Steve Jackson és Ian Livingstone

A VÁMPÍR BOSSZÚJA

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

A VÁMPÍR BOSSZÚJA

Írta: Keith Martin

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Revenge of the Vampire

Fordította
Jester

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Les Edwards

Borító szerkesztés
runner

Martin McKenna illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1995
Text © Keith Martin, 1995
Illustrations © Martin McKenna, 1995
Map © Jonathan Green, 1995
Hungarian |z| Zagor.hu, 2012

TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
20

Háttértörténet
22

A Vámpír bosszúja
26

Bevezetés

Ennek a könyvnek Te vagy a hőse. Te vívsz meg a kocka segítségével, óriásokkal és szörnyekkel, magad döntesz, hogy merre haladj tovább, kivel barátkozz, csatázz. Nem pusztán az író fantáziája irányítja a történetet, hanem a te bátorságod, kíváncsiságod, leleményességed, kalandvágyad és józan eszed is.

Játék és regény egyszerre, amit a kezedben tartasz. Kalandos vállalkozás, amelybe belebukni is lehet, de ha jól döntesz, sikerrel jársz.

Így hát ezt a könyvet ne úgy olvasd, ahogy azt megszoktad. Mint látod, itt még az oldalak sincsenek megszámozva a bevezető után. A – hosszabb-rövidebb – bekezdések viselnek számokat egytől négyszázig. Ezek között előre-hátra lapozva haladsz előre a történetben a magad igénye szerint. Ha kardot rántasz az ellenségre, máshová lapozol, mint amikor elbújnál előle.

Barbár harcosok, varázslók, szörnyetegek, törpék népesítik be ezt a fantasztikus világot. Mi kell ahhoz, hogy ne bukj el közöttük? Csak az, ami a mindennapi élethez is: ügyesség, jártasság, ötletesség; az, hogy felkészülten várd a nehézségeket.

És szerencse, amely nélkül az előző három talán mit sem ér, de ha csak erre számítasz, biztosan cserben hagy.

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha

netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenél valamit, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és HIT pontjaidat. A 20. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és HIT pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE ÉS HIT

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

Dobj két kockával, és az eredményhez adjál 12-t, a kapott számot írd be az ÉLETERŐ négyzetbe.

Van egy SZERENCSE rovat is. Ehhez egy kockával dobj, és 6-ot adj az eredményhez, majd az összeget írd be a SZERENCSE négyzetbe.

Végül dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez. Ezt az összeget írd be *Kalandlapod* HIT rubrikájába.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és HIT pontjaid a kalandok során folyamatosan változnak. Pontosan kell vezetned őket, ezért azt tanácsoljuk, hogy kis betűkkel írj a négyzetekbe, vagy tarts kéznél radírt. De soha ne töröld ki *Kezdeti* pontjaidat, mert, bár további ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

A HIT pontjaid ezzel szemben átléphetik a *Kezdeti* értéküket, ha egy esemény vagy egy mágikus tárgy ezt lehetővé teszi.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire szerencsés ember vagy.

HIT pontjaid szíved tisztaságát és a Jóság erőibe vetett hited erejét jelölik. A magas HIT pont lehetővé teheti, hogy bizonyos lények egyszerűen elmeneküljenek előled, amint megérzik a benned lakozó bátorságot. Ez azonban azt is jelenti, hogy nagyobb eséllyel érzik meg a jelenlétedet, és viseltetnek majd

ellenségesen az irányodban! A kaland során bővebben is meg fogsz majd ismerkedni ennek a tulajdonságnak a fontosságával és hatásaival, egyelőre azonban elég, ha ennyit tudsz róla.

VARÁZSLAT

Kalandod során találhatsz néhány mágikus tárgyat is, habár feltehetően először nem ismered fel mágikus mivoltukat, sem azt, hogy mire lehetnek jók! Az ilyen tárgyak lehetőséget nyújtanak egy-egy varázslat használatára, vagy mágikus hatás kiváltására; ha ilyen tárgyat találsz, akkor annak használatáról a megfelelő fejezetpontban kapsz utasítást. Végeredményben azonban nem mágus vagy, hanem bátor harcos, és ellenfeleiden józan ésszel, bátorsággal, és kardod erejében bízva kell felülkerekedned.

A CSATA

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

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

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Ha egynél több lénnyel kerülnél egyszerre összeütközésbe, mindig közöljük veled a harcra vonatkozó utasítást az adott pont alatt. Néha egyszerre kell velük megküzdened, néha pedig mindegyikkel külön-külön.

Ha külön-külön kell harcolnod, akkor először játszd le a harcot a szokott módon az első ellenfeleddel. Amikor végzel vele, akkor folytasd a másodikkal, majd a harmadikkal, és így tovább, amíg mindegyikükkel nem végzel, vagy meg nem halsz.

Ha egyszerre kell harcolnod mindegyikükkel, akkor minden Harci Körben határozd meg külön-külön az összes résztvevő Támadóerejét. Az adott körben az okoz sebzést, akinek a legnagyobb a Támadóereje. Ha ez valamelyik ellenfeled, akkor te sebesülsz meg (ha ellenfeleid Támadóereje megegyezik, akkor is csak az egyikük talál el). Ha a tied a legnagyobb, úgy te okozol sebzést. Amennyiben a Támadóerőd megegyezik valamelyik ellenfeledével, úgy egyikőtök sem visz be sikeres találatot.

SZERENCSE

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

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

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *Tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást.

1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

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

ÜGYESSÉGPRÓBA

A kaland bizonyos részein olyan utasítást kaphatsz, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. A próba a következőképpen néz ki: dobj két kockával. Amennyiben az eredmény kisebb, vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikeres volt, és az események számodra kedvezően folytatódnak. Ha a dobott szám magasabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, úgy elbuktál a próbán, és kénytelen leszel elszenvedni a következményeket. A szerencsepróbától eltérően azonban itt nem szükséges 1-gyel csökkentened képességed értékét.

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE ÉS HIT KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

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

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

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

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

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

Bizonyos helyeken a szövegben olyan utasítást kaphatsz, hogy meg *kell* enned egy adag élelmet. Ilyenkor csökkentened kell 1-gyel *Kalandlapodon* az Élelmiszerkészleted, azonban *nem* kapsz vissza elvesztett ÉLETERŐ pontokat! Ha ilyenkor nem áll rendelkezésedre Élelmiszer, akkor 2-vel csökkentened kell ÉLETERŐ pontjaid számát.

Kalandod során bizonyos helyeken további élelemadagokat tudsz majd szerezni azokhoz, amik küldetésed kezdetekor a rendelkezésedre álltak. Ne feledd azonban, hogy egyszerre maximum 12 adag élelem lehet nálad!

SZERENCSE

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

HIT

Kalandod során HITED megrendülhet, ha különösen nagy veszélybe kerülsz, ám megerősödhet, ha sikerül nehéz harcokat túlélned, vagy a Jó ereklyéire bukkannod. HIT pontszámod a *Kezdeti* értéke fölé is mehet.

Ahogy kalandod során különféle bestiákkal találkozol, pontosabb képet kapsz majd arról, hogyan is működnek HIT pontjaid, és mindenhol megfelelő utasításokkal fogunk ellátni.

Vér pontok

Utad során lesz néhány lehetőséged arra, hogy legyengítsd végső ellenfeledet. Azzal, hogy minél többet megtudsz Heydrich grófról, elpusztítod néhány nagy erejű tulajdonát vagy megszerzel bizonyos erőteljes ereklyéket, a saját dolgodat könnyíted meg a végső összecsapásnál. Ugyanakkor ellenfeled az idő múltával egyre nagyobb erőre tesz szert, így Vér pontot fogsz veszíteni minden olyan alkalommal, amikor késlekedsz, vagy pedig feltartanak az utad során. Induláskor a Vér pontjaid száma 10. Minden tőled telhetőt meg kell tenned, hogy ezt az értéket a lehető legmagasabbra emeld, mivel minél alacsonyabbá válik, annál erősebb lesz ősellenséged, amikor majd végül szembe kerülsz vele. Vér pontjaid adott esetben nulla alá is csökkenhetnek, ezért a negatív számokat is nyomon kell követned. De próbáld ezt mindenféleképpen elkerülni!

FELSZERELÉS

Kalandodat a legszükségesebb dolgokkal felszerelkezve kezded, ám további tárgyakra bukkanhatsz utazásod során. Karddal vagy felfegyverkezve, bőrvértet

viselsz, és van egy pajzsod is. Hátizsákodban tárolod élelmeidet és mindazokat a kincseket, amikre küldetésed teljesítése során rátalálsz. Ezen kívül van egy lámpásod is, amivel szükség esetén bevilágíthatod környezetedet.

Útközben Aranytallérokra vagy értékes tárgyakra is rábukkanhatsz, ezeket is jegyezd fel *Kalandlapodra* az értékükkel együtt. Bizonyos helyeken lehetőséged lesz felszerelésre, segítségre vagy információra becserélni ezeket a tárgyakat, emiatt fontos, hogy pontosan vezesd ezeket az információkat.

Különleges veszélyforrások: Átkok, Betegségek és Mérgek

Gonosz és veszedelmes ellenfelekkel állsz szemben, ezért könnyen lehet, hogy utad során összeszedsz valamilyen csapást. Ha megmérgeznek vagy megátkoznak, vagy egy fertőzött lény betegít meg valamilyen kórral, komoly veszélyben leszel. Ha nem találsz időben gyógyírt vagy mágikus segítséget, akár meg is halhatsz. Más ártások lassan, fokozatosan gyengíthetnek le – de ilyenkor legalább lesz idődd arra, hogy segítséget keress. A megfelelő fejezetpontokon mindig tájékoztatni fognak róla, hogy milyen káros hatásokkal jár az a rontás, amit összeszedtél. Emiatt érdemes még az előtt megfelelő információt vagy védekezési módot begyűjteni az előtted álló veszedelmekről, hogy kapcsolatba kerülnél azokkal. Ne szaladsz el az ellenmérgek és gyógyszerek, mágikus oltalmazó tárgyak beszerzésének lehetőségeit.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Utad veszedelmes lesz, és valószínűleg el fogsz bukni az első próbálkozásod alkalmával. Jegyzetelj, és rajzolj térképet, ahogy előrehatolsz, ez felbecsülhetetlen értékű lesz kalandod során, és lehetővé teszi, hogy gyorsan haladj át a felderítetlen részeken.

Nem mindenütt vár kincs vagy hasznos információ. Sokszor kerülsz csapdába, vagy botlasz olyan teremtményekbe, amelyekkel kétségkívül meg kell küzdened. Sok hamis nyom van, de ha kitartóan haladsz célod felé, nem kétséges, hogy eléred, amit szeretnél. Mindazon által, minél több területet jársz be, annál nagyobb a valószínűsége, hogy sikerrel jársz küldetésed során.

Ha lehet, takarékoskodj a szerencsepróbákkal, hacsak nem kapsz rá a szövegben felszólítást. Általában, ha harcra kerül a sor, csak akkor *Tedd próbára a* SZERENCSÉDET, ha ezzel megakadályozhatod, hogy ellenfeled megöljön (ezzel csökkentve az okozott ÉLETERŐ veszteséged). Ne tedd próbára a SZERENCSÉD pusztán azért, hogy megpróbálj dupla sebzést okozni, csak akkor, ha ez valóban szükséges! A SZERENCSE pontok nagyon értékesek.

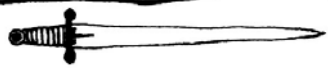
Rá kell jönnöd, hogy a szövegnek nincs értelme, ha folyamatosan olvasod. Lényeges, hogy csak azokat a bekezdéseket olvasd el, amelyek elolvasására utasítást kapsz. Más bekezdések elolvasása csak zavart okoz és csökkenti a játék izgalmát.

Az egyetlen igazi út minimális kockázatot jelent, és minden játékos, függetlenül attól, milyen pontokkal vág neki, elég könnyen végigmehet rajta.

Kísérjen az istenek szerencséje kalandjaid során!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG *Kezdeti ügyesség:*	ÉLETERŐ *Kezdeti életerő:*	SZERENCSE *Kezdeti szerencse:*
HIT: *Kezdeti hit:*	VÉR PONTOK: *Kezdeti vér pontok:* 10	ÉLELMISZER-KÉSZLET:
KINCS:	FELSZERELÉSI TÁRGYAK:	



HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*

Háttértörténet

Az év ezen szakaszában, úgy tűnik, nincs nagy szükség egy hozzád hasonló harcos szolgálataira Gumikikötőben. Az Óvilág keleti partja az elmúlt hónapokban igen békés volt. Az emberek ellustultak, és egyáltalán nem érzed jól magad a közelükben. Unottan, nyughatatlanul ülsz egy fogadóban az egyik város közelében lévő kis faluban, miközben azon töprengsz, visszatérj-e Allansiába, vagy inkább itt keress fel veszélyesebb, izgalmasabb tájakat. Gondolataidból egy öregember látványa zökkent ki, akit épp akkor segít le egy fiatalabb férfi egy székre a kandalló mellett. Minden szem rájuk szegeződik. Az öreg magas, vékony, kissé görnyedt hátú. Nyakán hosszú vágás húzódik végig, kezei kicsit remegnek, miközben maga mellé teszi kőkényből készült botját, és a székébe ereszkedik. Nem veszi le meleg, barna köpenyét, és még a tűz mellett is vacogni látszik. Ahogy arcát megvilágítja a kandallóból áradó fény, látod, hogy szemei tejfehérek: az öregember vak. Úgy tűnik, teljesen egyedül érkezett, mivel a fogadós fia volt az, aki a helyére kísérte, és egymaga üldögél az asztala mellett. A fogadó néhány sunyibb, patkányképű vendége – könnyű prédának gondolva – már méregeti is. Ha rajtuk múlik, biztos vagy benne, hogy szegény pára másnap már egy sikátorban heverne egy tőrrel a hátában. Sokatmondó tekintetet vetsz rájuk, hogy visszahőköljenek, majd vacsorád maradékával átülsz a férfi asztalához.

Az öregember örömmel fogadja a társaságod, és szívesen elbeszélget veled. Miután bemutatkozol, elmondja, hogy Henrik van der Termlennek hívják,

és Mauristatiából érkezett – bár ez az akcentusából egyértelmű számodra. Épp egy barátjához igyekezett, egy másik tudóshoz, aki a Libra-tó partján sorakozó kolostorok egyikében él. – Jó lesz újra látni az öreg Sewarth-ot – mondja. – Bár jobban örülnék, ha az ügy, ami miatt ide kellett jönnöm, kevésbé lenne gonosz, és több időnk lenne.

A férfi ezután némán kortyolgatni kezdi a sörét.

Megkérded, miért utazik egyedül ezeken a veszedelmes földeken. – Egészen tegnapig nem voltam magamban – mondja csendesen. – De aztán Ottó, aki nem csak szolgálóm, de jó barátom is volt, nem ébredt fel. A teste teljesen hideg volt, az arca pedig borzalmas sikolyba fagyott. – A férfi kezei megmozdulnak, mintha ismét régi barátja arcán simítanának végig. – Meggyilkolták, megmérgezték. Egyértelmű, hogy az ellenségem nem akarja, hogy célhoz érjek.

Egy pillanatra átfut az agyadon a gondolat, hogy a férfi talán őrült, de már nincs messze a céljától, és meg is esik rajta a szíved, ezért felajánlod neki, hogy elkíséred, amíg a kolostor biztonságot nyújtó falai közé nem érkezik. Az öregember elmosolyodik. – Úgy hiszem, te tényleg jó barát vagy – mondja boldogan. – Örömmel veszem a társaságod. Most azonban fáradt vagyok, és pihenésre van szükségem. Majd reggel találkozunk. Bár nem kérdezted, van nálam némi arany, amit szívesen felajánlok a kedvességedért. – Mielőtt tiltakozhatnál a dolog ellen, a férfi feláll, és a fogadó egyik hálószobája felé indul. Útját botjának ütemes kopogása kíséri a falon. Befejezed a vacsorádat, és te is nyugovóra térsz.

Reggel nem látod Henrik nyomát a reggelizők között, így a szobájához mész. Kétszer kopogsz az ajtón, de nem érkezik válasz. Nyugtalanul benyitsz, és elborzadsz az eléd táruló látványtól. Az öregembert meggyilkolták. Egy széles pengéjű kés áll ki a vérrel áztatott ágyon heverő, összegörnyedt testből. Ahogy elfordulsz, lábad beleütközik egy kis fadobozba, ami az ágy alól kandikál ki. Ahogy megbotlasz benne, a teteje kinyílik, és néhány aranytallér kíséretében pár pergamen esik ki belőle.

Felemeled a papírokat, és átnézed őket. Mindegyik Sewarth-nak van címezve, és bár nem akarsz kíváncsiskodni, nem tudod megállni, hogy gyorsan át ne fusd őket. Nem sokat értesz a leírtakból, de az egyértelmű, hogy Henrik egy gonosz mortvaniai szökevényt, bizonyos Reiner Heydrich grófot üldözött, akinek szörnyűséges életét és végül megölését alaposan dokumentálta. A férfi egy igazi szörnyeteg volt: a szöveg szerint parasztok százát húzta karóba, kiszívta a vérüket, és még szörnyűbb dolgokat is művelt. Végül a következő szöveghez érkezel.

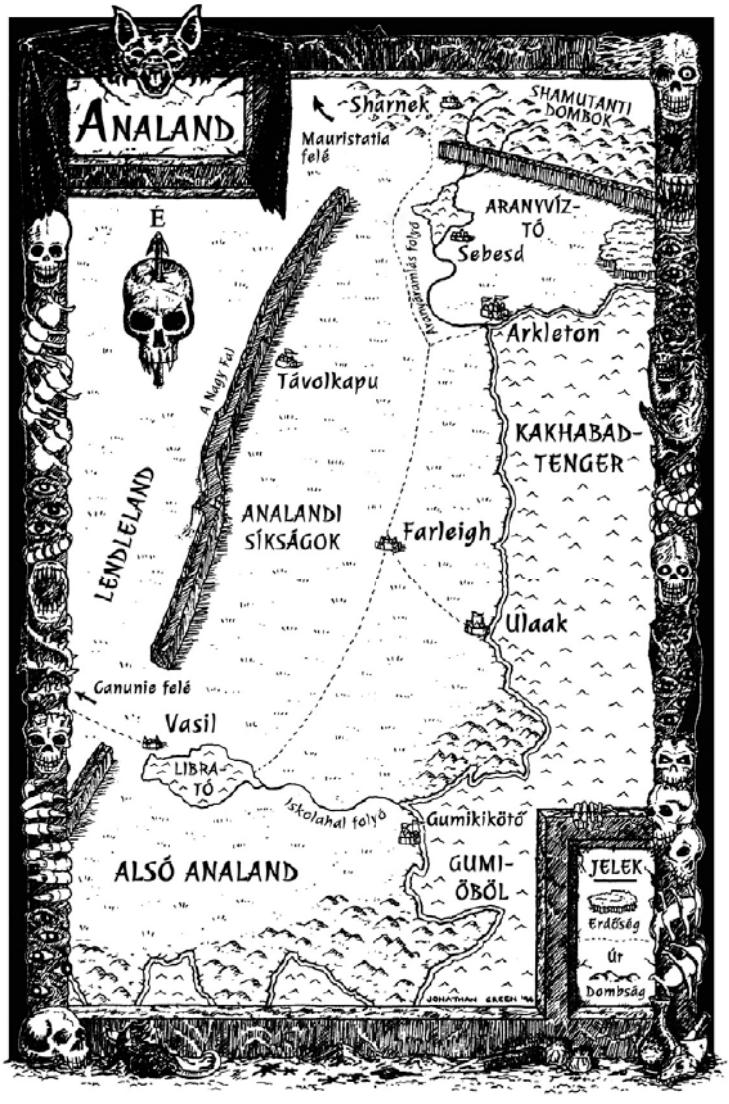
… bár Heydrichhel végeztek, nem pusztíthatták el örökké. Életereje valahol, egy mágikus ereklyében megmaradt, bár még nem sikerült rájönnöm, mi is ez. Azt azonban tudom, hogy létfontosságú ennek megsemmisítése, különben a Vámpír sebezhetetlen marad. Mortvaniában egyszer már végeztek vele. Most bosszúra szomjazik, és hatalma nagyobb, mint azon az átokverte helyen bármikor is volt.

Elképedsz az olvasottaktól. Úgy tűnik, Henrik egy vámpírvadász volt! Utolsó jegyzeteiben még arra kéri Sewarth-ot, hogy kutassa fel a Lélekkövet, és derítse

ki valódi természetét. Ezek biztosan azoknak a leveleknek a másolata, amiket a tudós szerzetesnek küldött. Ha az utóbbi válaszolt is, Henrik nem hozta azokat magával.

Mit tegyél? A férfin már nem tudsz segíteni. Dühös vagy, amiért a gyáva gyilkos így lemészárolt egy tehetetlen, vak öregembert, de nem tudod, ki követte el ezt a szörnyűséget, és így nem is kérheted számon rajtuk a tettüket. Az egyetlen dolog, amit tehetsz, az az, hogy elviszed az iratokat Sewarth-nak, és reméled, hogy Henrik kutatása nem volt hiábavaló. Egy Vámpír – az élőholtak legfélelmetesebbike, egy élet- és vérszívó, egy szörnyűséges gonosz! Igen, el kell vinned Henrik levelét a szerzeteshez. Ennyit még megtehetsz érte.

A padlón heverő aranyakra nézve tétovázni kezdesz. Ha itt hagyod őket, minden valószínűség szerint hamarosan zsebre vágják őket a fogadóban tanyázó tolvajok. Hogyha minden további nélkül távozol innen, és a Libra-tóhoz indulsz, lapozz a **1**-re. Ha magadhoz vennéd az Aranytallérokat, lapozz az **51**-re.


ANALAND
É
Sharnek
Mauristatia felé
SHAMUTANTI DOMBOK
ARANYVÍZ-TÓ
Sebesd
Kismarámás folyó
Arkleton
A Nagy Fal
Távolkapu
KAKHABAD-TENGER
LENDLELAND
ANALANDI SÍKSÁGOK
Farleigh
Ulaak
Canunie felé
Vasil
LIBRA-TÓ
Iskolahal folyó
Gumikikötő
ALSÓ ANALAND
GUMI-ŐBÖL
JELEK
Erdőség
Út
Dombság
JONATHAN GREEN '96

1.

A falut magad mögött hagyva a Libra-tóhoz indulsz. Egy barátságos földműves elvisz egy szakaszon a szekerén, így hamarosan a tóparthoz, és a körülötte futó úthoz érkezel. A papírok biztonságban, az inged alatt pihennek. Csak ekkor jössz rá, hogy hány kolostorépület is pöttyözi a környéket, neked pedig fogalmad sincs róla, melyikben él Sewarth! Így bekopogsz az első ajtaján, és megkérded az ajtót nyitó ifjú szerzetest, hogy tudja-e, merre találod a férfit. Fejcsóválva közli, hogy Hamaskis kolostorának lakói bizonyára fognak tudni segíteni. A Tanulás Istenének barátai közlik is, hogy útba tudnak igazítani – egy kisebb adományért cserébe. Ha van 1 Aranytallérod, és hajlandó vagy fizetni nekik, megmondják, merre találod azt, akit keresel. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz adományt adni nekik, kénytelen vagy folytatni a kérdezősködést, ami elég sok idődet veszi el – vesztesz 1 Vér pontot –, de végül célhoz érsz. Lapozz a **351**-re.

2.

Csapkodó, kaparászó hangot hallasz a hátad mögül. Mikor megfordulsz, egy óriási, fekete Denevért pillantasz meg, ami rád vigyorog! A szűk járatban elég nehézkesen repül, mert be kell húznia a szárnyait, de gyorsan közeledik feléd – gyorsabban, mint ahogy te futni tudnál. A bestiának gonoszan ragyogó, vörös szemei vannak, hosszú, hegyes fogai és ujjnyi hosszú, görbe karmai. Meg kell küzdened ezzel a döggel!

Agyaras Vámpírdenevér ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

3

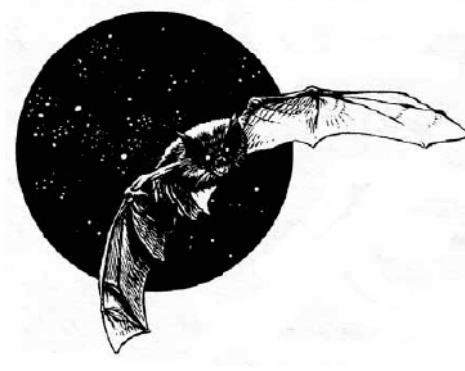
Ha legyőzöd a bestiát, úgy döntesz, ideje távoznod innét. Úgy sejted, Sewarth már halott, mert túl sok mindent sikerült kiderítenie. Távozáskor az egyik szerzetes csontvázának lába mellett arany csillanását pillantod meg. Ha magadhoz vennéd a 7 Aranytallért, amit nyilván az elhunyt mellé temettek – talán épp istenének szánt adományként –, azzal megbecstelenítenéd a sírhelyet. Amennyiben mégis így tennél, vesztesz 1 HIT pontot. Miután eldöntötted, hogy mit teszel, elindulsz felfelé. Lapozz a **125**-re.

3.

Az ilyen kórt gyógyítani képes gyógyítók nem tolonganak ezen a tájon. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, útközben találkozol egy férfival, akinél van olyan gyógynövény, mely képes egyik csapásodat elmulasztani, ezért azonban 10 Aranytallért kér. Ha nincs szerencséd, nem találkozol senkivel. Akár így, akár úgy, 2 Vér pontot vesztesz a késlekedés miatt. Ha nincs szerencséd, még kétszer próbálkozhatsz ismét ezzel. Ha a harmadik próbát követően sem sikerült kigyógyulnod ezen két betegségből, a gróf szolgájává változol, és kalandod itt véget ér. Ha meggyógyultál, vagy egyelőre inkább feladod a további próbálkozást, elindulsz a Vámpír kúriája felé. Lapozz a **198**-ra.

4.

Shevala egy nagyobbacska lyukhoz vezet, mely két jókora szikla között nyílik. Meggyújtod lámpásodat és elindulsz lefelé. Visszanézve még látod, amint Carollar dühösen egy barlangnyílás felé indul, ami a Rák Csúcs oldalából nyílik, ám egyelőre nincs idődd foglalkozni vele. A lyukon keresztül folyosók labirintusába érkezel. Időnként megállsz hallgatózni, remélve, hogy meghallod, merre jár a bestia, amit keresel. Az egyik oldalsó üregben két csontvázat pillantasz meg, csontjaik között azonban valami fémes csillanást is látsz. Ha közelebbről is meg akarod nézni, mi az, lapozz a **63**-ra. Ha inkább késlekedés nélkül továbbmennél, lapozz a **177**-re.



5.

Kelet felé indulsz, míg el nem érsz egy sűrű, magas sövény mögött megbúvó házikóhoz. Egy rozsdás vaskapu áll félig nyitva, mely mögött sóderrel borított út vezet a főbejárathoz és néhány lerobbant állapotú istállóhoz. Ha először ezekben néznél szét, lapozz a **376**-ra. Ha egyenesen a házhoz mennél, lapozz a **166**-ra.

6.

– Kegyelmezz! – kiált fel a banya, miközben térdre rogy és könyörgően összekulcsolja a kezét. – Minden kincsemet neked adom! Odabenn van mindenem – mondja szipogva, és a boltív felé mutat. – Elárulom a mágikus szavakat is, amikkel biztonságban átkelhetsz rajta. Igen! Különben a szörnyű erő végez veled! Odaadom neked minden aranyamat! – Ha eltökélt szándékod, hogy végezz a nővel, lapozz a **64**-re. Ha egyezkedni kezdesz vele, lapozz a **124**-re. Ha úgy döntesz, hogy inkább megkötözöd és betömöd a száját, hogy ne jelentsen számodra veszélyt – kötelet találsz a helyiségben –, lapozz a **168**-ra.

7.

Az észak-déli folyosó északi felén állsz, és dél felé nézel. Három ajtót látsz: balodon, jobbodon és egyenesen előtted egyet-egyet. Egy olyan mögött folytasd a keresést, ahol még nem jártál. Mit teszel?

Benyitsz a jobb oldali ajtón?	Lapozz a **85**-re.
Benyitsz a bal oldali ajtón?	Lapozz a **29**-re.
Benyitsz az előtted lévő ajtón?	Lapozz az **55**-re.
Visszatérsz a kelet-nyugati folyosószakaszra?	Lapozz a **175**-re.

8.

Marcus elmondja, hogy csak Endrelltől tud arról, hogy másik két társuk útnak indult, ők maguk nem mondták el nekik, hogy hová mennek. A Mortvaniáról szóló könyvet is megemlíted, mely annak a Vámpírnak az otthona, amiről Sewarth és Henrik értekeztek. A barát egyre nyugtalanabbá válik, ahogy hallgat téged. Kiböki, hogy Endrell éjszakánként gyakran elhagyja a szobáját, és hogy gyakran lát idegen, sötét alakokat a kolostorban. Nyilvánvaló, hogy őrülten aggasztja valami. – Megpróbálhatsz szétnézni a könyvtárban – mondja. – Vagy Sewarth szobájában, de az zárva van. A könyvtárat innen északra találod, a férfiét pedig délre. – Nem tudod rávenni a szerzetest, hogy veled tartson.

Úgy döntesz, ideje máshol folytatni a kutatást. Ha most Sewarth szobájába mennél, lapozz a **135**-re. Ha a könyvtárba, lapozz a **375**-re. Ha elhagynád az épület keleti szárnyát, és nyugatnak indulnál, lapozz a **197**-re. Ha a kolostor egy másik részében néznél szét, lapozz a **265**-re. Ha tudomásodra jutott a kolostor egy itt meg nem említett része, és meg akarod tudni, hogyan juthatnál oda, a könyv végében lévő táblázat segítségével alakítsd át a helyiség betűit számokká, és lapozz az ezek összegének megfelelő fejezetpontra. Ha a történet folytatása nem értelmes, akkor rossz helyre kerültél. Térj ide vissza, és döntsd el, merre mész tovább.

9.

A gróf teste döbbent tekinteted előtt válik porfelhővé, ami a sötétben a jobb kéz felé eső boltív felé kezd el áramlani. Teljes erőből a menekülő Vámpír után iramodsz. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **106**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **165**-re.

10.

Itt még soha, senki nem hallott a Rák Csúcsról. Az egyetlen reményed, hogy egy átutazó segíteni tud neked. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, az egyikük útbaigazít – lapozz a **310**-re. Ha 2–6, elvesztegettél egy egész napot – vesztesz 2 Vér pontot. Ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, és 6-ost dobtál, vesztesz 1 pontot mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidból is. Ha még egy napot itt maradnál kérdezősködni, lapozz a **10**-re. Ha megunod az eredménytelen várakozást, és úgy döntesz, hogy Heydrich kúriája felé vennéd inkább az irányt, lapozz a **89**-re.

11.

Mágikus ragyogás árad a pajzsos ajtóból, te azonban nem félsz – a Kriptát mindenhol belengő gonosz érzete itt teljesen hiányzik. Benyitsz, és egy hosszú folyosóra érkezel, melyből öt újabb ajtó nyílik, melyek mindegyikét egy-egy címerpajzs díszíti. Egy lovag magas, zord tekintetű szelleme jelenik meg előtted, ami bírálóan végigmér.

Ide semmi gonosz nem teheti be a lábát – jelenti ki. – A Tüske Lovagjainak sírját őrző mágia azonnal végez bármilyen élőholttal, ami beteszi ide a lábát. – Egy pillanatig úgy tűnik, az alak egyenesen a lelked mélyébe tekint. – Azért jöttél, hogy elpusztítsd az itt tanyát vert gonoszt – mondja elismerően az árny. – És épp időben! – Az arcán egy halovány mosoly jelenik meg. – Megengedem, hogy egy, de csak egyetlen egy sírba belépj, és magadhoz vehess bármit, ami a segítségedre lehet.

El kell döntened, melyik sírba akarsz belépni. Melyik lesz az?

Az első lovagé?	Lapozz a **113**-ra.
A második lovagé?	Lapozz a **171**-re.
A harmadik lovagé?	Lapozz a **224**-re.
A negyedik lovagé?	Lapozz a **292**-re.
Az ötödik lovagé?	Lapozz a **314**-re.

12.

Az utadat elzáró mágikus fal füstölgő hamukupaccá változtat. Kalandod itt véget ér.

13.

A vérnyomot követve egy ifjú szerzetes testébe botlasz. Hányinger kerít a hatalmába, és komolyan elkezdesz azon töprengeni, jó ötlet-e erre továbbmenni, ekkor azonban egy újabb sikoly üti meg a füled a távolból. Odarohansz, hogy kiderítsd, meg tudod-e menteni a szerencsétlen ember életét. De elkéstél, mikor ugyanis eléred a kis szobát, annak lakója már holtan hever a kísérteties, nyáladzó, megrontott bestia előtt, melynek kezeit és testét teljesen beborítja a vér. A fenevad nagyjából emberi alakú, húsa azonban hamuszürke színű, vérben forgó szemei pedig kidüllednek a szemgödreiből. Drótszerű fekete haja csomókban mered előre fekete csuklyája alól. A szörny rád veti magát, hogy újabb áldozatból falatozhasson ma éjjel.

Ghoul-Szerzetes ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Amint ellenfeled harmadszorra is megsebez, lapozz a **84**-re. Ha sikerül legyőznöd, de a csata során legalább egyszer eltalált, lapozz a **116**-ra. Ha anélkül végzel vele, hogy egyszer is megsebezne, lapozz a **172**-re.

14.

Ahogy belépsz a barlangba, ragyogó lángrobbanás vakít el, mely az egész üreget betölti. A szikralények begyújtották a gázt, amit éreztél! Elevenen sütögetnek! Vesztesz 8 ÉLETERŐ pontot, az egyik különös teremtmény pedig megindul feléd. Ha még életben vagy, meg kell küzdened vele, de a soron következő harcban 1-gyel le kell csökkentened Támadóerődet, mivel egyrészt a robbanástól még mindig vak vagy, másrészt a bénító sokkhatás sem múlt el teljesen. Lapozz a **204**-re.

15.

Épp most hagytál sorsára egy ártatlan, tehetetlen emberi lényt. Vesztesz 1 HIT pontot. Visszatérsz a csapásra. Lapozz a **148**-ra.

16.

Felrázod az alvó nőt és némi vizet is fröcskölsz az arcára. Lassan ébred fel, és azonnal megnyugtat, hogy nem tartozik a kúria gonosz lakói közé. Vantiane-nak hívják, Gallantariából érkezett és ő maga is harcos nő, aki Arkleton kikötőjébe tartott, remélve, hogy ott kap majd valami munkát. Elmondja, hogy emlékszik rá, hogy belépett egy ködbe, majd szárnycsapkodást hallott – de azon túl semmi másra. Elég gyenge, ezért adsz neki némi élelmet (húzz le 1 adagot a *Kalandlapodról*). Ezután kutatni kezd a szobában. Végül megtalálja bőrvértjét, pajzsát és kardját, melyek a dívány alatt hevertek. A nő beleegyezik, hogy kisegít a következő három harc során. Amíg veled van, 2-vel megnövelheted a Támadóerődet. Ezek után (vagy pedig amint elhagyod a kúriát, amelyik előbb bekövetkezik) búcsút int neked, és tovább indul Arkletonba. Együtt tértek vissza a kinti folyosóra. Lapozz a **399**-re.

17.

Lovad még mindig ugyanolyan lelkes, mint előző éjszaka, de jóval lassabb, és nem tud lépést tartani a menekülő gróffal. Egészen hajnalig vágtatsz, majd megállsz, hogy megreggelizz – el kell fogyasztanod egy adag élelmet. Ha van nálad egy *Codex*, lapozz a lapszámainak megfelelő fejezetszámra. Ha nincs, lapozz a **279**-re.

18.

Mikor átlépsz a mágikus erőtéren, úgy érzed, mintha forró olajba merítettek volna, ami elevenen megsüt. A fájdalomtól sikoltozva, ájultan rogysz össze – vesztesz 10 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben van, néhány órával később magadhoz térsz (vesztesz 1 Vér pontot). És ami még rosszabb, az itt ólálkodó patkányok felzabálták a nálad lévő élelem felét (felezd meg élelmiszerkészleted, a törteket lefelé kerekítve). Az egyetlen dolog, ami megnyugtat, hogy téged nem rágtak meg! Lapozz a **76**-ra.

19.

A Ghoulok létszámfölényük miatt komoly ellenfeleid lehetnek. Mielőtt kardot rántanál, megpróbálhatod megkurtítani soraikat. Ha Feketetüzet használnál ellenük, a felük azonnal fűbe harap (csökkentsd 2-vel ellenfeleid ÜGYESSÉG, 5-tel ÉLETERŐ pontjait), savval egyikükkel végezhetsz (húzz le tőlük 2 ÉLETERŐ pontot). Csak az egyik támadás végrehajtására van idődd az előtt, hogy az élőholtak serege elérne és rád támadhatna, mely után kardoddal leszel kénytelen folytatni a küzdelmet.

Ghoul Csapat	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 13

Ha ellenfeleid háromszor eltalálnak, lapozz a **84**-re. Ha végzel velük, a szemben lévő ajtóhoz lépsz – lapozz a **350**-re.

20.

Több napi út áll még mindig előtted – 6 adag élelmedet fogyasztod el, hogy kiegészítsd azt, amivel az utadba kerülő parasztok megszánnak. Azonban út közben többször is alkalmad nyílik vásárlásra (1 Aranytallérért cserébe 2 adag Élelmiszert vásárolhatsz, hogy feltöltsd rohamosan apadó készleteidet). Ha van hosszúíjad, megpróbálhatsz lőni néhány nyulat vacsorára. Ehhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Ha sikeres a próba, akkor útközben összesen 3 étkezésre elegendő nyulat sikerül elejtened, ellenkező esetben csak 1-gyel növelheted meg ily módon készleteidet. Ha nincs pénzed, ám mégis szükséged lenne rá, vállalhatsz favágást és más hasonló munkákat, hogy pénzt keress. Egy napi munka után 1 Aranytallért kapsz, de vesztesz 1 Vér pontot is!

Végül eléred a Nagy Fal északon futó részének nyugati végét. Ahogy leszáll az éjszaka, megérkezel Sharnekbe. A hátad mögött egy lovas bukkan fel, majd vágtat el melletted, és közben arról üvöltözik, hogy egy sebhelyes emberszörnyeteg üldözi. Ha nem foglalkozol vele, és inkább keresel egy pihenőhelyet éjszakára, lapozz a **285**-re. Ha búvóhely után nézel, ahonnét megfigyelheted, mi történik, lapozz a **94**-re.

21.

A sav teljesen hatástalan az Óriás Ghoul ellen – elvégre a bestia is fegyverként használja azt! Ellenfeled fémkarmai rögtön azután felhasítják az oldaladat, hogy a savat tartalmazó üvegcse összetört a mellkasán – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kénytelen vagy karddal megküzdeni a szörnyeteggel. Lapozz a **270**-re.

22.

A kisebbik ajtón benyitva egy műhelybe érkezel, ahol egy nyeregkészítő dolgozik éppen. A férfi nagy szeretettel políroz éppen egy gyönyörű, borvörös színű bőrnyerget. Az izmos, hosszú és barna hajú ifjú háttal ül neked. Az ablaktalan helyiséget egy különös, fali lámpás világítja be, ami aggasztóan vörös fénybe borítja a helyiséget. Érkezésedre a mester feléd fordul. Szemei üresek, arca kifejezéstelen. – Mondd meg a grófnak, hogy készen leszek a munkával – mondja monoton hangon. Úgy tűnik, azt hiszi, a kúriából érkeztél. Mit teszel? Ha eltennéd a lámpást, lapozz a **286**-ra. Ha megpróbálsz beszélgetésbe elegyedni a férfival, lapozz a **79**-re. Ha úgy érzed, hogy csak az idődet vesztegeted, és a kúria felé veszed az irányt, lapozz a **46**-ra.

23.

Rémülten veszed észre, hogy a helyiség nyugati ajtaja kinyílik, melyen át két Zombi támolyog be egy közeli őrszobából. Kettesével kell megküzdened ellenfeleiddel (először Sandarral és az első élőholttal). Most már nem tudod lekapni a férfi nyakában lógó medált, így kardoddal vagy kénytelen végezni mindannyiukkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi	7	7
Második Zombi	7	7

Ha legyőzöd őket, úgy döntesz, átkutatod a házat. Lapozz a **114**-re.

24.

Remek kérdést tettél fel a férfinak (kapsz 1 SZERENCSE pontot). Dochtor Verruckte – így mutatkozik be – nagy örömét leli benne, hogy halálra untathat különös és elborzasztó kísérleteinek részletekbe menő tárgyalásával, melyből azért sikerül leszűrnöd a lényeget: az élőlények és az élőholtak lényét próbálja kinyerni, hogy aztán a legkülönfélébb célokra használja fel ezeket. – Nos, tudod, az élőholtak életbe visszahozása igen nehézkes – folytatja a monológját. – Én azonban, a nagy Dochtor Verruckte, azon dolgozom, hogy az élőholtakat hozzam vissza az életbe… avagy a halál utáni létbe, ahogy te mondanád. – Jót kuncog a saját viccén. Az alapján, amit elmondott, úgy véled, azon dolgozik, hogy a gróf húgát is felélessze, hogy a nő csatlakozhasson fivére pokoli terveinek kivitelezésében! Szívesen végighallgatnád, hogy megtudd, pontosan mire is készül, ám a doktor elhallgat, és nagyot ásít. – Ideje nyugovóra térnem – mondja, és közben a bejárati ajtó felé lökdös. Ha a kérésnek eleget téve távozol, lapozz a 7-re. Ha rátámadsz, lapozz a 278-ra.

25.

Most, hogy végeztél a rémséggel, a férfihoz fordulsz. Először kiveszed a szájából a rongyokat, hogy elmondhassa, mit keres itt. Túl sok potenciális ellenség van a Holtak Házában ahhoz, hogy csak úgy eloldozd. Megtudod, hogy Malkannak hívják, egy arkletoni gyógyító tanonca, és botor módon túl közel merészkedett a kúriához, miközben ritka gyógynövényeket keresett. A bátyjával, Simeonnal érkezett ide, de egy csapat Ghoul ütött rajtuk, akik a birtokról törtek ki, és elkapták mindkettejüket. Aggódik, hogy fivérét már felfalták a húsevő szörnyetegek, bánatos arcát látva pedig úgy döntesz, elhiszed neki, hogy valóban az igazat mondja, nem pedig csak kitalálta az egészet. Gyorsan eloldozod a köteleit. Miközben a férfi remegő lábakkal feláll, látod, hogy nagyon sovány, a legkevésbé sem tűnik harcos alkatnak. Elmondod neki, hogyan tud kijutni az épületből a biztonságba. Megígéred neki, hogy ha rátalálsz a testvérére, mindent megteszel, hogy kiszabadítsad. Ha van bármiféle kórod (például Tüdőrothadás vagy Lappangó Vámpírkór), egyet, de csak egyet meg tud közülük gyógyítani – nagyon gyenge, és különben is még csak tanonc, ennél többet nem tud tenni érted. Kapsz 1 HIT pontot, amiért megszabadítottad az ifjút. Ha most felmész a lépcsősoron a sötét szobába, lapozz az **50**-re. Ha a keleti szárny egy másik részén folytatod a keresést, lapozz a **399**-re. Ha a nyugati szárnyba mész tovább, lapozz a **144**-re.

26.

Nem foglalkozol a kopogással, egyszerűen csak berúgod az ajtót. A helyiség szinte teljesen sötét, annyi fény áramlik csak be a folyosóról, hogy lásd, mi van odabenn. Az ágyon egy koporsó hever, amiben egy alak fekszik. Mellette egy izmos, szegecselt bőrvértet viselő férfi áll őrt, aki máris neked támad. Az életedért kell küzdened!

Dobun ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 14

Ha ellenfeled Támadóereje bármely körben 20, vagy magasabb, és megnyeri az adott Harci Kört, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mivel a csapás különösen erősnek bizonyult. Ha legyőzöd a férfit, lapozz a **244**-re.

27.

Meggyújtod a vörös lámpást, melynek baljós fénye bevilágítja a járatot. A bebugyolált alakok nyöszörögve próbálnak kiszabadulni bábjukból, végül azonban megnyugszanak és ismét átkozott álomba merülnek. Az előtted lévő ajtóhoz lépsz. Lapozz a **350**-re.

28.

Ahogy az ajtó felé közeledsz, hirtelen erős fény villan fel előtted, mintha csak figyelmeztetni akarna valamire. Gyanítod, hogy az ajtót valamilyen mágikus csapda védi. Három választási lehetőséged van. Ha van nálad egy kevés a Kibűvölés Olajából, megpróbálhatod leönteni vele az ajtót, hogy így hatástalanítsd a csapdát. Ha ezt tennéd, ismered a hozzá tartozó számot.

Adj ehhez 102-t, majd lapozz az eredményül kapott fejezetpontra. Ha egyszerűen benyitsz, és reménykedsz, hogy nem történik nagy baj, lapozz a **102**-re. Ha inkább itt hagyod az ajtót, és a másodikhoz lépnél, lapozz a **393**-ra. Ha az utolsón nyitnál be, lapozz a **11**-re.

29.

A gróf dolgozószobájára sikerül rábukkannod. Gyorsan átvizsgálod az íróasztalon heverő papírokat, de mindegyiket üresen találod. Semmi nyomot nem találsz itt, a nyugati falon azonban megpillantasz három portrét. A középsőn maga a Vámpír szerepel, sötét, baljós szemeivel mintha ő maga tekintene végig a helyiségen. Úgy döntesz, nem akarod alaposabban megnézni ezt a képet. A másik két portré egy férfit és egy nőt ábrázol. Ha nálad van *Mortvania Története*, tudod, hányadik kötet. Szorozd meg ezt a számot 45-tel, majd lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha nincs, valahol máshol folytatod a keresést. Lapozz a **7**-re.

30.

A farkasok morognak és vicsorognak, de nem mernek rád támadni! Lassan, óvatosan eloldalazol mellettük, majd besietsz a kúria néhány méternyire lévő hátsó bejáratán, hogy megszabadulj a dögöktől. Lapozz a **207**-re.

31.

Nekifutsz, hogy átugord a hasadékot. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **153**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **99**-re.

32.

A vén Morgós rossz modorú, heves vérmérsékletű és zsémbes. És a jelek szerint csak akkor hajlandó veled szóba állni, ha megvendégeled egy hordónyi sörrel és némi birkapitével. Ez a nagylelkűség 2 Aranytallérodba kerülne. Ha hajlandó vagy mindezt kifizetni és végighallgatni az unalmas hablatyolását, lapozz a **81**-re. Ha nem, és inkább a bányába indulsz, lapozz a **134**-re.

33.

– Itt maradhatsz, amíg Sewarth vissza nem tér – jelenti be Endrell, majd egy egyszerű szobába vezet, amiben csak egy fapriccs és néhány durva pokróc található. Vacsorára száraz kenyeret, üres levest és egy korsó vizet kapsz. Ezután álomba merülsz. Lapozz a **74**-re.

34.

Ha jártál már a Rák Csúcsnál, lapozz az **58**-ra. Ha még nem, lapozz a **117**-re.

35.

Az ajtó zárva van, így kénytelen vagy erővel bejutni rajta. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikertelen, szerencsétlenül csapódsz neki a fának, és csúnyán megütöd magad – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha a próba sikeres, ép bőrrel megúszod a dolgot. A szobában eléd táruló látvány elég nyugtalanító: egy tetemet látsz, amit egy – reményeid szerint – balzsamozó asztalhoz szíjaztak hozzá. A levegő tartósítószer szagától

bűzlik, körben pedig különféle színű és szagú folyadékokat tartalmazó üvegcsék sorakoznak mindenfelé. Ám ami a legfurcsább, az az, hogy a test – teljesen mozdulatlan – kék ajkaiból párás lehelet kúszik elő. Ha jobban is meg akarod vizsgálni e különös jelenséget, lapozz az **54**-re. Ha inkább elhagynád a termet, egy olyan helyen kell folytatnod a kutatást, ahol még nem jártál. Mit teszel?

Benyitsz a folyosó végében lévő ajtón?	Lapozz a **208**-ra.
Szétnézel a ház keleti felében?	Lapozz a **193**-ra.
Távozol innen, és folytatod az utadat?	Lapozz a **300**-ra.

36.

A kard megperdül a kezedben, és egy csapással végez veled! Soha nem engedné, hogy egy lappangó Vámpír forgassa, és a benne lévő mágia teljes erejével sújt le rád. Kalandod itt véget ér.

37.

Minden erőddel dörömbölni kezdesz a bejárati ajtón. Mikor Grundar, Harquar testőre cammogva megjelenik előtted, ordítva figyelmezteted, hogy valami bejutott a fenti ablakon, ami az urát támadja. Grundar sajnos elég lassú felfogású, kezeiből tölcsért formálva hallgatózik, de nem hall semmit odafentről. Hitetlenkedve néz rád. Végül sikerül kirángatnod az utcára, és megmutatod neki a szétolvasztott ablakot. Erre összevonja a szemöldökét és veled együtt felcammog az emeletre. De sajnos már elkéstetek: a tudós nyálkával beborított teste élettelenül hever az ágyon. Grundar még a korábbinál is értetlen arckifejezést ölt.

– Menj és riaszd a városőrséget – kiáltasz rá. A férfi már hozzászokott, hogy parancsokat teljesítsen, így tétovázás nélkül elindul, hogy keressen egy éjszakai őrjáratot teljesítő katonát. Ezzel lehetőséged nyílik rá, hogy gyorsan átkutasd a szobát, mielőtt visszaérne – bár tény, hogy igen kellemetlen lenne, ha rajtakapna. Ha mégis úgy döntesz, hogy vállalod a kockázatot, lapozz a **141**-re. Ha inkább nem, türelmesen megvárod, amíg a testőr visszatér egy polgárőrrel, és beszámolsz mindarról, amit láttál. Elég hihetetlen a történet, amit előadtál, de nincs ellened semmiféle bizonyítékuk. Azonban nem akarják, hogy a továbbiakban a városban maradj, így kénytelen vagy távozni. Ha északkelet felé indulsz, lapozz a **198**-ra. Ha egy másik helyet keresnél fel, lapozz a **304**-re.

38.

– A gróf lent van a kriptáknál, hol máshol lenne? – morog az idős férfi. – Ezt mindenki tudja. – Igen gyanakvóan mér végig, és mielőtt bármit is tehetnél, egy üvegcsényi savat vág hozzád. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Kénytelen vagy megküzdeni a tudóssal. Lapozz a **278**-ra.

39.

Egy alak formálódik meg a ködben! Egy denevérszerű teremtmény, mely félig áttetsző, és látszólag a mindenfelé gomolygó gázokból áll, nem pedig szilárd anyagból. Némán siklik a levegőben, egyenesen feléd. A valami „szemei" baljós, zöld fénnyel ragyognak. A bestia feléd csap hosszú, tüskés farkával. Amíg ezzel a repülő szörnyeteggel harcolsz, 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet, és ha nincs mágikus fegyvered, a szokásos 2 helyett csupán 1 ÉLETERŐ pont sebesülést okozol neki minden sikeres támadásoddal.

Denevér-Kísértet ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ **7**

Ha legyőzöd a túlvilági lényt, biztonságban túljutsz a ködön, és folytatod utadat a túloldalon. Lapozz a **148**-ra.

40.

Jártál már a boszorkányoknál? Ha nem, tudod-e, merre találod őket? Ha igen, alakítsd át a hely nevét számokká a könyv végében lévő táblázat segítségével, add össze ezeket, majd lapozz az összegnek megfelelő fejezetpontra. Ha nem ismered a hely nevét, nem lehet sikeres küldetésed, kalandod itt véget ér.

Ha már jártál a boszorkányoknál, van-e nálad egy kristály szív? Ha nincs, ismét csak elbuktál. Ha van, akkor is meg kell tudnod Reiner Heydrich végső búvóhelyének nevét. Ha ismered ezt, a könyv végében lévő táblázat segítségével alakítsd át ennek betűit számokká, add össze őket, majd lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod merre találod a Vámpírt, nem tudod elpusztítani, és kalandod itt véget ér.

41.

Rászánod az időt, hogy feltörd a könyvtárolókat, de nem találsz semmi hasznosat. Vesztesz 1 Vér pontot. Ám épp amikor feladnád a dolgot, észreveszed, hogy az egyik könyvből kilóg egy papírfecni. A ráfirkált szöveget nyilvánvalóan sietve körmölték le, és csak egy részét tudod kisilabizálni: „… mágikus ékkő – rejtett titok. Most már megsemmisíthetetlen. Soha nem hittem volna… beszivárogtak ide… bízhatok senkiben. Lemásolni a jegyzeteket, ODALENN tárolni.” Ekkor eszmélsz rá, hogy nem látsz jegyzeteket, naplókat, sem pedig kutatási anyagokat. Biztos elvitték ezeket. De ezek szerint valahol a kolostor mélyén rejtették el őket. Hogy ez pontosan hol lehet, arra nagyon kíváncsi lennél. Ha folytatod a kutatást a keleti szárnyban, lapozz a **265**-re. Ha inkább az épület nyugati felében keresgélnél tovább, lapozz a **197**-re.

42.

Miközben az első koporsó fölé hajolsz, hogy közelebbről is megvizsgáld, a tetem kezei egy pillanatra mintha könyörgően feléd nyúlnának. A következő pillanatban azonban ismét ernyedten hever a test, és nem tudod eldönteni, hogy vajon csak érzéki csalódásnak estél-e áldozatul? Majd mintha egy elsuttogott szó töltené be a termet: – Átok. – A kőre pillantva biztos vagy benne, hogy mind a gonosznak, mind pedig az átoknak az a forrása – bármi legyen is ez pontosan. Ha közelebbről is meg akarod vizsgálni, lapozz a **320**-ra. Ha nagyon nem fűlik ehhez a fogad, és inkább visszatérnél a felszínre, lapozz a **145**-re. Ha a korábban látott, bal kéz felőli folyosón mennél végig, és még nem jártál arra, lapozz a **363**-ra. Ha e két utolsó lehetőség valamelyike mellett döntesz, mindenképp vesztesz 1 HIT pontot!

43.

A magasabb és rondább banya, aki Shevalaként mutatkozik be, félrehúz, el az utálattól csillogó szemű idősebbik vénasszonytól, és suttogva szól hozzád. – A nővéremet kővé változtatták – mondja mogorván. – Az ott – mutat a másikra, Carollarra – a Baziliszkusz odújába vezette szegényt! Az ő hibája volt. És most nem tudom Xalvanart életre kelteni. Csak úgy lehetne megmenteni, ha valaki végezne a kígyóval. Ha ezt megteszed nekem, és elhozod nekem a bestia fejét, akkor ismét életre tudnám kelteni a nővéremet. Ha ezt megteszed, akkor együtt végzünk Carollarral, és a tied lehet minden kincse a barlangból. – Ha úgy döntesz, hogy segítesz Shevalának a terve végrehajtásában, lapozz a **4**-re. Ha nem, és inkább Carollarral beszélnél, lapozz a **195**-re. Ha valami mással próbálkoznál, lapozz a **72**-re.

44.

Ahogy végzel a nővel, a Vámpír rettenetes sikollyal pattan fel a koporsójából. Szemei vörösen düllednek ki, szája szélén alvadt vért látsz. Ellenfeled a koporsójában elkezdte visszanyerni az erejét! Előre ugrik, és minden erejével rád támad. A csatába mindent belead, támadásait a torkodra koncentrálja. Támadóereje így valamivel alacsonyabb lesz (ezt jelzi a lent megadott alacsonyabb ÜGYESSÉGE), de ha eltalál, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ezen kívül minden alkalommal dobnod kell egy kockával is. Ha az eredmény 6, a Vámpírnak sikerült egy különösen erős ütést bevinnie, és további 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ezután ismét dobnod kell két kockával. Ha az eredmény kisebb, mint lecsökkent ÉLETERŐD, azonnal

meghalsz a sokktól! Mielőtt pedig ismét harcba bocsátkoznál Reinerrel, nézd meg, hány cselekedetet végeztél el az előtt, hogy átléptél volna a boltíven. Ezt a számot oszd le kettővel (törteket lefelé kerekítve), és az eredményt add hozzá ellenfeled ÉLETEREJÉHEZ!

Reiner Heydrich ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a grófot, lapozz a **400**-ra.

45.

Amint az ékkő a sziklának csapódik, úgy tűnik, mintha megszívná magát annak gonoszságából, a lüktetése felgyorsul! Óriási hibát követtél el! Vesztesz 5 Vér pontot. És ha mindez nem lenne elég, amint a követ a sziklának csapod, éles fájdalom hasít a kezedbe, mintha ököllel teljes erővel beleütöttél volna. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, ez minden, ami történik, ám ha nincs szerencséd, a sérülések súlyosabbak, és 1 ÜGYESSÉG pontot is vesztesz. Mit teszel most? Ha van egy mágikus kardod, és azzal csapnál rá az oszlopra, lapozz a **342**-re. Ha van nálad a Kibűvölés Olajából, és rá akarod önteni, lapozz az üvegcsére írt szám felének megfelelő fejezetpontra. Ha visszatérsz a bal kéz felé lekanyarodó oldalfolyosóra, és még nem jártál arra, lapozz a **363**-ra. Ha kimész a felszínre, lapozz a **145**-re.

46.

Bizonytalanul közelíted meg a kúria főbejáratát. Jól megépített építmény ez, vastag kőfalai és keskeny, vasrácsos ablakai vannak, melyek könnyedén kívül tarthatják a hívatlan látogatókat. Tőled jobbra és balra a ködbe veszik az épület keleti és nyugati szárnya.

Épp azon töprengsz, hogy vajon bekopogj-e, avagy inkább betörd az ajtót, amikor az magától kitárul! Egy keskeny, hosszú folyosó tűnik fel előtted, melynek padlóját vastag, mélyvörös szőnyeg borítja, oldalt pedig, kis beugrókban különféle díszek és mellszobrok díszítik. Három ajtót látsz innen nyílni: egy veled szemben, északra, egy keletre, egy pedig nyugatra. Sem élőnek, sem élőholtnak nem látod nyomát, amint beljebb lépsz. Mit teszel?

Benyitsz a keleti ajtón?	Lapozz a **349**-re.
Benyitsz a nyugati ajtón?	Lapozz a **144**-re.
Benyitsz az északi ajtón?	Lapozz a **253**-ra.

47.

Beletelik egy kis időbe – vesztesz 1 Vér pontot –, de végül sikerül annyira megnyugtatnod a férfit, hogy értelmesen el tudja mondani, mi történt. Megtudod, hogy egy hatalmas Ghoul rontott be a szerzetestanoncok hálójába, Marcust meggyilkolták, Endrellnek pedig nyoma veszett. Egy zord tekintetű, viharvert harcos megerősíti a barátok gyanúját, miszerint a kolostor alatt húzódó kriptából kiszabadult egy Ghoul – ezt nyomkövetői tapasztalataiból tudja. A fiatal férfi ezen kívül beszámol egy hatalmas, denevérszerű alakról is, amit nem sokkal az élőhalott támadása előtt látott leereszkedni a kolostorhoz, néhány bámészkodó pedig vonyító farkasokról kezd el sugdolózni, ami már csak azért is gyanús, mert a környéken nagyon kevés az erdős terület. A helyzet percről percre rosszabbnak hangzik, és most már tényleg úgy érzed, hogy a hintó nyomába kell eredned. Ha van nálad legalább 8 Aranytallér, lapozz a **276**-ra. Ha nincs, lapozz a **203**-ra.

48.

Élőhalott őrök jelenlétét érzed a titkos ajtó túloldaláról. Felemelsz a földről egy kődarabot, és elhajítod a folyosón, aztán a sarokba húzódsz és vársz. Az ajtó kinyílik, és egy hátborzongató alak lép ki rajta. Lecsapsz rá, és sikerül súlyos sebet ejtened a gerincén! Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Két Ghoul bukkan elő a rejtett helyiségből, akikkel egyesével tudsz megküzdeni.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ghoul	8	3
Második Ghoul	8	7

Ha ellenfeleid összesen négyszer eltalálnak, lapozz a **84**-re. Ha legyőzöd őket, lapozz a **215**-re.

49.

Ahogy a kúria felé közeledsz, az égen sötét felhők kezdenek gyülekezni. Természetellenes köd lengi körbe az épület körül futó, vészjósló kőfalakat, melyek lassan feltűnnek előtted. Karddal a kezedben közeledsz a komor építmény jókora vaskapujához, mely zárva van. Két oldalánál két vízköpőszobor vigyorog rád gonoszul. Csapkodó szárnyak zaja üti meg a füledet. Ahogy felpillantasz, denevéreket pillantasz meg, melyek eddig a fal túloldalán pihenhettek, most azonban a ház felé röppennek. Mit teszel?

Megpróbálod erővel belökni a vasrácsot? Lapozz a **147**-re.
Megpróbálsz felmászni a falon? Lapozz a **185**-re.
Körbejárod a birtokot, és megpróbálsz egy másik bejáratot találni? Lapozz a **213**-ra.

50.

Meggyújtod lámpásodat és felmész a lépcsősoron. A helyiség egy fekete függönyökkel és drapériákkal besötétített mauzóleum, melynek kellős közepén egy lezárt koporsó áll. Ha szét akarod ezt zúzni, lapozz a **60**-ra. Ha inkább visszatérnél a földszintre és a keleti szárny egy másik részében folytatnád a kutatást, lapozz a **399**-re. Ha átmennél a nyugati szárnyba, lapozz a **144**-re.

51.

Felveszed a 6 Aranytallért a padlóról, a papírokat a zsebedbe teszed, majd lemész a földszintre, hogy elhagyd a fogadót. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz az **1**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **105**-re.

52.

A bárpultnál udvariasan megkérdezed, merre találod Harquart. A fogadós nyilvánvaló undorral a hangjában válaszol. – No és ki keresi? – Megmondod neki a neved, és hozzáteszed, hogy a Libra-tótól érkeztél, ahol felmerült egy kis gond. A fogadósnak nagyon nem tetszik, amit hall, de beküldi az egyik felszolgálót a túlöltözött és zajos kereskedők közé, akik betöltik a nagytermet. Hamarosan az egyik sarokba vezetnek, ahol egy gazdag, pasztellszínű selyemruhába öltözött, kövér fickó üdvözöl világoskék színű italt szürcsölve. Harquar üdvözlésül feléd nyújtja puffadt pracliját, majd vékony, magas hangon utasít, hogy foglalj helyet. A legkevésbé sem tetszik a férfi. Fecsegni kezd veled a semmiről, és egyre inkább úgy érzed, hogy csak az idődet vesztegeted vele. Végül kibököd, hogy a Csillagok Termének szerzeteseit szinte egytől egyig megölte egy Vámpír, és ha tud, segítsen neked, ellenkező esetben te most távoznál. A férfi azonnal komoly arckifejezést ölt. – Keress fel holnap reggel. A kék tetejű ház az enyém, nem messze az Orkfej tértől – mondja.

Ha hajlandó vagy egy egész éjszakán keresztül itt várni, vesztesz 1 Vér pontot. Töltheted egy fogadóban az estét (ami 1 Aranytallérodba fog kerülni), vagy aludhatsz kint, az út mellett (ez esetben el kell fogyasztanod egy adag élelmet, és ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÉLETERŐD csökkentened kell 1-gyel). Másnap reggel pedig felkeresed a férfit – lapozz a **369**-re. Ha nem várszt tovább, a piac már bezárt, így ott nem nézhetsz felszerelés után. Ha északkelet felé veszed az irányt,

lapozz a **198**-ra. Hogyha egy másik, Farleigh-tól távolabbi helyre indulnál el, lapozz a **304**-re. Ha követnéd Harquart az otthonába, lapozz a **246**-ra.

53.

Ez a mágikus kard a „Parancsoló", méghozzá nem is akármilyen kard! Minden olyan harcban, melyben élőholtakkal küzdesz, 2-vel megnöveli a Támadóerődet, más esetben „csak" 1 pontnyi bónuszt ad. Ezen kívül rendelkezik három különleges erővel is, amit megfontoltan kell majd használnod. Először is egyetlen alkalommal egy különösen erős csapást képes bevinni bármely Vámpír vagy Vámpyr ellenfeled ellen. Még az előtt kell eldöntened, hogy használod-e ezt a lehetőséget, hogy meghatározod a Támadóerőiteket. Ha eltalálod az ellenfeledet, és korábban aktiváltad ezt a képességet, úgy 8 ÉLETERŐ pontos sebet okozol neki. Ha támadásod célt téveszt, a lehetőség elúszik, többször nem próbálkozhatsz meg a használatával. Másodszorra a fegyver automatikusan semlegesít egyetlen egy varázslatot, amit rád mondanak ki. Te választhatod ki, hogy melyik legyen ez a varázslat, és figyelmen kívül hagyhatod az ennek következtében elszenvedett veszteségeket vagy hatásokat. Harmadszorra a fegyver rendelkezik gyógyító és felfrissítő képességgel. Ha van bármi Csapásod (például Tüdőrothadás), a fegyver kigyógyít belőle. Ha korábban vesztettél ÜGYESSÉG pontokat (például élőholtak támadásának eredményeképp), Parancsoló azt is visszaállítja a *Kezdeti* értékére. Kapsz 2 SZERENCSE pontot ezért a kiváló leletért! Ezután a lovag szelleme kitessékel a kriptából, és a folyosón félúton lévő ajtó felé terel, amin be is lépsz. Lapozz a **393**-ra.

54.

Nem akarsz túl közel merészkedni a testhez, de kicsit azért körbenézel. Rá is akadsz egy tálcára, melyen egy edénykében sűrű, ragacsos gyantát, egy másik fiolában pedig erős savat találsz. Ha akarod, ezeket magaddal viheted. Most pedig *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **137**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **179**-re.

55.

Az ajtón egy kis tábla lóg, melyen a „Laboratórium. BELÉPNI TILOS" szöveg olvasható. Ha nem akarod megzavarni a helyiség lakóját, lapozz a **7**-re, és folytasd máshol a keresést. Ha bekopognál, majd válaszra várnál, lapozz a **126**-ra. Ha egyszerűen csak betörnél a túloldali szobába, lapozz a **313**-ra.

56.

Ahogy benyitsz a terembe, ragyogó kékesfehér fény borít be, ami az apró, forró teremből áramlik ki. Egy köpenyes alakot látsz, aki háttal ül neked a helyiség közepén, fémkesztyűs kezében egy hosszú üvegcsövet tart. Miközben figyeled, a férfi egy jókora bronzlámpa kék lángjába tartja a cső egyik végét. Az előtte lévő asztalon több különös alakú üvegedényt és csövet látsz, melyek egy részében színes folyadékok és olajok vannak ledugaszolva. Ha belépnél a helyiségbe, lapozz a **158**-ra. Ha inkább nem, lapozz a **399**-re.

57.

A Vámpyr fogai a torkodba mélyednek. A sebből ömleni kezd a vér. Mostantól kezdve minden Harci Körben automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot –

az esetleges többi sebesülésen kívül –, egészen addig, amíg a csata véget nem ér, és el nem tudod látni a sérülést. Ám ami még rosszabb, hogy megfertőződtél a Lappangó Vámpírkórral! Ettől mielőbb meg kell szabadulnod – feltéve, ha meg tudsz! Ha már rendelkezel ezzel az állapottal, a bestia harapása átszakítja a légcsövedet, és azonnal szörnyethalsz. Most lapozz vissza arra a fejezetpontra, amelyről ide kerültél, és folytasd az összecsapást. De ne feledd, ha ellenfeled ismét dupla 6-ost dob a Támadóerejére, azonnal véged van, és a halálnál is borzalmasabb sors vár rád, ugyanis Heydrich élőhalott szolgájaként fogsz visszatérni a sírból!

58.

– De nincs esélyed elpusztítani őt – teszi hozzá elkeseredetten Siegfried. – Rátaláltál a boszorkányokra, de Reiner lélekkövére nem. Nem fogsz időben odaérni. – Elbuktad küldetésedet, kalandod itt véget ér.

59.

A két lovász megragad egy-egy vasvillát, hogy azzal védekezzen ellened. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Lovász	7	7
Második Lovász	7	6

A két férfi megtámadása gonosz dolog volt tőled, elvégre csak egyszerű munkások voltak. Vesztesz 1 HIT pontot. Magadhoz veszed a náluk lévő 2 Aranytallért, majd felnyergeled a lovadat, hogy a menekülők nyomába eredj. Lapozz a **17**-re.

60.

Kardoddal lesújtasz a koporsó fekete fájára – és ezzel beleesel a csapdába, amit a gróf állított az óvatlan szerencsevadászoknak. Azok a koporsók, amikben alszik, mind nyitva vannak; ez a lezárt nem tartozik közéjük. Amint fegyvered pengéje összezúzza a fát, zümmögő fémpengék suhannak elő a bronz fogantyúkból és a tetején lévő dísztáblából. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, csupán felszíni sérüléseket szenvedsz el – de abból jó sokat. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha nincs szerencséd, kardforgató karod súlyosabban is megsérül; vesztesz 5 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot. Dühösen távozol innen, és valahol máshol folytatod a kutatást. Ha a keleti szárny egy másik részét keresnéd most fel, lapozz a **399**-re. Ha a nyugati szárnyba mennél át, lapozz a **144**-re.

61.

Úgy érzed, hogy csak az idődet vesztegeted, és tényleg el kellene kezdened átkutatni a kolostort. Mit teszel?

Felkeresed Marcust, hogy további kérdéseket tegyél fel neki, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **356**-ra.
Felkeresed Endrellt, hogy további kérdéseket tegyél fel neki, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **132**-re.
Körbenézel a kolostorban?	Lapozz a **232**-re.

62.

A kerítésen való átjutáshoz *próbára kell tenned az* ÜGYESSÉGED, és ha nincs nálad kötél, 2-t hozzá kell adnod a dobott számhoz. Ha sikerül a próba, végül sikeresen átjutsz a túloldalra – lapozz a **136**-ra. Ha nem sikerül, félúton megcsúszol és a földre zuhansz – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Annyiszor próbálhatsz meg átjutni, ahányszor csak akarsz. Ha végül feladod a dolgot, és inkább a kúria főbejáratához lépnél, lapozz a **46**-ra.

63.

A testek mellett összesen 4 Aranytallért és egy olajos flaskát találsz. A testeken lévő, teljesen rozsdás láncing már használhatatlan, mint ahogy a fémsisakok is, amik a régóta halott férfiak – valószínűleg lovagok – mellett hevernek. Ám találsz egy különös kulcsot: 13 foga van, és úgy néz ki, mintha csontból faragták volna, aztán pedig megolvasztott ezüsttel fújták volna le. Írd fel *Kalandlapodra* a Csontvázkulcsot! Ekkor egy súlyos test súrlódásának hangja

üti meg a füledet a hátad mögül, és mielőtt még úrrá lehetnél reflexeiden, megperdülsz. Egy hatalmas Baziliszkusszal állsz szemben, és épp a szemébe nézel! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **177**-re. Ha nincs szerencséd, azonnal kővé változol, és kalandod itt véget ér!

64.

Végeztél Heydrich gróf egyik gonosz, aljas szolgájával. Kapsz 1 HIT pontot! Találsz a nőnél egy kulcscsomót, ami sejtésed szerint a korábban látott ajtót nyitja. Az odú átkutatása nem hoz további eredményt. Ha visszatérnél a csukott ajtóhoz, lapozz a **239**-re. Ha a mágikus erőtér ellenére megpróbálsz átkelni a boltíven, lapozz a **264**-re. Ha visszatérnél a főalagútba, és innen a felszínre, lapozz a **145**-re. Ha a járat másik, föld alatt végződő felénél is körbenéznél, és még nem jártál ott, lapozz a **206**-ra.

65.

– Rábukkantam valamire, amit nem értek – mondod Marcusnak. Bevallod neki, hogy jártál már Sewarth szobájában, és elmondod neki, mire találtál rá. – Az „ODALENN" szót csupa nagy betűvel írta. Miről beszélhetett?

A férfi elsápad, és még rémültebbé válik. – Biztosan a kriptáról beszélt – motyogja –, ahová a halott szerzeteseket hantoljuk. Ott rejthetett el valamit. – A barát elmondja neked, hogy a nyugati szárnyban a konyhán keresztül juthatsz le oda, ami közvetlenül az étkező mellől nyílik. Ha máris elindulnál arrafelé, lapozz a **197**-re. Ha egyelőre az épület keleti részében folytatnád a keresést, lapozz a **265**-re.

66.

Egy falkányi farkas érkezik a tisztásra, ahol éppen vagy, és körözni kezdenek körülötted. Vezetőjük végül támadásba lendül, hogy végezzen veled! Egy ellenfélként küzdj meg az egész falkával.

Farkasfalka	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted a bestiákat, egyetlen dolgot tehetsz – például ehetsz egy adag élelmet vagy felhajthatsz némi szeszt –, mielőtt egy utolsó bestia bukkanna fel. Ez jóval nagyobb, mint társai. Mancsai szinte kéz alakúak, és arca sem pont olyan, mint az átlagos vadállaté. Zölden csillogó szemeiben azonban egyértelműen kiolvasható a rosszindulat, a nyáladzó pofájában sorakozó éles szemfogak pedig készen állnak, hogy beléd marjanak. Jegyezd fel jelenlegi ÉLETERŐ pontjaidat, és küzdj meg a fenevaddal!

Vérfarkas	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha a második összecsapás végére ÉLETERŐ pontjaid a felükre, vagy az alá csökkentek a harc eleji értékükhöz képest, lapozz a **183**-ra. Ha nem, lapozz a **242**-re.

67.

A Patkány és Denevér nem valami kellemes hely, de az étel – bár nem különösebben ízletes – bőséges. A vendégek sem a legjobbak közül kerültek ki: nagy részük épp olyan ostobának tűnik, amint amilyen büdös. Miután jóllaktál, felmész a szobádba, hogy végre kialudd magad. Vesztesz 1 Vér pontot, de úgy gondolod, hogy a pihenés megéri a késlekedést. Kezdesz elszenderedni. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerült, lapozz a **159**-re. Ha nem, lapozz a **174**-re.

68.

A nyílvessző ártalmatlanul suhan át a Csontváz két bordája között! Az őrök azonnal életre kelnek és rád támadnak! Lapozz a **104**-re.

69.

A szerzetes egészen addig nem vesz észre, amíg az utolsó néhány lépcsőn leugorva le nem sújtasz rá. Teljesen váratlanul éri a támadásod. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, eltalálod, mielőtt esélye lenne védekezni – vonj le tőle 2 ÉLETERŐ pontot, és adj magadnak 1 SZERENCSE pontot! Akár sikerül a meglepetésből támadás, akár nem, most meg kell küzdened a feldühödött baráttal!

Endrell	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd, lapozz a **103**-ra.

70.

Kiveszel egy szobát, és belakmározol. Az egész éjszakás lovaglás miatt nagyon fáradt vagy, és muszáj lefeküdnöd pihenni. Ha máris így tennél, lapozz a **379**-re. Ha előtte még átkutatnád a fogadót, lapozz a **122**-re.

71.

Faragott kőlépcsőkön ereszkedsz lefelé a sötét, pokoli mélybe. Végül egy egyszerű kőszirthez érkezel, ahonnét már az előtt megérzed és meghallod a közeledőket, hogy látótávolságba érnének. Egy újabb csapat Ghoul falatozik itt a holtak csontjain, miközben egymásra vicsorognak és morognak. Érzik a közeledtedet, és mire a közelükbe érsz, már felkészülten várnak rád. Nincs más választásod, meg kell küzdened velük. Egy ellenfélként küzdj meg mindannyiukkal.

Ghoul Csapat ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha ellenfeleid háromszor eltalálnak, lapozz a **84**-re. Ha legyőzöd őket, lapozz a **154**-re.

72.

Bármit is próbálsz tenni, a két boszorkány feltett szándéka, hogy végezzen veled. Az életedért kell most küzdened! Lapozz a **267**-re.

73.

A járatban egy füstszerű kísértetlény úszik feléd. Nagyjából emberi alakja van, ám végtagjai aszottak és csontosak. A lényből erős fagy árad, és úgy kap a torkod felé, mintha vak lenne. Ha akarsz, most még elmenekülhetsz előle. Amennyiben így tennél, lapozz a **145**-re. Ha maradsz, és felveszed vele a harcot, tudnod kell, hogy ellenfeled igen ellenálló a közönséges fegyverekkel szemben. Amennyiben ilyennel rendelkezel, minden sikeres találat után dobj egy kockával! Amennyiben az eredmény 1–4, a bestia csupán 1 ÉLETERŐ pontot veszít a szokásos 2 helyett.

Boszorkány-Lidérc ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd a túlvilági lényt, és az legalább egyszer eltalált, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, a Lidérc életelszívó hatalma komoly kárt tett benned: 1-gyel csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET! Vajon ez a legrosszabb, ami ezen a hideg, halálos helyen rád vár? Ha tovább akarsz menni, lapozz a **206**-ra. Ha inkább megfordulnál, és a korábban látott, bal oldali járaton indulnál tovább, lapozz a **363**-ra. Ha visszatérnél a felszínre, lapozz a **145**-re.

74.

Nehezen alszol el. Az ágy kemény, és hideg az este. A pokróc durva, és nem tart melegen – sőt, még segít is, hogy ébren maradj, ugyanis iszonyatosan viszket tőle a bőröd. Folyamatosan forgolódsz. Mit teszel?

Megpróbálsz aludni?	Lapozz a **326**-ra.
Felkeresed Endrellt, hogy további kérdéseket tegyél fel neki, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **132**-re.
Felkeresed Marcust, hogy további kérdéseket tegyél fel neki, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **356**-ra.
Felkelsz, és körbenézel a kolostorban?	Lapozz a **232**-re.

75.

Nem érzékeled a két Ghoul jelenlétét, akik a rejtekajtó túloldalán várakoznak, de tudod, hogy várhat rád valamilyen csapda, így mikor előugranak, nem sikerül meglepniük. Egyszerre kell megküzdened a két élőholttal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ghoul	8	7
Második Ghoul	8	7

Ha ellenfeleid négyszer eltalálnak, lapozz a **84**-re. Ha legyőzöd őket, lapozz a **215**-re.

76.

A boltív túloldalán egy apró termet találsz, melynek falai szinte összepréselnek. A banya nyilvánvalóan az itt lévő, tetvektől hemzsegő függőágyban aludt. Találsz egy díszes tetejű kis dobozkát, amit kinyitsz. Egy fémből készült kesztyűre bukkansz benne, ami remekül illik a kezedre, és ami mágikus hatalommal is bír – a tárgy minden soron következő harcban 1-gyel megnöveli a Támadóerődet. Ezen kívül két bájitalt tartalmazó üvegcsét is találsz. Némi vizsgálódás után megállapítod, hogy az egyik az Erő Itala, ami, ha megiszod, *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét (törteket felfelé kerekítve) állítja vissza. Harc kivételével bármikor felhajthatod az üveg tartalmát. A másik palack tartalmát képtelen vagy beazonosítani, ehhez egy alkimista vagy herbalista segítségére lesz szükséged, vagy próba-szerencse alapon megpróbálhatod felhajtani a tartalmát – de ezt csak akkor, ha már nagyon rosszra fordult a helyzeted! Ezt csak akkor teheted meg, ha a szöveg kifejezetten lehetőséget ad rá. Az ismeretlen folyadékot tartalmazó üvegcsén egy sor karcolást – összesen 11-et – látsz. Végül rálelsz egy tekercsre is. Kitekerve látod, hogy a szöveg a három banya és a gróf közti egyezség szövegét tartalmazza – vérrel írva! A részletek túl gyomorforgatóak ahhoz, hogy megjegyezd őket, a legvégén azonban találsz egy hivatkozást egy igen félelmetesnek hangzó helyre, a Ghoulkriptákra. Heydrich ezt a helyet – a Vámpírok Temetőjeként ismert nekropolisz egyik részét – kereste fel, hogy ősi szövetségeseket támasszon fel. Az élőholtak ezen seregével tervezi leigázni az Óvilágot. Megtudod azt is, hogy segítségükért – a lélekkő, e vörös kristályszív megőrzéséért – cserébe a boszorkányok az Analand feletti uralom ígéretét kapták. Ez az az ékkő, ami halhatatlanná teszi a Vámpírt, hacsak el nem pusztítod.

Zsebre teszed újonnan szerzett kincseidet, majd távozol. Most, ha még nem jártál volna arra, és a főfolyosó másik végébe is el akarsz látogatni, lapozz a **206**-ra. Ha a felszínre indulnál, lapozz a **145**-re. Ha még nem jártál ott, és a járatban korábban látott ajtón néznél be, lapoz a **239**-re.

77.

Ahogy felhajtod az italt, úgy érzed, mintha lángba borulna a szád! Egy pillanatig azt hiszed, egy nagy üveg erős paprikát nyeltél le. Égető fájdalom tölti el a tüdődet és a gyomrodat. Kétségbeesetten nagy levegőt veszel – majd kifújod. Hatalmas lángcsóva tör elő a szádból, ami telibe kapja a vízesést és azonnal elforralja a vizet. Az eredmény tűzforró ködfelhő, ami szinte elevenen megpárol! Vesztesz 8 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, és van nálad Mászócsizma és kötél, lapozz a **196**-ra. Ha fejest ugrasz a mélybe, és reméled a legjobbakat, lapozz a **263**-ra.

78.

Dobun leginkább a kardja miatt volt veszedelmes ellenfél. Ez egy mágikus fegyver, ami minden harcban megnöveli 1-gyel a Támadóerődet. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Ezen kívül találsz nála egy gyűrűt is, melyet 7 holdkő díszít, és ami 10 Aranytallért ér. Kapsz 2 Vér pontot, amiért sikerült végezned a gróf egyik legmegbízhatóbb szolgájával. Ezek után visszatérsz a folyosóra. Egy olyan helyen kell folytatnod a keresést, ahol még nem jártál. Ha a déli ajtóhoz lépnél, lapozz a **131**-re. Ha az épület keleti szárnyának egy másik részében néznél szét, lapozz a **399**-re. Ha a nyugati szárnyhoz indulnál, lapozz a **144**-re.

79.

Semmi értelmeset nem tudsz kiszedni a férfiból. Bárhogy is igyekszel, csak azt ismételgeti, amit korábban is mondott. Már épp feladnád a dolgot, amikor lépteket hallasz közeledni. Az ajtó mögé ugrasz, és vársz. A lépések az ajtó túloldalán megtorpannak. Ha HITED 7, vagy annál kevesebb, lapozz a **119**-re. Ha 8, vagy több, lapozz a **221**-re.

80.

Beszámolsz a barátnak az Endrell szobájában történtekről. Elmondod, hogy nem akartál ártani a szerzetesnek, és hogy önvédelemből cselekedtél. Megkéred Marcust, hogy vessen egy pillantást a Mortvaniáról szóló könyvre, amit találtál, de nem hisz neked – kilökdös a szobájából, és bereteszeli utánad az ajtót. Magadra maradtál, így kénytelen vagy haladéktalanul átkutatni a kolostort. Lapozz a **232**-re.

81.

– Óvakodj a Kupolától – mondja végül a férfi, miközben nagyot szippant a pipájából. – A légnyíláson át gyakran esnek be sziklák és hasonlók. És mikor elhaladsz a szalonna mellett, fordulj balra, az oszlopok felé. Jobbra zsákutcába futsz, ahol sokan múltak már ki a barlangi angolnák miatt. Van ott egy fészkük. A buggyant tojás-terem tele van gázokkal, ott légy óvatos. Ha van valami a bánya alatt, azt a zuhatag alatt keresd. Van ott egy jókora szakadék, és a fene se tudja, mi terül el alatta. – Megköszönöd Morcos segítségét, majd elrohansz a bűzös pipa szaga elől és boldogan szippantod be a fogadó előtti friss levegőt. A férfi útmutatását követve hamarosan eléred a bányát, de így is vesztesz 1 Vér pontot a késlekedés miatt. Lapozz a **134**-re.

82.

Sandar elborzadva tekint le a két Zombi tetemére. Remegni kezd, így kénytelen vagy leültetni. Adsz neki egy kis bort és vizet, hogy lenyugtasd. Végül sikerül szóra bírnod. Megtudod tőle, hogy ő tényleg annak a Kolostornak az egyik Örege, melyből érkeztél, és szörnyülködve hallgatja végig beszámolódat. – Tudtam, hogy beférkőzött közénk a gonosz! Figyelmeztettem Sewarth-ot, hogy ne ártsa bele magát ilyen ügyekbe, mert ezzel csak bajt hoz a fejünkre – panaszolja. – Semmire nem emlékszem a mostanában történtekből. Milyen nap van ma? – Elmondod neki.

– Az elmúlt három hét teljesen kiesett – mondja keseregve. – Az az átkozott amulett! – Hamarosan sikerül kiderítened, hogy a férfi semmit nem tud a Vámpírról, akit üldözöl. Még azt sem igazán tudja, mi van az épületben. Kétségbeesetten rettegve leroskad az egyik székre. Azt gyanítod, hogy Heydrich rabolta el, és zárta be ide valamiért – eleinte talán azért, hogy megtudja, mit derítettek ki a barátok, később pedig hogy legyen mivel elszórakoztatnia magát. Végül azonban sikerült életben hagynod, ami nemes cselekedet volt a részedről. Kapsz 1 HIT pontot. Ha most visszakíséred Sandart a kis falucskába, és ezután tovább folytatod az utadat, lapozz a **89**-re. Ha előbb még átkutatod a házat, lapozz a **114**-re.

83.

Ilyen nagy távolságból a grófhoz hajítani egy üvegcsét nem egyszerű feladat. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 3-at a dobott eredményhez! Ha a próba sikeres, telibe találod ellenfeled, és ha majd harcra kerül a sor, 2-vel lecsökkentheted ÉLETERŐ pontjait. Ha a dobásod eredménye 4 vagy 5 (a 3 pont hozzáadása után), az üvegcse épp az arcán találja el, és további 2 ÉLETERŐ pontot vonhatsz majd le tőle! Ha sikerült kárt tenned benne, jegyezd ezt fel *Kalandlapodra*! Ha most hosszúíjaddal lőnél rá, lapozz a **397**-re. Ha Feketetűzzel támadnál, lapozz a **231**-re. Ha előhúzott karddal rontanál rá, lapozz a **273**-ra. Ha sikertelen a próba, ellenfeled mágikus lövedékeket indít meg feléd, melyek egyenesen a húsodba fúródnak – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A fájdalomtól tétovázás nélkül nekirontasz a Vámpírnak – lapozz a **273**-ra.

84.

A Ghoul méreggel átitatott karma lebénít! A lény boldogan kezd cuppogni az újabb friss csemege láttán. Kalandod itt véget ér.

85.

Az ajtó zárva van. Ha be akarsz törni rajta, lapozz a **109**-re. Ha inkább megpróbálod kipiszkálni a zárat, *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és ha nincs nálad némi olaj, amivel meg tudnád kenni azt, adj 2-t a dobott eredményhez. Ha sikeres a próba, lapozz a **184**-re. Ha nem sikerül, és mégis erővel próbálnál átjutni, lapozz a **109**-re. Ha inkább máshol folytatod a keresést, lapozz a **7**-re.

86.

A farkasok hamarosan felülkerekednek a szerencsétlen párán, és szétszaggatják a férfit. Mikor befejezik a falatozást, átkutatod a testeket. Az egyik férfinál 6 Aranytallért találsz egy erszényben, amit magadhoz veszel. A késlekedés miatt vesztesz 1 Vér pontot, és 2 HIT pontot azért, hogy ilyen közönyösen nézted végig egy másik emberi lény haláltusáját. Ha így folytatod, nem fogsz tudni felülkerekedni Heydrichen! Visszatérsz az útra. Lapozz a **148**-ra.

87.

A Libra-tótól kelet felé csak egy út vezet, így erre kezdesz el lovagolni. A puszta szerencsédnek köszönhetően alig egy órányi lovaglás után utolérsz egy szekeret, ami a kettétört tengelye miatt az út szélén vesztegel. A kocsist megkérdezve megtudod, hogy a fekete hintó, amit követsz, alig egy fél órája robogott erre, kelet felé. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Lovad, úgy tűnik, nagyon élvezi a vágtázást, és már majdnem hajnalodik, amikor elkezd kifáradni. Nem messze előtted egy kocsis fogadót pillantasz meg. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **146**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **189**-re.

88.

A gróf ebédlőjébe érkezel. Ezüst tányérok, evőeszközök és tálak sorakoznak a csipketerítővel borított rózsafa asztalon, mely uralja a tágas termet, körülötte tüskefából készült székek állnak. Egyetlen ajtót látsz innen továbbvezetni a keleti falon, ami a konyhába nyílik. Egy jókora tigrisbőr hever a padlón – bár aggódsz emiatt, az mozdulatlan marad, nem veti rád lesből magát. Az ajtó azonban becsapódik mögötted, és bezáródik, az asztalon álló konyhai eszközök pedig a levegőbe röppennek, és ütlegelni kezdenek. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **248**-ra. Ha nem sikerül, vesztesz egy újabb pontot, mivel nem sikerült elhárítanod a támadást. Ezek után ismételd meg a fenti próbát, egészen addig, amíg nem jársz sikerrel, vagy bele nem halsz a sérülésekbe.

89.

Ahogy továbbindulsz, az ég elsötétedik, és a messzi északról mennydörgés hangjait hozza a szél, sötét felhőket sodorva feléd. Szinte csukott szemmel kell haladnod az arcodba csapódó homok és egyéb törmelékek miatt, emiatt a rád leselkedő veszélyről is csak akkor értesülsz, amikor az Óriás Holló a nyakadba csíp! Szerencsére a csőr csak súrolt, és így csak 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha gyalog vagy, a szokott módon küzdj meg támadóiddal. Ha lóháton, úgy az állat vezetése és a karddal csapkodás együtt elég nehézkesnek bizonyul, így 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet az ütközet során. Ha akarsz, lemászhatsz hátasodról, ekkor azonban ellenfeleidnek lesz egy-egy szabad támadása, amivel összesen 2 ÉLETERŐ pont sebesülést okoznak!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Óriás Holló	7	6
Második Óriás Holló	7	6

Ha legyőzted ellenfeleidet, és az egész harcot lóháton töltötted, lapozz a **162**-re. Ha nem, lapozz a **118**-ra.

90.

Szimatolgatásod felkeltette Endrell gyanakvását, és mérgezett italt adott neked. Másnap reggel már nem ébredsz fel. Kalandod itt véget ér.

91.

A sírkamrában egy remek láncvértre bukkansz, ami minden soron következő csatában megnöveli 1-gyel a Támadóerődet – és aminek van egy másik mágikus tulajdonsága is. Egyszer, de csak egyetlen egyszer kivonhatod a vértezetben szunnyadó mágikus erőt, mellyel megerősítheted saját magadat. Ha így teszel, 10 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állíthatod vissza. Ezzel a cselekedeteddel azonban a páncél elveszti az erejét, így a Támadóerő-bónuszt is. Kapsz 1 SZERENCSE pontot ezért a kiváló leletért!

Elégedetten fordulsz meg, és ekkor megpillantod a mosolygó szellemet, amint az ajtóban áll. – Bölcs választás – mondja elégedetten. – Ezt a páncélt én viseltem sok évvel ezelőtt. Használd egészséggel. Ezért a választásért megengedem, hogy ismét válassz. – Most még egy sírba beléphetsz. Melyik lesz az?

Az első lovagé?	Lapozz a **113**-ra.
A harmadik lovagé?	Lapozz a **224**-re.
A negyedik lovagé?	Lapozz a **292**-re.
Az ötödik lovagé?	Lapozz a **314**-re.

92.

Az éjszaka közepén nekivágni a házhoz vezető útnak nem valami bölcs ötlet, hisz még mindig álmos vagy, és a támadás okozta sokk sem múlt el még teljesen. Nem jársz messze a falutól, amikor a fáradtság végül annyira eluralkodik rajtad, hogy nem tudsz továbbmenni. Letelepszel egy füves kis mélyedésbe, magadra húzod a pokrócodat és álomba merülsz. Felhős, sötét reggelre ébredsz. Az éjszaka minden tagod megmerevedett, és éhes is vagy. Gyengének érzed magad, és elég nyomott a hangulatod is. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és el kell fogyasztanod egy adag élelmet is. Ami pedig még rosszabb, éles fájdalom lüktet a nyakadban. Elszörnyedve jössz rá, hogy a kúria Vámpírdenevérei egész éjszaka a véredből lakmároztak! Nem csoda, hogy ilyen gyengének érzed magad! Elkaptad a Lappangó Vámpírkórt. Jó lenne mielőbb kikúrálnod magadat, ellenkező esetben előbb-utóbb te is a gróf egyik szolgájává válsz majd! Lapozz a **49**-re.

93.

Kipiszkálod a zárat, és besurransz az elsötétített helyiségbe. Lámpásod fényénél szétnézve megállapítod, hogy minden bútort leplekkel takartak le, a könyvtárolókat és ládákat pedig láncokkal és lakattal zártak le. Úgy tűnik, valaki biztos benne, hogy Sewarth egy ideig nem fog visszatérni – neked azonban azt mondták, hogy pár napra távozott csak. Egyre inkább gyanakvással tölt el mindaz, amit látsz. Az egész helyiséget átkutatni elég időrabló munka lenne, de ha mégis ezt tennéd, lapozz a **41**-re. Ha a keleti szárnyban folytatod a kutatást, lapozz a **265**-re. Ha inkább az épület nyugati felébe mennél, lapozz a **197**-re.

94.

A gróf utánad küldte az egyik vadászát! A bestia alakja lassan bontakozik ki a homályból. Emberszerű lény, kezében egy hatalmas bunkós botot tart, melyet fémdarabok tarkítanak. Ruhája egy fekete zsák, testét pedig mintha más testek darabkáiból rakták volna össze. A szörnyeteg egy jó fél méternyivel magasodik föléd, szörnyen izmos és valószínűleg erős is. Szimatolni kezdi a talajt, mintha csak nyomot próbálna követni. A meglepetés ereje azonban veled van. Ha van nálad egy hosszúíj, most nyugodtan rálőhetsz a bestiára – amennyiben így tennél, vonj majd le tőle 2 ÉLETERŐ pontot a csata kezdetekor. Ha nincs íjad, a fedezékedből előugorva első támadásoddal így is meglepheted – az első Harci Körben 2-vel megnövelheted majd a Támadóerődet. Lapozz a **190**-re.

95.

Végtelen síkságként terül el előtted Analand középső része. Az itteni népek igen barátságosak – legtöbbjük egyszerű földműves –, akik szívesen adnak szállást éjszakára, és néha még némi levessel és kenyérrel is megvendégelnek. A hosszú utazás során azonban így is el kell fogyasztanod 4 adag élelmet, hogy kiegészítsd azt, amivel megvendégelnek. Ha nincs ennyi élelmed, többször is meg kell dolgoznod a betevő falatért – ebben az esetben húzz le 2 Vér pontot. Ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, 2-vel kell csökkentened mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid számát. Végül megérkezel Stunkaster falujába. Ahogy leszáll az éjszaka, nyirkos köd ül a tájra. Ha rendelkezel a Tüdőrothadás betegséggel, további 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. A településhez közeledve egy nő siralmas kiáltásai ütik meg a füledet: – Gyilkosság! Gyilkosság! – Ha meg akarod nézni, mi történt, lapozz a **328**-ra. Ha inkább egyenesen belovagolnál a településre, és betérnél a fogadóba, lapozz a **226**-ra.

96.

Sikerült kiszabadítanod az üvegcsébe börtönözött lény esszenciáját! Nagy veszélyben vagy. Az üvegcséből kiszabadult Vámpír-Szellem azonnal rád támad. Ha nincs mágikus kardod, képtelen vagy kárt tenni ellenfeledben, és hamarosan kiszenvedsz.

Vámpír-Szellem ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzöd a kísértetet, kapsz 1 HIT pontot, amiért sikerült felülkerekedned ezen a borzalmas teremtményen. Amennyiben A Vámpír-Szellem legalább egyszer eltalált, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–5, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot a pokoli fenevad életszívó csapása miatt. Nem akarsz kockáztatni, így gyorsan távozol a helyiségből, és máshol folytatod a kutatást. Lapozz a **7**-re.

97.

Nagy erőfeszítés árán sikerül benyitnod az ajtón. Egy hatalmas szobába érkezel, melyben egyetlen kősír áll csak. A tetejét faragások díszítik, melyeken gyönyörű, karcsú, dús hajú nőket látsz. A sír látszólag le van zárva, és nem tudod kinyitni. Ráadásul van egy olyan érzésed, hogy amúgy sem találnál benne semmit. Ha most az északon lévő, kivilágított nyíláshoz mennél, lapozz a **12**-re. Ha a másik déli ajtóval próbálkoznál, és még nem jártál ott, lapozz a **152**-re. Ha elhagyod a kriptákat, majd visszatérnél a Holtak Házának előszobájába, hogy valahol máshol folytasd a keresést, lapozz a **271**-re.

98.

– Á, tehát *ez* a bajod! – mondja vidáman. – Hát, ezen tudok segíteni. Ha elmondod nekem, hogyan sikerült szert tenned a betegségre, ingyen kikúrállak. – Nem akarod minden részletbe beavatni a férfit, ezért kitalálsz egy történetet arról, hogyan futottál bele egy hatalmas, repülő denevérbe egy kolostorban. Vendéglátód azonban ravasz, és kicsikarja belőled az apátság nevét is. Ezek után különös tekintettel ajánl fel neked egy gyógynövényből készült keveréket, ami állítása szerint azonnal meggyógyít. Ha megiszod, lapozz a **228**-ra. Ha inkább nem vállalod ezt a kockázatot, lapozz a **268**-ra.

99.

Landoláskor megbotlasz, és elterülsz a sziklatalajon. Eközben a boszorkány egy újabb forró füstfelhőt idézett meg az üstjéből – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. És ami még rosszabb, egy karmos, hüllőszerű szörnyeteg jön elő belőle, és kettőtök közé mászva elvágja előled a nőhöz vezető utat. A zöld pikkelyes fenevad nem látszik különösebben nagynak vagy fenyegetőnek, de végezned kell vele, hogy a vajákos közelébe kerülhess.

Üstgyík	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 6

Miközben az őrzővel harcolsz, a boszorkány egy hosszú varázsigébe kezd bele. Ha még a negyedik Harci Kör kezdete előtt végzel ellenfeleddel, lapozz a **153**-ra. Ha a harmadik Kör végén még életben van a Gyík, lapozz a **111**-re.

100.

Roban 5 Aranytallért ad hálája jeléül, és vesz neked némi élelmet is az előtted álló útra (írj fel *Kalandlapodra* 3 adag élelmet). Sok sikert kíván az előtted álló küldetéshez, és bár nem akar nagyon kíváncsiskodni, de rákérdez, tehet-e esetleg érted még valamit. Egy pillanatig tétovázol, végül elmondod neki, hogy egy kolostorból érkeztél, amit szörnyű csapás ért, és te ennek az okát keresed éppen. Ez persze valóban így van, de sikerült elég ködösen fogalmaznod ahhoz, hogy ne tudjon meg semmi konkrétat feladatod céljával kapcsolatban. Megemlíted az apátság Öregeinek neveit is, mire a férfi elgondolkodva megvakargatja az állát. – Errefelé nincsenek sem barátok, sem kolostorok – mondja –, de él errefelé egy tudós, aki, ha emlékezetem nem csal, eltöltött némi időt a Libra-tó mellett, és aki talán tudna valami hasznos információval szolgálni. A neve Harquar, és az Arany Libában találod meg. Tudóshoz képest igen rokonszenves és barátságos ember. – Megköszönöd Roban segítségét. Mit teszel most?

Szétnézel a piacon?	Lapozz a **283**-ra.
Megpróbálsz egy bölcset vagy tudóst keresni, aki segíthetne rajtad?	Lapozz a **373**-ra.
Folytatod utadat északkelet felé?	Lapozz a **198**-ra.
Benézel az Arany Libába?	Lapozz a **123**-ra.
Elhagyod a települést?	Lapozz a **304**-re.

101.

Felmászol az egyik szimpatikus fára. Nem sokkal később feltűnik a vonyító farkasfalka is, és szimatolni kezdenek alattad. Ezek az állatok szerencsére nem túl jók a famászásban, így biztonságban vagy. Ám ha volt lovad, az most a vadállatok martalékává válik. Üldözőid egészen reggelig maradnak – vesztesz 1 Vér pontot. Ezen kívül, mivel a kényelmetlen ágon nem tudsz aludni sem, el kell fogyasztanod egy adag élelmet, és a fáradtságtól még így is vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Mikor a farkasok végre továbbállnak, visszatérsz az ösvényre. Lapozz a **148**-ra.

102.

Pokoli, dobhártyaszaggató sikoly hangzik fel körülötted, és hamarosan arra is rájössz, miért – egy ördögi szörnyeteg materializálódott nem messze tőled, hogy végezzen veled! Egy hatalmas kopó az, savat nyáladzó, tüzet lehelő pofájától szálkás farkáig olyan hosszú, mint amilyen magas te vagy. Mancsai egy ló patájának is beillenének, fogai megannyi tőrként merednek elő vicsorgó szájából, morgásától megfagy ereidben a vér! Nem sok időd marad a menekülésre azután, hogy a szörnyeteg alakot ölt előtted. Ha a folyosón félúton lévő ajtóhoz rohansz, és berontasz rajta, kizárva üldöződet, lapozz a **222**-re. Ha a folyosó végén lévőhöz próbálnál meg eljutni, egy nyúl fürgeségére lesz szükséged – amennyiben megpróbálkoznál ezzel, lapozz a **266**-ra. Ha úgy döntesz, hogy megveted a lábad, és szembeszállsz a fenevaddal, lapozz a **322**-re.

103.

A járat egy folyosórendszerbe vezet. Rég meghalt szerzetesek csontvázai bámulnak rád vakon a falakba vájt beugrókból, mindent por és pókháló borít. Nem tudod, merre kellene kezdened a keresést, de azt igen, hogy sok időd fog elmenni vele. Dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt (törteket felfelé kerekítve), hogy megtudd, hány Vér pontot vesztesz e-közben. Végül az egyik alkóvban észreveszel egy ezüstösen csillogó csövet, amit óvatosan leemelsz. Ebben Sewarth jegyzeteinek másolatára bukkansz. Leülsz, és lámpásod fénye mellett, hevesen dobogó szívvel olvasni kezdesz.

„Heydrich tud a levelezésünkről. Úgy gondolom, sikerült hatalmával megrontania ezt a helyet is. De vajon Endrell, Marcus vagy Sandar az, aki áldozatául esett? Egyikük sem Vámpír, de mindannyian messzire elkerülnek, ebben egészen biztos vagyok. Heydrich biztos a hatalom ígéretével csábította el az áldozatát, vagy megbűvölte, hogy a szolgálatába álljon. Értesítenem kell Henriket a Vámpír Lélekkövéről, mert amíg az elő nem kerül, addig nem lehet végezni a bestiával. Tudom, hogy ki készítette a tárgyat, és hogy milyen mágia segítségével tette ezt – mindezeket feljegyeztem a *Codex*emben, amit alaposan elrejtettem. És azt is tudom, hová vackolta be magát a bestia."

A jegyzetek alá felskiccelt térkép teljesen olvashatatlanná vált, csak annyit tudsz belőle biztosra kivenni, hogy innen északkeletre találod ellenségedet – hogy pontosan hol, azt sajnos nem. De legalább tudomást szereztél a mágia segítségével készített ékkőről – kapsz 2 Vér pontot. A *Codex*ről, melyből szintén sokat tudhatnál meg, semmit nem sikerül kiderítened. Lapozz a **2**-re.

104.

Egy ellenfélként kell megküzdened a Csontvázhordával.

Csontvázhorda ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 13

Ha legyőzöd őket, és a bal oldali járatban folytatnád tovább az utad, lapozz a **164**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **202**-re.

105.

Félúton jársz a lépcsőn, amikor belebotlasz a fogadósba. A fickó meglátja a véres kabátujjadat. Elkerekednek a szemei, és az öregember szobájába siet, közben a városi milícia után kezd ordítani. Miközben a falu határa felé rohansz, az őrségből néhány megtermettebb katona rád kiált, hogy állj meg. Ha úgy döntesz, hogy eleget teszel a kérésnek és elmondod nekik, mi történt, lapozz a **160**-ra. Ha inkább rohansz tovább, lapozz az **1**-re.

106.

Ahogy a porfelhő a boltív felé áramlik, ezüstös csillanást veszel észre a bal oldali boltív felől, amitől gyanakodni kezdesz! Ha a jobb oldal felé induló, sötét folyosó felé indulnál, lapozz a **217**-re. Ha a bal oldalin mennél végig, lapozz a **284**-re. Ha valami mást tennél, lapozz a **192**-re.

107.

Az ajtón benyitva egy használaton kívüli vendégszobába érkezel. Ha most gyorsan át akarod kutatni a helyiséget, *tedd próbára a* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, 3 Aranytallért találsz egy itt felejtett bőrerszényben. Ha nincs szerencséd, nem találsz semmit. Amennyiben ezek után tovább kutatnál a keleti szárnyban, lapozz a **265**-re. Ha a nyugatiba indulnál, lapozz a **197**-re.

108.

Miközben az istálló felé lépsz, felbukkan a fekete hintó, bakján a sötét kocsissal. A lovak szélsebesen vágtatnak el. Saját ménedhez rohansz, két megtermett lovász azonban az utadat állja. – Tessék, megetettük és megitattuk – mondja egyikük. – Majd egy mázsa szénát felfalt a galád. – Félve nézel rá az önelégült, lapos hasú, és valószínűleg igen lassú hátasra. – Egy aranyadba fog kerülni. – Ha van nálad ennyi pénz, és hajlandó is vagy ennyit fizetni, hogy visszakapd az állatot, lapozz a **17**-re. Ha nincs, vagy nem akarsz fizetni, és inkább a lovászokra támadsz, lapozz az **59**-re. Ha inkább megválsz az állattól, és van nálad egy *Codex*, lapozz a lapjainak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs nálad ez a könyv, lapozz a **279**-re.

109.

Az ajtót ravasz csapda védi, ugyanis a gróf legféltettebb titkát őrzi. Fémpengék csapnak elő a keretből, melyek végigszántanak karjaidon és lábaidon. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ezek után pedig *próbára kell tenned* SZERENCSÉD! Ha a próba nem sikerül, további 1 ÜGYESSÉG pontot vesztesz, mivel kardforgató karod komolyabban is megsérült. Lapozz a **184**-re.

110.

Egy hosszú és kanyargó járaton haladsz végig, melynek falaiba a bányászok különféle jeleket vésztek – te azonban nem tudod, mit jelenthetnek. Ahogy a folyosó szélesedik, a falakon lyukak jelennek meg, melyek elég nagyok ahhoz, hogy beleférjen a karod. Egyikből-másikból rothadó deszkák lógnak ki, mások üresek. Ahogy felemeled a lámpásodat, hogy megvilágítsd az előtted elterülő homályt, egy Sziklaangolna márványmintás feje bukkan elő az egyik lyukból, és az állat megpróbál egy nagy darabot kiharapni belőled! A lény szájából négy hosszú, hegyes szemfog mered elő, amivel ha eltalál, könnyedén beléd tud kapaszkodni! Ahogy az Angolna felé csapsz, újabb bestiák bukkannak elő, és csatlakoznak a támadáshoz! Egy ellenfélként küzdj meg a Sziklaangolnák csapatával. Ha kétszer eltalálnak, a rád akaszkodó állatok lelassítanak és megnehezítik a mozgásod, így a csata hátralévő részére 1-gyel le kell csökkentened a Támadóerődet.

Sziklaangolna Csapat ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha végzel a bestiákkal, további lényeket pillantasz meg magad előtt, és lámpásod fénykörében feltűnik a folyosó vége – zsákutca! Nincs más választásod, visszafordulsz a szakadékhoz, és a másik hídon átkelve folytatod az utadat a bánya mélye felé. Lapozz a **307**-re.

111.

A boszorkány befejezi a varázslatát, és érzed, ahogy legyengülsz. Dobj egy kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint HIT pontjaid száma, 2-vel le kell csökkentened a Támadóerődet, egészen addig, amíg nem végzel vele. Ha kisebb, csak 1 pontos levonást kell elszenvedned. Lapozz a **153**-ra.

112.

Még gyorsan becsukod a szoba ajtaját, és csak ez után ugrasz be a gardróbba. Szerencséd van. Mikor Endrell belép, nem lát semmi gyanúsat, így ásít egyet, lefekszik az ágyába, és hamarosan álomba merül. Lábujjhegyen osonsz ki a szobából, anélkül, hogy felébresztenéd. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Mit teszel ezután?

Visszatérsz a szobádba, és megpróbálsz aludni?	Lapozz a **326**-ra.
Felkeresed Marcust, hogy további kérdéseket tegyél fel neki, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **356**-ra.
Körbenézel a kolostorban?	Lapozz a **232**-re.

113.

A sírban egyetlen kőszarkofág áll, melyben egy ékkövekkel kirakott hüvely nyugszik, mely mágikus, és amiből hihetetlen sebességgel lehet előrántani a fegyvert! Minden soron következő harc első – de csak az első – Harci Körében, ha karddal küzdesz, 2-vel megnövelheted a Támadóerődet. Most pedig távoznod kell. A lovag szelleme kivezet a sírból, és a félúton lévő másik ajtó felé terel, melyen be is nyitsz. Lapozz a **393**-ra.

114.

A szobából keleti és nyugati irányba vezet tovább egy-egy ajtó. Ha a keletin lépnél be, lapozz a **193**-ra. Ha nyugat felé indulnál el, lapozz a **238**-ra.

115.

A két banya egyike kíváncsian tekint rád, míg a másik gyűlölettel teli szemmel. Lapozz a **43**-ra.

116.

A szörnyeteg karma mocsokkal és rothadó hússal volt beborítva, és mikor eltalált, a méreg bejutott a szervezetedbe. Elkaptad a Vérkór betegséget (jegyezd ezt fel *Kalandlapodra*), ami fokozatosan fog legyengíteni, ezért van néhány napod, hogy gyógyírt találj rá. Lapozz a **172**-re.

117.

– Először is meg kell szerezned a lélekkövet, amit a boszorkányok a Rák Csúcsnál kovácsoltak – mondja a szellem. – Amíg meg nem szerzed azt, nincs esélyed, hogy elpusztítsd Reinert. – Siegfried ezután elmondja, pontosan hogyan juthatsz el oda. Nincs vesztegetni való idődd. A férfi int egyet a kezével, te pedig visszatérsz saját világodba, a Holtak Házának bejáratához, ahonnét azonnal továbbindulsz a Rák Csúcs felé. Lapozz a **95**-re.

118.

Ha volt lovad, az megugrott, és elszelelt! Mostantól kezdve gyalog kell továbbhaladnod. Emiatt elég sok időt vesztesz, továbbá 1 Vér pontot is. Ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, akkor pedig mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÉLETERŐDET is csökkentened kell 1-gyel. Lapozz a **162**-re.

119.

A nyeregkészítő a kint álló személy felé fordul. – Mondd meg a grófnak, hogy hamarosan elkészülök – motyogja. A léptek ezután távolodni kezdenek. Kapsz 1 SZERENCSE pontot, amiért sikerült elkerülnöd ezt az igen kellemetlen találkozást! Ha most magadhoz vennéd a lámpást, lapozz a **286**-ra. Ha inkább elhagyod az istállót és a kúriához indulnál, lapozz a **46**-ra.

120.

A levelek között találsz néhány misztikus őrrúnát is, amikkel Sewarth és Harquar kísérleteztek. Ezek egyike nagyon hasonlít arra a mintára, ami halovány fénynyel izzik az átjárón. A levélben olvasható utasításokat követve megpróbálod eltávolítani ezt az akadályt. Legnagyobb örömödre sikerrel jársz, a kékes derengés egy villanás kíséretében eltűnik! Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **76**-ra.

121.

A lángoló bestiának nincs sok hátra az életéből. Két Harci Kört kell lejátszanod ellene, aztán a tűz végez vele. Ha ezen Körök során a te Támadóerőd bizonyul magasabbnak, sikerül hárítanod a csapásait. Ha az övé, akkor azonban a sav, láng és izzó vas együttese az, ami kárt tesz benned, és ellenfeled minden sikeres találata után 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz.

Óriás Ghoul ÜGYESSÉG 10

Ha a második Harci Kör végén még életben vagy, lapozz a **294**-re.

122.

Találsz egy szolgálólányt, aki egy szekrényből épp tiszta lepedőt és huzatot vesz elő. Megkérded tőle, van-e olyan szoba, ahová ma este nem szabad bemennie. A lány felkuncog, és megsúgja, hogy az ötösben lévő fiatalember megkérte őket, hogy ne zavarják, ugyanis egy ifjú hölgy társaságát élvezi, aki *valójában* nem a felesége. Ekkor félbeszakítod, mondván téged nem éppen ez érdekel. A lány valamivel komolyabb tekintetet öltve elgondolkodik, majd közli, hogy nem szabad bemennie a – ebben a pillanatban elhallgat, és kifejezéstelen tekintet ül ki az arcára. Úgy tűnik, mintha valami gát lenne az elméjében, ami nem hagyja, hogy beszéljen róla. A dolog igen érdekesnek tűnik, de nem erőlteted tovább a dolgot. Magára hagyod, de a folyosón maradsz. Megfigyeled, hogy kettő kivételével minden szoba elé tiszta ágyneműt tesz: az egyik az ötös, amiről már korábban is beszélt, a másik pedig a tőled legtávolabb lévő ajtó. Megvárod, amíg a lány távozik, aztán eldöntöd, mi tévő légy. Ha benyitsz a titokzatos szobába, lapozz a **26**-ra. Ha inkább visszatérsz a sajátodba, és kipihened az út fáradalmait, lapozz a **379**-re.

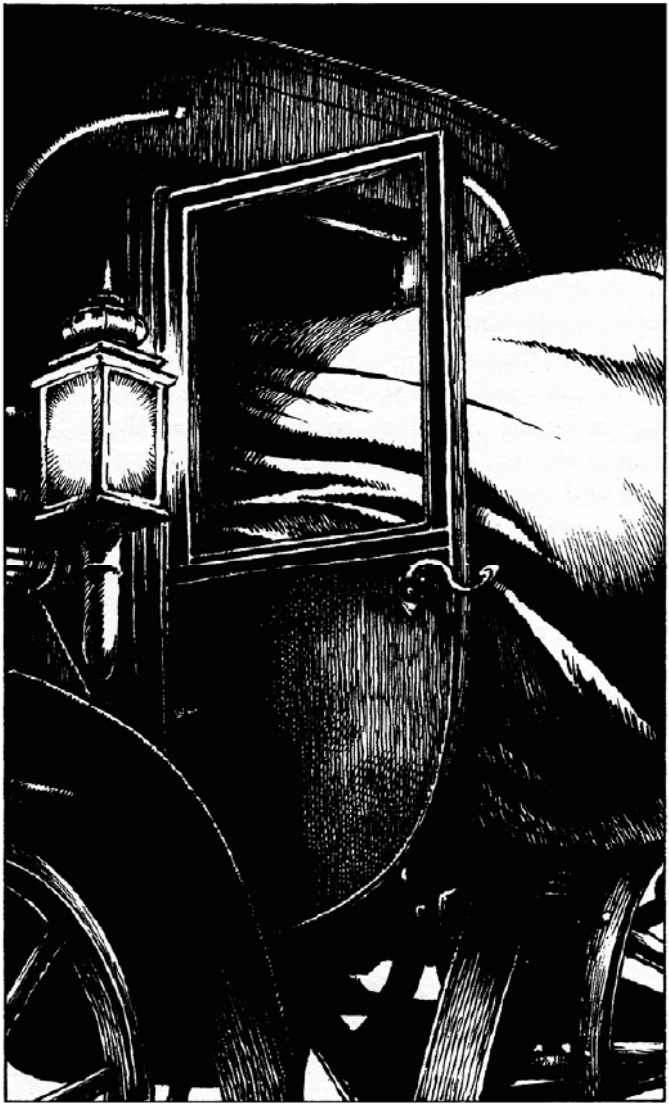
123.

Az Arany Liba egy igen előkelő hely, ahol leginkább a jómódúak fordulnak meg. A bejárati ajtó mellett egy Fél-Troll áll őrt, hogy távol tartsa a nemkívánatos elemeket, és látszólag nincs elragadtatva a kinézetedtől, de 1 Aranytallérral meg tudnád vesztegetni, hogy beengedjen. Ha így tennél, lapozz az **52**-re. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz fizetni neki, másfelé kell szétnézned. Mit teszel?

Felkeresed a piacot? Lapozz a **283**-ra.
Elhagyod Farleigh-t, és északkelet felé folytatod Heydrich üldözését? Lapozz a **198**-ra.
Másfelé indulsz tovább? Lapozz a **304**-re.

124.

– Igen, minden aranyam, és a mágiám is! Van egy remek pár kesztyűm, ami a tied lehet, kedvesem. Minden odabenn van! Csak ne ölj meg! – A banya elmondja neked a varázsszót, aminek a kimondásával átkelhetsz a boltíven. A gyáva boszorkány közben zokogni kezd magában. Tudod, hogy ez a nőszemély kapcsolatban áll a gróffal, így Heydrichről kezdesz kérdezősködni, akit üldözöl. Mikor megemlíted a Vámpírt, a vajákos jól láthatóan megretten, és néhány szó kivételével nem akaródzik neki beszélni. – A szív – hallod a suttogását. – A szív! – Nagy nehezen azonban sikerül kicsikarnod belőle a vallomást: Heydrich gróf kristályszíve egyik húgánál van. Hárman alkották meg azt a mágikus tárgyat, amivel visszahozták az élők – pontosabban élőholtak – sorába a férfit, aki cserébe Analand déli részének uralmát ajánlotta fel nekik. Mást azonban már tényleg nem mond. Ha most megölöd, lapozz a **64**-re. Ha inkább megkötöznéd és körbenéznél a helyiségben, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **168**-ra. Ha sikertelen, lapozz a **386**-ra.



125.

A konyhát elhagyva jeges fuvallat csap meg, melyből tudod, hogy a kolostor főbejárata nyitva áll. Szerzeteseknek a nyomát sem látod, csupán egy holttestet látsz a nyugati szárny déli ajtajából félig kilógni, a folyosót szinte teljes egészében vér borítja. Elszörnyedve nézed az eléd táruló látványt, de aztán lovak nyerítése üti meg a füled odakintről. Épp időben érsz az ajtóhoz ahhoz, hogy megpillantsd a fekete hintót, mely elé négy éjfekete mén van befogva. A kocsis megrántja a gyeplőt, miközben egy köpenyes alak ugrik be az ajtaján. Ha rá akarsz támadni, bárki legyen is az, lapozz a **214**-re. Ha úgy döntesz, hogy egyelőre inkább meghúzod magad, lapozz a **371**-re.

126.

Bekopogtatsz az ajtón, de nem hallasz semmi választ a túloldali teremből – egyáltalán nem történik semmi. Majd legnagyobb meglepetésedre egy apró Ördög lép elő a fából, mintha csak egy tóból emelkedne ki. Jobb kezében egy tűt tart, amivel az arcod felé bök! Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ezután a lény eltűnik. Ha most valahol máshol folytatod a keresést, lapozz a **7**-re. Ha erővel próbálsz bejutni a túloldali helyiségbe, lapozz a **313**-ra.

127.

Ha HIT pontjaid száma 8, vagy annál magasabb, a szörny hirtelen rettegve elhátrál előled. Ha most bemennél a házba, lapozz a **166**-ra. Ha folytatnád a Vámpír követését, lapozz a **89**-re. Ha HITED kisebb, mint 8, meg kell küzdened az élőholttal.

Mortvaniai Zombi ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ **7**

Ha legyőzöd ellenfeledet, a szalmában még találsz 1 Aranytallért. Ha most a házhoz indulsz, lapozz a **166**-ra. Ha inkább folytatod a gróf üldözését, és továbbmész északkelet felé, lapozz a **89**-re.

128.

Végül remegve és rettegve, de sikerül felülkerekedned gonosz ellenfeleden. Kapsz 2 Vér pontot, amiért végeztél a gróf egyik szolgájával! A fiatal férfi megmozdul, és felnyög: bekötözöd a sebét és ülő helyzetbe segíted. – Annyira gyönyörű volt – kezd motyogni, de összevissza halandzsál, így semmi értelmeset nem sikerül megtudnod tőle. Bekíséred Stunkaster fogadójába, ahol hamar kiderül, hogy az ifjú a tulajdonos fia. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Ingyen szállást és élelmet kapsz az éjszakára. Lapozz a **226**-ra, de ne vedd figyelembe a fizetségről szóló utasításokat.

129.

Lehetne több eszed, mintsem hogy belépj a konyhába – ahol a gróf négy Zombi szolgája szeletel fel éppen súlyos hentesbárdokkal húsokat. A bestiák egy élőholtként fordulnak feléd, és rád meresztik üres szemeiket. Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez. Ha az összeg kisebb, mint HIT pontjaid száma, a lények közeledtedre elhátrálnak előled, és így zavartalanul körbe tudsz nézni a helyiségben – lapozz a **324**-re. Ellenkező esetben a túlvilágiak rád támadnak. Szerencsére elég lomha lények, így ha akarsz, elmenekülhetsz előlük. Amennyiben így tennél, lapozz a **399**-re. Ha maradsz, és felveszed velük a harcot, párosával küzdj meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi Páros	7	8
Második Zombi Páros	8	8

Ha legyőzöd ellenfeleidet, lapozz a **324**-re.

130.

A szemed láttára repedések jelennek meg a sziklán, melyek végigfutnak az oszlop aljától egészen a legtetejéig. Dühös, rémült sikoly tölti meg a barlangot, amint a kő szétrobban. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, sikerül elhajolnod a szilánkzápor nagy része elől – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, de kapsz 1 SZERENCSE pontot. Ha elvéted a próbát, telibe kap a szikladarabkák zápora – vesztesz 8 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, kissé kábán feltápászkodsz és körbenézel. A szerteszét heverő testek porrá oszlottak szét. Az ősi mágikus mély, mely fogva tartotta a holtak lelkeit, megsemmisült, a környező átkozott, kietlen föld visszanyerte termékenységét. Kapsz 1 HIT pontot! Ha még nem tetted, és most szétnéznél a bal oldali járatban is, lapozz a **363**-ra. Ha már jártál ott, vagy nem akarsz szétnézni, visszatérsz a felszínre – lapozz a **145**-re.

131.

Az ajtó zárva van. Ha be akarsz jutni, kénytelen leszel megpróbálni betörni rajta – amennyiben így tennél, lapozz a **194**-re –, vagy kipiszkálni a zárat. Ehhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, de a dobott eredményhez adj hozzá 2-t, mivel a feladat korántsem egyszerű. Ha van nálad egy fiolában olaj, amivel meg tudnád kenni a zárszerkezetet, nem kell a dobáshoz hozzáadnod 2-t. Amennyiben sikerült a próba, lapozz a **235**-re. Ha nem, lapozz a **194**-re.

132.

A hálószobád elhagyva a hosszú folyosókon át visszatérsz ahhoz a helyiséghez, ahová érkezésed után először vezettek. Bekopogsz a dolgozószoba ajtaján, de nem érkezik válasz. A kilincset lenyomva tapasztalod, hogy nincs bezárva. Bekukkantva egy szépen bevetett ágyat látsz. Endrellnek nyomát sem látod. Mit teszel?

Visszatérsz a szobádba, és megpróbálsz aludni?	Lapozz a **326**-ra.
Átkutatod ezt a helyiséget?	Lapozz a **186**-ra.
Felkeresed Marcust, hogy további kérdéseket tegyél fel neki, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **356**-ra.
Körbenézel a kolostorban?	Lapozz a **232**-re.

133.

A Baziliszkusz fejével a kezedben visszatérsz a várakozó Shevalához. A nő vidáman felkacag, egy üstbe hajítja a borzalmas trófeát, majd varázsolni kezd. Emlékezteted, hogy segítséget ígért Carollar megöléséért a kincsei megszerzésében, a gonosz boszorkány azonban csak arcon köp, és közli, hogy tégy, amit csak akarsz! Ha megtámadod Shevalát, lapozz a **201**-re. Ha úgy döntesz, egymagad szállsz szembe Carollarral, lapozz a **277**-re. Ha inkább eltávolodsz a sziklától, és a távolból tartod rajta a szemed a történéseken, lapozz a **245**-re.

134.

Hosszú, kanyargós út vezet le az öreg bányához. Óvatosan lépkedsz a sziklatörmelék és a kintről befújt avar között. Rozsdamarta, rothadt bányászszerszámok és a fentről csepegő víz hangja jelzik, hogy a hely nem valami biztonságos, de kénytelen vagy továbbmenni. Előtted, a balodon egy kupolaszerű helyiségre bukkansz, melynek padlóját kisebb sziklák borítják, a közepén pedig egy fénypászma világítja meg. A kövek között fémes csillanáson akad meg a szemed. Ha körbe akarsz nézni itt, lapozz a **167**-re. Ha egyenesen továbbmennél, lapozz a **275**-re.

135.

Az ajtó zárva van. Ha nem akarod felverni az egész kolostort azzal, hogy betörsz, kénytelen vagy a késeddel megpróbálni kipiszkálni a zárat. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, kinyílik az ajtó – lapozz a **93**-ra. Ha sikertelen, kénytelen vagy máshol folytatni a keresést. Ha egyelőre maradnál a keleti szárnyban, lapozz a **265**-re. Ha inkább az épület nyugati felébe mennél, lapozz a **197**-re.

136.

A sóder minden lépésedre megroppan, így lehetetlen némán lopakodnod az udvaron. Nem messze előtted vonyítás hasít bele a néma éjszakába, és hatalmas farkasok alakjai bontakoznak ki a mindent ellepő ködből. Vörösen izzó szemeik gonoszan és éhesen csillannak meg a holdfényben, leheletük apró pamacsokban csapódik ki a fagyos levegőben. Ha van nálad egy vérfarkastól zsákmányolt amulett, lapozz arra a fejezetpontra, ahány ékkő van az ékszerben. Ha nincs nálad ilyen, kénytelen leszel megküzdeni a lényekkel. Úgy küzdj meg velük, mintha egyetlen ellenfél lennének.

Farkasfalka	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 11

Ha végzel az állatokkal, a kúria hátsó bejáratánál találod magad, mely mellett egy kis kalyiba áll, melyben a jelek szerint a tűzifát tárolják. Ha ebben néznél először szét, lapozz a **188**-ra. Ha belépnél a főépületbe, lapozz a **207**-re.

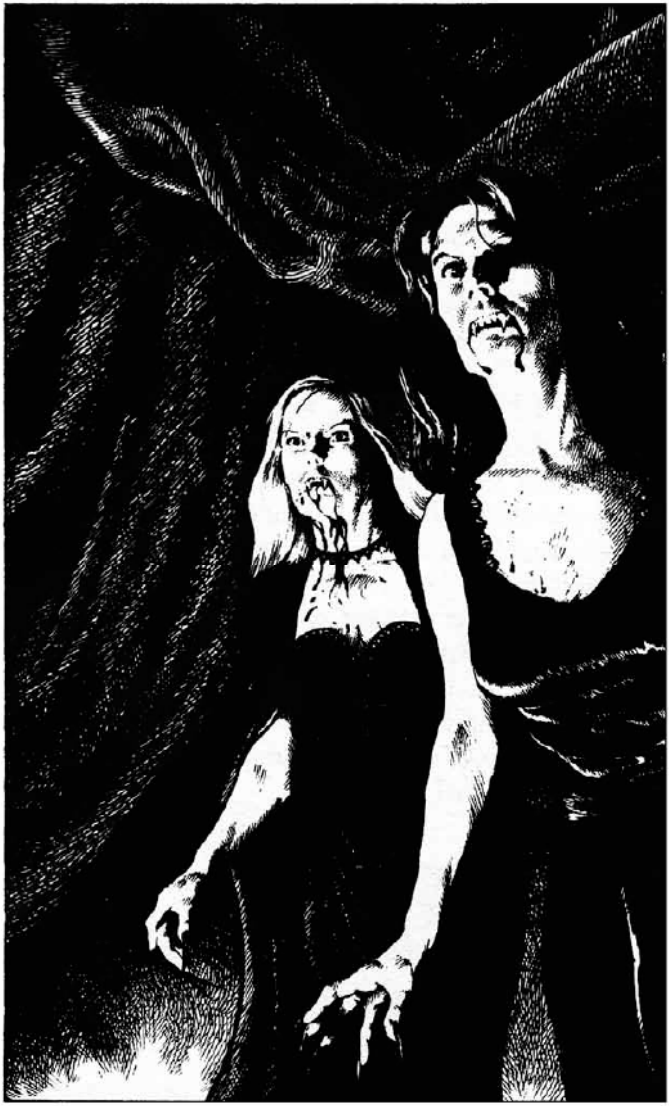
137.

Egy olyan helyen kell folytatnod a keresést, ahol még nem jártál. Mit teszel?

Benyitsz a folyosó végén lévő ajtón?	Lapozz a **208**-ra.
A ház keleti felében folytatod a kutatást?	Lapozz a **193**-ra.
Távozol innen?	Lapozz a **300**-ra.

138.

Miközben felkészülsz, hogy a grófra támadj, mágikus energiaháló csavarodik erősen köréd. Úgy tűnik, ellenfeled a Vámpírősök képein keresztül nyeri hatalmát. Ezek nyilván varázslattal átitatott műalkotások, amik hozzáférést biztosítanak Reiner számára az örök álmukat alvó bestiák életenergiáihoz. Hát persze! Most már minden világos! Heydrich nem egy Vámpírsereget toboroz, mint ahogy azt korábban gyanították üldözői! Ő maga akarja kiszívni az alvó élőholtak erőit, hogy egy megállíthatatlan Felsőbb Vámpírrá válhasson. Ellenfeled már most is vérvörös szemekkel tekint rád. Ha végezni akarsz vele, szükséged lesz a vörös kristályszívre, melyet a boszorkányok őriztek. Ha ez nincs nálad, nem győzheted le a grófot, és kalandod itt véget ér. Ha birtokodban van ez a lelet, tudod, hány lapja van. Szorozd meg a számot kettővel, és lapozz az eredménynek megfelelő fejezetpontra.



139.

A szoba, melybe érkeztél, teljesen sötét. Igyekszel meggyújtani a lámpásodat, hogy a mindent eltakaró vastag szaténfüggöny túloldalán is láss valamit. Édes parfümillat árad a helyiségből. Sikerül fényt csiholnod a lámpásodból, és épp félretolnád a függönyt, amikor egy buzgó kéz elhúzza azt. Két holtsápadt, fiatal nő áll előtted fekete estélyi ruhában. Ujjaik hosszú, vörösre lakkozott körmökben végződnek, rubinvörös ajkaik mögül hegyes szemfogak merednek elő! Friss vér folyik végig a szájuk szélén. Nemrég fejezhették be a lakmározást, de a te véredre is szomjaznak. Sikerült a gróf bebörtönzött Vámpyrjainak szobájába beesned! Az ajtónyílásban állva egyesével küzdhetsz meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vámpyr	9	10
Második Vámpyr	9	9

Ha bármelyik ellenfeled dupla 6-ost dob a Támadóerejük meghatározásakor, jegyezd fel ezt a fejezetpontszámot, majd azonnal lapozz a **57**-re. Ha legyőzöd ellenfeleidet, lapozz a **353**-ra.

140.

Miközben az istálló felé lépsz, egy sötét ló ugrik ki odabentről, melynek nyergében egy sötét köpenyes alak ül. Az állat és lovasa szélsebesen vágtatnak el. Saját ménedhez rohansz, két megtermett lovász azonban az utadat állja. – Tessék, megetettük és megitattuk – mondja egyikük. – Majd egy mázsa szénát felfalt a galád. – Félve nézel rá az önelégült, lapos hasú,

és valószínűleg igen lassú hátasra. – Egy aranyadba fog kerülni. – Ha van nálad ennyi pénz, és hajlandó is vagy ennyit fizetni, hogy visszakapd az állatot, lapozz a **17**-re. Ha nincs, vagy nem akarsz fizetni, és inkább a lovászokra támadsz, lapozz az **59**-re. Ha inkább megválsz az állattól, és van nálad egy *Codex*, lapozz a lapjainak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs nálad ez a könyv, lapozz a **279**-re.

141.

Átkutatod az asztalon heverő papírokat, remélve, hogy találsz köztük valami használhatót. Legnagyobb meglepetésedre ráakadsz egy levélre, amin Henrik kézírását látod, és amihez jegyzeteket kötöttek hozzá. Nincs idődd elolvasni ezeket, így gyorsan az inged alá gyűröd, hogy ki tudd csempészni innen. Összesen 15 papírlapot vittél magaddal. Az egyik fiókból 8 Aranytallért tudnál kicsempészni, de ez már korántsem olyan egyszerű. Ha megpróbálkoznál vele, *tedd próbára* a SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **157**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **212**-re. Ha inkább hagyod a pénzt, ahol van, lapozz a **157**-re.

142.

Az ajtón benyitva egy büdös kis szolgaszobába érkezel. Pechedre a szintén büdös – és igen izmos – szolga is itt van. Kivert bőrvértet visel, kardja pedig igen élesnek tűnik. Dobun dühösen rád mordul, amiért megzavartad a nyugalmát, és rád támad!

Dobun	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 14

Ha ellenfeled Támadóereje valamikor eléri, vagy meghaladja a 20-at, és meg is nyeri az adott Harci Kört, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, ugyanis egy kifejezetten erős ütést sikerült bevinnie. Ha legyőzöd a férfit, lapozz a **78**-ra.

143.

Felhajtod a bájitalt. Úgy érzed, mintha folyékony pirospaprika és csili keverékét ittad volna meg, és hirtelen lángra kap a belsőd! Érzed, amint gázok törnek elő a szádból, és hatalmas lángcsóva tör elő belőled. Az Óriás Ghoult beborítják a lángok – de még az ital mágiája sem képes azonnal végezni a szörnyeteggel. Az élőhalott tűzgolyó előre nyújtott, fehéren izzó fémkarmaival feléd cammog. Lapozz a **121**-re.

144.

Benyitsz a Holtak Házának előszobájából nyugat felé nyíló ajtón. Az épület ezen részét erősen őrzik, mint azt hamarosan személyesen is megtapasztalod. A jókora, szinte teljesen üres teremből, amelybe érkezel, egy ajtó vezet tovább nyugati irányba, ami előtt egy csapat szedett-vedett Ghoul áll őrt. Dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez. Ha az összeg kisebb, vagy ugyanannyi, mint HIT pontjaid száma, a bestiák egy része elhátrál előled – lecsökkentheted a csapat ÜGYESSÉG pontjait 1-gyel, ÉLETEREJÜKET pedig 3-mal. A maradékkal azonban meg kell küzdened. Ha az összeg nagyobb, mint HITED, ez nem sikerül. Egy ellenfélként kell megküzdened az élőholtakkal.

Ghoul Falka	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 12

Hogyha ellenfeleidnek sikerül háromszor eltalálniuk, azonnal lapozz a **84**-re. Ha legyőzöd őket, belépsz a nyugati ajtón – lapozz a **175**-re.

145.

Végeztél már a második boszorkánnyal, Carollarral? Ha még nem, most fel kell keresned őt is a saját barlangjában – lapozz a **277**-re. Ha már igen, és még nem jártál Heydrich gróf északkeleten található kúriájában, most oda kell menned – lapozz a **219**-re. Ha már mindkettővel próbálkoztál, akkor már ismered annak a helynek a nevét, amit fel kell keresned. A könyv végében lévő táblázat segítségével alakítsd át ennek betűit számokká, add össze őket, majd lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha nem tudod ennek a helynek a nevét, úgy nem tudod tovább követni a Vámpírt, és kalandod itt véget ér.

146.

Sikerült jó időt futnod. Látod, amint a szolgálók egy fekete hintót tolnak be az istállóba. Akit keresel, biztos, hogy itt szállt meg! Kapsz 1 Vér pontot. Lapozz a **189**-re.

147.

Hangos nyögések közepette feszülsz neki minden erőddel a vasrácsnak, ami úgy tűnik, mintha megadná magát – aztán a kapuszárnyak hirtelen kicsapódnak, utat engedve számodra a sóderos ösvényre. A kapu két szárnya mellett ülő Vízköpők azonban ebben a pillanatban felröppennek őrhelyükről és rád támadnak! Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Vízköpő	8	7
Második Vízköpő	7	7

Ha legyőzöd a bestiákat, lapozz a **299**-re.

148.

Kimerülten éred el végül Farleigh faluját. Nagyon rád fér a pihenés, és éhes is vagy. Ha egy kereskedő is van veled, a férfi fizet neked egy éjszakát a Goblinvadászban, a település legjobb fogadójában. Ha egyedül érkeztél, 1 Aranytallért kell fizetned az éjszakáért és a vacsoráért. Ha nincs ennyi pénzed, vagy nem akarsz fizetni, az éjszakát a szabadban kell töltened, és el kell fogyasztanod egy adag élelmet. Ha lóháton érkeztél, hátasod már igen fáradt és ideges – egyszóval nincs olyan állapotban, hogy egyhamar folytatni tudja az utat. 5 Aranytallérért cserébe most eladhatod. Ezek után nyugovóra térsz, másnap reggel pedig eldöntöd, mi tévő légy. Mit teszel?

Felkeresed a kereskedőt, akinek megmentetted az életét?	Lapozz a **216**-ra.
Bevásárolsz a piacon?	Lapozz a **283**-ra.
Megpróbálsz egy bölcset vagy tudóst keresni, aki a segítségedre lehet valamiben?	Lapozz a **373**-ra.
Tovább folytatod az utadat északkelet felé?	Lapozz a **198**-ra.
Egy, a településtől messze eső helyet keresel fel?	Lapozz a **304**-re.

149.

Tudod, hová akarsz eljutni: a Ghoulkriptákba. De tudod-e, hogy merre találod? Ha igen, akkor azt is tudod, a Tüske Lovagrend hány lovagját temették el ott. Szorozd meg ezt a számot néggyel, és lapozz az eredményül kijött fejezetpontra. Ha nem tudod, hogy merre találod ezt a helyet, lapozz a **387**-re.

150.

A levelek között találsz egy vázlatos térképet a kriptáról! Eszerint van egy járat, ami nyugat felé indul, majd pedig északnak fordul. Ezen a ponton a nyugati falon van egy titkos ajtó. Kicsivel később a folyosó újra nyugatra fordul, és egy ajtóban végződik. Van itt egy oldaljárat is észak fel, mely szintén ajtóban ér véget – az oda rajzolt koponya és lábszárcsontok pedig arra figyelmeztetnek, hogy nem lenne bölcs dolog oda benyitni! A nyugati ajtón túl a térképre csupa nagy betűvel a „? BÚVÓHELY” szöveget írták. Úgy döntesz, először a titkos ajtót nézed meg közelebbről. Ha HIT pontjaid száma 8, vagy annál magasabb, lapozz a **48**-ra. Ha 7, vagy kevesebb, lapozz a **75**-re.

151.

Kezd besötétedni, mire eléred a Rák Csúcs fenyegető gránittömegét. Különös, egymagában álló szikla ez, ami a teteje felé két csúcsra válik szét, ami valóban hasonlít egy rák ollójára. Feltűnik az is, hogy míg Analand termékeny földjét szinte mindenhol fű és más növények borítják, ez a hely szinte teljesen csupasz. A csúcson jókora sziklák hevernek mindenfelé, mintha csak a két varázsló csatája robbantotta volna ki őket a helyükről, és szórta volna szét a kietlen felföldön. A puszta szerencsének köszönhető csak, hogy miközben a csúcs felé közeledsz, a távolban megpillantasz két rongyos ruházatú banyát, akik egymással vitatkoznak és ordibálnak. Kettejük között egy szobor áll, ami mintha harmadik társukat formálná. Mögöttük pedig egy barlang bejáratát véled felfedezni. A két nőszemély különös nyelven beszél, amit nem értesz. Mit teszel?

A boszorkányokra támadsz? Lapozz a **267**-re.
Hozzájuk lépsz, és megpróbálsz beszédbe elegyedni velük? Lapozz a **344**-re.
Fedezékbe bújsz, és megnézed, mi történik? Lapozz a **245**-re.

152.

Reiner Heydrich gróf sírkamrájába érkeztél! Érkezésedre recsegve nyílik fel a szarkofág teteje, és látod, amint a Vámpír hosszú körmű ujjaival megragadja a kőkoporsó szélét. Ellenfeled még csak ülő helyzetbe húzza magát, amikor te már támadásba is lendültél. A fekete köpenyes alak azonban egy gyors ugrással kiugrik pihenőhelyéből, hogy felvegye veled a harcot.

Ha van nálad egy vörös kristály, tudod, hány lapja van. Szorozd meg ezt a számot kettővel, majd adj hozzá 20-at, és lapozz az így kapott összegnek megfelelő fejezetpontra. Ha nincs, dobj két kockával, és adj az eredményhez 2-t. Ha az összeg nagyobb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **209**-re. Ha kisebb, vagy ugyanannyi, lapozz a **258**-ra.

153.

A banya megragadja a köpenyébe rejtett, mérgezett pengéjű tőrt, de az kiesik a kezéből és végigcsúszik a padlón. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Ellenfeled azonban nem esik kétségbe, előhúz egy másik, hosszú pengéjű kést, és azzal támad rád. Ha nincs nálad mágikus kard, képtelen vagy kárt tenni ellenfeledben, és itt ér a vég. Ha van, úgy küzdj meg vele!

Carollar	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha győzöl, kapsz 1 HIT pontot! A barlangot átkutatva rátalálsz egy kőre, amit oldalra görgetve egy kis fali beugró bukkan fel előtted. Lapozz a **220**-ra.

154.

A Ghoulok tetemein átvágva megpillantasz egy ajtót a lépcsősorral szemben. Úgy döntesz, benyitsz rajta. Ismét egy folyosóra érkezel, aminek két oldalán fülkék sorakoznak. Ezek jóval nagyobbak, mint a korábban látottak, és mindegyikben egy fa ajtót látsz. Közelebbről megvizsgálva látod, hogy a közepükbe kristálykukucskálókat illesztettek. Bepillantva minden terem mögött egy-egy koporsót látsz, amit fekete leplek takarnak le, és minden szoba varázslatos vörös fényben úszik. A koporsók nyitva vannak, belsejeikben alvó alakokat látsz pihenni. Nem kell nagy ész hozzá,

hogy kitaláld, ezek mindannyian Vámpírok – egészen pontosan Vámpírősök, akik a Tüske Lovagjainak köszönhetően a korok álmát alusszák itt. Azonban miközben figyeled őket, látod, hogy – mintha csak alvó emberek lennének, akik rossz álmot látnak – lassan kezdenek nyugtalanná válni és forgolódni nyughelyeiken. Mély morgás szakad fel az egyik szörnyeteg ajkai közül. Valami történik velük: talán épp most ébresztik fel őket! Gyorsan körbenézel tovább vezető utat keresve. A járat végében megpillantasz egy újabb ajtót, mely jóval súlyosabb és vastagabb, mint az eddigiek. Zárva van, és kénytelen leszel betörni rajta! Lapozz a **161**-re.

155.

A *Codex*ből sokkal többet megtudsz Reiner Heydrich grófról, mint amennyit reméltél. Kiderül, hogy a keletre elterülő alföldön vásárolt egy kúriát, amit ideiglenes búvóhelynek használ. A Lélekkövet három boszorkány készítette, akik a Nagy fal árnyékában élnek, és amennyire a szerzetes ki tudta deríteni, az ékkő most is náluk van. Sewarth-nak nem sikerült megtudnia, mi célból készítették el ezt a borzalmas tárgyat, sem pedig hogy milyen alkut kötöttek a Vámpírral. Azonban megemlít egy Rák Csúcs nevezetű helyet, melynek közelében a három vajákos él. A kötet utolsó néhány oldala igen vészjósló. A barát jegyzetei egy ismeretlen helyről számolnak be, ahol Heydrich egy egész Vámpírsereget akar megalkotni, hogy azok szolgálják őt. Beleremegsz a gondolatba – egy ekkora hadnak semmi nem állhatna ellen. Az egész kontinens elbukna! A *Codex*ben lévő térképen mind a kúria, mind a boszorkányok körülbelüli lakhelye be van jelölve. Ha a Vámpír rejtekhelyét keresnéd fel, lapozz a **279**-re. Ha inkább a banyákat, lapozz a **95**-re.

156.

Végül sikerül bejutnod az ajtón, ahogy a keret hangos recsegés-ropogás kíséretében megadja magát. A helyiséget, melybe érkeztél, vörös és fekete selyem borítja, és egy ismerős kép tárul fel előtted: a gróf egyik koporsója! Pechedre az élőhalott egyik Vámpyr asszonya is itt van, hogy őrizze mestere nyugalmát. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **229**-re. Ha ugyanannyi vagy nagyobb, mint HITED, lapozz a **251**-re.

157.

Mikor megérkezik a városőr, te már türelmesen várakozol és a helyet őrzöd. Felveszik a vallomásod, amit elég hihetetlennek találnak, de a jókora nyálkatócsa alátámasztja mindazt, amit állítasz. Nagyon úgy tűnik, hogy olyan idegennek hisznek, aki bajt hozott a településre, és szeretnének megszabadulni tőled. Ha északkelet felé indulnál tovább, lapozz a **198**-ra. Ha egy másik helyet keresnél fel, lapozz a **304**-re.

158.

Amint belépsz, az alak feléd fordul. Nem ér különösebb meglepetésként, mikor megpillantod a csuklya alól rád pillantó koponyát, melynek üres szemgödreiből hátborzongató, vörös fény ragyog. Az Üvegfúvó halálos ellenfél, Heydrich rettegett Fojtogató Csontvázainak egyike. Jó nagy bajba sikerült sodornod magad!

Üvegfúvó ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Az első három Harci Kör során ellenfeled az asztalról kap fel egy-egy üvegcsét, amit feléd vág. Ha az ő Támadóereje a nagyobb, eltalál, te pedig 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz a fiolákban lévő erős savak miatt. Ellenkező esetben sikerül kivédened ezeket a támadásokat. Innentől kezdve az élőhalott megragadja a torkodat, és minden Körben automatikusan 1 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad a fojtogatásával egészen addig, amíg nem végzel vele. Ilyenkor is a szokásos módon kell meghatároznod a Támadóerőiteket, ám ha a tied bizonyul alacsonyabbnak, sem szenveded el a szokásos levonást – ilyenkor ellenfeled csupán kitér az ütésed elől. Ha legyőzted a bestiát, lapozz a **296**-ra.

159.

Már épp álomba merülnél, amikor megnyikordulnak az ajtód előtt a padlólapok. Megragadod a kardod és magadra húzod a bőrvértedet – épp időben, ugyanis rögtön ezután két megtermett, sötét hajú, bunkókkal felfegyverzett férfi töri rád az ajtót. Visszahátrálsz a szoba egyik sarkába, hogy egyesével küzdhess meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Útonálló	7	7
Második Útonálló	7	7

Ha végzel első ellenfeleddel, és sikerül a második ÉLETEREJÉT 3-ra, vagy az alá csökkentened anélkül, hogy végeznél vele, lapozz a **329**-re. Ha megölöd, lapozz a **333**-ra.

160.

A városőrség katonái letartóztatnak az öreg Henrik meggyilkolásáért – elvégre a zsebeidben ott lapulnak a férfi aranyai, és mindenki látta, hogy előző este vele beszéltél: egyértelmű, hogy azt tervezted, hogy kirabolod, és hajnalban meglépsz! Kalandod itt véget ér.

161.

Fogytán van az időd, és már nagyon közel jársz a grófhoz! Az ajtó betöréséhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobás eredményéhez! Ha a próba sikeres, lapozz a **237**-re. Ha sikertelen, vonj le 1-et Vér pontjaidból, majd próbálkozz újra. Egészen addig kell újra és újra próbálkoznod, amíg sikerrel nem jársz, de minden elrontott kísérlet 1 Vér pontodba kerül.

162.

Ha a Henrik által felvázolt térképnek hinni lehet, még elég messze vagy Heydrich kúriájától. Az egész napos, hosszú utazást követően el kell fogyasztanod egy adag élelmet. Úgy döntesz, még egy órácskát haladsz tovább, mielőtt a nap végleg lenyugodna, ekkor azonban feltűnik, hogy az előtted elterülő útszakaszt sűrű köd borítja be, a kétoldalt elterülő erdőséget azonban nem! Nagyon rosszat sejtesz. Mit teszel?

Folytatod az utad a ködön át?	Lapozz a **223**-ra.
Kitérsz balra, a fák közé?	Lapozz a **308**-ra.
Kitérsz jobbra, a fák közé?	Lapozz a **272**-re.

163.

Sikerült elpusztítanod a gróf legféltettebb és legfontosabb nyugvóhelyét – kapsz 10 Vér pontot. Most azonban *próbára kell tenned az* ÜGYESSÉGED. Ha elvéted a próbát, a koporsót átitató Vámpír-eszencia egy része rád fröccsen, ami eléggé le fog gyengíteni, valahányszor egy Vámpírral vagy Vámpyrral kerülsz szembe. Ha egy ilyen szörnyeteg próbál meg hipnotizálni, az ellenállódobáshoz hozzá kell majd adnod 2-t – ezt jegyezd fel *Kalandlapodra*! Ezek után elhagyod a termet és a másik két ajtó felé indulsz a folyosón. Ha a közelebbin akarsz benyitni, lapozz a **393**-ra. Ha a távolabbin, ami a folyosó végéből nyílik, lapozz a **11**-re.

164.

Az oldaljárat egy fekete, ezüstveretes faajtóban ér véget, a járatot azonban addig is több fali fülke tarkítja, melyekben Ghoul-szerű teremtmények állnak. Nem látod a vonásaikat, ugyanis mindet átlátszó báb borítja be, mintha csak élőhalott bogarak lennének, amik csak arra várnának, hogy belépj a folyosóra, és rád vethessék magukat. Ha találtál korábban egy színes üvegű lámpást, most felismered, hogy azt is épp olyan alakok faragványai borítják, mint ezek itt. Ha ezt használod itt a világításhoz, az élőholtak nem háborgatnak. Amennyiben nálad van a lámpás, úgy azt is tudod, milyen színnel világít. Alakítsd át ennek a színnek a betűit számokká a könyv végében lévő táblázat segítségével, vonj le az összegből 62-t, majd lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha nincs nálad lámpás, és mégis végig akarsz menni ezen a folyosón, készülj fel a harcra, és lapozz a **19**-re. Ha inkább meggondolod magad, és a főfolyosón át indulsz tovább a Ghoulkripták felé, lapozz a **202**-re.

165.

A porfelhő a jobb oldali boltív mögött induló folyosó felé sodródik. Ha követed, lapozz a **217**-re. Ha a bal oldaliban indulsz el, lapozz a **284**-re. Ha valami mást akarsz csinálni, lapozz a **192**-re.

166.

Hangosan bekopogsz az ajtón, és hamarosan egy ősz hajú, magas férfi nyit ajtót, aki barna és sárga színekben játszó, gazdagon díszített köpenyt visel. Meg sem kérdezi, mi járatban vagy, csak beinvitál a dolgozószobájába. Semmi szokatlant nem látsz a kényelmesen

bebútorozott helyiségben. Mikor azonban a férfi némi borral kínál, a biztonság kedvéért a hozzá közelebbi poharat veszed el. Nem árulja el, hogy hívják, csak vár, hogy elmondd, mi járatban vagy. Ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, lapozz a **98**-ra. Ha mágikus gyógyító képességéről érdeklődnél, lapozz a **268**-ra.

167.

Hamar kiderül, hogy a csillogás nem más, mint rozsdás csákányok és lapátok vasa, melyek teljesen haszontalanok a számodra. Nem volt bölcs dolog bejönni ebbe az instabil víznyelőbe, mivel lépteid zaja egy kisebb kőomlást indított meg! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, sikerül időben a fejed fölé kapnod a pajzsodat, és így elkerülöd a komolyabb sérüléseket – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, de kapsz 1 SZERENCSE pontot. Ha sikertelen, súlyos sziklák zuhannak rád, és 4 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Lapozz a **275**-re.

168.

Miközben egy kötél után kutatsz, amivel megkötözhetnéd, megpillantod, amint Shevala keze eltűnik bűzös köpenye mögött, és egy kis fiolát húz elő. Épp időben ragadod meg a banya kezét, hogy megakadályozd, hogy felhajtsa az Erő Italát! Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Elteszed a bájitalt, amit bármikor megihatsz, ha épp nem harcolsz, és ami *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét (törteket felfele kerekítve) tudja visszaállítani. Ezek után alaposan megkötözöd, majd a biztonság kedvéért betömöd a száját is. Ezen kívül megszabadítod egy kulcscsomótól, ami sejtésed szerint a folyosón korábban látott ajtót nyitja. Ha máris felkeresnéd ezt, lapozz a **239**-re. Ha a mágikus erőtér ellenére átlépnél a boltíven, lapozz a **264**-re. Ha visszatérnél a felszínre, lapozz a **145**-re. Ha a főfolyosó másik, föld alá tartó végénél néznél szét, és még nem jártál arra, lapozz a **206**-ra.

169.

Bemászol a gardróbszekrénybe, és visszatartott lélegzettel várasz – majd szitkozódni kezdesz magadban – elfelejtetted becsukni a szobába vezető ajtót! Mikor Endrell belép, azonnal gyanakodni kezd. Azon töprengsz, hogy előlépj-e rejtekhelyedről, és bocsánatot kérj-e a behatolásért, amikor a férfi felemeli a tíz fémgyűrűvel díszített botját, megpörgeti, és egyenesen rád mutat vele – látja, hogy hol vagy! A pálca végéből zöldessárga fénnyel ragyogó mágikus sugarak csapnak elő, melyek átsuhannak a szekrény ajtaján, darabokra zúzzák a fát, és a mellkasodba fúródnak. Úgy érzed, mintha egy vadállat húzta volna végig a mellkasodon borotvaéles karmait. Felordítasz a fájdalomtól. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdened a dühös szerzetessel.

Endrell ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd a férfit, tudod, hogy hamar át kell kutatnod a kolostort. Valami nincs itt rendben: a férfi nem egy békés tudós volt, hisz úgy küzdött, mint egy őrült. Ha most felkeresed Marcust, a másik Öreget, lapozz a **356**-ra. Ha valahol máshol folytatod a kutatást, lapozz a **232**-re.

170.

A Csontváz szemeiben ülő vörös ékkövek kiemelkednek az összeomló csonthalomból, és dühödten zümmögni kezdenek a levegőben. Egyetlen gyors cselekedet elvégzésére van csak idődd: nem ehetsz, de egy varázsitalt elfogyaszthatsz, ha rendelkezel ilyennel. Ezután a kövek feléd suhannak, és megpróbálják belefúrni magukat a bőrödbe! *Tedd kétszer próbára az* ÜGYESSÉGED! Valahányszor elvéted a próbát, az egyik tűzforró kő eltalál, és 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha ezek után még életben vagy, és magadhoz akarod venni a lámpást, lapozz a **286**-ra. Ha inkább a kúria felé indulnál, lapozz a **46**-ra.

171.

Ahhoz, hogy kinyisd ennek az ajtónak a zárját, szükséged lesz egy Csontvázkulcsra! Ha van nálad ilyen, azt is tudod, hány foga van. Szorozd meg ezt a számot 7-el, majd lapozz az eredménynek megfelelő fejezetpontra. Ha nincs nálad ez a kulcs, úgy egy másik sírt kell választanod. Melyik lesz az?

Az első lovagé?	Lapozz a **113**-ra.
A harmadik lovagé?	Lapozz a **224**-re.
A negyedik lovagé?	Lapozz a **292**-re.
Az ötödik lovagé?	Lapozz a **314**-re.

172.

Remegve állsz a szörnyűséges bestia teteme fölött, amivel épp most végeztél. A szobákat végigjárva egyetlen ifjú szerzetest találsz életben, aki még nem menekült el. A rémülettől sokkot kapott férfi arca halálsápadt, és kiveri a veríték. Kezével észak felé mutat, de egyetlen szó sem jön ki a száján. Biztos azt mutatja, hogy abból az irányból érkezett a fenevad, így visszasietsz a főfolyosóra. Itt két ajtót látsz, egyet a jobb, egyet pedig a bal oldaladon. Ha a bal oldalit nyitnád ki, lapozz a **236**-ra. Ha a jobb oldalit, lapozz a **225**-re.

173.

A tudós hálószobája igen mocskos és rendetlen. Félig megevett ételek és koszos ruhák hevernek szanaszét. Sikerül azonban rábukkannod némi kenyérre és sajtra, ami még érintetlennek tűnik (adj 2-t élelmiszerkészletedhez), 3 Aranytallérra, két bronz- és egy ezüstflaskára. Utóbbira a „Feketetűz" szöveget és a 260-as számot írták. A bronzok egyikén a „Dochtor Verruckte Legkiválóbb Szabadalmaztatott Ügyesség-visszaállító Főzete," a másikon az „Eszencia" szó olvasható. Egyik sincs valami jól ledugaszolva, ezért

most kell meginnod őket, ha akarod. Ha az ügyességvisszaállító főzetet hajtanád fel, lapozz a **241**-re. Ha inkább a másikat, lapozz a **395**-re. Ha egyiket sem, elhagyod a helyiséget, visszatérsz a folyosóra és a ház egy másik részében folytatod a keresést – lapozz a 7-re.

174.

Az ajtó hangos reccsenéssel betörik, és két megtermett, sötét hajú, bunkókkal felfegyverzett férfi ront be a helyiségbe. Épp akkor kapsz a kardod után, amikor egyikük keményen a bordáidra csap – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Mivel nincs rajtad a bőrvérted, a következő csatában 1-gyel csökkentened kell a Támadóerődet. Egyszerre küzdj meg ellenfeleiddel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Útonálló	7	7
Második Útonálló	7	7

Ha végzel első támadóddal, és sikerül a második ÉLETEREJÉT 3-ra, vagy az alá csökkentened anélkül, hogy végeznél vele, lapozz a **329**-re. Ha megölöd, lapozz a **333**-ra.

175.

Egy rövid, nyugat felé haladó folyosószakaszon állsz, ami nem messze tőled dél felé fordul. A kanyarnál, az északi falon egy ajtó áll. Ha be akarsz itt nyitni, lapozz a **274**-re. Ha tovább mennél dél felé, lapozz a **7**-re. Ha visszatérnél az előszobába, lapozz a **271**-re.

176.

Felhajtod az ismeretlen italt, mire úgy érzed, mintha lángra kapott volna a fejed – és a gyomrod! Mélyet lélegzel, hogy megpróbáld kicsit lehűteni magad… és mikor kifújod a levegőt, hatalmas lángsugár tör elő a szádból, ami egyenesen a meglepetéstől átmenetileg cselekvésképtelenné vált Vámpír felé csap – erre még ő sem számított! A célzás nem volt tökéletes, így a tűzlavina csak súrolja Reinert, de így is sikerül **4** ÉLETERŐ pontos sebesülést okoznod neki (jegyezd ezt fel *Kalandlapodra*). A gróf elég lassan reagál, így háborítatlanul tudsz átrohanni a hídon, hogy karddal támadj rá ellenfeledre. Lapozz a **138**-ra.

177.

Előtted áll a Baziliszkusz! A hüllő majd négy méter hosszú, erős, karmos lábai vannak és kegyetlennek tűnő, borotvaéles fogai. Ha van nálad egy Ezüst Tükör, elfordíthatod a tekinteted ellenfeledről, és ennek segítségével tarthatod rajta a szemedet. Ha így tennél, 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet az összecsapás idejére. Ugyanakkor van rá némi esély, hogy a bestia belenézzen a tükörbe! Minden Körben Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 6, ellenfeled megpillantja saját tükörképét, és azonnal kővé válik! Ha nincs nálad Ezüst Tükör, kénytelen vagy csukott szemmel küzdeni a bestiával, hogy elkerüld gyilkos tekintetét, így csak vadul csapkodhatsz, miközben reméled, hogy eltalálod a gyíkot – az összecsapás idejére csökkentsd 2-vel Támadóerődet. Jelen helyzetedben csak az vigasztal, hogy bár ellenfeled sokkal nagyobb és keményebb fajtársainál, azoktól eltérően nincs mérgező lehelete.

Óriás Baziliszkusz ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd a dögöt, kapsz 1 SZERENCSE pontot – nem sok ember mondhatja el magáról, hogy egy ekkora fenevaddal szemben sikerült helytállnia! Levágod a lény fejét, majd visszatérsz a felszínre. Lapozz a **133**-ra.

178.

A savas üvegcse a Csontvázak felével végez, a maradékkal azonban meg kell küzdened. Lapozz a **104**-re, és az összecsapás előtt vonj le 5-öt ellenfeleid ÉLETEREJÉBŐL.

179.

Amint épp befejeznéd a tálca vizsgálatát, a tetem hirtelen megfeszül, feldagad az asztalon, majd bűzös gázfelhővel borít be. Dobj négy kockával és adj 2-t az összeghez. Ha az eredmény több, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, a belélegzett mérgező gáz miatt kialakul benned a Tüdőrothadás betegség. Valahányszor nedves, ködös vagy párás területre érkezel, ez a betegség tovább fog gyengíteni, így mielőbb gyógyírt kell rá találnod! Most pedig folytasd a ház átkutatását egy olyan területen, ahol még nem jártál. Merre mész tovább?

A folyosó végében lévő ajtó felé?	Lapozz a **208**-ra.
A ház keleti részébe?	Lapozz a **193**-ra.
Vissza az útra, a Vámpír után?	Lapozz a **300**-ra.

180.

Ha nálad van a Parancsoló, lapozz a **365**-re. Ha nincs, és egy másik karddal próbálnál megküzdeni a Vámpírral, lapozz a **243**-ra. Ha egy Ezüst Tükörrel próbálod felvenni vele a harcot, lapozz a **345**-re.

181.

Egy főkönyveket, tekercseket és egyéb iratokat tartalmazó szobában találod magad. Egy gyors vizsgálat után találsz néhány olyan dokumentumot, ami a kolostor könyvtára által megvásárolt, és onnan kikölcsönzött könyvekről tartalmaz adatokat. A legutóbbi bejegyzések szerint mind Sewarth, mind pedig Endrell nagy érdeklődést mutatott Mortvania és az élőholtak témaköre iránt, ami elég különösnek tűnik. Ezen kívül az egyik fiókban rátalálsz 2 Aranytallérra is.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Úgy tippeled, a könyvtár a szomszédos, észak felé nyíló ajtó mögött lehet – amennyiben oda mennél tovább, lapozz a **375**-re. Ha a keleti szárny egy másik részében kutatnál tovább, lapozz a **265**-re. Ha inkább a kolostor nyugati szárnyában folytatnád a keresést, lapozz a **197**-re.

182.

A keleti folyosó végénél állsz, és dél felé nézel. Egy ajtót látsz bal kéz felől, egy másikat pedig egyenesen magad előtt. Egy olyan helyen folytasd a kutatást, ahol még nem jártál. Mit teszel?

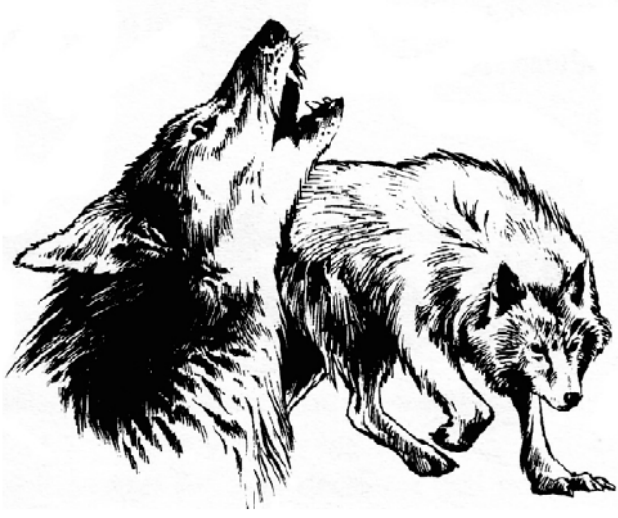
Benyitsz a balodon lévő ajtón?	Lapozz a **368**-ra.
Benyitsz az előtted lévő ajtón?	Lapozz a **131**-re.
A keleti szárny egy másik részén folytatnád a kutatást?	Lapozz a **399**-re.
Átmész az épület nyugati szárnyába?	Lapozz a **144**-re.

183.

A Vérfarkas harapása Likantrópiával fertőzött meg, és ha nem teszel valamit a dolog ellen, hamarosan te is átalakulsz! Muszáj valahonnan gyógyírt találnod erre a betegségre. Régről emlékszel valami olyasmire, hogy a nadragulya képes kigyógyítani ebből a kórból. Ha át akarod kutatni az erdőt egy ilyen növény után, lapozz a **295**-re. Ha egyelőre visszatérnél az útra, és reménykedsz, hogy a következő utadba eső faluban segíteni tudnak, lapozz a **148**-ra. Mielőtt azonban továbbállnál, még megpillantod a bestia nyakában lógó arany medált. Közelebbről megvizsgálva megállapítod, hogy összesen 30 vérkővel van kirakva. Ha akarod, ezt magaddal viheted.

184.

A csukott ajtó mögötti szobában törékeny üvegcsék sorakoznak, melyeket nagy gonddal formáltak meg. Mindegyik egy jókora buborékban végződik, és egy karomszerűen kialakított tartóban nyugszik. Ezek fölött hosszú, vékony, ívelt nyak indul felfelé, ami fémkapcsokkal és vörös viasszal van lezárva. Több tucatnyi ilyen nagy üvegedényt látsz a helyiségben az egyébként üres szoba fala mellett sorakozni. Nagy részük teljesen üres, néhányuk azonban szürke hamut vagy port tartalmaz. Ötben ezen kívül kékesszürke füst is kavarog, melyekben mintha apró villámgömbök is szikráznának. Szinte kitapintható a gonoszság, ami a teremből árad, és feláll a hátadon a szőr. Ha azonnal távozol innen, lapozz a 7-re. Ha itt maradsz és szétzúzod az egyik ilyen tárolóedényt, hogy megnézd, mi történik, lapozz a **247**-re.



185.

A fal elég magas, a tetejét pedig éles tüskék borítják. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és ha nincs nálad kötél, adj 2-t a dobott értékhez. Ha sikeres a próba, sikerül felkapaszkodnod a falra – lapozz a **299**-re. Ha elvéted, az utolsó méteren elveszted a kapaszkodót és visszazuhansz a talajra – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Egészen addig próbálkozhatsz újra a mászással, amíg sikerrel nem jársz, fel nem adod a dolgot, vagy bele nem halsz a próbálkozásba. Ha inkább felhagysz a kísérletezéssel, és erővel próbálnád meg szétfeszíteni a kaput, lapozz a **147**-re. Ha egy másik befelé vezető utat keresnél, lapozz a **213**-ra.

186.

Nincs itt sok látnivaló, Endrell ágya alatt azonban rálelsz egy bezárt faládára. Ha megpróbálod a késeddel felfeszegetni, lapozz a **290**-re. Ha nem, úgy elhagyod a szobát. Mit teszel?

Visszatérsz a szobádba, és megpróbálsz aludni?	Lapozz a **326**-ra.
Felkeresed Marcust, hogy további kérdéseket tegyél fel neki, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **356**-ra.
Körbenézel a kolostorban?	Lapozz a **232**-re.

187.

Leereszkedsz a nyugat felé vezető lépcsősoron, egyenesen a kriptákhoz. A járat itt észak felé fordul, majd miközben előre haladsz, hátba támadnak! Egy titkos ajtó nyílt ki mögötted, melyen át két Ghoul veti rád magát. Karmok szántanak végig a hátadon – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Egyszerre kell megküzdened a bestiákkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ghoul	8	7
Második Ghoul	8	7

Ha ellenfeleid a harc közben még háromszor eltalálnak, lapozz a **84**-re. Ha te győzöl, lapozz a **215**-re.

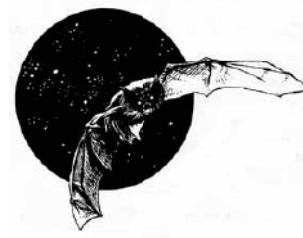
188.

A fakunyhóban egy kalapácsra és egy cölöpre bukkansz, amiket magadhoz vehetsz, ha akarsz. Ezen kívül rálelsz egy kötélre és egy elég undorító állapotban lévő húsos pitére is. Ha nagyon kifogynál az ételből, lekaparhatod róla a penészt és megeheted, de ha így tennél, dobnod kell négy kockával. Ha az eredmény kisebb, mint az éppen aktuális ÉLETERŐ pontjaid száma, a szokott módon kapsz 4 ÉLETERŐ pontot (és 1 SZERENCSE pontot is, amiért megúsztad az ételmérgezést!). Ha az összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint ÉLETERŐD, a romlott élelemtől 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ezek után a kúria hátsó bejáratához lépsz. Lapozz a **207**-re.

189.

Lenyergeled a lovadat, szólsz a szolgálóknak, hogy lássák el, majd belépsz a fogadóba. Megkérded a férfit, hogy kivett-e nemrég egy fekete köpenyes férfi itt egy szobát, aki furcsálló tekintettel mér végig téged. – Senki nem jött ide ma reggel – válaszolja tompa hangon. Ismételt kérdésedre is csak a fejét rázza. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **230**-ra. Ha sikertelen, döntsd el, mit akarsz tenni.

Kiveszel egy szobát? Lapozz a **289**-re.
Keresel egy másik alvóhelyet? Lapozz a **323**-ra.
Távozol innen, de biztos távolságból
 tovább figyeled a fogadót? Lapozz a **394**-re.



190.

A Tetemgólem egy igen veszedelmes ellenfél. Ha Támadóereje akármikor eléri, vagy meghaladja a 20-at, még akkor is eltalál, ha egyébként a te Támadóerőd lenne a magasabb (ebben az esetben tehát mindketten sebesülést okoztok a másiknak). Ha pedig dupla 6-ost dobsz az ő támadására, egy különösen erős ütést sikerül bevinnie, ezért a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést vagy kénytelen elszenvedni.

Tetemgólem ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzöd a bestiát, lapozz a **262**-re.

191.

Ahogy felhúzod magad Harquar hálószobájának ablakába, az első dolog, amit megpillantasz, az a kövér férfi mozdulatlan teste az ágyon. A csápos, zselészerű dolog a tudós arcára tapadt, és ha jól látod, épp próbálja megfojtani. Harquarnak eredetileg 9 ÉLETERŐ pontja volt, de minden sikertelen mászási kísérleted – azaz elrontott ügyességpróbád – után vesztett 1-et. El kell pusztítanod ezt az iszonytató bestiát, mielőtt végez szerencsétlen férfival.

Vámpírzselé ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

A szokásos módon határozd meg mindkettőtök Támadóerejét ebben a harcban. Ellenfeled nem támad téged, így akkor sem vesztesz ÉLETERŐ pontot, ha elveszted valamelyik Harci Kört, ám te sem okozol sebesülést a bestiának. Ráadásul Harquar minden egyes Körben – az eredménytől függetlenül – veszít 1 ÉLETERŐ pontot. Ha sikerül még az előtt végezned a lénnyel, hogy megfojtaná áldozatát, lapozz a **254**-re. Ha nem, lapozz a **392**-re.

192.

Megállsz, hogy összeszedd magad, mielőtt átlépnél a két boltív valamelyikén. Ha akarsz, ehetsz (ez két cselekedetnek számít, és csak egy adagot fogyaszthatsz el), vagy italokat ihatsz meg (darabonként 1 cselekedet, és akármennyit felhajthatsz belőlük). Jegyezd fel, hogy összesen hány cselekedet hajtasz itt végre, majd döntsd el, melyik boltíven keresztül folytatod utadat. Ha a bal oldalin mennél tovább, lapozz a **284**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **217**-re.

193.

Először egy kis hálót kutatsz át, majd a konyhába botlasz bele. Itt összesen 4 étkezésre elegendő élelmiszert sikerül összeszedned. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, az egyik fiókban rábukkansz egy kis erszényre is, melyben 5 Aranytallér pihen. Ha ezek után a ház nyugati felében is körbenéznél (és még nem jártál arra), lapozz a **238**-ra. Ha úgy döntesz, hogy távozol innen, lapozz a **300**-ra.

194.

Pechedre próbálkozásod zajaira felfigyeltek. A hátad mögött felbukkan a gróf élőholt szolgáinak egyike, és rád támad. A szürke bőr, a belőle áradó dögletes bűz és a szájából kilógó, félig megrágott csont mind megerősítik a gyanúdat: egy Ghoullal állsz szemben, méghozzá nem közönségessel. Ez a bestia sokkal erősebb és veszedelmesebb, mint fajtársai.

Nagyobb Ghoul ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha ellenfelednek sikerül háromszor eltalálnia, azonnal lapozz a **84**-re. Ha legyőzöd a fenevadat, lapozz a **235**-re.

195.

A fiatalabb banya suttogva kezd el beszélni hozzád. – Shevala azt hiszi, miattam vált kővé a nővérünk. Ez nem igaz, de meg akar ölni engem. Segíts most végeznem vele, és a tied lehet minden kincse a barlangjából! – Ha beleegyezel a dologba, lapozz a **291**-re. Ha nem, és inkább Shevalának segítenél, lapozz a **4**-re. Ha valami mással próbálkoznál, lapozz a **72**-re.

196.

A csizmák sokkal inkább hegymászásra valók, de itt is segítenek valamelyest. A kötél egyik végét rögzíted a legnagyobb sziklához, amit csak találsz, majd lassan elkezdesz leereszkedni a mélybe, olyan messze a leömlő víztől, amennyire csak lehetséges. Csizmáid alatt folyamatosan csikorog a sóder, és már majdnem a köteled végénél jársz, amikor elérsz egy sziklakiszögellést. Lapozz a **317**-re.

197.

Nyugat felé menet elhaladsz a hálószobád mellett, majd a bal oldalon lévő főbejárat, és a jobbodon lévő étkező ajtajai mellett. Ezután balra látsz még egy ajtót, amin óvatosan benyitva egy néma, teljesen üres hálótermet pillantasz meg. Valamivel tovább három újabb ajtót veszel észre, kettőt az északi, és egyet a déli falon. Ha az első északin nyitsz be, lapozz a **225**-re. Ha a másodikon, lapozz a **236**-ra. Ha a délin, lapozz a **381**-re.

198.

Több napi fárasztó utazás vár rád. A helyiektől mindig sikerül némi élelmet kérned, ám ez általában nem elég ahhoz, hogy fedezd a szükségleteidet. Összesen 4 adag élelmet kell elfogyasztanod út közben, de több helyen van lehetőséged vásárolni is (1 Aranytallérért 2 adag élelmet kapsz). Végül elérkezel Fendringham falujának szélére. A Holtak Háza egy órányi járásra van innen, az idő azonban már késő délutánra jár. Ha úgy döntesz, hogy megszállsz egy helyi fogadóban, 1 Aranytallérért megteheted. Ha van ennyi pénzed, és hajlandó is vagy kifizetni az összeget, lapozz a **67**-re. Ha továbbmennél a kúria felé, lapozz a **49**-re.

199.

Két Harci Körig tart, amíg sikerül a férfi közelébe jutnod, aki sokkal fürgébb és ügyesebb, mint amilyennek látszik. A pulpitus oldalából, ahol áll, két fémgömb nyúlik előre, melyek fogazott bronzlövedékeket kezdenek el feléd köpni, ahogy közeledsz. Dobj két kockával, hogy megtudd, összesen hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Eltöprengsz rajta, vajon tényleg bölcs dolog volt-e rátámadnod az idegenre. Ha akarsz, most elmenekülhetsz. Amennyiben így tennél, dobj még egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz eközben a szűnni nem akaró lövedék-esőtől, majd lapozz a **7**-re. Ha folytatni akarod a harcot, lapozz a **278**-ra.

200.

A gróf megrettenve néz rád, és elrohan melletted, át a nyitott ajtón, egyenesen északra. Annyira meglepett ez a húzása, hogy alig bírsz lépést tartani vele. A férfi eléri a kék fényben fürdő boltívet, és átrohan rajta. A kék mágikus fal felszíne hullámzani kezd, mintha valaki egy kavicsot dobott volna egy tóba. Varázstűz szikrái pattognak a széleken. Egy fél másodperced van, hogy döntést hozz: ha a Vámpír nyomába akarsz eredni, MOST kell cselekedned (és a **359**-re lapoznod)! Ellenkező esetben elhátrálsz. Ha a másik déli ajtón nyitnál be, és még nem jártál ott, lapozz a **97**-re. Ha távozol a kriptákból és visszatérsz a Holtak Házának főbejáratához, hogy valahol máshol folytasd a keresést, lapozz a **271**-re.

201.

A vén banyára csapsz a kardoddal. Ha nincs mágikus fegyvered, nem árthatsz neki, és a boszorkány hamar végez veled. Ha van, küzdj meg ellenfeleddel!

Shevala ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Az öregasszony az első két Harci Körben varázslatokkal támad rád: apró villámnyalábokkal bombázza a testedet. Ha ekkor az ő Támadóereje a magasabb, a kisülések 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoznak neked. Ha a te Támadóerőd a magasabb, úgy sikerül eltalálnod, amitől megszakad a nő koncentrációja, így nem tudja befejezni a varázslatot. A harmadik Harci Körtől kezdődően egy mérgezett tőrrel küzd ellened. Valahányszor eltalál, dobj egy kockával! Amennyiben az eredmény 4–6, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a pengét bevonó anyag miatt. Ha legyőzöd ellenfeledet, a testét átkutatva 3 Aranytallérra lelsz. Úgy döntesz, hogy szembeszállsz a másik banyával is. Lapozz a **277**-re.

202.

Néhány méternyire egy egyszerű faajtót látsz, a folyosó pedig jobbra fordul. A járatban két további ajtót pillantasz meg, egyet félúton a bal oldalon, egyet pedig jobbra, az alagút legvégében. A másodikon szintén nem látsz semmi díszítést, az utolsón azonban egy pajzs képe látszik, melyre egy fehér alapon lévő tüskét festettek, melynek végéből vér csöpög. Melyiken nyitsz be?

Az előtted lévőn?	Lapozz a **28**-ra.
A másodikon?	Lapozz a **393**-ra.
A folyosó végén lévőn?	Lapozz a **11**-re.

203.

A kelet felé haladó utat követve elhagyod a tóparti települést. Sokáig gyalogolsz. Vesztesz 2 Vér pontot, és el kell fogyasztanod 2 adag Élelmiszert is. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Vérkór betegség, csökkentsd mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid számát 1-gyel. Útközben megállsz egy kocsis fogadó mellett, és a korábban látott fekete hintó felől érdeklődsz. Az emberek furcsa, üveges tekintettel közlik veled, hogy semmi ilyesmit nem láttak. Van valami a viselkedésükben, amit nagyon gyanúsnak találsz, és mikor kifejezetten vehemensen kezdik tagadni, hogy egy ilyen kocsi kelet felé ment volna tovább, biztos vagy benne, hogy jó úton jársz. Lapozz a **279**-re.

204.

A Barlangifény igen fura ellenfél. Szikraesőt szórva támad rád, és bár csak két sikeres csapásra van szükséged az elpusztításához, igen nehéz lesz eltalálni!

Barlangifény ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ **4**

Ha legyőzöd ellenfeledet, továbbmész és hamarosan eléred az üreg végében lévő vízesést. Egy folyóból vagy tóból áradhat a vízfolyam, mely kiszögelléseken keresztül ereszkedik le a sziklás mélységbe. Amennyire meg tudod állapítani, ez az egyetlen út vezet lefelé, a bánya alatti világba, így kénytelen vagy itt leereszkedni. A kő nagyon csúszós, így a mászás sem lesz egyszerű. Ha van nálad egy Mászócsizma és némi kötél, lapozz a **196**-ra. Ha van nálad egy ismeretlen tartalmú üvegcse, megpróbálhatod meginni, remélve,

hogy a tartalma segít ebben a helyzetben – talán képessé tesz a repülésre. Ha így tennél, tudod, hány karcolás van a palackon. Szorozd be ezt a számot 7-el, és lapozz az eredménynek megfelelő fejezetpontra. Ha úgy döntesz, hogy a mélybe veted magad és reménykedsz a legjobbakban, lapozz a **263**-ra.

205.

– Úgy érzem, személyesen Sewarth-nak kell, hogy átadjam ezeket – válaszolod. – Biztosan fontosak voltak, ha végeztek miattuk a futárral.

Endrell felvonja a szemöldökét, de nem tiltakozik. – Rendben van, akkor megvárjuk, hogy testvérünk visszatérjen – mondja kelletlenül. – Addig is fogadd szerény vendégszeretetünket. – Egy egyszerű hálóhelyiségbe vezetnek, melyben csak egy kemény fapriccs és néhány, a Titán legdurvább gyapjújából szőtt pokróc található. Némi kenyeret, üres levest és vizet kapsz vacsorára, majd leheveredsz aludni. Lapozz a **74**-re.

206.

Bár a lény, akit ide követtél, egy boszorkány volt, a látvány, ami a barlangban eléd tárul, inkább egy nekromanta birodalmára emlékeztet. Legalább húsz apró, satnya, Törpére emlékeztető lény eltemetett tetemére bukkansz, amik a foszlás különböző fázisaiban vannak éppen. Ezek némelyikéből már csak a csontváz maradt, másokon még ott van a rothadó hús. Mindegyik kőszarkofágban áll vagy fekszik, melyek úgy hevernek szanaszéjjel, mintha csak egy óriási kéz dobálta volna be őket tessék-lássék módon. A helyiség kellős közepén egy barna pettyekkel borított, sárga és rozsdavörös erekkel tarkított, sima szikla emelkedik, melyből szinte kézzel fogható gonoszság és romlás árad. Teljesen libabőrös lesz tőle a hátad.

Mit teszel? Ha inkább visszatérnél a főfolyosóról balra leágazó alagúthoz, és még nem jártál arra, lapozz a **363**-ra. Ha felmennél a felszínre, lapozz a **145**-re. Ha belépnél, és megvizsgálnád a sírokat, lapozz a **42**-re. Ha a nagy kőhöz lépnél, lapozz a **320**-ra.

207.

Benyitsz a hátsó ajtón, és egy hosszú, keskeny folyosón találod magad. Három ajtó nyílik innen: veled szemben egy dél felé, egy-egy pedig keletre és nyugatra. A szemközti minden bizonnyal a főbejárat, azon át távozni teljesen felesleges. Ha a keletin lépnél be, lapozz a **349**-re. Ha a nyugatin, lapozz a **144**-re.

208.

Mint az a szoba zárjának felfeszítése után egyből nyilvánvalóvá válik számodra, a gróf nem tölti minden estéjét a koporsójában. A hálószobában lévő ágyon heverő selyem- és gyapjúágynemű igen értékes, de túl nehéz ahhoz, hogy magaddal vihesd. A négy csúcsánál lógó arany bojtok azonban igen értékesek, bármely piacon eladhatod ezeket 5 Aranytallérért cserébe. Ezen kívül egy üvegcsében gyógynövényből készült brandy-t is találsz, ami a Vámpír egyik kedvelt itala. Bármikor megihatod, ha éppen nem harcolsz, és ilyenkor 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Kapsz 1 SZERENCSE pontot ezért a remek leletért. Sajnos azonban nem találsz semmiféle nyomot a gazfickó hollétével kapcsolatban, és amennyire meg tudod állapítani, az ágyban sem aludtak már egy ideje. Egy olyan helyen kell folytatnod a kutatást, ahol még nem jártál. Mit teszel?

Benyitsz a folyosóról nyugatra nyíló ajtón?	Lapozz a **35**-re.
Átkutatod a ház keleti felét?	Lapozz a **193**-ra.
Távozol innen, és folytatod a gróf üldözését?	Lapozz a **300**-ra.

209.

A gróf vérben forgó szemei pokoli erőtől izzanak! Hipnotikus hatalma átveszi elméd fölött az irányítást. Lelassulsz, elgyengülsz. A soron következő harcban 1-gyel le kell csökkentened a Támadóerődet. Lapozz a **258**-ra.

210.

Egy üres szobába érkezek. Mosatlan ruhák, izzadtság és mocsok szagának kellemetlen elegye lengi be a levegőt. Úgy döntesz, nem vesztegeted itt az idődet. Egy olyan helyen folytasd a keresést, amerre még nem jártál. Mit teszel?

Benyitsz a déli ajtón?	Lapozz a **131**-re.
A keleti szárny egy másik részén folytatod a keresést?	Lapozz a **399**-re.
Átmész az épület nyugati szárnyába?	Lapozz a **144**-re.

211.

Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **312**-re. Ha nagyobb, lapozz a **156**-ra.

212.

Mikor megérkezik a testőr a városőrrel, az első dolguk az, hogy átkutassanak. Azonnal megtalálják nálad az ellopott aranyakat. A papírok nem érdeklik őket, a lopási kísérletért azonban egy hétre börtönbe zárnak – és büntetésként minden pénzedet elveszik! Vesztesz 10 Vér pontot. Ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, rabságod során belehalsz a szövődményekbe, és kalandod itt véget ér. Ha nem, úgy szabadulásod után kitessékelnek a városból az északkelet felé tartó útra. Lapozz a **198**-ra.

213.

A fal keleti oldalában egy lyukra bukkansz. Elég egyenetlen, rücskös, és a túloldalán megpillantod a szürke kövekből épült kúriát. Leguggolsz, és átmászol a résen. Pechedre ez egy csapda, amit direkt állítottak ide, hogy végezzen az óvatlanokkal. Mikor már épp kiérnél a túloldalt, egy nyaktiló-szerű szerkezet éles pengéje zuhan rád. Kalandod itt véget ér.

214.

Bátor, de egyben botor dolog is tőled, hogy a hintóhoz rohansz, és az ajtón át a benne ülőre csapsz. Eltalálod ugyan az ismeretlent, de fegyvered semmiféle kárt nem tesz benne. Ezután legnagyobb döbbenetedre megragadja kardod pengéjét anélkül, hogy megvágná magát, és a markolattal a koponyádra csap vele. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Az ezt követő kábulatnak és erős, lüktető fejfájásnak köszönhetően még arra sem futja a lélekjelenlétedből, hogy alaposan megnézd.

Gúnyos nevetése azonban még az után is a füledben cseng, hogy becsukta maga után az ajtót. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, a bátorságodért azonban kapsz 1 HIT pontot. Lapozz a **371**-re.

215.

A Ghoulok termében semmi értékeset vagy hasznosat nem látsz. Továbbmész észak felé, amíg a járat újra nyugat felé nem fordul. A távolban egy ajtót látsz, valamivel közelebb pedig egy oldaljáratot, ami észak felé megy, és egy második ajtóban végződik. Ha ez utóbbin szeretnél benyitni, lapozz a **288**-ra. Ha a nyugatin, lapozz a **347**-re.

216.

Hogy hívják a kereskedőt? Ha tudod a nevét, alakítsd át a betűit a könyv végében lévő táblázat segítségével számokká, add össze ezeket, majd az összeget szorozd meg kettővel. Lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod a nevet, lapozz vissza a **148**-ra, és válassz valami mást.

217.

Az istenekre! Csak úgy tűnt, mintha a ravasz gróf az itteni sötétségbe hatolt volna be, valójában azonban valahová máshová teleportált el – te pedig a feketeségben belesétáltál egy pusztító mágikus csapdába. Testedből csupán egy halom finom hamu marad. Oly közel jártál már a dicső győzelemhez, de kalandodnak itt vége szakad!

218.

Bár több távcsövet is látsz, a kupola maga is egy csillagvizsgálóként lett kialakítva, mert ahogy az üvegen átpillantasz, felnagyítva, teljesen élesen látod magad előtt az éjszakai csillagos eget. Ahogy ezen ámuldozol, egy sötét, nagyjából denevér alakú árnyat pillantasz meg, ami valahonnan keletről ereszkedik le a mélybe, és a föld közelében maradva nyugat felé suhan el. A sötétben nem tudod kivenni, pontosan hová tartott. Ha követni akarod a lényt, és ezért a kolostor nyugati szárnyába indulnál, lapozz a **197**-re. Ha még nem tetted, és most átkutatnád a könyvtárat, lapozz a **281**-re. Ha a keleti szárnyban folytatnád a keresést, lapozz a **265**-re.

219.

Ha rendelkezel akár a Lappangó Vámpírkór, akár a Likantrópia betegségekkel, lapozz a **259**-re. Ha ezek egyikében sem szenvedsz, lapozz a **198**-ra.

220.

A boszorkány hálótermébe érkeztél. A leginkább fészeknek kinéző ágyat tetvektől nyüzsgő szalma borítja. De kincset is találsz itt: különféle ékszereket és egyéb csecsebecséket, összesen 15 Aranytallér értékben. Ezen kívül egy rúnákkal és mágikus szimbólumokkal borított, fekete fából készült, aranyveretes ládára is rábukkansz. Kicsit aggódva nyitod fel a tetejét. A finom, vörös selyemmel kipárnázott belsejében egy szív alakú ékkövet találsz, melyben – mintha egy valódi szív pulzálása lenne – rosszindulatú tűz lobog és lüktet. A kristály igen bonyolult felépítésű, összesen 90 lapja van. Ha megpróbálod elpusztítani, hamar rá kell ébredned, hogy minden igyekezeted ellenére nem tudsz kárt tenni benne. Valami mást kell kitalálnod az elpusztítására. Egyelőre azonban csak annyit tudsz, hogy ez a valami kapcsolatban áll a Vámpírral. Kapsz 5 Vér pontot. Azt is tudod, hogy mihamarabb el kell tűnnöd innen. Ha a másik boszorkány, Shevala még életben van, most fel akarod keresni, és korábban kifigyelted, hol található a barlangja, tudod, mi az a két tárgy, amit összeérintve feltárult a bejárat. Ezek betűit a könyv végében lévő táblázat segítségével alakítsd át számokká, add össze őket, majd az eredményt szorozd meg kettővel, és lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha még nem jártál a kúriában, és most el akarsz oda látogatni, lapozz a **219**-re. Ha egy másik helyet akarsz felkeresni, alakítsd át a nevének betűit a könyv végében lévő táblázat segítségével számokká, majd lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha nem ismered másik helynek a nevét, és a kúriában is jártál már, úgy elvesztél! Képtelen leszel még az előtt megtalálni Heydrichet, hogy szörnyű terve beindulna. Elbuktad küldetésedet.

221.

Egy csontvázkéz csapódik elő az ajtóból, és hihetetlen ügyességről téve tanúbizonyságot acélerős szorítással megragadja a torkodat. Ahogy igyekszel kiszabadítani magad, egy fekete csuklyás Csontváz koponyája tűnik fel előtted, melynek ragyogó szemei egyre fényesebben ragyognak rád. Soha nem láttál még ilyen rémséget, mint ez a vörös szemű szörnyeteg! Ellenfeled minden Harci Körben folytatja a fojtogatásodat, amivel automatikusan 2 ÉLETERŐ pontos sebet okoz neked. Neked azonban minden Körben meg kell állapítanod a Támadóerőtöket, és ha ez alacsonyabb, mint ellenfeledé, az élőhalott lény elkerüli csapásodat.

Fojtogató Csontváz ÜGYESSÉG **8** ÉLETERŐ **7**

Ha sikerült legyőznöd ellenfeledet, lapozz a **170**-re.

222.

A Démonkopó vonyításának hangja még a füledben visszhangzik, szíved a torkodban dobog, amikor becsapod magad mögött az ajtót. Ekkor a szörnyeteg elhallgat, és egy pillanatra minden elcsendesedik – aztán léptek hangja üti meg a füledet odakintről. Hallod, amint egy nehéz súlyt vagy reteszt mozdítanak el, és a gróf egyik szolgájának nevetése hangzik fel. Bezártak a Ghoulkriptába, és nincs nálad a kard, mellyel esélyed lett volna legyőzni Heydrichet. Ha egyáltalán nincs mágikus fegyvered, elbuktad a küldetésed, ugyanis már esélyed sincs rá, hogy rálelj egyre, enélkül pedig nem fogsz tudni kárt tenni a grófban – kalandod itt véget ér. De még ha van is nálad ilyen fegyver, elég rossz esélyekkel vágsz neki a végső próbatételnek. Márpedig innen már nem fordulhatsz vissza! Lapozz a **71**-re.

223.

Ahogy minél beljebb hatolsz a ködbe, az egyre sűrűbbé és sárgábbá válik. A levegő szinte fojtogatóan nedves. Ha a Tüdőrothadás betegségben szenvedsz, a szennyezett levegő belélegzése miatt vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha HITED 7, vagy ennél magasabb, lapozz a **39**-re. Ha 7-nél alacsonyabb, lapozz a **148**-ra.

224.

A sírban egyetlen kőszarkofág áll, az elhunyt lovag végső nyughelye, ettől eltekintve azonban teljesen üres. Semmit nem nyertél ezzel a választásoddal. A lovag szelleme kiterel téged a sírból, és a középső ajtó felé tessékel, amin be is lépsz. Lapozz a **393**-ra.

225.

Betöröd az ajtót, és a konyhában találod magad. A padlón egy csapóajtót látsz, ahonnan rothadás bűze árad kifelé. Meggyújtod a lámpásodat, és elindulsz lefelé a kőlépcsőkön, egyenesen a mélyben induló alagúthoz. Ha korábban már végeztél egy szerzetessel, lapozz a **103**-ra. Ha nem, lapozz a **293**-ra.

226.

1 Aranytallért kell fizetned az ételért és szállásért. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz ennyi pénzt kiadni, a szabadban kell töltened az estét. Ebben az esetben is muszáj enned valamit, és ha rendelkezel a Tüdőrothadás betegséggel, 2 ÉLETERŐ pontot is vesztesz, amiért ezt a ködös, párás éjszakát odakinn kell töltened.

Másnap reggel a Rák Csúcs holléte felől kezdesz kérdezősködni, de az emberek morogva csak annyit mondanak, hogy az egy elátkozott és gonosz hely. Valamikor régen két varázsló vívott ott halálig tartó párbajt, és utolsó leheletével mindkettő elátkozta a vidéket. Azóta a mágia, gonoszság és árulás fészkelte be oda magát. Senki, még a Nagy Fal déli végénél szolgálatot teljesítő őrök – akik a lendlelandi portyázóktól védik a helyieket – sem merészkednek arra a területre. Azt azonban megtudod, hogy innen északkeleti irányban, egy napi járóföldre találod. Mielőtt távozol, vásárolhatsz némi élelmet – 1 Aranytallérért 3 étkezésre elegendőt. Lapozz a **151**-re.

227.

Miről akarod kérdezni a férfit?

Az utad során összeszedett kórokról, ha rendelkezel ilyennel? Lapozz a **332**-re.
A grófról és arról, merre van most? Lapozz a **38**-ra.
A kísérleteiről? Lapozz a **24**-re.

228.

Kigyógyultál a Vérkórból! Most visszaállíthatod az eddig elvesztett *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat – de a jelenlegieket nem! Kapsz 1 SZERENCSE pontot is. Lapozz a **268**-ra.

229.

A Vámpyr rettegve elhátrál előled! Biztos a gróf gyávább szolgái közé tartozik. Ha nem akarsz megküzdeni a nővel, és egyszerűen csak távoznál a szobából, becsuknád magad mögött az ajtót, majd visszatérnél a főfolyosóra, lapozz a **202**-re. Ha rátámadsz – márpedig a koporsóhoz csak így juthatsz el –, be tudsz vinni neki egy csapást, mielőtt védekezni kezdene ellened. Amennyiben így teszel, lapozz a **251**-re, és a harc előtt csökkentsd le ellenfeled ÉLETERŐ pontjait 2-vel.

230.

A kocsmáros beszéde eléggé természetellenes. Azon kezdesz töprengeni, vajon a Vámpír vette-e át az elméje felett az irányítást – hisz rendelkeznek a hipnotizálás képességével! Mit teszel?

Bejelentkezel a fogadóba?	Lapozz a **289**-re.
Egy másik helyet keresel, ahol eltöltheted az éjszakát?	Lapozz a **323**-ra.
Távozol, de a távolból azért szemmel tartod az épületet?	Lapozz a **394**-re.

231.

A gróf felkészült a Feketetűz ellen – ismeri annak titkait, és szinte azonnal egy mágikus védőmezőt emel maga köré, hogy kivédje a támadásodat. A lángok ártalmatlanul lobognak a bestia teste körül. Ellenfeled hófehér fogaival rád vicsorog, majd győzedelmesen elvigyorodik. Ezután mágikus lövedékekkel támad rád, melyek átsuhannak a szakadék felett, és egyenesen a testedbe csapódnak. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A fájdalomtól hajtva tétovázás nélkül nekitámadsz. Lapozz a **273**-ra.

232.

Gyorsan végigpillantasz az előcsarnokban mindkét irányban. Az ajtó előtt kelet-nyugati irányba halad a folyosó. Kelet felé találhatóak az Öregek szállásai, és néhány további terem, amiről semmit nem tudsz. Nyugatra a főbejáratot látod, azzal szemben pedig az étkező ajtajait. Még tovább tekintve újabb ismeretlen ajtók nyílnak. Ha kelet felé kezdenéd a keresést, lapozz a **265**-re. Ha nyugati irányban, lapozz a **197**-re.

233.

Ó jaj! A gróf magával hozta szörnyű mortvaniai Démonménjét otthonából, és amint belépsz az istállóba, a gonosz, fekete fenevad sűrű ködbe burkolózva, tüzet lehelve ölt testet a hátad mögött. Meg kell küzdened a bestiával. Ha rendelkezel a Tüdőrothadás betegséggel, 3-mal csökkentened kell ÉLETERŐDET az állat bűzlő lehelete miatt. Akár rendelkezel ezzel a kórral, akár nem, a csata során 2-vel le kell csökkentened a Támadóerődet, mivel a vörös szemű mén szájából áradó gáznak gyengítő hatása is van!

Démonparipa	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd az állatot, visszahátrálsz a főépületbe. Egy olyan helyen folytasd a keresést, ahol még nem jártál! Mit teszel?

Átkutatod a hintót?	Lapozz a **364**-re.
Kinyitod a másik ajtót?	Lapozz a **22**-re.
Távozol, és a kúriához mész?	Lapozz a **46**-ra.

234.

Egy sziklás barlangba érkezel, melynek közepén egy repedés fut végig. Carollar áll benne egy gőzölgő üst felett, amit lázasan keverget, és közben egy ráolvasást kántál. Amint megpillant a boszorkány, felemeli a kezeit, mire az edény tartalma szikrázni kezd. Füstös lángnyelvek csapnak ki belőle, és legnagyobb rémületedre két karmos kezet pillantasz meg megkapaszkodni a fortyogó folyadékkal teli üst oldalában. Ha van nálad egy hosszúíj, és a boszorkányra akarsz lőni,

lapozz a **305**-re. Ha sav van nálad, és azt akarod hozzávágni, lapozz a **398**-ra. Ha át akarod ugrani a hasadékot, hogy kardoddal támadj rá a banyára, lapozz a **31**-re.

235.

Az ajtón átlépve egy tágas, díszesen berendezett szobában találod magad. A keleti falnál falépcsőt látsz, ami felfelé vezet, a falat súlyos fekete selyemszőnyegek borítják be. Figyelmedet azonban az a megkötözött, betömött szájú férfi hívja fel magára, aki a lépcső aljánál ül egy székbe láncolva. Egyszerű szürke köpenyén, a szíve fölött a Jó rúnáját látod felfestve. Amikor belépsz, felnyög, és idegesen vonaglani kezd. Bizonyára próbál figyelmeztetni valamire. Eltöprengsz rajta, vajon csapda fenyeget-e téged? Ha fel akarnál menni a lépcsőn, kénytelen lennél elhaladni mellette. Ha eloldozod a köteleit, lapozz a **256**-ra. Ha távozol innen, és a keleti szárny egy másik részénél folytatnád a kutatást, lapozz a **399**-re. Ha a nyugati szárnyhoz mennél, lapozz a **144**-re.

236.

Egy kis kápolnába érkezel, melynek padlóját imaszőnyegek borítják, Titán isteneinek apró szobrait pedig gyertyák remegő fénye világítja meg. Ha itt akarsz maradni, hogy nyomok után kutass vagy iránymutatásért fohászkodj, lapozz a **252**-re. Ha inkább benyitnál a déli ajtón, és még nem tetted, lapozz a **381**-re. Ha a másik északi ajtón lépsz be, lapozz a **225**-re.

237.

Végre rátaláltál Reiner Heydrich grófra! Ám nem lesz könnyű a közelébe jutni, mivel egy hatalmas terem túloldalán áll, melyen egy széles szakadék fut végig keresztben. Egy keskeny sziklahíd ível át rajta, az utat azonban egy szörnyűséges, zöld bőrű, Ghoul-szerű teremtmény őrzi, ami egy vas maszkkal takarja el az arcát, öklein pedig két, méregtől és sistergő savtól csöpögő acélkesztyűt visel. Maga a gróf vörös szegélyű, fekete selyemköpenyt visel, kezeivel pedig a nyakában lógó medált markolja. Vékony, hullámos mágikus energiák áramlanak be a testébe, melyek a környező képekből – azoknak a Vámpírősöknek a képmásaiból, akiknek a termei mellett az imént haladtál el – erednek. A gróf mögött két boltíves járatot pillantasz meg, de nem látsz mást mögöttük, csak feketeséget. A gróf győzelemittasan felemeli kezeit, ám egy intésével Ghoul-őrét küldi ellened, semmint hogy ő maga szálljon szembe veled. Eltöprengsz rajta, vajon mi oka van erre… Döntened kell. Ha rá akarsz támadni Reiner különös szörnyeteg-őrére, lapozz a **330**-ra. Ha inkább átugranál a szakadék fölött (a hídra nem tudsz feljutni, amíg a bestia életben van), lapozz a **280**-ra.

238.

Átkelsz az üres, bűzös helyiségen, melyből a Zombik jöttek elő, és egy újabb ajtót kinyitva egy folyosón találod magad. Innen nyugat felé további ajtókat veszel észre. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **287**-re. Ha sikertelen, és a nyugati ajtón nyitnál be, lapozz a **35**-re. Ha a folyosó végén lévőn, lapozz a **208**-ra.

239.

Rátaláltál a boszorkány kincseskamrájára. A kapzsi vajákos biztos sok utazóval végzett földje határában, és itt gyűjtötte össze a megszerzett javakat. Összesen 20 Aranytallér értékben találsz különféle csecsebecséket. Két remek állapotban lévő, becsomagolt sajtot is találsz – ezek 3 étkezésre elegendőek. Mágikus tárgyat azonban legnagyobb sajnálatodra nem találsz köztük, ami miatt kicsit csalódott vagy. Úgy sejted, hogy azokat a varázslattal védett boltíves átjáró mögött tarthatja. Ha visszamennél a nő odújába, és megpróbálnál átlépni rajta, lapozz a **264**-re. Ha inkább a járat túlsó végén néznél szét, és még nem tetted, lapozz a **206**-ra. Ha visszatérnél a felszínre, lapozz a **145**-re.

240.

Eltolod az útból a sziklát, és csendben megindulsz a föld alá. A falon lévő gombák halvány fényt árasztanak magukból, így nincs szükséged lámpásra. A járat, amiben vagy, különös – olyan, mintha egy rég elveszett faj egyedei vájták volna ki –, a talaj enyhén hullámzik, az alagút maga pedig különös szögekben kanyarog jobbra-balra. Alaposan figyelve haladsz előre, és hamarosan elérsz egy oldalajtóhoz, amit zárva találsz, és amit sehogy sem tudsz kinyitni. Előtted egy elágazás van, egy oldalfolyosó indul el bal kéz felé. Ha továbbra is egyenesen akarsz haladni, lapozz a **377**-re. Ha elkanyarodnál, lapozz a **363**-ra.

241.

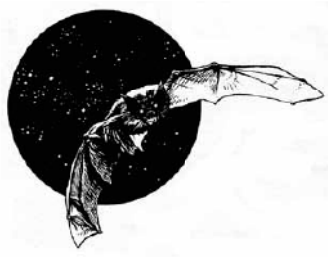
Ha a kaland során bármilyen okból kifolyólag vesztettél ÜGYESSÉG pontot, azokat most visszaállíthatod a *Kezdeti* értékükre. Pechedre az italnak van egy mellékhatása is: Lidércek és Kísértetek lényének felhasználásával készült, emiatt ha a jövőben ezen élőholtak valamelyikével kerülsz szembe, 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet (ezt jegyezd fel a *Kalandlapodra*!). Ha most meg akarod inni az „Eszenciá”-t is, és még nem tetted, lapozz a **395**-re. Ha távozol a laboratóriumból, és valahol máshol folytatod a kutatást, lapozz a **7**-re.

242.

A Vérfarkas nyakában megpillantasz egy arany amulettet, melyet 30 apró vérkő díszít. Ha akarod, ezt magaddal viheted. Ezek után visszatérsz az útra. Lapozz a **148**-ra.

243.

A következő csata első három körében dobj két kockával, és add össze az eredményt. Ha bármelyik összeg kisebb, mint HIT pontjaid, a Vámpírnak sikerül hipnotikus tekintetével átvennie elméd felett az irányítást, behódolsz akaratának és kalandod itt véget ér! Most pedig lapozz a **365**-re, és küzdj meg a fenevaddal!



244.

Magadhoz veszed Dobun kardját – mágikus fegyver ez, és valahányszor használod, 1-et hozzáadhatsz a Támadóerődhöz. Ezen kívül nyersz 1 SZERENCSE pontot is. Ellenfeled egyik ujján egy 7 kis holdkővel kirakott gyűrűt találsz, ami 10 Aranytallért ér. Sietve átkutatod a helyiséget. Az ágy alatt, egy bezárt ládában további 6 Aranytallért és egy 155 oldalas könyvet találsz, melynek címe egyszerűen csak *Sewarth Codexe*. Mivel előbb a koporsóban fekvő Vámpírról akarsz gondoskodni, úgy döntesz, ebbe majd csak később kukkantasz bele. A férfi arca falfehér, sötét haja háromszög alakban előre lóg a homlokába. Bár nem mozdul,

vérvörös szeme felnyílik, és jóvágású arcára kegyetlen mosoly ül ki. Kezei keresztbe téve hevernek mellkasán, ujjai gondozott, hosszú körmökben végződnek.

Erősen megragadod a kardodat, és egy határozott mozdulattal a lény mellkasába fúrod. Némi vér kiserken ugyan a sebből, de amint kihúzod a pengét, egyből begyógyul! A Vámpír vigyora – ha lehetséges – még szélesebbre húzódik. Elhúzod a függönyt, hogy beáradhasson a reggeli fény a szobába, ám még amikor elérik testét a nap sugarai, csak mosolyog a bestia. Végső kétségbeesésedben egy íves mozdulattal leszeled a fejét – ami magától visszagurul a koporsóba, és a testre illeszkedik. A fenevad valóban sebezhetetlen. Itt csak annyit tehetsz, hogy elpusztítod a koporsóját. És a *Codex*et is megszerezted. Kapsz 4 Vér pontot. Mit teszel most?

Figyelmezteted a fogadó többi vendégét a Vámpír jelenlétére? Lapozz a **261**-re.

Visszatérsz a szobádba, és olvasni kezded a könyvet? Lapozz a **306**-ra.

Visszatérsz a szobádba, és kipihened az éjszaka fáradalmait? Lapozz a **379**-re.

245.

Az öregasszonyok egy ideig még folytatják a vitát, majd otthagyják egymást. Az öregebb, rondább egy nagy sziklához lép, és ráteszi a kezét. A kő oldalra gördül, mögötte egy alagút tűnik fel, ami egy föld alatti, félhomályos terembe vezet. A nő belép, a szikla pedig visszagurul a járat elé. A fiatalabbik a Rák Csúcs felé biceg, és a hatalmas szikla oldalából nyíló kisebb barlangba lép be. Ha az öregebbet akarod követni, lapozz a **240**-re. Ha a fiatalabbat, lapozz a **277**-re.

246.

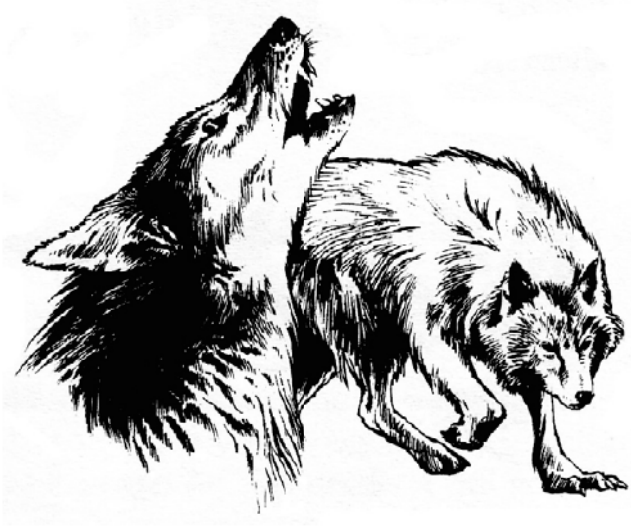
Elhagyod az Arany Libát, de látótávolságon belül maradsz. Pár perc elteltével felbukkan a kövér tudós, és az Orkfej tér felé indul. Kinyitja háza bejárati ajtaját, és ekkor megpillantod a hatalmas testőrt, akinek a látványára a betörés gondolatát is elveted, mint rossz ötletet. A józan eszed azt diktálja, hogy térj vissza a fogadóba, egyél és pihend ki magad, de valami megmagyarázhatatlan okból kifolyólag mégis úgy döntesz, hogy még egy pár percig itt maradsz. Az egyik emeleti ablak előtt, ami mögött fény gyúlt, jelezve, hogy valaki betért, köd kezd el formálódni. Ahogy alaposabban is szemügyre veszed a jelenséget, a köd egy különös, csápos lény alakját veszi fel, ami undorító, placcsanó hang kíséretében betöri az ablakot. A szörnyeteg egyszerűen feloldja az üveget, és beszáll a szobába. Mit teszel?

Felmászol a falon a szobába? Lapozz a **341**-re.
A bejárati ajtón kezdesz el dörömbölni? Lapozz a **37**-re.
Távozol, és visszajössz reggel, hogy kiderítsd, mi történt? Lapozz a **369**-re.
Úgy döntesz, hogy ebből te nem kérsz, és továbbindulsz északkelet felé? Lapozz a **198**-ra.
Valamerre másfelé veszed az irányt? Lapozz a **304**-re.

247.

Melyik üveget próbálod széttörni?

Az egyik üreset? Lapozz a **269**-re.
Egy port vagy hamut tartalmazót? Lapozz a **301**-re.
Egy olyat, amiben köd és szikra van? Lapozz a **96**-ra.



248.

Pajzsodat a fejed fölé emeled, hogy kivédd az ütéseket, közben azonban a szemed sarkából mozgást pillantasz meg az ebédlőasztal irányából. Az egyik levesestál felborul, a belsejéből pedig egy alaktalan, rothadó valami mászik elő! Az undorító belsőség-maradék ugyanabban a ritmusban vonaglik, mint a kések és tányérok, amik lankadatlanul támadnak tovább. Eközben döbbenten nézed, a „lény" elkezdi felvenni egy Zombi alakját. Kardoddal támadsz rá a valamire.

Elő-Zombi	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ **5**

Minden Harci Körben automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a folyamatosan támadó evőeszközök miatt, melyek hárítására nem tudsz akkora figyelmet fordítani. A húshalom pedig folyamatosan nő, egészen addig, amíg teljesen el nem pusztítod. Emiatt az Elő-Zombi automatikusan visszakap 1 ÉLETERŐ pontot minden olyan Harci Kör végén, amikor még életben van. A bestia nem támad téged, ha az ő Támadóereje bizonyul nagyobbnak valamelyik körben, akkor egyszerűen csak nem okozol neki sebesülést. Ha sikerül végezned ezzel a fura ellenféllel, és a keleti ajtón át távoznál a konyhába, lapozz a **129**-re. Ha visszatérnél a főfolyosóra, lapozz a **399**-re.

249.

Nincs vesztegetnivaló idődd. Siegfried keze egy intésével áldását adja rád, majd visszaküld a saját világodba. A Holtak Háza előtt állsz, végső célod pedig innen északkeletre fekszik. Lapozz a **149**-re.

250.

Gyanakvásra ugyan nincs okod, de azért elmondod, hogy meglepőnek találod, hogy senki nem mondja el neked, merre van Sewarth, vagy hogy pontosan meddig lesz távol. Marcus aggódva megvakarja a homlokát. – Úgy ment el, hogy nekem sem mondta el az okait – mondja. Tovább puhatolózva megtudod, hogy Endrell értesítette őt is a másik két társuk távozásáról. A barát egyértelműen aggódik. Úgy döntesz, hogy ezzel inkább nem keresed fel a másik Öreget, így folytatod a kérdezősködést. A rossz előérzetét leszámítva annyit tud elmondani, hogy társa feltűnően gyakran hagyja el éjszakánként a hálószobáját. Most már neked is gyanús a férfi viselkedése, ezért úgy döntesz, hogy szétnézel a kolostorban. Lapozz a **232**-re.

251.

A Vámpyr hosszú agyaraival és pengeéles körmeivel támad rád.

Vámpyr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha ellenfeled Támadóerejére bármelyik körben dupla 6-ost dob, jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, és lapozz az **57**-re. Ha legyőzöd, lapozz a **338**-ra.

252.

Sem a kutatás, sem az ima nem hoz semmilyen eredményt, csak az idődet vesztegeted – vesztesz 1 Vér pontot. Távozol a helyiségből. Ha végeztél már egy szerzetessel, lapozz a **331**-re. Ha még nem áztatta embervér a fegyvered, lapozz a **381**-re.

253.

A kúria hátsó ajtaját kinyitva egy sóderrel beszórt udvaron találod magad. A közelben egy kis fakunyhó áll, de mintha mély morgó és vonyító hangokat is hallanál a mindent elfedő ködből kiszűrődni. Ha ennek ellenére kimennél, hogy felderítsd a terepet, lapozz a **136**-ra. Ha inkább visszafordulnál és a keleti ajtón nyitnál be, lapozz a **349**-re. Ha a nyugatin, lapozz a **144**-re.

254.

Felhívod Harquar lassú felfogású testőrét, és elküldöd, hogy kerítsen elő egy gyógyítót. Miután beledíktálsz némi gyógyitalt, a férfi máris erőre kap. – Megmentetted az életem – mondja kissé bizonytalanul. Egyértelmű, hogy még mindig a sokk hatása alatt áll. Úgy döntesz, hogy rázúdítod mindazt, ami eddig történt: találkozásodat Henrikkel, hogy épp egy Vámpírt üldözöl, és minden mást, ami a kolostorba belépés óta történt veled.

A férfi először döbbenten, majd komoran néz rád. – Szóval Henriket meggyilkolták, és a Csillagok Termének szerzeteseit elpusztították – mondja merengve. – Lehet, hogy én vagyok az utolsó. Henrik Allansiából követte Heydrichet az Óvilágba. Évek óta ismerte Sewarth-ot, és könyörgött neki, hogy segítsen megtalálni a gróf gyenge pontját. Sewarth pedig engem kért meg rá, hogy tartsam rajta a szemem azon a kúrián, amit innen nem messze vásárolt fel. Sötét hely az. A helyiek mindig nagy ívben elkerülték. Sok évvel ezelőtt egy nemes megőrült benne, és lemészárolta az egész családját, így most szellemek és más bosszúszomjas lények kísértik. Mindenkit meglepett, amikor egy ismeretlen, külföldi gróf egyszer csak felvásárolta.

Mindenesetre remek álca volt. Minden rosszat, ami történik ezután, a szellemekre fogják, nem pedig őrá. Elég nehéz volt megbízható felderítőt és kémet találnom, aki megfigyelné a helyet, és az igazat megvallva nem tudtam nyomon követni a gróf mozgását. – Csalódottan hallod a szomorú hírt. Lapozz a **315**-re.

255.

A férfi átlapozza a *Codex*et, közben pedig folyamatosan bólogat és hümmög. Végül elmondja, hogy a kötet egy igen összetett titkosírással tartalmazza egy igen erős kardnak a helyét, amit mindenképp érdemes lenne felkutatnod. – Ez a Tüske ötödik Lovagjának kardja – mondja a férfi. – Hosszú évekkel ezelőtt egy lovagkülönítmény felesküdött, hogy megszabadítja a Kriptát az élőholtaktól. Sokat lemészároltak közülük, végül azonban elbuktak. És bár lezárták a helyet, Heydrichnek mégis sikerült bejutnia, és most neked is oda kell menned. A kard létfontosságú küldetésed szempontjából, anélkül esélyed sincs a sikerre.

A férfi lassan feláll, és a szekrényhez lép, melyből egy ezüst flaskát emel le. Elmondja, hogy egy különleges ital van benne, egy ellenméreg, ami képes semlegesíteni a Ghoulok bénító érintését. Ha ezt bármikor megiszod harcon kívül, és a rákövetkező két harc során

egy ilyen élőholtnak sikerülne megbénítania, a folyadék megvéd ettől a hatástól, és nyugodtan befejezheted a harcot. Megköszönöd a segítségét, és figyelmesen meghallgatod, hogyan tudsz eljutni a Kékkő bányához. – Még egy utolsó dolog – mondja. – Érdemes lenne beszélned a vén Morcossal. Sok évig volt bányavezető, még az előtt, hogy bezárták volna a tárnákat és az élőholtak elfoglalták volna a mélyebb részeket. Sok lenti veszedelmet ismer. – Ha fel akarod keresni az öreg bányászt, lapozz a **32**-re. Ha késlekedés nélkül útnak indulnál, lapozz a **134**-re.

256.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha sikerül a próba, lapozz a **336**-ra. Ha elbuktad, lapozz a **389**-re.

257.

– Ez igen érdekes – mormolja Endrell, miközben átfut a szövegek nagy részén, másokat azonban alaposabban is elolvas. – Úgy gondolom, meg kell várnunk, hogy Sewarth visszatérjen. Biztos vagyok benne, hogy beszélni akar majd veled erről a Henrikről. Ám attól tartok, ez nem sokat jelent számomra.

– Belenézhetnék én is? – kérdi a fiatalabbik férfi. Endrell megrázza a fejét, visszaadja neked a pergameneket, és megkér, hogy tartsd őket magadnál, amíg Sewarth vissza nem tér. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **302**-re. Ha nem sikerül, lapozz a **33**-ra.

258.

A gróf erős ökleivel csap le rád, és közben próbál a torkodba marni! Ha nincs varázskardod, képtelen vagy kárt tenni benne, és hamarosan végez veled – kalandod itt véget ér. Ha van, és Támadóereje bármelyik körben eléri a 23-at, azonnal végez veled! Most pedig oszd el Vér pontjaidat 5-tel (a törteket felfelé kerekítsd), és vond le ezt az értéket ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL.

Reiner Heydrich ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 15

Ha sikerül 4-re, vagy az alá csökkentened a Vámpír ÉLETEREJÉT, lapozz a **200**-ra.

259.

Betegséged egyre rosszabbodik! Vesztesz 2 Vér és 1 ÜGYESSÉG pontot, ezen kívül mind jelenlegi, mind *Kezdeti* ÉLETERŐD is csökken 1-gyel. Nagyon gyorsan gyógyírt kell találnod a nyavalyádra. Ha a vámpír kúriája felé akarod venni az irányt, remélve, hogy vagy ott, vagy útközben sikerül segítségre találnod, lapozz a **198**-ra. Ha Analand távolabbi részeire vándorolnál el segítség reményében, lapozz a **3**-ra.

260.

A Visszatért elpusztul, amint a mágia eltávozik a csontjaiból. Előtted terül el a Holtak Háza alatt húzódó kripta bejárata. Ha vannak nálad levelek, és át akarod azokat vizsgálni, tudod, összesen hány lapból állnak. Szorozd meg ezt az értéket 10-zel, majd lapozz az így kapott számnak megfelelő fejezetpontra. Ha nincsenek nálad levelek, egyszerű döntés előtt állsz: ha máris leindulsz a kriptákhoz, lapozz a **187**-re. Ha máshol folytatod a keresést, lapozz a **7**-re, de jegyezd fel, hogy amíg a házban vagy, addig bármikor lemehetsz a kriptákba a **187**-re lapozva.

261.

Segélykéréseid és figyelmeztetéseid süket fülekre találnak. Mindenki úgy néz rád, mintha megőrültél volna, és nagy ívben elkerülnek. Egyértelmű, hogy Heydrich mindannyiukat megbabonázta. Végül dühösen, tehetetlenül feladod a dolgot. Ha leülsz, hogy átfusd a könyvet, amit találtál, lapozz a **306**-ra. Ha inkább lepihennél, lapozz a **379**-re.

262.

Izgatott falusiak egyre növekvő gyűrűjében állsz a borzalmas bestia teteme felett, akik között egy kemény vonású, rövid, fekete hajú, acélszürke szemű férfi vág át, a kezében lévő galagonyából készült pálcával nyitva utat magának. Az idegen egyszerű, barna köpenyt visel. Karon fog, majd rezzenéstelen tekintettel a szemedbe bámul. – Gyere, egyél velem – mondja egyszerűen. – Szerencsés vagy, hogy túlélted a találkozást a vadásszal. Szerencsés és bátor.

A férfival tartasz, aki hosszú léptekkel egy egyszerű épületbe vezet, melyben egy szótlan felszolgáló két tányér forró levest, némi sajtot, gyümölcsöt és frissen sütött kenyeret hoz nektek. – A grófot próbálod elkapni – mondja egyszerűen. – Éreztem, amikor átkelt a falun. Már nincs sok hátra, hogy gonosz tervei beérjenek. – Ezután köhögni kezd, és egy kendővel eltakarja a száját. Ekkor jössz rá, hogy a férfi határozott megjelenése ellenére igen beteg. Mikor sikerül úrrá lennie a köhögésén, ismét rád szegezi kellemetlen, átható pillantását. Az kétségtelen, hogy ebben az emberben valami nagyon vészjósló. Ha úgy érzed, megbízhatsz benne, és folytatod a beszélgetést, lapozz a **357**-re. Ha inkább nem kérsz a társaságából, távozol, és egymagad folytatod a kutatást a Ghoulkripták után, lapozz a **319**-re.

263.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, sikerül zuhanás közben elkapnod egy kiálló sziklakiszögellést, ám a hirtelen megállástól és a továbbra is rád zúduló víztömeg miatt csúnyán megrántod a válladat – vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a **317**-re. Ha sikertelen, össze-vissza töröd magad a kiálló sziklákon, és kalandod itt véget ér.

264.

Ha a banya megosztott veled korábban egy mágikus szót, és azt most kimondanád, lapozz a **325**-re. Ha van nálad egy kötet, amiben nyomok után kutatnál – de ez időbe fog telni! –, lapozz a **352**-re. Ha inkább egyszerűen csak átlépnél a mágikus erőtéren, lapozz a **18**-ra.

265.

A kolostor keleti szárnyából több ajtó is nyílik. Egyet látsz északon, ami a távolságok alapján egy jókora helyiségbe vezethet. Déli irányban összesen négy egymással szemben álló ajtót látsz, kettőt a keleti, kettőt pedig a nyugati falon. Az egyik nyugatiról tudod, hogy Endrell hálójába vezet, és úgy sejted, a vele szemben lévő Marcus szobájának ajtaja. A másik kettőről nincs tipped. Végül látsz egy ajtót délen is. Egy olyan helyen kell folytatnod a kutatást, ahol még nem jártál. Melyik ajtón nyitsz be?

Az északin?	Lapozz a **375**-re.
Marcusén?	Lapozz a **356**-ra.
A második nyugatin?	Lapozz a **107**-re.
A második keletin?	Lapozz a **181**-re.
A délin?	Lapozz a **135**-re.

266.

Már majdnem eléred a folyosó túlvégén lévő ajtót, amikor a Kopó végül utolér. A bestia egy utolsó ugrással rád veti magát, hatalmas mancsaival a talajra szegez – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, sikerül kiszabadulnod a dög alól, átveted magad az ajtón és becsapod magad mögött – lapozz a **11**-re. Ha sikertelen, kénytelen vagy megküzdeni a pokolivadékkal – lapozz a **322**-re.

267.

Kemény csatának nézel elébe. Ha nincs mágikus kardod, képtelen vagy megsebesíteni a boszorkányokat, és kalandod itt véget ér. Ha van, egyszerre kell megküzdened ellenfeleiddel. Az első két Harci Kör során Shevala egy mérgezett tőrrel támad rád, miközben Carrolar apró villámlövedékekkel igyekszik megsebesíteni téged. Ha ezek eltalálnak, 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoznak. Ezután mindketten tőreikkel igyekeznek végezni veled. Ha ezek bármelyike eltalál,

dobj egy kockával! Amennyiben az eredmény 4–6, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a pengékre kent méreg miatt.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Shevala	9	11
Carollar	10	10

Ha legyőzted ellenfeleidet, lapozz a **297**-re.

268.

– Elég sok dolog érdekel – mondja óvatosan vendéglátód. – Különösen a filozófia és a lélek élete a halál után. Ez különösen érdekesnek tűnik – mondja, mintha épp kiselőadást tartana. Azzal hirtelen előrehajol, szinte kiemelkedve a székéből. Meglepetésedben kissé hátrahőkölsz. – Leginkább a lélekvándorlás és a megszállás izgatnak! – sikítja.

Ekkor pillantod meg a ragyogást a nyaka körül. Nyilván van valami – talán épp egy medál – a nyakában. Az őrült férfi talpra ugrik és egy hullámos pengéjű áldozótőrt húz elő köpenye redői közül. Méreg csöpög a fegyverről. Nem menekülhetsz el, meg kell küzdened a fickóval.

Sandar ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 13

Ha ellenfeled eltalál, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a méreg miatt. A szokásos módon is megküzdhetsz ellenfeleddel, de ha akarod, megpróbálhatod megszabadítani a nyakában lógó mágikus tárgytól is. Utóbbi esetben 2-vel csökkentened kell Támadóerődet. Ha így is sikerül eltalálnod, úgy egy jól irányzott suhintással megszabadítod ellenfeledet az amulettől – lapozz a **348**-ra. Ha letelik három Harci Kör, és még mindig rajta van az ékszer, lapozz a **23**-ra.

269.

Széttöröd az üvegcsét, de semmi nem történik. Ha egy olyannal próbálkoznál, amiben csak por vagy hamu van, lapozz a **301**-re. Ha egy ködös-szikrásat törnél szét, lapozz a **96**-ra. Ha inkább távozol innen, és máshol folytatod a keresést, lapozz a **7**-re.

270.

Nem véletlenül választotta a gróf az Óriás Ghoult a testőrének. Valahányszor ellenfeled nyeri meg a Harci kört, dobj egy kockával, és vesd össze az eredményt az alábbi táblázattal, hogy megtudd, pontosan milyen sebesülést okozott a bestia.

Dobás	*Sebesülés*
1	Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.
2–4	Egy kevés sav is a karodra fröccsen – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.
5–6	Egy kevés sav is a karodra fröccsen, és az okozott seben keresztül méreg jut a szervezetedbe – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Óriás Ghoul ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 13

Ha ellenfeled négyszer eltalál, lapozz a **84**-re. Ha legyőzöd, lapozz a **294**-re.

271.

Visszatérsz a főbejárathoz. Ha most a keleti szárnyban folytatnád a keresést (és még nem jártál ott), lapozz a **349**-re. Ha a nyugati szárnyba mennél, lapozz a **144**-re. Ha elhagynád a kúriát, lapozz a **40**-re.

272.

Az erdőben teljes sötétség uralkodik, még lámpásod fénye sem nagyon tud áthatolni a sűrűn növő fák között megbúvó homályon. Távoli üvöltést hallasz valahonnan messziről, ami egyre hangosabbá és közelibbé válik. Mit teszel?

Megpróbálsz visszatérni az útra?	Lapozz a **339**-re.
Felmászol egy fára, hogy elkerüld a feléd közeledő veszélyt?	Lapozz a **101**-re.
Előhúzod a kardodat és vársz?	Lapozz a **66**-ra.

273.

A Vámpír már készíti is elő újabb varázslatát. Késlekedés nélkül át kell kelned a hídon! *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobott értékhez! Ha a próba sikeres, elég gyorsan sikerül elérned ahhoz Heydrich grófot, hogy megzavard még a varázslat befejezése előtt. Ha sikertelen, befejezi a varázslást, és tucatnyi kis jégcsap csapódik beléd, miközben felé futsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és a bénító hideg miatt az első három Harci Kör során 2-vel le kell csökkentened a Támadóerődet is. Lapozz a **138**-ra.

274.

Ahogy kinyitod az ajtót, fagyos szélként csap meg a helyiségből kiáradó tömény gonoszság érzése. A hideg sziklaterem teljesen üres, nyugati oldalánál lépcsősor vezet lefelé. Egyetlen alak áll a szoba közepén. A homályban akár Zombinak vagy Ghoulnak is nézhetnéd, ez azonban egy Nagyobb Visszatért, egy szörnyű élőholt, ami Heydrich föld alatti kriptájának bejáratát őrzi. Csontjait mágia itatja át, mely hatalmas erőt kölcsönöz a lénynek. Nem menekülhetsz el előle, ebben a harcban az életed a tét!

Nagyobb Visszatért ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzöd, lapozz a **372**-re.

275.

Végigsietsz egy barlangon, melynek szürke mészkő falaiban vöröses-narancssárga erek futnak – az egész úgy néz ki, mint egy szalonna, csak egy kicsit színesebb annál. Előtted egy tátongó szakadék terül el, mely fölött két sziklahíd ível át. Mindkettő stabilnak és biztonságosnak látszik. Ha a bal oldalin kelnél át, lapozz a **307**-re. Ha a jobb oldalin, lapozz a **110**-re.

276.

Óriási szerencsédnek köszönhetően összefutsz egy paraszttal, aki épp a lovát vezeti haza. – Ez az istenverte állat már megint elszökött. Imádja, ha utána kell rohangálnom. Biztos a népek keltették fel ezzel a nagy zsivajjal – morog a férfi. – Játékos, vidám teremtménynek látszik, nem egy tipikus igáslónak. Ha akarod, megvásárolhatod az állatot. Amennyiben így tennél, dobj két kockával, és adj az eredményhez 6-ot.

Ez az az összeg, amiért a paraszt hajlandó megválni a jószágtól. Ha hajlandó vagy kifizetni az árat, lapozz a **87**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod megvásárolni, lapozz a **203**-ra.

277.

A barlang bejáratához óvakodsz, de odabenn csak áthatolhatatlan sötétséget látsz. Meggyújtod a lámpásodat és araszolni kezdesz a folyosón. A folyosó hosszan vezet a sziklába. Ahogy egyre beljebb jutsz, hirtelen tompa, pukkanó hang üti meg a füledet a magasból. Felpillantva a plafonon egy jókora gombát pillantasz meg, ami ebben a pillanatban engedett ki magából egy kisebb spórafelhőt. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, még az előtt sikerül elszaladnod, hogy a fullasztó spórák elérnének – lapozz a **370**-re. Ha nem sikerül, 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz a köhögés miatt (és újabb 2-t, ha rendelkezel a Tüdőrothadás betegséggel) – lapozz a **343**-ra.

278.

Az öregember egy intésével két apró Ördögöt idéz meg. Meg kell küzdened a lényekkel, mielőtt valódi ellenfeledre támadhatnál.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ördög	7	5
Második Ördög	7	6

Ha sikerült felülkerekedned a kis bestiákon, meg kell küzdened a férfival, aki egy hosszú, törésbiztos üvegrúddal harcol, melynek végéből sav csepeg. Komoly küzdelem előtt állsz!

Dochtor Verruckte ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd ellenfeledet, átkutatod a laboratóriumot, de nem találsz semmit, ami használhatónak tűnne. A könyvből, amit korábban olvasott, eltűnt a szöveg, csak üres lapok tekintenek rád. Ha felmásznál a lépcsőkön, hogy tovább folytasd a kutatást, lapozz a **173**-ra. Ha inkább a ház egy másik részében folytatnád a keresést, lapozz a **7**-re.

279.

A kocsis fogadótól nem messze északkelet felé fordul az út, melyet még elég sokáig kell követned. Valahányszor emberekkel találkozol, megkérded tőlük, látták-e erre haladni a hintót, és időnként megerősítést is kapsz. Ennek ellenére csak remélni tudod, hogy még mindig jó nyomon haladsz. Ha van lovad, két adag élelmet kell elfogyasztanod utazásod során, ha gyalog vagy, ötöt. Ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, 2-vel kell csökkentened jelenlegi és *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat. Végül egy kis falucskába érsz. Ha van pénzed, itt bevásárolhatsz. 3 adag élelmet vehetsz 1 Aranytallérért cserébe, és ha van lovad, azt most 4 Aranyért eladhatod egy farmernek. Pofátlanul alacsony ár, de nincs más választásod. Venni azonban nem tudsz hátast – minden állatra szükségük van, és csak azokat a kivénhedt gebéket tudják nélkülözni, amikre épeszű ember rá sem néz. Ha gyógyítót vagy tudóst próbálnál itt keresni, esetleg egy varázslót, aki a közelben lakik, lapozz a **334**-re. Ha folytatnád az utad, lapozz a **89**-re.

280.

Bátor, de botor dolog ez! A szakadék elég széles, és nagyon mély. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 3-at a dobott eredményhez! Ha a próba sikeres, lapozz a **361**-re. Ha sikertelen, úgy minden csontod széttörik a kiálló szikladarabokon miközben lezuhansz a mélybe – kalandod itt véget ér.

281.

Hirtelen ötlettől vezérelve elkezdesz Mortvaniáról és a Vámpírokról szóló kötetek után kutatni. Találsz is egy olyan gyűjteményt, ami az élőhalottról szól. Érdekes módon úgy látszik, hogy nemrégiben több művet is kivettek ezek közül, de hogy ezeknek mi volt a címe, vagy hogy kinél vannak, arról nem találsz információt. Mit teszel?

Felmész a kupolához?	Lapozz a **218**-ra.
Folytatod a keresést a keleti szárnyban?	Lapozz a **265**-re.
Az épület nyugati felében folytatod a kutatást?	Lapozz a **197**-re.

282.

Követeled a férfitól, hogy mondja el, kinek a megbízásából támadtak rád. A remegő szerencsétlenség elmondja, hogy egy hatalmas termetű, bivalyerős férfi érkezett előző éjszaka Fendringhamből, és felbérelte őket, hogy fogadjanak téged. – Fejenként 10 Aranytallért kaptunk tőle, hogy végezzünk veled – mondja a férfi. – Különös alak volt. A ruhája leginkább egy nagy, fekete zsáknak tűnt, az arcát pedig borzalmas forradások tarkították. Az útonálló még az emlékbe is

beleborzong, aztán hirtelen gonosz vigyor ül ki az arcára, mintha csak megszállta volna egy gonosz lélek. A következő pillanatban pedig, még mielőtt bármit is tehetnél, előránt egy kést a csizmájából, és a gyomrodba szúr vele – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A fegyver pengéjét halálos méreggel vonták be. Dobj négy kockával! Ha az összeg nagyobb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, azonnal holtan esel össze, és kalandod itt véget ér. Ellenkező esetben 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz a kínzó méreg miatt. Hogyha még életben vagy, kardod egyetlen, jól irányzott csapásával végzel az útonállóval. Mit teszel?

Eltorlaszolod a szobád ajtaját, és visszatérsz aludni? Lapozz a **333**-ra.

Lemész a bárba, és megpróbálsz többet kideríteni arról a titokzatos idegenről, aki a halálodat akarja? Lapozz a **384**-re.

Távozol, és azonnal elindulsz a Holtak Házának irányába? Lapozz a **92**-re.

283.

Farleigh egy vásárfalu, így igen sok mindent vásárolhatsz. Az alábbi lista alapján döntsd el, mit vennél, és módosítsd ennek megfelelően a *Kalandlapodat*.

Élelem (2 adag)	1 Aranytallér
10 méter kötél	1 Aranytallér
Fokhagyma	1 Aranytallér
Nadragulya (Likantrópia ellen)	5 Aranytallér
Tüdőrothadást gyógyító növények	4 Aranytallér
Vérkórt gyógyító növények	4 Aranytallér
Ghoulölőfű-kivonat, 1 fiola	3 Aranytallér
Ezüst cövek és kalapács	5 Aranytallér
Mászócsizma	4 Aranytallér
Erő Itala	7 Aranytallér
Szerencse Itala	4 Aranytallér
Gyógynövény-párlat	2 Aranytallér
Ellenméreg, 1 fiola	4 Aranytallér
Ezüst tükör	3 Aranytallér
Varázskard	15 Aranytallér
Hosszúíj és nyilak	5 Aranytallér

A Nadragulya képes kigyógyítani a Likantrópiából, ám a növény mérgező hatása miatt vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az elfogyasztásakor. Ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, és elfogyasztod az azt gyógyító növényeket, visszakapod az emiatt elvesztett *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat. A Ghoulölőfű-kivonatot bármely harc előtt felhasználhatod: ha Ghoullal hoz össze a balszerencse, a harc előtt a fegyveredre kenve 2-vel megnövelheted a Támadóerődet. Egy fiolában három kezelésre elegendő folyadék van, ami egy teljes csatáig kitart. Az Erő Itala *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felét

állítja vissza elfogyasztáskor (törteket lefelé kerekítve). A Szerencse Itala megivásakor dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt (törteket felfelé kerekítve), hogy megtudd, hány SZERENCSE pontot kapsz vissza. A Gyógynövény-párlat 4 ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Az ellenméreg az elfogyasztását követő *legelső* harc vagy találkozás erejéig védi a használót. Ha egy fejezetponton ÉLETERŐ pontot vesztenél méreg miatt, de korábban megittad az ellenmérget, és azóta nem keveredtél harcba, akkor az ital megvéd, nem vesztesz ÉLETERŐ pontot. Ezeket az italokat bármikor megihatod, ha éppen nem harcolsz. A varázskard 1-gyel megnöveli a Támadóerődet. A hosszúíj segítségével még az előtt rálőhetsz az ellenfeleidre, hogy azok a közeledbe kerülnének. Ezt a fegyvert csak akkor használhatod, ha az adott fejezetpont erre kifejezetten lehetőséget ad.

Miután befejezted a vásárlást, el kell döntened, mihez kezdj. Ha egy bölcs vagy tudós után kezdenél kérdezősködni (és még nem tetted), lapozz a **373**-ra. Ha északkelet felé folytatnád tovább az utadat, lapozz a **198**-ra. Ha inkább egy másik olyan helyet akarsz felkeresni, melynek ismered a nevét, lapozz a **304**-re.

284.

Helyesen döntöttél. A túloldali sötétben hever gyűlölt ellenséged utolsó koporsója, de egy másik, karcsú alakot is látsz fölé hajolni. A nő feláll, és rettegő arccal rád tekint. Gyönyörű, bár kísértetiesen sápadt arca van, melyet hollófekete haj keretez. – Hála az isteneknek – búgja –, sikerült végezned a szörnyeteggel! – Ha megkéred, hogy mondja el, mi történt vele, lapozz a **309**-re. Ha rátámadsz, lapozz a **391**-re.

285.

Nem volt bölcs dolog figyelmen kívül hagyni a figyelmeztetést. Miközben a faluban mászkálsz, egy hatalmas alak bukkan fel a hátad mögött. Ez az emberszerű bestia egy hatalmas, fémszilánkokkal kivert bunkósbotot hurcol magával, és a jelek szerint különféle testrészekből rakták össze. A rémség legalább egy karhossznyival magasabb nálad, és szörnyen erős. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül elkerülnöd a bestia első csapását. Ha nincs szerencséd, sikerül kihasználnia a meglepetés erejét, és 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz az ütése miatt. Lapozz a **190**-re.

286.

Ahogy a lámpás felé lépsz, a férfi hirtelen nagyon izgatottá válik. Felkap egy súlyos vasrudat, melynek egyik vége fogazott kampóban végződik, és fenyegetően rád néz. Ha meg akarod szerezni a lámpást, meg kell küzdened ezzel az izmos, erős fickóval. Ha így akarsz tenni, lapozz a **335**-re. Ha inkább itt hagyod, és a kúria felé veszed az irányt, lapozz a **46**-ra.

287.

Feltűnik, hogy a járat keleti fala nincs egy síkban az előszobával. Alaposabban is megvizsgálva sikerül rátalálnod egy titkos ajtóra. Ha ezen akarsz benyitni, lapozz a **318**-ra. Ha a nyugatin mennél be, lapozz a **35**-re. Ha a folyosó végén lévőn, lapozz a **208**-ra.

288.

Sikerült egy halálos csapdába besétálnod! Amint kinyílik az ajtó, dárdák röppennek ki a déli falból, végigszállva a járaton és beleállnak a hátadba. A lendülettől előre buksz, egyenesen bele a mély, tüskékkel kibélelt verembe, ami az ajtó mögött vár. Kalandod itt véget ér.

289.

1 Aranytallért kell fizetned, hogy itt tölthesd az éjszakát. Ha hajlandó vagy fizetni, lapozz a **70**-re. Ha nem tudsz, vagy nem akarsz pénzt kiadni, és valahol máshol keresel pihenőt éjszakára, lapozz a **323**-ra. Ha távozol innen, és kintről tartod szemmel a fogadót, lapozz a **394**-re.

290.

A ládát felfeszegetve néhány bronzkötésű könyvre bukkansz. Ezek egyike – mely a *Mortvania Története, 8. kötet* címet viseli – különösen érdekesnek tűnik. Az oldalakat átlapozva megállapítod, hogy több helyen is jegyzeteket firkáltak a margójára. Ekkor azonban sajnos lépések zaja üti meg a füledet odakintről. Gyorsan körbenézel. Egyetlen lehetséges rejtekhelyet találsz, a gardróbszekrényt. Ha megpróbálnál ott elbújni, *tedd próbára a* SZERENCSÉDET! Ha szerencsés vagy, lapozz a **112**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **169**-re. Ha inkább maradsz a szoba közepén, és szembenézel az ismeretlen emberrel, lapozz a **385**-re.

291.

A vén banyára csapsz a kardoddal. Ha nincs mágikus fegyvered, nem tudsz ártani neki, és a boszorkány rövid úton végez veled. Ha van, küzdj meg ellenfeleddel!

Shevala ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 11

Ellenfeled az első két Harci Körben varázslatokkal támad rád: apró villámnyalábokkal bombázza a testedet. Ha ekkor az ő Támadóereje a magasabb, a kisülések 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoznak neked. Ha a te Támadóerőd a magasabb, úgy sikerül eltalálnod, amitől megszakad a nő koncentrációja, így nem tudja befejezni a varázslatot. A harmadik Harci Körtől kezdődően egy mérgezett tőrrel küzd ellened. Valahányszor eltalál, dobj egy kockával! Amennyiben az eredmény 4–6, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a pengét bevonó anyag miatt. Ha legyőzöd ellenfeledet, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, lapozz a **311**-re. Ha sikertelen, lapozz a **355**-re.

292.

A sírban egyetlen kőszarkofág áll, az elhunyt lovag végső nyughelye, ettől eltekintve azonban teljesen üres. Semmit nem nyertél ezzel a választásoddal. A lovag szelleme kiterel téged a sírból, és a középső ajtó felé tessékel, amin be is lépsz. Lapozz a **393**-ra.

293.

Elölről motyogás üti meg a füledet – Endrell hangját hallod! – Biztosan megszökött! – szitkozódik magában. – Biztos ölni kezdett, hogy egyen valamit. Most már mindegy, késő bánat. Jobb, ha összeszedek mindent, és visszatérek a Mesterhez. – Ekkor a hangok elhallgatnak, te pedig megtorpansz. A távolból egy fénykört látsz feléd közeledni. Ha itt akarsz maradni, hogy kérdőre vond Endrellt, lapozz a **316**-ra. Ha rátámadsz, lapozz a **69**-re.

294.

Végeztél a gróf utolsó őrével, és ott állsz a híd előtt. A gaz, komor Vámpír a túloldalt mintha a szemed láttára kezdene el nőni és izmosodni! Hogyan támadsz rá? Ha Feketetüzet vágsz hozzá, lapozz a **231**-re. Ha egy titokzatos tartalmú üvegcse tartalmát hajtanád fel, szorozd meg a fiolán lévő karcolások számát 16-tal, majd lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha savat hajítanál hozzá, lapozz a **83**-ra. Ha íjjal lőnél rá, lapozz a **397**-re. Ha átrohannál a hídon, és kardoddal vetnéd rá magad, lapozz a **273**-ra.

295.

Nem vagy botanikus, és nem valami bölcs gondolat az éjszaka közepén átkutatni az erdőt egy olyan növény után, amit valószínűleg fel sem ismernél. A késlekedés miatt vesztesz 1 Vér pontot, és el kell fogyasztanod egy adag élelmet. Ezek után visszatérsz az útra. Lapozz a **148**-ra.

296.

A lény a feltöltött üvegcsék nagy részét felhasználta a támadásod során, így nem sok minden maradt. Látsz egy súlyosabb üvegcsét, melyben a felirat szerint a Kibűvölés Olaja található, melynek viaszdugójára a 260-as számot nyomták. A pontos hatásról persze fogalmad sincs. Lehet, hogy valóban alkalmas a különféle bűbájok eltávolítására, de az sem kizárt, hogy teljesen hatástalan. Ha magaddal akarod vinni a folyadékot, a megfelelő helyeken a könyv fel fogja ajánlani a használatának lehetőségét. Ezen kívül rátalálsz egy bizonyos Dochtor Verruckte jegyzeteire is, melyek az „eszencia-tárolók" elkészítési módjának leírását taglalja, bármi legyen is az, továbbá egy utasítást, hogy szállítsák ezt a valamit az épület nyugati szárnyába.

Ha azonnal odasietnél, lapozz a **144**-re. Ha inkább a keleti szárny egy olyan részében néznél szét, ahol még nem jártál, lapozz a **399**-re.

297.

Kapsz 1 SZERENCSE és 1 HIT pontot ezért a teljesítményért! A területet átnézve rátalálsz egy barlangnyílásra, ami a Rák Csúcs oldalából nyílik. A járatot és barlangokat átkutatva belebotlasz egy gombába, ami a plafonról csüng alá, és ami felbukkanásodkor fojtogató spórafelhőt lövell a levegőbe – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot (és további 2-t, ha rendelkezel a Tüdőrothadás betegséggel). Ráakadsz azonban egy üregre is, melyben egy hatalmas, gőzölgő üst rotyog, lángnyelveket lövellve a levegőbe: a boszorkányok odúja! Alaposabban körbenézve rátalálsz egy sziklára, amit félregördítve egy kis alkóv tárul fel előtted. Mielőtt azonban alaposabban is megnézhetnéd, mi rejtőzik emögött, két magas, sötét hajú, bőrvértet viselő, csillogó kardokkal felfegyverkezett férfi bukkan fel a hátad mögött. – Micsoda szerencse! – szólal meg az egyikük. – Már hetek óta figyeljük a boszorkányokat, és próbálunk bejutni a búvóhelyükre, erre jön ez a féleszű, megöli mindkettőt, mi pedig megszerezhetjük a kincseiket! – Előhúzzák kardjukat és rád támadnak. Az egyik falhoz hátrálva egyesével küzdhetsz meg velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Bandita	7	7
Második Bandita	7	6

Ha legyőzöd őket, összesen 3 Aranytallért és 2 adag élelmet zsákmányolsz tőlük. Ezután visszatérsz a korábban megtalált sziklához. Lapozz a **220**-ra.

298.

Zavartnak és kábának érzed magad. Egy ködös, anyagtalan felületen állsz, körülötted mindenfelé kietlen pusztaság és gomolygó pára. Egyetlen, ragyogó alak áll előtted, egy magas, szép arcú, de komor férfi. – A Ghoulkriptákba ment – mondja szomorúan a jelenés. – Oda kell követned. – Egy helyben állsz, próbálsz levegőhöz jutni. Fogalmad sincs, kivel állsz szemben, amíg be nem mutatkozik. – Siegfried vagyok, Reiner fivére és legfőbb ellensége. Mikor feléledt, a mágia engem is életre hívott nyughelyemről. Elválaszthatatlanok vagyunk: ő a sötétség, én a fény. De itt csapdába estem, és semmit sem tehetek azért, hogy megállítsam. Ám tudom, merre van, és segíthetek rajtad. Kelj át északon az Analandot a Shamutanti Domboktól elválasztó Nagy Falon és keresd fel Sharnek faluját. Keresd a Kapu Őrét. Hosszú évek óta őrizte a titkos helyet, örülni fog, hogy végre véget ért strázsasága. Mikor rátalálsz a Ghoulkriptákra, keresd fel a Tüske ötödik, utolsó Lovagjának nyughelyét. Nem csak a Vámpírősök nyugszanak ott, hanem öt legnagyobb ellenségük, a legendás Lovagok is. Az ötödik sírban rátalálsz majd egy remek fegyverre, ami segítségedre lesz Reiner megölésében. Ez alkalommal teljesen el kell pusztítanod. – Ha van nálad egy vörös kristályszív, lapozz a **249**-re. Ha nincs, lapozz a **34**-re.

299.

A homályon és ködön át felsejlik előtted a kúria épülete. Jobbodon azonban megpillantasz egy kocsiszínt és néhány istállót is. Ha ezeknél néznél előbb körbe, lapozz a **321**-re. Ha egyenesen a főépület felé indulnál, lapozz a **46**-ra. Ha először inkább bejárnád a birtokot, lapozz a **378**-ra.

300.

Ha harcban győzted le Sandart, lapozz a **89**-re. Ha nem, lapozz a **367**-re.

301.

Széttöröd az üvegcsét, mire átható fagy árasztja el a helyiséget, ami a csontodig hatol. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Úgy döntesz, botorság lenne tovább próbálkozni, így máshol folytatod a kutatást. Lapozz a **7**-re.

302.

Feltűnik, hogy Endrell kissé ideges Marcus miatt – egyértelmű, hogy nem akarja, hogy a fiatalabb férfi lássa az iratok tartalmát. Lapozz a **33**-ra.

303.

A Feketetűz azonnal végez az összes Csontvázzal. Derűsen folytatod utadat. Ha a balra leágazó járatban mennél tovább, lapozz a **164**-re. Ha egyenesen, lapozz a **202**-re.

304.

A könyv végében lévő táblázat segítségével alakítsd át a hely nevének betűit számokká, add össze ezeket, majd lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha a szöveg nem úgy kezdődik, hogy „Végtelen síkságként terül el előtted…”, akkor rosszul választottál – lapozz a **148**-ra, és keress fel egy olyan helyet a városban, ahol még nem jártál.

305.

Hosszúíjad hatástalan a boszorkány ellen, azt ugyanis csak mágikus fegyverek képesek megsebezni. A nyílvessző hatástalanul esik a nő előtt a talajra, téged azonban lángoló füstfelhő borít be, amitől 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha most megpróbálsz savat hajítani rá, lapozz a **398**-ra. Ha kardoddal támadsz rá, lapozz a **31**-re.

306.

Türelmetlenül fogsz bele a *Codex* átolvasásába, amiért Heydrich valószínűleg a kolostorba ment – hogy megszerezze, és elrejtse mindenki elől a benne őrzött titkokat. Azonban még az első oldalnak sem jutsz a végére, mire a kimerültségtől leragad a szemed. Figyelembe véve, hogy egész éjszaka lovagoltál, ez nem is csoda. Lapozz a **379**-re.

307.

Megkönnyebbülten felsóhajtasz, amikor eléred a sziklahíd túloldalát. Valamivel előtted sziklaoszlopok erdejét pillantod meg. Óvatosan közelítesz hozzájuk, és hamar rájössz, hogy azok csak hatalmas álló cseppkövek. Elég helyed van ahhoz, hogy átkelj köztük, így zavartalanul folytatod tovább az utadat a mélybe, ami egy újabb barlangba fut be. Itt sokkal több, ám kevésbé lenyűgöző függő cseppkövet találsz. Végeiken püffedt gömbök lógnak, a középső részük sárgás színű, az alapjuk pedig fehéres. Kellemetlen bűz lengi be a termet, ami egy kicsit hasonlít a záptojás szagára. Messze északról folyóvíz csobogását hallod. Ezen kívül megpillantasz valami mást is, amit leginkább alakzatban úszó szikrákként tudnál leírni – ezek lassan siklanak a levegőben. Ha belépsz a barlangba, lapozz a **14**-re. Ha kihátrálsz, lapozz a **374**-re.

308.

Kiáltások és állatias morgás hangjai ütik meg a füled az erdő sűrűje felől. Némán lopakodsz közelebb a zajok forrásához, és egy férfira bukkansz, aki két sűrű bundájú, hatalmas pofájú farkast próbál sakkban tartani, amik körbevették. A fickó mellett egy harcos és három másik farkas holtteste hever. A túlélő nem tűnik valami nagy kardforgatónak, és egyértelmű, hogy halálra van rémülve. Kezében tőrt tart, amennyire meg tudod állapítani, nincs sok esélye a vadakkal szemben. Ha a segítségére akarsz sietni, lapozz a **396**-ra. Ha inkább továbbindulnál az erdőben, és visszatérnél a ködbe, lapozz a **15**-re. Ha itt maradsz, és megnézed, mi fog történni, lapozz a **86**-ra.

309.

A nő elmondja, hogy Annának hívják, és a gyűlölt gróf rabszolgája. Megigézte őt, elrabolta otthonából, és már hónapok óta tartotta itt fogságban. A nő hangja nyugtató és bizalomgerjesztő, de mielőbb szeretnél végezni a Vámpírral – belőle azonban csak úgy dőlnek a szavak! Végül félretolod az útból, és a faládához lépsz. De elkéstél! Hosszú agyarak bukkannak elő a szájából, karmait a nyakadba mélyeszti – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A nő valójában nem más, mint Katarina Heydrich, Reiner Vámpyr húga, és most meg kell küzdened vele!

Katarina Heydrich ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd, lapozz a **44**-re.

310.

Tudod, hogy a Rák Csúcs a Nagy Fal árnyékában terül el. Északnyugat felé veszed hát az irányt, mert biztos vagy benne, hogy ha közelebb jutsz a helyhez, össze fogsz majd futni valakivel, aki útba fog tudni igazítani. Lapozz a **95**-re.

311.

Carollar arcára hátborzongató mosoly ül ki. Rájössz, hogy ez nem csak amiatt van, hogy végeztél riválisával, hanem mert épp rád készül támadni! Egyetlen rövid cselekvésre van csak idődd. Élelmet nem tudsz elfogyasztani, ám kiihatod egy üvegcse tartalmát vagy használhatsz egy mágikus tárgyat, ha van ilyened. Ezután azonban meg kell küzdened az áruló banyával. Lapozz a **355**-re.

312.

Hátad mögött egy kísérteties alak bukkan fel, és repül feléd: ez azon élőholtak egyike, aki itt kísért a Kriptában. A Lidércet fagyaura veszi körül, és ha eltalál, nagy bajban leszel!

Lidérc	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd ellenfeledet, és az legalább egyszer eltalált, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, az élőholt életszívó érintése miatt vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz a **156**-ra.

313.

A laboratórium, melybe érkezel, egy zsúfolt, különös hely. Bronzból, vasból és üvegből készült edények hevernek mindenfelé, látszólag rendszer nélkül, melyek között fura csövek futnak. Olajosan csillogó, bűzös folyadékok bugyognak olajlámpások fölé lógatott fiolákban. Avas gazok és füvek csomói lógnak a plafonra rögzített fémsínekről. Nagyobb dézsákban színes folyadékokat látsz, köztük egy olyat, ami gyanúsan emlékeztet a kisütött zsírra. Sosem látott mechanikus szerkezetekből kattogó, zümmögő hangok és gőz áradnak ki. A helyiség sötétségbe burkolózó keleti része felé falépcsők vezetnek. E mechanikus zűrzavar fölött egy fehér hajú, hosszú orrú öregember üldögél, és szemüvegén át egy jókora könyvet olvas éppen. Dühösen felpillant rád. – Mi van? – csattan fel. – Sok a dolgom. Jövő hétre készen kell lennem a Ghoul-kivonatokkal, a zsírkivonó gép pedig ma reggel eldugult. Mit akarsz?

Nem igazán tudod, mi folyik körülötted. Hogyha rá akarsz támadni a férfira lapozz a **199**-re. Ha inkább beszédbe próbálsz elegyedni vele, lapozz a **227**-re. Ha úgy döntesz, hogy távozol a helyiségből, és máshol folytatod a keresést, lapozz a **7**-re.

314.

Az ajtó túloldalán meglepő módon nincs sír, csupán egy izmos, határozott tekintetű lovag hatalmas kőszobra. Feltekintesz a gyönyörűen kifaragott arcú alakra, aztán hirtelen ráeszmélsz, hogy az alak jobb kezében lévő kard nem kőből van, hanem fémből!

Izgatottan piszkálod ki a fegyvert a marok nem túl erős szorításából. Ha rendelkezel a Lappangó Vámpírkór betegséggel, lapozz a **36**-ra. Ha Likantrópiád van, lapozz a **366**-ra. Ha egyik betegségtől sem szenvedsz, lapozz az **53**-ra.

315.

– Hármunknak együtt azonban sikerült megoldanunk a Vámpír legféltettebb titkának rejtélyét. Analand három boszorkánya készített egy kristályszívet. Amíg ez a pokolbéli tárgy létezik, addig Heydrichet nem lehet elpusztítani. Azt is megtudtuk, hogy a banyák a Rák Csúcsnál élnek, a Nagy Fal árnyékában, innen nyugatra. De rátaláltunk valami másra is. – Harquar egy pillanatra elgondolkozik.

– Van egy másik, mélyebb titok is, amit Heydrich őriz, mert biztos, hogy nem hagyná, hogy sokáig a banyák hatalmában maradjon. Úgy gondoljuk, van egy másik, messzebb megbúvó forrása is, amiből képes erőt nyerni. Szerintünk csak arra használta a boszorkányokat, hogy ismét erőre kapjon, mielőtt életre hívná ezt a másikat. Úgy hiszem, hogy erről csak akkor fogsz pontosabb információkat szerezni, ha belépsz a Holtak Házába… így hívja az otthonát. Ha összefutnál a hármakkal, óvakodj tőlük, mert együtt könnyedén elpusztíthatnak. Egyesével próbálj meg végezni velük. Ami engem illet, szerintem egy olyan helyen keresek menedéket, ahová a Vámpír nem tud további *dolgokat* utánam küldeni.

Harquar ezek után átad neked néhány dokumentumot, ami a hármójuk közti levelezést tartalmazza.

Összesen 15 lap van a paksamétában, köztük néhány olyan információval, ami hasznosnak bizonyulhat majd a kúriában. Kapsz 2 Vér pontot. Végiggondolod mindazt, amit hallottál. Ha úgy döntesz, hogy a Holtak Házához indulsz, lapozz a **198**-ra. Ha a boszorkányokat keresnéd fel, lapozz a **95**-re.

316.

Endrell megriad, amikor megpillant téged. Kérdésére azt hazudod neki, hogy élelmet kerestél a konyhában, amikor észrevetted a csapóajtót, és erőt vett rajtad a kíváncsiság. A szerzetes – aki egyébként eléggé idegesnek tűnik – azt mondja, hogy valami zajt hallott odalentről, és annak akart utána nézni, hogy behatolás történt-e? Szinte örül, hogy adhat neked némi élelmet, és lefőz két adag gyógyfüvekből készült italt, hogy könnyebben aludjatok. Ezután visszavezet a szobádba, majd egy fiatalabb szerzetest az ajtód elé állít, hogy őrködjön feletted. Úgy döntesz, másnap folytatod a nyomozást. Lapozz a **90**-re.

317.

Kanyargó, alacsony járatban haladsz előre. Remegő kék fény dereng fel előtted, és a folyosó kiegyenesedik. A fal is egyre simábbá válik, a padlón is ritkulnak a gödrök. Két oldaladon három-három fali fülkét látsz, melyekben Csontvázak állnak. A távolban látod, ahogy a járat tovább halad egyenesen, és egy oldalfolyosó ágazik le belőle balra. Van egy olyan érzésed, hogy az élőholtak rád fognak támadni, amint a közelükbe érsz. Mit teszel?

Feketetüzet hajítasz a lények felé?	Lapozz a **303**-ra.
Hosszúíjaddal rálősz a legközelebbire?	Lapozz a **68**-ra.
Savat dobsz rájuk?	Lapozz a **178**-ra.
Kardot rántva rátámadsz az elsőre?	Lapozz a **104**-re.
Egyszerűen átsétálsz köztük?	Lapozz a **327**-re.

318.

Az ajtó egy vaksötét helyiségbe nyílik. Lámpásod fénye egy jókora faasztalra vetül, melyen egy nyitott, földdel beszórt koporsó hever. Fekete és vörös selyem lóg a falakról és az asztalról. Nem látsz senkit és semmit idebenn, de a helyből áradó gonoszság olyan erős, hogy tiszta libabőrös lesz tőle a hátad, és erős veszélyérzet kerít hatalmába. Ha be akarsz lépni, hogy elpusztítsd a koporsót, lapozz a **388**-ra. Ha inkább távol maradnál innen, és visszatérnél a folyosó nyugati falából nyíló ajtóhoz, lapozz a **35**-re. Ha az előszoba végénél lévőn nyitnál be, lapozz a **208**-ra.

319.

A férfi jól láthatóan csalódott a távozásod miatt. Ezek után kénytelen vagy egymagadban kóborolni a kriptáik bejáratát keresve. Először is találnod kell valami szállást éjszakára, ami 1 Aranytallérodba fog kerülni. Ha nincs ennyi pénzed, vagy nem akarsz fizetni, úgy el kell fogyasztanod egy adag élelmet, majd odakinn kell eltöltened az estét – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Másnap reggel ha akarsz, vásárolhatsz magadnak élelmet – 2 adagot 1 Aranytallérért cserébe, de teljesen fel tudod tölteni a készleteidet. Végtelennek tűnő keresés után végül csak egy rég elhagyott bánya

bejáratát sikerül megtalálnod. Ha ez alatt is van a bejárat, a falusiak nem mondják meg, és egyébként is szűkszavú népek ezek, akik keveset beszélnek. A késlekedés miatt vesztesz 2 Vér pontot. Ideje, hogy a mélybe indulj! Lapozz a **134**-re.

320.

A kő hideg, sima és hatalmas. Mit akarsz tenni vele? Ha van nálad a Kibűvölés Olajából, és rá akarod önteni, lapozz az üvegcsére írt szám felének megfelelő fejezetpontra. Ha egy szív alakú ékkövet próbálsz széttörni rajta, felezd meg a kő lapjainak számát, és lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra. Ha van mágikus kardod, és azzal próbálnál meg rávágni a kőre, lapozz a **342**-re. Ha a fent említett tárgyak egyikével sem rendelkezel, biztos vagy benne, hogy itt semmit nem tudsz véghezvinni. Ha visszatérsz a bal kéz felé lekanyarodó oldalfolyosóra, és még nem jártál arra, lapozz a **363**-ra. Ha kimész a felszínre, lapozz a **145**-re.

321.

A kocsiszínbe vezető ajtó csikorogva nyílik ki. Egy homályos helyiségbe érkezel, melynek közepén ott áll a fekete hintó. Azonnal felismered – ez az a járgány, amit a kolostornál is láttál korábban. Egy kettős ajtó vezet tovább az istállórészbe, egy kisebb pedig egy oldalsó szobába. Mit teszel?

Szétnézel a hintóban?	Lapozz a **364**-re.
Benyitsz a kettős ajtón?	Lapozz a **233**-ra.
Benyitsz a kisebb ajtón?	Lapozz a **22**-re.

322.

A Démonkopó tüzet és savat köp feléd, harap és kőkemény patáival feléd csap. Ha nincs mágikus kardod, esélytelen vagy a bestiával szemben, és kalandod itt véget ér. Ha van, 1-gyel le kell csökkentened Támadóerődet, ugyanis a dög pofájából áradó füst miatt elég nehéz szemmel tartanod – pláne eltalálnod!

Démonkopó	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd az ebet, két ajtó között kell választanod, az ugyanis, melyen aktiválódott a csapda, teljesen beragadt, és nem moccan. Ha a félúton lévő ajtón nyitnál be, lapozz a **393**-ra. Ha a pajzsot ábrázolón, lapozz a **11**-re.

323.

A fogadótól nagyjából egy kilométerre találsz egy farmot, aminek a pajtájában meghúzod magad. Mivel egész éjszaka lovagoltál, már nagyon fáradt vagy. Enned kell. Ha van nálad némi pénz, az asszonytól vásárolhatsz némi élelmet – 1 Aranytallérért cserébe 3

adagot kapsz, és annyit vehetsz, amennyit csak tudsz, vagy amennyi a zsákodban elfér. Ezek után végül álomba merülsz. Lapozz a **379**-re.

324.

Felszerelkezel a konyhában találtakból. Összesen 4 étkezésre elegendő Élelmiszert találsz, ezen kívül egy flaska főzőolajat, ami később még jól jöhet. Ha elteszed az olajat, jegyezd fel, hogy lámpásodat nem fogod tudni ezzel feltölteni! Ezek után visszatérsz a keleti szárnyban futó folyosóra. Lapozz a **399**-re.

325.

A szavak, amiket Shevala közölt veled, valójában felerősítik a mágikus csapda erejét. Miután belépsz, csak egy félig szétolvadt kard és egy pár füstölgő csizma marad belőled. Kalandod itt véget ér.

326.

Végül álomba merülsz, és egészen másnap délig fel sem ébredsz. Nap közben udvariasan ugyan, de megakadályozzák, hogy jobban szétnézz a kolostorban, és kérdéseidet is hasonlóan modorosan kerülik ki. Elmondják azt is, hogy sem Sewarth, sem Sandar nem tértek még vissza. Vesztesz 2 Vér pontot. Ha már legalább két estét itt töltöttél, lapozz a **61**-re. Ha még csak egyet, lapozz a **74**-re.

327.

Dobj két kockával! Ha az összeg ugyanannyi vagy nagyobb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **104**-re. Ha kisebb, sikerül háborítatlanul átjutnod az őrök között. Ha a balra lekanyarodó oldaljáratban haladnál tovább, lapozz a **164**-re. Ha egyenesen, lapozz a **202**-re.

328.

Sűrű ködön vágsz át, végül azonban rátalálsz egy parasztlányra, aki az út mellett, a tüskebokroknál térdel egy fiatal fiú teste felett. – A banditák megölték Fredericket! – mondja szívszorítóan. Lenézel a testre. Úgy látod, a fiú még lélegzik, így előrehajolsz, hogy alaposabban is megvizsgáld. Egy csúnya sebet pillantasz meg a nyakán, ami igen különösnek…

Ekkor támad rád a nő. Hosszú karmaival feléd kap, miközben megpróbálja a nyakadba mélyeszteni a fogait! Meg kell küzdened vele!

Vámpyr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 11

Ha ellenfeled Támadóerejére bármelyik körben dupla 6-ost dobsz, jegyezd fel ennek a fejezetpontnak a számát, és lapozz az **57**-re. Ha végeztél ellenfeleddel, lapozz a **128**-ra.

329.

– Ne öljön meg! – könyörög a szánalmas bandita. Térdre rogyik és szipogva átkarolja a lábaidat. Ha úgy döntesz, hogy megkíméled, lapozz a **282**-re. Ha végezni akarsz vele – amit könnyedén megtehetsz most, hogy már nincs nála fegyver –, lapozz a **333**-ra.

330.

Kardoddal a szokott módon küzdhetsz meg a bestiával – amennyiben így tennél, lapozz a **270**-re. Ha Feketetüzet akarsz ráhajítani, ismered az üvegcsére vésett számot. Add hozzá a számérték felét, majd lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha van nálad egy ismeretlen tartalmú üvegcse, és ezt akarod most használni, tudod, hány karcolás van rajta. Szorozd meg ezt az értéket 13-mal, majd lapozz az eredményül kijött fejezetpontra. Ha savval próbálod leönteni a rémséget, lapozz a **21**-re.

331.

– Ott van! – kiált fel Marcus, amint távozol a kápolnából. – Ő gyilkolta meg Endrellt! – Az Öreg biztosan segítséget kért a tóparton élőktől. Két bőrvértet viselő, egyik kezében kardot, másikban pajzsot tartó, nagydarab férfi indul meg feléd a folyosón. Rájössz, hogy nincs értelme vitába szállni. Kénytelen vagy egyszerre megküzdeni ellenfeleiddel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Polgárőr	7	7
Második Polgárőr	7	6

Ha győzöl, Marcus elmenekül. Sietned kell! Ha most a déli ajtón nyitnál be, és eddig még nem tetted, lapozz a **381**-re. Ha a kicsit keletebbre lévő másik északin, lapozz a **225**-re.

332.

Motyogsz valamit a bajaidról, és hogy segítségre lenne szükséged, mire a férfi csalódottan végigmér. – Ez minden? – kérdi. Leereszkedik az íróasztala mellől, kotorászni kezd, flaskák tartalmait önti össze, végül egy poros serlegben átnyújt neked egy igen gusztustalan, zöldesbarna, nyálkaszerű anyagot. – Ezt idd meg – mondja tömören. Sikerül leerőszakolnod a gyomorforgató italt. Az íze is undorító, de kétségtelenül kigyógyít minden nyavajádból! Kapsz 1 SZERENCSE pontot. A férfi már nagyon türelmetlen, és felszólít, hogy távozz. Ha valahol máshol folytatod a keresést, lapozz a **7**-re. Ha rátámadsz, lapozz a **278**-ra.

333.

Eltorlaszolod az ajtót és nyugtalan álomba merülsz. Szerencsére az éjszaka hátralevő része nyugodtan telik. Másnap reggel bőségesen megreggelizel, majd a Holtak Háza felé indulsz. Lapozz a **49**-re.

334.

A falucska lakói igen zsugori alakok. – Adj egy aranyat, és mindent megtudsz, amit tudnod kell – nagyjából ez az a válasz, amit mindegyiküktől hallasz. Ha hajlandó vagy fizetni, és van is ennyi pénzed, lapozz a **358**-ra. Ha nem akarsz, lapozz a **89**-re. Ha úgy gondolod, hogy némi munkával keresnél itt pénzt, ezt is megteheted. Ebben az esetben vesztesz 1 Vér pontot a késlekedésért. Ezen kívül, ha rendelkezel a Vérkór betegséggel, csökkentened kell mind jelenlegi, mind *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat is 1-gyel. De a munkáért kapsz tőlük 1 Aranytallért. Ezután azonban haladéktalanul tovább kell állnod – lapozz a **89**-re.

335.

A masszív férfi különös vadsággal támad rád a vasrúddal!

Nyeregkészítő ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd ellenfeledet, magadhoz veheted a lámpást. Az eszköz alkalmatlan világításra, mivel a vörös üveg nagyon halvány fényt ad csak. Az üvegben megpillantasz egy mintát, ami emberszerű, begubózódott alakokat ábrázol. Fogalmad sincs, hogy mindez mit jelenthet. Visszatérsz a kocsiszínbe. Ha még nem nyitottál be a kettős ajtón, és most így tennél, lapozz a **233**-ra. Ha a hintóban néznél szét, lapozz a **364**-re. Ha visszatérnél a kúriához, lapozz a **46**-ra.

336.

Amint kivennéd a férfi szájából a rongyot, a szemei épp akkor fordulnak a lépcsősor felé, amikor egy hatalmas, csillogó fémből és rothadó húsból álló testű fenevad veti rád magát a fenti, elsötétített helyiségből. A lény egy Ghoul, de olyan, amilyet még életedben nem láttál. Karjaiból és lábaiból fémrudak, kezeiből hosszú, éles pengék állnak ki, mint megannyi tőr. Olyan, mintha őrült teremtője fémmel próbálta volna megerősíteni ezt a szörnyeteget – ami elég jól sikerült! Szerencsére a fiatal férfi tekintete időben figyelmeztetett a veszélyre, így harcra készen fogadod az élőholtat.

Acélghoul ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a **25**-re.

337.

Rengeteg könyv és dokumentum van itt összegyűjtve, és igazából nem tudod, mit is keresel pontosan. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **281**-re. Ha nem sikerül, csak az idődet vesztegetted az eredménytelen kutatással. Vesztesz 1 Vér pontot. Ha most felmennél a kupolához, lapozz a **218**-ra. Ha a keleti szárny egy másik részében folytatnád a keresést, lapozz a **265**-re. Ha inkább az épület nyugati felébe mennél át, lapozz a **197**-re.

338.

Most, hogy végeztél a Vámpyrral, leborítod a koporsót az emelvényről és darabokra zúzod. Kapsz 4 Vér pontot! A Ghoulkripták mélyéből egy pillanatra elnyújtott, szenvedő kiáltás hangzik föl. Reméled, a nyomorult gróf már tudja, hogy itt vagy, és közel a vég. Ezek után visszatérsz a főfolyosóra és folytatod utadat a Kriptákba. Lapozz a **202**-re.

339.

A hangok alapján farkasok vesznek éppen körbe. Vajon képes vagy még ebben a helyzetben is megőrizni hidegvéredet, és visszakövetni az utat, ahonnét érkeztél? *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha a próba sikeres, sikerül visszajutnod az útra, de immáron a köd kellős közepén jársz – lapozz a **39**-re. Ha elvéted a próbát, megbotlasz egy kiálló gyökérben és kificamítod a bokádat – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot –, a vonyító lények pedig utolérnek – lapozz a **66**-ra.

340.

Egy kényelmes nappaliba érkezel. A falon szmokingok lógnak felakasztva, a gróf kedvenc karosszéke egy jókora, üvegekkel és derítőedényekkel megrakott asztal mellett áll. Pechedre közvetlenül az ajtó fölé egy vadásztrófeát – egy hatalmas Fekete Medve fejet – akasztottak, ami a Vámpír mortvaniai vadászkirándulásainak egyikén esett el. A fej azonnal életre kel, amint belépsz, és leröppen a helyéről! A mágikus teremtmény vicsorogva morog rád, felvillantva fogait, melyek gond nélkül képesek széttépni téged, ha nem végzel a bestiával időben.

341

Medve Trófea ÜGYESSÉG **8** ÉLETERŐ **7**

Ha legyőzöd ellenfeledet, az asztalról elemelsz két gyógynövény-kivonatot tartalmazó üveget – ezek tartalmát harcon kívül bármikor elfogyaszthatod, és 4–4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítják vissza. Ezek után kimész a folyosóra és folytatod a ház átkutatását. Lapozz a **399**-re.

341.

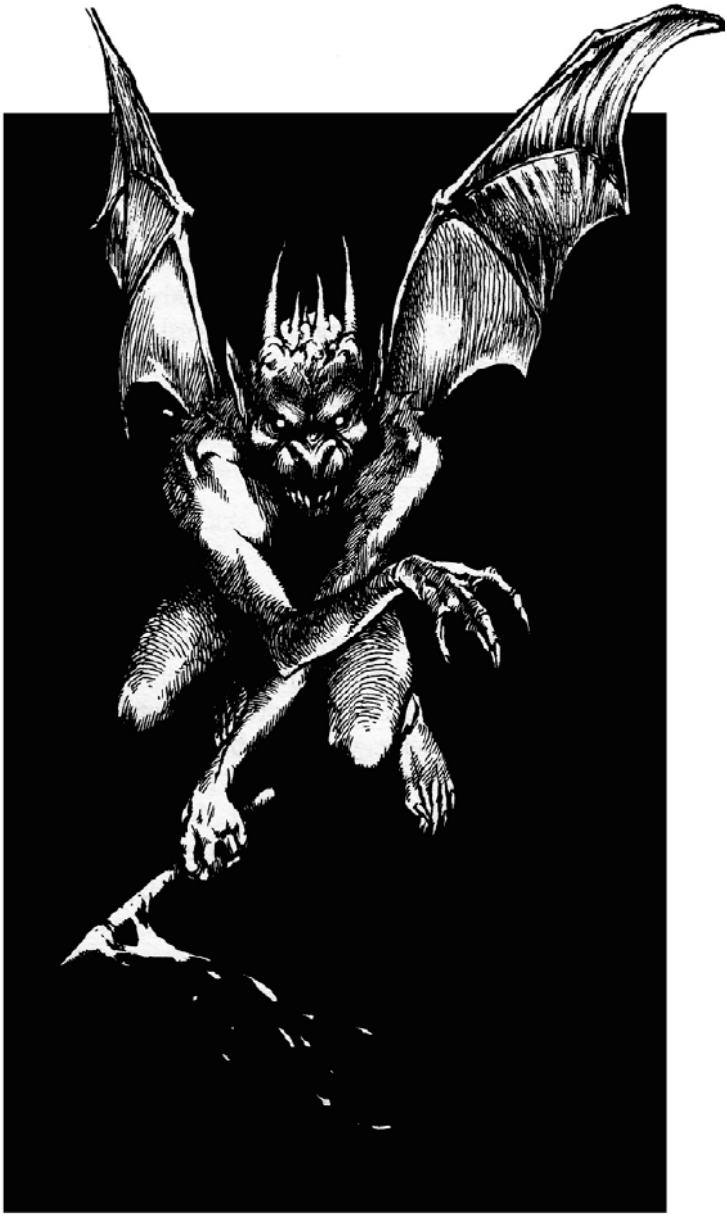
Tedd próbára ÜGYESSÉGED, és ha nincs nálad kötél, amit felhajíthatnál, hogy ráhurkold az ablakpárkányon lévő egyik vízköpő szoborra, 2-t adj hozzá a dobott számhoz. Valahányszor elvéted a próbát, csak félig sikerül jutnod a mászásban, aztán visszazuhansz a talajra, és vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Annyiszor próbálkozhatsz ezzel, ahányszor csak szeretnél. Ha sikerül a próba, lapozz a **191**-re, de jegyezd fel, hányadik kísérletre sikerült a mászás. Ha végül feladod a dolgot, úgy döntesz, hogy a bejárati ajtón dörömbölsz inkább be – lapozz a **37**-re.

342.

Hogyan is remélhetnéd, hogy egy kardhoz hasonló vágófegyverrel kárt tehetsz a kőben? *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, fegyvered egyszerűen darabokra törik – húzd le *Kalandlapodról* a varázskardot. Ha szerencséd van, a penge ugyan túléli a csapást, de így is hamar rájössz, hogy nagy hibát követtél el, a sziklában ugyanis nem lehet ilyen módon kárt tenni. A hátad mögött húzódó árnyak közül azonban két Óriás Pók felfigyelt a tevékenységedre, előmásznak sziklavackukból és rád támadnak! Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Óriás Pók	7	8
Második Óriás Pók	7	8

Amint végeztél az egyikükkel, a másik ragacsos selyemhálót próbál rád lőni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül elkerülnöd a szálakat, ám ha nincs szerencséd, a háló telibe talál, és a csata végéig 1-gyel csökkentened kell a Támadóerődet. Ha legyőzöd ellenfeleidet, el kell döntened, hogyan tovább? Itt már semmit nem tehetsz. Ha visszatérsz a bal oldali járathoz, és még nem voltál arra, lapozz a **363**-ra. Ha elhagyod a banya odúját, lapozz a **145**-re.



343.

Miközben a folyosó következő szakaszán mész, a távolból kacagó hangok ütik meg a füledet. A járat végén kinyílik egy ajtó, mely mögül egy kegyetlen, vigyorgó, görnyedt hátú lény röppen elő. Úgy néz ki, mint egy apró, ráncos öregember, de bőrszárnyai vannak, és démonpofája. Kezében egy kis kődárdát tart, melynek végéről fekete sav csöpög a padlóra. Mielőtt szembeszállhatnál a banyával, még meg kell küzdened ezzel a Démonivadékkal!

Démonivadék ÜGYESSÉG **8** ÉLETERŐ **7**

Valahányszor eltalál ellenfeled, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, egy nagyobb adag sav fröccsen rád, és 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha az eredmény 6, a maró folyadék az arcodat találja el, és nem csak hogy 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz, de átmenetileg még meg is vakulsz – az ezt követő két Harci Körben 2-vel csökkentened kell a Támadóerődet. Ha legyőzöd az ellenfeledet, lapozz a **234**-re.

344.

A két boszorkány a közeledtedre abbahagyja a vitát, és gyanakodva rád pillantanak. Mind a kettő egy méreggel bevont pengéjű tőrt húz elő a ruhájának redői közül. Mit teszel?

A szoborról kérdezed őket?	Lapozz a **115**-re.
Valamilyen mágikus tárgyról érdeklődsz?	Lapozz a **383**-ra.
Megkérdezed, hogy segíthetnél-e nekik valamiben?	Lapozz a **43**-ra.
Valami mással próbálkozol?	Lapozz a **72**-re.

345.

Elfordítod arcodat a Vámpír igéző tekintete elől, és így megúszod, hogy átvegye feletted az irányítást. Cserébe azonban 1-gyel le kell csökkentened a Támadóerődet a teljes harc időtartamára. Lapozz a **365**-re.

346.

Az itt élő emberek és a többi kolostorból származó szerzetesek a kiszűrődő zajok és a menekülő hintó látványának hatására szállingózni kezdenek. Hamuszürke arcú emberek kezdik kihordani a halott barátok tetemeit. Az egyik szomszédos rend szerzetese Ghoulokról kezd motyogni valamit, az embereken pedig jól láthatóan eluralkodik a rettegés. Úgy tűnik, csak egyetlen fiatal barát élte túl a mészárlást. Ha megpróbálsz beszélni vele, dobj egy kockával, és adj az eredményhez 4-et. Ha ez az összeg ugyananynyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **47**-re. Ha nagyobb, ideje távoznod innen. Ha van nálad legalább 8 Aranytallér, lapozz a **276**-ra. Ha nincs, lapozz a **203**-ra.

347.

Benyitsz az ajtón és tátott szájjal végignézel a hatalmas termen, mely szinte végtelen térként terül el előtted. Mindenfelé sírkövek és szomorú szobrok állnak. Északon egy boltívben ragyogó, azúrkék színű fényfalat látsz. Délen két másik, bronztáblás és -kilincses kapu nyílik. Nem ér nagy meglepetésként, amikor egy kisebb, élőholtakból álló csapat indul meg feléd ebből az irányból. Ha nem akarsz szembeszállni a Zombikból, Ghoulokból és ki tudja, milyen szörnyekből álló csapattal, becsaphatod magad mögött az ajtót, majd visszaszaladhatsz a bejárati csarnokba, ahonnan valahol máshol folytathatod a kutatást – ha így tennél, lapozz a **271**-re, de ne feledd, hogy többet nem térhetsz ide vissza! Ha úgy döntesz, hogy maradsz, négy cselekedet elvégzésére van elég idődd, mielőtt az élőholtak hozzád érnének. Ha van nálad egy hosszúíj, rálőhetsz a bestiákra (minden lövés egy cselekedetnek számít). Ehhez *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Ha a próba sikerül, 2-t levonhatsz az együttes ÉLETERŐ pontjaikból. Ha van nálad némi sav, azt is rájuk hajíthatod. Ehhez is *próbára kell tenned* ÜGYESSÉGED, és ha sikerül, akkor 4 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést okozol ellenfeleidnek. Ha van nálad Feketetűz, azt is feléjük hajíthatod. Ez szintén egy cselekedetnek számít, de teljesen elpusztítja a Ghoul-hordát (amennyiben így teszel, az őket követő Zombicsapat ellen felhasználhatod a maradék három cselekedetet). Miután mindennel végeztél, meg kell küzdened ellenfeleiddel!

Ghoul Csapat	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha ellenfeleid négyszer eltalálnak, lapozz a **84**-re. Ha legyőzöd őket, lapozz a **380**-ra.

348.

A férfi szemei üvegessé válnak, mintha csak egy bűbáj vagy varázslat tört volna meg az elméje felett. Ám ahogy elkapod az eddig a férfi nyakában lógó, arany színben ragyogó amulettet, az gonosz, tüzes mágiájával megégeti a kezedet – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ráadásul a helyiség nyugati ajtaja is kicsapódik, ami mögül két Zombi lép elő tántorogva. Egyszerre kell megküzdened ellenfeleiddel, Sandar azonban a második Harci Kör végére magához tér, és csatlakozik hozzád. Innentől kezdve 2-vel megnövelheted a Támadóerődet.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi	7	7
Második Zombi	7	7

Ha legyőzöd ellenfeleidet, lapozz a **82**-re.

349.

Az ajtón benyitva egy újabb hosszú, keskeny, keleti folyosón találod magad, melyet az előszobáéhoz hasonló díszes szőnyeg borít. A távolban látod, amint dél felé fordul, közvetlenül ez előtt viszont négy ajtón akad meg a szemed – kettőn az egyik, kettőn a másik oldalon. Mit teszel?

Benyitsz az első északin?	Lapozz a **88**-ra.
Benyitsz a második északin?	Lapozz az **56**-ra.
Benyitsz az első délin?	Lapozz a **139**-re.
Benyitsz a második délin?	Lapozz a **340**-re.
A folyosót követve délnek fordulsz?	Lapozz a **182**-re.

350.

Az ajtó zárva van, és nincs nálad a kulcs, ami nyitná a zárat. Megpróbálhatsz betörni rajta, de ez időbe fog telni, és elég nagy zajjal is jár. Ha ennek ellenére megpróbálkoznál ezzel, lapozz a **211**-re. Ellenkező esetben kénytelen vagy visszatérni a főfolyosóra és a Ghoulkripták mélye felé folytatni a kutatást – lapozz a **202**-re.

351.

Mint azt megtudod, Sewarth a Csillagok Termének egyik Örege, és egy kis épületben él, egy csodálatos üvegkupola alatt. A pletykák szerint az itt élő szerzetesek még saját mércéjükhöz képest is igen különcök, és nagyrészt saját dolgaikkal törődnek csak. Hírhedtek különös, zavaros tanulmányaikról, és senki nem tudja pontosan, mit is csinálnak idejük nagy részében. Az épület főbejáratához lépsz, és bezörgetsz a vízköpőfejet formázó kopogtatóval. Egy cingár, fiatal, szürke csuhába öltözött férfi nyitja résnyire az ajtót, és lerí az arcáról, hogy nem tetszik neki az, amit lát. Mielőtt azonban becsaphatná, egyik lábadat a résbe ékeled, meglobogtatod előtte a Henriktől szerzett dokumentumokat, és közlöd vele, hogy haladéktalanul el kell ezeket juttatnod Sewarth-nak. – Várj egy kicsit – mondja a fiatal, aki lábfejed ellenére is minden igyekezetével próbálja becsukni az ajtót.

Egy perc sem telik el, mikor két idősebb szerzetes mér végig az ismét kinyitott ajtószárnyak mögül. Beszámolsz róla, hogyan kerültél ide. – Rendben van, jobb, ha bejössz. Sewarth most épp nincs itt, de talán mi is a segítségedre lehetünk. – Bevezetnek az előcsarnokba, majd egy spártaian berendezett kis helyiségbe kísérnek. Itt részletesen is beszámolsz az elmúlt néhány óra eseményeiről.

– Endrell vagyok – mutatkozik be az idősebbik szerzetes –, ez pedig itt Marcus. Mindketten az Öregek közé tartozunk. Másik két társunk, Sewarth és Sandar épp kiküldetésen vannak, de hamarosan vissza fognak térni. Addig vethetnénk egy pillantást az iratokra, amiket hoztál?

Hogyha átadod nekik a dokumentumokat, lapozz a **257**-re. Ha nem, lapozz a **205**-re.

352.

Átkutatod azokat a papírokat, amik nálad vannak, remélve, hogy találsz valami megoldást a mágikus csapda hatástalanítására – vesztesz 1 Vér pontot a késlekedésért. Ha már megszerezted Harquar házából a leveleket, tudod, hány lapra írták őket. Szorozd meg ezt a számot nyolccal, majd lapozz az ennek megfelelő számú fejezetpontra. Ha még nem, és egyszerűen csak átlépnél a nyíláson, lapozz a **18**-ra. Ha előbb kimondanád a Shevalától hallott szavakat, lapozz a **325**-re. Ha a korábban látott, zárt ajtót keresnéd fel, lapozz a **239**-re. Ha a főfolyosó lenti végében néznél szét, és még nem jártál arra, lapozz a **206**-ra. Ha visszatérnél a felszínre, lapozz a **145**-re.

353.

Összesen 6 Aranytallér értékű csecsebecséket zsákmányolsz a Vámpyroktól. Agyondíszített, csicsás hálójukban rátalálsz egy harmadik nőre is, aki az egyik selyemmel borított ágyon fekszik. Harapásnyomokat látsz a nyakán. Lehet, hogy már ő is az éjszaka lényei közé tartozik, hisz ha nagyon kétségbe esnek, egymásból is hajlandóak étkezni. De az is lehet, hogy csak egy ártatlan áldozat, akit elraboltak, és akit kegyetlen dolog lenne itt hagyni, a gróf gonosz szolgáinak karmai között.

Mit teszel? Ha úgy döntesz, hogy felébreszted, lapozz a **16**-ra. Ha inkább távoznál és visszatérnél a folyosóra, lapozz a **399**-re.

354.

Épp most hagytál kegyetlen sorsára egy csapat ártatlan, ifjú szerzetest – a gyávaságod miatt vesztesz 1 HIT pontot. Ha most a nyugatabbra lévő ajtón lépnél be, és még nem jártál arra, lapozz a **236**-ra. Ha a keletebbre lévőn, lapozz a **225**-re.

355.

Carollar rád támad mérgezett tőrével. Valahányszor eltalál, dobj egy kockával! Ha az eredmény 4–6, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a pengére kent anyag miatt.

Carollar	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd a boszorkányt, lapozz a **297**-re.

356.

Pontosan ugyan nem tudod, merre található Marcus szobája, de szerencsére jó a tipped: épp Endrellével szemben áll. Halkan bekopogsz, és hallod, amint a túloldalon félrehúznak egy reteszt. Az ajtó résnyire nyílik, és megjelenik a szerzetes ijedt tekintete. Ez eléggé meglep, így csak annyit böksz ki, hogy nagyon szeretnél beszélni vele, ugyanis aggódsz Sewarth miatt. A férfi bólint, és beenged. Ha találtál egy könyvet Endrell szobájában, és megküzdöttél a férfival, lapozz a kötet sorszámának és a barát pálcáján lévő fémgyűrűk számának szorzatának megfelelő fejezetpontra. Ha csak a könyvet láttad, lapozz a kötet számának megfelelő fejezetpontra. Ellenkező esetben lapozz a **250**-re.

357.

– Vannak, akik a Kapu Őreként ismernek – mondja óvatosan a férfi. – Ismerem a kriptákba vezető utat. A bejárat a Kékkő bánya mélyén, a falutól északra van. Egészen véletlenül nincs nálad *Sewarth Codexe*? – Ha nálad van a könyv, tudod, hány lapból áll. Adj hozzá ehhez 100-at, majd lapozz az összegnek megfelelő fejezetpontra. Ha nincs nálad, vagy nem akarod ezt felfedni a férfi előtt, távozol – lapozz a **319**-re.

358.

A pénz kifizetése után a falusiaktól megtudod, hogy a település keleti szélén él egy különc fickó. – Nem emlékszem, mi a neve pontosan. Zandar, Sender, vagy valami ilyesmi. De nem is fontos. Ő gyógyította meg a vén Takobert is, emlékeztek? – A körülötted állók helyeslően bólogatnak. – Ha valami nyavalyád van, talán ő tud segíteni rajtad. Fogadok, hogy a mágiával is kontárkodott már. A hozzá hasonló idegenek szoktak. – A körülötted állók sutyorogni kezdenek, de a „külhoni" szó az egyetlen, amit ki tudsz venni. A betegséged említésére néhányan kérdően rád néznek, a tekintetük alapján pedig úgy döntesz, ideje távoznod innen. Ha fel akarod keresni a különc gyógyítót, lapozz az **5**-re. Ha inkább tovább folytatod az utadat északkelet felé, lapozz a **89**-re.

359.

A gróf egy mágikus átjáró segítségével egy messzi síkra, végső búvóhelyére menekült. Mikor te is átlépsz a fényfalon, tűz mar a testedbe, és elszenvedsz némi sebesülést a tűztől, mely úgy lett kitalálva, hogy a Vámpíron kívül mindenkit megégessen, aki átlép rajta – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **298**-ra.

360.

A sötét hajú, csinos, karcsú, sápadt arcú nő a bal oldali képen Katarina Heydrich, a gróf húga. A kötet szerint veszedelmes varázsló volt, és valószínűleg Vámpír, mint testvére. Úgy hiszik, hogy elpusztult – ám Reinerről is ezt gondolták. A magas, erős, szőke hajú férfi a harmadik festményen Siegfried Heydrich, a legidősebb fiú látható. A könyv szerint szellemként kísértett régi, mortvaniai kastélyukban, és igyekezett romlást hozni elfajzott családtagjaira. Fura, hogy itt találod a képet, lévén hogy halálos ellenségek voltak Reinerrel. Röviden eltöprengsz ezen, de nem jut eszedbe jó magyarázat. Úgy döntesz, máshol folytatod a keresést. Lapozz a **7**-re.

361.

Hősies ugrásodat látva a Vámpír egy pillanatig tétovázik. Rátámadsz, mielőtt még esélye lenne rá, hogy varázsoljon ellened. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **138**-ra.

362.

Az olaj hatástalanítja a csapdát, ám ezzel elfogyasztottad a teljes adagot, később már nem fogod tudni használni – húzd is le *Kalandlapodról*! Az ajtón benyitva Heydrich gróf egy újabb koporsójába botlasz bele. Ezt vörös és fekete selyemlepel borítja, körülötte pedig üveg- és bronzcsövek hálózata fut, melyek a falon átvágva a termen túl folytatódnak. Ködszerű kék gáz és sápadt, sárgásvörös folyadék árad ki ezekből a koporsó belsejébe, melynek eredményeként sűrű pára üli meg a faládát, melyből szinte semmi nem látszik. Ha elpusztítod a ládát, annak komoly következményei lehetnek – de már induláskor tudtad, hogy veszélyes küldetést vállaltál magadra. Ha így teszel, lapozz a **163**-ra. Ha kihátrálsz a helyiségből és inkább a második ajtón nyitsz be, lapozz a **393**-ra. Ha a legutolsón, lapozz a **11**-re.

363.

Motyogás hangját hallod elölről, így óvatosan a folyosó végéből nyíló barlanghoz lépsz, és bekukucskálsz. Az öreg banya, Shevala magában beszél ocsmány odújában. A hely mocskos, tele van pókhálóval, és visszataszító tárgyak sorakoznak mindenfelé: szárított denevérszárnyak, befont patkányfarkak, összeaszott fejek, opálos folyadékban úszó szemek, lábak és még hátborzongatóbb dolgok… ez a hely egy tipikus boszorkánykonyha. A helyiség túlsó végében egy díszes

boltívet látsz, de hogy mi van mögötte, azt a kékes színben ragyogó mágikus aura miatt nem tudod kivenni. A banya egy grimoárt lapozgat lázasan, és közben magában motyog. – Itt kell lennie… az a nő nem fog segíteni… ezernyi átok a Baziliszkuszra, ami kővé változtatta a nővéremet! – Most már legalább azt tudod, hogy mi volt az a szobor, ami miatt korábban vitáztak. Előhúzod a kardodat, és felkészülsz, hogy megküzdj a nővel.

Ahogy belépsz, egy rosszindulatú, vörösen ragyogó szempár tekint fel rád a nyílás mellől. Shevalának van egy őre, egy borzalmasan torz Goblin. Pechedre a kegyetlen kis nyomoronc egy mérgezett tőrrel van felfegyverkezve, fajtársaitól eltérően izmos, és jóval nagyobb darabnak ígérkezik. Először ezzel a lénnyel, utána pedig a banyával kell megküzdened. Ha valamelyikük eltalál, dobj egy kockával! Ha az eredmény 4, vagy kevesebb, a fegyverükön lévő méreg miatt további 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Goblin	6	6
Shevala	9	11

Ha 2-re, vagy az alá csökkented a boszorkány ÉLETERŐ pontjait anélkül, hogy végeznél vele, lapozz a **6**-ra. Ha megölöd, lapozz a **64**-re.

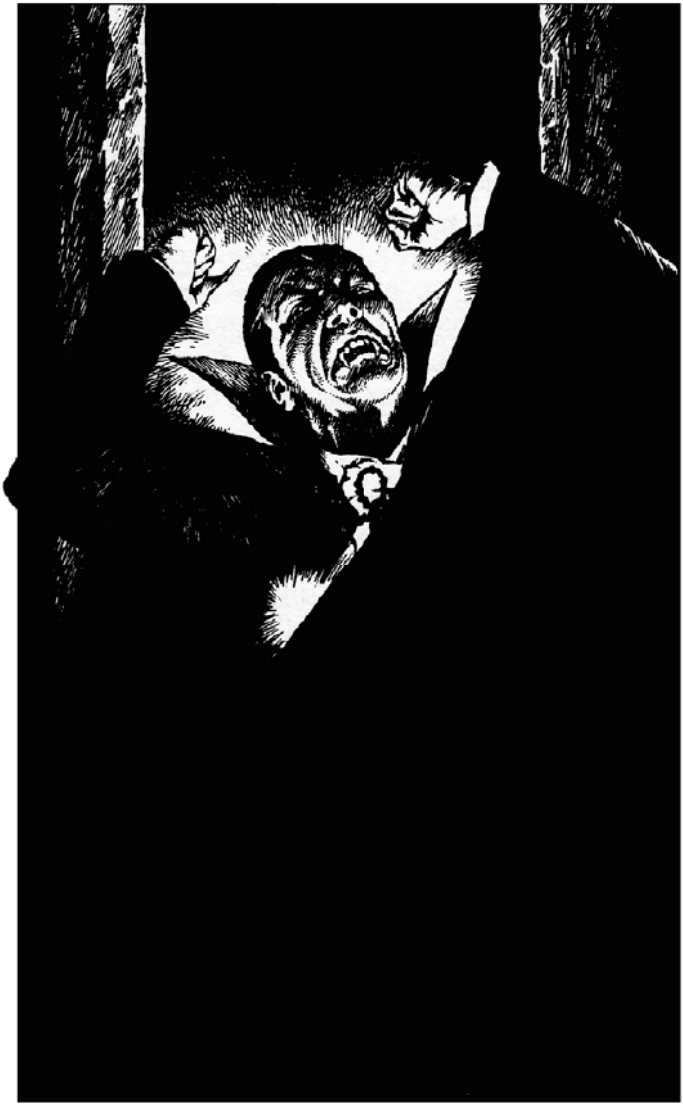
364.

Kinyitod a díszes, fekete hintó ajtaját. A belsejét fekete és vörös selyemhuzat borítja, az ülések mögött pedig egy koporsót látsz, aminek az alját vékony földréteg borítja. Úgy döntesz, hogy kiszeded azt, és megsemmisíted – hiszen ez biztosan legyengíti majd a Vámpírt –, így bemászol a kocsiba. Ekkor a selyemülések, függönyök és párnák hirtelen életre kelnek! Hatalmas, rothadó húsdarabokká alakulnak át, és karmos kezekkel kap feléd a bizarr Zombi-Hintó! A következő harc során 1-gyel csökkentened kell Támadóerődet, mivel csapdába estél a zárt térben.

Zombi-Hintó ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd a bestiát, a hintó szétesik körülötted. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, sikerül időben kijutnod belőle. Ha nincs szerencséd, a tetőelemek a fejedre zuhannak, és vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. De sikerül kihúznod belőle a koporsót, és szétzúznod. Kapsz 3 Vér pontot! Most pedig ideje, hogy szétnézz egy olyan helyen, ahol még nem jártál. Merre mész tovább?

A kettős ajtón át?	Lapozz a **233**-ra.
A sima ajtón át?	Lapozz a **22**-re.
A kúria felé?	Lapozz a **46**-ra.



365.

A gróf elég sok időt töltött azzal, hogy megerősítse magát, nála erősebb lénnyel még nem találkoztál. Hosszú éveket élt már le, hatalma sokkal nagyobb, mint bármely halandóé. Oszd el Vér pontjaidat 5-tel (törteket felfelé kerekítve). Ez az az összeg, amit azért vonhatsz le ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL, mert utad közben legyengítetted őt. Ha a Parancsolót forgatod, és HIT pontszámod 8 vagy 9, 1-gyel lecsökkentheted az ÜGYESSÉGÉT is, míg ha 10, vagy ennél magasabb, akkor 2 pontot vonhatsz le tőle. Végül 1-1 SZERENCSE pontot kapsz, ha a következő tárgyakkal rendelkezel: *Mortvania Története*, *Sewarth Codexe* és Harquay levelei (ezek olvasása közben ugyanis tippeket kaptál a Vámpír elleni harcra). Ha nincs mágikus kardod, automatikusan elveszted a csatát, mivel közönséges fegyver képtelen ártani ellenfelednek. Végül elmondasz egy rövid fohászt Titán minden jó erejéhez, és mindent megteszel, hogy végezz ellenfeleddel! A gróf puszta ökleivel harcol, melyek két hatalmas kalapácsként csapódnak fegyverednek.

Reiner Heydrich ÜGYESSÉG 15 ÉLETERŐ 30

Amint sikerül ellenfeled ÉLETEREJÉT 10-re, vagy az alá csökkentened, taktikát vált, és agyaraival próbál beléd marni. Innentől kezdve 2-vel lecsökkentheted a Támadóerejét, ám ha eltalál, dobnod kell egy kockával. Ha 5-ös az eredmény, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontos sebet okoz neked, ha pedig 6-os, felsérti az egyik nyaki vénádat, és ha nem sikerül a rákövetkező 4 Harci Körön belül végezned ellenfeleddel,

elvérzel! Ha sikerül 4-re, vagy az alá csökkentened a Vámpír ÉLETEREJÉT anélkül, hogy megölnéd, lapozz a **9**-re. Ha enélkül sikerül végezned vele, lapozz a **382**-re.

366.

A kard nem fogad el forgatójául! Felforrósodik a kezedben, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! A lovag szelleme ezután kitessékel a sírhelyből, és a félúton álló ajtó felé terel, melyen be is lépsz. Lapozz a **393**-ra.

367.

Miközben visszavezeted Sandart a falucskába, hirtelen eszébe jut valami. Elmondja neked, hogy egyszer hallotta, amint a Vámpír az egyik szolgájával beszélget egy helyről. – Egy hegyről, vagy dombról volt szó, azt hiszem… Rák Csúcs, ez az, így hívták a helyet! A gazember nagyon izgatottnak hangzott. „Majd ha itt az ideje, vissza fogjuk szerezni.” Azt hiszem, valamiféle gonosz célra akart felhasználni valamit. – Sandar megdörzsöli a homlokát. Most, hogy jobban megnézed, nagyon fáradtnak látszik. A település határához vezető utolsó pár méteren szinte már cipelned kell. A helyiek gondjaira bízod a szerzetest, és továbbindulsz. Ha északkelet felé mennél tovább, Heydrich kúriájának irányába, lapozz a **89**-re. Ha fel akarod keresni a Rák Csúcsot, tudnod kell, merre van. Ha van egy könyved, ami elmondja, hogyan juthatsz el oda, duplázd meg az ebben található oldalak számát, és lapozz az így kapott értéknek megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod, hol van, megpróbálhatsz a helyiek között körbekérdezősködni, de ez valószínűleg elég sokáig fog tartani. Ha mégis ezt tennéd, lapozz a **10**-re.

368.

Találtál korábban egy holdkövekkel kirakott gyűrűt? Ha igen, tudod, hány kő van benne. Szorozd meg ezt a számot 30-cal, majd lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha nem, lapozz a **142**-re.

369.

Másnap reggel, mikor Harquar házához érkezel, látod, amint izgatott falusiak és városőrök gyülekeznek a bejárat előtt. A tudóst meggyilkolták, most már esélyed sincs rá, hogy bejuss az épületbe. A pletykák szerint egy repülő, szárnyas szörnyeteg tört be az emeleti ablakon át, Grundar, a férfi testőre azonban képtelen két értelmes mondatot összerakni az eseménnyel kapcsolatban. Ha most elnézel a piacra, lapozz a **283**-ra. Ha északkelet felé távoznál, lapozz a **198**-ra. Ha valahová másfelé akarsz indulni, lapozz a **304**-re.

370.

A folyosó következő szakaszán sikerül csendben végiglopakodnod. Végül elérkezel egy ajtóhoz, amin benyitsz. Lapozz a **234**-re.

371.

A fekete hintó eltűnik a sötétben. Ha meg akarod tudni, hogy hová tart a fenevad, ami halált és pusztulást hozott a szerzetesrendre, valahogy követned kell. Ha még egyszer, utoljára gyorsan szétnéznél a kolostorban, mielőtt a bestia nyomába eredsz, lapozz a **346**-ra. Ha azonnal üldözni kezdenéd a hintót, és van legalább 8 Aranytallérod, lapozz a **276**-ra. Ha nincs ennyi pénzed, lapozz a **203**-ra.

372.

Az élőhalott szörnyeteg a földre rogyik – majd a szemed láttára kezd el feltápászkodni! Csak két dologgal tudsz végleg végezni vele: a Kibűvölés Olajával vagy Feketetűzzel. Ha ezek bármelyikével rendelkezel, ismered a hozzájuk tartozó számot. Amennyiben használni akarod valamelyiket, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ellenkező esetben nem tudsz felülkerekedni a rémséges őrzőn, és így kénytelen vagy elmenekülni, még mielőtt a szörnyeteg ismét harcképessé válna. (Ebben az esetben jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy ha az épületben kutatva rábukkannál a fenti két tárgy valamelyikére, visszalapozhatsz a **274**-re, és ismét megküzdhetsz a Nagyobb Visszatérttel.) Becsapod magad mögött az ajtót. Ha most tovább mennél dél felé, lapozz a **7**-re. Ha visszatérnél az előszobába, lapozz a **271**-re.

373.

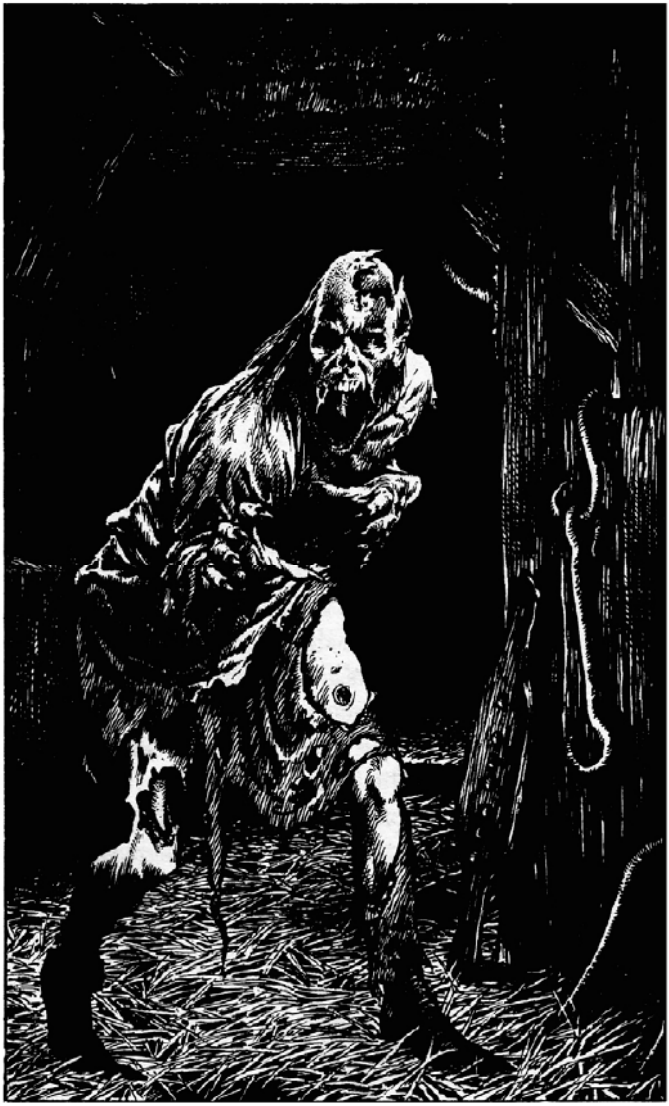
Elég sok időt töltesz el azzal, hogy körbekérdezősködsz Farleigh-ben, ám úgy tűnik, a kereskedőket és utazókat jobban lefoglalja saját szórakozásuk, mint holmi tudósokról való társalgás. Vesztesz 1 Vér pontot. Végül azonban összefutsz egy fiatal tanonccal, aki közli veled, hogy Harquar lesz a te embered, akit az Arany Libában találhatsz meg. A fogadó felé indulsz. Lapozz a **123**-ra.

374.

Ez alkalommal bölcs döntés volt a türelem! A barlangot hirtelen láng tölti be, amint a szikrák begyújtják a gázt, amit eddig csak éreztél. Aztán hirtelen minden elcsendesedik. A szikralények továbbra is a levegőben lebegnek. Úgy döntesz, besietsz az üregbe és szembeszállsz velük. Lapozz a **204**-re.

375.

Az ajtón benyitva egy hatalmas könyvtárba érkezel, ami a kolostor jókora kupolájára tekint fel. Egy csigalépcső vezet innen fel egy erkélyre, ami körbefut a boltozaton. Végtelen hosszú polcsorok indulnak innen, melyeken régi, poros kötetek és dohos, faggyúval lepecsételt zsineggel átkötött tekercsek sorakoznak. Ha alaposabban is körbe akarsz nézni idebenn, remélve, hogy rátalálsz valami érdemlegesre, lapozz a **337**-re. Ha felmásznál a kupolához, lapozz a **218**-ra. Ha úgy érzed, hogy csak feleslegesen vesztegetnéd itt az idődet, és inkább a keleti szárny egy másik részében folytatnád a kutatást, lapozz a **265**-re. Ha inkább a kolostor nyugati felébe vennéd az irányt, lapozz a **197**-re.



376.

A homályos istállóban nyomát sem látod a fekete hintónak – ami nagy megnyugvással tölt el. Szórakozottan kezdesz kotorászni a bomlásnak indult szalma között, végül úgy döntesz, ideje távozni, ám ebben a pillanatban azonban istentelen bűz csapja meg az orrodat. Hátrapillantva egy rothadó tetemet veszel észre, ami dülöngélve feléd tart. A lény üszkös húsának nagy része már lefoszlott a csontjairól, és hófehér kézzel nyúl feléd, hogy kiszorítsa belőled az életet! A bestia igen lomha, így ha akarsz, gond nélkül elmenekülhetsz előle, vissza a sövényen kívülre – ha így tennél, lapozz a **89**-re. Ha maradsz, és megküzdesz vele, lapozz a **127**-re.

377.

Ha HIT pontjaid száma nagyobb, mint 6, lapozz a **73**-ra. Ha 6, vagy kevesebb, lapozz a **206**-ra.

378.

Csak sűrű füvet és néhány kósza bokrot látsz a főépület körül nőni. A mindent ellepő, sűrű ködben elég nehezen tudod csak kivenni a környezetedet. Ha Tüdőrothadásban szenvedsz, fulladozni kezdesz – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A kúria hátsó részénél egy ráccsal elkerített, sóderos részt találsz. Ha át akarsz itt mászni, hogy tovább folytasd a kutatást, lapozz a **62**-re. Ha visszatérnél a ház főbejáratához, lapozz a **46**-ra.

379.

Mire felébredsz, már majdnem teljesen besötétedett! A Vámpír már bizonyára talpon van, és hamarosan útnak is indul. Összeszeded a dolgaidat, és az istállóhoz indulsz. Ha van nálad egy ékkövekkel díszített gyűrű, szorozd meg a kövek számát 20-szal, majd lapozz az így kapott fejezetpontra. Ha nincs ilyened, lapozz a **108**-ra.

380.

A Ghouloknak végük, most azonban egy kisebb csapat Zombival nézel farkasszemet! Ezek a lények nem olyan ügyesek, ám rengetegen vannak, így lehetséges, puszta létszámfölényükkel is föléd tudnak kerekedni!

Zombi Csapat ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 16

Ha legyőzöd őket, kapsz 1 SZERENCSE és 1 HIT pontot. Mit teszel ezután?

Átlépsz az azúrfényben fürdő boltíven?	Lapozz a **12**-re.
Benyitsz a délen, bal oldalon álló ajtón?	Lapozz a **152**-re.
Benyitsz a délen, jobb oldalon álló ajtón?	Lapozz a **97**-re.

381.

A déli ajtó mögül nyöszörgő hangok szűrődnek ki. Miközben azon töprengsz, jó ötlet-e benyitni, hogy megtudd, mi adja ki ezeket a zajokat, az ajtó kicsapódik, és egy fiatal, vad tekintetű, sikolyra nyitott szájú szerzetes ront elő. Teljesen váratlanul ér a felbukkanása, így nem tudod megállítani, elszalad melletted, egyenesen a főbejárathoz. A helyiség, ahonnan érkezett, valójában egy hosszú, keskeny előszoba, ahonnét tucatnyi ajtó nyílik, melyek valószínűleg a többi barát cellájába vezetnek. Véres nyom vezet a távolba. Ha e mentén indulsz el, lapozz a **13**-ra. Ha inkább máshol folytatod a keresést, lapozz a **354**-re.

382.

Borzalmas, bánatos jajkiáltást hallasz az egyik boltív mögött induló folyosóról, amint egy utolsó csapással végzel a Vámpírral. A sötétből egy hosszú hajú, sápadt nő ront elő: Reiner húga, Katarina az, egy újabb Vámpír! Egy cselekedet elvégzésére van idődd (például felhajthatsz egy italt), mielőtt a közeledbe érne, és meg kellene védened magad a dühétől!

Katarina Heydrich ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha végeztél ellenfeleddel, lapozz a **400**-ra.

383.

A banyák egyből rád támadnak. Lapozz a **267**-re.

384.

Kirángatod a tiltakozó fogadóst az ágyából és követeled tőle, hogy mondjon el neked mindent, amit csak tud, a sebhelyes férfiról, aki felbérelte a támadóidat. Szerencsétlen pára nyilvánvalóan tud valamit, mert sunyi, bűnös tekintettel néz félre. Másrészről azonban sikerült megfélemlítened, így ömleni kezd belőle a szó. Elmondja, hogy az alak kelet felől érkezett – a Holtak Házának irányából. Mikor erre rámutatsz, csak vállat von, és annyit mond, hogy mindenki fél arrafelé kószálni. – Csak ritkán érkeznek ide abból az irányból látogatók. Legtöbbször csak egy hóbortos öregember, aki élelmet vásárolni jön le. Nagyon magas, hosszú, szürke haja és fura, üveges szemei vannak. Dochtor Verruckténak nevezi magát. – A leírás nem igazán illik a grófra. Érdemes lehetne felkeresned őt, bárki legyen is… Mikor felháborodottan közlöd a fogadóssal, hogy egy vendégnek joga van nyugodtan eltölteni az éjszakát, a férfi kényszeredetten felajánl némi élelmet a kellemetlenségekért cserébe. Ingyen feltöltheted készleteidet, és még a kifizetett 1 Aranyadat is visszakapod. Kapsz 1 SZERENCSE pontot is! Ezek után egy másik szobába kísérnek, ahol nyugovóra térsz. Lapozz a **333**-ra.

385.

Visszateszed a könyvet a ládába, amit belöksz az ágy alá, ezután gyorsan leülsz az egyik kényelmetlen székbe. Mikor Endrell egy vastag bottal a kezében kinyitja

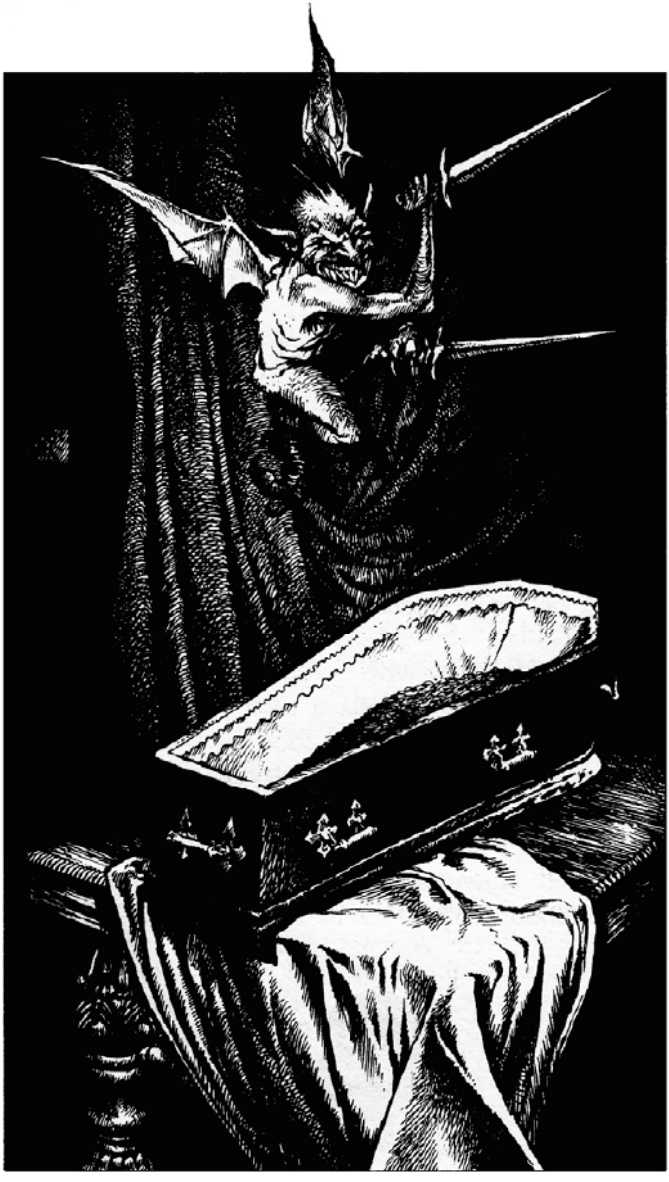
az ajtót, és meglát, először tétovázik, majd dühösen hozzád lép. Elmondod neki, hogy nem tudtál elaludni, és még egy takarót kérsz tőle, hogy felmelegíthesd magad. A férfit látszólag megnyugtatja a válaszod, és morogva intézkedik – megbíz egy ifjabb szerzetest a pokróc beszerzésével. Visszakísérnek a szobádba, és még egy gyógynövényből készült italt is kapsz, hogy könnyebben álomba merülhess. Közben hallod, amint valaki az ajtód előtt mocorog – nyilván az Öreg állított oda valakit őrködni, hogy elejét vegye az esetleges további sétáidnak. Végül sikerül elaludnod. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **326**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **90**-re.

386.

Túl későn veszed észre, hogy a banya egy, az Erő Italát tartalmazó üvegcsét emel a szájához, amit eddig ruhájának redői között rejtegetett! Növeld meg 6-tal jelenlegi ÉLETERŐ pontjait, és fejezd be a harcot! Ellenfeled újult dühvel támad rád, és ezúttal addig küzd, amíg egyikőtök ki nem múlik. Ha legyőzted, lapozz a **64**-re.

387.

Csak annyit tehetsz, hogy útra kelsz, és felkeresel egy tudóst. Ez azt jelenti, hogy egy igen nagy kerülőt kell tenned Arkleton felé, és valószínűleg ott is több napodba fog kerülni a kutatás. Összesen 8 adag élelmet kell elfogyasztanod ez idő alatt (de most vásárolni is tudsz, 1 Aranytallérért cserébe 2 adagot). Végül rálelsz egy tudósra, aki elmondja, merre kell folytatnod a kutatást: Sharnekben, az északi Nagy Falon túl. A késlekedés miatt vesztesz 10 Vér pontot. Lapozz a **20**-ra.



388.

Mikor belépsz, egy füstös alak kezd el megformálódni a koporsó fölött. A lény kicsi, nem nagyobb egy satnya Goblinnál, és egy kicsit hasonlít is rá. Karmos kezeiben két éles bronzkést szorongat, és gyűlölködve sziszeg rád. Kitárja apró szárnyait és feléd röppen, hogy apró darabokra cincáljon.

Halálördög	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd ellenfeledet, de az legalább egyszer eltalált a csata során, dobj három kockával. Ha az összeg ugyanannyi vagy magasabb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, a fegyvereken lévő méreg bekerült a szervezetedbe, és tovább gyengít. Dobj egy kockával és adj 1-et az eredményhez, hogy megtudd, pontosan hány ÉLETERŐ pontot vesztesz emiatt. Ha még életben vagy, bezúzhatod a koporsót. Kapsz 4 Vér pontot! Ha most kinyitnád a nyugati falból nyíló ajtót, lapozz a **35**-re. Ha a folyosó végében lévő ajtóhoz lépnél, lapozz a **208**-ra. Ha úgy érzed, hogy ideje elhagyni a házat, lapozz a **300**-ra.

389.

Nem veszed észre, ahogy a fiatal férfi felpillant, a lépcsősor irányába, csak mikor már késő. Fém és élőhalott hús tömege csapódik beléd és dönt fel, amint egy szörnyeteg veti rád magát odafentről. A borzalmas lény úgy néz ki, mintha fémmel próbálták volna megerősíteni ezt a szörnyeteget – és pont ez az, ami történt! Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot az esés miatt,

az első Harci Kör során pedig 2-t le kell vonnod a Támadóerődből, ugyanis először még fel kell tápászkodnod a talajról. Öröm az ürömben, hogy a bestia hosszú fémpengékkel küzd ellened, és így fajtársaitól eltérően nem tud lebénítani. Ettől függetlenül egy igen kemény ellenfélre akadtál, amit nem lesz egyszerű legyőznöd.

Acélghoul ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha végeztél a bestiával, lapozz a **25**-re.

390.

A bestiát lángok borítják be. Vérfagyasztó sikoly tör elő a szájából, ami mintha az egész barlangot betöltené. Pechedre még a Feketetűz sem végez egyből ezzel a gyilkológéppel. Élőhalott fáklyaként cammog tovább feléd, fehéren izzó acélkarmokkal nyúlva irányodba! Lapozz a **121**-re.

391.

Bölcsen választottál, ez a nő ugyanis Katarina, a gróf gonosz húga, aki egy Vámpyr! A nő hosszú karmaival és agyaraival támad rád.

Katarina Heydrich ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd, lapozz a **44**-re, de a csata előtt vonj majd le 1-et a gróf ÜGYESSÉGÉBŐL, és 4-et az ÉLETEREJÉBŐL.

392.

Harquar halott. Egyedül állsz a szobában a foszlófélben lévő zselészörnnyel és a kövér tudós tetemével, ami nem nyújt valami kellemes látványt. Ekkor lép be a szobába a testőr urának esti kakaójával. Egy pillantást vet kihúzott kardodra, egy másikat a holttestre. A nyálka fel sem tűnik neki, ami – látva közel ülő szemeit és előre ugró homlokát – valahogy nem lep meg. A fickó előhúzza kardját, és tiltakozásod ellenére rád támad.

Testőr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 13

Ha legyőzöd a férfit, nincs idődet átkutatni a helyet. Senki nem fogja elhinni a repülő zselé történetét, különösen hogy a valami sűrű nyálkává olvadt szét, és hogy immáron Harquar testőre is holtan fekszik előtted. Azonnal el kell hagynod a várost. Ha északkelet felé indulnál, lapozz a **198**-ra. Ha egy másik helyet akarsz felkeresni, lapozz a **304**-re.

393.

Az ajtó könnyedén kinyílik, a túloldaláról fagyos szélroham kap a ruhádba. Lélegzeted apró ködpamacsként csapódik le, olyan hideg van. Eltöprengsz rajta, vajon nem lenne-e bölcsebb visszafordulni, amikor hirtelen úgy érzed, mintha egy kőfal csapódna a hátadba – és valóban ez történik, az ajtóval szemközti fal taszít egyet rajta, te pedig előreesel, egyenesen az alant elterülő sötétségbe! Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot az esés közben szerzett zúzódások miatt. Mögötted az ajtó becsapódik, és mikor megpróbálsz benyitni rajta, kénytelen vagy rájönni, hogy a faldarab, ami az előbb taszított rajtad egyet, eltorlaszolta a túloldalt. Be vagy zárva. Lapozz a **71**-re.

394.

Nincs jó búvóhely a fogadó közelében, ezért végül egy út melletti vízmosásban húzódsz meg. Az egész éjszakai lovaglásban azonban nagyon kimerültél, így hamarosan álomba merülsz. Valamivel később ébredsz merev tagokkal és fájó háttal. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. El kell fogyasztanod egy adag élelmet. Lapozz a **379**-re.

395.

Ennek a hathatós italnak megjósolhatatlan a hatása. Élőlények életenergiájából és bizonyos élőholtak lényéből kotyvasztották össze, emiatt egyaránt lehet pozitív vagy negatív hatása rád nézve. Döntsd el, hány SZERENCSE pontodat (maximum 2-t) akarod feláldozni, majd dobj egy kockával, és az eredményhez add hozzá a SZERENCSÉDBŐL levont pontokat. Ezután az alábbi táblázat segítségével állapítsd meg, milyen hatása van rád az italnak.

Összeg	*Hatás*
1	Vesztesz 2 ÜGYESSÉG pontot.
2	Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot.
3–4	Enyhe rosszullét vesz erőt rajtad. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot.
5	Megerősödsz. Kapsz 1 pontot a jelenlegi és *Kezdeti* ÉLETERŐDHÖZ.
6–7	Megerősödsz. Kapsz 1 pontot a jelenlegi és *Kezdeti* ÉLETERŐDHÖZ és ÜGYESSÉGEDHEZ (de nem mehet az érték 12 fölé!).
8	Új embernek érzed magad. Kapsz 2 pontot a jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontodhoz. ÜGYESSÉGED azonban így sem haladhatja meg a 13-at, ÉLETERŐD pedig a 25-öt!

Ha az ügyesség-visszaállító italt is fel akarod hajtani ezek után, és még nem tetted, lapozz a **241**-re. Ellenkező esetben elhagyod a doktor szobáját, és valahol máshol folytatod a kutatást – lapozz a **7**-re.

396.

Egyesével kell megküzdened az állatokkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkas	6	7
Második Farkas	6	7

Ha legyőzöd a bestiákat, a férfi hálásan fordul feléd. Elmondja, hogy ő egy kereskedő, aki a farleigh-i piacra tart éppen, ami innen északkeletre fekszik. – Felbéreltem egy testőrt – mondja, miközben szomorúan rápillant a harcos holttestére. – Mikor megláttuk a ködöt, úgy döntöttünk, inkább letérünk az útról. Nem akartunk beleveszni. – A férfi, aki Robanként mutatkozik be, megkérdi, segítenél-e neki végső nyugalomra helyezni a halottat, és vele tartanál-e a városba. Rendesen megfizetné a szolgálataidat, amikor célhoz értek. Ha hajlandó vagy neki segíteni, a temetés időbe kerül – vesztesz 1 Vér pontot, de kapsz 1 HIT pontot a jó cselekedetért. Akárhogy is döntesz, végül a férfi társaságában indulsz tovább. Lapozz a **148**-ra.

397.

Támadásod haszontalan. Csupán mágikus fegyverek képesek kárt tenni a Vámpírban. Kilőtt nyílvessződ a lába előtt a földre hull. Ellenfeled válaszul mágikus lövedékek tucatjaival támad rád, melyek mélyen a húsodba fúródnak – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A fájdalomtól teketóriázás nélkül a bestiára veted magad. Lapozz a **273**-ra.

398.

Állapítsd meg mindkettőtök Támadóerejét (a boszorkány ÜGYESSÉGE 10). Ha a tied a magasabb, az üvegcse telibe találja a banyát, aki sikoltva hátrál el tőled. 3 ÉLETERŐ pontot veszít – ne feledd ezt az összeget levonni majd ÉLETEREJÉBŐL, ha majd harcra kerül a sor). Ha most hosszúíjaddal lőnél rá, lapozz a **305**-re. Ha átugranál a hasadékon, és kardoddal támadnál rá, lapozz a **31**-re.

399.

Visszatérsz a Holtak Házának keleti szárnyában kelet-nyugati irányban futó folyosóra. Kelet felé fordulsz. Az északi falon két ajtó áll, egy előtted, egy pedig mögötted, velük szemben a déli falon pedig két másik. Keleten a folyosó déli irányba fordul, nyugaton pedig egy ötödik ajtón át visszatér a főbejárathoz. Egy olyan területen folytasd a keresést, ahol még nem jártál. Mit teszel most?

Benyitsz a mögötted lévő északi ajtón?	Lapozz a **88**-ra.
Benyitsz az előtted lévő északi ajtón?	Lapozz az **56**-ra.
Benyitsz a mögötted lévő déli ajtón?	Lapozz a **139**-re.
Benyitsz az előtted lévő déli ajtón?	Lapozz az **340**-re.
A folyosó keleti végén dél felé fordulsz?	Lapozz a **182**-re.
Visszatérsz az épület főbejáratához?	Lapozz a **271**-re.

400.

Végeztél ugyan a két Vámpírral, de még el is kell pusztítanod őket! A kristályszívre pillantasz, majd a gróf nyakában lógó medálra, melybe éppen beleillik a kő. Minden erőddel beleerőszakolod az ékkövet az ezüstkeretbe, de mielőtt ez teljesen sikerülhetne, ezernyi apró darabra robban szét! A másodperc egy tört részéig felpattan és elkerekedik a Vámpír szeme, szája pedig néma, rettegő sikolyra nyílik. Egy utolsó vércsepp csurog le ajkai közül, végül azonban elernyed, mint egy rongybaba. Alaposan átkutatod a barlangot, végigkopogtatod a falakat, és minden titkos ajtó mögül összeszeded a koporsókat, melyekből máglyát építesz az élőholtaknak, de csak az után gyújtasz be alájuk, hogy találtál egy fölfelé vezető lépcsősort a bal kéz felőli folyosón. Ezután visszatérsz a felszínre, és magad mögött hagyod a lángoló tetemeket.

Végtelenül hosszúnak tűnik a lépcsősor, ami kivezet a Ghoulkriptákból, végül azonban elérkezel egy kisebb barlangba, melynek keskeny kijárata egy völgybe vezet. Ahogy kiesel a friss levegőre, egy pásztort pillantasz meg, aki sikoltozva rohan el előled, miközben azt ordibálja, hogy egy Démon tűnt elő a mélyből! Ha látnád most magad – kormosan, véresen, sebesülten, elkerekedett szemekkel –, te is elhinnéd, hogy a poklok poklából léptél elő. És ha nem járt volna sikerrel a küldetésed, még igaza is lett volna szegény férfinak. Sikerült végezned Titán egyik legősibb gonoszával. Immár semmi nem akadályozhatja meg, hogy elfoglald méltó helyed a legendák hőseinek sorában!

Steve Jackson és **Ian Livingstone**
Magyarországon megjelent könyvei:

Kaland Játék Kockázat kötetek:

1. Halállabirintus 1989
2. A Tűzhegy Varázslója 1989
3. Az országút harcosa 1989
4. A Gyíkkirály szigete 1989
5. A Skorpiók Mocsara 1989
6. A Káosz Fellegvára 1990
7. A Vértengerek 1990
8. A Hóboszorkány barlangjai 1990
9. Bajnokok próbája 1990
10. A Haláltalizmán 1990
11. A rémület útvesztője 1990
12. Tolvajok Városa 1991
13. A Szamuráj kardja 1991
14. Az Elátkozott ház 1991
15. A Pusztítás Maszkjai 1991
16. A Végzet Erdeje 1991
17. A varázsló kriptája 1993

Fantázia Harcos kötetek:

1. Űr-Orgyilkos 1992
2. A Mélység Rabszolgái 1992
3. A Ketheri Maffia 1993
4. Robot Kommandó 1993
5. Égi Fejedelem 1993
6. Lázadók Bolygója 1993
7. Találkozás F.E.A.R.-el 1993
8. Csillaghajó 1993
9. Csillagközi Fejvadász 1993
10. Lopakodó Lelkek 1993
11. A halál Seregei 1993

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

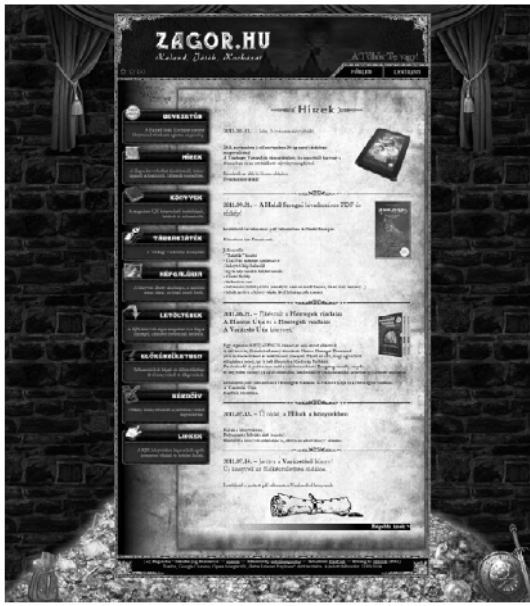
Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

1. A Sárkány szeme 2009
2. A Pusztító 2009
3. Visszatérés a Tűzhegybe 2009
4. Vérescsont 2010
5. Éjsárkány 2010
6. A Múmia Átka 2010
7. A Mélység démonai 2010
8. Éjféli Tolvaj 2010
9. A Lidérckastély mélyén 2010
10. A Tűzhegy Varázslója (színes) 2010
11. A Nekromanta éjszakája 2010
12. Az Élőholtak szigete 2010
13. Vihargyilkos 2010
14. A Vérfarkas üvöltése 2010
15. A Kétélű Jóslat 2011
16. A Káosz Ura 2011
17. Sardath ostroma 2011
18. A Kard Mestere 2011
19. Varázstörő 2011
20. A Hercegek viadala: AHÚ 2011
21. A Hercegek viadala: AVÚ 2011
22. Őrjöngő Agyarak 2011
23. A Vámpír kriptája 2012
24. A Vámpír bosszúja 2012

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal



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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

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

AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

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

Keydrich báró, a Vámpír visszatért a halálból!

Egy rég elfeledett gonosz szállt fel a sírból, hogy az Óvilág felszínét tapossa friss vért és új, rabszolgasorba taszítható áldozatokat keresve. Reiner Heydrich báró, az élőholt Vámpír úr vénebb, semhogy bármely halandó emlékezhetne rá. Ez alkalommal azonban valaki már a nyomában van, egy bátor hős, akinek eltökélt szándéka, hogy megakadályozza gonosz terveinek beérését. Ez a valaki TE vagy!

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

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

A megoldás a TE kezedben van!

A Vámpír boszúja

STEVE JACKSON
ÉS IAN LIVINGSTONE