



## Vejledning

Denne spilbog er baseret på de samme regler, som anvendes i "Sværd og Trolddom"-bøgerne, så hvis du er bekendt med disse principper, kan du gå direkte til [Eventyrskemaet](#) og registrere værdierne for henholdsvis EVNE, UDHOLDENHED og HELD. I starten af denne historie har du intet andet udstyr end det tøj, du går i samt en tom rygsæk, du kan bære dit udstyr i – hvis du finder noget udstyr. Denne historie har ingen decideret indledning, så dit eventyr starter i afsnit [1](#).

Hvis du ikke er bekendt med "Sværd og Trolddom", får du her en vejledning i hvordan bogen læses/spilles.

### Evne, Udholdenhed og held

Før du tager afsted på dit eventyr, må du kende dine stærke og svage sider. Disse er opdelt i henholdsvis EVNE, UDHOLDENHED og HELD. Værdierne for henholdsvis EVNE, UDHOLDENHED og HELD afgøres ved terningeslag

På side 5-6 finder du et [Eventyrskema](#), hvori du kan nedskrive detaljerne i eventyret på. På skemaet er der afsat felter til at holde regnskab med dine værdier samt dit udstyr. Det tilrådes at udfylde eventyrskemaet med blyant eller fotokopiere det, så det kan bruges i fremtidige eventyr.

Kast en terning. Læg 6 til dette tal, så har du værdien for din EVNE. Indfør det på [eventyrskemaet](#).

Kast to terninger. Læg 12 til summen af øjne, så har du din UDHOLDENHED. Indfør det på [eventyrskemaet](#).

Kast en terning. Læg 6 til dette tal, så har du værdien for dit HELD. Indfør det på [eventyrskemaet](#).

Af årsager, der vil blive forklaret senere, skifter værdierne for EVNE, UDHOLDENHED og HELD hele tiden, efterhånden som eventyret skrider frem. Du må være meget omhyggelig med at holde regnskab med disse værdier. Det tilrådes derfor at enten skrive meget småt eller have et viskelæder ved hånden. Men husk: du må aldrig slette de oprindelige værdier. Selvom du måske i løbet af eventyret bliver belønnet med ekstra EVNE-/UDHOLDENHED-/HELDpoints, kan du aldrig overstige de oprindelige værdier.

Din EVNEværdi viser din dygtighed med et sværd og almindelige kamperfaring samt hvor god du er til at løse forskellige opgaver; jo højere desto bedre. Din UDHOLDENHEDsværdi viser dit helbred; din vilje til at overleve, beslutsomhed og generelle egnethed; jo højere desto din UDHOLDENHEDsværdi er, desto længere vil du være i stand til at overleve. Din HELDværdi angiver, hvor heldig du er. Held – og magi- er livets kendsgerninger i det fantasirige, du skal til at udforske.



## Kampe

Du vil ofte komme til steder i bogen, hvor du bliver nødt til at kæmpe med et eller andet væsen. Du udkæmper kampen på følgende måde:

1. Kast to terninger for væsenet, og læg dets EVNEværdi til. Dette er væsenets angrebsstyrke.
2. Kast to terninger for dig selv, og læg din nuværende EVNEværdi til. Dette er din angrebsstyrke.
3. Hvis din angrebsstyrke er højest, har du såret væsenet. Fortsæt til punkt 4. Hvis væsenets angrebsstyrke er højest, har det såret dig. Gå videre til punkt 5. Hvis angrebsstyrkerne er identiske, har I begge undgået modstanderens angreb. Begynd næste angrebsrunde ved punkt 1.
4. Du har såret væsenet. Træk 2 points fra dets UDHOLDENHED. Du kan bruge dit HELD for at gøre yderligere skade (se side 4).
5. Væsenet har såret dig. Træk 2 points fra din UDHOLDENHED. Også her kan du bruge dit HELD (se side 4) for at reducere skaden.
6. Foretag de nødvendige justeringer på Eventyrskemaet; enten ved væsenets eller din egen UDHOLDENHED (og dit HELD, hvis du brugte det).
7. Begynd den næste angrebsrunde. Gentag punkt 1-6. Dette fortsætter indtil enten din egen eller væsenets UDHOLDENHED er reduceret til 0, hvilket angiver døden.

### Kamp mod mere end ét væsen

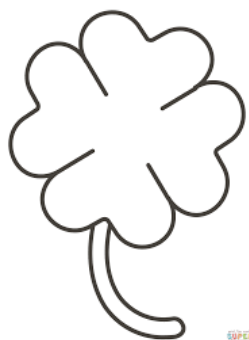
Hvis du skulle komme i en situation, hvor der er mere end ét væsen i en kamp, vil instruktionerne på siden forklare dig, hvordan du skal kæmpe kampen: nogen gang skal du behandle dem som ét væsen – andre gange skal du kæmpe mod dem et ad gangen.

### Held

I løbet af dit eventyr vil der være situationer, i kampe eller i anden sammenhæng, hvor du kan være heldig eller uheldig (nærmere detaljer vil blive angivet i de bestemte situationer). Du kan da benytte dig af dit held til at påvirke udfaldet i dit favør. Men pas på! Det er risikabelt at forlade sig på sit held, og hvis man er uheldig kan det få katastrofale følger.

Fremgangsmåden er følgende: Kast 2 terninger. Hvis summen er lig med eller mindre end din nuværende HELDværdi, har du været heldig, og udfaldet vil være til din fordel. Hvis summen er højere end din nuværende HELDværdi, har du været uheldig og det går galt for dig.

Dette kaldes at teste ens HELD. Hver gang du tester dit held, må du fratække 1 point fra din nuværende HELDværdi. Du vil hurtigt opdage, at jo mere du forlader dig på dit held, desto farligere bliver det.



## Brug af held i kamp

Nogle steder i bogen vil du blive bedt om at teste dit held, og du vil få konsekvenserne ved at være heldig/uheldig at vide. I kampe derimod, vil du have muligheden for at bruge dit held til at tilføje et væsen ekstra skade eller for at mindske den skade, som væsenet påfører dig.

Hvis du lige har såret et væsen, kan du teste dit HELD, som beskrevet tidligere. Hvis du er heldig, har du tilføjet væsenet et meget alvorligt sår og kan trække yderligere 2 points fra det UDHOLDENHED. Hvis du derimod er uheldig, var såret kun en skramme, og du bliver nødt til at give væsenet 1 UDHOLDENHEDspoint tilbage (det vil sige: i stedet for som normalt at gøre 2 points skade på væsenet, gør du kun 1).

Hvis en modstander lige har såret dig, kan du også teste dit HELD for at formindske skaden. Hvis du er heldig, har du undgået den fulde effekt af slaget, og du får kun 1 point skade i stedet for de normale 2. Hvis du er uheldig, er du blevet alvorligt såret og må trække 1 ekstra UDHOLDENHEDspoint fra.

Husk, at du skal trække 1 point fra din HELD-værdi, hver gang du tester dit HELD.

## Genvindelse af evner, udholdenhed og held

Din EVNEværdi vil ikke forandre sig meget i løbet af eventyret. Det kan ske, at du kommer til et sted, hvor du enten formindsker eller forhøjer din EVNE. Et magisk våben kan forøge din EVNE, men husk, at du kun kan bruge ét våben, så du kan ikke få to EVNEbonusser hvis du har to magiske våben. Din EVNEværdi kan aldrig overstige sin oprindelige værdi.

Din UDHOLDENHEDsværdi vil ændre sig meget i løbet af eventyret. Når du nærmer dig målet vil din UDHOLDENHED være faretruende lav, så du bør være ekstra forsigtig. UDHOLDENHED kan øges, hvis teksten angiver dette – eksempelvis når du sover eller spiser. Din UDHOLDENHEDsværdi kan aldrig overstige sin oprindelige værdi.

Der kan være situationer, hvor din HELDværdi øges. Detaljer vil fremgå på det pågældende sted. Ligesom din EVNE- og UDHOLDENHEDsværdi kan din HELDværdi aldrig overstige sin oprindelige værdi.

## Afsnit

Du vil opdage, at det ikke giver nogen mening at læse afsnittene i numerisk orden. Det er yderst vigtigt, at du kun læser de afsnit, du bliver instrueret til at læse. Hvis du læser de andre afsnit, vil det kun skabe forvirring og fjerne spændingen i spillet.

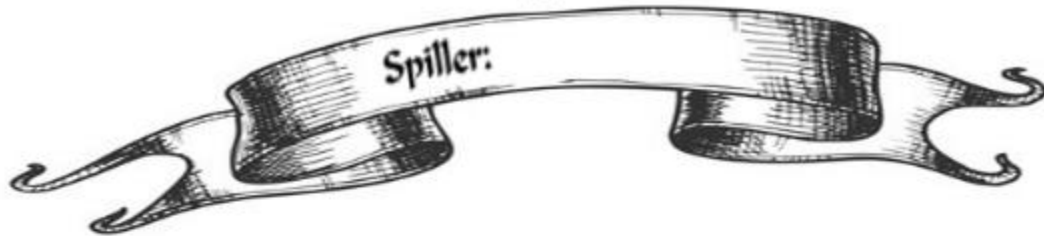
Den rigtige vej indebærer et minimum af risici og enhver spiller – uanset hvor dårlige deres oprindelige terningekast er – skulle være i stand til at komme igennem uden de store problemer.

Må gudernes held være med dig i det eventyr, der venter dig i afsnit [1](#).





# Eventyrskema





Du er faktisk i tvivl, om det var det skarpe sollys eller fuglens skarpe næb, der gjorde, at du vågnede med et sæt, men selvom du stadig er omtumlet af den bratte opvågning, får du hurtigt samlet dig nok til at skræmme de 3 muggribbe, som åbenbart havde udset dit kadaver til deres morgenmad, væk. Irriterede over at have mistet et måltid, klatter fuglene aggressivt på dig, inden de forsvinder. Efterhånden som du får samlet dine tanker, begynder du at fundere over din situation - hvem er du egentligt og hvordan er du havnet her, liggende midt på en vej gennem en skov? Og hvor er alle dine ejendele? Du er frygteligt tør i halsen, og bander over at du ikke længere har din trofaste lommelærke i sin besiddelse, så lyden af et lille vandfald fører dig til den nærliggende lille sø, og selvom vandet bestemt ikke smager nær så godt som din trofaste ro, slukker du grådigt din tørst i det rislende vand. Da hukommelsen langsomt kommer tilbage, husker du dit liv som... tja officielt kalder du dig jo spåmand, men i virkeligheden er du jo blot en gøgler, der for en lille mønt fortæller dine kunder, hvad de gerne vil høre - eller hvad du synes, er sjovt at bilde dem ind. Du har bestemt ingen særlige evner, der gør dig i stand til at forudsæ fremtiden - hvilket vel egentligt er tydeliggjort ved, at du slet ikke forudså, at du ville havne her idag frarøvet dine usle ejendele. Det må jo være den unge kvinde, du - i din uendelige medmenneskelighed - havde ladet køre med på din æseltrukne kærre (selvom hun ikke havde penge til at betale for liftet!), der har haft plyndret dig - det utaknemmelige skarn! Du finder dog en lille trøst i at hun trods alt har ladet dig beholde dit tøj, så du ikke skulle ligge som guderne skabte dig her midt i ingenting – men dine klæder havde alligevel ikke klædt hende, tænker du, mens du erindrer hende i hendes lange fine røde og sorte kjole. Du var faktisk blevet lidt overrasket over at se hende stå der i regnen og bede om at køre med dig til Navlerød - den lille landsby, hvor du havde planlagt, at du skulle finde nye kunder. Kvinden - havde hun sagt at hendes navn var?.. Fe..Fere..Fero.. Feronia! Hun hed Feronia - var faktisk et ganske behageligt afbræk på den lange ensomme tur fra Skvatstrup (en lille hyggelig by langt mod syd, hvor du havde tjent ganske godt på dine "evner"). Du erindrer særligt Feronia's smukke øjne, som du var meget betaget af... (Du prøver forgæves at overbevise dig om, at det var hendes øjne – og ikke andre struttende kendetegn – der var afgørende for, at du havde ladet hende køre med).. ja, faktisk var det et ret intenst blik hun havde, tænker du, mens du i hukommelsen genser, hvordan Feronia med hendes betagende blik læner sig mod dig og kysser dig på halsen. Du fører hånden op til halsen og mærker et stik af smerte, da dine fingerspidser løber hen over et par sårskorper - panisk kigger du ned i søen og selvom vandoverfladen ikke er helt stille, ser du tydeligt dit spejlbillede. Dit spejlbillede er som sædvanligt ikke noget kønt syn, men i dag er det endnu værre, da du ser de alt for tydelige bidmærker på din hals... Du forsøger kortvarigt forgæves at overbevise dig selv om, at Feronia måske blot er den type, der er til aggressiv fysisk kærlighed, men erkender til sidste, at sandheden nok er en anden; Feronia var tilsyneladende en udspekuleret vampyr! Hvad betyder det så? - Er du også blevet vampyr? Baseret på, at du uden ubehag står mit i sollyset og du ikke finder den store tilfredsstillelse ved at bide dig selv i kinden og smage dit eget blod, konkluderer du, at du ikke er en vampyr - i hvert fald ikke endnu. Men du aner ikke hvor lang tid, der går, før vampyrens gift får dig omvendt. Udsigten til at skulle blive et blodsugende monster passer virkeligt dårligt ind i dine fremtidsplaner. Problemet bliver dog næppe løst her på søbredden ude midt i ingenting, så i håb om, at du kan gøre et eller andet for at undgå transformationen til vampyr, beslutter du dig for at komme videre. Du er usikker på hvad vej, du bør gå: Du kan vælge at vende tilbage til Skvatstrup i syd, men det er en lang tur - især uden dit æsel! (Gå til [43](#)). Du kan i stedet fortsætte frem mod Navlerød i nord ad vejen, hvor du vågnende - selvom du ikke kender området. Kortvarigt overvejer du om, hvad borgerne i Skvatstrup og Navlerød vil synes om at du dukker op og fortæller, at du er ved at blive en vampyr – vampyrer er sjældent velkomne gæster. Du skyder let tanken væk og fokuserer på dit eget behov. Hvis du vil gå til Navlerød (Gå til [14](#)). Alternativt kan du vælge at se, hvad naturen har at byde på - i så fald vil det nemmeste nok være at følge den å, der løber fra søen og mod nordøst (Gå til [32](#)).

## 2

Du er ret imponeret over dig selv; du har aldrig været nogen slagsbror, og det er første gang du har dræbt noget som helst med dine bare næver. Vagtchefens rustning er desværre alt for stor til at du kan bruge den på din lille spinkle krop, men du tager hans krigskølle (Læg 2 til din EVNE). Du tager herefter hans nøgler og spørger fangen, hvad han vil give for, at du befrier ham. Hertil svarer den midaldrende mand: "Næhh, tak. Jeg bliver her; der er snart vagtskifte, og jeg skal ikke hænges op på mordet på Grum... Vagterne vil jage dig til verdens ende. Hvis jeg var dig, ville jeg – udover at frygte for mit liv – skynde mig at forlade byen. Jeg hørte din historie; måske kan Kalton hjælpe dig. Kalton er en meget gammel mand, som holder til i skoven nord for byen. Mange synes han er et vrøvlhoved, men han har levet længe og oplevet meget". Fangen, som du erfarer hedder Nelson, beskriver, hvordan du finder frem til Kalton. (Gå til [74](#)).

## 3

Du vælger at kravle ind ad det åbne vindue, hvilket ikke er så let som du troede, men det lykkedes dig til sidst at få din tunge bagdel ind gennem den smalle vinduesåbning, så du nu befinder dig i hvad, du tænker, må være palæets spisestue. Du håber, at ingen har hørt din højlydte stønnen over anstrengelser med at klatre ind af vinduet. Umiddelbart virker det ikke som om, at nogen har opdaget dig. Du kigger hurtigt rundt i den overdådigt udsmykkede spisestue. Midt på det store marmorspisebord, står der en stor guldandelaber, som du kan stjæle, hvis du vil (Opdater din udstyrsliste). Du kan høre støj fra det tilstødende rum til højre, som, du antager, må være køkkenet. Udover støjen fra køkkenet bemærker du også den liflige duft af greveparrets aftensmad, som er ved at blive tilberedt; du gætter på, at aftenens menu står på citrusmarineret kronryg med kantarelsauce. Støjen fra køkkenet intensiveres, og ud fra lydene vurderer du, at det blot er et spørgsmål om tid, før nogen kommer ind i spisestuen, så du flygter hurtigt ud ad døren i spisestuens modsatte ende. (Gå til [81](#)).

## 4

Du sover tungt og uforstyrret, indtil det gryende dagslys vækker dig. Du føler dig dejligt veludhvilet, og selvom din mave igen rumler af sult, afholder du dig dog fra at mæske dig i de gule bær igen. I stedet fortsætter du ad vejen mod nord, og snart når vejen en lille bakketop, fra hvilken du ser Navlerød liggende foran dig. Da du kommer nærmere, ser du den store imponerende byport spærre din adgang til byen, men byporten har tilsyneladende været så dyr, at bygge, at der ikke var råd til mere end nogle få meters bymur på hver side af porten... Så du går hurtigt hen til enden af bymuren og kigger ind i byen: byens borgere er vist endnu ikke alle vågne endnu, men blandt de bygninger, hvor der er tændt lys, fanger 4 særlige steder din nysgerrighed: Der er vagtcentralen, hvor du vel bør melde Feronia's ugering til myndighederne (Gå til [82](#))? Krostuen, hvor du måske kan få stillet din sult (Gå til [38](#)). Huset med det store "Miraklos – Druide og ekspert i urter, medicin og andet godt"-skilt, hvor du måske kan få modgift, der kan kurere Feronia's bid (Gå til [90](#)) eller den lille kirke, hvor præsten måske kan beskytte dig mod at blive én af ondskabens tjenere. (Gå til [18](#)).

## 5

Du fortsætter den hårde færd mod nordøst for at komme ud af skoven. Du har en mærkelig fornemmelse af, at nogen holder øje med dig, men du kan ikke se andre end de mange kvalmemyg, der med stor iver stikker dig konstant (Træk 1 fra din UDHOLDENHED). Netop som du når skovens udkant og træder ud på en vej, der fører nordpå, ser du, at der på en gren i et træ sidder en uglefigur fint udkåret i en mørk træsort. Du undrer dig over, hvorfor træuglefiguren sidder der, men da du ikke kan se nogen i nærheden, opgiver du at finde en fornuftig forklaring på træuglefigurens tilstedeværelse. Hvis du vil, kan du tage træuglefiguren med dig (Opdater din udstyrsliste), inden du drager videre ad vejen mod nord. (Gå til [34](#)).



## 6

"I værste fald må jeg ordne lidt opvask for at dække regningen", tænker du og kaster dig grådigt over det ildesmagende men overraskende mættende måltid. (Læg 4 til din UDHOLDENHED). Trunte, som selv er et svin, er temmelig chokeret over hvor grimt, du spiser; det virker lidt som om kun halvdelen af maden rammer din mund, mens resten løber ned af dig og pletter både dit tøj og alt andet i en omkreds omkring dig. Da du har spist op, finder du dit mest charmerende smil frem i håb om, at det gør dig mere elskværdig, (det virker dog ikke!) og fortæller Trunte, at du ikke har nogen penge. (Gå til [56](#)).

## 7

På trods af din mistænksomhed over den manglende sikkerhed, samler du til sidst den smule mod, som din krop besidder, og vælger at snuppe Solringen. Med hænder der ryster voldsomt, løfter du forsigtigt Solringen ud af dens montre. Til din store overraskelse lader det fortsat ikke til, at montren har nogen skjulte alarmsystemer. Du beundrer kort den flotte Solring, der skinner så kraftigt, at du nærmest blændes. Du vil nødig opdages her i Grev Fedte's palæ med den stjålne Solring i din besiddelse, så du gemmer Solringen væk og overvejer hvordan, du skal slippe væk. Hvis du vil forsøge at snige dig ud den samme vej, som du sneg dig ind (Gå til [23](#)). Hvis du i stedet vil forsøge at springe ud ad vinduet i grevens arbejdsværelse og ned i den sø, der ligger lige under vinduet (Gå til [31](#)).

## 8

Gustav har været så venlig at dele sit måltid med dig, så du vil ikke snyde ham med en "spådom". Du er overrasket over dig selv og, at du for en gangs skyld vælger det næstekærlige alternativ. Du glider venligt af på spørgsmålet om din profession. I stedet taler du løst og fast om vejret, de stigende energipriser og andre vigtige emner, inden du takker for måltidet og tager afsked med ham, og fortsætter ad vejen mod nordvest. (Gå til [30](#)).

## 9

Du fortsætter ad vejen mod nord, og du går så længe, at dine friske skridt med tiden bliver mere og mere slæbende, og i stedet for bare at være sulten er du nu meget, meget, meget sulten. På et tidspunkt, hvor vejen passerer en skov, opnuser du pludseligt en duft i luften, som godt kunne være mad; på den ene side dufter det faktisk ret godt, men samtidigt har det også en fæl bilugt. Du fornemmer, at lugten kommer fra vest. Vil du følge lugten mod vest (Gå til [20](#))? Ellers kan du blot fortsætte ad vejen, som svinger lidt mod nordøst (Gå til [34](#)).

## 10

"Latter er et godt tegn", tænker du og træder ind gennem døren til hvad, der tydeligvis er palæets børneværelse. Midt i børneværelset sidder greveparrets 2 døtre, og er dybt optagede af at afholde et teparty for alle deres dukker og bamser. Da pigerne ser dig, bliver de meget skræmte og råber: "Hjæææælp! Der er en Grimrian, som vil stjæle os!". Du formår ikke at tyse på tøserne, der bliver ved med at skrike på hjælp. Kort efter hører du tunge trin nærme sig, og umiddelbart efter træder greveparrets store minotaurtjener ind i værelset. Pigerne råber samstemmigt: "Mooh, red os fra den der Grimmert!" og peger på dig. Mooh, som minotaurtjeneren tilsyneladende hedder, løfter dig let op og ryster dig som en beskidt bordduk, så alle dine ejendele falder på gulvet (Opdater din udstyrsliste). Herefter slæber han dig uden problemer ned i kælderen, hvor han med et ondskabsfuldt grynt smider dig i palæets fangekælder. Han låser døren og forlader kælderen. (Gå til [66](#)).

## 11

Der er ufatteligt mørkt i tunnelen. Selvom du er meget forsigtig, mens du føler dig frem, snubler du pludselig og lander hårdt på tunnelens hårde og ujævne gulv. Du lander desværre så uheldigt, at du får et åbent benbrud, og da du forbander dit uheld, sparker du med dit andet ben hårdt ud i mørket for at få udløb for din frustration – desværre rammer du den hårde klippevæg. Du har nu åbent benbrud på begge ben. Du kan ikke bevæge dig, og ender desværre dine dage som mad for hvad det end er, der bebor dette underjordiske hulesystem.

## 12

Du genkender blomsten, som én af dem, Miraklos fortalte dig om. Kortvarigt glædes du over, at dit alkoholforbrug tilsyneladende (endnu) ikke helt har smadret din hukommelse. Desværre har djævlegeden ædt så meget af blomsten, at du ikke kan tælle hvor mange kronblade, blomsten oprindeligt havde. Du ved derfor ikke om det er en Dusin- eller en Kvælersnerle. Vil du prøve at spise blomsten alligevel (Gå til [55](#))? Hvis du ikke tør tage chancen med blomsten, kan du i stedet blot fortsætte ad skovstien mod nordvest (Gå til [34](#)).

## 13

Netop som du vil forlade soveværelset, smyger greveparrets kulsorte kat, Snefnug, sig kælent omkring dine fødder. Du håber, at myten om, at en sort kat betyder uheld, blot er en myte. Det er desværre ingen myte; fjern halvdelen af dit held (rundet ned). Ved et uheld får du trådt på Snefnugs hale, hvilket får katten til at kradse dig på benet, så du får en grim rift (Træk 1 fra din UDHOLDENHED). Du forlader soveværelset og går ned til døren for enden af gangen. (Gå til [45](#)).

## 14

Du vurderer, at Navlerød er det nærmeste sted at finde hjælp, så du følger vejen nordpå. Der er dog noget længere vej, end du forventede, og vejen lader til at være helt mennesketom. Da mørket falder på, slår du lejr ved nogle buske med flotte gule bær, og selvom du ikke kender bærrerne, er du så sulten, at du tager chancen... Søvnbuskens bær smager skønt og mætter dejligt (Læg 2 til din UDHOLDENHED), men du bliver hurtigt ufatteligt søvnig, og snart falder du i søvn. (Gå til [4](#)).

## 15

”Visdom lyder mere tiltalende end fare” tænker du og vælger at følge stien mod vest. Kort tid efter munder stien ud i en lille lysning, hvori der ligger en lille vakkelvorn hytte. Du fornemmer, at hyttens beboer er hjemme. Nysgerrig efter hvilken visdom, du kan finde her, banker du høfligt på døren, og hører et svar, som vist nok byder dig indenfor. Du træder ind i hyttens eneste rum, som både rummer køkken, stue, soveværelse og lokum. Udover en mærkelig lugt bemærker du de store stakke af bøger og skriftrulle, der flyder i hele rummet. Siddende i en lænestol genkender du Kalton, mens du tænker for dig selv, at her vist ikke er megen visdom at hente. Tortlen virker venlig, og han kigger nysgerrigt på dig, da du træder ind i hans hytte. (Gå til [50](#)).

## 16

Du fortæller Gustav, at du er professionel – og meget dygtig - spåmand, og at du for et par mønter gerne vil spå ham. Gustav synes det lyder utroligt spændende og er lutter øren for hvad du har at fortælle. Vil du fortælle Gustav, at han bliver meget rig (Gå til [78](#))? Vil du fortælle ham, at han bliver en berømt helt (Gå til [37](#))? Eller vil du fortælle ham, at han får en lækker kone og en masse børn (Gå til [53](#))?

## 17

Du bevæger dig mod hvad, du tror er nordøst for at komme ud af skoven. Buskadset i skovbunden er overraskende tæt, så det er temmelig opslidende at bevæge sig gennem det tætte vildnis. Du koncentrerer dig så meget om ikke at komme til skade på de stikkende buske og andre grumme vækster, du passerer, at du slet ikke opdager, at du taber én af de ejendele (Slet en genstand fra din udstyrsliste). (Gå til [5](#)).

## 18

”Jeg har brug for guddommelig hjælp!”, tænker du og træder ind i kirken, hvor præsten, Sanus, interesseret og empatisk lytter til din historie. Præsten Sanus beder en bøn for din sjæls frelse, men herudover mener han ikke, han rigtigt kan hjælpe dig. Han er ikke meget for at have en vampyr rendende rundt og tynde ud i hans menighed, så han foreslår (nærmest forlanger), at du forlader byen med det samme. Han foreslår, at du besøger den gamle mand, Kalton, som bor i skoven nord for byen. For selvom Kalton vist ikke rigtigt tror på guderne, så anerkender præsten Sanus, at Kalton har levet så længe og oplevet så meget, at han måske har en løsning. Præsten Sanus forklarer dig vejen ud til Kalton, og tilbyder dig desuden en lille flakon med vievand, som vist skulle være et værn mod vampyrer. Du bemærker, at der står en stor flaske vin på alteret. Du tigger om at få den med dig også, men præsten Sanus vil nødig af med sin altervin – for han er faktisk oprigtigt lidt usikker på, om hans menighed primært kommer i kirken for at høre Herrens ord eller om det er den gode gratis altervin, der trækker. Hvis du accepterer at nøjes med vievandet, så tilføj vievandet til din udstyrsliste (Gå til [74](#)). Hvis du vil forsøge at overtale præsten Sanus til også at give dig hans elskede altervin (Gå til [93](#)).

## 19

Med den smukke forgyldte dørhammer banker du melodisk på palæets store hoveddør. Efter et kort øjeblik åbnes døren af greveparrets tjener; en stor muskuløs minotaur. Minotauren stirrer tavst på dig med et underligt nedladende blik (du går tydeligvis ikke klædt, som de gæster, der normalt banker på denne dør), mens han tilsyneladende venter på, at du fortæller, hvad du vil her. Vil du bede om at få et møde med Grev Fedte, da du har brug for hans hjælp (Gå til [36](#))? Vil du i stedet prøve at bilde minotaurtjeneren ind, at du er konsulent fra Arbejdstilsynet, og at du er her for at kontrollere palæets indeklima (Gå til [58](#))?

## 20

Du følger den underligt pirrende duft mod vest ind i skoven. Lugten dirigerer dig ind til en lille vakkelvorn hytte midt i skoven. Da du forsigtigt kigger ind af et af hyttens beskidte vinduer, opdager du, at duften kommer fra den gryde med stinkdyrstuvning, som en meget bebumset gnom er i gang med at tilberede til ham selv og hans 2 kammesjukker. Du har tilfældigvis opdaget den berygtede Fyha-bande's skjulested! I samme sekund mærker du en frygtelig kilden i din store næse, som får dig til at udbryde et højlydt ”Atjuu!”, og selvom spyt og andet godt flyver ud af munden på dig og rammer vinduet, så det er svært at se igennem, så har banditterne opdaget dig, da de hørte dit nys, og de stormer nu ud af hytten for at dræbe dig. Kæmp med dem en ad gangen.

	EVNE	UDHOLDENHED
BANDITGNOM	6	6
BANDITTROLD	7	10
BANDITLEDER	8	8

Hvis du overlever. (Gå til [89](#)).

## 21

Du vælger at følge krovagtens råd og indlogere dig på "Den muntre harpe". Det koster dig 2 kobbermønter (Opdater din udstyrsliste) men inkluderer så også et dejligt varmt aftensmåltid, og i dag står menuen på braiserede svinekæber med dampede rodfrugter og whiskysovs. Maden smager skønt, og da du på din egen opfordring får fyldt din tallerken op igen og igen, mætter det store måltid dejligt (Læg 4 til din UDHOLDENHED). Under aftensmaden falder du i snak med Gregers, en hyggelig mand med et velplejet hvidt fipskæg og et par stilige briller med utroligt tykke glas. Gregers, som er botanikker og insektolog, kan ikke stoppe med at tale om alle de blomster, planter og insekter, han kender til. Det meste af Gregers' enetale er meget lidt interessant, da du ikke deler hans dybfølte interesse i de forskellige historier om blomsterne og bierne. Så oftest nikker du bare ind i mellem for venligt at lade som om, at du deltager i samtalen. En enkelt af Gregers' historier fanger dog din interesse; Gregers fortæller om Helvedesnælden, en plante med blå blade med røde kanter. Gregers oplyser, at hvis man ruller sig i Helvedesnælden, skulle man blive immun over for ild. Gregers understreger dog, at man skal være sindssyg for at ville rulle sig i Helvedesnælder, da deres stik er afsindigt smertefulde. (Gå til [52](#)).

## 22

"Den mad bliver min redning!", tænker du og nærmer dig forsigtigt oksekadaveret. Til din store ærgrelse, må du hurtigt erkende, at du er virkelig dårlig til at aflæse dyrs tanker; da du forsigtigt nærmer dig de 2 vortehyæner, går de straks til angreb, og i din afkræftede tilstand har du ingen mulighed for at forsvare dig mod de glubske angribere; de bider, flår og flænser din spinkle krop; det sidste, du observerer, er, at alfahannen tilfreds løber afsted med dit afrevne venstre ben, inden den anden vortehyæne sætter sine stærke kæber omkring dit kranie og med en knasende lyd tygger til – du ender dette eventyr som rovdynens velmagende dessert.

## 23

Du sniger dig forsigtigt ud af Grev Fedte's arbejdsværelse, ned ad gangen og ned af trappen til palæets vestibule. Netop som du når halvvejs ned ad trappen, åbnes en dør i vestibulens venstre side, og greveparrets tjener træder ind i vestibulen. Tjeneren er en stor muskuløs minotaur, og han får straks øje på dig. Minotaurtjeneren bryder sig tydeligvis ikke om at støde på uinviterede gæster her midt i palæet. Selvom minotaurtjeneren er stor, er han også hurtig, så han fanger dig let, og med sine store grabber løfter han dig let op og ryster dig som en beskidt bordduk, så alle dine ejendele falder på gulvet (Opdater din udstyrsliste). Herefter slæber han dig uden problemer ned i kælderens, hvor han med et ondskabsfuldt grynt smider dig i palæets fangekælder. Han låser døren og forlader kælderens. (Gå til [66](#)).

## 24

Selvom mørket er totalt og du intet kan se, så lykkes det dig at famle dig forsigtig frem til et af rummene i det underjordiske hulesystem. Her føler du dig frem til en krystal, som du fornemmer, udsender en pulserende form for mørke. Du antager, at du har fundet en Nocturnekrystal, og bevæger dig tilbage mod hulesystemets udgang. På vejen finder du et par mønter liggende på gulvet i mørket i det underjordiske hulesystem. Du forlader hullet uden at blive opdaget af hulesystemets beboer. Ude i det svage lys uden for hulen kigger du på de 2 kobbermønter samt krystallen, som du fandt i hulen (Opdater din udstyrsliste). Du nærstuderer krystallen og forundres over, hvordan den nærmest opsuger al lyset omkring den. Til trods herfor kan du nu stadig godt se dine omgivelser selv i det svage lys, der er her i den dunkle skov. Du undgår derfor heldigvis at falde over de mange rødder, der ligger på kryds og tværs af den smalle skovsti, som du følger mod nord. (Gå til [30](#)).



## 25

Både Nocturnekrystallen og Solringen er afgørende ingredienser i dit forestående renselsesritual. De synes begge at være påvirket af de ukendte kræfter, der findes her i druidecirklen, der nu er oplyst af en mærkelig belysning, som er en forunderlig blanding af Solringen's blændede lys og Nocturnekrystallen's lysslugende mørke. Du er ikke sikker på, at du har tid til at beundre dette fænomen for længe, så du fortsætter med forberedelserne til dit renselsesritual. Har du mindst yderligere 4 af ting, som Kalton nævnte (hvidløg, sølv, spejl, varulvetand, vievand eller crucifix) (Gå til [42](#))? Har du færre end 4 af de nævnte ting (Gå til [88](#))?

## 26

Du åbner forsigtigt døren og kigger ind i, hvad du antager må være, greveparrets soveværelse, hvor du ser grevinden stå og spejle sig i et kæmpespejl. Da hun ser dig, kalder hun dig venligt ind i rummet. Da du er trådt ind i soveværelset, spørger grevinden dig direkte: "Ser min røv stor ud i den her kjole?". Du tænker, at hendes kæmperøv vil se stor ud, uanset hvilket beklædningsstykke den gemmes væk i, men vil du fortælle hende, hvad du tænker (Gå til [75](#))? Eller vil du fortælle en lille hvid løgn (Gå til [69](#))?

## 27

"Gamle vrøvlehoved", tænker du og sætter kursen østover. Du følger stien, og bemærker pludseligt, at der faktisk er adskillige fodaftryk, som du ikke umiddelbart kan genkende, på stien, og de løber både frem og tilbage, så det er åbenbart en veltrafikeret sti, du går på, selvom du endnu kun har mødt Kalton. "Gad vide, om det var klogt ikke at lytte til ham?" tænker du spekulativt, og opdager derfor slet ikke, at du træder ud i en bunke blad og kviste, der ligger midt på stien. Alt for sent opdager du den spændsnor, som udløser fælden. Det sidste du når at opfatte, inden du ender som et menneskelig grillspyd, er de mange spidse grene, der er konstrueret til at gennembore den, som udløser fælden. Selvom Kalton havde tænkt, at fælden skulle dræbe de banditter, som konstant udplyndrer hans fine køkkenhave, så vil han næppe få særlig dårlig samvittighed over, at hans fælde afslutter dit eventyr – for han havde jo advaret dig!

## 28

Du skjuler dig under en busk i skovkanten, mens du håber, at din overvældende svedlugt ikke afslører din tilstedeværelse. Kort efter passerer den fremmede uden at bemærke dig. Da han er forsvundet, fortsætter du ad vejen mod nordvest. (Gå til [92](#)).

## 29

Du nærmer dig hullet, som er rigeligt stort til at du kunne kravle ned i det. Du kigger ned i hullet, men mørket er totalt, så du kan intet se. Vil du prøve at lave en fakkellampe og tænde den, før du kravler ned i hullet (Gå til [96](#))? Vil du i stedet kravle ned i mørket uden lys (Gå til [71](#))?

## 30

Du går i timevis. Da det begynder at blive mørkt, vælger du at slå lejr på en bakketop tæt på vejen. På trods af den bidende kulde, er du så træt, at du falder i en dyb søvn. Du bliver ikke forstyrret i løbet af natten, så næste morgen vågner du dejligt veludhvilet (Læg 2 til din UDHOLDENHED). Du bemærker, at der ligger et kohorn tæt på din lejrplads. Hvis du vil, kan du tage det med dig (Opdater din udstyrsliste). Du fortsætter sulten din færd ad vejen mod nord. Inden længe kommer du til (endnu) en skov, hvor vejen fortsætter henholdsvis nordom eller øst rundt om skoven. Hvis du vil følge vejen mod nord (Gå til [68](#)). Hvis du hellere vil følge vejen mod øst (Gå til [46](#)). Du kan også prøve at bevæge dig mod nordøst gennem skoven (Gå til [54](#)).

### 31

Du vælger at flygte ved at springe fra vinduet i Grev Fedte's arbejdsværelse lige ned i søen. Søen er knap et par meter dyb, men du erfarer, at palæet vist er dårligt kloakeret; der er andet end vand i den her sø! Du brækker dig ved lugten af søen - og dig selv! (Træk 2 fra din UDHOLDENHED). Du kravler stinkende op på søens modsatte bred og begiver dig videre nordpå. Kort efter kommer du forbi en stor samling af planter med blå blade med røde kanter. Blomsterne vækker noget i din hukommelse, men du kan ikke helt huske hvad. Du får en mærkelig lyst til at rulle dig i blomsterne, men er samtidigt meget i tvivl om det er en god ide. Hvis du vil rulle dig i blomsterne (Gå til [60](#)). Hvis du i stedet vil fortsætte nordover (Gå til [85](#)).

### 32

Du vælger at følge åen mod nordøst, og til at begynde med går det nemt og hurtigt, men efterhånden som timerne går, og du når længere og længere mod nordøst, bliver buskadserne tættere og tættere. Af og til er du faktisk nødt til at forlade åen, mens du kæmper dig rundt om det tætte buskads. Du overvejer om, det måske er bedre at gå tilbage og følge vejen mod Navlerød i stedet (Gå til [14](#)). Vil du hellere fortsætte med at kæmpe dig gennem det tætte buskads (Gå til [61](#))?

### 33

Du begynder renselsesritualet; du lægger dig midt i druidecirklen med alle ingredienserne liggende på din brystkasse. Da månen kommer frem, og du rammes af de første månestråler, føler du en kraftig varme fra dit indre. Varmen stiger i intensitet, indtil den bliver ulideligt smertefuld. Et kort øjeblik overvejer du, om Kalton måske har snydt dig, men snart er smerten så ulidelig, at du ikke kan tænke klart overhovedet. Hele natten ligger du i druidecirklen og vrider dig i smerte i månelysset. Da solen står op, dulmer smerterne af, og du falder endelig til ro. Du sover i timevis dér midt i druidecirklen, men da du endelig vågner, mærker du tydeligt, at vampyrgiften ikke længere har tag i din krop; du er rensset. Du er faktisk så rensset, at du ikke længere føler dig tynget af de gerninger, du har gjort gennem livet. Du fornemmer, at du står på en skillevej i dit liv; du kan vælge din egen fremtid. Du samler alle dine ejendele og beslutter dig for at tage tilbage til Navlerød, hvor du så skal afgøre om du vil prøve at gøre gode gerninger eller om du vil vende tilbage til din gamle tilværelse som småfusser. Det er bestemt ikke alle der får sådan muligheden for at vælge deres egen identitet – eller er det? Snip, Snap, Snude – NU er denne historie ude!

### 34

Du fortsætter nordover og går det meste af dagen uden at opleve noget særligt. Netop da mørket så småt begynder at falde på, kommer du forbi en lille kro. På skiltet ser du at kroen hedder "Den muntre harpe". Udenfor sidder en kæmpe kyklop med en stor stenkølle ved hans side. Da han ser dig, foreslår han, at du overnatter på kroen, for det kan være livsfarligt at overnatte i det fri på disse kanter, og du ligner ikke just én, der er i stand til at forsvare dig selv mod de vilde dyr, der jager deres forsvarsløse bytte i mørket - men ham og hans trofaste kølle skal nok beskytte kroens gæster. Har du penge, og vil du overnatte på kroen (Gå til [21](#))? Eller vil du fortsætte ad vejen mod nordøst (Gå til [49](#))?

### 35

NEJ! Du lytter vist ikke rigtigt til de signaler, din sjæl og din krop sender dig; Du er sgu efterhånden blevet godt og grundigt træet af at skulle kæmpe dig gennem det tætte buskads i den her lorteskov, så du beslutter dig for en lettere løsning og vælger derfor at følge stien i stedet. Hvis du vil følge stien mod øst (Gå til [27](#)). Hvis du hellere vil følge stien mod vest (Gå til [15](#)).

### 36

Minotaurtjeneren kigger intenst på dig, inden han højlydt brummer og modvilligt giver tegn til, at du skal følge efter ham. Han viser vej ind i et prangende rum, hvor en meget nobelt udseende ældre mand sidder i en blød silkelænestol. Tjeneren fortæller, at du har bedt om et møde med greven. Den noble ældre mand, som åbenbart er Grev Fedte, spørger dig nysgerrigt, hvad du vil. Du fortæller hele historien om Feronia, bidet, Kalton og at du har brug for Grevens Solring til dit forestående renselsesritual. Grev Fedte lytter interesseret og eftertænksomt på din fortælling. Da du er færdig, siger han: "Troede du, at jeg ville give dig min Solring? Min dyrebare? MIN dyrebare? Aldrig i livet! Det er min! MIN! Men vi kan jo heller ikke have vampyrer til at løbe frit rundt her i området! Mooh, smid denne lapsede blodsuger i fangekælderen". Mooh, som minotaurtjeneren åbenbart hedder, griber dig med hans store grabber og løfter dig let op og ryster dig som en beskidt bordduk, så alle dine ejendele falder på gulvet. Herefter slæber han dig uden problemer ned i kælderen, hvor han med et onskabsfuldt grynt smider dig i palæets fangekælder. Han låser døren og forlader kælderen. (Gå til [66](#)).

### 37

Du spår, at Gustav vil blive en mand, som er berømt overalt i den kendte verden, og at alle vil se op til ham som en stor helt; alle vil hædre ham, hvor end han færdes. Gustav synes, det lyder helt fantastisk, og han nævner, at det så nok bliver ham, der ender med at få dræbt den varulv, der hærger øst herfor. Gustav er ellevild ved tanken, og takker dig mange gange for spådommen. Han giver dig 5 kobbermønter (Opdater din udstyrsliste), inden han pakker sine ting sammen, tager pænt afsked med dig og forsvinder sydover. Du frydes over de lettjente penge, men du tænker også på det, Gustav fortalte om varulven mod øst. Vil du drage østover for at jage varulven – en varulvetand kunne nok bruges i renselsesritualet, og det er jo egentligt heller ikke så skidt at ende som en berømt helt (Gå til [62](#)). Hvis du hellere vil fortsætte din færd ad vejen mod nordøst (Gå til [30](#)).

### 38

"Uden mad og drikke..." tænker du og begiver dig mod "Den Fugtige Frø", som kroen hedder. Du træder forsigtig ind i krostuen, som er helt mennesketom – det eneste du ser, er en utrolig grim person, stående bag en lille disk. Du er ikke helt sikker, men du antager, at der er tale om et hunkøn, og det er ikke første gang, du ser en Porcein (en race, der minder om en mellemting med et menneske og en gris), men det er første gang du ser en SÅ grim Porcein; hende/ham her ligner nærmere en mellemting mellem en gris og en kompostbunke. "Velkommen til Den Fugtige Frø, fremmede. Du ser sulten ud – kan jeg byde på en lækker portion spækvælling? Jeg hedder forresten Trunte!" End ikke Truntes kvalmende udseende kan overdøve din sult, men inden du når at takke ja til maden, husker du pludseligt, at du ikke har nogen penge og derfor ikke vil kunne betale for måltidet. Hvis du vil fortælle Trunte sandheden om din økonomiske situation og håbe, at hun af medlidenhed lader dig spise alligevel (Gå til [64](#)). Hvis du vil spise maden først og forholde dig til betalingen efterfølgende (Gå til [6](#)).

### 39

Du hjælper det stakkels fugleskræmsel med at få pillet næse, hvilket er en overraskende slimet oplevelse. Fugleskræmslet er meget taknemmeligt. Du bemærker, at der vokser hvidløg i den fine have. Som tak for din hjælp giver fugleskræmslet dig lov til at snuppe et hvidløg i haven, men han advarer dig om, at bondemanden, som både er nærig og en værre gnavpot, næppe vil være enig. Du snupper hurtigt et hvidløg (Opdater din udstyrsliste), og må herefter hurtigt flygte mod nordvest, da den rasende bondemand kommer efter dig med sin møggreb hævet over hovedet. (Gå til [34](#)).

#### 40

Du går nordpå endnu et par timer, inden du når til en stor cirkel af meterhøje sten. Du er overbevist om, at du endelig er nået frem til den druidecirkel, som Kalton talte om. Det er her, du skal udføre dit renselsesritual, og du tør ikke spilde tiden, så du begynder straks at forberede ritualen. Hvis du har en Nocturnekrystal (Gå til [73](#)). Hvis du endnu ikke har fundet en Nocturnekrystal (Gå til [95](#)).

#### 41

Du tager chancen og prøver at spise en håndfuld af de turkisblå svampe. Du bliver med det samme usandsynlig træt og falder i en dyb søvn, men da du en times tid senere vågner, føler du dig utrolig heldig (Læg 4 til dit HELD). Desværre opdager du, at du i søvne åbenbart har ligget oven på svampene, så det er kun 2 stykker, der har overlevet din tur i drømmeland. Hvis du vil, kan du plukke de sidste 2 fortunsvampe og tage dem med dig (Opdater din udstyrsliste). Når du spiser en fortunsvamp, kan du lægge 1 til dit HELD. Du fortsætter ad vejen mod nord. (Gå til [9](#)).

#### 42

Vil du forsøge at forstærke renselsesritualet med ild ved at samle brænde og bygge et bål rundt langs kanten af druidecirklen (Gå til [76](#))? Hvis du vil starte renselsesritualet uden at bruge ild (Gå til [33](#)).

#### 43

Du vurderer, at du er bedst tjent med ikke at bevæge dig ud i områder, som du ikke kender, så du vender næsen mod syd. Du er hurtigt ude af skoven og fortsætter sydover, glad for at du kan genkende ruten, fra da du i går kørte den modsatte vej. Ligesom i går er vejen tilsyneladende mennesketom, og du møder ikke en levende sjæl hele dagen. Sidst på eftermiddagen kan du mærke dagens strabadser; du bander af den bagende sol og overvejer ængsteligt, om det mon er vampyrgiften i dig, eller om det bare er en alt for varm dag til at gå på langtur. Du kan ikke rigtigt finde et godt sted at slå lejr, men du har heller ikke lyst til at fortsætte med at gå hele natten, så til sidst sætter du dig et sted, hvor du bilder dig selv ind, at der er en lille fordybning. Du forsøger at tænde et bål ved at stryge 2 tørre pinde febrilsk mod hinanden, men det eneste dét frembringer, er et par store vabler på begge dine hænder. Du lægger dig til at sove, men nu hvor den (dejlige) varme sol er gået ned, er det blevet pivkoldt, og du har ikke andet end dit tynde tøj til at beskytte dig mod den isnende kulde. Heldigvis bliver du ikke generet af vilde dyr i løbet af natten - muligvis er det de overdøvende klagelyde fra din mave, der har holdt eventuelle farlige dyr på afstand. Ved daggry opgiver du endeligt forsøget på at få lidt søvn (Træk 2 fra din UDHOLDENHED); du må videre, men du er lidt i tvivl, om det vil være klogere at vende om og gå mod nord til Navlerød (Gå til [14](#)) eller fortsætte sydover mod Skvatstrup? (Gå til [51](#)). Navlerød er faktisk nok tættere på end Skvatstrup.. måske...

#### 44

Du havde kun regnet med at skulle klare lidt opvask og måske lidt andet forefaldende arbejde for at have arbejdet nok til at dække prisen for maden – men Trunte er en led kælling, så hun finder på den ene opgave efter den anden, og hver gang du forsøger at slippe uden om, så tæver hun dig fra sans og samling – du er fanget! Opvasken og de andre opgaver er endda ikke det værste; Trunte forlanger også, at du smører lindrende creme på hendes kløende udslet, som hun har på de mest skræmmende steder på hendes ækle krop. Heldigvis varer dette helvede kun nogle få dage – for pludselig virker Feronia's gift, og du forvandler dig til en vampyr. Du når at bide Trunte (hvilket giver dig voldsom halsbrand!), inden soldater fra Navlerød's vagtkorps slår både dig og den kommende vampyr, Trunte, ihjel. Soldaterne slår sølvpæle gennem jeres hjerter, inden de brænder jeres jordiske rester på byens torv.



#### 45

Du åbner forsigtigt døren og træder ind i hvad, du antager, må være grevens arbejdsværelse. Til din store overraskelse får du straks øje på Solringen, som står og skinner klart i sin montre på en piedestal midt i det smagfuldt udsmykkede rum. Du bliver mistænksom over den manglende sikkerhed. Du kigger rundt i rummet, hvor især grevens mange jagttrofæer, som hænger livløse på alle væggene, virker uhyggelige. Du synes dog ikke at kunne se nogen tegn på fælder eller andet, der skal beskytte den dyrebare ring. Vil du stjæle Solringen (Gå til [7](#))? Eller vil du lade Solringen være og prøve at finde på en anden løsning (Gå til [83](#))?

#### 46

Du vælger at følge vejen mod øst rundt om skoven. Du går et par timer, hvorefter vejen svinger mod nord, mens den stadig følger skovens udkant. Solen skinner skarpt ned på dig, og du sveder så frygteligt, at du kan lugte dig selv, hvilket giver dig kvalme (Træk 1 fra din UDHOLDENHED). Da du har gået endnu et par timers tid, lugter du faktisk endnu værre, men du har efterhånden vænnet dig til din egen stank. Pludselig ser du i det fjerne en mand komme gående ad vejen mod dig. Du fornemmer, at den fremmede endnu ikke har opdaget dig, og overvejer, om du skal skjule dig, mens han passerer (Gå til [28](#)), eller om du skal gå ham i møde (Gå til [87](#)).

#### 47

Du vælger vejen, som fører mod øst. Du går i timevis, og vejen drejer efterhånden nordover. Efter endnu et par timers begivenhedsløs vandren opdager du pludselig en hestesko liggende på vejen. Du synes, at hestekoer ligger lidt mærkeligt; peger den ind i skoven, eller ligger den bare som den er blevet tabt på et eller andet tidspunkt? Der er faktisk en ganske tynd sti, som fører ind i skoven i den retning, hvor hestekoer peger (hvis den altså overhovedet peger). Vil du følge stien ind i skoven (Gå til [65](#))? Eller vil du fortsætte af vejen mod nord (Gå til [84](#))? Du kan tage hestekoer med dig, hvis du vil (Opdater din udstyrsliste).

#### 48

Man skal passe på hvad, man ønsker sig; selvsamme nat opsøger varulven dig i din lejr på den vindblæste bakketop. Den betragter dig tavst på afstand, mens du sover. Varulven betragter dig nærmest som en åben buffet, og mens du jager varulve i drømmeland, springer varulven på dig og flår dig midt over. Dit eventyr ender her... MEN du skal lige vide, at på grund af hans møde med dig, drager Gustav nogle dage senere også ud på varulvejagt. Gustav har præcis lige så lidt jagtsucces, som du. Så også han ender sine dage som kødboksebold for varulven. Dét var ikke sket, hvis du ikke havde bundet Gustav den løgnehistorie på ærmet...

#### 49

Du vælger at fortsætte ad vejen mod nordøst. Da mørket tager til, slår du lejr i en skov, som du kommer forbi. Det lykkes dig til din store overraskelse at få tændt et bål, men du har desværre ikke noget mad, du kan tilberede, så du må gå sulten i seng. Til trods for din sult falder du hurtigt i søvn. Desværre er hverken dit bål eller din rumlende mave ikke nok til at afskrække den hørmebjørn, som er på jagt i skoven. Hørmebjørnen finder dig og angriber dig, mens du sover (Træk 2 fra din UDHOLDENHED). Skræmt af hørmebjørnens overraskende angreb besørger du en smule i dine benklæder, inden du må kæmpe med hørmebjørnen.

	EVNE	UDHOLDENHED
HØRMEBJØRN	9	10

Hvis du overlever. (Gå til [63](#)).

”Du ha’ Kalton’s hjælp? Med hva?” spørger Kalton. Du fortæller Kalton hele historien om dit møde med Feronia, og at du nu søger efter hjælp til hvordan, du undgår at ende som en vampyr. ”Kalton kan halshugge dig. Begrave dig fint. Kalton lover!”, er hans første bud på en løsning af din situation. Da du spørger om ikke der er en bedre løsning, hvor du ikke behøver at dø, svarer Kalton, at der findes værre ting end døden. Da han mærker, at du fortsat ikke er helt lun på halshugningsideen, brummer han eftertænksomt, og begynder at kigge i forskellige bøger og skriftruller. Når han finder noget interessant, læser han det op – det er dog så lavmælt, at du er i tvivl om det er dig eller ham selv, han læser op for. ”Ung kvinde... vil hellere giftes med hvid vampyrmand end med indianervarulv... vampyrfamilien spiser dyr. Ikke mennesker... hun bliver lykkelig og får en datter... Argghh, det lyder som Nonsens...”. Kalton smider bogen og leder videre. ”Blomst... kan helbrede alt... Forbandede mus!”, snerrer Kalton og kaster en skriftrulle hen til dig. Skriftrullen er halvædt af gnavere, så du kan ikke læse detaljerne, men læser blot, at der tilsyneladende skulle eksistere en slags blomster, som kan kurere alt, hvis man æder dem. Pludselig finder Kalton en skriftrulle, og udbryder; ”Her!... Renselsesritual... Mod Vampyr... Spejl... måske... Halshugning – vil ikke... Pæl i hjerte... vil nok heller ik’... Vievand... crucifix... lyder som præstens ævl, men måske... Hvidløg... sundt men åbenbart ikke for vampyrer!... Varulve... dræber vampyrer... Sølv... kostbart, så måske... Ild... måske, men farligt... Solskin... hhhmm Solskin? Måske Solringen?”, mumler Kalton og fortæller, at det hele måske virker, men han ville nok satse på Solringen. Kalton fortæller, at Solringen er en ældgammel elvering, som blev smedet for mange evigheder siden. Den blev smedet i lyset af 5 sole, og den lyser efter sigende med lyset fra disse 5 sole, så den burde nok kunne dække dit behov for sollys. Kalton oplyser, at Solringen efter sigende skulle være i Grev Fedte’s besiddelse. Grev Fedte bor langt mod nordøst i et kæmpe palæ, der er bygget på ruinerne af en gammel borg. Du spørger Kalton, om de nævnte genstande ikke blot vil dræbe dig? ”Hmmm, tjohhh måske...”, svarer Kalton, og da han ser, at du fortsat foretrækker en løsning, du vil overleve, finder han en anden skriftrulle frem. ”Nocturnekrystaller! Holder Nattens yngel i live”. Kalton fortæller om Nocturnekrystaller, som tilsyneladende er en speciel type krystal, som i modsætning til Solringen’s sollys udstråler tæt mørke. Han tror, at hvis du sørger for at få fat i en sådan krystal først, så vil de nævnte genstande (vist nok) ikke slå dig ihjel, før du er klar til at gennemgå renselsesritualet. Da du spørger Kalton, om han virkelig mener, at renselsesritualet kan redde dig fra at ende som en vampyr, svarer han: ”Hmmm, nahhhh, måske... Halshugning nok en mere sikker løsning... og det er helt sikkert meget nemmere...”. Da han igen tyder dit ansigtsudtryk som en afvisning af halshugningsideen, foreslår han, at du i så fald gennemfører ritualet i den gamle druidering for at få størst mulig chance for succes. Kalton forklarer, at druidecirklen ligger højt mod nord og er et sted, som siges at være et sted hvor mægtige kræfter holder til. Dét var hér, druiderne i gamle dage afholdte deres magiske seancer, hvor de dansede nøgne rundt i fuldmånens skær, så druidecirkelens sten har set og oplevet ting, som selv den modigste helt næppe ville kunne udholde. Da du spørger, om hvor du kan skaffe de nødvendige ting til renselsesritualet, svarer Kalton eftertænksomt: ”Åhhrrr... rundt omkring formodentligt”. Du er en smule utilfreds med dette upræcise svar, så du spørger ham, om han i det mindste ved, hvor du kan skaffe Nocturnekrystaller fra. Kalton begynder at lede efter den skriftrulle, som han netop har læst op fra, men som han allerede har glemt, hvor han ”arkiverede! (hvor han smed den er måske en mere korrekt beskrivelse). Det lykkes ham dog til sidst at finde skriftrulle, hvorfra han læser op: ”Mole-folket har dem ofte i deres hjem under jorden. Kalton forklarer, at Mole-folk (en race, som minder om en blanding mellem mennesker og muldvarpe) elsker det mørke, som krystallerne udstråler. Desværre lever der ikke længere Mole-folk på disse egne – de er fortrukket nordover. Pludselig hører du en høj og ubehagelig lyd fra Kalton’s mave. Kalton tager sig til maven og giver udtryk for at skulle på lokum. Da du ikke har lyst til at overvære dét, som skal til at ske, skynder du dig i stedet at tage pænt afsked og komme ud af hytten i en fart. Gå til [79](#).

## 51

"Har man først taget en beslutning, bør man stå ved den!" tænker du stolt, mens du fortsætter af vejen mod Skvatstrup. Desværre lader det til at i dag bliver ligesom dagen i går; du går i, hvad der føles som en evighed, uden at opleve noget, der kan stille din sult, din tørst eller som kan lindre din selvmedlidenhed over din ulykkelige skæbne... Du fortryder bitterligt, at du ikke er typen, der har holdt din fysik ved lige; du har slet, slet ikke konditionen til sådanne lange gåture, og der bliver kortere og kortere tid mellem, at du må holde pauser. Hen på eftermiddagen ser du endelig et tegn på liv: faktisk er det et oksekadaver, men rundt om det står 2 vortehyæner, som mæsker sig i det rådnende oksekød. Da de opdager dig, stopper de modvilligt et øjeblik med at spise og kigger indgående på dig. Du kigger direkte ind i øjnene på den vortehyæne, som du vurderer, må være alfahannen - lederen af flokken. Alfahannen kigger stift tilbage på dig, men i dens blik synes du, at du kan se, at den har medlidenhed med dig. Du fornemmer, at de ikke umiddelbart har planer om at æde dig; det lader til, at den kan mærke, hvor ynkelig du faktisk er lige nu, og vil lade dig spise med, så du kan komme til kræfter igen. Og selvom rådden okse ikke just er din livret, er du så sulten, at du med glæde tager del i dette luksusmåltid. Gå til [22](#).

## 52

Da du til sidst ikke længere kan holde ud at lytte til Gregers' monotone fortællinger om mælkebøtter, dovenroser og alle mulige andre gevækster og kryb, tager du pænt afsked med Gregers og forlader den cigartilrøgede krostue for at gå tidligt i seng. Du går op på kroens førstesal, hvor gæsteværelserne ligger. Du bor på værelse nr. 13, men da du går hen ad gangen mod dit værelse, opdager du, at døren indtil værelse 10 står på klem. Du kan ikke styre din nysgerrighed, og kigger ind på værelset, hvor du ser en pige, der ligger snorkende i sengen med ryggen mod døren. Du ryster hurtigt de utugtige tanker, der først fylder din hjerne, væk. I stedet er du nu overbevist om, at du genkender pigen: Feronia! Raseriet bobler inde i dig, men du erindrer dog, at vampyrer kun kan skades af sølvvåben. Hvis du har et sølvsværd, kan du forsøge at slå hende ihjel, mens hun sover (Gå til [100](#)), ellers må du underkue dit raseri og i stedet gå videre til dit eget værelse i håb om, at dette ikke er den sidste mulighed du får i dette eventyr for at få din hævn over Feronia, den forbandede vampyrkælling (Gå til [70](#)).

## 53

Du spår, at Gustav vil møde en gudesluk kvinde med de dejligste former og fra en indflydelsesrig familie. Hun vil føde ham en masse børn – så mange, at selv en hunkanin vil være imponeret over kvindes libido, og at han får en flittig Au pair, som nok skal sørge for bleskift mv. Gustav kigger eftertænksomt på dig inden han men en sur stemme afbryder dig: "Som følge af et kedeligt uheld med fedtede fingre og en skarp kødøkse er jeg i dag Eunuk! Så jeg har meget svært ved at forestille mig en fremtid med mange børn!" Gustav er ret sur, og det bliver ikke meget bedre, da du prøver at bortforklare din fejl med, at hans kommende kone jo godt kan få mange børn, selvom Gustav måske så ikke er faderen..." Gustav anklager dig for at være mere en fupmager end en spåmand. Han nægter at betale dig for dine "services". I stedet pakker han fnysende sine ting sammen og forsvinder arrigt sydoover uden at tage afsked med dig. Mens du hører hvordan, Gustav forbander dig, ærgrer du dig lidt over den manglende betaling, men snart flyver dine tanker tilbage til den gudeslukke kvinde, som du dagdrømmende forestiller dig bliver din, indtil du til sidst vågner af din lykkerus og erindrer, at hun blot er et produkt af din livlige fantasi. Alle mulige og især mulige fantasier om, hvad den gudeslukke kvinde kunne bringe dig af gode oplevelser, dukker konstant op i din hjerne. Til sidst accepterer du dog, at der ikke er nogen fremtid i at fastholde disse fantasier, så i stedet finder du lidt trøst i, at Gustav trods alt bød på gratis mad, som jo er din livret. Efter nogen tid tager dig endeligt sammen og fortsætter ad vejen mod nordvest. Gå til [30](#).

## 54

Du vælger at fortsætte mod nordøst igennem skoven, du finder en lille sti, som du vælger at følge. Stien er ganske smal og bugter sig mod nordøst med mange små sving. Mens du går på stien, hører du gentagne gange en underlig lyd. Det lyder lidt som fuglefløjt, men det lyder samtidigt som om den/de pågældende fugl(e) er blevet forkølet. I starten behager lyden dig, men efterhånden som tiden går, begynder lyden at gå dig alvorligt på nerverne, men du kan ikke se hvem, der laver lyden, så du kan ikke gøre noget ved det, og må blot fortsætte irriteret hen ad den smalle skovsti. Da du drejer om et af skovstiens mange sving, opdager du pludseligt et stort væsen, som står midt på stien med ryggen til dig, mens den æder. Den opdager dig med det samme, og bliver rasende over at få forstyrret sin madro. Væsenet er en djævleged – en kæmpestor ged med ansigt og horn som en djævel. Djævlegeden angriber dig, så du må kæmpe med den.

	EVNE	UDHOLDENHED
DJÆVLEGED	6	6

Hvis du overlever. (Gå til [72](#)).

## 55

Blomsten viser sig desværre ikke at være en Dusinsnerle, som ellers siges at kunne kurere alt. Blomsten er en i stedet en dødsens giftig Kvælersnerle, og straks den rører din tunge, begynder din tunge at svulme voldsomt op. Til sidst er din tunge så opsvulmet, at den blokerer din hals, så du ikke kan trække vejret. Dit eventyr slutter her - men det kan måske være en trøst for dig at vide, at dit lig senere bliver fundet af en Furbold, som synes du ser meget mærkelig ud, så han sælger din livløse krop til Unaturhistorisk Museum i Bimslev, som adskiller dit hoved fra din krop. Kroppen bliver bare kasseret og brugt til svinefoder, men dit hoved med den opsvulmede tunge hængende langt ud af munden vil være udstillet på museet i lang, lang tid...

## 56

Trunte går amok, da hun hører, at du ikke kan betale for maden. Som en sand skinkestorm, lader hun den ene flad efter den anden ramme dit ansigt, og du er chokeret over, hvor hårdt hendes baconarme faktisk slår! Da hendes rødglødende arrigskab er faldet til "kun" at være et voldsomt raseri, råber hun: "Du kommer til at arbejde din gæld af, gør du, din satans nasserøv!". (Gå til [44](#)).

## 57

Du nærmer dig grotten og kigger ind. Grotten er godt oplyst at den sol, som skinner ind gennem et hul i grottens loft. Solstrålen oplyser en grotteformation midt i rummet. Da du træder nærmere, ser du, at grotteformationen indeholder en slags kar omgivet af blomster og blade – alt sammen hugget kunstnerisk ud. Du kigger ned i vandet i karret, som kort efter begynder at bruse. Du ser i vandet, hvad der ligner en drøm. Du genkender dig selv og ser alle de gode gerninger, du har udført gennem livet (og det er faktisk ikke ret mange!...), og du ser herefter en stor begravelse med masser af sørgende gæster. Vandet bruser igen og nu ser du (en del af) de mange ugerninger du har udført i dit liv efterfulgt af en trist kirkegård, hvor en gammel kirkegraver begraver dig. Der er ingen sørgende gæster til denne begravelse, og der er ingen skrift på din gravsten. Du spekulerer på, hvad det her er for et sted, da du pludselig opdager, at der ligger en kaninfigur – fint udskåret i rav – samt 4 kobbermønter liggende på de udskårne blade, som omkranser karret. Hvis du vil, kan du tage mønterne og kaninfiguren med dig (Opdater din udstyrsliste), inden du forlader grotten for at gå tilbage og følge vejen videre mod nordøst. (Gå til [30](#)).



## 58

Du træder frisk ind i palæets vestibule, mens du prøver at bilde minotaurtjeneren ind, at du er her i lovligt ærinde, da du skal kontrollere indeklimaet. Minotaurtjeneren ligner umiddelbart ikke én, der har hørt om hverken indeklima, konsulenter eller Arbejdstilsynet – og selv om han ikke lader til at være den skarpeste kniv i skuffen, så køber han ikke din historie. I stedet mistænker han dig for at være den tricktyv, som tilsyneladende har hærget her i området den seneste tid. Med sine store grabber løfter han dig let op og ryster dig som en beskidt borddug, så alle dine ejendele falder på gulvet. Herefter slæber han dig uden problemer ned i kælderen, hvor han med et ondskabsfuldt grynt smider dig i palæets fangekælder. Han låser døren og forlader kælderen. (Gå til [66](#)).

## 59

”Jeg SKAL ha’ det crucifix!”, tænker du, da du angriber Peter og overdænger ham med både løse håndfladesmæk og brutale albueslag i ansigtet kombineret med spark netop dér, hvor de gør allermost ondt. Peter har i mange år levet som munk, og han er derfor pacifist; Peter gør hovedet ingen modstand, men han forgæves forsøger at tale dig til besindighed - men i din voldsrus ænser du kun død og ødelæggelse over den stakkels mand. Peter overlever desværre ikke dit angreb, men falder blødende død om på jorden som en slatten kludedukke. Et kort øjeblik hører du din samvittighed spørge, hvilke typer, der kan få sig selv til at dræbe en forsvarsløs munk. Du forsøger at overbevise din samvittighed om, at det var Peters egen skyld, fordi han nægtede at hjælpe dig med at skaffe det crucifix, som du så hårdt har brug for. Du er alligevel ikke just typen, der normalt lytter til din samvittighed, så du snupper Peters crucifix (Opdater din udstyrsliste) og skynder dig videre mod nordvest. (Gå til [92](#)).

## 60

Du vælger at rulle dig i Helvedesnælderne, så du smider hurtigt tøjet og ruller dig herefter i planterne. Smerten er ulidelig og du oplever smerte fra steder på din krop, hvor du aldrig før har oplevet smerte (Slå med 2 terninger og træk summen fra din UDHOLDENHED). Hvis du overlever, glæder du dig over, at du nu (måske) er immun over for ild. Du overvejer kort om du bør tænde et bål for at testen din nye immunitet, men beslutter dig i stedet for at skynde dig videre nordover. (Gå til [85](#)).

## 61

Du vil nødtigt spille tiden på at vende om, så du fortsætter gennem det tætte buskads, som gør din fremdrift langsom og udmattende. Efter en times tid når du til et sted i skoven, hvor det lader til at buskadset er blevet ryddet, så det ligner en ganske lille lysning. Lysningen er ganske få meter i diameter, og midt i lysningen ligger en kæmpesten, som nærmest fylder det meste af lysningen. Da du efterhånden er helt udmattet, sætter du dig på stenen for at hvile dig et øjeblik. Netop som du har sat dig godt til rette, hører du en knasende lyd, og stenen knuses under dig, og du finder dig selv siddende i noget slimet smat. Få øjeblikke efter hører du trampelyde, som hurtigt kommer nærmere, indtil 2 meterhøje kæmpefugle træder ind i lysningen og kigger olmt på dig, fordi du tilsyneladende har smadret deres eneste æg. Kolossalgæssene er rasende og angriber dig uden varsel. Kæmp med dem 1 ad gangen.

	EVNE	UDHOLDENHED
KOLOSSALGÅS	5	10
KOLOSSALGASE	6	12

Hvis du overlever. (Gå til [86](#)).

## 62

Du vælger at forlade vejen og i stedet bevæge dig østover ud i det ugæstfri terræn. Du vandrer hele dagen uden at se et eneste tegn på varulve eller andet interessant. Da det bliver mørkt, slår du lejr på toppen af en bakke. Selvom du er træt og udmattet af turen har du svært ved at falde i søvn. Tanken om at få en varulvetand, holder din hjerne travlt beskæftiget. Til sidst får trætheden dig dog overmandet, og det sidste du tænker, inden du glider ind i søvnens verden, er: "Bare jeg finder den varulv!". (Gå til [48](#)).

## 63

Efter kampen falder du udmattet i søvn. Nattens overfald har dog rystet dig, så du sover uroligt. Resten af natten forløber uden yderligere hændelser, men du er stadig småtræt, da du vågner næste morgen. Hvis du vil, kan du tage en bjørneklo fra hørmebjørnens livløse krop og tage med dig. Netop som du skal til at fortsætte din færd ad vejen mod nordøst, støder du din lille tå på en sten, der stikker op af jorden (Træk 1 fra din UDHOLDENHED). Du udbryder et højt smertes hyl, som giver genlyd i miles omkreds. Hvis du vil, kan du grave stenen og op tage den med dig (Opdater din udstyrsliste), inden du drager mod nordøst. (Gå til [99](#)).

## 64

"Med sandhed når man længst, siger folk..." tænker du og forklarer Trunte om din økonomiske situation. Da Trunte hører, at du ikke har nogen penge, ændres hendes svinesmil øjeblikkelig, og hun skuler ondt på dig, og begynder at råbe alverdens bandeord efter dig, mens hun med hendes store flæskekrop får dig mast ud ad døren, som hun smækker hårdt bag dig. Du håber at finde venligere folk andetsteds i Navlerød... Vil du besøge vagtcentralen (Gå til [82](#))? Vil du i stedet besøge medicinmanden (Gå til [90](#))? Eller vil du hellere besøge kirken (Gå til [18](#))?

## 65

Du følger den smalle sti ind i skoven. Stien bliver dog smallere og smallere og snart skal du nærmest kæmpe dig igennem det tætte buskads, hvor tornene river i dit tøj og din hud (Træk 1 fra din UDHOLDENHED). Efterhånden som skoven bliver tættere og tættere, virker den også mere og mere dystre. Du overvejer at vende om, da du i det svage lys ser et stort hul i jorden længere fremme. Vil du undersøge hullet (Gå til [29](#))? Eller vil du vende om og i stedet følge vejen mod nord (Gå til [84](#))?

## 66

Fangekældereren er både kold, klam og tom – bortset fra den snes skeletter, som ligger rundt om hist og her. Grev Fedte er vist ikke den store tilhænger af fangers rettigheder, for det går hurtigt op for dig, at han ikke har tænkt sig at fodre dig eller på andre måder passe dig, mens du sidder fanget. Du forsøger et par gange uden held at finde en vej ud af fangekældereren. Når du et kort øjeblik oplever en behagelig tanke er det som regel omkring det faktum, at du her har tabt dig nogle af dine mange overflødige kilo, men uden mad og drikke duer helten ikke, så du ender dette eventyr i Grev Fedte's fangekælder, hvor dit skelet med tiden vil blive endnu et bidrag til fangekælderens dystre udsmykning.

## 67

Alkoholismens tag i Peter er tilsyneladende stærkere end hans tro på Herren; Peter bytter gladelig sit crucifix for den lækre flaske altervin (Opdater din udstyrsliste). Peter takker for handlen og fortsætter sin færd sydover. Du ser, at han allerede har tømt halvdelen af flasken, inden han er ude af syne. Du fortsætter i stedet mod nordvest. (Gå til [92](#)).

## 68

Du vælger at følge vejen nord rundt om skoven, og du har ikke gået længe, før du kommer forbi en klase af turkisblå svampe, der nærmest skinner som det klareste guld. Du genkender ikke de flotte svampe, men din sult gør, at svampene virker frygteligt fristende. Vil du spise af svampene (Gå til [41](#))? Hvis du vil ignorere svampene og i stedet fortsætte ad vejen mod nord (Gå til [9](#)).

## 69

Du beslutter dig for at fortælle grevinden, at kjolen klæder hende flot, hvilket får hendes ansigt til at lyse op i et kæmpe smil. Hun takker dig, da hun selvtilfreds går forbi dig og lader dig alene tilbage i soveværelset. Du kigger på spejlet, som dog er alt for stort til, at du kan tage det med dig. Vil du knuse spejlet for at få et mindre stykke (Gå til [97](#))? Eller vil du forlade soveværelset og prøve døren for enden af gangen (Gå til [45](#))?

## 70

Du tænker, at her er ikke det rette sted og tidspunkt at få din hævn på, så vender dig for at gå videre ned ad gangen til dit eget værelse. Netop da vender pigen sig i søvne, og du ser, at det faktisk slet ikke er Feronia, der ligger i sengen. En smule lettet går du ned på dit eget værelse. Du beslutter dig at gå tidligt til ro, så du kan være frisk i morgen. Da du lægger dig i sengen, opdager du, at madrassen har en stor knold, som gør, at du ikke kan ligge behageligt. Du forsøger først at ignorere den knoldede madras, men det er helt umuligt for dig at falde i søvn, så efter en times tid står du ud af sengen og løfter madrassen for at se, hvad det er for en knold. Til din store overraskelse opdager du, at der under madrassen ligger et grævlingekranium. Du fjerner grævlingekraniumet og lægger det på natbordet. Selvom du synes, at grævlingekraniumet virker underligt faretruende, vælger du at gå til ro, og nu da madrassen ikke længere er så knoldet, så falder du i en dyb søvn. Du vågner dejligt udhvilet næste morgen (Læg 2 til din UDHOLDENHED), og efter at have nydt kroens lækre morgenbuffet føler du dig dejlig mæt (Læg 4 til din UDHOLDENHED). Du pakker dine ting sammen og gør klar til at rejse videre mod nordøst. Hvis du vil, kan du tage grævlingekraniumet med dig (Opdater din udstyrsliste). Gå til [99](#).

## 71

Du vil ikke vække opsigt, så du dropper ideen om en fakkell og kravler ned i det mørke hul. Mørket er altomsluttende, og du kan absolut intet se. Du føler dig forsigtigt frem, mens du bevæger dig gennem hullet. I din famlen får du placeret hånden i noget blødt og cremet, og da du lugter til din fingre, er din første tanke: "Okay, dette hul er tydeligvis beboet af nogen eller noget." Hullet vokser og bliver til en underjordisk tunnel, hvor du kan stå oprejst. Mørket er fortsat altomsluttende, så du må stadig føle dig frem. Test din EVNE (men grundet det totale mørke, skal du dividere din evne med 3 forud for testen. Dette gælder alene for denne ene test!). Hvis du klarer testen (Gå til [24](#)). Hvis du ikke klarer testen (Gå til [11](#)).

## 72

Djævlegeden har ikke rigtigt noget interessant, du kan bruge til noget, men den blomst, som djævlegeden var i færd med at æde, fanger din interesse. Det er en stor flot blomst med gule og røde kronblade. Hvis du mener, at du kender til blomsten, så gå til det nummer, som blomstens navn henviser til, ellers (Gå til [91](#)).

## 73

Nocturnekrystallen er afgørende for dit forestående renselsesritual. Nocturnekrystallen synes at pulsere særlig kraftig her midt i druidecirklen. Har du en Solring (Gå til [25](#))? Hvis du ikke har en Solring (Gå til [95](#)).

## 74

Du har fået så god en beskrivelse, at du let finder frem til den vakkelvorne hytte i skoven, som, du antager, må være Kalton's opholdssted. Du banker høfligt på døren, og hører et svar, som vist nok byder dig indenfor. Du træder ind i hyttens eneste rum, som både rummer køkken, stue, soveværelse og lokum. Udover en mærkelig lugt bemærker du de store stakke af bøger og skriftrulle, der flyder i hele rummet. I en lænestol sidder der en blanding af et menneske og en skildpadde. Du har hørt om Tortler, som racen hedder, men det er første gang, du møder en. Tortlen virker venlig, og han kigger nysgerrigt på dig, da du træder ind i hans hytte. (Gå til [50](#)).

## 75

Du vælger at sige tingene, som de er! Grevinden bliver meget fornærmet og begynder hysterisk at muhe som en ko. Det viser sig, at hun faktisk kalder på sin tjener, Mooh. Tjeneren kommer hurtigt til soveværelset. Tjeneren viser sig at være en kæmpe minotaur, som med sine store grabber let løfter dig op og ryster dig som en beskidt borddug, så alle dine ejendele falder på gulvet (Opdater din udstyrsliste). Herefter slæber han dig uden problemer ned i kælderens, hvor han med et onskabsfuldt grynt smider dig i palæets fangekælder. Han låser døren og forlader kælderens. (Gå til [66](#)).

## 76

Du begynder at samle brænde fra det buskads og de træer, som findes rundt om druidecirklen. Du finder en stor stak med lange tynde stammer liggende i en bunke. "Perfekt" tænker du og begynder at indsamle stammerne til dit bål. Pludselig hører du et vredt grynt bag dig, og da du vender dig om, ser du en stor sabelbæver, som tydeligvis er utilfreds med at du stjæler af dens forråd. Kæmp med sabelbæveren.

	EVNE	UDHOILDENHED
SABELBÆVER	8	8

Hvis du overlever, samler du brændet, bygger og tænder bålet og begynder renselsesritualet. (Gå til [33](#)).

## 77

Med sølvsværdet hævet højt over dit stormer du ind i grotten og hugger hovedet af Feronia, og i din blodrus hugger du hele Feronia's legeme i små, mundrette bidder. Du føler efter, om du har lyst til en bid Feronia-kød. Det er ikke tilfældet. Til gengæld føler du, at vampyrgiften ikke længere påvirker dig, så udover en øget lyst til blodpølse har dit møde med Feronia tilsyneladende ingen konsekvenser for dig i resten af dit liv, hvor du lever – om ikke lykkeligt – så dog tilfreds indtil dine dages ende (hvilket faktisk er om ret kort tid – men dét er en helt anden historie...). De seneste dages oplevelser har fået dig til at tænke over din livsstil, så måske er det tid til at arbejde på det indtryk, du har på dine medskabninger? Du afgør jo selv om du vil være "et godt menneske", som ikke kun fokuserer på dine egne egoistiske behov, eller om det i virkeligheden netop er dig selv, du skal sørge for får det så godt som muligt uanset hvad, resten af verden måtte synes om det.

## 78

Du spår, at Gustavs fremtid glimter af guld og overdådig rigdom. En rigdom, der gør, at han vil kunne købe sig til både kærlighed og al den hushjælp, han måtte ønske sig. Gustav påpeger, at han jo allerede har fortalt dig, at han har tjent en formue, så han er ikke særlig imponeret over dine spåevner. Han giver dig en enkelt kobbermønt for "spådommen" (Opdater din udstyrsliste), inden han pakker sine ting sammen, tager afsked med dig og forsvinder sydover. Du fortsætter selv ad vejen mod nordvest. (Gå til [30](#)).

## 79

Du nyder at træde ud af Kalton's hytte og ud i den friske skovluft, som mildes talt dufter noget bedre end Kalton's odeur. Du lægger Kalton's hytte bag dig og følger en lille skovsti, som hurtigt fører dig ud af skoven og ind på en vej, der går fra syd til nord. Ud fra Kalton's råd vælger du at drage nordover. Efter at have gået i en evighed, når du frem til et sted, hvor vejen deler sig. Vil du fortsætte mod nord (Gå til [98](#))? Eller vil du hellere gå mod øst (Gå til [47](#))? Begge veje ser ud, som om de fortsætter ligeud for evigt.

## 80

Hvis du vil, kan du snuppe et af molens knurhår og tage det med dig. I faglens klare lys finder du let rundt i hulesystemet, indtil du kommer til et af hulesystemets større rum, hvori du finder en stor sort krystal. Krystallen udsender en pulserende form for mørke. Du antager, at du har fundet en Nocturnekrystal, og bevæger dig tilbage mod hulesystemets udgang. På vejen finder du et parmønter liggende på gulvet underjordiske hulesystem. Du forlader hullet uden yderligere problemer. Uden for hulen kigger du på de 2 kobbermønter samt krystallen, som du fandt i hulen (Opdater din udstyrliste). Du nærstuderer krystallen og forundres over, hvordan den nærmest opsuger lyset omkring den. Til trods herfor kan du nu stadig godt se dine omgivelser selv i det svage lys, der er her i den dunkle skov, da du slukker din fakkell. Du fortsætter af den smalle skovsti mod nord. (Gå til [30](#)).

## 81

Du træder gennem døren og befinder dig nu i palæets imponerende vestibule, hvor du kan se den store egetræshoveddør. Du imponeres kortvarigt over hvor fint det blankpolerede marmor, som udgør både gulv, vægge og loft, er utroligt rent. Midt i vestibulen hænger den største krystallysekrone, du nogensinde har set. På den anden side af vestibulen er der endnu en dør, som desværre er låst, så du vælger at tage marmortrappen op på palæets førstesal. Hér kommer du op midt i en lang gang, som er pyntet med et fint broderet silkegulvtæppe og oplyst af fine væglamper i det pureste guld. På gangens højre side er der 3 smukt udskårne trædøre, hvoraf de 2 dog er låst. Bag døren på gangens venstre side kan du høre barnelatter. På gangens venstre side er der ligeledes 3 smukt udskårne trædøre. Døren på gangens venstre side er låst. Du kan ikke umiddelbart høre noget fra hverken døren til højre eller døren for enden af gangen. Vil du åbne døren, hvorfra du hører børnelatter (Gå til [10](#))? Vil du åbne døren til højre (Gå til [26](#))? Vil du i stedet åbne døren for enden af gangen (Gå til [45](#))?

## 82

"Vagterne må hjælpe med at fange Feronia, så hun kan få sin straf!" tænker du og går mod vagtcentralen, hvor vagtchefen, som er en ondskabsfuldt udseende halvork ved navn Grum, kigger nysgerrigt på dig, da du træder ind. Bag den store halvork bemærker du et par celler, hvoraf den ene er optaget af en midaldrende mand i pjaltede klæder. "Hvad vil du?" spørger Grum brysk. Du fortæller hele historien om dit møde med Feronia, som har stjålet alle dine dyre ejendele – og som desuden har bidt dig i halsen, så du mistænker, at hun må være en vampyr. "Så du er blevet overmandet af en lille pige?", spørger Grum fnisende med slet skjult hån i stemmen. Vagtchefen har dog ikke overhørt situationens alvor; "Vi vil ikke have vampyrer her!", brøler Grum og nærmer sig dig truende med hans store krigskølle hævet til kamp. Kæmp med ham.

	EVNE	UDHOLDENHED
GRUM	8	10

Hvis du overlever. (Gå til [2](#)).

### 83

På trods af at du aldrig tidligere har haft det store held med at følge din intuition, vælger du denne gang at være forsigtig og lade Solringen blive i sin montre og i stedet prøve at finde en anden løsning. Du gennemgår grundigt arbejdsværelset og i særdeleshed det store ibenholtsskrivebord, der står ved siden af piedestalen med Solringen på. Skrivebordets skuffer intet bemærkelsesværdigt bortset fra en mistænkelig stor krukke med fugtighedscreme og en stor bunke papirservietter. Du forstår ikke, hvad disse remedier skal bruges til, men beslutter dig hurtigt for, at de ikke kan hjælpe dig i din situation. Du finder heller ikke andet interessant i arbejdslokalet. Pludselig får du det indfald, at det kunne være sjovt at være greve, så du sætter dig godt til rette i grevens fine fløjs polstrede skrivebordsstol. For en stund dagdrømmer du om hvordan det ville være at være en rig greve med masser af tjenestefolk til at opvarte dig. Dagdrømmeri forhindrer jo ikke at du ender som en vampyr, så du er nødt til at komme videre. Da du næppe er velkommen som ubuden gæst her i Grev Fedte's palæ, må du nu overveje hvordan du vil slippe væk. Hvis du vil forsøge at snige dig ud den samme vej, som du sneg dig ind (Gå til [23](#)). Hvis du i stedet vil forsøge at springe ud ad vinduet i grevens arbejdsværelse og ned i den sø, der ligger lige under vinduet (Gå til [31](#)).

### 84

Du fortsætter af vejen mod nord. Vejen begynder så småt at dreje mod nordvest. Efter et par timer kommer du forbi en mand, der sidder på en træstamme i vejsiden og nyder et lækkert måltid. Manden hilser venligt på dig, og præsenterer sig selv som Gustav. Gustav tilbyder dig uden videre at dele sit måltid med dig. Du takker ja til det storslåede tilbud og nyder den gode mad (Læg 4 til din UDHOLDENHED). Under måltidet fortæller Gustav, at han er forretningsmand, og han har tjent en formue på aktiemarkedet, så nu har han pensioneret sig selv for i stedet at nyde livet og opleve den store vide verden. Han spørger dig interesseret hvad du laver. Du overvejer om du skal tilbyde at spå ham - han har jo råd til det (Gå til [16](#)). Hvis du ikke vil tilbyde at spå ham (Gå til [8](#)).

### 85

Da du har gået en times tid, hvor terrænet omkring vejen er blevet mere og mere bakket, ser du pludselig en grotte i en bakke ude mod øst. Vil du undersøge grotten nærmere (Gå til [94](#))? Eller vil du hellere fortsætte ad vejen mod nordvest (Gå til [40](#))?

### 86

Du er ret imponeret over dig selv; du har aldrig været nogen slagsbror, og det er første gang du har dræbt noget som helst med dine bare næver. Hvis du vil, kan du som souvenir plukke en fjer fra kolossalgåsens livløse krop (Opdater din udstyrsliste). Af frygt for at ligene og det ituslåede æg skal tiltrække rovdyr eller andet ubehageligt, skynder du dig hurtigt videre. Du er stadig nødt til at kæmpe dig igennem buskadset, som synes at blive mere og mere ufremkommeligt, indtil du uden varsel træder ud midt på en smal skovsti. Du har mistet orienteringen, men vurderer, at stien vist bugter sig fra øst til vest. Fra øst ser du nogen komme gående rundt om ét af stiens sving: Det ligner en skildpadde, men den går på bagbenene. Du har hørt om Tortler, som racen hedder, men det er første gang du møder en. Tortlen har tydeligvis set dig, men det lader ikke til at påvirke ham, og selvom han ligner en skildpadde, bevæger han sig lige så hurtigt som et menneske, så han er hurtigt fremme hos dig. Inden du når at sige noget, taler tortlen (du er lidt i tvivl, om han taler til dig eller til sig selv): "Mig Kalton! Travlt! Visdom lige fremme! Bagude Farligt! Stå og glo spild af tid!". Han sætter ikke farten ned, og før du aner det, er han drejet om det nærmeste sving. Hvis du vil følge stien mod øst (Gå til [27](#)). Hvis du i stedet vil følge stien mod vest (Gå til [15](#)). Hvis du hellere vil fortsætte ligefrem og kæmpe dig videre gennem buskadset (Gå til [35](#)).



## 87

Du tænker, at det vil være kujonagtigt at krybe i skjul for det ukendte, så du mander dig op og går den fremmede mand i møde. Da han kommer tættere på, kalder du hilsende på ham, hvilket får ham til at stoppe op for at tale med dig. Han præsenterer sig selv som Peter, og oplyser, at han går fra by til by for at sprede Herrens ord. Først nu opdager du det fine crucifix, som Peter har hængende i en kæde om halsen. Du fortæller Peter hele historien om Feronia og din nuværende situation og spørger ham pænt, om du må få hans crucifix til dit forestående renselsesritual. Peter holder krampagtig fast i sit crucifix, som han på det strengeste afslår nogensinde at ville skille sig af med. Netop da han fortæller dig dette, bemærker du den stærke lugt af alkohol i hans ånde. Hvis du vil fortsætte din færd uden Peters crucifix (Gå til [92](#)). Hvis du har noget altervin og vil prøve at bytte det for Peters crucifix (Gå til [67](#)). Hvis du i stedet vil forsøge at overmande Peter for at stjæle hans crucifix (Gå til [59](#)).

## 88

Vil du forsøge at forstærke renselsesritualet med ild ved at samle brænde i buskadset, som er rundt omkring druidecirklen, og bygge et bål rundt langs kanten af druidecirklen (Gå til [76](#))? Hvis du vil starte renselsesritualet uden at bruge ild (Gå til [33](#)).

## 89

Du spiser banditternes tilberedte måltid. Du overvejer, hvad det egentligt er du spiser, men beslutter, at det nok er bedst ikke at vide det. Du spiser dig dejlig mæt (Læg 4 til din UDHOLDENHED), men samtidigt også lidt oppustet. Herefter gennemsøger du banditternes skjulested, men udover banditlederens sølvsværd, gryden som du netop har tømt for indhold samt de 7 kobbermønter, du fandt i en skuffe, synes her ikke at være noget af interesse for dig. Tag hvad du vil have (Opdater din udstyrsliste) og fortsæt mod nordøst gennem skoven. (Gå til [17](#)).

## 90

"Jeg må have nogle piller! – det ska' jeg da ha'! Det ska' jeg da ha'!" tænker du og sætter kursen mod medicinmandens butik, hvor druiden, Miraklos, kigger nysgerrigt på dig, da du træder ind. Du fortæller ham om din situation og din frygt for at ende som en vampyr. Miraklos har dog desværre ikke umiddelbart noget han kan tilbyde dig. Dog nævner han, at der findes en meget sjælden blomst, som skulle kunne kurere "ALT" (hvilket formodentligt også omfatter vampyrgift). Dusinsnerlen, som blomsten hedder, er af samme årsag meget sjælden. Den kan genkendes på sine gule og røde kronblade, MEN... påpeger Miraklos, vær forsigtig, for der findes en anden blomst, Kvælersnerlen, som ligner Dusinsnerlen på en prik... næsten: en dusinsnerle har altid præcis 12 kronblade (heraf navnet), mens kvælersnerlen har 13 kronblade. Hvor Dusinsnerlen kan kurere alt, er Kvælersnerlen dødelig for mennesker. Geder derimod de elsker begge typer snerler. Miraklos beklager, at han ikke kan hjælpe dig yderligere, men råder dig til at forlade byen, da vampyrer ikke just er velkomne i Navlerød. Han foreslår, at du besøger Kalton, som er en meget gammel mand, der lever i skoven nord for byen. Kalton har levet længe og oplevet meget, så måske ved han, hvordan man kurerer et vampyrbid. (Gå til [74](#)).

## 91

Selvom du ikke umiddelbart genkender blomsten, så har den en tilløkkende påvirkning af dig. Du er egentligt ret sulten, og det siges, at det skulle være så sundt at spise grønt (eller i dette tilfælde gult og rødt), så det virker ekstra fristende at spise blomsten. Vil du spise af blomsten (Gå til [55](#))? Eller lader du blomsten være og fortsætter i stedet ad skovstien mod nordvest (Gå til [34](#))?

## 92

Du fortsætter mod nordvest ad vejen, som kommer tæt forbi et lille hus. Huset er egentligt ikke noget særligt, men du betages af den flotte have foran huset. Haven blomstrer i de fineste farver, og i et af bedene opdager du et farverigt fugleskræmsel, som chokerende nok forsigtigt kalder dig nærmere og med en sagte stemme beder dig hjælpe med at få kløet den næse, da den ikke selv kan bevæge sine arme, og dens næse klør ganske frygteligt. Hvis du vil hjælpe fugleskræmslet (Gå til [39](#)). Hvis du vil ignorere fugleskræmslet råb om hjælp og i stedet fortsætte ad vejen mod nordvest (Gå til [34](#)).

## 93

Test både dit HELD og din EVNE. Hvis du klarer begge tests, får du overtalt præsten Sanus til at give dig en flaske altervin sammen med vievand. Hvis du kun klarer den ene test, var du enten ikke dygtig nok eller heldig nok til at overtale Sanus, så du må nøjes med vievand. Taber du begge tests, bliver præsten Sanus fornærmet, og du må forlade kirken tomhændet. (Opdater din udstyrsliste). Du forlader kirken og følger præsten Sanus' anvisninger om vejen til Kalton. (Gå til [74](#)).

## 94

Du nærmer dig grotten og kigger forsigtigt ind. Selvom grotten er ret mørk, ser du omridset af en pige, der ligger og sover med ryggen mod dig. Du er overbevist om, at du genkender pigen: Feronia! Raseriet bobler inde i dig, men du erindrer dog, at vampyrer kun kan skades af sølvvåben. Hvis du har et sølvsværd, kan du forsøge at slå hende ihjel, mens hun sover (Gå til [77](#)), ellers må du underkue dit raseri og i stedet gå videre til mod nordvest (Gå til [40](#)).

## 95

Det er desværre ikke lykkes dig at samle alle ingredienser, som er nødvendige for det ritual, som skulle rense din krop for vampyrgiften. Du slår lejr for natten, usikker på hvad du nu skal gøre. Allerede næste morgen virker Feronia's gift, og du forvandles til en vampyr. Desværre er det en solrig dag, så du er nødt til at skjule dig for solens dræbende stråler i noget buskads nær druidecirklen. Én af dem, som du har talt med på din vej fra Navlerød, har sladret om din historie, så de seneste par dage, er du blevet jaget af Balder, en kendt vampyrdræber fra Vimslev. I dag indhenter han dig og med en sølvpil skyder han dig gennem dit blodløse hjerte. Dit eventyr slutter her – så tæt på målet.

## 96

På forunderligvis lykkes det dig at få tændt ild i dine gamle gennemsvedte sokker, som du har viklet om en stor kæp. Med din nye fakkel i hånden begiver du dig ned i hullet. Faklen giver et klart lys, så du kan sagtens se hvordan, hullet udvider sig til at være en del af et større tunnelsystem. Du bevæger dig forsigtigt frem gennem hulesystemet, da du pludselig bliver angrebet af hulens beboer; en stor mole ved navn Gniske angriber dig, da lyset fra din fakkel generer dens næsten blinde øjne. Kæmp mod molen. Hvis molen på noget tidspunkt i kampen slår 3 mere end dig, har han flået din fakkel fra dig og slukket den, så du må kæmpe videre i det altomsluttende mørke (Træk 3 fra din evne i resten af denne kamp).

	EVNE	UDHOLDENHED
GNISKE	7	8

Hvis du overlever. (Gå til [80](#)).

## 97

Du knuser let det store spejl, mens du håber på, at myten, om at det bringer 7 års ulykke at smadre et spejl, blot er en myte. Det er desværre ikke en myte; Fjern halvdelen af dit held (rundet ned). Du snupper et af de små stykker spejl, men er desværre (allerede) uheldig, så du snitter dig i tommelfingeren. Det lille sår svier ganske frygteligt (Træk 1 fra din UDHOLDENHED). Du sutter på din tommelfinger, indtil blødningen standser. Du overvejer, om det er smart at smage blod, når du nu har vampyrgift i kroppen. (Gå til [13](#)).

## 98

Du fortsætter nordover. Du går i timevis og vejen kurver lidt, så du til sidst bevæger dig mod nordøst (tror du nok...). Terrænet bliver mere og mere bakket. Sidst på dagen ser du ude mod vest noget, som på afstand ligner en grotte i bakkerne. Vil du nærme dig og undersøge grotten (Gå til [57](#))? Eller vil du hellere skynde dig videre mod nordøst (Gå til [30](#))?

## 99

Efter et par timers gang fører vejen dig forbi en lang mur, hvori du ser en mægtig metallåge med kunstneriske former og figurer. Øverst på metallågen er der med guldmalede bogstaver skrevet "Fedte" hen over lågen. Du kigger gennem lågen og ser en stor prangende bygning for enden af en lang allé omringet af smukke egetræer. Forsigtigt går du gennem lågen og sniger dig langs alléen op til palæet. Du overvejer om du bør banke på den store imponerende egetræshoveddør (Gå til [19](#)) eller om du i stedet skal forsøge, at kravle ind ad det ene vindue, der står åbent til højre for hoveddøren (Gå til [3](#)).

## 100

Du trækker dit sølvsværd og stormer ind på værelset. Med et kraftfuld sving med sølvsværdet hugger du hovedet af den sovende pige. Det afhuggede hoved triller ud af sengen og lander hårdt på gulvet med en dump lyd. Straks ser du, at ansigtet ikke er Feronia's – du har dræbt en uskyldig pige i hendes skønhedssøvn! Du overmandes af dårlig samvittighed, mens du samtidigt spekulerer på, om nogen har lagt mærke til din ugerning. Den spekulation ender hurtigt, da du hører krovagtens store kyklopen komme stormende op af trappen til kroens førstesal. Øjeblikke senere står krovagten i værelsesdøren, og råber sørgmodigt: "Astrid?". Krovagten har tilsyneladende længe været hemmeligt forelsket i den unge pige, så han ser ikke just venlig ud, da han flytter blikket fra Astrid's hovedløse krop og over på dig og dit bloddryppende sølvsværd. I panik smider du det blodige sværd fra dig. Krovagten er rasende, så han har tydeligvis intet problem med at slå på en ubevæbnet mand. Du ser dit liv passere revy (hvilket faktisk er en trist men hurtig fortælling), inden du ser Kyklopen svinge sin store stenkølle mod dig. Køllen rammer dig lige i ansigtet, så både tænder, blod og kraniestykker sprøjter rundt i hele rummet. Dit eventyr slutter her.