



TEXT JOE DEVER
BILD LUKAS THELIN

MÖRKRET VAKNAR

SÅ HÄR BÖRJAR DET ...

Ditt namn är Banedon. Du är en ung lärling i Torans magikergille i Sommerlund. De senaste veckorna har gillet skakats av en rad förfärliga händelser. En magikerbroder, Vonotar, flydde från gillet efter att ha mördat en av gilletts åldermän. Vonotar försvann efter sin flykt och din mästare misstänker att Vonotan har flytt till Helgedad, mörkermästarnas rike, för att hjälpa dem i sitt mörka värv.

Det är gryning nu. Dagen före Fehmarn, en högtid av fest och glädje. Din mästare har kallat dig till sin kammare och du har fått ett mycket hedersamt uppdrag; du ska föra en missiv, ett meddelande, från Toran till Kai-klostrets stormästare. Din mästare varnar dig: Var på din vakt! Hela tiden! Mörkrets handgångna kommer göra allt för att stoppa dig!

"Färdas snabbt som vinden," säger han alldeles som du lämnar hans kammare. "Må gudarna vaka över dig."

SPELREGLER

För att komma ihåg vad du har gjort under spelets gång använder du HANDLINGSBLADET på slutet. Där kan du dels skriva upp de värden och den utrustning du startar äventyret med, men även anteckna förändrade värden, nya eller förlorade föremål.

Innan du börjar spela måste du bestämma ditt STRIDSVÄRDE och din UTHÅLLIGHET. Det är enkelt; slå en tiosidig tärning. Om det blir "0" betyder det just noll, och inte tio.

STRIDSVÄRDE

Slå först en gång för ditt STRIDSVÄRDE. Ta tärningsresultatet och lägg till 10. Skriv det sammanlagda resultatet under STRIDSVÄRDE på ditt HANDLINGSBLAD. Om du till exempel rullade fram 4 på tärningen blir ditt STRIDSVÄRDE 14. Ditt STRIDSVÄRDE visar hur bra (eller dålig) du är på att hantera vapen eller obehäpnad strid.

UTHÅLLIGHET

Slå om den tiosidiga tärningen och lägg till 20 till utfallet för att få fram din UTHÅLLIGHET. Om du till exempel rullade fram 6 på tärningen blir din sammanlagda UTHÅLLIGHET 26. Skriv ned resultatet på ditt HANDLINGSBLAD.

UTHÅLLIGHET är din hälsa, det visar hur frisk (eller skadad) du är. Under äventyrets gång när du blir skadad drar du ifrån poäng från din UTHÅLLIGHET. Skulle din UTHÅLLIGHET minskas till 0 är du död och äventyret är över (även om du alltid kan spela om).

Du kan återställa hela eller delar av din UTHÅLLIGHET antingen genom besvärjelser, matportioner eller läketinkturen Laumspurs Droppar. Din UTHÅLLIGHET kan dock aldrig bli större än dess ursprungsvärde (om du till exempel har 26 i UTHÅLLIGHET när du åter en matportion som, om du vore skadad, gav dig 3 poäng kan din UTHÅLLIGHET ändå inte bli större än 26).

MAGISKA KRAFTER

Du har lärt dig FEM av tio möjliga besvärjelser. Dessa 5 besvärjelser kallas "broderskapsformler" av Torans magikergille. När du valt fem av besvärjelserna skriver du ned dem under BRODESKAPSFORMLER på ditt HANDLINGSBLAD.

BLIXTHAND

Denna formel låter dig kasta blixtrar från dina fingertoppar. Varje gång du använder denna formel drar du ifrån 3 från din UTHÅLLIGHET (UTHÅLLIGHET -3).

CHARM

Denna formel låter dig charma en person (eller annan varelse) och den charmade kommer anse dig vara en bästa vän. Du kan inte fullt ut kontrollera den charmade men allt du säger eller gör kommer att betraktas som vänligt sinnat.

OSYNLIG SKÖLD

Denna formel låter dig kasta en osynlig sköld framför dig som skydd mot projektiler eller fienders angrepp. Skölden skyddar dig dock inte från magiska angrepp. Varje gång du använder denna formel drar du ifrån 2 från din UTHÅLLIGHET (UTHÅLLIGHET -2).

NÄT

Denna formel låter dig kasta ett fångstnät av magiska rep mot ditt mål. Nätet kan användas för att fånga en fiende eller låta dig klättra uppför väggar eller lodräta klippor.

KONDITION

Denna formel ökar ditt STRIDSVÄRDE med 3 poäng på bekostnad av 3 i UTHÅLLIGHET (STRIDSVÄRDE +3, UTHÅLLIGHET -3). Denna formel kan inte användas om dina kvarvarande UTHÅLLIGHETSPÖÄNG är 10 eller färre.

MOTMAGI

Denna formel kan användas på din egen person, eller en annan person eller föremål. Formeln speglar en magisk attack tillbaka på angriparen. Att använda denna formel kostar 2 i UTHÅLLIGHET.

LEVITERA

Denna formel låter dig kasta en svävarformel på dig själv, en annan person eller ett föremål; ditt mål kommer att sväva upp från marken. Formeln är aktiv under några minuter. Att använda denna formel kostar 2 i UTHÅLLIGHET.

KÄNNA ONDSKA

Denna formel kan avlöja ondskefulla personer, varelser eller föremål i din närhet. Andra faror – som vilda djur, fällor eller gifter – kan inte avlösas med hjälp av denna formel.

HELA

Denna formel låter dig hela dig själv, andra personer eller laga trasiga föremål. Att använda denna besvärjelse kräver tillgång till friskt, strömmande vatten; du måste stå i vattnet, en bäck eller flod, för att formeln ska fungera. Att använda denna besvärjelse på dig själv återställer 5 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG.

TYSTNAD

Denna formel tystar eller dämpar alla ljud från varje form av rörelse du utför.

VAD BANEDON BÄR MED SIG

Du bär en berlock med Kristallstjärnans symbol kring din hals (räknas som ett SPECIALFÖREMÅL). Innan du lämnat gilleshuset erhåller du också en missiv ställd till Kai-ordens stormästare (även detta räknas som ett SPECIALFÖREMÅL). Brevet bär du i en insydd ficka i din klädnad. Du får också en pengabörs med gulddaler. Slutligen får du en ryggsäck som kan innehålla högst 4 av följande föremål (som samtliga räknas som RYGGSÄCKSFÖREMÅL):

- Filt
- Laumspurs Droppar: En läketinktur som vid inmundigande efter strid återställer 2 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG.
- Rep
- Fackla
- Högst 2 portioner färdkost. Varje portion tar upp 1 ryggsäcksutrymme.
- Elddon
- Vinkrus

Du får också bära ett kortsvärd (som du bär i en bältesbalja; svärd räknas inte som ett ryggsäcksföremål).



Kristallstjärnans symbol

ATT BÄRA OCH ANVÄNDA UTRUSTNING

Om du hittar ett dugligt vapen under dina äventyr kan du plocka upp det och använda det. Du kan bara använda en sorts vapen per strid och kan inte bära med dig mer än två vapen åt gången. De flesta vapen bär du antingen i handen eller i ett fodral – eller hängande från ditt bälte.

RYGGSÄCKSFÖREMÅL

Under äventyret kommer du att hitta diverse olika användbara föremål som du kanske vill behålla. Kom ihåg att du bara kan bära 8 föremål åt gången i din ryggsäck. Om du någonsin tappar bort eller förlorar din ryggsäck, förlorar du också alla de föremål du bar i den. Om du har förlorat din ryggsäck kan du inte heller plocka upp olika ryggsäcksföremål innan du har skaffat en ny ryggsäck. Du kan när som helst utom under strid byta ut eller kasta olika föremål i din ryggsäck.

SPECIALFÖREMÅL

Varje SPECIALFÖREMÅL har en speciell effekt eller speciellt användningsområde. Vad föremålet kan användas till beskrivs när det blir upphittat.

GULDDALER

Magnamunds valuta är Gulddalern – ett litet guldmunt. Gulddalern kan användas under äventyrets gång för att betala transporter, för att köpa mat eller till och med användas för mutor. Vissa varelser du stöter på kan äga ett antal Gulddaler. Alla pengar du tjänar under äventyren bär du i din Pengabörs. Du

kan bära högst 50 Gulddaler åt gången. För att ta reda på vilket belopp du startar med slår du en tiosidig tärning och lägger till 10 (om du till exempel rullade fram 9 startar du med 19 gulddaler).

MAT

Matportioner återställer upp till 3 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG. Om du inte har någon mat när du uppmanas att äta en måltid förlorar du 3 i UTHÅLLIGHET. När du ätit en portion stryker du den från ditt HANDLINGSBLAD.

ATT ANVÄNDA DIN UTRUSTNING

Under äventyrets gång kommer du då och då att råka i strid, med eller utan vapen, där du inte har möjlighet att använda dina magiska kunskaper. Om du går i strid utan vapen drar du ifrån 4 från ditt totala STRIDSVÄRDE och slåss vapenlös (STRIDSVÄRDE -4). Om du under äventyrets gång hittar ett annat vapen kan du plocka upp det och använda det.

För detta äventyrs ändamål har reglerna för strid till viss del förenklats. Detta för att ge dig en god men samtidigt rolig upplevelse av hur strider i *Ensamma Vargen* kan te sig.

EN STRIDSEKVENNS GÅR TILL SÅ HÄR

1. Addera eventuell bonus från speciella föremål till ditt totala STRIDSVÄRDE.
2. Dra ifrån fiendens STRIDSVÄRDE från ditt eget. Slutresultatet är ditt STRIDSRATIO. Skriv ned resultatet på ditt HANDLINGSBLAD.
3. När du räknat ut ditt STRIDSRATIO slår du en tiosidig tärning.
4. Se hur det gick i STRIDSRATOSTABELLEN på sidan 41. Du väljer den siffra som motsvarar ditt STRIDSRATIO från den övre raden av tabellen och korsläser den mot den slumpmässiga siffran du rullade fram utmed tabellens sida. Resultatet visar antalet UTHÅLLIGHETSPÖÄNG du eller din fiende förlorar denna STRIDSRUNDA.
5. Skriv ned dina och fiendens förändrade UTHÅLLIGHETSPÖÄNG på ditt HANDLINGSBLAD.
6. Såvida inget annat anges eller såvida du inte flyr börjar nästa STRIDSRUNDA.
7. Upprepa detta tills din egen eller din fiendes UTHÅLLIGHETSPÖÄNG når 0.

Om Banedon, det vill säga spelarens person, når 0 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG är Banedon död och äventyret är över. Om fiendens UTHÅLLIGHETSPÖÄNG är 0 har Banedon dödat sin motståndare och kan fortsätta sitt äventyr.

FLYKT

Du kan endast fly från en strid om äventyret bestämmer att en flykt är möjlig.

LÅT ÄVENTYRET BÖRJA!

1.

Du känner dig illa till mods denna tidiga morgon när du sitter upp i sadeln och skrittar fram genom en fortfarande sömnigt Toran. Vid stadsporten möts du av knappt vakna vakter. De grumsar och gör sig till när du ber dem öppna stadsporten.

"Det va' värst va' somliga har bråttom!". De grymtar sömnigt men så småningom öppnar de porten för dig. Du sporrar hästen till galopp, lämnar staden bakom dig. Några kilometer bortom Toran kommer du till ett vägska. Där finns några skyltar; en pil pekar söderut och säger "Ångsskog, 1 kilometer, Holmgard, 1 mil" - och en sliten vägskaft utan avstånd långt ner på stoppen som pekar västerut och bara säger "Gruvstigen".

Om du väljer den södergående vägen, se 7.

Om du väljer den västgående stigen, se 55.

2.

Du ryter ditt magiska kraftord och pekar med ett finger mot de grymtande giakerna. Blixten detonerar från dina fingertoppar och delar sig i flera mindre blixtar. De exploderar mitt i skocken av krigare och kastar dem huller om buller, som trasdockor. Du tar tillfället av panik i akt och rusar vidare genom det raserade templet.

Gå vidare till 32.

3.

Du håller in hästen och stirrar på de två döda gränsjägarna. Deras bröstskott är svartbrända, som om de båda blivit träffade av blixten. Ett svärd och en stridsklubba ligger intill de fallna. Du kan ta något eller båda vapnen.

Gå vidare till 31.

4.

Hyddan består bara av ett enda rum, dunkelt och fuktigt, övergivet med mossbelupna väggar. Du ser dig snabbt omkring efter ett gömställe. En öppen spis av sten tilldrar sig din uppmärksamhet. Du klättrar snabbt in i spisen och vidare upp genom skorstenen. Bara några ögonblick senare hör du giakerna bryta ner dörren - de letar efter dig! Du håller dig så still som möjligt men du behöver nysa - och det snart!

Om du har besvärjelsen *Tystnad* och vill använda den, så gå vidare till 74.

Annars fortsätter du till 22.

5.

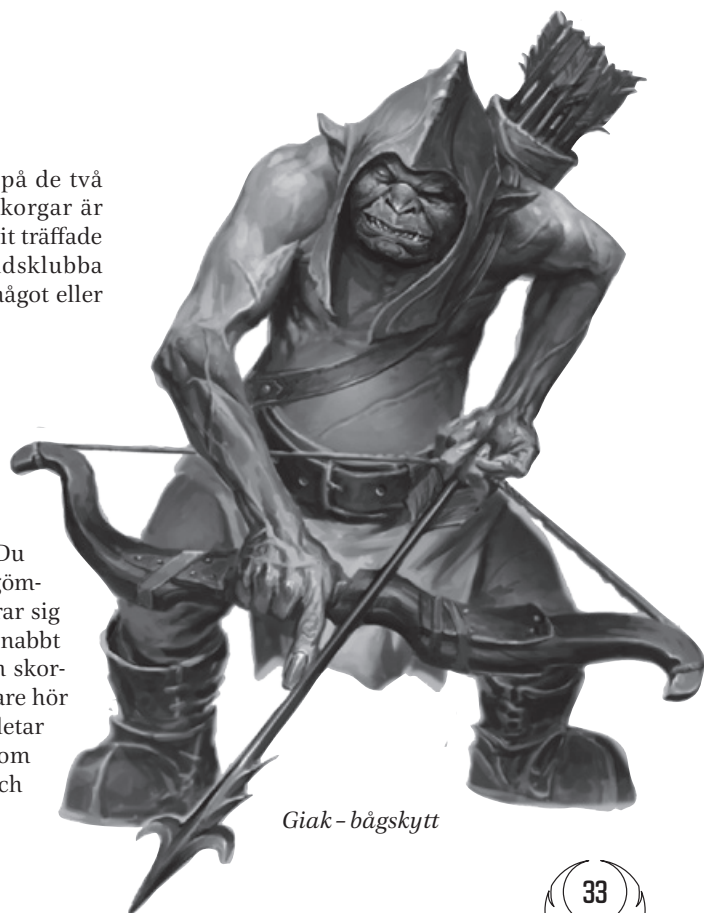
Efter en grundlig genomsökning av skåp och lådor hittar du 2 gulddaler, tillräckligt för att köpa en portion färdkost, och den gamle mannens Stridshammare av silver. Om du vill ta Stridshammaren skriver du den på ditt HANDLINGSBLAD som SPECIALFÖREMÅL - något du kan bära instoppat i byxlinningen eller i ditt bälte.

Gå vidare till 15.

6.

Du ropar åt Daron och Thelda: "Fort nu! Ta skydd bland träden!" Men deras ponny är skräckslagen av att se och höra de svartvingade kraanbestarna. Det arma djuret grips av panik och rusar in bland träden på andra sidan vägen. Ni tvingas ridas djupare in bland träden medan giakernas svarta pilar viner kring era huvuden!

Gå vidare till 73.



Giak - bågskytt

7.

Några minuter senare ser du en liten kö av vagnar en bit framför dig. Några handelsmän grälar högljutt med några soldater ur Gränsjägarna på post vid barrikaden. Gränsjägarna vägrar släppa igenom någon till Ängsskog. En butter kusk muttrar när du passerar honom: "De' e' ingen idé du ens försöker."

Om du försöker övertyga Gränsjägarna att släppa förbi dig, gå vidare till **48**.

Om du hejdar dig och pratar med den buttre kusken, gå vidare till **57**.

8.

Du kastar din besvärjelse och överraskar de alla tre. De kämpar för att befria sig, men det tjänar ingenting till. Kraanen som fruktar att dess ryttare fallit i klorna på något fruktansvärt monster flyger iväg för att undvika deras öde. Vägen ligger öppen för dig och du kan ta tillfället i akt för att fly.

Gå vidare till **47**.

9.

En plötslig våg av fruktansvärd smärta får dig att skrika högt. Två pilar har gått rakt genom din bröstorg och vidare ut genom ryggen. Du väser, hostar i takt med lungornas kollaps. Långsamt segnar du ned ur sadeln och slår i marken med en tung, skakande duns. Det sista du hör medan du kippar efter andan är förfärad suckar när Gränsjägarna känner igen din himmelsblå klädnad.

Ditt liv – och ditt uppdrag – är till ända.

10.

När natten fallit når du äntligen den lilla byn Ekeby, drygt 30 kilometer från Kaiklostret. Det finns inget värdshus i byn, men bysmeden är välkänd för sin gästvänlighet.

Om du väljer att spendera natten hos bysmeden, gå vidare till **66**.

Om du väljer att slå läger i det fria, gå vidare till **79**.

11.

Du smyger tyst och försiktigt mellan träden under mer än en timme, på helspänn efter varje ljud, varje rörelse. Du känner på dig att giakernas patruller eller kraanbestar nära vid letar efter dig. Gradvis glesnar skogen och du befinner dig i en vid glänta kring ett uråldrigt tempels ruiner. Där tar du skydd under en omkullfallen pelare och plockar fram gillesmästarens brev till Kai-klostrets stormästare.

Nu när kriget är ett faktum är det förmodligen säkrare att memorera brevet innehåll än att låta det falla i fiendens händer.

Gå vidare till **42**.

12.

I samma ögonblick du kastar dig in i striden hör du det välkända ljudet av kraanbestars vingslag – "whoo-oomp! Whoooo-oomp!". Du tittar upp. Där ovan svävar sex av de hemska monstren. Drängarna omkring dig får panik och flyr åt alla håll. Du står ensam mot kraanbestarna!

Om du väljer att slåss, gå till **37**.

Om du väljer att försöka fly, gå till **59**.

13.

Så snabbt du kan kastar du en skyddsformel omkring dig, med ena handen i form av en sköld alldeles bakom ditt huvud. I nästa ögonblick viner två pilar tätt intill dig – men missar. Din besvärjelse har räddat ditt liv men inte skyddat dig från en tredje pil. Projektilen går rakt genom ditt vänstra ben alldeles under knäskålen. Du förlorar 3 i UTHÅLLIGHET. Smärtan är fruktansvärd men du pressar dig att fortsätta – bort från bågskyttarna.

Gå vidare till **15**.

14.

Snart nog har dina två följeslager presenterat sig som Daron och Thelda. Deras far, säger de, äger ett bageri nedåt Svedjeby. En timme senare hör ni de avlägsna vingslagen från väldiga vingar – "whoo-oomp! Whoooo-oomp!". De svartvingade bestarna flyger i tät formation, deras kroppar utgör ett väldigt mörkt moln på himlen. Du inser med fasa vad som är på färde: Mörkermästarna, den eviga fienden, har vaknat.

Kriget är här.

Om du väljer att fortsätta framåt vägen, gå vidare till **49**.

Om du väljer att söka skydd i skogen, gå vidare till **6**.

15.

Du följer stigen nedströms i flera kilometer, utmed en brant skogsklädd ås. Stigen leder så smångingom fram till en stenbro över en kristallklar å. Intill bron står en ung kvinna klädd i läderrustning. Hon följer dig vaksamt med blicken, ena handen på sitt vapen i bältet, när du närmar dig. "Hallå där, unge magiker!" säger hon. "Varthän?"

Om du vill avslöja din slutdestination, gå vidare till **54**.

Om du kräver att hon släpper förbi dig över bron, gå vidare till **76**.

16.

Giakerna bildar en halvcirkel omkring dig, spjuten fällda mot dig. Plötsligt sveper en flock kraanbestar fram över trädkronorna. Deras ryttare hoppar av lågt utmed marken och landar alldeles nära vid. Deras ledare skriker "Darg!" – och giakerna anfaller.

Gå vidare till **37**.

17.

I samma ögonblick som du viskar besvärjelsen sveper en våg av fruktan genom dig och dövar dina sinnen. Du känner närvaron av en stor ondska, mer illasinnad än något du upplevt. Kvinnan tycks känna din fruktan, lukta sig till den. Hon ler inte helt vänligt ...

Gå vidare till **54**.

18.

Du är snabbtänkt, så du duckar i sista sekunden. Klotblixten passerar tätt förbi ditt huvud, huden bränner till och täcks av blåsor, håret på sidan av huvudet krullar ihop sig, vidbränt. Helgasten vrålar av vrede, ett skrik som känns som om klor av iskyla river genom dig (du förlorar 3 i UTHÅLLIGHET). Smärtan ebbar ut ju längre bort från monstret du kommer. Du rider ut ur byn i vild galopp.

Gå vidare till **46**.

19.

När du försiktigt lämnar ditt gömställe hör du ropen: "Ogadak – Dok taag!". Du kör ner missiven djupare i fickan och klättrar ut över ruinerna. En giak dyker med ens upp framför dig, med spjutet höjt för ett våldsamt kast.

Om du har besvärjelsen *Blixthand* och vill använda den så gå vidare till **2**.

Om du försöker ducka undan spjutet, gå vidare till **51**.

20.

Du viskar din besvärjelse tyst. En kall käre kilar nedför din ryggrad i samma ögonblick du känner onskans närhet. Den tycks stråla från skogen bortom stugan, och inte från själva stugan! Ondskan är fortfarande många kilometer bort men du känner den rycka närmare, och närmare – och närmare ...

Om du vill gömma dig i stugan, gå till 67.
Om du vill vända den annalkande ondskan ryggen och fortsätta genom skogen, gå till 15.

21.

Du ser, alldeles som du anländer, hur en stor grupp bönder beväpnade med högafflar går till attack mot två giaker på domvargar. Även om bönderna är många är de ingen match för de stridsvana, blodtörstiga giakerna. Många bönder har redan fallit för monstrens vapen.

Om du vill hjälpa bönderna, fortsatt till 12.
Om du försöker undvika striden kan du springa tillbaks utmed stigen, gå till 47.

22.

Du kan inte hejda nysningen. Bara ett ögonblick efter ditt "aatchooo!" dyker tre fula giaker upp i öppningen nedanför dig och stirrar upp – rakt mot dig. De börjar peta på dig med sina spjut! Du klättrar snabbt och panikslaget upp genom skorstenen. Alldeles ovan taket svävar några kraanbestar. Deras ryttere hoppar ned på taket och skriker "Dok ek!".

Gå vidare till 37.

23.

Värdshusvärdens godmodiga ansikte förändras. Med ens ser han ilsken ut och ryter: "Försvinn härifrån!".

Om du har besvärjelsen *Charm* och vill använda den nu, gå vidare till 75.

Om du lämnar värdshuset, gå vidare till 7.

24.

När den leende Gränsjägaren närmar sig blir din häst ängslig och nervös. Det krävs en hel del styrka för att lugna djuret. När din blick faller på Gränsjägaren reser sig alla hår på din rygg: han förvandlas! Hans hud verkar bubbla och sjuda och spjärna mot! Han ändrar färg, blir mörkare, huden sträcks ut över hans skalle och en kall blå eld brinner i hans tomma ögonhålor. Med en våg av panik inser du att Gränsjägaren är en Helgast, en avgrundens agent för mörkermästarna! En isblå låga tänds med ens kring änden av hans stav och en blåaktig eldflamma slungas ut. Den träffar dig mitt i bröstet ...

Om du har besvärjelsen *Osynlig Sköld* och vill använda den nu, gå vidare till 41.

Om du har besvärjelsen *Motmagi* och vill använda den nu, gå vidare till 58.

Om du inte behärskar någon av dessa formler, se 72.

25.

Du kastar din besvärjelse och till giakernas förvåning tar kastar du dig över kanten! Du svävar långsamt ned mot botten av den djupa ravinen. Långt ovanför dig hör du giakers och kraanbestars skrik och vrål eka genom skogen. Träden växer tätare mot söder – du skyndar in bland den täta vegetationen i den riktningen.

Gå vidare till 45.

26.

Du sträcker ut fingrarna på höger hand och väser fram besvärjelsens hemliga ord. På ett ögonblick täcks den gamle mannen av ett magiskt nät som låser fast honom på stolen. När du kliver fram och plockar av honom hans stridshammare dyker den gula fågeln snabbt mot dig och sliter upp din kind innan den flyger ut genom ett öppet fönster. Du förlorar 2 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG.

"Låt mig vara," säger den gamle mannen. "Ta det lilla jag har, men snälla, skona mitt liv!"

Om du löser upp nätet som fångat honom, gå vidare till 39.

Om du istället låter honom förbli fastlåst och medan du söker igenom stugan efter nödvändiga eller nyttiga föremål, gå vidare till 5.

Om du väljer att lämna stugan och fortsätta ditt uppdrag, gå vidare till 15.

27.

Efter flera minuters väntan på att giakerna ska försvinna viskar du slutligen en besvärjelse och svävar uppåt genom luften. Oturligt nog räcker inte din magiska kraft långt; mitt över Pewassjön tar besvärjelsen slut och du sjunker långsamt ned i det kalla, mörka vattnet.

För att undvika att dras ner i vattnet och drunkna tvingas du slänga alla dina föremål, utom berlocken med Kristallstjärnan och gillesmästarens brev (radera alla föremål utom dessa två "SPECIALFÖREMÅL" från ditt HANDLINGSBLAD).

Så småningom når du sjöstranden och lyckas kravla dig upp på stranden, halvdränkt och frusen. Om du har besvärjelsen *Hela* kan du återställa 5 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG eftersom du befann dig i friskt vatten när du använde besvärjelsen.

Gå vidare till 11.



Giak – ryttere på domvarg

28.

Vaktkaptenen blir djupt förmärad av ditt försök att muta honom! Han slår mynten ur din hand med en knytnäve och tvingar dig under vapenhot att lämna barrikaden. Sudda ut hälften av antalet Gulddaler du har på ditt HANDLINGSBLAD. Det finns inget annat att göra än att ta dig runt byn i skydd av skogen.

Gå vidare till 63.

29.

Du biter ihop mot smärtan när en pil skär upp ditt lår (du förlorar 4 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG). Smärtan är intensiv och ger dig svår yrsel men du lyckas hålla dig vid medvetande och pressar dig att fortsätta framåt tills du lämnat Gränsjägarna långt bakom dig.

Gå vidare till 15.

30.

Du kan inte förnimma någon ondska hos dessa barn och det finns ingen anledning att misstro dem. Barnen ler glatt när du går med på att resa vidare söderut tillsammans med dem.

Gå vidare till 14.

31.

Vid en vägkrök dyker en Gränsjägare upp. Han bär en lång, svart stav. Han ler vänligt och vinkar åt dig att sakta ned.

Om du stannar till och tar reda på vad han vill, gå vidare till 24.

Om du ignorerar honom och galopperar vidare, gå vidare till 38.

32.

En giak, större och starkare än alla de andra, klädd i en svartnad ringbrynja och beväpnad med en lång piska, tvingar sina soldater att förfölja dig. Plötsligt kastar sig en grönlädd figur ut från träden, svingar en yxa och skrämmer nästan livet ur dig! Men yxhugget träffar en närgående giak – inte dig! Främlingen har räddat ditt liv.

Gå vidare till 40.

33.

"Välkommen in i mitt enkla, fattiga hem," den gamle mannen ler stort. När du stänger dörren bakom dig hörs ett plötsligt blodisande skrik. Du hoppar till. "Så så!" Den gamle

mannen skrattar. "Seså nu, Galir!". Han stryker en lugn hand över ryggen på en stor gul fågel som sitter på kanten av en spegel alldeles ovanför den öppna spisen. Fågeln slår irriterat med sina vingar och utstöter ett kluckande läte. Den gamle mannen tycks förstå vad som menas. Hans breda, vänliga leende stelnar i en ilsken grimas. Han griper långsamt en försilvrad stridshammare från spiselkranen.

Om du har besvärjelsen *Nät* och vill använda den, gå vidare till 26.

Om du drar ditt svärd och angriper den gamle mannen, gå vidare till 44.

Om du vill fly till skogs, gå vidare till 15.

34.

När den skräckinjagande varelsen dör faller den handlöst ner från bron och försvinner under flodens vatten. Om du har besvärjelsen *Hela* kan du nu välja att vada ut i vattnet och använda den och återställa upp till 5 av dina UTHÅLLIGHETSPÖÄNG.

Innan du sitter upp i sadeln igen måste du äta en portion färdkost eller förlora 3 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG.

Gå vidare till 10.

35.

Kraanen fortsätter västerut och landar snart i en glänta full av giaker. Du slits ned ur sadeln och kastas i en djup grop. Där sitter tre andra människor, alla somerländingar som du själv.

Om du har besvärjelsen *Levitera* och vill använda den nu, så gå vidare till 78.

I annat fall får du fortsätta till 65.

36.

Du vaknar i gryningen, stärkt av en god natts sömn och ivrig att fortsätta ditt uppdrag. Bysmedens brorsson och brorsdotter gör dig sällskap över en stadig frukost och följer dig sedan till stallet och din häst. De har själva en liten svart ponny de kallar Bobin.

Gå vidare till 14.

37.

Du kämpar tappert men övermannas snart. Giakerna fjättrar dina händer bakom ryggen och stjäls allt du äger men hittar inte berlocken med Kristallstjärnan eller gillesmästarens brev.

"Dok ziran!" säger en officer och pekar på dig. "Dok kag eg oknar oka!"

Utan att tveka griper några giaker tag i dig och slänger upp dig på en kraan. En ruskig giak sätter sig bakom dig och håller en kniv mot din strupe medan kraanen lyfter mot himlen.

Om du har och vill använda besvärjelsen *Blixthand*, gå vidare till 60.

Om du inte har besvärjelsen *Blixthand* eller inte vill använda den, gå vidare till 35.

38.

Gränsjägaren höjer sin svarta stav och siktar mot din bröstorg. En våg av illamående sköljer genom dig och får din mage att knyta sig när du ser jägarens fruktansvärda förvandling. Hans hud mörknar och sträcks ut över kraniet, ögonen börjar glöda med en kall blå eld och långa huggtänder växer med ens ut ur hans underkäke. Du lyckas hejda ett skrik av fasa när du inser att vakten är en Helgast, en mäktig och fruktansvärd formskiftare, en av Mörkermästarnas handgångna! En blåvit eld flammar upp kring hans stav och en blix av rå energi kastar sig ut genom luften mot ditt bröst.

Om du har besvärjelsen *Motmagi* och vill använda den, gå vidare till 58.

Du kan försöka ducka undan klotblixten genom att gå vidare till 52.

Du kan försöka att rida ner Helgasten genom att gå vidare till 72.

39.

"Ta det lugnt nu, gamling, jag vill dig inte illa" säger du medan du skär av de magiska repen som fjättrat honom vid gungstolen. "Din gula fågel har nog missbedömt mig. Jag har inte kommit för räna dig." Den gamle mannen lyssnar först motvilligt men sedan med intresse till din förklaring om vad du gör där. Han ger dig några goda råd om hur du snabbt kan nå Kai-klostret. När du tackar mannen och vänder dig för att gå erbjuder han dig sin försilvrade stridshammare i utbyte mot två av dina RYGGSÄCKSFÖREMÅL (förutom matportioner). Om du vill byta varor med mannen suddar du ut två föremål från ditt HANDLINGSBLAD och skriver ned "Stridshammare av silver" (SPECIALFÖREMÅL). Du kan bära stridshammaren i bältet.

Gå vidare till 15.

40.

I samma ögonblick som giakerna får syn på den grönlädd främlingen skriker deras befäl en order om reträtt. De rusar snabbt in bland träden och försvinner. Faran är, för

den här gången, över. Du torkar svetten ur ansiktet och vänder dig till den hjälpsamme främlingen. Du känner igen kläderna han bär – en medlem ur Kai-orden.

Gå vidare till **80**.

41.

Du sveper med handflatan framför ditt ansikte och intonerar besvärjelsen för en *Magisk sköld*. Oturligt nog är klotblixten magisk och den går därför rakt igenom din magiska sköld utan att sakta ned.

Gå vidare till **72**.

42.

Meddelandet är en varning. Mörkermästarna har mobiliserat en stor armé bortom Durncragbergen. Gillesmästaren uppmanar Kai-orden att ställa in firandet av Fehman och omedelbart förbereda sig för krig. Han fruktar att Sommerlund har blivit förrått av Vonotar, som är en magiker i gillet.

Plötsligt hör du fotsteg från järnbeslagna stövlar mot stenläggningen och gruset. Innan du hinner förstöra gillesmästarens brev ryter en giak: "Zazgog rek okaka!"

Om du stannar där du är, gå vidare till **62**.

Om du försöker fly längre in bland ruinerna, fortsätt till **19**.

43.

Sommerlunds Gränsjägare är utmärkta bågskyttar. När du hör pilarnas tjut genom luften bakom dig hoppas du att turen står dig bi.

Om du har besvärjelsen *Osynlig Sköld* och vill försöka använda den, gå vidare till **13**.

I annat fall får du slå en tiosidig tärning och fortsätta läsa vidare enligt den siffran du slår fram.

Om siffran blir 0-2, gå vidare till **69**.

Om siffran är 3-7, gå vidare till **9**.

Om siffran är 8-9, gå vidare till **29**.

44.

Du svingar mot den gamle mannens huvud men han parerar ditt slag med sin stridshammare. Du ser med fasa hur ditt svärd förintas i en mängd små skärvor i samma ögonblick det möter stridshammarens försilvrade hjalt. Gamlingen skrattar högt och elakt och går till attack. Hans stridshammare är magisk!

Gamle Taddeus
STRIDSVÄRDE 19
UTHÅLLIGHET 18

Eftersom du nu är obevärjad måste du dra ifrån 4 från ditt STRIDSVÄRDE (STRIDSVÄRDE -4). Om du har besvärjelsen *Kondition* kan du använda den och addera 3 till ditt STRIDSVÄRDE (STRIDSVÄRDE +3) men kom då ihåg att även dra ifrån 3 från dina UTHÅLLIGHETSPÖÄNG (UTHÅLLIGHET -3).

Du kan fly från striden efter 3 STRIDSRUNDOR genom att sitta upp och rida din väg. Gå i så fall vidare till **15**.

Om du vinner striden, fortsätt till **5**.

45.

Du stannar till vid stranden till en liten sjö. En stor grupp giaker och drakkarim håller här på att formera sig. Du inser att Kai-klostret ligger på andra sidan sjön och nu måste du försöka ta dig över dit utan att bli upptäckt.

Om du har besvärjelsen *Levitera* och vill använda den, gå vidare till **27**.

Om du försöker simma över sjön, gå till **53**.

Om du vill ta dig runt sjön via land i skydd av träden, gå vidare till **68**.

46.

Du rider flera kilometer innan du törs stanna för en stunds välbehövlig vila. Du stannar till vid flodbanken och låter din häst dricka. Om du har besvärjelsen *Hela* kan du nu använda den för att återställa upp till 5 förlorade UTHÅLLIGHETSPÖÄNG. Innan du sitter upp i sadeln och fortsätter färden måste du också äta en matportion eller förlora 3 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG.

Gå vidare till **10**.

47.

Du klättrar förbi rotvältor och tätt växande träd uppför en klippig kulle och når så småningom toppen. Några kilometer söderut ser du en stor flock kraanbestar flyga runt, runt en stor, grå stenbyggnad. Du kan se dem där borta, hur de sliter sönder byggnadens väggar med sina järnbeslagna klor. Det är både skrämmande och fascinerande att se på, men plötsligt störs du av ett ljud helt nära; något rör sig genom undervegetationen i skogen. I nästa ögonblick störtar en grupp giaker ut ur skogen och anfaller! Du försöker fly men är fångad på randen av ett lodrätt stup.

Om du har besvärjelsen *Levitera*, gå vidare till **25**.

Om du inte har besvärjelsen *Levitera*, eller inte vill använda den, gå vidare till **16**.

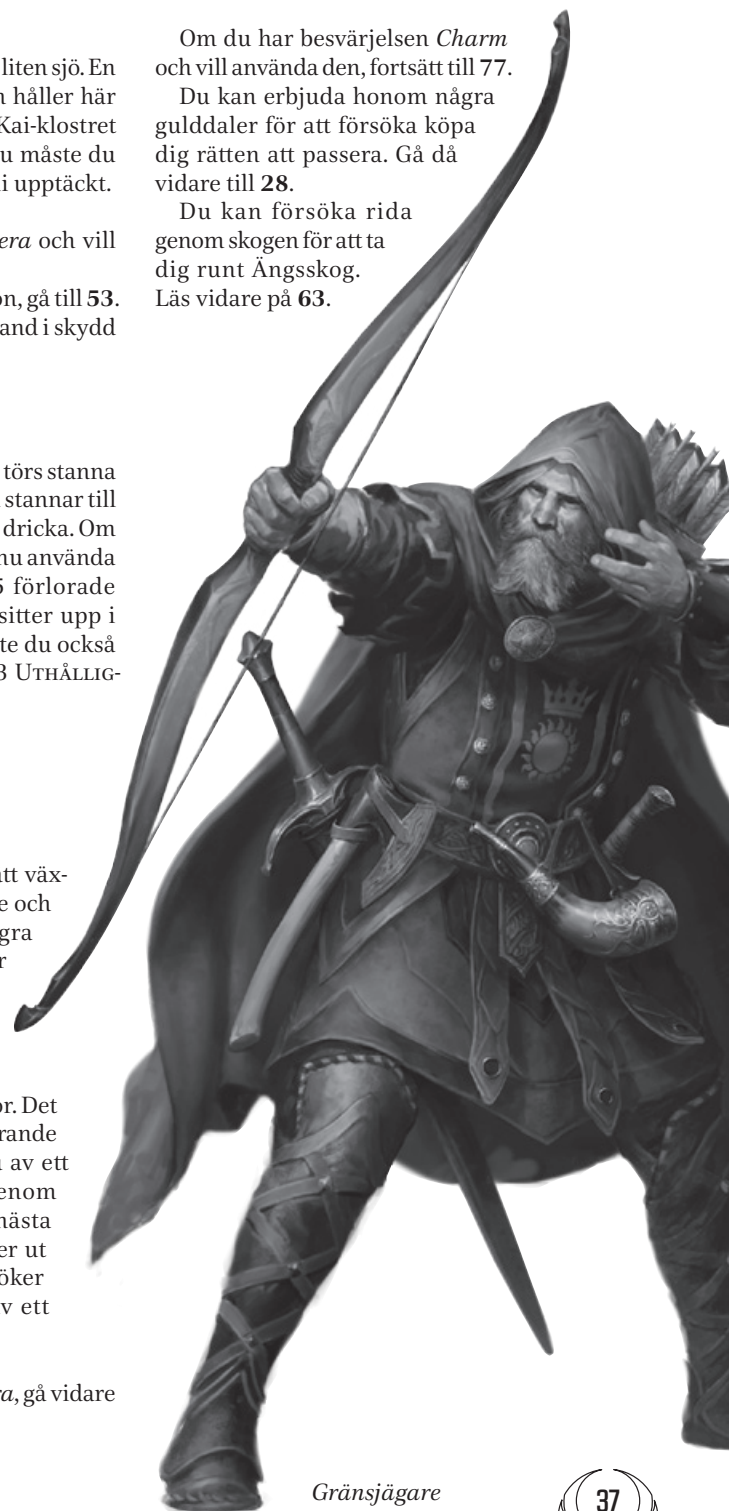
48.

Gränsjägarna är inte särskilt imponerade trots att du kräver fri lejd genom Ängsskog. En kapten förklarar att det nog är säkrast om du återvänder till Toran. Gränsjägarna, förklarar han, letar efter en spion som redan har dödat tre gränsjägare. Så länge som mördaren är på fri fot tillåts ingen passera genom Ängsskog.

Om du har besvärjelsen *Charm* och vill använda den, fortsätt till **77**.

Du kan erbjuda honom några gulddaler för att försöka köpa dig rätten att passera. Gå då vidare till **28**.

Du kan försöka rida genom skogen för att ta dig runt Ängsskog. Läs vidare på **63**.



Gränsjägare

49.

Ett dussin svartvingade varelser dyker upp ovanför dig. De är kraanbestar. På deras ryggar sitter vrålände giaker, ivriga att slåss. Med en tvär gir stört dyker en kraan ner mot marken ...

Om du har besvärjelsen *Blixthand* och vill använda den, gå vidare till **56**.

Om du försöker undkomma attacken genom att fly in i skogen, gå vidare till **6**.

50.

Giakerna vrålar glatt av stridslystnad och sluter sig samman för en attack. Du måste slåss mot alla tre samtidigt!

Giaker
STRIDSVÄRDE 16
UTHÅLLIGHET 18

Du kan välja att fly efter 3 STRIDSRUNDOR genom att rusa in i skogen, gå då vidare till **70**.

Om du vinner striden kan du undkomma via den södra stigen, gå vidare till **47**.

51.

Du kastar dig i skydd och spjutet missar med knapp nöd din arm. Den sliter sönder en del av armen, men det uppstår inget blodvite. Du kommer snabbt på fötter igen och rusar djupare in i ruinerna.

Gå vidare till **32**.

52.

Du har bara några sekunder på dig att agera. Med desperation i varje muskel rycker du hästen åt vänster för att försöka undvika den blå flammen!

Rulla en tiosidig tärning och fortsätt vidare enligt resultatet nedan.

Om siffran är 0-6, gå vidare till **18**.

Om siffran är 7-9, gå vidare till **72**.

53.

Du är rädd för att drunkna och kastar av dig allt du kan bära (förutom berlocken med Kristallstjärnan och gillesmästarens brev). Efter omkring 15 minuter lyckas du nå den motsatta stranden och vacklar upp på torra land, genomblöt och halvdränkt. Om du har besvärjelsen *Hela* kan du dock återställa upp till 5 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG eftersom du hade sinnesnärvaro nog att kasta besvärjelsen medan du simmade genom friskt vatten.

Gå vidare till **11**.

54.

Hon drar ett sotsvart svärd och kacklar ett vansinnigt skratt. Huden över hennes skalle börjar korva sig och sjunka undan, färgen mörknar och de tomma ögonhålorna börjar glöda med ett kallt blått ljus. Huggtänder tränger ut genom hennes underkäke medan hon kattlikt kryper närmare. Chocken får dig att tappa andan; hon är en Helgast! En av mörkermästarnas skrämmande allierade! En kraftfull formskiftare!

Innan du hinner göra någonting eller ens fundera på att använda någon besvärjelse kastar hon sig fram och rycker dig ur sadeln. Du landar tungt på marken och kämpar febrilt för att hitta ett vapen. Helgastens svarta svärd sveper ned genom luften mot din strupe.

Om du har Gamle Taddeus försilvrade stridshammare, gå vidare till **64**.

Om du inte har detta SPECIALFÖREMÅL i din ägo, gå vidare till **61**.

55.

Vägen är knappt farbar, blott en dålig skogsstig. Snart nog upphör stigen helt och hållet. Du pressar hästen vidare genom snåriga buskar och stretigt gräs och hittar till sist fram till en mossbelupen gammal timmerstuga.

Om du har besvärjelsen *Känna Ondska* och vill använda den, gå vidare till **20**.

Om du vill undersöka stugan närmare, gå vidare till **67**.

Om du vill fortsätta den strävsamma färden och försöka hitta den gamla gruvstigen, gå vidare till **15**.

56.

Du låter en blixst av klarblå energi detonera från dina fingertoppar när den första i kraanen sveper ned från himlen. Blixten exploderar i bestens bröstorg. Den tumlar bakåt i luften. Giakerna på dess rygg kastas av och faller som trasdockor mot sin död. Två kraanar kolliderar i luften och kraschar mot marken i ett virrvarr av klor och sönderslitna vingar. Men din magiska attack har fått fler kraanar att snabbt närma sig. Du inser att du måste fly innan de övermannar dig!

Gå vidare till **6**.

57.

Du får veta att Gränsjägarne letar efter en av mörkermästarnas spioner. Föregående natt dödade spionen tre vakter mitt i byn Ängsskog! Spionen lyckades rymma, men

finns fortfarande någonstans i området. Gränsjägarne har spärrat av landsvägen och släpper inte igenom någon förrän spionen har fångats eller dödats.

Om du vill övertyga Gränsjägarne att släppa förbi dig, gå vidare till **48**.

Om du beslutar dig för att rida tillbaka till vägskelet vid Gruvstigen, och försöka rida runt byn, gå vidare till **55**.

58.

Du ropar besvärjelsens kraftord. En våg av kyla sveper genom dig när motmagen aktiveras. En vag slöja av rödaktigt damm materialiseras plötsligt framför klotblixten. Då de två magierna kolliderar detonerar ett violett ljussken över omgivningen och förblindar dig för några ögonblick. Tryckvågen kastar dig bakåt i sadeln. Din skräckslagna häst stegrar sig med ett skri men med knapp nöd lyckas du hålla hästen under kontroll. Helgasten vrålar av ursinne (du förlorar 2 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG). Smärtan i ditt huvud ebbat snabbt ut när du rider din väg och lämnar helgasten och Ängsskog bakom dig.

Gå vidare till **46**.

59.

Du skyndar dig bortåt stigen så fort benen bär dig men en kraan sveper ned över trädtopparna och dumpar en last av tre giaker framför dig. De landar bredbent framför dig, drar sin kroksablar och kommer långsamt, vaksamt, närmare.

Om du har besvärjelsen *Nät* och vill använda den, gå vidare till **8**.

Om du vill dra ditt vapen och slåss mot de tre giakerna, gå vidare till **50**.

Om du vill fly in i skogen, gå vidare till **70**.

60.

Du pekar med en hand och utsträckt finger mot den flinande giaken och uttalar kraftordet. Med en förblindande blåvit blixst exploderar magin från dina fingrar, träffar giaken och sliter av honom huvudet.

Din kropp slungas bakåt över kraanen, som panikslagen tar till flykten. Besvärjelsen har bränt av dina fjättrar och du kan sätta dig upp i svartvingens sadel. Med hugg och slag mot monstrets nacke och rygg tvingar du den att landa någonstans i skogen. Så snart kraanens klor tränger ned i den mjuka myllan kastar du dig ur sadeln och rusar till närmaste skydd.

Gå vidare till **11**.

61.

Monstret ylar vanvettigt av skratt när det höjer sitt svärd för ännu ett hugg. Du försöker parera attacken men blodförlusten har gjort dig svag och orkeslös. Det sista du hör innan det svarta järnsvärdet skär genom din nacke och hals är helgastens hånfulla segertjut.

Ditt liv - och ditt uppdrag - är över.

62.

Du gömmer undan brevet i din klädnad och kikar försiktigt upp över kanten av en falen marmorpelare. En grupp giaker inte långt från dig söker igenom ruinerna tum för tum. Plötsligt dyker en grupp giaker upp på din vänstra sida - de har sett dig!

"Orgadak!" en av dem vrålar ordet, varpå andra giaker snabbt rusar mot platsen.

Om du har besvärjelsen *Blixthand* och vill använda den, gå vidare till 2.

Om du vill undvika giakerna, gå vidare till 32.

63.

Den täta snårskogen gör det svårt att fortsätta framåt på hästryggen så du tvingas hålla dig till en smal, knappt farbar stig. Plötsligt rusar en grupp gränsjägare ut från ett buskage bakom dig. De är beväpnade med pilbågar och har dig mitt i siktet.

Om du vill ropa "Skjut inte!", gå till 9.

Om du vill försöka fly utmed stigen så snabbt din häst kan bära dig, fortsätt till 43.

64.

Ett bländblått ljussken slår upp från Helgastens vapen i samma ögonblick det möter hjaltet av din försilvrade stridshammare. Monstret ryggar undan, förvirrad, men snart har helgasten återfått initiativet. Du kan inte undfly denna varelse. Du måste slåss tills en av er är död!

Helgast

STRIDSVÄRDE 21

UTHÅLLIGHET 28

Om du har besvärjelsen *Kondition* kan du använda den innan striden börjar. Då får du öka ditt STRIDSVÄRDE med 3, men måste samtidigt minska din UTHÅLLIGHET med lika mycket.



Helgast

Om du vinner striden, gå vidare till 34.

Om du förlorar striden är ditt liv - och ditt äventyr - över.

65.

Tre timmar senare visar sig slutligen en av drakkarims officerare ovan randen till fångstgropen. Han ropar en högljudd order. Giaker dyker genast upp utmed sidorna av gropen och spänner sina svarta pilbågar. De sista ögonblicken i ditt liv blir just denna syn; de svarta bågarna, de flinande giakerna - och regnet av skarpa, svarta pilar.

Ditt liv - och äventyr - är över.

66.

Du knackar på dörren till bysmedjan och väntar en stund. Till sist öppnas dörren av en rundnätt kvinna som snabbt torkar händerna på sitt rödrutiga förkläde och ler vänligt. Så ropar hon på Tym, hennes make, och visar dig in i smedjans dunkla men varma inre. Sme-

den Tym välkomnar dig med ett fast handslag. "Det var värst, Petrea!" säger han. "Det är då en rejäl ära det här, en resande önskar husrum i natt, ja säger då det!"

Något senare avnjuter du en delikat måltid med paret. Tym ber dig därpå om en tjänst. Hans brorsbarn, som har bott hos honom en tid, ämnar resa hem nästa dag. De bor i Svedjeby, en liten by söderut, inte långt från där vägen mot Kai-klostret förgrenar sig från den stora landsvägen. Tym ber dig att göra dem sällskap en bit, bara tills de kommit hem. Du kan inte gärna vägra; Tym har varit god mod dig, gästvänlig.

Gå vidare till 36.

67.

Du sitter av och tjudrar hästen vid ett rangligt verandastaket innan du tar några steg upp för den slitna trappan till stugan. Innan du knackar på hejdar du dig och kikar in genom ett sprucket fönster. Du kan se en gammal man där inne. Han sitter i en gungstol, röker en kritpipa och läser en läderbunden bok. Du tar ett steg åt sidan när din ena fot råkar trampa på en gammal torr trädkvist. Den bryts med en smäll. "Vem där!?" ropar den gamle mannen och lägger ifrån sig boken. "Visa dig!"

Om du väljer att öppna dörren och kliva in i stugan, gå vidare till 33.

Om du väljer att fortsätta färden genom skogen, gå vidare till 15.

68.

Du smyger försiktigt mellan träden och alla fiendepatruller. Knappt 100 meter från sjöstranden blir du dock upptäckt av en patrull svartvingar. Du kan inte fly undan - du måste slåss!

Gå vidare till 37.

69.

Du rusar åt än den ena sidan och än den andra utmed stigen i ett sicksackmönster för att undvika Gränsjägarnas pilar. Taktiken är framgångsrik, pilarna missar dig nästan helt. En pil passerar farligt nära ditt huvud och skär upp en skåra utmed sidan av skallen (du förlorar 1 UTHÅLLIGHETSPÖÄNG). Det är dock blott ett kötsår, och alls inget allvarligt. Du torkar blodet från kinden och rusar vidare. Snart nog har du lämnat de svärande bågskytarna bakom dig och är i säkerhet.

Gå vidare till 15.

70.

Du rusar näst i blindo genom den täta, snåriga undervegetationen. Överallt omkring dig hör du och skymtar giaker och kraanbestar. Efter tio minuters flykt börjar träden bli glesare och du kan se en gammal stenhudda på botten av en bred ravin.

Om du vill gömma dig i hyddan, gå till **4**.
Om du vill fortsätta längre in i skogen, gå vidare till **45**.

71.

Du frågar henne än en gång om du kan få passera, denna gång efter att ha använt besvärjelsen *Charm* för att övertyga henne om dina fredliga intentioner. Oturligt nog har din formel inte förväntad effekt.

Gå vidare till **54**.

72.

Klotblixten slår in i din oskyddade bröstskorg med full effekt och slår dig handlöst ur sadeln. Dina kläder pyr och glöder kring bröstet, du kan knappt andas, tänderna ilar och surrar och tungan känns stel och förlamad. Allt du vill göra är att sova ... du känner ingen smärta, inte ens när gulröda flammor slår upp från dina kläder – du är avdomnad i hela kroppen. Andetagen blir färre och ytliga. När du långsamt börjar sluta ögonen ser du helgasten komma närmare. Så avslutar den sitt blodiga värv ...

Ditt liv – och äventyr – är över.

73.

Hjärtslagen dunkar i dina tinningar. Du är lika utmattad som ditt arma riddjur men trots detta pressar du dig vidare genom snårskog och stretiga buskar. Snart nog har skogen blivit för tät för att kunna rida genom och du tvingas sitta av och leda hästen. Du tvingar dig vidare, trötta steg, hesa andetag. Til sist hittar du en smal stig. Åt norr kan du med knapp nöd urskilja en grupp timmerstugor. Åt söder fortsätter stigen upp över en tätbevuxen kulle.

Om du väljer att fortsätta norrut mot stugorna, gå vidare till **21**.

Om du väljer att fortsätta söderut, gå vidare till **47**.

74.

I precis rätt ögonblick uttalar du besvärjelsens kraftord varpå din nysning går giakerna obemärkt förbi. Giakerna kring ditt gömställe

hittar dig inte och hör dig inte. Efter flera minuters spänd väntan klättrar du ned ur skorstenen och fortsätter skyndsamt färden genom den täta skogen, söderut.

Gå vidare till **45**.

75.

Din magi lugnar den vredgade mannen och snart är han sitt vanliga vänliga jag. "Förlåt mig så hemskt mycket," säger han. "Jag förstår rakt inte vad som kom över mig!" Han erbjuder dig en stol vid ett bord där tallrikar och skedar dukats upp inför en väntande måltid. Han ropar åt sin son att göra maten redo. Snart nog äter ni en utsökt middag. Du får återställa 2 UTHÄLLIGHETSPÖÄNG innan du lämnar värdshuset och fortsätter färden.

Gå vidare till **7**.

76.

Hon svarar dig med en gest; hon griper hjaltet till det vapen hon bär i sitt bälte. Hennes ansiktsuttryck är sammanbitet och vaksamt.

Om du har besvärjelsen *Charm* och vill använda den, gå vidare till **71**.

Om du har besvärjelsen *Känna Ondska* och vill använda den, gå vidare till **17**.

Om du vill försöka muta henne med några gulddaler för att få passera, gå vidare till **54**.

77.

Till hans underlydande mäns stora förvåning beordrar kaptenen att barrikaden tvärs över vägen ska öppnas upp så att du kan rida förbi. Knappt har du hunnit igenom barrikaden och fortsatt en bit nedåt vägen förrän du hör kaptenen vråla "Stoppa den där ryttaren!". Din besvärjelse har slutat att verka. Du sporrar hästen till galopp och rider i sporrsträck vägen fram. En bit framför dig ser du två blodiga bylten mitt på vägen; gränsjägare, de verkar vara döda.

Om du vill stanna och undersöka kropparna, gå vidare till **3**.

Om du vill fortsätta den vilda ritten, gå vidare till **31**.

78.

En av dina medfångare, en ung bonde från kullarna, lossar repen som fjättrar dina händer. Nu när du åter kan röra dina händer viskar du besvärjelsen *Leviteras* kraftord och svävar långsamt upp ur fångstgropen. De andra fångarna ser med förbluffade miner på när du glider ljudlöst genom luften. De håller

dock tyst, rädda för att dra till sig vakternas uppmärksamhet så att du inte kan fly iväg. Du väntar tålmodigt på rätt tillfälle att lämna fångstgropen helt för att störta in bland trädens gömslen.

Gå vidare till **11**.

79.

Du vaknar strax efter gryningen. Det är en kall, råfuktig morgon. Såvida du inte har en filt måste du dra ifrån 2 UTHÄLLIGHETSPÖÄNG. Du kommer långsamt på fötter när du med ens känner på dig att du är iakttagen. Två barn, en pojke och en flicka, sitter båda på samma svarta ponny och stirrar förbluffat på dig.

"Har du sovit här hela natten?" säger den unga flickan. Du nickar.

"Du borde ha hälsat på hos vår farbror," säger pojken. "Han är Ekebys bysmed. Han skulle mer än gärna gett dig tak över huvudet."

Den lilla flickan lutar sig fram över ponny och sträcker vänligt fram lite bröd och ost. Du tar tackssamt emot frukosten (du kan återställa 1 UTHÄLLIGHETSPÖÄNG).

"Vi är på väg till Svedjeby för Fehmanesten," säger pojken. "Är du också på väg åt det hållet?"

Svedjeby ligger söderut, nära vägskälet där landsvägen förgrenar sig i en väg åt dels byn, dels Kai-klostret.

Om du har besvärjelsen *Känna Ondska* och vill använda den, gå vidare till **30**.

Om du slår följe med barnen söderut, gå vidare till **14**.

80.

Du och den grönklädde främlingen skakar hand, vänligt. Efter att ha presenterat er för varandra lämnar du över gillesmästarens brev. Kai-riddaren studerar brevet under tystnad och en stor sorg tycks fylla hans ögon.

"Din varning kommer försent, främling," säger han. "Min orden har redan fallit. Mina vapenbröder var de första att fällas av Helgedads förbannade vapen. De är alla döda. Jag är allt som återstår av Kai-orden. Banedon, ditt uppdrag är över, men mitt har bara börjat. Nu måste jag, Ensamma Vargen, färdas till Holmgård och varna vår konung. Han kommer att veta vad som behöver göras för att rädda vårt land"

Du plockar av dig berlocken med Kristallstjärnans symbol och ger den i gåva till den siste Kai-riddaren som en talisman för tur och skydd. Du hoppas innerligt att den må beskydda honom på den farliga färd han har framför sig.

Ditt uppdrag är över!

STRIDSRESULTAT

FIENDE

F	0
B	D

 FÖRLORAD UTHÅLLIGHET
BANEDON

B	D
---	---

 DÖD

STRIDSRATIO

TÄRNINGSSLAG

	≤ -11	-10/-9	-8/-7	-6/-5	-4/-3	-2/-1	0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	≥ +10	
1	F 0 B D	F 0 B D	F 0 B 8	F 0 B 6	F 1 B 6	F 2 B 5	F 3 B 5	F 4 B 5	F 5 B 4	F 6 B 4	F 7 B 4	F 8 B 3	F 9 B 3	1
2	F 0 B D	F 0 B 8	F 0 B 7	F 1 B 6	F 2 B 5	F 3 B 4	F 4 B 3	F 5 B 2	F 6 B 2	F 7 B 2	F 8 B 2	F 9 B 2	F 10 B 1	2
3	F 0 B 8	F 0 B 7	F 1 B 6	F 2 B 5	F 3 B 4	F 4 B 3	F 5 B 2	F 6 B 1	F 7 B 1	F 8 B 0	F 9 B 0	F 10 B 0	F 11 B 0	3
4	F 0 B 8	F 1 B 7	F 2 B 6	F 3 B 5	F 4 B 4	F 5 B 3	F 6 B 2	F 7 B 1	F 8 B 0	F 9 B 0	F 10 B 0	F 11 B 0	F 12 B 0	4
5	F 1 B 7	F 2 B 6	F 3 B 5	F 4 B 4	F 5 B 3	F 6 B 2	F 7 B 1	F 8 B 0	F 9 B 0	F 10 B 0	F 11 B 0	F 12 B 0	F 14 B 0	5
6	F 2 B 6	F 3 B 6	F 4 B 5	F 5 B 4	F 6 B 3	F 7 B 2	F 8 B 1	F 9 B 0	F 10 B 0	F 11 B 0	F 12 B 0	F 14 B 1	F 16 B 1	6
7	F 3 B 5	F 4 B 5	F 5 B 4	F 6 B 3	F 7 B 2	F 8 B 1	F 9 B 0	F 10 B 0	F 11 B 0	F 12 B 0	F 14 B 0	F 16 B 0	F 18 B 0	7
8	F 4 B 4	F 5 B 4	F 6 B 3	F 7 B 2	F 8 B 1	F 9 B 0	F 10 B 0	F 11 B 0	F 12 B 0	F 14 B 0	F 16 B 0	F 18 B 0	F D B 0	8
9	F 5 B 3	F 6 B 3	F 7 B 2	F 8 B 0	F 9 B 0	F 10 B 0	F 11 B 0	F 12 B 0	F 14 B 0	F 16 B 0	F 18 B 0	F D B 0	F D B 0	9
0	F 6 B 0	F 7 B 0	F 8 B 0	F 9 B 0	F 10 B 0	F 11 B 0	F 12 B 0	F 14 B 0	F 16 B 0	F 18 B 0	F D B 0	F D B 0	F D B 0	0

HANDLINGSBLAD

BRODERSKAPSFORMLER

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

RYGGSÄCKSFÖREMÅL

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

SPECIALFÖREMÅL

- _____
- _____

MÅLTIDER

PENGABÖRS

STRIDSVÄRDE

Strider du utan vapen får du
STRIDSVÄRDE -4

UTHÅLLIGHET

Aldrig mer än du började med
0=död

STRIDSTABELL

BANEDON

UTHÅLLIGHET

STRIDSRATIO

FIENDE

UTHÅLLIGHET

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

VAPEN (MAXIMALT 2 VAPEN)

- _____
- _____