



A VARÁZSLÁTOK Könyve

Kulcs a Varázsláshoz! -
a Kaland, Játék, Varázslat
négy kötetéhez

STEVE JACKSON



STEVE
JACKSON

A

VÁRÁZSLÁTOK
Könyve

Zagor.hu

A mű eredeti címe:
The Sorcery Spell Book

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

John Blanche illusztrációival

Fordította:
Varsányi Mária

Elrendezés és kiegészítés:
runner

Borító illusztráció:
John Blanche

Borító szerkesztés:
runner

Copyright © Steve Jackson, 1983
Illustrations and cover copyright © John Blanche, 1983
Hungarian translation Varsányi Mária, 1992
Hungarian ∞ Zagor.hu, 2010

Előszó

A Kaland – Játék – Varázslat egy fantáziakaland, melynek *te* vagy a főhőse. Kakhabad földjén játszódik, küldetésed célja pedig Mampang Erődje, ahonnan az ellopott Királyok Koronáját kell visszaszerezned. Harcosként (egyszerű játék) vagy varázslóként (továbbfejlesztett játék) kell eldöntened, merre indulsz, milyen teremtményekkel, trükkökkel és csapdákkal találod szembe magad.

A Kaland – Játék – Varázslat kaland négy kötetes. Először át kell kelned a Shamutanti Dombokon, majd, miután egy rövid időt töltesz Kharé kikötővárosában, át kell vágnod Baklandon, hogy végül a Zanzunu Csúcsoknál rálelj a Mampang Erődre.

Sikered nagyban függ harcosi vagy varázslói ügyességeden. Ha a mágiát használod fegyverednek, úgy ebben a könyvben megled Analand varázslóinak mágiáját. Ezek egy részét meg kell tanulnod – ahogy egy valódi varázslónak is –, és minél többet jegyzel meg közülük, annál sikerebben teljesítheted kalandjaidat.

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.*

Eppen ezért, mielőtt kipróbálnád varázserődet, 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, is természetesen könnyebb dolgod lesz, ha minél több varázslatot fogsz ismerni.

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

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

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

Mielőtt kalandodba belevágnál, annyi ideig tanulmányozhatsz *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	Védőmező erőteret képez	4
TIV	Lehetővé teszi a teremtmények irányítását	4
BUT	A teremtményeket különösen esetlenné teszi	4
MEL	Tűzgolyót varázsol, mellyel megcélózható az ellenség	4
FAL	Falat képez, mely megvéd bármilyen tárgytól vagy teremtménytől	4

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

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

Miként használjuk a varázslatokat?

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

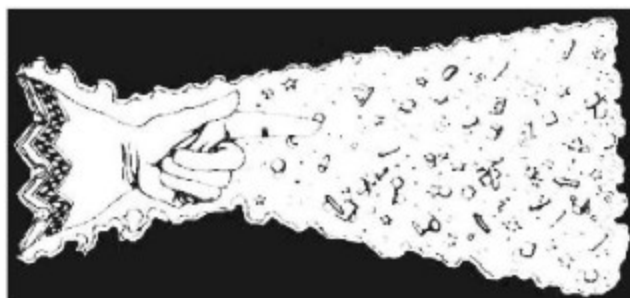
Amint a hat alapvarázslatot elsajátítod, azonnal belekezdhetsz a játékba. Segítségükkel túljuthatsz minden nehézségen, de ne feledd, ezek a varázslatok drágák (sok ÉLETERŐ pont az áruk), épp ezért gyakran fogsz rászorulni arra, hogy – főleg a gyengébb teremtmények ellen – kardvívó tudásodra hagyatkozz, 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!

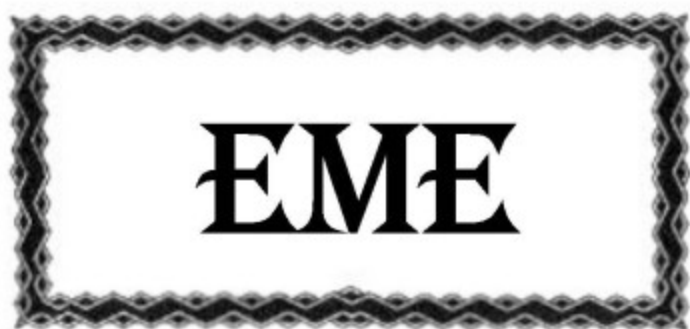
A *Varázslatok Könyvében* szereplő varázslatok közül nem mindegyiket használhatod ebben a játékban.

Csakhamar magad is rájössz majd a varázslatok értelmére. Összeállításukban, a megadott lehetőségekben és a kódokban bizonyos logika is szerepet játszik. Erre azonban magadnak kell majd rájőnnöd. Minél nagyobb gyakorlatra teszel szert, annál ügyesebben fogsz varázsolni. Mindez része a varázslás művészetének!



A
VARÁZSLATOK





Rendkívül hatásos varázslat; segítségével villámot lövellhetünk ki a kezünkből 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 valószínű védőgyűrűt von-hatunk 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 teremtetten igen erős erőteret engedelmessé teszi lét-rehozója akaratának, aki engedélyezheti ennek az erőternek akár egy, akár több irányba történő áthatolását.

Ára 4 ÉLETERŐ pont







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

Ára 4 ÉLETERŐ pont





TIV

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

Ára 4 ÉLETERŐ pont





BUT

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

Ára 4 ÉLETERŐ pont





NÖV

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

Ára 2 ÉLETERŐ pont







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







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

Ára 2 ÉLETERŐ pont





PÉL

Ehhez a varázslathoz méhviaszra van szükség. Ha ezzel a viasszal kenjük be azokat a fegyvereket, amelyeknek éle van (kardot, baltát, tőrt stb.), azok borotva-élesek 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







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 ropyja. 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 megbüvöljük, 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 GOBLINONKÉNT 1 ÉLETERŐ pont







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 ellen-séggel, nehéz tárgyakat mozdit el stb. Az Óriás eltűnik, amint a feladatát teljesítette.

Ára 1 ÉLETERŐ pont



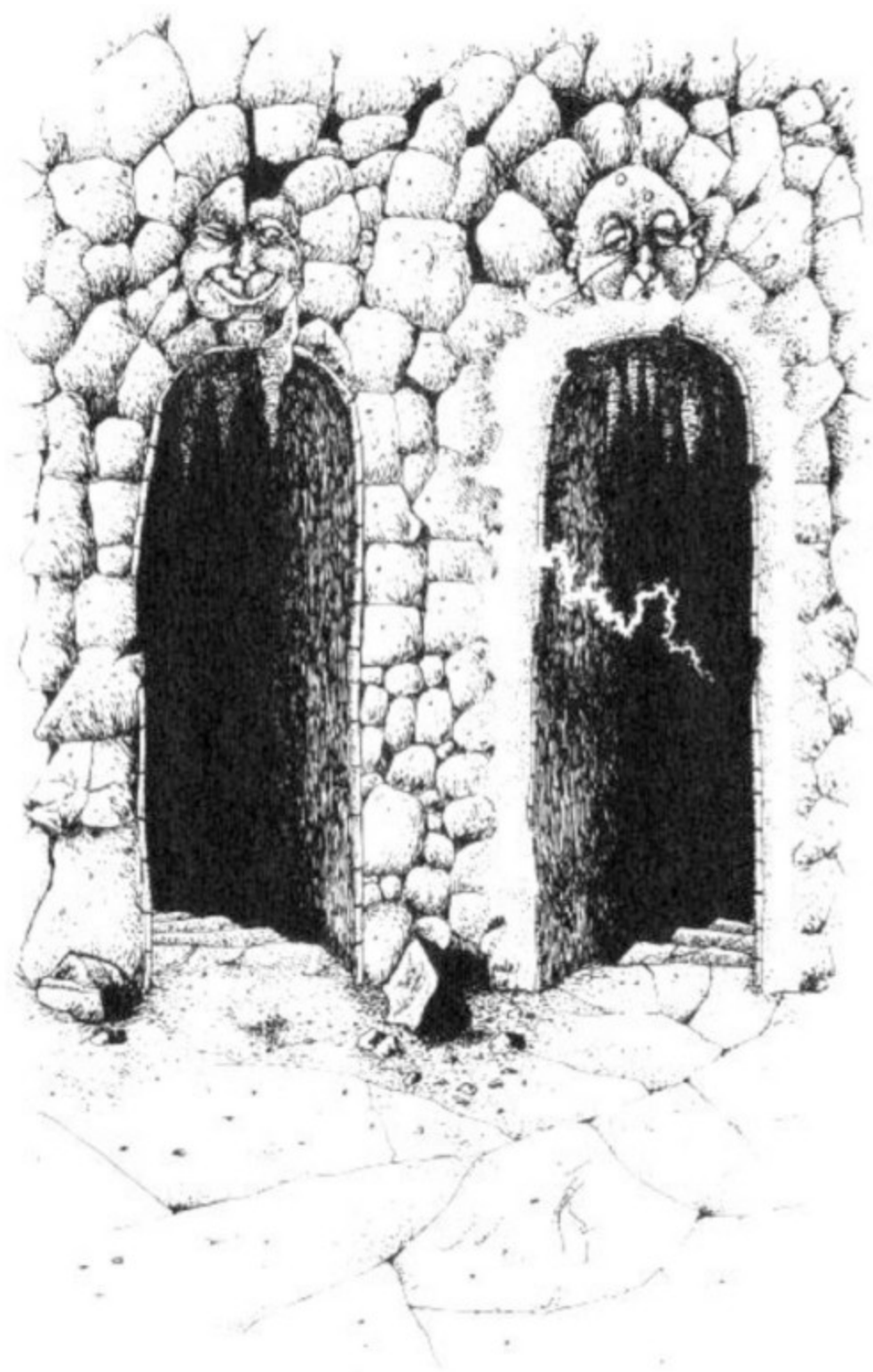




Ehhez a varázslathoz egy fiola ragasztóra van szükség, amely rendkívül gyorsan, pillanatok alatt mindent ragaszt. Ha ezt a varázslatot alkalmazzuk, bármely teremtményt képesek leszünk odaragasztani a földhöz vagy a falhoz, mégpedig oly módon, hogy például a lába elé hajítjuk a ragasztóval teli fiolát, vagy azt egy résnyin nyitott ajtó tetejére helyezzük, ahonnan az a kiszemelt áldozat fejére esik, ha az ajtót kinyitják.

Ára 1 ÉLETERŐ pont







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

Ára 2 ÉLETERŐ pont





DOK

E varázslat segítségével óhajunknak megfelelően a birtokunkban lévő varázsitalok 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







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

Ára 2 ÉLETERŐ pont







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



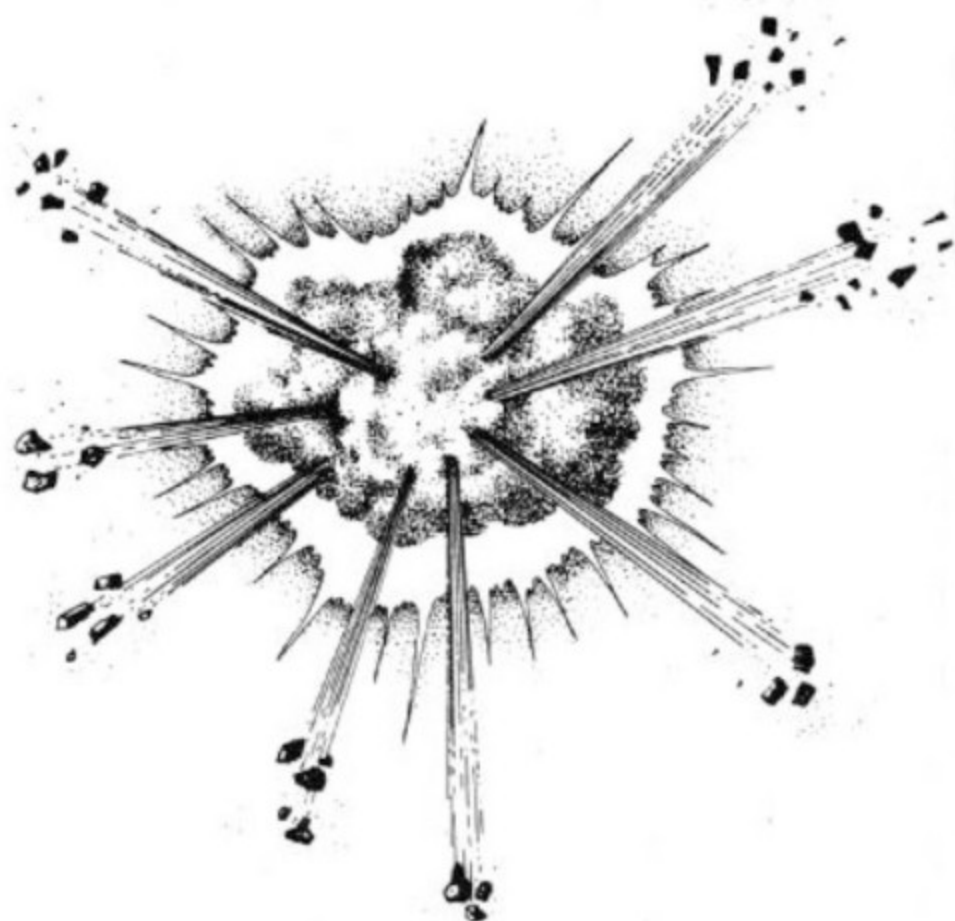




Ezzel a varázslattal megvédhetjük magunkat a legtöbb ellenséges varázslattal szemben. Gyorsan kell ilyenkor varázsolnunk, még mielőtt a támadó varázslat megfoganna. Egyszerűen közömbösítjük az ellenséges varázslatot, mely nem tud ránk hatni, és eltűnik. Ez a varázslat ennél fogva igen hatásos védőfegyver,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

Ára 2 ÉLETERŐ pont







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

Ára 1 ÉLETERŐ pont







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

Ára 2 ÉLETERŐ pont







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 erőnktől futóhomokká válnak. Bárki belelép, azt a futóhomok elnyeli.

Ára 1 ÉLETERŐ pont





BÚZ

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

Ára 1 ÉLETERŐ pont





TÆL

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







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 előnthes 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 1 ÉLETERŐ pont







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 varázslás-kor 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







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

Ára 1 ÉLETERŐ pont





POR

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

Ára 1 ÉLETERŐ pont







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

Ára 1 ÉLETERŐ pont





FÚJ

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

Ára 1 ÉLETERŐ pont







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







Ez a varázslat kizárólag élőlényekre hat. Elálmosodnak és percek alatt 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



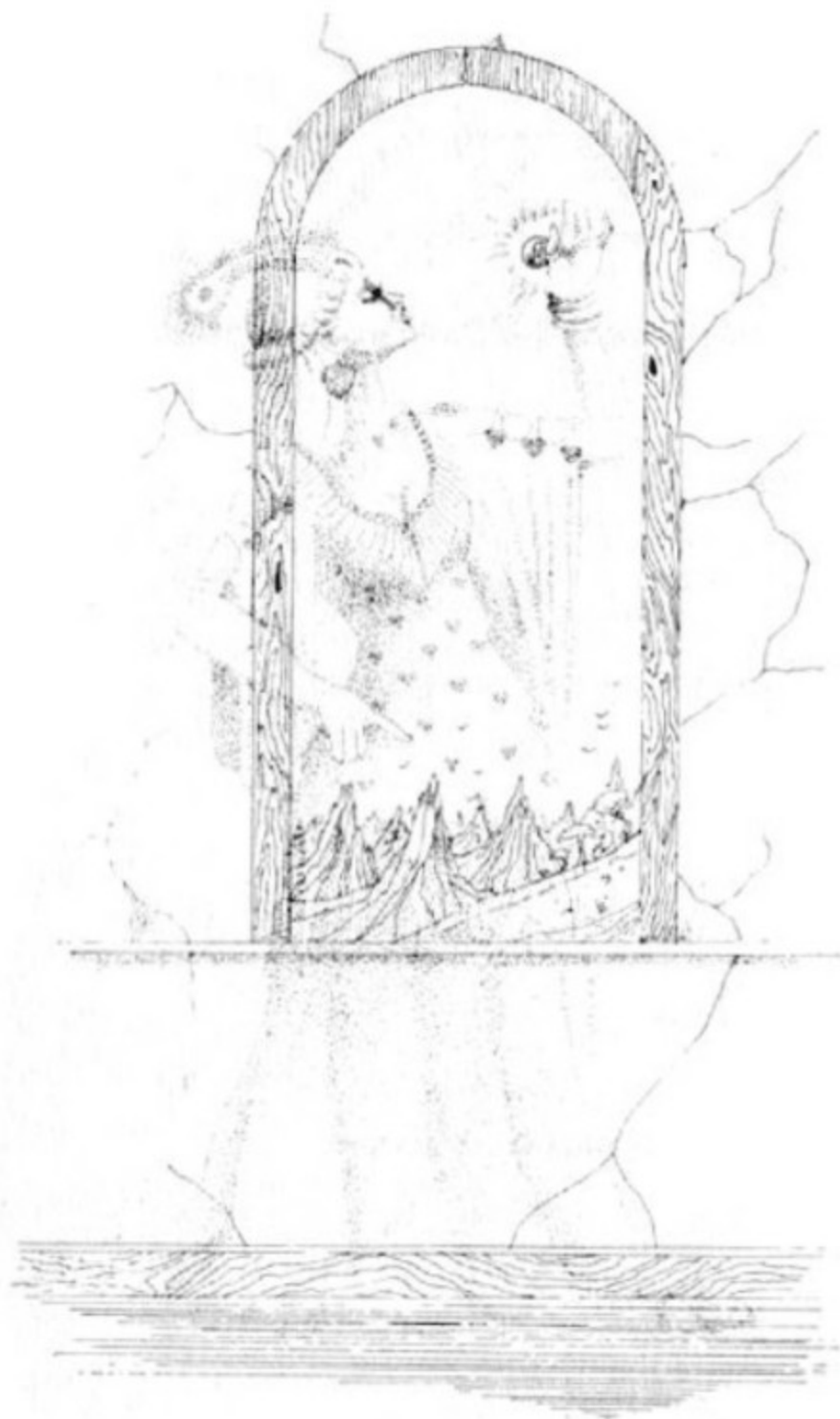




Ehhez a varázslathoz egy Ékszerberakásos Medálra van szükségünk, melynek segítségével olyan magasra röpködhetünk fel a levegőbe, amilyen magasra csak akarunk, és addig maradhatunk ott, ameddig kedvünk tartja.

Ára 1 ÉLETERŐ pont



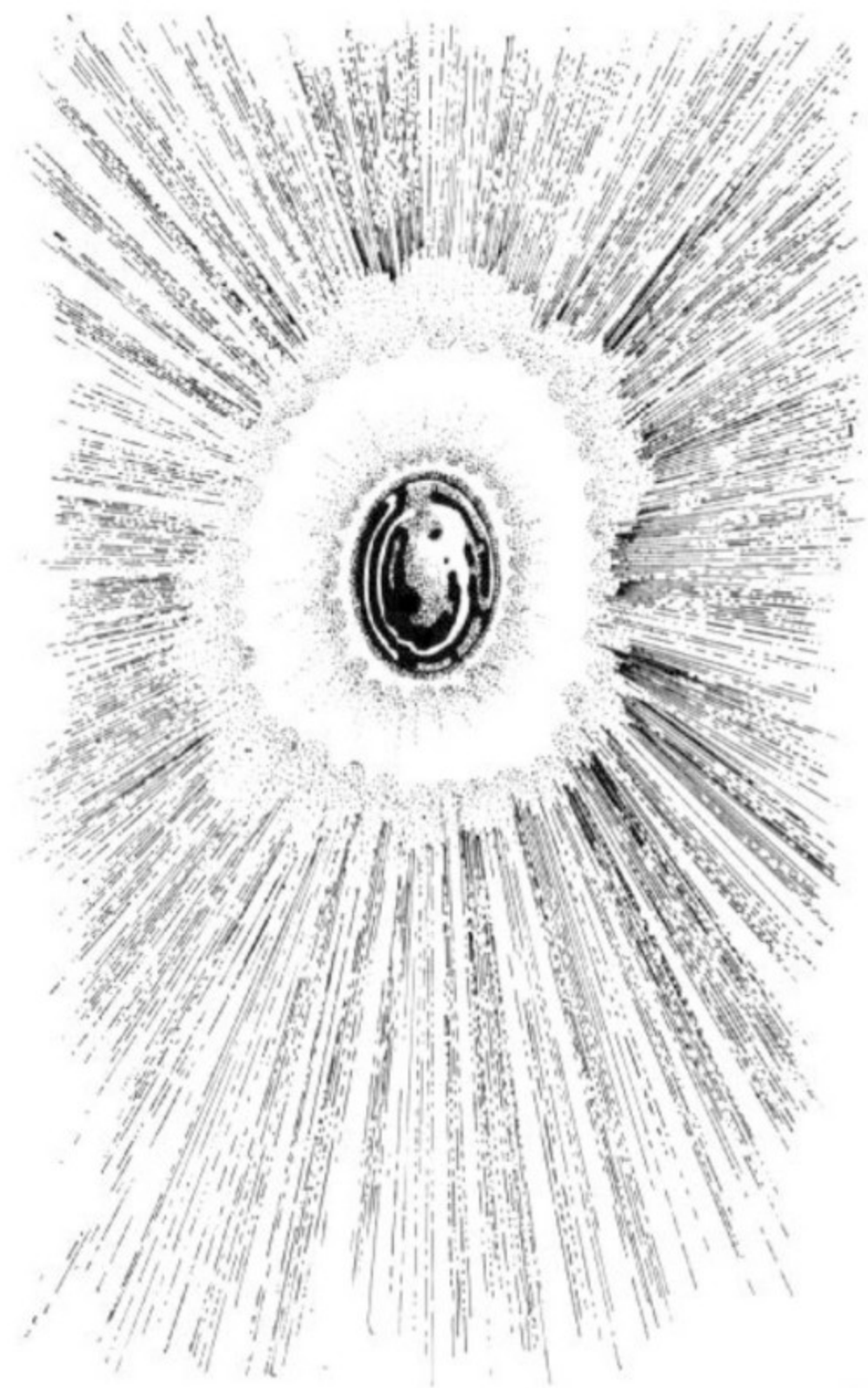


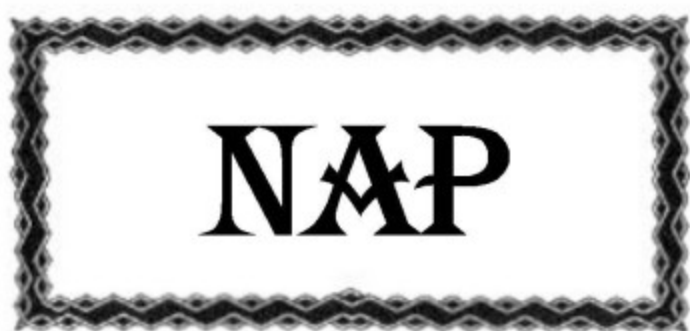
ELT

Ehhez a varázslathoz egy Gyöngygyűrűre van szükségünk. Amíg ez a gyűrű az ujjunkon van, bármely értelmes lény számára láthatatlanná válunk. 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







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 Zöldhajú Parókára van szükségünk, amelynek a segítségével megértjük mindazokat a teremtményeket, akik nem emberi nyelven beszélnek. (Pl. Goblinokat, Orkokat stb.)

Ára 1 ÉLETERŐ pont







Ennek a varázslatnak a segítségével a legtöbb állat beszédét megértjük. Kizárólag a Zöldhajú 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 varázsolkunk. 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 throbeni 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



Steve Jackson és Ian Livingstone
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1. Halállabirintus	1989
2. A Tűzhegy Varázslója	1989
3. Az országút harcosa	1989
4. A Gyíkkirály szigete	1989
5. A Skorpiók Mocsara	1989
6. A Káosz Fellegvára	1990
7. A Vértengerek	1990
8. A Hóboszorkány barlangjai	1990
9. Bajnokok próbája	1990
10. A Haláltalizmán	1990
11. A rémület útvesztője	1990
12. Tolvajok Városa	1991
13. A Szamuráj kardja	1991
14. Az Elátkozott ház	1991
15. A Pusztítás Maszkjai	1991
16. A Végzet Erdeje	1991
17. A varázsló kriptája	1993

Fantázia Harcos kötetek:

1. Űr-Orgyilkos	1992
2. A Mélység Rabszolgái	1992
3. A Ketheri Maffia	1993
4. Robot Kommandó	1993
5. Égi Fejedelem	1993
6. Lázadók Bolygója	1993
7. Találkozás F.E.A.R.-el	1993
8. Csillaghajó	1993
9. Csillagközi Fejvadász	1993
10. Lopakodó Lelkek	1993
11. A halál Seregei	1993

Kaland Játék Varázslat 3 kötet:

1. A Shamutanti Dombok	1992
2. Kharé - A Csapdák Kikötővárosa	1992
3. Hét Sárkánykigyó	1992

Kaland Játék Varázslat 4. kötet:

4. Királyok Koronája	1993
----------------------	------

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN	1991
-------	------

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok	1998
2. Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1. A Sárkány szeme	2009
2. A Pusztító	2009
3. Visszatérés a Tűzhegybe	2009
4. Vérescsont	2010
5. Éjsárkány	2010
6. A Múmia Átka	2010
7. A Mélység Démonai	2010
8. Éjféli Tolvaj	2010
9. A Lidérckastély mélyén	2010
10. A Tűzhegy Varázslója (színes)	2010

Kaland - Játék - Kockázat weboldal



- könyvismertető
- képek, illusztrációk
- könyvborítók, térképek
- végigjátszások
- letölthető könyvek
- előkészületben lévő könyvek
- fórum

Ne feledd: A főhős Te vagy!

Zagor.hu

STEVE JACKSON VÁRÁZSLATA!

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

A főhős ezekben is TE vagy!

A hagyományos harci tudományok
és a varázsolás segít legyőzni ellenfeleidet.
Ez a könyv a varázslatok gyűjteménye.

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



A sorozatban megjelent:
A Shamutanti dombok
Kharé - A Csapdák Kikötővárosa
Hét Sárkánykígyó
A Királyok Koronája

A négy könyv külön-külön és együtt is játszható!