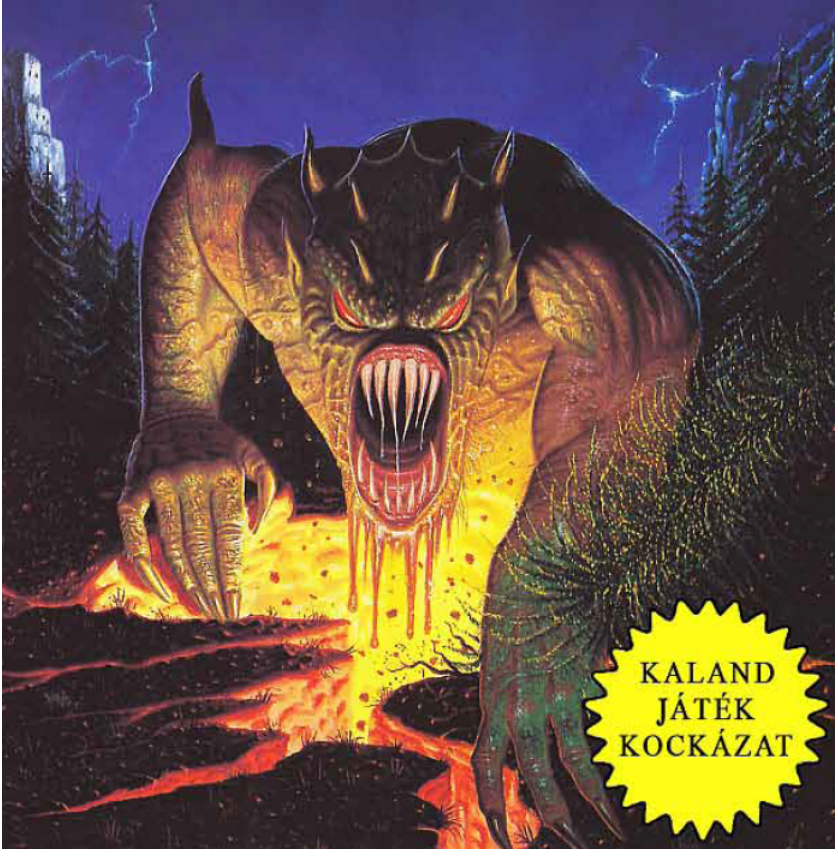
Steve Jackson és Ian Livingstone

DÉMONVADÁSZ

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!



KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

DÉMONVADÁSZ

Írta: Jim Bambra és Stephen Hand

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Dead of Night

Fordította
Droviat és ideiglenes

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Terry Oakes

Borító szerkesztés
runner

Martin McKenna illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1989
Text © Jim Bambra és Stephen Hand, 1989
Illustrations © Martin McKenna, 1989
Map © Leo Hartas, 1989
Hungarian |z| Zagor.hu, 2014

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
20

Háttértörténet
22

Démonvadász
26

ÉSZAK
SZIKLASZIRT-MAGASLATOK
Dunningham
Axmoor
Stanford
MERTON
FOLYÓ
Atonbury
Colton-ingoványa
Weddonbridge
FENLAKE
WAY
FOLYÓ
NYUGAT
KELET
fogadó
Sharleena otthona
Tolaydomb
DONN
ER
DÓ
GLAY
Crowford
Leo Harras
GALLANTARIA
Fogadó
Falu
Híd
Mocsár
Glaydon-erdő határa
Dombok
Út
Folyó
Hegyek
DÉL

Bevezetés

Életed java részét egy harcos-pap rend, a Templomosok Szent Fellegvárában töltötted, Royal Lendle-ben. Több időt szenteltél a tudományok és rended misztikus tanainak tanulmányozásának, mint társaid többsége – bár ugyanolyan képzett vagy kardforgatásban és más harci készségekben is. Teljes körű képességeidnek és odaadásodnak köszönhetően gyorsan emelkedtél a ranglétrán, és most már mély tisztelet övez. Mi több, az egész kontinensen ismert Démonvadász vagy!

Misztikus eszközökkel láttad, a Káosz teremtményein keresztül milyen veszély leselkedik a világra; személyes küldetéseddé vált, hogy megállítsd őket, bárhol is találj rájuk. Az évek során számos hatalmas ellenséget szereztél, akik most, sikereiden feldühödve bosszút forralnak…

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenéd, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál eddigi legveszélyesebb (és talán utolsó) kalandodba, fel kell mérned, mennyire vagy erős, illetve gyenge.

Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat. A 20. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteid. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaidat is. 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.

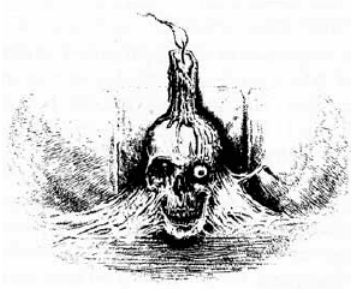
Kezdeti GONOSZSÁG pontjaid meghatározásához nem kell dobnod: kalandodat mindig GONOSZSÁG pont nélkül kezded.

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.

Ebben a kalandban a GONOSZSÁG annyiban különbözik többi értékedtől, hogy értéke kalandod során nőhet, de nem csökkenhet. Alaposan fontold meg tehát minden tettedet, és számolj az esetleges következményekkel!

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire szerencsés ember vagy. Mindhárom esetben a magasabb pontszám a jobb. GONOSZSÁG pontszámaidat azonban olyan alacsonyan kell tartanod, amennyire csak lehetséges, ugyanis ez mutatja, mennyire vagy gonosz, és milyen könnyen adod át magad a sötétség erőinek.



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

Lesznek olyan helyzetek, amikor egynél több személylyel vagy szörnnyel kerülsz szembe. Néha egyetlen ellenfélként kezelheted őket, máskor egyesével küzdetsz meg velük, de olyan is előfordulhat, hogy egyszerre kell mindőjükkel harcolnod. Ha egy teremtménynek tekintheted őket, akkor a harcot a szokásos módon kell levezetned. Mikor azt az utasítást kapod, hogy egyesével küzdj meg velük, akkor is a szokásos eljárást kell alkalmaznod azzal a különbséggel, hogy amint legyőzted az egyiket, rögtön a következő veszi át a helyét! Ha egyszerre többen is támadnak rád, úgy egy Harci Körben minden támadód külön támadást hajt végre ellened, neked azonban el kell döntened, hogy melyikükkel veszed fel a harcot. A kiválasztott ellenféllel a szokott módon harcolj. Az összes többi ellen is meg kell határoznod a Támadóerődet, ám ha ekkor a te Támadóerőd a magasabb, nem okozol neki sebzést, csupán kivédted a támadását. Azonban ha a te Támadóerőd a kisebb, ellenfeled a szokásos módon okozott sebesülést neked.

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* SZERENCSÉD!

TOVÁBBI TUDNIVALÓK KÉPESSÉGEIDRŐL

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 már van két varázskardod. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre. Ha valaha olyan helyzetbe kerülsz, ahol puszta kézzel vagy kénytelen küzdeni (tehát nincsen fegyvered), átmenetileg 1-gyel csökkentened kell majd a Támadóerődet.

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!

Hátizsákodban öt étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor harcolsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel csökkenti Élelmiszer-tartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

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.

Kalandodat GONOSZSÁG pont nélkül kezded. Templomosként a becsület, jóakarat és megbocsátás eszményében kell élj. Viszont a Titán jó isteneivel ellentétben nem vagy köteles ezeket az erényeket harc közben is felmutatni; ellenségeid úgyis csak kihasználnák őket. Azonban ha a Káosz egyik szolgájához illően cselekszel (egy hozzád nem méltó ellenfél kegyetlen lemészárlásával, például), magadhoz vonzod a GONOSZSÁG romlásba döntő erejét. Eddig sikerült elkerülnöd a kegyvesztést, de ellenségeid most ellened összpontosítják erőiket, így nagyobb eséllyel süllyedsz romlásba.

Olyan helyzetekben, mikor megtagadod hitedet, a szöveg utasít majd, hogy növeld GONOSZSÁG pontjaid számát eggyel vagy többel. Időnként a becsület útjához való ragaszkodás úgy tűnhet, korlátok közé szorít, de az élet tele van ilyen dilemmákkal a Fény követője számára.

A GONOSZSÁG kérdését egy másik tény még bonyolultabbá teszi. Korábbi kalandjaid során megtanultad, hogy néha kénytelen vagy a kutyaharapást szőrével gyógyítani: néhány Démoni létforma gyakorlatilag immunis a szent fogásokra, ellenben különösen érzékeny a sötét varázslatokra és egyes aljas varázstárgyakra. Ám ezen tiltott dolgok használata a gonosz útjára terel, így ha rákényszerülsz használatukra, GONOSZSÁG pontjaid eszerint növekednek.

A szöveg néha arra utasít majd, hogy *tedd próbára* GONOSZSÁGOD. Hogy ezt miként tedd, az adott fejezetpontban kapsz majd tájékoztatást, csakúgy, mint a siker és bukás következményeiről.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Intenzív kiképzésed évei alatt számos különleges képzettséget elsajátítottál, amik időről időre jó szolgálatot tettek Démonvadászataid során. Válassz ki hármat az alábbi listáról, és vezesd fel ezeket *Kalandlapod* Különleges Képességek rovatába. A képzettségek a következők:

Élőhalottűzés: Misztikus szavak és mozdulatok használatával képes vagy visszatartani, vagy akár el is pusztítani egyes élőhalott teremtményeket.

Sötét Lepel: Egy mágikus aurát bocsájthatsz magadra, ami egy rövid időre elrejt a legtöbb gonosz létforma elől. Mindazonáltal ezt a trükköt a Démonok tanulmányozása során sajátítottad el, és így, bármikor használod, GONOSZSÁG pontjaid száma nőni fog. Légy óvatos, egyes ellenfeleid megérezhetik a leplet, még ha nem is látnak, sőt, még azt is tudhatják, hogyan fordítsák azt ellened!

Gyógyítás: Különleges gyógynövények alkalmazásával képes vagy különböző sebeket és betegségeket gyógyítani, azonban egy-kettő még így is kifoghat rajtad. E képességedet azonban csak másokon alkalmazhatod, ugyanis a legveszélyesebb eseteket kivéve hited tiltja önmagadon való használatát.

Szent Kör: Egy krétával, egy darab szénnel, vagy bármilyen más festékanyaggal képes vagy olyan mágikus kört rajzolni, amibe a démonok többsége képtelen belépni. A kört akár a porba vagy homokba is felrajzolhatod, mondjuk az ujjaddal.

Meditáció: Időigényes, és csak teljes nyugalomban hajtható végre. Tanácskozhatsz isteneiddel, és erőt meríthetsz az élményből. Ha megfelelően meditálsz, üzeneteken vagy látomásokon keresztül isteni útmutatást kaphatsz, és az élmény ÉLETERŐ vagy SZERENCSE pontok visszaállításával tölthet el újult erővel. Ha meditációdat megzavarják, az végzetes következményekkel járhat rád nézve.

Démonérzékelés: Előfordulhat – a pontos körülményektől függően – hogy egy furcsa, bizsergető érzésen keresztül megérzed egyes démonok jelenlétét, ha 6 méternél közelebb jönnek hozzád (még akkor is, ha esetleg álcázzák magukat!)

Démoni Nyelv: Megérted az alávaló Démoni nyelven beszélt és íródott szavakat.

Kalandod bizonyos pontjain a szöveg rákérdez, rendelkezel-e egy adott képzettséggel. Amennyiben rendelkezel, lehetőséged lesz azt használni, a szöveg utasításainak megfelelően. Ne csalj úgy, hogy olyan képzettséget használsz, amivel nem is rendelkezel!

FELSZERELÉS

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utad során találhatsz vagy beszerezhetsz ezt-azt. Kardod, Éjcsapás a legtisztább acélból készült, de páncélt nem viselsz. Helyette rended csuklyás köpenyét és papi

sapkáját hordod. 10 arannyal indulsz útnak, és van egy hátizsákod is, amiben Élelmiszeredet (5 étkezésre elegendővel kezdesz), ezüst Keresztedet és három üvegcse Szenteltvizet tartasz. Vezesd fel ezeket a tárgyakat a *Kalandlapodra* (az Élelmiszernek és Szenteltvíznek külön rubrikája van, a Keresztet és az Aranyakat az Arany és Felszerelések mezőbe jegyezd le.) A hátizsákodban tartasz továbbá minden olyan tárgyat, amit utad során magaddal kívánsz vinni (az Arany és Felszerelések mezőbe írd őket).

Az Óvilágot Isteni Tűz nevű csataméneden járod be, aki legrégibb társaságod is egyben.

FIGYELMEZTETÉS

Ha valamit megtanultál Démonvadász éveid alatt, akkor az az, hogy semmiben sem lehetsz biztos, ha Démonok keze van a dologban: hihetetlenül ravaszak és minden képzeletet felülmúlóan alattomosak. Megpróbálnak majd beleszőni bonyolult terveikbe; rákényszerítenek, hogy akaratuknak megfelelően cselekedj, és mesterei annak, hogyan fordítsák ellened saját erősségeidet. Amerre csak Démonok vannak, állandóan résen kell lenned, és csak magadban bízhatsz!

Még különleges képzettségeid használatakor is körültekintőnek kell lenned: néhány ellenfeled már mindent tud rólad és képességeidről; már arról is kidolgozott terveik vannak, hogyan fordítsák őket ellened – az ilyen kegyetlen, eltorzult tervek alkotják egy Démon szórakozását. Légy tehát óvatos!

KALANDLAP

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

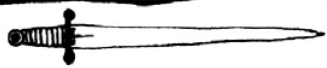
KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK:	
ÉLŐHALOTT-ŰZÉS	
SÖTÉT LEPEL	
GYÓGYÍTÁS	
SZENT KÖR	
MEDITÁCIÓ	
DÉMON-ÉRZÉKELÉS	
DÉMONI NYELV	

SZENTELTVÍZ:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

ARANY ÉS FELSZERELÉSEK:

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

Késő este van, a szobádban fekszel, nem tudsz aludni. Tétlenül szemléled a pislákoló gyertya által falra vetett árnyékokat, amikor azok hirtelen vészjósló alakot öltenek. Egy zömök, varangyszerű teremtmény körvonalazódik, lábainál két, kínok közt vonagló emberrel. Végigfut a hideg a hátadon, amikor rájuk ismersz: a szüleid! És a gusztustalan alak fölöttük nem lehet más, mint az ősellenséged és a három Démonherceg egyike, Myurr.

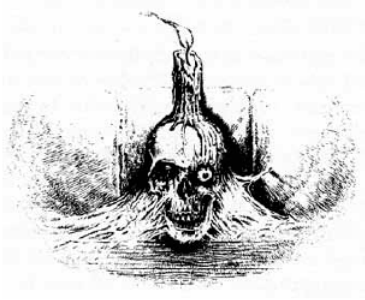
A sorsdöntő nap óta, mikor bátyádat meggyilkolták, hajszoltad és pusztítottad a Démonokat, ahol csak tudtad. Sosem felejted el azt a borzasztó jelenetet: ketten dolgoztatok a mezőn, közel az otthonotokhoz, amikor az Agyaras Démon lecsapott az égből, és cafatokra tépte a bátyádat. Kiáltásaidat meghallva Branner, a falusi pap segítségedre sietett. Még azelőtt el tudta pusztítani a Démont, mielőtt az neked támadt volna; abban a pillanatban felismerted: azért maradtál életben, hogy háborút indíts a Démoni faj ellen. Akkor és ott megfogadtad, hogy Démonvadász leszel. Később, a bátyád temetésén egy furcsa szellem beszélt röviden Brannerrel. Nem sokkal ezután történt, hogy Branner, aki látta bátor lelkedet, megszervezte tanulmányaidat a Templomosok Szent Fellegvárában Royal Lendle-ben.

Mindez nagyon régmúltnak tűnik. Azóta rengeteg, a Banyafogsor-gerinc hegyei közt lakó Démont pusztítottál el. Sőt, nem is egyszer keresztezted Myurr terveit, és mindig féltél attól, hogy a Démon Nagyúr, nem tudván egyenesen rád lecsapni, egy nap a szüleiden keresztül támad meg.

Most a legrosszabb félelmeid látszanak beigazolódni. Az árnyékok a falon kígyózva nőnek egyre nagyobbra, Crowford, a szülőfalud sűrű, sötét ködben válik láthatóvá. Myurr és a szüleid alakja függ a falu felett. A Démon gonoszan vigyorog, ahogy a szüleid halkan segítségért esedeznek. Egy hideg széllökés kitárja az ablakod zsaluját, és eloltja a gyertyát, sötétségbe borítva a szobát. Remegő kézzel újragyújtod a gyertyát, és felkészülsz, hogy virradatkor elindulj haza.

Magad mögött hagyva a rended vezetését, északra vágtatsz Gallantariába, néhány nap múlva átkelsz a Fehérvíz-folyón, és megérkezel a szülőházadba. Az úton próbálod meggyőzni magad, hogy az árnyékok a falon csak egy kusza és fáradt elme kivetülései. Azonban akármilyen keményen is próbálkozol, nem tudod lerázni a szívedet szorongató félelmet. Hogy megnyugtasd a lelked, meg kell bizonyosodnod róla, hogy a szüleid biztonságban vannak. És ha nem, Myurr megtapasztalja majd megérdemelt haragod!

Felkészülsz a legrosszabbra. Emlékezetedbe idézel mindent, ami ősellenségedre és Démoni módszereire vonatkozik. E gonosz, romlott, züllött és kaotikus lény a fondorlatos és szövevényes cselszövéseiről híres. Földi alakjában Myurr nagy, groteszk varangyként vagy ártatlan, fiatal fiúként jelenik meg. Nem egyszer játszottad ki ügynökeit, amint meg akarták rontani az emberek akaratát. A legveszedelmesebb kihívásodon magával Myurral kellett szembenézned. A királyi tanácsadó testébe bújt, és foganatosítva a parasztság elleni elnyomó rendszabályokat, békétlenséget és lázadást szított szerte Gallantaria királyságában. Szerencsére átláttál jelmezén, és rákényszerítetted, hogy abbahagyja gonosz áskálódásait.



Nem lehet kétséged afelől, hogy Myurr mélyen gyűlöl; ha bántotta a szüleidet, minden segítségre szükséged lesz. Branner, az öreg pap meghalt, de Crowford új lelki pásztora biztosan adhat segítséget. Ismersz még egy Sharleena nevű látnokot, aki Crowford mellett lakik, és aki meg tud idézni szellemeket, beszélni tud velük és sokszor segített már neked korábban. Ha Démonokkal találkozol, a segítsége felbecsülhetetlen lesz.

Már majdnem otthon vagy. Hamarosan megtudod, hogy amit láttál, árnyék volt csupán, vagy a valóság elmosódott, halvány képe.

És most lapozz!

1.

Látod Crowford falvát. Előtted, a völgyben búvik meg. Vonagló páraindák kígyóznak végig az utcákon, és kísérteties szél járja körbe a házakat. Elfojtasz egy reszketést, összébb húzod a köpenyedet magad körül, és tovább ösztökéled Isteni Tüzet. Még nyugtalanabb leszel, ahogy egy marcona alakot veszel ki, amint egy fából készült vérpadon himbálódzik, alig pár lépéssel előtted az úton, lefelé. Nem más, mint rongyos csontváza egy bűnözőnek, amit hagytak, hogy elrothadjon a bitó vasában – lecke minden haramiának. Mikor gyerek voltál, gyakran vágtad le a kacskaringós utat a mezőkön, bal kéz felé. Sőt, a napnak ebben a szakaszában talán a szüleid is épp arrafelé dolgoznak. Másrészről viszont ebben a sűrű ködben akár a falusi fogadóban is lehetnek. Ha levágod az utat a mezőkön keresztül abban a reményben, hogy találkozol a szüleiddel, lapozz a **327**-re. Ha követed az utat, vagyis ellovagolsz a lógó csontváz alatt, lapozz a **107**-re.

2.

Lerohansz a lépcsőn, hogy szemtől szemben küzdj meg Kremperrel. Fenyegetően rád néz, és megpróbál leütni husángjával. Gyorsan el kell bánnod vele.

Kremper	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5

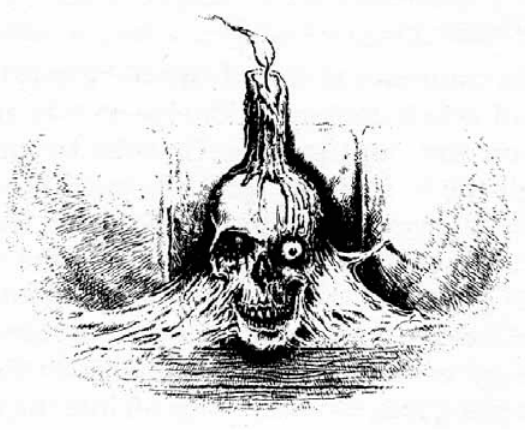
Egy Harci Kör után a kinti Ork neszét veszi összecsapásotoknak, és sebesen távozik, könyörtelenül megkorbácsolva lovait, amíg harcolsz. Ha Kremper ÉLETEREJE 2-re vagy 1-re csökken, lapozz a **388**-ra.

3.

Egyetlen erőteljes ásócsapással mindkettő fejét sikerül levágnod. Lapozz a **277**-re.

4.

Hallván lovad közeledő patadobogását, az emberek szembefordulnak veled, és felemelik fegyvereiket – de amikor meglátnak, fellélegeznek. A vezetőjük, egy keménykötésű, nyájas ember előrelép, hogy köszöntsön. – Tölgydombról jövünk eltemetni Calbertet, a fiatal diákot, aki kioltotta saját életét. Mint tudod, ha egy öngyilkos nem különleges módszerrel nyer nyugodalmat utak kereszteződése alatt, az éjszaka teremtményévé válhat. Ezt nem engedhetjük. Segítesz nekünk? – Ha itt maradsz, és eleget teszel papi teendőidnek, lapozz a **134**-re. Ha udvariasan nemet mondasz, és követed az utat Weddonbridge felé, lapozz a **249**-re. Ha Colton-ingoványa felé indulsz, lapozz a **72**-re. Ha Astonbury felé veszed az irányt, lapozz a **136**-ra.



5.

Fájdalmas kiáltás hagyja el ajkaidat, amint az égető fénysugarak megperzselik testedet (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha elmenekülsz, és visszatérsz az észak felé vezető útra, lapozz az **58**-ra. Ha maradsz, és megpróbálod elpusztítani ezt a gonosz teremtményt, lapozz a **208**-ra.

6.

Hatalmad pár lépésnyire hátraveti a csontvázat, de nem okoz kárt benne. Ellenfeledet Démoni mágia védi. Ha használod a SÖTÉT LEPLET, amennyiben rendelkezel ezzel a képzettséggel, lapozz a **188**-ra. Ha megtámadod a csontvázat, lapozz a **329**-re.

7.

A Varázsló alaposan végigmér, hogy eldöntse, az igazat vallod-e. Dobj két kockával! Ha a dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint GONOSZSÁG pontjaid száma, lapozz a **137**-re; ha nagyobb, lapozz a **386**-ra.

8.

Leszállsz a lovadról, és olyan halkan lopakodsz a lakókocsihoz, amennyire csak lehetséges. A kocsi kétszárnyú ajtaja hirtelen kivágódik, felfedve egy szakállas, bő ruhákba öltözött öregembert. Mosolyogva beinvitál, és azt mondja: – Tedd el kardodat, és gyere be az esőről. Nem innál esetleg egy csésze teát? – Ha Rendelkezel DÉMONÉRZÉKELÉSSEL, és használod, lapozz a **217**-re. Ha nem rendelkezel a képzettséggel, vagy nem akarod használni, és elfogadod ajánlatát, lapozz a **42**-re. Ha megtámadod, mielőtt valami csellel próbálkozna, lapozz a **174**-re.

9.

Felébredsz – egy lovas szekér hátsó részén, eszméletlen emberek halmának tetején. Mind az Akasztott Ember Fogadóból valók. A fejedben lévő lüktetésből ítélve úgy gondolod, a sörödbe kevertek valamit. A szekeret egy csuklyás, púpos Ork hajtja. Dörmög magában: – Jó a felhozatal ebben a hónapban. Szép és friss Magrand kísérleteihez. Már nincs is messze. – Ez kiráz a kábulatodból, amint a szekér elhajt egy „Colton-ingoványa" feliratú jelzés mellett. Isteni Tüzet nem látod sehol, így a legrosszabbtól kezdesz tartani; a kardod és az összes Aranyad eltűnt. (Húzz le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot, amíg nem találsz egy másik fegyvert, és húzd le minden meglévő Aranyadat a *Kalandlapodról.*) Mivel már ahhoz is minden erődre szükséged van, hogy megemeld a kezed, úgy döntesz, jobb ötlet lenne megpróbálni elmenekülni, mintsem harcolni az Orkkal. Összeszeded magad, majd legurulsz a kocsi hátuljáról. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **19**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **162**-re.

10.

A mennyezet rád szakad. Dobj két kockával, és az összeget vond le ÉLETERŐDBŐL! Ha még életben vagy, kimászol a romok közül. A tűz percek alatt elemészti az épületet, és te megállsz megvizsgálni a romhalmazt. Sharleenát örökké megőrzöd emlékezetedben, halála pedig nem maradhat megbosszulatlan. Miután elmondasz egy imát lelkéért, fájdalommal eltelve szállsz vissza a nyeregbe, majd visszatérsz a főútra. Lapozz a **142**-re.

11.

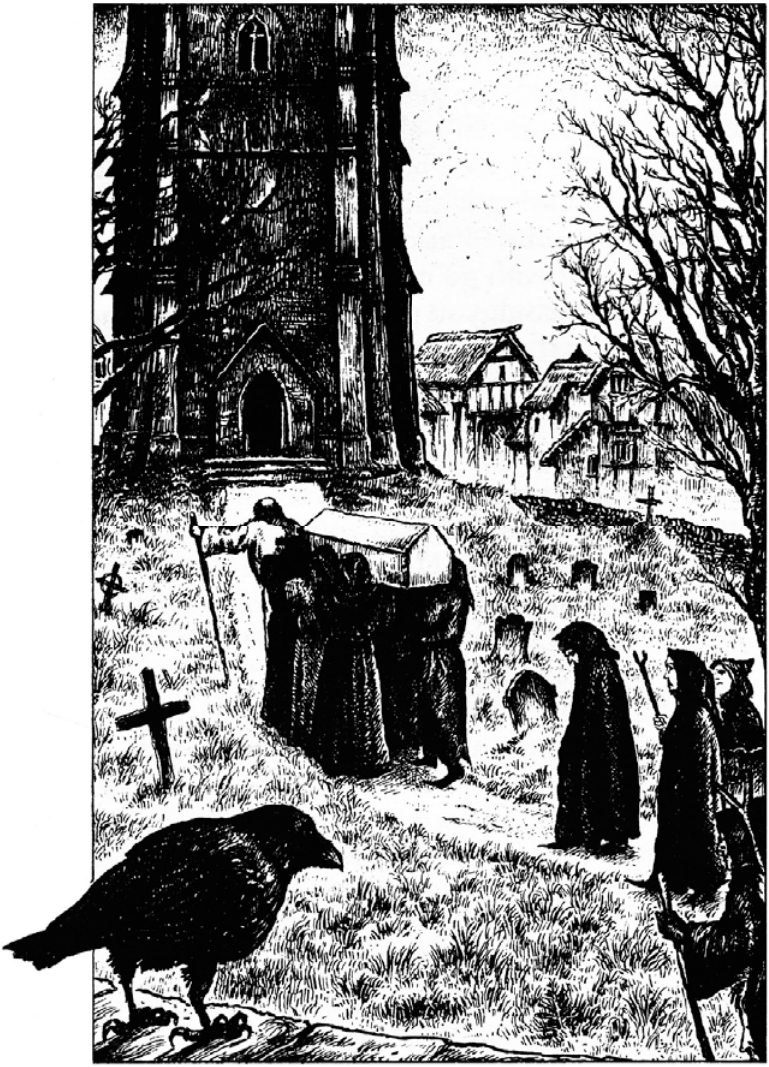
Néhány kilométerrel arrébb elágazáshoz érkezel. Útjelző tábla áll egy régi, megrongált szentély mellett. Ha rendelkezel a MEDITÁCIÓ képességgel, és megállsz használni, lapozz a **32**-re. Ha inkább Axmoor felé indulsz, lapozz a **21**-re. Ha a Stanfordi úton mész tovább, lapozz a **391**-re.

12.

Résen vagy, és félreugrasz, miközben egy halálosan éles penge leng le ingáján a mennyezetről. Ha egy másodperccel lassabb vagy, kétségtelenül ott maradtál volna. Látván a hajszálon múlt megmenekülésedet, a Démonok haragjukban felordítanak, és feléd özönlenek. Ezt a küzdelmet nem nyerheted meg. Kiugrasz az épületből, és kirohansz a sötétségbe. Ahogy megfordulsz, a Démonok beléd mélyesztik karmaikat. Dobj egy kockával, és a dobott értéket vond le ÉLETERŐDBŐL. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **312**-re.

13.

E próbálkozás kezdettől fogva bukásra volt ítélve. Súlyos ütések záporoznak testedre, és csak félig vagy eszméletednél, mikor a dühös és rémült csőcselék fájdalomteljes tudatlanságában kivégez.



14.

Látásod megremeg, és azon veszed észre magad, hogy fiatalságod Crowfordját látod magad alatt. A Démoni zene még mindig hallható; a templom felé vezet, ahol épp egy temetés zajlik. Keresztülvágsz a temetőn, fákon és sírköveken át – tested anyagtalan, szellemszerű megfigyelővé lettél! A menetet tanítód, az öreg falusi pap, Branner vezeti. A koporsó mögött szüleid, és más rokonaid sétálnak, fejüket búsan leszegik. Hirtelen meglátod az évekkel ezelőtti önmagadat, amilyen akkor voltál, mikor a bátyádat eltemették.

Ahogy nézelődsz, az egyik gyászoló egy követ hajít a temető falán ülő holló felé. Régi hiedelem, hogy ha egy holló végignéz egy temetést, elrabolja az eltemetett lelkét. A madár hangosan károg, miközben elrepül. Úgy érzed, valamiféle küldetésed van itt, amit ha nem teljesítesz, itt ragadsz. Ha beszélsz a szüleiddel, lapozz a **135**-re. Ha Brannerrel, a pappal váltasz szót, lapozz a **218**-ra. Ha magaddal beszélnél, lapozz a **343**-ra.

15.

Bár a szoba koszos, a meleg ágy hívogató, és védve vagy a kint tomboló vihartól. Hamarosan mély, pihentető álomba zuhansz… majd egyszer csak felébreszt egy hangos, csattanó hang. Lerázva fáradtságodat, felülsz az ágyon. Még mindig sötét van, de az eső elállt. Először minden csendes, majd még több csattanó hangot hallasz, valahonnan a földszintről. Aztán visszafojtott beszéd neszei hallatszanak az ablakod alatt. Ha felkelsz, hogy utánajárj e nem szokványos zajnak, lapozz a **180**-ra. Ha inkább megpróbálsz visszaaludni, lapozz a **9**-re.

16.

Éles fájdalom nyilall a jobb karodba. Hitetlenkedve látod, hogy Black Jack életre kelt, és tűszerű fogaival beléd harapott. Feleslegesen rántod elő kardodat, amint ugyanis végzel a mozdulattal, a lény összecsuklik – ismét csak egy élettelen madárijesztő. A harapás nyomán alattomos, fertőzött, életrontó Lidércvér folyik ereidben! GONOSZSÁG pontjaid száma 1-gyel nőtt (ezt jegyezd fel a *Kalandlapodon*). Megrázva a szerencsétlen élménytől, folytatod utad a falu felé. Lapozz az **51**-re.

17.

Grumont felrohan a fedélzetre, és elszörnyedve nézi végig, ahogy Pallint elnyelik a habok. A hajós mellét veri elkeseredésében, hogy nem ért oda időben. Írj fel magadnak 2 GONOSZSÁG pontot, amiért gyáván nem kockáztattad életed a fiúért. Az út hátralévő részében komor hangulat uralkodik útitársaidon, éjszaka pedig bűntudatos álmok gyötörnek a végzetes jelenetről, újra és újra megismétlődve. Lapozz a **381**-re.

18.

Ahogy kinyitod az ajtót, erős szél kap fel, és ránt át az ajtónyíláson, majd egy kietlen pusztaságon találod magad. A semmiből hirtelen ugyanaz a furcsa épület jelenik meg előtted. Ha elhagyod ezt a különös helyet, és az erdőbe vezető úton mész tovább, lapozz a **245**-re. Ha ismét belépsz az épületbe, lapozz a **288**-ra.

19.

Szépen érsz földet, majd a közeli patakhoz sétálsz, hogy egy kis vízzel hűtsd le az arcodat. Az Ork mit sem sejtve hajtja tovább a szekeret. Újult erővel követed a kordét a faluig. Lapozz a **153**-ra.

20.

Átrohansz a szobán, és beállsz az ajtó mögé, épp mielőtt az kivágódna, és Kremper belépne a szobába, egy husánggal a kezében. Mielőtt észrevenne, keményen rácsapsz a fejére kardod markolatának gombjával, mire ő kiáltva a földre rogy. Ezt hallván az Ork irgalmatlanul megostorozza a lovait, és elmenekül. Lapozz a **388**-ra.

21.

Követve az utat Axmoor felé, letaglóz a táj látványa: minél tovább haladsz, annál sivárabb és kipusztultabb. A fák és a növények, minden ki van taposva, égetve, tépve, törve vagy vágva. Nyomolvasói képességeidet használva megállapítod, hogy egy hatalmas Démonhadsereg haladt itt keresztül, dél felé. Úgy tűnik, a Gonosz uralta területre készülsz belépni. A nap lemegy, és fázni kezdesz, ahogy átvizsgálod a haldokló földet. Ha rendelkezel a DÉMONÉRZÉKELÉS képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **206**-ra. Ha nem rendelkezel ezzel a képzettséggel, vagy nem akarod használni, lapozz a **221**-re.

22.

Már túl késő. A tőr keresztülfúródik a koponyádon, egyenesen bele az agyadba. Kalandod itt véget ér.

23.

Átlépsz az ablakon, és azt veszed észre, hogy a semmibe zuhansz. A torony messzebb van annál, minthogy elérhesd, a talaj pedig szélsebesen közeledik feléd. Miközben zuhansz, Myurr visszataszító nevetése visszhangzik körülötted.

24.

Az alacsony, erdős dombokkal körbevett Stanford nem sokkal több, mint egy vásárhely a szántóföldek és néhány félreeső tanya közt. A mai napon a piac zárva tart, de néhány földműves ennek ellenére is a téren van, és elmélyülten beszélget egymással. Az egyikük téged néz, és magához is hív. Senki más nincs a környéken, minden csendes. Ha odamész hozzá, lapozz a **143**-ra. Ha tudomást sem veszel róla, megkerülöd a vásárhelyet, és észak felé folytatod utadat, lapozz a **362**-re.

25.

A zavaró hideg, az arcodat csapkodó kellemetlen és heves eső ellenére érzed azt az ismerős, mégis szokatlan meleg érzést, hogy összhangban vagy az isteneiddel. Megfontolás nélkül kezeidet megemeled és a szobor alapjába vésett díszkorongra illeszted, majd elfordítod azt. Csikorog a kő, amint egy kis burkolat félrecsúszik, és felfed egy titkos rekeszt. Benyúlsz, és találsz egy varázstárgyat, ellátva isteneid pecsétjével. Meg volt írva, hogy megtaláld ezt a Szent Amulettet. Berakod a hátizsákodba (vezesd fel a *Kalandlapodra*), köszönetet mondasz az isteneknek, és folytatod utadat. Lapozz a **105**-re.

26.

Mielőtt még több őrnek lenne ideje felbukkanni, el kell döntened, merre akarsz menni. Ha kiszöksz a szabadba, noha ott szennyezett a levegő, és elhagyod Axmoort egyszer és mindenkorra, lapozz a **374**-re. Ha tovább maradsz az épületben, és kinyitod az ajtót, amit a harc előtt láttál, lapozz a **323**-ra.

27.

Egy ördögűző frázist kiáltva bedobod a Keresztet a lény tüzes mélységébe. Egy kis robbanás megy végbe, majd amikor eloszlik a csípős füst, látod, hogy örökre lezártad a szájnyílást. Nyersz 1 SZERENCSE pontot (jegyezd fel sikered, és húzd le a Keresztet a *Kalandlapodról*). Most a Halál Követ kell elpusztítanod. Lapozz a **191**-re.

28.

Bár a mászás megerőltető, végül eléred a nagy nyílást a malom oldalában, és benézel. Egy árnyas, irtóztató termet látsz, telezsúfolva mindenféle szokatlan és szörnyű eszközzel. A szoba közepén Magrand, a Nekromanta áll, aki épp egy rettenetes megidéző rítust hajt végre. Sőt, mi több, a sötét síkok szülötte, akit elővarázsol, nem más, mint Myurr, a Démon Herceg: gyűlölt ősellenséged! Nemezised alávaló nyelvén beszélnek. Ha rendelkezel a DÉMONI NYELV képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **235**-re. Ha nem rendelkezel ezzel a képzettséggel, vagy nem akarod használni, lapozz a **48**-ra.

29.

A medence hideg, kék fénnyel felragyog, és úgy érzed, magához vonz. A fény körülölel, és megfürdesz benne; ez megújult erővel tölti el testedet. Állítsd vissza SZERENCSÉDET a *Kezdeti* értékére! Aztán a fény elhalványodik, és egy erdei úton találod magad. Lapozz a **184**-re.

30.

Kíváncsiságod vesztedet okozza. Azt a dolgot óriási mérete egyáltalán nem akadályozza meg abban, hogy szélsebesen mozogjon. Semmi esélyed ily rémség ellen.

31.

Felismered őket: Mély Démonok, amiknek testéből halál és romlás árad. Szerencsére érzik igaz hatalmadat, és meghátrálnak. Lapozz a **277**-re.

32.

Keresztbe tett lábbal ülsz az útmenti szobor előtt, és megtisztítod elmédet a gondolatoktól. Egy meleg érzés tölti el testedet (visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot), aztán észreveszed, hogy a Stanford irányát jelző táblával történik valami. A betűkről vér csöpög, a következő szót formázva: „Halál ingoványa". Ennek a rejtélyes figyelmeztetésnek vajon van valami köze Coltonhoz? Nem tudod a választ. Ha Axmoorba mész, lapozz a **21**-re. Ha Stanforba indulsz, lapozz a **391**-re.

33.

Felmászol a szekér hátuljába, ahol egy öreg parasztasszonyt mutatnak neked. A karján harapták meg, a seb elfertőződött. Ahogy a sérülést gyógyítod, az egyik paraszt azt mondja: – Hold Démonok, azok voltak. Megtámadták falunkat, Weddonbridge-et. A legtöbb falusit lemészárolták, de nekünk sikerült elmenekülnünk. Vannak még, akik ott ragadtak. Együtt lesznek a főtéren. Az az egyetlen biztonságos hely. – Befejezve az öregasszony gyógyítását, előveszed hátizsákodból Észak-Gallantaria térképét (a térképet lásd a 6. oldalon). Weddonbridge a nyugati út mellett fekszik. Ha Weddonbridget Démonok támadják, a szüleid is ott lehetnek. Úgy döntesz, nincs idődd meglátogatni Sharleenát, ezért búcsút intesz a parasztoknak, és Isteni Tűzzel észak felé indulsz. Lapozz a **142**-re.

34.

– A torony és a Szem jelenti most a legnagyobb fenyegetést. El kell pusztulniuk, hogy biztonságban tudhasd magad. Mondd „*Shagrat*”, és bebocsátást nyersz a toronyba. Végzeted igaz útja a mérlegen nyugszik, a *bal* serpenyőben. Keresd a medencét.

Ahogy megpróbálsz értelmet keresni szavaiban, hirtelen arra eszmélsz, hogy a nő már nincs jelen. Egymagad vagy, Dunningham külvárosában állva. Jobbról, néhány épület közül, hangos, durva nevetés hallatszik. Előtted az utca üresnek tűnik, a bal felé vezető utat pedig egy kőfal zárja el. Ha végigsétálsz az utcán, lapozz a **302**-re. Ha a nevetés irányába mész, lapozz a **183**-ra.

35.

Az ablakodból látod Krempert, és egy csuklyás, púpos Orkot, amint testeket pakolnak egy lovas szekér hátuljába. Felismered néhányukat – emberek, akiket a söntésben láttál ma este. Az Ork közben fecseg: – Magrand szépen megfizeti majd az ehavi fogást.

– Helyes – válaszolja Kremper –, a Démonvadászért kétszer annyit kapok. Meg is látogatom. – A háziúr visszalép a fogadóba, alighanem hogy „meglátogasson”, míg az Ork tovább rakodja a testeket a szekerére. Ha kardot rántasz, és szembeszállsz a fogadóssal, lapozz a **2**-re. Ha csapdát állítasz neki a szobádban, lapozz a **20**-ra.

36.

Ebben a zord szobában életerődet jeges szél szívja el. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, el kell döntened, merre mész tovább. Ha a déli ajtón át távozol, lapozz a **300**-ra. Ha a nyugatin lépsz be, lapozz a **177**-re.

37.

Látásod elhomályosul, ahogy keresztüllépsz az ajtón. Mikor kitisztul, rájössz, hogy ismét ugyanazon különös épület előtt állsz. Ha elhagyod a helyet, és az erdőbe vezető úton mész tovább, lapozz a **245**-re. Ha ismét belépsz az épületbe, lapozz a **288**-ra.

38.

A falusiak agyonszúrják a Démont, de csak miután az belemélyesztette agyarait a hátadba – hosszú, érdes nyelvével szemeid előtt csapkod. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled a támadást, lapozz a **338**-ra.

39.

A mászás nehezebbnek bizonyul, mint korábban gondoltad, és leesel, csúnyán megsebesítve magadat (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha még mindig életben vagy, vissza kell menned a faajtóhoz, mivel a téglarakás összeroskadt alattad. Lapozz a **173**-ra.

40.

Megkönnyebbülve látod, hogy a hajó teljes sebességgel távolodik ettől a gonosz helytől, lefelé a folyón. Távolabb a rakpart mentén még több csáp sarjadzik a bugyborékoló folyómederből.

Sietősen elgyalogolsz, elhatározva, hogy megtalálod ennek a romlottságnak a forrását. Lapozz a **130**-ra.

41.

A felirat csapda, amit elolvasásával hoztál működésbe. – Légy üdvözölve Myurr tornyában. Itt halál és pusztulás vár rád. – Érzed, ahogy öregszel: bőröd ráncosodni kezd, fogaid kiesnek. A padlóra zuhansz, és meghalsz.

42.

A lakókocsi zsúfolásig van tömve mindenféle furcsasággal. Leülsz egy párnára, amíg az öregember két csésze gyógyteát tölt ki. – Igyál! – mondja mosolyogva. Az illatos gyógykészítmény csak az egzotikus vacsora kezdete. Bár az öreg biztosan nem szörnyeteg, boszszantónak találod, mivel egyetlen kérdésedre sem hajlandó válaszolni, pedig érzed, hogy sokat tud. Nemsokára a barátságos és meleg hely mély álomba ringat (visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Az éjszaka közepén furcsa álmot látsz, amelyben vendéglátód egy kétkarú mérleget tart tökéletes egyensúlyban, rád mosolyog, és megkér, hogy emlékezz a nevére: *Samatz*... Búcsút int, majd tovatűnik.

Amikor felébredsz, a rögös úton találod magadat, ahol a lakókocsi állt. Napkelte van, és minden száraz; Isteni Tűz is kipihentnek tűnik – de Samatz-nak és a lakókocsinak nyoma sincs. Nem találsz magyarázatot a történtekre, de ahogy elindulsz északra Astonbury felé, érzed, hogy kiálltál egy próbát. Lapozz a **265**-re.

43.

Meggondolatlanul belerontani egy erőfalba olyan, mintha egy lángoló hegyoldalba száguldanál. Te és Isteni Tűz is azonnal elpusztultok.

44.

Elámulsz, mikor rájössz, hogy a szellem a barátod, Sharleena, a Látnok a Szarvas-dombokról. Gyászos, mégis tárgyilagos hangon beszél, amitől kiráz a hideg. – Meggyilkoltak… egy Lélek Démon. Küszködnöm kellett, hogy idejöjjek. Csupán bábok vagyunk a mesteri tervben. A kirakós egy újabb darabját adom neked. A dunninghami medence – azzal eloszlik a szélben.

Ezt hogy értette? Elméd magyarázat után kutat, és érzed, ahogy arcodon egy könnycsepp gördül végig. Vesszen Myurr mindazért a keserűségért, amit neked okozott! Aludni térsz…

Másnap korán eléred Axmoort. Lapozz a **339**-re.

45.

Mivel hátat fordítasz ennek a gonosz átoknak, ami Crowfordot sújtja, 1 ponttal nő GONOSZSÁGOD (ezt jegyezd fel a *Kalandlapodon*). Lapozz a **148**-ra.

46.

Minden holmidat magad mögött hagyva megfordulsz, és rohanni kezdesz, mielőtt a szörny teljesen kiemelkedne a földből. Olyan gyorsan futsz végig az úton, ahogy csak tudsz, és közben hálát adsz az égnek, hogy a rém, úgy tűnik, nem követ. Egy útkanyarulaton befordulva kemény, csontos valamibe rohansz. Gyötrelmes kín hasít mellkasodba, ahogy a szörny, ami eléd teleportálta magád, lesújt rád. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Nem menekülhetsz. Ha még életben vagy, és harcba szállsz a lénnyel, lapozz a **331**-re. Ha a DÉMONÉRZÉKELÉST használod (amennyiben tudod), lapozz a **222**-re. Ha SZENT KÖRREL védenéd magad (ha képes vagy erre), lapozz a **96**-ra.

47.

Egy narancssárga szobába érkezel. Három ajtót látsz magad körül. Ha az északi ajtón lépsz be, lapozz a **379**-re. Ha a keletit választod, lapozz a **68**-ra. Ha a nyugatin nyitsz be, lapozz a **300**-ra.

48.

Bár Myurr dörgő hangja tisztán hallható, egy szót sem értesz az elhangzottakból. A párbeszédnek váratlanul vége szakad, és Myurr képe egy bűzös füstfelhőben szertefoszlik. Mivel nem vagy sokkal magasabban a terem padlójánál, könnyedén leugrasz, és megleped az alattomos Nekromantát, mielőtt lenne ideje bármilyen mágikus védelmet idézni.

Magrand	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **293**-ra.

49.

Adj 1 pontot GONOSZSÁGODHOZ a képzettség használatáért. A lepel működik, és olyan gyorsan futsz el erről a pokoli tisztásról, amilyen gyorsan csak lehet, anélkül, hogy visszanéznél. Amiért „életben” hagytad a Förtelmet, írj fel magadnak még 1 GONOSZSÁG pontot. Távolabb tábort versz az út mellett, és másnap eléred Stanford falvát. Lapozz a **24**-re.

50.

A célzásod pontatlan volt, és elhibáztad a létfontosságú területet. Ismét *próbára kell tenned az* ÜGYESSÉGED. Ha sikerrel jász, lapozz a **359**-re. (Ne felejtsd el lehúzni az eldobott üvegcséket a *Kalandlapodról*!) Ha mindhárom Szenteltvizes üvegcsével elhibázod a dobást, lapozz a **70**-re.

51.

Nem sokkal azelőtt, hogy lassan Crowford ködlepelbe burkolt házai közé lépsz, Isteni Tűz fújtat egyet, és hátraveti fejét, hogy megpróbálja elkerülni a gomolygó párát, de gyengéden tovább ösztökéled. A homályon át éppen csak ki tudod venni ez előled menekülő embereket. A falusiak bezárkóznak otthonaikba – a becsapódó ajtók hangja kongva visszhangzik a ködben. Előtted egy asszony felkapja gyermekét, és befut vele egy közeli kunyhóba.

Ráébredve, hogy balsejtelmed beigazolódni látszik, megsarkantyúzod lovadat, és a szüleid háza felé veszed az irányt. Amint odaérsz, leszállsz a lóról, és berohansz a nyitott ajtón. Szüleidért kiáltasz, de nem érkezik válasz. Egy gyors körülpillantás után rájössz, hogy egyikőjük sincs itt. Ha a fogadóba mész, hátha ott vannak, lapozz a **166**-ra. Ha inkább felkeresed a papot, remélve, hogy fényt derít szüleid hollétére, lapozz a **353**-ra.

52.

Éppen a hatodik szót próbálod kiejteni, mikor a szíved hidegen dobban, és rájössz: védelmed elégtelen. A folytatásra tett kísérleteid már megkésettek. A döntő szótagoknál megbotlik a nyelved, és ennyi volt. Idő és tér eltorzul számodra, és – akárhogy is végződik – nem tudsz a földön maradni, hogy lásd.

53.

Bevetődsz a mély medencébe, ami a mellkasodig ér. A nehéz léptek egyre közelebbről hallatszanak, és egy páncélos Ogre tűnik fel a lépcsősor lábánál. Neked ront, egy vasalt bunkósbotot lendítve a fejed felé. Sietve kimászol a medencéből, és nagyon megkönnyebbülsz, mikor az Ogre bunkósbotja ártalmatlanul suhan el melletted. Megpróbálsz a szobor felé rohanni, de az Ogre utadat állja. Harcolnod kell. Mivel ellenfeled páncélja rendkívül vastag, ezért minden sikeres csapásod csupán 1 ÉLETERŐ pont veszteséget okoz számára (sikeres szerencsepróba esetén 2-t, sikertelen esetben viszont egyet sem).

Páncélos Ogre	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, és balra billented a mérleget, lapozz a **29**-re; ha jobbra, lapozz a **397**-re.

54.

Habár legjobb tudásod szerint küzdesz, a Förtelem erős csápjai egyre közelebb és közelebb húznak tátongó szája felé. Aztán a szörnyeteg a fejed felé kap, majd becsukja száját, felső állkapcsa pedig nyaktilóként működik. Kalandod a lehető legszörnyűbb véget ér.

55.

Előrevetődsz a híd túloldalára, de szerencsétlenül érkezel (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, csendben figyeled, ahogy a csápok lerombolják azt, ami a hídból megmaradt. Mielőtt a csápok ismét kiemelkedhetnének a vízből, a falu központja felé menekülsz, ahol reményeid szerint rálelsz mindezen gonoszság forrására. Lapozz a **130**-ra.

56.

Óráknak tűnő ideig mászol felfelé a lépcsőn; úgy számolsz, már több száz méter magasra juthattál. Kezded azt hinni, hogy egy soha véget nem érő csigalépcső csapdájába kerültél, mikor is egy hatalmas Szarvas Csontvázzal kerülsz szembe. Egy óriási fejszét lendít meg, ami ártalmatlanul suhan el fejed fölött. Ösztönösen hátralépsz, és habár a Csontváz nem indul meg feléd, teljesen elzárja előled a lépcsősort. Ha rendelkezel a SÖTÉT LEPEL képzettséggel, és megpróbálsz elosonni a csontváz mellett, lapozz a **188**-ra. Ha megpróbálod ÉLŐHALOTTŰZÉSSEL elpusztítani, ha birtokában vagy e szent tudásnak, lapozz a **6**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **329**-re.

57.

Csodával határos módon miután áttöröd egy pajta gyenge tetejét, az esést tompító vastag szénabálára érkezel. Csekély zúzódások utalnak csak balesetedre. Látván, hogy senki sincs a közelben, kisomfordálsz a tanyaudvarból, és egy poros ösvényen a közeli faluba jutsz. Lapozz a **153**-ra.

58.

Feljebb északon egy útszéli kereszthez érsz, egy szent szoborhoz, ahol a hozzád hasonló utazók megállnak egy rövid isteni elmélkedésre. Ha leszállsz a lóról, és imát mondasz az isteneknek, lapozz a **306**-ra. Ha továbbmész, hogy menedéket keress a szakadó eső elől, lapozz a **105**-re.

59.

Bizonyos körülmények, a Jó Gonosz feletti hatalmával együtt fogják befolyásolni elszánt varázslatod sikerét. Mit sem törődve a körülötted lévő, veszedelmes káosszal, koncentrálsz, majd megkísérled kiejteni a hét végzetes szót.

Olvasd el figyelmesen a következő feltételeket, majd add össze pontjaidat!

Ha van nálad Kereszt	1 pont
Minden üvegcse Szenteltvíz, amit elhasználsz	1 pont
Ha rendelkezel a DÉMONI NYELV képességgel	1 pont
Ha rendelkezel a SZENT KÖR képességgel	2 pont
Ha elpusztítottad a teremben lévő féregszerű szájat	2 pont
Ha elfordítottad a Vörös Tárcsát egy korábbi teremben	4 pont
Ha elfordítottad a Kék Tárcsát egy korábbi teremben	2 pont
Ha elfordítottad a Zöld Tárcsát egy korábbi teremben	1 pont

(Az elhasznált Szenteltvizes üvegcséket húzd le a *Kalandlapodról*. Keresztedet nem szükséges lehúznod.)

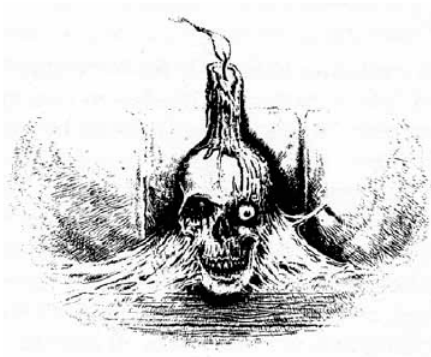
A pontok összegzendők, például 6 pontod van, ha rendelkezel a SZENT KÖR (2 pont) és a DÉMONI NYELV képzettséggel (1 pont), van nálad Kereszt (1 pont), valamint korábban elfordítottad a Kék Tárcsát (2 pont).

Most dobj két kockával! Ha a dobások összege ugyanannyi vagy kisebb, mint az imént említettek alapján szerzett pontjaid száma, lapozz a **287**-re. Ha a dobott érték nagyobb, lapozz az **52**-re.

60.

Felemeled a kezeidet, mutatván, hogy nem jelentesz fenyegetést, ám a sokaság áradó gyűlöletének középpontjában találod magad. Úgy tűnik Magrandot megveti az egész falu, és őt tartja minden rossz okozójának. Mivel a lakóhelyéhez vezető út felől érdeklődtél, azt gondolják, szolgái egyike vagy. A felbőszített nép „Bitóra vele!" és „Lógassuk fel!" kiáltások közepette megragad, és a falutérre hurcol. Ott kötelet vetnek egy fára, majd odavonszolnak.

Ha megpróbálsz erővel kitörni, lapozz a **13**-ra. Ha igyekszel meggyőzni a tömeget Jóságodról, és beszélsz a falusiakkal, lapozz a **361**-re. Ha rendelkezel a GYÓGYÍTÁS képzettséggel, és használni kívánod, felajánlva, hogy meggyógyítasz bárkit, aki beteg, lapozz a **97**-re.



61.

Nemsokára eléred a félreeső kunyhót, amit Sharleena otthonának hív. Ahogy leszállsz a nyeregből, az ajtó kinyílik, és a dagályos ruhákba öltözött Sharleena lép ki rajta. – Rossz idők járnak ránk, Démonvadász. Nem csak a szüleid szenvednek Myurr terveitől. – Behív a kunyhóba. – Gyere, melegedj meg a tűznél. – Odabent felhörpintesz egy csésze meleg bort, amíg ő elmagyarázza, miért ez a legkedvezőbb alkalom kapcsolatba lépni a szellemekkel. A Sharleenával való korábbi együttműködésekre gondolva tudod, hogy a jelenléted nem szükséges az idézés alatt, de nem is tiltott. Ha kéred, hogy maradhass a szertartás alatt, lapozz a **214**-re. Ha itt vársz, lapozz a **345**-re.

62.

– Grumont, meneküljetek, amíg lehet! – kiáltod, majd nekirontasz a tekergő szürke csápoknak.

Csápok	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a **40**-re.

63.

Hiába lovagolsz kilométereken át, nem találsz menedéket. A kimerültség végül arra késztet, hogy leszállj a nyeregből, és a nedves földön aludj. Az éjszaka közepén éhes farkasok üvöltésére ébredsz. Gyorsan megragadod kardodat, még mielőtt három fenevad lecsapna rád. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkas	8	6
Második Farkas	7	5
Harmadik Farkas	6	9

Ha győzöl, napkeltekor egy sokkal pihentetőbb alvás után folytatod utadat. Lapozz a **265**-re.

64.

Kiejted a *Samatz* nevet, és a Varázsló újult érdeklődéssel tekint rád. Néhány pillanat múlva bólint, és megkér, hogy kövesd. Lapozz a **348**-ra.

65.

A démoni esszenciával telt Förtelem hihetetlenül erős. Helyzetedbe beletörődve magasba emeled kardodat, és rátámadsz.

Förtelem	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 13

Két Harci Kör után lapozz a **248**-ra.

66.

A bíróság épülete nem több a puszta falaknál. Már éppen továbbállnál, amikor pókhálók mögött egy lefelé vezető, poros lépcsősort veszel észre. Ha félresöpröd a pókhálókat, és leereszkedsz a lépcsőkön, lapozz a **358**-ra. Ha a templomba néznél be, lapozz a **380**-ra. Ha inkább visszamész a tóhoz, lapozz a **344**-re.

67.

Harak, úgy tűnik, teljesen elmerült a pohár tisztogatásában, és tudomást sem vesz italrendelésedről. Amikor újra leadod a rendelést, azt dörmögi: – Itt csak rendes embereket szolgálunk ki. – Úgy döntesz, erről leteszel. Ha odamész, és beszélsz Darrow-val, lapozz a **244**-re. Ha felkeresed a falusi papot, lapozz a **353**-ra.

68.

Belépsz egy teljesen vörösre festett szobába, és rájössz, hogy az imént a Teleportálás Ajtaján sétáltál keresztül, így aztán nem tudhatod, hogy a helyiség többi kijárata hová vezet. Négy egyforma ajtót látsz. Melyiken mész át?

Az északin?	Lapozz a **300**-ra.
A délin?	Lapozz a **199**-re.
A keletin?	Lapozz a **316**-ra.
A nyugatin?	Lapozz a **47**-re.

69.

Izzadság önti el homlokodat, ahogy küzdesz, hogy megvédd magad a Halál Kő iga alá kényszerítő erejétől. Majdnem elveszted eszméletedet, mikor az ellenállásnak vége szakad: a benned élő Jóság győzedelmeskedett. Most lehiggadsz, és felidézed az egyetlen dolgot, ami szét tudja robbantani a Halál Követ: Akkara Hét Szavát. Ezen halálos veszélyt hordozó sötét tudomány használata megölhet téged. Vállalod a kockázatot? Ha igen, lapozz az **59**-re. Ha nem, és inkább elhagyod az épületet, mielőtt a Démoni Szolgák felocsúdnak a hisztériából, lapozz a **374**-re.

70.

A Hold Démonok a résen át a tetőtérbe özönlenek. Reménytelen küzdelembe bocsátkozol velük, és leütnek a csapóajtóból. Letaglózó roppanással érsz földet a padlón, és mielőtt újra felállhatnál, a Hold Démonok ellepik a tested. Soha nem tudod meg, mi lett a szüleiddel.

71.

Egy kanyargós úton lovagolsz egy ideig, majd éjszakára egy füves tisztáson versz tábort. Gyomorforgató bűzre ébredsz, és mikor kinyitod szemeidet, megdöbbenve látod, hogy döglött lovad tetemén három bűzös Zombi lakmározik! Használhatsz ÉLŐHALOTTŰZÉST, ha akarsz – ez esetben lapozz a **204**-re. Ha e képzettséget nem akarod, vagy nem tudod használni, előrántod kardodat, hogy a nehezebb módon küzdj meg velük – lapozz a **328**-ra.

72.

Néhány óráig lovagolsz északra a Colton felé vezető úton. Egy hirtelen égzengést heves zápor követ, ám szerencsédre épp egy fogadó mellett vezet utad. A hátborzongató épületen egy felakasztott embert ábrázoló, ósdi, viharvert cégér nyikorog a szélben. Azonban minden félelmed egy csapásra eloszlik, amikor találkozol a pult üdvözlő melegségével. Kremper, a faragatlan kinézetű Félork háziúr hív egy lovászt, hogy gondoskodjon Isteni Tűzről, míg ő téged szolgál ki. Egy szoba éjszakára 3 Aranyba kerül (húzd le a *Kalandlapodról*). Miközben kiszolgál egy tál gőzölgő húslevessel és egy kancsó sörrel, Kremper a következőket mondja: – Ha kifizeted a költségeidet, nincs kérdés, de ha bajt csinálsz, Fekete Bözsi meglátogat! – Azzal megvillantja az övén függő husángot. Az itteniek minden bizonnyal keménynek kell lenniük, úgyhogy elengeded a fenyegetést a füled mellett, és inkább megkérdezed Krempert, hogy látott-e bárkit átkelni a területen, aki hasonlított szüleidhez. Nemmel válaszol, és elindul, hogy kiszolgáljon egy másik vendéget. Te elfogyasztod az étkedet a pultnál (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot); úgy döntesz, az italod elfogyasztásához keresel egy kényelmesebb ülőhelyet. Nincs sok asztal a kis helyiségben, és a nagy részük foglalt. Mégis jó néhány üres szék van mindegyiknél. Kihez ülsz?

Egy toprongyos, szüntelenül zagyváló öregemberhez?	Lapozz a **115**-re.
Egy csendes, csuklyás, fiatal férfihez?	Lapozz a **314**-re.
Egy sebhelyes arcú, bőrpáncélos nőhöz?	Lapozz a **145**-re.
Esetleg egyedül akarsz ülni?	Lapozz a **94**-re.

73.

Ahogy a nyílás szélén állsz, látod, hogy az valamilyen félig organikus cső, s mint ilyen, biztosan össze van kapcsolva a szörnyű épülettel. A másfél méter széles cső alját gáz burkolja homályba, amelytől szemeid könnyeznek ugyan, de nem az a fekete füst, mely a kéményekből árad. Érszerű kinövések bélelik ki a csövet, ezek kínálnak kapaszkodót, melyeken le tudsz mászni. Ha leereszkedsz a csövön, lapozz a **186**-ra. Ha inkább visszamész a vaskapuhoz, lapozz a **141**-re.

74.

– A torony és a Szem jelentik most a legnagyobb fenyegetést. El kell pusztulniuk, hogy biztonságban érezhesd magad. Mondd „*Crakanat*", és bebocsátást nyersz a toronyba. Végzeted igaz útja a mérlegen nyugszik, a *jobb* serpenyőben. Keresd a medencét.

Ahogy megpróbálsz értelmet keresni szavaiban, hirtelen arra eszmélsz, hogy a nő már nincs jelen. Egymagad vagy, Dunningham külvárosában állva. Jobbról, néhány épület közül hangos, durva nevetés hallatszik. Előtted az utca kihaltnak látszik, a bal felé vezető utat pedig egy kőfal zárja el. Ha végigsétálsz az utcán, lapozz a **302**-re. Ha a nevetés irányába mész, lapozz a **183**-ra.

75.

Nyílt esküid és megnyilatkozásaid dacára nem lehetsz benne biztos, hogy titokzatos isteneid meghallották imáidat. Megborzongsz a hidegben, ahogy visszaszállsz megbízható hátasod nyergébe, és továbbmész Weddonbridge felé. Lapozz a **105**-re.

76.

A Colton-ingoványába vezető úton megsarkantyúzod Isteni Tüzet, épp mikor pirkadni kezd. Biztos vagy benne, hogy utoléred az Orkot – amíg egy keskeny, köves hágóhoz nem érsz, ami három méter magas, pislákoló fekete fényfallal van lezárva. Valahogyan az Ork mágikus akadályt emelt. Megkerülheted, ha megmászod a sziklákat a hasadék egyik oldalán, de akkor hátra kéne hagynod Isteni Tüzet, és az Ork meglóghatna, mivel csak gyalog követhetnéd a nyomát. Ha lóháton átvágtatsz az akadályon, lapozz a **112**-re. Ha leszállsz Isteni Tűzről, és felmászol a hasadék oldalán, abban a reményben, hogy később, Coltonban találkozol az Orkkal, lapozz a **215**-re.

77.

A kristálygömb átrepül az asztal fölött, és széttörik a kövezeten. Kristályszilánkok terítik be a levegőt, de a szertartás folytatódik. Myurr karmos keze végighasítja karodat, ahogy hátraugrasz támadása elől (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, lapozz vissza a **398**-ra, és dönts következő cselekedetedről.

78.

Az Alakváltó az összes utast és a kocsist is megölte. Sajnos mivel egyetlen túlélőt sem találsz, a testeket nézed át nyomok után kutatva. Egy kövér embernél találsz egy levelet, ami szerint ő Dunningham polgármestere. Egy másik testnél egy üvegcsére bukkansz, benne a Hősiesség Italával. Ezt bármelyik csata kezdetén felhajthatod: hatására 2 ÉLETERŐ pontot gyógyulsz, és a csata idejére ÜGYESSÉGED is ugyanennyivel nő. Ha most a kocsit kutatod át, lapozz a **257**-re. Ha Dunningham felé folytatod utadat, lapozza a **240**-re.

79.

Átlépsz a helyes ajtón, és a világító fénygömbben találod magad. Előtted lebeg a Terek Kulcsa. Ahogy érte nyúlsz, és elveszed, egy nyolcszögletű ajtó jelenik meg előtted. A kulcs könnyedén becsusszan a zárba, majd elfordítod, és átlépsz az immár nyitott ajtón. Sikeresen megszöktél az Alvilági Varázsló börtönéből, és egy erdei úton találod magad. Lapozz a **245**-re.

80.

Ujjaiddal sikerül elérned a hátizsákodban lévő Keresztet egy szakadáson keresztül, és nekinyomod a mögötted lévő gonosz anyagnak. A hatás azonnali. Az indák fájdalmasan dobálják magukat ide-oda, és elengednek. Ezt látván az őrök feléd rohannak. Lapozz a **263**-ra.

81.

Elugrasz a leszakadó mennyezet útjából, és kirohansz. Ahogy elhagyod a kunyhót, az összeroskad az őrjöngő lángokban. Lesöpörsz pár szikrát a köpenyedről, és végignézed, ahogy a hely leég. Sharleena halála elszomorít, de megfogadod, hogy Myurr megfizet ezért. Miután elmondasz egy imát barátod lelkéért, visszaszállsz a nyeregbe, és visszatérsz a főútra. Lapozz a **142**-re.

82.

Ráöntöd a lámpaolajat a Baljóslatú Szemre, ami rögtön lángra kap. A Szem iszonyatos visító hangot ad, és megremeg, szétterítve a lángoló olajat a fa padlózaton. Ahogy a torony lángba borul, a kötélen menekülsz biztonságba. Lapozz a **224**-re.

83.

Addig rohansz az éjszakában, hogy a gyászos kísértetet messze magad mögött hagyod. Mégis, valami oknál fogva gyötrő kétséget érzel. Néhány kilométerrel arrébb letáborozol éjszakára, és másnap nem sokkal napfelkelte után eléred Axmoort. Lapozz a **339**-re.

84.

Dobj két kockával! Ha a dobások összege ugyananynyi vagy kisebb, mint az általad felajánlott Aranyak száma, lapozz a **209**-re; ha nagyobb, lapozz a **106**-ra.

85.

Anson kireteszeli a templomkaput, átnyújt egy ásót, és sok szerencsét kíván. Mikor ismét belépsz a temetőbe, a sikolyok egyre hangosabbak lesznek, és mikor már alig egy méterre vagy a hanttól, egészen a velőtrázó ordításig fokozódnak, a sírt borító talaj pedig hirtelen megemelkedik. Elborzadva látod, ahogy két rothadó, csontvázszerű teremtmény mászik ki a földből. Torkod után nyúló, csontos, hullaszerű ujjaikról hús fityeg. Ha használni akarod az ÉLŐHALOTTŰZÉST, lapozz a **31**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod használni ezt a képzettséget, lapozz a **232**-re.

86.

Tom sóhajt, és próbálja leplezni csalódottságát. Vállat von, majd kedvetlenül indul tanyája felé, megvárni, bármilyen sorsot is szánt neki és családjának a végzet. Kínzó bűntudattal ébredsz rá, hogy a szinte biztos halálba küldted őt. Írj fel magadnak 1 GONOSZSÁG pontot, majd lapozz a **362**-re.

87.

A Nekromanta Magrand torz teremtményei feloldódnak, ahogy megérinti őket különleges támadásod Jósága. Bugyborékoló tetemeik eggyé válnak a mocsár sötét iszapjával. Lapozz a **196**-ra.

88.

Vakmerően előrenyújtod Keresztedet, de a nő csak kikacag. Elég nevetségesnek érzed magad, mikor azt mondja, tedd el a játékszeredet. Ha megtámadod, lapozz a **189**-re. Ha beszélnél vele, lapozz a **347**-re. Ha tudomást sem veszel róla, és bemész a faluba, lapozz a **283**-ra.

89.

Myurr jól választotta ki a megfelelő pillanatot, akaratod megadja magát démoni hatalmának. – Az emberek földjéről ssszerzett issszmereteid még jó ssszolgálatot fognak nekem tenni. Tiéd a megtisssztelteteésssz, hogy démoni szeregeimet Royal Lendle ellen veszetheted. – Teljesen Myurr uralma alá kerültél.

90.

Erős démoni jelenlét lappang az épület falai közt. Ahelyett, hogy szembenéznél vele, inkább a kivilágított kőépület felé rohansz. Lapozz a **312**-re.

91.

Alig néhány métert tehetsz csak meg, mikor testedbe nyílvesszők zápora fúródik. Arcodra a hitetlenség vésődik, ahogy a földre rogysz, holtan.

92.

Megragadod a vaskos hajókötelet, és a fiú irányába hajítod, aki erőtlenül csapkod az ár sodrásával szemben. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb mint ÜGYESSÉGED, lapozz a **261**-re. Ha az összeg nagyobb, lapozz a **17**-re.

93.

A rúnákból nem olvasol ki semmit. Ha a Vörös Tárcsát fordítod el, lapozz a **213**-ra. Ha a Kéket tekered el, lapozz a **239**-re. Ha a Zölddel próbálkozol, lapozz a **315**-re. Ha inkább egyikhez sem nyúlnál hozzá, és – egyéb kijárat híján – arra távozol, amerről jöttél, lapozz a **272**-re.

94.

Egy üres, sörfoltos asztalhoz ülsz, ahol megpihensz az italoddal. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **373**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **251**-re.

95.

Egy hatalmas Ork hajtotta lovas szekér tűnik fel az úton. Ahogy meglát, az Ork elkanyarodik a szekérrel, és megpróbál elgázolni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **324**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **155**-re.

96.

Gyorsan létrehozod szent védelmed körét, ahogy a Démon feléd ugrik. Beleütközik a szent kör peremébe, és záporozó, kék szikrák kíséretében visszarepül. A Démon felüvölt. Látod, hogy karjáról a védelmed leégette a bőrt. Alig rettenve a bestia körözni kezd körülötted, és megpróbál egy erőteljes csapást mérni rád – ezúttal hátadra, ám a kék szikrák újfent megperzselik a Démon karját. Fájdalmában és vak dühében ordítva elrohan a fák közé, farönköket és ágakat kettétörve haragjában. Pár perc múlva minden elcsendesül, és folytatod utadat. Lapozz a **98**-ra.

97.

Ahogy két jól megtermett férfi siklóhurkot köt, és a nyakadra húzza, te kegyelemért kiáltasz, és azt ordítod, hogy a Jóság istenei védelmeznek. Ettől a falusiak eltűnődnek. Egy öregasszony bizonyítékot követel, erre a tömeg hangosan helyesel, míg végül a saját gondolataidat sem hallod. Ahogy elül a hangzavar, megkérdezed, szorul-e valaki gyógyításra. Kisvártatva egy szomorú párt hoznak eléd, és megmutatják kis lánygyermeküket, aki gyógyíthatatlan mocsárlázban haldoklik. Egy perc csendet kérsz, majd minden képességedet latba vetve megpróbálod meggyógyítani a gyermeket. A fertőzés tünetei azonnal szertefoszlanak, a nép pedig ujjongva eloldoz. Lapozz a **321**-re.

98.

Egy nagy, fekete torony magasodik előtted. Körülötte villámok cikáznak és ágaznak el, megperzselve a földet. A falakról szörnyű vízköpők bámulnak rád, de nem próbálják megakadályozni, hogy elérd a tornyot. Óvatosan lépkedsz a villámok között, és megérkezel egy zárt ajtóhoz, amire egy titokzatos pecsétet rajzoltak. Talán azért tették ide, hogy a tornyot védje…vagy csak egy csapda, hogy a gyanútlanokat a megérintésére csábítsa. Ha kinyitod az ajtót, és belépsz a toronyba, lapozz a **336**-ra. Ha kezeddel letörlöd a pecsétet, és csak aztán lépsz be, lapozz a **266**-ra.

99.

A víz olajos és visszataszító… azonban emiatt aggódsz most a legkevésbé. Egy halványzöld iszaphalom emelkedik föléd, majd rád zúdul. Minden elsötétül. A visszataszító szörnyeteg feloldja testedet – senki sem fogja megtudni, mi is történt veled.

100.

A teremtmény csigavonalban ereszkedik lefelé egy nagy faluhoz: a gazdaságokat, és a szokatlanul jól fenntartott házakat kiterjedt, bűzös láp veszi körül, ami több kilométer hosszan terül el. Egy elhagyott malom áll egy kilométernyire a falutól, a mocsár egyik szigetén, ami a szárazföldhöz egy szilárd földből álló vékony töltéssel kapcsolódik. Látod még, hogy a mocsarat csalóka ösvények szövik be keresztül-kasul. Felkészülsz bármire, ami csak jöhet, egy dologra azonban nem számítasz: hogy a lény megpróbál megölni. Ám a bestia leejt, bele valami folyós homokba. Az ingoványban szívó szorítása ellenére sikerül kikecmeregned, és szemügyre veheted környezetedet. A szemeid előtt süllyed el a mocsárban a faluba visszavezető út. Az előtted fekvő csapás is ugyanolyan veszélyesnek tűnik. Ha beljebb haladsz az ingoványban, lapozz a **395**-re. Amennyiben a biztonságosabbnak tűnő töltésen haladsz az öreg malom felé, lapozz a **335**-re.

101.

A széles folyosó jódarabon folytatódik, összevissza kanyarogva, és ahogy tovább haladsz benne, úgy lesz egyre melegebb. Végre egy kiöblösödéshez érsz, mely egy nyitott kapualjban végződik. Bentről hangos, csikorgó, csont-csont érintkezésről árulkodó hangok jönnek, és roppant hőhullám. Ha belépsz a terembe, lapozz a **254**-re. Ha inkább visszatérsz a keskeny átjáróhoz, lapozz a **272**-re.

102.

A hosszú éjszaka újabb váratlan esemény nélkül ér véget. Sikerült megvédened a családot és otthonukat. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ahogy távozni készülsz, Gertrude egy három étkezésre elegendő Élelmiszert tartalmazó kosarat hoz neked. Megeheted most is, vagy írd fel a *Kalandlapodra*. Elbúcsúzol, és elhagyod a tanyát. Lapozz a **187**-re.

103.

Noha a Vámpír karmai végigszelik a levegőt, eléred a hátizsákodat, és gyorsan előrántod a Keresztedet. Calbert vicsorog fájdalmában, ahogy a tiszta ezüst képe beleég kezébe, és visszakényszeríti őt a megrongált koporsójába. Átkozódik és alázkodik, mint egy vert eb, üvöltve szörnyű bosszúval fenyeget – de határozott maradsz, és sakkban tartod, amíg az egyik paraszt egy fakarót döf mélyen a szívébe. Nyersz 1 SZERENCSE pontot a gyors gondolkodásodért. Lapozz a **303**-ra.

104.

Nem tudsz más módot arra, hogy megállítsd a Rítust, csak hogy megölöd a Hold Démont. A Templomosok csatakiáltását harsogva kiugrasz rejtekedből, hogy lesújts Démoni ellenségedre.

Hold Démon Mágus	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 9

Két Harci Kör után lapozz a **268**-ra.

105.

Az eső tovább hullik az égből, ingoványá változtatva az utat. Mivel nem tudsz tovább lovagolni, leszállsz Isteni Tűzről, és kantáránál fogva vezeted tovább, át a hosszú éjszakán.

Alig néhány órával hajnal előtt éred el Weddonbridge külvárosát. Egy szárnyas teremtmény repül át az út fölött északon, és sötét alakok mozognak a fák között. Nehéz, fullasztó légkör szivárog ki a faluból, a gonosz bűzével árasztva el orrlyukaitokat. Ezt megérezve, Isteni Tűz bemenekül a fák közé. Jól tudván, hogy nem találod meg lovadat a sötétben a fák között, megállsz, és szemügyre veszed a falvat. A falutéren világosságot látsz az egyik kőépület ablakában. Melletted az egyik faház ajtaja nyitva van. Ha a kőépület felé mész, lapozz a **312**-re. Ha belépsz a faházba, lapozz a **394**-re.

106.

Az Ork felkiált, és futó léptek zaját hallod feléd közeledni. Húsz Ork és három Ogre vesz körbe egy pillanat leforgása alatt. Tudva, hogy hasztalan minden ellenállás, földre dobod kardodat, mire az egyik Ogre pofán ver (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, a gúnyolódó Orkok felrángatnak, és belöknek a torony aljában lévő szobába. Távoztukban az egyik azt mondja: – Micsoda finom falat lesz ez a Vén Gombszemnek! – Ezt alighanem valamiféle viccnek szánta, a többi Ork ugyanis roppant mulatságosnak találja. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **290**-re. Ha nincs szerencséd, *ismét tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **290**-re. Ha a szerencse ezúttal is elpártolt tőled, lapozz a **138**-ra.

107.

Közel húzódva az akasztóvasakhoz látod, hogy a szerkezet régi és az összeroskadás küszöbén áll. A ketrecet és a fából való vesztőhelyet összekapcsoló kötél rojtos és bomlott; a szétforgácsolódott vérpadot pedig megette a penész. Ami még rosszabb: a rothadt csontváz a vasrács mögött nevet! Csúszkál és dobálja magát ketrece korlátozó határai között, a koponyája kaján ujjongással billeg. Valahonnan tudja a nevedet, és rekedtes hangon kigúnyol: – Elkéstél, bolond. A szánalmas kis képességeid most nem segíthetnek. – Ha rácsapsz a ketrecben lógó csontvázra a kardoddal, lapozz a **219**-re. Ha figyelmen kívül hagyod, és továbbhaladsz, lapozz **126**-ra.

108.

A láthatatlanság leple alatt könnyedén végzel a Démoni Szolgákkal. Írj fel 1 GONOSZSÁG pontot ezen képzettség használatáért. Lapozz a **280**-ra.

109.

Eléred a páncélzatot, és épp magadra készülöd ölteni, amikor kések tucatjai fúródnak beléd. A padlóra rogysz, és utolsó leheleteddel magadat átkozod ostobaságodért. Utoljára tapasztaltad meg Myurr fortélyait.

110.

Gyorsan magad köré hívod a parasztokat, akik bezsúfolódnak a SZENT KÖRÖDBE. A Hold Démonok megpróbálják rohammal áthágni a mágikus válaszfalat, de az elsőket, akik elérik a misztikus akadályt, tiszta, kék lángok nyelik el. Ezt látván a többi Démon hátrébb húzódik, és várja, hogy kiapadjon a hatalmad. Lapozz a **230**-ra.

111.

Félresöpröd a gyertyákat, amik a padlón végiggurulva kialszanak. Myurr hozzád ugrik, és megsebez az oldaladon (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, lapozz vissza a **398**-ra, és dönts következő cselekedetedről.

112.

Bátor szívvel, egyenest nekirontasz az erőfalnak. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **275**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **43**-ra.

113.

A szövevényes ágak rejtekéből egy zavaros, elementáris formát látsz megjelenni a magaslat fölött egy hatalmas, szárnyas bestia alakjában. Megáll, körülszimatol a levegőben, majd iszonyatos sebességgel elindul kelet felé repülve. Meg vagy róla győződve, hogy a teremtmény erős varázslat terméke. Mikor eltűnik a láthatáron, már azon lennél, hogy feltápászkodj, mikor egy bőrcsomagot pillantasz meg a földön heverni, nem messze tőled. A vízhatlan csomagolásban egy étkezésre elegendő Élelmiszert találsz, amit megtarthatsz, ha akarsz. Aztán elindulsz, ismét az északi utat követve.

Még messze jársz Axmoortól, amikor besötétedik, és egy kis romos toronyban keresel menedéket. Lankadatlan éberséggel raksz tüzet, mikor természetellenes hideget érzel. Ösztöneidnek engedelmeskedve a környező erdő fái felé nézel, és egy világító alakot látsz lassan feléd sodródni. Egy szellem. Ha rendelkezel az ÉLŐHALOTTŰZÉS képességgel, és használni szeretnéd, lapozz a **165**-re. Ha inkább elmenekülsz, lapozz a **282**-re. Ha a kőpadlón guggolva várod ki, mit tesz a szellem, lapozz a **44**-re.

114.

Ha azt válaszolod: – Fogd be a pofád, és takarodj az utamból! –, lapozz a **170**-re. Ha inkább azt mondod: – Ellenőriznem kell, mi folyik itt, ezért jobban jársz, ha azt teszed, amit mondok! –, lapozz a **367**-re.

115.

Leülsz a különös öregember mellé. Az asztalán állott sör van kiöntve, ő maga pedig szüntelenül zagyvál, énekel magában, és más furcsa hangokat ad ki. De amikor észrevesz, megrángatja a ruhaujjadat. – Kedves barátom, fizess ennek a vénembernek egy italt, és olyan történeteket mesélek neked erről a helyről, amiktől menten hazarohansz. – Ha fizetsz neki egy italt, lapozz a **202**-re; ha nem, lapozz a **234**-re.

116.

A lassan reagáló őrök egyesével küzdenek meg veled. Elpusztíthatod egy ellenfeledet, ha két, egymást követő Harci Körben is sikeres támadást viszel be neki, függetlenül ÉLETERŐ pontjainak számától.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Démoni Szolga	6	6
Második Démoni Szolga	7	8
Harmadik Démoni Szolga	8	10

Ha győzöl, lapozz a **26**-ra.

117.

Dobj egy kockával, hogy megállapítsd, hány csontvázat pusztítasz el. A maradékkal egyszerre kell megküzdened.

Csontvázak ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **129**-re.

118.

Egy nagy repedés fut végig a mennyezeten. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **81**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **10**-re.

119.

Gerard útmutatását követve óvatosan haladsz a romba dőlt városban, hogy elkerüld az Ork őrjáratokat. A Baljóslatú Szem azonban megérezte jelenlétedet, és tekintete feléd siklik. Válassz egy számot 1 és 6 között, majd dobj egy kockával hatszor. Ha a hat alkalomból bármikor is a választott számodat dobtad, lapozz a **369**-re. Máskülönben lapozz a **344**-re.

120.

Ellenállhatatlan vágyat érzel, hogy játssz a hangszeren. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül otthagynod, és sietve távozol a szobából – lapozz a **199**-re. Ha *nincs* szerencséd, nem tehetsz mást, mint hogy játszol a Pandemoniumon… Kalandod itt véget ér; halálod napjáig Myurr tornyában rekedsz.

121.

Kifinomult ösztöneidre hallgatva a földre veted magad. Ahogy előregurulsz, majd ismét talpra szökkensz, a sugarak ártalmatlanul süvítenek el a fejed fölött. Ha megfutamodsz, és visszatérsz az észak felé vezető útra, lapozz az **58**-ra. Ha megküzdesz a sötét teremtménynyel, lapozz a **208**-ra.

122.

Ahogy csak tudsz, a száguldó szekér után rohansz, és megpróbálsz felugrani a nyitott platóra. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, a szekéren landolsz – lapozz a **311**-re. Ha nincs szerencséd, elvéted a szekeret, és arccal előre érsz földet (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, kénytelen vagy futni hagyni a gazfickót – lapozz a **357**-re.

123.

Hősiesen odarohansz az egyik ablakhoz, hogy útját álld a gonosz özönének – de csak célponttá sikerül tenned magad. Azonnal számtalan Hold Démon sereglik köréd, neked pedig egyszerre kell megküzdened az összessel.

Hold Démonok	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 24

Három Harci Kör után lapozz a **230**-ra.

124.

Egy zöld szobába érkezel, ahonnan négy ajtó nyílik. Melyiken mész át?

Az északin?	Lapozz a **363**-ra.
A délin?	Lapozz a **152**-re.
A keletin?	Lapozz a **47**-re.
A nyugatin?	Lapozz a **379**-re.

125.

Előrevetődsz, és a híd túloldalára érkezel. Ösztönösen összegömbölyödsz, és előrebukfencezel, megvédve magad az ütközés erejétől. Mögötted a csápok a folyó mélyére húzzák a hatalmas hidat. Késlekedés nélkül megfordulsz, és a faluba rohansz, ahol reményeid szerint szembeszállhatsz mindezen gonoszság forrásával. Lapozz a **130**-ra.

126.

Habár a gúnyos nevetés egyre hangosabb és erőteljesebb, mit sem törődsz a csontvázzal, és továbbhaladsz falud felé, nyugtalanul ösztökélve Isteni Tüzet, hogy átsiess a himbálódzó ketrec alatt. Egy pillanatig magadon érzed a gonosz fagyos ujjait, amint simogatják gerincedet, de semmi sem gátol a haladásban, és a csontváz gúnyolódása nemsokára hallótávon kívül kerül. Lapozz az **51**-re.

127.

Eleget teszel a vezető felszólításának, megfordulsz lovaddal, és elindulsz vissza, dél felé. Amikor aztán kikerülsz a férfiak látóköréből, letereled Isteni Tüzet az útról a rengetegbe, és óvatosan ismét a barikád irányába indulsz. Az előrehaladás lassú és nehéz, de sikerül átjutnod a blokádon. Sajnos a koromfekete rengetegben eltévedned is sikerül. Ami még ennél is rosszabb, hogy ahogy telnek az órák, gennyes keléseket fedezel fel a bőrödön. A parasztok nem túloztak: a pestis tényleg tombol – és elkaptad! Ha rendelkezel a GYÓGYÍTÁS képzettséggel, és használni szeretnéd, lapozz a **228**-ra. Máskülönben lapozz a **366**-ra.

128.

Az Ork gúnyák undorító szagot árasztanak, és vastag zsírréteg borítja őket. Ennek ellenére még jó álcának bizonyulhatnak. Kiválasztasz egy köpenyt és egy koponyaszerűre kiképzett rostéllyal ellátott sisakot; ha ezeket viseled, nehéz lesz megkülönböztetni téged egy Orktól. (Ha magadra öltöd őket, jegyezd ezt fel a *Kalandlapodra*!) Ha ezután a hordókat kutatod át, lapozz a **203**-ra. Ha felmászol a létrán a csapóajtóhoz, lapozz a **157**-re.

129.

Győzelmet arattál, de milyen áron? Ha rendelkezel a GYÓGYÍTÁS képzettséggel, és használnád, lapozz a **318**-ra; ha nem, lapozz a **102**-re.

130.

A városközpontban lévő épületek nagy része a földdel vált egyenlővé, széles tisztást hagyva. A hely középpontjában van Axmoor pusztulásának okozója: egy óriási, visszataszító épület, mely élő anyagból készült, csont és inak egyvelege, amely közelebbről nézve nyálkás, féregszerű csuklók és rostos kapcsolódások alakját ölti. Számos kiugró nyílás és kémény okád vastag, sűrű gázfelhőt, amely eltakarja a napot, lassan eltörölve minden életet. Remegő gyökerek sarjadnak az üzemből, csavarodva és tekeregve, mielőtt a haldokló földbe süllyednének; ezek a gyökerek támadtak meg érkeztedkor. Valahogy le kell rombolnod ezt a helyet, amely Myurr kézjegyét viseli magán; vagy legalább kísérletet tenni rá, mégha oda is veszel. Két lehetséges bejárat közül választhatsz: egy súlyos vaskapu, és egy kör alakú nyílás a földben, melyből ritkás gőzszerűség száll fel. Ha a vaskaput választod, lapozz a **141**-re. Ha a kör alakú nyílást, lapozz a **73**-ra.

131.

Nem telik sok időbe, hogy megbánd, nekivágtál a mocsárnak: kétszer beleragadsz az ingoványba, egyszer elesel, és többször vissza kell fordulnod. Visszanézve látod, hogy a falu még mindig igen közel van, te azonban már elfáradtál, és térdig sáros vagy. Már azon vagy, hogy visszafordulj, amikor… a mögötted lévő ösvény elsüllyed a lápban. Ha továbbnyomulsz előre a mocsárban, lapozz a **395**-re. Ha inkább irányt változtatsz, és az öreg malom felé vezető töltésúton indulsz el, lapozz a **335**-re.

132.

Sziszegő hang hagyja el a Csontváz száját, amint diadalmasan irányodba mutat. A többiek megsarkantyúzzák istentelen paripáikat, majd feléd vágtatnak. Fontolóra veszed, hogy befuss az erdőbe – ám ekkor az egyik lovas neked rohan, ledöntve téged lábadról. Ahogy nagy nehezen ismét talpra állsz, a Csontvázak testedbe vágnak, a lovak patái pedig a földbe tipornak. Az utolsó dolog, amit látsz, az nyolc vigyorgó koponya, amint lenéz rád.

133.

Elfeledvén a nehéz helyzeted okozta rémületet, mély transzba esel. Visszanyersz 1 ÉLETERŐ és egy 1 ÜGYESSÉG pontot az élményért. Két különálló látomásod is van, az egyik egy izzó keresztről, a másik egy őrülten dobogó, fekete szívről, amit meg kell találnod, és el kell pusztítanod. Ha most használni akarod a SÖTÉT LEPEL képzettséget (ha rendelkezel vele), lapozz a **149**-re. Ha beleharapsz az egyik indába az arcodon, lapozz a **332**-re. Ha nekinyomod a Keresztedet a mögötted levő, élő falnak, lapozz a **80**-ra.

134.

A lesújtott falusiak körbeállnak, amint az ünnepélyes temetési szertartást kántálod, de csak a felén vagy túl, mikor kaparászást hallasz a koporsófedél alól. A falusiak idegesen mocorogni kezdenek, te pedig megpróbálsz gyorsan végigszaladni a szertartás hátralevő részén. Hirtelen a koporsó forgácsdarabok özönére esik szét, ahogy Calbert, a Vámpír kikarmolja magát a sírból. Ha maradsz, és megküzdesz ezzel a rémes teremtménnyel, lapozz a **337**-re. Ha visszavonulsz, és elmenekülsz, lapozz a **200**-ra. Ha máshogy próbálod meg elpusztítani, lapozz a **103**-ra.

135.

Szüleid sikítva menekülnek félelmükben kísértetalakod elől. Branner megfordul, és kántálni kezd. Túl későn jössz rá, hogy az ELŐHALOTTTŰZÉST használja ellened. Dobj két kockával, és az összeget vond le ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, a Pandemonium termében találod magad. Mivel nem akarod tovább hallgatni a gyászindulót, elhagyod a szobát. Lapozz a **199**-re.

136.

Az Astonbury felé vezető keleti utat követve egy hatalmas felhőszakadás ér utol. Menedéket kell találnod – méghozzá gyorsan. A sötétben aztán nyugtató fényt látsz kiszűrődni egy út mellett álló lakókocsi bezsaluzott ablakain. Felfigyelsz rá, hogy a kocsi elé nincsenek állatok befogva – mi több, egyetlen patanyomot sem látsz a sáros úton. Akkor hogyan mozog a lakókocsi? Ha tovább vizsgálódsz, lapozz a **8**-ra. Ha inkább továbblovagolsz, lapozz a **63**-ra.

137.

Sikerül elhitetned az Alvilág Varázslójával, hogy a Gonosz szolgálatában állsz. Mindazonáltal a Varázsló szándékos megtévesztése súlyos teherként nehezedik rád, ezért írj fel magadnak 1 GONOSZSÁG pontot. A Varázsló közli veled, hogy elteleportál téged Myurr tornyához. Meglengeti karjait, majd feléd mutat. Lapozz a **98**-ra.

138.

Megpróbálsz kiszabadulni, de kötelékeid túl szorosak: mindössze annyit érsz el, hogy lehorzsolod a csukló-idat. Egy óra elteltével egy Ogre érkezik, felkap, és egészen az őrtorony tetejére cipel, ahol a Baljóslatú Szem elé vet téged. Vastag indák sarjadnak a Szemből, és körülfonják magatehetetlen testedet. Szorításuk minden egyes lélegzetvétellel egyre erősebb, míg végül egyáltalán nem kapsz levegőt. Sosem tudod meg, ezután mi következik. Kalandod itt véget ér.

139.

Előhúzod a kardodat, és óvatosan bemászol a sötét házbelsőbe. Ahogy szemeid megszokják a sötétséget, egy sereg kis szárnyas Démont látsz közeledni. Szemeik gonoszan villognak, agyaras állkapcsaikból sötét folyadék csöpög. Hirtelen halk suhogásra leszel figyelmes a fejed fölül. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **12**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **192**-re.

140.

Olyan teremtményt látsz, ami csak egy erős mágus varázslatának terméke lehet: zavaros, elementáris forma egy hatalmas, szárnyas bestia alakjában. Elrepül a hegygerinc felett, feléd suhan, és felkap karmaival. Felcipel, magasra az égbe, és iszonyú sebességgel repül kelet felé, kilométereket megtéve másodpercek alatt. Eközben a „Magrand" szó ötlik az eszedbe – megérezted a mágus nevét, kapcsolatba lépve mágiájának aurájával. Hamarosan meglátsz egy ingoránnyal körbezárt falut. Noha a teremtmény leszálláshoz készülődik, még mindig több száz méter magasan vagytok. Ha meg akarod támadni a szárnyas alakot, lapozz a **175**-re. Ha tovább kapaszkodsz az életedért, bármi várjon is rád odalent, lapozz a **100**-ra.

141.

Semmi nem moccan, ahogy óvatosan belépsz a vasajtón. Bent egy előcsarnokszerű szobában találod magadat, melynek falait, mint rovarcsapdák, megszámlálhatatlanul sok rángatózó kacs borítja. Egyetlen másik kijárat van: egy nyitott boltív, mely egy kicsi, sötét folyósóra nyílik. Azonban négy alak áll őrt, amelyek felélesztett csontvázaknak tűnnek. Fekete, csuklyás köpenyt viselnek, vörös szemeikben gyűlölet izzik. Éppen hogy kivitelezhetőnek tűnik elosonni ezen Démoni Szolgák mellett a sötétben, és átkelni a boltív alatt. Ha megpróbálkozol ezzel, lapozz a **158**-ra. Ha inkább kisurransz, és megpróbálsz a földben lévő nyíláson át bejutni, lapozz a **73**-ra.

142.

Fenyegető fellegek takarják a Holdat, ám tudod követni az utat, ahogy észak felé kanyarog. Fejed fölött vihar tombol vészjóslóan, de nem törődsz a mennydörgéssel, és továbbhaladsz, amíg egy elágazáshoz nem érsz. Parasztok állnak szoros gyűrűben egy útjelző tábla körül, alig láthatóan lámpásaik alatt. Kezükben vasvillákat, kaszákat, és más, barátságtalan földműves eszközöket tartanak. Ahogy közelebb érsz, látod, hogy négyen közülük épp leeresztenek valamit egy frissen ásott üregbe az útjelző tábla tövében. Ha megállsz, és megnézed, min ügyködnek, lapozz a **4**-re. Máskülönben tudomást sem véve róluk sebesen elvágtatsz a három út valamelyikén. Ha Weddonbridge felé mész, lapozz a **249**-re. Ha Colton-ingoványa felé indulsz, lapozz **72**-re. Ha Astonbury felé veszed az irányt, lapozz **136**-ra.

143.

A földműves Tom Hicksonként mutatkozik be. Gondterheltnek tűnik, és a szeme alatti sötét karikák alapján egyértelmű, hogy napok óta nem aludt. Elmondja, hogy éjszakánként csontvázlovasok támadják meg a Stanford környéki tanyákat. Eddig ötöt romboltak le, és Tom attól tart, hogy az övé lesz a következő. Könyörög, segíts megvédeni az otthonát. Ha vele tartasz, lapozz a **156**-ra. Ha folytatod utad, lapozz a **86**-ra.

144.

Noha minden ellened szólt, mégis elpusztítottad Magrandot, a Förtelmet, és keresztezted Myurr legsötétebb terveinek egyikét. Az égő, rituális parázstartókkal megsemmisíted a Hold Démon testét, és a rettenetes kőoltárt, majd továbbállsz. Távolabb tábort versz az út mellett, és másnap eléred Stanford falvát. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **24**-re.

145.

Ahogy leülsz, látod, amint a nő egy hosszú tőrt húz elő. Lassan feláll, a szája undorító vigyort formál, és rájössz: meg fog támadni. Aljas, krákogó hangon megszólal: – Meglep, hogy ilyen messzire jutottál, Démonvadász, de úgy tűnik, kifogytál a szerencséből. – Előreszúr, és ahogy elugrasz a tőr pengéje elől, egy tetoválást veszel észre a csuklóján: ez Myurr, a Démonherceg jele – a nő a Káosz egyik megromlott szolgája, és el kell pusztítanod! Előrántod kardodat, és felveszed a harcot.

Káosz Zsoldos ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha megölöd, lihegve leülsz, miközben megannyi gondolat cikázik a fejedben. Az egyik dolog, amit megtanultál kalandjaid során, hogy sohasem szabad felhívni magadra a figyelmet. Pontosan eszerint cselekszel, és felmész a szobádba. Lapozz a **15**-re.

146.

Az írás egy Démoni átok, amit szerencsére képes vagy hatástalanítani. Sajnos azonban a templomot kifosztották, és nem maradt semmi, ami hasznodra lehetne. Ha a bírósághoz indulsz, lapozz a **66**-ra. Ha inkább visszamész a tóhoz, lapozz a **344**-re.

147.

Bár egy pillanatra meginogsz, állva tudsz maradni, és csak pillanatok kérdése, hogy kinyisd a ketrec ajtaját. A foglyok kirajzanak, és megölik az Ork kocsist. Később elmondják neked szívből jövő köszönetüket, és azt is megtudod tőlük, hogy Dunninghamből jöttek, a várost pedig, mint mondják, megszállta Myurr Orkokból, Goblinokból, és Ogrékből álló serege. Ezek az alávaló teremtmények felégették a falu nagy részét, és megöltek, vagy bebörtönöztek mindenkit, akit elkaptak. A visszatéréstől félő falusiak elmennek, hogy a Démon Herceg seregének hírét vigyék a déli településeknek. Lapozz a **240**-re.

148.

Rájössz, hogy a szüleid nincsenek Crowfordban, tehát úgy döntesz, felkeresed Sharleena barátodat, a Látnokot, aki talán tanáccsal szolgálhat. Néhány óráig lovagolsz az Északi Országokba vezető főúton, mígnem eléred a Glaydon-erdőt. A madárcsicsergés hangja megkönnyebbíti lelkedet, és jó tempóban haladsz. Úgy egy órával később szürkülni kezd, majd az éj lassan leszáll. Éppen le akarsz térni a főútról, és követni a Sharleena Szarvas-dombokban lévő kunyhójába vezető ösvényt, mikor egy közeledő kocsi hangját hallod északi irányból. Persze lehet, hogy csak kereskedők vagy utazók, de sosem lehetsz biztos. Ha előrelovagolsz, hogy találkozz a kocsival, lapozz a **368**-ra. Ha letérsz a főútról, és a Szarvas-dombok felé veszed az irányt, lapozz a **61**-re.

149.

E képzettség használatáért írj fel 1 GONOSZSÁG pontot. Bár láthatatlanná válsz, az indák a legkevésbé sem engednek szorításukból. Az őrök, látván körvonalaidat a beléd kapaszkodó fonalakban, nevetésben törnek ki. Ha most a MEDITÁCIÓ képzettséget használod (amennyiben rendelkezel vele), lapozz a **133**-ra. Ha beleharapsz az egyik indába, lapozz a **332**-re. Ha nekinyomod a Keresztedet a mögötted levő, élő falnak, lapozz a **80**-ra.

150.

Habár a keskeny csapást sűrű aljnövényzet fedi, a Mély Démonok közelében talált Pergamen segítségével sikerül megtalálnod. Leszállsz Isteni Tűz nyergéből, és kantárszáron vezeted fel a domboldalon a meredek úton. Lábad állandóan megcsúszik a mély sárban, de végül felérsz a barlang szájához. Különös, vörös fény pislákol odabentről. Lovadat hátrahagyva előrekúszol. Ha rendelkezel a SÖTÉT LEPEL képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **271**-re. Ha nem rendelkezel a képzettséggel, vagy inkább nem használod, lapozz a **281**-re.

151.

Bőségesen találsz kapaszkodót az épület oldalán, és gyorsan haladsz a legközelebbi ablak felé. Éppen mikor benéznél, a kiszögellés, amibe kapaszkodsz, elmozdul. Kinyúlsz, hogy biztosabb fogást keress… ám a fal már az elérhető távolságon kívül van. Gúnyos kacaj visszhangzik az épület körül, ahogy a földre zuhansz (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, és elhagyod ezt a helyet, hogy az erdei utat kövesd, lapozz a **245**-re. Ha inkább belépsz a nyitott ajtón keresztül, lapozz a **288**-ra.

152.

Egy rózsaszín szobába lépsz, amiből két ajtó nyílik. Ha az északi ajtón mész át, lapozz a **68**-ra. Ha a nyugatin lépsz be, lapozz a **316**-ra.

153.

A Colton-ingoványa találó név, minthogy Colton farmjait, és a szokatlanul jól fenntartott házait terjedelmes, köd fedte mocsár veszi körbe, kilométerekre elnyúlva. Egy magányos torony áll úgy fél kilométerre a falutól, a lápföld egy szigetén. Egy elhagyatott malom az, amit vékony, szilárd töltés köt össze a szárazfölddel. Ahogy besétálsz a faluba, csapások csalóka hálózatát fedezed föl keresztül-kasul kanyarogni az ingovány fölött.

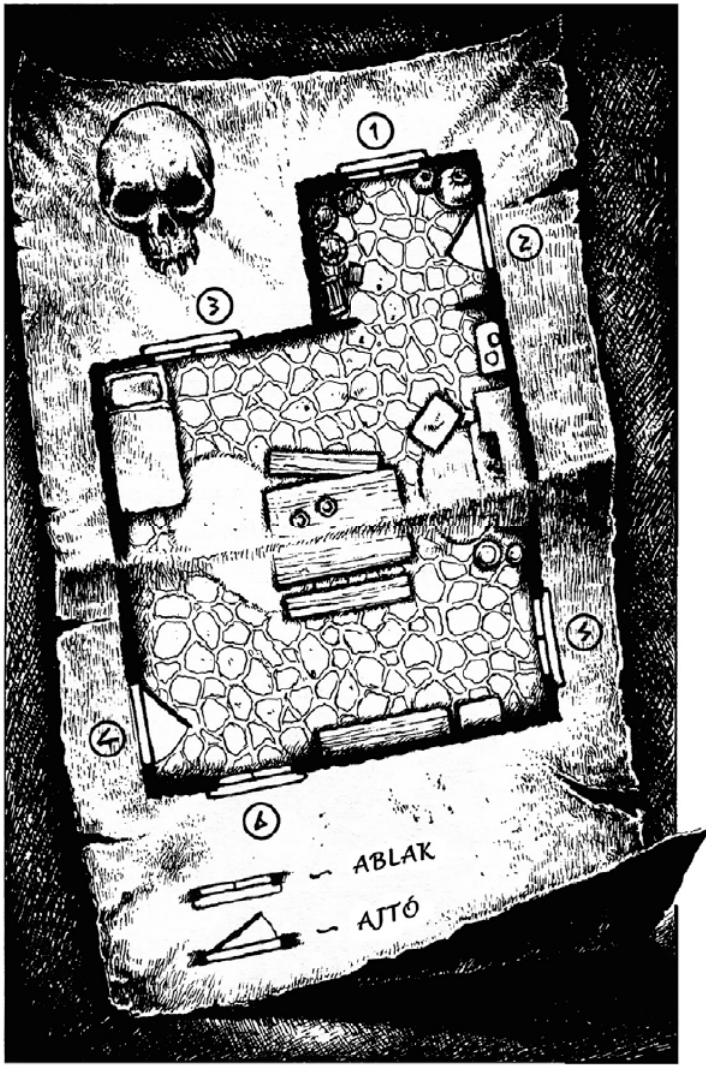
A színes falutér látványa kellemes meglepetést okoz a sok szörnyűség után, amiknek kalandod során szemtanúja lettél. Néhány ember van kint, egyikük, egy fiatal napszámos rád mosolyog, és azt mondja: – Jó napot! – Ha megkérdezed tőle, hol találod Magrandot, lapozz a **382**-re. Ha inkább nem avatod be, és egyedül fedezed fel a baljós malmot, lapozz a **335**-re. Ha a kanyargós csapásokat nézed meg magadnak, lapozz a **131**-re.

154.

Ha rendelkezel a DÉMONI NYELV képzettséggel, lapozz a **41**-re. Máskülönben lapozz a **292**-re.

155.

Megkísérelsz elvetődni, de a lábad beakad egy kerék-nyomba. A szekér telibe trafál, átrepítve az úton, az azt szegélyező fák közé. Dobj két kockával, és az öszszeget vond le az ÉLETERŐDBŐL! Az Ork otthagy meghalni, de ha még életben vagy, lapozz a **240**-re.


1
2
3
4
5
6
ABLAK
AJTÓ

156.

Elkíséred Tomot a tanyájára, ahol megismerkedsz feleségével, Gertruddal, és tizenéves lányával, Kate-tel. Ijedtek, de úgy tűnik, megkönnyebbültek attól, hogy megsegíted őket. Gertrude, az erős, tenyeres-talpas asszony hoz neked egy tál gőzölgő pörköltet, ami új életre kelti elbágyadt lelkedet. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan kidolgozol egy tervet, és elmagyarázod a családnak. A tanyának hat bejárata van. Minden családtag egyet tud megvédeni, te egy negyediknél őrködsz, az ötödik felé Keresztedet fogod akasztani. Így egy bejárat őrizetlen marad – azonban biztos vagy benne, hogy el tudsz bánni az esetleg bejutó csontvázakkal. Tom, Gertrude és Kate beleegyezően bólintanak. Tom egy régi fejszét kap fel, Gertrude egy sodrófát, Kate pedig egy vastag farönköt a tűz mellől. A szemközti oldalon lévő térkép mutatja a ház alaprajzát. Tetszésed szerint döntsd el, hogy ki (vagy mi) fogja védeni az egyes bejáratokat.

Ahogy az éjszaka leszáll, a könnyű szellőben suhogó fák kivételével minden csendes. Amint éjfélt üt az óra, kivágódnak az ablaktáblák, és nyolc palástba burkolt csontváz rohamozza meg az épületet, izzó, fűrészfogas kardokat forgatva. Minden csontváznak dobj egy kockával, hogy megállapítsd, melyik bejáraton próbál meg bejutni. Kereszted minden alatta áthaladó csontvázat elpusztít; Tom eggyel tud végezni, mielőtt eszméletlenül terülne el; Gertrude kettőt öl meg; Kate pedig egyet. (Ha tehát három csontváz támadja meg Kate-et, kettő sikeresen bejut a házba, akikkel később meg kell küzdened.) Bármennyi csontvázzal is kell megküzdened, egyszerre csak eggyel harcolj. Mivel egy szűk nyílást védesz, ÜGYESSÉGED a harc ezen szakaszában 1 ponttal nő.

Csontvázak ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, szembe kell nézned az összes bejutott csontvázzal – lapozz a **193**-ra. Ha egy sem jutott be, lapozz a **129**-re.

157.

Felmászol a létrán, és hallgatózni kezdesz a csapóajtónál. Durva Ork beszéd és valamiféle tompa, csörgő hang szűrődik át rajta. Finoman megemeled a csapóajtót, és bekémlelsz. Három Ork görnyedezik egy asztal körül, éppen kockáznak. A szoba túlsó végében egy újabb létrát látsz, ami a következő szintre vezet. Óvatosan belépsz a szobába, és már félúton jársz, mikor egy recsegő padlódeszkára lépsz. Ha Ork gúnya van rajtad, lapozz a **170**-re. Ha a saját ruhádat viseled, lapozz a **334**-re.

158.

Megvárod, amíg minden őr másfelé néz, és lábujjhegyen átszaladsz a nyitott boltíven. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés van, lapozz a **168**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **220**-ra.

159.

A falusiak gyorsan leölik a Démont, és lerángatják pikkelyes tetemét a hátadról. Lapozz a **338**-ra.

160.

Nem törődve saját biztonságoddal, habozás nélkül a vízbe ugrasz, és a fuldokló fiú felé úszol. Hamar sikerül jól megragadnod, és visszahúzni a hajóhoz, ahol Grumont mindkettőtöket kiemel a vízből a biztonságos fedélzetre. A hajós nem győz köszönetet mondani, és visszaadja az úti díjként fizetett 2 Aranyadat is. Lapozz a **317**-re.

161.

Még mielőtt bármit tehetnél vagy mondhatnál, a Démon előrelendül, és karmaival felhasítja Sharleena torkát. A nő holtan esik össze, aztán a Démon feléd fordul. Amennyiben rendelkezel a SZENT KÖR képzettséggel, és egy védelmező kört rajzolsz magad köré – lapozz a **190**-re. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz ilyen kört létrehozni, meg kell küzdened a Démonnal.

Lélek Démon	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a **310**-re.

162.

Bár az Ork nem hallja, ahogy földet érsz, rosszul esel, és felhorzsolod a válladat (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, megállsz egy közeli pataknál, ahol megmosod a vízben az arcodat és a fejedet, mielőtt biztos távolból kezdenéd követni a szekeret a faluig. Lapozz a **153**-ra.

163.

Hiába kísérthetett meg a Gonosz, a benned rejlő Jó felülmúlja Myurr hatalmát. Megragadod a csontpiramist, és a szemközti falhoz vágod, ami becsapódva szétrobban, egy mágikus, perzselő lökéshullámot hozva létre a teremben. Ha nálad van a Démonölő Kard vagy Branner Gyűrűje, lapozz a **400**-ra. Ha egyik tárgy sincs nálad, dobj két kockával, és a kapott összeget vond le ÉLETERŐ pontjaidból. Ha életben maradsz, lapozz a **400**-ra. Ha nem úszod meg élve, lapozz a **384**-re.

164.

Sebesen behajítasz egy üvegcse Szenteltvizet a kemence szívébe (húzd le az üvegcsét a *Kalandlapodról*). Dobj egy kockával! Ha páratlan számot dobsz, a Szenteltvíznek nincs hatása. Ha a dobás páros, a száj felrobban, és örökre megsemmisül – lapozz a **191**-re. Ha a dobás sikertelen volt, bedobhatsz egy másik üvegcsét, ha van nálad, mely hatását ugyanígy teheted próbára. Ha karddal esel neki a féregnek, lapozz a **305**-re. Ha a Keresztedet dobod a szájba, lapozz a **27**-re. Ha itt hagyod, és a Halál Kőhöz lépsz, lapozz a **191**-re.

165.

A világító, élőhalott alak már majdnem odaér hozzád, mikor pár gondosan kiválasztott misztikus kézmozdulattal és kifejezéssel száműzöd… de micsoda? Ahogy szétoszlik, könyörögve emeli fel kezét és kétségbeesetten jajgat. Átkozod magad hozzád méltatlan hibádért, mikor rájössz, hogy barátod és démonvadász társad, Sharleena, a Látnok szellemét űzted el. Minthogy ilyennek mutatta magát, bizonyára valami életbevágóan fontosat akart közölni veled. Ismét átkozod elhamarkodottságodat, mielőtt letelepszel éjszakára. Reggel folytatod utadat, és nem telik sok időbe, míg eléred Axmoort. Lapozz a **339**-re.

166.

A falusi fogadó felé veszed az irányt. Amikor odaérsz, bentről hangos vitatkozást hallasz. Ha bemész a korcsmába, lapozz a **378**-ra. Ha maradsz, és innen hallgatod a vitát, lapozz a **289**-re.

167.

A helyes portálon jöttél keresztül. Most dönts, melyiket választod következőnek.

A kört?	Lapozz a **389**-re.
A hétszöget?	Lapozz a **333**-ra.
A hatszöget?	Lapozz a **26**-ra.
Az ötszöget?	Lapozz a **330**-ra.
A négyzetet?	Lapozz a **201**-re.
A háromszöget?	Lapozz a **158**-ra.

168.

Az őrök nem vesznek észre, ahogy a távoli folyosóhoz osonsz. Egy kis darabon folytatódik az átjáró, és egy csukott kapuban ér véget. Egy szintén csukott, fa tolóajtót is látsz a padlón, pár lépésre tőled, ami hirtelen kitárul. Egy árnyékos alkóvba húzódsz, és onnan figyeled, amint hat Démoni Szolga mászik fel a nyíláson, akiket komor, foglyul ejtett emberek sora követ. A Szolgák átterelik a foglyokat a kapun, majd behúzzák maguk mögött a tolóajtót, ahogy a folyosó végében lévő kaput is becsukják. Ha utánanézel az amögött zajló, borzalmas eseményeknek, lapozz a **323**-ra. Ha inkább lemászol a tolóajtón keresztül, lapozz a **385**-re.

169.

Kihátrálsz a szobából, miközben még több kés röpül irányodba. Dobj egy kockával, hogy meghatározd, hány kés száll feléd. Hogy eltéríts egy kést, ÜGYESSÉGEDDEL megegyező, vagy annál kisebb értéket kell dobnod két kockadobással. Valahányszor sikertelen vagy, egy kés eltalál, és 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha életben maradsz, becsapod magad mögött az ajtót, amibe több kés is fúródik. Lapozz a **199**-re.

170.

Az Orkok vigyázzba vágják magukat, és tisztelegve köszöntenek. Egyikük lesöpri a kockákat az asztalról, és sietősen a zsebébe tömködi őket. Mikor észreveszi, hogy figyeled, mocorogni kezd, és a padló elmélyült tanulmányozásába fog. Másikuk egy lámpást vesz magához, és feléd sétál: – Öhm, minden rendben. Nincs gáz, főnök. E' kelleni fog, mikó' a Vén Gombszemet nézi meg. – Az Ork átnyújtja a lámpást, majd aggódva pillant két társára. Nyilvánvalóan azt hiszik, egy tiszt vagy; szemmel láthatólag félnek a szolgálat közbeni kockázás esetleges, számukra kellemetlen következményeitől. Körbejáratod a tekinteted a szobában, ami reményeid szerint meglehetősen zord és Orkhoz illő, majd felmászol a létrán. Lapozz a **253**-ra.

171.

2 ÉLETERŐ pontot vesztesz a meglepetésszerű támadás miatt! Megfordulva látod, hogy az egyik test szemmel láthatóan nagyon is eleven; egy borotvaéles tőr van nála, kígyószerű arcán pedig förtelmes mosoly terül el. Ez egy hidegvérű Démoni Alakváltó, aki csak rád várva feküdt itt. Meg kell küzdened vele.

Démoni Alakváltó	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, és átkutatnád a testeket, lapozz a **78**-ra. Ha a kocsi belsejébe néznél be, lapozz a **257**-re.

172.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **276**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **296**-ra.

173.

Óvatosan elfordítod a kilincset a nyirkos faajtón, és… fájdalmadban felordítasz. Egy kemény, recés fogakkal teli száj ölt testet a fából, és harap beléd (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, kiszabadítod vérző kezedet, miközben az ajtó magától kitárul. Bent egy sötét, mindenféle gonosz eszközzel felszerelt szobában egy sötét ruhákba öltözött, hullaszerű férfi áll, aki egy csontkoronát visel. Ő Magrand, a Nekromanta. Gúnyosan mosolyog, és arra készül, hogy egy varázslatot mondjon rád. Ha rendelkezel a SÖTÉT LEPEL képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **243**-ra. Máskülönben *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **372**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **304**-re.

174.

Felemelt karddal rohansz előre, és vágod le az öregembert. Nem tanúsít ellenállást – és megdöbbenve látod, hogy amint belevágsz, ruhái egyszerűen a földre hullnak. Eltűnt a teste! A lakókocsi szemed láttára válik semmivé, és egy különös, kiszipolyozó érzést tapasztalsz. Húzz le egy képzettséget a *Kalandlapodról* – ezt többé nem használhatod! Bűnös támadásodért írj fel magadnak 2 GONOSZSÁG pontot! Zavartan és kimerülten folytatod utadat északra, és az a különös és aggasztó érzésed támad, hogy elbuktál valamiféle próbán. Lapozz a **63**-ra.

175.

A mágikus teremtmény nem mutat ellenállást, amint belemártod kardodat gonosz testébe. Csapásod megsemmisíti összetartó erejét, és szétoszlik. Azon kapod magad, hogy a föld felé zuhansz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **57**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **264**-re.

176.

Vársz egy keveset, hogy tökéletesen ráérezz az időzítésre a nyitás és a záródás között. Ám hiába – mikor beleesel ezen undorító gázkivezetésbe, azonnal meghalsz.

177.

A kék szobából, amibe érkeztél, három ajtó nyílik. Ha a déli ajtón lépsz be, lapozz a **316**-ra. Ha a keletin nyitsz be, lapozz a **36**-ra. Ha a nyugatit választod, lapozz a **247**-re.

178.

A csontvázak a fák közé pillantanak, de nem látnak meg. Az út mentén kutató csontváz visszaszáll élőholt lova nyergébe, és társaival Stanford felé vágtatnak. Nem vesztegeted az időt, azonnal visszatérsz az északra vezető útra. Néhány perc múlva sikolyokat hallasz. Megfordulsz, és látod, hogy az ég Stanford fölött vörösen izzik. A Csontvázak felgyújtották a falut. Folytatod utadat, és megfogadod, a jövőben nem leszel ennyire önző.

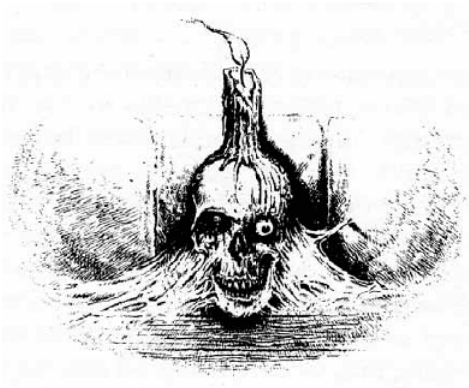
Kisvártatva tábort versz éjszakára. Pihenésedet azonban nyugtalan álmok zavarják, és reggel igen fáradtan ébredsz. Lapozz a **187**-re.

179.

Mindhárom Orkkal egyszerre kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	6
Második Ork	5	5
Harmadik Ork	4	7

Ha győzöl, egy lámpást veszel észre az Orkok asztala mellett. Ha akarod, magaddal viheted (ez esetben jegyezd fel *Kalandlapodra*). Mivel itt már semmi érdekeset nem találsz, felmászol a következő szintre. Lapozz a **253**-ra.



180.

Mozdulatlanul hallgatózva ki tudod venni, ahogy egy hang a következőt mondja: – Nem értem én ezt. A szer általában megöli őket, nem elálmosítja… – Ezután a hangok túl halkká válnak számodra. Ha odamész az ablakodhoz, hogy közelebbről hallgatózz, lapozz a **35**-re. Ha leosonsz a lépcsőn, hogy rajtaüss azon, aki lent van, akárki is legyen, lapozz a **399**-re.

181.

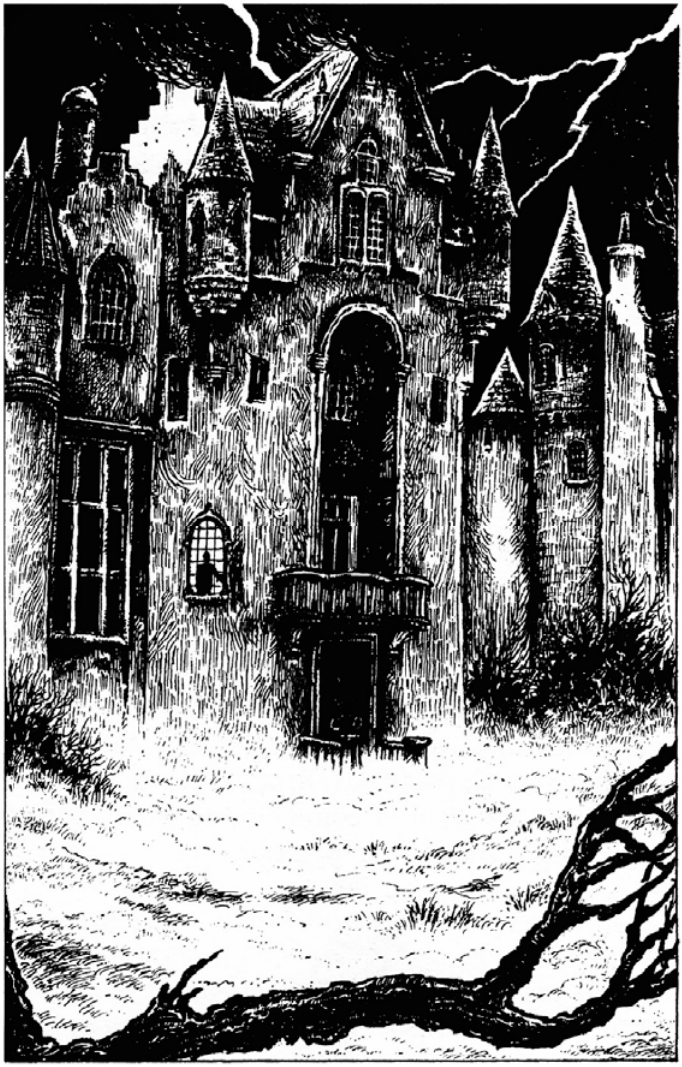
Erős Démoni jelenlét árad szüleid sírjából. Lehetetlen, hogy anyád és apád legyenek ott. Ha visszatérsz a templomba egy ásóért, és kiásod a sírt, lapozz a **85**-re. Ha elhagyod Crowfordot, és máshol próbálod megkeresni a szüleidet, lapozz a **45**-re.

182.

Elfordítod tekinteted a megsemmisülő élőholtak borzasztó látványától, így épp látod, miként viharzik el az őket idehozó szekér egy közeli úton. A kocsis egy púpos Ork. Ha hagyod elmenekülni, lapozz a **357**-re. Ha üldözőbe veszed, lapozz a **122**-re.

183.

Átlesve egy fal fölött tíz Orkot látsz egy bortömlőt körbeadva iszogatni. Amint a tömlő kiürül, egy Ork bukkan fel egy gazdátlan épületből, 5 másikat hozva a hóna alatt. Az Orkok gyorsan elveszik ezeket társuktól, majd azonmód vedelni kezdenek. Ha megpróbálsz elosonni mellettük, lapozz a **172**-re. Ha egy marék pénzt közéjük dobva próbálod elvonni a figyelmüket, lapozz a **194**-re. Ha harcba szállsz velük, lapozz a **231**-re.



184.

Egy kietlen pusztaságon vezető úton állsz. Tőled északra egy sűrű erdőség terül el, amibe az út is vezet. Hirtelen különös vibrálást tapasztalsz, és egy hatalmas épület jelenik meg előtted. Egy testetlen hang szólít meg: – Lépj be saját felelősségedre, Démonvadász. – Az ajtó szárnyai szélesre tárulnak, felfedve mögötte a faborítású hallt. Ha belépsz az előcsarnokba, lapozz a **288**-ra. Ha a falakon felmászva próbálsz bejutni az épületbe, lapozz a **151**-re. Ha inkább az erdőbe vezető utat követed, lapozz a **245**-re.

185.

Az északi út sivár tájon kanyarog, ahol furcsamód nyoma sincs állatoknak vagy rovaroknak: mintha minden élő egyszerűen elmenekült volna a környékről. Nyugtalanul szaporázod meg lépteidet, hisz tudod, ezeket a földeket megfertőzte a gonosz. Nem sokkal dél után egy felborult szekérre akadsz: emberi testek és csomagok hevernek az úton szerteszét. Ha rendelkezel DÉMONÉRZÉKELÉSSEL, és használnád, lapozz a **270**-re. Máskülönben folytatod a vizsgálódást – lapozz a **342**-re.

186.

Legyőzöd borzongásod, és megragadod az eres fonalakat, melyek lefutnak a cső hossza mentén – forrók és lüktetők. Mindazonáltal megtartják súlyodat, így gyorsan tudsz haladni lefelé. Ahogy ereszkedsz, egyre nagyobb a sötétség, és egyre sűrűbb a gáz. Váratlanul meleg, zöldes gázfelhő csap fel arcod irányába. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **197**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **246**-ra.

187.

Ahogy utad folytatásához készülődsz, egy tagbaszakadt ember kiált oda neked. – Jó reggelt! Axmoorba tart? Két Aranyért elviszem a bárkámmal. Ha minden jól megy, holnap reggelre ott is vagyunk. – Elmagyarázza, hogy azért állt meg Stanfordban, hogy feltöltse készleteit; mivel azonban a piacot zárva találta, elment néhány tanyához, am azok mindegyike romokban hevert. Ha elfogadod ajánlatát, és követed dél felé, a folyóhoz (ez esetben húzz le magadtól 2 Aranyat), lapozz a **389**-re. Ha inkább az északi, Dunningham felé vezető úton indulsz el, lapozz a **185**-re.

188.

A SÖTÉT LEPEL képzettség használatáért írj fel magadnak 1 GONOSZSÁG pontot. Óvatosan megkerülöd a Csontvázat, ami továbbra is lefelé néz a lépcsőn. Ahogy elhaladsz mellette, megfordul, és belevág a lábadba. A csapás kibillent az egyensúlyodból, és lebukdácsolsz a lépcsőn. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lábra állsz és sikerül kivédened egy fejedre irányuló csapást. Nyilvánvaló, hogy a Csontváz lát téged. Ha ÉLŐHALOTTŰZÉST használsz (ha rendelkezel az ehhez szükséges tudással), lapozz a **6**-ra. Ha megtámadod a Szarvas Csontvázat, lapozz a **329**-re.

189.

Semmit sem bízva a véletlenre, támadsz. Akárhogy is, kardod egyenesen keresztülvág a nőn, köpenye pedig a földre hull! Eltűnt, és ahogy elképedve bámulsz az üres köpenyre, az égből halovány, gúnyos nevetést hallasz. Ha akarod, a köpenyt magaddal viheted (ez esetben jegyezd fel *Kalandlapodra*). Lapozz a **283**-ra.

190.

A Démon nekifeszül a SZENT KÖR képezte akadálynak, ám vakító kék szikrák zápora taszítja vissza. – Hatalmad nagy, Démonvadász, de ez nem segít rajtad. Mesterem elemészti szüleid lényegi valóját, szenvedni fognak az örökkévalóság végéig. – Mivel képtelen közvetlenül ártani neked, a magas és erős Démon felnyúl, és kiszakít egy gerendát a mennyezetből; majd gonosz, fekete füstfelhőben eltűnik. A mennyezet szakadozik és recseg, ahogy egyre több gerenda zuhan alá, felborítva az égő parázstartókat. Ha a SZENT KÖRÖN belül maradsz, lapozz a **118**-ra. Ha kimenekülsz az égő kunyhóból, lapozz a **81**-re.

191.

A Démoni Szolgákon pánik lesz úrrá, és jajveszékelve kezdenek rohangálni: – A Démonvadász itt van! – Valamiért a telepatikus parancsok, melyeket a teremtményeknek kapniuk kellene, elmaradnak. Mesterük, Myurr bizonyára mással van elfoglalva. Hálát adva jó szerencsédnek felmész e testet öltött romláshoz, miközben ellep annak fekete aurája. Dobj egy kockával, majd az eredményhez adj hozzá 1-et. Ha az összeg ugyanannyi vagy kisebb, mint GONOSZSÁG pontjaid száma, lapozz a **252**-re; ha nagyobb, lapozz a **69**-re.

192.

A démoni búvóhelyet egy szörnyű szerkezet őrzi; egy hatalmas, ingán lengő penge, ami most mélyen belefúródik a homlokodba. Kalandod itt véget ér.

193.

Az állva maradt Csontvázak támadóan feléd rohannak. Ha rendelkezel az ÉLŐHALOTTŰZÉS képzettséggel, és használnád, lapozz a **117**-re; ha nem, lapozz a **211**-re.

194.

Hány Aranytallért dobsz feléjük? Jegyzed fel az összeget, majd lapozz a **340**-re.

195.

Minden bátorságodat összeszedve sétálsz végig a folyosón egészen egy kör alakú teremig, aminek lila padlója és vörös fala van. Éppen belépnél, mikor egy vörös szöveg izzik fel előtted a padlón, és három ajtó jelenik meg a benti falakon. Ha elolvasod a padlón lévő írást, lapozz a **154**-re. Ha óvatosan átlépsz fölötte a terembe, lapozz a **292**-re.

196.

A többi Zombi túl lassú, és ahogy eléred a szigetet, vissza is süppednek az ingoványba. Vajon előre látják még szörnyűbb sorsodat? Idegesen megborzongsz, és a malom felé fordulsz. A zord torony felé, amit szélmalomnak építettek, és egykor mocsári vészjelzőnek használtak. Csoda, hogy az omladozó, elhagyatott építmény még mindig áll… Habár nem, nem csoda. Mágia jelenlétét érzed. Úgy tűnik, egy kis faajtó az egyetlen bejárat. Ha bemész rajta, lapozz a **173**-ra. Ha inkább más bejárat után nézel, lapozz a **349**-re.

197.

Még időben sikerül visszatartanod a levegővételt. A következő pillanatban már nyoma sincs az áramlatnak, és folytathatod ereszkedésedet. Nagyjából hat méter mélyen a cső aljához érsz, melyen egy szelep van: bizonyos időnként nyit, illetve zár, miközben undorító gázokat okád ki magából. A cső oldalán észreveszel továbbá egy kis kör alakú nyílást, ami – úgy tűnik – valamiféle alagútba vezet. Ha várasz, amíg a szelep kinyílik, majd keresztülzuhansz rajta, lapozz a **176**-ra. Ha becsusszansz a kis nyílásba, lapozz a **227**-re.

198.

A fény vezérel, amint odaosonsz a tisztáshoz, és bepillantasz a bokrok között… és valami olyat látsz, ami életed végéig kísérteni fog. Egy pikkelyes, izzó szemű, furcsa díszruhát viselő teremtmény könyörögve emeli fel karmos kezeit, és lassan csapkod nagy, denevérszerű szárnyaival a hideg éjszakai levegőben. Felismered, ez egy Hold Démon Mágus. Egy elmondhatatlanul szörnyűséges alakokkal televésett kőoltár felett áll. Ami ennél is rosszabb, a díszes kőtáblán Magrand, a Nekromanta holtteste fekszik. A Mágus szavaiból, kézmozdulataiból, és a karmaiból csöpögő szentségtelen lángokból rájössz, hogy a Feltámasztás Elfeledett Rítusát hajtja végre. Ennek nem szabad megtörténnie, mert ha mégis, Magrand a legritkább és legrettegettebb teremtmények egyike lesz: egy Förtelem – nem ostoba Zombi, hanem egy gondolkodó, új erőre kapott lény, a Démoni sík energiáival összekapcsolva. Magrand teljesen elpusztíthatatlan lenne – ezt nem engedheted. Ha rendelkezel a DÉMONI NYELV képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **387**-re. Máskülönben lapozz a **104**-re.

199.

Visszatérsz a kör alakú szobába. Most melyik ajtót választod?

Azt, ami mögül a furcsa csattogást hallod?	Lapozz a **392**-re.
Azt, ami mögül a suhogás szűrődik ki?	Lapozz a **308**-ra.
Vagy azt, ami mögött csend van?	Lapozz a **68**-ra.

200.

Calbert karmait kikerülve sietősen lovad nyergébe pattansz. Amíg a sziszegő vámpír a rettegő parasztok közé ront, te elvágtatsz Isteni Tűzön. Hallod azon szerencsétlen lelkek rettenetes sikolyait, akik Calbert első szentségtelen lakomájának áldozataivá válnak. Írj fel magadnak 1 GONOSZSÁG pontot, amiért hagytad, hogy ez a szörnyű dolog megtörténjen. Ha most Weddonbridge felé folytatod utadat, lapozz a **249**-re. Ha a Colton-ingovány felé veszed az irányt, lapozz a **72**-re. Ha Astonbury felé mész tovább, lapozz a **136**-ra.

201.

A helyes portálon jöttél keresztül. Most dönts, melyiket választod következőnek.

A kört?	Lapozz a **116**-ra.
A hétszöget?	Lapozz a **385**-re.
A hatszöget?	Lapozz a **223**-ra.
Az ötszöget?	Lapozz a **396**-ra.
A négyzetet?	Lapozz a **179**-re
A háromszöget?	Lapozz a **187**-re.

202.

Előhalászol egy Aranyérmét, és átpattintod a szobán a háziúrnak, aki egy korsót hoz a nyomorult öregnek (húzz le 1 Aranyat a *Kalandlapodról*). A következő fél órában a toprongyos gazember mindenféle vad történeteket mesél az akasztott ember szelleméről, aki minden hónapban egyszer megjelenik, hogy végzetükbe sodorja az utazókat. Ma éjszaka van itt az idő, hogy újból eljöjjön. Nem hiszel el semmit a részeg hablatyából, de nyújt némi szórakozást, amíg a vén csirkefogó ültőhelyében elalszik. Ha ezután felmész a szobádba, lapozz a **15**-re. Ha inkább beszélsz a csendes fiatallal, lapozz a **314**-re. Ha a harcos nőhöz ülnél, lapozz a **145**-re.

203.

Az első két hordó, amibe belenézel, üres. Ahogy belepillantasz a harmadikba, annak aljában egy Goblint látsz kuksolni. Szemeit dörzsölve a Goblin visszanéz rád. Megtámadhatnád, de a dulakodás zaja minden bizonnyal hamar idevonzaná a torony többi lakóját. Az apró teremtmény hirtelen kinyúl, és lekapar némi penészt a hordó pereméről, majd mohón a szájába tömködi, és visszatelepszik a hordó aljába. – Hmm, vacsora, de jó. Végeztem is az őrködéssel. – A Goblin lecsukja szemeit, és szinte azonnal el is alszik. Úgy döntesz, békén hagyod. Ha átkutatod a ruhákat, lapozz a **128**-ra. Ha felmászol a létrán, lapozz a **157**-re.

204.

Dobj egy kockával, hogy megállapítsd, hány Zombit sikerült ártalmatlanítanod. Amennyiben az eredmény kevesebb, mint 3, lapozz a **328**-ra, és küzdj meg a maradékkal (a harmadikkal, és ha szükséges, a másodikkal). Ha sikerült mind a hármat elpusztítani, lapozz a **182**-re.

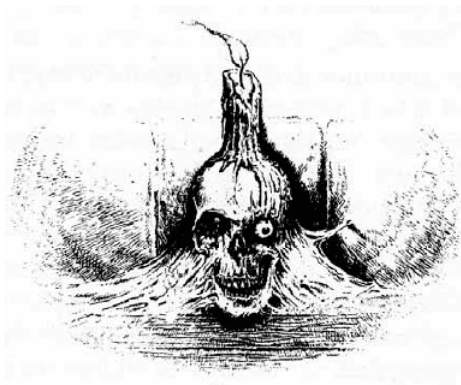
205.

Hihetetlen, de Black Jack életre kel: gonoszan sziszegve feléd ugrik, felhasadt szemgödreiben sötét tűz világít. Habár az ütközés hatására lovad ledob magáról, sikerül elkerülnöd a karod előtt csattogó, éles, tűszerű fogakat. Ám alighogy talpon vagy, és kivonod kardod, a lény élettelenül dől el. Beleszúrsz pengéddel, de már újból csak egy madárijesztő. Aggodalommal telve visszaszállsz a nyeregbe, és folytatod utad a falu felé. Lapozz az **51**-re.

206.

Ösztöneid jól működnek – egy vízköpő-szerű teremtmény készül rád lecsapni egy magas fa tetejéről! Megvárod, hogy a vicsorgó Hold Démon közel érjen hozzád, akkor pedig lesújtasz kardoddal, és férges testét kettévágod.

Egy, a vadonban töltött éjszaka után megérkezel Axmoor külvárosába. Lapozz a **339**-re.



207.

Idővel kezded úgy érezni, hogy a folyosó zsákutcává szűkül majd, de az végül egy homályos helyiségre nyílik, ami csak a börtön lehet. A helyiség egy nyálkás terem, pulzáló, hártyás falakkal. Több tucat nyomorult embert tartanak fogva a ketrecekben, akikre két Démoni Szolga vigyáz. Ki kell szabadítanod őket! Ha rendelkezel a SÖTÉT LEPEL képzettséggel, és használni kívánod, hogy rajtaüthess a Démonokon, lapozz a **108**-ra. Ha nem rendelkezel ezzel a képességgel, vagy nem akarod használni, meg kell küzdened velük – lapozz a **263**-ra.

208.

Felemeled kardodat, és támadsz. Sajnos a koponya a lebegés képességét használja, hogy elkerülje kardcsapásaidat, egyúttal jó helyzetbe repül, hogy újra és újra megperzseljen a szeméből kilövellő sugarakkal. Ez nem szokványos küzdelem lesz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **371**-re. Ha nincs szerencséd, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, és ismét *tedd próbára* SZERENCSÉD, vagy ha akarsz, elmenekülhetsz, és visszatérhetsz az észak felé vezető útra – ez esetben lapozz az **58**-ra. Amíg a barlangban maradsz, újra és újra *tedd próbára* a SZERENCSÉD mindaddig, amíg meg nem halsz, vagy szerencséd nem lesz.

209.

Az Ork bólint, és kitárja az ajtót. Az ajtó mögött egy mocskos raktárat találsz, benne három fahordóval és egy halom Ork ruhával. Egy durva fa létra vezet a plafonon lévő csapóajtóhoz. Ha belenézel a fahordókba, lapozz a **203**-ra. Ha átkutatod a ruhákat, lapozz a **128**-ra. Ha felmászol a létrán, lapozz a **157**-re.

210.

Megragadod a könyvet, és őrültmód kezded rázni, remélve, hogy egy drágakő esik ki belőle. Amíg ezzel vagy elfoglalva, Myurrnak módja nyílik rádugrani és karmaival végigszántani hátadat. Tusakodás kezdődik, ám sikerül a könyvvel kipeckelned Myurr állkapcsát. A Démonherceg hátraugrik, majd kiköpi a könyvet. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot – ha még életben vagy, lapozz vissza a **398**-ra, és dönts következő cselekedetedről.

211.

Egyszerre kell megküzdened az összes Élőhalott rémséggel. Értékeik megegyeznek.

Csontvázak	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **129**-re.

212.

Meggyőződve róla, hogy a csapóajtó biztonságos, lemászol a létrán. A falusiak feszültek, de résen vannak. A tökéletes csendben csak az eső hangja hallható. Mennydörgés visszhangzik a teremben, és ahogy elhal, az összes ajtó és ablak betörik. Dühöngő Démonok végeérhetetlen serege árad be a nyílásokon, csöpögő agyaraik vérre szomjaznak. Bár a falusiak legjobb tudásuk szerint harcolnak, hamarosan hanyatt-homlok kell majd menekülniük. Ha felrajzolsz egy SZENT KÖRT, lapozz a **110**-re. Ha a MEDITÁCIÓ képzettséget használod, lapozz a **325**-re. Ha egyik képességgel sem rendelkezel, vagy inkább megküzdesz a Hold Démonokkal, lapozz a **123**-ra.

213.

A szív tápanyagcsatornájának elzárása a lehető legjobb választás volt. (Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy elfordítottad a Vörös Tárcsát.) A szív heves rángatózásba kezd, a gőzkicsapódások pedig intenzívebbé válnak. Riadószerű hang harsan, te pedig megdermedsz, amint a fal közepén szájszerű rés nyílik, valami szörnyűség számára engedve utat. Koromfekete, csillogó, vagy tízezer szemmel, és rengeteg végtaggal. Ha bevárod, és megnézed, mi az, lapozz a **30**-ra. Ha megszöksz a kapun át, amin bejöttél, lapozz a **272**-re.

214.

Sharleena szeretné, ha jelen lennél, és egy erdei állatokat ábrázoló színes függönnyel díszített szobába vezet. Aranyszínű kört látsz a padlóra rajzolva, és egy kis fa dob lóg egy közeli kampón. Meggyújt két parázstartót, és meghagyja, hogy állj az ajtóhoz. Aztán kezébe véve a dobot, leül a körön kívül, és ütni kezdi, ritmikusan kántálva. Néhány perccel később a faszenes parázstartókból füst gomolyog a mennyezet felé, majd leereszkedik, és összegyűlik a kör közepén. Ott egy ködszerű, fején agancsot viselő emberi lény alakját ölti. Sharleena felemeli kezeit, és kikérdezi a jelenést szüleid sorsáról. A nőről rád emelve tekintetét mély, vibráló hangon válaszol: – Myurr tornyába vitték őket, az Északi Földekre. A Démon Herceg velük kívánja véghez vinni gonosz terveit. Szüksége van halandó energiáikra. – Amitől tartottál, bekövetkezett: meg kell találnod Myurr tornyát, és kiszabadítani a szüleidet, mielőtt túl késő lenne. Megkéred Sharleenát, hogy tudja meg a torony pontos helyét, azonban ahogy felteszi a kérdést, a jelenés megszilárdul, és sűrű füst tölti meg a szobát. Amint eloszlik, egy nagy, vörös, agyaras Démon áll a körben. Sharleena erőt vesz magán. – Mondd el, parancsolom! – kiáltja. A Látnok parancsának hatalma válaszra bírja a Démont. Ha rendelkezel a DÉMONI NYELV képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **241**-re. Máskülönben lapozz a **383**-ra.

215.

Isteni Tűz fülébe súgsz, arra utasítva, hogy térjen vissza a Templomosok Szent Fellegvárába, ahol egy napon, reméled, újra találkoztok. Azzal elindul. Tudod, hogy útja biztonságosabb a tiednél, és figyelmedet az előtted álló probléma felé fordítod. A mászás könnyű, és nemsoká ismét az úton vagy, az erőfal túloldalán. Belekezdesz hosszadalmas utazásodba a Colton-ingoványa felé. Lapozz a **153**-ra.

216.

Belépsz a templomba, és érzed, ahogy gonosz átok száll rád. Adj 1-et GONOSZSÁG pontjaidhoz, ÜGYESSÉGEDET pedig csökkentsd ugyanennyivel! A templomot viszont kifosztották, és habár alaposan átkutatod, semmit sem találsz, ami segítségedre lehetne a továbbiakban. Ha a bíróság épületéhez mész, lapozz a **66**-ra. Ha inkább visszamész a tóhoz, lapozz a **344**-re.

217.

Megérzed, hogy a férfi nem Démon. Sőt, azt is megállapítod, hogy eredendően nem gonosz, de nem is teljesen jó. Tanácstalanságodban úgy döntesz, nem támadod meg. Lapozz a **42**-re.

218.

Branner rád néz, majd hátrapillant fiatalkori önmagadra. Bólint, lehúzza ujjáról a gyűrűjét, és átadja neked (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). – Az istenek óvnak, Templomos – mondja, majd megérint botjával… És ismét a Pandemonium termében találod magad. Mivel nem akarod tovább hallgatni a gyászindulót, elhagyod a szobát. Lapozz a **199**-re.

219.

Rátámadsz a csontvázra a kardoddal, de csak ketrecét sikerül megrengetned, elszakítva a gyenge tartókötelet. Mielőtt feleszmélsz, a földre kerülsz, a bűzlő ketreccel a hátadon. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A koponya nagyot derül szerencsétlenségeden, őrült vigyorával egy hajszálnyira az arcodtól. Ahogy kikászálódsz az ocsmány valami alól, és elkezded szétvagdalni a zörgő csontokat a rácson keresztül, nevetése csak hangosabb lesz. Ebből rájössz, hogy mindez csak időpazarlás volt. Ismét nyeregbe szállsz, és a találkozás jelentőségéről gondolkozol. Vajon még több gonosz vár az előtted kanyargó úton, vagy ez csak egy jel, hogy a Gonosz az egész területen portyázik? Ha továbbmész az úton, lapozz az **51**-re. Ha visszafordulsz, és levágod az utat a mezőkön, lapozz **327**-re.

220.

A Démoni Szolgák szinte azonnal észrevesznek, és riadót fújnak. Kacsok vágódnak ki a falakból mindenfelől, és körbefonnak. Küzdeni próbálsz az erős fonalak ellen, amikor egy kígyózó cső tekereg ki a fal egy nyílásából. Feléd csavarodik, és a végén lévő csöpögő szívóka az arcodra tapad. Egy gázfelhő tör ki bűzös belsőjéből, melytől elveszted az eszméletedet. Lapozz a **346**-ra.

221.

Minden figyelmeztetés nélkül egy szárnyas, inas Hold Démon veti rád magát a fölötted lévő ágakról. Éles karmait puszta kézzel kell távol tartanod magadtól, mivel nincs idődet előrántani kardodat (a csata idejére csökkentsd 1-gyel ÜGYESSÉGEDET).

Hold Démon ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, lefekszel éjszakára, reggel pedig megérkezel Axmoor külvárosába. Lapozz a **339**-re.

222.

Félelmeid beigazolódnak: ez egy Démon. Amíg erre rájössz, a bestia karmos kezeivel agyaras pofájába töm. A Démon életedet vette.

223.

Gyorsan haladsz, ahogy vízi járműved siklik az árral. Kellemesebb vidékre érsz, majd egy napig tartó eseménytelen utazást követően megérkezel Stanfordba. A tutajt ismét magára hagyva besétálsz a faluba. Lapozz a **24**-re.

224.

Lemászol a kötélen egészen a torony aljáig, és néhány közeli rom fedezékébe rohansz. Ha a torony lángokban áll, és a tóhoz mész, lapozz a **344**-re. Ha a templomhoz sietsz, lapozz a **380**-ra. Ha a bíróságra mész, lapozz a **66**-ra. Ha azonban a torony nem ég, több száz Ork támad rád. Bár nem adod olcsón az életed, nem dacolhatsz a rád rontó hordával. A Gonosz erői diadalmaskodnak.

225.

A falut magad mögött hagyva lakóit gyötrelemre és szenvedésre kárhoztattad (írj fel 2 GONOSZSÁG pontot ezért). Nemsokára egy útelágazáshoz érsz, ahol különös késztetést érzel, hogy Axmoor felé indulj. Érzed, hogy isteneid adnak egy esélyt, hogy jóvátedd elhamarkodott megfutamodásodat, mégpedig úgy, hogy olyan valami ellen küldenek, amihez hasonlóval még sosem találkoztál! Lapozz a **21**-re.

226.

A csontváz megtántorodik, majd fejjel előre lebukik a lépcsőn. Ahogy folytatod utad felfelé, sokáig hallod még a zörgését, amíg a torony aljára ér. Kisvártatva a lépcső egy gyertyák soraival megvilágított szobában végződik, aminek nincs más kijárata azon kívül, amelyiken beléptél. Suttogó, egyre erősödő hangokat hallasz, amik mintha megpróbálnának tanácsokkal szolgálni: *menj az ablakon keresztül… lépj át a tükrön… fújd el a gyertyákat.* Tudod, hogy gyorsan kell döntened, mert a hangok lassanként felőrlik elmédet – ha itt maradsz, megőrülsz. Aztán fivéred kísértetalakja emelkedik ki a padlóból. – Az ablakon át vezet az út Myurrhoz – mondja, miközben anyagtalan karjával az ablaknyílás felé mutat. Ha a tanácsnak megfelelően az ablakon mászol át, lapozz a **23**-ra. Ha a tükrön lépsz keresztül, lapozz a **398**-ra. Ha inkább elfújod a gyertyákat, lapozz a **238**-ra.

227.

Mit sem törődve a nyílás kis méretével, bemászol. Mikor meghallod a szelepet mögötted, amint kinyit, és kienged egy halálos gázfelhőt, felismered: jól döntöttél. Teljes sötétségben kúszol tovább, miközben a puha, organikus alagút lüktetésétől kavarog a gyomrod. Percekkel később – melyek óráknak tűnnek – felemelkedsz egy folyosóra, amely minden bizonnyal az épület belsejében van. Amikor kijutsz az alagútból, meglepve tapasztalod, hogy az tökéletesen záródik be, mintha soha nem is lett volna ott.

Most körülnézel az átjárón, amelybe érkeztél. Jobbra meleg és széles út vezet, balra dohos és szűk. Ha balra mész, lapozz a **207**-re; ha jobbra, lapozz a **101**-re.

228.

Isteni Tűz összeesik, és gyors kínok közt kimúlik, de minden erőddel magadra összpontosítva sikerül megmentened saját életedet, még mielőtt elájulnál. Mikor felébredsz mély, gyógyító álmodból, kábultan botorkálsz az erdőben, amíg ráakadsz egy kis falura. Kitántorogsz egy földútra, és megpillantasz egy táblát, rajta a felirattal: „Stanford”. Lapozz a **24**-re.

229.

Miután néhány óráig követed a gödrös, elhasznált utat, meghallod egy közeledő szekér hangját. Tisztán hallani a korbács csattanását, ahogy a jármű feléd dübörög. Lehetnek tisztességes utazók is – de sohasem lehetsz elég óvatos. Ha felmászol egy fára, és elrejtőzöl, amíg a szekér elmegy, lapozz a **274**-re. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **95**-re.

230.

Az egyik pillanatban még üvöltő Démonok sokasága vesz körül – és a másikban: elmentek. Tiszta napfény ragyogja be a termet, ahogy az eső eláll, és kivirrad. Éljenzés és hurrázás hangja tölti meg a levegőt, amint a falusiak életük leghosszabb éjszakáját ünneplik. Ezért a jó szerencséért visszanyersz 1 SZERENCSE pontot.

A parasztok összepakolják a holmijukat, és felkészülnek a délnek indulásra. Romond megkérdezi, elkíséred-e őket, de vissza kell utasítanod – északra kell utaznod megkeresni a szüleidet. Lapozz a **351**-re.

231.

Egynémely Ork már annyira részeg, hogy néhány bizonytalan lépés után egyszerűen arccal a földre esik. A többiek előretántorognak, és hangosan fenyegetőznek, hogy apró darabokra hasítanak. Kihasználva az Orkok lassúságát gyorsan visszavonulsz egy romos kapualjba, ahol egyesével küzdhetsz meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ork	6	5
Második Ork	5	5
Harmadik Ork	3	7
Negyedik Ork	7	6
Ötödik Ork	6	6
Hatodik Ork	4	5

Ha győzöl, lapozz a **313**-ra.

232.

A Templomosok Fellegvárának könyvtáraiban eltöltött hosszú órák nem voltak hiábavalóak. Egyből felismered őket: Mély Démonok, Myurr aljas szolgái, a halál és romlás hordozói. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **3**-ra. Ha nincs szerencséd, egyenként kell velük megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Mély Démon	9	4
Második Mély Démon	8	6

Ha győzöl, lapozz a **277**-re.

233.

A többi őr pusztán dermedten bámul maga elé. Ismerve fajtájukat, rájössz, hogy telepatikus parancsra várnak mesterüktől. Ha most megpróbálod gyorsan elpusztítani a féreg-kemencét, lapozz a **356**-ra. Ha inkább a Halál Követ semmisítenéd meg, lapozz a **191**-re.

234.

Amikor visszautasítod, a nyomorult öregember szidalmaival és átkaival halmoz el, még köpköd is. Sietve más ülőhely után nézel. Ha a csendes fiatalhoz ülsz, lapozz a **314**-re; ha a harcos nőhöz, lapozz a **145**-re. Ha inkább felmennél a szobádba, lapozz a **15**-re.

235.

Figyelmesen hallgatózva meghallod Myurr érces hangját: – Megsszeressztem a Démonvadássz sszüleit. Mi szem lenne jobb, mint úgy állni bossszút a gyűlölt Templomoszon, hogy a vén bolondokat felhassssználom a Pusztítássz Romlott Rituszában. Le fogom csapolni kisz lelküket. Az üveg mögött vannak, visssza isz térek. – Aztán vége. Myurr képe visszataszító páraködben semmivé foszlik. Előtörsz leshelyedről, be a szobába, és a meglepetés erejével lesújtasz Magrandra, mielőtt lenne ideje bármilyen mágikus védelmet idézni.

Magrand	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **293**-ra.

236.

Tizenkét kártya van elhelyezve az asztalon közted és az öregasszony közt, sajátos alakzatban. Feszült csend telepszik rád, ahogy a lapok jelentését értelmezi. Végül azt mondja: – Rettegés és veszély vesz körbe. Meghalhatsz, még a lelkedet is elveszítheted. Kevés tanáccsal szolgálhatok, mivel látomásomat egy felsőbb hatalom korlátozza; mégis, a beavatkozás ellenére egy dolog bizonyos: a Csontpiramist kell keresned. Mikor eljön az ideje, megérted majd, mit is jelent ez. – Grumont egy tál húslevest nyújt át (visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot). Az étkezés után mindannyian nyugovóra tértek. Lapozz a **381**-re.

237.

Ha a *Samatz* név mond neked bármit is, lapozz a **64**-re. Ha nem, és megpróbálsz vitába szállni vele, lapozz a **386**-ra. Ha használod a MEDITÁCIÓ képzettséget (amennyiben tudod), lapozz a **297**-re.

238.

Gyorsan eloltod a gyertyákat, sötétségbe borítva a szobát. Nem tudva pontosan, merre kéne menned, botorkálni kezdesz az alvilági sötétben. Megbotlasz egy gyertyatartóban, és érzed, ahogy átesel egy nyíláson. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **398**-ra; ha 4–6, lapozz a **23**-ra.

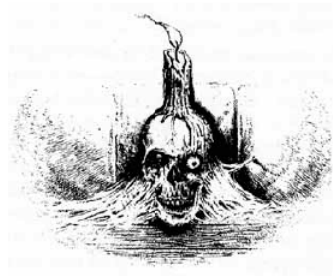
239.

A Tárcsa elfordításával meggátoltad a szív méregkilökését. Hosszú idő alatt ezzel megmérgezheted a szívet. A szerv máris hevesebb dobogással reagál. (Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy elfordítottad a Kék Tárcsát.) Riadószerű hang harsan, és a fal egy része széthullik, kiszabadítva ezzel valamit, aminek sötét, nedves bőre, sok szeme és számos végtagja van. Ha bevárod, hogy megnézd, mi az, lapozz a **30**-ra. Ha elmenekülsz, visszasietve arra, amerről jöttél, lapozz a **272**-re.

240.

Sötét viharfelhők gyülekeznek a Sziklaszirt-magaslatok fölött, ahogy Dunningham felé tartasz. Habár rossz előérzeted van, mikor a faluba érsz, az meglepően rendezettnek tűnik: az ügyeiket intéző falusiak jó napot kívánnak, ahogy elhaladnak melletted. Egy kőkereszt talapzatánál egy csuklyás alak ül, aki magához hív. Ahogy felé sétálsz, leveszi csuklyáját, felfedve furcsa arcát. Egy nő az, akinek fél arca hófehér, a másik fele pedig koromfekete. Kezeit kinyújtja feléd, felfordított tenyerein a hatalom jelei ragyognak. Mit teszel?

Megtámadod? Lapozz a **189**-re.
Beszélsz vele? Lapozz a **347**-re.
Kinyújtod kereszted abban a reményben, hogy sikerül elűznöd? Lapozz a **88**-ra.
Tudomást sem veszel róla? Lapozz a **283**-ra.



241.

Habár a Démon kénytelen válaszolni, megpróbál átverni úgy, hogy saját nyelvén felel. Szerencsére járatos vagy a Démoni nyelvben. – Myurr Nagyúr tornya a Sziklaszirt-magaslatokban van – mondja. Lapozz a **161**-re.

242.

Mit mondasz?

Crakanat? Lapozz a **209**-re.
Kragaz? Lapozz a **326**-ra.
Shagrat? Lapozz a **260**-ra.

243.

Adj 1 pontot a GONOSZSÁGODHOZ, amiért ezt a képzettséget használod. Magrand magasba emeli kezeit, hogy egy fekete üledékgömböt vessen feléd, de bizonytalanul megáll, és átkozódni kezd: – Sötét Lepel. Fene essen beléd, Démonvadász! – Nem használhatja mágikus erőit, hogy elbánjon veled, te pedig bemész, és megtámadod.

Magrand	ÜGYESSÉG **5**	ÉLETERŐ **6**

Ha győzöl, lapozz a **293**-ra.

244.

Odasétálsz Darrow-hoz. Rólad a többi falusira néz, majd gyorsan az ajtó felé siet. Ahogy elhalad melletted, azt suttogja: – Itt nem beszélhetünk. Találkozzunk a villámsújtotta tölgynél tíz perc múlva. – Látván a Darrow-ra vetülő, dühös pillantásokat, nyilvánvaló, hogy meghallották üzenetét.

Ahogy Darrow távozik, egy falusi széttör egy üveget az asztalon, és eléd lép. Meglengeti az üveget az orrod alatt, és azt mondja: – Senki sem fog segíteni neked. Nem szeretjük a fajtádat errefelé. Tűnj el, mielőtt mi dobunk ki. – Hogy elkerüld a harcot, elhagyod a kocsmát – majd észreveszed, hogy egy csapat falusi követ téged. Támadástól tartva felkészülsz, hogy megvédd

magad. Ehelyett az egyik paraszt rád köp, majd mindnyájan elsietnek a ködbe. Mit teszel most?

Meglátogatod a falusi papot? Lapozz a **353**-ra.
Elmész a villámsújtotta tölgyhöz
  találkozni Darrow-val? Lapozz a **262**-re.

245.

Ahogy követed az utat az erdőn keresztül, egy tornyot pillantasz meg egy magas hegyláncon, és rájössz, az út oda vezet. Mielőtt a tornyot elérnéd, természetellenes gyorsasággal száll le az éj, és fagyos szél támad. Az utazás kimerített, ezért megállsz pihenni. Tüzet raksz, és a melegénél könnyű álomba merülsz.

Hirtelen mély, morajló zajra riadsz. Felugorva egy hatalmas, pikkelyes kezet látsz kitörni egy földön lévő hasadékból. Ezt egy másik kéz követi, majd a tátongó mélységből egy szörnyű fej emelkedik ki. A kén bűze erős a levegőben, ahogy a szörny tekintete rád vetül. Mit teszel?

Futsz az életedért? Lapozz a **46**-ra.
Megtámadod? Lapozz a **331**-re.
A DÉMONÉRZÉKELÉST
  használod, ha tudod? Lapozz a **222**-re.
A SZENT KÖRT használod,
  hogy megvédd magad, ha tudod? Lapozz a **96**-ra.

246.

Hiába próbálod visszatartani lélegzetedet, túl sokat szívsz be a fojtó, büdös gázból, és elájulsz. Még mielőtt a teljes eszméletlenség eluralkodna rajtad, a szorításod ellazul, és érzed, ahogy tested zuhanni kezd. Lapozz a **346**-ra.

247.

Ahogy átlépsz az ajtón, egy indigókék szobába kerülsz, aminek két kijárata van. Ha a déli ajtón mész át, lapozz a **300**-ra; ha a keletin, lapozz a **316**-ra.

248.

A Förtelem szemed láttára mutálódik: bőre felhasad, felfedve feléd lövellő, rángatózó, saját akaratuk szerint mozgó csápok tucatjait. Ami még ennél is rosszabb, Magrand szája kinyílik és kitágul, mintha állkapcsai nem is kapcsolódnának egymáshoz, de legalábbis rugalmasak lennének. Borzasztóan üvölt, ahogy a csuklójából kilövellő csápok kezed köré tekerednek, és elkezdenek undorító szájában sorakozó, recés fogai felé húzni. A Förtelem még erősebb lett.

Förtelem	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 13

A szörny ÉLETEREJE nem változott. Ha a Förtelem támadóereje bármely Harci Körben 5 vagy több ponttal haladja meg tiédet, lapozz az **54**-re. Ha győzöl, lapozz a **285**-re.

249.

A Weddonbridge-be vezető út jó ideig nyugat felé halad, mielőtt végül északnak fordul. Ahogy továbbhaladsz észak felé, a vihar heves esőzést hoz. Nemsokára bőrig ázol, teljesen levert vagy és menedékre van szükséged.

Dombok magasodnak jobb oldalt. Ha van nálad egy pergamen, tudsz egy közeli barlangról, amit megpróbálhatsz felkeresni – ha így teszel, lapozz a megfelelő fejezetpontra! Ha nincs nálad a pergamen, vagy nem akarod a barlangot megkeresni, tovább kell menned az út mentén, remélve, hogy találsz valamiféle menedéket. Lapozz az **58**-ra.

250.

Ahogy haladsz előre, a szekér hirtelen megrázkódik, és elveszted az egyensúlyodat. Mire ismét talpra állsz, az Ork felkap egy veszedelmesnek tűnő tüskés buzogányt, és rád támad. Meg kell küzdened vele. Bármely Harci Körben, ha Támadóerőd 5, vagy több ponttal magasabb az Orkénál, sikerül lelöknöd a szekérről az útra.

Ork Kocsis	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha megnyered a harcot, vagy lelököd az Orkot a szekérről, lapozz a **294**-re.

251.

Végzel az italoddal. Dönthetsz, hogy a szobádba mész lepihenni, vagy maradsz, és beszédbe elegyedsz a vendégekkel. Ha a szobádba mész aludni, lapozz a **15**-re. Ha a toprongyos öreggel beszélsz, lapozz a **115**-re. Ha a csuklyás fiatallal elegyednél szóba, lapozz a **314**-re. Ha a harcos nőhöz ülnél át, lapozz a **145**-re.

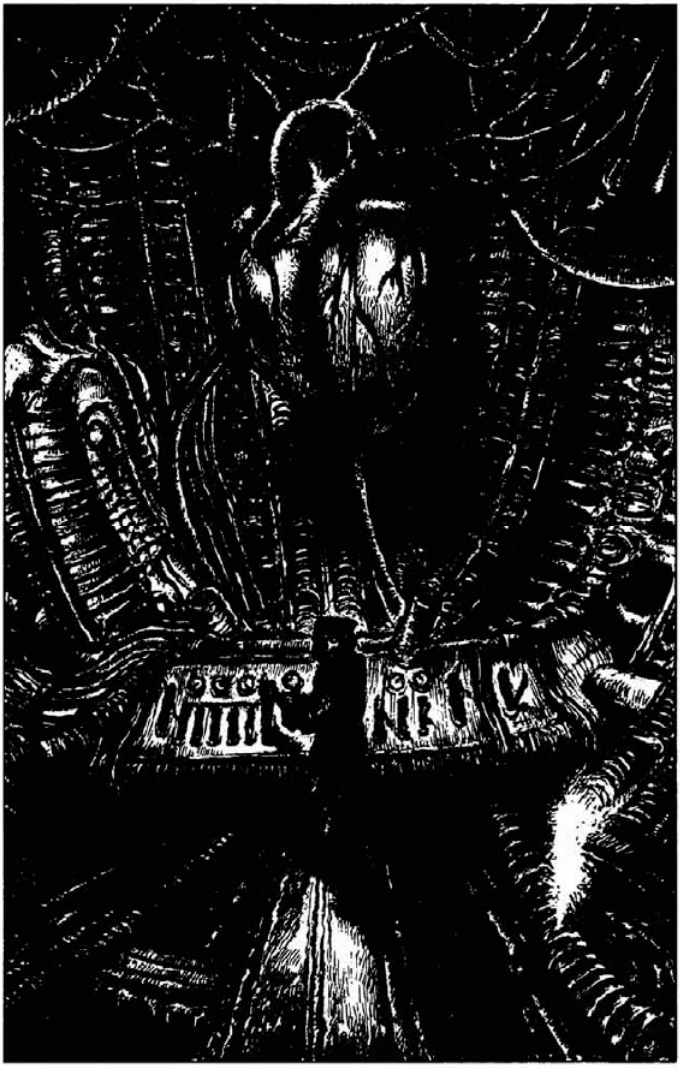
252.

Bár méltón küzdesz életedért, megtörsz a Halál Kő erejének hatására. Három hónappal később Kígyó Démon mesteredet szolgálod majd, mint az Ork horda egyik hadnagya.

253.

Eléred a legfelső szintet, és félretolod a reteszt a csapóajtón, megakadályozandó, hogy bárki is követhessen. Bár aligha fog sokáig kitartani, ha egyszer megpróbálják kinyitni, de minden másodpercért hálás leszel, amit biztosít számodra. A torony legtetején vagy. A csapóajtó mellett egy padlóhoz rögzített gyűrűhöz csomózott, feltekert kötelet találsz. Ledobod a kötelet a torony oldalán, és megelégedve tapasztalod, hogy az leér egészen a talajig. Átpillantva a párkány fölött, Dunningham elpusztult falvát pillantod meg. Néhány száz méterre a toronytól egy tavat látsz, mellette pedig egy templomot. Még távolabb egy másik épület áll, ami innen egy romos bíróságnak tűnik.

Hirtelen suhogó hang üti meg a füledet: valami mozog a torony közepén. A Baljóslatú Szem az: megérezte jelenlétedet, és gonosz tekintete irányodba fordul. Tudod, hogy ha pillantása találkozik a tiéddel, bevégzed. Ha kardoddal támadod meg, lapozz a **307**-re. Ha van nálad lámpás, és a benne lévő olajjal akarod felgyújtani a Szemet, lapozz a **82**-re. Ha a torony oldalán ledobott kötélen menekülsz el, lapozz a **224**-re.



254.

Egy hatalmas barlangba érkezel… ahol majd' megsüketülsz a zajos dobogástól. Az egyik fal hossza mentén egy sor emelőkar és tárcsa van, melyek két érszerű csövön keresztül össze vannak kötve egy undorító, óriási szívvel! A bugyogó folyadékkal telt csövek csak részei a csövek és szelepek terpeszkedő tömegének. A további részek ismeretlen funkciót töltenek be. A barlang mennyezetét hasonlóképpen mindenféle organikus, csonttal felfüggesztett csövek, valamint lógó csápok borítják. Füstfelhők szöknek ki a résekből sebesen, az egész rozoga szerkezet olyannak tűnik, amit a nyomás bármelyik pillanatban felrobbanthat. Egy, az emelőkarokkal foglalatoskodó Démoni Szolga meglát, feláll, és támadásba lendül.

Ha két egymást követi Harci Körben viszel be neki sikeres találatot, azzal elpusztíthatod, függetlenül az aktuális ÉLETEREJÉTŐL.

Démoni Szolga	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **309**-re.

255.

Ha megmutatod neki a dunninghami nő köpenyét (amennyiben nálad van), lapozz a **137**-re. Máskülönben lapozz a **7**-re.

256.

Ahogy a szobába lépsz, minden kés feléd repül. Dobj egy kockával, hogy megállapítsd, hány kés száll feléd. Hogy eltéríts egy kést, ÜGYESSÉGEDDEL megegyező, vagy annál kisebb értéket kell dobnod két kockadobással. Valahányszor sikertelen vagy, egy kés eltalál, és 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még életben vagy, és berohansz a páncélzatért, lapozz a **109**-re. Ha elhagyod a szobát, lapozz a **169**-re.

257.

A vérfoltos ülésekből arra következtetsz, az alakváltó egy utasnak álcázta magát – a többieknek esélye sem volt. Az egyik ülésen egy 12 Aranyat tartalmazó bőrerszény hever. Ha akarod, magaddal viheted – ez esetben jegyezd fel a *Kalandlapodra*. A padlót papírfecnik borítják. Amint felveszed őket, rájössz: egy naplóból valók. Nehéz összeillesztened az egyes darabokat, de a következőt sikerül kibetűznöd: „A Gonosz ólálkodik egykor büszke falunkban, Dunninghamben, északról pedig egy hadsereg közeledik. A legrosszabbtól tartok. Sokan nem hajlandóak menekülni, de nekem mennem kell. Észak nem a békés embereknek való."

A hírek nyomasztóak, de még nem adod fel a reményt. A szüleid – vagy legalább valami nyom a hollétükről – Dunninghamben lehetnek. Ha átkutatod a testeket, lapozz a **78**-ra. Ha folytatod utadat Dunningham felé, lapozz a **240**-re.

258.

Elmagyarázod Romondnak, hogy a szüleid utáni keresés elsőbbséget élvez a falusiak sorsával szemben. Megértvén helyzetedet, kinyitja neked a hátsó ajtót, te pedig kirohansz az esőbe. A sár csúszós a lábaid alatt, de egyensúlyban tudsz maradni… amíg egy sereg Hold Démon rajtad nem üt. Vergődsz a sárban, ahogy húsodba belemarnak, és a világod megtelik fájdalommal és szenvedéssel. Myurr az életedet vette.

259.

Mielőtt a csőcselék rád tehetné mohó kezeit, hátat fordítasz, és szabályosan belerohansz a mocsárba. Először üldözőbe vesznek, de ahogy megveted lábadat a lápon, megállnak, és csak néznek rád ravasz mosollyal. Nem telik sok időbe, hogy rájöjj, miért is nem jöttek utánad: a mocsáron átvezető ösvény nagyon veszélyes.

Botladozol… folyton vissza kell fordulnod… sárgödrök szívnak be… és még rosszabb. Éppen azt fontolgatod, hogy visszamenj, mikor a mögötted lévő csapás elsüllyed az iszapban! Ha beljebb haladsz a mocsárban, lapozz a **395**-re. Ha az elhagyatott malomhoz vezető töltésen indulsz el, lapozz a **335**-re.

260.

Az Ork néhány pillanatig rád mered, majd megrázza a fejét. Habár zavartnak tűnik, arckifejezése alapján biztos vagy benne, hogy a jelszó, amit megadtál, aligha lehetett jó. Ha megpróbálod megvesztegetni, lapozz a **320**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **106**-ra.

261.

Jól célzol. Pallin megfogja a kötelet, amíg te felcsévéled azt. Grumont rohanva siet segítségedre, apa és fia pedig hamarosan átölelhetik egymást. A férfi nem győz köszönetet mondani, és visszaadja a 2 Aranyat, amit neki fizettél. Nyersz 1 SZERENCSE pontot is. Lapozz a **317**-re.

262.

Gyermekként gyakran másztál fel a kormos tölgyfára, így nem okoz gondot megtalálni a ködben. Ott meglátod Darrow-t; két falusi tartja fogva, akiket a fogadóban láttál. Csoszogás hangja figyelmeztet a ködben, hogy többen is vannak, és körbe készülnek venni. A helyi kovács, egy nagydarab alak átnyújtja neked lovad kantárszárát. – Galana Istennőre, Démonvadász, hagyj minket békén. A pap felnyitotta szüleid sírját; a testük nem volt ott. A szüleidet eltüntették a Démonok; máshol keresd őket. A falusiak félnek, és vért akarnak. Távozz, amíg megteheted. – Vasvilláikat és kaszáikat megragadva, a parasztok habozva megindulnak feléd. Ha távozol, lapozz a **148**-ra. Ha maradsz, és megküzdesz velük, lapozz a **390**-re.

263.

Az őrök csak elképesztően erős kezeiket használják fegyverként; egyszerre kell megküzdened velük. Elpusztíthatod bármely ellenfeled, ha két, egymást követő Harci Körben is sikeres támadást viszel be neki, függetlenül ÉLETERŐ pontjainak számától.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Démoni Szolga	8	7
Második Démoni Szolga	7	7

Ha győzöl, lapozz a **280**-ra.

264.

Az esésedbe egy magas fa ágai nyúlnak bele, és a föld, amire zuhansz, puha és sáros. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, a közeli falu felé veszed utadat. Lapozz a **153**-ra.

265.

A friss, reggeli levegőt élvezve folytatod utadat. Hamarosan a sötét erdőt sík, füves mezők váltják fel, és egy útkereszteződéshez érsz. Az egyik út balra ágazik le, míg a másik egy széles folyón átívelő fahídon vezet tovább. A közeli folyóparton egy színesre festett bárka horgonyoz. A hajóból egy tagbaszakadt ember kiált oda hozzád: – Hé! Maga ott! Két Aranyért beszállhat, és már holnap reggelre Axmoorban is vagyunk! Fogadja meg a tanácsom, és tartson velem! Astonburyben pestis pusztít, Coltonba pedig sötét gonosz fészkelte be magát. Biztonságosabb és gyorsabb az út hajóval. A lovát viszont hátra kell hagynia, nem fér már el a fedélzeten. – Ha elfogadod ajánlatát, és Isteni Tüzet visszaküldöd Royal Lendle-be, lapozz a **389**-re, és húzz le 2 Aranyat a *Kalandlapodról*. Ha visszautasítod, és a hídon kelsz át, lapozz a **295**-re. Ha inkább a bal kéz felőli úton mész tovább, lapozz a **71**-re.

266.

Letörlöd a jelet az ajtóról, mire az kitárul. Egy fekete folyosóra lépsz be, melynek falain rád bámuló Démonok festményei lógnak. Lapozz a **195**-re.

267.

Az ajtó kitárul, és egy ködlepte szobába lépsz be. Úgy érzed, mintha lebegnél, és hamarosan a köd fölé emelkedsz ebben az igen különös teremben: lakomához van terítve, de az ételek ahelyett, hogy az asztalon lennének, a levegőben lebegnek. A szoba túlsó végében egy derűs ember üldögél egy láthatatlan széken. – Üdvözlet, Démonvadász! Helyezd magad kényelembe. Jó étvágyat! – Nem tudván, mitévő legyél, elfogadod a meghívást, de mindvégig óvatos maradsz, nehogy bármiféle trükkel próbálkozhasson. Az étel rendkívül ízletes és igen tápláló. Visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot.

Megkérdezed tőle, miért vagy itt. Elvigyorodik, és mélyen a szemedbe néz. – Sok oka van annak. Az egyensúly ingatag, és mindenképp vissza kell állítani. A Jó ereje egyre nő, így az elszánt lépések ideje is eljött. A Gonosz erői nem bukhatnak el, különben a világ megreked és elhal. Rendemnek, az Alvilág Varázslóinak tehát segítő kezet kell nyújtania a Gonosznak. A Démonherceg, Myurr segítségünket kérte, hogy kaput nyithasson saját síkja és e között. Az egyensúly így helyreállhat, és az élet tovább folyhat.

Elképedve nézel rá. Minden, amit utadon eddig tapasztaltál, éppen a mondottak ellenkezőjét támasztja alá. A Gonosz növekvőben van. Az Alvilág Varázslói bedőltek Myurr trükkjének!

Vendéglátód arca zord lesz, tekintete keményre vált. – Pontos szereped kérdéses – mondja –, ám hogy érintve vagy, kétségtelen, mivel Myurr a szüleid életesszenciájára áhítozik. Hol van a helyed ebben az egészben, Démonvadász? – Ha azt mondod, a Gonosz erőit szolgálod, lapozz a **255**-re. Ha azt mondod, Myurr elpusztítására törekszel, lapozz a **386**-ra. Ha megpróbálod meggyőzni arról, hogy téved, lapozz a **237**-re.

268.

Egy földöntúli sóhaj kíséretében Magrand felegyenesedik, és lecsúszik az oltárról. Habár a szertartás még nem fejeződött be, a sötétség erői, úgy tűnik, képesek közbelépni, a Nekromanta testét egy iszonyatos Förtelemmé változtatva. A szörny hátulról csap le rád (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még élsz, kábultságod kihasználva a Hold Démon abbahagyja a harcot. A Mágus félreáll, majd jót nevet szorult helyzeteden, mikor megfordulsz, hogy szembenézz magával a rettenetes Förtelemmel. Ha megpróbálod elűzni Kereszteddel (ha nálad van), lapozz a **375**-re. Ha inkább kardoddal támadod meg, lapozz a **65**-re. Ha rendelkezel a SÖTÉT LEPEL képzettséggel, és a láthatatlanságot kihasználva próbálsz meg elmenekülni, lapozz a **49**-re.

269.

Felrúgod az asztalt, ami nekicsapódik két Orknak. Ahogy a harmadikuk körbenéz, a következő szintre vezető létrához ugrasz. Mire észbe kaphatnának, már rájuk is csukod a csapóajtót. Lapozz a **253**-ra.

270.

Bőröd bizseregni kezd, amint képességed az egyik holttestben egy Démoni Alakváltót ismer fel. A Démon felugrik, és egy szempillantás alatt visszaváltozik valódi, hüllőszerű alakjába, miközben villás nyelve recés fogai közt csapkod. Gondolkodás nélkül, keményen lesújtasz kardoddal, és a Démon élettelenül terül el az úton. Megbosszultad az utasokat, de nem biztos, hogy mindegyikük halott. Ha megvizsgálod a többi testet, lapozz a **78**-ra. Ha a kocsiba nézel be, lapozz a **257**-re.

271.

A szentségtelen képzettség használatáért írj fel magadnak 1 GONOSZSÁG pontot. Halkan belépsz a barlangba, és megdöbbensz, ahogy meglátsz egy hátborzongatóan kivésett kőkoponyát úszni a levegőben. Erős, vörös fény világít a koponya üres szemgödreiből, mintha keresne valamit. Ahogy keresztülpásztáz rajtad, egy pillanatig úgy érzed, meglátott, vagy valamiképp megérezte jelenlétedet, de aztán mégis továbbfordul. A koponya minden bizonnyal egy gonosz gépezet, és mivel a barlangnak nincs más kijárata, csak arra tudsz gondolni, hogy az egész egy jól kitervelt csapda – a Pergamen egy átverés! A szüleid nincsenek itt. Mindazonáltal ha kihasználod láthatatlanságodat, és elpusztítod a mágikus koponyát, lapozz a **371**-re. Ha inkább elinalsz, és visszatérsz az észak felé vezető útra, lapozz az **58**-ra.

272.

Lesétálva a folyosón egy lépcsőhöz érsz, aminek fokai a fal oldalába vannak vágva. A lépcsők egy zárt, fa tolóajtóhoz vezetnek. Előretekintve a folyosón észreveszed, hogy az arrafelé egyre keskenyedik. Ha felmész a lépcsőn, lapozz a **364**-re. Ha folytatod utadat a keskeny folyosón (amennyiben erre még nem jártál), lapozz a **207**-re.

273.

A csontpiramis felé iramodsz, ám Myurr utadat állja. Vágott szemével mélyen a tiédbe bámul, megidézve minden gonosz tettet, amit valaha elkövettél. Érzed, ahogy Myurr maga felé ránt, miközben megpróbál megrontani és eltölteni gyűlölettel. Hogy eldöntsd, Myurr hatalmába tud-e keríteni, dobj két kockával! Ha a dobott érték ugyanannyi vagy kisebb, mint GONOSZSÁG pontjaid száma, lapozz a **89**-re; ha nagyobb, lapozz a **163**-ra.

274.

Felmászol egy fára, és rémülten figyeled, ahogy egy lovas szekér tűnik fel az úton. Kocsirúdján egy hatalmas Ork ül, aki szadista élvezettel korbácsolja a tajtékzó lovakat. A szekér hátulján egy ketrecet látsz, benne egy tucat emberrel, akik összebújtak, hogy melegen tartsák egymást. Ezeket a szerencsétleneket bizonyára Axmoorba hurcolják. Ha leugrasz a fáról, és megtámadod az Ork kocsist, lapozz a **250**-re. Ha a szekér hátuljára ugrasz, és megpróbálod kiszabadítani a foglyokat, lapozz a **354**-re. Ha inkább rejtekhelyeden maradsz, amíg a szekér elmegy, aztán folytatod utad Dunninghambe, lapozz a **240**-re.

275.

Beleütközni az erőfalba egyszerűen borzalmas. Isteni Tűz egy helyben összeroskad, és a földre terül, holtan, te pedig elkábulsz és megégsz. Akárhogyan is, az ütközés hatása egészen az akadály fölé repít. A túloldalon érsz földet, egy mocskos halom tetején. Dobj egy kockával, és a kapott értéket vond le az ÉLETERŐDBŐL! Ha még életben vagy, nekiindulhatsz a hosszú útnak Colton-ingoványa felé. Lapozz a **153**-ra.

276.

Az Orkok túlságosan elfoglaltak ahhoz, hogy észrevegyenek, és nemsokára magad mögött hagyod őket. Lapozz a **313**-ra.

277.

A Mély Démonok visszazuhannak a sírba, ahol zöld nyáltócsává olvadnak. Ahogy a Démonok maradványai sisteregve elpezsegnek, a köd kitisztul, akárcsak a Crowfordot mérgező nyomasztó légkör. Épp elhagyni készülöd a temetőt, amikor megpillantasz egy, az undorító sárban heverő vascsövet. Óvatosan felveszed, és tisztára törlöd, majd felfedezel benne egy feltekercselt pergament. A pergamen egy térkép, amin egy barlang van bejelölve, amellett pedig a következő szavak olvashatók: „Itt vannak a foglyok". Maga a barlang egy dombos területen helyezkedik el, keletre a weddonbridge-i úttól. (Ha a jövőben ezen az úton jársz, lehetőséged lesz felkutatni a barlangot. Ekkor lapozz a **150**-re. Jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodon*.) Ezúttal a falut megmentetted, de szüleidet még nem találtad meg. Máshol kell keresned őket. Lapozz a **148**-ra.

278.

Bár sikerül láthatatlanná válnod, egyúttal átadod magad a Gonosz erőinek – ez alkalommal utoljára. Myurr minden különösebb nehézség nélkül lát téged; mikor egy egyszerű csettintéssel magához parancsol, azon veszed észre magad, hogy kénytelen vagy engedelmeskedni neki. Kalandod itt véget ér.

279.

A helyes portálon jöttél keresztül. Most dönts, melyiket választod következőnek.

A kört?	Lapozz a **242**-re.
A hétszöget?	Lapozz a **79**-re.
A hatszöget?	Lapozz a **18**-ra.
Az ötszöget?	Lapozz a **37**-re.
A négyzetet?	Lapozz az **53**-ra.
A háromszöget?	Lapozz a **327**-re.

280.

A teremtmények porladó csonthalommá esnek össze. Átkutatod a ruháikat, és találsz egy kulcscsomót, amivel kinyitod az összes ketrecet. Azonban a foglyok meg sem próbálnak elmenekülni. Sürgeted őket, de ők nem mozdulnak. Egyikük így szól: – Nem érted. A borzadalom, amiben vagyunk, él. Azért kellünk, hogy tápláljuk, és erősebbé tegyük. Ennek a hatása tart itt. Nem mehetünk el, amíg el nem pusztul. – Minden kérésed ellenére sem mozdulnak, így távozol az egyetlen kijáraton, és eltökéled, hogy véget vetsz a romlásnak.

Egy szűk folyosóba lépsz, ami egyre szélesebbé és fényesebbé válik, ahogy haladsz előre. Nemsokára lépcsőfokokat veszel észre az egyik falba vágva, amik egy fönti, fából készült tolóajtóhoz vezetnek. Ha felmész a lépcsőn, lapozz a **364**-re. Ha továbbmész a széles folyosón, amennyiben arra még nem jártál, lapozz a **101**-re.

281.

Csendben előrelépsz, és egy lebegő koponya előtt találod magad. A kőből furcsán kifaragott, akarat nélküli teremtmény rád néz, és feléd indul. A korábban látott vörös fény a szemeiből és arcszerkezetének más nyílásaiból árad. A támadását megelőző rövid pillanatban észreveszed, hogy semmi más nincs a barlangban; a barlangnak más kijárata sincsen. Az egész csak csapda volt – azt akarták, hogy a Pergament követve a halálodba rohanj! Előrántod a kardodat, épp amikor két bíborvörös fénysugár lövell ki a koponya szemgödreiből. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **121**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **5**-re.

282.

Megragadod holmidat, és már azon vagy, hogy eliszkolj, mikor a kísértet neveden szólít. Ha megvárod, mit akar, lapozz a **44**-re. Ha tudomást sem veszel a földöntúli hangról, és elrohansz, lapozz a **83**-ra.

283.

Nem akarván szóba elegyedni vele, inkább besétálsz Dunninghambe. Ahogy befordulsz egy sarkon, szemeid elől mintha lepel hullt volna le: Dunningham romokban hever. Füst száll fel a lerombolt épületekből, az utcákat pedig Ork őrjáratok róják. Ahogy viszszaugrasz egy kapualjba, válladat megragadja valaki. Kardot rántasz, és felkészülsz a harcra. – Nyugalom, Démonvadász, én vagyok az, Gerard. Végre megérkeztél. – Egykor hozzád hasonló Templomosként Gerard visszavonult, hogy átvegye e távoli északi falu papi feladatait. Most elgyötört és megviselt, és vérfoltos kötései arról árulkodnak, hogy koránt sincs jól. Nagyot sóhajt, majd folytatja: – Sötét időket élünk. Én már nem maradhatok sokáig, amit tudtam, már megtettem; mostantól minden csakis rajtad múlik. Több van itt annál, mint ami elsőre látszik. Hatalmas erők munkálkodnak. Meg kell találnod a medencét – ott sok választ találsz, ha tudod, hol kell őket keresned. De óvakodj a Baljóslatú Szemtől!

Rájössz, hogy bár Gerardra szemmel láthatólag mély hatást gyakoroltak a vele történtek, szavai többek összefüggéstelen zagyvaságnál. Tovább érdeklődsz. A Dunningham központjában álló őrtoronyra mutat, majd rémületében visszaugrik, ahogy egy Baljóslatú vörös Szem kerüli meg a torony tetejét, majd megáll, és arra mered, amerre álltok. – A Szem jelenti a legnagyobb veszélyt; ha nem törődsz vele, a halállal dacolsz – nyugat felé mutat, és folytatja: – A medencét arra találod. Most mennem kell. Isten veled! – Azzal hátat fordít neked, és elsiet a romok között. Ha követed Gerard útmutatását, és megkeresed a medencét, lapozz a **119**-re. Ha előbb a Szemmel foglalkozol, és az utcákon indulsz el, lapozz a **302**-re. Ha felkapaszkodsz a romokon, lapozz a **183**-ra.

284.

A kehelyből kiömlik undorító tartalma, és csörögve a padlóra hull. Myurr beléd rúg, egyenesen egy falnak röpítve téged (vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, lapozz vissza a **398**-ra, és dönts következő cselekedetedről.

285.

Derekasan küzdesz életed harcában, és – hihetetlen módon – ismét sikerül keresztülhúznod Myurr számítását. Az istenek vagy rádmosolyogtak, vagy felismerték a fenyegetést, amit a Förtelem jelentett volna a világ számára. Győzelmet aratsz, és most a Démon Mágus letérdel, dühében üvöltve, amiért szemtanúja volt a lehetetlennek. Megragadod az alkalmat, és a másvilágra küldöd az aljas teremtményt. Aztán az égő, rituális parázstartókkal elpusztítod a Hold Démon testét és a szörnyűséges kőoltárt, majd továbbállsz. Visszanyersz 2 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot hősi cselekedetedért. Néhány kilométerrel arrébb tábort versz az út mellett, másnap reggel pedig eléred Stanford falvát. Lapozz a **24**-re.

286.

A parasztok rád néznek útmutatásért. Gyorsan utasítod őket, hogy védjék az elreteszelt ajtókat és ablakokat, te pedig letelepszel, várva, hogy a pirkadat véget vessen ennek a rémálomnak. Nem sokkal később kaparászást hallasz fölülről. Attól tartva, hogy a Démonok a mennyezeten keresztül akarnak betörni, megkérdezed Romondot, hogy fel lehet-e jutni oda. Egy sötét sarokba mutat, ahol létra vezet fel egy mennyezeti csapóajtóhoz. Felmászol a létrán, és kilököd a csapóajtót. Rémületedre a vad Hold Démonok már kikapartak néhány tetőfedő palát; hamarosan keresztül tudják törni magukat a csapóajtón. Le kell zárnod az útjukat egy mágikus akadállyal! Ha nálad van a Szent Amulett, leteheted ide – ha így teszel, lapozz a **359**-re. Máskülönben a csapóajtó elé kell dobnod egy Szenteltvizes üvegcsét (húzz le egyet a *Kalandlapodról*). Dobj két kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **359**-re. Ha nagyobb, lapozz az **50**-re.

287.

Természetellenesen hangosan hagyja el szádat az utolsó tiltott szó. Az ezután történtek leírhatatlanok, minthogy ősi erők formálják át a teret és az időt.

Háton fekve térsz magadhoz, egy kör alakú tisztáson; Axmoor falvának közepén találod magadat. A démoni épület csápszerű kinövéseivel és gázaival semmivé foszlott, mintha sosem létezett volna. A távolból zavart hangokat hallasz, és meglátod a fogva tartott embereket, amint éppen megpróbálják tudatosítani magukban újonnan visszanyert szabadságukat. Myurr most biztosan dühöng valahol tervei kudarca miatt.

Mivel mágiád a legősibb sötét istenségeket érintette, SZERENCSÉD 2, ÜGYESSÉGED 1 ponttal nő – nem csak az aktuális, de *Kezdeti* értékük is. Hacsak nem rendelkezel a SZENT KÖR képzettséggel, 1 ponttal nő GONOSZSÁGOD is.

Elindulsz az észak felé vezető úton, és három kilométer megtétele után egy kis vízfolyáshoz érsz, amelyen egy elhagyatott tutaj sodródik. Úgy tűnik, elbírna, és a vízfolyással eljuthatsz az Axmoortól keletre lévő Merton folyóhoz. Ha a tutajon Stanford felé veszed az irányt (ha még nem jártál arra), lapozz a **223**-ra. Ha gyalogszerrel folytatod utadat észak felé, lapozz a **229**-re.

288.

Becsapódnak mögötted az ajtók, ahogy egy erőteljes széllökés keresztülrepít a hallon és egy ajtón. A Templomosok Fellegvárában lévő szobádban találod magad, de valami nincs rendjén. Bármit is próbálsz meg felemelni vagy megérinteni, kezed egyszerűen keresztülsiklik rajtuk. Három ajtó nyílik a szobából: a bal oldalin egy kard képe látható, a jobb oldalin egy óra van, míg a veled szemköztire egy tornyot rajzoltak. Ha a karddal díszített ajtón mész át, lapozz a **267**-re. Ha a jobb oldali, órásat választod, lapozz a **18**-ra. Ha a középsőt, a torony képével díszítettet nyitod ki, lapozz a **37**-re.

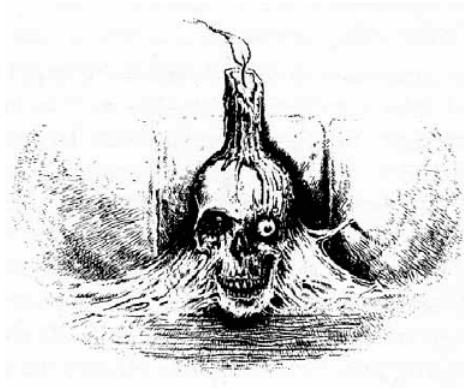
289.

Az ajtó mögött állsz, és letaglóz, amit az emberek mondanak odabent: – Megmondom én neked, ez az átok csak annak a nyavalyás Démonvadásznak a hibája. Nem volt semmi gondunk, amíg annak a kotnyeles buzgómócsingnak el nem temették a szüleit. Most a terményeink elszáradtak és az állataink kimúltak. Ha békén hagyod a Démonokat, ők is békén hagynak téged, én mondom. De az a Templomos ránk hozta őket.

Mielőtt folytatódna a vita, egy érintést érzel a válladon. Hannan az, szüleid régi barátja. – Köszöntelek újra Crowfordban; még ha nem is tennék túl sokan rajtam kívül – mondja. – Nem akarom, hogy meglássanak, miközben beszélünk. Sajnálom… Sajnálok mindent, ami itt történt. Menj, és látogasd meg a papot. Örülni fog neked. – Azzal az öregember elbiceg a ködbe. – Most mennem kell. Vigyázz magadra, Démonvadász. – Ha rögtön meglátogatod a papot, lapozz a **353**-ra. Ha vársz még vele, és előbb bemész a falusi fogadóba, lapozz a **378**-ra.

290.

A szerencse istenei rád mosolyognak, ahogy szabaddá teszed kezeidet, és megszabadulsz kötelékeidtől. Körbenézve három fahordót és egy halom Ork ruhát pillantasz meg – egy raktárban vagy. Innen csak azon az ajtón juthatsz ki, ahol az imént belöktek, illetve egy rozoga falétrán, ami a mennyezeten lévő csapóajtóhoz vezet. Mivel nem kívánsz ismét fogvatartóidba botlani, inkább távol maradsz az ajtótól. Ha belenézel a fahordókba, lapozz a **203**-ra. Ha átkutatod a ruhákat, lapozz a **128**-ra. Ha felmászol a létrán, lapozz a **157**-re.



291.

Lélegzetvételnyi késlekedés nélkül rohansz ki a vonagló csápok tömegéből, és igyekszel ezen átkozott falu központja felé. Hátrapillantva látod, amint a csápok körbefonják a bárkát, kettétörik, majd lehúzzák a sötét vízbe. Bár a bárkán lévők sikolyait hallva megszakad a szíved, tudod, semmit sem tehettél értük. Lapozz a **130**-ra.

292.

A felirat értelmetlen, így óvatosan átlépsz felette, és megkönnyebbülve tapasztalod, hogy semmi sem történt. Egy kör alakú teremben állsz, veled szemben három zárt ajtó látható. Az egyik szobából furcsa, kattogó hangokat hallasz. Fémes suhogás szűrődik ki a második ajtó mögül, a harmadik szobából nem hallatszik ki semmi. Melyik ajtót nyitod ki? Ha azt, ami mögül a csattogást hallod, lapozz a **392**-re.Ha azt, ami mögül a suhogás szűrődik ki, lapozz a **308**-ra. Ha a harmadikat, ami mögött csend van, lapozz a **68**-ra.

293.

Magrand, a Nekromanta, az élőholtak ura, szenvedések okozója és Myurr szolgálója halott. Vele együtt a mocsári Zombikat éltető mágia is szertefoszlik; nem kelnek fel többé. Ugyanígy az omladozó öreg malmot egyben tartó erők is eltűnnek. Az épület darabjaira hullik, nincs idődd átkutatni a különös felszerelés egészét. Kifelé menet azonban még felkapsz egy üvegcse Sors Italt – ezt bármikor megihatod (kivéve harc közben), és 4 SZERENCSE pontodat visszaállítja. Ahogy szilárd talajt érzel talpad alatt, Magrand tornya, a sziget, amin állt, és a töltés hangos morajlás és cuppogó hangok kíséretében elmerülnek a mocsárban. A hangokat hallván, a falusiak kirohannak, és megéljeneznek téged, hogy megszabadítottad őket a zsarnok uralmától. Megkérnek, hogy maradj velük ünnepelni, de ezt udvariasan elutasítod. Ugyanakkor ragaszkodnak hozzá, hogy elfogadj tőlük egy új kardot (ha még nem rendelkezel eggyel), és 5 Aranyat, mielőtt útnak indítanak a faluból kivezető északi úton. Lapozz a **11**-re.

294.

Meghúzod a gyeplőt, és megállítod a lovakat, majd hozzáfogsz a foglyok kiszabadításához. Miután kimásztak a ketrecből, a hálás falusiak őszintén köszönetet mondanak. Elmondják, hogy Dunninghambe valósiak, ahol jelenleg a Démon Herceg serege tartózkodik. A falut felégették, és Orkok, Goblinok és még rosszabbak járják az utcákat, akik megölik vagy elfogják a megtalált falusiakat. A kiszabadult foglyok, mivel otthonaikat elvesztették, úgy döntenek, délen keresnek menedéket. Még egyszer köszönetet mondanak neked, szétzúzzák a gyűlölt ketrecet, majd elhajtanak a szekérrel. Lapozz a **240**-re.

295.

Megköszönöd az embernek az ajánlatot, de visszautasítod, majd átlovagolsz a széles hídon. A sötétben órákig folytatod utad a dimbes-dombos vidéken. Alig kivehetően egy falu fényei tűnnek fel egy távoli magaslaton, és hálát adsz az isteneknek, hogy a széles utat könnyű követni – máskülönben hamar eltévednél a sűrű, sötét erdőben. Hamarosan egy felborított szekerekből és ládákból az úton keresztbe épített barikáddal találod magad szembe. Legalább egy tucat, ijedtnek tűnő férfi rejtőzik mögötte. Íjakkal és husángokkal vannak felfegyverezve, arcukat sál fedi. Először csapdára gyanakszol, de aztán meglátod a vörös kereszteket, és rádöbbensz a szörnyű igazságra. Vezetőjük előrelép, és megszólít: – Fordulj vissza, idegen! Pestis pusztít Astonburyben. Senki sem jöhet se ki, se be. Távozz, a saját érdekedben! – Ha tekintettel a rád szegeződő nyílvesszőkre engedelmeskedsz, és visszafordulsz délnek, lapozz a **333**-ra. Ha udvariasan nemet mondasz, és átlovagolsz a barikádon, lapozz a **91**-re. Ha úgy teszel, mintha távoznál, de visszafordulsz, és az erdő fái között próbálsz átosonni a blokádon, lapozz a **127**-re.

296.

Erőfeszítéseid ellenére a részeg Orkok észrevesznek, és botladozva rád támadnak. Lapozz a **231**-re.

297.

Érzed, ahogy isteneid ereje megtölti bensődet, és egy erőaura emelkedik köréd. A Varázsló hátralép, ahogy felismeri a helyzetet. Ajkaid önkéntelen szavakat formálnak: – Igazat szól. A Gonosz erői átvertek téged és társaidat. A Gonosz erőre kapott; az Északi Országok máris befolyása alatt állnak. Amennyiben nem segíted a Démonvadászt, az egész világ térdre kényszerül Myurr hatalma előtt. A Démonherceg elhomályosította látásotokat, és elhitette veletek, hogy hatalom iránti olthatatlan sóvárgása az egyensúly visszaállítását szolgálja. – A Varázsló csodálkozásában a fejét ingatja, majd megkér, hogy kövesd. Lapozz a **348**-ra.

298.

Egy gonosz Lélek Démon áll Sharleena fölé tornyosulva, aki elkeseredetten próbálja megállítani a torkából kilövellő vért. Beszélni próbál, de csak bugyogó és ziháló hangok hagyják el véres ajkait. A vörös Démon kacag, kivillantva agyarait, majd mellkason rúgja. Földre zuhanva tulajdon vérével egy rossz „É" betűt firkant a padlóra; a szüleid északra vannak. Majd holtan terül el. A Démon feléd lép, véres karmaival a torkod felé kapva. Meg kell küzdened vele.

Lélek Démon	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz a **310**-re.

299.

Szerencsédre a nagyobb csápok egyikének oldalára érkezel, amiről aztán visszapattansz a rakpartra – ha nagyobbat ugrasz, a rémes csápok megragadnak, és megölnek. Ha, miután talpra kászálódsz, megtámadod a csápokat, lapozz a **62**-re. Ha elfutsz, lapozz a **291**-re.

300.

Ebből a fehér szobából két ajtó nyílik. Ha az északi ajtón mész át, lapozz a **247**-re. Ha a keletin nyitnál be, lapozz a **47**-re.

301.

Kremper nyöszörög, és a talpad nyalja, mikor visszacsúsztatod kardodat hüvelyébe, és az istálló felé rohansz Isteni Tűzért. Elküldöd a háziurat, hogy összepakolja néhány holmiját, mielőtt te elindulsz Colton-ingoványa felé, hogy leszámolj Magranddal; akár be is érheted az Ork rozoga szekerét. Adj 1 pontot SZERENCSÉDHEZ nagylelkű cselekedetedért. Lapozz a **76**-ra.

302.

Az utcán rengeteg törmelék hever, lehetővé téve, hogy észrevétlenül haladj előre. Sajnos azonban nemsokára egy nyílt térre érkezel, amin kénytelen vagy átvágni. Miután látod a Baljóslatú Szem tekintetét elsuhanni, úgy döntesz, nekiiramodsz. Keresztülszaladsz a téren, és látod, ahogy a Szem feléd fordul. Válassz egy számot 1 és 6 között, majd dobj egy kockával háromszor! Ha bármelyik dobásod a kiválasztott szám, lapozz a **369**-re. Máskülönben lapozz a **313**-ra.

303.

Calbert vámpíri gyötrelemben fetreng, amint a hús leolvad a csontjairól, mígnem puszta csontváza marad csak. A megkönnyebbült parasztok kitörő hálával köszönik meg segítségedet, és minden jót kívánnak, mielőtt betemetik a sírt, és hazaindulnak. Neked is folytatnod kell a küldetésedet. Merre indulsz tovább? Ha Weddonbridge felé mész, lapozz a **249**-re. Ha a Colton-ingovány irányába indulsz, lapozz **72**-re. Ha Astonbury felé tartanál, lapozz **136**-ra.

304.

Még mielőtt felemelhetnéd a kardodat, Magrand egy mágikus gömböt formál kezében, majd feléd hajítja. Vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot, és *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha *nincs* szerencséd, további 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz, és ismételten *tedd próbára* a SZERENCSÉD újra és újra mindaddig, amíg szerencséd nem lesz, vagy meg nem halsz. Ha szerencsés vagy, lapozz a **372**-re.

305.

Csapkodod és vagdalod kardoddal a fakó szájat, de eredménytelenül. Eközben a féreg éles fogaival beléd harap. Dobj egy kockával, majd az értéket pedig vond le ÉLETERŐDBŐL. Ha még életben vagy, döntsd el, mit teszel. Ha a Keresztedet hajítod lángoló torkába, lapozz a **27**-re. Ha egy üvegcse Szenteltvizet dobsz bele, lapozz a **164**-re. Ha otthagyod a férget, és a Halál Kőhöz lépsz, lapozz a **191**-re.

306.

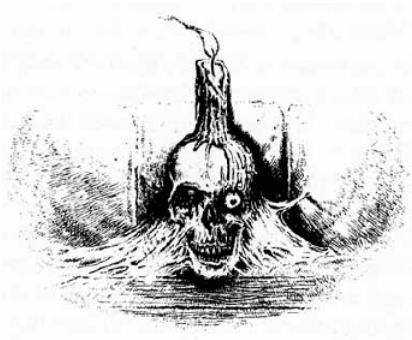
Ha rendelkezel a MEDITÁCIÓ képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **25**-re. Ha nem rendelkezel ezzel a képzettséggel, vagy nem akarod használni, lapozz a **75**-re.

307.

Kardodat mélyen a szembe döföd, mire az dühödt ordítást hallat. Csúszós, tekergőző csápok törnek elő talapzatából, és rád támadnak. Az életedért harcolsz.

Csápok ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

Minden forduló után dobj egy kockával! Ha 6-ost dobsz, a csápok köréd csavarodnak, és berántanak a szem látókörébe, kiszipolyozva életerődet, azonnal véget vetve életednek. Ha sikerül elpusztítanod a szemet, az rögvest lángokban tör ki, ami hamar átterjedve a fatorony tetejére, pillanatok alatt elemésztve a szerkezetet. Idődet nem vesztegetve a kötélen menekülsz le a toronyból. Lapozz a **224**-re.



308.

Éles kések tucatjai lebegnek előtted a szobában, melynek közepén egy mágikusan izzó páncélzat foglal helyet. Biztos vagy benne, hogy az meg tudna védeni a Démoni bűbájoktól. Ha belépsz a szobába, lapozz a **256**-ra. Ha máshol kutakodsz, lapozz a **199**-re.

309.

A szív nyilvánvalóan egy nagyobb élőlény része, ami felöleli a teljes épületet. Talán innen tehetsz némi kárt benne. Odamész, hogy tanulmányozd a karokat. A sokféle emelőkar és kapcsoló mind három tárcsa körül vannak elrendezve, melyek mindegyike egy-egy nagyobb csővel van összekötve. Az egyik cső vadul lüktet, benne vörös folyadékkal, egy másik finomabban pulzál, kék folyadékkal a belsejében. A harmadik cső, amelyik egyáltalán nem mozog, halványzöld pasztát tartalmaz. Mindhárom felvezet a szívhez, és démoni írásokkal van ellátva. Amennyiben rendelkezel a DÉMONI NYELV képességgel, és használni akarod, lapozz a **377**-re. Ha nem rendelkezel ezzel a képzettséggel, vagy nem akarod használni, lapozz a **93**-ra.

310.

Utolsó csapásod előtt a félelmetes Lélek Démon még kitép egy meglazult tetőgerendát. A gerenda nagyot koppan a füstölgő parázstartókon, szétszórva tartalmukat a padlón. A kunyhó lángra kap, miközben kirohansz. Épp csak hogy kiérsz a helyről, mielőtt az szikrát hányva összeroskad. Sharleena halála bűntudattal tölt el, és bosszút esküszöl érte. Elmondasz egy imát barátod eltávozott lelkéért, nyeregbe szállsz, majd visszatérsz a főútra. Lapozz a **142**-re.

311.

Mérgesen tarkón ragadod a gazfickót, majd követeled tőle, mondja meg, ki ő, honnan jött a Zombijaival, és egyáltalán, miért támadtak rád. Válaszként hatalmas mesteréről, valami Magrandról hadovál összevissza – aztán hirtelen egy hosszú kést ránt elő köntöse alól! A penge irgalmat nem ismerve, egyenesen homlokod felé süvít. Ha legurulsz a szekérről, lapozz a **357**-re. Ha gyorsan előkapod kardodat, és megpróbálod kivédeni a csapást, lapozz a **22**-re.

312.

Sebesen rohansz a zuhogó esőben a fényt árasztó épület felé – és mikor felpillantasz, szárnyas teremtményeket látsz lecsapni feléd. Inas, vízköpő-szerű alakjukból ítélve csak Hold Démonok lehetnek: ádáz bestiák, akik nagy csoportokban portyáznak az éjszakában. Amint kétségbeesetten dörömbölsz a masszív faajtón, egyikük a hátadon landol, a többi pedig beleloccsan a körülötted lévő sárba. Meglendíted a kardodat, de így sem éred el a hátadon csimpaszkodó lényt. Tovább dörömbölsz az ajtón, és kiáltasz, hogy engedjenek be. Az ajtó hirtelen kitárul, te pedig arccal előre a földre esel. Mielőtt földet érsz, egy tucat, vagy még több dühös parasztot látsz feléd rohanni késekkel és kaszákkal. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **159**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **38**-ra.

313.

Óvatosan lépdelsz a romok között, és csakhamar eléred az őrtornyot. A Baljóslatú Szem, mivel túl közel vagy a toronyhoz, nem láthat, azonban egy sokkal közvetlenebb fenyegetés állja utadat az ajtóban – egy Ork strázsa őrködik a torony egyetlen bejárata előtt. Megpillant, és feléd kiált: – Hé, embernép! Mondd a jelszót! – Ha mondasz neki egy jelszót, lapozz a **242**-re. Amennyiben megpróbálod megvesztegetni, lapozz a **320**-ra. Ha inkább harcba szállsz vele, lapozz a **106**-ra.

314.

A komor fiatalember fel sem emeli a fejét, amikor mellé ülsz. Durva öltözékéből ítélve béreslegény lehet. Megkérdezed, kér-e egy italt. – Nem, köszönöm – válaszolja. – Nem inni jöttem. A fivéremet keresem. Ezen az úton jött fel három hónapja, és sohasem tért haza. Tudom, lehet, hogy már meghalt, de ki kell derítenem. – Azt mondja, egy pletykás elmondta neki, hogy a fivére ebben a fogadóban szállt meg; ennek ellenére Kremper tagadja, hogy bármilyen tudomása lenne ilyen vendégről. A levert fiatal nem tudja, mitévő legyen. Nincs több ötlete, és bár próbálod vigasztalni, nyilvánvaló, hogy inkább lenne egyedül. Ha most felmész a szobádba, lapozz a **15**-re. Ha beszélnél a szegény öregemberrel, lapozz a **115**-re. Ha odaülsz a harcos nő asztalához, lapozz a **145**-re.

315.

A szívet megfosztottad a gonoszság folyadékától – ez egy alávaló keverék, melyet Démoni alkimisták kotyvasztanak. A szív látszólag szabálytalanul ver néhány pillanatig, majd ismét zavartalanul dobog tovább. (Jegyezd fel a *Kalandlapodon*, hogy elfordítottad a Zöld Tárcsát.) Hirtelen riadószerű hang harsan, és megrémülsz, mikor az erekkel és csövekkel beszőtt falon rés nyílik, teret hagyva egy rémálomba illő dolog számára. Fekete, nyálkás bőre van, rengeteg szeme, és több tucat végtagja. Ha vársz, figyelve, mit tesz, lapozz a **30**-ra. Ha kiszaladsz arra, amerről jöttél, lapozz a **272**-re.

316.

Egy ibolyaszínű szobában találod magad, melyből három ajtó nyílik. Ha az északi ajtón lépsz be, lapozz a **177**-re. Ha a keletin nyitnál be, lapozz a **152**-re. Ha a nyugatit választod, lapozz a **68**-ra.

317.

Az éj leszáll, te pedig visszavonulsz lámpafényes kabinodba. Grumont megmelegíti pörköltödet, amit épp megenni készültél, mikor a baleset történt; Venghul pedig a kontinens vízi útjain átélt kalandjairól mesél. Aztán elővesz egy, különféle lenyűgöző képekkel díszített pakli kártyát. A Jövendölés Kártyái azok, és Venghul felajánlja, hogy belepillant jövődbe, hálaként azért, hogy megmentetted a fiút – azonban figyelmeztet, hogy nem feltétlenül fog tetszeni neked, amit lát. Ha elfogadod ajánlatát, lapozz a **236**-ra. Ha inkább aludni térsz, lapozz a **381**-re.

318.

Gyógyítói tudásodat használod társaidon: szerencsére nem sérültek meg súlyosan, és gondoskodásodnak hála hamarosan felépülnek. Te magad is 4 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Lapozz a **102**-re.

319.

Néhány pillanatig várszz. Aztán minden előjel nélkül kirobban az ajtó. Repülő faforgácsok vágódnak beléd (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a **298**-ra.

320.

Mennyi Aranyat ajánlasz neki a cél érdekében? Jegyzed fel az összeget, majd lapozz a **84**-re.

321.

A falusiak felismerik kis híján végzetes tévedésüket, és mindent megtesznek, hogy kárpótoljanak. Meghívnak egy pompás étkezésre (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Amíg eszel, a falu szószólója mesél neked Magrandról: – Ő egy elátkozott Nekromanta, és túl hatalmas, hogy mi magunk számoljunk le vele. Számtalan kísérletet hajt végre a gonosz tanok jegyében, még beszél is a Démonokkal. Az öreg malomban lakik a töltésen, és mindenféle dolgok őrzik: élőhalott teremtmények, amik a sötétség óráiban utcáinkat róják parancsára. Bárcsak megszabadulhatnánk tőle! – Ha felajánlod segítségedet a coltoniaknak, akik, ha szükséged van rá, adnak egy kardot, lapozz a **335**-re. Ha elhagyod a falut az északi úton, a falusiak nagy bánatára, lapozz a **225**-re.

322.

A testek között sétálsz élet jelei után kutatva, mikor egy hang mögüled arra figyelmeztet, hogy nem vagy egyedül. Előrebukva próbálsz kitérni a csapás elől, de nem vagy elég gyors. Égető fájdalom nyilall a lábadba. Lapozz a **171**-re.

323.

Az épület magjába léptél be. A terem kör alakú, falát erek, csövek és csapkodó csápok borítják. Néhány Démoni Szolga különös eszközöket kezel, míg mások foglyokat tuszkolnak egy élő kemencébe, mely mintha egy féreg szája lenne. A szájat fogak szegélyezik. Bizonyára valamiféle elmevarázslat működik itt, hiszen senki sem sétálna ily csendben efféle végzet felé, mint ezek az emberek. A szoba közepén egy emelvényen megpillantasz egy Halál Követ – most már mindent értesz… Az épület, amely szó szerint ebből a ritka, érző varázstárgyból nőtt ki, egy Földmétely. Az élőlények pusztulásával táplált épület egyetlen rendeltetése, hogy halálos gázokat állítson elő és bocsásson ki, melyek a Démoni birtokbavétel előkészületeként megmérgezik az egészséges földeket. Korábban is láttad nyomát egy Démoni seregnek, amely a Sziklaszirt-magaslatokról délre vonult el, hogy megtisztítsa az utat ezen ocsmányság számára. Myurr kétségkívül inváziót tervez, te azonban nem ismersz olyan módszert mellyel elég – több ezer – Démont hozhatna ide ahhoz, hogy hódítását véglegessé tegye a Földi Síkon. Ha elpusztítod a féreg-kemencét, lapozz a **352**-re. Ha nem törődve a foglyok helyzetével a Halál Követ próbálod meg megsemmisíteni, lapozz a **191**-re.

324.

Az út szélére veted magad, épp időben. A szekér átviharzik a helyen, ahol egy pillanattal ezelőtt álltál, és ahogy elhalad melletted, meglátsz rajta egy ketrecet, benne legalább nyolc emberrel. Kifejezéstelen arcuk arról árulkodik, hogy beletörődtek a sorsba, ami rájuk vár. Bár szeretnél segíteni rajtuk, a szekér túl gyorsan halad, hogy utolérd; csak annyit tehetsz, hogy továbbindulsz Dunninghambe. Lapozz a **240**-re.

325.

Elcsendesíted az elmédet, és lassan kezdesz transzba merülni. Ám mielőtt még teljesen révületbe esnél, éles fogak marnak testedbe, amint a Hold Démonok kihasználják védtelen helyzeted. Megpróbálod felrázni magad a transzból, de már túl késő. Nyugodt – noha hiábavaló – halált halsz.

326.

Az Ork zavartnak tűnik, és szinte hallod, ahogy dolgoznak a fejében a fogaskerekek, miközben megpróbálja felidézni magában a helyes jelszót. Ha megpróbálod megvesztegetni, még mielőtt döntésre jutna, lapozz a **320**-ra. Ha inkább megtámadod, lapozz a **106**-ra.

327.

Szorosan megmarkolod a gyeplőt, majd letérsz az útról, hogy keresztülvágj a földeken. Ahogy közeledsz a faluhoz, úgy lesz a köd egyre sűrűbb. Egy szélroham pár pillanatra eloszlatja a párát, felfedve ezzel a kihalt tájat: a rohadó termést és a földet borító, eltorzult egér- és madártetemeket. Ahogy a köd ismét leszáll, aggódva kezded el keresni szüleidet – azonban nyilvánvaló, hogy ezen a kiégett földön semmi sem maradt életben. Továbblovagolsz, és nemsokára ráakadsz egy régi ismerősre: a falu madárijesztője, akit barátaiddal csak Black Jacknek hívtatok. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **205**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **16**-ra.

328.

Mielőtt harcba bocsátkozol a zombikkal, nekik hajíthatod szenteltvizes fioláidat. Mivel nagyon bele vannak feledkezve az evésbe, nem lesz nehéz eltalálnod őket. Döntsd el, hány üvegcsét akarsz elhasználni, és húzd le őket a *Kalandlapodról*. Minden felhasznált fiola után dobj egy kockával, hogy megállapítsd, hány ÉLETERŐ pont veszteséget okozott. Az okozott sebzést a három Zombi közt tetszésed szerint oszthatod meg. Miután ezzel végeztél, egyenként küzdj meg a maradékkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi	6	6
Második Zombi	7	5
Harmadik Zombi	5	7

Ha legyőzted az élőholtakat, lapozz a **182**-re.

329.

A csontváz rád vigyorog, majd a mellkasod felé csap. Hárítod az ütést, és rögtön támadásba lendülsz.

Szarvas Csontváz ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 14

Ha győzöl, lapozz a **226**-ra.

330.

Fedezékért rohansz az út sáros hegygerinccel szemközti oldalán, és belevetődsz egy tüskebokrokkal benőtt árokba. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **113**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **140**-re.

331.

Nem tágítasz, és felkészülsz a harcra. Kihívóan emeled magasba kardodat, miközben a Démon karmos kezeivel feléd csap. Kemény küzdelemnek nézel elébe.

Nagy Démon ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 18

Ha győzöl, folytatod utadat. Lapozz a **98**-ra.

332.

Hányingerrel küzdve megragadod fogaiddal az egyik eres indát, és beleharapsz. Gőzölgő folyadék ömlik ki a sebből, bele a szádba, és, bár nagy részét kiköpöd, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, megkönnyebbülten veszed észre, hogy a hirtelen támadásod okozta ijedtség miatt az összes inda lazított szorításán. Előhúzod kardodat, és megtámadod az őröket. Lapozz a **263**-ra.

333.

Néhány óráig tart, míg visszaérsz az elágazáshoz, és ahogy vártad, a bárka már elment, egyetlen ismeretlen utat hagyva számodra. Lefordulsz az útról, és északnyugat felé haladsz tovább. Lapozz a **71**-re.

334.

Az Orkok meglepetten pillantanak fel. Egyikük megkerüli az asztalt, és fenyegetően feléd indul. – Te meg ki vagy? – kérdezi. Ha beszédbe elegyedsz vele, lapozz a **114**-re. Ha megtámadod, lapozz a **179**-re. Ha felrúgod az asztalt, lapozz a **269**-re.

335.

Alig haladsz valamennyit a töltésen, amikor a mocsár felszínét kezek és fejek törik át, ahogy tucatnyi csöpögő húsú Zombi emelkedik ki a lápból, és feléd indulnak. Néhányan mögötted felmásznak a töltésre, elvágva az utat a falu felé, így csak előre mehetsz. Előrerohansz a malomhoz, de két Zombi odacsetlik-botlik eléd. Esetlenül dülöngélnek előre, mintha vakok lennének, kalimpálva rothadt kezeikkel maguk előtt. Ha rendelkezel az ÉLŐHALOTTŰZÉS képzettséggel, használhatod – ez esetben lapozz a **87**-re.

Ha e képességet nem tudod, vagy nem akarod használni, a két Zombival egyidejűleg kell megküzdened. Harc előtt az egyikhez vághatsz egy fiola Szenteltvizet (ebben az esetben húzd le a fiolát a *Kalandlapodról*, és csak a második Zombival kell megküzdened; az elsőt elpusztítja a Szenteltvíz).

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi	7	8
Második Zombi	6	7

Ha győzöl, lapozz a **196**-ra.

336.

Belököd az ajtót, és egy fekete folyosóra lépsz be, melynek falain rád bámuló Démonok festményei lógnak. Láthatatlan kezek kapaszkodnak testedre, és szaggatják le rólad a Keresztedet, Szenteltvizes üvegcséidet, és a Démonölő Kardot (ha nálad van). Összes Élelmiszeredtől is megfosztanak. Lapozz a **195**-re.

337.

Szerencsére a csak nem rég óta élőhalott Calbert nem rendelkezik a hipnotizálás képességével, de gonosz agyarai és éles karmai így is rémisztő ellenféllé teszik.

Calbert	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd, lapozz a **303**-ra.

338.

Két falusi sietve elreteszeli az ajtót, egy menyétképű ember pedig segít lábra állni. Egyelőre biztonságban vagy, de nem tudod megmondani, meddig bírná az ajtó egy összehangolt démontámadás ellen. A menyétarcú bemutatkozik, neve Romond, ő a faluvezér. – Három napja támadnak bennünket ezek a rémes Hold Démonok, és sokunkat megöltek. Néhány család elmenekült, de nem tudjuk, vajon biztonságba kerültek-e. Először reméltük, hogy visszaverjük a Démonokat, de egy helyére kettő állt. Most nincs más választásunk, minthogy reggel elinduljunk délre… de ehhez meg kell érnünk a reggelt. – Kutatásaidból tudod, hogy rendes körülmények között a Hold Démonok nem léphetnek be a valós világba. Nagy szakadásnak kellett keletkeznie a dimenziók között, hogy ennyi átjuthasson belőlük ide. Emlékszel, hogy a Hold Démonok nem bírják a napfényt, reggel visszatérnek majd saját síkjukra. Ha itt maradsz, és segítesz a parasztoknak, lapozz a **286**-ra. Ha tovább folytatod a szüleid utáni keresést, és a hátsó ajtón távozol, lapozz a **258**-ra.

339.

Amit Axmoorban látsz, minden képzeleten túlmutat. A Merton folyót a városi csatornákból szivárgó, mindenféle bűzös szennyezőanyag lepi el; a környező erdőség a felismerhetetlenségig lepusztult, kopár, füstölgő tájjá változott; a város épületeinek többsége pedig romokban hever. Elindulsz, hogy átkelj a hatalmas Mertonon átívelő magas kőhídon, amikor hirtelen számos óriási, szelvényes, csillogó nyálkával borított csáp emelkedik ki a folyómederből. Körbefonódnak az építményen, és húzni kezdik. Meginogsz, ahogy a híd összeroskad. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **125**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz az **55**-re.

340.

Dobj két kockával! Ha a dobások összege ugyananynyi vagy kisebb, mint az Orkok felé hajított Aranyak száma, lapozz a **276**-ra; ha nagyobb, lapozz a **296**-ra.

341.

A falusiak hamar rájönnek, hogy nem érnek fel a harci képességeidhez, és életüket féltve mind elrohannak. Ahogy megfutamodnak, ráébredsz, hogy a két férfi ismerőnek tűnt, és rémülten döbbensz rá, hogy az imént két gyerekkori barátoddal harcoltál. Adj 2 pontot `GONOSZSÁGODHOZ` (vezesd fel a *Kalandlapodra*). Bűntudat lesz úrrá rajtad meggondolatlan cselekedeted miatt; úgy döntesz, elhagyod Crowfordot, hogy elkerüld a további felesleges vérontást. Lapozz a **148**-ra.

342.

Ha a kocsiba nézel be, lapozz a **376**-ra. Ha a testeket vizsgálod meg, lapozz a **322**-re.

343.

Fiatalkori önmagad félelemmel teli szemmel tekint fel rád. A múltbéli éneddel való találkozással megszakítottad az idő folytonosságát. Ezentúl minduntalan újra kell nézned fivéred halálát és temetését.

344.

A tó vize barna színű, a felszínén pedig valamilyen darabkák úsznak, amik igencsak ártalmasnak tűnnek. A közelben egy romos templom, azon túl pedig egy elhagyatott bíróság van. Ha beleugrasz a tóba, lapozz a **99**-re. Ha a templomba nézel be, lapozz a **380**-ra. Ha a bíróságra mész, lapozz a **66**-ra.

345.

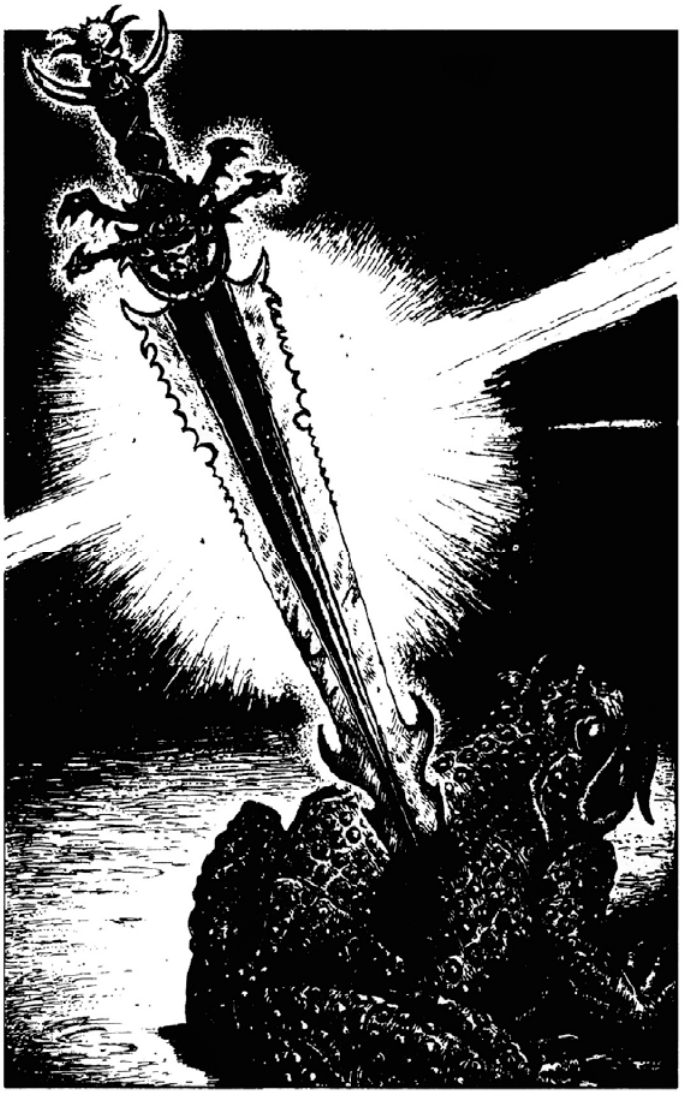
Sharleena megkér, hogy helyezd magad kényelembe, majd átmegy a szomszédos szobába. A csukott ajtón keresztül kántálás és dobolás hangját hallod. Néhány perc után ez abbamarad, és tompa hangokat hallasz. Egyszer csak éles kiáltás rázza meg a levegőt. Ha türelmesen várod, hogy Sharleena visszatérjen, lapozz a **319**-re. Ha berohansz, hogy megnézd, mi történik, lapozz a **298**-ra.

346.

Amikor felébredsz, rájössz, hogy egy nyálkás börtönben vagy, ami az épülethez hasonlóan ugyancsak élő, undorító anyagból való. Lüktető indák sokasága szegez egy puha, meleg falhoz, átkarolják végtagjaidat, beborítják a mellkasodat, és szétterpeszkednek az arcodon. Több tucat levert, rongyos fogoly raboskodik még itt közönséges ketrecekben. Csak két teremtmény áll őrt; Démoni Szolgák: életre hívott csontvázak, fekete ruhákban. Meglehetősen botor módon nálad hagyták összes felszerelésedet. Az indák állandó feszítése ellenére ki tudod szabadítani egyik kezedet. Ha rendelkezel a SÖTÉT LEPEL képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **149**-re. Ha rendelkezel a MEDITÁCIÓ képzettséggel, és használni akarod, lapozz a **133**-ra. Ha inkább beleharapsz az egyik, arcodon kígyózó indába, lapozz a **332**-re. Ha előhúzod Keresztedet (amennyiben nálad van), és a mögötted levő, élő falnak nyomod, lapozz a **80**-ra.

347.

A nő közelebbről is szemügyre vesz. – Isten hozott Dunninghamben Démonvadász. A faluban, amit magad előtt látsz, nem minden az, aminek látszik. Mindazonáltal úgy érzem, ezt már magad is tudod. – Karjával int, és látásod elhomályosul. Ahogy kitisztul a kép, füstölgő romokat és pusztulást látsz magad előtt. Egy fa torony uralja mindazt, ami a faluból megmaradt, és egy Vörös Szem tekint alá belőle vészjóslóan. Ahogy figyeled, a Szem tekintete átsuhan a romok fölött, mint egy keresőfény, áthatolva a legsötétebb árnyékokon is. – Ím Dunningham igazi alakja. Vigyázz, vagy ismét megtévesztetsz. Előtted a sors, mely a világra vár. A Gonosz erői fölényben vannak – noha sokan úgy gondolnák, hogy Jóság aranykorában járnak. A Cselszövő szolgálójaként segítségem nem lehet olyan világos, mint szeretnéd. Hallgasd meg tanácsomat, tűnődj el rajta, mert van benne igazság, és hazugság is. Mi igaz, s mi a hazugság, neked kell majd eldöntened. – Dobj egy kockával, és hallgasd meg, mit mond. Ha a dobás értéke 1–3, lapozz a **74**-re; ha 4–6, lapozz a **34**-re.



348.

A varázsló egy hosszú, kanyargós folyosón vezet végig, mígnem egy világító rúnákkal borított vasajtóhoz értek. Érintésére az ajtó kitárul, odabent pedig megpillantasz egy Myurr varangy formáját ábrázoló kőbe állított, világító pengét. A Varázsló int, hogy vond ki a kardot. – Évszázadok óta őrzöm e fegyvert, várva az időt, mikor szükség lesz rá Myurr elpusztításához. A Démonherceg rászedte Varázslótársaimat és engem, hogy aljas tervében segédkezzünk. Hogy jóvátegyem hibámat, neked adom a Démonölő Kardot. Vedd el, szabadítsd ki szüleidet, és pusztítsd el vele a Démonherceget! – Kihúzod a kőből a kardot, és érzed, ahogy ereje átáramlik rajtad. Amíg nálad van a kard, a fegyver 4 ponttal növeli ÜGYESSÉGEDET minden Démonok ellen vívott harcban akkor is, ha az így a *Kezdeti* értéke fölé nőne. A Varázsló felajánlja, hogy elteleportál Myurr Sziklaszirt-magaslatokban lévő tornyához. Ha elfogadod ajánlatát, lapozz a **98**-ra. Ha inkább magad mész a toronyhoz, a Varázsló elvigyorodik, és feléd int. A következő pillanatban egy erdei ösvényen találod magad – lapozz a **245**-re.

349.

A lehető legóvatosabban kerülöd meg a tornyot, amíg rá nem akadsz az ajtón kívüli egyetlen lehetséges bejáratra: egy, a hátsó falon lévő terjedelmes nyílásra. A nyílás nagyjából hat méter magasan van a talajszint felett, de elérheted, ha felmászol a fal tövében heverő téglarakásra. Ha inkább visszamész, hogy a faajtón menj be, lapozz a **173**-ra. Ha úgy döntesz, felmászol a veszélyes kőhalmon, *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, lapozz a **28**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **39**-re.

350.

Gyorsan megadod Krempernek a kegyelemdöfést – de hirtelen eluralkodik rajtad a lelkiismeret-furdalás. Nem számít, a fogadós milyen bűnöket követett el a múltban, neked kell jó példával elöl járnod. Kremper megölése nem volt jó példa. Adj 1 pontot GONOSZSÁGODHOZ. Az istállókhoz sietsz, megkeresed Isteni Tüzet, majd sietve elindulsz északra az Ork nyomában. Lapozz a **76**-ra.

351.

Északi irányba sétálva Weddonbridge-től, a Hold Démonsereg vonulásának nyomait látod: mértéktelen vérontást, pusztulást, és romlást. Valami bizonyosan van mögöttük, ami hajtja őket előre – és azt a valamit el kell pusztítani! Néhány órával később megérzed a tegnap esti történések hatásait, és rájössz, hogy nem aludtál, mióta megérkeztél Crowfordba. Megállsz, és lekuporodsz egy halom szenes fenyő tövében. Nem meglepő, hogy nagyon éhes is vagy – hacsak nem eszel legalább egy étkezésre elegendő Élelmiszert, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Késő délután ébredsz. Sokkal jobban érzed magad a rövid szundítástól, és ismét nekiindulsz az északi útnak. Három kilométerrel arrébb óriási szárnyak csapkodásához hasonló hangra leszel figyelmes. A hang forrása valahol az úttól távol van, eltakarja egy jobb kéz felé eső hegygerinc. Ha megállsz, és kivont karddal bevárod, lapozz a **140**-ra. Ha lemész az útról, és meghúzódsz a bozótban, lapozz a **330**-ra.

352.

A foglyok felé rohansz, hogy kiszabadítsd őket, de egy Démoni Szolga az utadba áll, és feltartóztat. Ha két egymást követő Harci Körben is sikeres találatot viszel be ellenfelednek, akkor elpusztul, függetlenül aktuális ÉLETERŐ pontjai számától.

Démoni Szolga	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 7

Ha győzöl, lapozz a **233**-ra.

353.

Ahogy megközelíted a templomot, lélektépő sikolyok hagyják el a köd fedte temetőt. Bekopogsz a templomajtón, és hallod, amint a reteszt eltávolítják belülről. Az ajtó kinyílik, és meglátsz bent egy ijedt arcú, papi ruhába öltözött embert. Sietve behív a templomba. – Hála az égnek, hogy megjöttél. Gyorsan, gyere be! – Sietve elreteszeli az ajtót, és nagy erőfeszítés árán visszanyeri önuralmát. – Anson vagyok, az új pap. Rossz híreim vannak a számodra: a szüleidet holtan találták a házukban három nappal ezelőtt. Legalábbis akkor *azt hittük*, hogy a szüleid – már nem vagyok olyan biztos benne. Volt valami nagyon különös abban, ahogy kinéztek. A húsuk szorosan feszült a csontjaikon, és szemeik szentségtelen fénytől ragyogtak. Kétségek gyötörtek, ezért reggel kinyitottam a sírjukat. A szüleid eltűntek, és a testük helyére rémes Démonok fészkelték be magukat. Azóta, hogy elhantoltam azokat a teremtményeket, egy gonosz, gyilkos pára függeszkedett a falu fölé, elpusztítva a terményt, és megölve a vadvilágot. Most minden este naplementekor felhangzanak a sikolyok. Te véget tudsz vetni ennek a rémálomnak. Segítened kell. Könyörgöm neked. – Ha felnyitod a szüleid sírját, lapozz a **85**-re. Ha a DÉMONÉRZÉKELÉST akarod használni (amennyiben tudod), lapozz a **181**-re. Ha elhagyod a falut, és máshol próbálod megkeresni szüleidet, lapozz a **45**-re.

354.

A szekérre ugrasz, éppen amikor az egyik kereke egy nagy kőbe ütközik. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **147**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **250**-re.

355.

Kihúzod a tőrt az asztallapból, és felordítasz fájdalmadban, ahogy a markolata megégeti a tenyeredet (vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot a fájdalom miatt). Eldobod a pengét, és keresztülrúgod a szobán. Ha még életben vagy, lapozz vissza a **398**-ra, és dönts következő cselekedetedről.

356.

Ha karddal esel neki a húsos, nyáladzó szájnyílásnak, lapozz a **305**-re. Ha Keresztedet hajítod lángoló torkába, lapozz a **27**-re. Ha egy üvegcse Szenteltvizet dobsz bele, lapozz a **164**-re.

357.

Átkozódva figyeled, ahogy a kocsi eltűnik a távolban. Visszamész eltemetni szegény Isteni Tüzet, mielőtt folytatnád utadat. Az Ork arrafelé ment, amerre egyébként is tartottál – nem kizárt, hogy találkoztok még. Futva kelsz útnak északnyugat felé, míg egy mocsaras síksághoz nem érsz. Egy közeli tábla a következőt hirdeti: Colton-ingoványa. Lapozz a **153**-ra.

358.

Pókhálók tapadnak az arcodhoz és a karodhoz, ahogy leereszkedsz a lépcsőn. A ragadós fonalak néhány lépés után eltűnnek, és hamarosan egy föld alatti terembe érsz, benne egy nyugodt vizű medencével. A medence szélénél egy nőt ábrázoló márványszobor áll; arcának egyik fele fehér, míg a másik fekete. Kezében egy egyensúlyban lévő bronzmérleget tart, ami a lépcső felől fújó bágyadt szellőben alig lengedezik. Mély hangok és nehéz léptek zaja visszhangzik üresen a teremben – valaki bizonyára észrevette, mikor beléptél. Nincs sok időd. Ha beleugrasz a medencébe, lapozz az **53**-ra. Ha balra billented a mérleget, lapozz a **29**-re; ha jobbra, lapozz a **397**-re.

359.

Éppen csak sikerül lezárnod az utat a csapóajtó felé, mikor egy nagy Hold Démon kitárja feléd inas szárnyait, és rád veti magát. Meg kell küzdened vele.

Hold Démon	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a **212**-re.

360.

A vonagló szürke csápok ugrás közben ragadnak meg, és körbefonják testedet. Kiáltozol, amint lerántanak a víz alá, ahol egy szavakba önthetetlen sors vár rád…

361.

Két erős férfi a kötélen siklóhurkot köt, majd a nyakadra húzzák. Kétségbeesetten könyörögsz, hadd beszélhess a falu vénjeivel. Egy öregasszony előlép, és azt mondja: – Coltonban nincsenek feljebbvalók, de engem hívnak itt a bölcs asszonynak. Mit tudsz felhozni mentségedre? – Hogy megpróbáld bebizonyítani, hogy nem vagy a Gonosz szolgája, szellemi vitába vonod. Dobj egy a kockával! Ha az általad dobott érték ugyanannyi vagy kevesebb, mint GONOSZSÁG pontjaid száma, lapozz a **13**-ra. Ha az összeg nagyobb, lapozz a **321**-re.

362.

Néhány kilométerre Stanfordtól közeledő lovasok hangját hallod. Nem akarván, hogy a nyílt terepen érjenek be, egy magas tölgyfa mögé rejtőzöl. Nyolc kísérteties Csontvázlovas áll meg ott, ahol letértél az országútról. Egyikük leszáll élőholt lova nyergéből, és közelebbről is megvizsgálja az utat. Visszatartod lélegzeted, és reméled, nem fedezik fel a nyomaidat. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **178**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **132**-re.

363.

Az előtted lévő szobából egy csigalépcső vezet felfelé. Ha felmész a lépcsőn, lapozz az **56**-ra. Ha visszamész az ajtón, lapozz a **68**-ra.

364.

Átmászol a tolóajtón, és egy rövid folyosón találod magad. Egy zárt, őrizetlen ajtó van tőled jobbra, és egy nyitott boltív a bal oldalon, ami mögött egy másik nyitott ajtó van, amin át besüt a nap. Ám három Démoni szolga áll közötted és e kijárat között; vörösen izzó szemeik arról árulkodnak, hogy telepatikus kapcsolatban állnak mesterükkel, Myurral. Ha most jobbra fordulsz, hogy kinyisd a zárt ajtót, lapozz a **323**-ra. Ha megtámadod az őröket a kijáratnál, lapozz a **116**-ra.

365.

A helyes portálon jöttél keresztül. Most dönts, melyiket választod következőnek.

A kört?	Lapozz az **50**-re.
A hétszöget?	Lapozz a **15**-re.
A hatszöget?	Lapozz a **196**-ra.
Az ötszöget?	Lapozz a **39**-re.
A négyzetet?	Lapozz a **11**-re.
A háromszöget?	Lapozz a **167**-re.

366.

A Démonpestis általi halál a legborzasztóbb és a lehető legfájdalmasabb halálnem, de ugyanakkor könyörületesen gyors is.

367.

Az Orkok zavartnak tűnnek. Legnagyobb szerencsétlenségedre nem tart soká, míg rájönnek, csupán blöffölsz. Felkapják fegyvereiket, és rád rontanak. Lapozz a **179**-re.

368.

Kivont karddal megsarkantyúzod Isteni Tüzet, és meglátsz egy leharcolt gebe húzta vén szekeret előtűnni. Két rémült arcú paraszt ül a bakon, és fájdalmas nyögdécselést hallasz a kordé hátuljából. A szekér megáll, és az egyik földműves odakiált neked: – Ne bántson minket! Nincs semmink, a Démonok mindent elvettek tőlünk! Könyörgök! – Hüvelyébe visszahelyezve kardodat, lassan odalovagolsz hozzájuk.

Ahogy közelebb érsz, megkönnyebbülés ül ki arcukra. – A falunkat megtámadták a Démonok. Hemzseg tőlük egész észak. Az egyikünk megsérült. Tud segíteni? – Ha rendelkezel a GYÓGYÍTÁS képzettséggel, lapozz a **33**-ra. Ha nem, a parasztok óvatosságra intenek, majd elviharzanak dél felé. Ráébredve, hogy a szüleid valahol északon vannak, úgy döntesz, nem vesztegetsz több időt, hogy felkeresd Sharleenát, és megsarkantyúzod Isteni Tüzet – lapozz a **142**-re.

369.

A Vörös Szem pillantása átsiklik fölötted, és érzed, ahogy az erő elhagyja tagjaid. Bénultan rogysz a földre; képtelen vagy mozogni. Nem telik el sok idő, és durva, szőrös kezek ragadnak meg és vonszolnak az őrtorony felé. Felrángatnak, és egy ocsmány Ork gyomron vág, majd az arcodba bámul: – Ha! Mos' megvagy. Hamarost od'adunk a Vén Gombszemnek – azzal behajít egy szobába a torony aljában, és elveszi minden felszerelésedet, csak a ruhádat hagyja rajtad. Csökkentsd ÜGYESSÉGED 1-gyel minden csatában mindaddig, míg találsz magadnak egy új fegyvert. Mielőtt elmenne, az Ork még egyszer megüt (veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha még életben vagy, meg kell próbálnod kiszabadulni. Megkísérled meglazítani a kötelékeidet. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **290**-re. Ha nincs szerencséd, *ismét tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha ezúttal is elhagyott a szerencséd, lapozz a **138**-ra. Máskülönben lapozz a **290**-re.

370.

Grumont végignézi, ahogy nekifutsz, hogy visszaugorj a bárkára. Az utadban lévő csápok egyre vadabbul csapkodnak. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **299**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **360**-ra.

371.

Éles kardod hangos robajjal hasítja ketté a kőkoponyát. Darabjai szétrepülnek, ahogy a belé börtönzött mágikus energiák felszabadulnak. Néhány pillanatig különös ragyogásban úszol. Ahogy ez elenyészik, új tudást érzel birtokodban. Egy további képzettségre teszel szert, amit te választhatsz ki. (Ezt jegyezd fel *Kalandlapod* megfelelő rovatába.) Sajnos ugyanez a kiszabaduló energia olyan erősen rázza meg a barlangot, hogy az elkezd beomlani. Itt nem húzhatod meg magad, úgyhogy távozol, és folytatod utadat Weddonbridge felé. Lapozz az **58**-ra.

372.

Magrand egy fekete üledékgömböt formál kezében, majd feléd hajítja, de az utolsó pillanatban félreugrasz, az pedig szétloccsan mögötted a falon. *Placcs!* Nem adsz neki idődd, hogy még egyszer varázsoljon.

Magrand	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **293**-ra.

373.

Épp, hogy leülsz, felpillantasz, és meglátsz egy fekete köpenyes alakot beosonni a fogadó ajtaján. Ahogy Kremper egy hátsó szobába vezeti, látod, hogy a teremtmény egy púpos Ork. Ha követed őket hátulra, lapozz a **393**-ra. Ha inkább itt maradsz, és elfogyasztod az italodat, lapozz a **251**-re.

374.

Kifutsz az épületből, amilyen gyorsan csak tudsz, és megpróbálsz nem gondolni a jajveszékelő, gyötrődő emberekre, akiket magad mögött hagytál. Elindulsz az észak felé vezető úton; egyszer sem nézel vissza. Írj fel magadnak 2 GONOSZSÁG pontot ezért a csúfos kudarcért, amely nem túl lovagias önmegóvási ösztönöd eredménye.

Három kilométerre a falutól meglátsz egy magányos tutajt sodródni egy kis folyócskán. A tutaj jól vitorlázhatónak tűnik, és ez a folyócska el kell, hogy vigyen a Merton folyóig, Axmoortól keletre. Ha elkapod a tutajt, és lehajózol vele a folyón Stanfordba, lapozz a **223**-ra. Ha az északi úton maradsz, lapozz a **229**-re.

375.

Bátran előretartod szent varázstárgyadat – de elszörnyedve látod, hogy a Förtelem kinyúl, megragadja a Keresztet, és porrá zúzza (húzd le a *Kalandlapodról*). Ha rendelkezel a SÖTÉT LEPEL képzetséggel, és segítségével megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **49**-re. Ha inkább maradsz és harcolsz, lapozz a **65**-re.

376.

Éppen kinyitod a kocsi ajtaját, mikor szemed sarkából mozgást látsz magad mögött. Kétségbeesve pördülsz meg, de már késő: egy acélpenge vág bele karodba. Lapozz a **171**-re.

377.

Gond nélkül értelmezed az írást. A Vörös Tárcsa fölött a TÁPLÁL, a Kék Tárcsa fölött a KIÜRÍT, a Zöld Tárcsa fölött pedig az ADALÉK felirat olvasható. Ha a Vörös Tárcsát fordítod el, lapozz a **213**-ra. Ha a Kéket tekernéd el, lapozz a **239**-re. Ha a Zöldet választod, lapozz a **315**-re. Ha inkább nem nyúlsz hozzájuk, és elhagyod a helyiséget más kijárat híján arra, amerről jöttél, lapozz a **272**-re.

378.

Belököd az ajtót, és belépsz a zsúfolt kocsmába. Legalább harminc dühös paraszt van bent – de amint belépsz, hirtelen mind elhallgatnak, nyugtalanul mocorognak a helyükön, és italaikat bámulják. Harak, a fogadós, egy rongyot vesz kezébe, és őrülten törölgetni kezd egy poharat. Általában nagyon szívesen látnak, de most nemkívánatos vendégnek érzed magad. A szoba túlsó végében régi barátodat, Darrow-t fedezed fel. Bár úgy tűnik, ugyanolyan kényelmetlenül érzi magát, mint a többiek, legalább rád néz. Ha odamész, és beszélsz Darrow-val, lapozz a **244**-re. Ha veszel magadnak egy italt, és Haraktól próbálsz információkat szerezni, lapozz a **67**-re. Ha inkább távozol, és meglátogatod a falu papját, lapozz a **353**-ra.

379.

Egy világossárga szobába érkezel. Három ajtót látsz magad körül. Ha a déli ajtón lépsz be, lapozz a **47**-re. Ha a keletin keresztül távozol, lapozz a **124**-re. Ha a nyugatin nyitnál be, lapozz a **152**-re.

380.

A Templom valaha a Jó és Törvény isteneit szolgálta, most azonban a kapun túl démoni írás mocskolja be a falakat. Ha ismered a DÉMONI NYELVET, és el akarod olvasni a szöveget, lapozz a **146**-ra. Ha belépsz a templomba, lapozz a **216**-ra. Ha a bíróság épületéhez mész, lapozz a **66**-ra. Ha inkább visszamész a tóhoz, lapozz a **344**-re.

381.

Reggel a bárka elér Axmoor külvárosához… de mégis mi történt itt? A folyót vastag, zöld habréteg fedi, az erdőségek sivár pusztasággá változtak, a vidék füstöl, és az épületek többsége elszenesedett rom csupán. – Az istenekre! – kiált fel Grumont – Hallottam a szóbeszédeket a Démonseregről, de ez… – Venghul azt javasolja, ne kössetek ki, de be kell lépned e gonosz szívébe, és el kell pusztítanod, ezért felfeded Grumont előtt valódi kilétedet, és elmondasz neki pár dolgot a küldetésedről. Beleegyezik, hogy elvisz a rakpartig, mielőtt visszaindulna kelet felé. Köszönetet mondasz neki, és összeszeded magad, amint a hajó beúszik a parázsló romhalmazba, ami valaha Axmoor volt. Síri csönd vesz körül, amint a móló deszkáira lépsz. Az egykoron virágzó kikötő teljesen kihalt.

A deszkák hirtelen a levegőbe emelkednek, és számos vastag, féregszerű csáp tör fel a vízből közted és a bárka közt. Ha a falu központja felé rohansz, lapozz a **291**-re. Ha maradsz, és megküzdesz a csapkodó csápokkal, lapozz a **62**-re. Ha megpróbálsz visszaugrani köztük a bárkára, lapozz a **370**-re.

382.

Ahogy kiejted a „Magrand” nevet, a jókedvű fiatal ijedten visszahőköl. – Te… Magrandot keresed? – zihálja. Mielőtt végiggondolhatnád, mit felelj, elfut.

Összezavarodva bolyongasz céltalanul, majd hirtelen egy csoport felfegyverzett falusi között találod magad, a fiatallal az élen. Rád mutat, és felrikolt: – Ott van! – Ha bevárod őket, remélve, hogy tisztázod a nyilvánvaló félreértést, lapozz a **60**-ra. Ha – minthogy a faluból kivezető utakat elzárja a feldühödött tömeg – gyors menekülésnek indulsz valamelyik veszélyesnek látszó mocsári csapáson, lapozz a **259**-re.

383.

A Démon kénytelen engedelmeskedni Sharleena parancsának, de túljár az eszeden, és saját nyelvén válaszol. Sajnos egyetlen szavát sem érted. Lapozz a **161**-re.

384.

Halálosan megsebesülve rogysz a padlóra. Halálod előtt még hallod Myurr ordítását, és tanúja lehetsz, ahogy egy láthatatlan erő visszaszippantja saját síkjára. Ezzel egy időben az Alvilág Varázslóinak csuhái is a földre hullanak – ők is eltűntek. Bár életedet adtad, áldozatod nem volt hiábavaló: tetteid megmentették a világot. Szüleid melléd rohannak, és igyekeznek utolsó pillanataidat a lehető legkönnyebbé tenni. Megkéred őket, hogy ne okolják magukat a történtek miatt, majd szellemed elillan.

385.

Óvatosan elhúzod a kör alakú fedelet, majd gyorsan elindulsz lefelé a faragott lépcsőfokokon, és bezárod magad mögött a tolóajtót. Egy darabon ereszkedsz, majd lehuppansz egy folyosó padlójára. Balra az út széles és jól meg van világítva, jobbra sötét és szűk. Ha balra mész, lapozz a **101**-re. Ha jobbra tartanál, lapozz a **207**-re.

386.

A Varázsló gúnyosan elmosolyodik, majd elhúzza kezét szemeid előtt. A szoba, ahol eddig voltál, szertefoszlik, és egy másvilági dimenzióban találod magad. Hat különös portál lebeg előtted, a legkülönfélébb furcsa szögekben, egymással bizarr utakkal összekötve. Ahogy szemléled őket, a portálok ugyan változtatják helyzetüket, de alakjukat megtartják. Egyre jobban hozzászokva ehhez a különös létsíkhoz észreveszed, hogy minden portál egy geometria síkidomot formáz: látsz egy kört, egy hétszöget, egy hatszöget, egy ötszöget, egy négyzetet és egy háromszöget. Középen, egy energiagömb közepén egy világító kulcs lebeg.

Az Alvilági Varázsló börtönébe kerültél. Ahhoz, hogy kijuss, meg kell szerezd a Terek kulcsát, és ki kell vele nyitnod az utolsó ajtót. Akárhogy is próbálkozol elérni a kulcsot, mindannyiszor eltávolodik a felé nyúló karjaid elől. A kulcshoz vezető út tehát a portálok egyikén át vezet. Jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát a *Kalandlapodra*, majd válassz egyet a síkidom alakú portálok közül, és lapozz a megfelelő fejezetpontra. Ha rossz ajtót választasz, a történet egy más pontján találod magad. Ahelyett, hogy az ott leírtak szerint cselekednél, lapozz vissza erre a pontra, és válassz egy másik ajtót. Amennyiben jól döntesz, olyan fejezetpontra jutsz, ahonnan kiválaszthatod a soron következő portált. Bármikor is rosszul választasz, vissza kell térned ide, és újra kell próbálkoznod. Mindössze két lehetőséged van a kijutásra, így mikor harmadjára is erre a fejezetpontra lapozol, elbuksz, és az idők végezetéig a börtönben rekedsz. Sok szerencsét!

387

Melyik ajtót választod?

A kört?	Lapozz a **365**-re.
A hétszöget?	Lapozz a **166**-ra.
A hatszöget?	Lapozz a **341**-re.
Az ötszöget?	Lapozz a **118**-ra.
A négyzetet?	Lapozz az **58**-ra.
A háromszöget?	Lapozz a **312**-re.

387.

Habár rosszul vagy az erőfeszítéstől, ajkaidra erőlteted a Démoni szavakat, amik egyszer s mindenkorra véget vetnek a szertartásnak (írj fel magadnak 1 GONOSZSÁG pontot). Az ellenmágia azonnal kifejti hatását: a Förtelem holttestét egy mágikus örvény szippantja magába, és örökre eltűnik. Egy pillanatig te és a Hold Démon Mágus döbbenten álltok, majd összeszeded magad, ahogy a Hold Démon is, aki színtiszta gyűlölettel felordít, és gonosz karmaival rád támad.

Hold Démon Mágus ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, lapozz a **144**-re.

388.

Legyőzetve és kétségbeesetten Kremper kegyelemért esedezik: – Ne ölj meg! Mindent elmondok. Itt van ez a mészáros, ez a varázsló Coltonban, Magrandnak hívják. Minden hónapban megfizet, hogy begyógyszerezzem a vendégeimet, és a gonosz Ork szolgája elviszi őket hozzá, ő pedig szörnyű rítusoknak veti alá őket. Azt mondta, megöl, ha nem segítem. Beszél a Démonokkal… Ígérem, soha többé nem segítek neki. Délre utazok. Kérlek, könyörülj rajtam. – Ha megkönyörülsz rajta, lapozz a **301**-re. Ha véget vetsz nyomorult életének, lapozz a **350**-re.

389.

Felszállsz a színes bárkára, és Grumont, a kapitány megkér, érezd magad otthon. Két másik utasa is van: tízéves fia, Pallin, és Venghul, egy különös öregasszony, aki szúró, nyugtalanító tekintettel tart téged szemmel.

A nap hátralévő részében Axmoor felé vitorláztok a Mertonon. Nem sokkal dél után egy délkeleti, kiterjedt mocsárvidék mellett haladtok el, naplementekor pedig Grumont nekilát pörköltet főzni. Váratlanul kiáltás hallatszik. Pallin a bárkáról a mély és erős sodrású folyóba esett. Nincs idő gondolkozni. Ha csak állsz, és figyelsz, remélve, hogy a fiú tud úszni, lapozz a **17**-re. Ha megragadod a hajókötelet, és odadobod neki, lapozz a **92**-re. Ha beleveted magadat folyóba, és magad húzod ki, lapozz a **160**-ra.

390.

Látván, hogy nem áll szándékodban távozni, két paraszt rád támad. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Dühös Falusi	5	5
Második Dühös Falusi	6	5

Egy Harci Kör után lapozz a **341**-re.

391.

Néhány kilométert haladsz a Stanfordba vezető úton, mígnem a Mertonon átívelő hatalmas fahídhoz érsz. Miután átkelsz rajta, folytatod utadat észak felé. Leszáll az éj, de még messze vagy Stanfordtól, mikor pislákoló fáklyafényt látsz egy tisztáson, nem messze az úttól. Ugyaninnen torokhangú kántálás hallatszik. Ha megállsz, és körülnézel, lapozz a **198**-ra. Ha tudomást sem veszel róla, és valahol máshol keresel táborhelyet, mielőtt reggel továbbmennél Stanfordba, lapozz a **24**-re.

392.

A terem túlsó végében egy Démoni Pandemonium, egy sárkánycsontból készült, zörgő hangszer van. Gyászindulót játszik, a távolból harangszó is hallatszik. Furcsa fények világítják meg a különös szerkezetet, amint a csontok könyörtelen ütemet vernek. Ha maradsz, és hallgatod a zenét, abban a reményben, hogy nyomra vezet, lapozz a **14**-re. Ha átmész a szobán, és megvizsgálod a Pandemoniumot, lapozz a **120**-ra. Ha elhagyod a szobát, lapozz a **199**-re.

393.

Átosonsz a fogadón, és épp belépnél a hátsó szobába, amikor a függöny szétnyílik, és Kremper bukkan fel. Mögötte egy kis, ablakok és ajtók nélküli, szögletes helyiség van. Bár látsz söröshordókat és palackállványokat, az Orknak semmi nyoma. Teljesen felszívódott! A háziúr gyorsan összehúzza maga mögött a függönyt, megkérdezi, mit akarsz, és finoman megtapogatja az övén lógó husángot. Gyors gondolkodás után azt mondod, hogy valami kiszolgálást kerestél, de mivel ilyen gorombán viselkedett, inkább nem zavarod azzal, hogy bármit is kérj. Sötét vigyorral az arcán kér bocsánatot. Ha most felmész a szobádba, lapozz a **15**-re. Ha inkább beszélsz a toprongyos öregemberrel, lapozz a **115**-re. Ha a csendes fiatalhoz ülsz, lapozz a **314**-re. Ha a harcos nővel beszélsz, lapozz **145**-re.

394.

Egy susogó hang figyelmeztet, hogy valami ólálkodik odabent. Ha használod a DÉMONÉRZÉKELÉS képzettséget, lapozz a **90**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod e képzettséget használni, lapozz a **139**-re.

395.

Nem teszel meg hosszú utat, mikor a lábad beakad egy víznyelőbe, ami minden próbálkozásod ellenére sem enged sötét szorításából. Gáz tör fel a közelben, és gyilkos füstje körbefog, elnémít és fojtogat. Mikor a fejed kitisztul, rémülten veszed észre, hogy a láp húz magába. Újabb bolond áldozatot szedett magának a mocsár.

396.

A helyes portálon jöttél keresztül. Most dönts, melyiket választod következőnek.

A kört?	Lapozz a **193**-ra.
A hétszöget?	Lapozz a **211**-re.
A hatszöget?	Lapozz a **279**-re.
Az ötszöget?	Lapozz a **342**-re.
A négyzetet?	Lapozz a **229**-re.
A háromszöget?	Lapozz a **302**-re.

397.

A medence meleg, sárga fénnyel felragyog, és úgy érzed, magához vonz. Sebeid varázslatos módon begyógyulnak, és újra frissnek érzed magad. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékére! Aztán a fény elhalványodik… és egy erdei úton találod magad. Lapozz a **245**-re.

398.

Keresztülmész a tükrön, és olyan látvány tárul szemed elé, amitől kalapálni kezd a szíved. Szüleid egy varázskörben állnak, összekötözve, lábaiknál gyertyákkal. Mögöttük egy tölgyfaasztalnál három Alvilági Varázsló foglal helyet. Látszólag három, előttük lévő tárgyra összpontosítanak: egy kristálygömbre, egy bőrkötéses könyvre és egy csontpiramisra; ezeken kívül egy díszes tőr van az asztal lapjába szúrva. Szüleid ugyan látnak téged, de hangjuk nem hallatszik át a varázskörön.

És ami még ennél is rosszabb, Myurr démoni alakját veszed ki egy hatalmas trónuson nyugodva. Egy vérrel teli kehelyből kortyolva élesen felnevet, kígyószerű nyelve borotvaéles fogai között csapkod. – Üdvösszöllek, Démonvadássz. Kösszöntelek terveim beteljeszülészénél. Sszüleid megmentészére érkesztél, így szaját akaratodból léptél be tornyomba. Mivel erre nem kénysszeríthettelek erősszakkal, ám jelenléted nélkülöszhetetlen, kénytelen voltam idecsalogatni téged. Minden sziker, amit eddig utad szorán elértél, csupán meszterkedészeimnek kösszönhető. A Varázslók hatalmát, sszüleid élet-energiáját és lelked erejét hassználva állandó kaput nyitok a Démoni és a Földi Szík között. Szeregeim gondoszkodtak arról, hogy ez bekövetkezhesszen. Uralkodni fogok hitvány fajtátok felett!

Eddig úgy tudtad, egy effajta kapu megnyitása lehetetlen. Myurrt meg kell állítani. Hogy legyőzd, vagy földi alakját kell megsemmisítened, vagy rá kell jönnöd, hová rejtette el a mágikus drágakövet, ami lehetővé teszi számára, hogy ezen a síkon maradjon. Ha megtalálod a drágakövet és elpusztítod, az felrobban, és száműzi Myurrt, de a robbanásban te is odaveszhetsz.

398

Harcolnod kell. Minden harci fordulóban végrehajthatsz egyet – és csakis egyet – az alábbi három dolog közül: vagy hagyományos módon veszed fel a harcot, vagy egy Szenteltvizes üvegcsét hajítasz Myurrhoz, vagy kitérsz, és megpróbálsz elpusztítani egy tárgyat a szobában abban a reményben, hogy abban van Myurr drágaköve. Ha rendelkezel a SÖTÉT LEPEL képzettséggel, felhasználhatod ezt a tudást ahhoz, hogy a láthatatlanság köpenye alól támadj Myurra – ez esetben lapozz a **278**-ra.

Mikor Myurral harcolsz, csak mágikus fegyverek okoznak számára ÉLETERŐ-veszteséget. Ha egy Harci Kört hagyományos fegyvert forgatva nyersz meg, nem okozol, és nem is szenvedsz sérülést. Ráadásul ellenfeled négy karja lehetővé teszi számára, hogy Körönként kétszer támadjon – mintha két, megegyező ÜGYESSÉGŰ ellenféllel néznél szembe, és csak az első támadásod okozhat számára sérülést.

Myurr	ÜGYESSÉG 14	ÉLETERŐ 25

Ha legyőzöd Myurrt, lapozz a **400**-ra.

Ha egy Szenteltvizes fiolát vágsz Myurrhoz, dobj két kockával: ha a dobások összege nem nagyobb ÜGYESSÉGEDNÉL, sikeresen eltalálod ellenfeledet. Dobj egy kockával, majd a dobott értéket vond le ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. Ha elvéted a dobást, a Szenteltvíz kárba vész. Mindkét esetben sakkban tartod Myurrt egy Körig, így nem tud megtámadni.

Végül ha úgy döntesz, hogy az egyik tárgyát pusztítod el, egyúttal azt is kockázatod, hogy Myurr megsebez. Mit próbálsz megsemmisíteni?

A gyertyákat?	Lapozz a **111**-re.
A kelyhet?	Lapozz a **284**-re.
A kristálygömböt?	Lapozz a **77**-re.
A tőrt?	Lapozz a **355**-re.
A könyvet?	Lapozz a **210**-re.
A csontpiramist?	Lapozz a **273**-ra.

399.

Halkan kinyitod az ajtót, és lábujjhegyen leosonsz a lépcsőn. Belépsz a kivilágítatlan söntésbe, és valamilyen utat keresel az épület hátulja felé, amikor váratlanul éles fájdalom hasít a tarkódba. Ahogy elveszted eszméletedet, egy lihegő nevetést hallasz: – Jó kislány, Bözsi, jó kislány. – Lapozz a **9**-re.

400.

Myurr dühödt ordítást hallat, ahogy elszakad ettől a világtól. – Még nem végesssztünk, Démonvadásssz. Még visszatérek ész bossszút állok! – Azzal a Démonherceg eltűnik; hatalma ebben a világban elenyészett, és visszakényszerült a Démoni Síkra. Azonban jól tudod, győzelmed csak időleges: a Démonhercegnek megvan a hatalma, hogy visszatérjen, és egy nap így is fog tenni. Mindössze annyit tehetsz, hogy éber maradsz, és felkészülsz az újabb találkozásra. Ennek ellenére győzelmed korántsem értéktelen, hisz sikerült kiszabadítanod szüleidet és megakadályoznod Myurrt, hogy kaput nyisson a Démoni síkra. Észreveszed, hogy az Alvilág Varázslói is eltűntek – csak három köpeny maradt utánuk.

Szüleid odarohannak hozzád. Felhőtlen örömükben átölelnek, hogy újra láthatnak, és hálát adtok az isteneknek. Megmentetted Titán világát és kiszabadítottad szüleidet. Ugyan az idáig vezető út kemény volt, sikeresen helytálltál. Rászolgáltál a nevedre, Démonvadász.

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

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

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

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

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 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

20. A Hercegek viadala: AHÚ 2011
21. A Hercegek viadala: AVÚ 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.évf.) 2014
37. Halálmocsár 2014
38. Démonvadász 2014

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

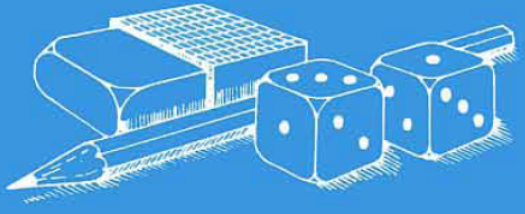
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

A Démonnagyúr, Myurr, bosszút forral!

Híres Démonvadász vagy, akit az egész kontinensen jól ismernek, mint a Káosz teremtményeinek pusztítója. Nem egyszer sikerült már meghiúsítanod a Démonnagyúr terveit, gyűlölt ellenséged azonban most igazán ravasz tervet eszelt ki, hogy bosszút álljon rajtad. Nincs más lehetőség, NEKED kell szembeszállnod a gonosszal, az egész világ szabadsága a te válladon nyugszik. Myurr gonosz hatalma egyre nő, és hamarosan lehetővé válik számára, hogy kegyetlen démonhordájával együtt átkeljen a Földi Síkra.

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!