, amíg csak ez lehetséges, de ha a te Goblinjaid elfogynak, a Mocsári Goblinok téged fognak megtámadni.

460.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Rámutsz a teremtményre, és varázsolsz: ujjbegyedből egy villám pattan ki, és egyenesen a teremtmény felé tart. Ez a lény azonban szinte teljesen egybefonódik a fa ágaival, így nem tudod pontosan megcélózni, és villámodat felfogják az ágak. Lapozz vissza a [123](#)-ra, és válassz mást.

461.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e Zöldhajú Parókád? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni - ránts elő a kardodat, és lapozz az [52](#)-re. Ha van Zöldhajú Parókád, a fejedre teheted, és varázsolhatsz. Odakiáltasz a kicsiny kígyónak, mire az megáll. - Kétlábú barom! - sziszegi. - Felébresztettél. Menj az utamból, mert megmarlak! - Közlöd vele, hogy nem akarsz bántani. - Hagyj békén! - parancsolja. Mit teszel? Békén hagyod, rátámadsz vagy varázsolsz ellene? Lapozz vissza a [23](#)-ra, és válassz újra.

462.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Igen körülményesen varázsolsz, mert veszélyes helyzetnek vagy kitéve. Úgy irányítod a villámot, hogy a lábaddal egész közel hasítson bele a földbe. Terved sikerrel jár! Lábad végre kiszabadul. Lapozz a [307](#)-re.

463.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Tölgyfacsemete bottal. Amíg arra vársz, hogy varázslatod működjön, két Éjszakai Sólyom rád támad, és éles csőrével végighasítja a bőrödét. Vesztesz újabb 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [258](#)-ra.

464.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ez a varázslat működne, de nem itt, mert a Levegőkígyónál nincs fegyver. Lapozz a [395](#)-re.

465.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad gyógyital vagy Bodzaszőrp? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni - lapozz vissza a [272](#)-re, és válassz mást. Ha van nálad bármelyik italból, fogyassz el egy adaggal és varázsolj. A gyógyító varázslat percek alatt hatni kezd, és ismét új erőre kapsz. ÉLETERŐ pontjaidat állítsd vissza a Kezdeti értékre. Lapozz vissza a [272](#)-re, és válassz mást.

466.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad némi Sárga Por? Ha nincs, a varázslatod nem fog működni. Ha van nálad Sárga Por, szippants belőle egy keveset, és varázsolj. Sajnos a Fojtóbokor túl szorosan fog. Bár a por hatására mozgásod a sokszorosára gyorsult fel, mégsem vagy képes kiszabadulni. Lapozz a [305](#)-re.

467.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kristálygömb? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és kardot kell rántanod - de a Ragadozó Macskák azonnal támadnak (vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [99](#)-re). Ha van nálad Kristálygömb, varázsolhatsz vele, és megtekintheted benne a jövődet. Amikor belenézel a Gömbbe, magadat látod benne a Ragadozó Macskákkal, és azt is látod, hogy azok honnan jönnek. Mivel ezt megtudtad, most könnyűszerrel elkerülheted őket. Lapozz a [41](#)-re.

468.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, de nem történik semmi. Ezt a varázslatot csak zárt helyiségben alkalmazhatod, itt teljesen hatástalan. Időközben a Róka rád veti magát és megtámad: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kardot kell rántanod, és meg kell küzdened vele. Lapozz a [256](#)-ra.

469.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására az ajtó kinyílik. Lapozz a [265](#)-re.

470.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Rézingával. Miközben azon igyekszel, hogy varázslatod működjön, a Halálszellem feléd lendíti csontos kezét, és egy hatalmas pofont kever le. Jobban tetted volna, ha kardot rántasz. Lapozz a [32](#)-re.



471.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Ékkövekkel díszített Medál? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és a Sárkánykígyó 3 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned - lapozz az [54](#)-re, és fegyvereddel küzdj meg vele. Ha van nálad Ékkövekkel díszített Medál, akaszd a nyakadba, amikor a Sárkánykígyó rád támad. Varázslatod hatására fölemelkedsz a levegőbe, és a Kígyót is magaddal húzod. Lapozz a [127](#)-re.

472.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Kerek Papi Sapka? Ha nincs, varázslatod nem fog működni - kövesd az Elfet, és lapozz a [151](#)-re. Ha van nálad ilyen sapka - lapozz a [442](#)-re.

473.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad némi homok? Ha nincs, ez a varázslat nem fog működni, és amíg a varázslással bajlódasz, a Sárkánykígyó megtámad, és 3 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned - lapozz a [172](#)-re. Ha van nálad homok, ez a varázslat akkor sem lesz igazán hasznos. Mivel a Sárkánykígyó teste vízből van, a futóhomok nem tudja törbe csalni, még akkor sem, ha valahogy sikerülne kettőjüket összehoznod egymással. Csak elpazaroltad a drága homokot - lapozz a [172](#)-re.

474.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Viharkürt? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - rántsd elő a kardodat, és mássz fel a fára. Lapozz a [42](#)-re. Ha van nálad Viharkürt, iszonyatosan erős vihart varázsolhatsz vele. Most fegyvereddel megküzdhetsz a Tűzkígyóval (lapozza [42](#)-re). Miközben harcolsz vele, tüze nem tesz kárt benned, és (csak ennek a csatának az időtartamára) 2 ponttal növelheted az ÜGYESSÉGEDET. Máskülönben hagyd faképnél a teremtményt - lapozz a [306](#)-ra.

475.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Óriás-fog? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és amíg a varázslással bajlódasz, az egyik teremtmény lecsap rád - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a [188](#)-ra. Ha van nálad Óriás-fog, vágd földhöz. Éppen varázsolni akarnál, amikor az egyik teremtmény felkapja a fogat a földről és zsebre vágja! Úgy látszik, valami értékes tárgynak hitte. Rántsd elő a kardodat, és lapozz a [188](#)-ra.

476.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, és várod a hatást, de semmi sem történik. Varázslatod arra jó, hogy bezárt ajtókat nyisson ki! Időközben az egyik Kentaur egy újabb nyílvesztőt lő ki feléd. Dobj egy kockával. Ha 1-3-at dobsz, a nyílvesztő eltalál, és 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned. Azaz egyetlen megoldás számodra, ha addig támadsz rájuk, amíg „újrátöltik” íjkaikat. Lapozz a [70](#)-re.

477.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e Aranytallérod? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és az alázúduló kövek 2 ÉLETERŐ pont sérülést ejtenek rajtad, majd ezt követően lapozz a [30](#)-ra. Ha van Aranytallérod, varázsolhatsz vele egy védőpajzsot, mely megóv a közáportól. Lapozz a [30](#)-ra. Ezt a védőpajzsot alkalmazva nem vesztesz egyetlen ÉLETERŐ pontot sem.

478.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Egy halom kincset varázsolsz, de a Szikladémon nem is törődik vele. Kezével megragadja a melledet. Újabb 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Lapozz a [185](#)-re, és válassz újra.



479.

Túljutottál egy veszélyes útszakaszon: átvágtál Bakland zord vidékén, de a Főmágus két szolgáját sikerült csak legyőznöd. A többi öt Sárkánykígyó jelenleg épp Mampang felé tart, hogy jöttödről értesítse urát. Mivel utad következő szakasza lesz a legveszélyesebb, ezért vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot. Lapozz most a [498](#)-ra.

480.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Ékkövekkel díszített Medál? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapozz vissza a [49](#)-re, és válassz mást. Ha van nálad ilyen Medál, tedd a nyakadba, és varázsolj. Varázslatod hatására a révész tekintete megenyhül. - Ugyan, felejtsd el a pénzt - mondja. - Különbén sem tudnám itt mire költeni. Várj meg, rögtön hozom a csónakot. Átevezek veled, hogy ne menj egyedül. - Lapozz a [110](#)-re.

481.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Tölgyfacsemete bot? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - egy lezúduló szikla a karodat éri (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), és lapozz a [135](#)-re. Ha van nálad ilyen bot, varázsolhatsz vele. Varázslatod hatására a sziklák és a kövek mozdulatlanra dermednek a levegőben. Lapozz a [9](#)-re.

482.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására hat pontos hasonmásod jelenik meg előtted. Abban reménykedsz, hogy illúzióvarázslatod megzavarja majd a Levegőkígyót, de sajnos igyekezeted hiábavalónak bizonyul. Hat hasonmásoddal együtt alig férték el a szűk csónakban, így a Levegőkígyó az arcotokhoz egészen közel kavarog. Köhögésed elárulja, melyik a valódi éned. Lapozz a [395](#)-re.

483.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad homok? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot. Ha van, akkor sem méssz vele sokra, hisz az Éjszakai Sólymok nem nagyon szoktak futóhomokba veszni. Miközben a varázslással vagy elfoglalva, két madár alászáll a magasból, és éles csőrével felhasítja a bőrödet! Újabb 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Lapozz a [258](#)-re.

484.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad apró kavics? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, és fegyvereddel kell megvívnod a Goblinokkal - lapozz a [194](#)-re. Ha van nálad apró kavics, varázslatoddal halálos lövedékké változtathatod. A Goblinok nagyon közel vannak, tehát nem vétheted el őket. Az összeset megölheted, és utána átkutathatod a holttestüket - lapozz a [277](#)-re.

485.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázsolsz, de a Medve egyre csak közeledik feléd. Meglendíti a mancsát, és 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz a karodban. Ez a varázslat csak azokat a teremtményeket teszi lomhává, ügyetlenné, amelyek valamilyen tárgyat tartanak a kezükben - de egy fegyvertelenül támadó Medvére nincs hatással. Rántsd elő a kardodat, és lapozz a [139](#)-re.

486.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, Varázslatod hatására láthatatlan erőter vesz körül, amelyen semmi sem hatolhat át. Sajnos ez az erőter nem képes megakadályozni azt, hogy ne érezd a lábadhoz közeli sziklák perzselő melegét. Lapozz a [236](#)-ra.

487.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Miután varázssoltál, a Halálszellem megáll és a fejét ingatja. Némán rád néz, majd feltekint az égre. Most rajtad a sor, hogy támadj. Rántsz kardot, és küzdj meg vele. Zavarodottságában most kissé gyengébb.

Halálszellem

ÜGYESSÉG 5

ÉLETERŐ 9

Minden Fordulóban egy kockával kell dobnod. Ha 1-4-et dobsz, ez azt jelenti, hogy még a következő Fordulóban is zavarodott leszel. Ha 5-öt dobsz, ez azt jelenti, hogy a következő Fordulóban visszatér normális állapotába (ÜGYESSÉGE 9 és ÉLETEREJE 9). Ha 6-ot dobsz, ez azt jelenti, hogy a következő Fordulóban visszatér normális állapotába, és csontos ujjával plusz 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned. Ha életben hagyod - lapozz a [205](#)-re. Ha ÉLETEREJÉT 3-ra vagy ennél kevesebbre csökkentet, vagy végzel vele - lapozz a [326](#)-ra.

488.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Miközben varázssolsz, ujjaddal a teremtmény felé mutatsz, és fényes villámot lövellsz ki rá. A villám ujjbegyedből egyenesen a teremtmény testébe csapódik. A Bogár felüvölt, amikor a villám belécsap, de ahelyett, hogy megölné, csak felbőszíti. Kemény páncélteste nem sérül meg - az állat viszont igen dühös. Lapozz a [286](#)-ra, és küzdj meg a Baddu-Bogárral, de az első Forduló után 4 ponttal növel a Bogár Támadóerejét, mert igen vadul támad.



489.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad kavics? Ha nincs, felkaphatsz egyet a földről és varázsolhatsz vele. Ha eldobod ezt a kavicsot, varázslatod hatására robban, amint hozzáér valamihez. Vágd hozzá bármihez, amihez akarod, majd lapozz vissza a [272](#)-re, és dönts el, mit teszel.

490.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad Zöldhajú Paróka? Ha nincs, nem alkalmazhatod ezt a varázslatot - lapozz vissza a [97](#)-re, és válassz mást. Ha van nálad ilyen Paróka, tedd a fejedre és varázsolj. Megpróbálsz beszélni a forgószeleszerű titokzatos valamivel, de az nem válaszol semmit. Lehet, hogy nem hallja, amit mondasz. Lapozz a [157](#)-re.

491.

Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Bár ez a varázslat a kisebb testű teremtmények esetében jól működik, ereje sajnos nem elegendő ahhoz, hogy elbánnjon ezzel a hatalmas Sárkánykígyóval. Gyorsan lapozz vissza a [263](#)-ra, és válassz más varázslatot.

492.

Varázsolsz, és közben belenézel, a Kristálygömbbe. A gömbben egy sötét, föld alatti barlangot látsz, ahol egy asztal mellett egy széken ember-szerű alak ül, és a tiédhez hasonló Kristálygömbbe mered! Valami kavargó abban a másik Gömbben, de nem tudod megállapítani, pontosan miféle alakzatokat látsz. Mit jelent ez? Lapozz vissza a [171](#)-re, és dönts el, mit teszel.

493.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Védőpajzsot varázsolsz magad köré. A teremtmény rád támad és - egyszerűen keresztülvág láthatatlan pajzsodon! Új tervet kell gyorsan kidolgoznod. Lapozz a [172](#)-re.



494.

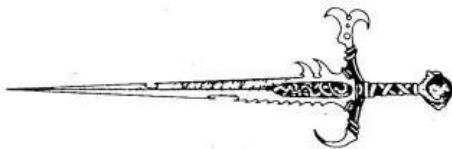
Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Varázslatod hatására a közeli szikla kis halom Aranytallérrá változik. Várod, hogy a Klattaemberek észrevegyék. Észre is veszik, de egyáltalán nem érdekli őket! Jobban izgatja a képzeletüket a harc lehetősége, mint az előttük felhalmozott Arany. Varázslatod késlelteti a küzdelmet, és ezért a Klattabajnok dühbe gurul. Meglendíti a bunkósbotját, és jókorát vág vele a melledre. 2 ÉLETERŐ pont sérülést szenvedsz. Most pedig jobb lesz, ha kardot rántasz és - lapozz a [280](#)-ra.

495.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nem alkalmazhatod ezt a varázslatot, mert nem rendelkezel az ehhez szükséges Kőporral. Az egyik Kentaur egy újabb nyílvesszőt lő ki rád. Dobj egy kockával. Ha 1-3 között dobsz, a Kentaur eltalál, és 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned. Gyengécskére sikerült varázslásod után fegyvereddel kell rájuk vetned magad. De siess! Íjait már is „újrátöltik”! Lapozz a [70](#)-re.

496.

Jelenleg mind a Hét Sárkánykígyó a Főherceg erődjébe tart, hogy urát jöttödről értesítse. Az előkészületek arra vallanak, hogy célodat sose éred el. Sikerült ugyan túlélned a kakhabadi hosszú utat, de itt, Mampangban rengeteg veszély leselkedik rád, s ezért le kell vonnod magadtól 2 ÜGYESSÉG, 2 ÉLETERŐ és 3 SZERENCSE pontot. Lapozz a [498](#)-ra.



497.

Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Van-e nálad ragasztó? Ha nincs, a Róka viczorogva rád veti magát, és 2 ÉLETERŐ pont kárt tesz benned - rántsd elő a kardodat, és lapozz a [256](#)-ra. Ha van nálad egy üvegcsé ragasztó, vágd földhöz a Róka lábánál. A Róka lehajol, hogy megszagolja, s ekkor te gyorsan varázsolsz. Amint az állat orra hozzáér a ragasztóhoz, az megköt, és a Róka orra a földhöz ragad. Most már folytathatod az utadat. Lapozz a [95](#)-re.



498.

Megkönnyebbülsz, amikor végre ismét szilárd talajt érzel a lábad alatt. Megállsz, és a távoli utat kémleled. Vándorlásaid utolsó szakasza vár rád: a Zanzunu csúcsok megmászása, fel egészen a Mampangi Erődig. Most Alsó Xamen tövében állsz. Jócskán kapaszkodnod kell ugyan majd fölfelé, de minimális veszéllyel kell számolnod, hiszen Xamen sziklacsúcsait kizárólag Madáremberek lakják. Nemsokára feltűnik majd előtted a Mampangi Erőd...

Órákon át mész felfelé, amíg csak alkonyodni nem kezd. Amikor a nap éppen lebukni készül a Zanzunu hegyek mögött, kihunyó sugarai olyasmit világítanak meg, amit életed végéig nem fogsz elfelejteni...

A napnyugta árnyaiban kirajzolódnak előtted az Erőd félelmetes körvonalai. Életedben most látod először az Erőd szörnyűséges magas tornyait. Egy dolog biztos: küldetésednek minden kétséget kizáróan ez lesz a legveszedelmesebb szakasza, amikor majd belépsz a Mampangi Erődbe...



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 varázssolsz, 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	Védelfező erőteret képez	4
TIV	Lehetővé teszi a teremtmények irányítását	4
BUT	A teremtményeket különösen esetlenné teszi	4
MEL	Tűzgolyót varázsol, mellyel megcélozható 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 fűzfingos helyzetekbe kerülés. 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 egyszerűsített a leghatásosabb varázslatot kiválasztanod.

Olvasd végig még egyszer a fenti listát, majd takard le a keziddel 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. Összeállítasukban, a megadott lehetőségekben és a kódokban bizonyos logika is szerepet játszik. Erre azonban magadnak kell majd rájönnöd. 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 erőter engedelmeskedik létrehozója akaratának, aki engedélyezheti ennek az erőternek 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!

ARA 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 óatosan 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 elrekesztelve, 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 mozdit el stb. Az Óriás eltűnik, amint a feladatát teljesítette.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

GUM

Ehhez a varázslathoz egy fiola 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 kijáráshoz, 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 varázsitatok bárkit vagy bármilyen sérült teremtményt képesek meggyógyítani, ha azok az italt megisszák. A varázsló önmagán is alkalmazhatja ezt a varázsitalt - 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, ezüstérméket, 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 megvédehetjük 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 ennél fogva 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 elhajtjuk őket. Bármilyen 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 szórunk 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 előnthez 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 készítetjük. 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 itatra 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 percekben belül kővé válik. Előbb lelassulnak a mozdulatai, majd megmerevedik és elszürkül, a teste pillanatok alatt szürke közsoborrá 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 polcról 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 röpköthetünk fel a levegőbe, amilyen magasra csak akarunk, és addig maradhatunk ott, ameddig kedvünk tartja.

ÁRA 1 ÉLETERŐ pont

ELT

Ehhez a varázslathoz egy Gyönggyűrré van szükségünk. Amíg ez a gyűrű az ujjunkon van, bármely értelmes lény számára láthatatlanná válik. 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 varázsolunk. 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, kétfejű 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 throbani 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 e 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
Alföldi Nyomda 7841.66-14-2 Debrecen, 1992
Felelős vezető György Géza
Felelős szerkesztő Németh Margit
Műszaki szerkesztő Horváth Márta
Kiadványszám 92 ◦ Megjelent 11,3 (A/5) ív
terjedelemben, Plantin betűtípusból szedve
ISBN 963 7485 66 x
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

Kakhabad zord vidékén át, millió veszéllyel dacolva,
félelmetes teremtményekkel csatázva haladsz Mam-
pang felé, hogy visszaszerezd a Főmágustól a Kirá-
lyok Koronáját. Rettegett ellenfelekkel kerülsz szem-
be: a Hét Sárkánykígyó les rád, és szélesebben repül
előtted, hogy időben figyelmeztesse érkezésedre gon-
nosz urát. Vajon meg tudod-e ölni őket, mielőtt
Mampangba érnek, vagy ők győznek le téged? Erő-
dön, ügyességeden, szerencsédén és varázstudomá-
nyodon múlik, hogy sikerrel jársz-e kalandos uta-
don...

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



A sorozatban megjelent:
A Shamutandi dombok
Kharé - A Csapdák Kikötővárosa
Hét Sárkánykígyó

Előkészületben:
A Királyok Koronája

A négy könyv külön-külön és együtt is játszható!