

# A KÍGYÓEMBER KINCSE

ÍRTA: DÖRNYEI KÁLMÁN

## **SZABÁLYOK**

**JÁTÉKOSOK SZÁMA:** 4 Fő + Mesélő (aki a történetet felolvassa a többieknek)

**A JÁTÉKHOZ SZÜKSÉGES:** 2 db hatoldalú dobókocka, ceruza és papír

**KÉPESSÉGEK:** Szerencse, Ügyesség, Gyorsaság

Ha próbára kell tenned e képességeidet, azt jelenti, hogy dobj két kockával.

Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő a képességed értékével, akkor sikeres volt a dobás.

Ha a dobás eredménye nagyobb a megadott értéknél, akkor kedvezőtlenül alakul számodra az esemény.

**CSATA:** Dobj magadnak 1 kockával, majd az ellenfelednek is.

Akié a kisebb dobás, az levon annyi életerő pontot magától, ahányat dobott.

Egyenlő dobásoknál nincs sebzés.

A harc addig tart, míg valakinek el nem fogy az életerő pontja.

Ha egy játékos elveszíti az életerő pontjait, kiesik a játékból. (Ebben az esetben a többi játékosnak már nem kell legyőznie ezt az ellenfelet a továbbjutás érdekében.)

# VÁLASZTHATÓ KARAKTEREK

## TESLA A MÁGUS

Életerő: 16

Ügyesség: 8

Gyorsaság: 8

Szerencse: 9

Aranyak: 6

Tárgyak: -

**Varázslatok:** A játék során 4 villámot képes varázsolni, melyek biztosan célba találnak és 2 életerő pont sebzést okoznak. Villámot bármikor lehet használni, csata alatt is.

## HELPILLA PAPNŐ

Életerő: 21

Ügyesség: 9

Gyorsaság: 7

Szerencse: 8

Aranyak: 5

Tárgyak: -

**Varázslatok:** A játék során 3 gyógyítást képes alkalmazni, melyek 3 életerő pontot adnak vissza (Kezdeti érték fölé nem mehet sosem az életerő.). Csata alatt nem lehet használni.

## **VASGYÚRÓ (LOVAG FÉLE)**

**Életerő:** 24

**Ügyesség:** 10

**Gyorsaság:** 9

**Szerencse:** 7

**Aranyak:** 7

**Tárgyak:** -

## **KLEPTO MANÓ**

**Életerő:** 17

**Ügyesség:** 11

**Gyorsaság:** 10

**Szerencse:** 10

**Aranyak:** 8

**Tárgyak:** lámpa, kötél

## 1.

Kis hajó ring az óceán hullámzó vizén. A bárkán ott álltok ti, a legbátrabb kincskeresők. Mindannyian a rettenetes kígyóember kincsét akarjátok megszerezni, mely egy messzi szigeten található. Tudjátok, hogy veszélyes kalandban lesz részetek, ezért össze kell tartanotok. Hamarosan kiköttök egy kis öbölben. Kiszálltok a hajóból, és nekivágtok a dzsungelnek. Pár perc múlva egy barlang szája tátong előttetek. Egyvalaki leereszkedhet a barlangba, ha akar. Ha eldöntöttétek, ki legyen az, lapozz a 11-re! Ha nincs vállalkozó, akkor folytatjátok utatokat (3.).

## 2.

Különösebb gond nélkül kikerülitek a hegyet. Ha társaitok is átjutottak, mentek tovább (20.). (Ha még nem jutott át mindenki, akkor lapozz vissza a 3-ra!)

## 3.

Egy hegy magasodik előttetek. Döntsétek el, kik azok akik megkerülik (2.), és kik szeretnének átmászni rajta (5.).

## 4.

Kinyitjátok a korhadtt ajtót. Mindenki más irányba kutasson. Észak felé az éléskamra van (8.), délre a pince (14.), keletre az üres fal (21.), nyugatra egy ágy (24.).

## 5.

A hegy helyenként nagyon meredek, és a megmászása rendkívül sok energiát vesz igénybe. Vesztetek 3-3 életerőpontot, mire leértek a túloldalon. Csalódottságotokat a szép kilátás sem tudta enyhíteni. Ha társaitok is átjutottak, mentek tovább (20.). (Ha még nem jutott át mindenki, akkor lapozz vissza a 3-ra!)

## 6.

Az öreg elájul félelmében, és nem tudjátok magához téríteni. Mindenkinek 1 ponttal csökken a szerencséje. Mérgeesen ugrándoztok a köveken észak felé (36.).

## 7.

Rossz felé jöttetek, mert újra talákoztatok a gorillaszerű lényekkel. Agresszíven, egyből rátok támadnak. Tegyétek próbára gyorsaságotokat! Ha gyors voltál, sikerül szerencsésen elmenekülnöd. Ha nem, akkor menekülés közben elveszik minden aranyad és tárgyad. Lapozz a 16-ra!

## 8.

Találsz egy sajtot. Megeszed (10) vagy nem foglalkozol vele, visszamész a bejárathoz, és várod a társaidat (4). Ha mindenki végzett már, menj a 66-ra!

## 9.

„Ügyetlen leszel, mint egy varázsló.” Ügyességed eggyel csökkent! Folytatod a szöveg olvasását (12) vagy bementek a szembe lévő ajtón (62).

## 10.

A sajt büdösebb még a lábadnál is, de rendkívül tápláló. Visszanyersz 3 életerő pontot! Visszamész a bejárathoz, és várod a társaidat (4). Ha mindenki végzett már, menj a 66-ra!

## 11.

Lent egy félelmetes óriásgiliszta támad rád.

Életerő: 3

Ha legyőzted, kapsz egy szerencse pontot. Ha Klepto manóval vagy, akkor a lámpádnak és a sasszemednek köszönhetően találsz 4 aranyat. Más esetben mérgesen mászol ki társaidhoz, és folytatjátok utatokat (3).

## 12.

„Rothadni kezd a bal kezed.” Vesztettél 2 életerő pontot! Folytatod a szöveg olvasását? (13) Vagy bementek a szemben lévő ajtón? (62)

## 13.

„Bűzös gázokat kibocsátva bomlani kezd a lábad.” Vesztettél 2 életerő pontot! Folytatod a szöveg olvasását? (23) Vagy bementek a szemben lévő ajtón? (62)

## 14.

Egy patkány támad rád!

Életerő: 3

Ha legyőzted, visszamész a bejáratához, és várod a társaidat (4). Ha mindenki végzett már, menj a 66-ra!

## 15.

Könnyedén átballagsz a nagy fűcsomókon. Kapsz egy ügyesség pontot. Kiérsz a mocsárból, és megvárod társaidat (16). Ha mindenki átért a mocsáron, menj a 19-re!

## 16.

Pár órás menetelés után egy óriási mocsárhoz értek. Ki-hogyan próbál átjutni? Fűcsomókon ugrándoza (15), a földből kiálló köveken (17) vagy a fákon mászva (18)?

## 17.

Az egyik kő süllyedni kezd alattad (alattatok). Mire kiérsz a mocsárból, életerőd egy ponttal csökken (16). Ha mindenki átért a mocsáron, menj a 19-re!

## 18.

A fákon közlekedő(k) lever(nek) egy méhfészket, és a kis állatok összecsipkedik a lent haladókat. Akik a fűcsomókon vagy a köveken mentek, veszítenek 2-2 életerő pontot (16). Ha mindenki átért a mocsáron, menj a 19-re!

## 19.

Észak felé veszitek az irányt. Korom sötét éjszakának néztek elébe. Akinek van lámpája, felkapcsolja. Ő(k) talál(nak) 1-1 aranyat. Ha valakinek nincs lámpája, veszít egy pontot szerencséjéből, ügyességéből és gyorsaságából. Mentek tovább (25).

## 20.

Megérkeztek az utolsó civilizált településhez, egy faluba. Megérdeklőditek, hogy merre van a kígyóember birodalma, majd körülnéztek a faluban. A piactéren lámpákat és köteleket árulnak. Darabjuk 2-2 arany. Mindegyikből több is van. Aki szeretne, vehet magának bármennyit.

Klepto manó dobjon egy kockával. Ahányat dobott, annyi arannyal lett gazdagabb. Hogy hogyan jutott hozzá, azt ne firtassuk.

Egy lódoktor hajlandó begyógyítani a sebeiteket. Minden egyes aranyért kaphattok 1 életerő pontot (Max. fölé nem mehet.)

Ezután egy árverésen találjátok magatokat. Egy puskát lehet venni. Kikiáltási ár: 1 arany. Aki a legtöbbet kínálja érte, azé lesz. (A puskával egyszer lehet lőni. Használhatod, ha a szöveg felszólít rá, vagy ha a csatában soron kívül 3 életerő pontot akarsz sebezni. Egyszeri használat után tönkremegy.)

Este megszálltok egy fogadóban. Mindenki vonjon le 1 aranyat. (Akinek nincsen, az a többiek szobájában alszik.) Korán lefeküdtök, így reggel kipihenten hagyjátok el a falut (37).

## 21.

Nem találsz semmit. Szerencséd 1 ponttal csökken. Visszamegy a bejárathoz, és várod a társaidat (4). Ha mindenki végzett már, menj a 66-ra!

## 22.

Egy öregembert vesztek észre. Azt mondja, hogy 2 aranyért fontos információja van a számotokra. Kifizeti valaki a 2 aranyat (63), vagy megfenyegeti valaki, hogy mondja el, amit tud (6). Vagy nem foglalkoztok vele, és mentek tovább északra (36). Ha valaki fenyegetni akar, de a többiek mást szeretnének, akkor is a 6. bekezdésre kell lapozni.

## 23.

„Kihullik a hajad.” Veszítesz egy szerencse pontot. Folytatod a szöveg olvasását (26), vagy bementek a szemben lévő ajtón? (62)



## 24.

Találsz egy gyorsaságyűrűt a párna alatt. Felhúzod az ujjadra. Gyorsaságod eggyel nőtt! Fürgén visszamész a bejárathoz, és várod a társaidat (4). Ha mindenki végzett már, menj a 66-ra!

## 25.

Kis idő telik csak el, amikor hatalmas erejű vademberek torlaszolják el az utat. A főnökük megszólal:

- Csak akkor mehetek tovább, ha igazságos küzdelemben legyőztök. Döntsétek el, ki küzd meg velem! Azonban ha ad mindenki 2 aranyat, harc nélkül is átengedlek benneteket!

Megküzd vele egyikőtök (43), vagy megtámadjátok őket (57)? De aki akarja, a többiektől függetlenül kifizetheti a két aranyat (33). (Ha van, aki fizet, először azt olvassátok el.)

## 26.

„Kiesnek a fogaid.” Veszítesz egy szerencse pontot. Folytatod a szöveg olvasását? (28) Vagy bementek a szemben lévő ajtón? (62)

## 27.

Miközben pihentek, az üregből egy mókus mászik elő, hatalmas fogakkal. A kis állat megijed tőletek, és elszalad. Most már nyugodtan belenéztek, de nem találtok semmit. Indultok tovább (42).

## 28.

Elovasod a mágikus iromány utolsó mondatát is: „Végezetül minden bajod és nyavalyád elmúlik, sőt friss és üde leszel.” Visszakapod az elvesztett ügyesség és 2 szerencsepontot és a 4 életerő pontokat. Sőt nyersz még plusz 5 életerőt (max fölé nem mehet!) Bementek a szemben lévő ajtón (62).

## 29.

Elindultok a kincses raktár felé. Döntsétek el, hogy ki nyitja ki az ajtót (34).

### 30.

Nem sokáig teketóriáztok, folytatjátok küldetéseteket, hogy minél előbb megszerezzétek a kígyóember összerabolt kincseit.

Egy váratlan pillanatban gorillaszerű lények vesznek körül benneteket. 5 aranyért hajlandók továbbengedni az egész csapatot. Összedobjátok a pénzt, és mentek tovább (40), vagy felveszitek velük a harcot. Ekkor mindenkinek le kell győznie 1-1 ellenfelet.

Gorillaszerű lény Életereje: 6

Ha legyőztétek őket, a maradék gorilla utánszat félve elmenekül. Ti nyugodtan mentek tovább (40).

### 31.

Akik ettek, visszanyernek 2 életerő pontot. Rövid idő múlva már gázoltok is beljebb. (44)

### 32.

Aki felhúzott, vesz egy életerő pontot. Ha van még aranyad, akkor nem bírsz ellenállni a készítésnek, és odaadsz neki 2 aranyat. A lankás hegyoldal felé veszitek az irányt (41).

### 33.

Miután kifizetted a pénzt, tovább engednek. Ha mindenki kifizette, mentek tovább (38). Ha nem, a többiek döntsék el, hogy támadnak (57), vagy megküzd valaki a főnökkel (43).

### 34.

Tedd próbára ügyességedet, ugyanis egy csapda van a bejárat mögött. Ha ügyes vagy, nem esik bajod. Ha ügyetlen, leesel egy gödörbe, és életerőd 3 ponttal csökken. Kimászol. Feltűnik szemetek előtt a hatalmas kincs. Zsákokba pakoljátok az aranyakat és drágaköveket, aztán visszaindultok a hajótokhoz (35).

### 35.

Egy szűk szurdokon haladtok keresztül. Már csak pár mérföldre vagytok a bárkátoktól. Ekkor, ha valaki úgy gondolja, hogy magának szeretné az összes kincset, megtámadhatja a társait. Ha van egy vagy több ilyen elvetemült lélek közöttetek, akkor lapozzatok a 39-re (előtte döntse el mindenki, hogy magának akarja-e a kincset, és rátámadna-e emiatt a társaira vagy sem). Ha senkinek sem jut eszébe ilyen (vagy már csak egyvalaki van játékban), akkor menj a 73-ra.

### 36.

A hegy végéhez érteztetek. Van egy lankás és egy meredek oldal. Egyikőtök megpróbálhat lemászni a meredek szakaszon (61). Ha többen is itt akartok lemászni, a legnagyobb gyorsaságú karakter mehet. Ha senki sem választja ezt a lehetőséget, akkor mindannyian elindultok a lankás oldal felé (41).

### 37.

Déltájban egy kardfogú tigris vesz üldözőbe benneteket. Tegyétek próbára gyorsaságotokat, de úgy mintha mindenkinek eggyel kisebb lenne a gyorsasága, mert akadályozzátok egymást a menekülésben. Akinek sikerült, az még időben elér egy fát. Ha mindenki elég gyors volt, akkor a tigris nem ér utol benneteket. Egy idő után elunja a várakozást a fa alatt, és odébbáll. Ti is mentek tovább (44). Ha valakinek nem sikerült a gyorsaság próbája, meg kell küzdenie a tigrissel.

Ha 1 játékos harcol a Tigrissel, akkor a Tigris életeréje: 9

Ha 2 játékos harcol a Tigrissel, akkor mindegyiküknek meg kell küzdeniük külön-külön egy-egy 5 életerős „Tigris résszel”.

Ha 3 játékos harcol a Tigrissel, akkor mindegyiküknek meg kell küzdeniük külön-külön egy-egy 3 életerős „Tigris résszel”.

Ha 4 játékos harcol a Tigrissel, akkor mindegyiküknek meg kell küzdeniük külön-külön egy-egy 2 életerős „Tigris résszel”.

Akiknek sikerült a gyorsaság próbája, azok is dönthetnek úgy, hogy inkább beszállnak a harcba a társaik oldalán.

Ha a Tigris elpusztult, döntsétek el, hogy kik akarnak enni az állat húsból (31). Ha senki, akkor haladtok tovább (44).

### 38.

Egy szakadék tűnik fel előttetek a kígyóember szörnyével. Egyetlen híd van, amin át tudtok menni, de azt gondosan őrzi. Összesen 3 arany az átkelési díj. Kifizetitek (75), vagy megtámadjátok a kígyóember katonáját (45).

### 39.

Ha volt olyan, aki nem akarta megtámadni a társait, akkor ezt olvasd: Kezdetét veszi a harc. A nagy csapkodás, vagdalkozás közepette morajlást hallotok, majd megreped a sziklafal, és óriási kősziklák zuhannak felétek. Akik úgy döntöttek, hogy rátámadtak társaikra, azokat maguk alá temetik a kövek. Számukra a kaland véget ért. A többiek tegyék próbára szerencséjüket, ügyességüket vagy gyorsaságukat (amelyik a legnagyobb a három közül). Akinek nem sikerül, elvesztette a játékot. A többiek sikeresen kimenekülnek a szurdokból. Lapozz a 73-ra.

Ha mindenki magának akarta a kincset, akkor meg kell küzdenetek, amíg csak 1 kalandor marad: Ha négyen vagytok, akkor a papnő a manóval, a harcos pedig a mágussal fog csatázni, utána pedig az életben maradtak küzdenek meg egymással. Ha hárman vagytok, akkor az egyik páros (olyan párosítást alapul véve, mint 4 játékos esetén) megküzd egymással, majd az életben maradónak még harcolnia kell a harmadik személlyel is. A lényeg az, hogy csak egy maradhat, aki kijut a szurdokból (73).

### 40.

Egy odvas fát vesztek észre, rajta egy különösen nagy üreggel. Benyúl valaki, hogy megtudja, van-e benne valami (60), vagy indultok tovább (42), de le is pihenhettek egy kis időre (27). Ha nem tudtok megegyezni, mit csináljon a csapat, akkor Vasgyúró dönthet (Ha már nincs játékban, akkor Tesla. Ha ő sincs, akkor Helpilla.)

## 41.

Könnyedén leereszkedtek. Hosszú, fárasztó menetelés után, a kígyóember egyik katonája tűnik fel.

Egyből rátok támad. Helyszűke miatt egyszerre csak egyikőtök tud megküzdeni vele. Döntsétek el, hogy ki. (Ha nem tudtok dönteni, akkor dobjon mindenki 2 kockával, adja hozzá az Ügyességét, és akié a legkisebb, az küzd meg az ellenséggel.)

Életerő: 7

Ha legyőzted, kapsz egy Ügyesség pontot.

Lapozzatok a 30-ra!

## 42.

Az ösvény kettéágazik. Akinek a legnagyobb a gyorsasága, döntsön, hogy merre mentek. Északkeletre (16) vagy északnyugatra (7).

## 43.

A főnök Életeréje: 8

Csata alatt bármikor dönthetsz úgy, hogy feladod a küzdelmet (46). Ha legyőzted találsz nála 3 aranyat, és egy gyógyitalt, ami 3 életerőpontot állít vissza, ha megiszod (Csata alatt nem használhatod.). A főnök katonái fogják legyőzött vezérüket, és elkotródnak. Ti is mentek tovább (38). Ha elvesztetted a harcot, akkor társaid kénytelenek megküzdeni az összes ellenséggel (57).

## 44.

Egy elég széles folyó akadályozza a továbbhaladást. Egy egyszemélyes csónak, és egy facölöp fekszik előttetek a vízen. Akinek a legnagyobb az ügyessége, az választhat először, hogyan jut át. Utána a nála kisebb ügyességű, és így tovább. Ketten ugyanazt nem választhatják. Csónakkal (49), fadarabbal (48), átúszik egy kicsit lejjebb, mint ahol most álltok (47) vagy feljebb (50).

## 45.

Az őr ijedten elrohan. Mindenki kap 1 szerencse pontot (75).

## 46.

A félelemtől zokogva társaid mögé bújsz, és ott várod a történések végét (57).

## 47.

Itt szélesebb a patak, mint feljebb. Szerencséd 1 ponttal csökken. Tedd próbára szerencsédet! Ha balszerencséd volt, úszás közben meg kell küzdened egy krokodillal.

Krokodil életereje: 5

Ha szerencsés voltál, nem ért utol a fenevad (44). Ha mindenki átért lapozz az 51-re!

## 48.

A fadarabon gyorsan haladsz, de krokodilok vesznek üldözőbe. Tedd próbára gyorsaságod! Ha sikerült, időben átérsz a túloldalra. Ellenkező esetben a krokodilok összeharapdálnak. 4 életerő pontot veszítesz, mire kijutsz a partra (44). Ha mindenki átért lapozz az 51-re!

## 49.

Másodpercek alatt átevezel (44). Ha mindenki átért lapozz az 51-re!

## 50.

Ez keskenyebb, mint lejjebb, így jól választottál. Néhány kisebb krokodil úszkál itt a vízben. Félredobálsz őket, és már kint is vagy a túlparton (44). Ha mindenki átért lapozz az 51-re!

## 51.

Gyorsan kilihegitek magatokat, és indultok tovább, hogy minél előbb ráleljetek a rettegett rablóvezér kígyóember kincsére. Egy hegyen kell felmásznotok. Akinek van kötele, az egyből fel tud mászni a csúcsra. Akinek nincsen, az vonjon le 1 pontot szerencsésjéből, aztán tegye próbára ügyességét. Ha ügyes volt, könnyedén felért. Ha ügyetlen, mászás közben 5-tel csökkent az életerő pontja (55).

## 52.

Aki elől van, tegye próbára szerencsésjét! Ha szerencsésje volt, talál a földön egy kis boroshordót, benne valamilyen itallal (71). Ha szerencsétlen, akkor semmit sem találva továbbmentek (68).

## 53.

Eltávolodva a kis kunyhótól, ősi vár körvonalai rajzolódnak ki előttetek.

Rögtön tudjátok, hogy a kígyóember kastélya az. A bejárat előtt egy kígyóember őr áll. Döntsétek el, hogy ki küzd meg vele.

Életerő: 5

Betöritek a kaput, és bementek (58).

## 54.

A puska segítségével lelövittek a szárnyas fenevadat. Akinél a puska volt, annak mindenki ad hálából 1 aranyat (feltéve, ha van neki). Ugrándoztok tovább (22).

## 55.

Az éles sziklákon csak lassan tudtok haladni. Hirtelen egy óriási kiméra tűnik fel a láthatáron. Az elefánt méretű szárnyas lény egyre közelebb ér hozzátok. Félelmetes oroszlán, kígyó és kecske fejével rátok akar támadni. Van valakinél puská? Igen (54). Nincs, vagy van, de nem akarja használni (56).

## 56.

A szárnyas fenevad véletlenszerűen kiválasztja áldozatát. (Kockadobással döntsétek el, kivel küzd meg. Mindig, ha sebződik a szörny, újra döntsétek el kockadobással, hogy kivel harcol. Ha 5 alá megy az életereje, akkor elmenekül).

Kiméra életereje: 14

Ha legyőztétek, ugrándoztok tovább (22).

## 57.

Mindenkinek meg kell küzdenie egy-egy útonállóval. Kivéve, akik kifizették a 2 arany továbbjutási illetéket. (Annak is küzdenie kell, aki feladta a főnökkel való küzdelmet - ha volt ilyen játékos)

Mindegyik útonállónak 6-6 életereje van.

Ha legyőztétek őket, a halottaknál találtok 3-3 aranyat. Mentek tovább (38).

## 58.

Egy folyosón álltok. Szembe veletek egy ajtó van. Mellettetek az asztalon egy könyv fekszik. Beleolvas valaki? (59) Vagy benyittok a szemközti ajtón (62)? Ha nem tudtok megegyezni, a legnagyobb gyorsaságú játékos dönthet.

## 59.

Kinyitod és olvasni kezded. Az alábbi szöveg áll benne: „Ha ezeket a sorokat olvasod, jól vigyázz, mert valóra válnak!” Folytatod a szöveg olvasását (9), vagy bementek a szemben lévő ajtón (62)?



## 60.

Aki benyúlt, éles fájdalom hasít a kezébe. Hatalmas fogú mókus volt az üregben, és jól megharapta. 1 ponttal csökken életereje. Mérgesen indultok tovább (42).

## 61.

A szerencsés elindul lefelé. Hirtelen megcsúszik a lába. A kezei is csúszni kezdenek. Ha nincsenek társaid, lezuhansz a mélybe, és könnyörtelenül összetöröd magad. Ha vannak társaid, segíthet valaki felhúzni (32). Ha senki se segít, akkor kiestél a játékból. Ez esetben a többiek a lankás oldal felé indulnak, miközben te lezuhansz (41).

## 62.

Bent a gonosz kígyóemberrel találjátok szemben magatokat. Puska van a kezében, és egyenesen rátok szegezi. Ha van arany pallosotok, nekivágjátok, és kiejti a kezéből a fegyverét. Ha nincs, akkor tegye próbára mindenki a szerencsáját! Aki szerencsétlen, azt eltalálja, 3 ponttal csökkentve az életerejét (64).

## 63.

„- Köszönöm, fiam! Ha a szikla végéhez értek, ne menjen senki se a meredek oldalon, mert az végzetes lehet. És mert te adtál nekem aranyat, ezért kapsz egy Láthatatlanság italt tőlem (bármelyik csata előtt dönthetsz úgy, hogy megiszod, és akkor minden dobásodhoz hozzáadhatsz egyet). Az Istenek segítsenek utadon!”

Nemsokára tovább ugrándoztok a köveken észak felé (36).

## 64.

Hányan vagytok? Egyedül vagy (65), ketten (67), hárman (70) vagy négyen (72).

## 65.

Kígyóember életereje: 20

Ha legyőzted, menj a 29-re!

## 66.

Egyszerre veszitek észre a fejetek felett lévő arany pallost. Leszeditek. Elrakja valaki, és folytatjátok utatokat (53), vagy vitatkozni kezdtek, hogy kié legyen a felbecsülhetetlen értékű fegyver (74)?

## 67.

A kígyóember egyszerre mindkettőtökkel küzd. Mindenkinek egy-egy 10 Életerő ponttal rendelkező ellenfelet kell legyőznie. Ha túlélte valaki a csatát, lapozzatok a 29-re!

## 68.

Észak felé kis kunyhó magasodik ki a bokrok közül. Továbbmentek (53), vagy megvizsgáljátok belülről (4). Ha nem tudtok dönteni, akkor a legnagyobb gyorsaságú dönt.

## 69.

Kiiszod a hordó alján lévő összes pálinkát. Olyan érzésed van, mintha lenyeltél volna egy égő fáklyát. Ügyességed és gyorsaságod 1 ponttal csökken, életerőd viszont hattal nő (max. fölé nem mehet). Folytatjátok a küldetéseteket (68).

## 70.

A kígyóember egyszerre mindenkiel küzd. Mindenkinek egy-egy 7 Életerő ponttal rendelkező ellenfelet kell legyőznie. Ha túlélte valaki a csatát, lapozzatok a 29-re!

## 71.

A hordó alján különös ital van. Mintha manó pálinka lenne! Csak egy személy számára elegendő a folyadék. Akik inni akarnak, dobjanak 2 kockával, és adják hozzá a gyorsaságukat. Aki megtalálta a kis hordót, ő plusz 5-öt adhat a dobásához. A legnagyobbat dobó ihatja meg a folyadékot (69). Ha senki se iszik, folytatjátok küldetéseteket (68).

## 72.

A kígyóember egyszerre mindenkivel küzd. Mindenkinek egy-egy 5 Életerő ponttal rendelkező ellenfelet kell legyőznie. Ha túlélte valaki a csatát, lapozzatok a 29-re!

## 73.

Beszállsz/beszálltok a hajóba, mint a világ leggazdagabb embere(i). Elégedetten indulsz/indultok új kalandok felé...

# VÉGE

## 74.

Civakodás közben megérkezik a ház gazdája, egy ember alakú, de két kígyófejű mutáns. A kocka döntsön, hogy ki küzd meg vele.

Életerő: 7

Csata után elhagyjátok a kunyhót. Később eszetekbe jut, hogy a pallost ott felejtettétek, de hiába mentek vissza, már nem találjátok. Csalódottan mentek tovább (53).

## 75.

Libasorban átkeltek a hídon. Döntsétek el, hogy ki megy elől (52)!