

STEVE JACKSON
IAN LIVINGSTONE

A KALAND - JÁTEK - KOCKÁZAT SOROZAT FOLYTATÓDIK

DÉMONLOVAGOK



A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:

Steve Jackson - Ian Livingstone

present

KNIGHTS OF DOOM

(Fighting Fantasy Gamebooks 56.)

Puffin Books

First published in Great Britain 1994 by Penguin Books
Ltd.

Concept copyright © Steve Jackson and Ian Livingstone.
1994

Text copyright © Jonathan Green, 1994

Cover and inside illustrations copyright © Tony Hough.
1994

Map copyright © Jonathan Green. 1994

All rights reserved

Fordította

Pollák Ágnes és Pollák Tamás

Szaklektor

Szukits Gábor

ISBN 963 9150 12 2

Hungarian translation © Pollák Ágnes. Pollák Tamás. 1998

Hungarian edition © Szukits Könyvkiadó. 1998

Lektor: Szóts Katalin

Tördelés, képszerkesztés: ITBooks. Illés Tibor

Borítótipográfia: MarsNet Multimedia

Színre bontás: A-SzínVonal Bt.

Szerkesztő: Dobos Tamás

Felelős kiadó: Szukits László

Felelős szerkesztő: Hunyadi Csaba

Szegedi Kossuth Nyomda Kft. Felelős vezető: Gera Imre

BEVEZETÉS

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

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

Mielőtt elkezdődne újabb kalandod, ismerd meg

képességeidet és gyengéidet! Kezdőértékeid meghatározásához szükséged lesz két dobókockára. A 16-17. oldalon találsz egy *Kalandlapot*, amelyre lejegyezheted kalandod részleteit. A lapon lévő rovatokba írd be képességeid pontértékét! Tanácsos ezt a *Kalandlapot* ceruzával kitölteni, vagy fénymásolatot készíteni róla, hogy máskor is használhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE

Dobj egy kockával! A dobott értékhez adj hozzá 6-ot, és az összeget jegyezd fel *Kalandlapod* ÜGYESSÉG rovatába. ÜGYESSÉGED mutatja harci képességeidet, gyorsaságodat és kezűgyességed mértékét.

Dobj két kockával! A dobott értékhez adj hozzá 12-t, és az összeget jegyezd fel *Kalandlapod* ÉLETERŐ rovatába. ÉLETERŐ pontjaid mérik egészségedet és fizikai állóképességedet.

Dobj egy kockával! A dobott értékhez adj hozzá 6-ot és az összeget jegyezd fel *Kalandlapod* SZERENCSE rovatába. A SZERENCSE pontok jelzik, hogy mennyire pártol téged a szerencse.

Mindhárom esetben a magasabb pontszám a jobb.

Az alábbiakban kifejtett okok miatt pontértékeid folyamatosan változnak majd utad során. Ezeket a változásokat követned kell a *Kalandlapodon*, ezért tanácsoljuk, hogy kis számokat írd, vagy legyen egy radír a kezéd ügyében. De a *Kezdőértékeidet* sose töröld ki! Jóllehet szerezhetsz ÜGYESSÉG,

ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat kalandod során, de azokkal csak veszteségeidet pótolhatod", a növelt pontérték soha nem haladhatja meg az adott pontszám *Kezdőértékét*, kivéve azokat a nagyon ritka eseteket, mikor a szöveg kifejezetten utasít erre.

CSATÁK

Ebben a kalandban gyakran fogsz találkozni ellenséges teremtményekkel, melyek rád támadnak. Ilyenkor nem marad más választásod, mint hogy fegyvert ránts és megküzdj az ellenfeleddel. Néhány esetben vannak speciális választási lehetőségeid is, hogy az alábbiaktól eltérő módon kezeld az ilyen találkozást, de a legtöbb esetben az itt leírt módon kell lejátszanod a csatát.

Jegyezd fel ellenfeled ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait az első üres ÖSSZECSAPÁS rovatba a *Kalandlapon*. Írd ide az adott ellenfél speciális képességeit is! Aztán kövesd az alábbi utasításokat!

1. Dobj két kockával az ellenfelednek és a dobott értékhez add hozzá az ÜGYESSÉG pontjait! Ez lesz az ő TÁMADÓEREJE.

2. Dobj két kockával magadnak és a dobott értékhez add hozzá ÜGYESSÉG pontjaidat! Ez lesz a te TÁMADÓERŐD.

3. Ha TÁMADÓERŐD nagyobb, mint ellenfeledé, te sebezted meg őt. Menj a 4. pontra!

Ha TÁMADÓERŐD kisebb, mint ellenfeledé, ő

sebzett meg téged. Menj az 5. pontra!

Ha a két TÁMADÓERŐ egyenlő, kivédtétek egymás csapását. Menj a 6. pontra!

4. Megsebezted ellenfeledet, vonj le 2-t ÉLETERŐ pontjaiból! Használhatod a SZERENCSÉDET, hogy nagyobb sebet ejts (lásd alább). Menj a 6. pontra!

5. Ellenfeled megsebzett, vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL! Használhatod a SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd ÉLETERŐ veszteségedet (lásd alább).

6. Kezdj új HARCFORDULÓT az 1. ponttól! Ismételd ezeket a lépéseket mindaddig, amíg az ellenfeled ÉLETERŐ pontjai vagy a saját ÉLETERŐ pontjaid 0-ra nem csökkennek, ami azt jelenti, hogy az illető halott.

Ha ellenfeled esik el a harcban, folytathatod a kalandot. Ha te halsz meg, kalandod véget ér, és mindent előlről kell kezdened egy új szereplő megalkotásával.

KÜZDELEM EGYSZERRE TÖBB ELLENFÉLLEL

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

folytassa a küzdelmet.

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

SZERENCSE

Kalandod során különböző alkalmakkor - akár a harcban, akár más helyzetben -, amikor a dolgok kimenetele a szerencsén is múlik, használhatod a SZERENCSEDET, hogy az eseményeket a javadra fordítsd (a részletek mindig meg vannak adva a vonatkozó bekezdésben). De légy óvatos! A SZERENCSEDET használni kockázatos vállalkozás, és ha peches vagy, az eredmény katasztrofális lehet.

Szerencsepróbát a következőképpen végezhetesz: Dobj két kockával! Ha a dobott érték kisebb vagy egyenlő, mint az aktuális SZERENCSE pontod, a dolgok számodra kedvezően alakulnak. Ha azonban a dobás értéke meghaladja SZERENCSE pontjaid aktuális értékét, az események rád nézve

hátrányos kimenetelűek.

Minden alkalommal, amikor *Szerencsepróbát* végzel, le kell vonnod 1 pontot SZERENCSE pontjaid pillanatnyi értékéből. Tapasztalni fogod, hogy minél inkább támaszkodsz a szerencsédre, annál hamarabb lesz kockázatos próbára tenni azt.

Szerencse a harcban

Gyakran fogsz majd azzal az utasítással találkozni, hogy végezz *Szerencsepróbát*, és ilyenkor a szöveg tudatja veled, hogy milyen következménnyel jár, ha szerencsés illetve szerencsétlen vagy. Bár ezt a szöveg nem jelzi külön, de a harcban mindig van lehetőség, hogy használd a SZERENCSE pontjaidat. Vagy azért, hogy komolyabb sebet ejts ellenfeleden, vagy azért, hogy csökkentsd sebződésed mértékét.

Ha megsebzelsz egy ellenfelet, és elvégzel egy *Szerencsepróbát*, siker esetén komolyabb sebet okoztál, ezért levonhatsz még 2 pontot ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL. De ha elvéted a próbát, ütésed csupán karcolta ellenfeled, ezért csupán 1 pontnyit vonhatsz le tőle, azaz a szokásos 2 helyett most mindössze 1 pontot sebezted.

Ha ellenfeled sebez meg téged, és elvégzel egy *Szerencsepróbát*, akkor siker esetén kevésbé sebesülsz, mert tárna- dód ütése súrolt csupán, így mindössze 1 pontot kell levonni az ÉLETERŐDBŐL. Ám ha nem volt szerencséd, komolyabb sebet kaptál, ezért még 1 további ÉLETERŐ pontot veszítesz, azaz összesen 3 pontot.

És soha ne felejts el levonni SZERENCSE

pontjaidból 1-et, valahányszor elvégzel egy *Szerencsepróbát!*

TOVÁBBI TUDNIVALÓK A KÉPESSÉGEIDRŐL

Ügyesség

ÜGYESSÉG pontjaid nem fognak sokat változni kalandod során. Néha előfordul, hogy egy bekezdésben azt az utasítást kapod, hogy csökkentsd vagy növeld ÜGYESSÉG pontjaid értékét, de ha növelheted, a végérték soha nem haladhatja meg ÜGYESSÉGED *Kezdőértékét*, hacsak a szöveg nem utal erre egyértelműen.

Kalandod során többször előfordul, hogy *Ügyességpróbát* kell végezned. Ezt pontosan úgy kell végrehajtani, mint a *Szerencsepróbát*. Dobj két kockával! Ha a dobott érték kisebb vagy egyenlő, mint aktuális ÜGYESSÉGED, a próba sikerült, a te javadra dőlt el. De ha nagyobbat dobtál, mint pillanatnyi ÜGYESSÉGED nem álltad meg a próbát, amiért viselned kell a következményeket. Eltérően a *Szerencsepróbától*, ennél a próbánál nem kell csökkentened ÜGYESSÉG pontjaid számát, mint azt a SZERENCSE pontokkal teszed.

Életerő

ÉLETERŐ pontjaid sokat fognak változni. Mennyiségük csökken, ha sebet kapsz a harcban, vagy beleesel egy csapdába, de akkor is, ha valamilyen kimerítő feladatot hajtasz végre. Ha ÉLETERŐD bármikor nullára esik. meghaltál, és

azonnal be kell fejezned a könyv olvasását. Azoknak a bátor Kalandoroknak, akik szeretnék teljesíteni a küldetést, új karaktert kell dobni, és előről kezdeni az egészet.

Elvesztett ÉLETERŐ pontjaidat visszaszerezheted, ha elfogyasztasz egy *Ételadagot*. A játékot egyetlen adag étel nélkül kezded, de utad során tudsz szerezni ennivalót. A *Kalandlapon* mindig jegyezd fel, hogy hány *Ételadagod* van. Minden alkalommal, ha elfogyasztasz belőlük egyet, 4 ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Ne felejtse el levonni az elfogyasztott ételt a készletedből! Bármikor megállhatsz enni, kivéve, ha éppen harcolsz.

Szerencse

Elhasznált SZERENCSE pontjaidhoz is szerezhetsz újakat a kalandod során, ha különösen szerencsésen alakult számodra egy helyzet, vagy ha helyes döntést hoztál. A részletek mindig le vannak írva a megfelelő paragrafusban, ha ilyen helyzet állt elő. Hasonlóan az ÜGYESSÉGHEZ és az ÉLETERŐHÖZ, SZERENCSE pontjaid száma sem haladhatja meg soha a Kezdőértéket.

SPECIÁLIS KIKÉPZÉS

A templomos lovagok kiképzéséhez hozzátartozik egy speciális tudásanyag elsajátítása is, amely olyan képességeket fejleszt ki a jelöltben, melyek mind egy harcos, mind pedig egy pap számára igen hasznosak lehetnek. Ezek az

ismeretek két kategóriába sorolhatók: *Harci Ismeretek* és *Papi Ismeretek*. Válassz ki négy különböző speciális kiképzést az alábbi listáról, és jegyezd fel azokat *Kalandlapod Képzettség* rovatába. Mindkét kategóriából választanod kell legalább egyet.

Harci Ismeretek

Hadvezetés

Egy olyan jól képzett harcosnak, mint amilyen te vagy, ismernie kell kisebb-nagyobb katonai egységek harcászati irányításának művészetét. Ennek az ismeretnek a birtokában, egy általad vezetett csapat sokkal hatékonyabb és nehezebben legyőzhető.

Lovaglás

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

Célzás

Ez az ismeret lehetővé teszi, hogy az átlagosnál sokkal nagyobb célzási pontossággal használj hajító- vagy lőfegyvereket, mint amilyenek az íjak, dárdák és hajítókések.

Nyomkövetés

Képes vagy követni egy embert vagy szörnyet, amíg a leghalványabb nyom is látható.

Nyomkövetésed hatékonysága azon múlik, hogy milyen természetű és mennyire régi a követett nyom.

Fegyverismeret

A kardon kívül valamilyen másik fegyvert is mesterien forgatsz a közelharcban. Válassz ki egyet az alábbi listáról és jegyezd fel a *Kalandlapra*: Csatabárd, Lándzsa, Buzogány, Dárda.

Papi Ismeretek

Titkos Tanok

Mivel számtalan órát töltöttél ősi fóliánsok fölé hajolva, sokat tudsz Vérkrétakő történelméről és legendáiról, számosat ismersz rended titkos jelképeiből és misztikus tanaiból.

Szelleműzés

Ha magasba emeled rended szent szimbólumát, és elmondod a megfelelő ördögűző szavakat, ideiglenesen el tudsz oldani egy élőholt kísértetet földi kötelékeiről.

Kapcsolatteremtés

Ha néhány órát meditálsz, képes vagy annyira megnövelni titkos energiáidat, hogy megérezd a szellemvilág lakóinak pszichikus vibrálását, sőt, néha kapcsolatba léphetsz magasabb létsíkok lényeivel is.

Szent Csapás

Képes vagy csapást mérni a Gonosz teremtményeire - mint pl. élőholtak és démonok - egy Szent Energianyalábbal, amely elszívja gonosz energiájukat. Egyszerre csak egy csapást mérhetsz.

BECSÜLET

Mint a Telak Rend lovagja, nagyra tartod a BECSÜLETET. BECSÜLET pontjaid önzetlenséged, kötelességtudatod és a jóra való elkötelezettséged fokát mutatják. Kalandod kezdetén *Kezdőértéke* 6. (Nem kell dobnod hozzá.) Pontjaid számát növelheted, ha hősi tetteket hajtasz véghez vagy egy különösen gonosz ellenfelet legyőzöl. De veszhetsz is belőlük, ha gonosz vagy önző módon cselekszel, azaz tevékenységed inkább ellenfeleid malmára hajtja a vizet, vagy megszeged Templomos Esküdet. A *Kalandlapon* a megfelelő rovatban jegyezd be Becsület pontjaid változását, és tegyél meg mindent, hogy ne hozz szégyent magadra és rendedre.

IDŐZÍTÉS

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

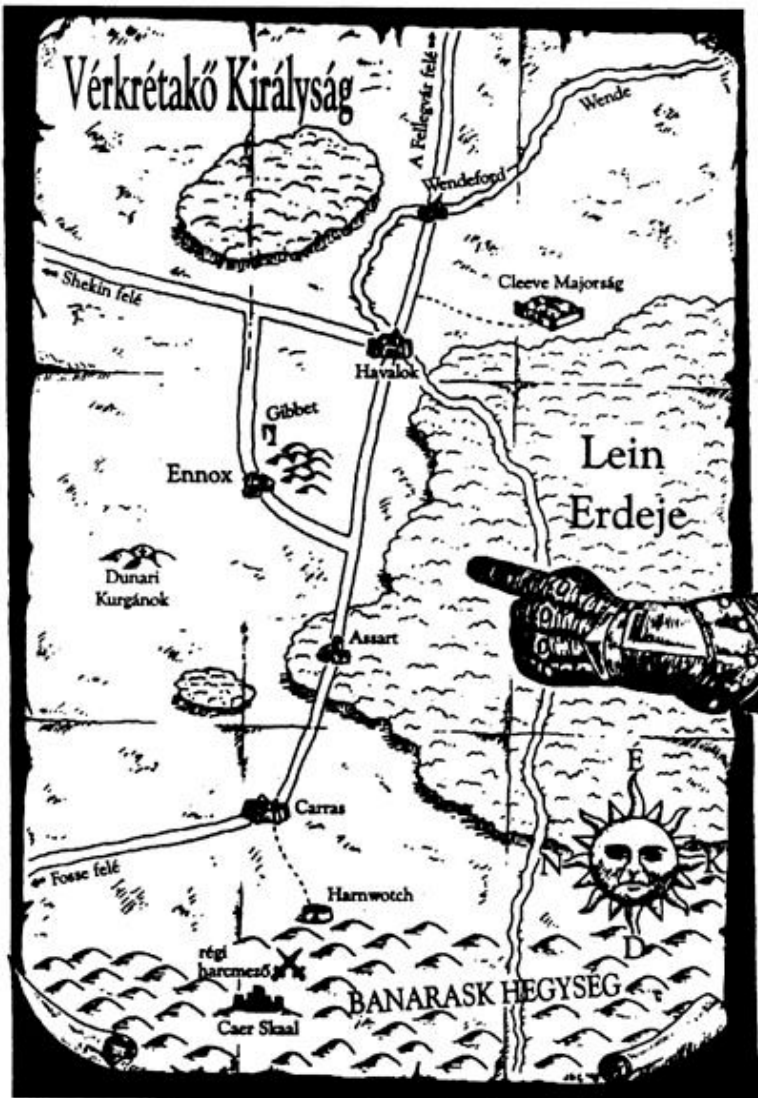
FELSZERELÉS

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

Varázskardod írd fel *Kalandlapod Fegyverek* rovatába, az összes többit pedig a *Felszerelések* rovatba. Kalandod során egyszerre csak egy fegyvert használhatsz és tarthatsz magadnál. De amíg veled van Lángsörény, annak nyergére akasztva lóghat egy tartalék fegyver is. Ha van ilyen tartalékod, azt is jegyezd fel a *Felszerelések* között. Ha elveszted egyik fegyvered, de Lángsörény nyergén van egy másik, a továbbiakban ezt használhatod, de csak ha lovad veled van, hogy elővehesd a nyergén lógó fegyvert. Például, ha elveszted a kardod egy barlangban, amíg ki nem jössz onnan, vagy nem találsz ott egy másikat, fegyvertelenül kell továbbhaladnod és harcolnod. Ilyen esetben TÁMADÓERŐDET csökkentsd 2 ponttal, minden HARCFORDULÓBAN. Ha egy összecsapás során

fegyvert akarsz váltani és van is másik fegyvered kéznél, automatikusan elvesztesz egy HARCFORDULÓT, annak minden következményével. Ha rábukkansz egy új fegyverre vagy páncélra, amit magaddal viszel, jegyezd fel a *Kalandlapra* minden speciális tulajdonságával együtt, akár mágikus, akár nem.





KALANDLAP

ÜGYESSÉG Kezdeti érték=	ÉLETERŐ Kezdeti érték=	SZERENCSE Kezdeti érték=
KÉPZETTSÉGEK	BECSÜLET	NAPTÁR
Hadvezetés		
Lovaglás		
Célzás		
Nyomkövetés		
Fegyverismeret	FEGYVEREK	ARANYAK
Ősi Tanok		
Szelleműzés		
Kapcsolat		
Szent Csapás		
FELSZERELÉSEK, JEGYZETEK		

LEGYÖZÖTT ELLENFELEK

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

Ügyesség=

Életerő=

HÁTTÉR

- A birodalom gyengélkedik én pedig halálos beteg vagyok.

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

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

- Merre van a Káosz forrása? - kérdezed.

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

- Néhány héttel ezelőtt, amikor az a szörnyű vihar tombolt a Banarask-hegységben, kinyílt egy átjáró a mi világunk és a Szellemsík között, Caer Skaal, a romváros felett.

Tudós társaim és jómagam érzékeltük a zavart, amely az éteri térben keletkezett, de a környék lakói is látták azt a többmértöldes, hatalmas örvénylő alakzatot a száguldó viharfelhők között. Szemtanúk elmondása szerint, amíg az átjáró

nyitva volt, hátborzongatóan sikoltozó szellemek cikáztak át az éjszakai égbolton a szélrózsa minden irányába. Valóban szörnyű látvány lehetett! Ám mielőtt még az örvény bezárult volna, valami más is megszökött a Szellemsíkról. A legördögibb valami, ami csak születhet a rothadásból. Épp most kaptunk jelentést az ország déli részéből, hogy sötét harcosok serege tartja rettegésben a vidéket, akiknek címerpajzsán fekete kardot tartó páncélkesztyű látható.

Döbenten meredsz az idős mágusra.

- Igen - feleli az higgadtan, a ki nem mondott kérdésedre.

- Caer Skaal Káosz Lovagjainak címere.

Minden templomos ismeri Vérkrétakő történelmének azt a szörnyű időszakát, amikor száz évvel ezelőtt az akkori királynak és Rended főnökének, IX. Chivalrasnak élt egy bátyja, Belgaroth, aki szintén tagja volt Kardforgató Telak Templomos Lovagjai Szent Rendjének. De Belgaroth-t lelkét megmérgezte az irigység, arra vágyott, hogy ő legyen a király. Bár Chivalras valóban jó uralkodó volt, Belgaroth gyengekezűnek tartotta, mert úgy gondolta, hogy Vérkrétakőt vasmarokkal kellene kormányozni. Teltek-múltak az évek, s Belgaroth mind több és több időt töltött távol a Fellegvártól saját kastélyában a Banarask-hegységben. Azalatt az idő alatt önnön gyűlölködésétől és féltékenységtől egyre gonoszabbá vált, míg végül megtagadta Telakot és a Káosz sötét isteneit kezdte imádni, akik hatalmat adhattak neki ahhoz, hogy elpusztítsa Chivalrast. Sötét mesterének tett

szolgálatként Belgaroth megalapította a Káosz Lovagjainak rendjét, hogy azok a Gonosz seregeit a Fellegvár ellen vezessék. Chivalras felderítői azonban leleplezték Belgaroth tervét, és a király hadjáratot indított a Káosz ellen. Hónapokon át dúlt a véres háború, míg végül Telak rendjének lovagjai elérték Belgaroth várát, Caer Skaalt, és megostromolták azt. Két hét alatt győzött a had, s a Káosz Lovagok nem voltak többé, leomlott a hírhedt erőd fala. Azóta Caer Skaal kísértetjárta romjait annak a vad vidéknek a lényei lakják.

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

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

- Tanácsosaim azt mondták, hogy egy gyakorlott harcos egyedül több szerencsével járhat egy ilyen küldetésen, mint egy hadsereg, mivel a magányos lovag gyorsabban haladhat, könnyebben rátalál az ellenségre, és be tud hatolni a vonalai mögé anélkül, hogy lelepleznék. Le kell csapnunk amilyen gyorsan csak lehet, márpedig egy hadsereg felkészítése eltartana néhány napig.

Mivel az egyik legjobban képzett Telak-harcos vagy, téged kérdelek elsőnek, hogy leszel-e ez a lovag? Bátorságod, csatákban véghezvitt hőstetteid, és Rendedtől kapott mágikus hatalmad ország-világ előtt ismert. Elvállalod a feladatot?

- Igen, uram - feleled habozás nélkül. - A Birodalom veszélyben van, és nekem kötelességem, hogy megállítsam a Káosz lovagjait.

- Rendben van - sóhajtja megkönnyebbülten a király. - Délre, Caer Skaalhoz kell menned, hogy megállítsd a Gonoszt. Időt kell biztosítanod nekünk, hogy felkészíthessünk egy hadsereget arra az esetre, ha te elbuknál küldetéseden. Mindenesetre imádkozom, hogy ne így legyen. Belgaroth bosszút akar állni a Chivalras-ház örökösein, és ha sikerül neki, egész Vérkrétakőnek beteljesül a végzete.

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

És most lapozz!



1.

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

- Félre, halandó! Félre!

Mielőtt válaszolhatnál, a ló a hátsó lábaira ágaskodik és megpróbál összezúzni patájával. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencséd van, lapozz az [57-re!](#) Ha nincs szerencséd, lapozz a [145-re!](#)

2.

Ha több, mint hat napot töltöttél el eddig, lapozz a [159-re!](#) Ha éppen hat vagy kevesebb napot, lapozz a [338-ra!](#)

3.

A menekülő gazfickó tuskés fémgolyókat szór Lángsörény útjába. Lovad rémulten felágaskodik és félreugrik, nehogy belelépjen a halálos vassulyomba. Ha képzett vagy *Lovaglásban*, lapozz a [156-ra!](#) Ha nem, végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes voltál, lapozz a [156-ra!](#) Ha nem sikerült a próba, lapozz a [170-re!](#)

4.

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



5.

Assart lakói bezárják ajtaikat, és elbarikádozzák magukat házaikban, miközben te keletnek indulsz. Myrton felé. Már sötétedik, mire eléred a sűrű ködbe burkolódzott, elhagyatott romokat. A levegőt megtölti a halál bűze. Léleklarang zúgását hallod. A ködfátyol egy pillanatra félrelebben, és mögüle egy kisebb sereg bukkan elő, elzárva a Myrtonba vezető utat. Az élőhalott falusiak mély morgással, fenyegetően indulnak feléd, kapát, kaszát lengetve. Nincs más választásod, mint hogy nekivágtass az élőhalott csapatnak és megpróbáld áttörni a vonalukat. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány élőhalott csapása ért el. Ha ismered a *Szent Csapás* titkát, vagy ha van egy lándzsád, a dobott számból 2-t levonhatsz. Minden elszenvedett ütésért 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha túlélted ezt a vesszőfutást, az élőhalottak nem törődnek veled többé, és folytatják útjukat Assartba neked pedig hagyják, hogy a halottidéző keresésére indulj. Lapozz a [31](#)-re!

6.

A varázslattal lezárt ajtó feltáruul, és te egy laboratóriumot pillantasz meg mögötte, amely egy boszorkánymesteré lehetett valamikor. Egy lépcsősor tetején állsz, amely a kör alakú terem fala mentén tekeredik le a padló szintjéig. A terem tele van furcsa szerkezetekkel, tudományos eszközökkel megrakott asztalokkal és padokkal. A fal felső részére, körben mitológiai teremtmények képét festették. A kupolás mennyezet sötétkék színe csillogó drágakő berakásaival a csillagos eget mintázza. Az egyik padon, egy könyv fölé hajolva egy csontváz ül, kék köpenye tele van hímezve holdakkal és csillagokkal. Amíg leereszkedsz a lépcsőn, a csontváz nem mozdul, ezért úgy döntesz, hogy kicsit közelebről is megtekinted a könyvet. A csontváz Savanté, egy jó boszorkánymesteré, aki Belgaroth szolgálatában állt mielőtt a Rettegett Kényurat meg nem rontotta saját féltékenysége annyira, hogy a Káoszhoz pártolt. Mikor ura letért a jóság és igazság útjáról, Savant elrejtőzött és azon kezdett munkálkodni, hogy megtalálja a módját, hogyan állíthatná meg Belgaroth-t. Amit felfedezett, most itt fekszik előtted. Csak éppen furcsa, mágikus titkosírással vetette papírra. Ha jártas vagy a *Titkos Tanokban*, lapozz a [70](#)-re! Ha nem, végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [70](#)-re! Ha nincs szerencséd, lapozz a [189](#)-re!



7.

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

8.

A tisztás szélén, a fák között a talajt sűrű haraszt borítja. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [291](#)-re! Ha nincs szerencséd, lapozz a [216](#)-ra!

9.

A Leventelándzsa az a fegyver, amely negyven évvel ezelőtt átszúrta a Pokolsárkány szívét. Megfizethetetlen eszköz lesz, ha dárdaöklelésben kell részt vened, de közelharcban nem tudod hasznát venni. Ha majd választási lehetőséget kapsz, hogy a lándzsával harcolj, végezz *Ügyességpróbát!* Ha nem értesz a lándzsához, adj 2-t a dobott értékhez. Ha sikerült a próba, ellenfeled 2 ÉLETERŐ pontot veszít. Írd be a Leventelándzsát *Kalandlapod Fegyverek* rovatába! Lapozz vissza a [356](#)-ra!



10.

Az óriás felbőszültén bömböl, mivel elkerülte a csapdáját. Üvöltve feléd hajítja füttykösét. Te is előhúzod fegyvered, hogy megküzdj vele.

Dombi Óriás ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzted a kegyetlen óriást, lapozz a [173](#)-ra!

11.

Ahogy keményen megmarkolod a Tündérdárdát, érzed, hogy ereje átáramlik karodba és megacélozza izmaid. Karod előrelelendítve elhajítod az Aelfgart, keresztül a levegőn, egyenesen Belgaroth mellére célozva vele. Végezz *Ügyességpróbát!* Vonj le 2-t a kockadobás értékéből, ha képzett vagy *Célzásban!* Ha sikerült a próba, lapozz a [400](#)-ra! Ha nem sikerült, lapozz a [144](#)-re!

12.

Miután kihúztad a bansí fogát, visszatérsz a banyához, hogy összekotyvassza számodra a főzetet, lapozz a [217](#)-re! Vagy másfelé indulsz? Lapozz a [202](#)-re!



13.

Gyorsan fegyvert rántasz és felkészülsz, hogy összecsapj a pokolfajzattal. Mivel a Gyilkosdémon az Éteri Sík Vermének lakója, csak mágikus fegyverrel lehet megsebezni. Ha nincsen nálad ilyen, ugyanarra a sorsra jutsz, mint Herluin, akit a teremtmény már lemészárolt. Ellenséged karmai olyan erősek, hogy éppoly könnyen képes velük széttépni páncélot, mint húsdot, ezért a vértedből adódó sebezés-csökkenést most nem használhatod!

Gyilkosdémon ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 8

Ha elpusztítottad a szörnyet, lapozz a [128](#)-ra!

14.

A lépcsősor egy hosszú előszobába vezet, melyet egy kétszárnyú ajtó zár le. A sötét fából készült ajtószárnyakba misztikus rúnákat véstek. Hirtelen egy nő szelleme ölt alakot a szobában. Elnyűtt köntöse és hosszú haja lobog utána, amint feléd repül a szobán át. Felemeli karomszerű karjait és tébolyodottan visítani kezd. Fején sárkányfog koronát hord. örült tekintete arról árulkodik, hogy a kísértet teljesen elmeháborodott. A fantom valójában Belgaroth sátáni királynőjének a Sötét Torony Morgwynjának szelleme. Shekka-nak. a bűbájosság istennőjének szolgálója. Ő volt az, aki Caer Skaal ostroma idején iszonyatos lényeket varázsolt elő a Szellemvilágból, hogy azok éjjel lerohanják a keresztetek táborát, és megfosszák a

harcosokat pihentető és gyógyító álmuktól. Amikor értesült róla, hogy férje elesett a csatamezőn. Morgwyn önkezeléssel vetett véget életének: leugrott az erőd legmagasabb tornyáról. Ha értesz a Szelleműzéshez és használni akarsz, hogy elűzd a kísértetet, lapozz a [204](#)-re! Máskülönbén harcolnod kell Belgaroth királynőjével, lapozz a [29](#)-re!

15.

A bagoly hirtelen felröppen, és szárnyával pofozni kezd, hogy az ajtóhoz kényszerítsen. Valahányszor próbálnád elhessenteni, az felszökken a mennyezetig, hogy ne tudj elérni. Mikor folytatni akarsz a keresgélést a kunyhóban, a bagoly rikoltozni kezd. és továbbra is mindent elkövet, hogy megakadályozza tevékenységedet. Úgy döntesz, hogy máris elég időt vesztegetted el itt, ezért sietve elhagyod a kunyhót és az erdőt. Lapozz a [49](#)-re!



16.

Észreveszed, hogy minden boltív felett egy rúnát véstek a kőbe. Órákat töltöttél az ilyen jelek tanulmányozásával, így bármelyiket el tudod olvasni. A déli átjáró felett a Kardforgatók rúnája van, az északi fölött Enkalának, a béke

istennőjének kézjegye, a nyugati boltív fölé pedig a Halál jelét vésték. Melyik úton fogsz elindulni?

A délin?

Lapozz a [361](#)-re!

A nyugatin?

Lapozz a [391](#)-re!

Az északin?

Lapozz a [109](#)-re!

17.

Kora délután érsz vissza a Cleeve-major udvarába. Lord Juvar eléd siet, és mikor megmutatod neki a vaddisznó-agyart, jókedvre derül.

- Végre! Az embereim újból félelem nélkül élhetnek. A leint Óriás Vadkan nincs többé.

NYERTÉL 1 BECSÜLET pontot. Lord Juvar ismét felajánlja, hogy töltsd birtokán az éjszakát, de te úgy gondold, hogy ha most rögtön elindulsz, még az éj beállta előtt Havalokba érhetsz. Ekkor Juvar felajánlja, hogy kérj valamit cserébe a vadkanvadászatért. Mit kérsz tőle?

Hogy toborozhass néhányat az emberei közül, akik segítenek

Belgaroth elleni harcokban?

Lapozz a [288](#)-ra!

Tud-e valamit arról, hogy

mi folyik Lein erdejében?

Lapozz a [158](#)-ra!

Mit tud Aelfgarról, a Tündérdárdáról?

Lapozz a [206](#)-ra!



18.

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

<i>Első Vudvuz</i>	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7
<i>Második Vudvuz</i>	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, a Vudvuzok teste elszárad és megbarnul. Kicsit összezavarodva a különös teremtményekkel vívott küzdelemtől tovább folytatod utadat. Lapozz a [368](#)-ra!

19.

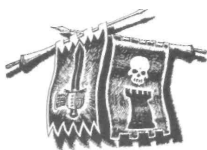
Feszült csendben várakoztok Torrinnal, és egyszer csak halk morgást és szaglászást hallotok kintről. A törpe bereteszeli és eltorlaszolja a bejáratot, aztán kezdi bezárni az ablaktáblákat. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [310](#)-re! Ha nincs szerencséd, lapozz a [375](#)-re!

20.

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

21.

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



22.

A csapás erejétől megtántorodsz, és a földre zuhansz. A közönség éljenez. Mikor feltámolyogsz a lépcsőn, Stronn kijelenti, hogy sosem engedi másnak, csak a legjobb harcosnak, hogy embereit csatába vezesse. Képtelen vagy meggyőzni Stront, hogy változtasson döntésén, ezért nem vesztegeted tovább az időd és elhagyod a Zsoldos Céhet. Lapozz a [314](#)-re!

23.

A nap nagy részében nyugati és déli irányban lovagolsz a Banarask-hegységen keresztül, és nem találkozol egy teremtet lélekkel sem a kietlen pusztaságban. Késő délutánra jár, mikor egy meredek lejtő aljára érsz. Ahogy kezded megmászni a csúcsra vivő ösvényt, egy hatalmas alak körvonalai emelkednek a horizont fölé. A meredély tetején egy drabális - legalább hat méter magas - csúfság áll. A dombi óriás testét szőr borítja, öltözéke ócska állatbőr csupán. Kezében bunkósbotként egy kisebb fát szorongat. Mellette egymásra halmozott farönkökből álló farakás. Mikor megpillant, belerúg a rakásba, amitől a tönkök megindulnak a völgy felé, egyenesen rád. Az ösvény szélei túlságosan meredek ahhoz, hogy kitérj a sebesen guruló szálfák elől, ezért felkészülsz rá, hogy átugrass majd rajtuk hátsoddal. Végezz *Ügyességpróbát*, négyszer egymás után! Vonj le kettőt a kockadobás értékéből, ha kaptál kiképzést *Lovaglásból*! Ha mind a négyszer ügyes vagy, lapozz a [10](#)-re! Ha csak egyszer is elügyetlenkeded, lapozz a [88](#)-ra!



24.

Ahogy az utolsó pokolkopó is kimúlt, hajnalodni kezd. és beköszönt egy újabb Évzáró havi hideg nap, de legalább túl-élted a borzalmas éjszakát. (Adj 1 napot a Naptárhoz!) Ennek a szörnyű éjszakának az emléke még sokáig kísérteni fog. Amikor körülnézel az öreg törpét keresve, látod, hogy bár több sebből vérzik, de szerencsére még él. Ekkor döbbsz rá, hogy egy igazi, kipróbált harcos oldalán küzdöt-tél. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mert túlélted a démoni falka támadását. Miután elláttad a sebeidet és megpihentél, kivezeted Lángsörényt az istállóból, és folytatod utadat. Mi előtt elindulsz Torrin még átad neked 3 étkezésre elegendő *Ételadagot*, és sok sikert kíván az előtted álló feladathoz-

Ahogy Torrin mondta, délelőtt eléred a kicsiny falut. Ennoxot. A település négyszögletes, központi terét, melynek közepén egy kőkereszt áll, parasztházak és egyéb épületek veszik körül. A falut környező földek egy része elüszkösödött. megfeketedett. Mikor belovagolsz Ennoxba, a helybeliek egy csoportjával találkozol, akik ellenségesen méregetnek.

- Szóval egy Templomos - mondja gúnyosan egyikük- Vajon mivel érdemeltük ki a megtisztelő figyelmét egy ilyen fontos személyiségnek? Mintha nem volna épp elég nekünk ez az üszkösödés? Nincs rá szükségünk, hogy egy hozzád hasonló szaglásszon itt!

A férfi társai egyetértően morognak. Világos, hogy itt nem fogadják kitörő örömmel felbukkanásodat. Megállsz, hogy szót emelj

rended és önmagad védelmében, lapozz a [150](#)-re!
Nem szólsz egy szót sem, és továbblovagolsz a faluból, lapozz a [332](#)-re!

25.

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

Csuklyás Támadó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Valahányszor ellenfeled megnyer egy HARCFORDULÓT, dobj egy kockával. Ha a dobás értéke 1 és 4 közé esik, a szöges golyó a szokásos 2 pontot sebzi rajtad. De ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, a fegyver keményebben talált el és 3 pontot sebez. Ha ellenfeled ÉLETERŐ pontjait 2-re vagy az alá csökkentek, megpróbálhatod megkérdezni tőle, hogy miért támadott rád, lapozz a [235](#)-re! Végezhetsz vele, lapozz a [354](#)-re!



26.

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





27.

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

Ha már olvastál valahol erről a szörnyetegről, vagy jártas vagy a Titkos Tanokban, lapozz a [90](#)-re!

Kokatrisz

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 7

Ha a kokatrisz megnyer egy HARC Fordulót azaz belédcsíp, 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. De emellett a teremtménynek ott van még a mérgező lehelete is, amivel meg tudja bénítani valamelyik testrészedet, és ez végzetes is lehet! Dobj egy kockával, hogy meghatározd, mi a hatás.

Kockadobás

Hatás

1-2

Nincs hatás

3

Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot

4

Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot

5

Vesztesz 3 ÜGYESSÉG pontot

6

Halál

Ha legyőződ a kokatriszt és *Kalandlapodon*

szerepel az *Anorok* szó, lapozz a [221](#)-re! Ha nincs felírva, lapozz a [168](#)-ra!

28.

Megsuhogtatod a talizmánt, azt remélve, hogy ez meghátrálásra kényszeríti a teremtményt, ám ahelyett, hogy elúzná, úgy tűnik, hogy inkább magához vonzza a lényt. Ezt az amulettet Éjtövis szolgálói hordják, ezért nem árthat a gonosz összellelnek. Fekete gyökerek törnek elő a padló alól, karodra és lábadra tekerednek. Semmit sem tehetsz, mivel fogva tart Éjtövis szorítása, és a gyökerek darabokra szaggatnak.



29.

Ha nem mágikus fegyverrel küzdesz, lehetetlen lesz legyőznöd a szellemet, és Morgwyn kiszívja testedből az életerőt. Ha viszont van mágikus fegyvered, a csatát a szokott módon vívhatod meg. Az első HARCFORDULÓBAN Morgwyn fekete mágiát fog bevetni ellened. Ha megnyeri ezt a HARCFORDULÓT, sötét villám cikázó sugarával sújt le rád. 4 pontos sebet ejtve rajtad. Ha a második HARCFORDULÓBAN az ő TÁMADÓEREJE nagyobb, fantomszerű démonokat idéz meg, hogy rettentő

karmaikkal és fogaikkal a húsd szaggassák (vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot). Ezután karmos kezével harcol. Ha a kísértet legalább egyszer megsebzett, dobj egy kockával! Hacsak nem dobsz 6-ost, vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL Morgwyn életapasztó érintése miatt. Ha van Szent Csapósod, használhatod a kísértet ellen. 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontvesztéséget okozva neki.

Morgwyn

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 9

Ha győzöl, a démonszerű boszorkányok egy borzalmas sikollyal gomolygó párafelhőben szívdóznak fel. Lapozz a [290](#)-re!

30.

Sarkantyúba kapod Lángsörényt, továbbvágatsz a haraszton és aljnövényzeten át. Keresztezel egy vízmosást, és itt elveszted a nyomot, amelyet eddig követtél. Rendületlenül nyomulsz tovább, remélve, hogy hamarosan újra megtalálsz. Azonban, ahogy egyre beljebb haladsz az erdőbe, a fák mind sűrűbbé válnak, a feletted összeboruló ágak egyre kevesebb fényt engednek át, amitől az erdő természetellenes homályba burkolószik. Hirtelen észreveszed, hogy valami megcsillan a fák között a nap sugaraiban. Ki akarod-e deríteni, hogy mi volt ez a csillanás, bár sürget az idő? Lapozz a [112](#)-re! Folytatod utadat az erdőn át? Lapozz a [353](#)-ra!

31.

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

A gyűlésházban?

Lapozz a [215](#)-re!

A fogházban?

Lapozz a [44](#)-re!

A haranglábnál?

Lapozz a [195](#)-re!

A temetőben?

Lapozz a [381](#)-re!



32.

Werne elmeséli, hogy a Griffpajzsot régen azoknak a lovagoknak adományozták, akik rendkívüli hűségéről és bátorságról tettek tanúbizonyságot. Ha harc közben viseled a pajzsot, vonj le 1 pontot ellenfeled TÁMADÓEREJÉBŐL! Lapozz vissza a [356](#)-ra!

33.

Mire a hajnal első sugara áttöri az erdő sűrű lombkoronáját, már talpon vagy. Növeld ÉLETERŐ pontjaidat 2-vel, és adj 1 napot az Naptárhoz! De mi történt ellenfeleddel? Valóban harcoltál a lovaggal, vagy csak álom volt? Ahogy körül nézel, észreveszel egy pajzsot, lángokból álló címerképpel, amely a fák között hever. Ha akarod, magaddal viheted a pajzsot, mely a harcban minden ellenfeled TÁMADÓEREJÉT 1 ponttal csökkenti. (Egyszerre csak egy pajzsod lehet!) Az esti harcban legyőzted a Kápolna Bajnokát és ezzel elnyerted a jogot arra, hogy utad céljához érj. Ahogy továbbügetsz, a terep fokozatosan emelkedik. Mikor kiérsz az erdőből, egy tatóngó szakadék szélén találsz magad, amely előtted húzódik, ameddig a szem ellát, kelettől nyugatig. A hasadék még Lángsörénynek is túl széles, hogy átugorja, de nincs is rá szükség, mert egy keskeny híd ível át rajta. A híd utolsó pillérére a templomosok jelvénye van vésvé: egy kereszt markolatú kard, körülötte pedig az Eskü szövege. A szakadék mélyéből köd száll fel, úgyhogy nem láthatod az alját. Csak egyetlen úton mehetsz, így rávezeted Lángsörényt a hídra. Tériszonyban szenvedsz? Ha igen, lapozz a [169](#)-re! Ha nem, lapozz a [245](#)-re!



34.

- Hát persze! - kiált föl Pyritees a hirtelen felismeréstől. -A víz-elem hiányzik! Most már csak össze kell vegyítenem ezeket az alkotórészeket és ledesztillálnom a párlatot. Ezzel meg is leszek egy-két hét alatt. Köszönöm barátom! Hogy tudnám ezt meghálálni Önnek?

Úgy gondold, hogy nem veszítesz semmit, ha beszélsz küldetésedről az alkimistának. Miközben megbízatásodról beszélsz. Pyritees egyre komorabbá válik. Amikor Aelfgart, a Tündérdárdát említed, arca felragyog, szemében izgalom tükröződik.

- Erről a legendás fegyverről tudok valamit - mondja. - Hallottam egyszer egy dalt, „Sir Rhyaddan. a Keresztes Lovag balladájá"-t, hogy is van?

*Hús vadonban, hol őz szökik,
Ellenségivel verekszik.
Tündérdárda arra nyugszik,
Egyre Napkeletre, mindig
Se víz, se tűz nem rettentik.*

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

Próbálsz sereget toborozni

a városban?

Távozol Havalokból?

Lapozz a [139](#)-re!

Lapozz a [314](#)-re!

35.

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

Katona

ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Ha az összecsapás tovább tart, mint négy HARC Forduló, lapozz a [207](#)-re! Ha négy vagy kevesebb HARC Forduló alatt győzöl, lapozz a [302](#)-re!

36.

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

- Mutasd meg! - kiáltja.

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

Mutasd meg! - ismétli a jósnő, de most csupán kavargó ködöt látsz a vízben. Aztán valami mást is. Először egy elmosódott folt mozgása csupán a sodródó felhők között, de mikor közelebb ér, kivehetővé válnak visszataszító ábrázatának vadállati vonásai a körötte lebegő ködfoszlányok

mögött. Túl későn veszitek észre, hogy a ködtócsák ki-kilöttyennek a medencéből és lassan körbefonják bokátokat, megdermesztenek zsibbasztó hidegükkel. Pokolbéli sikoly hangzik, és a szellemalak a kristálymedence víztükrén át a szobába robban.

- Egy Wyrd! - sikoltja rémulten a Szolgálólány. - Éteri lény a Szellemsíkról! Pusztítsd el! Gyorsan!

Ha értesz a Szelleműzéshez, visszaúzhated vele a Wyrdot éteri lakhelyére. Ha ezt nem tudod megtenni, fel kell készülnöd a harcra. Ha van *Szent Csapásod* és használod a Wyrd ellen, csökkentheted ÉLETERŐ pontjait 2-vel. ÜGYESSÉG pontjait pedig 1-gyel. A csata idejére csökkentened kell TÁMADÓERŐDET 1 ponttal a körülötted lebegő nem evilági pára dermesztő hidege miatt.

Wyrd

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 6

Ha Szelleműzéssel vagy harcban legyőzted a szörnyet, lapozz a [164](#)-re!



37.

Sikerül az erdőn át, délkeleti irányba követned a nyomokat, melyeket a farkaslovak hagytak maguk után. Vízmosásokat keresztezel, szikláról-sziklára ugratsz az orkok üldözése közben, míg végre rájuk akadsz. Az elmúlt harcok ijesztő győzelmi trófeáival felékesített. Belgaroth káosz-

seregének zászlaját vivő orkok farkasparipáikon lovagolva szembefordulnak veled, lövésre feszített íjakkal. Ahogy a gonosz, félelmei teremtmények felé vágatsz, azok elröppentik nyílvevseiket. Dobj egy kockával és oszd el az eredményt 2-vel (A törtrészt lefelé kerekítsd!). Ez a szám mutatja, hogy hány nyílvevző talált el (minden találat 2 ÉLETERŐ pontot jelent). Mielőtt az orkoknak lehetőségük lenne újra löni, rájuk rontasz. Egyenként küzdj meg a farkaslovasokkal!

	ÜGYESSÉG ÉLETERŐ	
<i>Első Ork Farkaslovas</i>	7	6
<i>Második Ork Farkaslovas</i>	6	6
<i>Harmadik Ork Farkaslovas</i>	7	5

Amennyiben nem vagy képzett *Lovaglásban*, a harc folyamán csökkentsd TÁMADÓERŐDET 1 ponttal. Ha legyőzted mindhárom ellenfeledet, lapozz a [136](#)-ra!

38.

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



ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

<i>Első Gyilkos</i>	7	6
<i>Második Gyilkos</i>	6	8
<i>Harmadik Gyilkos</i>	7	7

Ha kettőt levágtál támadóid közül, lapozz a [293](#)-ra!

39.

A csatazaj a többi embervad figyelmét is felkelti. Végül is legyűr a túlerő.

Kalandod itt véget ér.

40.

Megszólalnak a fanfarok és a terembe belép a Cleeve-birtok ura, nemesektől, földbirtokosoktól és nagyszámú szolgálhadtól követve. Lord Haris Juvar tekintélyes személyiség. Magas, jóképű férfi, sötét hajjal, csinosan nyírt szakállal, túl a negyvenen. Mikor meglát, üdvözlésre tárja karját.

- Boldog vagyok, hogy időt szakított rá, hogy meglátogasson bennünket. Annál is inkább, mert tudom, hogy küldetése nem tűrhet halasztást.

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

- Ó, igen. A vadkan - mondja Lord Juvar szinte mellékesen. - De az várhat holnapig. Ma ünnepelünk!

A lord tapsol, és az összegyűlt vendégek elfoglalják helyeiket a kecskelábú asztaloknál, mialatt a zenészek ismét rázendítenek. Az

emelvényen álló asztal végén ültetnek le, mivel megbecsült vendégnek számítasz. Helyet foglalsz és nekilátsz az eléd tálalt ételeknek. Az este gyorsan és kellemesen telik. Lord Juvar bolondja, Nuncle, tréfákkal, bukfencekkel meg égő fáklyákkal folytatott zsonglőrmutatványokkal mulattatja a vendégeket.

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

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

- Igen, uram - válaszolja a törékeny öregember. - Ám most, hogy fagyba dermedt a világ, ételért és menedékért járulok asztalodhoz. Két hónapja már, hogy elhagytam a manogi dolment, dacoltam Crun lépcsőivel és a Vadföldekkel, hogy hírt hozzak neked az istenektől.

Egy szolgálta tányért és ételt hoz a látogatónak. Awenydion letelepszik az egyik asztalhoz és nekilát az ételnek.

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

- Nemes lovag - szólít meg, fogatlan szájával vigyorogva rád -, megmondom a jövődöt mindössze három aranyért!

Akarsz adni az öreg jósnak 3 aranyat, hogy megmondja a jövődöt (ez esetben vond le az

összeget a pénzedből)? Lapozz a [258](#)-ra! Szélhámosnak tartod, és nem akarsz kidobni a pénzedet, nem is figyelsz rá, lapozz a [125](#)-re!

41.

Ahogy előhúzd hátizsákodból az italt tartalmazó palackot, egy hatalmas, kézszerű kacs megragad, és szinte kipréseli belőled a levegőt (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). A szorítás egyre erősebb, csaknem eszméleted veszted, és az ital kiesik a kezedből. A palack darabokra törik a kőpadlón, értékes tartalma a repedésekbe csurog. Aztán úgy érzed, mintha Éjtövis halálos ölelése hirtelen gyengült volna, és valóban sikerül szabaddá tenned magad, mert a szörny nem tanúsít ellenállást. Velőtrázó sikoly szakad fel a teremtményből, és látod, hogy a gyökerek, melyek testét alkotják, elszáradnak és darabokra törnek. Néhány pillanat múlva a lényből nem marad egyéb, mint növényi szövetek rothadó pépje. A Hervasztóvíz valószínűleg elérte Éjtövis gyökérrendszerét a föld alatt (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Szörnyű recsegésre eszmélsz fel kábulatodból. Feltekintesz és látod, hogy a mennyezetet borító gyökerek is elpusztultak Éjtövis hatalmával együtt. Eddig egyedül e gyökerek óvták meg a templomot az összeomlástól. Az építmény tömbjei hullani kezdenek körülötted, és a szektatagok ordítva rohannak a kijáráshoz. Amíg a többiek menekülnek, észreveszed, hogy Bryar, a főpap egy titkos ajtón át kisért, mely az emelvény hátuljánál van. Nem engedheted, hogy elillanjon és folytassa ördögi mesterkedéseit. Dobj egy

kockával! Ha 1-4 közötti értéket dobasz, lapozz a [157](#)-re! Ha 5-öt vagy 6-ot, lapozz a [287](#)-re!



42.

Az őrszellem elpusztult, most már kellő figyelmet szentelhetsz a fekete gránitajtó kinyitásának. Nem találsz rajta zárat vagy fogantyút, és semmiféle eszköz nem áll a rendelkezésedre a feltöréséhez. Az ajtókeret felső részén egy felirat áll, amit alig bírsz kisilabizálni lámpásod fényénél. Az előcsarnokon túl fekszik a gonosz lelkű halottidéző holtteste, aki halált és szenvedést hozott Myrtonra. Ki ne mondd a nevét, nehogy gáztettei felidéződjenek! Ha tudod, hogyan kell túljutni a koponyás kapun, most cselekedj úgy. Ha nem tudod, nincs rá módod, hogy betörd a roppant kőajtót, ezért nincs más választásod, mint hogy eltávozz a síremlékből. Lapozz a [7](#)-re!

43.

Az Orgyilkos Tör előrelendül, hogy végezzen veled. De, mint azt hamarosan tapasztalod, a kést forgató fantomkéz nem szokványos ellenfél, mert a testetlen kezét nem lehet fegyverrel megsebezni, csak háritani tudod a csapását. Ha megnyersz egy HARC Fordulót a szellemkéz ellen, nem teszel

benne semmi kárt, csupán sakkban tartod. Míg te csak erre vagy képes, az Orgyilkos Tőr megpróbál leszűrni téged.

Orgyilkos Tőr ÜGYESSÉG 10

Kézitusában nem győzheted le támadódat, ezért valami mást kell megpróbálnod. Vagy megnyersz két egymást követő HARC Fordulót, vagy négy összecsapás után olyan helyzetbe hozod magad, hogy el tudsz menekülni a fantom orgyilkos elől. Megpróbálsz elérni a ligetet és ott elbújni? Lapozz a [373](#)-ra! Lángsörény hátara pattansz és lóháton menekülsz? Lapozz a [211](#)-re!

44.

A kis, kőből épült fogdába vezető ajtó félig kiszakadt sarkaiból. Lemegy egy rövid lépcsősoron, és látod, hogy az alján lévő nyirkos, kör alakú cella üresen áll, a falakon rég nem használt, elrozsdásodott bilincsek lógnak. Am a korhadt csapóajtót a lépcső aljában nem veszed észre. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, hátralépsz, mielőtt még az elkorhadt fa beszakadna súlyod alatt. Ha nem vagy szerencsés, egy földalatti tömlöcbe zuhansz, melynek padlója jó néhány méterrel lejjebb van (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot a zuhanás miatt). Azután nagy keservesen ki kell másznod. Mivel itt semmi használhatót nem találsz, elhagyod a fogdát. Lapozz vissza a [31](#)-re és válassz újra!

45.

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

- Ezek Lein erdejének könyörületes szívű papjai. Igazán sokat segítenek a város szegényein és a nélkülözőkön, de azért elég titokzatos társaság. Csak beavatottak léphetnek a templomukba.

Ha a *Kalandlapodra* felírtad a *Sívöt* vagy *Ránlom* szavak valamelyikét, lapozz a [77](#)-re! Ha egyiket sem, lapozz a [219](#)-re!

46.

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

47.

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



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

a troll támadóállásba helyezkedik és felemeli rúdnak is beillő karját. Lendületből rontasz rá.

Troll

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted Belgaroth hadainak e harcosát, lapozz a [98](#)-ra!



49.

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

50.

Ott állsz a Diótörő előtt. A hatalmas kőtorony több mint húsz méter magas, és egy akkora harciszekérre építették, melynek kerekei négy méter átmérőjűek. Az ostromtorony tetejéhez közel egy fémből készült démonfej okádja a tüzet, míg talapzatán egy faltörő kos működik, amely egy tüskés vasöklöt formáz. Ritmikusan leng ki-be egy, a torony aljába vágott nyíláson, szüntelen támadásaival pusztítva, morzsolva a várfalat. A démonfej alatt egy óriási pajzs helyezkedik el, melyet koponyák díszítenek egy fölējük magasodó fekete toronnyal ez Caer Skaal címere. A Diótörő belsejéből rettenetes bömbölés, nyöszörgés, recsegés hallatszik. Lehet, hogy ezt az izét valóban démonok irányítják? Félresöpörve ezeket a félelmeidet, utat keresel a bevehetetlen, mozgó erődbe. A szekéraljhoz, a hátsó kerekek mellett, egy létrát rögzítettek, amely a torony talapzatán lévő kis csapóajtóhoz vezet. Úgy döntesz, hogy itt fogsz bejutni. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [220](#)-ra! Ha nincs szerencséd, lapozz a [146](#)-ra!

51.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* ezt a szót: Anorok. Elmeséled az öregasszonynak a lich-csel történt találkozásodat.

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

Visszatérsz a veszthelyhez, és legyűrve

ellenérzéseidet a rád bízott feladattal szemben, végzel, amilyen gyorsan csak tudsz. Szerencsére a lich továbbra is halott, nem mozdul, amíg elkészülsz a tennivalóddal.

A hajnal már ismét a barlangon kívül talál (a Naptárban növeld 1-gyel az elmúlt napok számát), mert a boszorkány utasításait követve elindulsz, hogy megkeresd a kokatriszt, ami az utóbbi időben rettegésben tartja a környéket. Egy meredek, sziklás hegyszoros végén megtalálod annak a barlangrendszernek a bejáratát, melyben a szörny fészkel. Lovadat kikötöd egy sziklához, meggyújtod a lámpásodat, és belépsz a homályos nyílásba. Lépteid zajosan visszhangzanak végig a barlangfolyosón, bármilyen óvatosan is haladsz az alagútban. A mennyezetről víz csepeg, és baljós csobbanásokkal tócsába gyűlik a pad-lón. Merre fordulsz a folyosóvégi elágazásnál?

Balra?

Lapozz a [182](#)-re!

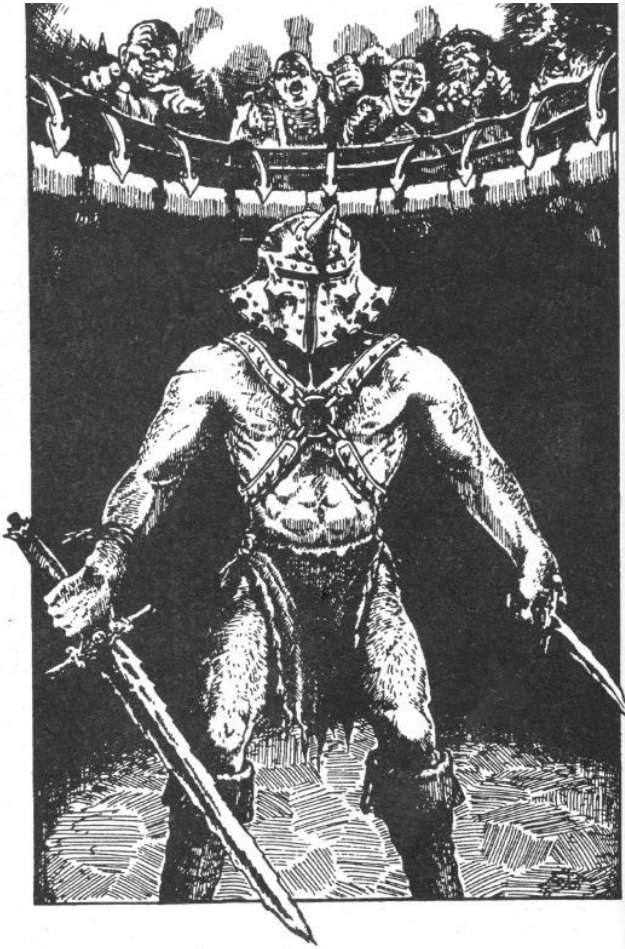
Jobbra?

Lapozz a [126](#)-ra!

52.

Egy háromszögletű üvegprizmát találsz egy darabka bársonyba csomagolva. Lapozz vissza a [274](#)-re!





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

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

Mindketten bólintotok.

- Akkor kezdődjék a próba! Rajta!

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

Zsoldos Bajvívó ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Amikor a zsoldos nyeri meg a HARC Fordulót dobj egy kockával. Ha a dobás 1-3, a fűrészfogú

penge csak a szokásos 2 ÉLETERŐ pontot sebzí. Ha a kockán 4-6 áll, akkor 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Amelyik fél ÉLETEREJE előbb csökken 4-re vagy az alá, veszített. Ha két 6-ost dobtál, és megnyered azt a HARC Fordulót, csapásod olyan erővel érte ellenfeledet, hogy az a földre kerül. Ha a zsoldos TÁMADÓEREJE éppen 22, ő küldött földre téged. Ha a zsoldos ÉLETERŐ pontjai 4-re csökkennek, vagy dupla 6-ost dobsz, lapozz a [117-re](#)! Ha a te ÉLETERŐ pontjaid csökkennek 4-re, vagy a zsoldos TÁMADÓEREJE 22, lapozz a [22-re](#)!

54.

Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a [122-re](#)! Ha nem, végezz *Szerencsepróbát*! Ha szerencséd van, lapozz a [122-re](#)! Ha nincs szerencséd, lapozz a [14-re](#)!



55.

Leemeled a sárkányos pajzsot a szobor karjáról, és a magadéra fűzöd. Könnyűnek érzed, és bár az idő és a használat megrongálta, mégis hasznát veheted a harcban. Ha majd csatába keveredsz és ezt a pajzsot viseled, csökkentheted ellenfeled TÁMADÓEREJÉT 1 ponttal. Ha magaddal akarod vinni ezt a pajzsot, de van már egy nálad, akkor azt most itt kell hagynod. Lapozz a [353-ra](#)!

56.

A halottidézőnek sikerül belédmarnia egy olyan helyen, ahol tested nem fedí ruha vagy páncél. Azonnal gusztustalan pondrók bújnak elő rothadó húsából, és kezdik beléd fúrni magukat. Dobj egy kockával, adj hozzá 1-et, hogy megtudd, hány dögféreg férszkelte magát beléd! Minden belédköltözött dögféreg után vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A húsevő pondrókat könnyű eltávolítani vagy szétmorzsolni, de előbb le kell győznöd a halottidézőt. Lapozz vissza a [116](#)-ra, és folytasd a harcot!

57.

Félreugrasz a rúgás elől, és a kísértető patája a kövezeten csattan, éppen azon a helyen, ahol egy pillanattal előbb még te álltál. A szellemlovag, ügyet sem vetve rád, a királyhoz ugrat és magasba emeli fegyverét, hogy lesújtson. Gyorsan kell cselekedned. Próbálhatsz *Szelleműzést*, ha tudsz, lapozz a [105](#)-re! Használhatsz *Szent Csapást*, ha elsajátítottad, lapozz a [303](#)-ra! Megtámadhatod a szellemet, lapozz a [255](#)-re!

58.

Hasonmásod felemeli fegyverét, és feléd indul. Mit cselekszel?

Megvéded magad?

Lapozz a [113](#)-ra!

Mozdulatlan maradsz?

Lapozz a [286](#)-ra!

59.

Egy hideg kőlapon térsz magadhoz. Próbálsz megmozdulni, de karodat és lábadat erős indákkal kötözték le a kőhöz. Ahogy körül nézel, látod, hogy egy magasított emelvényen vagy, egy hatalmas csarnok egyik végében, melynek falait és mennyezetét vastag, gyökérszerű gerendák borítják. A csarnok zsúfolásig tele van beavatottakkal, és téged Lein erdejének papjai vesznek körül, akik közül az egyik a hátizsákadat tartja kezében. Fegyvered sehol. A főpap, egy kopasz, szakállas férfi, zöld palástját összefonódó szederindákra emlékeztető minta díszíti, a tömeghez fordul:

- Testvéreim! Éjtövis minden elmúló nappal egyre erősebb lesz, terveink hamarosan megvalósulnak. Az ősi erdő gyengül, és vele együtt azok az elementális erők is, amelyek irányítják. Hamarosan már semmilyen fenyegetést nem lehetének szövetségeseinkre, a Rettegett Zsarnokra nézve, és akkor Éjtövis végre elfoglalhatja az őt megillető helyet.

A pap feléd fordul és magasba emeli a kezét.

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

A kőlap hirtelen megemelkedik, és vastag, fekete gyökerek törnek át az emelvényen. Kétségbeesetten harcolsz kötelékeiddel. Dobj négy kockával! Ha a dobások összege kisebb vagy egyenlő ÉLETERŐ pontjaidnál, lapozz a [279](#)-re! Ha a dobások összege több, mint ÉLETERŐ pontjaid, lapozz a [108](#)-ra!

60.

A széljárta mocsárvidék még elhagyatottabbnak tűnik az ólmosszürke ég alatt. Ahogy zavartalanul lovagolsz, hamis biztonságérzetbe ringatod magad. Mindaddig, míg dobogó paták zaját nem hallod, és észre nem veszel egy távoli lovascsoportot, amely feléd tart délkeleti irányból. Nincs rá mód, hogy elkerüld őket. Gyorsan közel érnek, és akkor látod, hogy nem lovaskatonákkal van dolgod, hanem négy Kentaurral, vagyis félig ló, félig ember lényekkel. Közben a káosz kentaurok feléd csörtetnek, csatakiáltásként azt rikoltozva, hogy halál a templomosokra. Egyszerre kell megküzdened velük! Még van rá idő, hogy íjat vagy lándzsát használj az egyik támadóval szemben, mielőtt közelharcba bocsátkozol.

ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

<i>Első Káosz Kentaur</i>	10	9
<i>Második Káosz Kentaur</i>	9	10
<i>Harmadik Káosz Kentaur</i>	10	10
<i>Negyedik Káosz Kentaur</i>	9	11

Ha nem vagy különösebben képzett a *Lovaglásban*, csökkentsd TÁMADÓERŐDET 2 ponttal a csata folyamán. Ha valamelyik kentaur eltalál, dobj egy kockával! Ha a szám páratlan a támadód káoszfegyvere 3 ÉLETERŐ pontot sebzett. Ha te sebesítesz meg egy kentaurt, dobj egy kockával! Ha a szám páratlan, az ellenfeled káoszpáncélja 1 ponttal mérsékli a fegyvered okozta sebesülést. Ha győztél ebben a titáni küzdelemben, lapozz a [332](#)-re!



61.

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

Fegyvermester ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted a félóriást, lapozz a [178](#)-ra!

62.

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

- Légy átkozott, templomos! - kiáltja. - Megbánod még, hogy beleköptél a levesünkbe!

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

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Lovag</i>	7	6
<i>Boszorkány</i>	6	6
<i>Lófej</i>	6	7
<i>Sebmetsző</i>	6	5
<i>Furcsa Fickó</i>	7	7

Ha mindegyik csepürágót legyőzted, vagy tizenhat HARCFORDULÓ után, lapozz a [152](#)-re!



63.

A szellem hátborzongató sikollyal távozik ebből a világból. A természet átkutatva nem találsz semmi érdekeset, ezért visszatérsz, hogy máshol próbáld szerencséd. Lapozz vissza a [243](#)-ra, és válassz másik útvonalat!

64.

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

65.

A *Szent Csapás* mágikus sugara ezüstös fénnel borítja el a lich-et, aki kétrét görnyed fájdalmában. Dobj egy kockával! A dobott értéket vond le ennek az élőholt borzalomnak az ÉLETERŐ pontjaiból, mielőtt még fegyvereddel rárontanál.

Most lapozz vissza a [283](#)-ra és küzdj meg a tetemmel!

66.

Nyelved meg-megbicsaklik néhány szó kiejtésén, de végül a lap aljához érsz. Szünetet tartasz, mert arra számítasz, hogy mindjárt történik valami... és

történik is! Vastag füstoszlop emelkedik fel a lapból, és sűrű, fekete felhővé alakul. A lebegő pára gyorsan tömörödni kezd, és egy különös teremtménnyé áll össze, melynek megnyúlt, emberi koponyája van, hátgerincéből és két, erős izmú. karmos mancsokban végződő karjából hatalmas, csontos dudorok merednek fel. De csipőtől lefelé ez a rettenet egy füstnyúlvány csupán.

Amit az imént felolvastál, démonok megidézésére szolgáló varázsigé volt, és te most nem állsz egy pentagramma védelmében! A Gyilkosdémon mereven bámul rád feneketlen mély. csillogó fekete szemével, közben dühösen vicsorog, majd felemeli karmos kezét és támad. Most mit fogsz tenni?

Lesújtod *Szent Csapásoddal*,

ha tanultad.

Lapozz a [223](#)-ra!

Szelleműzéssel próbálkozol,

ha ismered.

Lapozz a [237](#)-re!

Megpróbálsz visszafordítani

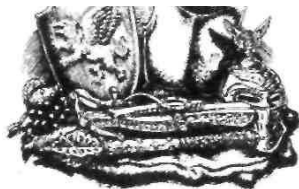
a varázsigét.

Lapozz a [321](#)-re!

Fegyvereddel a démonra

támadsz.

Lapozz a [13](#)-ra!



67.

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

Káoszmén

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 12

Ha győztél, vonj le 1 pontot az embervadak HARCÉRTÉKBŐL, és szállj harcba újra. Ha ez alkalommal győzöl az összecsapásban, lapozz a [149](#)-re! Ha vereséget szenvedtek, lapozz a [254](#)-re!



68.

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

- Az úr néhai atyja ejtette el a közeli erdőben, a szokásos módon. Csaliként egy ifjú szüzet meg egy virágkoszorút használt. A mantikor búvóhelye a Banarask hegységben volt. Az urunk esküvőjén tartott vadászat terítékére került. Lapozz a [40](#)-re!

69.

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

Faember

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

A két ág (mindegyik 8-8 ÉLETERŐ ponttal) minden HARCFORDULÓBAN lecsap rád, ezért kezeld úgy, mintha két ellenféllel harcolnál. A Faember sokkal erősebb annál, semhogy megölhesd, de ha levágod két fő ágát (nullára csökkented ÉLETERŐ pontjait), vissza fog vonulni az erdőbe, és továbbenged utadon. Lapozz a [324](#)-re!

70.

Meg tudod fejteni a varázsló feljegyzéseit, és érzed, hogy amit felfedezett, valóban megdöbbentő. Savant talált öt kifejezést, az Erő Szavait, melyeket, ha visszafelé ejtenek ki olyasmire előtt, amit a Káosz beszennyezett, közömbösíti a gonosz hatalmát, és visszaállítja a rendet és a harmóniát, minden, amit a Káosz hatalma irányít, elpusztul. Azonban egy ilyen varázsigét használni elég kockázatos arra nézve is, aki kimondja a

szavakat. Csak találgathatod, hogy Savant miért nem volt képes bevetni felfedezését Belgaroth ellen. Talán megpróbálta, de nem volt ereje elmenni a vég. sokig. A szavak ott vannak felírva az előtted heverő könyvben: Tahn, Eve, Nel, Ikz, Ázs. Emlékezetedbe vésed a szavakat, és reméled, hogy sosem kerülsz olyan helyzetbe, amelyben használnod kellene. Úgy döntesz, nem vesztegetsz el több Időt azzal, hogy átkutasd Savant laboratóriumát, tehát távozol, és visszafelé haladva az alagútban a kapurostélyhoz mész. Lapozz a [212-re!](#)



71.

Lothar vitéz törpeharcos volt. A hegyek lábánál fekvő városkából, Crunból származott. Sokszor vezette Telak harcosait ütközetbe a démonvári előretolt helyőrségből, hogy visszaverjék a barbárok és a Brice-béli nyughatatlan hadúr, Lord Meracass seregeit. Lothar a csatákban híres szekercéjével rontott az ellenségre. Ha használni akarsz a szekercét, és nincs *Csatabárdforgatás* fegyverismereted, csökkented kell **ÜGYESSÉGEDET** 1 ponttal. A fegyver 2 **ÉLETERŐ** pontot sebez. Jegyezd ezt fel a *Kalandlapod* Fegyverek rovatában! Lapozz vissza a [356-ra!](#)

72.

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

73.

A kokatrisz - mesélik a falusiak -, egy barlangrendszerben telepedett meg, a dombok alatt, Ennoxtól keletre. Az útmutatást követve hamarosan meredek, sziklás szorosban vezeted Lángsörényt, a barlang szája felé. Lovadat kikötöd egy sziklához, meggyújtod a lámpásodat, és belépsz a homályos nyílásba. Lépteid zajosan visszhangzanak végig a barlangfolyosón, bármilyen óvatosan is haladsz az alagútban. A mennyezetről víz csepeg, és baljós csobbanásokkal tócsába gyűlik a padlón. Merre fordulsz a folyosó végi elágazásnál?

Balra?

Lapozz a [182](#)-re!

Jobbra?

Lapozz a [126](#)-ra!

74.

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

75.

Az éjszaka közepén felriadsz, mert úgy érzed, hogy valami nincs rendjén. Mikor feltekintesz, egy tört láatsz lebegni feletted, markolata megcsillan a holdfényben. A tört egy kísérteties, fehér kéz markolja és tartja a levegőben, készen rá, hogy lesújtson. Mit teszel, hogy megvédd magad? Megpróbálkozol a *Szelleműzéssel*, ha tanultad, lapozz a [141](#)-re! Ha fegyvert rántasz, hogy megküzdj a tőrrel, lapozz a [43](#)-ra!

76.

Az első teremtmény susogó levélhangon beszélni kezd.

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

A kéreg- és gombaember megfogja Lángsörény

kantárját, és el akarja vezetni.

Elmégy ezekkel a furcsa

lényekkel?

Megtámadod őket most?

Lapozz a [368](#)-ra!

Lapozz a [297](#)-re!

77.

Könyörületos szívűek? Hát az alapján, amit te tudsz „Lein papjairól, mindent el lehet mondani róluk, csak azt nem, hogy könyörületosok lennének! Itt valami nem stimmel! Ha szeretnél utánajárni a dolognak, lapozz a [93](#)-ra! Ha nem akarod tovább vesztegetni az időt Havalokban, lapozz a [219](#)-re!

78.

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

79.

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

Felöltöd fegyvereidet, és készen állsz a küldetésre. Az istállóba sietsz, ahol Lángsörény már felnyergelve és türelmetlenül várja, hogy útnak induljatok. Az istállómaster átad 20 aranyat egy erszényben, továbbá egy hátzísákot, melyben öt étkezésre elegendő élelem, egy lámpás, egy tűzszerszám, valamint egy Gyógyital feliratú fiola van, amelyet Arnandus készített neked. Az üvegcsében kétadagnyi gyógyital van, egy kortyintás visszaállítja ÉLETERŐDET a *Kezdeti Pontértékre*. Felpattansz hűséges paripád hátára, és sarkantyúba kapva kiügetsz a főkapun, elhagyod a Fellegvárat. Délnek indulsz, Havalok városa felé, amely lovon úgy kétnapi járóföldre lehet. Gondosan művelt földek mellett lovagolsz el, kies hegyvidéken visz keresztül az utad. De ahogy távolodsz a fővárostól, kezded tapasztalni a királyságban terjedő káosz következményeit. A majorokon és tanyákon hol ritkább, hol sűrűbb köd ül. Az utakon feltűnően sok a koldus. A levegő csípős, és hideg - Évzáró hava keményen szorongatja az országot. Aggodalommal gondolsz az ország népére, akiknek az aratás idén nem hozott olyan bőségesen, mint remélték.

Kora délután van, amikor egy furcsa menetet veszel észre feléd közeledni az úton. Parasztokból, földművesekből áll a tarkabarka sokaság, amelyet három különös alak vezet. Egyikük magas, vékony fickó, hosszú, fekete csuhát visel. Kezében rozsdás kaszát tart. és kámzsája alatt farkaskoponya maszkot hord. Mellette a társa szakadt rongyokba és kötésekre burkolódzott. Menet közben időnként



megrázza a kezében tartott kereplőt, hogy jelezze: leprás közelít. A harmadik alak egy csontsovány nő. akinek testét ruhafoszlányok borítják. Úgy néz ki, mint aki hetek óta nem evett.

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

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

A csöcselék röhögéssel jutalmazza vezére „humorát”, és gúnyolódni kezdenek.

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

Ezt hallva a tömeg lelkesen felüvölt, és többen már emelik is vasvillájukat meg egyéb hevenyészett fegyvereiket, készen rá, hogy beteljesítsék vezetőjük próféciaját. Néhányan kezdenek feléd sündörögni. Gyorsan cselekedned kell, hogy kiszabadulj ebből a kellemetlen helyzetből.

Megpróbálsz keresztülvágni

magad a tömegen?

Lapozz a [114](#)-re!

Megtámadod a prófétákat?

Lapozz a [154](#)-re!

Megpróbálsz beszélni a
küldetésedről?

Lapozz a [197](#)-re!

81.

Ahogy az oltár előtt térdelsz, csillapodik fáradtságod és fájdalmaid. Érzed, hogy új erőre kapsz. Állítsd vissza mind az ÉLETERŐ, mind az ÜGYESSÉG pontjaidat a *Kezdőértékükre*. Miután áldást kaptál, elhagyod a kápolnát. Lapozz a [23](#)-ra!

82.

Mielőtt elindulsz, Lord Juvar ad egy tarisznyát, amelyben három étkezésre elegendő élelem van. Kilovagolsz a kapun, magad mögött hagyod a Cleeve-birtokot. és Havalok felé fordítod lovad fejét. Mire rád esteledik, már látod a város falait. Továbblovagolsz a gyorsan sötétedő alkonyatban. Egy facsoport mellett lovagolsz el, amely az út szélén húzódik. Hirtelen fekete alak ugrik le az egyik fa ágai közül, mikor elhaladsz alatta. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [38](#)-ra! Ha nem vagy szerencsés, lapozz a [346](#)-ra!

83.

- Lépj be!- mondja a hang, és az ajtó kinyílik.

A beavatott ismét bezárja mögötted, és mivel nem szentel különösebb figyelmet neked, elindulsz a jobbra húzódó járaton. Az alagút vég nélkülinek tűnik. Valószínűleg kilométereket gyalogolsz a várostól távolodva, mire a járat elvezet egy tós előszobába. Óvatosan bekukkantasz a boltíves ártjárón. és egy roppant méretű csarnokot láatsz, melynek falait és mennyezetét vastag, gyökérszerű gerendák borítják. A terem távolabbi végében egy kődobogó áll, ezen gyülekeznek Lein Papjai, míg a

csarnokot zsúfolásig megtölti a beavatottak serege. Meglepődsz és meg is döbbsz, amikor felfedezed, hogy a beavatottak közt ott állnak Vérkrétakő nemesei és különböző vallási rendjelnek magas rangú képviselői is. Mikor a csarnokba lépsz, a főpap, egy kopasz, szakállas férfi, akinek zöld csuháját, tekerdő szederindához hasonló minta díszíti, épp így szól az egybegyűltekhöz:

- Fivérem és nővérem Éjtövisben! Én, Bryar, rendetek főpapja, köszönetet mondok nektek, hogy terveink hamarosan valóra válnak általatok. Az ősi erdő egyre gyengül, és vele együtt az az elementális erő is, mely élteti. Hamarosan semmilyen fenyegetést nem Jelent már szövetségünkre, a Rettegett Zsarnokra nézve, és akkor Éjtövis méltó rangra emelkedik. Dicsőség Éjtövisnek!

- Dicsőség Éjtövisnek! - ismétli a tömeg.

Tehát a papok állnak az erdő pusztulása mögött ocsmány gyomnövényeikkel és túskebokraikkal! Meg kell őket állítani! De hogyan? A hatalom minden bizonnyal a főpap kezében van. Ha őt legyőzöd, nagyon valószínű, hogy magának Éjtövisnek is gyengítéd az erejét. Mivel álruhát viselsz, akadálytalanul átjutsz a tömegben, egészen a köemelvényig. Előrántod fegyvered, felszökkensz a dobogóra, hogy megragadd a szekta főpapját. De amint a Főpap észrevesz, felemeli kezét, és titkos varázsigét mormol. A talaj felpúposodik előtted, fekete gyökerek törnek át a kőpadlón köztéd és a papok között. A rostos szarak gyorsan több méter magasra nőnek, összefonód-



nak, mígnem egy hatalmas, növényyszerű emberré alakulnak át. melynek testét veszedelmes tuskék borítják. Szeme helyén két smaragdzöld gömb villog ördögi tekintettel, tuskóyszerű lábai szilárdan gyökereznek a földben. Éjtövis megtestesülése érted nyúl bütykös kezével. Meg kell védened magad ez ellen az ősi, gonosz szellem ellen. Mit teszel?

Előrántod fegyvered és

harcolsz?

Lapozz a [143](#)-ra!

Szent Csapással sújtasz le

rá (ha ismered)?

Lapozz a [239](#)-re!

Szelleműzést végzel

(ha ismered)?

Lapozz a [260](#)-ra!

A papnál talált talizmánt

használsz (ha nálad van)?

Lapozz a [28](#)-ra!

Hervasztóvizet használsz

(ha nálad van)?

Lapozz a [41](#)-re!

84.

Amíg a lángok kihunynak, a foglyok biztonsággal távozhatnak. Épp óvatosan kezdesz leereszkedni a fűzfaemberről, mikor az égő fa recsegését-ropogását hallod. Lepillantva rémülten látod, hogy a fűzfaember lángra lobbant és a tűz gyorsan terjed felfelé. Nem marad más hátra, le kell ugranod! Leveted magad a semmibe és csak reméled, hogy nincs túl messze a talaj. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, megúszod kisebb sérüléssel, amikor földet érsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha nem vagy szerencsés, kifícamítod a bokádat és a bőrt is lenyúzd a

térdedről, amint a földnek csapódsz (vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). A foglyok elkerülik a felbőszült, megzavarodott embervadakat és bemenekülnek a hegyek közé. A fűzfaember most már teljesen lángokban áll, előre-hátra ingadozik, és mikor a fa tartópillérek leégnek éktelen recsegéssel összeroskad. Egyenesen a embervadak közé zuhan, hatalmas szikrazáport lövellve az éjszakai égbolt felé. Megtettél minden tőled telhetőt. Visszarohansz Lángsörényhez, annak tudatában, hogy megakadályoztál egy borzalmas kegyetlenséget, és megóvtad az embereket a máglyahaláltól. (Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz!)

Ahogy továbbporoszkálsz a sötétbe borult hegyvidéken, egy feldúlt falu füstölgő romjait veszed észre. Közepén hevenyészve épített börtön áll. Egy jó kilátást nyújtó pontról megfigyelheted, hogy csak egyetlen ör posztol a bejárat előtt.

Ha kikötöd Lángsörényt, és belopakodsz az embervadak táborába, lapozz a [340](#)-re! Ha továbblovagolsz innen, lapozz a [296](#)-ra!

85.

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

Amint Ezüstpengés Torrin meglátja, hogy bőrig áztál és reszketsz a hidegtől, gyorsan betessékel a házába és leültet a tűz mellé, aztán beköti Lángsörényt az istállóba. Hamarosan eléd kerül egy tál nyúlparikás, és miután bekebelezed,

sokkal jobban érzed magad (4 ÉLETERŐ pontnyit erősödsz).

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

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

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

Torrin hátramegy műhelye túlsó végébe, félretolja az üllöt, felfedve ezzel egy rejtett csapóajtót. Felnyitja a kis ajtót, és előveszi féltve őrzött kincsét, egy ezüstösen csillogó páncélinget.

- Ez a páncéling a mesterművem - magyarázza Torrin. - Védő- és gyorsítóvarázslatokat szőttem bele. A tiéd, fogd!

Viharvert páncélingedet boldogan cseréled át erre a vértre. Míg ezt viseled, minden harcban kapott sérülésed 1 ponttal csökken, ugyanakkor a mágikus páncél nem csökkenti TÁMADÓERŐDET (nyersz 1 SZERENCSE pontot új szerzeményed miatt). Az eső dobolása odakint fokozatosan csendesedik, és ti lassan lefekvéshez készülődtek.

Az éjszakába hasító, vérfagyasztó üvöltés riaszt fel.

- Ez nem farkas volt - hallod Torrin aggódó hangját a sötétben. - Ráadásul úgy hangzott, mintha a fenevad itt lenne a közelben. Ha kimész a házból, hogy körülnézz, lapozz a [295](#)-re! Ha vársz és figyelsz, hogy mi történik, lapozz a [19](#)-re!

86.

Mivel szeretnéd bizonyítani Lord Juvar előtt, hogy legyőzted a vadkant, mielőtt visszaindulnál északra a Cleeve-majorhoz, magadhoz veszed a vadkan agyaráit. Amint csendesen lovagolsz a lombjavesztett fák közt, csípős szélroham söpör végig az erdőn és te megborzongsz. Nem tudsz megszabadulni attól az érzéstől sem, hogy nem vagy egyedül, hogy valaki figyel. Aztán kelet felől távoli énekszót hallasz, amely visszhangozva száll az ősi erdőn át. A hang messziről jön, így nem tudod kivenni, mit énekel. Ha utána akarsz nézni e hangok forrásának, lapozz a [365](#)-re! Ha nem, lapozz a [17](#)-re!

87.

Egy régi füvészkönyvben láttál ilyen növényeket, így felismered, hogy ezek a narancssárga gombák a rozsdítók. A növény spórái megrozsdásítják a fémeket, ha érintkezésbe lépnek vele. Így nagyon veszélyes lenne számodra keresztülmenni a tisztáson. De a gombák hasznos fegyverek is lehetnek, ha tudnál biztonságosan gyűjteni belőlük. Ha próbálsz szedni néhány rozsdító gombát, lapozz a [250](#)-re! Ha megkerüled a tisztást, távol tartva magad a gombáktól, lapozz a [8](#)-ra!

88.

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

Dombi Óriás ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha az óriás megnyer egy HARCFORDULÓT, dobj egy kockával! Ha 5-öt dobsz, a rád mért csapás 3 pontot sebez. Ha az érték 6, leüt a lábadról, ami azt jelenti, hogy a következő HARCFORDULÓT, automatikusan megnyeri az óriás. (Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.) Ha győzöl, lapozz a [173](#)-ra!

89.

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

Bryar ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz a [185](#)-re!



90.

Eszedbe jut, hogy ha a kokatrisz megpillantja önmagát ez tükörben, elpusztul... De ezt könnyebb mondani, mint véghezvinni. A tükröt úgy használd, hogy végezz el két *Szerencsepróbát*, egymás után. Ha mindkét alkalommal elhagy a szerencse, a fenevad megtámad, sőt az első HARCFORDULÓT automatikusan meg is nyeri, mert te a tükörrel vagy elfoglalva. Ha mindkétszer szerencsés vagy, a kokatrisz belenéz a tükörbe és meglátva saját képét, holtan rogy össze.

Ha nincs tükröd, nem akarod kipróbálni ezt a módszert, vagy nem járt sikerrel a próbálkozásod (azaz legalább egyszer elrontottad a próbát), lapozz a [27-re](#)! Ha szerencsés voltál és a *Kalandlapodon* rajta van az *Anorok* szó, lapozz a [221-re](#)! Ha nincs felírva, lapozz a [168-ra](#)!

91.

Ezt a pompás sisakot egy fényesre csiszolt, kiterjesztett szárnyú sást ábrázoló sisakförgő koronázza. A Hajdan Kor 1805. esztendejében, a Második Vérkrétakői Háború idején zsákmányolták Ventracnál, de az idő azóta sem tompította e művészi sisak csillogását. Lapozz vissza a [356-ra](#)!

92.

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

megfizessen bűneidért.

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

93.

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

94.

Teszelsz egy lépést a kísérteties építmény felé, és ekkor, közvetlenül előtted megjelenik egy rémítő szellem. A jelenés kinyúl halotti leple alól, és megragad rothadó kezével, miközben szája kinyílik és rekedten felüvölt. Nyilván így

figyelmezteti társait a megjelenésedre. Gyorsan el kell bánnod a kísértettel! Ha értesz a Szelleműzéshez, itt az ideje, hogy használd, lapozz a [190](#)-re! Ha nem vagy birtokában a tudásnak, meg kell vívnod a Jelenéssel, lapozz a [376](#)-ra!

95.

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

96.

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



97.

Mielőtt észbe kapnál, hogy mi is törtét, belélegzel egy nagy adag port, és mély álomba zuhansz. Lapozz az [59-re!](#)

98.

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

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

Nem engedheted, hogy Carass Belgaroth gonosz seregének martaléka legyen. Ráparancsolsz az őrré, hogy gyűjtse össze a városi milícia azon tagjait, akik még megmaradtak. Fél óra múlva előtted állnak az elcsigázott, harctól elgyötört katonák, hozzájuk intézed szavaidat. Az elmúlt fél óra alatt te is megtudtad, hogy mi történt itt. Két nappal ezelőtt a Káosz Harcosai támadást indítottak. Az ostromot a Diótörő vezette. Ez az a torony, amit a város déli fala előtt láttál. A Káosz seregének ez a félelmetes harci gépe, rengeteg ostromeszközzel - többek közt egy pusztító erejű faltörő kossal is - felszerelve hamarosan rést ütött a falakon. A katonák közül egyesek úgy gondolják, hogy az ostromtoronyot démonok irányítják, és a közelébe se akarnak menni. Ismerteted velük a terved. Ha áttörnétek az ellenséges vonalakat, és a

Diótörő közelébe jutnál, megtalálnád a módját, hogy harcképtelenné tedd. ezzel megszüntetve az ellenség jelenlegi előnyét. A katonák mind egyetértenek a nagyszerű tervvel. Ha járatos vagy a Hadvezetésben, és most használni akarod tudásodat, lapozz a [201](#)-re! Ha nem ismered a hadi fortélyokat, lapozz a [382](#)-re!



99.

Épp azon gondolkodsz, hogy mitévő légy, amikor váratlanul hangot hallasz, amely mintha belülről szólna hozzád.

Bátor lovag, figyelmezz rám, mert lelkem gyorsan távozik a földi terekről. A papok szövetséget kötöttek az Álnok Bitorlóval. Az erdő veszélyben van. Ne vesztegesd Itt tovább az idő. Ne... Aljas módon pusztítottak el... egy démon.

Ezzel Bölcs Herluin lelke távozik. Lapozz a [166](#)-ra!



100.

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

101.

Kirontasz a teremből, levágtázol a csigalépcsőn a csapóajtóhoz, felrántod, leugrasz a földre, aztán lélekszakadva rohansz, míg úgy nem érzed, hogy szíved majdnem kiugrik a helyéből a nagy megerőltetéstől. Egy megmaradt falnak veted a hátadat, éppen mikor a gőz nyomása a kazánban úgy megemelkedik, hogy robbanás következik be. A fenyegető építmény darabokra szakad a légnyomástól, és az ostromgépből nagy tűzgömb tör fel magasra, az ég felé. A torony égő maradványai és törmelék záporozik körülötted, de csodálatos módon nem talál el egy sem. Ami maradt a pusztító harci gépezetből, az most maga a tomboló pokol... a Diótörő nincs többé. Mivel az ostromgép megsemmisült, Belgaroth seregei pánikba esnek, és teljesen demoralizálódnak, fejvesztetten menekülni kezdenek.

Mikor visszatámolyogsz az őrhelyre, az összegyűlt polgárok és a városi milícia nagy éljenzéssel fogad. Diadalod kivívta számukra a győzelmet és megóvta Caraszt is. (Nyersz 1 SZERENCSE pontot és adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz is!) Kétségtelen, hogy valamelyest hátráltattad Belgaroth terveit. Sajnos vissza kell utasítanod a polgárok szívélyes marasztalását, mivel úgy tervezted, hogy magad mögött hagyod Caraszt mielőtt beáll az éj. Mindamelllett a városiak ragaszkodnak hozzá, hogy adhassanak neked egy új kardot - ha nincs fegyvered -, továbbá 5 étkezésre elegendő Ételadagot és egy 20 aranyat tartalmazó erszényt. Egy orvos is kezelésben részesít (5-tel növekszik ÉLETERŐ pontjaid száma).

A városi milícia megmaradt tagjai közül többen hajlandóak harcolni veled. Ha kívánod, toborozhatsz belőlük saját hadsereget, hogy Belgaroth erői ellen vezesd őket. (Írd fel a *Kalandlapodra* ezt a szót: *Tapasc*, ha magaddal viszed őket.) Carasst elhagyva rátérsz a főútra és délnek indulsz. Az út egyenesen Caer Skaalba visz. Ha *Kalandlapodon* szerepel a *Tapasc* szó, lapozz a [306](#)-ra! Ha nem, lapozz a [2](#)-re!

102.

Az erdőbe vezető ösvény elején két kőoszlop áll. Ezt az ösvényt mostanság nem használhatták túl gyakran. A fogadósnő elmondta, hogy a falusiak nem zaklatják Herluint, akiről az a hír járja, hogy az erdő teremtményeivel társalog. Miközben Lángsörényt vezeted a fák közt az ösvényen, feltűnik, hogy az erdő belseje felé haladva egyre ritkábban hallasz madárdalt. Végül egy tökéletesen néma tisztásra érsz, ahol a bölcs egyszerű, kör alakú kőkunyhója áll, egy kétszintes épület. Döbbsen veszed észre, hogy a kéményből nem bodorodik füst ezen a hideg Évzáró havi napon. Bekopogsz a kunyhó erős tölgyfa ajtaján, de nem kapsz választ. Ismét kopogtatsz, és a bölcslet szölongatod, de hasztalan. Megpróbálsz kinyitni az ajtót és felfedezed, hogy nincs bezárva. Érzed, hogy itt valami nagyon nincs rendben.

Belépsz a kunyhóba?

Lapozz a [26](#)-ra!

Elhagyod az erdőt és

Wendefordot, amilyen
gyorsan csak tudod?

Lapozz a [49](#)-re!

103.

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



104.

A sámán halálával a bebörtönzött emberek felocsúdnak, hogy mi is folyik itt és kétségbeesetten próbálják kiszabadítani magukat. De sokan annyira kimerültek, vagy olyan gyengék, hogy nem tudnak segíteni magukon. Ha nem szabadulnak ki hamarosan, és a fűzfaember kap lángra, vagy az embervadak áttörnek a tűzgyűrűn, amely most még távol tartja őket, semmi esélyük sem lesz a menekülésre. Felragadsz egy karót, és mászni kezdesz felfelé az ingatag építményen. Ha Tériszonytól szenvedsz, végezz *Ügyességpróbát!* Adj 2-t a dobott értékhez! Ha nem sikerül, néhány méter után szédülés fog el, fogásod meggyengül, és a halotti máglyáról a lángoló válaszfalon kívülre zuhansz, lapozz a [265](#)-re! Ha sikerül, vagy nincs Tér iszonyod, lapozz a [192](#)-re!

105.

Gyorsan elvégzed a *Szelleműzés* titkos mozdulatait és a halott lovag szellemhátasával együtt, vérfagyasztó rikoltással szemed láttára oszlik szét a levegőben. Lapozz a [356](#)-ra!

106.

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

Csuklyás Támadó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Valahányszor ellenfeled megnyer egy HARCFORDULÓT, dobj egy kockával. Ha a dobás értéke 1 és 4 közé esik, a szöges golyó a szokásos 2 pontot sebzi rajtad. De ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, a fegyver keményebben talált el és 3 pontot sebez. Ha ellenfeled ÉLETERŐ pontjait 2-re vagy az alá csökkentek, megpróbálhatod megkérdezni tőle, hogy miért támadott meg, lapozz a [235](#)-re vagy végezhetsz vele, lapozz a [354](#)-re!



107.

Agyadban borzalmas gondolatok kavarnak, és gonosz vágy tölt el. Bár próbálsz ellenszegülni a Káosz Rúna lealjasító hatásának, minden hiába. Páncéloed megfeketedik és Megfakul a rúnák rontó hatása alatt, csakúgy, mint szíved, te leszel Belgaroth új bajnoka, és vezetni fogod nem emberi hordáit a Fellegvár ellen. Halál Vérkrétakőre!

108.

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



109.

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



110.

A terem túlsó végében egy torz, dagadt embervad terpeszkedik egy faragott széken. Testét sűrű, gubancos gyapjú borítja, fejéből kecskeszarvak nőnek ki. Öltözéke mindössze egy ágyékkötő és egy pár páncél vállvédő, nyakában Káosztalizmán függ. Ő az embervadak vezére. Murgrim, a Könyörtelen. Alaposan rászolgált erre a névre, mivel az ő parancsára számos települést tettek a földdel egyenlővé, ártatlan emberek ezreit mézárolták le. E pillanatban élvezettel szemléli egy csoport fogoly szenvedéseit, akiket csuklójuknál fogva akasztottak fel egy vasláncra, a teremben lobogó nagy tűz fölé. A lánc keresztülfut egy csigán, melyet a tetőgerendához erősítettek, a



másik végét pedig egy fadóbra csévélték fel. Murgrim időnként egy fokkal lejjebb ereszti a csörlőt, lassan közelítve a foglyokat a lángokhoz. A csarnok távolabbi sarkában egy kalitka áll földig takarva fekete drapériával. Előrántod fegyvered és átrohansz a termen. Az embervadak ura felragad egy kétélű harci szekercét, felemelkedik székéből és készen áll a harcra.

Murgrim

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 11

Ha győztél, lapozz a [242](#)-re!

111.

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

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

Ez a feljegyzés újabb követhető szálát ad kutatásodhoz. Ha utána akarsz nézni a molnárnak, lapozz a [74](#)-re! Ha figyelmen kívül hagyod Herluin sejtését, és tovább keresgélsz a kunyhóban, lapozz a [274](#)-re!



112.

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



Mielőtt folytatnád a vadkan üldözését, megpróbálhatod elvenni a pajzsot, lapozz az [55](#)-re! Vagy ha ott hagyod, ahol van, lapozz a [353](#)-ra!

113.

Nekirontasz a hasonmásodnak, de minden csapás, amit ráérsz, még nagyobb erővel üt vissza rád. Semmit sem tehetsz, és a szörnyeteg módszeresen a földbe döngöl. Az utolsó, amit még látsz, saját borzalmasan eltorzult, vigyorgó arcmásod, ahogy végzetes csapásra emeli kezét. Kalandod itt véget ér.



114.

Nagyot kiáltasz és sarkantyúdat Lángsörény oldalába vágod. A ló felnyerít, a tömegbe ugrik, és te hátasod nyakára dőlve elvágatsz a meghökkent emberek mellett. De hiába menekülsz, egy utánad vetett dárda megsebez (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Hamarosan messze jársz a feldühödött seregtől, de teted nem válik becsületedre (vesztesz 1 BECSÜLET pontot). Nincs vesztegetni való időd, folytatod hát utad dél felé. Lapozz a [200](#)-ra!

115.

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

mindegyik formája 2 ÉLETERŐ pontot sebez.

- Szent Csapás,
- Szentelt Olaj,
- egyszer lőhetsz az ijaddal,
- elhajíthatsz egy tört (Végezz *Ügyességpróbát!* Növeld 2-vel a dobott értéket, ha nem vagy gyakorlott a Célzásban).

Ez a harc nagyon kemény lesz, de ha mégis győztél, lapozz a [24-re!](#)



116.

- Ügyesss ffagy, halandó! De ne remélj! Ssszolgámat legyősszhatted, de engem ssszoha. Az egéssz Birodalomra kiterjedő ssszörnyű átok ssszólított ki ssszíromból. Ssszenki szem pusssztíthat el mossszt.

Épp ahogy gyanítottad. A Káosz hatalma támasztotta fel a halottidézőt, és valószínűleg testét is e hatalom alakította át, míg a szarkofágban pihent. A varázsló feléd lép, rothadó kezét fegyverként tartja maga elé. Ha Pókszonyod van, csökkentsd 1 ponttal a TÁMADÓERŐDET, a halottidéző pókszerű külseje miatt.

Ha az élőholt lord két egymást követő HARCFORDULÓBAN győz, lapozz az [56](#)-ra! Ha győzöl, lapozz a [199](#)-re!

117.

Pengéd csupán centiméterekre áll meg a zsoldos torkától, és te hangosan kikiáltathatod vele, hogy legyőzted.

- Ez már derék! - mondja Stronn. - Örülök, hogy egy ilyen kiváló harcos vezeti csatába az embereimet. Csak annyit kérek, hogy adj egy kis időt nekünk, hogy felkészülhessünk erre a fontos hadjáratra.

Megállapodtok, hogy egy nap múlva Stronnal és csapatával az elhagyatott helyőrségnél, Harnwatchnál találkoztok. (Jegyezd föl a *Tapasc* szót a *Kalandlapra*!) Annak tudatában, hogy legalább lesznek, akik melletted harcolnak a Sötét Zsarnok hadai ellen, továbbindulsz Havalokból. Lapozz a [314](#)-re!

118.

Előveszed zsákodból a golyót, és fejed fölé emeled, remélve, hogy valami módon felidézed ezzel hatalmát. Belgaroth kurtán felnevet a tárgy láttán, és tenyerét kifelé fordítva sötét energianyalábot bocsát rád. A Kristály Golyó valamikor egy feketeboszorkányé volt, így felerősíti valamennyi sötét mágia hatását, melyet a jelenlétében alkalmaznak. Ennek eredményeként

Belgaroth sugara olyan pusztító csapást mér rád,
hogy leperzseli húsod a csontjaidról.

Kalandod itt véget ér.

119.

A könyv olyan nyelven íródott, amelyet nem ismersz. Ha jártas vagy a *Titkos Tanokban*, lapozz a [66](#)-ra! Ha nem, lapozz a [203](#)-ra!



120.

Belgaroth éleset füttyent, és Álomrém abbahagyja a harcot. A fenevad felröppen a lapos tetejű toronyra. A Sötét Zsarnok szárnyas hátasa nyergébe pattan, és - bár lélekszakadva rohansz fel a lépcsőn - túl későn érkezel ahhoz, hogy megállítsd a háború e megszállottját, aki elrugaszkodik a levegőbe és elillan. Mire eléred a tetőt, már kívül került íjad és dárdáid hatósugarán. Belgaroth valószínűleg azért fogta menekülőre a dolgot, hogy seregét a Fellegvár ellen vezethesse. Nem hagyhatod, hogy megszökjön! De hogyan fogod most üldözőbe venni? Ha nálad van az Aranytoll, tudod mit kell tenned, írd át a nevet - melyet ki kell mondanod - számokká! Használd a következő kódot:

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

Add össze a betűknek megfelelő számokat, szorozd meg az eredményt annyival, ahányszor ki kell ejtened a nevet, aztán lapozz a megfelelő számú szakaszhoz. Ha nincs nálad az Aranytoll, és nem tudod, hogy mit kell tenni, lapozz a [210](#)-re!

121.

Gyorsan átkutatod a férfi holttestét, de nem találsz mást, csak egy kis sötét kőből faragott amulettet, amely egy hollót, a végzet madarát formázza. A másik két gyilkosnál találsz 3 aranyat. Mivel közben leszállt az éj, úgy gondolod, hogy most már ideje Havalokba érned. Lapozz a [241](#)-re!





122.

Ahogy keresztülvágsz a termen, hátborzongató sóhajtozást hallasz. Rémülten körbefordulsz, hogy megtaláld a hang forrását. Az asztalra borulva, a nagy széken ül egy áttetsző alak, körötte vértócsa, és halvány fénnel dereng. Az alak felemeli fejét és kiegyenesedik. Jaj, borzalom! Halott barátod és templomos bajtársad. Sir Connor of Achenbury ül előtted. Sebei, melyeket az ork farkaslovasok ütöttek rajta, túlságosan is valóságosak, és még mindig nyilvesszők állnak ki véráztatta testéből. Connor szelleme szembefordul veled, és rád szegezi halott tekintetét.

- Figyelmeztetni akarlak! - szólal meg. - Ne mozdulj onnan és hallgasd végig, amit halott barátod akar mondani. Van egy áruló, akit csak varjúként emlegetnek, azok között, akik bizonygatják a királyhoz való hűségüket. A varjú elárul téged. Mondd ki az áruló valódi nevét, hogy fény derüljön az Igazságra...

Connor szelleme szertefoszlik, átadta üzenetét. Nyersz 1 SZERENCSE pontot mivel megkaptad ezt a figyelmeztetést. Írd fel *Kalandlapodra* az *Őgezstih* szót! Lapozz a [14](#)-re!



Az öregasszony elveszi a pénzt (vonj le 5 aranyat a pénzedből), és egy lefüggönyözött ajtó felé mutat. Ezen át egy rövid folyosóra jutsz, melynek túlsó végét díszes faajtó zárja le, közepén egy csillogó rézlemezből domborított, háromszögbe foglalt szemmel. Kinyitod az ajtót, és belépsz a mögötte lévő szobába. Egy nagyméretű teremben állsz, melyet vörös plüssdrapériával vontak be. A kárpitba ugyanazokat az ezoterikus jelképeket hímezték, mint amilyenek a főbejárat felett is voltak. A mahagóni borítású falakon egyenletes távolságra gyertyatartókat erősítettek, a bennük égő gyertyák fénye visszatükröződik a csillogó díszeken. Szemben veled egy magas támlájú, aranyozott széken egy gyönyörű, hófehér bőrű, hosszú hajú nő ül. Puha redőkbe omló köntöst visel, homlokát ezüstpánt övezi. Nyakláncán számtalan ezüsből készült függő, amulett lóg. Széke mögött a falon két faliszőnyeg függ, melyek a tarot-pakli két lapját ábrázolják: a Szerencse Serlegét és a Főpapnőt, minden titkok tudóját. A szék felett, a falra, az ajtón már látott sárgaréz háromszög és szem egy nagyobb változatát erősítették fel. Ez a Három Szem szimbóluma. Édes illatú füst száll a két tömjénezetéből, melyek a mennyezetről lógnak le a szék két oldalán. A nő balján egy vízzel töltött kristálymedence látható. A szoba díszítései és tárgyai titokzatos, mágikus légkört árasztanak.

- Már vártalak, templomos - szólal meg a nő váratlanul. - Én vagyok a Látomások Szolgálólánya, egy jövőmondó, akinek az

istenek látnoki képességet adományoztak, mint előttem már anyámnak is, őelőtte pedig az ő anyjának. Tudok Küldetésedről, és talán segítségedre lehetek néhány fontos információval is. Ha akarod, a kristálymedencén át megpróbálhatod kikémlenni a Sötét Zsarnokot és seregét. Vagy inkább saját jövődet szeretnéd látni a kártyában? Válassz hát!

Ki akarod kémlenni Belgaroth-t? Lapozz a [36-ra](#)!
Megnézed, mit mutat a kártya? Lapozz a [277-re](#)!

124.

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

Ogár Munkafelügyelő ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Mivel ellenfeled páncélban van, csökkentsd fegyvered sebzését 1 ponttal. Ha az ogár megnyer egy HARCFOJDULÓT dobj egy kockával! Ha 6-ot dobsz, korbácsa rátekeredik a fegyveredre, és bár te nem sérülsz meg, a fegyvert kirántja a kezedből.

Úgy kell tovább harcnod, hogy ÜGYESSÉGED 3 ponttal csökkented. Ha győzöl, visszaszerzheted fegyvered. Miután kiszabadítod a hálálkodó foglyokat, és megmondod nekik, hogy milyen úton meneküljenek, te is elhagyod a kazánházat. Lapozz a [311](#)-re!

125.

Az ünnepségnek vége, éjszakára egy fényűző vendégszobában szállásolnak el. Hajnalban kelsz, kipihenten és új erőre kapva. (Adj 4-et ÉLETERŐ pontjaidhoz és 1 napot a Naptárhoz!) Amikor lemegy a szobából, már vár rád egy erdei vezető és két katonai kísérő. Lángsörényt felnyergelték, ő is kipihente az előző napi lovaglást. Nemsokára már az erdő szélénél jártok. Lassan elmaradnak mögöttetek a megművelt szántóföldek, és beléptek az ősi fák homályos labirintusába. Vezetőd egy olyan csapáson visz tovább, melyet már majdnem teljesen felvert a gaz, egészen addig, amíg egy elágazáshoz nem értek. Ekkor kalauzod megáll, és a csapat leszáll a lovakról.

- Ezen a helyen látták utoljára a szörnyeteget - mondja. - Nekitámadt egy katonának és borzalmasan megsebesítette. Mi nem megyünk tovább. Innen egyedül kell boldogulnod.

Ránézel a két katonára, de ők igyekeznek kerülni tekinteted, és kelletlenül szállnak vissza a nyeregbe. Keserűen felsóhajtasz, majd eldöntöd, hogy melyik úton haladj. Ha értesz a nyomkövetéshez, lapozz a [309](#)-re! Ha nem, dönts, hogy merre indulsz.

Balra?
Jobbra?

Lapozz a [385](#)-re!
Lapozz a [291](#)-re!

126.

A barlangjáratokat követve végül elérsz egy nem túl magas terembe. Ahogy mennél rajta keresztül, hangos sziszegést hallasz, és lámpásod fénye nyüzsgő, pikkelyes testek tömegére hull. A barlang földjén mérgekígyók hemzsegnék. Van benned Félelem a Kígyóktól?

Ha Igen,
Ha nem,

lapozz a [252](#)-re!
lapozz a [300](#)-ra!

127.

- Szóval te vagy az áruló, Lord Haris Juvar! - kiáltod, mielőtt a madárnak lenne ideje elhagyni a termet.

Belgaroth megmerevedik, te pedig félretántorogsz, levegő után kapkodva. A varjú halálsikolyra emlékeztető káromást hallat, és mintha elalélt volna, a padlóra hull. És ekkor borzalmas látványnak leszel szemtanúja. A varjú megnövekszik és alakot vált. Lábai megnyúlnak, farka visszahúzódik testébe, ahogy Lord Juvar visszanyeri természetes emberi alakját. Belgaroth rendelkezésére bocsátotta átváltozás-varázslatát, megadva neki a tetszése szerinti alakváltoztatás képességét. Te azonban megtörted ezt a varázslatot. Juvar többé nem ura a bűbájnak, és az átalakulás már nem megy olyan akadálytalanul, mint kellene. Előtted áll egy undorító mutáns.

Juvar valamelyest visszanyerte emberi formáját, de jobb karja helyén egy nagy fekete szárny nyúlik ki vállából, bal lába olyan, mint egy madaré, míg feje félig ember, félig varjú, rút fekete csőrrel.

- Ezért megöllek, káár! - károgya Juvar, miközben örüldühtől hajtva feléd botladozik.

Míg a mutánszal készülsz harcba szállni, fél szemmel látod, hogy Belgaroth elmenekül a boltíven át.

Varjú

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 8

Ha megölted a hitvány árulót, lapozz a [176](#)-ra!

128.

Megtudtad hát, hogy mi végzett Herluinnal. Valószínűleg azért próbált megidézni egy démont a könyv alapján, hogy többet tudjon meg Belgarothról és a Káosz Lovagjairól. Lapozz vissza a [166](#)-ra!

129.

Amint eszedbe jut az elf Őrzők ajándéka, egy ötlet születik benned. Bár ez csak homályos sejtés, de tekintve, hogy az ajtó fából készült, a misztikus erdéből származó életnedvek talán hatást gyakorolnak rá. Kidugaszolod a díszes palackot, melynek üvegére dús levelű ágak domborművét metszették. A csepegő, tejfehér folyadékkal meghinted az ajtót. Az életnedv lassan átítatja az öreg, halott deszkát. És ahogy ez végbemegy, valami váratlan dolog történik. Friss, zöld hajtások

bújniak elő nyújtózkodva az ajtóból, mintha a sötét deszka emlékezne rá, hogy valaha élő fa volt. Az ajtó hangos recsegéssel elcsavarodik, az egyes deszkák görcsörtös tuskókká alakulnak, ahogy a nyers, elemi erők az életnedvből kiáramolva új életet lehelnek az öreg fába. A növekvő ajtó darabokra szakad, és áttöri a vár falait, utat nyitva neked Belgaroth tróntermébe, a Káosz Lovagrend legbelső szentélyébe.

A trónterem kör alakú, a falakat fáklyafény világítja meg a fényezett, fekete gránitban, a terem padlóján Káosz Rúnák olvashatók. A falakat a Koponyaerőd és a Káosz Lovagok lobogói díszítik. A szoba távolabbi részében egy magas támlájú, fekete fából készült trónszék áll. A terem közepén fekete páncélos lovagok sorakoznak körben. Teljesen némák és mozdulatlanok. Élükön, a trón előtt egy óriástermetű férfi posztol, tetőtől-talpig ragyogó fekete pácéiba öltözve. Szarvakkal ékesített sisakja koponyára emlékeztet, mellvértjén a vaspántok bordákhoz hasonlítanak. A páncélt vastüskék meg sátáni pecsétek borítják, melyeket vörös zománccal kontúroztak. A lovag vállára hosszú, az éjszaka színeivel festett köpeny simul. Ez csak Belgaroth lehet, maga a Sötét Zsarnok. Mikor belépsz ezen a különös módon, a legfőbb hadúr mintha épp egy nagy, fekete madárral beszélgetne, amely a trón mellett gubbaszt. Most azonban feléd fordul és dermedten bámul rád. Tekintete gyűlölettől és haragtól izzik. Hűbéruruk szóltan parancsára a Káosz Lovagok Elit Rendje életre kel, egyként fordulnak meg, és indulnak feléd a tróntermen keresztül. Ha ismered az Erő

Szavait, és van bátorságod itt elmondani, ejtsd ki most visszafelé. Ha nem ismeresz ilyen varázsigét, vagy nem akarod használni, lapozz a [276](#)-ra!

130.

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





131.

Óvatosan benyúlsz a koporsóba, és vigyázva lehúzd a lovag ujjáról a gyűrűt. Végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, a gyűrűt úgy veszed le, hogy nem kavarod fel a penészt. Ha ügyetlen vagy, meglököd a testet, miközben a gyűrűt lehúzd, és egy újabb spórafelhőt szabadítasz ki. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, hacsak nincs a *Kalandlapodon* az *Ynávráj* szó. Ha fel van írva, akkor 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Jegyezd fel a gyűrűt tulajdonaid közé! Más nincs, ami érdekes lehet, ezért kimész a kriptából. Lapozz a [243](#)-ra és válassz másik útvonalat!



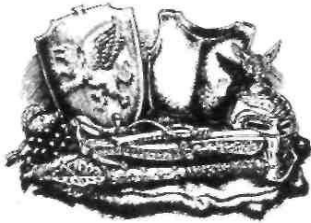


132.

Miközben Lángsörényen keresztülügetsz a tisztáson, a gombák spóratartói felpattannak, szétszórva tartalmukat a levegőben. Mielőtt rájössz, mi történik, nagy adag spórát szippantasz be, amitől heves köhögés tör rád (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Gyorsan a tisztás széléhez irányítod Lángsörényt De ezzel még nincs vége, mert észreveszed, hogy ott, ahol a spórák belepték páncéloedat, a fém előbb elszíneződik, majd teljesen elrozsdásodik. Rozsdító gombák közé lovagoltál. Dobj egy kockával! A dobott szám azt mutatja, hogy hány tárgyad rozsdásodott meg. Azok közül a tárgyak közül, melyeket te vagy Lángsörény magatokon viseltek, a páncél, a fegyver vagy például a lámpás beszámítható, de az aranypénzek nem. Húzz át *Kalandlapodon* annyi tárgyat, amennyit a kockával dobtál. Lángsörény hátán Jó nagy ívben megkerülsz az alattomos tisztást. Lapozz a [8](#)-ra!

133.

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



134.

A tulajdonosnő elmeséli, hogy évekkel ezelőtt a környékbeli tanyákat és majorságokat egy hatalmas, veszedelmes vadkan tartotta rettegésben, ami Lein erdejéből jött. Végül a vadász, Felder, és legendás kopófalkája a vad nyomára bukkant, hegyes karókkal teletűzdelt csapdába csalta, és elpusztította.

Megkérdezed, hogy merre

találd Herluint, a bölcset?

Lapozz a [362](#)-re!

Érdeklődsz a helyi hírek után?

Lapozz a [268](#)-ra!

Elhagyod a Kócos Kant és

Wendefordot?

Lapozz a [49](#)-re!

Elmagyarázod az öregasszonynak, hogy nincs szándékodban bántani, így nemsokára megnyugszik.

- Asz 'ittem, azé' gyütté, hogy kiüldözz az otthonombul - mondja - De ú' látom, nem azé'. Tán szállás kõne éccakára?

Örömmel elfogadod a meghívást, és vendéglátód megkínál nyárson sült nyúllal (nyersz 3 ÉLETERŐ pontot). Miközben eszel, a vénasszony az életéről mesél, amit ezek között az elhagyott dombok között élt le, és azt is elmondta, hogy mindenféle főzeteket tud kotyvasztani, amelyek szinte bármit meggyógyítanak.

- Megszabadítlak akár a legcsúfabb félelmedtő' is, bár ehho' különlegős hozzávalók kõnének. Olyasmik, mint egy halott ember koponáján nõtt moha, amit telihódkor szödték, egy kokatrisz nyelve mög egy bansí foga.

Ha szenvedsz valamilyen félelemtől, és el akarod fogadni a boszorkány ajánlatát, lapozz az [51](#)-re!

Ha nem, lefekszel aludni, és hajnalban otthagysz a barlangot. furcsa lakójával együtt. Adj 1 napot az Naptárhoz és lapozz a [379](#)-re!





Megbosszultad barátod, Connor halálát. (Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz!) Az orkok holmija közt nincs semmi, ami számodra hasznos lenne, így hát nyeregbe szállsz, hogy folytasd utadat. Ekkor a melletted álló fába tompa csattanással egy fehér nyílvevő fűrődik. A vesszőre rúnákat véstek, amiket nem tudsz ugyan elolvasni, de látod rajtuk, hogy elf-rúnák. A fák közül hat karcsú, fehér hajú alak - szinte beleolvadva az erdőbe - rád szegezi iját. Ők Lein erdejének elf Őrzői, akik az ősi vadonban járőröznek és gondozzák az erdőt.

- Mi dolgod itt az erdő mélyén, idegen? - szólít meg az egyikük.

Lein elf Őrzői a Jó megvesztegethetetlen szolgái, úgyhogy semmit sem hallgatsz el, amikor az orkokkal való összezapásodról, küldetésedről és az Aelfgar kereséséről beszélsz.

- Kövess! - mondja az elf, amikor befejezted.

Leszállsz Lángsörényről, úgy vezeted a fák között, az elfek nyomában. Nemsokára egy leírhatatlanul szép liget szélére értek. A buja pázsittal borított, az évnek még ebben a szakában is pompás virágokkal díszített rét túloldalán egy hatoldalú oszlop áll, makulátlan fehérségű kőből faragva, melyre egy imát - legalábbis annak gyanítod - véstek. Egy mennyei szépségű elf nő üdvözöl. Hosszú, fehér haja a vállára omlik, sápadt bőre és hatalmas, mélyzöld szeme szinte csillog a beszűrődő fénysugarakban. Az őrjárat vezetője elismétli a nőnek, amit elmondtál, mire az asszony - hozzád intézve szavait - megszólal:

- Templomos, én Elaina vagyok. Lein elf

Őrzőinek varázsló-papja. Valóban zavaros idők járnak, és erdőnyácska egyre sorvad. Küldetésed rendkívül fontos, és ha méltó vagy rá, hogy Aelfgart forgasd, akkor a veszélyeket, melyekkel szembe kell nézned, könnyebben legyőzheted. Ám mielőtt segítenénk neked, meg kell róla győződnünk, hogy csak Jót hozol az erdőre és ránk. Ha van nálad egy görbe bot, lapozz a [315](#)-re! Ha nincs, lapozz a [194](#)-re!

137.

Az ösvény, amely a déli kurgánba vezet, elég használnak tűnik, ráadásul úgy látszik, hogy valaki nemrég Járt erre. Most gyűjtsd meg a lámpásod, és dönts el, melyik sírba akarsz bemenni!

Az északiba?

Lapozz a [95](#)-re!

A délibe?

Lapozz a [175](#)-re!

A keletibe?

Lapozz a [339](#)-re!

A nyugatiba?

Lapozz a [350](#)-re!

138.

Bár elit lovagjai újra halottak, de a Sötét Zsarnok még él. Trónja előtt ott áll Belgaroth, a Sötét Zsarnok, az Álnok Bitorló, a Vasököl, Caer Skaal legfőbb Hádura, a Pusztítás Ura és Káosznak, a Rettentő Úrnak szolgája.

- Szóval te vagy a templomosok bajnoka - mondja Belgaroth gurgulázó morgással. Már a hangja is balsejtelemmel tölt el. - Sok bosszúságot okoztál nekem, de váramba vezető utadon minden

lépésedet figyeltük. Nehogy azt hidd, hogy készületlenül találsz! Te csak az első leszel az ezrekből, akik meg fognak halni... Vagy elfordulsz Telaktól és csatlakozol Káosz Lovagjaimhoz?

Mégis mit képzelsz? Belgaroth megbolondult? Sosem árulod el szent Renedet és a Birodalmat - legalábbis szabad akaratodból nem. Egy gondolat cikázik át hirtelen az agyadon. Pillantásod a padlóra esik, és rádöbben, hol is állsz. Míg a Káosz Lovagokkal harcoltál, rátévedtél a Káosz Rúnák mintájára, melyeket a kövezetbe véstek. Belgaroth alig hallhatóan elmotyog néhány szót, megidézve a Rúnák hatalmát. Dobj egy kockával! Adj 7-et a dobott értékhez (további 2-t, ha holdas pajzsod van)! Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő BECSÜLET pontjaiddal, lapozz a [218](#)-ra! Ha az összeg több, mint BECSÜLET pontjaid száma, lapozz a [107](#)-re!

139.

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

- Tehát egy sereget akarsz toborozni, de nincs

pénzed, hogy megfizess - dörmögi Stronn.

A zsoldosok durva röhögésben törnek ki.

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

A zsoldosok hallgatnak. Egy percnyi gondolkodás után Stronn ismét megszólal.

- Még mindig nem értem, hogy miért nem maguk a Telak - harcosok fegyverkeznek fel? No, de ez nem az én gondom! Rendben van, csatlakozunk a hadjárathoz, ha bizonyítod harci jártasságodat. Küzdj meg a legjobb bajvívónkkal! Ha beleegyezel ebbe a feltételbe és harcolsz, lapozz az [53](#)-ra! Ha otthagysz a Zsoldos Céhet és távozol Havalokból, lapozz a [314](#)-re!

140.

A két falény először hátrahőköl a talizmán láttán, de aztán félelmük dühbe csap át, és a növényforma emberek rád vetik magukat. Nem marad más lehetőség, mint hogy előrántsod fegyvered és védekezz. Lapozz a [18](#)-ra!

141.

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





142.

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





143.

Egyik csapást a másik után méred a szörnyre, de nincs hatása. Annyit érsz el csupán, hogy megelőződ az ütéseit. Hirtelen néhány tüske kirepül a rémalak testéből, egyenesen feléd.

Dobj egy kockával, és adj 2-t a dobott értékhez! A szám azt jelöli, hogy hány tüske talált el. Mindegyik 1 ÉLETERŐ pontot sebez, de te továbbra is képtelen vagy megsebesíteni a teremtményt. Mit teszel most?

Lesújtod a *Szent Csapással*?

Lapozz a [239](#)-re!

Szelleműzéssel próbálkozol?

Lapozz a [260](#)-ra

Használod a papnál talált

talizmánt?

Lapozz a [28](#)-ra!

Megpróbálod a Hervasztó-

vizet?

Lapozz a [41](#)-re!

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

144.

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

145.

Megpróbálsz félreugrani a lezúduló paták elől, de elkésel. A ló hátba rúg és te a földre zuhansz (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). A szellemlovag, ügyet sem vetve rád, a királyhoz ugrat és magasba emeli fegyverét, hogy lesújtson. Gyorsan kell cselekedned.

Próbálhatsz *Szelleműzést*,

ha tudsz.

Lapozz a [105](#)-re!

Használhatsz *Szent Csapást*,

ha elsajátítottad.

Lapozz a [303](#)-ra!

Megtámadhatod a szellemet.

Lapozz a [255](#)-re!

146.

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

Ahogy a lovas közelebb ér, látod, hogy a Cleeve-birtok urának libériáját viseli. Mikor már hallótávolságon belül van, lépésre fogja lovát és odakiált neked.

- Az uram küldött eléd, hogy följánlja Cleeve-major vendégszeretét és segítséged kérje. Őlordsága hallott küldetésedről, és úgy gondolja, hogy nem lesz ellenedre egy nyugodtan átpihent éjszaka. De van egy komolyabb indoka is. Nagyon hálásak lennénk, ha segítenél nekünk. A birtok földjeinek bérlőit egy kóbor vadkan tartja rettegésben. Legjobb katonáink próbálták már megölni, de mind kudarcot vallottak. Néhányan azt mondják, hogy a fenevadat valami varázslat védi, és ezért nem lehet elpusztítani. Segítesz nekünk?

Egy ágyban töltött éjszaka bizonyára nagyon pihentető lenne, és fogadalmad is kötelez, hogy fenntartsd a rendet a híddalomban. Ugyanakkor jelenlegi küldetésedben az idő nagyon fontos tényező. Ha követed a küldöttet a Cleeve-birtokra, lapozz a [325](#)-re! Ha folytatod utad, és megpróbálod elérni Havalokot mielőtt leszáll az éj, lapozz a [191](#)-re!





148.

A falubeliek örömmel fogadják ajánlatodat. Még ma éjjel cselekedned kell, részben, hogy ne vesztegeds az időt, részben, hogy mielőbb véget vess az Assart lakóit fenyegető veszélynek.

Ha van tapasztalatod a *Hadvezetés* terén, és szeretnél csapatot toborozni a falu lakóiból, lapozz a [224](#)-re! Ha nem vagy járatos a hadtudományban, vagy nem akarsz használni, lapozz az [5](#)-re!

149.

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

Embervad Bajnok ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 14

Ha a bajnok eltalál a harciszekér-tengelyből kiálló sarlópengével, a fegyver 3 pontos sebet ejt.

Ha legyőzted iszonyatos támadódat, lapozz a [236](#)-ra!

150.

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

- A birodalomban már megkezdődött a rothadás - mondja a szószólójuk. - Sok terményünk ment tönkre az idén, az elüszkösödés miatt, amit egy borzalmas szörny hozott erre a vidékre. Mindenki retteg tőle, lehelete megbénítja vagy megöli, akit elér. Ha valóban a védelmezőnk vagy, pusztítsd el a kokatriszt! Társai megint egyetértően dörmögnek. Ha beleegyezel a kérésükbe és segítesz nekik, lapozz a [73](#)-ra! Ha elhagyod Ennoxot. és folytatod utat délre, lapozz a [133](#)-ra!

151.

Felkapsz egy nagy követ, és a fáklyák fényével megvilágított körön kívülre hajítod. Az őr meghallja a zajt és éberen figyelni kezd. Dobsz még egy követ, mire az embervad elhagyja őrhelyét, hogy megnézze mi az? Gyorsan a börtön felé lopakodsz. Végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, az őr nem hall meg, lapozz a [247](#)-re! Ha elügyetlenkeded, nem mozogsz elég csendesen, és az őr meghallja lépteidet, lapozz a [386](#)-ra!

152.

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

153.

A falakat „díszítő” faragványok hirtelen eltorzulnak, és ezernyi sikoltozó emberarcá alakulnak. Szenvedő arcvonásaik betöltik látóteredet, jajveszékülésük csaknem megsüketít. A halottidéző sötét hatalma örökös kínszenvedésre kárhóztatta ezeket a szerencsétlen lelkeket, és rabszolgává tette őket. Aztán hirtelen megint minden elcsendesül, mintha mi sem történt volna. De ez a látomás annyira megrázó volt, hogy míg a kriptában vagy, csökkentened kell 1 ponttal ÜGYESSÉGEDET. Lapozz a [243-ra!](#)



154.

Nekirontasz a prófétáknak, de a tömeg azonnal rád veti magát. Dobj egy kockával!

Ha 1-et vagy 2-t dobtál,	lapozz a 183 -ra!
Ha 3-at vagy 4-et,	lapozz a 298 -ra!
Ha 5-öt vagy 6-ot,	lapozz a 64 -re!

155.

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



156.

Sikerül nyeregben maradnod, és kikerülnöd hátsóddal a veszélyt. Hamar elcsíped a menekülőt és könnyedén levágod. Lapozz a [121](#)-re!

157.

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

Beavatott

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha a csata hat vagy kevesebb HARC Fordulót vesz igénybe, tovább üldözheted Bryart, lapozz a [287](#)-re. Ha ennél többet, lapozz a [364](#)-re.

158.

- Csak egyetlen problémáról tudok, az Óriás Vadkanról. Másról nem - feleli Lord Juvar. - Eltekintve persze attól, hogy az erdő titokzatos egy hely, ősi természeti erők védelme alatt áll. És persze a benne élő elfek védelme alatt. Lapozz a [82](#)-re!



159.

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

160.

A furcsa folyadéknek erős vadhagymaíze van, de érzed gyógyító erejét is. Adj 4-et ÉLETERŐ pontjaidhoz!

Elolvasod most a levelet?
Azonnal elhagyod a malmot
és a fálut?

Lapozz a [377](#)-re!

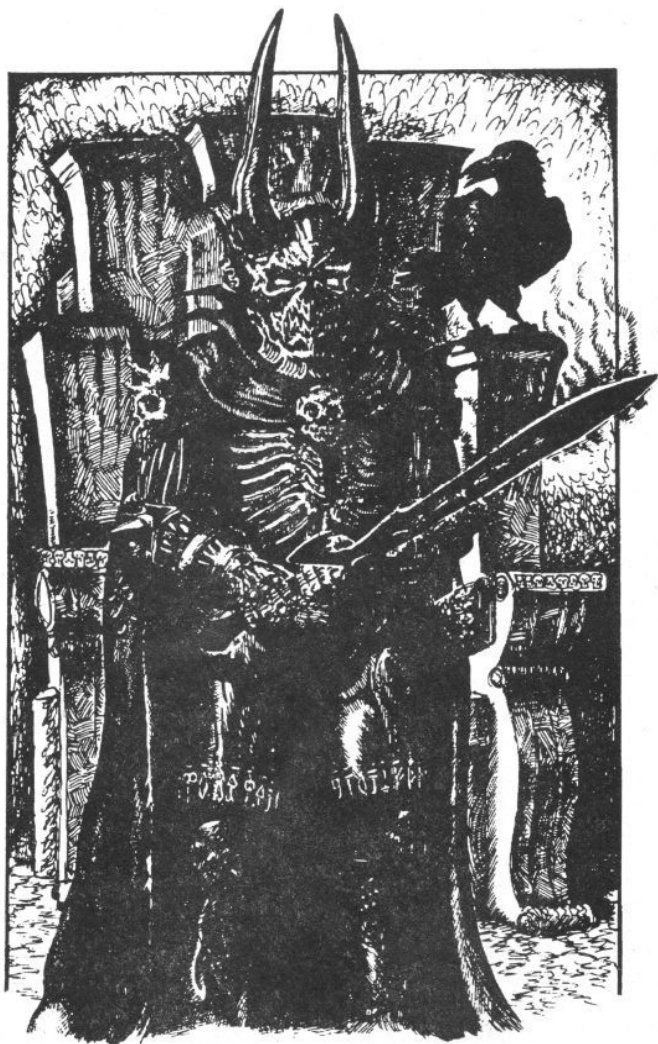
Lapozz a [49](#)-re!



161.

A romok között kutatva találsz egy lelakatolt vasdobozt. Ha van nálad egy kicsi vaskulcs, és ki akarod nyitni a dobozt, lapozz a [232-re](#)! Ha nincs nálad, jegyezd meg ezt a szakaszt, hogy visszatérhess ide, ha később találnál egyet, és ki szeretnéd nyitni a dobozt. Most lapozz a [274-re](#)!





162.

Mikor talpra szökkensz. Belgaroth öles léptekkel megindul feléd a tróntermen keresztül.

- Ízzé-porrá zúzlak, templomos! - fújtatja nekivadultan. - És akkor nem lesz senki, aki megállítson. A jóslat sosem teljeseedik be!

Éppen csak annyi idő van, hogy készenlétbe helyezd fegyveredet, míg a Sötét Zsarnok kirántja hüvelyéből hatalmas, fekete Rúnakardját. Mivel a Rúnakardot a sötétség hatalma itatja át, minden csapása 3 pontot sebez, és 1-gyel csökkenti BECSÜLET pontjaidat is, mert beszennyez a Káosz undorító ragályával. Ha BECSÜLET pontjaid nullára csökkennek, teljesen megfertőződsz, és Beigaroth uralma alá kerülsz, hogy te légy új bajnoka.

Belgaroth

ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 17

Minden sebesülést, amit a Sötét Zsanoknak okozol, csökkentened kell 1 ponttal erős vaspáncélja miatt. Amikor fegyvered megmerítéd benne, nem vért veszít, hanem undok zöld váladék szivárogo a sebből, élőhalott testének minden rostja elrothadt már. Ha Belgaroth ÉLETERŐ pontjai 7-re, vagy az alá csökkennek, és *Kalandlapodra* feljegyezted a *Koliyg* szót, lapozz a [238](#)-ra! Ha nem szerepel a szó, de Belgaroth ÉLETEREJE 7-re gyengül, lapozz a [251](#)-re.





163.

Egy ocsmány kísértetalak repül feléd a sötétségből, velőtrázó sikollyal, és mély sebet hasít jobb karodon karmos kezével (*vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot*). Eléd toppan az iszonytató, élőhalott teremtmény, aki úgy néz ki, mint egy összetöpörödött, hajlott hátú öregasszony, hosszú, loncsos hajjal, arcát visszataszítóvá teszi egyetlen, széles orrllyuka és a szájából kilógó egyetlen szál foga. Miközben az undorító teremtés rikoltozik, vérekes szemeivel rád mered, és ezekből a szemekből tomboló düh és leírhatatlan fájdalom sugárzik feléd. Most szemtől szemben állsz a rettenetes bansíval, akit Cailleachnek hívnak, s aki Dunar Kazamatáiban kísért. (Jegyezd fel ennek a szakasznak a számát!) Ha értesz a *Szelleműzéshez* és most alkalmazni szeretnéd, lapozz a [103](#)-ra! Ha nincs ilyen tudásod, lapozz a [345](#)-re!

164.

Bár legyőzted a Wyrdot, a jósnőt szemmel láthatóan megrázták az események.

- Sötét erők munkálnak körülötted. Az Álnok Bitorlónak nem csak testet öltött őrei vannak, de akadnak más síkbeli szolgálói is. Imádkozni fogok, hogy legyőzhesd azokat a rettenetes mágikus lényeket, de attól tartok, nem túl sok egyebet

tehetek érted. Most menj!

A fiatal nő egész testében reszketve visszatelepszik székébe. Nem akarsz tovább zavarni a láthatóan legyengült jósnőt, így hát elhagyod a Lelki Szemek Házát. Lapozz a [248](#)-ra!



165.

A terem padlója hangos nyikorgással hirtelen megdől, meredekké válik, és egy tisztán látható izzó aknába torkollik, tucatnyi méter mélységben. Csak egy sziklatű marad a Templomosok jelvényével díszítve, ezen állsz. A mélységtől szédülés fog el, és erősen összpontosítanod kell, hogy megőrizd egyensúlyod. Szárnycsattogás hallatszík, majd három imp emelkedik fel az aknából. Denevérszárnyuk és tuskés farkuk van. Mikor lecsapnak rád, lángsugarak lövellnek ki szájukból. Egyszerre kell harcolnod mindhárom tűzimppel, de TÁMADÓERŐDET csökkentsd 2 ponttal szédülésed miatt.

ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

<i>Első Tűzokádó Imp</i>	9	4
<i>Második Tűzokádó Imp</i>	8	4
<i>Harmadik Tűzokádó Imp</i>	7	5

Ha mindhármát legyőzted, lapozz a [222](#)-re!

166.

A bagoly továbbra is mereven bámul rád. Egy hatalmas, nyitott könyvet veszel észre az íróasztalon. Mellette fekszik egy másik, vörös bőrkötésben. Válassz ki kettőt az alábbi tevékenységek közül. Ha végrehajtottad, amit választottál, térj vissza ehhez a szakaszhoz. Mit teszel?

Elolvasod a nagy, nyitott

könyvet?

Lapozz a [119](#)-re!

Belenézel a vörös könyvbe?

Lapozz a [392](#)-re!

Alaposan átkutatod a romokat
a kunyhóban?

Lapozz a [274](#)-re!

Ha a fentiek közül kettőt elvégeztél, lapozz a [15](#)-re! Ha egyiket sem teszed, hanem azonnal továbbindulsz dél felé, lapozz a [49](#)-re!

167.

Miután Lángsörény kantárszárát egy csenevész fához kötötted, melyet elrejtenek a bokrok, meggyújtod lámpásodat és elindulsz az alagút mentén. A talaj felfelé visz, mígnem egy kis barlangban találsz magad. A barlang másik oldalán egy újabb alagút bejárata nyílik, de azt egy lelakatolt vaskapu zárja el. A kapun túlról olyan hangok ütnek meg füledet, mintha valami nagytestű teremtmény mozgolódna mögötte.

A távolból rőfögés hallatszik és állati kipárolgás erős bűze érződik. Mivel a kapu zárva, és neked nincs kulcsod, valami más eszköz után kell

nézned, ha tovább akarsz jutni. Ha van nálad rozsdító, az elporlasztja a zárat, sőt magát a kaput is, utat nyitva számodra. Egy gránát is eredményesen használható: szétrobbantja a lakatot, és lehetővé teszi, hogy kinyisd a kaput. Egyébként fel is törheted a zárat a fegyvereddel. Ha zúzófegyvered van, mint pl. buzogány vagy harcikalapács, gyorsan végzel a feladattal. De szűrő- vagy vágófegyverrel nagyobb erőfeszítést igényel a dolog, és elfáradsz, miközben lefeszíted a lakatot (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot az erőfeszítés miatt). Ha a fenti módok közül választasz, hogy átjuthass a kapun, lapozz a [294](#)-re! Ha úgy határozol, hogy mégsem ezen az útvonalon haladsz, lapozz a [363](#)-ra!

168.

Levágod a kokatrisz egyik karmát, és magaddal viszed, hogy bizonyítsd győzelmedet. Elhagyod a barlangrendszert és visszatérsz Ennoxba. A falu kocsmáját Vadlibának hívják, cégtáblája egy cselédet ábrázol, aki épp elkapja egy liba nyakát. Ez alatt a cégtábla alatt gyülekeznek a falusiak. Az emberek tátott szájjal hallgatják, amikor beszámolsz nekik arról, hogy a kokatrisz nincs többé, és mikor megmutatod nekik a bizonyítékot.

- Nem hittük, hogy valóban megcsinálod - mondja az a falusi, aki eddig is vitte közülük a szót -, de fogadd köszönetünket. Lehet, hogy mégiscsak a templomosok a mi igaz védelmezőink.

Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz, amiért megszabadítottad Ennoxot a kokatrisztól és visszaszerezted az emberek bizalmát rended iránt.

Hálájuk jeléül a falusiak ellátnak 2 napra elegendő élelemmel, és megkérdezik, hogy segíthetnek-e valami más módon is küldetésedben. Mivel úgy gondolod, hogy ezek a farmerek nem lehetnek valami nagyszerű harcosok, meg aztán pillanatnyilag éppen elég bajuk van enélkül is, csak arról érdeklődsz, hogy tudnak-e valamit Aelfgarról, a Tündérdárdáról.

- A legendák szerint a varázserejű fegyver valamelyik rég halott király sírjában pihen Dunar barlangjainak mélyén, lóháton úgy fél napi járóföldre innen délnyugatra, a mocsáron túl. De tudnod kell, hogy az a hír járja mostanában a barlangokról, hogy egy rettenetes kísértetféle. Valami Calleach nevű lakik ott. Ha teszel egy kitérőt az ősi temetőhöz, lapozz a [323](#)-ra! Ha az idő rövidege miatt folytatod utad dél felé, lapozz a [332](#)-re!



169.

A köd kissé felszakad, felfedve a csipkés élű sziklát a szakadék alján, többszáz méter mélységben. Végezz *Ügyességpróbát* és adj 2-t a dobott értékhez! Ha sikerül, uralkodni tudsz szédüléseden, lapozz a [245](#)-re! Ha nem sikerül, pánikba esel, szédülni kezdesz. Elveszítéd egyensúlyodat, lezuhansz Lángsörény nyergéből és

átbuksz a hídkorlát felett. Halálos zuhanásod néhány másodpercig tart csupán, aztán tested péppé zúzódik odalent a sziklákon.

170.

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



171.

Meglapulsz a domb mögött, és kigondolod következő lépésedet. Az olajjal telt üst csak néhány ugrásnyira van innen. Mögé ugrasz, és minden erődöt beleadva sikerül felborítanod az edényt. Tartalma széles patakban ömlik le a domboldalon, és tócsába gyűlik a lejtő alján. Az ezt követő zűrzavarban egy fáklya behullik az olajfolyóba, amitől az azonnal lángra lobban, és tűzfalat emel az embervadak és a dombocska közt, de se téged, se a foglyokat nem fenyegeti. Egyedül a felbőszült sámán tudja elállni utad. A többi embervad ordító

buzdítása közepette rád veti magát. Harcolj a szokásos módon, de mikor a sámán megnyeri az első Harcfordulóját, a Sötét Erő villámával sújt le rád, amely 5 ÉLETERŐ pontot sebez. Ezután megpróbálja karmaival feltépni mellkasod.

Embervad Sámán ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha győztél, lapozz a [104](#)-re!



172.

Megdöngeted a kaput. Néhány pillanat múlva valaki félrehúzza belül a reteszt, és résnyire nyitja az ajtót.

Van rajtad zöld csuha és csuklya?

Ha van,

lapozz a [307](#)-re!

Ha nincs,

lapozz a [225](#)-re!

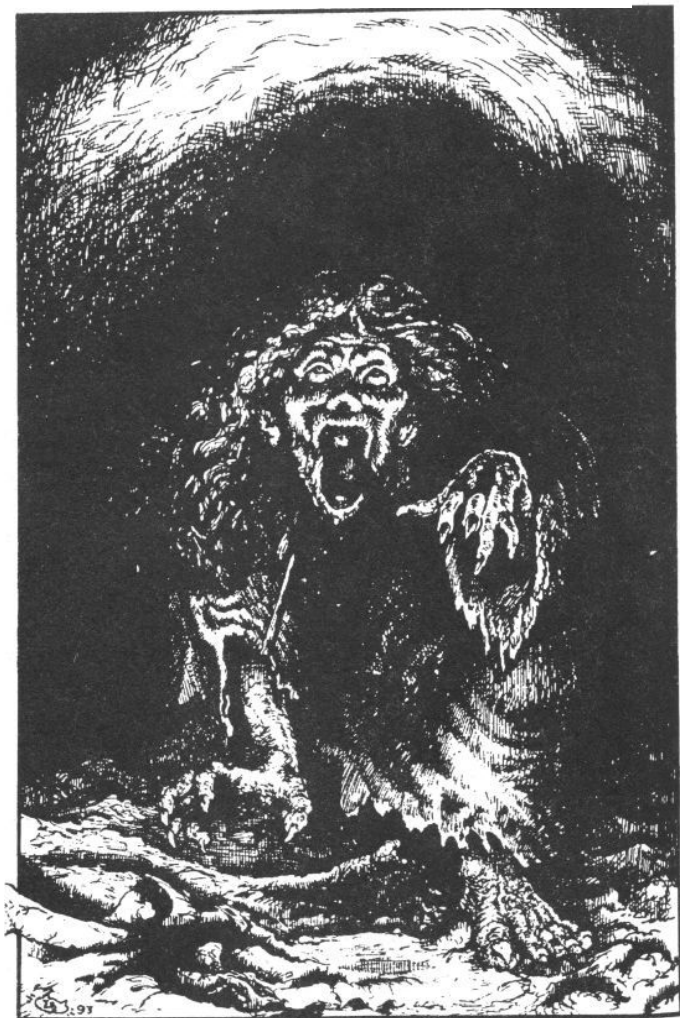


173.

Gyorsan átkutatod az óriást, de nem találsz semmi fontosat vagy értékeset, ezért ismét nyeregbe szállsz és továbbügetsz. Ha a *Kalandlapodra* fel van jegyezve az *Tapasc* szó, lapozz a [306](#)-ra! Ha nincs, lapozz a [2](#)-re!

174.

Óvatosan meghúzod az egyik növény szárát, de az kettétörik a markodban, és spórafelhőt lövell a levegőbe. Dobj egy kockával, és oszd el a dobott értéket 2-vel, a törtrészt felfelé kerekítve! Ez a szám mutatja, hogy páncélobból, fegyvereidből és egyéb fémtárgyaiddból, mint például a lámpás, (az aranypénzek nem számítanak), hányat tett tönkre a rozsdító. Húzz át ennyi felszerelési tárgyat a *Kalandlapodon*! Úgy döntesz, nem érdemes próbálkozni a rozsdító begyűjtésével, tehát gyorsan nyeregbe szállsz, és elhagyod a tisztást. Lapozz a [8](#)-ra!



175.

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

176.

Átszáguldasz a boltív alatt, felrohansz egy kőlépcsőn, Caer Skaal lörésekkel szabdalt falára Belgaroth nyomában. Leszállt az éjszaka. Összetorlódott viharfelhők villámai sisteregnek feletted. Tudod, hogy valami természetfeletti dolog megy végbe. Belgaroth nem messze tőled egy másik, lapos tetejű tornyon áll, melyre kívülről lépcső kanyarog fel. A legfőbb hadúr most kezét a magasba emeli a háborgó ég felé, mintha

könyörögne. A sötétlő égbolton ki tudsz venni egy még sötétebb alakot, mely nagy sebességgel közeleg tollas, vörös végű szárnyakon. Az éjfékete, szárnyas ló az Örült Vadászat egyik sátáni csataménje - Álomrém! Ahogy Belgaroth meglát, parancsot kiált Álomrémnek. aki izzó hegyű patáival a levegőt kapálja, és mikor a közeledbe ér, kész rá, hogy darabokra szaggasson borotvaéles fogasai. Van még időd kilőni egy nyílvesztőt, ha van íjad. A *Szent Csapás*, ha beveted a fenevad ellen, 2 pontos sebet okoz rajta, és ÜGYESSÉGÉT is csökkenti 1 ponttal.

Álomrém

ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha az ördögi Álomrém Életerő pontjai 6-ra vagy kevesebbre csökkennek, lapozz a [120](#)-ra!

177.

Ez a mellvért sok harcost védett már meg az egyébként biztos haláltól. Amíg viseled, minden harc közben szerzett sebesülésedből levonhatsz 1 pontot. Ugyanakkor a páncél meglehetősen nehéz, ezért a csatákban vonj le 1 pontot a TÁMADÓERŐBŐL is. Lapozz vissza a [356](#)-ra!

178.

Ellenfeled hátratántorodik halálos csapásod lendületétől, és hangos csattanással bezuhan a Diótörő pörgő, kattogó fogaskerekei közé, amitől a gépezet megakad. Egy mély, egyre erősödő bugás hallatszik, majd hatalmas reccsenéssel valami

elpattan. Alkatrészdarabok repkednek szerteszét. A hirtelen keletkezett zűrzavarban harcosok és örök rohangálnak fel-alá, de ügyet sem vetnek rád. Csak azért, hogy biztos lehess a Diótörő teljes megsemmisülésében, visszateszed a biztonsági szelepet a gőzkazánba és elzárod. A hatalmas harci gépezet kezd összeomlani - menekülnöd kell. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [101](#)-re! Ha nincs szerencséd, lapozz a [233](#)-ra!

179.

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

180.

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

181.

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

182.

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

183.

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



Már sötétbe borult a táj, mikor egy kirabolt falu füstölgő romjait pillantod meg. Az alkonyati félhomályban épp csak hogy észreveszed. A falu közepén egy hevenyészve épített fa-börtön áll. Mikor közelebb értek, borzalmas lármát hallotok. Hirtelen ragadozófejű teremtmények egy csoportja bukkan fel, épp mikor lefelé ereszkednek a hegyről. A zajt az okozza, hogy fegyvereikkel pajzsukat püfölik, közben állati hangon rikoltoznak, nyávognak, rőfögnek és bőgnek. Lángsörény a közelgő harc izgalmától felhorkan. A bestiális harcosok vérszomjas örületől elvakulva rontanak kis csapatodra. Az embervadak HARCÉRTÉKE 10. (Ha eddig négy, vagy kevesebb napot töltöttél el, vonj le 2 pontot az embervadak HARCÉRTÉKÉBŐL!)

És most *Szállj Harcba!*, a következőképpen. Dobj két kockával, és a dobott számot add hozzá HARCÉRTÉKEDHEZ! Aztán megint dobj két kockával, és a kapott számot add hozzá a embervadak HARCÉRTÉKÉHEZ. Ha az összegek egyenlőek, vonj le 1-et mind a saját, mind pedig ellenfeleid HARCÉRTÉKÉBŐL, és újra *Szállj Harcba!* Ha az összegek nem egyenlők, annak az oldalnak, akinek alacsonyabb a pontszáma, vonj le HARCÉRTÉKÉBŐL 2-t és ismét *Szállj Harcba!*

Ha HARCÉRTÉKED bármelyik csatában nullára csökken, lapozz a [207](#)-re! (Jegyezd fel ezt a paragrafust!) Ha ellenséged HARCÉRTÉKE 2-re vagy az alá esik, lapozz a [149](#)-re! Most azonban, ha az első fordulóban sereged győz, lapozz a [149](#)-re! Ha megfutamítják, lapozz a [67](#)-re!



185.

Éjtövis gonosz szolgálója térdre esik végzetes csapásod súlya alatt, és zubbonyodba kapaszkodik.

- Ez hát a vég - zihálja. - Elpusztíthatod Éjtövis papját, de Belgaroth újra élni fog! Te és a Rended úgyszólván már halott. Légy átkozott Templomos! Ettől a perctől fogva félelem és rettegés teszi pokollá életed!

Ezzel meghal. Váratlanul jeges áramlat borzongat meg, elmédet oktalan félelem tölti el. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz, jegyezd fel *Kalandlapodra*: Pókiszony. Ha dobásod értéke 3 vagy 4, írd fel: Kígyóiszony. Ha 5 vagy 6 áll a kockán, jegyezd fel: Tériszony. Legyőzted a gonosz hadúr egyik szövetségesét, de drágán megfizettél érte. Adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz! Bryar holtteste mellett ott hever görbe botja. Elég különös tárgy, ha akarod, magaddal viheted. Ha korábban voltál Graye Mester, a molnár fogja, lapozz a [213](#)-ra! Ha nem, összeszeded magad, és miközben Havalok külvárosai felé haladsz átgondolod az eddigieket, míg végül néhány kilométeres séta után el nem érsz a városba. Lapozz a [219](#)-re!

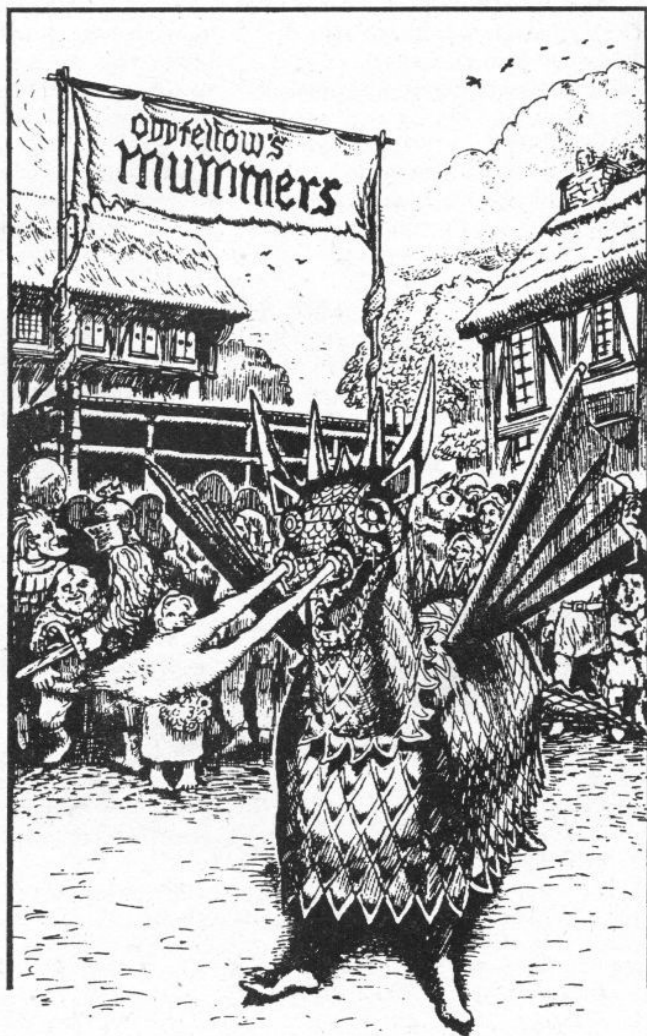
186.

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

187.

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





A mutatványosok, foglalkozásukhoz illően tarka, rongyos köntöst hordanak, és a maguk komikus stílusában adják elő a népszerű darabot. A történet egy király harcáról szól a tűzokádó sárkány és egy gonosz boszorkány ellen. Minden szereplő olyan jelmezt visel, amely egyértelműen azonosítja őt a játszott szereppel. Az egyik lovagi sisakot hord, a másik egy lófej-maszkot visel, a harmadik színész vagy színésznő arcát boszorkányálarccal fedi. De legfigyelemreméltóbb a sárkány jelmeze. Ebbe ketten bújtak bele, és egy gépezetet működtetnek odabenn, amely a sárkány szárnyait és állkapcsát mozgatja. Néha rövid tűzcsóva lövell ki a szerkezet orrlyukain, ami a publikumból mindig nagy ovációt vált ki. Az elragadtatott nézősereg ügyet sem vet egy másik pantomimesre, aki a tömegben táncolva szabadítja meg erszényüktől a bábázkodókat. De te észreveszed. Nem hagyhatod, hogy ez a galádság tovább folyjék, ezért hangosan felkiáltasz:

- Ne mozdulj, tolvaj!

A zsebmetsző rémulően körbenéz, majd nekiiramodik, keresztül a tömegen. Utánavetted magad, de a sárkány elállja az utad. Szembefordul veled, és egy tűzcsóvát lövell rád. *Végezz Szerencsepróbát!* Ha nem vagy szerencsés, lapozz a [208](#)-ra! Ha szerencsés vagy, a lángnyelv elvét téged, de a műsárkány máris rád támad, lapozz a [328](#)-ra!

189.

Képtelen vagy bármi értelmeset kihámozni a varázsló feljegyzéseiből, ezért elhatározod, hogy nem vesztegeted tovább az időt azzal, hogy Savant laboratóriumában kutakodj, így hát távozol, és az alagúton át a kapurostélyhoz mész. Lapozz a [212](#)-re!



190.

Szinte reflexszerűen végzed a megfelelő kézmozdulatokat, és kimondod a szavakat, melyek elűzik a kísértetet. A gonosz őrszellem vonít fájdalomában, ahogy a föld magába szívja a lábaid előtt. Lapozz a [289](#)-re!

191.

A látóhatár peremén már feltűnnek Havalok falai, mire sötétedni kezd. Ahogy a gyorsan szürkülő alkonyatban továbblovagolsz, utad egy facsoport mellett visz el. Hirtelen sötét árny ugrik eléd az egyik fa ágai közül, mikor elléptetsz alatta. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencséd van, lapozz a [38](#)-ra! Ha nincs szerencséd, lapozz a [346](#)-ral

192.

A fűzfaemberbe kapaszkodva egyik kezeddal elkezded kinyitogatni a ketreceket, és szabadon engeded a foglyokat. Ahogy feljebb mászol, dárdák és egyéb lövedékek záporoznak rád az embervadak őrjöngve üvöltöző, tomboló tömegéből. Dobj egy kockával!

Ha dobásod értéke 1-3. egy dárda fűrődik a hátadba, ami miatt lezuhansz az építményről és a tűzgyűrűn kívül érsz földet, lapozz a [265](#)-re! Ha a kockán 4-6 áll, lapozz a [84](#)-re!

193.

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

- Ó, bocsánat - mondja. - Csak egy kisebb technikai probléma. Biztos vagyok benne, hogy ha felmelegítem az olvasztótégelyt mielőtt hozzáadom a... ööö... de önt ez nyilván nem érdekli.

A férfi kedélyesen rád mosolyog.

- Nos, mit tehetek önért?

Az ajtajára szegezett cégér felé intesz.

- Ja, igen... hát persze - üt a homlokára Pyritees. - Kérem, jöjjön velem!

Az alkimista egy laboratóriumba vezet, és

megmutatja eladásra szánt készítményeit. A számodra legfontosabbak listáját alább olvashatod. Ha megveszel valamit, ne felejtse el a megfelelő változásokat bejegyezni a *Kalandlapra!*
Hervasztóvíz - Ez a főzet úgy hat a növényekre, mint valami sav: azonnali hervadást és halált okoz.
Ára 4 arany.

Ellenmérég - Mérgező teremtmények csípése-marása (pl. kígyók, pókok) ellen véd. Két adag.
Ára 3 arany.

Gyógycseppek - Ennek az elixírnek egyetlen adagja ÉLETERŐ pontjaid *Kezdeti Pontértékének* a felével növeli meg ÉLETERŐDET (kerékíts felfelé).
Ára 3 arany.

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

Amikor befejezed a vásárlást, Pyritees így szól.

- Megkérhetném, hogy segítségemre legyen egy probléma megoldásában? Nem tartanám fel sokáig. Ha akarsz segíteni az alkimistának, lapozz a [227](#)-re! Ha elhagyod a laboratóriumot és megpróbálsz sereget toborozni a városban, lapozz a [139](#)-re! Ha elhagyod a laboratóriumot és Havalokot, lapozz a [314](#)-re!



194.

Sémivel sem tudod bizonyítani az elfeknek, hogy nem akarsz ártani az erdőnek. Sok szerencsét kívánnak küldetésedhez, de gyorsan kivezetnek megszentelt ligetükből, és mire felocsúdnál, megint eltűnnek a fák között. Tudod, hogy úgysem lennél képes újból megtalálni a csalitot, mert elf-mágia védi, úgyhogy sietve folytatod utad. Lapozz a [278](#)-ra!

195.

Belépsz a harangláb alján lévő kis ajtón, és felmászol egy kőből készült csigalépcsőn a tetejére. Találsz ott egy négyzet alakú szobát, melynek mind a négy falán ívelt nyílás van. A szoba közepén egy hatalmas vasharang himbálózik a tartógerendán, komor kondulásokkal. A harangtornyot csak óriási denevérek lakják, melyek a szalufáról csüngenek fejjel lefelé. Ha megpróbálsz megállítani a harangzúgást, lapozz a [234](#)-re! Ha inkább elhagyod a tornyot, és másutt keresel tovább, lapozz vissza a [31](#)-re!

196.

Szíved a torkodban dobog, mikor kántálni kezded a varázsigt. Ahogy kimondod az Erő Szavait, érzed, hogy lenyűgöző hatalma átkigyózik minden idegszáladon. De van-e kellő erőd, hogy irányítsd azokat az energiákat, melyeket felszabadítani készülsz. Dobj három kockával! Ha a dobott összeg kevesebb vagy egyenlő ÉLETERŐ pontjaid számával, lapozz a [229](#)-re! Ha

az összeg több, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a [180](#)-ra!

197.

- Várjatok, jóemberek! - kiabálsz túl a hangzavart. - Mit akartok tőlem?

- Faluról falura járunk, összegyűjtve azokat, akik méltóak ügyünkhöz - feleli az első prédikátor. - A király elé akarunk járulni, hogy adna ételt az éhezőknek, orvosságot a betegeknek. Vagy tán nem ő az istenek megbízottja itt e földön? A vég közel. Pap-királyunknak szüksége van rá, hogy lássa az igazságot és a Birodalom meg fog gyógyulni! De az olyanok, mint te, távol tartják őt a valóságtól!

Gyorsan ki kell találnod valamit, amivel eltereled a tömeg szándékát! *Tedd próbára az Ügyességed* és adj 1-et a dobott értékhez! Ha sikerül, lapozz a [348](#)-ra! Ha nem sikerül, lapozz a [261](#)-re!

198.

Az ajtó nincs bezárva, gyorsan átjutsz rajta, és bevágod magad mögött. Végigmegy egy rövid folyosón, és eljutsz egy kereszteződéshez. A balra futó folyosó néhány méter után véget ér. Jobbra látsz egy nehéz, vas kapurostélyt, melyen túl kőlépcsők vezetnek felfelé. Balra akarsz fordulni és kikutatni a zsákutcát? Lapozz a [335](#)-re! Ha inkább jobbra mész, és megvizsgálod a rostélyt, lapozz a [212](#)-re!

199.

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

200.

A délután lassan véget ér, ahogy Lángsörényen továbbporoszkálsz dél felé. Zavartalanul haladsz, és azon töprengsz közben, hogy melyik útvonalat válaszd, a szóbajöhetőek közül. A legkézenfekvőbb megoldás az, ha olyan gyorsan teszed meg az utat Caer Skaalig, amilyen gyorsan csak tudod. Ám ha a Káosz Lovagokkal és követőikkel állsz szemben, valószínűleg bölcs dolog lenne toborozni egy saját kis hadsereget az utad alatt. Eszedbe jutnak Arnandus Lein erdejéről elhangzott szavai is. A hatalmas kiterjedésű erdőről tudod, hogy titokzatos hely, amelyet a természet ősi erői védenek, olyan erők, melyek esetleg segíthetnek küldetésedben. De van még más lehetőség is, hogy segítséget szerezz. Megkereshetnéd a legendás Tündérdárdát,



az Aelfgart. Ennek a csodálatos fegyvernek a története a Káosz elleni Kereszteshadjárat idején kezdődött. Lein tündérei kovácsolták évszázadokkal ezelőtt. Úgy mondják, hogy az istenek ereje lakozik benne. Számtalan legenda szól arról, hogyan forgatták ezt a fegyvert a Sötétség erői ellen vívott harcokban, és hogyan oltalmazta a Birodalmat az Örök Éjszakától. Aelfgar megtalálása jelentős késedelemmel járna, ugyanakkor megszerezheti neked a győzelmet ebben a küldetésben.

Időközben besötétedett, és miután Lángsörényt az úttól nem messze, egy kis ligetben kikötötted egy fatörzshöz, magad is letáborozol éjszakára. Nyhe fuvallat ringatja a fák ágait a fejed felett, és te hamarosan álomba merülsz. Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a [75](#)-re! Ha nem, végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencséd van, lapozz a [75](#)-re! Ha nincs szerencséd, lapozz a [228](#)-ra!

201.

Miután rendezted a városi milícia sorait, az ostromlók ellen vezeted őket. Egy hatalmas rés tátong a város déli falán, előtte fenyegetően tornyosul az otromba építmény, a Diótörő. Átküzdöd magad a romhalmazon és a kötörmeléken, és egy lépcsőn felszaladsz a lőrésekhez. Az általad vezetett csapat bátor katonái követnek, és te csatarendbe állítod őket a fal mentén. A Káosz Harcosok egy hosszú létrán kúsznak fel a fal tetejére. Az egyik sarokba szorított várvédő elfojtott kiáltással a gyilokjáróra rogy, mögötte felbukkan ellenfele, egy fekete

páncélba öltözött ember. A Káosz Harcos átlép a halott milicista teste fölött, és nekihuzakodik, hogy lesújtson rád kétkezes kardjával.

Káosz Harcos ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 9

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



202.

Már sötétedik, amikor visszafelé indulsz a Kavernáktól.

Ha nincs feljegyezve *Kalandlapodra* az *Ísnab* szó, lapozz a [163](#)-ra!

Ha rajta van, nyugalomban töltöd az éjszakát, nem messze a temetőtől. A következő napon felfrissülve szedelődzködsz visszanyersz 2 ÉLETERŐ pontot, és adj a Naptárhoz egy napot. Nem mész vissza Ennoxba, hanem kelet felé indulsz, a mocsáron át, hogy rátérj a dél felé vezető útra, megpróbálva behozni az elvesztett időt, lapozz a [60](#)-ra!

203.

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



204.

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

205.

Azonnal körülvesz egy csapat haramia. Barna és zöld darócruhát viselnek, és a legkülönbözőbb fegyvereket, a bottól a tőríg. Meglehetősen tarkabarka csapatnak festenek. Van köztük egy

félszemű torokmetsző, egy nő, aki szegekkel kivert bőrpáncélt visel, egy kiugrott szerzetes, és a vezetőjük, egy magas férfi, akinek arcát csuklya fedi.

- Nocsak, egy Templomos! - mondja gúnyolódva.

- Igazán gazdag zsákmány.

Azzal az útonállók rád támadnak. Ha még nyeregben vagy, harcolhatsz velük egyenként, és adj 1-et TÁMADÓERŐDHÖZ. Ha leestél a lóról, egyszerre kell megvívnod ellenfeleiddel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Torokmetsző</i>	6	5
<i>Bandita</i>	7	6
<i>Kiugrott Pap</i>	6	7
<i>Farkasfej</i>	8	7

Ha legyőzted a rablóbandát, lapozz a [246](#)-ra!

206.

- Aelfgar - mondja Juvar távolba révedő tekintettel. - A legendás dárda, melyet Sir Rhyaddan forgatott Belgaroth ellen a Káossal vívott Kereszteshadjárat idején. Tudom, hogy a jegyzék, melyet a csata után vettek fel, csak homályosan utal Aelfgar rejtekhelyére. Ugyanakkor hallottam valamit egy legendás fegyverről, amely Dunar kazamatáiban pihen. Attól tartok, ez minden, amit tudok. Lapozz a [82](#)-re!

207.

Bátor harcosaid, egyik a másik után esik el a barbár embevadakkal való ütközetben. Másvilágra küldesz sok alávaló Káosz-szüleményt, mígnem végül téged is legyűr az ellenség. Bár hősi halált halsz, Vérkrétakőt mégis eléri végzete.

208.

A lángnyelvek alaposan megperzselnek. Hátratántorodsz a pokoli fájdalomtól (vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot). Míg kábán állsz, a sárkány, pontosabban a jelmezben tartózkodó mimesek, megindulnak feléd. Lapozz a [328](#)-ra!

209.

Lángsörény átugrik egy különösen nagy sziklatömbön, ezért megbotlik a túloldalon. Te képtelen vagy megtartani magad a nyeregben. Átrepülsz a paripa nyakán, és fájdalmasan nekicsapódsz a földnek (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Gyorsan újra nyeregbe pattansz, nehogy szem elől téveszd zsákmányodat és utána csörtetsz. Lapozz a [256](#)-ra!

210.

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



211.

Amint nyeregbe pattansz, kísértet-támadód egy utolsó döfésre lendül. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha sikerül, hárítod a rohamot, és további sérülés nélkül elmenekülsz. Ha nincs szerencséd, a tör hátba szúr, mielőtt el tudnál vágtatni az éjszakában (vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot). Amikor sok órányi fárasztó lovaglás után már messze jársz a fantomorgyilkostól, megállsz, hogy az éjszaka hátralévő részét pihenéssel tölthesd. (Adj egy napot a *Naptár*hoz, és írd fel a *Kalandlapra* a *Koliyg* szót.) Napkeltekor már ismét úton vagy. Lapozz a [285](#)-re!

212.

Bár a rostély nagyon masszívnak látszik, úgy tűnik, nincs lelakatolva. Használhatod a rozsdítót, ha van nálad, lapozz a [372](#)-re! Megpróbálhatod pusztá kézzel felemelni, lapozz a [259](#)-re!

213.

Nyugat felé haladva az erdőn át, hamarosan eléred Havalok külvárosát. Nem messze tőled Lángsörény legelészik. Valószínűleg követett téged és fogvatartóidat Wendefordtól a papok

templomáig. Miután köszönetet mondasz az isteneknek, hogy ilyen hűséges társad van, Lángsörénynek is tudtára adod nagyrabecsülésed. Amikor újra nyeregbe szállsz, úgy döntesz, hogy nincs időd Havai okba látogatni, úgyhogy a várost kikerülve folytatod utad.

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





ᚠᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ
ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ ᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ
ᚱᚱ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ
ᚱᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ
ᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱᚱᚱᚱ

214.

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

215.

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

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

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

216.

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



217.

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

218.

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

Fekete Kristálygolyót?
Aelfgart, a Tündérdárdát?
Egy íjat?

Lapozz a [118](#)-ra!
Lapozz a [262](#)-re!
Lapozz a [299](#)-re!

A Szent Csapást
(ha van ilyened)?
A fegyveredet?

Lapozz a [79](#)-re!
Lapozz a [20](#)-ra!



219.

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

220.

Eléred a létrát és gyorsan felkúszol rajta. A csapóajtó nincs bezárva. Betaszítod, és egy kicsi, sötét szobában találsz magad a torony aljában. A szoba túloldalán egy vasalt ajtót látsz, és egy csigalépcső vezet felfelé, a Diótörő belsejébe. Érzed, hogy az ajtó mögül hőség árad, és mély bömbölő hangot hallasz. Ha kinyitod az ajtót, lapozz a [124](#)-re! Elindulsz a lépcsőn felfelé, lapozz [311](#)-re!

221.

Miután kivágtad a kokatrisz nyelvét, visszatérsz a boszorkány barlangjába.

- Egy rettenetes bansí, egy Cailleach nevű, ütötte föl a tanyáját Dunart barlangjaiban. Lovon úgy fé'napi járás, délnyugatra a lápon túl. Neköd mög köne ő'nöd, oszt elhoznod a főzet utó'só hozzávalóját - kárálja a vén boszorkány. Ha elindulsz a bansí-fog megszerzésére, lapozz a [323](#) - ra! Ha úgy gondolsz, hogy nincs több vesztegetni való idő, és inkább továbbhaladsz délnek, lapozz a [332](#)-re!

222.

Minden olyan, mint amikor beléptél a csarnokba. Megindulsz az arannyal bevont kapuk felé, de van még számodra meglepetés. Lépéseket hallasz a hátad mögött, megfordulsz, és meglátod önmagadat a mozaikberakás túloldalán. De mikor figyelmesebben megnézed, észreveszed, hogy a hasonmásod szörnyű átalakuláson megy keresztül.

Először óriásira nő, majd bőrén undorító kelések jelennek meg, melyek felfakadnak, láthatóvá téve az alattuk lévő oszló húst. Kezei borzalmas karmokká válnak, szemében gonosz tűz ég. Ezzel egyidejűleg hasonmásod páncélja és fegyvere elhalványul, köpenye halotti lepelle alakul. Mit teszel?

Megtámadod ezt az iszonyatot? Lapozz a [113](#)-ra!
Vársz, hogy lásd mi történik? Lapozz az [58](#)-ra!

223.

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

Gyilkosdémon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Ha elpusztítottad a szörnyet, lapozz a [128](#)-ra!

224.

Megbeszéled a dolgot az erdésszel, és mire bealkonyodik, rögtönzött kis csapatod készen áll, kapával, kaszával, baltákkal felfegyverezve. Öreg

parancsnokod a démonvári helyőrségből büszke lenne rád. A falusiak, bár lámpásokat hoznak és énekelnek, hogy tartsák magukban a lelket, de bátran követnek keletre, Myrton felé. Te a csapat élén lovagolsz Lángsöreányen, aki izgatottan hányja fejét az előttek álló harc érzetétől. Hamarosan megpillantjátok a sűrű ködbe burkolódzott, elhagyott romokat. A levegőt megtölti a halál büze. Lélekharang zúgását hallod. Váratlanul, a ködtakaró alól életre kelt holttestek bukkannak elő. Hangos kiáltással vezeted rohamra seregedet ellenük, és megkíséreléd áttörni a vonalukat. Dobj egy kockával! Ha az eredmény páratlan, lapozz a [358](#)-ra! Ha páros, lapozz a [275](#)-re!

225.

Durva kezek ragadnak meg, és berántanak az ajtón. Mielőtt észbe kapnál, hogy mi történik, édeskés illatú rongyot nyomnak az arcodba, te pedig mélyen belélegzed az altató páráját. Szemed előtt minden elsötétül... Lapozz az [59](#)-re!

226.

Közönyösen elsétálsz az űr mellett, készen rá, hogy ha kell, bemeséled majd neki, hogy csatlakozni akarsz Belgáról seregéhez. Abban a pillanatban, ahogy az embervad felfigyel öltözékedre, melyen a Templomosok jelvénye díszelg, felhorkan és rád ront. Lapozz a [386](#)-ra, de hagyd figyelmen kívül az íjhasználatról szóló utasításokat!



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

Havalokból, lapozz a [314](#)-re!

228.

Bordáid közé hasító éles fájdalomra riadsz. Egy tör lebeg feletted, markolata megcsillan a holdfényben. Pengéjéről vér csepeg - a te véred! Vesztasz 2 ÉLETERŐ pontot. A tört egy kísérteties fehér kéz markolja és tartja a levegőben. Készen rá, hogy újra lesújtson. Mit teszel, hogy megvédd magad?

Próbálkozhatsz *Szelleműzéssel*,

ha tanultad.

Lapozz a [141](#)-re!

Fegyvert ránthatsz, hogy meg-

küzdj a törrel.

Lapozz a [43](#)-ra!

229.

Amint kimondod a varázslat utolsó szavát, a lovagok elejtik fegyvereiket, és páncélkesztyűs kezükkel átkulcsolják fejüket. Ide-oda tántorognak, megroggyanva az iszonyatos erő alatt, mely átjárja élőhalott testüket. Néhányan a padlóra hullanak, és ott fekszenek teljesen mozdulatlanul. Figyeled, ahogy ocsmány zöld nyálka szivárog elő sisakjuk alól, olvadni kezdő páncéljuk hézagain át. Dobj egy kockával, és adj 5-öt a dobott értékhez! (Adj hozzá további 1 pontot, ha ismered a *Szent Csapást*.) Ez a szám mutatja, hogy hány Káosz Lovag adta meg magát támadásod következtében. Összesen tizenkét lovag van. A kiejtett szavak elvesztik hatalmukat és nem használhatók újból. Egyszerre kell harcolnod mindegyik megmaradt

lovaggal, akit nem pusztított el a varázsige. A Káosz Lovagok ÜGYESSÉGE 10, ÉLETEREJE 12. Míg a lovagokkal vívsz, csökkentened kell fegyvered sebzését 1 ponttal, mert védi őket fekete páncéljuk. Ha egy lovag eltalál, dobj egy kockával. Ha a szám páratlan, a lovag fegyvere 3 pontos sebet üt rajtad a szokásos 2 pont helyett. Ha sikerül megsemmisíteni vagy legyőzni valamennyi lovagot, lapozz a [138](#)-ra.

230.

Káosz után 185-ben, a Sötétség havának végén, a harcban elcsigázott templomosok ostrom alá vették Caer Skaal erődjét. Soraikban ott harcolt a fiatal katona-papnő, Shamar. Mivel nagyszerűen bánt a számszeríjjal, rengeteget lelőtt Belgaroth repülő lidércei közül, akik sokáig megakadályozták a bátor lovagokat abban, hogy elérjék a várfalat. Később a papnőt halálra sebezte egy alattomos tűzgolyó, melyet az erődből lőttek ki egy katapulttal. A számszeríjhoz jár hat darab nyílvevő is, melyek közül három megszentelt ötvözetből készült, ezért egyformán jól sebzti az élőhalottakat és a démonokat is. Ha majd választhatod az íjat fegyverként. Végezz *Ügyességpróbát!* Ha nincs Célzásod, adj 2 pontot a dobott értékhez! Ha sikerült a próba, a nyílvevő 2 ÉLETERŐ pontot sebzett. Ha nem, sikertelen, mellé lőttél. Lapozz vissza a [356](#)-ra!

231.

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



232.

A dobozban egy fekete kristálygömböt lelsz. Ezeket a ritka kristályokat boszorkánymesterek használgják, hogy varázslataikat tárolják bennük. Nagyon értékes lehet, hogy ilyen gondosan elzárták - vagy nagyon veszélyes! Lapozz vissza a [274](#)-re!

233.

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

Fanatikus Hobgoblin ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

A negyedik HARC Forduló után lapozz a [4](#)-re! Ha négy vagy kevesebb HARC Forduló alatt győzol, lapozz a [101](#)-re!

234.

Fáradozásod, hogy elhallgattasd a harangot, sikerrel jár: darabokra tört fegyvered csapásai alatt. Ezzel a cselekedetteddel valamelyest meggyengültek a gonosz erői, melyek a faluban munkálkodnak. Mostantól kezdve, míg Myrtonban tartózkodsz, minden élőhalott teremtménynek, akivel meg kell küzdened, csökkentetted az ÜGYESSÉGÉT 1 ponttal. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért a kedvező fordulatért. De történik valami kevésbé örvendetes is. Amint megállítod a lélekarangot. Az egyik denevér lepottyan nyughelyéről, és kivicsorítva hosszúra nyúlt szemfogait, rád támad. Meg kell ölnöd ezt a vámpír denevért, mielőtt elhagynád a toronyt!

Vámpír Denevér ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Mikor legyőzöd a harangtorony vére szomjas őrét,

észreveszel egy viharvert, de jó állapotban lévő lámpást, ami a szoba sarkában áll. Ha nincs lámpád, elviheted ezt. Aztán minden baj nélkül leereszkedsz a toronyból, és tovább mész, másutt folytatva a kutatást. Lapozz vissza a [31](#)-re, és válassz a lehetőségek közül egy másikat.

235.

Lehúzd a csuklyát a férfi fejről, és megkérdezed tőle, hogy miért támadott meg.

- Légy átkozott, templomos! - kiáltja. - Nem árulom el a szektámat!

Azzal zsebéből előránt valamit és az arcodba dobja. A levegő hirtelen megtelik az Álompor nehéz, édeskés illatával. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [179](#)-re! Ha nincs szerencséd, lapozz a [97](#)-re!

236.

Éppen egy ilyen győzelemre volt szüksége seregednek! Az embervadakat nem rendíti meg bajnokuk veresége, mert örült vérszomjuk tovább űzi őket. De a te csapatodnak önbizalmat, határozottságot és erőt ad ahhoz, hogy legyőzzék ellenfeleiket. Ha seregedben ott vannak Lord Juvar emberei, lapozz a [35](#)-re! Ha nincsenek, lapozz a [302](#)-re!



237.

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



238.

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

239.

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

Megtámadod a fegyvereddel?	Lapozz a 143 -ra!
Használod a <i>Szelleműzést</i> ?	Lapozz a 260 -ra!
Használod a pap talizmánját?	Lapozz a 28 -ra!
Használod a Hervasztóvizet?	Lapozz a 41 -re!

240.

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

Kopogó Kísértet

ÜGYESSÉG 9

Öt HARCFORDULÓ alatt eléred a kínzókamra kijáratát, de addig el kell hárítanod a kísértet támadásait. Ha élsz még az ötödik HARCFORDULÓ végén, lapozz a [198-ra](#)

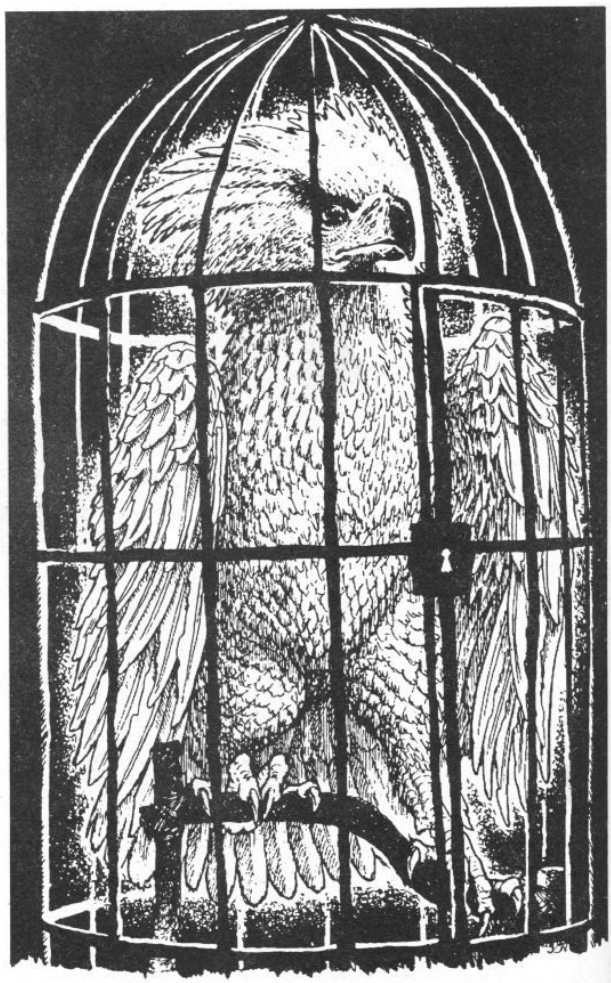
241.

Havalok kapuit már bezárták éjszakára. De mikor az őrszem látja, hogy egy Telak-lovag kér bebocsátást, lesiet a toronyból, leemeli a keresztvasat a kapuról és beereszt a városba. Az utazók körében népszerű Vörös Hering fogadóban még szobát és egy tál meleg ételt is kapsz, mindössze 3 aranyért. Miután megvacsoráztál,

nyugovóra térsz. Épp lefekszel és eloltod a gyertyát, mikor az ablakon át egy tüzes gömb fénye világítja meg a szobát, miközben keresztülszáguld az éjfékete égen, izzó farkát maga után húzva. A jelenség hamarosan eltűnik a távoli láthatár hegyei mögött. Mindenki tudja, hogy az üstökös a közelgő szerencsétlenség előjele, és te épp most láttál egyet. Nemsokára elnyom az álom.

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





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

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

Köszönet néked jó lovag - hangzik a fejedben. Én Celastrix vagyok. Talán hallottad már a nevemet a legendáitokban.

Áhítatosan bólintasz. Celastrix, ahogy a legenda mondja, az istenek küldötte, az isteni eredet varázslatos madara.

Azokban a régmúlt időkben, mikor az emberek még közelebb voltak az istenekhez, gyakran ellátogattam ide, a ti világotokra, hogy üzeneteket közvetítsek az emberek és gazdáim között. Századok teltek el a ti világotokban, mióta utoljára itt jártam, de a mostani események megkövetelik, hogy újra itt legyek. A zűrzavar és a Káosz felemelkedőben vannak, így hát elküldtek engem

erre a sárgolyóra, hogy isteni segítséget ajánljak fel. De ezek a hitvány embervadak sötét varázslatok segítségével elfogtak, mert a Sötét Kényúr retteg a halott király jóslatától. Ha kiszabadítasz, felajánlom a segítségemet.

Átkutatod Murgrim tetemét, és találsz egy kulcsosomót. Biztos vagy benne, hogy az egyik nyitja a kalitka lakatját. Végül kiszabadítod a vasbörtön rabját. Celastrix kiterjeszti szárnyait, és felkap karmai közé.

Most gyerünk, hagyjuk itt ezt a helyet!

A madár keresztültör a fatetőn, és nagy szárnyait csattogtatva elrepül a tábor felett, át az éjszakai égen. Légi utazásod hamarosan véget ér, amikor Celastrix leereszkedik a földre, és letesz Lángsörény mellett. Mielőtt a nagy madár újból elrepülne, kitép egy tollat a melléről és a lábad elé dobja.

Ha szükséged lesz a segítségemre, csak égesd el ezt a tollat és mondd ki a nevemet háromszor.

Azzal az isteni hívívő elrepül a hegyek fölött, és eltűnik a láthatáron. Magadhoz veszed a madár aranytollát, felszállsz Lángsörényre és útnak indulsz dél felé. Nyersz 1 SZERENCSE és 1 BECSÜLET pontot, amiért legyőzted Belgaroth egy újabb szövetségését, és kiszabadítottad a Celastrixet. Lapozz a [296](#)-ra!



243.

A lépcsőtől az átjáró egy négyzet alakú szobába vezet, melynek ugyanolyan a díszítése, mint magának a síremléknek. Három boltíves folyosón mehetsz tovább.

Ha jártas vagy a *Titkos Tanokban*, lapozz a [16](#)-ra!

Ha nem tanultál ilyesmit, el kell döntened, melyik úton haladsz tovább. Mivel keleti irányból érkeztél, továbbmehetsz:

Délnek,	lapozz a 361 -re!
Nyugatnak,	lapozz a 391 -re!
Északnak,	lapozz a 109 -re!

244.

A Játékosok a „Sárkánykincs”-et játsszák. Figyeled őket egy darabig, és hamar rájössz a szabályokra. A tábla, melyen a játék folyik, 25 mezőre van felosztva, melyek közül néhányra aranypénzt helyeztek. Van két játékfigura is a táblán. Az egyik egy páncélos harcos aprócska szobra, élethűen kifestve, a másik egy félelmetes kinézetű vörös sárkány. A napszámosok két kockával dobnak, és a tábla egyik oldalára írt táblázatban megnézik, hogy hány mező! haladhatnak az adott körben, majd lépnek a harcossal. Azután a katona lép a sárkánnyal, minél közelebb a páncélos figurához, hogy megpróbálja elkapni a bábút. Minden alkalommal, amikor a napszámosok olyan mezőre lépnek, melyen aranypénz van, leveszik azt a tábláról, és az előttük

álló halomba rakják. Egy szerencsés kockadobást követően a katona utoléri sárkányával a másik figurát, és ugyanazon a négyzeten köt ki, mint a harcosbábu. A napszámosok sóhajtva adják át az előttük álló pénzhalmot a katonának, aki besöpri még a táblán maradt érméket is. Mikor a két fickó elkullog, a csatlós megkérdezi-van-e kedved játszani?

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

					DRAGON'S HOARD																								
						<table border="1"> <tr> <th>DICÉ ROLL</th> <th></th> <th></th> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>3-4</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>5-6</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>8-9</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>10-11</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>0</td> <td>2</td> </tr> </table>	DICÉ ROLL			2	2	0	3-4	2	1	5-6	1	2	7	1	1	8-9	2	1	10-11	1	2	12	0
DICÉ ROLL																													
2	2	0																											
3-4	2	1																											
5-6	1	2																											
7	1	1																											
8-9	2	1																											
10-11	1	2																											
12	0	2																											
																													
																													
																													

245.

Miután biztonságosan átkelsz, követed az ösvényt, mely a szakadéktól délkeleti irányba vezet, a sziklás hegyeken át. Ez a csupa kő pusztaság éles ellentétben áll az erdő árnyas ösvényeivel. Hideg szél süvölt a kopár, szürke hegyvidéken, fagyos érintésébe beleborzongsz. A vidék még különösebbé válik, mikor utad régmúlt időkből származó tengeri élőlények félig eltemetett csontjai közt vezet át. Aztán végre megpillantod! Egy sziklás dombocska oldalába két hatalmas kőkapu ágyazódik be, melyeket két páncélos vitéz szobra őriz: ez nem lehet más, mint a Templomosok Kápolnája. Leszállsz a nyeregből és a kapuhoz mész. Mély, dübörgő hang állít meg, amely a kopár hegytetőről visszhangzik.

- Ki kér bebocsátást Kardforgató Telak

Templomos Lovagjainak megszentelt Kápolnájába? Megmondod a nevedet, és várod a választ. Ha BECSÜLET pontjaid száma 11 vagy több, lapozz a [330](#)-ra! Ha kevesebb, mint 11, lapozz a [257](#)-re!

246.

Átkutatod a csavargók tetemét, és összesen 8 aranyat és egy ezüsthüvelyt találsz náluk. Ezeken kívül elveheted bármelyik fegyvert, ha akarsz, de ne feledd, hogy legfeljebb két fegyvered lehet. A földön hever egy vasalt bot, egy tör és egy kard. Egyik sem varázserejű. Mikor végeztél, Lángsörényre pattanva folytatod utad dél felé. Lapozz a [332](#)-re!

247.

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

248.

A piacon hamar megtalálod azokkal a helyeket, ahol beszerezheted, amire szükséged van. Az alábbiak közül bármennyit megvehetsz, amíg a pénzedből futja. Az elköltött aranyakat vond le a pénzedből!

Kötél	1 arany
Lámpás	1 arany
Nyílvessző (6 db)	3 arany
Ételadagok	1 arany/adag
Mellvért	5 arany
Tükör	2 arany
Gyógykenőcs	4 arany
Harci kalapács	6 arany
Szentelt Olaj (1 fiola)	7 arany
Dárda	3 arany
Ziridian Amulettje	4 arany

Ha nincs Lámpásod, most vehetsz egyet. A Nyílvesszőket csak akkor tudod használni, ha van íjad. A mellvért 1 ponttal csökkenti minden sebesüléset, melyet harc közben szerzel, de meglehetősen nehéz, ezért amikor viseled, csökkentened kell TÁMADÓERŐDET 1 ponttal. A Gyógykenőcsöt használhatod bármikor, csak harc közben nem. Egy adagja 6 ÉLETERŐ pontot állít vissza, harcban szerzett sebesülésből. A Harci kalapács kicsit nehézkes fegyver, ezért, ha ezzel küzdesz. 1 ponttal csökkentened kell TÁMADÓERŐDET, viszont minden sikeres ütés 3 ÉLETERŐ pontot sebez ellenfeleden. A Szentelt

Olaj nagyon hasznos szer. Élőholtakra hintve ugyanolyan hatású, mint a *Szelleműzés*, démonok ellen pedig úgy használható, mint a *Szent Csapás*. Egy fiolában két adagnyi olaj van. Ha van Dárdavívásod, jó hasznát veheted közelharcban a Dárdának. A fegyver 2 ÉLETERŐ pontot sebez. Ha megveszed Ziridian Amulettjét, a következő két alkalommal, amikor szerencsét kell próbálnod, nem szükséges dobnod, úgy tekintheted, hogy Szerencséd volt, és még SZERENCSE pontot sem veszítesz.

A piacot elhagyva egy épület mellett haladsz el, amelynek ajtaján sárgaréz cégtábla hirdeti:

„Aureus Pyritees - Alkimista. Bájitalok és elixírek szállítója.”

Betérsz a boltba?

Lapozz a [193](#)-ra!

Próbálsz sereget toborozni

valahol?

Lapozz a [139](#)-re!

Továbbindulsz Havalokból?

Lapozz a [314](#)-re!



Ahogy fölfelé haladsz a sírkamrából kivezető lépcsőn, hirtelen megérzed a gonosz jelenlétét. Mi lehet ez? Biztos, hogy elpusztult Cadaver összes teremtménye? A lépcső tetején ott lebeg bosszúálló végzeted. Az orgyilkos tör végül is rád bukkant, azt a mentális nyomot követve, amit az éteri térben hagytál magad után. A penge tompa fénnel csillog a holdfényben, a kísértetkéz szorításában. Ha van nálad *Szent Olaj*, meghintheted vele túlvilági támadódat, és a szellem szétoszlik az éjszakai levegőben. Húzd ki a *Szent Olajat* és a *Koliyg* szót a *Kalandlapodról!* Ha akarod, magaddal viheted a tört.

Ha nincs rá mód, hogy elűzd a fantomkezet, ismét harcolnod kell ellene.

Orgyilkos Tör ÜGYESSÉG 10

Négy HARC Forduló után, vagy ha nyersz két egymást követő HARC Fordulót, olyan helyzetbe hozod magad, hogy ki tudsz menekülni a kriptából. Felrohansz az utolsó néhány lépcsőn, és becsapod magad mögött a nehéz kőkaput, ezzel csapdába ejtve az orgyilkos tört odabenn. Ha így vagy úgy legyőzted a tört, lapozz a [374-re!](#)



250.

Leszállsz a nyeregből, szakítasz egy kis darabot köpenyedből, hogy abba tedd a gombákat. Lehajolsz a tisztás szélén, és óvatosan feléjük nyúlsz. Végezz *Ügyességpróbát!* Ha ügyes vagy, lapozz a [266](#)-ra! Ha elügyetlenkeded, lapozz a [174](#)-re!

251.

Belgaroth kezd gyengülni csapásaid alatt. Szemed sarkából észreveszed, hogy egy nagy fekete madár, amely a Sötét Zsarnok trónjának támláján ült, felroppen helyéről, és egy ajtó felé tart, mely kivezet a trónteremből. Ha *Kalandlapodon* szerepel a *Őgeztih* szó, lapozz a [360](#)-ra! Ha nem szerepel, lapozz a [96](#)-ra!

252.

A rengeteg kígyó láttán kezdesz pánikba esni. Végezz *Ügyességpróbát* és adj 2-t a dobott értékhez!

Ha sikeres vagy, le tudod győzni iszonyodat, és szembenézel a csúszómászókkal, de míg ellenük harcolsz, csökkentsd a TÁMADÓERŐDET 2 ponttal, lapozz a [300](#)-ra!

Ha nem sikerült legyőzni a félelmedet, halálra rémültenkirohansz a barlangból, gyorsan nyeregbe szállsz, és - szégyen a futás, de hasznos -, messzire lovagolsz Ennoxból (vesztesz 1 BECSÜLET és 1 SZERENCSE pontot gyáva viselkedésed miatt), lapozz a [332](#)-re!

253.

A nyíl süvítve szeli a levegőt, és épp szíven találja a menekülő útonállót. Élettelenül zuhan a földre (kapsz 1 SZERENCSE pontot). Lapozz a [121](#)-re!

254.

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

Kecskefej

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 9

Ha az embervad megnyer két egymást követő HARC Fordulót, dobj egy kockával! Ha az érték páratlan, a fenevad beléd dőf szarvával, 4 pontot sebezve rajtad. Ha győzöl, vonj le 1 pontot az embervadak HARCÉRTÉKÉBŐL, és *Szállj Harcba* ismét. Ha most neked van előnyöd, lapozz a [149](#)-re! Ha elveszted ezt a fordulót is, lapozz a [207](#)-re!

255.

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

Szellemlovag

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 8

Ha legyőzted a szellemet, lapozz a [356](#)-ra!



256.

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

Óriás Vadkan

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

Ha megölted a vadállatot, lapozz a [86](#)-ra!

257.

A hang folytatja.

- Nem vagy rá méltó, hogy belépj e helyre! Csak a legbátrabbal és legdicsőbbel osztható meg a templomosok titka.

Tüdőd, hogy semmit sem tehetsz, hogy bejuss a kápolnába, így nagyon elcsüggedve, és egy napot elvesztegetve azzal, hogy idejöttél, kelet felé fordítod Lángsörényt. Vágtában indulsz meg a hegyeken át Caer Skaal felé. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a [23](#)-ra!

258.

Awenydion kotorászni kezd a fejed búbján, és elmondja, hogy mennyire szeretnél egy nagy családot és azt, ha igen híressé válhatnál Vérkrétakő polgárai körében. Aztán hirtelen megdermed, szeme a távolba mered. Olyan, mintha révületbe esett volna. Mikor beszél, érzed, hogy nem az ő szavai szólnak.

- Bátor lovag, a Sötétség és Káosz erői vesztedre törnek. Óvakodj az emberi fenevadaktól, de figyelmezz a kővitéz szavára! Az idő sürget. Siess a Koponyaerődbe!

Úgy látszik Awenydion megkapta a Harmadik Szem adományát az isteneitől, és most ők küldték neked ezt a figyelmeztetést a jós által (szereztél 1 SZERENCSE pontot). Lapozz a [125](#)-re!

259.

Sajnos ezzel a módszerrel túl nagy zajt csapsz, mert amikor a kapurostély visszahúzódik a falba, fémesen reszelős hangot ad ki. Nemsokára páncélos örök rohanó lépteinek csattogását hallod, ahogy a lépcsőn lefelé, feléd igyekeznek. Rengeteg ronda ork és fekete páncélos Káosz Harcos tűnik fel a rostélynál. ami gyorsan visszaereszkedik, téged pedig hamarosan legyűrnek a testőrök. Hősi, de gyors halált halsz.



260.

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

Megtámadod a fegyvereddel?	Lapozz a 143 -ra!
Használod a <i>Szent Csapást</i> ?	Lapozz a 239 -re!
Használod a papnál talált talizmánt?	Lapozz a 28 -ra!
Használod a Hervasztóvizet?	Lapozz a 41 -re!



261.

Próbálsz lecsillapítani a tömeget, és elmondod nekik, hogy sürgős küldetésben jársz, de szónoki képességed nem elég ahhoz, hogy megnyugtasd a felhergelt csöcseléket.

- Álljatok bosszút magatokért ennek az átkozott Templomosnak a halálával! - üvöltik a felbőszült proféták. Nem tehetsz mást, megpróbálsz egérutat nyerni. Lapozz a [114](#)-re!

262.

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



263.

A nap alacsonyan jár az égen, mire eléred Dunar Kavernáit. Ezen a helyen erősen érezhető a gonosz jelenléte. A temetkezési hely négy kurgánból áll, melyeket egy központi kögyűrű köré építettek úgy, hogy a gyűrű peremétől mindegyik nagyjából egyenlő távolságra legyen. Minden sírhant oldalán egy-egy sötét lyuk - a bejárat - tátong. Ha nem akarod átkutatni a sírokat, mert nincs lámpásod, lapozz a [202](#)-re! Ha érted a *Nyomkövetés* fortélyait, lapozz a [137](#)-re!

Ha be akarsz lépni a Kavernák valamelyikébe, gyűjtsd meg a lámpásodat, és dönts el, melyik sírba lépsz be először!

Az északiba,
A délibe,
A keletibe,
A nyugatiba,

lapozz a [95](#)-re!
lapozz a [175](#)-re!
lapozz a [339](#)-re!
lapozz a [350](#)-re!

264.

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

265.

A Káosz ivadékai azonnal rád vetik magukat. Az őrjöngő, vérszomjtól elborult embervadak még azzal sem törődnek, hogy az áldozati máglyára vessenek, hanem egyszerűen levágnak ott, ahol állsz, mielőtt lángra lobbantanák a fűzfaembert és vele a foglyokat. A Sötét Úr nagyon elégedett lesz ma éjjel!



266.

Rendkívül óvatosan lesepregeted a földet egy csokor gombáról, és vigyázva kiemeled a helyéből. Belecsúsztatod az előre elkészített zacskóba, majd a zacskó száját biztonságosan összekötözöd egy indával, és a gombákat hátizsákodba teszed. Ha majd használod a rozsdítót egy páncélos ellenfeleddel szemben, dobj egy kockával a harc előtt. Ha a kockán 1 vagy 2 áll, a spórák megsemmisítik támadód páncélját, így elveszti a védelmet csapásaid ellen. Ha dobásod 3 vagy 4. ellenfeled fegyvere, feltéve, hogy az vasból van, elporlad, ezért úgy kell veled harcolnia, hogy 3 ponttal csökken az ÜGYESSÉGE Ha dobásod értéke 5 vagy 6, a rozsdító tönkreteszi mind páncélját, mind pedig fegyverét. Új fegyveredet csak egyszer használhatod. Lapozz a [8](#)-ra!

267.

Connornak sikerül lenyelnie a folyadékot, és magához tér annyira, hogy elbírja mondani, mi történt vele.

- Törbe csaltak... íjászok... Hárman voltak... farkason lovagoltak... és zászlaikon Belgaroth seregének címere: a páncélkesztyű és a kard.

Gyorsan elmeséled Connornak küldetésed lényegét, és megesküszöl a Telak Aranykardjára, hogy mindent megteszel, amire csak képes vagy, hogy megbosszuld barátod halálát. A lovag bágyadtan elmosolyodik, aztán, bár légzése egyre szaggatottabbá válik, újra beszélni kezd:

- Tegnap összeakadtam két Káosz harcossal, akik

rajtaütöttek egy farmon az erdő déli szélén. Mielőtt levágtam őket, hallottam pár szót a beszélgetésükből. Azt mondták, hogy Belgaroth elnyerte az embervadak fejedelmének, azaz Könyörtelen Murginnak és az embervadaknak a támogatását.

Egyikük megemlítette, hogy az embervadak elfogták a Fény-madarat, és beszéltek valami jóslatról is. - Connor hirtelen fájdalmasan felsóhajt. - Attól tartok, nem tudsz többet tenni értem... Most menj és teljesítsd kötelességedet! Lapozz a [72](#)-re!

268.

A fogadósnő megragadja a kedvező alkalmat, hogy kicsit pletykálkodhat, és készségesen elmondja neked az összes hírt, amely a vidéken járja.

- Azt beszélnek, hogy nagy felfordulás van az országban - mondja sokat sejtetően. - Csak a legutóbbi Földnapján is, Serlo, a sírásó egy pap szellemét látta a temetőben, és a múlt hónap végén vérszínű volt a hold. Beszélnek azt is, hogy valami druidák titokzatos szertartásokat végeznek az erdőben, meg, hogy rablóbandák kóborolnak arra. Egyáltalán nem biztonságos az a környék!

Ezután megkérdezed, hogy hol
találsz a bölcsöt?

Lapozz a [362](#)-re!

Érdeklődsz a kocsma nevével?

Lapozz a [134](#)-re!

Nem vesztegeted itt tovább az
időt, és elhagyod Wende-
fordot?

Lapozz a [49](#)-re!



269.

A rozsdító gombák spórái azonnal hatnak. (Húzd ki a rozsdító gombát a *Kalandlapról!*) A vastest gyorsan elrozsdásodik és szemed előtt hullik darabjaira. Hamarosan csak egy kupac vörös por marad a legyőzhetetlenek hitt gyilkológépből. Dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobtál, lapozz a [347-re](#)! Ha nagyobbat dobtál, mint 2, lapozz az [50-re](#)!

270.

Elsuttogod Cadaver nevét, és a nagy, fekete ajtó feltárul. Erős légáramlat csap ki a sírkamrából, a bűzös levegőtől felfordul a gyomrod. Átléped a hátborzongató bejáratot, a hosszú lépcsőn leereszkedsz egy magas, barlangszerű terembe. Cseppkövek függenek a mennyezetről, a falba vágott fülkék ijesztő démon és élőholt alakokat rejtenek. A szoba közepén áll egy hatalmas kőszarkofág, fedelén különös, vibráló írással. Amint a koporsó felé indulsz, zöld tűz gyullad recsegő-ropogó fedele körül. A nehéz kőlap lassan a levegőbe emelkedik, aztán éles csattanással a földre zuhan. Az eléd táruló látvány legborzalmasabb rémálmaidat is felülmúlja. Egy oszlásnak indult tetem, mely még varázslóköpenyt visel, felül a kőkoporsóban és feléd fordul. Vészjósló mosoly jelenik meg rothadó ajkán, és reszelős sziszegés tör elő torkából. De még inkább elborzaszt, mikor meglátod a tetem felső testéből, a karjai felett kinyúló négy óriási, fekete szőrű póklábat. Sűrű, kocsonyás csíkot húzva maga után,

a halottidéző kiszáll koporsójából, míg te halálra váltan meredsz rá. földbe gyökerezett lábbal.

- Nésszd, Holtpofa! Látogatónk érkecszett!

Mialatt az élőhalott varázsló beszél, egy foszforeszkáló emberi koponya emelkedik ki a koporsóból, és két. méregsárga szemével meredten bámul rád, állkapcsát folyamatosan csattogtatva.

- Csípd-harapd, csípd-harapd! - hadarja a felbőszült koponya, amint repül feléd.

A *Szent Csapás* 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot sebez a támadódon. Akár használod, akár nem, meg kell küzdened a halottidéző szolgáljával, Holtpofával.

Holtpofa

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 5

Ha győzől, lapozz a [116](#)-ra!

271.

Óvatosan - nehogy felfedezzenek - lopakodsz a torony falában kanyargó nagyobb folyosókon és szélesebb lépcsőházakban. Magát az Álnok Bitorlót keresed. Befordulsz egy sarkon, és szemben találod magad a Káosz Harcosok őrzőjével. Felkészülsz a harcra, de az egyik katona már riadót fűjt, így az őrséghez szinte azonnal csatlakozik egy ork és egy goblin csapat és más katonák is. Hamar végeznek veled. Vérkrétakő most már nem kerülheti el végzetét.

272.

Amint megmozdulsz, hogy megtámadd a főpapot, a gyomok a lábszáradra tekerednek és meggátolják mozgásodat. A csata folyamán, amikor összezsapni készülsz, csökkentened kell TÁMADÓERŐDET 2 ponttal. Fegyvereddel támadsz Bryarra, míg ő görbe botjával védi magát.

Bryar ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz a [185](#)-re!



273.

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

Szarvaskígyó ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 13

Ha legyőzöd a csúszó-mászó borzadályt, lapozz a [222](#)-re!

274.

Miközben a bagoly merev tekintettel figyelni mozdulataidat, megkezeded a könyvszekrény romjainak és a szétszórt papíroknak az átvizsgálását. Dobj egy kockával!

Ha 1-et dobsz, lapozz a [305](#)-re!

Ha 2-t, lapozz az [52](#)-re!

Ha 3-at, lapozz a [111](#)-re!

Ha 4-et, lapozz a [161](#)-re!

Ha 5-öt vagy 6-ot dobsz, nem találsz semmi érdemlegeset. Ismételd meg a kockadobást még kétszer. Ha olyan számot dobsz, amit már korábban is dobtál, semmit sem találsz. Három dobás után, már befejezed a keresgélést. A megtalált tárgyakkól bármit magadhoz vehetsz. (Jegyezd fel a *Kalandlapon!*) Ha végeztél, lapozz vissza a [166](#)-ra!

275.

A ködből előront három rémítő kinézetű élőhalott lovas és kaszájukat lengetve egyenesen feléd tartanak. A húsuk félig szétmállott már, hátasaik csupán csontvázak, melyre bőrük feszesen ráfeszül. Nincs időd, hogy íjad, lándzsád vagy más hasonló fegyvered használd, mielőtt egyszerre rád támadnának.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Lovas</i>	7	7
<i>Második Lovas</i>	6	7
<i>Harmadik Lovas</i>	7	6

A csata idejére csökkentsd TÁMADÓERŐDET 2 ponttal, hacsak nincs speciális kiképzésed Lovaglásban. Ha győzöl, a falusiak tovább folytatják harcukat a holtak serege ellen, míg te a halottidéző keresésére indulsz. Lapozz a [31](#)-re!

276.

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

277.

A Szolgálólány szokatlan alakzatban, lappal lefelé fordítva teríti ki finoman díszített jövendőmondó kártyáit, majd egyiket a másik után felfordítva értelmezi jelentésüket. - Homály borítja az utat, melyen jársz. A Halál lebeg körülötted, küldetésed veszélyes lehet. Sötét erők állják utad, de lesznek, akik segítenek. Az Erdő Ura már várja jöttödet, és a Fűzfaember foglyainak is szükségük van a segítségedre. Ne késlekedj, mert a Sötét Zsarnok ereje napról napra nő, és a Káosz teremtményei már úton vannak, hogy csatlakozzanak az ördögi sereghez.

A jövendölés ezzel véget ér. Úgy döntesz, hogy nem húzod itt tovább az időt és elhagyod a jósdat. Lapozz a [248](#)-ra!

278.

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





279.

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

Előrántod fegyvered és

harcolsz?

Lapozz a [143](#)-ra!

Szent Csapással sújtasz le rá

(ha ismered)?

Lapozz a [239](#)-re!

Szelleműzést végzel

(ha ismered)?

Lapozz a [260](#)-ra!

Felhasználod a pap talizmánját

(ha nálad van)?

Lapozz a [28](#)-ra!

Hervasztóvizet használsz

(ha nálad van)?

Lapozz a [41](#)-re!

- Bár követtél el bűnöket az erdő ellen, de szándékodban több a jó, és a békét keresed ősi otthonunk számára - mondja az Erdő Királya. - Ezért tehát kimondom: szabadon keresztülmehetsz az erdőn, hogy megkeresd a Tündérdárdát.

Az erdő lányai visszaszolgáltatják fegyvered és kezvedbe adják Lángsörény kantárát. A vudvuzok követnek, amint távozol, majd eltűnnek az aljnövényzetben. De te tudod, hogy fél szemmel mindaddig figyelni fogják cselekedeteidet, amíg a rengetegben tartózkodsz.

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

Lánglovag

ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Ha az izzó kard megsebez, 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett. Ha győzöl a lovag ellenében, lapozz a [33](#)-ra!



281.

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

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

Most lapozz a [40](#)-re!



282.

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



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

Három HARC Forduló után, ha a csata addig nem ér véget, 1 ponttal csökkentened kell a TÁMADÓERŐDET, mert a talaj teljesen felázott, és bokáig a sárba süppedve küzdesz. Ha tudsz, a csata elején használhatsz *Szent Csapást*, lapozz a [65-re](#)! Ha győztél, lapozz a [181-re](#)!



284.

Leszállsz a nyeregből, kipányvázod Lángsörényt, és gyorsan kigondolsz egy tervet, hogyan szabadítsd ki a foglyokat. Valószínűleg a sámán Káosz-varázslata gátolja meg őket abban, hogy megvédjék magukat, tehát, ha őt meg tudod állítani, megtörheted hatalmát foglyai akaratán. Magadra terítesz valamilyen leplet, amit találsz, és nagyon óvatosan ellopakodsz az embervadak mellett a fűzfaember felé. Végezz *Ügyességpróbát* háromszor! Ha minden dobás sikerül, lapozz a [171-re](#)! Ha csak egyet is elrontasz, lelepleződöttél, lapozz a [265-re](#)!

285.

Délelőtt egy barátságos völgybe érsz. melyben Wendeford, egy aprócska falu húzódik meg. A településtől keletre egy erdő terül el, a távoli horizonton pedig már látszik Lein erdejének sötét vonala. Az út, amelyen haladsz, déli irányban hagyja el a falut, Havalok felé, de valamiért úgy érzed, hogy itt kaphatsz olyan híreket, melyek segíthetnek küldetésedben. Azt is tudod, hogy a világtól elvonultan élő bölcs, Herluin, a falutól nem messze lakik. Ha megpróbálsz híreket szerezni itt, Wendefordban, lapozz a [317-re](#)! Mivel az idő drága, egyenesen továbblovagolsz, lapozz a [49-re](#)!

286.

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

abban az összecsapásban vesztettél el.

Az aranykapuk sarkig tárulnak, utat adva a belső szentélybe. Egy rövid előcsarnok végén áll egy kőoltár, aranyos terítővel borítva, mögötte egy nehézfegyverzetű vitéz tömör aranszobra. Ő Kardforgató Telak, a bátorság istene, szent rended patrónusa. Az oltáron ott hever, amit keresel: Aelfgar, a Tündérdárda. Káprázatos fegyver ez. Egy méter hosszú hegye színezüstből készült, nyele pedig Lein erdejéből származó fából. A nyelet díszítő tizenegy ezüstpánton elf-rúnák sorakoznak. Amint kezedbe veszed a dárdát, felragyog isteni ereje. Ha tanultál Dárdavívást, használhatod majd az Aelfgart harcaidban, és hozzáadhatsz 1-et TÁMADÓERŐDHÖZ. A Tündérdárda mind az élőholtakat, mind a démonokat képes megsebezni. Hálaimát rebegezd Telakhoz, és úgy érzed, mintha óriási súly esett volna le a válladról. (Húzz ki minden iszonyt, ha van a *Kalandlapodon*, és adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz is!) Van pajzsod?

Ha van,
Ha nincs,

lapozz a [344](#)-re!
lapozz a [23](#)-ra!



287.

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

288.

- Örömmel teljesítem kérésed - mondja Juvar -, és ha ezzel segíthetek megállítani a rothadást, mely országunkat sújtja, akkor kötelességem is ezt megtenni. Mindenesetre embereimnek szükségük lesz egy kis időre, hogy felkészüljenek, ezért az lenne a legjobb, ha folytatnád utad, katonáim pedig később csatlakoznának hozzád.

Megegyeztek, hogy két nap múlva találkoztok Harnwatch-nál, az elhagyott erődnél. (Írd fel *Kalandlapodra* a *Tapasc* szót!) Lapozz a [82](#)-re!

289.

Miközben leereszkedsz a sír mélyébe, lámpásod pislákoló fénye a síremlék falalt díszítő groteszk faragványok hátborzongató árnyékát rajzolja a mennyezetre. Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a [153](#)-ra!

Ha nincs ilyen ismereted, végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [243](#)-ra! Ha nincs szerencséd, lapozz a [153](#)-ra.

290.

A hatalmas ajtószárnyak előtt állva érzed az őket összetartó varázslat kisugárzását, és szíved megtelik rettegéssel. Biztos vagy benne, hogy valamilyen mágikus tárgy szükséges az ajtó kinyitásához, és hogy egy ilyen tárgy nélkül képtelen vagy átjutni rajta. Mivel a Káosz eszközei nem állnak rendelkezésedre, valami másra lesz szükséged. Ha van nálad életnedv Lein erdejéből, most talán használhatnád, lapozz a [129](#)-re! Ha nincs nálad, lapozz a [388](#)-ra!

291.

Olyan nyomokat követsz, melyek világosan mutatják, hogy a vadkan nem olyan régen erre járt, és amelyek egyre beljebb vezetnek az ősi erdőbe. Gyorsan követed a zsákmány nyomát. Végezz *Ügyességpróbát*, és adj 1 pontot a dobott értékhez, ha nem értesz a Nyomonkövetéshez, és vonj le belőle egyet, ha van Vadász-amuletted. Ha sikeres vagy, lapozz a [343](#)-ra! Ha nem sikerült, lapozz a [30](#)-ra!

292.

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

Boszorkány

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 5

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



293.

Míg két ellenfeleddel foglalkoztál, a harmadik megpróbál elmenekülni. Meg kell állítanod a gazembert! Ha van íjad, Dióst használhatod. Ha lövésed talál, lapozz a [253](#)-ra! Ha mellé lósz (vagy nem használsz íjat), üldözőbe veszed a gonosztevőt, lapozz a [3](#)-ra!

Óvatosan nekiindulsz az új folyosónak. Nemsokára áthaladsz egy boltív alatt, és belépsz egy magas mennyezetű szobába. A kőpadlót szalma borítja, és mindenféle lények csontjai - köztük emberi csontok is -, hevernek szanaszét. A mennyezetbe építve, néhány méterrel a fejed fölött egy kémlelőnyílás van, melyen keresztül látod a sötétkék éjszakai égboltot. A szemben lévő falon egy kis faajtó vezet ki a szobából. De azzal, hogy beléptél az aknába, megzavartad annak lakóját. Egy óriási, sárkányszerű teremtmény bömbölve ront rád az akna egyik homályos sarkából. A szárny nélküli szörny durva bőrét pikkelyek borítják. Roppant állkapcsában borotvaéles fogak sorakoznak, de szemében nem csillog a sárkányfélék intelligenciája. Nagy farkával körbe-körbe csapkod, elzárva a visszavezető utat. Ha el akarod kerülni, hogy harcolj a fenevaddal, rohanvást el kell jutnod a túloldali ajtóhoz. Ha ezt akarod, végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, keresztülszáguldasz az aknán, felrántod az ajtót és kiugrasz rajta, lapozz a [329-re!](#)

Ha nem vagy szerencsés, a szörnyeteg feléd csap nagy, karmos lábával (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot) és vissza kell fordulnod, hogy megküzdj vele.

Sárkánygyík

ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 15

Ha elpusztítod a hatalmas fenevadat, átlépsz hasraborult testén, kinyitod a szemközti ajtót és elhagyod az aknát. Lapozz a [329-re!](#)

295.

Kinyitod az ajtót és kilépsz az éjszakába. Minden csendes, látszólag nincs semmi szokatlan a környéken. Kicsit távolabb sétálsz, és hirtelen végigfut a hideg a hátadon, mikor valahonnan elől, a vaksötét éjszakában meghallod a gyorsan közeledő lihegést. És már látod is: vörös fényű szemek izzanak fel körülötted, és rémülten látod, hogy egy farka hatalmas, éjfekete kutyaféle csörtet feléd a mocsáron át. Ostobaság lenne megpróbálni szembezállni az egész farkával ilyen kiszolgáltatott helyzetben, úgyhogy sarkon fordulsz és rohansz vissza a házhoz. Ibrin a nyitott ajtóban áll és kiabálva biztat, hogy rohanj. Dobj két kockával! A dobott értékek összege az a távolság, amit meg kell tenned, hogy biztonságba kerülj. Most dobj újra két kockával! Ha az összeg kisebb, mint a távolság, amit meg kell tenned, lapozz a [359](#)-re! Ha nagyobb, lapozz a [398](#)-ra! Ha a két érték egyenlő, végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [398](#)-ra! Ha nem vagy szerencsés, lapozz a [359](#)-re!





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

Egy hatalmas varjú gubbaszt a közelben egy magányos, göcsörtös, lombjavesztett fa ágán. Amint megpillant, rekedt károogással felrikolt és elrepül a ködön át az erőd felé. Egy pillanattal később patadobogást hallasz. A hangok feléd közelednek. Egy párafelhőbe burkolózó fekete ló és lovása vágat elő a ködből. A lovagot tetőtől

talpig csillogó, tüskés lemezpáncél borítja. Sisakját szarvak és különös, vörössel áttört intarzia díszíti, akárcsak páncélja felületét. A Káosz Lovag előreszegezi fekete lándzsáját, megsarkantyúzza lovát. és szó nélkül neked ront. Le kell győznöd Belgaroth bajnokát e halálíg tartó lovagi tornán. Ha nincs lándzsád, vagy ha van. de nem értesz a Lándzsavíváshoz, csökkentened kell TÁMADÓERŐDET 1 ponttal a harc idejére, és még 1-gyel. ha a *Lovaglásban* sem vagy különösebben jártas.

Bajnok Káosz Lovag ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

Ha a Káosz Lovag két HARCFORDULÓT megnyer, kilök a nyeregből (4 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett), és rendes fegyvereddel kell harcolnod, ami miatt TÁMADÓERŐDET további 2 ponttal csökken. Ha lándzsát használsz és nyersz két HARCFORDULÓT mielőtt a Káosz Lovag nyerne meg a maga kettőjét, sikerül kivetned őt a nyeregből, és növelheted TÁMADÓERŐDET 2 ponttal.

Ha győztél ezen a halálos erőpróbán, lapozz a [351](#)-re!

297.

Mit használsz, hogy megvédd magad a furcsa teremtményekkel szemben?

A papnál talált talizmánt?

Lapozz a [140](#)-re!

A Hervasztóvizet?

Lapozz a [349](#)-re!

A fegyveredet?

Lapozz a [18](#)-ra!



298.

Nyirkos kéz szorítását érzed a lábodon, és mikor lenézel, látod, hogy a leprás, aki a Döghalált és a pusztító Járványokat testesíti meg, a bokádat markolja. Mielőtt eltűnne a tömegben, még rekedten feléd suttozja:

- Az én végzetem lesz a tiéd is.

Mivel a leprás förtelmes, sorvasztó betegségével átkozott meg, vesztesz 3 ÉLETERŐ, 1 ÜGYESSÉG és 1 SZERENCSE pontot, a *Kalandlapra* pedig írd fel az *Ynávráj* szót. Lapozz a [114](#)-re!

299.

Miközben előkészítéd íjadat. Belgaroth egy sötét energianyalábot repít ki kezéből. A sugár a testedbe fúródik, és a szobán keresztülhajítva a falnak lök. Az ütés erejétől elejted íjadat is (vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot). Lapozz a [162](#)-re!

300.

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

Hacsak nem tudsz Ellenmérget Inni minden alkalommal, amikor a kígyóknak sikerül beléd marniuk. 4 ÉLETERŐ pontot kell levonnod mérgező harapásuk miatt. Ha győzöl, sikerül megtisztítanod a barlangon át vezető utat. Lapozz a [27](#)-re!

301.

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

302.

Mikor már azt hiszed, tiéd a győzelem, állati üvöltést hallasz. A Káosz-segédcsapatok kiáltásait hozza a szél az esti csatatérre a lerombolt falu felől. Ha tovább harcolsz, lapozz a [207](#)-re!

Ha parancsot adsz a visszavonulásra, és egyedül próbálsz áttörni az ellenséges vonalakon Lángsörény nyergében, hogy folytasd küldetésedet, lapozz a [322](#)-re!

303.

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



304.

Éppen kirántanád kardodat, amikor a szellem felkiált: - Ne!

Megtorpansz, és ekkor látod, hogy a kísértet egy öreg pap. Megérzed a felőle áradó jószágot, ezért meghallgatod, amit mond.

- A nevem Guildas. Én voltam valaha Myrton papja. Sok évtizeddel azelőtt haltam meg, hogy ez a gyalázatos halottidéző felbukkant. Most a Birodalmat átok sújtja, és emiatt ő is visszatérhetett. Míg élt, semmi sem nyugodhatott békén a temetőben. Egy bátor lovag pihen a déli sírkamrában. Az ő fegyvere talán segíthet neked legyőzni az élőholtak e hercegét, aki itt uralkodik, hogy megtaláld a halottidézőt, mondd ki ötször a nevét a koponyás ajtó előtt. Most menj, és szabadítsd ki a szerencsétlen lelkeket, akiket rabszolgáivá tett!

Ezzel a látomás szertefoszlik. Ha majd a koponyás ajtó előtt találod magad, és ha ismered a mágus nevét, alakítsd át betűit számokká a következő kód szerint:

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

Add össze a számokat, aztán szorozd meg az összeget öttel, és lapozz ahhoz a szakaszhoz, amilyen számot kaptál. HA habozás nélkül a lovag sírjához méész délre, lapozz a [361](#)-re! Ha követed a keleti átjárót, lapozz a [391](#)-re!



305.

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

306.

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

Lord Varren azaz a Cleeve-birtok katonái 4 pont

Nasra Stronn zsoldosai Havalokból 5 pont

Assart falu lakói 3 pont

Carass város polgárőrsége 4 pont

Ez az összeg csapatod HARCÉRTÉKE Ha értesz a *Hadvezetéshez*, adj még 2 pontot a HARCÉRTÉKHEZ.

Nincs vesztegetni való időd, sereged is készen áll, így elindultok a Banarask hegységbe a Koponyaerőd felé. Ha több, mint hat napja vagy úton, lapozz a [355-re](#)! Ha éppen hat vagy kevesebb napja indultál el, lapozz a [184-re](#)!



307.

- Jelszót! - sziszeget egy hang az ajtó mögül. Ha tudod a jelszót, alakítsd át a betűit számokká a következő kód szerint:

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

Add össze a jelszó betűinek megfelelő számokat, és lapoz ahhoz a szakaszhoz, amelynek száma megegyezik az összeggel! Ha nem tudod a jelszót, lapozz a [225](#)-re!



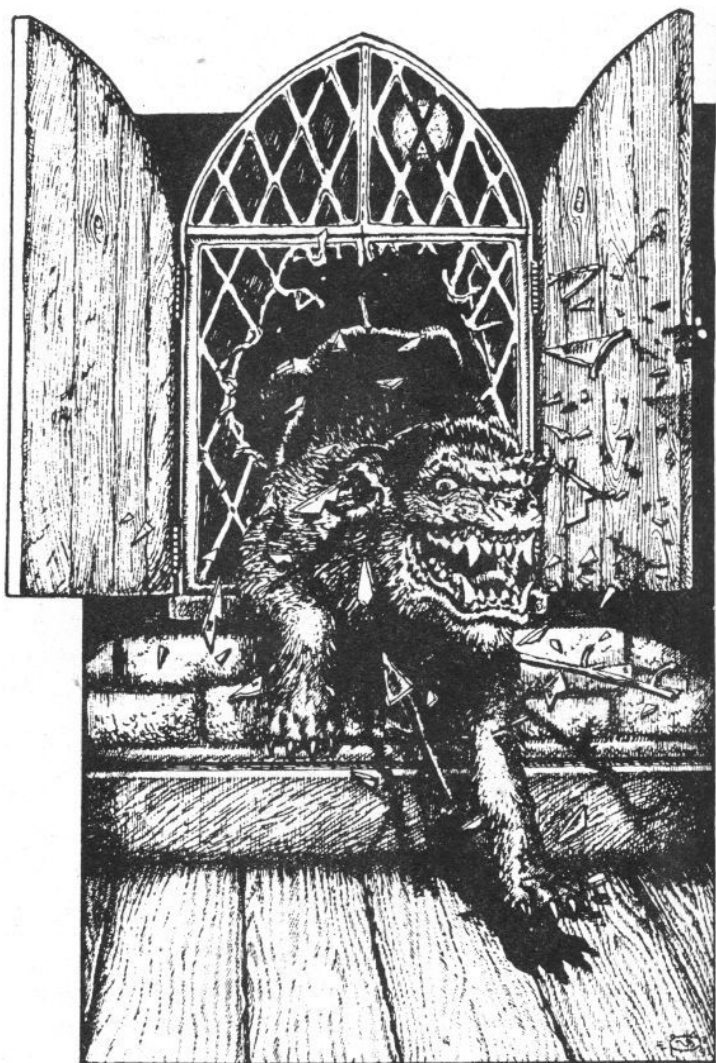
308.

Ha meg akarod keresni az Aelfgart, tudnod kell, hol van. De hogy Juthatsz el oda? Ha mindent jól csináltál, már megtaláltad azt a három tippet, amely elvezet a Tündérdárda rejtekhelyéhez. Minden tippben megbújik valahol egy szám. Rakd a számokat egymás után, abban a sorrendben, ahogy megtaláltad őket, és kapni fogsz egy negyedik, háromjegyű számot. Ezután lapozz az ugyanilyen számú szakaszhoz! Ha nincs meg mindegyik üzenet, kénytelen leszel letenni az Aelfgar felkutatásáról, és délnek indulni. Lapozz a [48-ra!](#)



309.

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



310.

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

Pokolkopó

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Kegyetlen harapásán és éles fogain kívül a démoni teremtménynek van még egy fegyvere: tüzes lehelete. Minden HARC Forduló után dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz, a szörnyeteg szájából kicsapó lángnyelv megéget, további 1 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozva.

Ha legyőzted a pokolkopót, lapozz a [115](#)-re!

311.

A lépcsősor egy másik vasalt ajtós terembe vezet. Az ajtó mögül folyamatos, ritmikus csörgés és nyikorgás hallatszik. Ha benyitasz ezen az ajtón, lapozz a [61](#)-re! Ha felmégy a lépcsőn a következő szintre, lapozz a [357](#)-re!

312.

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

313.

Találsz egy repedést meg egy kilazult téglát a fal és a padló találkozásánál. Mikor elmozdítod a téglát, a fal kinyílik, felfedve egy rövid átjárót. melyet dúsan faragott tölgyfa ajtó zár le. Az ajtóra furcsa, mágikus jel van vésve, de nincs rajta se lakat, se kilincs. Hallottál már ilyen varázslattal lezárt ajtókról, és tudod, hogy nem leszel képes erővel behatolni rajta. Egyetlen lehetőség van, hogy bejuss, ha megfejted a faragványban elrejtett számot. Ha ki tudod találni, hogy melyik ez a szám, lapozz az ennek megfelelő szakaszra!

Ha képtelen vagy megtörni a varázslatot, vissza kell térned a vasrostélyhoz, lapozz a [212](#)-re!



314.

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

315.

Felmutatod Elainának a pap botját és elmeséled, hogyan győztél Éjtövis és szolgálja felett.

- Ezzel a hőstetteddel segítettél visszaszerezni az erdő ősi hatalmát és megfékezni a kórt, mely megtámadta. Erillia, az Elfek Anyja, megáld ezért. Kérdemelted támogatásunkat. - Ezzel a papnő átvesz egy gazdagon díszített butéliát az egyik elftől és átnyújtja neked. - Ez az üveg Lein saját éltető vérért tartalmazza. A nedveket a fákból gyűjtöttük össze az erdő legősibb ligeteiben. Órizd vigyázva, használd bölcsen, és a jóslat beteljesedik!

Az elfek adnak még neked egy Elf Amulettet is, mielőtt kivezetnének megszentelt ligetükből és ismét beleolvadnának az erdő fényei és árnyai közé. Reménykedő szívvel, sietve indulsz tovább. Lapozz a [278-ra](#)!



316.

Most melyik sírt kutatod át?

Az északit?

Lapozz a [95](#)-re!

A délit?

Lapozz a [175](#)-re!

A keletit?

Lapozz a [339](#)-re!

A nyugatit?

Lapozz a [350](#)-re!

Vagy elhagyod Dunar

Kavernált?

Lapozz a [202](#)-re!

317.

Wendefordnak egyetlen fogadója a Kócos Kan. Éppen megfelelő hely arra, hogy értesüléseket szerezz. Az ivó belseje sötét és dohos, de a vendégek elég barátságosnak látszanak.

- Mivel szolgálhatok? - bukkan fel melletted a gömbölyded fogadósnő.

Ha akarsz inni egy korsó sört, fizess 1 aranyat és 2 ponttal növelheted az ÉLETERŐDET. Mit kérdezel a kocsmárosnétól?

Merre keresd Herluint,
a bölcsét?

Lapozz a [362](#)-re!

Mi hír a faluban?

Lapozz a [268](#)-ra!

Ha érdekel megkérdez-
heted, honnan ered a
fogadó neve?

Lapozz a [134](#)-re!

318.

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

319.

A falubéliek megértően fogadják érveidet, és sok sikert kívánnak küldetésed teljesítéséhez, de mikor elhagyod a falut, szívedbe nyilall az aggodalom és a kétségbeesés. Kétségtelenül halálra ítélted a falut, ezzel megszegted templomos esküdet, szégyent és gyalázatot hoztál Rended szent nevére. Vesztesz 2 BECSÜLET pontot.

Az erdő szélén, nem messze a falutól, egy erdei ember elhagyatott kunyhóját fedezed fel, és úgy döntesz, hogy itt megalszol az éjszaka. Ha a *Kalandlapodon* szerepel a *Koliyg* szó, lapozz a [371](#)-re!

Ha nem, ezen az éjszakán borzalmas rémálmok gyötörnek, iszonyatosnál iszonyatosabb élőhalottak képeivel tele. Másnap reggel félig kialvatlanul ébredsz, és gyorsan továbbindulsz dél felé, hogy kiűzd fejedből a rémítő látomásokat. Növeld 1-gyel ÉLETERŐ pontjaidat, és adj 1 napot a Naptárhoz! Lapozz a [48](#)-ra!



320.

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

Lapozz vissza a [391](#)-re, és küzdj meg a csontváz ebbel!



321

Nem lesz könnyű visszafordítani a megidéző varázsigét, miközben a Gyilkosdémon itt tombol melletted a szobában! *Tedd próbára az Ügyességed* és adj 1 pontot a dobott értékhez. Ha sikerült a próba, felolvastad a varázsigé egy szakaszát visszafelé, miközben elkerülted a teremtmény támadását. Ha nem sikerült, a Gyilkos eltalál, és mert nem védekezel, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezt az eljárást addig kell ismételned, amíg el nem érsz három sikert. A felolvasást bármikor abbahagyhatod. Ha a démon két egymást követő összecsapásban eltalál, kiüti

kezedből a könyvet, és a visszafordítást azonnal abba kell hagynod! Ha abbahagyod a felolvasást (magadtól, vagy a démon sikeres támadása miatt), lapozz a [13](#)-ra! Ha sikeresen befejezted, lapozz a [128](#)-ra!

322.

Egy kiáltással sarkantyúba kapod Lángsörényt, és egyenesen az ellenség vonalainak támadsz. Számptalan embervadat lekaszabolsz, és áttörsz a vonalukon, mire a felmentő sereg ideér. Katonáid szétszóródnak és Harnwatch felé menekülnek. A kimerült káosz-sereg csak rövid ideig követ, aztán megáll, és hatalmas üdvrivalgásban tör ki, mert azt gondolják, hogy tönkreverték seregedet. Széles ívben megkerüled az embervadak táborát, nehogy feleslegesen magadra vond a figyelmet. Egy jó kilátást nyújtó pontról meglehetősen tisztán ki veheted a szükségbörtönt a lerombolt házak között. Nem látsz embereket a környéken, és a fogda bejárata előtt is csak egyetlen őr áll.

Most, hogy leszállt az éj, kipányvázhatod Lángsörényt és belopakodhatsz az embervadak táborába, hogy felderítsd, lapozz a [340](#)-re! Ha inkább ellovagolsz innen, lapozz a [296](#)-ra!





323.

Metszően hideg szél fűtyül a mocsár felett, miközben Lángsörénnyel keresztüllovagolsz a sivár pusztaságon. Kétórás lovaglás után egy magányosan álló sziklához érsz, amely kiemelkedik az egyébként lapos vidékből. A Szolgálólány néven ismert köre valamikor régen egy fiatal nő képét faragták, de az eső és a szél mostanra már csaknem teljesen lekoptatta.

Ha értesz a *Kapcsolatteremtéshez*, lapozz a [380](#)-ra!
Ha nem, végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [380](#)-ra! Ha nincs szerencséd, lapozz a [263](#)-ra!

324.

A nap egyre lejjebb ereszkedik a horizont felé, lassan sötétedik. A fák alatt minden zugot, mélyedést kitölt a szürkületi homály. Lángsörény óvatosan lépked át a kidőlt fátörzsek, kiálló gyökerek felett, te pedig azt forgatod a fejedben, hogy táborot versz éjszakára. Megállítod a lovad egy kis tisztáson, melyet lehullott levelek borítanak, és a szélén egy gombával benőtt farönk hever. Mikor leszállsz a nyeregből, zizegő hangot hallasz, és riadt csodálkozással bámulod, ahogy a lehullott levelek megmozdulnak, összerendeződnek, míg végül egy alak emelkedik fel belőlük. Úgy néz ki, mint egy férfi, akit tetőtől talpig levelek takarnak. Ugyanebben a pillanatban nagy recsegés-ropogással a „farönk” is megmozdul. Lassan átváltozik valami emberhez hasonlóvá. Bőre fakéreg, testén gombák nőnek. Ő

is talpra áll. A levél-ember feléd nyújtja egyik karját, erre felocsúdsz csodálkozásodból. Ha azonnal védekezni kezdesz, lapozz a [297](#)-re! Ha megvárod, míg ezek a különös, emberszerű lények teszik meg az első lépést, lapozz a [76](#)-ra!

325.

A Cleeve-uradalmat egy falvacska veszi körül, amelyben van egy kovácsműhely, és több aprócska farm. Alkonyatkor érkezel, és amint leszállsz a nyeregből, a tisztartó bevezet egy nagy csarnokba, miközben Lángsörényt elvezetik az istállóba. A teremben nyüzsgés és lázas sürgölődés fogad. Terítik a hosszú, kecskelábú asztalokat, dúsan rakva étellel, itallal. A terem közepén egy természetes asszonyság felügyeli a nyársra húzott szarvas sütését, egy kobzosokból álló zenekar népszerű dallamokat játszik. A csarnok másik sarkában egy csatlós két napszámossal valamiféle társasjátékot játszik. A csarnok falait óriási falikárpitok borítják. Túlso végében, a megemelt pódiumon áll a birtok urának asztala, fölötte díszes pajzsok és nemesi családok címerei függnék. Az emelvénnyel szemközti falat vadásztrófeák borítják. A tisztartó elmondja, hogy hamarosan egy kis ünnepség veszi itt kezdetét. Amíg várakozol, ő boldogan körülvezet a teremben. Mivel fogod elütni az időt?

Tanulmányozod a falikárpitot?	Lapozz a 341 -re!
Megnézed a játékosokat?	Lapozz a 244 -re!
Szemügyre veszed közelebb- ról a trófeákat?	Lapozz a 68 -ra!
Hallgatod a kobzosokat?	Lapozz a 281 -re!

326.

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

Megtámadod az őrt?

Lapozz a [386](#)-ra!

Megpróbálsz elterelni a
figyelmét, és elosonni
mellette?

Lapozz a [151](#)-re!

Valami ügyes blöffel?

Lapozz a [226](#)-ra!

327.

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

328.

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

Műsárkány

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 7

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

329.

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

Vasevő

ÜGYESSÉG 4

ÉLETERŐ 5

Az első HARC Fordulóban dobj szokás szerint. Ha a vasevő elveszíti a HARC Fordulót, elvét

téged, és könnyedén el lehet intézni egyetlen csapással. Ha a teremtmény győz, rád esik, és rögtön falatozni kezd. Húzd át páncélöltözeted egyik darabját a *Kalandlapodon*! Egyúttal elveszted az összes előnyt is, ami ezzel a darabbal járt. Folytasd a harcot a szokásos Diódon! Ha nyersz egy HARCFORDULÓT sikerül lefricskáznod magadról a vasevőt. Ha nem, páncélod egy újabb darabját teszi tönkre. Amikor legyőzted az óriás amőbát, lapozz a [47-re](#)!

330.

A hang jól érthetően így szól hozzád:

- Lépj be!

A hatalmas kőkapu sarkig tárul, te pedig belépsz rajta keresztül a kápolnába. Végigsétálsz egy oszlopos folyosón, melyet a mennyezetről sugárzó aranyló ragyogás világít meg. Elhaladsz a merev vigyázzban vagy imába merülten álló lovagok szobrai mellett. Csak lépteid visszhangoznak a kőpadlón. A folyosó végén egy hatalmas, kör alakú terem van. melynek padlóján a templomosok jelvényének mozaikképe díszlik. Előtted egy újabb, kétszárnyú kapu, de ezt most aranylapok fedik és két faragott sárkány ékesíti. A hely szépsége, magasztossága félelemmel vegyes tiszteletet és csodálatot ébreszt benned. Miközben a kápolna bonyolult díszítését csodálod, valami történik a terem közepén. Ha Pókiszonyban szenvedsz, lapozz a [366-ra](#)! Ha Kígyóiszonnyal vert meg az átok, lapozz a [273-ra](#)! Ha Tériszony gyötör, lapozz a [165-re](#)! Ha nem szenvedsz egyik betegségben sem, lapozz a [222-re](#)!

331.

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

Vesztett Káoszkopó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 7

Minden HARC Fordulóban a szörnyeteg mindkét feje megtámad, ezért úgy kell kezelned, mintha két ellenféllel lenne dolgod. Ha legalább egyszer megharapott a kopó. utólagosan le kell vonnod még 2 ÉLETERŐ pontot veszett harapása miatt, de ha *Kalandlapodon* szerepel az *Ynávráj* szó, akkor 4 pontot! Ha előbb győzöl, mint az ötödik HARC Forduló, belépsz a csarnokba, lapozz a [110](#)-re! Az ötödik HARC Fordulónál, lapozz a [39](#)-re!



332.

Végre eléred a dél felé vezető főutat. Késő délutánra a hatalmas Lein erdő sötét tömege is felbukkan a látóhatáron. Az úton haladva nemsokára eléred Assart faluját, amely az erdőben, egy tágas tisztásra települt. Ahogy belovagolsz a

faluba, egy embercsoportot veszel észre, akik indulatosan vitatkoznak a falu közepén.

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

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

- Ezt felejtse el! Olyan valakire van szükségünk, aki képes egyedül legyőzni a halottidézőt - jelenti ki egy idős asszony. Ekkor vesz csak észre, és hozzáteszi. - Mint például egy Templomos.

Megkérdezed a körülállókat, hogy mi baj van. Az öreg bábaasszony magyarázatképpen belefog egy történetbe a halottidézőről és a kísértetfaluról.

- Nem messze innen keletre van egy elhagyott falu, Myrton. Évek óta kihalt már, és mostanra a nagy része rombadőlt - bár ez nem biztos, mert senki sem járt arra, azóta az eset óta. Egy halottidéző fekszik ott eltemetve, és azt mesélik, hogy kísértetjárta hely. De most úgy tűnik, hogy a mesék igazak, mert a legutóbbi Holdnap éjjelén Myrton halottai kikeltek sírjukból és megtámadták a mi falunkat. Három embert el is ragadtak közülünk. Azóta minden éjjel visszatérnek - egyre többen. Úgyhogy be kell zárkóznunk a házainkba, de még így is újabb négy ember tűnt el. Mintha visszatért volna a halottidéző, és egy élőholt sereget toborozna magának.

Ez bizonyára mind igaz, de te mégis inkább arra

gondolsz, hogy Belgaroth átka és maga a Káosz a probléma gyökere.

- Assartban most mindenki retteg - folytatja a bába -, és senki sem merészkedik Myrtonba, még nappal sem. Tudsz rajtunk segíteni? Ha segítesz Assart lakosainak, lapozz a [148](#)-ra! Mivel még hosszú út áll előtted, folytatod utad oda, ahol a probléma gyökerét sejtéd, lapozz a [319](#)-re!

333.

Káosz Lovagok és Harcosok özönlenek a falpárkányra minden irányból. Lámpásod segítségével elégeted a tollat és kimondod háromszor Celastrix nevét. Ebben a pillanatban ragyogó fényesség jelenik meg a déli horizonton, és az égbolton át egyenesen feléd szárnyal. A káprázatos madár, fényességével bevilágítja az oromzatot, leereszkedik a torony tetejére, és megengedi, hogy erős hátára szállj, míg Belgaroth csürhéje lekushad félelmében.

- *Kapaszkodj erősen, barátom!* - hallod fejedben a barátságos hangot.

Jól megmarkolod az isteni madár tollbóbitáját, hogy megtartsd magad, mikor Celastrix kiterjeszti nagy szárnyait és az égre emelkedik. Egy hatalmas madarat megülni nem könnyű, mivel meredeken felfelé tart a szélben. Végezz *Ügyességpróbát!* Adj 2 -t a dobott értékhez, ha Tériszonyban szenvedsz, de vonj le belőle kettőt, ha speciális kiképzést kaptál *Lovaglásból*. Ha sikerül megkapaszkodnod, lapozz a [396](#)-ra! Ha nem sikerül, lapozz a [282](#)-re!

334.

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



335.

Végezz *Ügyességpróbát!* Vonj le 2-t a dobott értékből, ha értesz a *Nyomkövetéshez* is! Ha sikerült, lapozz a [313](#)-ra! Ha nem sikerült, semmit sem találsz, ezért a kapurostélyhoz méssz, lapozz a [212](#)-re!





336.

Havgar a Telak megalapítása előtti idők legendás hőse. Könnyedén legyőzött egy csapat óriást, mikor hatalmas, szöges végű bunkója egyetlen csapásával megölte vezérüket. Havgar buzogánya egyforma könnyen tör össze csontot és követ. 3 ÉLETERŐ pontot sebez. Ha nincs Buzogányvívásod, a fegyver súlya miatt le kell vonnod 1 pontot a TÁMADÓERŐBŐL, amikor ezzel harcolsz. (Jegyezd ezt fel a *Kalandlap Fegyver* rovatába!). Lapozz a [356](#)-ra!



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

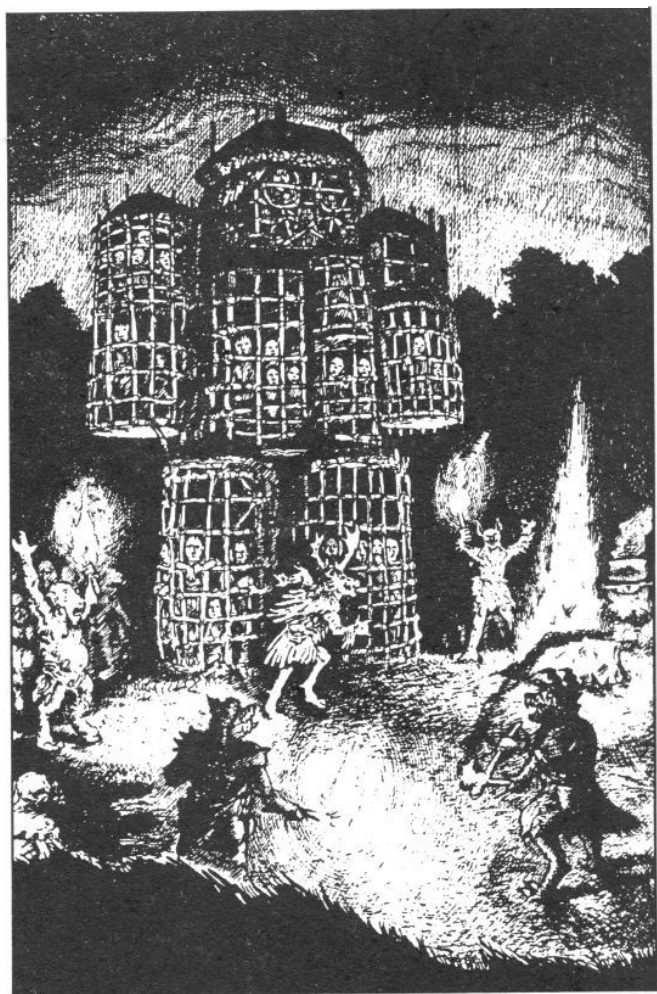
Temetőféreg

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 6

Mikor megölted ezt a hullazabálót. Úgy döntesz, hogy nem húzod tovább az időt, és visszatérsz a síremlékhez. Lapozz a [94-re!](#)





338.

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

339.

A kurgán belsejében találsz egy kör alakú kamrát, de nincs benne semmi érdekes számodra. Viszont van itt egy óriás pókfészek, amelyben

éppen most keltek ki póktojások. A pókfiókák rád potyognak a szoba mennyezetéről, és beléd marnak, mielőtt lesöpörhetnéd őket magadról és elmenekülhetnél. A pókoknak ez a fajtája történetesen mérgező harapása. Dobj egy kockával és adj hozzá 2-t a dobott értékhez! A kapott szám mutatja, hogy hány ÉLETERŐ pontot veszítettél a pókfiókák mérgező szúrásaitól. Ha van nálad *Ellenmérég*, megfelezheted a pontok számát, a törtrészt lefelé kerekítve.

Ha esetleg Pókiszonyban szenvedsz, a félelemtől sikoltozva rohansz ki a sírdombból, és megállás nélkül továbbrohansz, hogy végképp itt hagyj ezeket az elátkozott hantokat, lapozz a [202](#)-re! Ha nincs benned ilyen rettegés, lapozz a [316](#)-ra!

340.

Észrevétlenül behatolsz a faluba, és csendesen, de gyorsan elindulsz a börtön felé. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [326](#)-ra! Ha nem vagy szerencsés, lapozz a [393](#)-ra!

341.

A falikárpitokat a szokásos jelenetek díszítik, mesebeli vadállatokkal és lovagokkal, de van egy köztük, amely más, mint a többi. Félig beteríti az egyik falat, és egy férfit meg egy kutya farkát ábrázol, amint egy hatalmas vadkannal küzdenek. A tisztartó azt mondja, hogy a szőnyeg a leini Óriás Vadkan legendájának egy jelenetét ábrázolja, amikor a bátor vadász végül is elfogta és megölte a szörnyeteget. Mikor részletesebben is

megvizsgálod a képet, az erdő himzett fáí között szinte láthatatlanul férfiakat és nőket látsz, akiket mintha tetőtől-talpig levelek borítanának. Lapozz a [40](#)-re!

342.

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

343.

Hirtelen egy tisztáson bukkansz ki, ahol egy roppant vadkan turkál az avarban, valószínűleg makk után kutatva. Ez az állat lehet a leini Óriás Vadkan. Mikor észrevesz, megfordul és bemenekül az erdőbe, de mielőtt elérné a tisztás szélét, még van időd, hogy használd az íjadat, ha van. Akkor a fenevad után veted magad. Miközben a fák között vágtatsz, hogy utolérd a vadat, lovad letört ágak és kőbuckák felett ugrik át. Ha képzett vagy Lovaglásban, lapozz a [256](#)-ra! Ha nem, végezz *Ügyességpróbát!* Ha sikerül, lapozz a [256](#)-ra! Ha nem sikerül, lapozz a [209](#)-re!



344.

Milyen címerkép van a pajzsodon?

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

345.

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

Cailleach ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 12

A bansí hátborzongató üvöltését nem könnyű elviselni. Minden HARC Forduló kezdetén végezz *Ügyességpróbát!* Ha elrontod, a teremtmény idegtépő sivítása rémülettel tölt el, és te automatikusan elveszted azt a HARC Fordulót. Ha legyőzöd a rettenetes élőhalottat, lapozz a [383](#)-ra!

346.

Két láb ütközik a mellkasodnak és kiüt a nyeregéből. Ügyetlenül az útra esel, támadód pedig rád veti magát (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Birkózol egy ideig a fickóval, mire sikerül ledobnod magadról. Gyorsan talpra szökkensz és előrántod fegyvered, mert látod, hogy még két alak ront elő a fák közül husángokat markolva. Első támadód egy hosszú kést húz elő zubbonya alól és

feléd lendül.

- Elnyisszantjuk a torkodat, Templomos! - sziszegi, és a gyilkosok már rajtad is vannak. Egyszerre kell megküzdened mindhármukkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Gyilkos</i>	7	6
<i>Második Gyilkos</i>	6	8
<i>Harmadik Gyilkos</i>	7	7

Ha kettőt levágtál támadóid közül, lapozz a [293](#)-ra!



347.

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

Csatamén

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 9

Ha győztél, lapozz az [50](#)-re!

348.

- Bízatok bennem! - kiáltod. - Én is épp egy küldetést teljesítek, hogy megszabadítsam a Királyságot ettől a betegségtől, hogy megvédjem Vérkrétakőt a kegyetlen háborútól és a biztos pusztulástól. Telak Lovagjai nem hitvány gazemberek és gonosztevők. Mi a békét keressük és bízunk Vérkrétakő népében. Ha bátrak vagyunk, legyőzzük az országunkat fenyegető veszélyt.

Percekig folytatod így, beszéded lassan visszaadja az emberek Rendedbe vetett bizalmát. Amikor befejezed, a tömeg megéjlenez és kettéválik, hogy utat engedjen, a próféták pedig meghajolnak, és minden jót kívánnak feladatod teljesítéséhez. Lapozz a [200](#)-ra!



349.

A főzettel meghinted a két növényyszerű embert, akik valami halálsikolyfélét hallatnak, és mintha tüstént korhadni kezdenének. Hamarosan semmi sem marad a furcsa teremtményekből, és a szél szétszórja száraz, barna maradványaikat az erdő talaján. Most már szabadon elmehetsz, folytathatod utad. Lapozz a [368](#)-ra!

350.

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

351.

Miután minden lovaglótudásod és fegyverismereted beleadtad, hogy legyőzd Belgaroth bajnokát, szíved újra megtelik reménnyel (kapsz 1 SZERENCSE pontot). Keresztüllovagolsz a terméketlen síkon Caer Skaal felé. Lángsörény lehelete párafelhőként lebeg a hideg levegőben. Ahogy a vár közelébe érsz, észreveszed, hogy a megrongálódott oromzatokat



újjáépítették. A Sötét Zsarnok háborúra készül és megerősíti erődjének védműveit. A fenyegető falakat fürkészed, de nyomát sem látod őrségnek. Belgarohtnak talán eszébe sem jutott, hogy saját főhadiszállásán fenyegetné veszély, vagy talán úgy gondolta, hogy ellenségei úgysem jutnak el ilyen messzire. Caer Skaalt három oldalról meredek lejtők veszik körül, a negyediken pedig egy tekintélyes kapumű védi. De mikor figyelmesebben szemügyre veszed, látod, hogy a kapu tárva-nyitva áll, a kapuvédő torony pedig teljesen kihaltnak tűnik. A kereszties hadjárat idejéből maradt, félig telt vizesárok fut majdnem egyenesen a kapuig. Akarod fedezékként használni az árkot, és ezen az úton bejutni az erődbe? Lapozz a [363](#)-ra! Ha inkább keresel valami más utat, lapozz a [142](#)-re!

352.

Egy kiáltással a tisztásra ugrasz. A férfi tüstént talpra szökken és szembefordul veled. Mielőtt elérnéd, palástjából egy fiolát húz elő, kirántja belőle a dugaszt és tartalmát a földre önti. Azonnal sötét indák törnek keresztül a megrepedezett földön, és természetellenes sebességgel szökkennek szárba. Látod, hogy a vastag szárok és a fás kinövések emberi alakot vesznek fel, és egy pillanat alatt groteszk teremtmény áll össze előtted. Testét hegyes tüskék fedik, feje széles és lapos, óriási fogszerű kinövésekkel, melyek kinyúlnak szájából. Szeme két áttetsző, smaragdzöld gömb, zöld erek lüktetnek mindenütt a testén. A Tüskevad felemeli az egyik lábát és gyökérszerű

lábfejét kihúzza a földből. Ugyanezt teszi a másikkal is, és elindul feléd, keresztül a tisztáson. Előrántod a fegyveredet, és felkészülsz rá, hogy megvédd magad ez ellen a növényyszerű szörny ellen.

Tüskevad

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a teremtményt, írd fel a *Kalandlapodra* ezt a szót: *Sívöt* és lapozz a [312](#)-re!

353.

Hirtelen megzördül a haraszt, és a vadkan közvetlen előtted bukkan fel. Hatalmas teremtmény, veszélyesnek tűnő agyarakkal, gerincén felmeredő, kemény sörtével. Aztán ismét eltűnik. Lángsörényre suhintasz és a zsákmány után veted magad. Ahogy a fák között vágatsz, hajszolva a vadkant, hátasod letört ágakon, kisebb-nagyobb kőrakásokon ugrik át. Ha képzett vagy Lovaglásban, lapozz a [256](#)-ra! Ha nem, *Tedd próbára Ügyességedet!* Ha sikeres vagy, lapozz a [256](#)-ra! Ha nem, lapozz a [209](#)-re!

354.

Lábaid előtt a wendefordi molnár. Graye mester holtteste hever. Nem érted, miért próbált törbe csalni, hiszen nem tudhatta, ki vagy. Nekifogsz átkutatni a malmot, hátha találsz rá valamilyen magyarázatot. A molnár szobájában találsz két adag ételt, egy erszényt 6 arannyal, egy palackot, tele sűrű, sárga, gyömbérszagú folyadékkal, és egy

levelet, aminek zöld pecsétjét már feltörték. Ezenkívül előkerül még egy ugyanolyan zöld anyagból készült köpeny, mint amilyen a molnár csuklyája volt. Döntsd el, hogy ezekből mit viszel magaddal. (A *Kalandlapodra* jegyezd fel a *Ránlom* szót!)

Elolvasod a levelet?

Lapozz a [377](#)-re!

Iszol egy keveset a palackban

lévő folyadékából?

Lapozz a [160](#)-ra!

Azonnal elhagyod a malmot

és a falut?

Lapozz a [49](#)-re!



355.

Amint dél felé vonultok, hirtelen sötétség hull rátok. Eleinte halkán, majd egyre hangosabban távoli hangokat hallasz. Ahogy közeledik a zaj, kiáltozás, harci dalok, borzalmas bömbölés és paták dobogása visszhangzik füledben. Akkor meglátod azokat, akiktől e hangzavar ered, ahogy jönnek felfelé az emelkedőn: Belgaroth serege. Egy ork horda tart feléd, farkasokon lovagolva. De az ellenség seregében vannak trollok, ogárok, fekete páncélba öltözött harcosok, ördögi pokolkopók és barbár embervadak is. Élükön Caer Skaal Káosz Lovagjai száguldanak hatalmas csataméneken. Mögöttük pedig egy démoni szárnyas ló vágat vérben forgó szemekkel. Tudod,

hogy lovasa, az a homályos alak nem más, mint maga a harcra éhes Sötét Zsarnok - Belgaroth. Az Álnok Bitorló vezeti hadait az éj leple alatt a Fellegvár felé. Nem remélheted, hogy győzni tudtok ilyen elsöprő túlerővel szemben. Nem várat már sokáig magára a pillanat, mikor Vérkrétaköre lesújt a pusztulás ökle.

356.

Mielőtt a fantom végleg eltűnne, még egyre távolodó hangon visszakiált.

- Óvakodj halandó, Belgaroth éééé...

Azzal szertefoszlik.

A király megköszöni, hogy megmentetted a kísértettől, de amikor kifújta magát, gyorsan visszatérsz az előtted álló teendőkhöz.

- E szellemlovag baljós hírnöke annak, ami elmúlt, vagy ami elkövetkezik. Mivel Belgaroth maga tért vissza világunkba, küldetésed mindennél sürgetőbbé és fontosabbá vált.

Szerelkezz fel hát a Fegyvertárból, és indulj sietve!

Miután kiadta parancsát, a király és tanácsosai elbúcsúznak tőled, te pedig elhagyod a fogadótermet. A Fellegvár ősi és nagyírú Fegyvertárához tartasz. Egy roppant méretű pincében a palota alatt Werne, a fegyvermester és fegyverkovácsainak, kohászainak, mérnökeinek csapata szorgalmasan készíti, javítja a fegyvereket Telak Lovagjai számára. Werne - széles vállú, jól megtermett férfi, meztelen felsőtestét bőrkötény takarja - most leteszi a szénfogót, amivel eddig dolgozott, és a pince túlsó végében álló vasajtóhoz vezet. Az övén fityegő hatalmas kulcsomóából

kiválaszt egy kulcsot és kinyitja vele az ajtót, majd betessékel.

- Ez az a hely - mondja -, ahol a legértékesebb fegyvereket őrizzük. Néhány közülük régi híres lovagoké és hősöké volt.

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

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

Ha összeválogattad a felszerelésedet, lapozz a [80](#)-ra!

357.

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

ÜGYESSÉG ÉLETERŐ

Első Káosz Harcos

9

8

Második Káosz Harcos

8

9

Ha győztél, átvizsgálhatod az őrszobát. Jobbra egy dísztelen faajtó vezet ki innen, a mennyezetén lévő csapóajtóhoz pedig egy rövid létra vezet. Megbecsülsz, hogy milyen magasra juthattál fel eddig a toronyban. Úgy véled, hogy a csapóajtó a tetőre nyílik, és semmi okod, hogy felmenj oda. Ezért visszamégy a csigalépcsőn. Ha benyitasz az alsóbb emeleten lévő ajtón, lapozz a [61](#)-re! Ha ebben a szobában nyitod ki a dísztelen faajtót, lapozz a [390](#)-re!

358.

Hirtelen felbukkan előtted egy csontváz-harcos, aki páncéling maradványokat visel, és ügyesen forgat egy tuskéssel kivert, hosszú pallost. A harcosnak még halálában is megmaradtak harci ismeretei. Nincs időd, hogy íjat, lándzsát vagy más hasonló fegyvert használj, mielőtt ellenfeled neked ront.

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



359.

Bár úgy rohansz, mintha maga a démonkirály, Myurr lenne a sarkadban, nem tudsz elmenekülni a pokolkopók elől. A vérszomjas fenevadak rád vetik magukat és a földre rántanak.

Kalandod itt véget ér.

360.

Mit is mondott Connor szelleme a hitszegőről? „A varjú elárul téged!” Hát persze, ez a fekete madár egy nagy varjú! Lehetséges, hogy valójában ő a hitszegő, más alakban? „Mondd ki az áruló valódi nevét, hogy fény derüljön az igazságra...” Ha úgy gondolod, hogy ismered a varjú személyazonosságát, írd át a hitszegő nevének betűit számokká a következő kód szerint:

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

Add össze a hitszegő vezeték és keresztnevének megfelelő számokat, aztán lapozz arra a szakaszra, amelynek száma megegyezik az összeggel! Ha a szakasz nem illeszkedik az eseményekhez, téves volt feltevéseid, lapozz a [96-ra](#)! Ha nincs ötleted, hogy ki a varjú, lapozz a [96-ra](#)!



361.

Ahogy belépsz a terembe az alagút végén, a pusztítás és sírgyalázás látványa tárul a szemed elé. A kriptá tele van kő-koporsóval, de mindet feltörték, és a holttesteket elvitték belőlük... mindegyikből, kivéve egy szarkofágot, amely egy

talapzaton pihen a terem végében.

Akarod kinyitni és átkutatni ezt az utolsó koporsót? Lapozz a [214](#)-re! Inkább elhagyod a kriptának ezt a termét és máshol folytatod a kutatást? Lapozz a [243](#)-ra és válassz új utat!

362.

- Az öreg remetét keresed? - kiált fel az asszony.

- Mi dolgod vele?

Elmondod, hogy csak tanácsot szeretnél kérni tőle egy bizonyos ügyben.

- Hát... ha valami szemölcsirtóról, vagy a legközelebbi napfogyatkozásról van szó, jobb ha nem is zavarod! Nincs ideje ilyen csip-csup ügyekkel foglalkozni!

Mivel nem tágítasz, a fogadósnő végül elárulja, hogy Herluin kunyhója a keleti erdőben van.

Ha követed az asszony útmutatását és a bölcs keresésére indulsz, lapozz a [102](#)-re! Érdeklődhetsz a helyi hírek után, lapozz a [268](#)-ra! Érdeklődhetsz a kocsma nevééről is, lapozz a [134](#)-re! Ha elhagyod Wendefordot és folytatod utadat délre, lapozz a [49](#)-re!

363.

Lángsörényt hátrahagyva leereszkedsz az árokba, és végigkúszol az iszapos csatornán, jól kihasználva az árokparton növe magas fűvet. Tíz méterre az erőd falától megállsz, és meggyőződsz róla, hogy a hátralévő útszakaszon akadálytalanul keresztüljuthatsz. Óvatosan előbújsz fedezékedből, és a nyitott kapu felé sietsz. A sötét tornyot meg a

kaputorony mellvédjét különös szobrok és bestiális, szárnyas teremtmények faragott másai díszítik. A faragványok mintha rosszindulatúan pislognának rád, mikor elhaladsz alattuk. A külső udvarba lépve katapultok és balliszták korhű vázait pillantod meg. Ezeket a gépeket használták hajdan az ostromló Telak Lovagok ellen. Az elhagyatott istállók és melléképületek romokban hevernek, mivel évtizedek óta nem törődik velük senki. Életnek semmi jele... vagy mégis? Fűlsértő hangot hallasz magad mögött. Még idejében megfordulsz, hogy lásd, a kaputorony párkányán gubbasztó vízköpők közül megelevenedik néhány, és hatalmas bórszárnyaikra kapva feléd siklanak a levegőben. Sikerül előrántanod a fegyveredet még mielőtt lecsapnának rád tépőlábaikkal és karmaikkal. Ha nincs mágikus fegyvered, képtelen leszel sebet ejteni ezeken az ördögi teremtményeken kőkemény bőrük miatt, és gyorsan elér a borzalmas halál. Ha van megfelelő fegyvered, egyszerre két vízköpővel harcolj! Csökkentsd 1 ponttal TÁMADÓERŐDET, mert a teremtmények röptükben könnyedén kitérnek csapásaid elől.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
<i>Első Vízköpő</i>	9	10
<i>Második Vízköpő</i>	9	11
<i>Harmadik Vízköpő</i>	10	9
<i>Negyedik Vízköpő</i>	9	10

Ha minden bőszt támadódat legyőzted, lapozz a [384-re!](#)

364.

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



365.

Olyan gyorsan vezeted Lángsörényt a bozóton át, amennyire csak lehetséges. Ahogy közeledsz a hang forrásához, feltűnik, hogy a fák körül növények hanga és gízgáz egyre dúsabb, míg más erdei növények kókadtak és satnyák. Végül eléred a dal forrását. Leszállsz a nyeregből, és meglapulsz a bozótos rejtekében. Egy hosszú, zöld palástba öltözött férfi térdel egy megtisztított terület közepén, tenyerét a földre szorítva. Mialatt folytatja különös énekét, hasadékok kezdenek feltűnni a talajon, mintha a termőföld éltet adó táplálékát szívná ki valami. Ugyanakkor a dudva növekedése szinte érzékelhető a tisztás-szélén. Mi történik itt? Ha belépsz a tisztásra és megzavarod a férfit, aki valami pap féle lehet, lapozz a [352-re!](#) Ha elhagyod az erdőt és visszaindulsz Cleeve-majorba, lapozz a [17-re!](#)

366.

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

Veracna

ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha győztél, lapozz a [222](#)-re!





367.

Megszólal egy csengő, amikor kinyitod az ajtót és belépsz egy apró, lefüggönyözött szobába. A pult mögött egy fonnyadt öregasszony áll.

- A Látomások Szolgálólányával kívánsz találkozni? - kérdi. - Öt arany lesz.

Ha kifizeted a tiszteletdíjat, és találkozol a Látomások Szolgálólányával, lapozz a [123](#)-ra! Ha inkább elmész a piacra, lapozz a [248](#)-ra!





Egy hatalmas, ág-kupolás, gyökér-padlós tisztáson találsz magad. A fák közül és az aljnövényzetből különös, növényyszerű emberek bukkannak elő, egyik a másik után, olyanok, amilyenekkel már találkoztál. Úgy néznek ki, mintha teljesen levelekbe, mohába, kéregbe, páfrányba lennének öltözve, de most már tudod, hogy ezek nem ruhák. Néhány férfi és nő hosszú, zöld hajába borostyán és más kúszónövények vannak fonva. Mindnyájan átható pillantással tanulmányoznak, és most ugyanazt érzed, mint amikor az erdőben arra gondoltál, hogy valaki folyton figyel. Ezek az emberformájú lények - a vudvuzok - éppúgy az erdei lakói, mint a fák. Ők az erdőségek legősibb szellemei, a természet öselemei. Két vudvuz lefogja a karodat, míg elveszik tőled fegyveredet. Azután elvezetnek a tisztás távolabbi szélére, és ott földre térdepeltetnek egy ágfüggöny előtt. Az ágak félrehúzódnak, és te szemben találsz magad egy óriási alakkal, aki egy nagy karszékben ül, ami mintha a földben gyökerezne. Az alak - egy emberóriás - levél-palástot visel. Szakálla, haja zöld, mohával borított bőre pedig szürke, repedezett, mint a fakéreg, itt-ott barna göbökkel. Az óriás szemét évgyűrűk alkotják, olyanok, mint az ágcsonkok végei. Mikor beszélni kezd, hangja a szélben recsegő ágakéhoz hasonlít. - Én vagyok az Erdő Királya - mondja. - Betolakodtál a területünkre, de észrevettük érkezésed. Ez az erdő az én oltalmam alatt áll, és nem hagyhatom, hogy jött-ment emberek kárt okozzanak neki. De mielőtt

ítélnék feletted, beszélhetsz, hogy okát add tetteidnek.

Röviden elsorolod azokat az eseményeket, amelyek eddig történtek veled kalandod során, és elmagyarázod küldetésed lényegét.

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

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

Most dobj két kockával! Ha az eredmény kisebb vagy egyenlő a listából számolt pontszámnál, lapozz a [92](#)-re! Ha a kockadobás összege a nagyobb, lapozz a [280](#)-ra!

369.

Ahogy az oltár előtt térdelsz, csillapodik fáradtságod és a fájdalmad, úgy érzed, új erőre kapsz. Állítsd vissza ÉLETERŐDET a Kezdőértékre! Miután megkaptad az áldást, elhagyod a kápolnát. Lapozz a [23](#)-ra!

370.

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

371.

A Hold már magasan jár az égen, amikor felriadsz álmodból. Biztos vagy benne, hogy a kunyhó ajtajának reccsenésére riadtál fel. Az ajtó mindenestre nyitva van, és előtted... Jaj, ne! Ez nem lehet igaz! Tényleg egy tör ez, ami előtted lebeg? De a kísértetkéz már suhan is feléd, és készül lecsapni rád! Újra szembekerültél az Orgyilkos Törrel. Ha van nálad *Szent Olaj*, meghinted vele fantomtámadódat, és a szellemkéz széteszlik az éjszakában, elejtve a kést. (Húzd ki a *Szent Olajat* és a *Koliyg* szót a *Kalandlapodról*!) A tört magaddal viheted, ha akarod. Az éjszaka hátralévő része incidens nélkül telik el, de te túlságosan feldúlt vagy ahhoz, hogy rendesen elaludj. A következő reggelen azonnal indulsz délnek, amint világosodni kezd.

Adj 1-et a Naptárhoz, és lapozz a [48](#)-ra! Ha nincs nálad *Szent Olaj*, hogy elúzd a fantomkezet, most Ismét harcolnod kell ellene.

Orgyilkos Tör ÜGYESSÉG 10

Négy HARC Forduló után olyan helyzetbe hozod

magad, hogy el tudsz menekülni a kunyhóból. Kirohansz, bevágod magad mögött az ajtót, csapdába ejtve odabenn az Orgyilkos Törte, míg te Lángsörény hátán menekülsz. Sok-sok mérföldnyi vágta után megállsz, de képtelen vagy aludni az éjszaka hátralévő részében. Hajnalban már talpon vagy, és szinte azonnal indulsz tovább, dél felé. Adj 1-et a Naptárhoz, és lapozz a [48](#)-ra!



372.

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

373.

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

Orgyilkos Tőr ÜGYESSÉG 10

Négy HARCFORDULÓ után, vagy ha megnyersz két egymást követő menetet, sikerül Lángsörényhez érned, hátára ugranod és elmenekülnöd az éjszakában. Csak akkor állsz meg újra, amikor sok órányi, fárasztó lovaglással már messze jársz kísérteties ellenfeledtől. (Adj egy napot az Naptárhoz, és jegyezd fel a *Kalandlapra* a *Koliyg* szót.) Napkeltekor megint úton vagy. Lapozz a [285](#)-re!



374.

Mikor felérsz a kriptából, jó nagyot szippantasz a friss levegőből, hogy megszabadulj a halál és rothadás bűzétől. Visszatérsz Assartba, ahol a hősnek kijáró tisztelettel fogadnak. A falusiak nem

túl tehetősek, de azért kapsz tőlük egy 5 aranyat tartalmazó erszényt és 3 étkezésre elegendő *Ételadagot*, míg a helyi javasasszony bekötözi sebeidet. ÉLETERŐ pontjaidhoz hozzáadhatod a *Kezdőérték* felét (a törtrészt lefelé kerekítsd), ha ezzel nem haladod meg a *Kezdőértéket*. Most már ideje pihenni.

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

375.

Borzalmas reccsenés hallatszik, és egy hatalmas, fekete árnyék vetődik be az ablakon. Épp neked vágódik, elborítva a törött ablaküveg szilánkjaival és ledöntve lábadról. Az éjfekete kutya körülbelül akkora, mint egy farkas, tátott szája épp csak centiméterekre van az arcodtól. A pokolfajzat hátrahúzott orral vicsorog rád, bűzös leheletétől émelyegni kezdesz. Ekkor felmordul, és szájából lángnyelv tör elő, egyenest az arcodba.

Felsikoltasz a fájdalomtól, mert a láng megperzsel. Amikor újra kinyitod a szemed, rémülten döbbsz rá, hogy a tűz a szemedben tett kárt, mert alig látsz (vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot). Letaszítod magadról a pokolkopót, talpra szökkensz, mert a szörny ismét neked ront. Nincs időd, hogy használd ellene valamelyik különleges képességedet. Most az életedért harcolsz, míg Torrin megpróbálja eltorlaszolni az ablakot.

Pokolkopó

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Kegyetlen harapásán és éles fogain kívül a démoni teremtménynek van még egy fegyvere: tüzes lehelete. Minden HARCFORDULÓ után dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobsz, a szörnyeteg szájából kicsapó lángnyelv megéget, további 1 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozva. Ha legyőzted a pokolkopót, lapozz a [115](#)-re!



376.

Ahhoz, hogy meg tudd sebesíteni ezt az élőhalott őrszellemet, varázskardod kell, hogy legyen. Ha nem ilyen fegyverrel harcolsz, a Szellem felszakítja páncéladat, széttépi húsodat csontváz-karmaival és kiszippantja minden életerődöt. Ha van szentelt fegyvered, szembeszállhatsz a Gonosz e szolgájával. Ha *Szent Csapást* használsz a

kísértet ellen, csökkentheted ÉLETERŐ pontjait 2-vel, és ÜGYESSÉG pontjait 1-gyel.

Szellem

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 8

A fantom testetlen alakjának páncélod nem tud ellenállni, úgyhogy, hacsak nem viselsz varázspáncélt, figyelmen kívül kell hagynod minden előnyt, amit a páncélból nyerhetnél. Ha legyőzted a szellemet, lapozz a [289](#)-re!

377.

Kibontod a levelet és olvasni kezded.

Graye Mester

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

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

Bryar, Feketetövis főpapja

Ha iszol most egy keveset a palackban lévő folyadékból, lapozz a [160](#)-ra! Ha azonnal elhagyod a malmot és a falut, lapozz a [49](#)-re!



378.

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

Letérsz Lángsörénnyel az útról, és befordulsz a hatalmas erdőbe, amely öregebb magánál Vérkrétakőnél is. Levéltelen ágak nyúlnak előre, páfrányokon át vezető utadat keresztezve. Hirtelen egy lovas nélküli paripát pillantasz meg. Miközben a magányos ló felé irányítod Lángsörényt, látod, hogy ez a pompás nyereg meg a hám lovagé kell legyen. A lószerszámon felismered a templomos hadijelvényeket. Hamar megtalálod a lovagot is.

Elborzadsz, mikor felismered. Régi barátodat, Sir Connor of Achenburyt talárod egy fa mellett összerogyva. Együtt szolgáltatok a démonvárt előretolt helyőrségben, és akárcsak te, ő is belépett a Telak-lovagok elit alakulatába. Zubbonya most szakadt és véres, mellkasából több nyílvevő áll ki. Mikor meghallja közeledő lépteidet, nagy nehezen felemeli fejét és kinyitja szemét.

- Ó, egy Ismerős arc... Milyen régen nem láttuk egymást! Nem gondoltam volna, hogy ilyen szerencsétlen körülmények között találkozunk ismét... Ork farkaslovakok... Caer Skaal zászlaját hordozzák...

Connor rohamosan gyengül.

Ha van nálad gyógyír vagy gyógyital, adhatsz belőle haldokló barátodnak, lapozz a [267](#)-re! Ha nincs gyógyszered, lapozz a [72](#)-re!



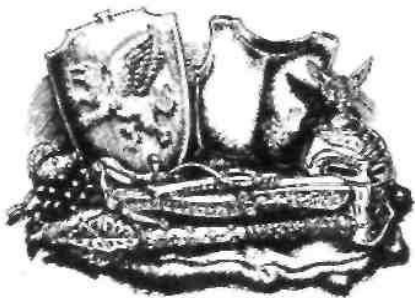
379.

Délelőtt eléred a kicsiny falut. Ennoxot. A település négyszögletes, központi terét, melynek közepén egy kőkereszt áll, parasztházak és egyéb épületek veszik körül. A falut környező földek egy része elüszkösödött, megfeketedett. Ahogy

belovagolsz Ennoxba, a helybeliek egy csoportjával találkozol, akik ellenségesen méregetnek.

- Szóval egy Templomos - mondja gúnyosan egyikük. - Vajon mivel érdemeltük ki a megtisztelő figyelmét egy ilyen fontos személyiségnek? Mintha nem volna épp elég nekünk ez az üszkösödés? Nincs rá szükségünk, hogy egy hozzád hasonló szaglásszon itt!

A férfi társai egyetértően morognak. Világos, hogy itt nem fogadják kitörő örömmel felbukkanásodat. Ha megállsz, hogy szót emelj rended és önmagad védelmében, lapozz a [150](#)-re! Ha nem szólsz egy szót sem, és továbblovagolsz a faluból, lapozz a [332](#)-re!





380.

Épp csak meghallod a halk, csilingelő hangot, amely téged szólít. Amikor jobban odafigyelsz, érthetőbbé, válik a beszéd, és egy alak vibráló körvonalai bontakoznak ki a sziklatömb mellett. Határozottan érzed a jóság erős kisugárzását az alak irányából, ezért tovább figyelsz. Egy gyönyörű nő szelleme jelent meg előtted, aki oly szép, mintha elf lenne, és karcsú alakját virágruha fedi. Így beszél hozzád:

- Mielőtt a sötét mágikus hatalmak bezártak e kő belsejébe, Végzet Boszorkány voltam. Nem úgy rendeltetett, hogy te szabadíts meg börtönömből, hős lovag, de mivel végzetünk útjai most keresztezték egymást, felajánlom a segítségemet. A Tűzmadárnak ki kell szabadulnia, ha le akarod győzni az Álnok Bitorlót. Csak így győzhet a Telak bajnoka...

Ezzel a szellemasszony búcsút int és szertefoszlik. Szavai jelentésén töprengve indulsz tovább. Lapozz a [263](#)-ra!



381.

Természetesen hol másutt is kereshetnéd a halottidézőt, mint a temetőben! A temetőt egy fenyegető külsejű síremlék uralja, amelyet csontfaragványok díszítenek, gránitajtajaira pedig óriási koponyát véstek. A kriptá körüli sírok nyitva állnak, csakúgy, mint a gránitajtók, melyek így látni engedik a lépcsősort, amely a mauzóleum homályba burkolódzott belsejébe vezet. Érzed, hogy ez az a hely, ahol megtalálhatod a halott mágust, de nem szívesen ereszkedsz le ebbe a sötétbe világítóeszköz nélkül.

Ha nincs lámpásod, hagyd el a temetőt, és keress egyet a faluban, lapozz a [31](#)-re! Ha van lámpád, mehetsz egyenesen a kriptába, lapozz a [94](#)-re! Vagy átvizsgálhatsz előbb néhány nyitott sírgödröt, lapozz a [337](#)-re!





Míg Carass maradék őrsege végső ellenállásra készül a déli falnál, te egyedül indulsz neki, hogy megpróbáld áttörni az ostromlók vonalán. A város sorsa most azon múlik, hogy sikerül-e megvalósítanod a terved. Levágsz néhány Káosz Harcost, aki az utadba kerül, míg végül szabad utad van a Diótörőhöz a falba ütött résen át. Ekkor, néhány méterre tőled, az egyik épületrész hatalmas recsenéssel beomlik, és a lángoló tető lezuhan, ahogy egy óriási alak keresztültör a falakon, téglákat és törött fagerendákat hajigálva az utcára. Mikor a porfelhő eloszlik, szemben találsz magad valamivel, ami első pillantásra egy két és fél méter magas, önjáró páncéltözetnek látszik. De a páncélon sehol egy nyílás, meg a sisakrostélyon keresztül látható vörös izzás is azt sugallja, hogy irányított mágikus energiák vezérlik a fémharcost. Az acélgólem halálos harci gépezet, fegyver szinte nem is fogja, és láthatóan szilárdan eltökélte, hogy elpusztít téged.

Ha van rozsdító gombád és használod, lapozz a [269-re](#)! Ha nincs, kénytelen vagy harcolni támadód ellen.

Acélgólem

ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Sebzésedet csökkentened kell 1 ponttal a harc során a gólem robusztus felépítése miatt. Ugyanakkor a vasöklök egyetlen sikeres csapása 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked. Ha duplát dobsz TÁMADÓERŐD meghatározásakor, és azzal eltalálsz ellenfeled, az azt jelenti, hogy olyan

erővel sújtottál le, hogy lendületed ereje és a vasszörny testének keménysége miatt eltört a fegyvered. A továbbiakban fegyvertelenül harcolsz, vonj le 3-at ÜGYESSÉGEDBŐL! Ha a gólem két egymást követő HARCFORDULÓT megnyer, sikerül téged megragadnia, felemelnie és a falhoz vágja. Dobj egy kockával! Annyi ÉLETERŐ pontot vesztesz, amennyit dobtál. Ha győzöl ebben a reménytelen ütközetben, dobj egy kockával! Ha 1-et vagy 2-t dobtál, lapozz a [347-re](#)! Ha nagyobbat dobtál, mint 2, lapozz az [50-re](#)!



383.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* az *Anorok* szót!

Ha szerepel már *Kalandlapodon* ez a szó, lapozz a [12-re](#)! Ha nem szerepel, és a 175. szakasztól jöttél ide, lapozz a [316-ra](#)! Ha nem szerepel, és a 163. szakasztól érkezted, lapozz a [202-re](#)!

384.

Egy boltíves kapun és a felemelt kapurostélyon keresztül Caer Skaal belső udvarába sietsz. Ez a terület éles ellentétben áll a vár külső részével. A várudvart körülölelő épületekből kihallatszík, hogy seregnyi harcos fényezi páncélját, élezi fegyvereit, készíti fel paripáit a harcra. Belgaroth valószínűleg

ma éjjel indítja útnak hadait! Igyekezned kell, ha meg akarod állítani őket! Habozás nélkül belépsz az előtted marcona őrszemként égre meredő lakótoronyba. Végezz *Szerencsepróbát* kétszer!

Ha mind a kétszer szerencsés vagy, lapozz a [100](#)-ra! Ha csak egyszer is nem kedvez a szerencse, lapozz a [271](#)-re!



385.

Ahogy Lángsörényen léptetsz a sűrű aljnövényzetben, egy hatalmas, kidőlt fa zárja el az utad. Mire sikerül kikerülnöd, elveszíted az ösvényt. Továbbhaladsz az ősi erdőn át, de nyugtalanságod egyre nő. Biztos vagy benne, hogy figyelnek, és valahányszor hátrafordulsz, hogy körülnézz, gyors mozgást észlelsz a sűrű harasztban. Végül aztán kissé ritkulnak a fák, és egy apró tisztás szélén találsz magad. A tisztást narancssárga gombák borítják.

Ha képzett vagy a *Titkos Tanokban*, lapozz a [87](#)-re! Ha nem, végezz *Szerencsepróbát*! Ha szerencsés vagy, lapozz a [87](#)-re! Ha nem vagy szerencsés, folytathatod utadat a tisztás megkerülésével, lapozz a [8](#)-ra, vagy egyenesen keresztülvághatsz rajta, lapozz a [132](#)-re!

386.

Van időd íjat használni egy alkalommal, mielőtt megtámadod az embervadat.

Disznófejű Embervad ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha az ütközet tovább tart, mint hat HARC Forduló, lapozz a [39](#)-re! Ha legyőzöd az őrt hat vagy kevesebb HARC Forduló alatt, lapozz a [247](#)-re.

387.

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

388.

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

389.

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

390.

Kinyitod az ajtót és a Diótörő fegyverraktárában találsz magad. Fekete pengéjű kardok és csatabárdok, íjak és fekete tollú nyílveszők pihennek itt falhoz rögzített tartóikban. Úgy döntesz, hogy nem viszel magaddal olyan fegyvert, amely a Káosz seregének arzenáljához tartozik, de valami azért megragadja a figyelmedet. Az egyik sarokban egy vesszőkosár tele van tüskés vasgolyóbisokkal. A fémburkolatból kinyúló kanóc elárulja, hogy ezek gránátok. Az alattomos robbanóeszközöket az alkimisták fejlesztették ki, és mindenki ismeri rombolóerejüket, nem is beszélve megbízhatatlanságukról. Ha gránát akarsz használni, előbb meg kell gyújtanod a kanócot egy tűzszerszámmal, vagy egy közeli tűznél, aztán a célra dobni. Mikor használni akarod a gránátokat, dobj egy kockával. Ha a dobás értéke 1, a gránát használhatatlan és nem fog felrobbani. Ha 2-5 között dobsz, célba találtál, a dobás értékével egyenlő sebesülést okozva. Ha viszont 6-ot dobsz, a gránát idő előtt felrobban, és téged sebez meg a dobás értékével egyenlő mértékben (azaz 6 ÉLETERŐ pontnyit). Legfeljebb négy

gránátot vihetsz magaddal. Miután kijössz a fegyvertárból, lemész az alsóbb szintre, és benyitsz a nehéz vasalt ajtón. Lapozz a [61](#)-re!



391.

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

Csontváz Eb

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Vágófegyverek, mint például a kard, megcsúsznak a csontokon és csak 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek az állaton. A zúzófegyverek teljes sebzést okoznak. Ha elpusztítottad az élőhalott kutyát, lapozz a [42](#)-re!

392.

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

393.

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

Első Patkányember ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6
Második Patkányember ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 5

Ha győztél, lapozz a [326](#)-ra!

394.

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

Pap

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 6

Ha győztél, lapozz a [46](#)-ra!





395.

Ahogy az oltár előtt térdelsz. valahol tudatod mélyén dübörgő hangot hallasz, ami így szól hozzád:

- Te valóban Telak igaz lovagja vagy.

Érzed, hogy új élet és reménység költözik beléd, készen állsz bármire, amit utad hátralévő része hozhat. Megkaptad Telak áldását. Állítsd vissza ÉLETERŐ, ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaidat a Kezdőértékükre, és adj 1-et BECSÜLET pontjaidhoz is! Miután áldást kaptál, elhagyod a kápolnát. Lapozz a [23](#)-ra!



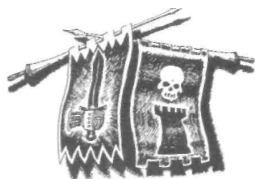


396.

Arcodat a hideg éjszakai szél korbácsolja, miközben a sötétséget kémleled. Elsuhannak alattad a Koponyaerőd egyre kisebbé zsugorodó tornyai és a Banarask-hegység kopár, sziklás csúcsai. Aztán megpillantod előtted a Sötét Zsarnokot pokolbéli paripáján. Amint közelebb érsz, Álomrém visszafordul, és rikoltva feléd vágat az égbolton át. Látod, hogy Belgaroth felkészült rá, hogy egy újabb sötét energiányalábot bocsásson rád. Gyorsan kell cselekedned. Ha nálad van Aelfgar a Tündérdárda, lapozz arra a szakaszra, amelyiknek száma megegyezik a dárdát ékítő rúnasorok számával. Ha nincs nálad a legendás fegyver, lapozz a [318](#)-ra!

397.

Bár mérföldeket lovagolsz az erdőben délkelet felé, egy idő után elveszíted a nyomokat, amit a farkaslovasok hagytak maguk után. (Vonnj le 1-et SZERENCSE pontjaidból!) Az idő egyre fogy, és a Tündérdárda felkutatása előbbre való kell, legyen a bosszúvágynál. Úgy döntesz, hogy Connor halálát magán Belgarothon torlód meg. és így. új elhatározással telve, sarkantyúba kapod Lángsörényt. Lapozz a [278](#)-ra!



398.

Eléred az ajtónyílást, és beugrasz a házba. Torrin becsapja az ajtót mögötted, gyorsan bereteszeli és eltorlaszolja. Végezz *Szerencsepróbát!* Ha szerencsés vagy, lapozz a [310-re!](#) Ha nincs szerencséd, lapozz a [375-re!](#)

399.

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

400.

Az ezüst hegyű dárda átszeli a levegőt, és keresztüldöfve a Sötét Zsarnok mellvértjét, megmerül fekete szívében. Belgaroth vérfagyasztó üvöltést hallat borzalmában és megdöbbenésében, mikor az Aelfgar ezüstös izzása elborítja. Aztán iszonytató szörcsögő hangot adva, teste önmagába roskad. Halálsikolya belevész a tomboló szél robajába. Az ég örvényleni kezd azon a helyen, ahol a Sötét Zsarnok elpusztult, majd a levegőt közepébe szippantva, megnyit egy átjárót a másik világba. Az ördögi Álomrém velőtrázó kiáltással

tűnik el mögötte.

Most pedig gyerünk! - szólal meg benned Celastrix hangja, és erős szárnyaival csapkodva kiragad a gyorsan terjedő örvény centrumából. Alattad a sötét erődítmény tornyai és bástyái darabokra hullanak a légörvény erejétől, hatalmas kő- és faldarabok repülnek fel a várról a forgószél szívébe. A föld, süketítő robajjal felpúposodik, megrepedezik és az egész erőd az égbe szippantódik. Mialatt Celastrix elrepül a csavarodó örvénylés előtt, visszanézel a vállad fölött, így szemtanúja lehetsz Caer Skaal végső pusztulásának. Mikor az erődöt a kozmikus erők átrántják a planéták közti hasadákon, egy villanásnyi időre megpillantod a kísérteties dimenziót, amely feléd tart. Fekete, csipkés ormú hegyek emelkednek ki a síkból, melyeket csontok borítanak csupán, a vulkánokból tűzoszlopok törnek a vérvörös égre és az elveszett lelkek száználmas sikolya zengi be az Elátkozottak Királyságát. Megrettenve fordulsz el és az örvény mély, zengő dübörgéssel bezárul. Robaja még sokáig visszhangzik a hegyek között. Nem maradt semmi Belgaroth erődjéből és hadaiból, mintha sose léteztek volna. A hely, ahol Caer Skaal állott, megtisztult a Káosz minden nyomától. Hirtelen egy testetlen alakot veszel észre, aki előtted lebeg az égeri. A férfinek hosszú, szürke szakállá van, fejedelmi koronát hord a fején, köntösén és királyi palástján a Telak Lovagok szent jelképét viseli. Hangja erős visszhangot ver gondolataidban:

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

- Köszönet néked bátor lovag. A jóslat beteljesült - mondja a jelenés -, és gonosz bátyám halálával a Birodalomban elapadtak a rontás forrásai. Vérkrétakő és a király újból biztonságban van, és hamarosan minden seb beforr. Te valóban nemes és tiszteletreméltó harcos vagy. Áldásom szálljon reád!

Ezzel IX. Chivalras király fantomalakja széteszlik az éjszakában. Szárnyas hátasodon továbbszáguldva a Fellegvár felé, tudod, hogy bátorságodnak köszönhetően szülőfölded másodszorra is megmenekült a Sötét Zsarnok, Belgaroth, és a Végzet Lovagjainak zsarnokságától.



Könyv és játék egyben. A főhős TE vagy!

Vérkrétakő királyságában ijesztő dolgok történnek. Éhínség, járvány, lázadás üti fel a fejét országszerte. A Káoszt és a pusztulást egy óriási vihar előzte meg, mely az udvari bölcsek szerint a gonosz eljövételének hírnöke volt. Vagy talán a visszatérésének?

A királyságot nemzedékek óta óvó Telak-lovagok szent rendjének legendáriuma megőrizte egy évszázadokkal ezelőtt élt trónkövetelő emlékét és tetteinek történetét. Ő Belgaroth, aki, hogy a Káosz urait szolgálja, megalapította a templomos rend torz tükörképét, Caer Skal Démonlovagjainak rendjét. Ugyan Belgaroth elesett Caer Skal ostrománál, ám úgy tűnik, hogy most ismét ő áll az események háttérben.

Ki veheti fel a harcot a holtából feltámadt boszorkánymesterrel? Győzhet-e valaki a királyságra törő démoni légiók felett?

A királyi tanácsadók szerint erre csak egy jól képzett Telak-harcosnak van esélye - olyan valakinek, mint amilyen TE vagy!

Két dobókocka, egy ceruza és egy radír, no meg némi szerencse: ez minden, amire szükséged van, hogy belevágj ebbe az izgalmas kalandba.

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, mikora veszélyt vállalsz, milyen csellel kerülsz ki a csapdából, és milyen ellenfelekkel küzdesz meg.

A megoldás a TE kezében van!



590,-

SZUKITS
KÖNYVEK