Steve Jackson és Ian Livingstone

DÉMONLOVAGOK

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

DÉMONLOVAGOK

Írta: Jonathan Green

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Knights of Doom

Fordította
Pollák Ágnes és Pollák Tamás

Fordítási hibajavítás:
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Tony Hough

Borító szerkesztés
runner

Tony Hough illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1994
Text © Jonathan Green, 1994
Illustrations © Tony Hough, 1994
Map © Jonathan Green, 1994
Hungarian |z| Zagor.hu, 2015

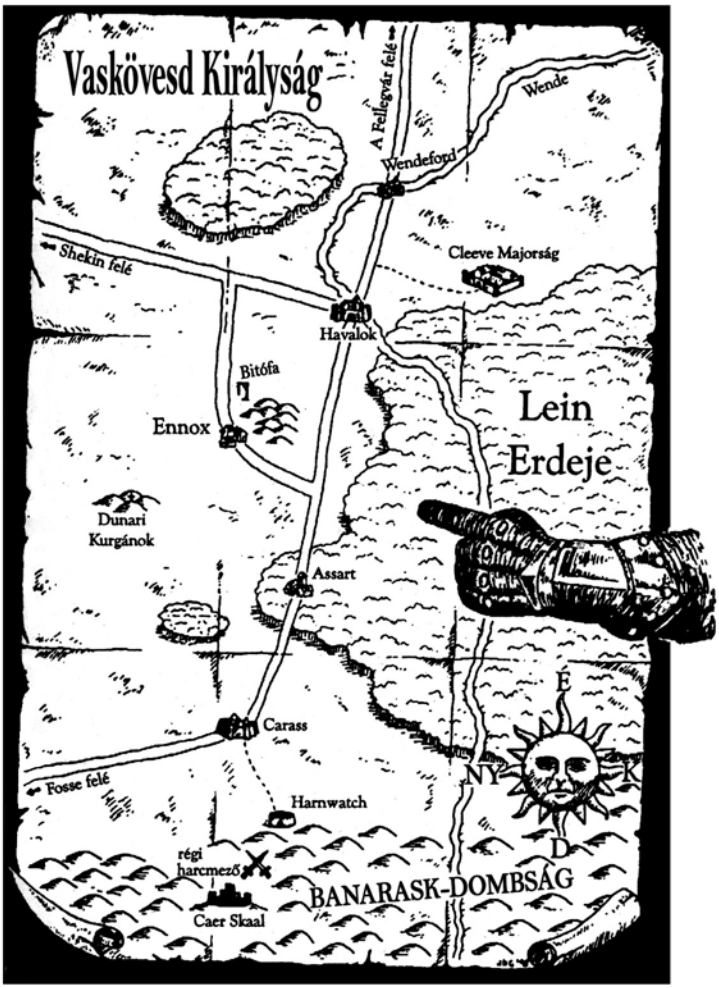
TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

Démonlovagok
24


Vaskövesd Királyság
A Fellegvár felé
Wende
Wendeford
Shekin felé
Cleeve Majorság
Havalok
Bitófa
Ennox
Lein
Erdeje
Dunari
Kurgánok
Assart
É
NY
K
D
Carass
Fosse felé
Harnwatch
régi
harcmező
Caer Skaal
BANARASK-DOMBSÁG

Bevezetés

Eltartott néhány évig, amíg a Kardforgató Telak Templomos Lovagjainak Szent Rendje tagjává avattak Vaskövesd királyságának északi tartományában. Miután a Fellegvárban végigcsináltad a rend harcospapjainak alapkiképzését, a démonvári előretolt helyőrségben szolgáltál Brice nyugtalan határa mentén. Mivel több veszélyes küldetésben is részt vettél, gyorsan emelkedsz a ranglétrán. De nem csupán harci képességeid miatt ismerik neved, hanem azért is, mert hosszú, magányos órák stúdiumaival elsajátítottad, sőt mesterévé váltál rended titkos, ősi tudományának. Amikor eljött az ideje, visszahívtak a Fellegvárba, hogy ott folytassák kiképzésed, befejezd tanulmányaidat és a Templomos Lovagok elitjének tagja lehess. Letetted a Templomos Esküt, fogadva, hogy harcolsz a Gonosz és a Káosz ellen, bárhol találj is rá, és minden erőddel azon leszel, hogy öregbítsd a Rend hírnevét.

Azóta már megvívtál számos ellenféllel, végrehajtottál veszélyes küldetéseket az ország javára, legyőztél látszólag leküzdhetetlen nehézségeket, ügyesen használva magasszintű harci kiképzésed és misztikus papi hatalmad. Rended egyik legmegbízhatóbb és legelismertebb tagjává váltál. Épp most tértél vissza csapataid élén egy katonai expedícióról, melyet az Ork-hordák és az embervadak ellen vezettél, hogy visszaszorítsd őket a hegyek közé.

Mielőtt elkezdődne újabb kalandod, ismerd meg képességeidet és gyengéidet! Kezdőértékeid meghatározásához szükséged lesz két dobókockára. A 18-19. oldalon találsz egy *Kalandlapot*, amelyre lejegyezheted kalandod részleteit. A lapon lévő rovatokba írd be képességeid pontértékét! Tanácsos ezt a *Kalandlapot* ceruzával kitölteni, vagy fénymásolatot készíteni róla, hogy máskor is használhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

Dobj egy kockával! Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe.

Dobj két kockával, és az eredményhez adjál 12-t, 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 változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írj a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki *Kezdeti* pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

A CSATA

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdjél meg valamilyen teremtménnyel. Lehet, hogy lesz választási lehetőséged, de ha nem, vagy ha úgy döntesz, hogy vállalod a harcot, azt a következő módon kell megvívnod:

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).

6. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Néhány esetben több mint egy ellenféllel kell megküzdened. Néha kezelheted őket egyetlen támadóként, más esetekben küzdhetsz velük külön-külön, megint máskor viszont egyszerre kell összecsapnod mindnyájukkal. Ha egy ellenfélként harcolnak veled, a Harci köröket a fent leírt módon kell lejátszanod. Ha az áll a szövegben, hogy egyenként küzdj velük, a csata ugyancsak a fenti módon zajlik, de ha egyik ellenfeledet legyőzted, azonnal helyére áll a következő, hogy folytassa a küzdelmet.

Ám ha egyszerre többen támadnak rád, minden ellenfeled minden Harci Körben tesz ellened egy támadó dobást, de te csak egyiküket választhatod ki, hogy lecsapj rá. Támadj kiválasztott célpontodra a szokásos módon! A sebzés is a fenti módszerrel kerül kiszámításra a kiválasztott ellenféllel szemben. Többi támadód ellen is végezd el a saját támadó dobásaidat! Hasonlítsd össze egyenként a dobott-kiszámított Támadóerődet az ellenfelekével. Még ha Támadóerőd nagyobb vagy egyenlő is, mint az ellenfeledé, csupán csak elhárítottad a csapását, de sebet nem ejtettél rajta. Ám ha az ő Támadóereje nagyobb a tiednél, te megsebesülsz.

SZERENCSE

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

SZERENCSÉDET a következő módon teheted próbára. Dobj két kockával! Ha a kapott szám nem nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald következményeit.

Úgy hívjuk ezt, hogy *tedd próbára a* SZERENCSÉD. Minden alkalommal, amikor próbára teszed SZERENCSÉDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

A SZERENCSE *használata csatában*

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *tedd próbára* SZERENCSÉD, és közöljük, hogy SZERENCSÉD volt vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSÉD segítségével megpróbálsz-e komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet épp megsebeztél, vagy csökkenteni annak a sebnek a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedtél.

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban, ha *bal*szerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szabályos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

Ügyesség

Ügyesség pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. Ügyesség pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Csak ott állhatsz meg pihenni és enni, ahol ezt felkínálja a szöveg, és egyszerre csupán egyetlen élelmiszeradagot fogyaszthatsz el. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐDHÖZ, és 1 ponttal csökkenti Élelmiszertartalékodat, ám időnként olyan is előfordulhat, hogy olyan éhes leszel, hogy már csak azért is el kell fogyasztanod egy adag élelmet, hogy ne veszíts ÉLETERŐDBŐL. Egyszerre mindig csak egy adag élelmet fogyaszthatsz el, bármennyi legyen is a hátizsákodban.

Azt se feledd, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma sohasem lépheti túl *Kezdeti* értékét, kivéve, ha egy adott oldalon ezt az utasítást kapod.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaid gyakran változnak majd kalandod során, köszönhetően a *tedd próbára* a SZERENCSÉDET felszólításoknak. SZERENCSE pontjaidhoz továbbiakat szerezhetsz kalandjaid során, ha kivételesen SZERENCSÉS voltál. Ennek részleteit megtalálod a könyv megfelelő fejezeteiben. Ne feledd, hogy akárcsak az ÜGYESSÉGNÉL és az ÉLETERŐNÉL, SZERENCSE pontjaid sem léphetik túl *Kezdeti* értéküket, kivéve, ha egy-egy oldalon ezt az utasítást kapod.

Speciális képességek

A Templomos Lovagok kiképzéséhez hozzátartozik egy speciális tudásanyag elsajátítása is, amely olyan képességeket fejleszt ki a jelöltben, melyek mind egy harcos, mind pedig egy pap számára igen hasznosak lehetnek. Ezek az ismeretek két kategóriába sorolhatók: *Harci Ismeretek* és *Papi Ismeretek*. Válassz ki négy különböző képességet az alábbi listáról, és jegyezd fel azokat *Kalandlapod* Speciális Képességek rovatába. Mindkét kategóriából választanod kell legalább egyet.

Harci Ismeretek

Hadvezetés
Nem csak remek harcos vagy, de kiváló taktikus is: akár tucatnyi katonát is sikerrel tudsz vezényelni a csatatéren. Ennek az ismeretnek a birtokában az általad vezetett sereg sokkal hatékonyabb és nehezebben legyőzhető.

Lovaglás
Gyakorlott lovas vagy, aki a legnehezebb helyzetekben is képes nyeregben maradni és irányítani lovát. Ennek az ismeretnek a birtokában képes vagy olyan hátasokon is lovagolni, amelyeken sosem ültél és számodra még idegenek.

Célzás
Ez az ismeret lehetővé teszi, hogy az átlagosnál sokkal nagyobb pontossággal használj hajító- vagy lőfegyvereket (például íjakat, dárdákat vagy hajítókéseket).

Nyomkövetés
Képes vagy követni emberek vagy szörnyek nyomait, feltéve, hogy van bármi, amit követni lehet. Nyomkövetésed hatékonysága azon múlik, hogy milyen természetű és mennyire régi a követendő nyom.

Fegyverismeret
A kardon kívül valamilyen másik fegyvert is mesterien forgatsz a közelharcban. Válassz ki egyet az alábbi listáról, és a képesség mellé jegyezd fel a *Kalandlapodra*: fejsze, lándzsa, buzogány, dárda.

Papi Ismeretek

Titkos Tanok
Mivel számtalan órát töltöttél ősi fóliánsok fölött görnyedve, sokat tudsz Vaskövesd történelméről és legendáiról, számosat ismersz rended titkos jelképeiből és misztikus tanaiból.

Szelleműzés
Ha magasba emeled rended szent szimbólumát és elmondod a megfelelő szavakat, meg tudsz szabadítani egy élőholt kísértetet földi kötelékeiről – egyszerre azonban mindig csak egyet!

Kapcsolatteremtés
A meditálással töltött hosszú óráknak köszönhetően olyannyira sikerült kiélesítened misztikus érzékeidet, hogy megérezd a szellemvilág lakóinak pszichikus vibrálását, sőt, néha kapcsolatba léphetsz magasabb létsíkok lényeivel is.

Szent Csapás
Képes vagy csapást mérni a Gonosz teremtményeire (például élőholtakra vagy Démonokra) – egy Szent Energianyalábbal, amely elszívja gonosz energiájukat. Egyszerre csak egy csapást mérhetsz.

Becsület

A Telak Rend lovagjaként nagyra tartod a becsületet. Becsület pontjaid önzetlenséged, kötelességtudatod és a jóra való elkötelezettséged fokát mutatják. Kalandodat 6 becsület ponttal kezded (az érték megállapításához nem kell dobnod). Pontjaid számát növelheted, ha hősies tetteket hajtasz véghez vagy egy különösen gonosz ellenfelet legyőzöl. De veszthetsz is belőlük, ha gonosz vagy önző módon cselekszel, azaz tevékenységed inkább ellenfeleid malmára hajtja a vizet, esetleg ha megszeged Templomos Esküdet. A *Kalandlapod* megfelelő rovatában kövesd folyamatosan becsület pontjaid változását, és tegyél meg mindent, hogy ne hozz szégyent magadra és Rendedre.

Idő

Fontos, hogy kalandod során nyomon kövesd az idő múlását. Az egész történet folyamán, valahányszor véget ér egy nap, a szövegben utasítást találsz, hogy jegyezd ezt fel a *Kalandlapodra*, az Időhöz.

Felszerelés

Kezdetben csupán a Telak Lovagok egyenruháját viseled, és az a felszerelés van nálad, amely a lovagoknak jár: míves láncing, fölötte fehér köpeny, melyre aranyfonállal egy kardot hímeztek, oldaladon mágikus erejű kard, amely a legfinomabb acélból készült, és bűvös igékkel erősítették meg. Ez a fegyver semmilyen bónuszt nem ad Támadóerődhöz, de mivel megszentelt fegyver, képes megsebezni az élőholtakat és a démonokat is. Vörös sörényű, fényes-fekete szőrű méned, Lángsörény nyergében utazol keresztül Vaskövesd királyságán. Még nincs sem hátizsákod, sem élelmed, sem pedig pénzed.

Varázskardod írd fel *Kalandlapod* Fegyverek rovatába, az összes többit pedig a Felszerelések rovatba. Kalandod során egyszerre csak egy fegyvert használhatsz és tarthatsz magadnál. De amíg veled van Lángsörény, annak nyergére akasztva lóghat egy tartalék fegyver is. Ha van ilyened, azt is jegyezd fel a Fegyverek közé. Ha elveszted egyik fegyvered, de Lángsörény nyergén van egy másik, a továbbiakban azt használhatod, de csak ha lovad veled van, hogy elővehesd a nyergén lógó fegyvert. Például, ha elveszted a kardod egy barlangban, amíg ki nem jössz onnan, vagy nem találsz ott egy másikat, fegyvertelenül kell továbbhaladnod és harcolnod. Ilyen esetben Támadóerődet csökkentsd 2 ponttal, minden Harci Körben. Ha egy összecsapás során fegyvert akarsz váltani, és van is másik fegyvered kéznél, automatikusan elvesztesz egy Harci Kört, annak minden következményével. Ha rábukkansz egy új fegyverre vagy páncélra, amit magaddal viszel, jegyezd fel a *Kalandlapodra* minden speciális tulajdonságával együtt (ideértve azt is, hogy mágikus-e, vagy sem).

KALANDLAP

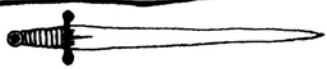
ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	SZERENCSE
Kezdeti ügyesség:	*Kezdeti életerő:*	*Kezdeti szerencse:*

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK:	
HADVEZETÉS	
LOVAGLÁS	
CÉLZÁS	
NYOMKÖVETÉS	
FEGYVERISMERET	
TITKOS TANOK	
SZELLEMŰZÉS	
KAPCSOLAT-TEREMTÉS	
SZENT CSAPÁS	

BECSÜLET:	IDŐ:
Kezdeti becsület: 6	

FEGYVEREK:	ARANY:

FELSZERELÉSEK 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:*

Háttértörténet

– A birodalom gyengélkedik, én pedig halálos beteg vagyok.

Döbbent moraj fut végig a jelenlévőkön. Vaskövesd valamennyi jelentős vallási rendjének és világi szervezetének vezetője gyűlt össze a palota fogadócsarnokában, melyet ezen rendek és szervezetek zászlai díszítenek. Az uralkodó dúsan faragott trónja előtt állsz. Most veszed csak észre, hogy Rannor király milyen gyengének és fáradtnak látszik. Miután az uralkodó újból lélegzethez jut, így folytatja:

– Orvosaim azt mondták, hogy nem közönséges betegségben szenvedek, s hogy e kórnak csak egyetlen gyógymódja van. A Birodalom és a Király egy és ugyanaz, s mivel most káosz uralkodik a Birodalomban, én is haldoklom. Hogy a királyság fennmaradjon, a rontás forrását el kell pusztítani, mert igaz Királya nélkül a Birodalom is halott.

– Merre van a Káosz forrása? – kérdezed.

Arnandus, a király udvari varázslója és tanácsadója válaszol a kérdésedre.

– Néhány héttel ezelőtt, amikor az a szörnyű vihar tombolt a Banarask-dombságban, megnyílt egy átjáró a mi világunk és a Szellemsík között Caer Skaal, a romváros felett. Tudóstársaim és jómagam érzékeltük a zavart, amely az éteri térben keletkezett, de a környék lakói több kilométer távolából is látták a hatalmas örvénylő alakzatot a száguldó viharfelhők között. Szemtanúk elmondása szerint, amíg az átjáró nyitva volt, hátborzongatóan sikoltozó szellemek cikáztak át az éjszakai égbolton a szélrózsa minden irányába.

Valóban szörnyű látvány lehetett! Ám mielőtt még az örvény bezárult volna, valami más is megszökött a Szellemsíkról, a megtestesült gonosz, mely puszta létével rothadást hozott a vidékre. Épp most kaptunk jelentést az ország déli részéből, hogy sötét harcosok serege tartja rettegésben a vidéket, akiknek címerpajzsán fekete kardot tartó páncélkesztyű látható.

Döbbenten meredsz az idős mágusra.

– Igen – feleli komoran a ki nem mondott kérdésedre. – Caer Skaal Káosz Lovagjainak címere.

Minden Templomos ismeri Vaskövesd történelmének azt a szörnyű időszakát, amikor száz évvel ezelőtt az akkori királynak és Rended főnökének, IX. Chivalrasnak élt egy bátyja, Belgaroth, aki szintén tagja volt Kardforgató Telak Templomos Lovagjai Szent Rendjének. De Belgaroth lelkét megmérgezte az irigység, arra vágyott, hogy ő legyen a király. Bár Chivalras valóban jó uralkodó volt, Belgaroth gyengekezűnek tartotta, mert úgy gondolta, hogy Vaskövesdet vasmarokkal kellene kormányozni. Teltek-múltak az évek, s Belgaroth mind több és több időt töltött távol a Fellegvártól saját kastélyában a Banarask-dombságban. Azalatt az idő alatt önnön gyűlölködésétől és féltékenységétől egyre gonoszabbá vált, míg végül megtagadta Telakot, és a Káosz sötét isteneit kezdte imádni, remélve, hogy hatalmat adnak neki ahhoz, hogy elpusztítsa Chivalrast. Sötét mesterének tett szolgálatként Belgaroth megalapította a Káosz Lovagjainak rendjét, hogy azok a Gonosz seregeit a Fellegvár ellen vezessék. Chivalras kémei azonban leleplezték Belgaroth tervét, és a király hadjáratot indított a Káosz ellen. Hónapokon át dúlt a véres háború, míg végül Telak rendjének lovagjai elérték Belgaroth várát, Caer Skaalt, és megostromolták azt.

Két hét alatt győzött a had, s a Káosz Lovagok nem voltak többé, leomlott a hírhedt erőd fala. Azóta Caer Skaal kísértetjárta romjait annak a vad vidéknek a lényei lakják.

– Belgaroth most valószínűleg visszatért a Holtak Birodalmából, és feltámasztotta sötét rendjét – folytatja Arnandus. – Szolgái arra törekszenek, hogy szétzüllesszék és megsemmisítsék a Birodalmat, hogy a Káosz hatalmába keríthesse országunkat. Északról fekete mágiára utaló híreket kapunk, holtak kelnek ki sírjaikból, de számos más, baljós előjelet is tapasztalunk birodalomszerte. A hírek szerint Lein ősi vadona is sorvad és pusztul. Ha meg akarjuk menteni országunkat és királyunkat, véget kell vetni a Káosznak. Caer Skaal lovagjait el kell pusztítani.

A király, amikor újra megszólal, egyenesen hozzád intézi szavait.

– Tanácsosaim azt mondták, hogy egy gyakorlott harcos egyedül több szerencsével járhat egy ilyen küldetésen, mint egy hadsereg, mivel a magányos lovag gyorsabban haladhat, könnyebben rátalál az ellenségre, és be tud hatolni a vonalai mögé anélkül, hogy lelepleznék. Le kell csapnunk, amilyen gyorsan csak lehet, márpedig egy hadsereg felkészítése eltartana néhány napig. Mivel az egyik legjobban képzett Telakharcos vagy, téged kérdelek elsőnek, hogy leszel-e ez a lovag? Bátorságod, csatákban véghezvitt hőstetteid és Rendedtől kapott mágikus hatalmad ország-világ előtt ismert. Jól sejtem, hogy elvállalod a feladatot?

– Igen, uram – feleled habozás nélkül. – Ha a Birodalom veszélyben van, kötelességem, hogy megállítsam a Káosz lovagjait.

– Rendben van – sóhajtja megkönnyebbülten a király. – Délre, Caer Skaalhoz kell menned, hogy megállítsd a Gonoszt. Ez egyben időt is ad nekünk, hogy felkészíthessünk egy hadsereget arra az esetre, ha te elbuknál küldetéseden. Mindenesetre imádkozom, hogy ne így legyen. Ha Belgaroth bosszút akar állni Chivalras örökösein, egész Vaskövesdnek beteljesül a végzete.

Meghajolsz Rannor király előtt, és kifelé indulsz a fogadóteremből. Ekkor a csarnok túlsó végéből nyíló nagy, duplaszárnyú ajtó hirtelen feltárul, és jeges szélroham söpör végig a termen. Kintről lópatkók csattogása hallatszik. A hang egyre közelít, végül úgy hallod, mintha a lovas már a teremben léptetne, de senkit sem látsz. Ekkor a patakopogás elhalkul, és ugyanebben a pillanatban a teremben hirtelen lehűl a levegő. Dermedten figyeled az előtted felizzó foszforeszkáló, zöldes fényt. Valami testet ölt a csarnokban. Valami túlvilági…

És most lapozz!

1.

A foszforeszkálás egyre erősödik, és lassan alakot ölt. Közvetlenül előtted egy kísérteties, páncélba öltözött lovag jelenik meg hátborzongató, zöld ragyogástól övezve, és egy fantomménen lovagolva. Sisakjának felemelt rostélya alól egy csontkoponya néz le rád üres szemgödreivel. A kísértet kardjával rád mutat, állkapcsa kinyílik, és a halott lovag síri hangon megszólal.

– Óvakodj, halandó! Óvakodj!

Mielőtt bármit is tehetnél, a ló a hátsó lábaira ágaskodik és megpróbál összezúzni patáival. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **57**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **145**-re.

2.

Ha hatnál több napot vett igénybe, hogy idáig eljuss, lapozz a **159**-re. Ha éppen hatot vagy kevesebbet, lapozz a **338**-ra.

3.

A menekülő gazfickó tüskés fémgolyókat szór Lángsörény útjába. Lovad rémülten felágaskodik és félreugrik, nehogy belelépjen a halálos vassulyomba. Ha képzett vagy *Lovaglásban*, lapozz a **156**-ra. Ha nem, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **156**-ra. Ha nem sikerült a próba, lapozz a **170**-re.

4.

Ellenfeled végül összeesik. De még az ajtóig sem érsz, amikor a kazán belsejében túlságosan megnő a gőznyomás, és a vasszekrény felrobban. A robbanás hatása elképesztő. Darabokra szaggatja a Diótörőt, de téged is. Kalandod itt véget ér.

5.

Assart lakói bezárják ajtaikat, és elbarikádozzák magukat házaikban, miközben te keletnek indulsz, Myrton felé. Már sötétedik, mire eléred a sűrű ködbe burkolózó, elhagyatott romokat. A levegőt megtölti a halál bűze. A távolban egy harang baljós kongása hangzik fel. A ködfátyol egy pillanatra félrelebben, és mögüle egy kisebb sereg bukkan elő, elzárva a Myrtonba vezető utat. Az élőhalott falusiak mély morgással, fenyegetően indulnak feléd, kapát, kaszát lengetve. Nincs más választásod, mint hogy nekivágtass az élőhalott csapatnak, és megpróbáld áttörni a vonalukat. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány élőhalott csapása ért el. Ha ismered a *Szent Csapás* titkát, a dobott számból levonhatsz 2-t. Ha lándzsával vagy felfegyverkezve, szintén csökkentheted a támadások számát 2-vel. Minden elszenvedett ütés következtében 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha túlélted ezt a vesszőfutást, az élőhalottak nem törődnek veled többé, és folytatják útjukat Assartba, neked pedig hagyják, hogy a Nekromanta keresésére indulj. Lapozz a **31**-re.

6.

A varázslattal lezárt ajtó feltárul, és egy laboratórium tárul fel mögötte, amely egy varázslóé lehetett valamikor. Egy lépcsősor tetején állsz, amely a kör alakú terem fala mentén tekeredik le a padló szintjéig. A terem tele van furcsa szerkezetekkel, tudományos eszközökkel megrakott asztalokkal és padokkal. Körben a fal felső részére mitológiai teremtmények képét festették. A kupolás mennyezet sötétkék színe csillogó drágakő berakásaival a csillagos eget mintázza.

Az egyik padon, egy könyv fölé hajolva egy csontváz ül, kék köpenye tele van hímezve holdakkal és csillagokkal. Amíg leereszkedsz a lépcsőn, a csontváz nem mozdul, ezért úgy döntesz, hogy kicsit közelebbről is megtekinted a könyvet. A csontváz Savanté, egy jó varázslóé, aki még azt megelőzően állt Belgaroth szolgálatában, hogy a Rettegett Kényurat megrontotta saját féltékenysége és a Káoszhoz pártolt. Mikor ura letért a jóság és igazság útjáról, Savant elrejtőzött és azon kezdett munkálkodni, hogy megtalálja a módját, hogyan állíthatná meg Belgaroth-ot. Amit felfedezett, most itt fekszik előtted. Csak éppen furcsa, mágikus titkosírással vetette papírra. Ha jártas vagy a *Titkos Tanokban*, lapozz a **70**-re. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **70**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **189**-re.

7.

Már tudod, hogy Assart faluja pusztulásra van ítélve. Mivel a Nekromanta még eleven, élőhalott serege folyamatosan növekedni fog, míg legyőzhetetlenné nem válik. Még ki sem keveredtél a temetőből, amikor zombiszerű teremtmények hordája vesz körül. Sokat levágsz az élőhalottak közül, de végül legyűrnek, és végeznek veled. Te pedig visszatérsz a kriptába, hogy hódolj új mestered előtt.

8.

A tisztás szélén, a fák között a talajt sűrű haraszt borítja. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **291**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **216**-ra.

9.

A Leventelándzsa az a fegyver, amely negyven évvel ezelőtt átszúrta a Pokolsárkány szívét. Felbecsülhetetlen értékű eszköz lesz, ha dárdaöklelésben kell részt venned, de közelharcban nem tudod használ venni. Ha majd lehetőséged nyílik rá, hogy a lándzsával harcolj, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és ha nem értesz a lándzsaforgatáshoz, adj 2-t a dobott értékhez! Ha a próba sikeres, ellenfeled 2 ÉLETERŐ pontot veszít. Írd fel a Leventelándzsát *Kalandlapod* Fegyverek rovatába! Lapozz vissza a **356**-ra.

10.

Az óriás felbőszültén bömböl, mivel elkerülted a csapdáját. Üvöltve feléd lendíti fütykösét. Te is előhúzod fegyvered, hogy megküzdj vele.

Dombi Óriás ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted a kegyetlen Óriást, lapozz a **173**-ra.

11.

Ahogy keményen megmarkolod az Elf-Dárdát, érzed, hogy ereje átáramlik karodba, és megacélozza izmaid. Karod előrelendítve elhajítod Aelfgart, keresztül a levegőn, egyenesen Belgaroth mellére célozva vele. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobott értékhez, ha nem vagy képzett a *Célzásban*! Ha a próba sikeres, lapozz a **400**-ra. Ha nem sikerült, lapozz a **144**-re.

12.

Sikeresen kihúzod a Sikító szellem fogát. Ha visszatérsz a banyához, hogy összekotyvassza számodra a főzetet, lapozz a **217**-re. Ha inkább másfelé indulnál tovább, lapozz a **202**-re.

13.

Gyorsan fegyvert rántasz, és felkészülsz, hogy összecsapj a pokolfajzattal. Mivel a Gyilkosdémon a Verem egyik lakója, csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni. Ha nincsen nálad ilyen, ugyanarra a sorsra jutsz, mint Herluin, akit a teremtmény már lemészárolt. Ellenséged karmai olyan erősek, hogy éppoly könnyen képes velük széttépni páncélodat, mint húsodat, ezért a vértedből adódó sebzéscsökkenést most nem használhatod!

Gyilkosdémon ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 8

Ha elpusztítottad a szörnyet, lapozz a **128**-ra.

14.

A lépcsősor egy hosszú előszobába vezet, melyet egy kétszárnyú ajtó zár le. A sötét fából készült ajtószárnyakba misztikus rúnákat vésték. Váratlanul egy nő szelleme ölt alakot a szobában. Elnyűtt köntöse és hosszú haja lobog utána, amint feléd repül a szobán át. Felemeli karmokban végződő karjait, és tébolyodottan visítani kezd. Fején sárkányfog-koronát hord, őrült tekintete arról árulkodik, hogy a kísértet teljesen elmeháborodott. A fantom valójában Belgaroth sátáni királynőjének, a Sötét Torony Morgwynjának szelleme. Shekkának, a boszorkányság istennőjének szolgálója. Ő volt az, aki Caer Skaal ostroma idején iszonyatos lényeket varázsolt elő a Szellemvilágból, hogy azok éjjel lerohanják a keresztesek táborát, és megfosszák a harcosokat pihentető és gyógyító álmuktól. Amikor értesült róla, hogy férje elesett a csatamezőn, Morgwyn önkezével vetett véget életének: leugrott az erőd legmagasabb tornyáról. Ha értesz a *Szelleműzéshez*, és használni akarod, hogy elűzd a kísértetet, lapozz a **204**-re. Máskülönben harcolnod kell Belgaroth királynőjével – lapozz a **29**-re.

15.

A bagoly hirtelen felröppen, és szárnyával pofozni kezd, hogy az ajtóhoz kényszerítsen. Valahányszor próbálnád elhessenteni, az felröppen a mennyezetig, hogy ne tudd elérni. Próbálod folytatni a keresgélést a kunyhóban, a bagoly azonban rikoltozni kezd, és továbbra is mindent elkövet, hogy megakadályozza tevékenységedet. Úgy döntesz, hogy máris elég időt vesztegettél el itt, ezért sietve elhagyod a kunyhót és az erdőt. Lapozz a **49**-re.

16.

Észreveszed, hogy minden boltív fölé egy rúnát vésték a kőbe. Órákat töltöttél az ilyen jelek tanulmányozásával, így mindegyiket el tudod olvasni. Az északi fölött Enkalának, a béke istennőjének kézjegye, a déli átjáró felett a Kardforgató rúnája van, a nyugati boltív fölé pedig a Halál jelét vésték. Melyik úton indulsz el?

Az északin? Lapozz a **109**-re.
A délin? Lapozz a **361**-re.
A nyugatin? Lapozz a **391**-re.

17.

Kora délután érsz vissza a Cleeve birtok udvarába. Lord Llohó eléd siet, és mikor megmutatod neki a vaddisznó-agyarat, jókedvre derül.

– Végre! Az embereim újból félelem nélkül élhetnek. A leini Óriás Vadkan nincs többé.

Nyertél 1 BECSÜLET pontot. Lord Llohó ismét felajánlja, hogy töltsd birtokán az éjszakát, de te úgy gondolod, hogy ha most rögtön elindulsz, még az éj beállta előtt Havalokba érhetsz. Llohó azonban ragaszkodik hozzá, hogy meghálálja valamilyen módon a szolgálatodat. Mit kérsz tőle?

Hogy toborozhass néhányat
az emberei közül, akik segítenek
Belgaroth elleni harcodban? Lapozz a **288**-ra.
Információt arról, hogy mi folyik
Lein erdejében? Lapozz a **158**-ra.
Mindazt, amit Aelfgarról,
az Elf-Dárdáról tud? Lapozz a **206**-ra.

18.

Ellenfeleid nem mások, mint a Vudvuzok, az erdő ősi szellemei. Nem lesz könnyű legyőzni őket, mivel egyszerre kell harcolnod velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vudvuz	9	7
Második Vudvuz	9	8

Ha győzöl, a Vudvuzok teste elszárad és megbarnul. Kicsit összezavarodva a különös teremtményekkel vívott küzdelemtől tovább folytatod utadat. Lapozz a **368**-ra.

19.

Feszült csendben várakoztok Torrinnal, és egyszer csak halk morgást és szaglászást hallotok kintről. A Törpe bereteszeli és eltorlaszolja a bejáratot, aztán kezdi bezárni az ablaktáblákat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **310**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **375**-re.

20.

Mielőtt még sikerülne előrántanod a fegyvered, a hadúr kezéből sötét energianyaláb csapódik ki, és brutális erővel mellbe vág. Olyasmi érzés, mintha egy Óriás vágott volna végig rajtad husángjával. Keresztülrepülsz a szobán, és nekicsapódsz a falnak (vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot). Ha még élsz, lapozz a **162**-re.

21.

A természetellenes sötétség nem rejt csapdákat, de ahogy keresztülhaladsz rajta, a csontig ható hideg elvesz erődből (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), hacsak nem viselsz egy pajzsot, melyen a holdsarló képe van, mert ez esetben a pajzs fehéren izzó védőgyűrűt von köréd. Hamarosan keresztüljutsz a dermesztő sötétségen, és egy kőlapokkal szegélyezett kamrába érsz. Itt három hatalmas kőkoporsó áll. A középső szarkofág tetején egy ősi kard pihen, pengéjére egymásba fonódó mintákat gravíroztak. Ha megkockáztatod, hogy magaddal vidd, lapozz a **231**-re. Ha inkább hagyod a holtakat, és távozol a sírból, ismét áthaladva a feketeségen – ami további 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontod levonásával jár, hacsak nincs nálad a holdsarlós pajzs –, lapozz a **316**-ra.

22.

A csapás erejétől megtántorodsz, és a földre zuhansz. A közönség éljenez. Mikor feltámolyogsz a lépcsőn, Stronn kijelenti, hogy sosem engedi másnak, csak a legjobb harcosnak, hogy embereit csatába vezesse. Képtelen vagy meggyőzni Stronnt, hogy változtasson döntésén, ezért nem vesztegeted tovább az időd, és elhagyod a Zsoldosok Céhét. Lapozz a **314**-re.

23.

A nap nagy részében délnyugati irányba lovagolsz a Banarask-dombságon keresztül, és nem találkozol egy teremtett lélekkel sem a kietlen pusztaságban. Késő délutánra jár, mikor egy meredek lejtő aljára érsz. Ahogy kezded megmászni a csúcsra vivő ösvényt, egy hatalmas alak körvonalai emelkednek a horizont fölé. A meredély tetején egy drabális – legalább hat méter magas – csúfság áll. A Dombi Óriás testét szőr borítja, öltözéke ócska állatbőr csupán. Kezében bunkósbotként egy kisebb fát szorongat. Mellette egymásra halmozott farönkökből álló farakás tornyosul. Mikor megpillant, belerúg a rakásba, amitől a tönkök megindulnak a völgy irányába, egyenesen feléd. Az ösvény szélei túlságosan meredekek ahhoz, hogy kitérj a sebesen guruló szálfák elől, ezért felkészülsz rá, hogy átugrass majd rajtuk hátasoddal. Négyszer egymás után *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Vonj le 2-t a kockadobás értékéből, ha kaptál kiképzést *Lovaglásból*! Ha mind a négyszer sikerül a próba, lapozz a **10**-re. Ha csak egyszer is elhibázod, lapozz a **88**-ra.

24.

Ahogy az utolsó Pokolkopó is kimúlt, hajnalodni kezd, és beköszönt egy újabb Befejezés havi hideg nap, de legalább túlélted a borzalmas éjszakát. (Adj 1 napot az Időhöz!) Ennek a szörnyű éjszakának az emléke még sokáig kísérteni fog. Amikor körülnézel az öreg Törpét keresve, látod, hogy bár több sebből vérzik, de szerencsére még él. Ekkor döbbensz rá, hogy egy igazi, kipróbált harcos oldalán küzdöttél. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mert túlélted a démoni falka támadását. Miután elláttad a sebeidet és megpihentél, kivezetve Lángsörényt az istállóból folytatod utadat. Mielőtt elindulsz, Torrin még átad neked 3 étkezésre elegendő élelmet, és sok sikert kíván az előtted álló feladathoz.

25

Ahogy Torrin mondta, délelőtt eléred a kicsiny, magányos falut, Ennoxot. A település négyszögletes, központi terét, melynek közepén egy kőkereszt áll, parasztházak és egyéb épületek veszik körül. A falut környező földek egy része elüszkösödött, megfeketedett. Mikor belovagolsz Ennoxba, a helybeliek egy csoportjával találkozol, akik ellenségesen méregetnek.
– Szóval egy Templomos – mondja gúnyosan egyikük.
– Vajon mivel érdemeltük ki a megtisztelő figyelmét egy ilyen fontos személyiségnek? Mintha nem volna épp elég nekünk ez az üszkösödés? Nincs rá szükségünk, hogy egy hozzád hasonló szaglásszon itt!

A férfi társai egyetértően morognak. Világos, hogy itt nem fogadják kitörő örömmel felbukkanásodat. Ha megállsz, hogy szót emelj rended és önmagad védelmében, lapozz a **150**-re. Ha inkább nem szólsz egy szót sem, és továbblovagolsz a faluból – elvégre nincs semmi dolgod a falusiakkal –, lapozz a **332**-re.

25.

Szerencsére a sisak tompítja az ütés erejét (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). A láda, ami fejbe vágott, melléd zuhan a földre. Gyorsan megperdülsz, és látod, amint a mennyezeti csapóajtón át egy alak ugrik eléd. A férfi munkásruhát visel, fejére zöld csuklyát húzott, ami teljesen elfedi arcát, mindössze szeménél vágott rá két lyukat. Kezében egy láncot forgat, aminek a végére szegekkel kivert golyót erősített. Üvöltve támad rád. A küzdelem idejére, a fejedet ért ütés miatt csökkentsd Támadóerődet 1 ponttal.

Csuklyás Támadó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Valahányszor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával. Ha a dobás értéke 1 és 4 közé esik, a szöges golyó a szokásos 2 pontot sebzi rajtad. De ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, a fegyver keményebben talált el és 3 pontot sebez. Ha ellenfeled ÉLETERŐ pontjait 2-re vagy az alá csökkentek, és megpróbálod megkérdezni tőle, hogy miért támadott rád, lapozz a **235**-re. Ha végzel vele, lapozz a **354**-re.

26.

Belépsz az ajtón, és a teljes pusztulás képe tárul eléd. A kunyhó alsó szintje egyetlen szoba könyvespolcokkal, egy hatalmas íróasztallal és egy magas támlájú székkel. De a könyvespolcokat felborogatták, a régi kéziratokat, ősi könyveket és különös tárgyakat szerteszét szórták a szobában. A padlón összetört üvegcsék hevernek, értékes tartalmukat felitta a döngölt föld. És a romhalmaz közepén ott fekszik Herluin, a bölcs, testén mély, tátongó sebek, melyeket valamilyen hatalmas teremtmény karmai szakíthattak. Ahogy a romokat szemléled, szárnysuhogást hallasz. Egy rőtszínű bagoly száll le ülőrúdjára az íróasztal mellett, és nagy, hunyorgó szemeivel rád bámul. Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a **99**-re. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **99**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **166**-ra.

27.

Áthaladva egy újabb nyíláson belépsz egy kis barlangba. Közvetlenül előtted ott áll a Kígyók Ura, a Kokatrisz. A teremtmény feje és teste egy óriási kakasé, mögötte hosszú, kígyószerű farok vonaglik. A lény félig lépeget, félig repül feléd hatalmas, denevérszerű szárnyaival csapkodva. A Kokatrisz félelmetes ragadozó, és azonnal támad.

Ha már olvastál valahol erről a szörnyetegről, vagy jártas vagy a Titkos Tanokban, lapozz a **90**-re. Ellenkező esetben meg kell küzdened vele:

Kokatrisz	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha a Kokatrisz megnyer egy Harci Kört, nem csak beléd csíp – melynek következtében 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz –, de emellett a teremtménynek ott van még a mérgező lehelete is, amivel meg tudja bénítani valamelyik testrészedet, és ez végzetes is lehet! Dobj egy kockával, hogy meghatározd, mi a hatás.

Dobás	*Hatás*
1–2	Nincs hatás
3	Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot
4	Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot
5	Vesztesz 3 ÜGYESSÉG pontot
6	Halál

Ha legyőzöd a Kokatriszt és *Kalandlapodon* szerepel az *Banya* szó, lapozz a **221**-re. Ha nincs felírva, lapozz a **168**-ra.

28.

Megsuhogtatod a talizmánt, azt remélve, hogy ez meghátrálásra kényszeríti a teremtményt, ám ahelyett, hogy elűzné, úgy tűnik, hogy inkább magához vonzza a lényt. Ezt az amulettet Éjtövis szolgái hordják, és nem árthat a gonosz ősszellemnek. Fekete gyökerek törnek elő a padló alól, majd karodra és lábadra tekerednek. Semmit sem tehetsz, tehetetlenül vergődsz Éjtövis erős szorításában, miközben a gyökerek darabokra szaggatnak.

29.

Ha nem mágikus fegyverrel küzdesz, lehetetlen lesz legyőznöd a szellemet, és Morgwyn kiszívja testedből az erőt. Ha viszont van mágikus fegyvered, a csatát a szokott módon vívhatod meg. Az első két Harci Körben Morgwyn fekete mágiát fog bevetni ellened. Ha megnyeri az első Kört, sötét villám cikázó sugarával sújt le rád, 4 ÉLETERŐ pontos sebet ejtve rajtad. Ha a második Harci Körben kerekedik föléd, fantomszerű démonokat idéz meg, hogy rettentő karmaikkal és fogaikkal a húsod szaggassák – vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ezután karmos kezével harcol. Ha elsajátítottad a Szent Csapás képességét, használhatod a kísértet ellen 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontveszteséget okozva neki.

Morgwyn	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, a démonszerű boszorkány lelke egy borzalmas sikollyal gomolygó párafelhőben szívódik fel. Ha a kísértet legalább egyszer megsebzett a csatában, dobj egy kockával! Hacsak nem dobsz 6-ost, vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL Morgwyn életapasztó érintése miatt. Lapozz a **290**-re.

30.

Sarkaddal ösztökélve Lángsörényt továbbvágtatsz a haraszton és aljnövényzeten át. Keresztezel egy vízmosást, és itt elveszted a nyomot, amelyet eddig követtél. Rendületlenül nyomulsz tovább, remélve, hogy hamarosan újra megtalálod. Azonban ahogy egyre beljebb haladsz az erdőbe, a fák mind sűrűbbé válnak, a feletted összeboruló ágak egyre kevesebb fényt engednek át, amitől az erdő természetellenes homályba burkolódzik. Hirtelen észreveszed, hogy valami megcsillan a fák között a nap sugaraiban. Ha annak ellenére, hogy sürget az idő, ki akarod deríteni, hogy mi volt ez a csillanás, lapozz a **112**-re. Ha folytatod utadat az erdőn át, lapozz a **353**-ra.

31.

Súlyos csend üli meg Myrtont, a falu kihaltnak látszik. Mi történhetett itt sok-sok évvel ezelőtt? Szinte minden romba dőlt, csak néhány ködbe burkolódzott kőépület áll még mindig. Az egyik a Vének Tanácsának hajdani gyülekezőhelye a falu északkeleti végében, a másik a falusi fogház a délkeleti szélen, és végül egy magas harangláb észak felé, amely teljesen sértetlen maradt. Innen jön a harangzúgás. A tetőpárkány körül denevérek cikáznak. A falu távolabbi, nyugati részén egy elhagyott temető áll. Hol kezded a Nekromanta keresését?

A gyűlésházban? Lapozz a **215**-re.
A fogházban? Lapozz a **44**-re.
A haranglábnál? Lapozz a **195**-re.
A temetőben? Lapozz a **381**-re.

32.

Werne elmeséli, hogy a Griffpajzsot régen azoknak a lovagoknak adományozták, akik rendkívüli hűségről és bátorságról tettek tanúbizonyságot. Ha harc közben viseled a pajzsot, 1 ponttal lecsökkentheted ellenfeled Támadóerejét! Lapozz vissza a **356**-ra.

33.

Épp akkor riadsz fel álmodból, mikor a hajnal első sugara áttöri az erdő sűrű lombkoronáját. Növeld ÉLETERŐ pontjaidat 2-vel, és adj 1 napot az Időhöz! De mi történt ellenfeleddel? Valóban harcoltál a lovaggal, vagy csak álom volt az egész? Ahogy körülnézel, az egyik fal tövében észreveszel egy lángokból álló címerképpel díszített pajzsot. Ha akarod, magaddal viheted a pajzsot, mely a harcban minden ellenfeled Támadóerejét 1 ponttal csökkenti. (Ne feledd azonban, hogy egyszerre csak egy pajzsod lehet!) Az esti harcban legyőzted a Kápolna Bajnokát, és ezzel elnyerted a jogot arra, hogy bevégezd küldetésed. Ahogy továbbügetsz, a terep fokozatosan emelkedik. Mikor kiérsz az erdőből, egy tátongó szakadék szélén találod magad, amely előtted húzódik, ameddig a szem ellát, kelettől nyugatig. A hasadék még Lángsörénynek is túl széles, hogy átugorja, de nincs is rá szükség, mert egy keskeny híd ível át rajta. A híd utolsó pillérére a Templomosok jelvénye van vésve: egy kereszt markolatú kard, körülötte pedig az Eskü szövege. A szakadék mélyéből köd száll fel, úgyhogy nem láthatod az alját. Csak egyetlen úton mehetsz, így rávezeted Lángsörényt a hídra. Tériszonyban szenvedsz? Ha igen, lapozz a **169**-re; ha nem, lapozz a **245**-re.

34.

– Hát persze! – kiált föl Pyritees a hirtelen felismeréstől. – A víz-elem hiányzik! Most már csak össze kell vegyítenem ezeket az alkotórészeket és ledesztillálnom a párlatot. Ezzel meg is leszek egy-két hét alatt. Köszönöm barátom! Hogy tudnám ezt meghálálni önnek? – Úgy gondolod, hogy nem veszítesz semmit, ha beszélsz küldetésedről az alkimistának. Miközben beszámolsz neki megbízatásodról, Pyritees egyre komorabbá válik. Amikor Aelfgart, az Elf-Dárdát említed, arca felragyog, szemében izgalom tükröződik.
– Erről a legendás fegyverről tudok valamit – mondja. – Hallottam egyszer egy dalt, „Sir Rhyaddan, a Keresztes Lovag balladáját". Hogy is van?

Hűs vadonban, hol őz szökik,
Ellenségivel verekszik.
Titkos dárda arra nyugszik,
Egyre Napkeletre, mindig
Se víz, se tűz nem rettentik.

Ha vettél valamit Pyriteestől, most visszaadja az árát. Miután köszönetet mondasz az alkimistának a fontos információért Aelfgarról, elhagyod a laboratóriumot. Mit teszel most?

Próbálsz sereget toborozni a városban? Lapozz a **139**-re.
Távozol Havalokból? Lapozz a **314**-re.

35.

Lord Llohó katonái váratlanul a többi katonád ellen fordulnak, az Embervadakat támogatva. Ha sereged csupán belőlük tevődik össze, a nagy túlerő hamarosan győzedelmeskedik rajtad. De ha vannak más egységeid is, meg kell védened magatokat az árulókkal szemben úgy, hogy egyikükkel megküzdesz.

Katona ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha az összecsapás tovább tart, mint négy Harci Kör, lapozz a **207**-re. Ha négy vagy kevesebb Kör alatt győzöl, lapozz a **302**-re.

36.

Mindketten a tál víztükrére meredtek, miközben az Úrnő előre-hátra mozgatja felette kezét. A víz hirtelen elhomályosul, és a jósnő felkiált.

– Mutasd meg! – kiáltja.

A tálban egy kép körvonalai kezdenek kibontakozni. Mintha egy romos kastélyt látnál, de amilyen gyorsan megjelent, ugyanolyan hirtelen el is tűnik a látomás.

– Mutasd meg! – ismétli a jósnő, de most csupán kavargó ködöt látsz a vízben. Aztán valami mást is. Először egy elmosódott folt mozgása csupán a sodródó felhők között, de mikor közelebb ér, kivehetővé válnak visszataszító ábrázatának vadállati vonásai a körötte lebegő ködfoszlányok mögött. Túl későn veszitek észre, hogy a ködpamacsok ki-kilöttyennek a medencéből, és lassan körbefonják bokátokat, megdermesztenek zsibbasztó hidegükkel. Pokolbéli sikoly hangzik, és a szellemalak a kőtál víztükrén át a szobába robban.

– Egy Wyrd! – sikoltja rémülten az Úrnő. – Éteri lény a Szellemsíkról! Pusztítsd el! Gyorsan!

37

Ha értesz a *Szelleműzéshez*, visszaűzheted vele a Wyrdöt éteri lakhelyére – ha ezt teszed, lapozz a **164**-re. Ellenkező esetben fel kell készülnöd a harcra. Ha van *Szent Csapásod*, és használod a Wyrd ellen, csökkentheted ÉLETERŐ pontjait 2-vel, ÜGYESSÉG pontjait pedig 1-gyel. A csata idejére csökkentened kell Támadóerődet 1 ponttal a körülötted lebegő pokoli pára dermesztő hidege miatt.

Wyrd	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted a szörnyet, lapozz a **164**-re.

37.

Sikerül az erdőn át délkeleti irányba követned a nyomokat, melyeket a Farkaslovasok hagytak maguk után. Vízmosásokat keresztezel, szikláról sziklára ugratsz az Orkok üldözése közben, míg végre rájuk akadsz. Az elmúlt harcok ijesztő győzelmi trófeáival felékesített, Belgaroth káoszseregének zászlaját vivő Orkok farkasparipáikon lovagolva szembefordulnak veled, lövésre feszített íjakkal. Ahogy a gonosz, félemberi teremtmények felé vágtatsz, azok elröppentik nyílvesszeiket. Dobj egy kockával, és oszd el az eredményt 2-vel (a törtrészt lefelé kerekítve), hogy megtudd, hogy hány nyílvessző talált el (minden találat után 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz). Mielőtt az Orkoknak lehetőségük lenne újra lőni, rájuk rontasz. Egyenként küzdj meg a Farkaslovasokkal!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork Farkaslovas	7	6
Második Ork Farkaslovas	6	6
Harmadik Ork Farkaslovas	7	5

Amennyiben nem vagy képzett *Lovaglásban*, a harc folyamán csökkentsd Támadóerődet 1 ponttal. Ha legyőzted mindhárom ellenfeledet, lapozz a **136**-ra.

38.

A fáról leugró támadó épp csak, hogy elvét, és közvetlenül Lángsörény mellett ér földet. Két újabb fickó bukkan elő a ligetből, közvetlen előtted, különös formájú bunkósbotjaikat lóbálva. Első támadód egy hosszú kést húz elő zubbonya alól, és a három gyilkos rád veti magát. Mindhárommal egyszerre kell megküzdened. Mivel lóháton vagy, növeld 1 ponttal Támadóerődet!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Gyilkos	7	6
Második Gyilkos	6	8
Harmadik Gyilkos	7	7

Ha kettőt levágtál támadóid közül, lapozz a **293**-ra.

39.

A csatazaj a többi Embervad figyelmét is felkelti. Végül is legyűr a túlerő. Kalandod itt véget ér.

40.

Trombitaszó kíséretében belép a terembe a Cleevebirtok ura, akit nemesek, földbirtokosok és nagyszámú szolgahad követ a vacsorára. Lord Taqir Llohó tekintélyes személyiség. Magas, jóképű férfi, sötét hajjal, csinosan nyírt szakállal, túl a negyvenen. Mikor meglát, üdvözlésre tárja karját.

– Boldog vagyok, hogy sikerült időt szakítania rá, hogy meglátogasson bennünket. Annál is inkább, mert tudom, hogy küldetése nem tűrhet halasztást.

– Köszönöm nagylelkű vendégszeretetét, uram – feleled –, de úgy tudom, jó oka van rá, hogy a segítségemet kérje.

– Ó, igen. A vadkan – mondja Lord Llohó szinte mellékesen. – De az várhat holnapig. Ma ünneplünk!

A lord tapsol, és az összegyűlt vendégek elfoglalják helyeiket a kecskelábú asztaloknál, mialatt a zenészek ismét rázendítenek. Az emelvényen álló asztal végén ültetnek le, mivel megbecsült vendégnek számítasz. Helyet foglalsz, és nekilátsz az eléd tálalt ételeknek. Az este gyorsan és kellemesen telik. Lord Llohó bolondja, Nuncle, tréfákkal, bukfencekkel meg égő fáklyákkal folytatott zsonglőrmutatványokkal mulattatja a vendégeket.

Hirtelen kivágódik az ajtó, és egy farkasszerű árnyék vetődik a fűrészporral felhintett padlóra. Az ajtóban felbukkan egy hosszú botra támaszkodó alak, vállán köpenyként viselt farkasbőrrel. Lord Llohó felemelkedik.

– Te volnál az, Bryn Du-béli Awenydion? – szólítja meg a jövevényt. – Már legalább egy éve, hogy utoljára meglátogattál bennünket, jövendőmondó.

– Igen, uram – válaszolja a törékeny öregember.

– Most, hogy fagyba dermedt a világ, ételért és menedékért járulok asztalodhoz. Két hónapja már, hogy elhagytam a manogi dolment, dacoltam Crun pusztáival és a vad földekkel, hogy hírt hozzak neked az Istenektől.

Egy szolga tányért és élelmet hoz a látogatónak. Awenydion letelepszik az egyik asztalhoz és nekilát az ételnek.

Amikor az öreg végzett, végigjárja a vendégeket, és pár aranyért jövendőt mond nekik. Hamarosan hozzád is elér.

– Nemes lovag – szólít meg, fogatlan szájával vigyorogva rád –, megmondom a jövődet mindössze három aranyért!

Ha adsz az öreg jósnak 3 Aranytallért, hogy megmondja a jövődet, lapozz a **258**-ra.

Ha szélhámosnak tartod, és nem akarván kidobni a pénzedet rá se hederítesz, lapozz a **125**-re.

41.

Ahogy előhúzod hátizsákodból az italt tartalmazó palackot, egy jókora, kézszerű kacs megragad, és szinte kipréseli belőled a levegőt (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). A szorítás egyre erősebb, csaknem eszméletedet veszted, és az ital kiesik a kezedből. A palack darabokra törik a kőpadlón, értékes tartalma a repedésekbe csurog. Aztán úgy érzed, mintha Éjtövis halálos ölelése hirtelen gyengült volna, és valóban sikerül szabaddá tenned magad, a szörny pedig már nem tanúsít ellenállást. Velőtrázó sikoly szakad fel a teremtmény szájából, és látod, hogy a gyökerek, melyek testét alkotják, elszáradnak és darabokra törnek. Néhány pillanat múlva a lényből nem marad egyéb, mint növényi szövetek rothadó pépje. A Hervasztóvíz valószínűleg elérte Éjtövis gyökérrendszerét a föld alatt

(nyersz 1 SZERENCSE pontot). Szörnyű recsegésre eszmélsz fel kábulatodból. Feltekintve látod, hogy a mennyezetet borító gyökerek is elpusztultak Éjtövis hatalmával együtt. Eddig egyedül e gyökerek óvták meg a templomot az összeomlástól. Az építmény tömbjei hullani kezdenek körülötted, és a szektatagok ordítva rohannak a kijárathoz. Amíg a többiek menekülnek, észreveszed, hogy Bryar, a főpap egy titkos ajtón át kisurran, mely az emelvény hátuljánál van. Nem engedheted, hogy elillanjon, és folytassa ördögi mesterkedéseit. Dobj egy kockával! Amennyiben 1–4 közötti az érték, lapozz a **157**-re. Ha 5-öst vagy 6-ost dobtál, lapozz a **287**-re.

42.

Az őrszellem elpusztult, most már kellő figyelmet szentelhetsz a fekete gránitajtó kinyitásának. Nem találsz rajta zárat vagy fogantyút, és semmiféle eszköz sem áll a rendelkezésedre a feltöréséhez. Az ajtókeret felső részén egy felirat áll, amit alig bírsz kisilabizálni lámpásod fényénél.

Eme ajtón túl fekszik a gonosz lelkű Nekromanta holtteste, aki halált és szenvedést hozott Myrtonra. Sose ejtessék ki neve, nehogy gaztettei felidéződjenek!

Ha tudod, hogyan kell túljutni a koponyás kapun, most cselekedj úgy. Ha nem tudod, nincs rá módod, hogy betörd a roppant kőajtót, ezért nincs más választásod, mint hogy távozz a síremlékből. Lapozz a **7**-re.

43.

Az Orgyilkos Tőr előrelendül, hogy végezzen veled. De mint azt hamarosan tapasztalod, a kést forgató fantomkéz nem szokványos ellenfél, mert a testetlen kezet nem lehet fegyverrel megsebezni, csak hárítani tudod a csapását. Ha megnyersz egy Harci Kört a szellemkéz ellen, nem teszel benne semmi kárt, csupán sakkban tartod. Míg te csak erre vagy képes, az Orgyilkos Tőr megpróbál leszúrni téged.

Orgyilkos Tőr ÜGYESSÉG 10

Kézitusában nem győzheted le támadódat, ezért valami mást kell megpróbálnod. Vagy két egymást követő megnyert Harci Kör, vagy négy összecsapás után sikerül olyan helyzetbe hoznod magad, hogy el tudj menekülni a fantom-orgyilkos elől. Ha megpróbálod elérni a ligetet, és ott elbújni, lapozz a **373**-ra. Ha Lángsörény hátara pattansz, és lóháton menekülsz, lapozz a **211**-re.

44.

A kis, kőből épült fogdába vezető ajtó félig kiszakadt a falból. Lemész egy rövid lépcsősoron, és látod, hogy az alján lévő nyirkos, kör alakú cella üresen áll, a falakon rég nem használt, elrozsdásodott bilincsek lógnak. Ám a korhadt csapóajtót a lépcső aljában nem veszed észre. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, hátraugrasz, még mielőtt elnyelhetne a mélység. Ha nem vagy szerencsés, egy föld alatti verembe zuhansz, melynek padlója jó néhány méterrel lejjebb van (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az esés miatt). Azután nagy keservesen ki kell másznod. Mivel itt semmi használhatót nem találsz, elhagyod a fogdát. Lapozz vissza a **31**-re, és válassz újra!

45.

Már látod a Déli Kaput, amikor egy időre meg kell állnod egy körmenet miatt, amely előtted vonul el az utcán. A lassan lépkedő papok földig érő, zöld csuhát viselnek, és mély, monoton hangon kántálnak. Miközben a processziót figyeled, megüti a füledet a melletted álló és a szolgája közti beszélgetés.

– Ezek Lein erdejének könyörületes szívű papjai. Igazán sokat segítenek a város szegényein és a nélkülözőkön, de azért elég titokzatos társaság. Csak beavatottak léphetnek a templomukba. – Ha a *Kalandlapodra* felírtad a *Tövis* vagy *Molnár* szavak valamelyikét, lapozz a **77**-re. Ha egyiket sem írtad fel, lapozz a **219**-re.

46.

Meglehetősen szokatlan fegyverén kívül a papnál nincs semmi érdekes, eltekintve egy összefonódott tövisbokrokat mintázó talizmántól, melyet különböző fémek ötvözetéből készítettek. Az amulett valamiféle indára van fűzve. Miközben kezedben tartod, észreveszed, hogy a környező növények mozgása követi a talizmánt. Meglóbálod feléjük az amulettet, és a növények újból megnyugszanak. Rájössz, hogy a talizmán valószínűleg valahogy parancsol a növényeknek. Ha úgy döntesz, hogy magaddal viszed a pap talizmánját, jegyezd fel a *Kalandlapodra*. A papról és titokzatos machinációjáról gondolkodva térsz vissza Lángsörényhez, majd kilovagolsz Lein erdejéből. Lapozz a **17**-re.

47.

Végigsietsz az alagúton, eljutsz egy másik faajtóhoz, majd kinyitva belépsz rajta. Egy roppant méretű oszlopcsarnokban állsz. Az egyik fal melletti lépcsősor egy vasalt ajtóhoz vezet. A terem tele van hátborzongató kínzóeszközökkel. A szoba közepén egy kínpad, a fal mellett egy vasszűz áll. A mennyezetről láncokon kalitkák lógnak. Hevernek még itt szanaszét különféle parázstartók, vasbillogok meg egyéb szerszámok, melyeket arra használnak, hogy kínszenvedést okozzanak velük. Mindent vastagon borít a por és a pókháló. Több csontváz függ láncokról, bilincsekről körben, a penésszel fedett falakon. Rácsos ajtók vezetnek a cellákhoz és a mélyebben fekvő börtönökhöz. De te biztos vagy benne, hogy amit keresel, az azon az ajtón túl található, melyet a lépcsősor tetején látsz. A kínzókamra egyik oldalánál egy nagy karosszék áll, karfáján és lábain erős fémbilincsekkel. Hirtelen megszólal fejedben egy suttogó hang, mely rábeszélően azt mondja, hogy ülj le, és pihenj egy kicsit. Biztos vagy benne, hogy a hang nem akar semmi jót, de javaslata olyan csábító! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobott értékhez, ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*! Ha sikeres a próba, lapozz a **240**-re; ha sikertelen, lapozz a **155**-re.

48.

Követed az utat, amely délre visz az ősi, titokzatos erdőből, és egy tágas sztyeppére jutsz. A láthatáron ott húzódik a Káosztól meggyötört Banarask-dombság sötét, fenyegető vonulata. Néhány kilométerre, délre, a dombság feléd eső oldalán sűrű füstoszlop emelkedik az égre. Úgy látszik, az út egyenesen arrafelé vezet. Mikor felérsz a következő kaptató tejére, meglátod, mi füstölög. A fallal kerített város, Carass terül el előtted a völgyben, és annak egy része lángokban áll. Sötét páncélos, fekete zászlót lobogtató sereg ostromolja épp. A küzdelem a város déli falánál, egy rémítő külsejű és méretű kőtorony körül folyik a leghevesebben. Idáig hallatszik a csatazaj, ahogy a város lakói otthonuk védelmében összecsapnak a támadó hordával. De még e hangzavart is túldübörgi valamiféle ütemes döndülés, mintha egy hatalmas ököl csapkodná a várfalat. Már azelőtt, hogy meglátod a támadók zászlójára festett címert, a fekete kardot markoló páncélkesztyűt, tudod, hogy ez a sereg nem lehet más, mint Belgaroth fanatikus Káosz Harcosai. Amikor a szél egy pillanatra megfordul, a pusztulás és mészárlás bűzét sodorja feléd. Felbőszülten vágod sarkantyúdat lovad oldalába, hogy Carass lakóinak segítségére siess. Az északi kaput őrizetlenül hagyták, mert a városi őrség a déli falra összpontosította minden erejét, hogy megállítsa a Káosz hordájának áttörését. De az ellenséges csapatból egy ocsmány Troll megragadta a kínálkozó alkalmat, és betört a városba ezen a védtelen ponton. Amint meghallja vágtatásod zaját, a Troll támadóállásba helyezkedik, és felemeli lándzsáját.

Troll	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted Belgaroth hadainak e harcosát, lapozz a **98**-ra.

49.

Kilométereken át poroszkálsz dél felé Lángsörény nyergében, széljárta mezőkön keresztül, Havalok irányába. Miután órákon át utaztál, egy lovast látsz közeledni feléd keletről, a távoli, sötét erdő szélével párhuzamosan futó ösvényen. Úgy tűnik, hogy ha a jelenlegi tempóddal haladsz tovább, a lovas útja éppen keresztezi majd a tiédet. Ha találkozni akarsz az utazóval, lapozz a **147**-re. Ha inkább vágtára ösztökéled Lángsörényt, hogy elkerüld az idegent, lapozz a **191**-re.

50.

Ott állsz a Diótörő előtt. A hatalmas kőtorony több mint húsz méter magas, és egy jókora harci szekérre építették, melynek kerekei négy méter átmérőjűek. Az ostromtorony tetején egy fémből készült démonfej okádja a füstöt és gőzt, míg talapzatán egy faltörő kos működik, amely egy tüskés vasöklöt formáz. Ritmikusan leng ki-be egy, a torony aljába vágott nyíláson, szüntelen támadásaival pusztítva, morzsolva a várfalat. A démonfej alatt egy óriási pajzs helyezkedik el, melyet egy fekete torony fölött lebegő koponya képe díszíte: ez Caer Skaal címere. A Diótörő belsejéből rettenetes bömbölés, nyöszörgés, recsegés hallatszik. Lehet, hogy ezt a szerkezetet valóban démonok irányítják? Félresöpörve ezeket a félelmeidet, utat keresel a bevehetetlen, mozgó erődbe. A szekéraljhoz a hátsó kerekek mellett, egy létrát rögzítettek, amely egy, a torony talapzatán lévő kis csapóajtóhoz vezet. Úgy döntesz, hogy itt próbálsz meg bejutni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **220**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **146**-ra.

51.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* az *Banya* kódszót. Elmeséled az öregasszonynak a Líccsel történt találkozásodat.

– Jó – mondja –, akkó be tudod gyűteni az első elemet. De most rögtön köllene, amíg hódfény van.

Visszatérsz a vesztőhelyhez, és legyűrve ellenérzéseidet a rád bízott feladattal szemben, végzel, amilyen gyorsan csak tudsz. Szerencsére a Lícs továbbra is halott, nem mozdul, amíg elkészülsz a tennivalóddal. A hajnal már ismét a barlangon kívül talál (*Kalandlapod* Idő rovatában növeld 1-gyel az elmúlt napok számát), a boszorkány utasításait követve elindulsz, hogy megkeresd a Kokatriszt, ami az utóbbi időben rettegésben tartja a környéket. Egy meredek, sziklás hegyszoros végén megtalálod annak a barlangrendszernek a bejáratát, melyben a szörny fészkel. Lovadat kikötöd egy sziklához, meggyújtod a lámpásodat, és belépsz a homályos nyílásba. Lépteid zajosan visszhangzanak végig a barlangfolyosón, bármilyen óvatosan is haladsz az alagútban. A mennyezetről víz csepeg, és baljós csobbanásokkal tócsába gyűlik a padlón. Néhány méter megtétele után egy T-elágazáshoz érkezel. Merre indulsz tovább?

Balra? Lapozz a **182**-re.
Jobbra? Lapozz a **126**-ra.

52.

Egy háromszögletű üvegprizmát találsz egy darabka bársonyba csomagolva. Lapozz vissza a **274**-re.

53.

A székház sötét kőfolyosójáról ajtók nyílnak, melyek mögül, amikor elhaladsz mellettük, gyakorlás zaja szűrődik ki: a céh katonái edzenek a gyakorlótermekben. Stronn egy kör alakú, fáklyával megvilágított terembe vezet, melynek közepére egy több méter mély küzdőteret ástak. Zsoldosok gyülekeznek a teremben, téged pedig egy lépcsősoron levezetnek a porondra. A nézőkből kitör az üdvrivalgás, amikor a verem szemközti oldalán lévő vasrács felemelkedik, és a zsoldosok bajnoka az arénába lép. A férfi olyan magas lehet, mint egy Ogre, izmai, mint egy bikáé. Páncélként mindössze két, tenyérnyi széles bőrvállszíjat visel, melyek izmos mellkasán kereszteződnek. Fején szögekkel kivert sisakot hord, ami teljesen elfedi arcát. Egy ijesztő kinézetű, fűrészfogas pengéjű kardot és egy hosszú kést markol. Stronn felemeli kezét, és egyetlen intéssel lecsendesíti a tömeget.

– Ez a küzdelem nem a halálig tart – hirdeti ki. – Az győz, aki először földre küldi a másikat. Készen álltok, harcosok?

Mindketten bólintotok.

– Akkor kezdődjék a próba! Rajta!

A bajvívó vadállati üvöltéssel lódul feléd a küzdőtéren át, miközben társai teli torokból biztatják, nevét skandálva.

Zsoldos Bajvívó ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Valahányszor a zsoldos megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha a dobás 1–3, a fűrészfogú penge csak a szokásos 2 ÉLETERŐ pontot sebzi. Ha a kockán 4–6 áll, akkor 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz.

54

Ha bármelyik körben dupla 6-ost dobsz a Támadóerőd megállapítására, és el is találod ellenfeledet, csapásod olyan erővel éri a férfit, hogy az a földre kerül – lapozz a **117**-re. Ha a zsoldos Támadóereje éppen 22, ő küldött földre téged – lapozz a **22**-re. Ellenkező esetben folytasd egészen addig a harcot, amíg valamelyikőtök ÉLETERŐ pontjai 4-re, vagy az alá nem csökkennek. Ha neked sikerül hamarabb legyengítened a zsoldost, lapozz a **117**-re. Ha a te ÉLETERŐ pontjaid csökkennek le előbb, lapozz a **22**-re.

54.

Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a **122**-re. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **122**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **14**-re.

55.

Leemeled a sárkányos pajzsot a szobor karjáról, és a magadéra csatolod. Könnyűnek érzed, és bár az idő és a használat megrongálta, mégis hasznát veheted a harcban. Ha majd csatába keveredsz, és ezt a pajzsot viseled, ellenfeled Támadóerejét lecsökkentheted 1 ponttal. Ha magaddal akarod vinni ezt a pajzsot, de van már egy nálad, akkor azt most itt kell hagynod. Lapozz a **353**-ra.

56.

A Nekromantának sikerül megragadnia egyik kezével, a másikat pedig tested egy olyan részére helyezi, ahol nem fedi ruha vagy páncél. Azonnal gusztustalan pondrók bújnak elő rothadó húsából, és kezdik beléd fúrni magukat. Dobj egy kockával, majd adj 1-et az eredményhez, hogy megtudd, hány Húsevő Lárva fúrta magát beléd! Minden beléd költözött féreg után vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A húsevő pondrókat könnyű eltávolítani vagy szétmorzsolni, de ehhez előbb le kell győznöd a Nekromantát. Lapozz vissza a **116**-ra, és folytasd a harcot!

57.

Félreugrasz a rúgás elől. A kísértetló patája a kövezeten csattan, éppen azon a helyen, ahol egy pillanattal előbb még te álltál. A szellemlovag ügyet sem vetve rád, a királyhoz ugrat, és magasba emeli fegyverét, hogy lesújtson. Gyorsan kell cselekedned. Ha jártas vagy a *Szelleműzésben*, és ezzel próbálkoznál, lapozz a **105**-re. Ha *Szent Csapást* szeretnél használni, *és* elsajátítottad, lapozz a **303**-ra. Ha egyszerűen megtámadod a szellemet, lapozz a **255**-re.

58.

Hasonmásod felemeli fegyverét, és feléd indul. Mit teszel?

Megvéded magad?	Lapozz a **113**-ra.
Mozdulatlan maradsz?	Lapozz a **286**-ra.

59.

Egy hideg kőlapon térsz magadhoz. Próbálsz megmozdulni, de karodat és lábadat erős indákkal kötözték le a kőhöz. Ahogy körülnézel, látod, hogy egy magasított emelvényen vagy, egy hatalmas csarnok egyik végében, melynek falait és mennyezetét vastag, gyökérszerű gerendák tartják. A csarnok zsúfolásig tele van beavatottakkal, és téged Lein erdejének papjai vesznek körül, akik közül az egyik a hátizsákodat tartja kezében. Fegyvered sehol. A főpap, egy kopasz, szakállas férfi, akinek zöld palástját összefonódó szederindákra emlékeztető minta díszíti, a tömeghez fordul:
– Testvéreim! Éjtövis minden elmúló nappal egyre erősebb lesz, terveink hamarosan megvalósulnak. Az ősi erdő gyengül, és vele együtt azok az elementális erők is, amelyek irányítják. Hamarosan már semmilyen fenyegetést nem fog jelenteni szövetségesünkre, a Rettegett Zsarnokra nézve, és akkor Éjtövis végre átveheti a hatalmat felette.

A pap feléd fordul, és magasba emeli a kezét.

– Ó, hatalmas, ősi szellem, Éjtövis! – kántálja. – Kérlek téged, fogadd el ezt az áldozatot, hogy sose száradjon ki a Gonoszság Gyökere!

A kőlap hirtelen megemelkedik, és vastag, fekete gyökerek törnek át az emelvényen. Kétségbeesetten próbálsz kiszabadulni kötelékeidből. Dobj négy kockával! Ha a dobások összege kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid, lapozz a **279**-re; ha nagyobb, lapozz a **108**-ra.

60.

A széljárta mocsárvidék még elhagyatottabbnak tűnik az ólmosszürke ég alatt. Ahogy zavartalanul lovagolsz, hamis biztonságérzetbe ringatod magad – egészen addig, míg dobogó paták zaját nem hallod, és észre nem veszel egy távoli lovascsoportot, amely feléd tart délkeleti irányból. Nincs rá mód, hogy elkerüld őket. Gyorsan közel érnek, és akkor látod, hogy nem lovas katonákkal van dolgod, hanem négy Kentaurral, félig ló, félig ember lényekkel. A Káosz Kentaurok „Halál a Templomosokra!" csatakiáltással egyenesen feléd csörtetnek. Egyszerre kell megküzdened velük! Még van rá időd, hogy íjat vagy lándzsát használj az egyik támadóval szemben, mielőtt közelharcba bocsátkozol.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Káosz Kentaur	10	9
Második Káosz Kentaur	9	10
Harmadik Káosz Kentaur	10	10
Negyedik Káosz Kentaur	9	11

Ha nem vagy képzett a *Lovaglásban*, csökkentsd Támadóerődet 2 ponttal a csata folyamán. Ha valamelyik Kentaur eltalál, dobj egy kockával! Ha a szám páratlan, a támadód káoszfegyvere 3 ÉLETERŐ pontot sebzett. Ha te sebesítesz meg egy Kentaurt, szintén dobj egy kockával! Amennyiben a szám páratlan, az ellenfeled káoszpáncélja 1 ponttal mérsékli a fegyvered okozta sebesülést. Ha győztél ebben a titáni küzdelemben, lapozz a **332**-re.

61.

Az ajtó egy terembe nyílik, ahol óriási tárcsák és fogaskerekek forognak, jókora gépezeteket és furcsa szerkentyűket működtetve. A működő gépek közül néhány a faltörő kost lóbálja előre-hátra, szemben veled pedig egy nagy, a padlótól a mennyezetig érő vasszekrény áll, melynek oldalát kallantyúk, gombok, csavarok, skálák és más műszerek borítják. A szerkezet egy roppant méretű, pikkelyes fenevadra emlékeztet. Mindaz, amit itt látsz, azt sugallja, hogy a Diótörőt nem természetfeletti erők irányítják, hanem egy hatalmas gőzgép táplálja energiával. Ezt valószínűleg könnyebb lesz lerombolni, mint ahogy képzelted. Előbb azonban meg kell oldani azt a problémát, amit az a kopasz Félóriás jelent, aki itt őrködik. Derékig meztelen, és a testén csillogó izzadtság, meg az egész felsőtestét elborító mocsok ellenére látható a mellkasába égetett Káosz-jelvény. Üvöltve, puszta kézzel ront rád.

Fegyvermester ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted a Félóriást, lapozz a **178**-ra.

62.

Még éppen időben ugrasz félre az útból, és a szekér ártalmatlanul rohan el melletted. Sikerül utolérned a tolvaj komédiásokat, akik egy rozoga, öreg épületbe menekülnek be. Berontasz a kapun, és megleped a bandát, épp amikor átadja zsákmányát egy idősebb férfinek, aki valószínűleg nem más, mint a vándortársulat vezetője, Furcsa Fickó, a színműíró.

– Légy átkozott, Templomos! – kiáltja. – Megbánod még, hogy beleköptél a levesünkbe!

Azzal a színtársulat neked ront. A színészek csak alkalmi fegyvereket használnak, például széklábat. Persze nem akarod megölni ezeket az embereket, csupán lefegyverezni, vagy ártalmatlanná tenni őket. Ha valamelyikük ellen megnyersz két Harci Kört, akkor sikerül is ezt elérned. Te is csak az öklödet használod, mivel nem akarsz komoly sebeket okozni (azaz minden sikeres támadás csak 1-et sebez ellenfeleden). Ugyanezért csökkentened kell Támadóerődet is 1-gyel a csata idejére. Egyszerre csak két mutatványos tud rád támadni a szűk helyen.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Lovag	7	6
Boszorkány	6	6
Lófej	6	7
Zsebmetsző	6	5
Furcsa Fickó	7	7

Ha mindegyik csepűrágót sikerült ártalmatlanná tenned, vagy ha eltelik tizenhat Harci Kör, lapozz a **152**-re.

63.

A szellem hátborzongató sikollyal távozik ebből a világból. A termet átkutatva nem találsz semmi érdekeset, ezért távozol innen, hogy máshol próbálj szerencsét. Lapozz vissza a **243**-ra, és válassz másik utat!

64.

A csontvázszerű nő közvetlenül eléd áll, felemeli kezét, és fojtott hangon mormol valamit. Hirtelen kibírhatatlan éhséget érzel. Mielőtt véget érne ez a nap, meg kell enned három ételadagot, vagy innod kell egy kortyot a Gyógyitalból, anélkül, hogy egyetlen ÉLETERŐ pontot is visszakapnál. Ez a következménye annak a bűbájnak, melyet az Éhínséget megszemélyesítő próféta bocsátott rád. Lapozz a **114**-re.

65.

A *Szent Csapás* mágikus sugara ezüstös fénnyel borítja el a Lícset, aki kétrét görnyed fájdalmában. Dobj egy kockával! A dobott értéket vond le ennek az élőholt borzalomnak az ÉLETERŐ pontjaiból, mielőtt még fegyvereddel rárontanál. Most lapozz vissza a **283**-ra, és küzdj meg a tetemmel!

66.

Nyelved meg-megbicsaklik néhány szó kiejtésén, de végül a lap aljához érsz. Szünetet tartasz, mert arra számítasz, hogy mindjárt történik valami… és történik is! Vastag füstoszlop emelkedik fel a lapból, és sűrű, fekete felhővé alakul. A lebegő pára gyorsan tömörödni kezd, és egy különös teremtménnyé áll össze, melynek megnyúlt, emberi koponyája van, hátgerincéből és két izmos, karmos mancsokban végződő karjából hatalmas, csontos dudorok merednek fel. De csípőtől lefelé ez a rettenet egy füstnyúlvány csupán. Amit az imént felolvastál, démonok megidézésére szolgáló varázsige volt, és te most nem állsz egy pentagramma védelmében! A Gyilkosdémon mereven bámul rád feneketlen mély, csillogó fekete szemével, közben dühösen vicsorog, majd felemeli karmos kezét, és támad. Most mit fogsz tenni?

Lesújtod *Szent Csapásoddal*,
ha tanultad? Lapozz a **223**-ra.
Szelleműzéssel próbálkozol,
ha ismered? Lapozz a **237**-re.
Megpróbálod visszafordítani
a varázsigét? Lapozz a **321**-re.
Fegyvereddel a démonra támadsz? Lapozz a **13**-ra.

67.

Embereid hamar elgyengülnek a Káosz teremtményeinek ismétlődő rohamai alatt. Hirtelen az Embervadak sora kettéválik, és egy óriási, fújtató, bikaszerű alak veti rád magát. A tomboló fenevadnak vérvörös bundája és ördögi, fekete szarvai vannak. Hátán egy Embervad ül, aki karmos mancsában harci szekercét lóbál, míg a másikkal hátasa vastüskékkel kivert nyakörvét markolja. Harcolj a Káoszmén ellen!

Ha győztél, vonj le 1 pontot az Embervadak Harcértékből, és szállj harcba újra. Ha ez alkalommal győzöl az összecsapásban, lapozz a **149**-re. Ha vereséget szenvedtek, lapozz a **254**-re.

68.

Mint az várható volt, a trófeák zömét szarvasok, rókák, farkasok és medvék adják. De van egy kardfogú tigris, egy egyszarvú és egy Mantikór is. Mikor a tisztartó észreveszi, hogy az egyszarvút nézed, a következőket mondja:

– Az úr néhai atyja ejtette el a közeli erdőben, a szokásos módon. Csaliként egy ifjú szüzet meg egy virágkoszorút használt. A Mantikór búvóhelye a Banarask-dombságban volt. Az urunk esküvőjének megünneplésére tartott vadászverseny győztes trófeájának bizonyult. Lapozz a **40**-re.

69.

Ahogy utat törsz magadnak a sűrű aljnövényzetben, váratlanul egy hatalmas farönk lép eléd, elzárva az ösvényt, amelyen haladsz. Két ág nyúl feléd a fáról, és a kéreg redőiben elrejtve felfedezel egy szájat, meg két kicsi, valószerűtlenül vén szemet. Megzavartad az erdő egyik kertészét, egy Faembert. A növényszerű teremtmény feléd dübörög széttárt gyökerein, készen rá, hogy elbánjon veled, ahogy a betolakodókkal szokott.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Faember, első ág	8	8
Faember, második ág	8	8

A két ág minden Harci Körben lecsap rád. A Faember sokkal erősebb annál, semhogy megölhesd, de ha levágod két fő ágát (nullára csökkented ÉLETERŐ pontjait), vissza fog vonulni az erdőbe, és továbbenged utadon. Ha sikerül végezned vele, lapozz a **324**-re.

70.

Meg tudod fejteni a varázsló feljegyzéseit, és érzed, hogy amit felfedezett, valóban megdöbbentő. Savant talált öt kifejezést, öt Hatalomszót, melyeket, ha visszafelé ejtenek ki olyasmi előtt, amit a Káosz beszennyezett, közömbösíti a gonosz hatalmát, és visszaállítja a rendet és a harmóniát, továbbá minden, amit a Káosz hatalma irányít, elpusztul. Azonban egy ilyen varázsigét használni elég kockázatos arra nézve is, aki kimondja a szavakat. Csak találgathatod, hogy Savant miért nem volt képes bevetni felfedezését Belgaroth ellen. Talán megpróbálta, de nem volt ereje elmenni a végsőkig. A szavak ott vannak felírva az előtted heverő könyvben: Tahn, Evc, Nel, Ikz, Ázs. Emlékezetedbe vésed a szavakat, és reméled, hogy sosem kerülsz olyan helyzetbe, amelyben használnod kellene. Úgy döntesz, nem vesztegetsz el több időt Savant laboratóriumának kutatásával. Távozol, és visszafelé haladva az alagútban a kapurostélyhoz mész. Lapozz a **212**-re.

71.

Lothar vitéz Törpeharcos volt. A hegyek lábánál fekvő városkából, Crunból származott. Sokszor vezette Telak harcosait ütközetbe a démonvári előretolt helyőrségből, hogy visszaverjék a barbárokat és a Bricebéli nyughatatlan hadúr, Lord Meracass seregeit. Lothar a csatákban híres szekercéjével rontott az ellenségre. Ha használni akarod a szekercét, és nincs *Fegyverismereted*, a harcok során csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET 1 ponttal. A fegyver 2 ÉLETERŐ pontot sebez. Jegyezd ezt fel a *Kalandlapod* Fegyverek rovatában. Lapozz vissza a **356**-ra.

72.

Tehetetlenül nézed, ahogy Connor testéből elszáll az élet. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Ronnoc* szót! Ha akarod, magaddal viheted fegyvertársad mágikus kardját, amely képes megsebezni az élőholtakat és a Démonokat is, de más előnye nincs. Magadhoz veheted pajzsát is, melyen egy hátsó lábaira ágaskodó oroszlán látható (ha ezt használod harc közben, csökkentheted ellenfeled Támadóerejét 1 ponttal). Miután elmondtál egy imát Telakhoz Connor lelki üdvéért, Lángsörény nyergébe szállsz, és a gyilkosok üldözésére indulsz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és a dobott számból vonj le 2-t, ha értesz a *Nyomkövetéshez*! Ha sikerült a próba, lapozz a **37**-re. Ha nem sikerült a próba, lapozz a **397**-re.

73.

A Kokatrisz – mesélik a falusiak –, egy barlangrendszerben telepedett meg, a dombok alatt, Ennoxtól keletre. Az útmutatást követve hamarosan meredek, sziklás szorosban vezeted Lángsörényt, a barlang szája felé. Lovadat kikötöd egy sziklához, meggyújtod a lámpásodat, és belépsz a homályos nyílásba. Lépteid zajosan visszhangzanak végig a barlangfolyosón, miközben óvatosan haladsz az alagútban. A mennyezetről víz csepeg, és baljós csobbanásokkal tócsába gyűlik a padlón. Néhány méter megtétele után egy T-elágazáshoz érsz. Merre mész tovább?

Balra? Lapozz a **182**-re.
Jobbra? Lapozz a **126**-ra.

74.

A malom egy hatalmas kőépület, nem nehéz megtalálni. A falu szélén áll, a Wende patak partján. Nagy kerekét lassan, nyikorogva forgatja a malomárokban csordogáló víz. Az épületből kihallatszik az őrlőkövek egyenletes zúgása, érintésedre kitárul a malom ajtaja, és az ajtónyílásból betekintve csak egy üres szobát látsz, meg a napsugárban csillogó porszemeket. A hely kihaltnak látszik. Ha belépsz a malomba és átkutatod, lapozz a **187**-re. Ha elhagyod Wendefordot, és folytatod utad dél felé, lapozz a **49**-re.

75.

Az éjszaka közepén felriadsz, mert úgy érzed, hogy valami nincs rendjén. Mikor feltekintesz, egy tőrt látsz lebegni feletted, melynek pengéje megcsillan a holdfényben. A tőrt egy kísérteties, fehér kéz markolja és tartja a levegőben, készen rá, hogy lesújtson. Mit teszel, hogy megvédd magad? Ha megpróbálkozol a *Szelleműzéssel* – feltéve, hogy elsajátítottad –, lapozz a **141**-re. Ha fegyvert rántasz, hogy megküzdj a tőrrel, lapozz a **43**-ra.

76.

Az első teremtmény beszélni kezd, hangja leginkább a levelek között zúgó szélre emlékeztet.

– Betolakodtál az erdőbe. Sok-sok évvel ezelőtt történt utoljára, hogy halandó járt erre. Velünk kell jönnöd.

A kéregből és gombákból megformált humanoid megfogja Lángsörény kantárját, és el akarja vezetni. Ha elmész ezekkel a furcsa lényekkel, lapozz a **368**-ra. Ha megtámadod őket, lapozz a **297**-re.

77.

Könyörületes szívűek? Hát az alapján, amit te tudsz Lein papjairól, sok mindent el lehet mondani róluk, csak azt nem, hogy könyörületesek lennének! Itt valami nem stimmel! Ha szeretnél utánajárni a dolognak, lapozz a **93**-ra. Ha nem akarod tovább vesztegetni az időt Havalokban, lapozz a **219**-re.

78.

Túl lassan reagálsz, és a kötél leránt a lóról. Hátad a kemény földnek ütődik (vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Szédelegve ülsz fel. Lapozz a **205**-re.

79.

Éppen akkor bocsátod útjára *Szent Csapásodat*, amikor Belgaroth egy sötét, gonosz erő sugarát küldi feléd. A két energianyaláb összeütközik, és sárga szikraözönben oltja ki egymást, bár a keletkező légnyomás téged is a földre taszít (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **162**-re.

80.

Felöltöd fegyvereidet, és készen állsz a küldetésre. Az istállóba sietsz, ahol Lángsörény már felnyergelve és türelmetlenül várja, hogy útnak induljatok. Az istállómester átad 20 Aranytallért egy erszényben, továbbá egy hátizsákot, melyben öt étkezésre elegendő élelem, egy lámpás, egy tűzszerszám, valamint egy fiola van, melyet a Gyógyítás Rúnája díszít, és amelyet Arnandus készített neked. Az üvegcsében két adagnyi gyógyital van, egy kortyintás visszaállítja ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére. Felpattansz hűséges paripád hátára, és sarkantyúba kapva kiügetsz a főkapun, elhagyod a Fellegvárat. Délnek indulsz, Havalok városa felé, amely lovon úgy kétnapi járóföldre lehet. Gondosan művelt földek mellett lovagolsz el, majd kies hegyvidéken visz keresztül az utad. De ahogy távolodsz a fővárostól, kezded tapasztalni a királyságban terjedő káosz következményeit. A majorokon és tanyákon élő emberek mélabúsan, letörten bámulnak utánad. Az utakon feltűnően sok a koldus. A levegő csípős, és hideg – Befejezés hava keményen szorongatja az országot. Aggodalommal gondolsz azokra az emberekre, akiknek az aratás idén nem hozott bőséget.

Kora délután van, amikor egy furcsa menetet veszel észre feléd közeledni az úton. Parasztokból, földművesekből áll a tarkabarka sokaság, amelyet három különös alak vezet. Egyikük magas, vékony fickó, aki hosszú, fekete csuhát visel. Kezében rozsdás kaszát tart, és kámzsája alatt farkaskoponya-maszkot hord. Mellette lépdelő társa szakadt rongyokba és kötésekbe burkolódzott. Menet közben időnként megrázza a kezében tartott csengettyűt, hogy jelezze: leprás közelít. A harmadik alak egy csontsovány nő, akinek testét ruhafoszlányok borítják. Úgy néz ki, mint aki hetek óta nem evett.

81

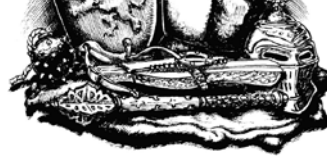
A kaszás férfi megáll, és felemeli a kezét, mire a menet megtorpan.

– Ez meg mi a szösz? – kérdezi. – Egy kóborló lovag, vagy talán egy kóborlovag?

A csőcselék röhögéssel jutalmazza vezére „humorát," és gúnyolódni kezdenek.

– Elég! – kiáltja a férfi. – Ördög és pokol! Míg az egyszerű emberek éheznek, szent Templomosaink bőségben és pompában élnek! Mi hárman a Kárhozat Prófétái vagyunk. Megyünk, hogy megmentsük az embereket. A Végzet, amiről prédikálunk, most a te fejedre száll.

Ezt hallva a tömeg lelkesen felüvölt, és többen már emelik is vasvillájukat meg egyéb hevenyészett fegyvereiket, készen rá, hogy beteljesítsék vezetőjük prófeciáját. Néhányan már el is kezdtek körbevenni. Gyorsan kell cselekedned, hogy kiszabadulj ebből a kellemetlen helyzetből. Ha megpróbálod keresztülvágni magad a tömegen, lapozz a **114**-re. Ha megtámadod a prófétákat, lapozz a **154**-re. Ha megpróbálsz szavakkal hatni az emberekre, lapozz a **197**-re.



81.

Ahogy az oltár előtt térdelsz, fáradtságod és fájdalmaid csillapodnak. Érzed, hogy új erőre kapsz. Állítsd vissza mind ÉLETERŐ, mind ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdeti* értékükre. Miután áldást kaptál, elhagyod a kápolnát. Lapozz a **23**-ra.

82.

Mielőtt elindulsz, Lord Llohó ad egy tarisznyát, amelyben három étkezésre elegendő élelem van. Kilovagolsz a kapun, magad mögött hagyod a Cleevebirtokot, és Havalok felé fordítod lovad. Mire rád esteledik, már látod a város falait. Továbblovagolsz a gyorsan sötétedő alkonyatban. Épp egy facsoport mellett lovagolsz el, amely az út szélén húzódik, amikor hirtelen egy fekete alak ugrik le az egyik fa ágai közül, mikor elhaladsz alatta. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **38**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **346**-ra.

83.

– Lépj be! – mondja a hang, és az ajtó kinyílik. A beavatottak ismét bezárják mögötted, és hogy ne hívd fel magadra a figyelmüket, elindulsz a jobbra húzódó járaton. Az alagút vég nélkülinek tűnik. Valószínűleg kilométereket gyalogolsz a várostól távolodva, mire a járat egy kisebb előszobába torkollik. Óvatosan bekukkantasz az innen nyíló boltíves átjárón, és egy roppant méretű csarnokot látsz, melynek falait és mennyezetét vastag, gyökérszerű gerendák borítják. A terem távolabbi végében egy kődobogó áll, ezen gyülekeznek Lein Papjai, míg a csarnokot zsúfolásig megtölti a beavatottak serege. Meglepődsz és meg is döbbensz, amikor felfedezed, hogy az egyszerű földművelők és polgárok közt ott állnak Vaskövesd nemesei és különböző vallási rendjeinek magas rangú képviselői is. Mikor a csarnokba lépsz, a főpap, egy kopasz, szakállas férfi, akinek zöld csuháját tekergőző szederindához hasonló minta díszíti, épp így szól az egybegyűltekhez:

– Fivéreim és nővéreim Éjtövisben! Én, Bryar, rendetek főpapja, köszönetet mondok nektek, hogy terveink hamarosan valóra válnak általatok. Az ősi

erdő egyre gyengül, és vele együtt az az elementális erő is, mely irányítja. Hamarosan semmilyen fenyegetést nem fog már jelenteni szövetségesünkre, a Rettegett Zsarnokra nézve, és akkor Éjtövis végre átveszi felette a hatalmat. Dicsőség Éjtövisnek!

– Dicsőség Éjtövisnek! – ismétli a tömeg.

Tehát a papok állnak az erdő pusztulása mögött ocsmány gyomnövényeikkel és tüskebokraikkal! Meg kell őket állítani! De hogyan? A hatalom minden bizonnyal a főpap kezében van. Ha őt legyőzöd, nagyon valószínű, hogy magának Éjtövisnek is gyengíted az erejét. Mivel álruhát viselsz, akadálytalanul átjutsz a tömegen, egészen a kőemelvényig. Előrántod fegyvered, felszökkensz a dobogóra, hogy megragadd a szekta főpapját. De amint a Főpap észrevesz, felemeli kezét, és titkos varázsigét mormol. A talaj felpúposodik előtted, fekete gyökerek törnek át a kőpadlón közted és a papok között. A rostos szárak gyorsan több méter magasra nőnek, összefonódnak, mígnem egy hatalmas, növényszerű emberré alakulnak át, melynek testét veszedelmes tüskék borítják. Szeme helyén két smaragdzöld gömb villog ördögi tekintettel, tuskószerű lábai szilárdan gyökereznek a földben. Éjtövis megtestesülése érted nyúl bütykös kezével. Meg kell védened magad ez ellen az ősi, gonosz szellem ellen. Mit teszel?

Előrántod fegyvered, és harcolsz?	Lapozz a **143**-ra.
Szent Csapással sújtasz le rá (ha ismered)?	Lapozz a **239**-re.
Szelleműzést végzel (ha ismered)?	Lapozz a **260**-ra.
A papnál talált talizmánt használod (ha nálad van)?	Lapozz a **28**-ra.
Hervasztóvizet használsz (ha van nálad)?	Lapozz a **41**-re.

84.

Miközben az olaj táplálta lángok kihunynak, a fogságba ejtett falusiak biztonsággal távozhatnak. Épp óvatosan kezdesz leereszkedni a Fűzfaemberről, mikor az égő fa recsegését-ropogását hallod. Lepillantva rémülten látod, hogy a Fűzfaember lángra lobbant, és a tűz gyorsan terjed felfelé. Nem marad más hátra, le kell ugranod! Leveted magad a semmibe, és csak reméled, hogy nincs túl messze a talaj. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, megúszod kisebb sérüléssel, amikor földet érsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha nem vagy szerencsés, kificamítod a bokádat, és a bőrt is lenyúzod a térdedről, amint a földnek csapódsz (vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). A foglyok elkerülik a felbőszült, megzavarodott Embervadakat, és bemenekülnek a dombok közé. A Fűzfaember most már teljesen lángokban áll, előre-hátra ingadozik, és mikor a fa tartópillérek leégnek, éktelen recsegéssel összeroskad – egyenesen az Embervadak közé zuhan, hatalmas szikrazáport lövellve az éjszakai égbolt felé. A kínálkozó lehetőséget kihasználva visszarohansz Lángsörényhez, annak tudatában, hogy megakadályoztál egy borzalmas kegyetlenséget, és megóvtad az embereket a máglyahaláltól. (Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz!)

Ahogy továbbporoszkálsz a sötétbe borult dombvidéken, egy feldúlt falu füstölgő romjait veszed észre. Közepén hevenyészve épített börtön áll. Egy jó kilátást nyújtó pontról megfigyelheted, hogy csak egyetlen őr posztol a bejárat előtt. Ha kikötöd Lángsörényt, és belopakodsz az Embervadak táborába, lapozz a **340**-re. Ha továbblovagolsz innen, lapozz a **296**-ra.

85.

Kitartásod végül meghozza gyümölcsét. Miután megmászol egy emelkedőt, egy kőépület ablakának fényeit pillantod meg, mely hívogatóan világít a sötétben. Ez Torrin műhelye.

Amint Ezüstpengés Torrin meglátja, hogy bőrig ázta l és reszketsz a hidegtől, gyorsan betessékel a házába, és leültet a tűz mellé, aztán beköti Lángsörényt az istállóba. Hamarosan eléd kerül egy tál nyúlpaprikás, és miután bekebelezed, sokkal jobban érzed magad (4 ÉLETERŐ pontnyit erősödsz).

– Régóta nem láttam már senkit a Rendből – mondja a Törpe, visszaemlékezve azokra a napokra, mikor még a Telak harcosa volt. – Mesélj, hogy mennek a dolgok a Fellegvárban? Mi újság Démonvárban mostanában? És mi járatban vagy itt ebben az ítéletidőben?

Megpróbálsz minél részletesebb válaszokat adni Torrin minden kérdésére, beszélsz neki a küldetésedről, és elmondod, hogyan vetődtél ide. Miután végighallgatta elbeszélésedet, a Törpe komor tekintettel néz rád.

– Belgaroth-ot meg kell állítani, és ha van valaki, aki képes erre, az egy Telak-lovag. Van nálam valami, amire szerintem neked nagyobb szükséged lenne, mint nekem.

Torrin hátramegy műhelye túlsó végébe, félretolja az üllőt, felfedve ezzel egy rejtett csapóajtót. Felnyitja a kis ajtót, és előveszi féltve őrzött kincsét, egy ezüstösen csillogó láncinget. – Ez a páncéling a mesterművem – magyarázza Torrin. – Védő- és gyorsítóvarázslatokat szőttem bele. A tiéd, fogd!

Viharvert páncélingedet boldogan cseréled át erre a vértre. Míg ezt viseled, minden harcban kapott sérülésed 1 ponttal csökken, ugyanakkor a mágikus páncél

nem csökkenti Támadóerődet (nyersz 1 SZERENCSE pontot új szerzeményed miatt). Az eső dobolása odakint fokozatosan csendesedik, és ti lassan lefekvéshez készülődtök.

Az éjszakába hasító, vérfagyasztó üvöltés riaszt fel.

– Ez nem farkas volt – hallod Torrin aggódó hangját a sötétben. Ráadásul úgy hangzott, mintha a fenevad itt lenne a közelben. Ha kimész a házból, hogy körülnézz, lapozz a **295**-re. Ha várasz és figyelsz, hogy mi történik, lapozz a **19**-re.

86.

Mivel szeretnéd bizonyítani Lord Llohó előtt, hogy legyőzted a vadkant, mielőtt visszaindulnál északnak a Cleeve-majorhoz, magadhoz veszed a bestia agyarait. Amint csendesen lovagolsz a lombjavesztett fák közt, csípős szélroham söpör végig az erdőn, és te megborzongsz. Nem tudsz megszabadulni attól az érzéstől sem, hogy nem vagy egyedül – valaki figyel. Aztán kelet felől távoli kántálást hallasz, amely visszhangozva száll az ősi erdőn át. A hang messziről jön, így nem tudod kivenni a szavakat. Ha utána akarsz nézni a hangok forrásának, lapozz a **365**-re; ha nem törődsz velük, lapozz a **17**-re.

87.

Egy régi füvészkönyvben láttál ilyen növényeket, így felismered, hogy ezek a narancssárga gombák a Rozsdítók. A növény spórái megrozsdásítják a fémet, ha érintkezésbe lépnek vele, így nagyon veszélyes lenne számodra keresztülmenni a tisztáson. De a gombák hasznos fegyverek is lehetnek, ha tudnál biztonságosan gyűjteni belőlük. Ha próbálsz szedni néhány Rozsdító gombát, lapozz a **250**-re. Ha megkerülöd a tisztást, távol tartva magad a növényektől, lapozz a **8**-ra.

88.

Rosszul ugratsz át egy tuskót, ami nekiütközik Lángsörénynek, és földre dönti a lovadat, te pedig alá kerülsz. (Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.) Időben talpra ugrasz, és látod, hogy a Dombi Óriás fütykösét dühösen lóbálva feléd rohan, miközben szakadatlanul bömböl.

Dombi Óriás ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha az Óriás megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha 5-öst dobsz, a rád mért csapás 3 ÉLETERŐ pontot sebez. Ha az érték 6, leüt a lábadról, és a következő Kört azzal kell töltened, hogy ismét feltápászkodsz – ellenfeled így automatikusan be tud vinni egy újabb ütést is, melynek következtében további 2, összesen 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha győzöl, lapozz a **173**-ra.

89.

Kipróbálod a növények felett hatalmat adó amulettet a gyomokon, és azok meghátrálnak előled. Előrántod fegyveredet, és rárohansz a főpapra, aki felkészült, hogy megvédje magát görbe botjával.

Bryar ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz a **185**-re.

90.

Eszedbe jut, hogy ha a Kokatrisz megpillantja önmagát egy tükörben, elpusztul… De ezt könnyebb mondani, mint véghezvinni. Ha nincs nálad tükör, vagy nem akarsz ezzel kísérletezni, lapozz vissza a **27**-re. Ellenkező esetben kétszer *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha akár csak egyik alkalommal is elhagy a szerencse, a fenevad rád támad – ekkor az első Harci Kört automatikusan meg is nyeri, mert te a tükörrel vagy elfoglalva. Amennyiben ez történik, lapozz vissza a **27**-re, és küzdj meg ellenfeleddel. Ha mindkétszer szerencsés vagy, a Kokatrisz belenéz a tükörbe, és meglátva saját képét, holtan rogy össze. Ha *Kalandlapodon* szerepel az *Banya* szó, lapozz a **221**-re. Ha nincs felírva, lapozz a **168**-ra.

91.

Ezt a pompás sisakot egy fényesre csiszolt, kiterjesztett szárnyú sast ábrázoló sisakforgó koronázza. A régi időszámítás szerinti 1805. esztendőben, a Második Vaskövesdi Háború idején zsákmányolták Ventracnál, de az idő az óta sem tompította e művészi sisak csillogását. Lapozz vissza a **356**-ra.

92.

– Meghoztam ítéletem – szólal meg az Erdő Ura ünnepélyesen. – Kárt okoztál ősi erdőnknek, és veszélyes vagy azokra, akik benne élnek. Ezért tehát kihirdetem: átadlak az erdőnek, hogy megfizess bűneidért.

A szavak elhangzottak. A Vudvuzok körülvesznek és igazságot szolgáltatnak. Kalandod itt véget ér.

93.

Óvatosan, hogy ne vegyenek észre, követed a körmenetet, egészen a város szélén álló, ártatlannak látszó templomig, várasz néhány percet, miután az utolsó pap is belépett az épületbe, és csak akkor indulsz utánuk. Egy ódon, elhagyott templomban találod magad. A helyiséget régi faliszőnyegek díszítik, különös, növényszerű mintákkal szőve, de a vallásgyakorlás egyéb eszközei hiányzanak. A terem távolabbi végében kőlépcsőt pillantasz meg, ami egy hatalmas, duplaszárnyú ajtóhoz vezet. Az ajtót vastag, fekete gyökerek keretezik, melyek több helyen is áttörik a falat. Megpróbálod óvatosan kinyitni az ajtót, de az zárva van. Az ajtó túl vastag és kemény ahhoz, hogy betörd. Ha van nálad valami, amivel álcázd magad, most használhatod. Ha bekopogsz az ajtón, hogy felhívd magadra valaki figyelmét, lapozz a **172**-re. Ha inkább elhagyod a templomot és Havalokot, lapozz a **219**-re.

94.

Teszel egy lépést a kísérteties építmény felé, és ekkor közvetlenül előtted megjelenik egy rémítő szellem. A jelenés kinyúl halotti leple alól, és megragad rothadó kezével, miközben szája kinyílik, és rekedten felüvölt. Nyilván így figyelmezteti társait a megjelenésedre. Gyorsan el kell bánnod a Kísértettel! Ha értesz a *Szelleműzéshez*, és használni akarod e képességedet, lapozz a **190**-re. Ha nem vagy birtokában a tudásnak, meg kell vívnod a Jelenéssel, lapozz a **376**-ra.

95.

Miután belépsz az északi kurgánba, végighaladsz egy lejtős átjárón, melyet a sírdomb belsejébe vágtak, és elérsz egy olyan sötét szakaszhoz, melynek feketeségén még lámpásod fénye sem képes áthatolni. Dermesztő hideg – ami még a kinti fagyos levegőnél is hidegebb – árad ebből a feketeségből. Ha megkockáztatod az áthaladást az alagútnak ezen a sötét részén, lapozz a **21**-re. Ha inkább visszamész ugyanazon az úton, amin jöttél, és elhagyod a sírt, lapozz a **316**-ra.

96.

A madár eltűnik a boltív alatt, sorsára hagyva mesterét – vagy mégsem? Nincs időd foglalkozni vele, mert tovább küzdesz, és védekezel Belgaroth gonosz Rúnakardjának csapásai ellen, miközben próbálsz rést találni ellenfeled védelmén. Hirtelen egy csapat Káosz Lovag ront be a terembe, akiket a madár figyelmeztethetett, hogy uruk szorult helyzetben van. Gyorsan bekerítenek és legyűrnek. Belgaroth maga méri rád az utolsó, halálos csapást.

97.

Mielőtt észbe kapnál, hogy mi is történt, belélegzel egy nagy adag virágport, és mély álomba zuhansz. Lapozz az **59**-re.

98.

Keresztüllovagolsz a városon, és hamarosan a városi katonaság központi laktanyájához érsz. Leszállsz a lovadról, és megkéred az egyik őrt, hogy vezessen a parancsnokához.

– Vair kapitány ma reggel halt meg – mondja a katona –, miközben a déli falat védte a Káosz Harcosok támadása ellen. Mióta elvesztettük vezérünket, egyre romlik katonáink harci morálja, sokan közülünk már belenyugodtak a vereségbe.

Nem engedheted, hogy Carass Belgaroth gonosz seregének martaléka legyen. Ráparancsolsz az őrre, hogy gyűjtse össze a városi milícia azon tagjait, akik még megmaradtak. Fél óra múlva előtted állnak az elcsigázott, harctól elgyötört katonák, hozzájuk intézed szavaidat. Először is kideríted, hogy mi történt itt. Megtudod, hogy két nappal ezelőtt a Káosz Harcosok támadást indítottak. Az ostromot a Diótörő vezette. Ez az a torony, amit a város déli fala előtt láttál. A Káosz seregének ez a félelmetes harci gépe, rengeteg ostromeszközzel – többek közt egy pusztító erejű faltörő kossal is – felszerelve hamarosan rést ütött a falakon. A katonák közül egyesek úgy gondolják, hogy az ostromtornyot démonok irányítják, és a közelébe se akarnak menni. Gyorsan kiötlesz egy tervet: ha át tudnál törni az ellenséges vonalakon, és a Diótörő közelébe jutnál, megtalálhatnád a módját, hogy harcképtelenné tedd, ezzel megszüntetve az ellenség jelenlegi előnyét. A katonák mind egyetértenek abban, hogy ez egy nagyszerű terv. Ha járatos vagy a *Hadvezetésben*, és most használni akarod tudásodat, lapozz a **201**-re. Amennyiben nem ismered a hadi fortélyokat, lapozz a **382**-re.

99.

Épp azon gondolkodsz, hogy mi tévő légy, amikor váratlanul hangot hallasz, amely mintha belülről szólna hozzád. *Bátor lovag, figyelj rám, mert lelkem gyorsan távozik a földi terekről. A papok szövetséget kötöttek az Álnok Bitorlóval. Az erdő veszélyben van. Ne vesztegesd itt tovább az időd. Ne… Aljas módon pusztítottak el… egy démon.* Ezzel a Bölcs Herluin lelke távozik. Lapozz a **166**-ra.

100.

A nagyobb folyosókon és lépcsőkön haladsz, és sikerül bejutnod a toronyba anélkül, hogy felhívnád magadra Belgaroth testőreinek figyelmét. Hamarosan egy magas, boltozatos mennyezetű díszteremben találod magad. A szoba közepén hosszú faasztal áll, körülötte székek, melyek közül az egyik nagyobb a többinél, és rémséges faragványok díszítik. A csarnok falán csüngő sötét zászlókon egy fekete kardot tartó páncélkesztyű és egy fekete torony fölött lebegő csontkoponya látható – vagyis Belgaroth Káosz Lovagjainak kardjai és a Koponyaerőd. A helyiség kihalt, csak valamiféle baljós nyüszítés tölti be, mintha a huzat süvöltene át a fal köveit összetartó habarcs repedésein. Egy széles lépcsősor vezet fel, kifelé a szobából. Arra indulsz. Ha fel van jegyezve *Kalandlapodra* a *Ronnoc* szó, lapozz az **54**-re; ha nincs, lapozz a **14**-re.

101.

Kirontasz a teremből, leszaladsz a csigalépcsőn a csapóajtóhoz, felrántod, leugrasz a földre, aztán lélekszakadva rohansz, míg úgy nem érzed, hogy szíved majdnem kiugrik a helyéből a nagy megerőltetéstől.

Egy megmaradt falnak veted a hátadat, éppen mikor a gőz nyomása a kazánban úgy megemelkedik, hogy bekövetkezik a robbanás. A fenyegető építmény darabokra szakad a légnyomástól, és az ostromgépből nagy tűzgömb tör fel magasra, az ég felé. A torony égő maradványai és törmelék záporozik körülötted, de csodálatos módon nem talál el egy sem. Ami maradt a pusztító harcigépezetből, az most maga a tomboló pokol… a Diótörő nincs többé. Mivel az ostromgép megsemmisült, Belgaroth seregei pánikba esnek, és teljesen demoralizálódnak, fejvesztetten menekülni kezdenek.

Mikor visszatámolyogsz az őrhelyre, az összegyűlt polgárok és a városi milícia nagy éljenzéssel fogad. Diadalod kivívta számukra a győzelmet, és megóvta Carasst is. (Nyersz 1 SZERENCSE pontot, és adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz is!) Kétségtelen, hogy valamelyest hátráltattad Belgaroth terveit is. Sajnos vissza kell utasítanod a polgárok szívélyes marasztalását, mivel úgy tervezted, hogy magad mögött hagyod Carasst, mielőtt beáll az éj. Mindamellett a városiak ragaszkodnak hozzá, hogy adhassanak neked egy új kardot – ha nincs fegyvered –, továbbá 5 étkezésre elegendő Élelmiszert és egy 20 Aranytallért tartalmazó erszényt. Egy orvos is kezelésben részesít (növeld meg 5-tel ÉLETERŐ pontjaid számát). A városi milícia megmaradt tagjai közül többen hajlandóak harcolni veled. Ha kívánod, toborozhatsz belőlük saját hadsereget, hogy Belgaroth erői ellen vezesd őket. (Írd fel a *Kalandlapodra* a *Csapat* kódszót, ha magaddal viszed őket.)
Carasst elhagyva rátérsz a főútra, és délnek indulsz. Az út egyenesen Caer Skaalba visz. Ha *Kalandlapodon* szerepel a *Csapat* kódszó, lapozz a **306**-ra; ha nem, lapozz a **2**-re.

102.

Az erdőbe vezető ösvény elején két kőoszlop áll. Ezt az ösvényt mostanság nem használhatták túl gyakran. A fogadósnő elmondta, hogy a falusiak nem zaklatják Herluint, akiről az a hír járja, hogy az erdő teremtményeivel társalog. Miközben Lángsörényt vezeted a fák közt az ösvényen, feltűnik, hogy az erdő belseje felé haladva egyre ritkábban hallasz madárdalt. Végül egy tökéletesen néma tisztásra érsz, ahol a bölcs egyszerű, kör alakú kőkunyhója áll, egy kétszintes épület. Döbbenten veszed észre, hogy a kéményből nem bodorodik füst ezen a hideg Befejezés havi napon. Bekopogsz a kunyhó erős tölgyfaajtaján, de nem kapsz választ. Ismét kopogtatsz, és a bölcset szólongatod, de hasztalan. Megpróbálod kinyitni az ajtót, és felfedezed, hogy nincs bezárva. Érzed, hogy itt valami nagyon nincs rendben. Ha belépsz a kunyhóba, lapozz a **26**-ra. Ha elhagyod az erdőt és Wendefordot, amilyen gyorsan csak tudod, lapozz a **49**-re.

103.

A Sikító Szellem egy élőhalott, olyan lélek, akit ebbe az ocsmány testbe zártak vezeklésként azokért az iszonyatos bűnökért, melyeket életében elkövetett. Ahogy kiejted a varázsigéket, a Cailleach pokoli sikollyal szakad el ettől a világtól, hogy végső nyughelyére térjen. (Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Sikító Szellem* kódszót!) Ha a **175.** fejezetpontról érkeztél ide, lapozz a **316**-ra. Ha a **163**-ról érkeztél, lapozz a **202**-re.

104.

A sámán halálával a bebörtönzött emberek felocsúdnak, hogy mi is folyik itt, és kétségbeesetten próbálják kiszabadítani magukat. De sokan annyira kimerültek, vagy olyan gyengék, hogy nem tudnak segíteni magukon. Ha nem szabadulnak ki hamarosan, és a Fűzfaember lángra kap, vagy az Embervadak áttörnek a tűzgyűrűn, amely most még távol tartja őket, semmi esélyük sem lesz a menekülésre. Felragadsz egy karót, és mászni kezdesz felfelé az ingatag építményen. Ha *Tériszonytól* szenvedsz, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, *és adj* 2-t a dobott értékhez! Ha nem sikerül a próba, néhány méter megtétele után szédülés fog el, fogásod meggyengül, és a halotti máglyáról a lángoló válaszfalon kívülre zuhansz – lapozz a **265**-re. Ha sikerül a próba, vagy nincs *Tériszonyod*, lapozz a **192**-re.

105.

Gyorsan elvégzed a *Szelleműzés* titkos mozdulatait, melynek hatására a halott lovag vérfagyasztó rikoltással szellemhátasával együtt a szemed láttára oszlik szét a levegőben. Lapozz a **356**-ra.

106.

Ahogy az ütéstől kábultan megfordulsz, a mennyezeti csapóajtón át egy alak ugrik eléd. A férfi munkaruhát visel, fejére zöld csuklyát húzott, ami teljesen elfedi arcát, mindössze szeménél vágott rá két lyukat. Kezében egy láncot forgat, melynek végére egy szegekkel kivert golyót erősítettek. Üvöltve támad rád. A küzdelem idejére a fejedet ért ütés miatt csökkentsd Támadóerődet 1 ponttal.

Csuklyás Támadó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Valahányszor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával. Ha a dobás értéke 1 és 4 közé esik, a szöges golyó a szokásos 2 pontot sebzi rajtad. De ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, a fegyver keményebben talált el és 3 pontot sebez. Ha ellenfeled ÉLETERŐ pontjait 2-re vagy az alá csökkentek, és megpróbálnád megkérdezni tőle, hogy miért támadott meg, lapozz a **235**-re. Ha végezni akarsz vele, lapozz a **354**-re.

107.

Agyadban borzalmas gondolatok kavarognak, és gonosz vágy tölt el. Bár próbálsz ellenszegülni a Káosz Rúna lealjasító hatásának, minden hiába. Páncélod megfeketedik és megfakul a rúna rontó hatása alatt, csakúgy, mint a szíved. Te vagy Belgaroth új bajnoka, aki a Fellegvár ellen vezeti embertelen hordáját. Halál Vaskövesdre!

108.

Képtelen vagy szétszaggatni a kezeidet leszorító indákat. A gyökérszerű nyúlványok furcsa, tüskés, emberformát öltenek, több méter magas lénnyé formálódnak, melynek smaragdzöld szeme ördögi gonoszsággal csillog. A rémséges szörny érted nyúl hatalmas, kacsszerű kezeivel. Véred új életerőt ad majd Éjtövisnek.

109.

Az átjáró egy tágas, boltíves terembe vezet, amelyben számtalan koporsó áll. Elborzadsz, mikor látod, hogy mindegyiket feltörték és meggyalázták. Miközben a pusztítást szemléled, egy derengő kísértetalak kezd testet ölteni a bolthajtás közepén. Ha tanultál *Szelleműzést*, és most használni akarod, lapozz a **63**-ra. Ha elmenekülnél a teremből, lapozz vissza a **243**-ra, és próbálj máshol kutatni. Ha felkészültél a harcra, lapozz a **304**-re.

110.

A terem túlsó végében egy torz, dagadt Embervad terpeszkedik egy faragott széken. Testét sűrű, gubancos gyapjú borítja, fejéből kecskeszarvak nőnek ki. Öltözéke mindössze egy ágyékkötő és egy pár acél vállvédő, nyakában egy Káosztalizmán függ. Ő az Embervadak vezére, Könyörtelen Murgrim. Alaposan rászolgált erre a névre, mivel az ő parancsára számos települést tettek a földdel egyenlővé, ártatlan emberek százait mészárolták le. E pillanatban élvezettel szemléli egy csoport fogoly szenvedéseit, akiket csuklójuknál fogva akasztottak fel egy vasláncra, a teremben lobogó nagy tűz fölé. A lánc keresztülfut egy csigán, melyet a tetőgerendához erősítettek, a másik végét pedig egy fadobra csévélték fel. Murgrim időnként egy fokkal lejjebb ereszti a csörlőt, lassan közelítve a foglyokat a lángokhoz. A csarnok távolabbi sarkában egy kalitka áll, földig takarva fekete drapériával. Előrántod fegyvered, és átrohansz a termen. Az Embervadak ura felragad egy kétélű harci szekercét, és felemelkedve székéből készen áll a harcra.

Murgrim ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha győztél, lapozz a **242**-re.

111.

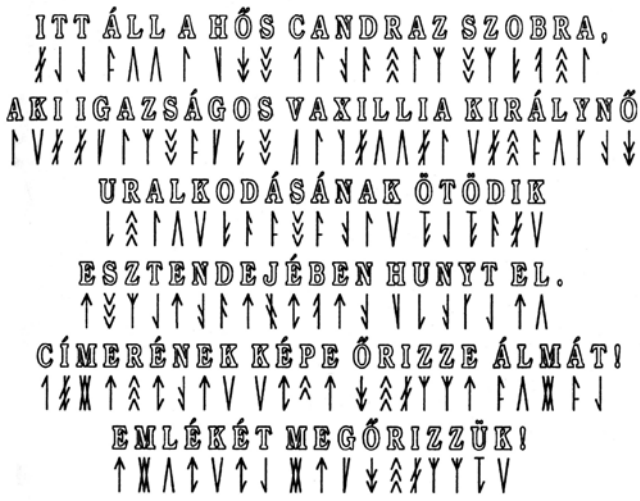
Egy kézirattekercs- és térképhalom mélyén találsz egy darab pergament, amelyen már elmaszatolódtak a tintával írt, szálkás betűk. Az alábbit olvasod ki belőle:

A papok tovább folytatják sötét üzelmeiket, meggyengítve ezzel az erdő elemi védelmét. Az ostobák! Az egész országban felbolydítják a természet rendjét. Rájöttem, hogy a templomuk Havalok mellett lehet. De tartok tőle, hogy itt, Wendefordban is van egy kémük, Graye mester, a molnár, ha nem csalódom. Segítséget kell kérnem, hogy véget vethessünk az ördögi mesterkedéseiknek!

Ez a feljegyzés újabb követhető szálat ad kutatásodhoz. Ha utána akarsz nézni a molnárnak, lapozz a **74**-re. Ha figyelmen kívül hagyod Herluin sejtését, és tovább keresgélsz a kunyhóban, lapozz a **274**-re.

112.

Leszállsz a nyeregből, és kipányvázod Lángsörényt egy farönkhöz. Elindulsz arra, ahonnan a villanást láttad. A fák között, félig elfedve az aljnövényzettől egy páncélos vitéz mohos kőszobra áll. A márványt már kikezdte az idő, de még így is látszik, hogy milyen gondosan munkálta ki a szobrász a részleteket. Az élethű kard és páncél, a szobor feszülő izmai olyan pontosan kidolgozottak, hogy azt hinné az ember, az valaha egy élő férfi volt, aki kővé változott. A harcos karján pajzs pihen, melynek kardcsapásoktól horpadt felülete visszatükrözi a napsugarakat. A pajzson egy arannyal festett sárkány megfakult képe látható. Amikor félrehúzod a gyomot és a magasra nőtt füvet a szobor talapzata előtt, egy éppen csak olvasható feliratot találsz a kőbe vésve. A felirat kétnyelvű, az egyiket közös nyelven írták, a másikat valamilyen ősi, elfeledett rúnákkal rótták fel, amilyet sose láttál.



Mielőtt folytatnád a vadkan üldözését, megpróbálhatod elvenni a pajzsot. Ha így tennél, lapozz az **55**-re. Ha ott hagyod, ahol van, lapozz a **353**-ra.

113.

Nekirontasz a hasonmásodnak, de minden csapás, amit rámérsz, még nagyobb erővel üt vissza rád. Semmit sem tehetsz az ellen, hogy a szörnyeteg módszeresen a földbe döngöljön. Az utolsó dolog, amit életedben látsz, az saját, borzalmasan eltorzult, vigyorgó arcmásod, ahogy végzetes csapásra emeli kezét. Kalandod itt véget ér.

114.

Nagyot kiáltasz, és sarkantyúdat Lángsörény oldalába vágod. A ló felnyerít, a tömegbe ugrik, és te hátasod nyakára dőlve elvágtatsz a meghökkent emberek mellett. De hiába menekülsz, egy utánad vetett dárda megsebez (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Hamarosan már messze jársz a feldühödött tömegtől, de tetted

nem válik becsületedre (vesztesz 1 BECSÜLET pontot). Nincs vesztegetnivaló időd, folytatod hát utad dél felé. Lapozz a **200**-ra.

115.

Gyorsan Torrin segítségére sietsz, biztosítjátok és eltorlaszoljátok a műhely összes bejáratát. Csupán két ablak marad védtelenül, ezek mellett helyezkedtek el. Dobj egy kockával, és adj hozzá 1-et a dobott értékhez! A kapott eredmény mutatja, hogy hány Pokolkopó próbál betörni az általad őrzött ablakokon át. Mivel egy szűk nyílást védesz, adj hozzá Támadóerődhöz 1-et minden Harci Körben. Ugyancsak a szűk bejárat miatt egyszerre csak egy támadóval kell szembenézned. A fenevadak ÜGYESSÉGE 7, ÉLETEREJE 6. Minden Harci Kör végén dobj egy kockával, és ha 1-est vagy 2-est dobtál, vonj le további 1 pontot ÉLETERŐDBŐL, mivel megégetett a fenevad tüzes lehelete. Mielőtt harcba bocsátkozol a soron következő támadóval, bevetheted ellene valamelyiket az alábbi különleges ismeretek (amelyiket ismered) vagy tárgyak (amelyiknek birtokában vagy) közül – de minden új támadóval szemben csak egyszer, a legelső Kör előtt. A sikeres támadás mindegyik formája 2 ÉLETERŐ pontot sebez.

– *Szent Csapás*,
– Szentelt Olaj,
– egy lövés a számszeríjaddal,
– egy tőr elhajítása (ez esetben *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és ha nem vagy gyakorlott a *Célzásban*, növeld meg 2-vel a dobott értéket).

Ez a harc nagyon kemény lesz, de ha mégis győzöl, lapozz a **24**-re.

116.

– Ügyesss ffagy, halandó! De ne remélj! Ssszolgámat legyősszhetted, de engem ssszoha. Az egésssz Birodalomra kiterjedő ssszörnyű átok ssszólított ki ssszíromból. Ssszenki szem pussszthat el mossszt. – Épp ahogy gyanítottad. A Káosz hatalma támasztotta fel a Nekromantát, és valószínűleg testét is e hatalom alakította át, míg a szarkofágban pihent. A varázsló feléd lép, rothadó kezét fegyverként tartja maga elé. Ha *Pókiszonyod* van, csökkentsd 1 ponttal a Támadóerődet a Nekromanta pókszerű külseje miatt.

Cadaver ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha az élőholt lord két egymást követő Harci Körben győz, lapozz az **56**-ra. Ha győzöl, lapozz a **199**-re.

117.

Pengéd csupán centiméterekre áll meg a zsoldos torkától, és te hangosan kikiáltathatod vele, hogy legyőzted. – Ez már derék! – mondja Stronn. – Örülök, hogy egy ilyen kiváló harcos vezeti csatába az embereimet. Csak annyit kérek, hogy adj egy kis időt nekünk, hogy felkészülhessünk erre a fontos hadjáratra. – Megállapodtok, hogy egy nap múlva Stronnal és csapatával az elhagyatott helyőrségnél, Harnwatchnál találkoztok. (Jegyezd föl a *Csapat* kódszót a *Kalandlapodra*!) Annak tudatában, hogy lesznek, akik melletted harcolnak a Sötét Zsarnok hadai ellen, továbbindulsz Havalokból. Lapozz a **314**-re.

118.

Előveszed zsákodból a gömböt, és fejed fölé emeled, remélve, hogy ezzel valami módon létre hívod a hatalmát. Belgaroth kurtán felnevet a tárgy láttán, és tenyerét kifelé fordítva sötét energianyalábot bocsát rád. A Kristálygömb valamikor egy feketeboszorkányé volt, és felerősíti valamennyi sötét mágia hatását, melyet a jelenlétében alkalmaznak. Ennek eredményeként Belgaroth sugara olyan pusztító csapást mér rád, hogy leperzseli húsodat a csontjaidról. Kalandod itt véget ér.

119.

A könyv olyan nyelven íródott, amelyet nem ismersz. Ha jártas vagy a *Titkos Tanokban*, lapozz a **66**-ra. Ha nem, lapozz a **203**-ra.

120.

Belgaroth éleset füttyent, és Álomrém abbahagyja a harcot. A fenevad felröppen a lapos tetejű toronyra. A Sötét Zsarnok szárnyas hátasa nyergébe pattan, és bár lélekszakadva rohansz fel a lépcsőn, túl későn érkezel ahhoz, hogy megállítsd a hadvezért, aki elrugaszkodik a levegőbe, és elillan. Mire eléred a tetőt, már kívül került íjad és dárdáid hatósugarán. Belgaroth valószínűleg azért fogta menekülőre a dolgot, hogy seregét a Fellegvár ellen vezethesse. Nem hagyhatod, hogy megszökjön! De hogyan fogod most üldözőbe venni? Ha van nálad egy Aranytoll, tudod mit kell tenned. A könyv végében lévő táblázat segítségével írd át számokká a nevet, melyet ki kell mondanod! Add összse a betűknek megfelelő számokat, szorozd meg az eredményt annyival, ahányszor ki kell ejtened a nevet, aztán lapozz az így kapott számú fejezetpontra. Ha nincs nálad az Aranytoll, és nem tudod, hogy mit kell tenni, lapozz a **210**-re.

121.

Gyorsan átkutatod a férfi holttestét, de nem találsz mást, csak egy kis, sötét kőből faragott amulettet, amely egy hollót, a végzet madarát formázza. A másik két gyilkosnál találsz 3 Aranytallért. Mivel közben leszállt az éj, úgy gondolod, hogy most már ideje Havalok felé indulnod. Lapozz a **241**-re.

122.

Ahogy keresztülvágsz a termen, hátborzongató sóhajtozást hallasz. Rémülten körbefordulsz, hogy megtaláld a hang forrását. Az asztalra borulva, a nagy széken egy áttetsző, halvány fénnyel derengő alak ül egy vértócsa közepette. A jelenés felemeli fejét, és kiegyenesedik. Jaj, borzalom! Halott barátod és templomos bajtársad, Sir Connor of Achenbury ül előtted. Sebei, melyeket az Ork Farkaslovasok ütöttek rajta, túlságosan is valóságosak, és még mindig nyílvesszők állnak ki véráztatta testéből. Connor szelleme szembefordul veled, és rád szegezi halott, átható tekintetét. – Figyelmeztetni akarlak! – szólal meg. Földbe gyökerezett lábbal, mozdulatlanul hallgatod, mi mondanivalója van számodra halott barátodnak. – Van egy áruló, akit csak Hollóként emlegetnek, azok között, akik bizonygatják a királyhoz való hűségüket. A Holló elárul téged. Mondd ki az áruló valódi nevét, hogy fény derüljön az igazságra… – Miután átadta az üzenetet, Connor szelleme szertefoszlik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel megkaptad ezt a figyelmeztetést. Írd fel *Kalandlapodra* az *Hitszegő* kódszót! Lapozz a **14**-re.

123.

Az öregasszony elveszi a pénzt (húzz le 5 Aranytallért a *Kalandlapodról*), és egy lefüggönyözött ajtó felé mutat. Ezen át egy rövid folyosóra jutsz, melynek túlsó végét díszes faajtó zárja le, közepén egy csillogó rézlemezből domborított, háromszögbe foglalt szemmel. Kinyitod az ajtót, és belépsz a mögötte lévő szobába. Egy nagyméretű teremben állsz, melyet vörös plüssdrapériával vontak be. A kárpitba ugyanazokat az ezoterikus jelképeket hímezték, mint amilyenek a főbejárat felett is voltak. A mahagóni borítású falakon egyenletes távolságra gyertyatartókat erősítettek, a bennük égő gyertyák fénye visszatükröződik a csillogó díszeken. Szemben veled egy magas támlájú, aranyozott széken egy gyönyörű, hófehér bőrű, hosszú hajú nő ül. Puha, redőkbe omló köntöst visel, homlokát ezüstpánt övezi. Nyakláncán számtalan ezüstből készült függő, amulett lóg. Széke mögött a falon két faliszőnyeg függ, melyek a tarot-pakli két lapját ábrázolják: a Szerencse Serlegét és a Főpapnőt, minden titkok tudóját. A szék felett, a falra az ajtón már látott sárgaréz háromszög és szem egy nagyobb változatát erősítették fel. Ez a Harmadik Szem szimbóluma. Édes illatú füst száll a két tömjénégetőből, melyek a mennyezetről lógnak le a szék két oldalán. A nő balján egy vízzel töltött kőtál látható. A szoba díszítései és tárgyai titokzatos, mágikus légkört árasztanak. – Már vártalak, Templomos – szólal meg a nő váratlanul. – Én vagyok a Látomások Úrnője, egy jövendőmondó, akinek az istenek látnoki képességet adományoztak, mint előttem már anyámnak is, őelőtte pedig az ő anyjának. Tudok Küldetésedről, és talán segítségedre lehetek néhány fontos információval.

124

Ha akarod, a látók tálján át megpróbálhatod kikémlelni a Sötét Zsarnokot és seregét. Vagy inkább saját jövődet szeretnéd látni a kártyában? A döntés a tied! – Ha ki akarod kémlelni Belgaroth-ot, lapozz a **36**-ra. Ha megnézed, mit mutat a kártya, lapozz a **277**-re.

124.

Egy terembe jutsz, amely olyan széles, mint a Diótörő. Mikor belépsz az ajtón, elviselhetetlen hőség vág mellbe. Több tucat leláncolt rabszolga lapátolja a szenet a hatalmas kazán ördögi vaspofájába. Egy páncélos, bikacsöket lóbáló Ogre munkafelügyelő ösztökéli keményebb munkára a fáradtságtól félholt embereket. A terem perzselő, fojtogató hőségétől elönt a veríték. A rabokon látszik, hogy mindjárt összecsuklanak a kimerültségtől. Muszáj tenned valamit, hogy segíts ezeken a szegény embereken, úgyhogy rátámadsz az Ogréra.

Ogre Munkafelügyelő ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Mivel ellenfeled páncélban van, fegyvered sebzését 1 ponttal le kell csökkentened. Ha az Ogre megnyer egy Harci Kört, dobj egy kockával! Ha 6-ost dobsz, korbácsa rátekeredik a fegyveredre, és bár te nem sérülsz meg, a fegyvert kirántja a kezedből. Úgy kell tovább harcolnod, hogy ÜGYESSÉGED 3 ponttal csökkented. Ha győzöl, visszaszerezheted fegyvered. Miután kiszabadítod a hálálkodó foglyokat, és megmondod nekik, hogy milyen úton meneküljenek, te is elhagyod a kazánházat. Lapozz a **311**-re.

125.

Az ünnepségnek vége, éjszakára egy fényűző vendégszobában szállásolnak el. Hajnalban kelsz, kipihenten és új erőre kapva. (Adj 4-et ÉLETERŐ pontjaidhoz és 1 napot az Időhöz!) Amikor lemész a szobádból, már vár rád egy erdei vezető és két katonai kísérő. Lángsörényt felnyergelték, ő is kipihente az előző napi lovaglást. Nemsokára már az erdő szélénél jártok. Lassan elmaradnak mögöttetek a megművelt szántóföldek, és beléptek az ősi fák homályos labirintusába. Vezetőd egy olyan csapáson visz tovább – melyet már majdnem teljesen felvert a gaz –, egészen addig, amíg egy elágazáshoz nem értek. Ekkor kalauzod megáll, és a csapat leszáll a lovakról. – Ezen a helyen látták utoljára a szörnyeteget – mondja. – Nekitámadt egy katonának, és borzalmasan megsebesítette. Mi nem megyünk tovább. Innen egyedül kell boldogulnod. – Ránézel a két katonára, de ők igyekeznek kerülni tekinteted, és kelletlenül mocorognak a nyergükben. Keserűen felsóhajtasz, majd eldöntöd, hogy melyik úton haladj. Ha értesz a *Nyomkövetéshez*, lapozz a **309**-re. Ha nem, és balra indulnál tovább, lapozz a **385**-re; ha jobbra, lapozz a **291**-re.

126.

A barlangjáratot követve végül elérsz egy nem túl magas terembe. Ahogy mennél rajta keresztül, hangos sziszegést hallasz, és lámpásod fénye nyüzsgő, pikkelyes testek tömegére vetül. A barlang földjén mérges kígyók hemzsegnek. Ha Kígyóiszonyos vagy, lapozz a **252**-re; ha nem, lapozz a **300**-ra.

127.

– Szóval te vagy az áruló, Lord Taqir Llohó! – kiáltod, mielőtt a madárnak lenne ideje elhagyni a termet. Belgaroth megmerevedik, te pedig félretántorogsz, levegő után kapkodva. A holló halálsikolyra emlékeztető károgást hallat, és mintha elalélt volna, a padlóra hull. És ekkor borzalmas látványnak leszel szemtanúja. A madár megnövekszik, és alakot vált. Lábai megnyúlnak, farka visszahúzódik testébe, ahogy Lord Llohó visszanyeri természetes emberi alakját. Belgaroth Átváltozás-varázslatot bocsájtott rá, megadva neki a tetszése szerinti alakváltoztatás képességét. Te azonban megtörted ezt a varázslatot. Llohó többé nem ura a bűbájnak, és az átalakulás már nem megy olyan akadálytalanul, mint kellene. Egy undorító mutáns áll előtted. Llohó valamelyest visszanyerte emberi formáját, de jobb karja helyén egy nagy, fekete szárny nyúlik ki vállából, bal lába olyan, mint egy madáré, míg feje félig ember, félig holló, rút, fekete csőrrel. – Ezért megöllek, káár! – károgja Llohó, miközben őrült dühtől hajtva feléd botladozik. Míg a mutánssal készülsz harcba szállni, fél szemmel látod, hogy Belgaroth a boltíven át elmenekül.

Holló ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha megölted a hitvány árulót, lapozz a **176**-ra.

128.

Megtudtad hát, hogy mi végzett Herluinnal. Valószínűleg azért próbálta megidézni a démont a könyv alapján, hogy többet tudjon meg Belgarothról és a Káosz Lovagjairól. Lapozz vissza a **166**-ra.

129.

Amint eszedbe jut az Elf Őrzők ajándéka, egy ötlet születik benned. Bár ez csak homályos sejtés, de tekintve, hogy az ajtó fából készült, a misztikus erdőből származó életnedvek talán hatást gyakorolnak rá. Kidugaszolod a díszes palackot, melynek üvegére dús levelű ágak domborművét metszették. A csepegő, tejfehér folyadékkal meghinted az ajtót. Az életnedv lassan átitatja az öreg, halott deszkát. És ahogy ez végbemegy, valami váratlan dolog történik. Friss, zöld hajtások bújnak elő nyújtózkodva az ajtóból, mintha a sötét deszka emlékezne rá, hogy valaha élő fa volt. Az ajtó hangos recsegéssel elcsavarodik, az egyes deszkák göcsörtös tuskókká alakulnak, ahogy a nyers, elemi erők az életnedvből kiáramolva új életet lehelnek az öreg fába. A növekvő ajtó darabokra szakad, és áttöri a vár falait, utat nyitva neked Belgaroth trónterméhe, a Káosz Lovagrend legbelső szentélyébe.

A trónterem kör alakú, a falakat fáklyafény világítja meg, a terem padlóján pedig fényezett, fekete gránittal kirakott Káosz Rúnák olvashatók. A falakat a Koponyaerőd és a Káosz Lovagok lobogói díszítik. A szoba távolabbi részében egy magas támlájú, fekete fából készült trónszék áll. A terem közepén fekete páncélos lovagok sorakoznak körben. Teljesen némák és mozdulatlanok. Élükön, a trón előtt egy óriástermetű férfi posztol, tetőtől-talpig ragyogó fekete lemezpáncélba öltözve. Szarvakkal ékesített sisakja koponyára emlékeztet, mellvértjén a vaspántok bordákhoz hasonlítanak. A páncélt vastüskék meg sátáni pecsétek borítják, melyeket vörös zománccal kontúroztak. A lovag vállára hosszú, az éjszaka színeivel festett köpeny simul. Ez csak Belgaroth lehet, maga a Sötét Zsarnok.

130

Mikor belépsz ezen a különös módon, a legfőbb hadúr mintha épp egy nagy, fekete madárral beszélgetne, amely a trón mellett gubbaszt. Most azonban feléd fordul, és dermedten bámul rád. Tekintete gyűlölettől és haragtól izzik. Hűbéruruk szótlan parancsára a Káosz Lovagok Elit Rendjének holtukból felélesztett tagjai egyként fordulnak meg, és indulnak feléd a tróntermen keresztül. Ha ismered az öt Hatalomszót, és van bátorságod itt elmondani, ejtsd ki most őket visszafelé. Ha nem ismersz ilyen varázsigét, vagy nem akarod használni, lapozz a **276**-ra.

130.

Eseménytelenül utazol a megművelt földek mellett és a terméketlen mocsárvidéken át dél felé. Keletre látszik az ősi erdőség sötét vonala, amelyhez oly sok legenda fűződik. Azt mesélik, hogy azok a tárgyak, amelyek az erdő fáiból készülnek, megőriznek valamennyit a mágikus energiából. Mondják azt is, hogy Elfek és más különös teremtmények laknak ott, akik óvják az erdőt az ártó szándéktól. Az út fokozatosan kanyarodik a fák felé, és egy idő után keskeny, erdős területre érsz. Hirtelen egy kötél pattan fel a levelek alól, melyek eddig takarták, és megfeszül, keresztben az úton. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és ha nem vagy képzett *Lovaglásban*, adj 2-t kockadobásod értékéhez. Ha sikerül a próba, éppen idejében rántod le a fejed – lapozz a **205**-re. Ha nem sikerül a próba, lapozz a **78**-ra.

131.

Óvatosan benyúlsz a koporsóba, és vigyázva lehúzod a lovag ujjáról a gyűrűt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, a gyűrűt úgy veszed le, hogy nem kavarod fel a penészt. Ha nem sikerül, meglököd a testet, miközben a gyűrűt lehúzod, és egy újabb spórafelhőt szabadítasz ki. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Pestis* kódszó, vonj le további 2 pontot is. Jegyezd fel a Pajzsgyűrűt Felszereléseid közé! Más nincs, ami érdekes lehet, ezért távozol a kriptából. Lapozz a **243**-ra, és válassz másik útvonalat.

132.

Miközben Lángsörényen keresztülügetsz a tisztáson, a gombák spóratartói felpattannak, szétszórva tartalmukat a levegőben. Mielőtt rájönnél, mi történik, nagy adag spórát szippantasz be, amitől heves köhögés tör rád (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Gyorsan a tisztás széléhez irányítod Lángsörényt. De ezzel még nincs vége, mert észreveszed, hogy ott, ahol a spórák belepték páncélodat, a fém előbb elszíneződik, majd teljesen elrozsdásodik. Rozsdító gombák közé lovagoltál. Dobj egy kockával! Az eredmény azt mutatja, hogy hány tárgyad rozsdásodott meg azok közül a tárgyak közül, melyek rajtad vagy Lángsörényen vannak (a páncél, a fegyver vagy például a lámpás beszámítható, de az Aranytallérok nem). Húzz le *Kalandlapodról* annyi tárgyat, amennyit a kockával dobtál. Lángsörény hátán jó nagy ívben megkerülöd az alattomos tisztást. Lapozz a **8**-ra.

133.

Ennox lakóinak kérését önző és becstelen dolog volt visszautasítani (vesztesz 1 BECSÜLET pontot). A falusiak kigúnyolnak, és kiutasítanak a településről, miközben vasvillájukat rázzák, és rohadt zöldséggel dobálnak meg. Lapozz a **332**-re.

134.

A tulajdonosnő elmeséli, hogy évekkel ezelőtt a környékbeli tanyákat és majorságokat egy hatalmas, veszedelmes vadkan tartotta rettegésben, ami Lein erdejéből jött. Végül a vadász, Felder, és legendás kopófalkája a vad nyomára bukkant, hegyes karókkal teletűzdelt csapdába csalta, és elpusztította. Ha most megkérdezed, hogy merre találod Herluint, a bölcset, lapozz a **362**-re. Ha a helyi hírek után érdeklődsz, lapozz a **268**-ra. Ha elhagyod a Kócos Kant és Wendefordot, lapozz a **49**-re.

135.

Elmagyarázod az öregasszonynak, hogy nincs szándékodban bántani, így nemsokára megnyugszik. – Asz' ittem, azé' gyütté, hogy kiüldözz az otthonombul – mondja. – De ú' látom, nem azé'. Tán szállás kőne éccakára? – Örömmel elfogadod a meghívást, és vendéglátód megkínál nyárson sült nyúllal (nyersz 3 ÉLETERŐ pontot). Miközben eszel, a vénasszony az életéről mesél, amit ezek között az elhagyott dombok között élt le, és azt is elmondja, hogy mindenféle főzeteket tud kotyvasztani, amelyek szinte bármit meggyógyítanak. – Megszabadítlak akár a legcsúfabb félelmedtő' is, bár ehhő' különlegös hozzávalók kőnének. Olyasmik, mint egy halott ember koponyáján nőtt moha, amit telihódkor szödtek, egy Kokatrisz nyelve mög egy Sikító Szellem foga. – Ha szenvedsz valamilyen félelemtől, és el akarod fogadni a boszorkány ajánlatát, lapozz az **51**-re. Ha nem, lefekszel aludni, és hajnalban otthagyod a barlangot, furcsa lakójával együtt. Adj 1 napot az Időhöz, majd lapozz a **379**-re.

136.

Megbosszultad barátod, Connor halálát. (Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz!) Az Orkok holmija közt nincs semmi, ami számodra hasznos lenne, így hát nyeregbe szállsz, hogy folytasd utadat. Ekkor a melletted álló fába tompa csattanással egy fehér nyílvessző fúródik. A vesszőre rúnákat vésték, amiket nem tudsz ugyan elolvasni, de látod rajtuk, hogy Elf-rúnák. A fák közül hat karcsú, fehér hajú alak bontakozik ki a növényzetből, rád szegezett íjakkal. Ők Lein erdejének Elf Őrzői, akik az ősi vadonban járőröznek, és gondozzák az erdőt. – Mi dolgod itt az erdő mélyén, idegen? – szólít meg az egyikük. Lein Elf Őrzői a Jó megvesztegethetetlen szolgái, úgyhogy semmit sem hallgatsz el, amikor az Orkokkal való összecsapásodról, küldetésedről és az Aelfgar kereséséről beszélsz. – Kövess! – mondja az Elf, amikor befejezted. Leszállsz Lángsörényről, úgy vezeted a fák között, az Elfek nyomában.

Nemsokára egy leírhatatlanul szép liget szélére értek. A buja pázsittal borított, az évnek még ebben a szakában is pompás virágokkal díszített rét túloldalán egy hatoldalú oszlop áll, makulátlan fehérségű kőből faragva, melyre egy imát – legalábbis annak gyanítod – vésték. Egy mennyei szépségű Elf nő üdvözöl. Hosszú, fehér haja a vállára omlik, sápadt bőre és hatalmas, mélyzöld szeme szinte csillog a beszűrődő fénysugarakban. Az őrjárat vezetője elismétli a nőnek, amit elmondtál, mire az asszony – hozzád intézve szavait – megszólal: – Templomos, én Elaina vagyok, Lein Elf Őrzőinek varázsló-papnője. Valóban zavaros idők járnak, és erdőanyácska egyre sorvad. Küldetésed rendkívül fontos, és ha méltó vagy rá, hogy Aelfgart forgasd, akkor a veszélyeket, melyekkel szembe kell nézned, könnyebben legyőzheted.

137–138

Ám mielőtt segítenénk neked, meg kell róla győződnünk, hogy csak Jót hozol az erdőre és ránk. Ha van nálad egy görbe bot, lapozz a **315**-re; ha nincs, lapozz a **194**-re.

137.

Az ösvény, amely a déli kurgánba vezet, elég kitaposottnak tűnik, ráadásul úgy látszik, hogy valaki nemrég járt erre. Most, hogy meggyújtottad a lámpásod, el kell döntened, melyik sírba akarsz bemenni!

Az északiba?	Lapozz a **95**-re.
A délibe?	Lapozz a **175**-re.
A keletibe?	Lapozz a **339**-re.
A nyugatiba?	Lapozz a **350**-re.

138.

Bár Elit Lovagjai újra halottak, de a Sötét Zsarnok még él. Trónja előtt ott áll Belgaroth, a Sötét Zsarnok, az Álnok Bitorló, a Vasököl, Caer Skaal legfőbb Hadura, a Pusztítás Ura és a Káosz Sötét Urainak szolgája. – Szóval te vagy a Templomosok bajnoka – mondja Belgaroth gurgulázó morgással. Már a hangja is balsejtelemmel tölt el. – Sok bosszúságot okoztál nekem, de a váramba vezető utadon minden lépésedet figyeltük. Nehogy azt hidd, hogy készületlenül találsz! Te csak az első leszel az ezrekből, akik meg fognak halni… Vagy elfordulsz Telaktól és csatlakozol Káosz Lovagjaimhoz? – Mégis mit képzel? Belgaroth megbolondult? Sosem árulnád el szent Rendedet és a Birodalmat – legalábbis szabad akaratodból nem. Egy gondolat cikázik át hirtelen az agyadon. Pillantásod a padlóra esik, és rádöbbensz, hol is állsz.

Míg a Káosz Lovagokkal harcoltál, rátévedtél a Káosz Rúnák mintájára, melyeket a kövezetbe véstek. Belgaroth alig hallhatóan elmotyog néhány szót, megidézve a Rúnák hatalmát. Dobj egy kockával, és adj 7-et a dobott értékhez (illetve további 2-t, ha holdas pajzsod van)! Ha az eredmény kisebb vagy ugyananynyi, mint BECSÜLET pontjaid, lapozz a **218**-ra. Ha az összeg nagyobb, mint BECSÜLET pontjaid száma, lapozz a **107**-re.

139.

Némi óvatos tájékozódás után eljutsz a Zsoldos Céh pompás székházához, ami a legmegfelelőbb helynek látszik ahhoz, hogy sereget toborozz. A magas kőépület valóságos kis erődnek tűnik, bejáratát kapurostély zárja le. Miután megkongatod a kapu mellett álló harangot, egy púpos fickó jelenik meg a rostély feletti ablakban, és megkérdezi, hogy mi járatban vagy. Elmondod, hogy szeretnél összeszedni egy csapat bátor harcost. Néhány pillanat múlva ott állsz Nasra Stronn, a zsoldosvezér előtt, akit körülvesznek marcona tekintetű, csatákban sebesült harcosai. – Tehát egy sereget akarsz toborozni, de nincs pénzed, hogy megfizess minket – dörmögi Stronn. A zsoldosok durva röhögésben törnek ki.

– Nem, valóban nincs annyi pénzem. Csakhogy bátorságotok és hősiességetek híre fennmaradna a legendákban – mondod. – Ez most nem valami jelentéktelen csihi-puhi, egymással versengő kereskedők vagy nemesek közötti viszály, hanem a Gonosz és a Káosz valódi seregei elleni küzdelem, melynek végeredménye meghatározza a királyság sorsát – ha nem az egész Óvilágét! Gondoljatok a becsületre és a hírnévre! Az ilyen jutalom sokkal többet ér, mint a puszta arany.

140–141

A zsoldosok hallgatnak. Egy percnyi gondolkodás után Stronn ismét megszólal. – Még mindig nem értem, hogy miért nem maguk a Telak harcosok fegyverkeznek fel. No, de ez nem az én gondom! Rendben van, csatlakozunk a hadjárathoz, ha bizonyítod harci jártasságodat. Küzdj meg a legjobb bajvívónkkal! – Ha beleegyezel ebbe a feltételbe, és harcolsz, lapozz az **53**-ra. Ha otthagyod a Zsoldos Céhet, és távozol Havalokból, lapozz a **314**-re.

140.

A két falény először hátrahőköl a talizmán láttán, de aztán félelmük dühbe csap át, és a növényforma emberek rád vetik magukat. Nem marad más lehetőséged, mint hogy előrántsd fegyvered, és védekezz. Lapozz a **18**-ra.

141.

Gyorsan végrehajtod a szükséges mozdulatokat, és elmormolod a varázsszavakat, melyek elűzhetik túlvilági támadókat. Amint befejezed a ráolvasást, a kísértetkéz földre ejti a tőrt, és szertefoszlik a csípős éjszakai levegőben. Ha akarod, magadhoz veheted a tőrt (jegyezd fel a *Kalandlapra*, ha ezt teszed). Az Orgyilkos Tőr a Gyűlölet istenének okkult tudományokban jártas papjainak kedvelt eszköze. Nyilvánvalóan olyasvalaki is tud a küldetésedről, aki nem akarja, hogy teljesítsd, de – legalábbis egyelőre – meghiúsítottad gonosz tervét (visszanyersz 1 SZERENCSE pontot). Az éjszaka hátralévő része eseménytelenül telik el. Napkeltekor már újra úton vagy. Adj 1 napot az Időhöz, és növeld 2 ponttal ÉLETERŐDET. Lapozz a **285**-re.

142.

A meredély lábánál, a vár keleti oldalán satnya bokrok és kőtörmelék mögött elrejtve, rátalálsz egy barlang szájára, amin túl egy köves padlójú alagút vezet a domb belsejébe, pontosan az erőd alá. A járatot talán a keresztesek építették úgy egy évszázada. De bárki ásta is, el kell, hogy vezessen a várbörtönbe! Ha továbbhaladsz az alagútban, lapozz a **167**-re. Ha inkább visszatérsz a kaputoronyhoz, és azon az úton akarsz bejutni, lapozz a **363**-ra.

143.

Egyik csapást a másik után méred a szörnyre, de nincs hatása. Annyit érsz el csupán, hogy megelőzöd az ütéseit. Hirtelen néhány tüske kirepül a rémalak testéből, egyenesen feléd. Dobj egy kockával, és adj 2-t a dobott értékhez! A szám azt jelöli, hogy hány tüske talált el. Mindegyik 1 ÉLETERŐ pontot sebez, de te továbbra is képtelen vagy megsebesíteni a teremtményt. Mit teszel most?

Lesújtasz a *Szent Csapással*?	Lapozz a **239**-re.
Szelleműzéssel próbálkozol?	Lapozz a **260**-ra
Használod a papnál talált talizmánt?	Lapozz a **28**-ra.
Megpróbálod a Hervasztóvizet?	Lapozz a **41**-re.

Amennyiben ezek közül egyiket sem tudod használni, Éjtövis megragad az egyik hatalmas, kacsszerű mancsával, és kiszorítja belőled a szuszt. Kalandod itt véget ér.

144.

Az ezüsthegyű dárda elzúg Belgaroth feje mellett, aki gúnyosan felnevet, és elindítja sötét energianyalábját. A sugár a melledbe fúródik, és leüt a madár hátáról, te pedig tehetetlenül zuhansz végzeted felé.

145.

Megpróbálsz félreugrani a lezúduló paták elöl, de elkésel. A ló hátba rúg, mire te a földre zuhansz (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). A szellemlovag, ügyet sem vetve rád, a királyhoz ugrat, és magasba emeli fegyverét, hogy lesújtson. Gyorsan kell cselekedned. Ha ismered a *Szelleműzés* titkát, és alkalmazni akarod, lapozz a **105**-re. Ha elsajátítottad a *Szent Csapás* képességét, és azt használnád, lapozz a **303**-ra. Ha megtámadod a szellemet, lapozz a **255**-re.

146.

Ahogy a Diótörő alatt a létrához rohansz, morajlást hallasz a fejed felett, majd vörösen izzó parázs zúdul ki egy hosszanti vályún, szikraesővel borítva be a környezetét. Az ostromgép forró salakja rád zúdul. Fájdalmasan felüvöltesz, mivel borzalmasan megégsz (vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **220**-ra.

147.

Ahogy a lovas közelebb ér, látod, hogy a Cleeve-birtok urának libériáját viseli. Mikor már hallótávolságon belül van, megállítja lovát, és odakiált neked. – Az uram küldött eléd, hogy fölajánlja Cleeve-major vendégszeretetét és segítséged kérje. Őlordsága hallott küldetésedről, és úgy gondolja, hogy nem lesz ellenedre egy nyugodtan átpihent éjszaka. De van egy komolyabb indoka is. Nagyon hálásak lennénk, ha segítenél nekünk. A birtok földjeinek bérlőit egy kóbor vadkan tartja rettegésben. Legjobb katonáink próbálták már megölni, de mind kudarcot vallottak. Néhányan azt mondják, hogy a fenevadat valami varázslat védi, és ezért nem lehet elpusztítani. Segítesz nekünk? – Egy ágyban töltött éjszaka bizonyára nagyon pihentető lenne, és fogadalmad is kötelez, hogy fenntartsd a rendet a birodalomban. Ugyanakkor jelenlegi küldetésedben az idő nagyon fontos tényező. Ha követed a küldöttet a Cleeve-birtokra, lapozz a **325**-re. Ha folytatod utad, és megpróbálod elérni Havalokot, mielőtt leszáll az éj, lapozz a **191**-re.

148.

A falubeliek örömmel fogadják ajánlatodat. Még ma éjjel cselekedned kell, részben, hogy ne vesztegesd az időt, részben, hogy mielőbb véget vess az Assart lakóit fenyegető veszélynek. Ha van tapasztalatod a *Hadvezetés* terén, és szeretnél csapatot toborozni a falu lakóiból, lapozz a **224**-re. Ha nem vagy járatos a hadtudományban, vagy nem akarod használni, lapozz az **5**-re.

149.

Utat vágsz magadnak az ellenség között, és hamarosan keresztültörsz vonalaikon, hogy szembetaláld magad egy olyan jelenettel, amely felkorbácsolja véred. Társaid tetemei egy Embervad lába előtt hevernek szanaszét a földön. Ez a lény csaknem három méter magas, farkasszerű fejjel, tőr hosszúságú agyarakkal. Hosszú, felmeredő tüskék húzódnak feje tetejétől végig a gerincén. Roppant méretű, izmos karja óriási, karmos mancsban végződik. Egyik mancsával egy harci szekér törött féltengelyét markolja, melyen még rajta van a kerék, a tengely végére pedig egy félelmetes, görbe pengét erősített. Acélláncok keresztezik felsőtestét, övéről pedig korábbi ellenfeleinek fejei függenek. Az ocsmány Káosz-sarj harctól ittasultan rád emeli fegyverét.

Embervad Bajnok ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 14

Ha a bajnok eltalál a harciszekér-tengelyből kiálló sarlópengével, a fegyver 3 ÉLETERŐ pontos sebet ejt. Ha legyőzted iszonyatos támadódat, lapozz a **236**-ra.

150.

Elmagyarázod a falusiaknak, hogy a Templomosok nem „szaglászók”, hanem Vaskövesd polgárainak védelmezői. Tulajdonképpen most is egy fontos küldetésen vagy, hogy megvédd a királyságot és lakóit egy gonosz zsarnoktól, akinek visszatérése keserves háborút és pusztulást hozna.

– A birodalomban már megkezdődött a rothadás – mondja a szószólójuk. – Sok terményünk ment tönkre az idén, az elüszkösödés miatt, amit egy borzalmas

szörny hozott erre a vidékre. Mindenki retteg tőle, lehelete megbénítja vagy megöli, akit elér. Ha valóban a védelmezőnk vagy, pusztítsd el a Kokatriszt! – Társai megint egyetértően dörmögnek. Ha beleegyezel a kérésükbe, és segítesz nekik, lapozz a **73**-ra. Ha elhagyod Ennoxot, és folytatod utat délre, lapozz a **133**-ra.

151.

Felkapsz egy nagy követ, és a fáklyák fényével megvilágított körön kívülre hajítod. Az őr meghallja a zajt, és éberen figyelni kezd. Dobsz még egy követ, mire az Embervad elhagyja őrhelyét, hogy megnézze, mi az. Gyorsan a börtön felé lopakodsz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, az őr nem hall meg – lapozz a **247**-re. Ha elvéted, nem mozogsz elég csendesen, és az őr meghallja lépteidet – lapozz a **386**-ra.

152.

Kintről kiáltás hallatszik, „*Utat az őrjáratnak!*", és máris melletted teremnek a városi őrség katonái. Lefogják a gonosztevőket, és vasra verik őket. Az őrjárat kapitánya meghallgatja elbeszélésedet, és terjengősen megköszöni, hogy segítettél elkapni a tolvajokat. Biztosít róla, hogy minden lopott holmit visszaszolgáltatnak jogos tulajdonosának. (Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz!) Kapsz még jutalomként 8 Aranytallért, és a kapitány hozzáteszi, hogy ezentúl mindig szívesen látott vendég leszel Havalokban. De sürget az idő, nem maradhatsz tovább. Lapozz a **45**-re.

153.

A falakat „díszítő” faragványok hirtelen eltorzulnak, és ezernyi sikoltozó emberarccá alakulnak. Szenvedő arcvonásaik betöltik látóteredet, jajveszékelésük csaknem megsüketít. A Nekromanta sötét hatalma örökös kínszenvedésre kárhoztatta ezeket a szerencsétlen lelkeket, és rabszolgává tette őket. Aztán hirtelen megint minden elcsendesül, mintha mi sem történt volna. De ez a látomás annyira megrázó volt, hogy míg a kriptában vagy, csökkentened kell 1 ponttal ÜGYESSÉGEDET. Lapozz a **243**-ra.

154.

Nekirontasz a prófétáknak, de a tömeg azonnal rád veti magát. Dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, lapozz a **183**-ra. Ha 3-ast vagy 4-est, lapozz a **298**-ra. Ha 5-öst vagy 6-ost, lapozz a **64**-re.

155.

Nem is tudod, miért, de leülsz a székbe, hogy megpihentesd fáradt tested. A bilincsek azonnal becsattannak, leszorítják csuklódat, bokádat, sőt jut még egy a nyakadra és a csípődre is. Rögtön magadhoz térsz a hang akaratbénító hatása alól, de már késő. Semmit sem tehetsz, mivel egy szerkezet, melyet a székbe építettek, zúgva munkához lát. Éles pengék, hegyes vaspálcák tolódnak elő a kínzóeszközből, és egyre közelítenek mozdulni képtelen testedhez. Nemsokára megtudod, hogy miért is nevezik ezt a készüléket a Végvonaglás Trónszékének.

156.

Sikerül nyeregben maradnod, és kikerülnöd hátasoddal a veszélyt. Hamar elcsíped a menekülőt, és könnyedén levágod. Lapozz a **121**-re.

157.

Ahogy a Főpap után veted magad, egy fanatikus beavatott az utadat állja. A nő hosszú, fekete tüskével van felszerelkezve, és halálra szánt. Harcolnod kell vele.

Beavatott ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Amennyiben a csata hat vagy kevesebb Harci Kört vesz igénybe, tovább üldözöd Bryart – lapozz a **287**-re. Ha ennél többet, lapozz a **364**-re.

158.

– Csak egyetlen problémáról tudok, az Óriás Vadkanról. Másról nem – feleli Lord Llohó. – Eltekintve persze attól, hogy az erdő titokzatos egy hely, ősi természeti erők, és persze a benne élő Elfek védelme és uralma alatt áll. Lapozz a **82**-re.

159.

Amint dél felé lovagolsz, bealkonyodik. Eleinte halkan, majd egyre hangosabban távoli hangokat hallasz. Ahogy közeledik a zaj, kiáltozás, harci dalok, borzalmas bömbölés és paták dobogása visszhangzik füledben. Akkor meglátod azokat, akiktől e hangzavar ered, ahogy jönnek felfelé az emelkedőn: Belgaroth serege. Egy Ork-horda tart feléd, farkasokon lovagolva. De az ellenség seregében vannak Trollok, Ogrék, fekete páncélba öltözött harcosok, ördögi Pokolkopók és barbár Embervadak is. Élükön Caer Skaal Káosz Lovagjai száguldanak hatalmas csataméneken. Mögöttük pedig egy démoni szárnyas ló vágtat vérben forgó szemekkel. Tudod, hogy lovasa, az a homályos alak nem más, mint maga a harcra éhes Sötét Zsarnok – Belgaroth. Az Álnok Bitorló vezeti hadait az éj leple alatt a Fellegvár felé. Nem remélheted, hogy győzni tudsz ilyen elsöprő túlerővel szemben. Nem várat már sokáig magára a pillanat, mikor Vaskövesdre lesújt a pusztulás ökle.

160.

A furcsa folyadéknak erős vadhagymaíze van, de érzed gyógyító erejét is. Adj 4-et ÉLETERŐ pontjaidhoz! Ha most elolvasod a levelet, lapozz a **377**-re. Ha azonnal elhagyod a malmot és a falut, lapozz a **49**-re.

161.

A romok között kutatva találsz egy lelakatolt vasdobozt. Ha van nálad egy kicsi vaskulcs, és ki akarod nyitni a dobozt, lapozz a **232**-re. Ha nincs nálad, jegyezd fel ezt a fejezetpontot, hogy visszatérhess ide, ha később találnál egyet, és ki szeretnéd nyitni a dobozt. Most lapozz vissza a **274**-re.

162.

Mikor talpra szökkensz, Belgaroth öles léptekkel megindul feléd a tróntermen keresztül. – Ízzé-porrá zúzlak, Templomos! – fújtatja nekivadultan. – És akkor nem lesz senki, aki megállítson. A jóslat sosem teljesedik be! – Éppen csak annyi időd van, hogy készenlétbe helyezd fegyveredet, míg a Sötét Zsarnok kirántja hüvelyéből hatalmas, fekete Rúnakardját. Mivel a Rúnakardot a sötétség hatalma itatja át, minden csapása 3 ÉLETERŐ pontot sebez, és 1-gyel csökkenti BECSÜLET pontjaidat is, mert beszennyez a Káosz undorító ragályával. Ha BECSÜLET pontjaid nullára csökkennek, teljesen megfertőződsz, és Belgaroth uralma alá kerülsz, hogy te légy új bajnoka.

Belgaroth ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 17

Minden sebesülést, amit a Sötét Zsarnoknak okozol, csökkentened kell 1 ponttal erős vaspáncélja miatt. Amikor fegyvered megmeríted benne, nem vért veszít, hanem undok zöld váladék szivárog a sebből, élőhalott testének minden rostja elrothadt már. Ha Belgaroth ÉLETERŐ pontjai 7-re, vagy az alá csökkennek, és *Kalandlapodra* feljegyezted a *Gyilok* kódszót, lapozz a **238**-ra. Ha nem szerepel a szó, de Belgaroth ÉLETEREJE 7-re gyengül, lapozz a **251**-re.

163.

Egy ocsmány kísértetalak repül feléd velőtrázó sikollyal a sötétségből, és karmos kezével mély sebet hasít jobb karodon (vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Eléd toppan az iszonytató, élőhalott teremtmény, aki úgy néz ki, mint egy összetöpörödött, hajlott hátú öregasszony, hosszú, loncsos hajjal.

164

Arcát visszataszítóvá teszi egyetlen, széles orrlyuka és a szájából kilógó egyetlen szál foga. Miközben az undorító teremtés rikoltozik, véreres szemeivel rád mered, és ezekből a szemekből tomboló düh és leírhatatlan fájdalom sugárzik feléd. Szemtől szemben állsz a rettenetes Sikító Szellemmel, akit Cailleachnek hívnak, s aki Dunar Kőrakásainál kísért. (Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát!) Ha értesz a *Szelleműzéshez*, és most alkalmazni szeretnéd, lapozz a **103**-ra. Ha nincs ilyen tudásod, lapozz a **345**-re.

164.

Bár legyőzted a Wyrdet, a jósnőt szemmel láthatóan megrázták az események. – Sötét erők munkálnak körülötted. Az Álnok Bitorlónak nem csak testet öltött őrei vannak, de akadnak más síkbeli szolgái is. Imádkozni fogok, hogy legyőzhesd azokat a rettenetes mágikus lényeket, de attól tartok, nem sok egyebet tehetek érted. Most menj! – A fiatal nő egész testében reszketve visszatelepszik székébe. Nem akarod tovább zavarni a láthatóan legyengült jósnőt, így hát elhagyod a Lelki Szemek Házát. Lapozz a **248**-ra.

165.

A terem padlója hangos nyikorgással váratlanul beszakad, és felfedi az alatta húzódó, lávával teli, izzó aknát, tucatnyi méter mélységben. Csak egy sziklatű marad a Templomosok jelvényével díszítve, melyen állsz. A mélységtől szédülés fog el, és erősen összpontosítanod kell, hogy megőrizd egyensúlyod. Szárnycsattogás hallatszik, majd három kis Ördög emelkedik fel az aknából. Denevérszárnyuk és tüskés farkuk van. Mikor lecsapnak rád, lángsugarak lövellnek ki szájukból. Egyszerre kell megküzdened mindhárom Tűzördöggel, Támadóerődet pedig 2 ponttal le kell csökkentened szédülésed miatt.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Tűzördög	9	4
Második Tűzördög	8	4
Harmadik Tűzördög	7	5

Ha mindhármat legyőzted, lapozz a **222**-re.

166.

A bagoly továbbra is mereven bámul rád. Egy hatalmas, nyitott könyvet veszel észre az íróasztalon. Mellette egy másik fekszik, vörös bőrkötésben. Válassz ki kettőt az alábbi tevékenységek közül. Ha végrehajtottad, amit választottál, vissza fogunk majd irányítani ehhez a fejezetponthoz, de ha a másodikkal is végeztél, lapozz azonnal a **15**-re. Mit teszel?

Elolvasod a nagy, nyitott könyvet?	Lapozz a **119**-re.
Belenézel a vörös könyvbe?	Lapozz a **392**-re.
Alaposan átkutatod a romokat a kunyhóban?	Lapozz a **274**-re.

Ha egyiket sem teszed, hanem azonnal továbbindulsz dél felé, lapozz a **49**-re.

167.

Miután Lángsörény kantárszárát egy csenevész fához kötötted, melyet elrejtenek a bokrok, meggyújtod lámpásodat, és elindulsz az alagút mentén. A talaj felfelé visz, mígnem egy kis barlangban találod magad. Az üreg másik oldalán egy újabb alagút bejárata nyílik, de azt egy lelakatolt vaskapu zárja el. A kapun túlról olyan hangok ütik meg füledet, mintha valami nagytestű teremtmény mozgolódna mögötte. A távolból röfögés hallatszik és állati kipárolgás erős bűze érződik. Mivel a kapu zárva, és neked nincs kulcsod, valami más eszköz után kell nézned, ha tovább akarsz jutni. Ha van nálad rozsdító, az elporlasztja a zárat, sőt magát a kaputis, utat nyitva számodra. Egy gránát is eredményesen használható: szétrobbantja a lakatot, és lehetővé teszi, hogy kinyisd a kaput. Egyébként fel is törheted a zárat a fegyvereddel. Ha zúzófegyvered van, például egy buzogány vagy egy harci kalapács, gyorsan végzel a feladattal. De szúró- vagy vágófegyverrel nagyobb erőfeszítést igényel a dolog, és elfáradsz, miközben lefeszíted a lakatot (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot az erőfeszítés miatt). Ha a fenti módok közül választasz, hogy átjuthass a kapun, lapozz a **294**-re. Ha úgy határozol, hogy mégsem ezt az útvonalat választod, lapozz a **363**-ra.

168.

Levágod a Kokatrisz egyik karmát, és magaddal viszed, hogy bizonyítsd győzelmedet. Elhagyod a barlangrendszert, és visszatérsz Ennoxba. A falu kocsmáját Vadlibának hívják, cégtáblája egy cselédet ábrázol, aki épp elkapja egy liba nyakát. Ez alatt a cégtábla alatt gyülekeznek a falusiak. Megmutatod nekik a bizonyítékát, hogy a Kokatrisz nincs többé, amitől

az emberek szája tátva marad. – Nem hittük, hogy valóban megcsinálod – mondja az a falusi, aki eddig is vitte közülük a szót –, de fogadd köszönetünket. Lehet, hogy mégiscsak a Templomosok a mi igaz védelmezőink. – Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz, amiért megszabadítottad Ennoxot a Kokatrisztól és visszaszerezted az emberek bizalmát rended iránt. Hálájuk jeléül a falusiak ellátnak 2 napra elegendő élelemmel, és megkérdezik, hogy segíthetnek-e valami más módon is küldetésedben. Mivel úgy gondolod, hogy ezek a farmerek nem lehetnek valami nagyszerű harcosok, meg aztán pillanatnyilag éppen elég bajuk van enélkül is, csak arról érdeklődsz, hogy tudnak-e valamit Aelfgarról, az Elf-Dárdáról. – A legendák szerint a varázserejű fegyver valamelyik rég halott király sírjában pihen Dunar Kőrakásainál, lóháton úgy félnapi járóföldre innen délnyugatra, a mocsáron túl. De tudnod kell, hogy az a hír járja mostanában a barlangokról, hogy egy rettenetes kísértetféle, valami Cailleach nevű lakik ott. – Ha teszel egy kitérőt az ősi temetőhöz, lapozz a **323**-ra. Ha az idő rövidsége miatt inkább folytatod utad dél felé, lapozz a **332**-re.

169.

A köd kissé felszakad, felfedve a csipkés élű sziklákat a szakadék alján, több száz méter mélységben. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobott értékhez! Ha sikerül a próba, úrrá tudsz lenni szédüléseden – lapozz a **245**-re. Ha nem sikerül, pánikba esel, szédülni kezdesz. Elveszíted egyensúlyodat, lezuhansz Lángsörény nyergéből, és átbuksz a hídkorlát felett. Halálos zuhanásod néhány másodpercig tart csupán, aztán tested péppé zúzódik odalent a sziklákon.

170.

Képtelen vagy nyeregben maradni az ágaskodó Lángsörény hátán. Lezuhansz, éppen az egyik vassulyomokra, és a hegyes tüskék a hátadba fúródnak (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Mire összeszeded magad, a menekülő férfi eltűnik a sötétben, így kénytelen vagy elállni a további üldözéstől. Átkutatva a másik két gyilkos tetemét, találsz 3 Aranytallért, de mást nem. Közben beesteledett, úgy gondolod hát, hogy most már igyekezned kell Havalokba. Lapozz a **241**-re.

171.

Meglapulsz a domb mögött, és kigondolod következő lépésedet. Az olajjal telt üst csak néhány ugrásnyira van innen. Mögé ugrasz, és minden erődet beleadva sikerül felborítanod az edényt. Tartalma széles patakban ömlik le a domboldalon, és gyűlik tócsába a lejtő alján. Az ezt követő zűrzavarban egy fáklya belehullik az olajfolyóba, amitől az azonnal lángra lobban, és tűzfalat emel az Embervadak és a dombocska közt, de se téged, se a foglyokat nem fenyegeti. Egyedül a felbőszült Sámán tudja elállni utad, aki veled együtt esett csapdába. A többi Embervad ordító buzdítása közepette rád veti magát. Harcolj a szokásos módon, de ha a Sámán nyeri meg a legelső Harci Kört, egy sötét energiavillámmal sújt le rád, amely 5 ÉLETERŐ pontot sebez. Ezután megpróbálja karmaival feltépni mellkasod.

Embervad Sámán ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha győztél, lapozz a **104**-re.

172.

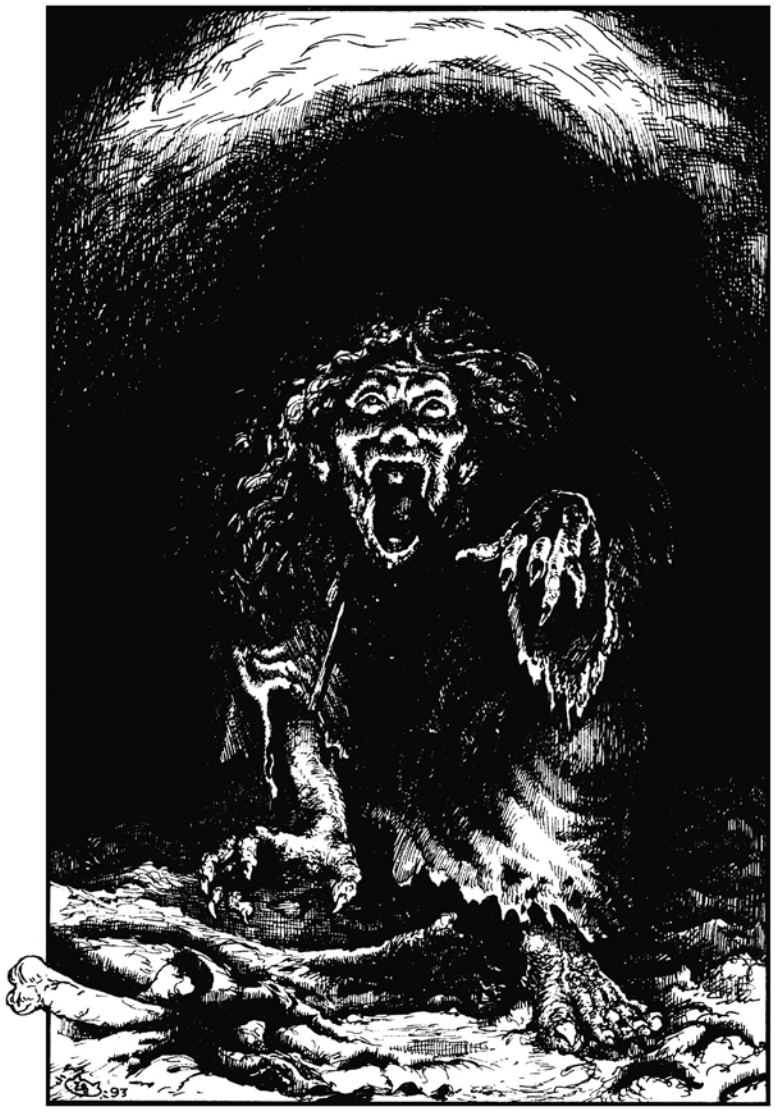
Megdöngeted a kaput. Néhány pillanat múlva valaki félrehúzza belül a reteszt, és résnyire nyitja az ajtót. Ha zöld csuha és csuklya van rajtad, lapozz a **307**-re. Ha mást viselsz, lapozz a **225**-re.

173.

Gyorsan átkutatod az Óriás tetemét, de nem találsz semmi fontosat vagy értékeset, ezért ismét nyeregbe szállsz, és továbbügetsz. Ha a *Kalandlapodra* fel van jegyezve az *Csapat* kódszó, lapozz a **306**-ra; ha nincs, lapozz a **2**-re.

174.

Óvatosan meghúzod az egyik növény szárát, de az kettétörik a markodban, és spórafelhőt lövell a levegőbe. Dobj egy kockával, és oszd el a dobott értéket 2-vel, a törtrészt felfelé kerekítve! Ez a szám mutatja, hogy páncélodból, fegyvereidből és egyéb fémtárgyaidból, mint például a lámpásod (az Aranytallérjaid nem számítanak, sem pedig a Lángsörénynél lévő tartalék fegyvered), hányat tett tönkre a rozsdító. Húzz le ennyi felszerelési tárgyat a *Kalandlapodról*! Úgy döntesz, nem érdemes tovább próbálkozni a rozsdító begyűjtésével, tehát gyorsan nyeregbe szállsz, és elhagyod a tisztást. Lapozz a **8**-ra.



175.

Mikor beóvakodsz a sötét átjáróba, mellbe vág a bomlás és rothadás bűze. Követve a folyosót, pár lépés után befordulsz egy kanyarba, és rábukkansz egy kör alakú szobára, amelyet beborít a mocsok meg a szétdobált csontok. Úgy bűzlik, mint valami állat barlangja. Hallva, hogy közeledsz, a kamra lakója megfordul, eldobja az emberi kart, amit éppen rágcsált, mikor betoppantál, és idegtépő üvöltést hallat. A különös teremtmény úgy néz ki, mint egy összetöpörödött, hajlott hátú öregasszony, hosszú, loncsos hajjal, egyetlen széles orrlyukkal és egy szál foggal. Miközben az ocsmány teremtés gyászosan rikoltozik, véreres szempárba tekintesz, amelyből tomboló düh és leírhatatlan fájdalom árad. Most szemtől szemben állsz a borzalmas Sikító Szellemmel, akit Cailleach-nek hívnak, és aki Dunar Kőrakásainál kísért. (Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát!) Ha értesz a *Szelleműzéshez*, és alkalmazni akarod, lapozz a **103**-ra. Ha nem értesz hozzá, lapozz a **345**-re.

176.

Átszáguldasz a boltív alatt, felrohansz egy kőlépcsőn, egyenesen Caer Skaal lőrésekkel szabdalt, omladozó falára, szorosan Belgaroth nyomában maradva. Leszállt az éjszaka, feletted összetorlódott viharfelhők villámai sisteregnek, és tudod, hogy valami természetfeletti dolog van készülőben. Belgaroth nem messze tőled egy másik, lapos tetejű tornyon áll, melyre kívülről lépcső kanyarog fel. A legfőbb hadúr most kezét a magasba, a háborgó ég felé emeli, mintha könyörögne. A sötétlő égbolton ki tudsz venni egy még sötétebb alakot, mely nagy sebességgel közeleg tollas, vörös végű szárnyakon. Az éjfekete, szárnyas ló az Őrült Vadászat

egyik sátáni csataménje – Álomrém! Ahogy Belgaroth meglát, parancsot kiált Álomrémnek, aki izzó hegyű patáival a levegőt kapálja, és mikor a közeledbe ér, kész rá, hogy darabokra szaggasson borotvaéles fogaival. Van még időd kilőni egy nyílvesszőt, ha van íjad. A *Szent Csapás*, ha beveted a fenevad ellen, 2 ÉLETERŐ pontos sebet okoz rajta, és ÜGYESSÉGÉT is csökkenti 1 ponttal.

Álomrém	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 11

Ha az ördögi Álomrém ÉLETERŐ pontjai 6-ra vagy az alá csökkennek, lapozz a **120**-ra.

177.

Ez a mellvért sok harcost óvott már meg az egyébként biztos haláltól. Amíg viseled, minden, harc közben szerzett sebesülésedből levonhatsz 1 pontot. Ugyanakkor a páncél meglehetősen nehéz, ezért a csatákban vonj le 1 pontot a Támadóerődből is. Lapozz vissza a **356**-ra.

178.

Ellenfeled hátratántorodik halálos csapásod lendületétől, és hangos csattanással bezuhan a Diótörő pörgő, kattogó fogaskerekei közé, amitől a gépezet megakad. Egy mély, egyre erősödő bugás hallatszik, majd óriási reccsenéssel valami elpattan. Alkatrészdarabok repkednek szerteszét. A hirtelen keletkezett zűrzavarban harcosok és őrök rohangálnak fel-alá, de ügyet sem vetnek rád. Csak azért, hogy biztos lehess a Diótörő teljes megsemmisülésében, megkeresed a biztonsági szelepet a gőzkazánon, és elzárod. A hatalmas harci gépezet kezd összeomlani – menekülnöd kell. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **101**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **233**-ra.

179.

Sikerül visszatartanod a lélegzeted, mielőtt az álompor hatni tudna rád. A férfinak ugrasz, és végső csapást mérsz rá. Holtan csuklik a padlóra. Kirohansz a malomból, hogy ott várd meg, amíg a por leülepszik, hogy akkor visszatérhess, és folytasd a kutatást. Lapozz a **354**-re.

180.

Amint az utolsó szavak megformálódnak ajkadon, homlokodat kiveri a veríték, és rájössz, hogy nem tudod kordában tartani ezt a szörnyű erőt, és az téged is elpusztít. Az elemi Káosz hulláma, mely varázslatod nyomán jött létre, saját testedbe vágódik, mikor dadogva kimondod az utolsó szót. Megfeszített izmaid görcsbe rándulnak a fájdalom mindent elsöprő rohamában, inaid elpattannak az erőfeszítéstől. Kalandod itt véget ér.

181.

A küzdelemtől kimerülten kapkodsz levegő után. Visszakapaszkodsz a nyeregbe, és továbblovagolsz az éjszakában, a zuhogó esőben. Nem túl messze, kelet felé dombokat látsz, de még mindig nyomát sem leled falunak vagy a műhelynek. Ha megpróbálsz menedéket keresni a dombok között, lapozz a **327**-re. Ha továbbmész előre abban a reményben, hogy eléred célodat, lapozz a **85**-re.

182.

Hosszú kilométereket teszel meg a hepehupás talajú folyosókon, míg el nem érsz egy hatalmas barlangteremhez, amelynek nincs másik kijárata. Ez egy zsákutca. Mire visszakeveredsz a bejárathoz, meglehetősen elfáradsz (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Miután pihentél egy keveset, jobbra indulsz. Lapozz a **126**-ra.

183.

Lábadba éles fájdalom nyilall. Lenézel, és látod, hogy a Halált megszemélyesítő próféta éppen kirántja kaszáját a lábszáradból (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Nem remélheted, hogy le tudsz győzni egy egész seregnyi embert, úgyhogy menekülésre fogod a dolgot. Lapozz a **114**-re.

184.

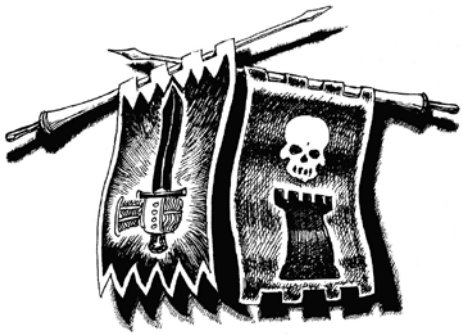
Már sötétbe borult a táj, mikor egy kirabolt falu füstölgő romjait pillantod meg. Az alkonyati félhomályban épp csak, hogy észreveszed a falu középen álló, hevenyészve épített fabörtönt. Mikor közelebb értek, borzalmas lármát hallotok. Hirtelen ragadozófejű teremtmények egy csoportja bukkan fel a dombtető mögül. A zajt az okozza, hogy fegyvereikkel pajzsukat püfölik, közben állati hangon rikoltoznak, nyávognak, röfögnek és bőgnek. Lángsörény a közelgő harc izgalmától felhorkan. A bestiális harcosok vérszomjas őrülettől elvakulva rontanak kis csapatodra. Az Embervadak Harcértéke 10. (Ha eddig négy, vagy kevesebb napot töltöttél el, vonj le 2 pontot az Embervadak Harcértékéből!)

És most *Szállj harcba*, a következőképpen: dobj két kockával, és a dobott számot add hozzá sereged Harcértékéhez! Azután megint dobj két kockával, és a kapott számot add hozzá az Embervadak Harcértékéhez. Ha a két összeg megegyezik, vonj le 1-et mind a saját, mind pedig ellenfeleid Harcértékéből, és újra *Szállj harcba*! Ellenkező esetben annak az oldalnak a Harcértékét csökkentsd le 2-vel, mely hátrányba került (a dobott összege alacsonyabb), és ismét *Szállj harcba*! Ha Harcértéked bármelyik csatában nullára csökken, lapozz a **207**-re. (Jegyezd fel ezt a fejezetpontot a későbbiekre!) Ha ellenfeleid Harcértéke 2-re, vagy az alá esik, lapozz a **149**-re. Most azonban, ha az első Harci Körben a te sereged győz, lapozz a **149**-re. Ha hátrányba kerül, lapozz a **67**-re.

185.

Éjtövis gonosz szolgálója térdre esik végzetes csapásod súlya alatt, és zubbonyodba kapaszkodik. – Ez hát a vég – zihálja. – Elpusztíthatod Éjtövis papjait, de Belgaroth újra él! Te és a Rended úgyszólván már halott. Légy átkozott Templomos! Ettől a perctől fogva félelem és rettegés teszi pokollá életed! – Ezzel meghal.

Váratlanul jeges áramlat borzongat meg, elmédet oktalan félelem tölti el. Dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobsz, Pókiszonyod van. Ha dobásod értéke 3 vagy 4, Kígyóiszony lett úrrá rajtad. Ha 5 vagy 6 áll a kockán, mostantól Tériszonytól szenvedsz. Jegyezd fel ezt a *Kalandlapodra*. Legyőzted a gonosz hadúr egyik szövetségesét, de drágán megfizettél érte. Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz! Bryar holtteste mellett ott hever görbe botja. Elég különös tárgy, ha akarod, magaddal viheted. Ha korábban Graye Mester, a molnár ejtett foglyul, lapozz a **213**-ra. Ha nem, összeszedelőzködsz, a szabad ég alá visszatérve betájolod magad, majd miután több kilométert megteszel nyugat felé, végül eléred Havalok külvárosi részét, onnan pedig visszatérsz az elhagyatott templom bejáratához. Lapozz a **219**-re.

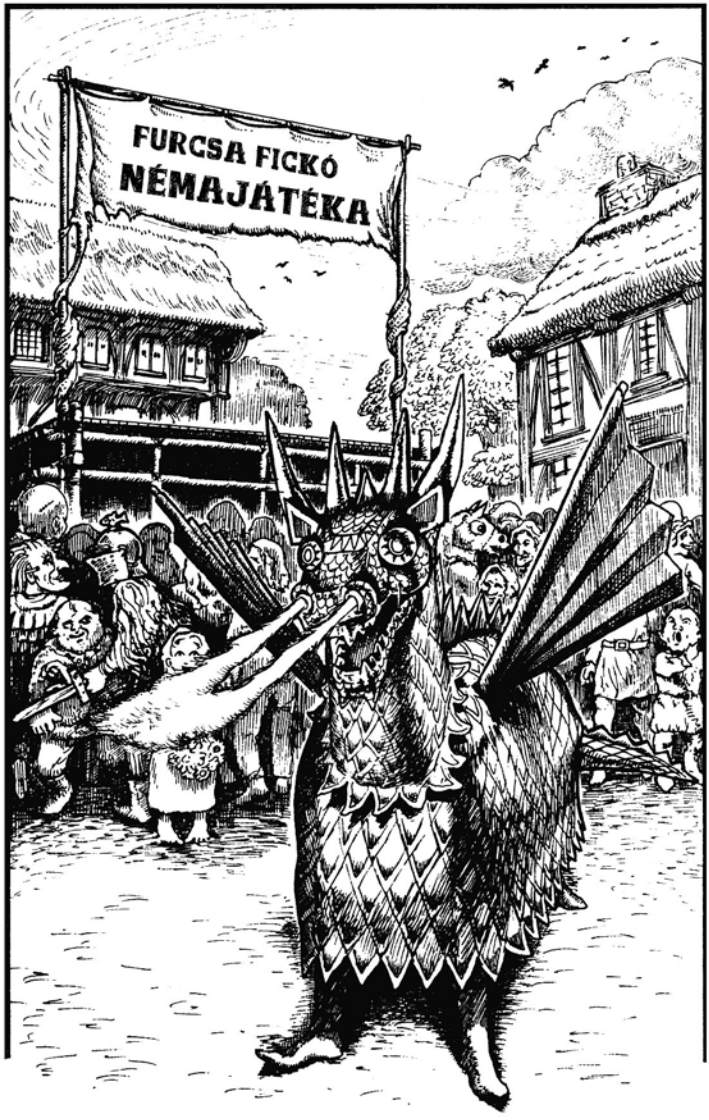


186.

Ahogy az oltár előtt térdelsz, úgy érzed, mintha egy energiahullám áramlana át rajtad, és megtisztítana. Növeld 4-gyel ÉLETERŐ, 1-gyel ÜGYESSÉG és 1-gyel SZERENCSE pontjaid számát. Egy pillanatra tűz öleli körül kezeidet, de nem érzel forróságot, majd a lángok eltűnnek. Részesültél Khrizat Ajándékában. Képes leszel egy kis tűzgömböt megidézni, mely 4 ÉLETERŐ pontnyi sebet üt ellenségeden, ha ráirányítod. De ezt az adományt csak egyszer használhatod. Miután megkaptad az áldást, elhagyod a kápolnát. Lapozz a **23**-ra.

187.

Óvatosan átosonsz a deszkapadlón a szemközti falon nyíló másik, árnyékba burkolt ajtóhoz. Ahogy bekémlelsz a homályba, felülről suhogó hangot hallasz, és valami kemény, súlyos tárgy a tarkódra csap. Ha sisakot viselsz, lapozz a **25**-re. Ha nincs rajtad sisak, lapozz a **370**-re.


FURCSA FICKÓ
NÉMAJÁTÉKA

188.

A mutatványosok, foglalkozásukhoz illően tarka, rongyos köntöst hordanak, és a maguk komikus stílusában adnak elő egy népszerű darabot. A történet egy király harcáról szól a tűzokádó sárkány és egy gonosz boszorkány ellen. Minden szereplő olyan jelmezt visel, amely egyértelműen azonosítja őt a játszott szereppel. Az egyik lovagi sisakot hord, a másik egy lófej-maszkot visel, a harmadik színész vagy színésznő arcát boszorkány-álarc fedi. De legfigyelemreméltóbb a sárkány jelmeze. Ebbe ketten bújtak bele, és egy gépezetet működtetnek odabenn, amely a sárkány szárnyait és állkapcsát mozgatja. Néha rövid tűzcsóva lövell ki a szerkezet orrlyukain, ami a publikumból mindig nagy ovációt vált ki. Az elragadtatott nézősereg ügyet sem vet egy másik pantomimesre, aki a tömegben táncolva szabadítja meg erszényüktől a bámészkodókat. De te észreveszed. Nem hagyhatod, hogy ez a galádság tovább folyjék, ezért hangosan felkiáltasz: – Ne mozdulj, tolvaj! – A zsebmetsző rémülten körbenéz, majd nekiiramodik, keresztül a tömegen. Utánaveted magad, de a sárkány elállja az utad. Szembefordul veled, és egy tűzcsóvát lövell rád. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **208**-ra. Ha szerencsés vagy, a lángnyelv elvét téged, de a műsárkány máris rád támad, lapozz a **328**-ra.

189.

Képtelen vagy bármi értelmeset kihámozni a varázsló feljegyzéseiből. Úgy határozol, hogy nem vesztegeted tovább az időt Savant laboratóriumának átkutatásával. Távozol, és az alagúton át a kapurostélyhoz mész. Lapozz a **212**-re.

190.

Szinte reflexszerűen végzed el a megfelelő kézmozdulatokat, és mondod ki a szavakat, melyek elűzik a kísértetet. A gonosz őrszellem vonít fájdalmában, ahogy a föld magába szívja a lábaid előtt. Lapozz a **289**-re.

191.

A látóhatár peremén már feltűnnek Havalok falai, mire sötétedni kezd. Ahogy a gyorsan szürkülő alkonyatban továbblovagolsz, utad egy facsoport mellett visz el. Hirtelen sötét árny ugrik eléd az egyik fa ágai közül, mikor áthaladsz alatta. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **38**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **346**-ra.

192.

A Fűzfaemberbe kapaszkodva egyik kezeddel elkezded kinyitogatni a ketreceket, és szabadon engeded a foglyokat. Ahogy feljebb mászol, dárdák és egyéb lövedékek záporoznak rád az Embervadak őrjöngve üvöltöző, tomboló tömegéből. Dobj egy kockával! Ha dobásod értéke 1–3, egy dárda fúródik a hátadba, ami miatt lezuhansz az építményről, és a tűzgyűrűn kívül érsz földet – lapozz a **265**-re. Ha a kockán 4–6 áll, lapozz a **84**-re.

193.

Az ajtó egy szobába nyílik, melyben olyan hihetetlen rendetlenség uralkodik, amilyet csak egy tudós képes teremteni maga körül. Hangos csattanás hallatszik, és a helyiség túlsó végéből nyíló boltíves folyosóbejáratból sötét füstfelhő gomolyog elő. Köhögve és köpködve egy sovány, középkorú férfi tántorog elő, megperzselt, viseltes ruhában, rendetlen szakállal, égnek álló hajjal. – Ó, bocsánat – mondja.

– Csak egy kisebb technikai malőr. Biztos vagyok benne, hogy ha felmelegítem az olvasztótégelyt, mielőtt hozzáadom a… ööö… de önt ez nyilván nem érdekli. – A férfi kedélyesen rád mosolyog. – Nos, mit tehetek önért? – Mondod neki, hogy az ajtajára szegezett cégér csalogatott be. – Ja, igen… hát persze – üt a homlokára Pyritees. – Kérem, jöjjön velem! – Az alkimista a laboratóriumába vezet, és megmutatja eladásra szánt készítményeit. A számodra legfontosabbak listáját alább olvashatod. Ha megveszel valamit, ne felejtsd el a megfelelő változásokat bejegyezni a *Kalandlapodon*!

Hervasztóvíz – Ez a főzet úgy hat a növényekre, mint valami sav: azonnali hervadást és halált okoz. Ára: 4 Aranytallér.

Ellenméreg – Mérgező teremtmények (pl. kígyók, pókok) csípése, marása ellen véd. Két adag. Ára: 3 Aranytallér.

Gyógycseppek – Ennek az elixírnek egyetlen adagja ÉLETERŐ pontjaid *Kezdeti* értékének a felével növeli meg ÉLETERŐDET (törteket felfelé kerekítve). Ára: 3 Aranytallér.

A Megvilágosulás Itala – Egy korty ebből a bájitalból rövid időre felfokozza lelki és szellemi erőidet, mintha rendelkeznél *Kapcsolatteremtéssel*. Ára: 6 Aranytallér.

Amikor befejezed a vásárlást, Pyritees így szól: – Megkérhetném, hogy segítségemre legyen egy probléma megoldásában? Nem tartanám fel sokáig. – Ha segíteni akarsz az alkimistának, lapozz a **227**-re. Ha elhagyod a laboratóriumot, és megpróbálsz sereget toborozni a városban, lapozz a **139**-re. Ha távozol Havalokból, lapozz a **314**-re.

194.

Semmivel sem tudod bizonyítani az Elfeknek, hogy nem akarsz ártani az erdőnek. Sok szerencsét kívánnak küldetésedhez, de gyorsan kivezetnek megszentelt ligetükből, és mire felocsúdnál, megint eltűnnek a fák között. Tudod, hogy úgysem lennél képes újból megtalálni a csalitot, mert Elf-mágia védi, úgyhogy sietve folytatod utadat. Lapozz a **278**-ra.

195.

Belépsz a harangláb alján lévő kis ajtón, és felmászol egy kőből készült csigalépcsőn a tetejére. Egy négyzet alakú szobába érkezel, melynek mind a négy falán boltíves nyílás van. A szoba közepén egy hatalmas vasharang himbálózik a tartógerendán, komor kondulásokkal. A harangtornyot csak óriási denevérek lakják, melyek a szalufáról csüngenek fejjel lefelé. Ha megpróbálod megállítani a harangzúgást, lapozz a **234**-re. Ha inkább elhagyod a tornyot, és másutt keresel tovább, lapozz vissza a **31**-re.

196.

Szíved a torkodban dobog, mikor kántálni kezded a varázsigét. Ahogy kimondod a Hatalomszavakat, érzed, hogy lenyűgöző hatalma átkígyózik minden idegszáladon. De van-e kellő erőd, hogy irányítsd azokat az energiákat, melyeket felszabadítani készülsz? Dobj három kockával! Ha a dobott összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **229**-re. Ha az összeg nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **180**-ra.

197.

– Várjatok, jóemberek! – kiabálod túl a hangzavart. – Mit akartok tőlem?

– Faluról falura járunk, összegyűjtve azokat, akik méltóak ügyünkhöz – feleli az első prédikátor. – A király elé akarunk járulni, hogy adjon ételt az éhezőknek, orvosságot a betegeknek. Vagy tán nem ő az istenek megbízottja itt, e Földi Síkon? A vég közel. Pap-királyunknak szüksége van rá, hogy lássa az igazságot, és a Birodalom meg fog gyógyulni! De az olyanok, mint te, távol tartják őt az igazságtól! – Gyorsan ki kell találnod valamit, amivel eltereled a tömeg szándékát! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 1-et a dobott értékhez! Ha sikerül a próba, lapozz a **348**-ra. Ha nem sikerül, lapozz a **261**-re.

198.

Az ajtó nincs bezárva, gyorsan átjutsz rajta, és bevágod magad mögött. Végigmész egy rövid folyosón, és eljutsz egy kereszteződéshez. A balra futó folyosó néhány méter után véget ér. Jobbra látsz egy nehéz, vas kapurostélyt, melyen túl kőlépcsők vezetnek felfelé. Ha balra akarsz fordulni, hogy alaposan is átkutasd a zsákutcát, lapozz a **335**-re. Ha inkább jobbra mész, és megvizsgálod a rostélyt, lapozz a **212**-re.

199.

Ellenfeledből halálsikoly tör elő, ahogy gyilkos csapásod nyomán rothadó húsa lefoszlik csontjairól, és nyálkás iszappá olvad a földön. Nemsokára nem marad egyéb az ördögi varázslóból, csak egy bűzös tócsa. Cadaver pusztulásával a meggyötört lelkek, melyeket hatalma alá vont, felszabadulnak. Élőholt hadserege megtorpan, és porrá omlik. Ezt a győzelmet Assart népéért arattad! Nyersz 2 SZERENCSE és 1 BECSÜLET pontot. Most már csak annyit kell tenned, hogy elhagyd a sírboltot, és visszatérj Assartba. Ha *Kalandlapodra* fel van írva a *Gyilok* szó, lapozz a **249**-re; ha nincs, lapozz a **374**-re.

200.

A délután lassan véget ér, ahogy Lángsörényen továbbporoszkálsz dél felé. Zavartalanul haladsz, és azon töprengsz közben, hogy melyik útvonalat válaszd a szóba jöhetők közül. A legkézenfekvőbb megoldás az, ha olyan gyorsan teszed meg az utat Caer Skaalig, amilyen gyorsan csak tudod. Ám ha a Káosz Lovagokkal és követőikkel állsz szemben, valószínűleg bölcs dolog lenne toborozni egy saját kis hadsereget az utad alatt. Eszedbe jutnak Arnandus Lein erdejéről elhangzott szavai is. A hatalmas kiterjedésű erdőről tudod, hogy titokzatos hely, amelyet a természet ősi erői védenek, olyan erők, melyek esetleg segíthetnek küldetésedben. De van még más lehetőség is, hogy segítséget szerezz. Megkereshetnéd a legendás Elf-Dárdát, az Aelfgart. Ennek a Lein Elfjei által évszázadokkal ezelőtt kovácsolt csodálatos fegyvernek a története még a Káosz elleni Kereszteshadjárat ideje előtt kezdődött. Úgy mondják, hogy az istenek ereje lakozik benne. Számtalan legenda szól arról, hogyan forgatták ezt a fegyvert a Sötétség erői ellen vívott harcokban, és hogyan oltalmazta a Birodalmat az Örök Éjszakától. Aelfgar megtalálása jelentős késedelemmel járna, ugyanakkor megszerezheti neked a győzelmet ebben a küldetésben.

Időközben besötétedett, és miután Lángsörényt az úttól nem messze, egy kis ligetben kikötötted egy fatörzshöz, magad is letáborozol éjszakára. Enyhe fuvallat ringatja a fák ágait a fejed felett, és hamarosan álomba merülsz. Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a **75**-re. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **75**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **228**-ra.

201.

Miután rendezted a városi milícia sorait, az ostromlók ellen vezeted őket. Egy hatalmas rés tátong a város déli falán, mögötte fenyegetően tornyosul az otromba építmény, a Diótörő. Átküzdöd magad a romhalmazon és a kőtörmeléken, és egy lépcsőn felszaladsz a lőrésekhez. Az általad vezetett csapat bátor katonái követnek, és te csatarendbe állítod őket a fal mentén. A Káosz Harcosok egy hosszú létrán kúsznak fel a fal tetejére. Az egyik sarokba szorított várvédő elfojtott kiáltással a gyilokjáróra rogy, mögötte felbukkan ellenfele, egy fekete páncélba öltözött ember. A Káosz Harcos átlép a halott milicista teste fölött, és nekihuzakodik, hogy lesújtson rád kétkezes kardjával.

Káosz Harcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 9

Ellenfeled fegyvere 3 ÉLETERŐ pontot sebez. Mivel a lőrések közti szűk helyen harcolsz, csökkentened kell Támadóerődet 1 ponttal. Ha ellenfeled Támadóereje összesen 22 (12-t dob a két kockával), lendületének ereje kibillent egyensúlyodból, alázuhansz a falról, és halálra zúzod magad a várfal tövében. Ha győzöl, lapozz az **50**-re.

202.

Már sötétedik, amikor visszafelé indulsz a Kőrakásoktól. Ha nincs feljegyezve *Kalandlapodra* a *Sikító Szellem* kódszó, lapozz a **163**-ra. Ha rajta van, nyugalomban töltöd az éjszakát, nem messze a temetőtől. A következő napon felfrissülve szedelődzködsz. Visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Adj az Időhöz 1 napot. Úgy döntesz, nem térsz vissza Ennoxba, hanem kelet felé indulsz, a mocsáron át, hogy rátérj a dél felé vezető útra, megpróbálva behozni az elvesztett időt. Lapozz a **60**-ra.

203.

Bár a szavakat nem érted pontosan, de az elmúlt évek folyamán sok-sok órát töltöttél ősi írások tanulmányozásával, és ennek köszönhetően megérted a lényegét annak, amit olvasol. Az írás egy varázsigének tűnik, és valami „megidézés”-ről, meg „segítség”-ről van benne szó. Lapozz vissza a **166**-ra.

204.

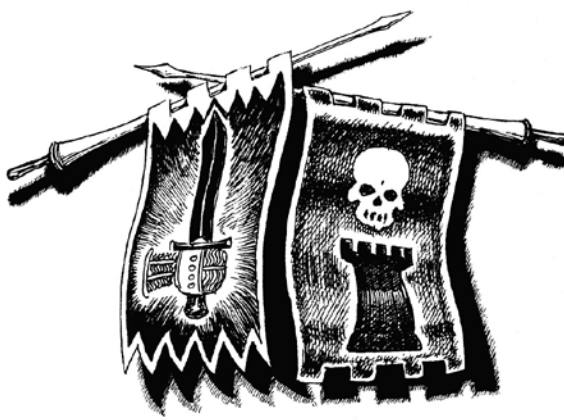
Gyorsan elvégzed a megfelelő szent mozdulatokat, és elsuttogod a *Szelleműzés* misztikus szavait. A kísértet megáll, sötét energia gyilkos kipárolgása vibrál anyagtalan teste körül, aztán kegyetlen nevetésre fakad. Morgwyn a feketemágia hatalmát használja, hogy megvédje magát! Sötét villám cikázó sugara csap ki karmos kezéből, és a testedbe csapódik (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, előrántod fegyvered, és felkészülsz a harcra. Lapozz a **29**-re

205.

Azonnal körülvesz egy csapat haramia. Barna és zöld darócruhát viselnek, és a legkülönbözőbb fegyvereket, a bottól a tőrig. Meglehetősen tarkabarka csapatnak festenek. Van köztük egy félszemű torokmetsző, egy nő, aki szegekkel kivert bőrpáncélt visel, egy renegát szerzetes, és a vezetőjük, egy magas férfi, akinek arcát csuklya fedi. – Nocsak, egy Templomos! – mondja gúnyolódva. – Igazán gazdag zsákmány. – Azzal az útonállók rád támadnak. Ha még nyeregben vagy, egyenként kell megküzdened velük, és Támadóerődet is megnövelheted 1-gyel. Ha leestél a lóról, egyszerre kell megvívnod ellenfeleiddel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Torokmetsző	6	5
Bandita	7	6
Renegát Pap	6	7
Farkasfej	8	7

Ha legyőzted a rablóbandát, lapozz a **246**-ra.



206.

– Aelfgar – mondja Llohó távolba révedő tekintettel. – A legendás dárda, melyet Sir Rhyaddan forgatott Belgaroth ellen a Káosszal vívott Kereszteshadjárat idején. Tudom, hogy a jegyzék, melyet a csata után vettek fel, csak homályosan utal Aelfgar rejtekhelyére. Ugyanakkor hallottam valamit egy legendás fegyverről, amely Dunar Kőrakásainál pihen. Attól tartok, ez minden, amit tudok. – Lapozz a **82**-re.

207.

Bátor harcosaid egymás után esnek el a barbár Embervadakkal való ütközetben. Másvilágra küldesz sok alávaló Káosz-szüleményt, mígnem végül téged is legyűr az ellenség. Bár hősi halált halsz, Vaskövesdet mégis eléri végzete.

208.

A lángnyelvek telibe kapnak és alaposan megperzselnek. Hátratántorodsz a pokoli fájdalomtól (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Míg kábán állsz, a sárkány, pontosabban a jelmezben tartózkodó mímesek megindulnak feléd. Lapozz a **328**-ra.

209.

Lángsörény átugrik egy különösen nagy sziklatömbön, de elég ügyetlenül érkezik meg a túloldalon, te pedig képtelen vagy megtartani magad a nyeregben. Átrepülsz a paripa nyakán, és fájdalmasan nekicsapódsz a földnek (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Gyorsan újra nyeregbe pattansz, nehogy szem elől téveszd zsákmányodat, és utánacsörtetsz. Lapozz a **256**-ra.

210.

Káosz Lovagok és harcosok özönlenek a párkányra minden irányból. Kétségbeesetten figyeled, ahogy Belgaroth eltűnik az éjszakában, téged pedig körülvesznek csapatai. Hamarosan lekaszabolnak, és összevagdalt testedet levetik a vártoronyból.

211.

Amint nyeregbe pattansz, kísértet-támadód egy utolsó döfésre lendül. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, hárítod a rohamot, és további sérülés nélkül elmenekülsz. Ha elvéted, a tőr hátba szúr (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), mielőtt el tudnál vágtatni az éjszakába. Amikor sok órányi fárasztó lovaglás után már messze jársz a fantom-orgyilkostól, megállsz, hogy az éjszaka hátralévő részét pihenéssel tölthesd. Adj 1 napot az Időhöz, és írd fel a *Kalandlapra* a *Gyilok* kódszót. Napkeltekor már ismét úton vagy. Lapozz a **285**-re.

212.

Bár a rostély nagyon masszívnak látszik, úgy tűnik, nincs lelakatolva. Ha van nálad rozsdító, és azt használnád, lapozz a **372**-re. Ha inkább puszta kézzel próbálod meg felemelni, lapozz a **259**-re.

213.

Az erdőn át nyugat felé haladva hamarosan eléred Havalok külvárosát. Nem messze tőled Lángsörény legelészik. Valószínűleg követett téged és fogvatartóidat Wendefordtól a papok templomáig. Miután köszönetet mondasz az isteneknek, hogy ilyen hűséges társad van, Lángsörénynek is tudtára adod nagyrabecsülésed. Amikor újra nyeregbe szállsz, úgy döntesz, hogy már nincs időd Havalokba látogatni, úgyhogy a várost kikerülve folytatod utad.

Havalokból két út vezet ki. Az egyik nyugatra visz, de később elágazik délre egy kis falu, Ennox felé. Úgy tudod, hogy a Törpe fegyverkovács, Ezüstpengéjű Torrin műhelye a falu mellett található. Fiatalon Torrin is Telak-harcos volt, de most minőségi páncéljairól híres, melyeknek – egyesek szerint – mágikus tulajdonságaik vannak. Bizonyára el tud látni megfelelő páncéllal pokolbéli ellenségeid ellen. Viszont ahhoz, hogy megtaláld a műhelyt, nagy kitérőt kell tenned Ennoxhoz. Van-e elég időd egy ilyen kitérőhöz? Ha úgy gondolod, hogy van, és meg akarod látogatni Torrint, lapozz a **283**-ra. Ha jobbnak látod rögtön délnek indulni Caer Skaal felé, lapozz a **130**-ra.

214.

Odébb taszítod a nehéz kőfedelet, és az nyikorogva kitárul. A szarkofágban egy magas férfi maradványai fekszenek. Csontvázát egy aranysárkány-címerképpel hímzett lovagi ruha fedi. Undorító, szürke penész borítja a csontokat. Mikor kinyitod a koporsót, spórafelhő száll fel belőle. Nem tudod elkerülni, hogy belélegezd, és erősen köhögni kezdesz. A mérgező penészgomba spórái miatt nehezen lélegzel, így vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. De ha szerepel a *Pestis* kódszó a *Kalandlapodon*, akkor 6 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot veszítesz, mert a leprás próféta sorvasztó betegsége súlyosbítja a spóra hatását. Mikor a levegő kitisztul, belenézel a szarkofágba, hogy találsz-e a halott lovagnál valamit, ami hasznodra lehetne. Harceszközei régóta rozsdásodnak, azok tehát már használhatatlanok. De az egyik csontujjon észreveszel egy gyűrűt, amelybe egy pajzs képét vésték. Ha magadhoz veszed a gyűrűt, kockáztatva, hogy újabb spórafelhőt szabadítasz fel, lapozz a **131**-re. Ha elhagyod a kriptát, és másutt kutatsz tovább, lapozz vissza a **243**-ra, és válassz egy másikat utat.

215.

Átkutatod a gyűlésházat, és találsz valami érdekeset abban a szobában, ami valaha a kincstár volt. Vastag porréteg alatt egy régi napló hever az íróasztalon. Az utolsó bejegyzés dátuma: Káosz után 216, Zárás havának harmadik napja. A következőket olvasod:

Két hónapja már annak, hogy eltemettük Cadavort, a galád Nekromantát, de még mindig különféle fájdalmak és kínok gyötörnek bennünket. Valaha büszke falunk utcáit az éjszaka teremtményei pusztítják, és a Nagyharang ismét zúgni kezdett. Félek, hogy gyászos pusztulásunk már elrendeltetett. Számunkra nincs már remény.

216–217

Felkavar az üzenet, a rég halott jegyző írása. Elhagyod a gyűlésházat, hogy folytasd a falu átkutatását. Lapozz vissza a **31**-re, és válassz a lehetőségek közül egy másikat!

216.

A sűrű haraszttól nem veszed észre a csapdát, amelyet szemmel láthatóan arra szerkesztettek, hogy foglyul ejtse a garázdálkodó vadkant. A vékony ágak, melyekkel lefedték, szétroppannak lovad súlya alatt, és mindketten a gödörbe csúsztok. Szerencsére nem cölöpcsapdába estek, de ahogy Lángsörény lefelé zuhan, nekinyom a gödör oldalának, és lábad a teste alá ékelődik (vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Lovad könnyen kiszabadítja magát a csapdából, majd nehézkesebben ugyan, de te is felmászol utána. Miután újból nyeregbe szállsz, folytatod utadat az erdőn keresztül. Lapozz a **291**-re.

217.

Mire elhagyod a kurgánokat, leszáll az éj. Éjszakád nyugalomban telik el, és másnap felfrissülve indulsz tovább. (Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Adj 1 napot az Időhöz!) Több órás lovaglás után eléred a barlangot, és a boszorkány nyomban hozzálát, hogy elkészítse neked a főzetet. Egy óra múlva már kész is. Habozás nélkül felhörpinted a büdös, sűrű, fekete folyadékot. A kotyvaléktól kissé émelyeg a gyomrod, de érzed, hogy önbizalmad visszatér és határozottságod ismét a régi. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, de nyersz 1 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot, továbbá húzd le a *Kalandlapodról* azt a félelmet, amit feljegyeztél! Miután köszönetet mondasz a vén szipirtyónak, felpattansz Lángsörény hátára, és délnek indulsz. Lapozz a **332**-re.

218.

A benned lakozó jóság és szándékod tisztasága megóvja akaratodat a Káosz Rúnák lealjasító hatalmától. Belgaroth habozik egy pillanatig, megérezve, hogy ezúttal komoly veszély fenyegeti. A Sötét Zsarnok most mintha összpontosítana valamire. Mire készül vajon? Jobban tennéd, ha kihasználva a kedvező alkalmat, megtámadnád Belgaroth-t. Mit használsz a támadáshoz?

Fekete Kristálygolyót?	Lapozz a **118**-ra.
Aelfgart, az Elf-Dárdát?	Lapozz a **262**-re.
Egy számszeríjat?	Lapozz a **299**-re.
A *Szent Csapást* (ha van ilyened)?	Lapozz a **79**-re.
A fegyveredet?	Lapozz a **20**-ra.

219.

Miután újból hűséges lovad nyergébe szálltál, a Déli Kapun át elhagyod Havalokot. A városból két út vezet tovább. A nyugati később elágazik dél felé, egy Ennox nevű faluba. Tudod, hogy a Törpe fegyverkovács, Ezüstpengéjű Torrin kovácsműhelye valahol Ennox mellett van. Fiatalon Torrin is Telak harcosa volt, de most minőségi páncéljairól híres, melyeknek – egyesek ezt állítják – mágikus tulajdonságaik vannak. Torrin bizonyára el tud készíteni számodra egy olyan páncélt, amely képes ellenállni pokolbéli ellenfeleid csapásainak. Azonban ahhoz, hogy felkeresd Ennoxot, nagy kitérőt kell tenned. Van-e elegendő időd egy ilyen kitérőhöz? Ha úgy gondolod, hogy van, és meg akarod látogatni Torrint, lapozz a **283**-ra. Ha jobbnak látod rögtön délnek indulni Caer Skaal felé, lapozz a **130**-ra.

220.

Eléred a létrát, és gyorsan felkúszol rajta. A csapóajtó nincs bezárva. Betaszítod, és egy kicsi, sötét szobában találod magad a torony aljában. A szoba túloldalán egy vasalt ajtót és egy felfelé tartó csigalépcsőt látsz, ami valószínűleg a Diótörő belsejébe vezet. Érzed, hogy az ajtó mögül hőség árad, és mély, bömbölő hangot hallasz. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a **124**-re. Ha elindulsz a lépcsőn felfelé, lapozz **311**-re.

221.

Miután kivágtad a Kokatrisz nyelvét, visszatérsz a boszorkány barlangjába. – Egy rettenetes, Cailleach nevű Sikító Szellem ütötte föl a tanyáját Dunar Kő-rakásainál. Lovon úgy fé'napi járás, délnyugatra a lápon túl. Neköd mög kőne ő'nöd, oszt elhoznod a főzet uto'só hozzávalóját – kárálja a vén boszorkány. Ha elindulsz a fog megszerzésére, lapozz a **323**-ra. Ha úgy gondolod, hogy nincs több vesztegetnivaló időd, és inkább továbbhaladsz délnek, lapozz a **332**-re.

222.

Ismét minden olyan, mint amikor beléptél a csarnokba. Megindulsz az arannyal bevont kapuk felé, de van még számodra meglepetés. Lépéseket hallasz a hátad mögött, megfordulsz, és meglátod önmagadat a mozaikberakás túloldalán. De mikor figyelmesebben megnézed, észreveszed, hogy a hasonmásod szörnyű átalakuláson megy keresztül. Először óriásira nő, majd bőrén undorító kelések jelennek meg, melyek felfakadnak, láthatóvá téve az alattuk lévő oszló húst. Kezei borzalmas karmokká válnak, szemében gonosz tűz ég. Ezzel egyidejűleg hasonmásod páncélja és fegyvere elrozsdáll, köpenye halotti lepellé alakul. Mit teszel? Ha megtámadod ezt az iszonyatot, lapozz a **113**-ra. Ha várasz, hogy lásd, mi történik, lapozz az **58**-ra.

223.

A pokolfajzat megtántorodik igaz hatalmad erejétől, de nem pusztul el, lassan kezd magához térni. Előrántod hát fegyvered, és felkészülsz a küzdelemre. Mivel a Gyilkosdémon az Éteri Sík Vermének lakója, csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni. Ha nincsen nálad ilyen, hamarosan ugyanarra a sorsra jutsz, mint Herluin, akit a teremtmény már lemészárolt. Ellenséged karmai olyan erősek, hogy ugyanúgy képes velük feltépni a páncélodat, mint húsodat, ezért a vértedből adódó esetleges sebzéscsökkenést most nem használhatod!

Gyilkosdémon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Ha elpusztítottad a szörnyet, lapozz a **128**-ra.

224.

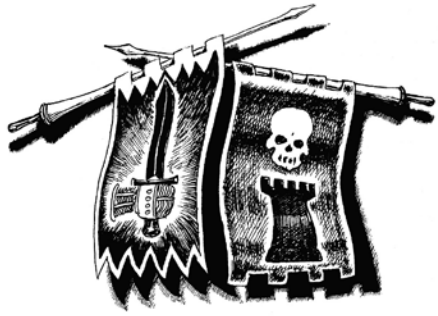
Megbeszéled a dolgot az erdésszel, és mire bealkonyodik, rögtönzött kis csapatod készen áll, kapával, kaszával, baltákkal felfegyverezve. Öreg parancsnokod a démonvári helyőrségből büszke lenne rád. A falusiak, bár lámpásokat hoznak és énekelnek, hogy tartsák magukban a lelket, de bátran követnek keletre, Myrton felé. Te a csapat élén lovagolsz Lángsörényen, aki izgatottan forgatja fejét az előttetek álló harc érzetétől. Nemsokára megpillantjátok a sűrű ködbe burkolódzott, elhagyott romokat. A levegőt megtölti a halál bűze. Lélekharang zúgását hallod. A ködtakaró alól váratlanul életre kelt holttestek bukkannak elő. Hangos kiáltással vezeted rohamra seregedet ellenük, és megkísérled áttörni a vonalukat. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páratlan, lapozz a **358**-ra; ha páros, lapozz a **275**-re.

225.

Durva kezek ragadnak meg, és rántanak be az ajtón. Mielőtt észbe kapnál, hogy mi történik, édeskés illatú rongyot nyomnak az arcodba, te pedig mélyen belélegzed az altató párát. Szemed előtt minden elsötétül… Lapozz az **59**-re.

226.

Közönyösen sétálsz oda az őrhöz, készen rá, hogy előadd neki, hogy csatlakozni akarsz Belgaroth seregéhez. Abban a pillanatban, ahogy az Embervad felfigyel öltözékedre, melyen a Templomosok jelvénye díszeleg, felhorkan, és rád ront. Lapozz a **386**-ra, de hagyd figyelmen kívül a számszeríj használatáról szóló utasításokat!



19
17
16
20
?
?
22
16

227.

Pyritees egy munkapadhoz vezet, és egy pergamenlapot mutat, melyre négy sorból és négy oszlopból álló négyzetrácsot rajzoltak. A négyzetekbe alkimista kísérletekhez szükséges elegyeket helyeztek el. Két oszlop kivételével minden sor és oszlop végére egy szám van írva. Üresen áll az egyik négyzet is. Pyritees elmagyarázza, hogy egy barátja küldte neki Shenkinből ezt az életvíz-receptet, és részletesen leírta neki a szükséges összetevőket és azok megfelelő mennyiségét is. Sajnos egy, az alkimista körökben elég gyakori „baleset" következtében a kísérőlevél megsemmisült, mielőtt a kísérlet befejeződött volna, Pyriteesnek mindössze ez a táblázat maradt az összetevők együttes súlyával minden sorban és oszlopban, kivéve az a két oszlopot és egy hiányzó alkotórészt. (Nézd meg a túloldali képet!) A hozzávalók: üveggömbbe zárt éterpárlat, harmat Lein Erdejéből, vulkáni hamu a Pokolsóhaj csúcsról és egy darabka kénkő. Mindegyik a négy alapelem közül jelképez egyet-egyet. Ha ki tudod kalkulálni az elemek súlyát külön-külön a sorok és oszlopok összsúlyából, megtudhatod, hogy melyik alkotórész hiányzik. Ha ezt meg tudod csinálni, akkor már könnyedén kiszámíthatod a két hiányzó összeget is az oszlopok alján. Ha megvan, add össze a két hiányzó értéket, és lapozz az így kapott számú fejezetponthoz. Ha nem tudod megoldani a problémát, elhagyod az alkimista laboratóriumát. Ha ezután megpróbálsz sereget toborozni a városban, lapozz a **139**-re. Ha továbbindulsz Havalokból, lapozz a **314**-re.

228.

Bordáid közé hasító éles fájdalomra riadsz. Egy tőr lebeg feletted, markolata megcsillan a holdfényben. Pengéjéről vér csepeg – a te véred! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A tőrt egy kísérteties fehér kéz markolja és tartja a levegőben, készen rá, hogy újra lesújtson. Mit teszel, hogy megvédd magad? Ha *Szelleműzéssel* próbálkozol, lapozz a **141**-re. Ha fegyvert rántasz, hogy megküzdj a tőrrel, lapozz a **43**-ra.

229.

Amint kimondod a varázslat utolsó szavát, a lovagok elejtik fegyvereiket, és páncélkesztyűs kezükkel átkulcsolják fejüket. Ide-oda tántorognak, megroggyanva az iszonyatos erő alatt, mely átjárja élőhalott testüket. Néhányan a padlóra hullanak, és ott fekszenek teljesen mozdulatlanul. Figyeled, ahogy ocsmány zöld nyálka szivárog elő sisakjuk alól, olvadni kezdő páncéljuk hézagain át. Dobj egy kockával, és adj 5-öt a dobott értékhez! (Adj hozzá további 1 pontot, ha ismered a *Szent Csapást*.) Ez a szám mutatja, hogy hány Káosz Lovag hullott el támadásod következtében. Összesen tizenkét lovag van. A kiejtett szavak elvesztik hatalmukat, és nem használhatók újból. Egyszerre kell harcolnod mindegyik megmaradt lovaggal, akit nem pusztított el a varázsige. A Káosz Lovagok ÜGYESSÉGE 10, ÉLETEREJE 12. Míg a lovagokkal vívsz, csökkentened kell fegyvered sebzését 1 ponttal, mert védi őket fekete páncéljuk. Ha egy lovag eltalál, dobj egy kockával! Ha a szám páratlan, a lovag fegyvere 3 ÉLETERŐ pontos sebet üt rajtad a szokásos 2 pont helyett. Ha sikerül megsemmisíteni vagy legyőzni valamennyi lovagot, lapozz a **138**-ra.

230.

Káosz után 185-ben, Sötétség havának végén a harcban elcsigázott Templomosok ostrom alá vették Caer Skaal erődjét. Soraikban ott harcolt a fiatal katonapapnő, Shamar. Mivel nagyszerűen bánt a számszeríjjal, rengeteget lelőtt Belgaroth repülő lidércei közül, akik sokáig megakadályozták a bátor lovagokat abban, hogy elérjék a várfalat. Később a papnőt halálra sebezte egy alattomos tűzgolyó, melyet az erődből lőttek ki egy katapulttal. A számszeríjhoz jár hat darab nyílvessző is, melyek közül három megszentelt ötvözetből készült, ezért egyformán jól sebzi az élőhalottakat és a Démonokat is. Ha majd lehetőséget kapsz rá, hogy a számszeríjat használd, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és ha nem rendelkezel a *Célzás* képességgel, adj 2 pontot a dobott értékhez! Ha sikerült a próba, a nyílvessző 2 ÉLETERŐ pontot sebzett. Ha nem, mellé lőttél. Lapozz vissza a **356**-ra.

231.

Mikor felemeled a kardot a kőlapról, nem támad fel a halott és egyéb kellemetlenség sem történik. Kezedben tartasz egy ősi, mágikus pengét, a Szellemmérget, egy megszentelt fegyvert, melyet élőhalottak ellen kovácsoltak. Ha magaddal viszed a kardot, és élőhalottakkal harcolsz, 1 pontot adhatsz Támadóerődhöz, és 3 ÉLETERŐ pontot sebzel vele, de más ellenfelekkel szemben a Szellemméreg a szokásos 2 ÉLETERŐ pontot sebzi. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Elhagyod a sírboltot, ismét végigmész a fagyos sötétségen, amitől további 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot veszítesz, hacsak nincs nálad a holdsarlós pajzs, vagy a Szellemméreg. Lapozz a **316**-ra.

232.

A dobozban egy fekete kristálygömböt lelsz. Ezeket a ritka kristályokat boszorkánymesterek használják, hogy varázslataikat tárolják bennük. Nagyon értékes lehet, hogy ilyen gondosan elzárták – vagy nagyon veszélyes! Lapozz vissza a **274**-re.

233.

Az ajtóhoz ugrasz, hogy elhagyd a kazánházat, de egy fekete páncélos Hobgoblin bukkan fel előtted, és elállja a kijáratot. Figyelte, hogy mit csináltál, és most meg akar állítani, bármibe kerüljön is.

Fanatikus Hobgoblin ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha ellenfeled a negyedik Harci Kör végén még életben van, lapozz a **4**-re. Ha négy vagy kevesebb Kör alatt győzöl, lapozz a **101**-re.

234.

Nem esik nehezedre elhallgattatni a harangot: darabokra törik fegyvered csapásai alatt. Ezzel a cselekedeteddel valamelyest meggyengültek a gonosz erői, melyek a faluban munkálkodnak. Mostantól kezdve, míg Myrtonban tartózkodsz, minden élőhalott teremtménynek, akivel meg kell küzdened, csökkentheted az ÜGYESSÉGÉT 1 ponttal. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a kedvező fordulatért. Valami más azonban nem olyan boldog, hogy elnémítottad a lélekharangot. Az egyik Denevér lepottyan nyughelyéről, és kivicsorítva hosszúra nyúlt szemfogait, rád támad. Meg kell ölnöd ezt a Vámpír Denevért, mielőtt elhagyhatnád a tornyot!

Vámpír Denevér ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

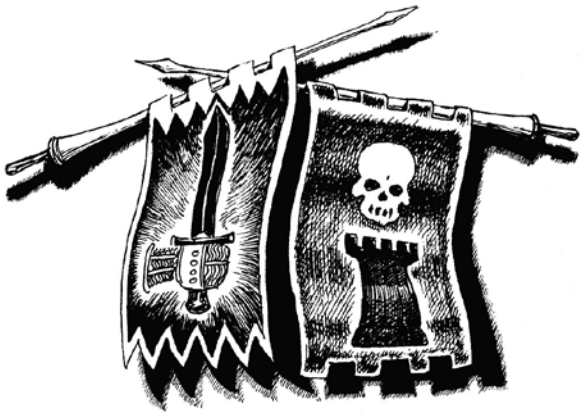
Mikor legyőzöd a harangtorony vérre szomjas őrét, észreveszel egy viharvert, de jó állapotban lévő lámpást, ami a szoba sarkában áll. Ha nincs lámpád, elviheted ezt. Aztán minden baj nélkül leereszkedsz a toronyból, és továbbmész, másutt folytatva a kutatást. Lapozz vissza a **31**-re, és válassz a lehetőségek közül egy másikat.

235.

Lehúzod a csuklyát a férfi fejéről, és megkérdezed tőle, hogy miért támadott meg. – Légy átkozott, Templomos! – kiáltja. – Nem árulom el a szektámat! – Azzal a zsebéből előránt valamit, és az arcodba dobja. A levegő hirtelen megtelik az Álompor nehéz, édeskés illatával. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **179**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **97**-re.

236.

Éppen egy ilyen győzelemre volt szüksége seregednek! Az Embervadakat nem rendíti meg bajnokuk veresége, mert őrült vérszomjuk tovább űzi őket. De a te csapatodnak önbizalmat, határozottságot és erőt ad ahhoz, hogy legyőzzék ellenfeleiket. Úgy tűnik, a harci szerencse kezd rád mosolyogni. Ha seregedben ott vannak Lord Llohó emberei, lapozz a **35**-re; ha nincsenek, lapozz a **302**-re.



237.

Elmormolod az átkos igéket, elvégzed a szükséges mozdulatokat, de semmi sem történik. Most döbbensz csak rá, hogy ez a lény nem egy élőhalott, hanem egy démon az Éteri Sík Verméből. A Gyilkos feléd sújt, hatalmas karmaival felszakítja páncélodat, és a testedbe mar (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **13**-ra.

238.

Ahogy tovább harcolsz hatalmas ellenfeleddel, egy gyors és fájdalmasan hideg döfést érzel a mellkasodban. Mielőtt elveszted eszméleted, utoljára még azt látod, hogy Belgaroth föléd hajol, válla mellett pedig kíváncsian ott lebeg az Orgyilkos Tőr, pengéjéről csepeg a vér. Végül mégis utolért hát, és végrehajtotta feladatát – nem úgy, mint te.

239.

A szörny megtántorodik igaz hited csapása alatt. Ez elég időt ad neked arra, hogy felkészülj az újabb akcióra. Mit teszel?

Megtámadod a fegyvereddel?	Lapozz a **143**-ra.
Szelleműzést végzel?	Lapozz a **260**-ra.
Felhasználod a pap talizmánját?	Lapozz a **28**-ra.
Hervasztóvizet használsz?	Lapozz a **41**-re.

240.

Hangosan elkiáltod a Templomosok csatakiáltását, és a hang a fejedben visítássá változik, majd elhallgat. Megkönnyebbülten indulsz ki a kísérteties kínzókamrából. Egy billogvas fémes csengéssel nekivágódik az egyik oszlopnak, éppen az orrod előtt. Villámgyorsan megfordulsz, miközben egy láncdarab emelkedik fel a padlóról a levegőbe. Ez csak egy dolgot jelenthet: támadód egy Kopogó Szellem. A Kopogó Szellem rosszindulatú és bosszúálló kísértet, ráadásul láthatatlan és testetlen, a fegyver sem fogja. Ha értesz a *Szelleműzéshez*, és megpróbálod visszaküldeni a kísértetet a Szellemsíkra, lapozz a **198**-ra. Ha nem, meg kell védened magad ellene, mivel kínzóeszközöket hajigál hozzád.

Kopogó Kísértet ÜGYESSÉG 9

Öt Harci Kör alatt éred el a kínzókamra kijáratát, de addig el kell hárítanod a kísértet támadásait. Ha élsz még az ötödik Kör végén, lapozz a **198**-ra.

241.

Havalok kapuit már bezárták éjszakára. De mikor az őrszem látja, hogy egy Telak-lovag kér bebocsátást, lesiet a toronyból, leemeli a keresztvasat a kapuról, és beereszt a városba. Az utazók körében népszerű Vörös Hering fogadóban még szobát és egy tál meleg ételt is kapsz, mindössze 3 Aranytallérért. Miután megvacsoráztál, nyugovóra térsz. Épp lefekszel és eloltod a gyertyát, mikor az ablakon át egy tüzes gömb fénye világítja meg a szobát, miközben keresztülszáguld az éjfekete égen, izzó farkát maga után húzva. A jelenség hamarosan eltűnik a távoli láthatár dombjai mögött. Mindenki tudja, hogy az üstökös a közelgő szerencsétlenség előjele, és te épp most láttál egyet. Elég sokáig nem nyom el az álom.

Korán felkelsz. Kipihentnek érzed magad a háborítatlan éjszakai pihenés után (nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, és adj 1 napot az Időhöz). Elhagyod a Vörös Heringet, és nekiindulsz a városnak. Nincs sok vesztegetnivaló időd, de szerencsére Havalok nem túl nagy város. Találhatsz itt néhány hasznos portékát, melyre később szükséged lehet, és ha az lenne a szándékod, hogy sereget toborozz, mellyel szembeszállhatsz Belgaroth hadaival, a városban bizonyára arra is van mód. Ha a piac felé indulsz, lapozz a **334**-re. Ha próbálsz sereget toborozni, lapozz a **139**-re.

242.

Sietve kiszabadítod a rabokat, és kitessékeled őket a teremből. Ebben a pillanatban megszólal egy hang, mintha valahonnan a fejedből jönne: *Bátor harcos, szabadíts ki engem!* Valami telepatikus úton beszél hozzád, nyugodt, meleg hangon, amely kellemes érzéssel tölt el.

Figyelmedet a letakart kalitkára fordítod. Megfogod a fekete lepel egyik sarkát és lerántod. Egy pillanatig szemkápráztató fény vakít el, kezed óvón a szemed elé kapod. Mikor megszokod a ragyogást, bekukkantasz a vasrudak között. A kalitka csapdájában egy hatalmas madár ül, leginkább sasra emlékeztet az alakja miatt, de sokkal nagyobb, és fején toll-bóbita ágaskodik, le egészen a nyakáig. A madár minden tolla aranyfénnyel tündököl, és bevilágítja az egész csarnokot. Érzed, hogy a lényből a jóság erőteljes aurája árad.

Köszönet néked, jó lovag, hangzik a fejedben. *Én Celastrix vagyok. Talán hallottad már a nevemet a legendáitokban.* Áhítatosan bólintasz. Celastrix, ahogy a legenda mondja, az istenek hírvivője, egy mennyei származású madár. *Azokban a régmúlt időkben, mikor az emberek még közelebb voltak az istenekhez, gyakran ellátogattam ide, a ti világotokra, hogy üzeneteket közvetítsek az emberek és gazdáim között. Századok teltek el a ti világotokban, mióta utoljára itt jártam, de a mostani események megkövetelik, hogy újra itt legyek. A zűrzavar és a Káosz felemelkedőben vannak, így hát elküldtek engem erre a sárgolyóra, hogy isteni segítséget ajánljak fel. De ezek a hitvány Embervadak sötét varázslatok segítségével elfogtak, mert a Sötét Kényúr retteg a halott király jóslatától. Ha kiszabadítasz, felajánlom a segítségemet.*

242

Átkutatod Murgrim tetemét, és találsz is egy kulcscsomót. Biztos vagy benne, hogy az egyik nyitja a kalitka lakatját. Végül kiszabadítod a vasbörtön rabját. Celastrix kiterjeszti szárnyait, és felkap karmai közé. *Most gyerünk, hagyjuk itt ezt a helyet!* A madár keresztültör a fatetőn, és nagy szárnyait csattogtatva elrepül a tábor felett, át az éjszakai égen. Légi utazásod hamarosan véget ér, amikor Celastrix leereszkedik a földre, és letesz Lángsörény mellett. Mielőtt a nagy madár újból elrepülne, kitép egy tollat a melléről és a lábad elé dobja. *Ha szükséged lesz a segítségemre, csak égesd el ezt a tollat, és mondd ki a nevemet háromszor.* Azzal az isteni hírvivő elrepül a dombok fölött, és eltűnik a láthatáron. Magadhoz veszed a madár aranytollát, felszállsz Lángsörényre, és útnak indulsz dél felé. Nyersz 1 SZERENCSE és 1 BECSÜLET pontot, amiért legyőzted Belgaroth egy újabb szövetségesét, és kiszabadítottad Celastrixet. Lapozz a **296**-ra.

243.

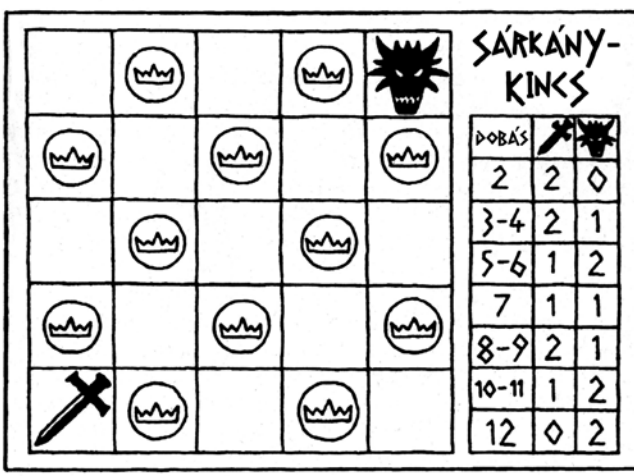
A lépcsőtől az átjáró egy négyzet alakú szobába vezet, melynek ugyanolyan a díszítése, mint magának a síremléknek. Három boltíves folyosón mehetsz tovább. Ha jártas vagy a *Titkos Tanokban*, lapozz a **16**-ra. Ha nem tanultál ilyesmit, el kell döntened, melyik úton haladsz tovább. Keleti irányból érkeztél, így háromfelé folytathatod az utadat. Ha nyugatnak mész tovább, lapozz a **391**-re. Ha északra indulsz, lapozz a **109**-re. Ha délnek fordulsz, lapozz a **361**-re.

244.

A Játékosok a „Sárkánykincs"-et játsszák. Figyeled őket egy darabig, és hamar rájössz a szabályokra. A tábla, melyen a játék folyik, 25 mezőre van felosztva, melyek közül néhányra aranypénzt helyeztek. Van két játékfigura is a táblán. Az egyik egy páncélos harcos aprócska szobra, élethűen kifestve, a másik egy félelmetes kinézetű vörös sárkány. A napszámosok két kockával dobnak, és a tábla egyik oldalára írt táblázatban megnézik, hogy hány mezőt haladhatnak az adott körben, majd lépnek a harcossal. Azután a katona lép a sárkánnyal, minél közelebb a páncélos figurához, hogy megpróbálja elkapni a bábut. Minden alkalommal, amikor a napszámosok olyan mezőre lépnek, melyen aranypénz van, leveszik azt a tábláról, és az előttük álló halomba rakják. Egy szerencsés kockadobást követően a katona utoléri sárkányával a másik figurát, és ugyanazon a négyzeten köt ki, mint a harcos bábu. A napszámosok sóhajtva adják át az előttük álló pénzhalmot a katonának, aki besöpri még a táblán maradt érméket is. Mikor a két fickó elkullog, a csatlós megkérdezi, van-e kedved játszani? Ha nem akarsz, lapozz a **40**-re.

244

Ha játszol, a katona elmagyarázza neked a többi szabályt is. A sárkány és a harcos a két szemben fekvő sarokból indul. A harcos célja, hogy olyan sok érmét gyűjtsön össze, amennyit csak lehetséges, aztán elmeneküljön. Bármikor el lehet menekülni úgy, hogy visszatér a saját kiinduló kockájára. Viszont akkor minden Aranytallér, ami a táblán maradt, a sárkányé lesz. Ha a sárkány és a harcos ugyanarra a mezőre lép, a sárkány győz, és neki jár az összes pénz. A kockadobások táblázata megmutatja, hogy hány lépést tehet a soron következő játékos. Lépni csak vízszintesen vagy függőlegesen lehet, átlósan nem. A játékszabály szerint a katonával azonos mennyiségű aranyat kell megtenned, azaz 6 Aranytallért. Ha nincs ennyi pénzed, lapozz a **40**-re. A tábla úgy van elrendezve, ahogy a lenti ábrán látszik. Használj valamilyen játékfigurát harcosként és sárkányként, aztán kezdd el a kockadobásokat! Bárki győz is, mikor véget ér a játék, besepri nyereményét, és ezzel vége, nincs visszavágó. Ha befejezted a játékot, lapozz a **40**-re.



245.

Miután biztonságosan átkelsz, követed az ösvényt, mely a szakadéktól délkeleti irányba vezet, a sziklás dombokon át. Ez a csupa kő pusztaság éles ellentétben áll az erdő árnyas ösvényeivel. Hideg szél süvít a kopár, szürke dombvidéken, fagyos érintésébe beleborzongsz. A táj még különösebbé válik, ahogy utad régmúlt időkből származó tengeri élőlények félig eltemetett csontjai közt vezet át. Aztán végre megpillantod! Egy sziklás dombocska oldalába két hatalmas kőkapu ágyazódik be, melyeket két páncélos vitéz szobra őriz: ez nem lehet más, mint a Templomosok Kápolnája. Leszállsz a nyeregből, és a kapuhoz mész. Mély, dübörgő hang állít meg, amely a kopár hegytetőről visszhangzik. – Ki kér bebocsátást Kardforgató Telak Templomos Lovagjainak megszentelt Kápolnájába? – Megmondod a nevedet, és várod a választ. Ha BECSÜLET pontjaid száma 11 vagy több, lapozz a **330**-ra; ha kevesebb, mint 11, lapozz a **257**-re.

246.

Átkutatod a csavargók tetemét, és összesen 8 Aranytallért és egy ezüstfüggőt találsz náluk. Ezeken kívül elveheted bármelyik fegyverüket is, ha akarod, de ne feledd, hogy legfeljebb két fegyvered lehet. A földön hever egy vasalt bot, egy tőr és két kard. Egyik sem varázserejű. Mikor végeztél, Lángsörényre pattanva folytatod utad dél felé. Lapozz a **332**-re.

247.

A börtön belsejében van egy előcsarnok, melyet körben a tető alatt karóba húzott emberi fejek díszítenek. Hát sosem lesz már vége e teremtmények kegyetlenkedéseinek?! A bejárattal szemben egy karóhoz láncolt kétfejű, farkasszerű lény éppen a velőt szívja ki egy emberi lábszárcsontból. Amint felé indulsz, a szörny felpillant, morogni kezd, és rád vicsorítja fogait. El kell menned a teremtmény mellett, hogy beléphess a mögötte lévő terembe. Ha dobsz az állatnak valami ennivalót, lapozz a **342**-re. Ha megtámadod, bízva fegyveredben, mely oly sok csatában bizonyított már, lapozz a **331**-re.

248.

A piacon hamar megtalálod azokat az árukat, melyekről úgy gondolod, hogy hasznosak lehetnek az előtted álló út során. Az alábbiak közül bármelyiket megveheted, amíg a pénzedből futja. Az elköltött Aranytallérokat vond le a pénzedből!

Kötél	1 Aranytallér
Lámpás	1 Aranytallér
6 számszeríj-lövedék	3 Aranytallér
Élelmiszer	1 Aranytallér adagonként
Mellvért	5 Aranytallér
Tükör	2 Aranytallér
Gyógykenőcs	4 Aranytallér
Harci kalapács	6 Aranytallér
Egy fiola Szentelt Olaj	7 Aranytallér
Dárda	3 Aranytallér
Ziridian Amulettje	4 Aranytallér

Ha nincs Lámpásod, most venned kell egyet. A lövedékeket csak akkor tudod használni, ha van számszeríjad. A mellvért 1 ponttal csökkenti minden sebesülésed, melyet harc közben szerzel, de meglehetősen nehéz, ezért amikor viseled, csökkentened kell Támadóerődet 1 ponttal. A Gyógykenőcsöt bármikor használhatod, amikor éppen nem harcolsz, és ekkor 6 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. A Harci Kalapács kicsit nehézkes fegyver, ezért ha ezzel küzdesz, 1 ponttal csökkentened kell Támadóerődet, viszont minden sikeres ütés 3 ÉLETERŐ pontot sebez ellenfeleden. A Szentelt Olaj nagyon hasznos szer. Élőholtakra hintve ugyanolyan hatású, mint a *Szelleműzés*, Démonok ellen pedig úgy használható, mint a *Szent Csapás*. Egy fiolában két adagnyi olaj van. Ha rendelkezel *Fegyverismerettel*, jó hasznát veheted közelharcban a Dárdának. A fegyver 2 ÉLETERŐ pontot sebez. Ha megveszed Ziridian Amulettjét, a következő két alkalommal, amikor *Szerencsepróbát* kell tenned, nem szükséges dobnod, úgy tekintheted, hogy szerencséd volt, és még SZERENCSE pontot sem veszítesz.

A piacot elhagyva egy épület mellett haladsz el, amelynek ajtaján sárgaréz cégtábla hirdeti: „Aureus Pyritees – Alkimista. Bájitalok és elixírek szállítója." Mit teszel?

Betérsz a boltba?	Lapozz a **193**-ra.
Próbálsz sereget toborozni valahol?	Lapozz a **139**-re.
Továbbindulsz Havalokból?	Lapozz a **314**-re.

249.

Ahogy fölfelé haladsz a sírkamrából kivezető lépcsőn, hirtelen megérzed a gonosz jelenlétét. Mi lehet ez? Biztos, hogy elpusztult Cadaver összes teremtménye? A lépcső tetején ott lebeg bosszúálló végzeted. Az Orgyilkos Tőr végül ismét rád bukkant, azt a mentális nyomot követve, amit az éteri térben hagytál magad után. A penge tompa fénnyel csillog a holdfényben, a kísértetkéz szorításában. Ha van nálad *Szent Olaj*, meghinted vele túlvilági támadódat, és a szellem szétoszlik az éjszakai levegőben. Húzd le a *Szent Olajat* és a *Gyilok* kódszót a *Kalandlapodról*! Ha akarod, magaddal viheted a tőrt. Ezt követően lapozz a **374**-re. Ha nincs rá mód, hogy elűzd a fantomkezet, ismét harcolnod kell ellene.

Orgyilkos Tőr ÜGYESSÉG 10

Négy Harci Kör után, vagy ha megnyersz két egymást követő Kört, sikerül olyan helyzetbe hoznod magad, hogy ki tudj menekülni a kriptából. Felrohansz az utolsó néhány lépcsőn, és becsapod magad mögött a nehéz kőkaput, ezzel csapdába ejtve odabenn az Orgyilkos Tőrt. Lapozz a **374**-re.

250.

Leszállsz a nyeregből, majd szakítasz egy kis darabot köpenyedből, hogy abba tedd a gombákat. Lehajolsz a tisztás szélén, és óvatosan feléjük nyúlsz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **266**-ra. Ha nem sikerül, lapozz a **174**-re.

251.

Belgaroth kezd gyengülni csapásaid alatt. Szemed sarkából észreveszed, hogy egy nagy fekete madár, amely a Sötét Zsarnok trónjának támláján ült, felröppen helyéről, és egy ajtó felé tart, mely kivezet a trónteremből. Ha *Kalandlapodon* szerepel az *Hitszegő* kódszó, lapozz a **360**-ra. Ha nem szerepel, lapozz a **96**-ra.

252.

A rengeteg kígyó láttán kezdesz pánikba esni. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobott értékhez! Ha sikerült a próba, le tudod győzni iszonyodat, és szembenézel a csúszómászókkal, de míg ellenük harcolsz, le kell csökkentsd a Támadóerődet 2 ponttal – lapozz a **300**-ra. Ha nem sikerült legyőzni a félelmedet, halálra rémülten kirohansz a barlangból, gyorsan nyeregbe szállsz, és – szégyen a futás, de hasznos – messzire lovagolsz Ennoxból. Gyáva viselkedésed miatt vesztesz 1 BECSÜLET és 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **332**-re.

253.

A lövedék süvítve szeli a levegőt, és épp szíven találja a menekülő útonállót, aki élettelenül zuhan a földre (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Lapozz a **121**-re.

254.

Egyik harcosod holtan bukik melletted a földre, te pedig gyilkosa, egy szőrös, kecskefejű teremtmény ellen fordulsz. Egyetlen hosszú szarv nyúlik ki koponyájából, amit – mikor rád rohan – előreszegez, azzal a szándékkal, hogy felökleljen.

Kecskefej ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha az Embervad megnyer két egymást követő Harci Kört, dobj egy kockával! Ha az érték páratlan, a fenevad beléd döf szarvával, 4 ÉLETERŐ pontot sebezve rajtad. Ha győzöl, vonj le 1 pontot az Embervadak Harcértékéből, és *Szállj harcba* ismét. Ha most neked van előnyöd, lapozz a **149**-re. Ha elveszted ezt a Kört is, lapozz a **207**-re.

255.

Kirántod megszentelt kardodat, készen rá, hogy megvédd királyod a kísértettel szemben.

Szellemlovag ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted a szellemet, lapozz a **356**-ra.

256.

Sikerül nyeregben maradnod, és paripáddal átjutsz a nehéz terepen. Egy kis tisztáson a vadkan hirtelen megáll, és szembefordul veled. A magányos kan orrától a farkáig legalább három méter hosszú. Sötét, rövid sörte fedi testét, hátán fekete csík fut végig. Rád vicsorít, és kivillantja hatalmas, sárga agyarait és éles fogait. A fenevad vadállati ordítással neked ront. Ha van számszeríjad vagy lándzsád, használhatod valamelyiket közülük, de csak egyszer, mielőtt előrántanád fegyveredet. Csökkentsd a vadkan ÉLETERŐ pontjait annyival, ahány sebet már ejtettél rajta, aztán folytasd le a küzdelmet a szokásos módon.

Óriás Vadkan	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha megölted a vadállatot, lapozz a **86**-ra.

257.

A hang folytatja. – Nem vagy rá méltó, hogy belépj e helyre! Csak a legbátrabbal és legdicsőbbel osztható meg a Templomosok titka. – Tudod, hogy semmit sem tehetsz, hogy bejuss a kápolnába, így nagyon elcsüggedve amiatt, hogy egy napot elvesztegettél azzal, hogy idejöttél, kelet felé fordítod Lángsörényt. Vágtában indulsz meg a dombokon át Caer Skaal felé. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **23**-ra.

258.

Awenydion tapogatni kezdi a fejed búbját, és elmondja, hogy milyen szép nagy családod lesz, és azt, hogy Vaskövesd polgárai rendkívül nagy becsben fognak tartani. Aztán hirtelen megdermed, szeme a távolba mered. Olyan, mintha révületbe esett volna. Mikor beszél, érzed, hogy nem az ő szavai szólnak. – Bátor lovag, a Sötétség és Káosz erői vesztedre törnek. Óvakodj az emberi fenevadaktól, de figyelj a kővitéz szavára! Az idő sürget. Siess a Koponyaerődbe! – Úgy látszik, Awenydion megkapta a Harmadik Szem adományát az isteneitől, és most ők küldték neked ezt a figyelmeztetést a jós által (szereztél 1 SZERENCSE pontot). Lapozz a **125**-re.

259.

Sajnos ezzel a módszerrel túl nagy zajt csapsz, mert amikor a kapurostély visszahúzódik a falba, fémesen reszelős hangot ad ki. Nemsokára páncélos őrök rohanó lépteinek csattogását hallod, ahogy a lépcsőn lefelé, feléd igyekszenek. Rengeteg ronda Ork és fekete páncélos Káosz Harcos tűnik fel a rostély túloldalán, amit gyorsan felemelnek, téged pedig hamarosan legyűrnek a testőrök. Hősi, de gyors halált halsz.

260.

Titkos tudásod nincs hatással a teremtményre. Éjtövis ugyanis egy elemi lélek, nem pedig élőhalott. A szörny feléd kap indaszerű kezeivel, és lever a lábadról (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Mit teszel most?

Megtámadod a fegyvereddel?	Lapozz a **143**-ra.
Szent Csapással sújtasz le rá?	Lapozz a **239**-re.
Felhasználod a papnál talált talizmánt?	Lapozz a **28**-ra.
Hervasztóvizet használsz?	Lapozz a **41**-re.

261.

Próbálod lecsillapítani a tömeget, és elmondod nekik, hogy sürgős küldetésben jársz, de szónoki képességed nem elég ahhoz, hogy megnyugtasd a felhergelt csőcseléket. – Álljatok bosszút magatokért ennek az átkozott Templomosnak a halálával! – üvöltik a felbőszült próféták. Nem tehetsz mást, megpróbálsz egérutat nyerni. Nagyot kiáltasz, és sarkantyúdat Lángsörény oldalába vágod. A ló felnyerít, a tömegbe ugrik, és te hátasod nyakára dőlve elvágtatsz a meghökkent emberek mellett. De hiába menekülsz, egy utánad vetett dárda megsebez (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Hamarosan messze jársz a feldühödött seregtől, de tetted nem válik becsületedre (vesztesz 1 BECSÜLET pontot). Nincs vesztegetnivaló időd, folytatod hát utad dél felé. Lapozz a **200**-ra.

262.

Ahogy megmarkolod az Elf-Dárda nyelét, érzed, hogy ereje karodba áramlik, megacélozva izmaidat. Belgaroth felsikolt a fegyver láttán, amely egy évszázada már a halálát okozta. Mielőtt el tudnád hajítani a dárdát, a Sötét Zsarnok felemeli a kezét, és sötét energianyalábot bocsát rád. A sugár a testedbe fúródik és hátrataszít, keresztül a szobán (vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, lapozz a **162**-re.

263.

A nap alacsonyan jár az égen, mire eléred Dunar Kőrakásait. Ezen a helyen erősen érezhető a gonosz jelenléte. A temetkezési hely négy kurgánból áll, melyeket egy központi kőgyűrű köré építettek a négy égtáj felé, úgy, hogy a gyűrű peremétől mindegyik nagyjából egyenlő távolságra legyen. Minden sírhant oldalán egy-egy sötét lyuk – a bejárat – tátong. Ha nem akarod átkutatni a sírokat, vagy ha nincs lámpásod – e nélkül öngyilkosság lenne belépni bármelyikbe is –, lapozz a **202**-re. Ha érted a *Nyomkövetés* fortélyait, lapozz a **137**-re. Ha nem, meggyújtod a lámpásodat, és eldöntöd, melyik sírba lépj be először.

Az északiba?	Lapozz a **95**-re.
A délibe?	Lapozz a **175**-re.
A keletibe?	Lapozz a **339**-re.
A nyugatiba?	Lapozz a **350**-re.

264.

Hirtelen indák nyúlnak ki az aljnövényzetből, bokád köré tekerednek, és egy rántással a földre húznak (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Addig csapkodod a növényeket, míg sikerül kiszabadítanod magad, de a férfit már sehol sem látod, a környező tüskebokrok eltakarják a nyomát. Megzavarodva attól, amit láttál, visszatérsz Lángsörényhez, és magad mögött hagyod Lein erdejét. Lapozz a **17**-re.

265.

A Káosz ivadékai azonnal rád vetik magukat. Az őrjöngő, vérszomjtól elborult Embervadak még azzal sem törődnek, hogy az áldozati máglyára vessenek, hanem egyszerűen levágnak ott, ahol állsz, mielőtt lángra lobbantanák a Fűzfaembert és vele a foglyokat. A Sötétség Istenei nagyon elégedettek lesznek ma éjjel!

266.

Rendkívül óvatosan lesepregeted a földet egy csokor gombáról, és vigyázva kiemeled a helyéből. Belecsúsztatod az előre elkészített szütyőbe, majd biztonságosan összekötözöd a száját egy indával, végül az egész csomagot a hátizsákodba teszed. Ha majd használod a rozsdítót egy ellenfeleddel szemben, dobj egy kockával a harc előtt. Ha 1-est vagy 2-est dobsz, a spórák megsemmisítik támadód páncélját, így elveszti az esetleges védelmét csapásaid ellen. Ha dobásod 3-as vagy 4-es, ellenfeled fegyvere – feltéve, hogy az vasból van – elporlad, ezért úgy kell veled harcolnia, hogy 3 ponttal csökken az ÜGYESSÉGE. Ha dobásod értéke 5 vagy 6, a rozsdító tönkreteszi mind páncélját, mind pedig fegyverét. Új fegyveredet csak egyszer használhatod. Lapozz a **8**-ra.

267.

Connornak sikerül lenyelnie a folyadékot, és magához tér annyira, hogy el bírja mondani, mi történt vele. – Lesből támadtak… íjászok… Hárman voltak… farkason lovagoltak… és zászlaikon Belgaroth seregének címere: a páncélkesztyű és a kard. – Gyorsan elmeséled Connornak küldetésed lényegét, és megesküszöl Telak Aranykardjára, hogy mindent megteszel, amire csak képes vagy, hogy bosszút állj. A lovag bágyadtan elmosolyodik, aztán, bár légzése egyre szaggatottabbá válik, újra beszélni kezd: – Tegnap összeakadtam két Káosz Harcossal, akik rajtaütöttek egy farmon az erdő déli szélén. Mielőtt levágtam őket, hallottam pár szót a beszélgetésükből. Azt mondták, hogy Belgaroth elnyerte az Embervad-fejedelemnek, Könyörtelen Murgimnak és az Embervadaknak a támogatását. Egyikük megemlítette, hogy az Embervadak elfogták a Fény-madarat, és beszéltek valami jóslatról is. – Connor hirtelen fájdalmasan felkiált. – Attól tartok, nem tudsz többet tenni értem… Most menj, és teljesítsd kötelességedet! – Lapozz a **72**-re.

268.

A fogadósnő megragadja a kedvező alkalmat, hogy kicsit pletykálkodhat, és készségesen elmondja neked az összes hírt, amely a vidéken járja. – Azt beszélik, hogy nagy felfordulás van az országban – mondja sokat sejtetően. – Múlt Földnapon is, Serlo, a sírásó egy pap szellemét látta a temetőben, Megbújás végén pedig vérszínű volt a hold. Beszélik azt is, hogy valami druidák titokzatos szertartásokat végeznek az erdőben, meg, hogy rablóbandák kóborolnak arra. Egyáltalán nem biztonságos az a környék! – Ha ezután megkérdezed, hogy hol találod a bölcset, lapozz a **362**-re. Ha érdeklődsz a kocsma nevéről, lapozz a **134**-re. Ha nem vesztegeted itt tovább az időt, és elhagyod Wendefordot, lapozz a **49**-re.

269.

A rozsdító gombák spórái azonnal hatnak. (Húzd le a gombát a *Kalandlapról*!) A Gólem vasteste gyorsan elrozsdásodik, és a szemed előtt hullik darabjaira. Hamarosan csak egy kupac vörös por marad a legyőzhetetlennek hitt gyilkológépből. Dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, lapozz a **347**-re. Ha nagyobbat dobtál, mint 2, lapozz az **50**-re.

270.

Elsuttogod Cadaver nevét, és a nagy, fekete ajtó feltárul. Erős légáramlat csap ki a sírkamrából, a bűzös levegőtől felfordul a gyomrod. Átléped a hátborzongató bejáratot, és a hosszú lépcsőn leereszkedsz egy magas, barlangszerű terembe. Cseppkövek függnek a mennyezetről, a falba vágott fülkék ijesztő Démon és élőholt alakokat rejtenek. A szoba közepén egy jókora kőszarkofág áll, fedelén különös, fénylő írással. Amint a koporsó felé indulsz, zöld tűz gyullad recsegő-ropogó fedele körül. A nehéz kőlap lassan a levegőbe emelkedik, aztán éles csattanással a földre zuhan. Az eléd táruló látvány legborzalmasabb rémálmaidat is felülmúlja. Egy oszlásnak indult tetem, mely még varázslóköpenyt visel, felül a kőkoporsóban és feléd fordul. Vészjósló mosoly jelenik meg rothadó ajkán, és reszelős sziszegés tör elő torkából. De még inkább elborzaszt, mikor meglátod a tetem felsőtestéből, a karjai alatt kinyúló négy óriási, fekete szőrű póklábat. A Nekromanta sűrű, kocsonyás csíkot húzva maga után kiszáll koporsójából, míg te halálra váltan meredsz rá, földbe gyökerezett lábbal. – Nésszd, Holtpofa! Látogatónk érkessszett! – Mialatt az élőhalott varázsló beszél, egy foszforeszkáló emberi koponya emelkedik ki a koporsóból, és két, méregsárga szemével meredten bámul rád, állkapcsát folyamatosan csattogtatva. – Csípd-harapd, csípd-harapd! – hadarja a felbőszült koponya, miközben feléd repül. A *Szent Csapás* 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot sebez a támadódon. Akár használod, akár nem, meg kell küzdened a Nekromanta szolgájával, Holtpofával.

Holtpofa	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 5

Ha győzöl, lapozz a **116**-ra.

271.

Óvatosan – nehogy felfedezzenek – lopakodsz a torony falában kanyargó nagyobb folyosókon és szélesebb lépcsőházakban. Magát az Álnok Bitorlót keresed. Befordulsz egy sarkon, és szembetalálod magad a Káosz Harcosok egyik őrjáratával. Felkészülsz a harcra, de az egyik katona már riadót fújt, így az őrséghez szinte azonnal csatlakozik egy Orkokból, Goblinokból és más katonákból álló csapat is. Hamar végeznek veled. Vaskövesd most már nem kerülheti el végzetét.

272.

Amint megmozdulsz, hogy megtámadd a főpapot, a gyomok a lábszáradra tekeredtek, és meggátolják mozgásodat, emiatt a csata folyamán csökkentened kell Támadóerődet 2 ponttal. Fegyvereddel támadsz Bryarra, míg ő görbe botjával védi magát.

Bryar	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz a **185**-re.

273.

A terem közepén egy összetekeredett kígyó ölt testet. Hosszú, villás nyelve ki-be cikázik állkapcsai között, melyekben méregfogak ülnek. Homlokából két szarv mered előre. Küzdj meg ezzel a szörnyeteggel, de Támadóerődet csökkentsd 2 ponttal iszonyod miatt!

Szarvaskígyó	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 13

Ha legyőzöd a csúszó-mászó borzadályt, lapozz a **222**-re.

274.

Miközben a bagoly merev tekintettel figyeli mozdulataidat, megkezded a könyvszekrény romjainak és a szétszórt papíroknak az átvizsgálását. Dobj egy kockával! Ha 1-est dobsz, lapozz a **305**-re. Ha 2-est, lapozz az **52**-re. Ha 3-ast, lapozz a **111**-re. Ha 4-est, lapozz a **161**-re. Ha 5-öst vagy 6-ost dobsz, nem találsz semmi érdemlegeset. Ismételd meg a kockadobást még kétszer. Ha olyan számot dobsz, amit már korábban is dobtál, semmit sem találsz. Három dobás után úgy gondolod, már nincs semmi más, amire ráakadhatnál, ezért befejezed a keresgélést. A megtalált tárgyakból bármit magadhoz vehetsz. (Jegyezd fel a *Kalandlapodon*!) Ha végeztél, lapozz vissza a **166**-ra.

275.

A ködből három rémisztő kinézetű élőhalott lovas ront elő, és kaszájukat lengetve egyenesen feléd tartanak. A húsuk félig szétmállott már, hátasaik csupán csontvázak, melyre bőrük szorosan ráfeszül. Nincs időd, hogy számszeríjadat, lándzsádat vagy misztikus erőidet használd, mert ellenfeleid azonnal, egyszerre támadnak rád.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Lovas	7	7
Második Lovas	6	7
Harmadik Lovas	7	6

A csata idejére csökkentsd Támadóerődet 2 ponttal, hacsak nincs speciális kiképzésed *Lovaglásban*. Ha győzöl, a falusiak tovább folytatják harcukat a holtak serege ellen, míg te a Nekromanta keresésére indulsz. Lapozz a **31**-re.

276.

Merészen, bár némiképp ostobán harcba bocsátkozol a Káosz Lovagokkal. Valamennyi visszataszító élőhalott harcos csaknem egyenértékű veled, ráadásul ők nem a becsület bajnokai. Körülvesznek, és fegyvereik súlyos csapásaival szétzúzzák testedet a padlón.

277.

Az Úrnő misztikus alakzatban, lappal lefelé fordítva teríti ki finoman díszített jövendőmondó kártyáit, majd egyiket a másik után felfordítva értelmezi jelentésüket. – Homály borítja az utat, melyen jársz. A Halál lebeg körülötted, küldetésed veszélyes lehet. Sötét erők állják utad, de lesznek, akik segítenek. Az Erdő Ura már várja jöttödet, és a Fűzfaember foglyainak is szükségük van a segítségedre. Ne késlekedj, mert a Sötét Zsarnok ereje napról napra nő, és a Káosz teremtményei már úton vannak, hogy csatlakozzanak az ördögi sereghez. – A jövendölés ezzel véget ér. Úgy döntesz, hogy nem húzod itt tovább az időt, és elhagyod a jósdát. Lapozz a **248**-ra.

278.

A nap jócskán előrehaladt már pályáján, mikor egy folyóhoz érsz. Ahogy továbbhaladsz, egyre erősebben érzel valami titokzatos, megfoghatatlan dolgot, ami teljesen lefoglalja gondolataidat. Egyre biztosabb vagy abban is, hogy valaki folyamatosan figyel téged, és ez meglehetősen nyugtalanít. Minden alkalommal, amikor körbenézel, mintha egy kis mozgást észlelnél az avarban, de sosem látsz semmit, ami gyanús lenne. Egyszer csak olyan hangokat hallasz, mintha egy nagy valami mozogna a fák között, tőled balra. Lehet, hogy csak egy erdei állat, például egy medve. Ha megnézed, mi okozza ezt a zajt, lapozz a **69**-re. Ha figyelmen kívül hagyod, és továbbmész, lapozz a **324**-re.

279.

Egy utolsó, monumentális erőfeszítéssel sikerül elszakítanod az indákat, és elrúgnod magad a kőoltárról, miközben kiragadod a hátizsákodat a meglepett pap kezéből. A rostos szálak sebesen növekszenek tovább, amíg a néhány méteres nagyságot el nem érik, és akkor hatalmas, növényszerű, félelmetes, tüskék borította emberformává alakulnak át. Szeme helyén két smaragdzöld golyó villog sátáni fénnyel, tuskószerű lábai szilárdan gyökereznek a talajba. Éjtövis megtestesülése kinyújtja érted göcsörtös kezét. Meg kell védened magad ez ellen a sötét természeti erő ellen. Mit teszel?

Előrántod fegyvered és harcolsz?	Lapozz a **143**-ra.
Szent Csapással sújtasz le rá (ha ismered)?	Lapozz a **239**-re.
Szelleműzést végzel (ha ismered)?	Lapozz a **260**-ra.
Felhasználod a pap talizmánját (ha nálad van)?	Lapozz a **28**-ra.
Hervasztóvizet használsz (ha nálad van)?	Lapozz a **41**-re.

280.

– Bár követtél el bűnöket az erdő ellen, de szándékodban több a jó, és a békét keresed ősi otthonunk számára – mondja az Erdő Királya. – Ezért tehát kimondom: szabadon keresztülmehetsz az erdőn, hogy megkeresd az Elf-Dárdát. – Az erdő lányai visszaszolgáltatják fegyvered, és kezedbe adják Lángsörény kantárát. A Vudvuzok figyelik, amint távozol, majd eltűnnek az aljnövényzetben. De te tudod, hogy fél szemmel mindaddig figyelni fogják cselekedeteidet, amíg a rengetegben tartózkodsz.

Az éjszaka, még Lein Erdejének határán belül ér. Miután kipányvázod Lángsörényt, lefekszel aludni. Patadobogásra ébredsz. A sötétben is tisztán látható, hogy egy lovag vágtat feléd tűzparipáján. A harcos narancssárga öltözetet visel, pajzsát lángok rajza díszíti. Egyik kezében lángoló kard. A ló sörénye és farka is lángnyelvekből áll, patája alól tűzcsóvák lövellnek elő. Ki kell állnod párharcra a lángok lovagjával.

Lánglovag ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Amennyiben az izzó kardja megsebez, 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett. Ha győzöl a lovag ellenében, lapozz a **33**-ra.

281.

A zenekar „Sir Rhyaddan, a Keresztes lovag balladá-já”-t játssza. A dal a Káosz elleni keresztes hadjárat idejéből származik és a hős lovag kalandjairól szól. A zenészek nagyon ügyesek, ezért megállsz, hogy hall-gasd egy kicsit a lendületes dallamot és szöveget:

Hős szándéka őt vezette,
Állhatatos hite vitte.
Roppant kardját fenn lengetve,
Okos lova repítette.
Mindig, egyre napkeletre.

Most lapozz a **40**-re.

282.

Miközben a szél meg-megújuló rohamait állod, Celastrix hirtelen felfelé kezd emelkedni, majdnem függőlegesen. A váratlan mozdulattól hátraesel, fogá-sod lecsúszik a madár bóbitájáról. A következő pil-lanatban már csak a levegőt markolod, és zuhansz a föld felé. Celastrix visszafordul, és próbál elkapni, de még ő sem elég gyors. Kalandod itt véget ér.

283.

A sivár ingoványon át poroszkálsz a nyugat felé vivő úton. Néhány óra múlva egy jelzőpóznához érsz, amely az utazóknak mutatja az irányt délre, Ennox felé. Miután rátérsz erre az útra, nem találkozol senkivel. Az égen szürke esőfelhők gyülekeznek. Beáll a sötétség, de te még semmi jelét nem látod Ennoxnak vagy Torrin műhelyének. Eltökélten lovagolsz tovább, hogy menedéket találj, mielőtt eleredne az eső. Nemsokára ráakadsz egy akasztófára, amely, mint egy hátborzongató útjelző áll az út mentén ebben az amúgy is kísérteties pusztaságban. A bitóról lógó tetem már hetek óta ott lehet: húsa rohadni kezdett, bőre tenyérnyi foltokban oszlásnak indult, felfedve a sárga csontokat. A bitófa vészjóslóan recseg, ahogy a test a foszladozó kötélen csüngve ide-oda leng a szélben. Mennydörgés dörren a fejed fölött, és minden bevezetés nélkül ömleni kezd az eső. Váratlanul, hangos csattanással villám cikázik alá a felhőkből, és az akasztófába csap, épp mikor elhaladsz alatta. A vakító villanásban látod, hogy a kötél elszakad, és a tetem egyenesen a fejedre zuhan, lerántva téged a lovadról a latyakos talajra (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Borzongva lököd le magadról a hullát, és tápászkodsz fel a sárból. Ám a tetem hirtelen talpra ugrik, szemhéja felnyílik, és rád mereszti üveges, sárga szemét. Az a rontás, amely sorvasztja a birodalmat, feltámasztotta a Lícset. Ha ismered a *Szent Csapást*, és használni kívánod ezt a tudást, lapozz a **65**-re. Ha nem, előrántod a kardodat, és megküzdesz vele a zuhogó esőben.

Lícs	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

A negyedik Harci Körtől kezdve 1-gyel csökkentened kell a Támadóerődet, mert a talaj felázott, és bokáig a sárba süppedve küzdesz. Ha győztél, lapozz a **181**-re.

284.

Leszállsz a nyeregből, kipányvázod Lángsörényt, és gyorsan kigondolsz egy tervet, hogyan szabadítsd ki a foglyokat. Valószínűleg a sámán Káosz-varázslata gátolja meg őket abban, hogy kiszabadítsák magukat, tehát, ha őt meg tudod állítani, megtörheted hatalmát foglyai akaratán. Guggolva, kihasználva minden szóba jöhető búvóhelyet, nagyon óvatosan ellopakodsz az Embervadak mellett a Fűzfaember felé. *Tedd háromszor próbára* ÜGYESSÉGED! Ha minden dobás sikerül, lapozz a **171**-re. Ha csak egyet is elrontasz, lelepleződtél – lapozz a **265**-re.

285.

Délelőtt egy barátságos völgybe érsz, melyben Wendeford, egy aprócska falu húzódik meg. A településtől keletre egy erdő terül el, a távoli horizonton pedig már látszik Lein Erdejének sötét vonala. Az út, amelyen haladsz, déli irányban hagyja el a falut, Havalok felé, de valamiért úgy érzed, hogy itt kaphatsz olyan híreket, melyek segíthetnek küldetésedben. Példának okáért tisztában vagy vele, hogy a világtól elvonultan élő bölcs, Herluin a falutól nem messze lakik. Ha megpróbálsz híreket szerezni itt, Wendefordban, lapozz a **317**-re. Ha úgy gondolod, hogy szorít az idő, és inkább egyenesen továbblovagolsz, lapozz a **49**-re.

286.

Hirtelen rájössz, mit kell tenned. Leereszted a fegyvered, letérdelsz a rémség előtt, és alázatosan fejet hajtasz. Felismerted, hogy a hasonmás lelked sötét oldalának megtestesülése. Minden gyűlölet, harag, irigység, önteltség, ami mélyen benned lappang, most itt áll előtted, megsokszorozva és eltúlozva. Azzal azonban, hogy fejet hajtasz előtte, elfogadod, hogy a rossz tulajdonságok is, melyeket megtestesít, hozzád tartoznak. Felismerni saját gyengeségeinket, és szembenézni velük, az erő és a bátorság jele. Másolatod felemeli fegyverét, hogy elpusztítson… aztán eltűnik. Most érted meg: minden, amivel eddig szembekerültél a kápolnában, a saját belső gondolatod volt csupán, semmi más, csak képzelgés. Ha vívtál valamilyen harcot, most állítsd vissza az azok során elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat.

Az aranykapuk sarkig tárulnak, utat adva a belső szentélybe. Egy rövid előcsarnok végén egy kőoltár áll, aranyszálas terítővel borítva, mögötte egy nehézfegyverzetű vitéz súlyos aranyszobra. Ő Kardforgató Telak, a bátorság istene, szent rended patrónusa. Az oltáron ott hever, amit keresel: Aelfgar, az Elf-Dárda. Káprázatos fegyver ez. Egy méter hosszú hegye színezüstből készült, nyele pedig Lein erdejéből származó fából. A nyelet díszítő tizenegy ezüstpánton Elf-rúnák sorakoznak. Amint kezedbe veszed a dárdát, az isteni erővel ragyog fel. Ha tanultál *Fegyverismeretet*, használhatod majd az Aelfgart harcaidban, és ilyenkor hozzáadhatsz 1-et Támadóerődhöz is. Az Elf-Dárda mind az élőholtakat, mind a Démonokat képes megsebezni. Hálaimát rebegsz Telakhoz, és úgy érzed, mintha óriási súly esett volna le a válladról. (Húzz le minden iszonyt, ha van a *Kalandlapodon*, és adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz is!) Van pajzsod? Ha van, lapozz a **344**-re; ha nincs, lapozz a **23**-ra.

287.

Egy pillanattal az után, hogy beugrottál a titkos folyosóba, a templom teteje leomlik, elzárva az visszautat, és maga alá temetve azokat, akik még bent rekedtek. Addig rohansz a nyirkos, lejtős folyosón, míg áttörsz egy páfrányok takarta nyíláson, és egy erdei tisztáson találod magad. A fák ezen a területen satnyák és deformálódottak, míg az aljnövényzetet dudva és tüskebokrok nyomják el. Bryar néhány méterre áll tőled görbe botját szorongatva, melynek végére menyétkoponya van tűzve. Még mielőtt bármit is tehetnél, a levegőbe suhint botjával, és a gyomnövények, melyek a tisztást övezik, feléd hajolnak. Ha nálad van a pap talizmánja, lapozz a **89**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **272**-re.

288.

– Örömmel teljesítem kérésed – mondja Llohó –, és ha ezzel segíthetek megállítani a rothadást, mely országunkat sújtja, akkor kötelességem is ezt megtenni. Mindenesetre embereimnek szükségük lesz egy kis időre, hogy felkészüljenek, ezért az lenne a legjobb, ha folytatnád utad, katonáim pedig később csatlakoznának hozzád. – Megegyeztek, hogy két nap múlva találkoztok Harnwatch-nál, az elhagyott erődnél. (Írd fel *Kalandlapodra* a *Csapat* kódszót!) Lapozz a **82**-re.

289.

Miközben leereszkedsz a sír mélyébe, lámpásod pislákoló fénye a síremlék falalt díszítő groteszk faragványok hátborzongató árnyékát rajzolja a mennyezetre. Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a **153**-ra. Ha nincs ilyen ismereted, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **243**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **153**-ra.

290.

A hatalmas ajtószárnyak előtt állva érzed az őket zárva tartó varázslat kisugárzását, és szíved megtelik rettegéssel. Biztos vagy benne, hogy valamilyen mágikus természetű dolog szükséges az ajtó kinyitásához, és hogy e nélkül képtelen leszel átjutni rajta. Mivel a Káosz eszközei nem állnak rendelkezésedre, valami másra lesz szükséged. Ha van nálad életnedv Lein Erdejéből, most talán használhatnád – lapozz a **129**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **388**-ra.

291.

Olyan nyomokra bukkansz, melyek világosan mutatják, hogy a vadkan nem olyan régen járt erre, és amelyek egyre beljebb vezetnek az ősi erdőbe. Gyorsan követed a zsákmány nyomát. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Adj 1 pontot a dobott értékhez, ha nem értesz a *Nyomkövetéshez*, és vonj le belőle 1-et, ha van Vadászamuletted. Ha sikeres vagy, lapozz a **343**-ra. Ha nem sikerült a próba, lapozz a **30**-ra.

292.

A gonosz boszorka valami port szór a szemedbe, amitől lelassulsz (csökkentsd Támadóerődet 1 ponttal az összecsapás idejére), majd csontkésével rád támad.

293–294

Ha győztél, letelepszel a barlangban aludni. Másnap felébredsz, és sietve felkészülsz az indulásra (növeld ÉLETERŐDET 2 ponttal, és adj 1 napot az Időhöz). A barlangot átkutatva úgy döntesz, hogy itt hagyod a boszorkány varázsitalait és mágikus tárgyait, de találsz két nyulat (egy-egy étkezésre elegendőt), és ezeket magaddal viszed. Nyeregbe szállsz, visszatérsz az útra, és ellovagolsz Ennox felé. Lapozz a **379**-re.

293.

Míg két ellenfeleddel foglalkoztál, a harmadik megpróbál elmenekülni. Meg kell állítanod a gazembert! Ha van számszeríjad, most használhatod. Ha lövésed talál, lapozz a **253**-ra. Ha mellé lősz (vagy nem használsz ilyen fegyvert), Lángsörényen üldözőbe veszed a gonosztevőt, lapozz a **3**-ra.

294.

Óvatosan nekiindulsz az új folyosónak. Nemsokára áthaladsz egy boltív alatt, és belépsz egy magas mennyezetű szobába. A kőpadlót szalma borítja, és mindenféle lények csontjai – köztük emberi csontok is –, hevernek szanaszét. A mennyezetbe építve, néhány méterrel a fejed fölött egy kémlelőnyílás van, melyen keresztül látod a sötétkék éjszakai égboltot. A szemben lévő falon egy kis faajtó vezet ki a szobából. De azzal, hogy beléptél az aknába, megzavartad annak lakóját. Egy óriási, sárkányszerű teremtmény ront rád bömbölve az akna egyik homályos sarkából. A szárny nélküli szörny bőrét durva pikkelyek borítják. Roppant állkapcsában borotvaéles fogak sorakoznak, de szemében nem csillog a sárkányfélék intelligenciája. Nagy farkával körbe-körbe csapkod, elzárva a visszavezető utat. Ha el akarod kerülni, hogy harcolj a fenevaddal, rohanvást el kell jutnod a túloldali ajtóhoz.

Ha ezt akarod tenni, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, keresztülszáguldasz az aknán, felrántod az ajtót, és kiugrasz rajta – lapozz a **329**-re. Ha nem vagy szerencsés, a szörnyeteg feléd csap nagy, karmos lábával (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), és vissza kell fordulnod, hogy megküzdj vele.

Sárkánygyík ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 15

Ha elpusztítod a hatalmas fenevadat, átlépsz hasra borult testén, kinyitod a szemközti ajtót, és elhagyod az aknát. Lapozz a **329**-re.

295.

Kinyitod az ajtót, és kilépsz az éjszakába. Minden csendes, látszólag nincs semmi szokatlan a környéken. Kicsit távolabb sétálsz, és hirtelen végigfut a hideg a hátadon, mikor valahonnan elölről, a vaksötét éjszakában meghallod a gyorsan közeledő lihegést. És már látod is: vörös fényű szemek izzanak fel előtted, és rémülten látod, hogy egy falka hatalmas, éjfekete kutyaféle csörtet feléd a mocsáron át. Ostobaság lenne megpróbálni szembeszállni az egész falkával ilyen kiszolgáltatott helyzetben, úgyhogy sarkon fordulsz, és visszarohansz a házhoz. Torrin a nyitott ajtóban áll, és kiabálva biztat, hogy rohanj. Dobj két kockával! A dobott értékek összege az a távolság, amit meg kell tenned, hogy biztonságba kerülj. Most dobj újra két kockával! Amennyiben az összeg kisebb, mint a távolság, amit meg kell tenned, lapozz a **359**-re; ha nagyobb, lapozz a **398**-ra. Ha a két érték egyenlő, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **398**-ra. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **359**-re.

296.

Miután messzire kerültél az Embervadak táborától, megállsz pihenni. Mikor felébredsz, már magasan jár a Nap. Bizony jól elaludtál! (Növeld 2-vel ÉLETERŐ pontjaidat és adj 1 napot az Időhöz!) Órákon át lovagolsz a Banarask-dombság egyhangú, kietlen tájain az ólomszürke ég alatt. És akkor végre megpillantod… Egy dombtetőn ott áll a sötét, romos Caer Skaal, a Koponyaerőd. Innen jól látszik fenyegető tornya, amely egy évszázada vészelte át az ostromló Templomosok vad rohamait. Most fekete zászlók lobognak lőrésekkel csipkézett bástyáin. A látvány szorongó érzéssel tölti el szívedet. Mielőtt elérnéd a félelmetes várat, át kell kelned a hajdani csatamezőn, melyen a Káosz elleni hadjárat utolsó ütközete zajlott. Ezen a mezőn, ebben a csatában történt, hogy Belgaroth elesett Sir Rhyaddan, a Kereszteslovag fegyvere által, és vele együtt elbuktak a Káosz Lovagjai is. A csatateret sűrű köd takarja, de a tejfehér gomolygásból itt is, ott is törött fegyverek, harci gépek és páncélos harcosok maradványainak sötét foltjai bukkannak elő. Miközben átlovagolsz a kihalt táboron, nem tudsz szabadulni az érzéstől, hogy az elesett harcosok tetemei mindjárt felpattannak és rád támadnak.

Egy jókora holló gubbaszt a közelben egy magányos, göcsörtös, lombjavesztett fa ágán. Amint megpillant, rekedt károgással felrikolt, és elrepül a ködön át az erőd felé. Egy pillanattal később patadobogást hallasz. A hangok feléd közelednek. Egy párafelhőbe burkolózó fekete ló és lovasa vágtat elő a ködből. A lovagot tetőtől talpig csillogó, tüskés lemezpáncél borítja. Sisakját szarvak, és különös, vörössel áttört intarzia díszítik, akárcsak páncélja felületét. A Káosz Lovag előreszegezi fekete lándzsáját, megsarkantyúzza lovát,

és szó nélkül neked ront. Le kell győznöd Belgaroth bajnokát e halálig tartó lovagi tornán. Ha nincs lándzsád, vagy ha van, de nem sajátítottad el a *Fegyverismeretet*, csökkentened kell Támadóerődet 1 ponttal a harc idejére, és még 1-gyel, ha a *Lovaglásban* sem vagy különösebben jártas.

Bajnok Káosz Lovag ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Ha a Káosz Lovag két egymást követő Harci Kört is megnyer, kilök a nyeregből (4 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett), és rendes fegyvereddel kell harcolnod, ami miatt Támadóerőd további 2 ponttal csökken. Ha lándzsát használsz, és megnyersz két egymást követő Harci Kört, mielőtt a Káosz Lovag nyerné meg a maga kettőjét, sikerül kivetned őt a nyeregből, és növelheted Támadóerődet 2 ponttal. Ha győztél ezen a halálos erőpróbán, lapozz a **351**-re.

297.

Mit használsz, hogy megvédd magad a furcsa teremtményekkel szemben?

A papnál talált talizmánt? Lapozz a **140**-re.
A Hervasztóvizet? Lapozz a **349**-re.
A fegyveredet? Lapozz a **18**-ra.

298.

Nyirkos kéz szorítását érzed a lábadon, és mikor lenézel, látod, hogy a leprás, aki a Döghalált és a pusztító Járványokat testesíti meg, a bokádat markolja. Mielőtt eltűnne a tömegben, még rekedten feléd suttogja: – Az én végzetem lesz a tiéd is. – Mivel a leprás förtelmes, sorvasztó betegségével átkozott meg, vesztesz 3 ÉLETERŐ, 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot. Írd fel a *Kalandlapodra* a *Pestis* kódszót. Lapozz a **114**-re.

299.

Miközben előkészíted számszeríjadat, Belgaroth egy sötét energianyalábot repít ki kezéből. A sugár a testedbe csapódik, és a szobán keresztülhajítva a falnak lök. Az ütés erejétől elejted a fegyveredet is (vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **162**-re.

300.

Előrántod a fegyvered, és védekezel a mérges ellenfelekkel szemben. Úgy harcolj velük, mintha egyetlen lény lennének!

Kígyók ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Hacsak nem tudsz Ellenmérget inni, minden alkalommal, amikor a kígyóknak sikerül beléd marniuk, 4 ÉLETERŐ pontot kell levonnod mérgező harapásuk miatt. Ha győzöl, sikerül megtisztítanod a barlangon át vezető utat. Lapozz a **27**-re.

301.

Nem vagy elég gyors, és a szekér egyik tengelye elkap (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Mire feltápászkodsz, a csoport már messze jár, és még *Nyomkövetéssel* sem vagy képes rájuk bukkanni, mivel a macskakövön nem marad használható nyom. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Mikor visszaérsz a térre, ahol Lángsörényt hagytad, az őrjárat éppen elvezeti a sárkányszínészeket a városi börtön irányába. Az őrparancsnoknak elmondod, hogy a banda többi tagját sajnos szem elől vesztetted, majd továbbindulsz a Déli Kapu felé. Lapozz a **45**-re.

302.

Mikor már azt hiszed, tiéd a győzelem, állati üvöltést hallasz. A Káosz-segédcsapatok kiáltásait hozza a szél az esti csatatérre a lerombolt falu felől. Ha tovább harcolsz, lapozz a **207**-re. Ha parancsot adsz a visszavonulásra, és egyedül próbálsz áttörni az ellenséges vonalakon Lángsörény nyergében, hogy folytasd küldetésedet, lapozz a **322**-re.

303.

Szent Csapásod eltalálja a szellemet, de szemmel láthatóan nincs hatása. A kísértet nem valódi sátán, csupán egy hazajáró lélek, vagy csak egy kivetülése annak, ami eljövendő. A lovag most szembefordul veled, és felkészül az összecsapásra. Lapozz a **255**-re.

304.

Éppen kirántanád kardodat, amikor a szellem felkiált: – Ne! – Megtorpansz, és ekkor látod, hogy a kísértet egy öreg pap. Megérzed a belőle áradó jóságot, ezért meghallgatod, amit mond. – A nevem Guildas. Valaha Myrton egyik papja voltam. Sok évtizeddel ezelőtt haltam meg, mint ahogy ez a gyalázatos Nekromanta is. Most átok sújtja a Birodalmat, és emiatt ő is visszatérhetett. Míg él, senki sem nyugodhat békén e temetőben. Egy bátor lovag pihen a déli sírkamrában. Az ő fegyvere talán segíthet neked legyőzni az élőholtak e hercegét, aki itt uralkodik. Hogy megtaláld a Nekromantát, mondd ki ötször a nevét a koponyás ajtó előtt. Most menj, és szabadítsd ki a szerencsétlen lelkeket, akiket rabszolgáivá tett! – Ezzel a látomás szertefoszlik. Ha majd a koponyás ajtó előtt találod magad, és ha ismered a mágus nevét, alakítsd át betűit számokká a könyv végében található táblázat szerint. Add össze a számokat, aztán szorozd meg az összeget öttel, majd lapozz a kapott eredménynek megfelelő fejezetponthoz. Ha habozás nélkül a lovag sírjához mész délre, lapozz a **361**-re. Ha követed a keleti átjárót, lapozz a **391**-re.

305.

Egy törött agyagkorsóban kicsiny vaskulcsra, és egy vaddisznóagyarból faragott Vadásztalizmánra bukkansz. Sokan hisznek benne, hogy egy ilyen amulett birtokában a vadásznak nagyobb esélye van, hogy sikeresen kövesse kiszemelt zsákmánya nyomát. Lapozz vissza a **274**-re.

306.

Nem messze ide található a romba dőlt helyőrség, Harnwatch. Úgy állapodtál meg seregeddel, hogy ott találkoztok. A helyőrség egy évszázaddal ezelőtt, a Káosz elleni Kereszteshadjárat idején pusztult el. Mostanra mindössze egy omladozó börtön maradt belőle. Ennek falai közt elrejtőzve várnak rád bátor harcosaid. Mielőtt harcba bocsátkoznál az ellenséggel, meg kell határoznod sereged Harcértékét, ami jelenleg nulla. Tanulmányozd az alábbi táblázatot, és add össze a pontokat, minden harci alakulatért, amelyet seregedbe toboroztál.

Lord Varren, a Cleeve-birtok urának katonái	4 pont
Nasra Stronn zsoldosai Havalokból	5 pont
Assart falu lakói	3 pont
Carass város polgárőrsége	4 pont

Ez az összeg csapatod Harcértéke. Ha értesz a *Hadvezetéshez*, adj még 2 pontot a Harcértékhez.

Nincs vesztegetni való időd, sereged is készen áll, így elindultok a Banarask-dombságba, a Koponyaerőd felé. Ha több, mint hat napja vagy úton, lapozz a **355**-re. Ha éppen hat vagy kevesebb napja indultál el, lapozz a **184**-re.

307.

– Jelszót! – sziszegi egy hang az ajtó mögül. Ha tudod a jelszót, alakítsd át a betűit számokká a könyv végében lévő táblázat segítségével. Add össze a számokat, és lapozz az eredményül kapott számnak megfelelő fejezetponthoz. Ha nem tudod a jelszót, lapozz a **225**-re.

308.

Ha meg akarod keresni az Aelfgart, tudnod kell, hol van. De hogy juthatsz el oda? Ha mindent jól csináltál, már megtaláltad azt a három tippet, amely elvezet az Elf-Dárda rejtekhelyéhez. Minden tippben megbújik valahol egy szám. Rakd a számokat egymás után, abban a sorrendben, ahogy megtaláltad őket, és kapni fogsz egy negyedik, háromjegyű számot. Ezután lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nincs meg mindegyik üzenet, kénytelen leszel letenni az Aelfgar felkutatásáról, és délnek indulni. Lapozz a **48**-ra.

309.

Bár a nyom néhány napos már, még ki tudod venni, hogy egy hatalmas állat haladt el a jobb oldali ösvényen. A balra vivő csapáson csak elmosódott emberi lábnyomokat látsz, melyek részben az elágazás felé, részben attól elfelé vezetnek. Ha balra indulsz, lapozz a **385**-re. Ha jobbra mész, lapozz a **291**-re.

310.

Borzalmas reccsenés hallatszik, és hatalmas, fekete árnyék lendül keresztül a melletted lévő ablakon. A szétrobbanó üvegtábla szilánkjai rád záporoznak, és egy éjfekete színű, farkasméretű fenevad huppan a szoba közepére. A pokolfajzat acsarkodva fordul feléd, fekete fogait vicsorítja, majd neked ugrik. Nincs időd, hogy használd ellene valamelyik különleges képességedet. Most az életedért harcolsz, míg Torrin megpróbálja eltorlaszolni az ablakot.

Pokolkopó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Kegyetlen harapásán és éles fogain kívül a démoni teremtménynek van még egy fegyvere: tüzes lehelete. Minden Harci Kör után dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobsz, a szörnyeteg szájából kicsapó lángnyelv megéget, további 1 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozva. Ha legyőzted a Pokolkopót, lapozz a **115**-re.

311.

A lépcsősor egy másik vasalt ajtós terembe vezet. Az ajtó mögül folyamatos, ritmikus csörgés és nyikorgás hallatszik. Ha benyitsz ezen az ajtón, lapozz a **61**-re. Ha felmész a lépcsőn a következő szintre, lapozz a **357**-re.

312.

Amikor a pap látja teremtménye pusztulását, pánikba esik, és megpróbál menekülni. Meg akarod tudni, hogy mi folyt itt, ezért üldözőbe veszed a férfit. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **394**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **264**-re.

313.

Találsz egy repedést az egyik fal és a padló találkozásánál, a falon pedig egy kilazult téglát. Mikor benyomod a téglát, a fal kinyílik, felfedve egy rövid átjárót, melyet dúsan faragott tölgyfaajtó zár le. Az ajtóra furcsa, mágikus jel van vésve, de nincs rajta se lakat, se kilincs. Hallottál már ilyen varázslattal lezárt ajtókról, és tudod, hogy nem leszel képes erővel behatolni rajta. Egyetlen lehetőséged van, hogy bejuss, ha megfejted a faragványban elrejtett számot.

Ha ki tudod találni, hogy melyik ez a szám, lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha képtelen vagy megtörni a varázslatot, vissza kell térned a vasrostélyhoz – lapozz a **212**-re.

314.

Ahogy Lángsörényt vezeted a Déli Kapu felé, áthaladsz egy téren, ahol a tömeg valamilyen előadást bámul. Közelebb érve meglátsz egy durván ácsolt színpadot, felette egy molyrágta transzparenst „Furcsa Fickó Némajátéka" felirattal. Időről időre döbbent moraj vagy harsány nevetés szakad fel a közönségből, ahogy a vándortársulat előadását figyelik. Ha megállsz egy kicsit, és figyeled a mutatványosokat, lapozz a **188**-ra. Ha inkább továbbhaladsz a Déli Kapu felé, lapozz a **45**-re.

315.

Felmutatod Elainának a pap botját, és elmeséled, hogyan győztél Éjtövis és szolgája felett. – Ezzel a hőstettel segítettél visszaszerezni az erdő ősi hatalmát és megfékezni a kórt, mely megtámadta. Erillia, az Elfek Anyja megáld ezért. Kiérdemelted támogatásunkat. – Ezzel a papnő átvesz egy gazdagon díszített butéliát az egyik Elftől, és átnyújtja neked. – Ez az üveg magának Leinnek az éltető vérét tartalmazza. A nedveket a fákból gyűjtöttük össze az erdő legősibb ligeteiben. Őrizd vigyázva, használd bölcsen, és a jóslat beteljesedik! – Az Elfek adnak még neked egy Elf-Amulettet is, mielőtt kivezetnének megszentelt ligetükből és ismét beleolvadnának az erdő fényei és árnyai közé. Reménykedő szívvel, sietve indulsz tovább. Lapozz a **278**-ra.

316.

Most melyik sírt kutatod át?

Az északit?	Lapozz a **95**-re.
A délit?	Lapozz a **175**-re.
A keletit?	Lapozz a **339**-re.
A nyugatit?	Lapozz a **350**-re.

Ha egyiket sem, és inkább elhagyod Dunar Kőrakásait, lapozz a **202**-re.

317.

Wendeford egyetlen fogadója a Kócos Kan. Éppen megfelelő hely arra, hogy értesüléseket szerezz. Az ivó belseje sötét és dohos, de a vendégek elég barátságosnak látszanak. – Nos, mivel szolgálhatok? – bukkan fel melletted a gömbölyded fogadósnő. Ha akarsz inni egy korsó sört, fizess 1 Aranytallért és növeld meg 2 ponttal az ÉLETERŐDET. Mit kérdezel a kocsmárosnétól?

Merre keresd Herluint, a bölcset?	Lapozz a **362**-re.
Mi hír a faluban?	Lapozz a **268**-ra.
Honnan ered a fogadó neve?	Lapozz a **134**-re.

318.

Nincs időd felkészülni, hogy más módon védekezz, mert Belgaroth rád bocsátja a sötét sugarat, ami egyenesen a szívedbe csapódik, és letaszít Celastrix hátáról. A füled mellett fütyülő szél zúgását is túlharsogja a Sötét Zsarnok sátáni kacaja, miközben végzeted felé zuhansz.

319.

A falubéliek megértően fogadják érveidet, és sok sikert kívánnak küldetésed teljesítéséhez, de mikor elhagyod a falut, szívedbe nyilall az aggodalom és a kétségbeesés. Kétségtelenül halálra ítélted a falut, mely felett ott lebeg a félelem és rettegés köde, ezzel megszegted Templomos esküdet, szégyent és gyalázatot hoztál Rended szent nevére (vesztesz 2 BECSÜLET pontot). Az erdő szélén, nem messze a falutól, egy erdei ember elhagyatott kunyhóját fedezed fel, és úgy döntesz, hogy itt megalszol az éjszaka. Ha a *Kalandlapodon* szerepel a *Gyilok* szó, lapozz a **371**-re. Ha nem, ezen az éjszakán borzalmas rémálmok gyötörnek, iszonyatosnál iszonyatosabb élőhalottak képeivel tele. Másnap reggel félig kialvatlanul ébredsz, és gyorsan továbbindulsz dél felé, hogy kiűzd fejedből a rémítő látomásokat. Növeld 1-gyel ÉLETERŐ pontjaidat, és adj 1 napot az Időhöz! Lapozz a **48**-ra.

320.

Mikor előhúzod fegyvered, ujjadon, melyen a gyűrűt viseled, végigbizsereg egy furcsa érzés. Egy pillanatnyi zavarodottság után lenézel, és látod, hogy egy aranyfényű pajzs villog a karodon. Ez valóban nem mindennapi varázslat! Bármikor is szállsz csatába ezentúl, míg ezt a Pajzsgyűrűt hordod, a mágikus erőtér megjelenik, és védelmezni fog ellenfeled csapásaitól (azaz csökkentheted ellenfeled Támadóerejét 1 ponttal). Adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz! Lapozz vissza a **391**-re, és küzdj meg a csontváz Ebbel!

321.

Nem lesz könnyű visszafordítani a megidéző varázsigét, miközben a Gyilkosdémon itt tombol melletted a szobában! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 1 pontot a dobott értékhez. Ha sikerült a próba, felolvastad a varázsige egy szakaszát visszafelé, miközben elkerülted a teremtmény támadását. Ha nem sikerült, a Gyilkos eltalál, és mert nem védekezel, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezt az eljárást addig kell ismételned, amíg el nem érsz három sikert. A felolvasást bármikor abbahagyhatod. Ha a Démon két egymást követő összecsapásban eltalál, kiüti kezedből a könyvet, és a visszafordítást azonnal abba kell hagynod! Ha abbahagyod a felolvasást (akár magadtól, akár a Démon sikeres támadása miatt), lapozz a **13**-ra. Ha sikeresen befejezed, lapozz a **128**-ra.

322.

Egy kiáltással sarkantyúba kapod Lángsörényt, és egyenesen az ellenség vonalainak támadsz. Számtalan Embervadat lekaszabolsz, és áttörsz a vonalukon, mire a felmentő sereg ideér. Katonáid szétszóródnak, és Harnwatch felé menekülnek. A kimerült káosz-sereg csak rövid ideig üldözi őket, aztán megállnak, és hatalmas üdvrivalgásban törnek ki, mert azt gondolják, hogy tönkreverték seregedet. Széles ívben megkerülöd az Embervadak táborát, nehogy feleslegesen magadra vond a figyelmet. Egy jó kilátást nyújtó pontról meglehetősen tisztán ki tudod venni a szükségbörtönt a lerombolt házak között. Nem látsz embereket a környéken, és a fogda bejárata előtt is csak egyetlen őr áll. Most, hogy leszállt az éj, kipányvázhatod Lángsörényt, és belopakodhatsz az Embervadak táborába, hogy felderítsd. Ha így tennél, lapozz a **340**-re. Ha inkább ellovagolsz innen, lapozz a **296**-ra.

323.

Metszően hideg szél fütyül a mocsár felett, miközben Lángsörénnyel keresztüllovagolsz a sivár pusztaságon. Kétórás lovaglás után egy magányosan álló sziklához érsz, amely kiemelkedik az egyébként lapos vidékből. A Hajadon néven ismert kőre valamikor régen egy fiatal nő képét faragták, de az eső és a szél mostanra már csaknem teljesen lekoptatta. Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a **380**-ra. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **380**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **263**-ra.

324.

A nap egyre lejjebb ereszkedik a horizont felé, lassan sötétedik. A fák alatt minden zugot, mélyedést kitölt a szürkületi homály. Lángsörény óvatosan lépked át a kidőlt fatörzsek, kiálló gyökerek felett, te pedig azt forgatod a fejedben, hogy tábort versz éjszakára. Megállítod a lovad egy kis tisztáson, melyet lehullott levelek borítanak, és a szélén egy gombával benőtt farönk hever. Mikor leszállsz a nyeregből, zizegő hangot hallasz, és riadt csodálkozással bámulod, ahogy a lehullott levelek megmozdulnak, összerendeződnek, míg végül egy alak emelkedik fel belőlük. Úgy néz ki, mint egy férfi, akit tetőtől talpig levelek takarnak. Ugyanebben a pillanatban nagy recsegés-ropogással a „farönk" is megmozdul. Lassan átváltozik valami emberhez hasonlóvá. Bőre fakéreg, testén gombák nőnek. Ő is talpra áll. A levél-ember feléd nyújtja egyik karját, erre felocsúdsz csodálkozásodból. Ha azonnal védekezni kezdesz, lapozz a **297**-re. Ha megvárod, míg ezek a különös, emberszerű lények teszik meg az első lépést, lapozz a **76**-ra.

325.

A Cleeve-uradalmat egy falvacska veszi körül, amelyben van egy kovácsműhely, és több aprócska farm. Alkonyatkor érkezel, és amint leszállsz a nyeregből, a tiszttartó bevezet egy nagy csarnokba, miközben Lángsörényt elvezetik az istállóba. A teremben nyüzsgés és lázas sürgölődés fogad. Terítik a hosszú, kecskelábú asztalokat, dúsan rakva étellel, itallal. A terem közepén egy termetes asszonyság felügyeli a nyársra húzott szarvas sütését, egy kobzosokból álló zenekar népszerű dallamokat játszik. A csarnok másik sarkában egy csatlós két napszámossal valamiféle

társasjátékot játszik. A helyiség falait óriási falikárpitok borítják. Túlsó végében, a megemelt pódiumon áll a birtok urának asztala, fölötte díszes pajzsok és nemesi családok címerei függnek. Az emelvénnyel szemközti falat vadásztrófeák borítják. A tiszttartó elmondja, hogy hamarosan egy kis ünnepség veszi itt kezdetét. Amíg várakozol, ő boldogan körülvezet a teremben. Mivel fogod elütni az időt?

Tanulmányozod a falikárpitot? Lapozz a **341**-re.
Megnézed a játékosokat? Lapozz a **244**-re.
Szemügyre veszed közelebbről a trófeákat? Lapozz a **68**-ra.
Hallgatod a kobzosokat? Lapozz a **281**-re.

326.

Miután biztonságban eléred a börtön épületét, elrejtőzöl az árnyékban. Az őrt álló Embervadnak disznófeje van, nagy, sárga agyaráról nyál csorog. Fegyvere egy alabárd, másik kezében kerek pajzsot tart. A bejárat mindkét oldalán fáklya ég. A börtön hegyes cölöpei túl magasnak tűnnek ahhoz, hogy megmászd. Tehát, hogyan fogsz bejutni?

Megtámadod az őrt? Lapozz a **386**-ra.
Megpróbálod elterelni a figyelmét, és elosonni mellette? Lapozz a **151**-re.
Valami ügyes blöffel? Lapozz a **226**-ra.

327.

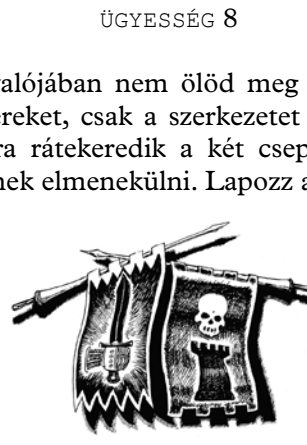
A dombok között, nem messze az úttól találsz egy nagy barlangot, ami nagyszerű menedéknek látszik. De ahogy Lángsörényt arrafelé irányítod, észreveszed, hogy a barlang száját valaki vagy valami otromba ízléssel kidekorálta állati koponyákkal és bőrökkel. Mikor közelebb érsz, egy öreg boszorkány bukkan fel a bejáratnál. Rongyos köpenyt és fogakból készült nyakláncot visel. Dühösen kiabálni kezd veled, közben hevesen hadonászik a karjával. Ha meg akarod támadni a vénasszonyt, lapozz a **292**-re. Ha inkább beszédbe elegyedsz vele, és megnyugtatod, lapozz a **135**-re.

328.

Utolsó tüzes leheletét felhasználva a sárkány lángcsóvát fúj a tömegbe, amitől az emberek fejvesztett menekülésbe fognak. Így a többi mutatványosnak lehetősége van eltűnni a szemed elől. Ekkor a sárkányjelmezes társai rád rontanak, és megpróbálnak összezúzni a szerkezet szárnyaival és beléd mélyeszteni a túlságosan is élethű maskara állkapcsának acélfogait.

Műsárkány ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha győzöl, valójában nem ölöd meg a kosztümben rejtőző embereket, csak a szerkezetet teszed tönkre, amely annyira rátekeredik a két csepűrágóra, hogy azok képtelenek elmenekülni. Lapozz a **387**-re.



329.

Egy kövekkel kirakott folyosón haladsz. Valami a földre pottyan mögötted, cuppanós hangot hallatva. Felismered a kocsonya kinézetű teremtményt: ez egy Vasevő. Ezek az amőba-szerű állatok nem hússal táplálkoznak, hanem, mint a nevük is mutatja, fémet esznek. Amint óvatosan továbbindulsz, hallod, hogy még egy ilyen lény válik le a mennyezetről.

Vasevő ÜGYESSÉG 4 ÉLETERŐ 5

Az első Harci Körben dobj szokás szerint. Ha a Vasevő elveszíti a Kört, elvét téged, és könnyedén elintézed egyetlen csapással. Ha a teremtmény győz, rád esik, és rögtön falatozni kezd. Húzd le páncélöltözeted egyik darabját a *Kalandlapodról*! Egyúttal elveszted az összes előnyt is, ami ezzel a darabbal járt. Folytasd a harcot a szokásos módon! Ha megnyersz egy Kört, sikerül lefricskáznod magadról a Vasevőt. Ha nem, páncélod egy újabb darabját teszi tönkre. Amikor legyőzted az óriás amőbát, lapozz a **47**-re.

330.

A hang jól érthetően így szól hozzád: – Lépj be! – A hatalmas kőkapu sarkig tárul, te pedig belépsz rajta keresztül a kápolnába. Végigsétálsz egy oszlopos folyosón, melyet a mennyezetről sugárzó aranyló ragyogás világít meg. Elhaladsz a merev vigyázzállásban vagy imába merülten álló lovagok szobrai mellett. Csak lépteid visszhangoznak a kőpadlón. A folyosó végén egy jókora, kör alakú terem van, melynek padlóján a Templomosok jelvényének mozaikképe díszlik. Előtted egy újabb, kétszárnyú kapu, melyet aranylapok fednek és két faragott sárkány ékesít. A hely szépsége, magasztossága félelemmel vegyes tiszteletet és csodálatot ébreszt benned. Miközben a kápolna bonyolult díszítését csodálod, valami történik a terem közepén. Ha Pókiszonyban szenvedsz, lapozz a **366**-ra. Ha Kígyóiszonnyal vert meg az átok, lapozz a **273**-ra. Ha Tériszony gyötör, lapozz a **165**-re. Ha nem szenvedsz egyik fóbiától sem, lapozz a **222**-re.

331.

Elborzadva látod, hogy a szörnyetegnek mindkét szája habzik! De hiszen ez veszett! A nyáladzó fenevad úgy tekint rád, mint ízletes ételre. A káoszkopó láncát szaggatva neked ront.

Veszett Káoszkopó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Minden Harci Körben a szörnyeteg mindkét feje megtámad, ezért úgy kell kezelned, mintha két ellenféllel lenne dolgod. Ha legalább egyszer megharapott a kopó, utólagosan le kell vonnod még 2 ÉLETERŐ pontot veszett harapása miatt, de ha *Kalandlapodon* szerepel a *Pestis* kódszó, akkor 4 pontot! Az Ötödik Harci Kör végén lapozz a **39**-re. Ha legyőzöd a bestiát, belépsz a csarnokba. Lapozz a **110**-re.

332.

Végül eléred a dél felé vezető főutat. Késő délutánra a hatalmas Lein erdő sötét tömege is felbukkan a látóhatáron. Az úton haladva nemsokára eléred Assart faluját, amely az erdőben, egy tágas tisztásra települt. Ahogy belovagolsz a faluba, egy embercsoportot veszel észre, akik indulatosan vitatkoznak a falu közepén.

– De ha nem teszünk semmit, akár el is temethetjük magunkat! – kiáltja épp elkeseredetten egy iskolázottabbnak tűnő férfi.

– De hát mit csinálhatnánk? – kérdezi egy tagbaszakadt erdész. – Túl sokan vannak, és egyre többen jönnek minden éjjel. Persze vannak köztünk, akik szívesen harcolnának, ha lenne egy tapasztalt vezetőnk, aki csatába vezethetne bennünket.

– És ha ilyen nincs is, olyan valakire lenne szükségünk, aki képes egyedül legyőzni a Nekromantát – jelenti ki egy idős asszony. Ekkor vesz csak észre, és hozzáteszi. – Mint például egy Templomos.

Megkérdezed a körülállókat, hogy mi baj van. Az öreg javasasszony magyarázatképpen belefog egy történetbe a Nekromantáról és a kísértetfaluról. – Nem messze innen keletre van egy elhagyott falu, Myrton. Évek óta kihalt már, és mostanra a nagy része romba dőlt, de senki sem járt arra a szóbeszéd miatt. Egy Nekromanta fekszik ott eltemetve, és azt mesélik, hogy kísértetjárta hely. De most úgy tűnik, hogy a mesék igazak, mert a legutóbbi Holdnap éjjelén Myrton halottai kikeltek sírjukból és megtámadták a mi falunkat. Három embert el is ragadtak közülünk. Azóta minden éjjel visszatérnek, egyre többen. Úgyhogy be kell zárkóznunk a házainkba, de még így is újabb négy ember tűnt el. Mintha visszatért volna a

Nekromanta, és egy élőholt sereget toborozna magának. – Ez bizonyára mind igaz, de te mégis inkább arra gondolsz, hogy Belgaroth átka és maga a Káosz a probléma gyökere. – Assartban most mindenki retteg – folytatja a javasasszony –, és senki sem merészkedik Myrtonba, még nappal sem. Tudsz rajtunk segíteni? – Ha segítesz Assart lakosainak, lapozz a **148**-ra. Ha folytatod utad oda, ahol a probléma gyökerét sejted, mivel még hosszú út ál előtted, lapozz a **319**-re.

333.

Káosz Lovagok és Harcosok özönlenek a falpárkányra minden irányból. Lámpásod segítségével elégeted a tollat, és kimondod háromszor Celastrix nevét. Ebben a pillanatban ragyogó fényesség jelenik meg a déli horizonton, és az égbolton át egyenesen feléd szárnyal. A káprázatos madár, fényességével bevilágítja az oromzatot, leereszkedik a torony tetejére, és megengedi, hogy erős hátára szállj, míg Belgaroth csürhéje lekushad félelmében. *Kapaszkodj erősen, barátom!* hallod fejedben a barátságos hangot. Jól megmarkolod az isteni madár tollbóbitáját, hogy megtartsd magad, mikor Celastrix kiterjeszti nagy szárnyait, és az égbe emelkedik. Egy hatalmas madarat megülni, mely meredeken felfelé tart a szélben, nem könnyű. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobott értékhez, ha *Tériszonyban* szenvedsz, de vonj le belőle 2-t, ha speciális kiképzést kaptál *Lovaglásból*. Ha sikerül megkapaszkodnod, lapozz a **396**-ra. Ha nem sikerül, lapozz a **282**-re.

334.

Lángsörényt vezetve elindulsz a főutcán, amely Havalok vásárteréhez vezet. Egyszer csak egy ezoterikus jelképekkel díszített homlokzatú üzletet veszel észre. A bejárat fölött gondosan megfestett felirat hirdeti, hogy a Lelki Szemek Háza előtt állsz. Ha be akarsz térni ebbe a nem mindennapi üzletbe, lapozz a **367**-re. Ha továbbmész a piac felé, lapozz a **248**-ra.

335.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED, és vonj le 2-t a dobott értékből, ha értesz a *Nyomkövetéshez*! Ha sikerült a próba, lapozz a **313**-ra. Ha nem sikerült, semmit sem találsz, ezért visszatérsz a kapurostélyhoz – lapozz a **212**-re.

336.

Havgar a Telak-rend megalapítása előtti idők legendás hőse. Könnyedén legyőzött egy csapat Óriást, vezérüket hatalmas, szöges végű bunkója egyetlen csapásával ölte meg. Havgar buzogánya egyforma könnyen tör össze csontot és követ. 3 ÉLETERŐ pontot sebez. Ha nincs Buzogányvívásod, a fegyver súlya miatt le kell vonnod 1 pontot a Támadóerődből, amikor ezzel harcolsz. Jegyezd ezt fel a *Kalandlapod* Fegyverek rovatába. Lapozz vissza a **356**-ra.

337.

A nyitott sírok üresek. Nincs kétséged felőle, hogy lakói ott vannak az élőholt hadseregben, amely Assartra támadt. De az egyik sír alján rothadó fakoporsó érintetlen maradt. Sírfelirata szerint *Itt nyugszik Guildas, Myrton Papja. Elhunyt élete 75. évében.* Épp a feliratot olvasod, amikor idegborzoló, csikorgó hang hallatszik, és egy hatalmas állkapcsú, groteszk fej töri keresztül a koporsó fedelét. A fej mögött híg sárral borított, féregszerű test türemkedik elő, villámgyorsan a lábad köré tekeredik, és a lény igyekszik beléd harapni. A Temetőférget, ami általában kénytelen beérni a halottak maradványaival, a forró vér és az élő hús szaga most előcsalta egy kis vadászatra.

Temetőféreg ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Mikor megölted ezt a hullazabálót, úgy döntesz, hogy nem húzod tovább az időt, és visszatérsz a síremlékhez. Lapozz a **94**-re.

338.

Beáll a sötétség, miközben dél felé lovagolsz a széljárta fennsíkon. De épp, mikor fontolóra vennéd, hogy tábort ütsz éjszakára, felérsz egy kaptató tetejére, és különös szertartás tárul a szemed elé. Vadállat fejű, kegyetlen teremtmények csordája gyűlt össze egy kis domb lábánál. A dombocskán hatalmas építmény áll, melyet fűzfavesszőből font ketrecekből állítottak össze. A kalitkákat úgy kötözték egymáshoz, hogy egy óriást formázzon. És ebbe a Fűzfaemberbe eleven emberi foglyokat zsúfoltak össze, akik a legcsekélyebb erőfeszítést sem teszik, hogy megszökjenek, mintha hipnózis alatt állnának. Az Embervadak ijesztő lármát csapnak, bőgnek, ordítanak, nyüszítenek, és fegyvereikkel pajzsaikat döngetik. Néhányan fáklyákat tartanak a magasba, és mindnyájan azt az apró alakot figyelik, aki énekel és furcsa táncot lejt a fűzfaépítmény lábai közt. Ez az alak különös mintájú palástot hord, és egy agancspár mered előre undorító koponyájából. Úgy tűnik, mintha az elfogott foglyok a Fűzfaembert formázó máglyában arra lennének ítélve, hogy a sámán feláldozza őket a Káosz Sötét Urainak. Ha megpróbálod kiszabadítani a foglyokat, lapozz a **284**-re. Ha továbblovagolsz Caer Skaal felé, lapozz a **399**-re.

339.

A kurgán belsejében találsz egy kör alakú kamrát, de nincs benne semmi érdekes számodra. Viszont itt van egy Óriás Pók fészke, amelyben éppen most keltek ki a póktojások. A Pókfiókák rád potyognak a szoba mennyezetéről, és beléd marnak, mielőtt lesöpörhetnéd őket magadról és elmenekülhetnél. A pókok ezen fajtájának a harapása történetesen mérgező. Dobj egy kockával, és adj hozzá 2-t a dobott értékhez!

340–341

A kapott szám mutatja, hogy hány ÉLETERŐ pontot vesztettél a Pókfiókák mérgező szúrásaitól. Ha van nálad *Ellenméreg*, megfelezheted a pontok számát, a törtrészt lefelé kerekítve. Ha esetleg Pókiszonyban szenvedsz, a félelemtől sikoltozva rohansz ki a sírdombból, és megállás nélkül továbbrohansz, hogy végképp itt hagyd ezeket az elátkozott hantokat – lapozz a **202**-re. Ha nincs benned ilyen rettegés, lapozz a **316**-ra.

340.

Észrevétlenül behatolsz a faluba, és csendesen, de gyorsan elindulsz a börtön felé. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **326**-ra. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **393**-ra.

341.

A falikárpitokat a szokásos jelenetek díszítik, mesebeli vadállatokkal és lovagokkal, de van egy köztük, amely más, mint a többi. Félig beteríti az egyik falat, és egy férfit meg egy kutyafalkát ábrázol, amint egy hatalmas vadkannal küzdenek. A tiszttartó azt mondja, hogy a szőnyeg a leini Óriás Vadkan legendájának egy jelenetét ábrázolja, amikor a bátor vadász végül is elfogta és megölte a szörnyeteget. Mikor részletesebben is megvizsgálod a képet, az erdő hímzett fái között szinte láthatatlanul férfiakat és nőket látsz, akiket mintha tetőtől-talpig levelek borítanának. Lapozz a **40**-re.

342.

Élelmiszerkészletedből egy-egy adagot vetsz mindkét fejnek, olyan messze az ajtótól, amennyire csak lehet, de úgy, hogy a leláncolt fenevad még elérje. (Húzd le ezeket a *Kalandlapodról*!) A teremtmény ráveti magát az ételre, és mohón falni kezdi. Elrohansz mellette, át az ajtón, be a hátsó terembe. Lapozz a **110**-re.

343.

Képességeid nem hagynak cserben. Hirtelen egy tisztáson bukkansz ki, ahol egy roppant vadkan turkál az avarban, valószínűleg makk után kutatva. Ez az állat lehet a leini Óriás Vadkan. Mikor észrevesz, megfordul, és bemenekül az erdőbe, de mielőtt elérné a tisztás szélét, még van időd, hogy használd a számszeríjadat, ha van. Ezután a fenevad után veted magad. Miközben a fák között vágtatsz, hogy utolérd a vadat, lovad letört ágak és kőbuckák felett ugrik át. Ha képzett vagy *Lovaglásban*, lapozz a **256**-ra. Ha nem, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **256**-ra; ha nem sikerül, lapozz a **209**-re.

344.

Milyen címerkép van a pajzsodon?

Griffmadár?	Lapozz a **369**-re.
Aranysárkány?	Lapozz a **395**-re.
Ágaskodó oroszlán?	Lapozz a **81**-re.
Láng?	Lapozz a **186**-ra.

345.

A rettenetes kísértet ijesztő gyorsasággal ront rád, és karmos kezeivel megpróbál végigszántani testeden.

Cailleach ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

A Sikító Szellem hátborzongató üvöltését nem könnyű elviselni. Minden Harci Kör kezdetén *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha elrontod, a teremtmény idegtépő sivítása rémülettel tölt el, és te automatikusan elveszted azt a Kört. Ha legyőzöd a rettenetes élőhalottat, lapozz a **383**-ra.

346.

Két láb ütközik a mellkasodnak, és kiüt a nyeregből. Ügyetlenül az útra esel, támadód pedig rád veti magát (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Birkózol egy ideig a fickóval, mire sikerül ledobnod magadról. Gyorsan talpra szökkensz, és előrántod fegyvered, mert látod, hogy még két alak ront elő a fák közül husángokat markolva. Első támadód egy hosszú kést húz elő zubbonya alól, és feléd lendül. – Elnyisszantjuk a torkodat, Templomos! – sziszegi, és a gyilkosok már ugranak is. Egyszerre kell megküzdened mindhármukkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Gyilkos	7	6
Második Gyilkos	6	8
Harmadik Gyilkos	7	7

Ha kettőt levágtál támadóid közül, lapozz a **293**-ra.

347.

Míg Belgaroth hordáját leköti a városi milíciával folytatott harc, te keresztülküzdöd magad a déli fal és a Diótörő közötti romhalmazon. Megperdülsz, amikor a vad nyerítést meghallod a hátad mögül, és egy hatalmas csatamént látsz egyenesen feléd vágtatni, melynek fekete páncélját Belgaroth Káosz hadainak címere díszíti. Bár nincs lovasa, a vadállat gonosz szándéka ugyanaz, mint gazdájáé lenne. A ló nyerítve hátsó lábaira ágaskodik, és megpróbál fejbe rúgni acélpatkós patáival. Ismét harcolni kényszerülsz.

Csatamén ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz az **50**-re.

348.

– Bízzatok bennem! – kiáltod. – Én is épp egy küldetést teljesítek, hogy megszabadítsam a Királyságot ettől a betegségtől, hogy megvédjem Vaskövesdet a kegyetlen háborútól és a biztos pusztulástól. Telak Lovagjai nem hitvány gazemberek és gonosztevők. Mi a békét keressük, és bízunk Vaskövesd népében. Ha bátrak vagyunk, legyőzzük az országunkat fenyegető veszélyt. – Percekig folytatod így, beszéded lassan visszaadja az emberek Rendedbe vetett bizalmát. Amikor befejezed, a tömeg megéljenez és kettéválik, hogy utat engedjen, a próféták pedig meghajolnak, és minden jót kívánnak feladatod teljesítéséhez. Lapozz a **200**-ra.

349.

Meghinted a főzettel a két növényszerű embert, akik valami halálsikolyfélét hallatnak, és mintha tüstént korhadni kezdenének. Hamarosan semmi sem marad a furcsa teremtményekből, és a szél szétszórja száraz, barna maradványaikat az erdő talaján. Most már szabadon elmehetsz, folytathatod utad. Lapozz a **368**-ra.

350.

Váratlanul vérfagyasztó ordítás hangzik a sírdombok fölött, amitől egy pillanatra megdermedsz. Miféle óriás képes ilyen félelmetes üvöltésre? Nem találgatod sokáig, inkább gyorsan belépsz a kurgánba. A belső folyosó oldalait sziklatömbök erősítik. A járat egy sírkamrába vezet. A földből helyenként csontok meredtnek elő, amiből arra következtetsz, hogy rég elfeledett sírokon jársz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, felbuksz egy félig kiálló bordában, és bevered a fejed egy másik csontba (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha szerencsés vagy, nem történik ilyesmi. Az alagút végén egy emberi koponyákból épített piramis félig eltakar egy fekete pajzsot, amelyet a holdsarló motívuma díszít. Ha magadhoz veszed a pajzsot – ne feledd, hogy csak egy pajzsot vihetsz magaddal –, a csatákban csökkentheted majd ellenfeleid Támadóerejét 1 ponttal. Kilépsz a sírdombból, és visszatérsz a kőgyűrűhöz. Lapozz a **316**-ra.

351.

Miután minden lovaglótudásod és fegyverismereted beleadtad, hogy legyőzd Belgaroth bajnokát, szíved újra megtelik reménnyel (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Keresztüllovagolsz a terméketlen síkon Caer Skaal felé. Lángsörény lehelete párafelhőként lebeg a hideg levegőben. Ahogy a vár közelébe érsz, észreveszed, hogy a megrongálódott oromzatokat éppen most építik újjá. A Sötét Zsarnok háborúra készül, és megerősíti erődjének védműveit. A fenyegető falakat fürkészed, de nyomát sem látod őrségnek. Belgarothnak talán eszébe sem jutott, hogy saját főhadiszállásán fenyegetné veszély, vagy talán úgy gondolta, hogy ellenségei úgysem jutnak el ilyen messzire. Caer Skaalt három oldalról meredek lejtők veszik körül, a negyediken pedig egy tekintélyes kapu védi. De mikor figyelmesebben szemügyre veszed, látod, hogy a kapu tárva-nyitva áll, a kapuvédő torony pedig teljesen kihaltnak tűnik. A keresztes hadjárat idejéből maradt, félig telt vizesárok fut majdnem egyenesen a kapuig. Ha fedezékként akarod használni az árkot, és ezen az úton bejutni az erődbe, lapozz a **363**-ra. Ha inkább keresel valami más utat, lapozz a **142**-re.

352.

Egy kiáltással a tisztásra ugrasz. A férfi tüstént talpra szökken, és szembefordul veled. Mielőtt elérnéd, palástjából egy fiolát húz elő, kirántja belőle a dugaszt, és tartalmát a földre önti. Azonnal sötét indák törnek keresztül a megrepedezett földön, és természetellenes sebességgel szökkennek szárba. A vastag szárak és a fás kinövések a szemed láttára vesznek fel emberi alakot, és egy pillanat alatt egy groteszk teremtmény áll össze előtted. Testét hegyes tüskék fedik, feje széles és lapos, óriási fogszerű kinövésekkel, melyek kinyúlnak szájából. Szeme két áttetsző, smaragdzöld gömb, zöld erek lüktetnek mindenütt a testén. A Tüskevad felemeli az egyik lábát, és gyökérszerű lábfejét kihúzza a földből. Ugyanezt teszi a másikkal is, és elindul feléd, keresztül a tisztáson. Előrántod a fegyveredet, és felkészülsz rá, hogy megvédd magad ez ellen a növényszerű szörny ellen.

Tüskevad ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a teremtményt, írd fel a *Kalandlapodra* a *Tövis* szót, majd lapozz a **312**-re.

353.

Hirtelen megzördül a haraszt, és a vadkan közvetlen előtted bukkan fel. Hatalmas teremtmény, veszélyesnek tűnő agyarakkal, gerincén felmeredő, kemény sörtével. Aztán ismét eltűnik. Lángsörényre suhintasz, és a zsákmány után veted magad. Ahogy a vadkant hajszolva a fák között vágtatsz, hátasod letört ágakon, kisebb-nagyobb kőrakásokon ugrik át. Ha képzett vagy *Lovaglásban*, lapozz a **256**-ra; ha nem, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerült a próba, lapozz a **256**-ra; ha nem sikerült, lapozz a **209**-re.

354.

Lábaid előtt a wendefordi molnár, Graye mester holtteste hever. Nem érted, miért próbált tőrbe csalni, hiszen nem tudhatta, ki vagy. Nekifogsz átkutatni a malmot, hátha találsz rá valamilyen magyarázatot. A molnár szobájában találsz két adag ételt, egy erszényt 6 Aranytallérral, egy palackot, tele sűrű, sárga, gyömbérszagú folyadékkal, és egy levelet, aminek zöld pecsétjét már feltörték. Ezenkívül előkerül még egy ugyanolyan zöld anyagból készült köpeny, mint amilyen a molnár csuklyája volt. Döntsd el, hogy ezekből mit viszel magaddal. (A *Kalandlapodra* jegyezd fel a *Molnár* kódszót!) Ha most elolvasod a levelet, lapozz a **377**-re. Ha iszol egy keveset a palackban lévő folyadékból, lapozz a **160**-ra. Ha azonnal elhagyod a malmot és a falut, lapozz a **49**-re.

355.

Amint dél felé vonultok, lassan bealkonyodik. Eleinte halkan, majd egyre hangosabban távoli hangokat hallasz. Ahogy közeledik a zaj, kiáltozás, harci dalok, borzalmas bömbölés és paták dobogása visszhangzik füledben. Akkor meglátod azokat, akiktől e hangzavar ered, ahogy jönnek felfelé az emelkedőn: Belgaroth serege. Egy Ork-horda tart feléd, farkasokon lovagolva. De az ellenség seregében vannak Trollok, Ogrék, fekete páncélba öltözött harcosok, ördögi Pokolkopók és barbár Embervadak is. Élükön Caer Skaal Káosz Lovagjai száguldanak hatalmas csataméneken.

Mögöttük pedig egy démoni szárnyas ló vágtat vérben forgó szemekkel. Tudod, hogy lovasa, az a homályos alak nem más, mint maga a harcra éhes Sötét Zsarnok – Belgaroth. Az Álnok Bitorló vezeti hadait az éj leple alatt a Fellegvár felé. Nem remélheted, hogy győzni tudtok ilyen elsöprő túlerővel szemben. Nem várat már sokáig magára a pillanat, mikor Vaskövesdre lesújt a pusztulás ökle.

356.

Mielőtt a fantom végleg eltűnne, még egyre távolodó hangon visszakiált. – Óvakodj halandó, Belgaroth éééél… – Azzal szertefoszlik.

A király megköszöni, hogy megmentetted a kísértettől, de amikor kifújtad magad, unszolni kezd, hogy mielőbb láss neki az előtted álló teendőknek. – E szellemlovag baljós hírnöke annak, ami elmúlt, vagy ami elkövetkezik. Mivel Belgaroth maga tért vissza világunkba, küldetésed mindennél sürgetőbbé és fontosabbá vált. Szerelkezz fel hát a Fegyvertárból, és indulj sietve!

Miután kiadta parancsát, a király és tanácsosai elbúcsúznak tőled, te pedig elhagyod a fogadótermet. A Fellegvár ősi és nagyhírű Fegyvertárához tartasz. Egy roppant méretű pincében a palota alatt Werne, a fegyvermester és fegyverkovácsainak, kohászainak, mérnökeinek csapata szorgalmasan készíti, javítja a fegyvereket Telak Lovagjai számára. Werne – széles vállú, jól megtermett férfi, meztelen felsőtestét bőrkötény takarja – most leteszi a szénfogót, amivel eddig dolgozott, és a pince túlsó végében álló vasajtóhoz vezet. Az övén fityegő hatalmas kulcscsomóból kiválaszt egy kulcsot, és kinyitja vele az ajtót, majd betessékel. – Ez az a hely – mondja –, ahol a legértékesebb fegyvereket őrizzük. Néhány közülük régi híres lovagoké és hősöké volt.

357

Körülnézel a boltíves teremben, és fegyverállványok hosszú sorait látod, melyek roskadoznak a csillogó fegyverek, kifényesített páncélok súlya alatt. Werne segítségével megvizsgálsz néhány fegyvert és páncélt, melyek hasznosak lehetnek számodra. Az alábbi listából legfeljebb két fegyvert választhatsz. (Jegyezd fel őket a *Kalandlap* megfelelő rovatába, aztán lapozz a megadott fejezetpontra, hogy megtudj néhány dolgot új szerzeményedről. Ne felejtsd el, hogy kalandod során egyszerre csak egy fegyvert tarthatsz a kezedben, a másikat a paripádon, Lángsörényen kell hagynod. Ha két fegyvert akarsz elvinni a Fegyvertárból, akkor saját kardodat itt kell hagynod.)

Havgar buzogánya	Lapozz a **336**-ra.
Leventelándzsa	Lapozz a **9**-re.
Oltalmazó Szűz Shamar számszeríja	Lapozz a **230**-ra.
Lothar O'Crun csatabárdja	Lapozz a **71**-re.
Griffpajzs	Lapozz a **32**-re.
Törpe mellvért	Lapozz a **177**-re.
Ventarc sisakja	Lapozz a **91**-re.
Páncélkesztyű	Lapozz a **389**-re.

Ha sikerült összeválogatnod a felszerelésedet, lapozz a **80**-ra.

357.

A csigalépcső kanyarogva vezet fel az emeletre. Mikor végre-valahára a végéhez érsz, egy tágas őrszobában találod magad. Szerencsére valamennyi katona, aki rendes körülmények között itt tartózkodik, odakint harcol. Kivéve két Káosz Harcost. Mikor meglátnak, azonnal neked rontanak, ügyesen forgatva halálos fegyverüket.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Káosz Harcos	9	8
Második Káosz Harcos	8	9

Ha győztél, átvizsgálhatod az őrszobát. Jobbra egy dísztelen faajtó vezet ki innen, a mennyezeten lévő csapóajtóhoz pedig egy rövid létra vezet. Az alapján, hogy milyen magasra juthattál, úgy véled, hogy a csapóajtó a tetőre nyílik, és semmi okod, hogy felmenj oda. Ha visszamész a csigalépcsőn, és az alsóbb emeleten lévő ajtón nyitsz be, lapozz a **61**-re. Ha ebben a szobában nyitod ki a dísztelen faajtót, lapozz a **390**-re.

358.

Hirtelen felbukkan előtted egy csontvázharcos, aki páncéling-maradványokat visel, és ügyesen forgat egy tüskékkel kivert, hosszú pallost. A harcosnak még halálában is megmaradtak harci ismeretei. Nincs időd, hogy számszeríjat, lándzsát vagy misztikus erőid bármelyikét használd, mielőtt ellenfeled neked ront.

Élőhalott Bajnok ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Ha vágó- vagy szúrófegyvert használsz a csontváz ellen, csapásaid megcsúsznak a csontokon, és csak 1 ÉLETERŐ pontot sebeznek. Ha zúzó-, vagy ütőfegyvered van, mint a szekerce, a buzogány vagy a harci kalapács, akkor azok a szokásos sebet ejtik. Ha legyőzted ellenfeledet, a falusiak tovább harcolnak, míg te a Nekromanta keresésére indulsz. Lapozz a **31**-re.

359.

Bár úgy rohansz, mintha maga Myurr, a Démonherceg lenne a sarkadban, nem tudsz elmenekülni a Pokolkopók elől. A vérszomjas fenevadak rád vetik magukat, és a földre tepernek. Kalandod itt véget ér.

360.

Mit is mondott Connor szelleme a hitszegőről? „A holló elárul téged!” Hát persze, ez a fekete madár egy nagy holló! Lehetséges, hogy valójában ő a hitszegő, más alakban? „Mondd ki az áruló valódi nevét, hogy fény derüljön az igazságra…” Ha úgy gondolod, hogy ismered a holló személyazonosságát, írd át a hitszegő nevének betűit számokká a könyv végében lévő táblázat segítségével, add össze vezeték- és keresztnevének megfelelő számokat, aztán lapozz az eredményül kapott értéknek megfelelő fejezetpontra! Ha a szöveg nem illeszkedik az eseményekhez, téves volt feltevésed – lapozz a **96**-ra. Ha nincs ötleted, hogy ki a holló, lapozz a **96**-ra.

361.

Ahogy belépsz a terembe az alagút végén, a pusztítás és sírgyalázás látványa tárul a szemed elé. A kripta tele van kőkoporsóval, de mindet feltörték, és a holttesteket elvitték belőlük… mindegyikből, kivéve egy szarkofágot, amely egy talapzaton pihen a terem végében. Ha ki akarod kinyitni, és át akarod kutatni ezt az utolsó koporsót, lapozz a **214**-re. Ha inkább elhagyod a kriptának ezt a termét, és máshol folytatod a kutatást, lapozz vissza a **243**-ra, és válassz új utat.

362.

– Az öreg remetét keresed? – kiált fel az asszony. – Mi dolgod vele? – Elmondod, hogy csak tanácsot szeretnél kérni tőle egy bizonyos ügyben. – Hát… ha valami szemölcsirtóról, vagy a legközelebbi napfogyatkozásról van szó, jobb, ha nem is zavarod! Nincs türelme ilyen csip-csup ügyekkel foglalkozni! – Mivel nem tágítasz, a fogadósnő végül elárulja, hogy Herluin kunyhója a nyugati erdőben van. Ha követed az asszony útmutatását, és a bölcs keresésére indulsz, lapozz a **102**-re. Ha a helyi hírek után érdeklődsz, lapozz a **268**-ra. Ha a kocsma nevéről kérdezed, lapozz a **134**-re. Ha elhagyod Wendefordot, és folytatod utadat délre, lapozz a **49**-re.

363.

Lángsörényt hátrahagyva leereszkedsz az árokba, és végigkúszol az iszapos csatornán, jól kihasználva az árokparton növő magas füvet. Tíz méterre az erőd falától megállsz, és miután meggyőződsz róla, hogy a hátralévő útszakaszon akadálytalanul keresztüljuthatsz, óvatosan előbújsz fedezékedből, és a nyitott kapu felé sietsz. A sötét tornyot meg a kaputorony mellvédjét különös szobrok és bestiális, szárnyas teremtmények faragott másai díszítik. A faragványok mintha rosszindulatúan pislognának rád, mikor elhaladsz alattuk. A külső udvarba lépve katapultok és balliszták rothadó vázait pillantod meg. Ezeket a gépeket használták hajdan az ostromló Telak-Lovagok ellen. Az elhagyatott istállók és melléképületek romokban hevernek, mivel évtizedek óta nem törődik velük senki. Életnek semmi jele… vagy mégis? Fülsértő hangot hallasz magad mögött. Még idejében megfordulsz, hogy lásd, a kaputorony párkányán gubbasztó Vízköpők közül

megelevenedik néhány, és óriási bőrszárnyaikra kapva feléd siklanak a levegőben. Sikerül előrántanod a fegyveredet, még mielőtt lecsapnának rád tépőlábaikkal és karmaikkal. Ha nincs mágikus fegyvered, képtelen leszel sebet ejteni ezeken az ördögi teremtményeken kőkemény bőrük miatt, és gyorsan elér a borzalmas halál. Ha van megfelelő fegyvered, egyszerre két Vízköpővel harcolj! Csökkentsd 1 ponttal Támadóerődet, mert a teremtmények röptükben könnyedén kitérnek csapásaid elől.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vízköpő	9	10
Második Vízköpő	9	11
Harmadik Vízköpő	10	9
Negyedik Vízköpő	9	10

Amennyiben minden bősz támadódat legyőzted, lapozz a **384**-re.

364.

A templomtető iszonyú robajjal beomlik, maga alá temetve azokat, akik még bent rekedtek, köztük téged is. Ott fekszel a kőtörmelék és földhalom alatt. Kalandod itt véget ér.

365.

Olyan gyorsan vezeted Lángsörényt a bozóton át, amennyire csak lehetséges. Ahogy közeledsz a hang forrásához, feltűnik, hogy a fák körül növő hanga és gizgaz egyre dúsabb, míg más erdei növények kókadtak és satnyák. Végül eléred a dal forrását. Leszállsz a nyeregből, és meglapulsz a bozótos rejtekében. Egy hosszú, zöld palástba öltözött férfi térdel egy

megtisztított terület közepén, tenyerét a földre szorítva. Mialatt folytatja különös énekét, hasadékok kezdenek feltűnni a talajon, mintha a termőföld éltet adó táplálékát szívná ki valami. Ugyanakkor a dudva növekedése szinte érzékelhető a tisztás-szélén. Mi történik itt? Ha belépsz a tisztásra, és megzavarod a férfit, aki valami pap-féle lehet, lapozz a **352**-re. Ha elhagyod az erdőt, és visszaindulsz Cleeve-majorba, lapozz a **17**-re.

366.

Egy hatalmas, gusztustalan, puffadt feketeség – melyből nyolc szőrös láb nyúlik ki – ölt testet a terem közepén, és csáprágóit csattogtatva sebesen közeledik feléd. Csaknem a falnak tántorodsz, amint a teremtmény hideg, fekete golyóbishoz hasonló szemeibe bámulsz. Egy mesebeli szörnyeteg – Veracna, a Pókok Királynője – jelent meg előtted, hogy párbajra hívjon. A csata folyamán csökkentened kell Támadóerődet 2 ponttal az iszonyod miatt, amit a hatalmas Pók látványa okoz.

Veracna ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, lapozz a **222**-re.

367.

Megszólal egy csengő, amikor kinyitod az ajtót, és belépsz egy apró, lefüggönyözött szobába. A pult mögött egy fonnyadt öregasszony áll. – A Látomások Úrnőjével kívánsz találkozni? – kérdi. – Öt Aranytallér lesz. – Ha kifizeted a tiszteletdíjat, és találkozol a Látomások Úrnőjével, lapozz a **123**-ra. Ha inkább elmész a piacra, lapozz a **248**-ra.

368.

Egy hatalmas, ág-kupolás, gyökér-padlós tisztáson találod magad. A fák közül és az aljnövényzetből különös, növényszerű emberek bukkannak elő, egyik a másik után, olyanok, amilyenekkel már találkoztál. Úgy néznek ki, mintha teljesen levelekbe, mohába, kéregbe, páfrányba lennének öltözve, de most már tudod, hogy ezek nem ruhák. Néhány férfi és nő hosszú, zöld hajába borostyán és más kúszónövények vannak fonva. Mindnyájan átható pillantással tanulmányoznak, és most is ugyanazt érzed, mint amikor az erdőben arra gondoltál, hogy valaki folyton figyel. Ezek az emberformájú lények a Vudvuzok, akiket a hagyomány Zöld Emberekként is emleget. Ők az erdőségek legősibb szellemei, a természet őselemei. Két Vudvuz lefogja a karodat, míg elveszik tőled fegyveredet. Azután elvezetnek a tisztás távolabbi szélére, és ott földre térdepeltetnek egy ágfüggöny előtt. Az ágak félrehúzódnak, és te szembetalálod magad egy óriási alakkal, aki egy nagy karszékben ül, ami mintha a földben gyökerezne. Az alak – egy emberóriás – levélpalástot visel. Szakálla, haja zöld, mohával borított bőre pedig szürke, repedezett, mint a fakéreg, itt-ott barna göbökkel. Az óriás szemét évgyűrűk alkotják, olyanok, mint az ágcsonkok végei. Mikor beszélni kezd, hangja a szélben recsegő ágakéhoz hasonlít. – Én vagyok az Erdő Királya – mondja. – Betolakodtál a területünkre, és figyeltük haladásodat. Ez az erdő az én oltalmam alatt áll, és nem hagyhatom, hogy jöttment emberek kárt okozzanak neki. De mielőtt ítélnék feletted, beszélhetsz, hogy okát add tetteidnek. – Röviden elsorolod azokat az eseményeket, amelyek eddig történtek veled kalandod során, és elmagyarázod küldetésed lényegét.

369–370

Olvasd át a következő listát, mely tartalmazza azokat a tetteket, melyeket végbevihettél mostanáig az erdőben, és azokat a tárgyakat, melyeket megszerezhettél. Aztán add össze a rád vonatkozó pontszámokat!

Behatolás az erdőbe.	+3 pont
Vadászat egy vadkanra az erdőben.	+2 pont
Nálad van a rozsdító gomba.	+2 pont
Nálad van a pap talizmánja.	-1 pont
Nálad van egy görbe bot.	-1 pont
Nálad van a Hervadás itala.	+4 pont
Nálad van az Elf-Amulett.	-1 pont
Harc az Ork Farkaslovasokkal.	-1 pont
Harc a Faemberrel.	+4 pont
Az egyik Vudvuz megölése.	+5 pont

Most dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint a listából számolt pontszám, lapozz a **92**-re. Ha a kockadobás összege a nagyobb, lapozz a **280**-ra.

369.

Ahogy az oltár előtt térdelsz, csillapodik fáradtságod és a fájdalmad, úgy érzed, új erőre kapsz. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére! Miután megkaptad az áldást, elhagyod a kápolnát. Lapozz a **23**-ra.

370.

Koponyádon nagyot csattan valami, és te tántorogni kezdesz a fájdalomtól (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Dobj négy kockával! Ha a dobás összege kisebb vagy ugyanannyi, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **106**-ra. Ha az összeg nagyobb, mint az ÉLETERŐD, lapozz az **59**-re.

371.

A Hold már magasan jár az égen, amikor felriadsz álmodból. Biztos vagy benne, hogy a kunyhó ajtajának megnyikordulására riadtál fel. Az ajtó mindenesetre nyitva van, és előtted… Jaj, ne! Ez nem lehet igaz! Tényleg egy tőr ez, ami előtted lebeg? De a kísértetkéz már suhan is feléd, és készül lecsapni rád! Újra szembekerültél az Orgyilkos Tőrrel. Ha van nálad *Szent Olaj*, meghinted vele fantomtámadódat, és a szellemkéz szétoszlik az éjszakában, elejtve a kést. (Húzd le a *Szent Olajat* és a *Gyilok* kódszót a *Kalandlapodról*!) A tőrt magaddal viheted, ha akarod. Az éjszaka hátralévő része incidens nélkül telik el, de te túlságosan feldúlt vagy ahhoz, hogy rendesen elaludj. A következő reggelen azonnal indulsz délnek, amint világosodni kezd. Adj 1 napot az Időhöz, majd lapozz a **48**-ra.

Ha nincs nálad *Szent Olaj*, hogy előzd a fantomkezet, most ismét harcolnod kell ellene.

Orgyilkos Tőr ÜGYESSÉG 10

Négy Harci Kör után, vagy ha sikerül két egymás után követő Kört megnyerned, olyan helyzetbe hozod magad, hogy el tudsz menekülni a kunyhóból. Kirohansz, bevágod magad mögött az ajtót, csapdába ejtve odabenn az Orgyilkos Tőrt, míg te Lángsörény hátán menekülsz. Sok-sok mérföldnyi vágta után megállsz, de képtelen vagy aludni az éjszaka hátralévő részében. Hajnalban már talpon vagy, és szinte azonnal továbbindulsz dél felé. Adj 1 napot az Időhöz, majd lapozz a **48**-ra.

372.

A gombák spórái azonnal elrozsdásítják a kapurostély vasrúdjait, ahogy érintkezésbe lépnek velük. Egy pillanattal később nem marad belőlük egyéb, mint egy kupac vörös por. A lépcsőket megmászva bejutsz egy olyan helyre, amiről úgy gondolod, hogy az erőd lakótornya lehet. Harcra készülődő katonák tevékenységének zaja szűrődik ki a homályos folyosókra. Belgaroth bizonyára ma éjjel akarja mozgósítani erőit. Igyekezned kell, ha meg akarod állítani őket! *Tedd kétszer próbára* SZERENCSÉD! Ha mindkétszer szerencsés vagy, lapozz a **100**-ra. Ha csak egyszer is elpártol tőled a szerencse, lapozz a **271**-re.

373.

Berohansz a fák közé, lekuporodsz egy páfránnyal borított mélyedésben, és a lélegzeted is visszafojtod. A haraszt közt lapulsz, vársz, míg úgy nem gondolod, hogy biztonságos elindulni. Üvöltve ugrasz félre, amikor a lesben álló tőr kardforgató kezedbe döf (vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Arra készülsz, hogy lóháton menekülj, de mielőtt elérnéd hátasod, ismét meg kell küzdened az Orgyilkos Tőrrel.

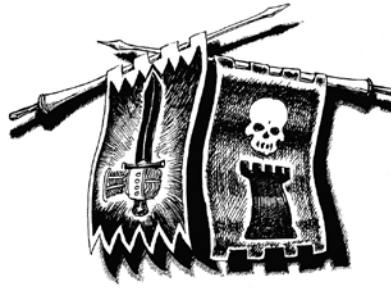
Orgyilkos Tőr ÜGYESSÉG 10

Négy Harci Kör után, vagy ha megnyersz két egymást követő Kört, sikerül Lángsörényhez érned, hátára ugranod, és elmenekülnöd az éjszakában. Csak akkor állsz meg újra, amikor sok órányi fárasztó lovaglással már messze jársz kísérteties ellenfeledtől. (Adj 1 napot az Időhöz, és jegyezd fel a *Kalandlapra* a *Gyilok* kódszót.) Napkeltekor megint úton vagy. Lapozz a **285**-re.

374.

Mikor felérsz a kriptából, jó nagyot szippantasz a friss levegőből, hogy megszabadulj a halál és rothadás bűzétől. Visszatérsz Assartba, ahol hősnek kijáró ünnepléssel fogadnak. A falusiak nem túl tehetősek, de azért kapsz tőlük egy 5 Aranytallért tartalmazó erszényt és 3 étkezésre elegendő Élelmiszert, míg a helyi javasasszony bekötözi sebeidet. ÉLETERŐ pontjaidhoz hozzáadhatod a *Kezdeti* érték felét (a törtrészt felfelé kerekítsd). Most már ideje pihenni.

Nem telik el sok idő, és máris megszólal a kakas. Hamarosan készen állsz az indulásra. Adj 1 napot az Időhöz! Ahogy nyeregbe szállsz, Ben, az erdész még egyszer tolmácsolja a falubeliek köszönetét, és hozzáteszi, hogy ha bármiben segíteni tudnak, csak szólnod kell. Ha akarod, toborozhatsz férfiakat a faluból, hogy melletted harcoljanak Belgaroth seregei ellen, és megegyezhetsz velük, hogy találkoztok Harnwatch helyőrség romjainál a következő éjjel, így lesz idejük kipihenni az elmúlt éjszakai ütközetet. Ha így teszel, és még nincs rajta, írd fel a *Kalandlapodra* a *Csapat* kódszót! Ha a délnek vezető utat akarod követni Caer Skaal felé, lapozz a **48**-ra. Ha inkább a legendás Elf-Dárda, az Aelfgar keresésére indulsz, lapozz a **308**-ra.



375.

Borzalmas reccsenés hallatszik, és egy hatalmas, fekete árnyék vetődik be az ablakon. Egyenesen neked vágódik, elborítva a törött ablaküveg szilánkjaival és ledöntve lábadról. Az éjfekete kutya körülbelül akkora, mint egy farkas, tátott szája épp csak centiméterekre van az arcodtól. A pokolfajzat hátrahúzott orral vicsorog rád, bűzös leheletétől émelyegni kezdesz. Ekkor felmordul, és szájából lángnyelv tör elő, egyenest az arcodba. Felsikoltasz a fájdalomtól, mert a láng megperzsel. Amikor újra kinyitod a szemed, rémülten döbbensz rá, hogy a tűz a szemedben tett kárt, mert alig látsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Letaszítod magadról a Pokolkopót, és talpra szökkensz, mert a szörny ismét neked ront. Nincs időd, hogy használd ellene valamelyik különleges képességedet. Most az életedért harcolsz, míg Torrin megpróbálja eltorlaszolni az ablakot.

Pokolkopó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Kegyetlen harapásán és éles fogain kívül a démoni teremtménynek van még egy fegyvere: tüzes lehelete. Minden Harci Kör után dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobsz, a szörnyeteg szájából kicsapó lángnyelv megéget, további 1 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozva. Ha legyőzted a pokolkopót, lapozz a **115**-re.

376.

Ahhoz, hogy meg tudd sebesíteni ezt az élőhalott őrszellemet, varázskardod kell, hogy legyen. Ha nem ilyen fegyverrel harcolsz, a Szellem felszakítja páncélodat csontvázkarmaival, széttépi húsodat, és kiszippantja minden életerődet. Ha van szentelt fegyvered, szembeszállhatsz a Gonosz e szolgájával. Ha *Szent Csapást* használsz a kísértet ellen, csökkentheted ÉLETERŐ pontjait 2- vel, és ÜGYESSÉG pontjait 1-gyel.

Szellem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

A fantom testetlen alakjának páncélod nem tud ellenállni, úgyhogy, hacsak nem viselsz varázspáncélt, figyelmen kívül kell hagynod minden előnyt, amit a viseléséből nyerhetnél. Ha legyőzted a Szellemet, lapozz a **289**-re.

377.

Kibontod a levelet, és olvasni kezded.

Graye Mester!

Most kaptuk a hírt, hogy a Templomosok egy harcost indítottak útnak szövetségünk megsemmisítésére. Cselekednünk kell, hogy megakadályozzuk tervüket. Már küldtünk rá egy Orgyilkos Tőrt, de ez a lovag túlélhet egy ilyen támadást. Számítunk rá, hogy tájékoztatsz bennünket az illető útjáról és megállítod az átkozott Templomost, ha módodban áll.

Titkos Társaságunk a szokott időben találkozik ismét, de a jelszó most megváltozott. Az új jelszó: farkasalma.

Bryar, Feketetövis főpapja

Ha iszol most egy keveset a palackban lévő folyadékból, lapozz a **160**-ra. Ha azonnal elhagyod a malmot és a falut, lapozz a **49**-re.

378.

Sir Rhyaddan balladája arra utal, hogy az Aelfgar a Templomos Kápolnában pihen. Hát persze – és csak reménykedhetsz, hogy még mindig ott lesz. A Kápolna holléte azonban mindig is szigorúan őrzött titok volt. Szent Rended legendái szerint csak a legderekabbnak van rá esélye, hogy megtalálja ezt a helyet, ám még akkor is lehet, hogy nem kap bebocsátást. A ballada azt mondja: „Egyre, mindig napkeletre", és „Hűs vadonban, hol őz szökik", tehát bizonyára Lein ősi Erdején keresztül. Arra is utal, hogy: „Ott fenn épült jámbor helyre", vagyis valahol a hegyekben. Leinen túl a Banarask-dombság keleti vonulata húzódik… talán ez lesz az a hely, ahol a Kápolna áll.

Letérsz Lángsörénnyel az útról, és befordulsz a hatalmas erdőbe, amely öregebb magánál Vaskövesdnél is. Levéltelen ágak nyúlnak előre, páfrányokon át vezető utadat keresztezve. Hirtelen egy lovas nélküli paripát pillantasz meg. Miközben a magányos ló felé irányítod Lángsörényt, látod, hogy ez a pompás nyereg meg a hám lovagé kell legyen. A lószerszámon felismered a Templomos hadijelvényeket. Hamar megtalálod a lovagot is. Elborzadsz, mikor felismered. Régi barátodat, Sir Connor of Achenburyt találod egy fa mellett összerogyva. Együtt szolgáltatok a démonvári előretolt helyőrségben, és akárcsak te, ő is belépett a Telak-lovagok elit alakulatába. Zubbonya most szakadt és véres, mellkasából több nyílvessző áll ki. Mikor meghallja közeledő lépteidet, nagy nehezen felemeli fejét, és kinyitja szemét. – Ó, egy Ismerős arc… Milyen régen nem láttuk egymást! Nem gondoltam volna, hogy ilyen szerencsétlen körülmények között találkozunk ismét… Ork Farkaslovasok… Caer Skaal zászlaját hordozzák… – Connor rohamosan gyengül. Ha van nálad gyógyír vagy gyógyital, adhatsz belőle haldokló barátodnak, lapozz a **267**-re. Ha nincs gyógyszered, lapozz a **72**-re.

379.

Délelőtt eléred Ennox magányos, kicsiny faluját. A település négyszögletes, központi terét, melynek közepén egy kőkereszt áll, parasztházak és egyéb épületek veszik körül. A falut környező földek egy része elüszkösödött, megfeketedett. Ahogy belovagolsz Ennoxba, a helybeliek egy csoportjával találkozol, akik ellenségesen méregetnek. – Szóval egy Templomos – mondja gúnyosan egyikük. – Vajon mivel érdemeltük ki a megtisztelő figyelmét egy ilyen fontos személyiségnek? Mintha nem volna épp elég nekünk ez az üszkösödés? Nincs rá szükségünk, hogy egy hozzád hasonló szaglásszon itt! – A férfi társai egyetértően morognak. Világos, hogy itt nem fogadják kitörő örömmel felbukkanásodat. Ha megállsz, hogy szót emelj rended és önmagad védelmében, lapozz a **150**-re. Ha nem szólsz egy szót sem, és továbblovagolsz a faluból, lapozz a **332**-re.

380.

Épp csak meghallod a halk, csilingelő hangot, amely téged szólít. Amikor jobban odafigyelsz, érthetőbbé válik a beszéd, és egy alak vibráló körvonalai bontakoznak ki a sziklatömb mellett. Határozottan érzed a jóság erős kisugárzását az alak irányából, ezért tovább figyelsz. Egy gyönyörű nő szelleme jelent meg előtted, aki oly szép, mintha Elf lenne, és karcsú alakját virágruha fedi. Így beszél hozzád: – Mielőtt a sötét mágikus hatalmak bezártak e kő belsejébe, Végzet Boszorkány voltam. Nem úgy rendeltetett, hogy te szabadíts meg börtönömből, hős lovag, de mivel végzetünk útjai most keresztezték egymást, felajánlhatom a segítségemet. A Tűzmadárnak ki kell szabadulnia, ha le akarod győzni az Álnok Bitorlót. Csak így győzhet Telak bajnoka… – Ezzel a szellemasszony búcsút int, és szertefoszlik. Szavai jelentésén töprengve indulsz tovább. Lapozz a **263**-ra.

381.

Természetesen hol másutt is kereshetnéd a Nekromantát, mint a temetőben! A temetőt egy fenyegető külsejű síremlék uralja, amelyet csontfaragványok díszítenek, gránitajtajaira pedig óriási koponyát vésztek. A kripta körüli sírok nyitva állnak, csakúgy, mint a gránitajtók, melyek így látni engedik a lépcsősort, amely a mauzóleum homályba burkolódzott belsejébe vezet. Érzed, hogy ez az a hely, ahol megtalálhatod a halott mágust, de nem szívesen ereszkedsz le ebbe a sötétbe világítóeszköz nélkül. Ha nincs lámpásod, elhagyod a temetőt, és keresel egyet a faluban – lapozz a **31**-re. Ha van lámpád, és egyenesen lemennél a kriptába, lapozz a **94**-re. Ha előbb átvizsgálnál néhány nyitott sírgödröt, lapozz a **337**-re.

382.

Míg Carass maradék őrsége végső ellenállásra készül a déli falnál, te egyedül indulsz neki, hogy megpróbálj áttörni az ostromlók vonalán. A város sorsa most azon múlik, hogy sikerül-e megvalósítanod a terved. Levágsz néhány Káosz Harcost, aki az utadba kerül, míg végül a falba ütött résen át szabaddá nem teszed az utat a Diótörőhöz. Ekkor néhány méterre tőled az egyik épületrész hatalmas reccsenéssel beomlik, és a lángoló tető lezuhan, ahogy egy óriási alak keresztültör a falakon, téglákat és törött fagerendákat hajigálva az utcára. Mikor a porfelhő eloszlik, szembetalálod magad valamivel, ami első pillantásra egy két és fél méter magas, önjáró páncélöltözetnek látszik. De a páncélon sehol egy nyílás, és a sisakrostélyon keresztül látható vörös izzás is azt sugallja, hogy irányított mágikus energiák vezérlik a fémharcost. Az Acélgólem halálos harci gépezet, fegyver szinte nem is fogja, és láthatóan szilárdan eltökélte, hogy elpusztít téged. Ha van rozsdító gombád, és használni akarod, lapozz a **269**-re. Ha nincs, kénytelen vagy harcolni támadód ellen.

Acélgólem ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Sebzésedet csökkentened kell 1 ponttal a harc során a Gólem robusztus felépítése miatt. Ugyanakkor a vasöklök egyetlen sikeres csapása 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked. Ha duplát dobsz Támadóerőd meghatározásakor, és azzal eltalálod ellenfeled, az azt jelenti, hogy olyan erővel sújtottál le, hogy lendületed ereje és a vasszörny testének keménysége miatt eltört a fegyvered. A továbbiakban fegyvertelenül harcolsz, így 3-mal le kell csökkentened Támadóerődet!

383–384

Ha a Gólem megnyer két egymást követő Harci Kört, sikerül téged megragadnia, felemelnie, és a falhoz vágnia. Dobj egy kockával! Annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, amennyit dobtál. Ha győzöl ebben a reménytelen ütközetben, dobj egy kockával! Ha 1-est vagy 2-est dobtál, lapozz a **347**-re. Amennyiben nagyobbat dobtál, mint 2, lapozz az **50**-re.

383.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Sikító Szellem* kódszót! Ha szerepel már *Kalandlapodon* az *Banya* kódszó, lapozz a **12**-re. Ha nem szerepel, és a **175**. fejezetpontról jöttél ide, lapozz a **316**-ra. Ha nem szerepel, és a **163**. fejezetpontról érkeztél, lapozz a **202**-re.

384.

Egy boltíves kapun és a felemelt kapurostélyon keresztül Caer Skaal belső udvarába sietsz. Ez a terület éles ellentétben áll a vár külső részével. A várudvart körülölelő épületekből kihallatszik, hogy seregnyi harcos fényezi páncélját, élezi fegyvereit, készíti fel paripáit a harcra. Belgaroth valószínűleg ma éjjel indítja útnak hadait! Igyekezned kell, ha meg akarod állítani őket! Habozás nélkül belépsz az előtted marcona őrszemként égre meredő lakótoronyba. *Tedd kétszer próbára* SZERENCSÉD! Ha mind a kétszer szerencsés vagy, lapozz a **100**-ra. Ha csak egyszer is nem kedvez a szerencse, lapozz a **271**-re.

385.

Ahogy Lángsörénnyel léptetsz a sűrű aljnövényzetben, egy jókora, kidőlt fa zárja el az utad. Mire sikerül kikerülnöd, elveszíted az ösvényt. Továbbhaladsz az ősi erdőn át, de nyugtalanságod egyre nő. Biztos vagy benne, hogy figyelnek, és valahányszor hátrafordulsz, hogy körülnézz, gyors mozgást észlelsz a sűrű harasztban. Végül aztán kissé ritkulnak a fák, és egy apró tisztás szélén találod magad. A tisztást narancssárga gombák borítják. Ha képzett vagy a *Titkos Tanokban*, lapozz a **87**-re. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **87**-re. Ha nem vagy szerencsés, és a tisztás megkerülésével folytatod utadat, lapozz a **8**-ra. Ha egyenesen keresztülvágtatsz rajta, lapozz a **132**-re.

386.

Van időd számszeríjadat használni egy alkalommal, mielőtt megtámadod az Embervadat.

Disznófejű Embervad ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha az ütközet tovább tart, mint hat Harci Kör, lapozz a **39**-re. Ha legyőzöd az őrt hat vagy kevesebb Kör alatt, lapozz a **247**-re.

387.

Az egérutat nyert komédiások üldözésére indulsz. Meg is pillantod a csoportjukat, amint az egyik szűk sikátorban rohannak. Épp időben fordulsz be a sarkon ahhoz, hogy lásd, amint feléd taszítanak egy üres szekeret, amely az út közepén állt félig eltorlaszolva azt. A kocsi egyre gyorsulva dübörög végig a sikátoron. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerült a próba, lapozz a **62**-re; ha nem sikerült, lapozz a **301**-re.

388.

Eredménytelenül próbálkozol az ajtó betörésével, és csak azt éred el vele, hogy összecsődíted Caer Skaal őreit. Sarokba szorulsz az előszobában, és nem sokáig vagy képes ellenállni a túlerőnek. Oly közel voltál ahhoz, hogy teljesítsd küldetésedet, de elbuktál az utolsó erőpróbán!

389.

Werne elmeséli, hogy ezt a páncélkesztyűt tanítómestere, a fegyverkovács Rastin készítette. Olyan pontosan illik az emberi kézre, részei olyan finoman illeszkednek, hogy mozgásodat a legcsekélyebb mértékben sem akadályozza. Lapozz vissza a **356**-ra.

390.

Kinyitod az ajtót, és a Diótörő fegyverraktárában találod magad. Fekete pengéjű kardok és csatabárdok, íjak és fekete tollú nyílvesszők pihennek itt falhoz rögzített tartóikban. Úgy döntesz, hogy nem viszel magaddal olyan fegyvert, amely a Káosz seregének arzenáljához tartozik, de valami azért megragadja a figyelmedet. Az egyik sarokban egy vesszőkosár tele van tüskés vasgolyóbisokkal. A fémburkolatból kinyúló kanóc elárulja, hogy ezek gránátok. Az alattomos robbanóeszközöket az alkimisták fejlesztették ki, és mindenki ismeri rombolóerejüket, nem is beszélve megbízhatatlanságukról. Ha gránátot akarsz használni, előbb meg kell gyújtanod a kanócot egy tűzszerszámmal, vagy egy közeli tűznél, aztán a célra dobni.

Mikor használni akarod a gránátokat, dobj egy kockával. Ha a dobás értéke 1, a gránát használhatatlan és nem fog felrobbanni. Ha 2–5 között dobsz, célba találtál. Ha viszont 6-ost dobsz, a gránát idő előtt felrobban, és téged sebez meg. E két utóbbi esetben dobj ismét egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontos sebesülést okozott a fegyver. Legfeljebb négy gránátot vihetsz magaddal. Miután kijössz a fegyvertárból, lemész az alsóbb szintre, és benyitsz a nehéz, vasalt ajtón. Lapozz a **61**-re.

391.

A rothadás émelyítően édeskés szaga egyre erősebbé válik, ahogy a folyosón haladsz. Végül egy kicsi, kopár, emberi és állati csontokkal borított szobába érsz. A szoba szemközti falán egy hatalmas, fekete gránitajtó van, melynek felületét televésték koponyák domborműveivel. Csak ennyit van időd felfogni, mielőtt figyelmedet elterelné valami csörömpölés. Néhány csont, mely a padlón hever, rángatózva megindul feléd, egyik a másik után. A csontok azután hirtelen a levegőbe szökkennek, és egy hatalmas kutya teljesen ép csontvázává állnak össze. A csont-házőrző vicsorogva neked ugrik. Ha értesz a *Szent Csapáshoz*, használhatod ebben a csatában a kutya ellen (csökkentsd 2-vel az ÉLETERŐ és 1-gyel az ÜGYESSÉG pontjait). Ha van nálad egy pajzs képével díszített gyűrű, lapozz a **320**-ra.

Csontváz Eb	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Vágófegyverek, mint például a kard, megcsúsznak a csontokon, és csak 1 ÉLETERŐ pontot sebeznek az állaton. A zúzófegyverek teljes sebzést okoznak. Ha elpusztítottad az élőhalott kutyát, lapozz a **42**-re.

392.

A könyv egy bestiárium. Ahogy lapozgatsz benne, ráakadsz egy bekezdésre, amely egy ritka, mondabeli fenevadról, a Kokatriszról szól. Érdeklődve olvasod a paragrafust. A „Kígyókirály" néven is ismert kegyetlen ragadozóról azt tartják, hogy olyan tyúktojásból születik, melyet varangyos béka költött ki, és különös keveréke a kakasnak, a denevérnek és a kígyónak. A Baziliszkusz távoli rokona, mérgező leheletével megbénít mindent, amihez csak hozzáér. Ám a szörnyetegnek van egy gyenge pontja is: ha egy tükörben megpillantja saját képmását, menten szörnyethal. A szöveget egy fametszet illusztrálja, mely a teremtményt ábrázolja. Most lapozz vissza a **166**-ra.

393.

Mikor befordulsz egy kőépület sarkánál, belefutsz egy őrjáratba, mely a romok között cserkészik túlélők után kutatva. A két nagy szemű és nagy fülű patkányember bőrpáncélt visel, de a nem takart részeken látszik, hogy testüket rövid sörte borítja, és hosszú patkányfarkuk van. Előrántják rövidkardjukat, és rád vetik magukat.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Patkányember	5	6
Második Patkányember	6	5

Ha győztél, lapozz a **326**-ra.

394.

Mikor csupán egy karnyújtásnyira vagy a férfitől, kúszónövények törnek elő a bozótosból, éppen csak eltévesztve bokádat, és kezdenek csomókat kötni magukból. Megragadod a férfi palástjának szegélyét, ő pedig megperdülve szembefordul veled. A pap készen áll, hogy megvédje magát egy hosszú, fekete tüskével.

Pap ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha győztél, lapozz a **46**-ra.

395.

Ahogy az oltár előtt térdelsz, valahol tudatod mélyén dübörgő hangot hallasz, ami így szól hozzád: *Te valóban Telak igaz lovagja vagy.* Érzed, hogy új élet és reménység költözik beléd, készen állsz bármire, amit utad hátralévő része hozhat. Megkaptad Telak áldását. Állítsd vissza ÉLETERŐ, ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaidat a *Kezdeti* értékükre, és adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz is! Miután áldást kaptál, elhagyod a kápolnát. Lapozz a **23**-ra.

396.

Arcodat a hideg éjszakai szél korbácsolja, miközben a sötétséget kémleled. Elsuhannak alattad a Koponyaerőd egyre kisebbé zsugorodó tornyai és a Banaraskdombság kopár, sziklás csúcsai. Aztán megpillantod előtted a Sötét Zsarnokot pokolbéli paripáján. Amint közelebb érsz, Álomrém visszafordul, és rikoltva feléd vágtat az égbolton át. Látod, hogy Belgaroth felkészül rá, hogy egy újabb sötét energianyalábot bocsásson rád. Gyorsan kell cselekedned. Amennyiben nálad van Aelfgar, az Elf-Dárda, lapozz arra a fejezetpontra, amelyiknek száma megegyezik a dárdát ékítő rúnasorok számával. Ha nincs nálad a legendás fegyver, lapozz a **318**-ra.

397.

Bár mérföldeket lovagolsz az erdőben délkelet felé, egy idő után elveszíted a nyomokat, amit a Farkaslovasok hagytak maguk után. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Az idő egyre fogy, és az Elf-Dárda felkutatása előbbre való kell, hogy legyen a bosszúvágynál. Úgy döntesz, hogy Connor halálát magán Belgaroth-on torlod meg, és így, új elhatározással telve, sarkantyúba kapod Lángsörényt. Lapozz a **278**-ra.

398.

Eléred az ajtónyílást, és beugrasz a házba. Torrin becsapja mögötted az ajtót, gyorsan bereteszeli és eltorlaszolja. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **310**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **375**-re.

399.

Mivel sorsukra hagytad a foglyokat, vesztesz 2 BECSÜLET és 2 SZERENCSE pontot. Ahogy távolodsz a helyszíntől a félhomályban, észreveszed egy feldúlt falu füstölgő romjait, melynek közepén hevenyészve épített fabörtön áll. Egy jó kilátást nyújtó pontról megfigyelheted, hogy csak egyetlen őr posztol a bejárat előtt. Ha kikötöd Lángsörényt, és az éj leple alatt belopakodsz az Embervadak táborába, lapozz a **340**-re. Ha inkább továbblovagolsz innen, lapozz a **296**-ra.

400.

Az ezüsthegyű dárda átszeli a levegőt, és keresztüldöfve a Sötét Zsarnok mellvértjét, megmerül fekete szívében. Belgaroth vérfagyasztó üvöltést hallat borzalmában és megdöbbenésében, mikor az Aelfgar ezüstös izzása elborítja. Aztán iszonytató, szörcsögő hangot adva teste önmagába roskad. Halálsikolya belevész a tomboló szél robajába. Az ég örvényleni kezd azon a helyen, ahol a Sötét Zsarnok elpusztult, majd a levegőt magába szippantva megnyit egy átjárót egy másik világba. Az ördögi Álomrém velőtrázó kiáltással tűnik el mögötte. *Most pedig gyerünk!* szólal meg benned Celastrix hangja, és erős szárnyaival csapkodva kiragad a gyorsan terjedő örvény centrumából. Alattad a sötét erődítmény tornyai és bástyái darabokra hullanak a légörvény erejétől, hatalmas kő- és faldarabok repülnek fel a várról a forgószél szívébe. A föld fülsüketítő robajjal felpúposodik, megrepedezik, és az egész erőd az égbe szökken. Mialatt Celastrix elrepül a csavarodó örvénylés elől, visszanézel a vállad fölött, így szemtanúja lehetsz Caer Skaal végső pusztulásának. Mikor az erődöt a kozmikus erők átrántják a planéták közti hasadékon, egy villanásnyi időre megpillantod a kísérteties dimenziót, amely felé tart.

Fekete, csipkés ormú hegyek emelkednek ki a síkból, melyeket csontok borítanak csupán, a vulkánokból tűzoszlopok törnek a vérvörös égre, és az elveszett lelkek szánalmas sikolya zengi be az Elátkozottak Királyságát. Megrettenve fordulsz el, majd az örvény mély, zengő dübörgéssel bezárul. Robaja még sokáig visszhangzik a dombok között. Nem maradt semmi Belgaroth erődjéből és hadaiból, mintha sose léteztek volna. A hely, ahol Caer Skaal állott, megtisztult a Káosz minden nyomától. Hirtelen egy testetlen alakot veszel észre, aki előtted lebeg az égen. A férfinak hosszú, szürke szakálla van, fejedelmi koronát hord a fején, köntösén és királyi palástján a Telak-Lovagok szent jelképét viseli. Hangja erős visszhangot ver elmédben:

Mikor a föld elkorcsosul
S az év éjsötétbe hull,
Álnok Bitorló vaskezét
Nyögi az ország és az ég.
Tomboló dühe addig él,
Míg a Fénymadár visszatér,
S bevilágítva Lein egét
Hozza a Zsarnok végzetét.

– Köszönet néked bátor lovag. Hála neked, a jóslat beteljesült – mondja a jelenés –, és gonosz bátyám halálával a Birodalomban elapadtak a rontás forrásai. Vaskövesd és a király újból biztonságban van, és nemsokára minden seb beforr. Te valóban nemes és tiszteletreméltó harcos vagy. Áldásom szálljon reád! – Ezzel IX. Chivalras király fantomalakja szétoszlik az éjszakában. Szárnyas hátasodon továbbszáguldva a Fellegvár felé tudod, hogy bátorságodnak köszönhetően szülőföld másodszorra is megmenekült a Sötét Zsarnok, Belgaroth, és Démonlovagjainak zsarnokságától.

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.-rel	1993
8.	Csillaghajó	1993
9.	Csillagközi Fejvadász	1993
10.	Lopakodó Lelkek	1993
11.	A halál Seregei	1993

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

	TITÁN	1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4.	Királyok Koronája	1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu kötetek):

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
11.	A Nekromanta éjszakája	2010
12.	Az Élőholtak szigete	2010
13.	Vihargyilkos	2010
14.	A Vérfarkas üvöltése	2010
15.	A Kétélű Jóslat	2011
16.	A Káosz Ura	2011
17.	Sardath ostroma	2011
18.	A Kard Mestere	2011
19.	Varázstörő	2011
20.	A Hercegek viadala: A Harcos Útja	2011
21.	A Hercegek viadala: A Varázsló Útja	2011

22.	Őrjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013
36.	A Tűzhegy Varázslója (25. évfordulós)	2014
37.	Halálmocsár	2014
38.	Démonvadász	2014
39.	A Félelem Fantomjai	2014
40.	A Halállabirintus Bajnoka	2014
41.	Szellemvadászok	2015
42.	A Halálúr erődje	2015
43.	Démonlovagok	2015

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu kötetek):

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd:

A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

A	1	N	14
B	2	O	15
C	3	P	16
D	4	Q	17
E	5	R	18
F	6	S	19
G	7	T	20
H	8	U	21
I	9	V	22
J	10	W	23
K	11	X	24
L	12	Y	25
M	13	Z	26

Az ékezetes betűket ékezet nélkülinek tekintsd!

Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

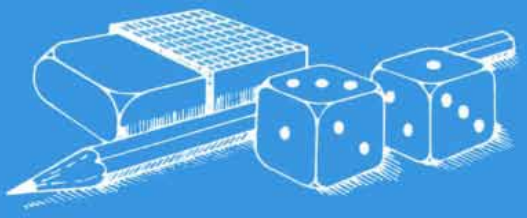
A Démonlovagok elszabadultak!

A Démonűző bástya bátor Templomosai éveken át őrizték Vaskövesd békéjét. Most azonban felébredt egy ősi gonosz: Belgaroth, a varázsló visszatért holtából, és erejét felhasználva káoszba és rettegésbe dönti e békés királyságot.

Hogy biztosítsa terve sikerét, szolgálatába állította a Démonlovagokat. Egy hős lovagnak – NEKED! – át kell kelnie a háború dúlta vidéken, be kell hatolnia az ellenséges vonalak mögé, és le kell győznie a veszedelmet!

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdából, melyik teremtménnyel csapsz össze.

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



A megoldás a TE kezedben van!