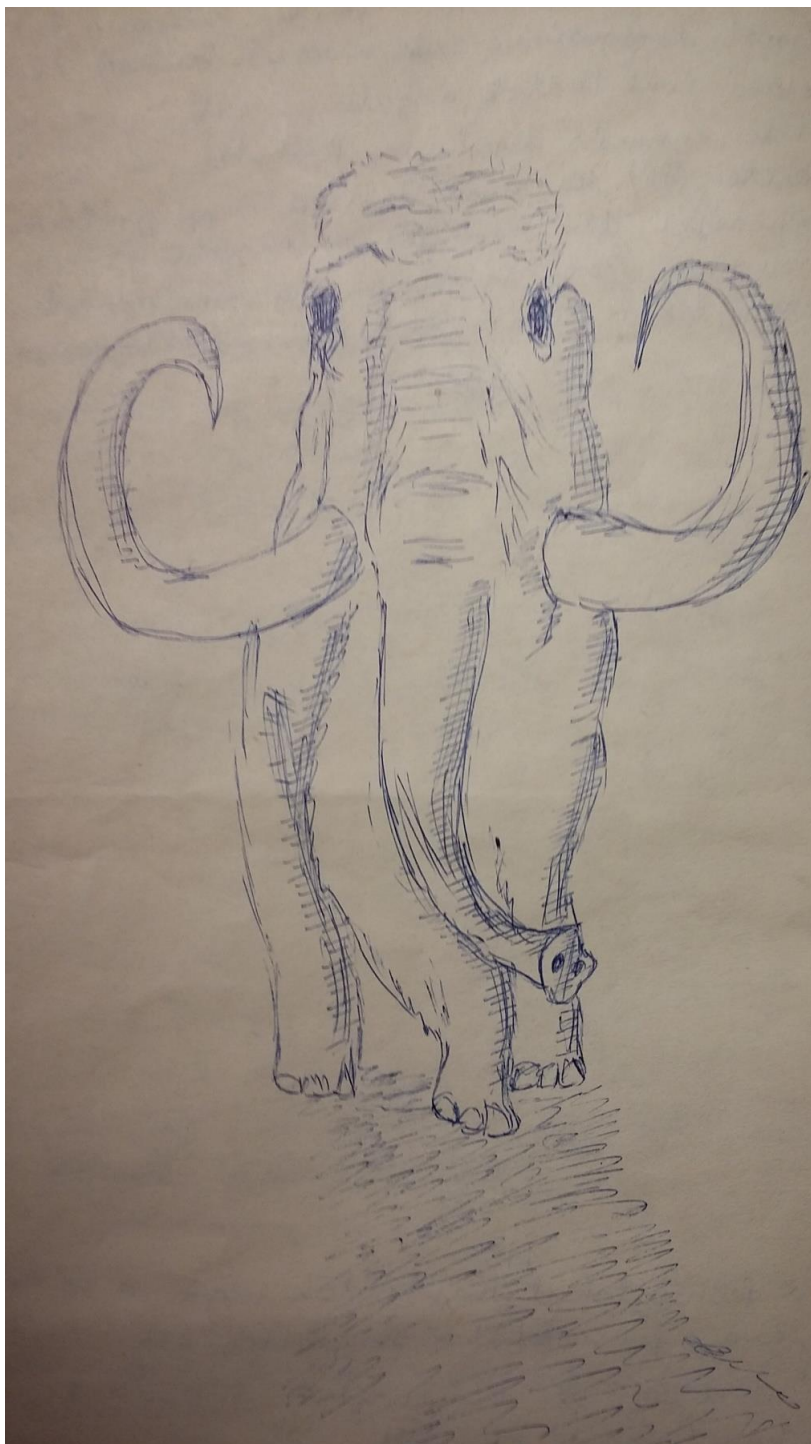


## ***DÖRNYEI KÁLMÁN: A TŰZ HÁBORÚJA***



Készült a hasonló című filmből ötleteket merítve.

JÁTÉKOSOK SZÁMA: 2,3,4 (+ mesélő)

A játékhoz nem kell más csak ceruza, papír és 3 dobókocka.

CSATA: Vond ki az Ügyességéből az ellenfeled Ügyességét! Ez lesz a Támadóerőd. Dobj 3 kockával és add hozzá a Támadóerődöt (vagy vond le belőle, ha negatív a Támadóerőd!)

Ha az eredmény:

**kisebb vagy egyenlő, mint 5:** ellenfeled kritikus sebzést okozott neked. Vond le Életerő pontjaidból az ellenfeled sebzését + 1 életerő pontot.

**6-9:** ellenfeled megsebzett. Vond le Életerő pontjaidból az ellenfeled sebzését.

**10 vagy 11:** egyikőtök sem sebz meg a másikat.

**12-15:** megsebezted ellenfeledet. Vond le az Életerő pontjából a Sebzésed értékét.

**16 vagy nagyobb:** kritikus sebzést okoztál ellenfelednek. Vond le az Életerő pontjából a Sebzésed értékét + 1 Életerő pontot.

**Fontos: ha 3 db 1-est dobsz a kockával, akkor mindenképp sebzódsz. Vond le Életerő pontjaidból az ellenfeled sebzését + 3 életerő pontot. Ha 3 db 6-os dobsz, akkor pedig mindenképpen megsebezted ellenfeledet. Vond le az Életerő pontjából a Sebzésed értékét + 3 Életerő pontot.**

Ismételd meg a dobásokat addig, amíg valakinek el nem fogynak az életerő pontjai. Ha az ellenfeled életerőpontja elfogynak, legyőzted őt. Ha a tiéd fogy el előbb, kiestél a játékból. Ebben az esetben – hacsak nincs a szövegben külön feltüntetve, hogy egy másik játékosnak folytatnia kell a harcot – a többieknek nem kell már újra legyőzniük az ellenfelet.

SZERENCSE HASZNÁLATA: ha azt látod, hogy „Tedd próbára a szerencsédet!” a következőt csináld: Dobj 2 kockával! Ha az eredmény nagyobb szerencse pontjaidnál, szerencsétlen voltál. Ha kisebb vagy egyenlő, akkor szerencsés. Minden próbatétel után 1 ponttal csökken a szerencséd. Szerencse pontjaid száma a kezdeti érték fölé is mehet!

ÉLELEM: Minden adag élelem megevése 4-gyel növeli életerő pontjaid számlát. Bármikor megeheted, kivéve csata közben. Életerő pontjaid soha nem léphetik túl a kezdeti értéküket!

Válasszon mindenki ősebert! (ketten ugyanazt nem választhatjátok)

### **1. VULF a FÜRGE**

Életerő: 20

Szerencse: 8

**Ügyesség: 11**

Élelem: 4

Sebzés: 2

### **2. ZORG a Szerencsés**

Életerő: 22

**Szerencse: 11**

Ügyesség: 10

Élelem: 4

Sebzés: 2

### **3. BRONT a Gazdag**

Életerő: 22

Szerencse: 9

Ügyesség: 10

**Élelem: 10**

Sebzés: 2

### **4. HARR az Erős**

Életerő: 24

Szerencse: 10

Ügyesség: 9

Élelem: 6

**Sebzés: 4**

### 1.

Nagy létszámú ősembertörzs pihenget a védelmet adó barlangjukban, a még nagyobb biztonságot nyújtó tábornütük mellett. Ti is itt vagytok, méghozzá a csapat legerősebb harcosaiként. Esteledik, ezért el kell döntenetek, ki vigyázzon a tűzre és kik feküdjenek le. (Ha ez megtörtént, olvasd tovább!) Az őr kivételével mindenki nyugovóra tér. Az őr éberrel figyel, majd egy idő múlva álmoság jön a szemére. Tedd próbára szerencsédet! Ha szerencséd van, időben felfigyelsz a feléd közeledő farkasra (85), ha szerencsétlen, akkor már túl álmos vagy, hogy időben reagálj (70).

### 2.

Egy ideig próbálkoztok a tűzcsinálással, de sehogyan sem sikerül. Megígéritek a csoportotoknak, hogy azonnal elmentek az öreghez és megkérdezitek, hogyan kell, de addigra a legtöbben már jéggé fagynának. A törzs olyan mérges lesz rátok, hogy a sámánokkal együtt felkoncolnak benneteket. De ne mérgeledjétek, gyilkosaitok meglakolnak tetteükért. Nemsokára csontig fagynak.

### 3.

Döntsd el, kit akarsz lelökni, aztán dobjatok két-két kockával. Aki a társa lelökését kezdeményezte, +1-et hozzáadhat a dobásodhoz. Aki a kisebb érték, az leesik (szabózik 1-6 életerő pontot), és meg kell küzdenie a két fenevaddal. Döntetlen értékűnél mindketten leesnek (mindketten veszítenek 1-6 életerő pontot), aztán véletlenszerűen kell eldönteni, hogy melyikük melyik ellenféllel küzd meg.

Aki akar, lemehet segíteni neki(k), és akkor eldönthetitek, hogy ki melyikkel küzd meg. Harc közben a dobás előtt váltogathatjátok is, hogy ki küzd éppen.

nagy kardfogú tigris ÜGYESSÉG: 10 ÉLETERŐ: 9  
SEBZÉS: 2

kis kardfogú tigris ÜGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 7  
SEBZÉS: 1

Ha valakinél van dárda, +1-et tud sebezni rajtuk sikeres találatnál.

Ha a harc után életben maradt, aki kezdeményezte a társa lelökését, rosszállóan néznek rá a többiek, de nem állnak bosszút rajta.

Tovább mentek (16).

### 4.

Egy idő után reggel lesz, és örömmel veszitek észre, hogy a fenevadak eltűntek. Úgy látszik, megunták a várakozást. Ti se késlekedtek, indultok tovább (16).

### 5.

Tudjátok, hogy hogyan kell tüzet csinálni, mert az öreg megtanított rá benneteket, ezért megakadályoztatok, hogy felkoncolja a törzs az ügyetlen sámánt, majd nekiláttok a tűzkészítésnek. Tegye próbára mindenki a szerencsáját! Ha senkinek sincs szerencséje a 2-re, ha valakinek szerencséje van, a 26-ra lapoztatok.

### 6.

Rövidesen már látjátok az emberevők csapatát. Épp egy szegény, szerencsétlen öregembert akarnak megenni. A kannibál főnök kezében ott van a küldetésetek célja, a „piros virág”. Döntsetek el, hogy ki lopja el a tüzet (63), hogy ki szabadítja ki az öreget (69), és ki küzd meg a harcosokkal (32). Mind a három feladatot végre kell hajtani. Ha négyen vagytok, egyikőtök pihenhet addig.

### 7.

Nem veszed észre az előtted lévő mély üreget, és beleesel. Szerencsére nem sérülsz meg nagyon (vonj le 1 életerő pontot), de beütöd a fejed, és elveszíted az eszméletedet. Itt ragadtál.

Ha minden játékos leesett, lapozz a 11-re. Egyébként a többi játékosnak meg kell

mondani, hogy nem térsz vissza, hiába várnak. Mit tesznek? Továbbmennek a bent lévő(k) nélkül (45), vagy egy újabb játékos bemehet egyedül a barlangba (48).

#### 8.

Ha több szerencsétlen is volt, döntsétek el kocka segítségével véletlenszerűen, hogy ki fog leesni: Szegény szerencsétlen társatok álmában arról álmodik, hogy repül és repül. De nemsokára rájön, hogy ez a valóság. Leesett a fáról, és fejével a földnek ütközött. Dobjon egy kockával! Vonjon le belőle egyet. Ennyi életerő pontja veszett el az esés közben. Viszont nagyon megőrül, amikor látja, hogy a kardfogú tigriseknek hűlt helye. Nem sokáig késlekedtek, indultok tovább (16).

#### 9.

– Nincs szükségem semmilyen tárgyra! – mondja mosolyogva. – Ám ha mindenki adna egy adag ételmezt, nagyon örülnék neki.

Ha nincsen valakinek ételmeze, adhat neki más társa is helyette, ha a barlangban van. Ha többen vagytok bent, akár egyikőtök is odaadhatja a kért ételmezt (10).

#### 10.

Teljesítitek a kérését? Ha igen, lapozz a 67-re, ha nem, akkor kimentek a barlangból, és folytatjátok küldetéséteket dél felé (36).

#### 11.

Magatokhoz tértek egy idő után. Elegen vagytok az üregben, hogy egymásra állva elérje egyikőtök a peremet, és segítsen kijutni a többieknek. Döntsétek el, hogy ki kapjon 1 szerencse pontot, és továbbmentek (33).

#### 12.

Nyersz 3 életerő és 1 szerencse pontot tőle! Most a barlang másik végében kezdesz nézelődni (66).

#### 13.

Jól megfeszítéd ijadat rajta a nyílveszővel, és már lősz is a nagyobbik felé. Tedd próbára

szerencsédet! Ha szerencsés vagy, lapozz a 23-ra, ha szerencsétlen, az 56-ra.

#### 14.

A tó felé menetelve farkasok támadnak rátok. Mindegyiket le kell győznötök. Döntsétek el, hogy melyikkel ki küzd meg. Ha valaki meghal, a másiknak be kell fejeznie a harcot.

első farkas ÜGYESSÉG: 6 ÉLETERŐ: 3 SEBZÉS: 2

második farkas ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 5 SEBZÉS: 1

harmadik farkas ÜGYESSÉG: 8 ÉLETERŐ: 10 SEBZÉS: 4

Ha mindegyiket legyőztétek, már csak pár lépést kell megtennetek a tóig (50).

#### 15.

Elhelyezitek az áldozati tárgyakat, és imákat morogtok. Nem történik semmi szokatlan, mégis különös magabiztosság járja át lényeteket. A SZELLEMEK EREJE: a játék során minden játékos egyszer bármelyik dobását +2-vel vagy -2-vel módosíthatja, akár a dobás után is bejelentve.

Egy idő után továbbmentek (22).

#### 16.

Egy zavaros vízű patakocskához érkeztek, ami hemzseg az őshalaktól. Ha van valakinek hálója, fog magának egy halat. Nyersen megeszi, nyer 2 életerő pontot. Ezután át kell kelnetek a patakon. Mindenki dobjon egymás után 5-ször. Ha van benne 1-es dobás, akkor miközben térdig a vízben caplatva átverekedi magát, megtámadja egy ragadozó őshal.

ragadozó őshal ÜGYESSÉG: 8 ÉLETERŐ: 3 SEBZÉS: 1

Ha mindenki átért, most nyugat felé haladtok (18).

#### 17.

Egy kis kőasztalon találsz egy kötelet, amit egyből el is raksz. Kapsz 1 szerencse pontot!

Találsz még egy halálfejes karkötőt. Otthagyod (21) vagy felhúzod a karodra (27)?

**18.**

A magas fűben hatalmas faragott kőtömböket vesztek észre, amik rémisztő szárnyas szörnyetegeket ábrázolnak. Ez egy imahely lehet. Hűvös szél fúj. Ti is imádkozhattok a levegő szellemeihez és áldozatként itt hagyhattok annyi tárgyat vagy élelmet, ahányan vagytok (15) vagy egyből mehettek is tovább (28).

**19.**

Emlékeztek az öreg utolsó szavaira, hogy „Nagy hibát követtetek el!” – és ez igaz is, mert itt fagyoskodtok tűz nélkül. A csapatotok veletek együtt felkoncolja az ügyetlen sámánt, de ez mit sem segít rajtatok, mert pár nap múlva annyira lehűl a hőmérséklet, hogy az egész törzs jéggé fagy. Kalandotok itt véget ér!

**20.**

Sorjában lemásztok a fáról, és megküzdötök a tigrisekkel. Döntsetek el, hogy ki melyikkel küzd. Harc közben, dobások előtt váltogathatjátok is az ellenfeleiteket! Ha valaki meghal csata közben, egy másik társának még meg kell ölnie a kardfogút.

nagy kardfogú tigris Ügyesség: 10 Életerő: 9  
Sebzés: 2

kis kardfogú tigris Ügyesség: 9 Életerő: 7  
Sebzés: 1

Akinek dárdája van, az ebben a harcban egyet hozzáadhat a sebzéséhez. Ha legyőztétek őket, nem sokat teketóriáztok, indultok tovább (16).

**21.**

Újból egy érdekes dolgot, egy szárított húst találsz. Megeszed (12), elrakod (írd fel magadnak) vagy rá se figyelve nézelődni kezdesz a barlang másik végében (66).

**22.**

Egy hatalmas tisztáson találjátok magatokat. A hűvös levegő és a szél az arcotokba csap, így

későn észlelitek a felétek közeledő óriási szörnyeteget, egy mamutot. Menekülésre esélyetek sincs. Kénytelenek vagytok megküzdeni vele. Ha megáldott benneteket egy varázsló remete a 38-ra lapozzatok. Ha nem, az áldása nélkül kell legyőznötök a rettenetes ellenfelet (29).

**23.**

Átlövöd az állat szívét. A másik ijedten elrohan. Aki átlőtte, kap 2 szerencse pontot. Kihúzza a fenevad szívéből a nyílveeszt. Nem késlekedtek, azonnal indultok tovább (16).

**24.**

Hamarosan leszáll az éjszaka, és elbóbiskoltok. Csak a szerencsétektől függ, hogy leestek-e vagy sem. Tegyétek próbára a szerencséteket! Mindenki szerencsés (4), ha van legalább egy, aki nem szerencsés (8).

**25.**

Lent egy félelmetes förmedvényt pillantasz meg. Hatalmas százlábú féreg ront rád. Hossza eléri az 5 métert, átmérője pedig az ötven centimétert. Ha akarsz, harc közben elmenekülhetsz, de ez 3 életerő pontodba kerül. Ha legyőzted, kapsz 3 szerencse pontot és felmész társaidhoz, majd elhagyjátok a barlangot (14).

féreg ÜGYESSÉG: eggyel nagyobb, mint a tiéd  
ÉLETERŐ: 3 SEBZÉS: 3

Ha meghalsz csata közben, társaid elhagyják a barlangot (14).

**26.**

A faág hamarosan meggyullad, és ezzel megmentettétek a sámánokat, a törzs meg a saját életeteket is. Most már nem kell félnetek a farkasoktól, visszagyalogoltok a barlangjaitokhoz, és újra boldogan éltek, míg meg nem haltok... Gratulálok! Győztetek!

**27.**

A karkötő égetni kezdi a kezedet, és mire le tudod húzni magadról, csúnyán megégeted

magad. Vesztesz 1 ügyesség és 1 életerő pontot. Ledobva az ékszert a földre, mérgesen kutatsz tovább (21). (Mesélőnek: ha meghalt itt a játékos, a többiek indulnak tovább: 36)

### 28.

Hamarosan hatalmas vihar tör ki. Óriási jégdarabok hullnak az égből. Mindenki dobjon egy kockával és annyi életerő pontot veszít, mire alábbhagy az égiek haragja (22).

### 29.

Küzdjön meg a rá eső résszel mindenki!

mamut ÜGYESSÉG: eggyel kisebb mint a tiéd  
ÉLETERŐ: kettővel kevesebb a tiédnél  
SEBZÉS: 2

Ha legyőztétek, kaptok egy szerencse pontot, és továbbra is nyugatra mentek (37).

### 30.

vademberek sámánja ÜGYESSÉG: 8 ÉLETERŐ:  
2 SEBZÉS: 3

(Mesélőnek: 73)

Ha már mindenki küzdött, az 55-re menj!

### 31.

Ő még mindig szótlanul felétek nyújt mindegyikőtöknek egy-egy halálfejes karperecet. Örültök, hogy így berezelt a fenyegetésektől. Döntsetek el, hogy ki rakja fel a karjára, és ki nem (49).

### 32.

Miközben a feladatokat hajtjátok végre, a te kötelességed, hogy feltartsd az emberevőket.

első emberevő ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 5  
SEBZÉS: 1

Pihensz egy kicsit, majd folytatod.

második emberevő ÜGYESSÉG: 8 ÉLETERŐ: 2  
SEBZÉS: 2

Ha csata közben meghalsz, valakinek újból meg kell küzdenie azzal, akit nem győztél le.

Ha mind a 3 feladatot teljesítettétek: 57  
(Mesélőnek: 6)

### 33.

Mocsaras vidékre érkeztetek. Ám ami ennél is veszélyesebb az az, hogy nem veszitek észre a felétek közeledő két kardfogú tigrist. A mocsáron csak nehezen, éleletek kockáztatásával tudtok átjutni. Ezért ha van valakinek kötele, egymás derekára kötitek, és így baj nélkül átkeltek (88). Ha senkinek sincs, tegye próbára mindenki a szerencsáját! Aki szerencsés, gond nélkül átjut a mocsáron, aki szerencsétlen, derékig süllyed az iszapba, és mire kikászálódik, 3 életerőpontja elveszik (88).

### 34.

Csak kis idő telik el, amikor megérkeztek ahhoz a helyhez, ahol a barlangotok volt. Közeledik az éjszaka. Letáboroztok a barlangban estére (41) vagy rögtön indultok tovább, át az erdőn (87)?

### 35.

Az öreg nagyot nyekken a földön, és mielőtt meghalna, ezt nyögi: „Nagy hibát követtetek el!” (34)

### 36.

Hamarosan újabb barlang elé értek. Eléggé lehűlt az idő és elfáradtatok, ezért jó lenne bent megpihennetek. Nagyon keskeny a bejárat. Valaki előre mehet felderíteni a barlangot, míg a többiek kint várakoznak (48), de tovább is állhattok (33). Csak egy valaki mehet be egyszerre!

### 37.

Legnagyobb örömetökre egy idegen törzs nyomait, kialudt tűzhelyeket vesztek észre. Tehát ennek a csapatnak van tüze. Belehemperegtek boldogan a hamuba. Ekkor jön a baj. Ugyanis az egyikőtök egy meglékelt koponyát talál. Kannibáloktól kell megszereznetek a tüzet. Körülnéztek az



elhagyott táborhelyen (79) vagy azonnal követitek a nyomokat (6)?

**38.**

A mamut, mintha félne tőletek, nem mer közelebb jönni hozzátok. Sőt! Gyorsan elmenekül. Mindenki adjon 2-t a szerencséjéhez! Továbbra is nyugatra mentek (37).

**39.**

A lehető legerősebbet választottad. Vonj le egyet szerencsédből.

vezér vadember ÜGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 6  
SEBZÉS: 2

Ha legyőzted, találsz nála egy dárdát  
(Mesélőnek: 73)

Ha már mindenki küzdött, az 55-re menj!

**40.**

Mivel az öreg túl nehéz, ezért csak lassan tudtok haladni. Döntenetek kell! Viszi valaki tovább (81), vagy levágjátok a földre, mondván, úgy sincs már sok hátra neki (35).

**41.**

Eltakarítjátok a barlang közeléből a hullákat, és lefeküdtök. Éjszaka nyugodtan aludtatok, adjon mindenki egy pontot szerencséjéhez és életerejéhez. Reggel, mikor már mennétek kifelé az otthonotokból, vad ordítást hallotok a barlangüreg mélyéről. Egyikőtök lemászhat megnézni, mi adta ki ezt a förtelmes hangot (25). Ha senki sem megy le, elhagyjátok a barlangot (14).

**42.**

A varázsló automatikusan megsebez menekülés közben. 2 ponttal csökken az életerőd. Kint csatlakozol társaidhoz, és folytatjátok küldetéseteket (36).

**43.**

A játékos, ha akar 2 életerőpont árán elmenekülhet, ha még van másik játékos, és akkor egy másik játékosnak kell tovább

küzdenie a medvével. Ha harc közben meghal valaki, a többieknek folytatniuk kell a küzdelmet. A vadállatnak emberfeletti ereje van.

barlangi medve ÜGYESSÉG: 9 ÉLETERŐ: 22  
SEBZÉS: 3

Kap egy szerencse pontot, aki a végső csapást mérte rá, és menjetek a 82-re!

**44.**

Kár volt elpazarolnod a finom húst, mert csak egyikük szalad el érte egy pillanatra, a másik itt marad. Vesztesz 1 szerencse pontot. Mit csináltok? Vártok (24), vagy lementek megküzdeni velük (20), de ha van valakinek egy íja egy nyílvezzővel, megpróbálhatja lelőni vele (13).

**45.**

Továbbmentek. (Ha a barlangban maradt valaki, csak neki mondd meg, hogy hiába tér magához, nem tud kiszabadulni. Nincsenek elegenden hozzá, hogy ki tudjanak mászni az üregből. A többieknek csak annyit mondj, hogy ezek a játékosok kiestek a játékból.) Lapozz a 33-ra!

**46.**

Egy idő után az ellenség ereje alábbhagy, és látva, hogy nincs már tüzetek, amit meg akartak volna szerezni, értelmetlennek találják a további harcot, megfutamodnak. Ti mielőtt elindulnátok törzsetek keresésére, átkutatjátok a tetemetek. Dobjon mindenki egy kockával! Akik 1-est dobznak, találnak 1-1 hálót, akik 6-ost, azok pedig egy íjat egy nyílvezzővel. Akik hármast, azok meg egy vastagszőrű medvebundát találnak (47).

**47.**

Nemsokára északra, az erdő felé veszitek az irányt a törzsetek után kutatva. A körülöttetek tanyázó farkasok, látva, hogy nincs már tüzetek, amivel megvédhetnétek magatokat, üldözőbe vesznek benneteket (80).



**48.**

(Ezt a szöveget csak az hallhatja, aki bement!!!)

Bent nagyon sötét van, és egyelőre ugyanolyan hideg van, mint kint. Tovább mész beljebb (7), vagy inkább visszafordulsz, és folytatjátok utatokat (45)?

**49.**

Akik felrakták, azoknak égni kezd a karperec, és mire le tudják szedni magukról, csúnyán összeégetik a kezüket. Vesztenek 1 ügyesség és 2 életerő pontot. Mindenki mérgesen dobja el a remete ajándékát. Kimentek, és folytatjátok a küldetéseteket (36), vagy megtámadjátok a férfit (60)?

**50.**

Könnyedén átléptek a tavon úszkáló jégdarabokon, egészen a szigetig. Megtudjátok, hogy amíg távol voltatok, meghalt a törzsnek még két tagja. De az öröm így is nagy, hiszen megszereztétek a tüzet. Odanyújtjátok a sámánotok kezébe, aki boldogságában rohangálni kezd veled, és egy balszerencsés mozdulattal beleejti a vízbe (52).

**51.**

Szinte várható, amit válaszol:

– Sajnos tüzem még nekem sincsen, de ha tudtok szerezni, hozzatok nekem is!

Kimentek a barlangból, és társaitokhoz csatlakozva folytatjátok küldetéseteket (36), vagy mérgesek vagytok, hogy nem viszonzta kellőképp a kedvességeteket, és rátámadtok (77).

**52.**

Az őseemberek már készülnek felkoncolni a sámánt, akinek a tűz elvesztését köszönhetik. Ha hallottatok a tűz-készítéssel kapcsolatban valamit az öregtől, akit kiszabadítottatok, lapozzatok az 5-re, ha nem hallottatok semmit, akkor pedig a 19-re menjetek.

**53.**

fiatal vadember ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 5  
Sebzés:2

(Mesélőnek: 73) Ha már mindenki küzdött, az 55-re menj!

**54.**

Jól tetted, hogy körülnéztél itt is. Találsz egy varázserejű kőbaltát. Ügyességed eggyel, életerőd és szerencséd kettővel, sebzésed eggyel nőtt. Boldogan mész ki társaidhoz, akik irigykedve nézik a csodabaltádat. Nemsokára folytatjátok kalandotokat (36).

**55.**

Hiába győztétek le ellenfeleiteket, a vademberek így is túlerőben vannak. Ráadásul csata közben elaludt a tüzetek is. Ez már sok törzsetek tagjainak, lassan bemenekülnek az erdőbe, észak felé. A végén már csak ti maradtok, ezért eléggé lecsökkent az esélyetek a győzelemre. Folytatjátok a küzdelmet (46), vagy menekültök (58). Mindegyiket csak együtt csinálhatjátok!

**56.**

Elhibáztad a lövést. Veszítesz egy szerencse pontot! Húzd ki kalandlapodról az íjat a nyílvevesszővel.

Mit csináltok? Vártok (24), lementek megküzdeni velük (20)? Ha van még valakinek íja nyílvevesszővel, megpróbálhatja ő is lelőni (13). Ha még nem tetted meg, megpróbálhatod elcsalni úgy, hogy elhajítod a szárított hússodat (44).

**57.**

Örömmel menekültök el a kannibálok falujából a tűzzel és az öregemberrel. Az emberevők még nyílvevesszőket lőnek utánatok. Tegye próbára mindenki a szerencsáját! Aki szerencsétlen, abba beleáll egy nyílvevessző. Veszít 3 életerő pontot. Nemsokára viszont meglógtok az üldözőitek elől, és kipihenitek magatokat. Az öreg még túl gyenge, hogy

beszélni tudjon veletek. Pár perc múlva hazafelé indultok (40).

### 58.

Az ellenfél nem követ benneteket, viszont a körülöttetek tanyázó farkasok, látva, hogy nincsen már tüzetek, üldözőbe vesznek benneteket (80).

### 59.

öreg vadember Ügyesség:6 ÉLETERŐ: 4  
SEBZÉS: 1

(Mesélőnek: 73)

Ha már mindenki küzdött, az 55-re menj!

### 60.

Döntsétek el, hogy ki támadja meg! A többiek megijednek és kirohannak a barlangból, ott várják a társukat. Ha egyedül vagy, akkor is elmenekülhetsz a csata előtt és közben is (42).

varázsló ÜGYESSÉG: eggyel kevesebb, mint a tiéd ÉLETERŐ: 5-tel kevesebb mint a tiéd (ha neked 5 vagy annál kevesebb, akkor 1 az életereje) SEBZÉS: 2

Ha legyőzted (61).

### 61.

Kapsz 1 szerencse pontot! Átkutatod a barlangot (17) vagy nem váratod tovább társaidat és kimész, majd folytatjátok küldetéseteket (36)?

### 62.

Mivel nincs őre a tábornak, így senki sem figyelmeztethet benneteket, hogy egy idegen törzs közeledik felétek. Még alszotok, amikor rátok támadnak. A kegyetlen vademberek az egész csapatotokat lemészárolják, veletek együtt. Meghaltatok!

### 63.

Tedd próbára szerencsédet! Ha szerencsés vagy, lerakja a tüzet, és könnyedén ellophatod. Ha szerencsétlen vagy, akkor elcsalod és meg kell küzdened vele.

kannibál vezér Ügyesség: 11 ÉLETERŐ: 7  
SEBZÉS: 2

Ha csata közben meghalsz, akkor egy másik társatoknak is meg kell küzdenie vele. Ha már mind a három dolgot elvégeztétek: 57  
(Mesélőnek: 6)

### 64.

Órákig gubbasztotok fenn a fán, de a két kardfogú nem akarja itt hagyni a vacsoráját. Unalmában ehét falevelet, aki akar (65). Csinálnotok kellene valamit, elvégre nem ülhetek napokig ezen a fán. Eldobhatod a szárított húsdot (ha van), hátha érte mennek, és addig meg tudtok lógni előlük (44), vagy lemehtek megküzdeni velük (20). De még várhattok is egy kicsit (24). Ha van valakinek íja nyílvevesszővel megpróbálhatja használni (13). Vagy valaki megpróbálhatja hirtelen lelökni az egyik társát, hogy azzal lakjanak jól a vadállatok (3).

### 65.

Akik ettek, kapnak 1 életerő és 1 szerencse pontot. Lapozz vissza a 64-re, és olvasd tovább a szöveget!

### 66.

Kémész a barlangból, és folytatod küldetésedet társaiddal (36), vagy átvizsgálod a helyiség másik végét is (54)?

### 67.

Ő csak ennyit mond:

– Köszönöm testvéreim! Áldásom rátok!

Még megkérdezitek tőle, hogy tud-e adni nektek tüzet (51), vagy mérgetekben, hogy nem viszonzta valamilyen ajándékkal a jószágotokat, rátámadtok (77)?

### 68.

A vadállatok, mikor már nagyon sok embert utolértek a törzsetekből, nem követnek tovább, jóllakva az ősember hústól, visszacammognak rejtekhelyeikre. Ti pár perc múlva kiértek az erdőből, és egy nagy tó előtt

találjátok magatokat, rajta egy szigettel. A szigeten megpillantjátok a csoportotok életben maradt tagjait. Mindenki döntse el, hogyan jut el hozzájuk. Odaúszik (90), vagy megpróbál nádakból kis tutajt készíteni (75)?

**69.**

Egy emberevő őrzi az öreget. Tedd próbára szerencsédet! Ha szerencsés vagy, ő is elmegy, így nyugodtan kiszabadíthatod. Ha szerencsétlen vagy, meg kell küzdened az őrrrel.

emberevő őr ÜGYESSÉG: kettővel kevesebb a tiédnél ÉLETERŐ: 10 SEBZÉS: 1

Ha meghalsz csata közben, valakinek újból le kell győznie. Ha győztél, menj a 74-re.

**70.**

A vadállat karmai belefúródnak a kezébe, mielőtt még egy égő fadarabot hozzá tudnál vágni. Küzdj meg vele!

vadállat ÜGYESSÉG: 7 ÉLETERŐ: 4 SEBZÉS: 1

Ha legyőzted, lapozz a 73-ra, ha te halsz meg csata közben a 62-re.

**71.**

Bent egy idős remetét pillantotok meg. A testére festett mágikus jelek alapján varázsló lehet. Egyáltalán nem tűnik ijedtnak. Mit csináltok? Megtámadjátok (60), kimentek a barlangból, és csatlakozva társaitokhoz, mentek tovább délre (36), ajándékot követeltek tőle, és cserébe meghagyjátok az életét (31), vagy ti adtok neki valamilyen ajándékot (9)? Döntsetek együtt!

**72.**

Déltájban már messze jártok táborotoktól, és készen álltok minden veszélyre. Egy óra múlva miközben dél felé haladtok, kissé melegebbé válik az idő. Hegyvidékes szakaszhoz értek, és a tiétekhez hasonló, csak kisebb bejáratú barlangot vesztek észre. Ha valakik be akarnak nézni, lapozzanak a 71-re, miközben a többiek

kint várják őket. Ha senki sem kukkant be, folytatjátok küldetéséteket (36).

**73.**

Kapsz 1 szerencse pontot! Most már sehogy sem jön álom a szemedre, ezért még idejében felfigyelsz a törzsetek felé közeledő, kb. félszáz majomszerű vademberre. Ők is észrevesznek téged, és támadni készülnek. Riadóztatod társaidat, és felveszitek velük a harcot. Válasszon mindenki magának 1-1 ellenfelet. Ugyanazt ketten nem választhatjátok.

ránchos alak (59), torzonborz vadember (39), fegyvertelen férfi (30), alacsony ellenfél (53)

**74.**

Ha van késed, elvágod vele az öreg köteleit, ha nincsen, 1 szerencse pontod elveszik, mire kioldozod. Ha már mind a 3 feladatot teljesítettétek: 57 (Mesélőnek: 6)

**75.**

Akinek van lándzsája a 78-ra, akinek nincs a 76-ra menjen.

**76.**

Mire végre szerzel annyi nádat, amit egy egyszemélyes tutaj elkészítéséhez kell, a nád teljesen felvagdálja a kezédet. Vesztesz 1 ügyesség és 1 életerő pontot. A tutajjal gyorsan átérsz a szigetre. (Mesélőnek 68 vagy 75) Ha már mindenki átért, a 89-re lapozz!

**77.**

Mielőtt megküzdenétek vele, visszavonja áldását. Lapozz a 60-ra!

**78.**

A lándzsa hegyes végével könnyedén levagdald a kemény nádat a tövükről, és a földön talált gazokkal összekötöd őket. Már kész is van az egyszemélyes tutajod. Kapsz 1 szerencse pontot! Víze bocsátod, és gyorsan átjutsz vele a szigetre (Mesélőnek: 68 vagy 75) Ha már mindenki átért, a 89-re lapozz!

**79.**

Akinek a legnagyobb a szerencséje, talál egy kést. Ha egyenlő a szerencsétek, akkor véletlenszerűen döntsétek el, hogy kié lesz. Sok időt vesztegettetek, ezért gyorsan indulnotok kell. Rohanva üldöztök az idegen csoportot, így mindenkinek eggyel fogy az életerejé. (6)

**80.**

Olyan gyorsan szaladtok, ahogy csak tudtok. Jó pár társatokat megelőzitek a csapatotok tagjai közül, de így is egyre csökken az előnyötök. Tegye próbára mindenki a szerencsáját! Akik szerencsések, jó erőben vannak, akik szerencsétlenek, túl gyengék a kitartó futáshoz. Rohanás közben 2-vel csökken utóbbiaknak az életerejük. (68)

**81.**

Aki hordja az öreget, dobjon egy kockával, és vonjon le belőle egyet. Ennyi életerő pontja veszik el cipelés közben (1 alá nem mehet emiatt az életerő pontjainak száma). Rövidesen egy barlangot pillantotok meg. Elhatározzátok, hogy itt rendeztek be az öregnek egy kis otthont, mivel már nem bírjátok cipelni. Igen ám, de a barlangban egy hatalmas barlangi medve lakik. Döntsétek el, hogy ki küzd meg vele, és lapozzatok a 43-ra!

**82.**

Bevizitek az üregbe az öreget. Adtok neki innivalót-ennivalót és egy-két jelentéktelen tárgyat. Már búcsúzni készültök tőle, amikor így szól hozzátok:

– Tüzet nem csak szerezni, hanem csinálni is lehet! És mert ti megmentettétek az életemet, segítek nektek, elmondom, hogyan kell.

A férfi előszed két száraz ágat. Az egyiket leteszi a földre, a másikat pedig hozzáérinti a végénél és forgatni kezdi a tenyerei között, így dörzsölve azt egyre gyorsabban a másik ághoz. Már füstölni kezd az alul lévő fa, amikor száraz fűcsomókat rak rá. Hamarosan legnagyobb ámulatokra meggyulladnak a

fűcsomók. Nemsokára most már hasznos információk birtokában mentek tovább északnak (34).

**83.**

Ő nagyon megörül a hírnek, és egy percre sem tart fel benneteket. Este elköszöntök a társaitoktól, és kiúsztok a partra. Még halljátok a sámán szavát:

– Itt fogunk várni benneteket! Siessetek, mert ha befagy a tó, átjönnek a farkasok! (72)

**84.**

A hőmérséklet egyre csökken és csökken. Akiknek van medvebundájuk, betakaróznak vele. Ők kapnak 1 szerencse pontot. Akiknek nincsen bundájuk, szinte csonttá fagnak, 2 ponttal csökken az életerejük. Tudjátok, hogy ez így nem mehet sokáig. Ma is egy emberetek meghalt a hidegtől. Nem sokáig teketóriáztok, elhatározzátok, hogy majd ti elmentek, és szerezték a csapatotoknak tüzet. A sámánotokhoz rohantok, és közlitek vele, hogy mire készültök (83).

**85.**

Gyorsan a vadállathoz vágsz egy égő fadarabot, mire az nyűszítve elszalad (73).

**86.**

Egyre hűvösebb lesz, közeledik a hideg évszak. Rettentően fáztok, és nagyon hiányzik számotokra a legnagyobb szövetségesetek, a tűz. Akik átúszták a tavat, azok most megfáznak, vonjanak le 2 életerő pontot. (84)

**87.**

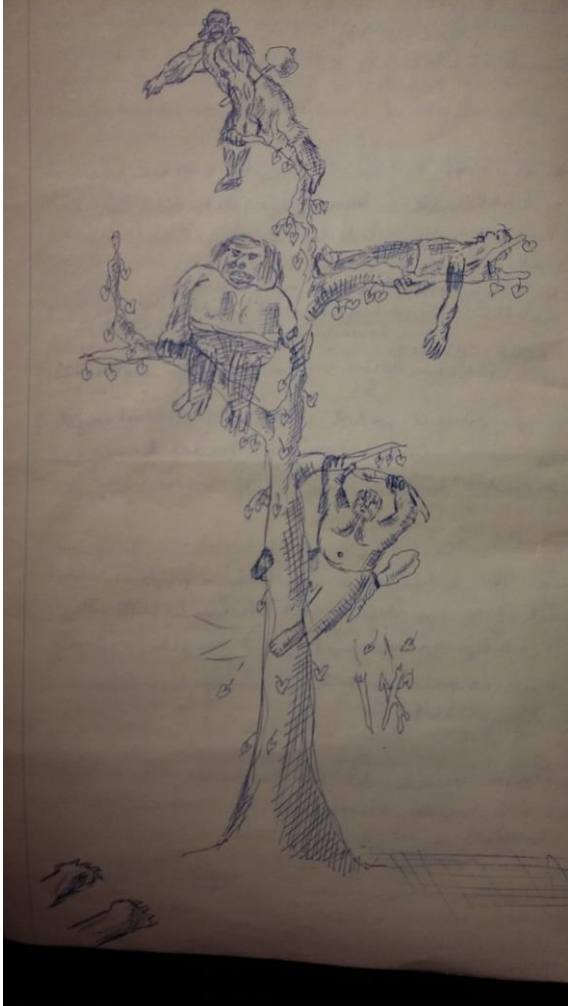
Átvágtok az erdőn (a farkasoknak nyoma sincs), és lassacskán odaértek a tóhoz. Adjon mindenki 1 pontot a szerencséhez! Lapozz az 50-re!

**88.**

Mögöttetek a kardfogú tigrisek is épségben átértek. Mikor már csak 200 méterre vannak tőletek, végre felfigyeltek rájuk. Nyomban a síkság egyetlen kis fájához szaladtok.

Döntsétek el, hogy ki mászik fel utolsónak! Aki a végén megy, ahhoz már nagyon közel vannak a hatalmas tépőfogak és karmok. Dobjon egy kockával! Ha 1-est vagy 6-ost dob, még súrolja a lábát a vadállat karma. Veszít 2 életerő pontot. Ha mást dob, kap egy szerencse pontot! (64)

veszik el a hideg víz miatt. (Mesélőnek: 68) Ha már mindenki átért, a 89-re lapozz!



**89.**

A szigeten üdvözlitek a törzsetek életben maradt tagjait. A létszámotok harmadára csökkent. A távolban farkasüvöltést hallotok, de tudjátok, hogy rátok itt a szigeten nem jelentenek veszélyt a vadállatok. Viszont nemsokára rájöttök, hogy mégsem a legjobb helyet választottátok a letelepülésre (86).

**90.**

Akik úsznak, könnyedén átevíckélnek a szárazföldre, mindössze csak 1 életerő pontjuk