Steve Jackson és Ian Livingstone

A VÁMPÍR KRIPTÁJA

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

A VÁMPÍR KRIPTÁJA

Írta: Keith Martin

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Vault 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, 1989
Text © Keith Martin, 1989
Illustrations © Martin McKenna, 1989
Map © Steve Luxton, 1989
Hungarian |z| Zagor.hu, 2012

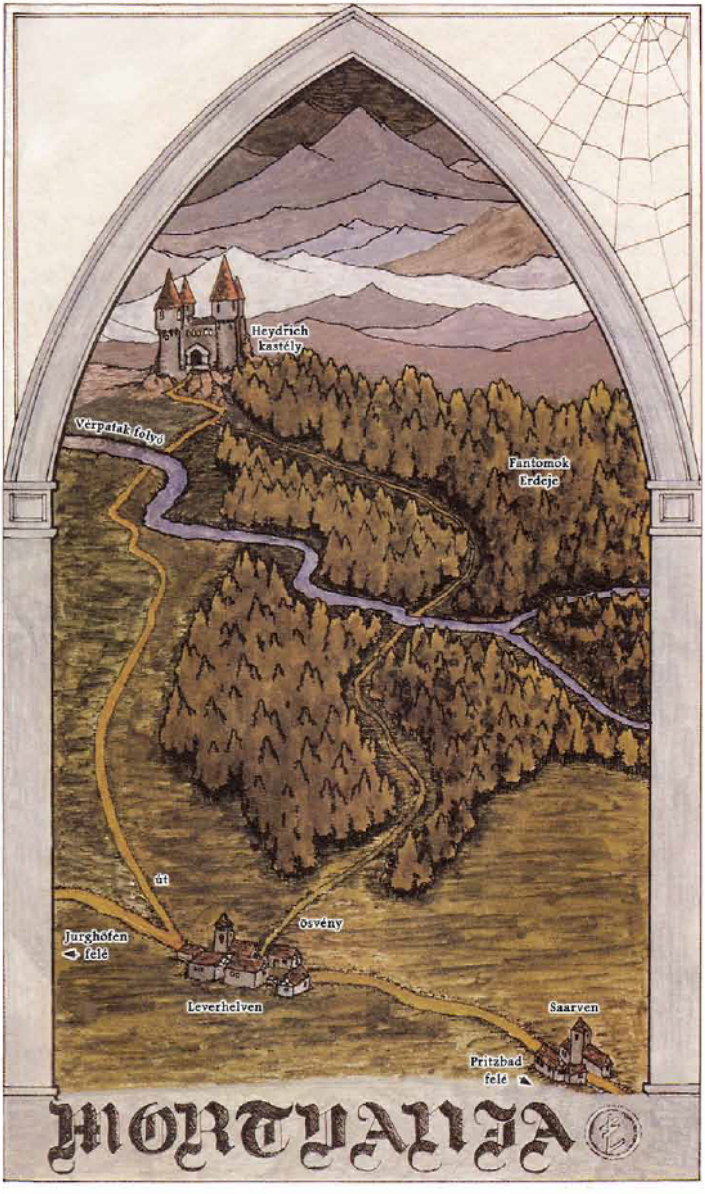
TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

A Vámpír kriptája
25


Heydrich kastély
Vérpatak folyó
Fantomok Erdeje
út
ösvény
Jurghófen felé
Leverhelven
Saarven
Pritzbad felé
MORTUALIA

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

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

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

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

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 tíz 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 Élelmiszertartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

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

SZERENCSE

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

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.

CSAPÁSOK

A kaland, melynek hamarosan nekivágsz, igen veszedelmes, és nem csak a szörnyek és csapdák miatt! Könnyen megeshet, különféle Csapások – átkok, betegségek, vagy még ezeknél is baljósabb dolgok – is az utadba kerülnek majd. Nem akarjuk elrontani a meglepetést azzal, hogy elmondjuk, mik lesznek ezek, legyen elég annyi, hogy ha egy ilyen sorscsapás sújt le rád, a megfelelő fejezetponton utasítást kapsz majd rá, hogy jegyezd fel azt *Kalandlapod* megfelelő rovatába a hatásával egyetemben. Ezektől meg is lehet szabadulni – ha elég bátor, bölcs és szerencsés vagy!

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.

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 teremtényekbe, 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:

VARÁZSLATOK:

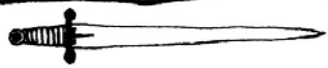
CSAPÁSOK:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

KINCS:

JEGYZETEK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:



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

A hatalmas vagyonokról és kincsekről szóló pletykák csalogattak el Femphrey nyugati szegletéből Mauristatia veszedelmes földjére, a hósipkás, mászhatatlan hegyek otthonába, melyek mindent elrejtő, fagyos ködbe burkolóznak. A levegő hideg, nyirkos, te is csak vastag prémkabátodnak köszönheted, hogy nem vacogsz. A dülöngélő szekérben kushadva azon töprengsz, miközben északra, Mortvania felé haladsz, hogy van-e a szóbeszédnek bármi alapja. Az emberek, akikkel eddig találkoztál, mind soványak és rongyos göncöket hordanak – nem pont így képzelted el ezt az állítólag gazdag vidéket! De talán a kincsek el vannak rejtve valahová, és a helyiek csak nem találtak még rá…

Gondolataidból hangos csikorgás hangja ráz fel, amint a szekér megáll. A kocsis kinyitja az ajtót, és leemeli csomagjaidat a tetőről. Szürke alkonyatba lépsz ki, sűrű, téli köd ereszkedik a falura, Leverhelvenre, ahol a mai éjszakára megszállsz. A fogadó kicsi, és a legnagyobb jóindulattal sem lehet fényűzőnek nevezni, azonban az étel forró, a forralt bor pedig erős és frissítő. A helyiek viszont, akik jól láthatóan nem bíznak az idegenekben, keveset beszélnek. Miután belépsz a fogadóba, az ajtót elreteszelik, az ablakokon végignézve pedig megállapítod, hogy azokat már korábban eltorlaszolták. Különös hely ez, és a neve is furcsa: a Szívére – márpedig a fogadtatás a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető szívből jövőnek.

Meg is kérded a fogadóst, honnan jött az elnevezés, mire azonnal halotti csönd települ a nagyteremre. A férfi elfordul, és minden igyekezeted ellenére sem hajlandó hozzád szólni. Eltöprengsz rajta, hogy egy ilyen udvarias és ártalmatlan kérdés hogyan válthat ki ilyen ellenséges reakciót az emberekből. Egy másik fickó, aki a kandalló mellett ül, még a lábad elé is köp!

Egy idős, sálakba és kezeslábasba öltözött asszony alaposan végigmér. – Ezek a külhoniak nem tudják, mikor kell csöndben maradniuk. – Egy pohár itallal felszerelkezve leülsz a nő mellé – ő legalább beszél hozzád, ami sokkal több, mint amit a többiekről el lehet mondani. Mohón inni kezd. – Az nem „Szívére", idegen. Sose hívták így, csak a cégért változtatták meg. Ez a „Szív Vére," így, külön írva. Ez az, amit oly sokan adtak fel itt, a szívük vérét!

Az időközben feléledt halk mormogás megint megszűnik. Többen is dühös pillantással mérnek végig titeket, a pultos pedig rákiált a nőre, hogy hallgasson. A melegtől és a bortól pirospozsgás arcú asszony azonban nem hagyja, hogy belefojtsák a szót. – A Gróf az,

az istenit a fekete szívébe. Falusiak tűnnek el, és többé soha nem látjuk őket. A Gróf viszi el őket a kastélyába, ahol szörnyű halált halnak. Szörnyűt! Többen is hallották éjszakánként a sikolyokat, a pokolban senyvedő lelkek segélykiáltásait. – Ekkor már könnycseppek csorognak meggyötört arcáról. – Hát nem tegnap ragadta el a kisunokámat? Hát nem tegnap láttuk a hintóját és a fej nélküli lovast a faluban? Szegény kis Nastassiámat, azt a gyönyörű, szőke, kedves kislányt elragadta az a bestia, és egyetlen igazi, bátor férfi sincs ebben az isten háta mögötti porfészekben, aki elég bátor lenne ahhoz, hogy a kastélyba menjen, és megmentse!

Kínos motyogások hangzanak fel innen-onnan, miközben a kandallóban szikrák pattognak; az égő fa ropogása szinte nyomatékosítja az öregasszony kétségbeesett segélykérését: – Könyörgöm, jó uram, mentse meg őt. Még csak tizenhét, soha nem ártott ő senkinek… – A nő ismét zokogni kezd.

Egy magas, vörös hajú férfi áll fel az egyik asztal mellől, és hozzád lép. Látod, hogy csak egy karja van, tunikájának jobb ujja a mellkasára van tűzve. – Messziről jött kalandozónak tűnsz, idegen. Amit az öreg Svetlana mond, igaz: a Gróf valóban szörnyű, gonosz lélek, és Heydrich kastélya tele van rémségekkel. Én magam mennék oda, hogy végezzek vele, de ezt nyilvánvalóan nem tehetem meg. – Bólintasz, amint a férfi az üres ujj felé tekint. – Segítesz rajtunk? Harcos napjaimból maradt még néhány aranyam, amitől szívesen megválok, ha megszabadítasz minket az átokfajzattól. – Mindenki szeme esdeklően szegeződik rád.

Már épp beleegyezően bólintanál, amikor a fogadó ajtaja kicsapódik. Az emberek ijedten felsikoltanak, ahogy jeges fuvallat csap be a terembe. Odakinn, a ködben egy fekete hintó körvonalait veszed ki, ami előtt négy éjfekete mén áll, prüszkölve és toporogva. Az ajtóban kísérteties alak magasodik. Csontos ujjait felemeli, és maga felé hív! De nem szól semmit – hogyan is szólhatna? *Hiszen nincs feje…*

És most lapozz!

1.

Követed az alakot a kint örvénylő ködbe. A fickó felugrik a fekete hintó bakjára, az ajtó pedig magától kinyílik. A ének várakozóan toporognak, leheletük kis pamacsokban árad a hideg levegőben. Mit teszel?

Rátámadsz a Fejetlen Lovasra? Lapozz a **201**-re.
Beszállsz a hintóba? Lapozz a **174**-re.
A kocsival nem törődve megkérded az egyik falubélit, hogyan tudsz eljutni a kastélyba? Lapozz a **148**-ra.

2.

Kinyitod a bronzveretes ajtókat és egy jól megvilágított bejárati csarnokba érkezel, ami teljesen kihalt. A fekete és vörös fali függönyök és padlómozaikok komor hangulatot kölcsönöznek a helyiségnek, és egy pillanatra úgy érzed, mintha a távolból halk, nyöszörgő hangot hallanál… Három kijáratot látsz innen. Ha az észak felé továbbvezető ajtón mennél tovább, lapozz a **101**-re. Ha a keleti folyosón indulnál el, lapozz a **256**-ra. Ha a nyugati ajtón nyitnál be, lapozz a **60**-ra.

3.

Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **173**-ra. Ha nincs, lapozz a **208**-ra.

4.

Beleharapsz a cukrozott, ropogós süteménybe, melyet vékony csokoládé bevonat borít – és aminek a közepén lágy, alvadt vér van! Ez a gróf kedvenc eledele, téged azonban undorral és hányingerrel tölt el. A borzalmas élménytől vesztesz 1 HIT pontot. Úgy döntesz, inkább benyitsz a nyugati ajtón. Lapozz a **45**-re.

5.

Ahogy átlépsz az ajtón, egy pentagrammát veszel észre a padlóra festve – de már elkéstél! Egy ködszerű alak jelenik meg benne, mely egy tűzokádó, füstölgő orrlyukú kísértetparipává szilárdul a szemed előtt. A bestia már rád is támad. Nincs idődd elmenekülni előle, meg kell küzdened a gróf szörnyeteg Démonparipájával. A harc időtartamára 2-vel csökkentened kell ÜGYESSÉGEDET, mivel a bestia tüzes leheletétől hamarosan fuldokolni kezdesz.

Démonparipa	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 10

Ha legyőzöd, semmi más érdekeset nem találsz itt. Mit teszel?

A kriptába indulsz?	Lapozz a **90**-re.
Kinyitod az északi, bronzveretes kettős ajtót?	Lapozz a **2**-re.
Benyitsz a déli ajtón?	Lapozz a **18**-ra.

6.

Mostantól kezdve minden Harci Körben, amíg nem végzel a Vámpírköddel, automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot a vérveszteség miatt. Lapozz vissza a **42**-re, és folytasd a harcot.

7.

Hirtelen egy holdfénysugár borítja be a testedet, és elborzadva figyeled, amint kezeiden iszonyatos sebességgel kezd nőni a szőr! Érzed, amint fogaid megnőnek, és erős késztetést érzel, hogy a holdra vonyíts. Az átalakulás szörnyen fájdalmas – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Módosítsd *Kalandlapodon* a Likantrópiát Súlyos Likantrópiára. Ezután elkezded átkutatni a tornyot valami használható után. Lapozz az **51**-re.

8.

Behelyezed a kulcsot a zárba, elfordítod, majd belököd az ajtót. Odabenn egyszerű sírok sorakoznak egymás mellett, melyeken semmiféle felirat vagy dísz nem látszik, mind teljesen egyforma. Különös érzés kerít hatalmába: minden idegszálad bizsereg, amint egyik szemöldöködből egyetlen izzadtságcsepp folyik a szemedbe, ami csípni kezdi. Megdörzsölöd a szemed, hogy kitisztítsd a látásod, és mikor ismét felnézel, egy halovány, kísérteties alakot veszel észre, ami feléd suhan a levegőben, és közben int, hogy lépj hozzá közelebb. A jelenés – aki nőnek látszik – fiatal, beesett arca van, és igen eltökéltnek tűnik. Ha elmenekülsz, lapozz az **59**-re. Ha felé lépsz, lapozz a **102**-re.

9.

Az apró teremtmény megkérdi tőled, hogy a mesterét jöttél-e meglátogatni? Némán bólintasz. – Nos, akkor ne toporogj itt, lépj be! Most épp nem túl elfoglalt, és biztos vagyok benne, hogy a bájital is hamarosan elkészül! – Rájössz, hogy ez egy alkimista műhelye, és hogy a kicsi, szárnyas teremtmény egy mágikus lény, egy Homonkulusz. A kis ördögfajzat egy ajtó felé int a déli falon, amin be is nyitsz. Lapozz a **118**-ra.

10.

A harctól remegve, kimerülten nézel végig a koporsón. Úrrá leszel a félelmeden, és kinyitod. Teljesen üres, csak az alján van némi száraz, fekete föld. Leborítod az emelvényéről, és fegyvered markolatával módszeresen elkezded szétzúzni. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy elpusztítottad Reiner Heydrich egyik koporsóját! Kapsz 1 HIT pontot. Távozol a teremből. Ha ezek után a nyugati ajtón próbálsz meg benyitni, lapozz a **34**-re. Ha továbbmész a folyosón dél felé, lapozz a **31**-re.

11.

Mit teszel most, hogy felülkerekedtél ezeken az élőholt szolgákon?

A keleten lévő főkonyhába mész?	Lapozz a **282**-re.
Távozol innen, és a folyosón az északi ajtóhoz lépsz?	Lapozz a **332**-re.
Benyitsz a nyugati ajtón?	Lapozz a **221**-re.
Megnézed, mit rejteget a keleti oldalfolyosó?	Lapozz a **353**-ra.

12.

Érzed, amint az áldott tárgyból kiáramló energia felfrissít. Állítsd vissza ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékükre. Lapozz a **35**-re.

13.

Ahogy közelebb érsz a házikóhoz, egy apró, ráncos arcú Gnóm siet elő a szürkülő hajnali fényben, és kajánul rád vigyorodik. 2 Aranytallért követel tőled azért, hogy csónakján átvigyen a túloldalra, de felajánlja azt is, hogy előtte meghúzhatod magad a kunyhójában – márpedig elég fáradt vagy. Ha veled van Valderesse, lapozz a **64**-re. Ha nincs, el kell döntened, mihez kezdesz.

A Gnómra támadsz?	Lapozz a **113**-ra.
Elfogadod a felajánlott pihenőhelyet?	Lapozz a **211**-re.
Kifizeted, és átkelsz a folyón?	Lapozz a **162**-re.

14.

Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **82**-re. Ha nincs, lapozz a **61**-re.

15.

Gunthar megkínál némi élelemmel és borral (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot), és beszámol gyógyítói munkájáról. Elmondja, tisztában van vele, mennyire gonosz ember a testvére, és ezért meg is veti őt. De saját bevallása szerint ő nem harcos, és egyébként is képtelen lenne rá, hogy végezzen saját fivérével! Látod rajta, hogy eléggé letöri a kastélyt megszálló gonosz, és szinte már sajnálod is szegény párát. Megkockáztatod, hogy megosztod vele, azért érkeztél, hogy végezz Reinerrel. A férfi szemei erre reményteljesen felcsillannak, és közli veled, hogy megadja neked az egyetlen dolgot, amivel segíteni tud, hogy sikerrel járj. Köpenyének egyik alaposan elrejtett belső zsebéből elővesz egy láncon lógó Ezüst Keresztet, majd közli veled, hogy erre szükséged lesz, ha végleg végezni akarsz fivérével. Írd fel a tárgyat *Kalandlapodra*. Közli veled, hogy ezen kívül egy facövekre is szükséged lesz, hogy a szívébe döfd, mikor a koporsójában alszik, de ezzel sajnos nem tud szolgálni – valahonnan máshonnan leszel kénytelen ezt beszerezni. – Kivéve persze ha rátalálsz Siegfried kardjára, Éjcsillagra, mert az is el tudja pusztítani. De a fegyvert már évek óta nem látta senki – mondja lemondó sóhajjal. Mit teszel?

Visszatérsz a lépcsőfordulóba,
és ott belépsz a nyugati ajtón? Lapozz a **294**-re.
A Csapásaiddal kapcsolatban kéred
Gunthar segítségét? Lapozz a **48**-ra.
Felmutatsz a férfinak egy könyvet,
ha van nálad ilyen? Lapozz a **317**-re.

16.

A nő visszacsókol. Majd hirtelen a torkodba mélyeszti a fogait! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdened ellenfeleddel! Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Körig fogsz vérezni, és a soron következő összecsapás során *minden* ilyen Körben automatikusan vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **150**-re, és harcolj!

17.

Az egyetlen tárgy, amit eredményesen tudnál ebben a helyzetben használni, az egy Ezüst Tükör. Amennyiben nincs nálad ilyen, lapozz a **26**-ra. Ha van, úgy ellenfeled azonnal elhátrál előled, amint felmutatod. Ezzel némi időt nyertél. Ha van nálad Szenteltvíz, amit hozzá akarsz vágni a grófhoz, lapozz a **216**-ra. Ha egy varázslatot mondanál el, lapozz a **158**-ra. Ellenfeled ezek után is tétovázni fog a Tükör miatt. Jegyezd fel, hogy amikor majd harcra kerül a sor, az első körben automatikusan be tudsz vinni neki egy csapást, amivel 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozol majd neki. Ha most rögtön kardot rántasz, lapozz a **26**-ra.

18.

Benyitsz az ajtón. Nagyon sötét van odabenn, így elő-veszed a lámpásod, hogy azzal világítsd meg a terepet. Ahogy körbenézel, búzászsákokat és futkosó patkányokat veszel észre. A raktár nyugati falából egy újabb ajtó nyílik. Mit teszel?

A nyugati kijárathoz lépsz?	Lapozz a **67**-re.
Kimész innen, és a kripta ajtajához lépsz, ha még nem jártál ott?	Lapozz a **90**-re.
Az udvar északi oldalán lévő bejárathoz mennél?	Lapozz a **2**-re.

19.

A gázfelhő az egyik faliszőnyegen át távozik a szobából, ami mögött egy titkos ajtóra bukkansz. Ezt kinyitva rátalálsz Reiner Heydrich utolsó koporsójára. Felcsapod a fedelet, és megpillantod a Vámpír lassan újraformálódó testét. Ha van nálad vagy egy Kereszt, vagy a Hit Pajzsa, ezen kívül rendelkezel egy Cövekkel, vagy Éjcsillaggal, tudod mit kell tenned – lapozz a **32**-re. Ha a két páros valamelyike teljesen hiányzik az eszköztáradból, lapozz a **69**-re.

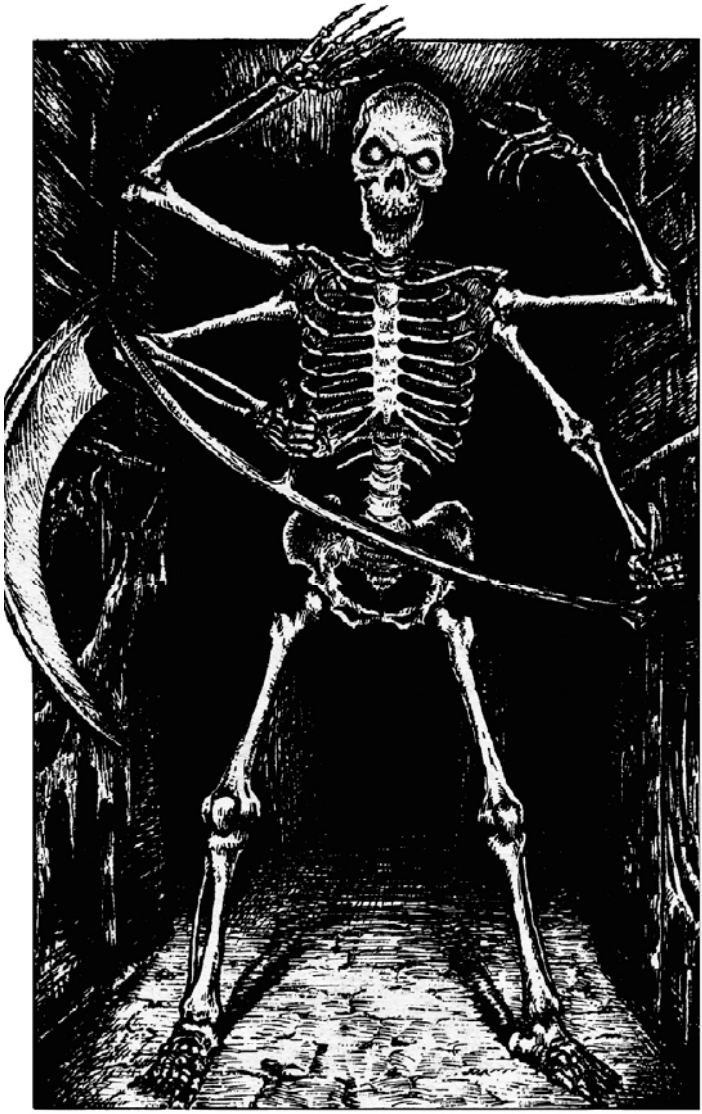
20.

Már jól ismered Katarina trükkjeit. Egyszer megpróbált irányítani, de sikerült ellenállnod neki – és már védve vagy a további trükkjei ellen! A nőre csapsz kardoddal, és célba találsz – amikor harcra kerül a sor, 2 ÉLETERŐ pontot levonhatsz tőle. Lapozz a **106**-ra, és fejezd be a küzdelmet.

21.

Miután legyűrted Wilhelmet, végignézel a lakosztályban uralkodó káoszon. Mit teszel?

Alaposan átkutatod a helyiséget? Lapozz a **78**-ra.
Távozol, és a szemközti ajtón nézel be (ha még nem jártál arra)? Lapozz a **118**-ra.
Távozol, és a folyosó déli végéből nyíló ajtón lépsz be? Lapozz a **252**-re.
Visszatérsz az előcsarnokba, és ott az északi ajtón nyitsz be? Lapozz a **101**-re.



22.

A Nagyobb Thassaloss a gróf legerősebb őrzője. A csata minden Körében dobj egy kockával. Ha az eredmény 1–5, a bestia szemgödréből kicsapó zöld színű fagysugár telibe talál, és 1 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz. Ha 6-ot dobsz, sikerül elkerülnöd a támadását. Ez független attól, hogy melyikőtök nyeri meg az adott Harci Kört, emiatt az összecsapás igen keménynek ígérkezik.

Nagyobb Thassaloss ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 15

Ha a csata során bármikor aktiválsz egy Zúzó varázslatot, lapozz a **109**-re. Ha Jandor Nyilát használod, lapozz a **125**-re. Hogyha végzel ellenfeleddel, lapozz a **224**-re.

23.

Mivel a nő maga nem Vámpír, a Szenteltvíz hatástalan ellene! Ennek ellenére elhajol az üvegcse elől, és így nincs ideje visszatámadni. Lapozz a **164**-re, és kardoddal küzdj meg a nővel.

24.

Ahogy gurulsz, az utolsó pillanatban még sikerül megkapaszkodnod egy bokorban, ami a szakadék szélén nő – ez ment meg a biztos haláltól, amit a mélyben meredező, hegyes sziklák jelentettek volna. Feltápászkodsz, és a megrázkódtatásoktól kissé remegve követni kezded az utat a kastélyhoz. Hosszú út áll előtted. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 2, lapozz a **362**-re, ellenkező esetben lapozz a **73**-ra.

25.

Átkutatod Lothar szobáját, és hamarosan rátalálsz egy kis fali üregre, melyben egy ezüst cövek és a férfi kulcscsomója pihen – írd fel ezeket *Kalandlapodra*. Ha már találkoztál Katarina Heydrichhel, és elvinnéd neki a *Kardok Könyvét*, lapozz a **41**-re. Ha nem, távozol a szobából, és a folyosó déli végében lévő ajtóhoz lépsz – lapozz a **319**-re.

26.

Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **372**-re. Ha nincs, lapozz a **284**-re.

27.

Ahogy átlépsz a küszöbön, megbotlasz egy ügyesen kifeszített drótban, és az így okozott zaj felébreszti a férfit, aki – nem túl meglepő módon – feléd csap éles késével – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha most rátámadsz, lapozz a **77**-re. Ha inkább beszélni próbálsz vele – elvégre te még nem támadtál rá, és így talán meg fog hallgatni –, lapozz a **126**-ra.

28.

Mielőtt megadhatnád neki a kegyelemdöfést, a gyűlöletes élőhalott gázfelhővé oszlik szét, és ellebeg előled! Ha rendelkezel az Erőfal varázslattal, és most használni akarod, lapozz a **111**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod ezt tenni, lapozz a **63**-ra.

29.

Melyik varázslatot használod?

Az Erőfalat?	Lapozz a **155**-re.
Az Erős Csapást?	Lapozz a **112**-re.
A Jandor Nyilát?	Lapozz a **395**-re.

Ha a fentiek egyikét sem tudod, vagy akarod használni, lapozz a **164**-re.

30.

A Ghoul elhátrál előled, miközben nyál csöpög le elfeketedett fogdarabkáiról. Ha elindulsz felfelé a kőlépcsőkön, lapozz a **159**-re. Ha rátámadsz a hátráló szörnyetegre, lapozz a **107**-re.

31.

A folyosó dél felé folytatódik, és négy ajtót pillantasz meg magad előtt: kettőt a keleti falon, egyet a nyugatin, egyet pedig előtted, a délin, melynél véget is ér az előszoba. Mit teszel?

Benyitsz a közelebbi keleti ajtón?	Lapozz az **58**-ra.
Benyitsz a távolabbi keleti ajtón?	Lapozz a **227**-re.
Benyitsz a déli ajtón?	Lapozz a **319**-re.
Benyitsz a nyugati ajtón?	Lapozz a **114**-re.

32.

Magad elé tartod a keresztalakot, és Reiner Heydrich gróf gonosz szívébe döföd az ezüst hegyet. Fekete vércseppek fröccsennek szét a koporsó hófehér selyemhuzatára és a kezedre, te azonban nem lazítasz a szorításon. Szentségtelen sikoly tör elő a férfi szájából. A kimúló Vámpír karmos kezei erősen megragadják a koporsó szélét, aztán lassan elernyednek. A test szép lassan szétporlad. A gróf végül csatlakozott a pokolban sínylődő rokonaihoz. Kapsz 2 HIT és 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **132**-re.

33.

Ahogy belépsz a harangtoronyba, egy csapat Denevér emelkedik fel rejtekhelyéről, és az arcod előtt kezdenek el repkedni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **86**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **133**-ra.

34.

Egy igen díszes lakosztályba lépsz be. A falakat festmények és faliszőnyegek borítják, az asztalokon aranytányérok, ékkövekkel kirakott serlegek, derítőedények és egyéb dísztárgyak sorakoznak, és amerre csak nézel, plüssfotelek és egzotikus szőnyegek vesznek körül… A szoba csak úgy tobzódik a gazdagságban! Egy döbbenetesen gyönyörű nőt is megpillantasz, aki kényelmesen hever egy karosszékben, bőrpárnák között. Hosszú, göndör, fekete haja van, ami válla alá ér, és kiemeli sápadt arcát. Amint felemeli egyik karját, és int, hogy lépj közelebb, csuklóján megpillantasz egy smaragdkarkötőt. – Illik kopogni, mielőtt belépnél valahová, de most az egyszer elnézem neked. Gyere közelebb – búgja Katarina Heydrich lágy, csábító hangján. Ha rátámadsz, lapozz a **71**-re. Ha beszélgetni kezdesz vele, lapozz a **363**-ra.

35.

Mindened megvan, hogy elpusztítsd Reinert a koporsójában – mondja lágy hangon a szellem –, de meg tudsz vele küzdeni? – Ha nálad van a *Kardok Könyve*, lapozz a mágikus lap oldalszámának felével megegyező fejezetpontra. Ha nincs nálad, lapozz a **14**-re.

36.

Alkudozni kezdesz Karl-Heinz-szal, ehhez azonban *próbára kell tenned a* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **134**-re. Ha nincs szerencséd, vagy ha inkább nem próbálkoznál ezzel, és szegénységedre hivatkozva szeretnéd megenyhíteni a szívét, lapozz a **183**-ra.

37.

A billentyűzetet nyomkodva megpróbálod elhallgattatni a zenét, de ez nem vezet eredményre, és a közben elszenvedett harapások miatt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Mit teszel?

Megkeresed az orgonát működtető fújtatókat?	Lapozz a **65**-re.
Egy közeli tárggyal próbálod elnémítani a hangszert?	Lapozz a **149**-re.
Az északi ajtó felé rohansz?	Lapozz a **335**-re.

38.

A kéz kínzó lassúsággal emeli fel mutatóujját, és dél felé bök. Szemed sarkából látod, amint egy emberi fej tátja ki, majd csukja be a száját, mintha beszélni próbálna, de nem jön ki belőle hang. Az ujj ismét déli irányba mutat, és egy pillanatra mintha suttogást hallanál: – Segíts! – Ezután a kar élettelenül leesik rólad, és a fej sem moccan tovább. Mindez igen hátborzongató – vesztesz 1 HIT pontot, és azonnal felhagysz a további kutatással. Ha most a déli ajtóhoz lépnél, lapozz a **8**-ra. Ha a keletihez, lapozz a **371**-re.

39.

A farkasok megtorpannak, és elkezdik befalni az eléjük vetett ételt – húzz le 2 adag Élelmet a *Kalandlapodról*. Becsukod magad mögött az ajtót. Mihez kezdesz most?

A kriptába indulsz?	Lapozz a **90**-re.
Kinyitod az északi, bronzveretes ajtót?	Lapozz a **2**-re.
Benyitsz a déli ajtón?	Lapozz a **18**-ra.

40.

A kutya egy vérengző Szelindek. Drótszerű szürke bundája és nagy, sárga fogai vannak, hangos csaholással és nyáladzó szájjal támad neked, leendő vacsorájának. Ha korábban úgy döntöttél, hogy egyből a kutyára támadtál, és nem próbáltál ellopakodni mellette, az első Harci Kört automatikusan megnyered ellene.

Szelindek ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ **7**

Ha végzel vele, az asztalról 4 Aranytallért, a megrakott éléskamrából pedig 4 étkezésre elegendő Élelmiszert sikerül összeszedned (írd fel ezeket a *Kalandlapodra*). Ha most csónakba szállsz, lapozz a **138**-ra. Ha átgázolsz a folyón, lapozz a **187**-re.

41.

Visszatérsz Katarinához, aki boldogan dorombolva fogadja a várúr halálának hírét. Átveszi tőled a *Kardok Könyvét*, és rámond egy varázslatot. Azúrkék mágikus lángok kezdik nyaldosni a kötetet, de az sértetlen marad, csupán különös, zümmögő hangot hallat. Ezután a könyv eltűnik, a helyét pedig átveszi – a semmi! Katarina elborzadva tekint a műre. – Az átkozott Reiner! Meghiúsította az ellenvarázsigém! – mondja szitkozódva, a dühtől eltorzult arccal. Hirtelen megrettensz attól, hogy haragjában mit tehet veled a nő, ezért kirohansz a szobájából, és a folyosó déli végében lévő ajtóhoz lépsz. Lapozz a **319**-re.

42.

Mivel a köd mindenhol ott gomolyog körülötted, elég könnyű dolgod van eltalálni – a csata során 1-gyel megnövelheted Támadóerődet.

Vámpírköd	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 9

Amint ellenfeled kétszer megsebzett, lapozz a **165**-re. Ha legyőzöd, lapozz a **10**-re.

43.

Beilleszted a kulcsot a hatalmas zárba, és a súlyos kapuszárnyak kitárulnak. Vaksötét van odalenn, így lámpásoddal (vagy Mágikus Kardoddal, ha van) kell bevilágítanod az utat. Lassan ereszkedsz le a porlepte kőlépcsőkön, melyek pókhálóval és mohával borított falak között ereszkednek le a föld alá. A falakon kopott díszek maradványait látod, és időnként alattomos tekintetű, vigyorgó vízköpőfejek mellett is elhaladsz, melyek mintha téged néznének – vagy lehet, hogy csak képzeled a dolgot? Patkányok szaladgálnak a távolban. Ahogy leérkezel egy alagút aljához, apró csonthalmot pillantasz meg, amin eddig falatozhattak, és amik akár emberi csontok is lehettek. Kiráz a hideg, ahogy továbbindulsz, míg el nem érkezel egy ajtóhoz, amit kinyitsz a kulcsaiddal. A járat továbbfolytatódik, a távolban ajtókat és beugrókat pillantasz meg. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **147**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **91**-re.

44.

A kísértet elhátrál tőled, ködszerű, karmos kezei az arcod felé kapnak, de HITED megvéd az élőholt érintésétől! Ekkor észreveszel egy fa csigalépcsősort is, ami felfelé vezet ebből az üres, poros helyiségből. Erre könnyedén elmenekülhetsz a Lidérc elől, de szívesebben végeznél ezzel a gonosz teremtménnyel. Azonban úgy hallottad, hogy csak varázsfegyverekkel lehet a fajtájában kárt tenni, anélkül pedig igen veszélyes dolog lenne harcba bocsátkozni vele. Mit teszel?

Rátámadsz a gonosz Lidérce?	Lapozz a **83**-ra.
Felmész a toronyba?	Lapozz a **316**-ra.
Visszatérsz a bejárati csarnokba, és ott belépsz az északi ajtón?	Lapozz a **101**-re.

45.

Benyitsz Reiner Heydrich gróf nappalijába. A falat borító, diófából készült lemezek, és a tölgybútorok igen jó ízlésű lakóról tanúskodnak. De nincs idődd elmélyülni a részletekben, ugyanis két kisállata – egy kegyetlen Vámpírmenyét és egy gonosz tekintetű, bőrszárnyú Szarvas Vámpírdenevér – máris rád vetik magukat.

A szokott módon játszd le a csatát a Denevérrel, de minden Harci Körben dobj egy kockával. Ha az eredmény 5–6, a Menyét a lábadba mélyeszti a fogait, és 2 ÉLETERŐ pontos sebet okoz neked. Ezek után ráadásul rád tapad, és szívni kezdi a véredet, ezért minden ezt követő Körben automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Amint végzel a Denevérrel, a Menyét elmenekül, ám ha sikerült megsebeznie, még 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mielőtt elállítanád a vérzést.

Szarvas Vámpírdenevér ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Amint a Denevér kétszer eltalál, lapozz a **85**-re. Ha legyőzöd, lapozz a **135**-re.

46.

Szinte teljesen meglepetésként ér a kísérteties emberalak, ami némán suhan át a szobán, egyenesen feléd! A rosszindulatú, életgyűlölő Kísértet a leghatalmasabb élőhalott, ami a grófot szolgálja, és most meg kell küzdened vele. Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **298**-ra. Ha nincs, lapozz a **208**-ra.

47.

Némi kutatás után sikerül rátalálnod egy titkos bejáratra az északi falban, ami úgy három méternyire van Adenauer szobájától. Benyitsz rajta, és egy üres teremben találod magad. A helyiség keleti oldalán egy félig nyitott ajtót veszel észre, mely előtt két, alabárddal felfegyverzett Zombi áll őrt. HITED most nem fog megóvni ezektől az agyatlan, de alaposan kiképzett őröktől! Az ajtónyílásban állva egyesével küzdhetsz meg ellenfeleiddel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi	6	6
Második Zombi	7	6

Ha legyőzöd őket, lapozz a **348**-ra.

48.

Gunthar kissé idegesen néz rád. Elmondja, hogy minden varázslat, amivel segíthetne rajtad, igen erős, és azonnal felhívná rád Katarina figyelmét, ami igen veszedelmes lehet… jól látszik, hogy vonakodik az erejét használni. Ha nálad van a *Gyógyítók Könyve*, lapozz a **375**-re. Ha nincs, és visszatérnél a lépcsőfordulóhoz, hogy ott a nyugati ajtón át menj tovább, lapozz a **294**-re. Ha egy másik könyvet mutatnál meg a férfinak, lapozz a mágikus oldal számának megfelelő fejezetpontra.

49.

Tekinteted sajnos túl sokáig időzik a gróf szemein. A festmény pillantása megragad, és szinte beléd ég. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Csapások között a Likantrópia, lapozz a **95**-re. Ha nem, lapozz a **144**-re.

50.

Óvatosan megkerülöd az épületet. Megállapítod, hogy délről érkeztél ide. Az építmény egy két szintes, sziklából épített kastély. Délnyugati és délkeleti sarkában egy-egy torony magasodik, melyek túlnyúlnak a csapott tetejű kőfalakon. A délnyugati torony harangterme körül denevérek raja röpköd folyamatosan. A lövésznyílások túl magasan vannak, és túl keskenyek ahhoz, hogy azokon keresztül bejuthass. Mindkét földszinti ablakból fényt látsz kiszűrődni, de ezeket súlyos függönyök takarják el, így nem tudod biztosan, mi folyik odabenn. Dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi, vagy kisebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **99**-re. Ha nagyobb, teljesen körbeéred a kastélyt anélkül, hogy a főbejáraton kívül bármi más lehetséges bejutási lehetőséget találnál – lapozz a **326**-ra.

51.

Alaposan körbenézve egy kis rejtekajtót találsz az egyik falon. Egy beugrót rejt, mely mögül egy fehér színű, vörös kereszttel díszített pajzsot húzol elő. Ez a Hit Pajzsa. Nyersz 1 HIT és 1 SZERENCSE pontot, amiért rátaláltál. Ezek után elhagyod a tornyot, visszatérsz az előcsarnokba és kinyitod az onnan északra nyíló ajtót. Lapozz a **101**-re.

52.

Jó nagy pácban vagy, a gróf egyik erősebb szolgájával, egy Kisebb Thassaloss-szal kerültél szembe. Mivel félig még mindig vak vagy, a csata során 2-vel le kell csökkentened ÜGYESSÉGEDET.

Minden Harci Körben dobj egy extra kockával. Ha az eredmény 1–3, ellenfeled izzó szemgödreiből bénító, zöld színű fagysugár tör elő, és mindentől függetlenül 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha 4–6, sikerül elkerülnöd a jeges tekintetet. Igen kemény harcnak nézel elébe.

Kisebb Thassaloss	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd, és átkutatnád a termet, lapozz a **352**-re. Ha távozol, remélve, hogy máshol kevésbé kemény megpróbáltatások várnak rád, lapozz a **320**-ra.

53.

A fehérbor kiváló Mauristatiai Chardonnay: édes, hideg és egy picit pikáns! Igen frissítő ital, mely 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Sajnos azonban egy kicsit többet ittál a kelleténél, ezért a következő (de *csak* a következő) harc során 1-gyel csökkentened kell ÜGYESSÉG pontjaid számát. Ha most megkóstolod az egyik süteményt is, lapozz a **4**-re. Ha inkább a nyugati ajtóhoz lépsz, lapozz a **45**-re.

54.

Az ajtó egy farkasólba nyílik, melynek két lakója már meg is nyalja a szája szélét az ízletes lakoma reményében! Mit teszel?

Rátámadsz az állatokra? Lapozz a **103**-ra.
Becsapod az ajtót, és elmenekülsz? Lapozz a **152**-re.
Próbálsz keresni valamit, amit használhatnál a lények ellen (és ami nem a kardod)? Lapozz a **299**-re.

55.

A szobában csak egy nagy tölgyfaládát látsz, ami egy asztal tetején áll. Masszív zárja van, és bár a Lothartól kapott kulcscsomóval sikerül kinyitnod, a fedél *továbbra sem* moccan! Egy ezüstös kis táblát is észreveszel rajta, amibe valamiféle kódot vésztek bele. Ezt alaposabban is megvizsgálod, hogy kiderítsd, meg tudnád-e találni a módját a kinyitásának. Lapozz a **123**-ra.

56.

Meleg ragyogás árad ki a gömbből. Visszanyersz 3 elvesztett ÉLETERŐ pontot. Siegfried azonban valami érthetetlen okból kifolyólag csalódottan néz rád. Lapozz a **35**-re.

57.

Amint végzel a lénnyel, az egyik nagyobb üvegedény szétrobban és forró sav borít be – vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot. Hangos robajlás hallatszik a laboratóriumban, és a berendezések egy része vészjóslóan zörögni kezd. Ha még életben vagy, sietve távozol arra, amerről érkeztél, és addig meg sem állsz, amíg a folyosó legvégére nem érsz. Itt a bal oldali falon egy újabb ajtót találsz, amin be is nyitsz. Lapozz a **252**-re.

58.

Az ajtó egy kicsi ágyneműtartóba nyílik, ahol a kikeményített plédek között egy nagy, és valószínűleg mérgező pók lapul. Gyorsan becsapod az ajtót. Mit teszel?

Benyitsz a másik keleti ajtón?	Lapozz a **227**-re.
Benyitsz a déli ajtón?	Lapozz a **319**-re.
Benyitsz a nyugati ajtón?	Lapozz a **114**-re.

59.

Becsapod magad mögött az ajtót. Ahogy északra tekintesz, zöldessárga nyálkát látsz kiszivárogni a fa résein át! Gyorsan benyitsz a keleti ajtón. Lapozz a **371**-re.

60.

Az ajtó egy poros, pókhálós raktárhelyiségbe nyílik, ami tele van aprított fával. Ha kutatni kezdenél, könynyedén meglephetne bárki, aki belépne az előcsarnokba. Mit teszel?

A veszéllyel dacolva kutatni kezdesz?	Lapozz a **110**-re.
Távozol innen, és az északi ajtón lépsz be?	Lapozz a **101**-re.
Elindulsz a keleti folyosón?	Lapozz a **256**-ra.

61.

Siegfried elmondja, hogy bár a cövekkel végezni tudsz Reinerrel, ha szíven szúrod, jelenlegi fegyvered képtelen ártani neki, ha harcra kerülne a sor, és *muszáj* szerezned egy Mágikus Kardot. A férfi tud is egy ilyenről, bár az kétségtelenül nem olyan erős, mint az övé. Ezt Adolf sírjában találod – aki valamikor régen a kastély várura volt –, ami az elágazástól keletre található. Úgy döntesz, érte mész, így felmész a lépcsősoron, és ott kelet felé fordulsz. Lapozz a **108**-ra.

62.

A nő hirtelen felugrik ülő helyéből, előre nyújtja kezeit, hátraveti a fejét, és felsikolt! Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez! Ha az összeg ugyananynyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **150**-re. Ha nagyobb, lapozz a **195**-re.

63.

A gróf belebeg egy faliszőnyeg mögé – és bárhogy kutatsz, nem találsz mögötte titkos ajtót! Tudod, hogy a Vámpírok képesek regenerálódni, és azt is, hogy nem sikerült végezned vele. Úgy sejted, hamarosan viszont fogod látni! Négy – de *csak* négy – cselekedet elvégzésére van idődd. Döntsd el, hogy mik legyenek ezek. Egy adag élelem elfogyasztása két cselekedetnek számít, de csak egyet fogyaszthatsz el. Egy üveg gyógyital vagy brandy elfogyasztása egy cselekedet. Az Igaz Gyógyítás vagy Szerencsevarázs használata szintén 1-1 cselekedetnek számít. Ha a kulcsaid segítségével ki akarod szabadítani a lányt, az két cselekedetnyi ideig tart, ha pedig elő akarsz venni valamit a hátizsákodból, az tárgyanként 1-1 cselekedet. Miután eldöntötted mit teszel, lapozz a **178**-ra.

64.

Valderesse a zubbonyánál fogva szemmagasságig emeli a Gnómot. – Vidd át a barátomat a folyón, Snivel, méghozzá ingyen. Tartozol nekem eggyel, amiért múlt héten elkergettem azokat a farkasokat! – Ezután a nő feléd fordul, és halkan annyit mond, hogy a révész nem olyan, akinek a vendégszeretetét el kellene fogadnod. Nem messze az út mentén egyébként is találsz majd egy kis erdészlakot, ahol biztonságban megpihenhetsz. Ezután leteszi a földre a Gnómot, aki tettetett alázatossággal fordul feléd. Miközben bemászol a csónakjába, még motyog valamit a bajsza alatt, de nem tudod kivenni a szavait. A ladik megindul az árral szemben, egyenesen a folyó közepe felé. Valderesse még búcsút int, amikor a túloldalon kilépsz belőle. Lapozz a **383**-ra.

65.

Nem könnyű egy hatalmas, és teljesen ismeretlen csőorgonában fújtatót keresni, miközben patkányok harapdálnak. 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mire feladod a dolgot, és az északi ajtóhoz rohansz. Lapozz a **335**-re.

66.

A nő, aki előtted áll, magas, karcsú, hosszú, fekete haja van, és titokzatos, zöld szemei. Döbbenetesen szép, de nagyon sápadt az arca. Csontfehér bőrét csak még jobban kiemeli fekete öltözéke. Hideg ezüst és csillogó smaragdékszereket visel. Ő Katarina Heydrich, a gróf húga, aki mélyen a szemedbe fúrja a tekintetét. Lapozz a **264**-re.

67.

Épp közelebb lépnél a bejárathoz, amikor a patkányok hangosan cincogni kezdenek, majd rád rontanak. Túl sokan vannak ahhoz, hogy eredményesen felvehesd velük a harcot. Ha sietve kinyitod az ajtót, és átlépsz rajta, lapozz a **115**-re. Ha inkább kihátrálnál az udvarra, lapozz a **163**-ra.

68.

Katarina csábosan rád mosolyodik. Teljesen elbűvöl a szépsége, és egyszerűen tudod, hogy meg *kell* tenned, amire kér. Beleegyezel, hogy végzel a várúrral, és a nő utasításait követve távozol a szobájából. Délre mész a folyosón, és benyitsz a második keleti ajtón. Lapozz a **227**-re.

69.

Sikerült felülkerekedned a Vámpíron, de végül nem tudtad elpusztítani. Miközben nézed az újjáalakuló testet, úgy látod, mintha gúnyos mosolyra húzódnának az ajkak, és egy vércseppet látsz lecsurogni a férfi szája széléről, amint a hullasápadt ajkak lassan szétnyílnak, és felfedik a hegyes agyarakat. Ha még nem tetted, kiszabadítod Nastassiát, és együtt elmenekültök a helyről. Bár az út nagyon nehéz, és többször is majdnem nyakatokat szegitek, végül visszaértek Leverhelvenbe. Az emberek hálásak, hogy újra láthatják a lányt, de mikor megtudják, hogy a gróf még életben van, elnémulnak, és kétségbeesetten rázni kezdik a fejüket. Kalandod ugyan véget ér, küldetésed azonban nem járt sikerrel. Elbuktál.

70.

A Ghoul előre ugrik, és feléd kap mocskos, véres karmaival. Bűzös leheletétől szabályosan felfordul a gyomrod. Szemeiben tüzes gyűlölet és élő hús utáni éhség izzik!

Óriásghoul ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 11

Amint ellenfeled háromszor eltalál, lapozz a **127**-re. Ha legyőzöd, lapozz a **159**-re.

71.

Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **199**-re. Ha nincs, lapozz a **143**-ra.

72.

Heydrich gróf a torkodba mélyeszti agyarait, és mohón kiszívja a meleg, erős véredet. Elveszted az eszméleted, ám hamarosan feltámadsz a sírból, mint agyatlan szolgálója!

73.

Miközben az ösvényt lámpásoddal megvilágítva átvágsz a sötét, hűvös és ködös éjszakán, a távolból farkasok üvöltését hallod. A hold fénye időnként áthasít a körülötted örvénylő ködön és a vastag felhőtakarón, és ilyenkor egy kicsit többet sikerül kivenned a környezetedből, mint ami pilácsod meleg fénykörébe esik. Ahogy az üvöltés egyre közelebb ér hozzád, az egyik holdsugárban két farkas alakja rajzolódik ki az út közepén. A hatalmas bestiák izmos testét ezüstös szürke bunda borítja, méregsárga szemük van, pofájukból nyál csorog – és feléd közelednek. Mit teszel?

Rátámadsz a dögökre?	Lapozz a **121**-re.
Némi élelmet dobsz feléjük?	Lapozz a **218**-ra.
Megpróbálsz elmenekülni előlük?	Lapozz a **170**-re.

74.

– Ha végezni akarsz Reinerrel, szükséged lesz egy Keresztre és egy Cövekre is – mondja Siegfried. – Fogd meg azt a gömböt, és kezdj el koncentrálni, lelki szemeid előtt pedig idézd fel egy Ezüst Kereszt képét. – Úgy teszel, ahogy a férfi utasít. Mikor ismét felnézel, a gömbnek csak hűlt helyét látod, kezedben pedig egy kis Ezüst Kereszt hever! Írd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*. Lapozz a **104**-re.

75.

Épp azon töprengsz, mit mondj a férfinak, a bölcs azonban cseverészni kezd. Főként arról beszél, hogy milyen aljas ember a gróf, és hogy mennyivel több pénzre lenne szüksége, hogy könyveket szerezzen be. Rájössz, hogy ha bármi hasznos információt akarsz megtudni tőle, kénytelen leszel fizetni, méghozzá nem is keveset. Miközben azon töprengsz, hogy mennyit ajánlj fel neki, és hogy hogyan tudnád mindezt udvariasan tenni, meglepő fordulat áll be a szóáradatba. – Megfelelő mennyiségű Aranytallérért cserébe persze be tudlak juttatni a könyvtárba. És hogy ott mire bukkansz rá, az már csak rajtad múlik.

Különféle kérdéseket tehetsz fel a bölcsnek, de minden megkapott válaszért cserébe fizetned kell. Elfogad Aranytallért is, és bármi más, értékkel bíró tárgyat is,

amit eddigi utad során szereztél. A következő listáról bármely témáról kérdezheted, de csak az után kapsz választ, ha előre kifizetted neki a pénzt, amit kér. A férfi nem hajlandó alkudozni. Miről kérdeznéd?

A könyvtárba vezető útról? (6 Aranytallér)	Lapozz a **146**-ra.
Merre találod a grófot? (3 Aranytallér)	Lapozz a **254**-re.
Milyen rokonai élnek a grófnak a kastélyban? (3 Aranytallér)	Lapozz a **209**-re.
Nastassiáról, az elveszett falusi lányról? (2 Aranytallér)	Lapozz a **258**-ra.
Mit rejt a kripta? (2 Aranytallér)	Lapozz a **303**-ra.
A Csapásaidról? (2 Aranytallér)	Lapozz a **394**-re.

Miután megkaptál minden kért információt, magára hagyod a férfit a penészes könyveivel és kéziratával. Ha szereztél a bölcstől egy tárgyat, úgy döntesz, követed a kapott utasításokat – lapozz a **332**-re. Ha nem, úgy távozol, és folytatod a keresést a keleti járatban a lépcsősor után, ami az emeletre vezet majd. Lapozz a **47**-re.

76.

A grófot különös mágia védi ez ellen a varázslat ellen. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 5–6, sikerül ellenállnia a lövedék erejének, és csak 3 ÉLETERŐ pontot veszít, ellenkező esetben teljes, 6 pontos sebesülést szenved el. Ezek után meg kell küzdened vele. Ha az Erős Csapás varázslattal is rendelkezel, és használni akarod ellene, lapozz a **346**-ra. Ha nem, lapozz a **26**-ra. Ne feledd el jegyezni, hogy összesen mennyi sebesülést okozol a grófnak!

77.

Hamar rájössz, hogy az erdész erős, fürge és ravasz – mindent összevetve egy igen veszélyes ellenféllel akadtál össze.

Erdész	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ **7**

Ha túléled a harcot, és nem aludtál a Gnóm kunyhójában, most *muszáj* lepihenned. Alvásodat senki és semmi nem zavarja meg, és frissen ébredsz – visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha átkutatod a kunyhót, lapozz a **177**-re. Ha távozol, és folytatod az utad, lapozz a **228**-ra.

78.

Kutatásod során összesen 4 Aranytallért találsz (írd fel ezeket *Kalandlapodra*), de a fiatalember háziállata, egy hatalmas, fekete Holló is előkerül, ami eddig a Wilhelm hálójában álló kandallón ült, most azonban rád támad!

Óriás Holló	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 6

Amint megsebez a madár, lapozz a **360**-ra. Ha legyőzöd, úgy döntesz, hogy távozol innen, és a folyosó déli végében lévő ajtóval teszel próbát – lapozz a **252**-re.

79.

Az alkimista magadra hagy, és az északi ajtón át a laboratóriumába megy. Nagyjából fél óra múlva jön vissza egy bugyogó, zöld színű folyadékkal, ami egy üvegcsébe van töltve. Vállán ekkor már egy kicsi, szárnyas, zöld színű Homonkulusz ül, ami gonoszul vigyorogva nézi, ahogy átadod a férfinak a megbeszélt összeget – ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról*. Gyorsan felhajtod a bűzölgő folyadékot. Hirtelen elgyengülsz, és a rosszullét kerülget. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. De az ital *működik*, és kigyógyít a Likantrópiádból – húzd le a betegséged a Csapások közül. Fellélegezve megköszönöd az alkimista segítségét, és a nyugati falban lévő ajtón át távozol a helyiségből. Lapozz a **373**-ra.

80.

Érzed, hogy a nő megpróbált valamilyen varázslat segítségével hatni rád, de nem járt sikerrel. Dühösen morogva rád parancsol, hogy távozz a szobájából! Belekezd egy újabb varázsige létrehozásába, de még időben elhagyod a lakosztályt. Lapozz a **31**-re.

81.

Egyesével, sorban küzdj meg a Zombikkal. Ellenfeleid túlerőben vannak, de egy bátor harcosnak nincs félnivalója ezektől a lomha, ostoba lényektől!

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

Ha legyőzted őket, lapozz a **11**-re.

82.

A koporsón át visszamászol a sírba, és elhagyod a lenti szentélyt. A kísértet távozásodkor semmivé foszlik. Felmész a lépcsősoron. Ha innen kelet felé mész tovább, lapozz a **108**-ra. Ha délre, lapozz a **161**-re.

83.

Ha van nálad Mágikus Kard, lapozz a **129**-re. Ha nincs, lapozz a **231**-re.

84.

Lothar egy jó és tisztességes ember volt, te pedig szükségtelenül lekaszaboltad. Vesztesz 2 HIT és 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **25**-re.

85.

Ha rajtad van a Gyógyító Átka, lapozz a **186**-ra. Ha nincs, lapozz a **206**-ra.

86.

Lámpásoddal jobbra-balra csapkodva sikerül elkergetned a denevéreket. A kis állatok hangos csipogás kíséretében repülnek el a sötét éjszakába. Az öreg harangtoronyban néhány bronz és egy ezüst harang áll előtted, utóbbiból halovány kékes fény árad feléd. Dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi, vagy kisebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **179**-re. Ha nagyobb, lapozz a **233**-ra.

87.

Belépsz az immár nyitott ajtón, és egy keletről nyugatra húzódó erkélyen találod magad, ami a kastély belső udvarára néz, és a keleti oldalon tovább folytatódik déli irányba. Három ajtót látsz azon kívül, amin kiléptél. Az egyik tőled jobbra nyílik, és nyilvánvalóan egy, a délnyugati torony mellett lévő szobába nyílik. Ha ide szeretnél belépni, lapozz a **128**-ra. A második ajtó félúton nyílik a keleti falból; ha ezen nyitsz be, lapozz a **302**-re. Az utolsó ajtó az erkély legdélebbi pontján található. Ha ezt akarod kinyitni, lapozz a **244**-re.

88.

Ez egy ostoba döntés volt! A bestia már így is az ajtó közelében guggolt, és nincs időd elmenekülni előle. A Bűzghoul eltalál – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **122**-re.

89.

Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerül lábujjhegyen elosonnod a kutya mellett, és felmarkolnod az asztalról a pénzt és az élelmet. Ha magasabb, felébreszted az állatot, és kénytelen vagy megküzdeni vele. Lapozz a **40**-re, de csak akkor küzdj meg a bestiával, ha elrontottad a próbát; ellenkező esetben csak tedd el a szerzeményeidet, és állj tovább.

90.

A kriptába vezető nyílást súlyos vasrács zárja le, mely mögött kőlépcsősor indul le a mélybe. A körülötte lévő falon borzalmasan vigyorgó vízköpőfejek sorakoznak. A hátad mögül, valahonnan a nyugati ajtók mögül morgás hangja üti meg a füled, így elhatározod magadban, hogy arra inkább nem mész. Mit teszel?

Megpróbálod erővel kinyitni a kripta rácsait?	Lapozz a **141**-re.
A déli ajtóval próbálsz szerencsét, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **18**-ra.
Az északi, bronzveretes kettős ajtóhoz lépsz?	Lapozz a **2**-re.

91.

A következő lépéseddel aktiválsz egy elrejtett veremcsapdát – megnyílik a talaj a talpad alatt, és egy három méter mély üregbe zuhansz. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha volt nálad egy üvegben brandy vagy Szenteltvíz, az széttörik. Nagy nehezen sikerül végül kimásznod a veremből – ebből az igen egyszerű, de a te esetedben hatásos csapdából. Lapozz a **157**-re.

92.

Gunthar fegyvertelen, így könnyedén végzel vele. Ám miközben ezt teszed, a férfinak sikerül a nyakadra helyeznie a kezét, és elmondania egy átkot. Szúró fájdalom hasít beléd – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot –, és mikor megtapogatod az érintése helyét, vértől nedves, fájdalmas bőrfelületet tapintasz. Magadra vontad a Gyógyító Átkát – írd ezt fel Csapásaid közé. A szobát átkutatva csupán 3 Aranytallért találsz. Visszatérsz a lépcsőfordulóba, és benyitsz a nyugatra nyíló ajtón. Lapozz a **294**-re.

93.

Melyik varázslatot mondod el?

Az Erőfalat?	Lapozz a **194**-re.
A Jandor Nyilát?	Lapozz a **125**-re.
A Zúzást?	Lapozz a **109**-re.

94.

– Szóval nálad van a könyv – mondja elégedetten a kísértet. – Ebbe van bebörtönözve a kardom. Reiner varázslata vérrel helyezte el benne, és ugyanez kell a kiszabadításához is. – Siegfried erre egy díszes ezüstserlegre mutat, ami az asztalon áll. – Vérre lesz szükséged, hogy kiszabadítsd Éjcsillagot. Le fogsz gyengülni, a fegyver azonban bőven megéri az áldozatot. – Ha készen állsz ezt megtenni, lapozz a **328**-ra. Ha nem vagy rá hajlandó, inkább megkérdeznéd a férfitól, van-e valami más módja olyan fegyvert szerezni, ami képes végezni ellenfeleddel, és van nálad egy cövek, lapozz a **14**-re. Ha nincs, lapozz a **374**-re.

95.

Kezeiden szőr kezd nőni, szemfogaid meghosszabbodnak, és előbukkannak alsó ajkaid mögül. Vesztesz 1 HIT és 1 SZERENCSE pontot. Tudod, hogy ha nem találsz hamarosan gyógyírt a betegségedre, akkor nagyon nagy bajban vagy. Módosítsd a Likantrópiát Súlyos Likantrópiára a *Kalandlapodon*. Kimenekülsz a helyiségből. Ha most a keleti ajtón nyitnál be, lapozz a **351**-re. Ha továbbmennél dél felé a folyosón, lapozz a **166**-ra.

96.

A könyöknél kettévágod a kezet, mire az azonnal elereszt. Friss vér fröccsen végig a padlón. Elborzadva hallod meg az egyik emberi fej üvegéből felhangzó sírást. Vesztesz 1 HIT és 1 SZERENCSE pontot. Elmenekülsz erről a helyről. Ha ezek után a keleti ajtón nyitnál be, lapozz a **371**-re. Ha a délin, lapozz a **8**-ra.

97.

A folyosó nyugati feléből gúnyos nevetés hangzik fel. Egy magas, sötét hajú férfi áll előtted vörös-fekete köpenyben. Csúcsos hajvonala és izzó, vörös szemei semmivel nem téveszthetőek össze. A gróf az! – Nem jelentesz veszélyt számomra, te alávaló kis féreg – mondja gúnyolódva. A férfi ezután maga köré kapja köpenyét, egy hatalmas Denevérré alakul, majd sebesen elrepül. Ha akarnád, sem tudnád utolérni. Távozol, és folytatod a keresést a keleti járatban a lépcsősor után, ami az emeletre vezet majd. Lapozz a **47**-re.

98.

Feláll a nyakadon a szőr, amint megérzed valami gonosz lény jelenlétét a teremben! Ahogy megpördülsz, zöld színű emberi alakot pillantasz meg, ami a bejáratban ölt éppen alakot. Nem menekülhetsz el előle, és tudod, hogy meg kell küzdened vele – de van még idő*d egyetlen* cselekedet végrehajtására, mielőtt harcra kényszerülnél. Ha akarsz, befalhatsz egy adag élelmet, vagy felhajthatsz egy adag varázsitalt, hogy visszanyerj némi elvesztett ÉLETERŐT, vagy a kísértetre csaphatsz kardoddal. Ha így tennél, lapozz a **3**-ra. Ha valami mást akarsz tenni, döntsd el, mi legyen az, majd lapozz a **117**-re.

99.

Bár a kastélyt leírhatatlan gonosz érzés lengi körül, egy erős jó jelenlétét is érzékeled. Az északi fal közepénél lapul *valami* – talán valami mágikus dolog? Mivel azonban ide nem tudsz közvetlenül bejutni, a főbejáraton át kell megközelítened a helyet, hogy kiderítsd, mi az. Lapozz a **326**-ra.

100.

Szörnyen elgyengülsz, amint a Vámpírköd csápjai áttörik a nyakadon lévő vörös bőrt. 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz a fájdalomtól, és további 2-t minden soron következő Harci Körben a véreszteség miatt. Lapozz vissza a **42**-re, és fejezd be a harcot.

101.

Benyitsz a bejárati csarnokból északra nyíló ajtón, és egy fényes folyosót veszel észre magad előtt. A padlót apró mozaikok borítják, a falakat vízfestmények díszítik. Nem messze tőled a keleti falon, és kicsit távolabb a nyugati falon egy-egy ajtót látsz. A kettő között félúton egy oldaljárat indul keleti irányba, egyenesen előtted pedig, a folyosó végén, egy harmadik ajtót látsz a folyosó végén. Mit teszel?

Benyitsz az északi ajtón?	Lapozz a **332**-re.
Benyitsz a keleti ajtón?	Lapozz a **172**-re.
Benyitsz a nyugati ajtón?	Lapozz a **221**-re.
Elindulsz a keleti folyosón?	Lapozz a **353**-ra.

102.

A szellemlány telepátia segítségével szól hozzád. *Jandor vagyok, Katarina áldozatainak egyike*, mondja. *Lesből támadt rám, és a mágiám sem akadályozhatta meg, hogy elvérezzek.* Beleremegsz a halál ezen módjának gondolatába. *Erre most nincs idő. A síromban* – közben a háta mögé int – *megtalálod gyűrűmet, ami varázslatokat tárol. Nagy segítségedre lesz majd a küldetésed során. Mindazok, akik itt nyugszanak, a Heydrich család keze által haltak meg az évek során. Állj bosszút értünk.* Komoran bólintasz, hisz neked is épp ez a célod.

Az ifjú varázslónő szelleme némán figyeli, ahogy kinyitod a sírját, és lehúzod csontvázkezéről az egyszerű aranygyűrűt. Eredetileg hat varázslatot tartalmazott, ezekből azonban már csak három maradt meg, és mindegyiket egyetlen alkalommal használhatod. Dobj egy kockával addig, amíg három különböző számot nem kapsz eredményül 1 és 6 között, hogy megtudd, melyek azok a bűbájok, amik a rendelkezésedre állnak. Az egyes varázsigék leírásait a mellettük jelölt fejezetponton olvashatod el.

Dobás	*Varázsige*	*Leírás*
1	Erőfal	**232**
2	Erős Csapás	**160**
3	Jandor Nyila	**273**
4	Szerencsevarázs	**323**
5	Zúzás	**222**
6	Igaz Gyógyítás	**120**

Miután meghatároztad a gyűrűben maradt három varázsigét, és elolvastad azok működését, írd fel őket *Kalandlapod* Varázslatok rovatába. Ezután a szellemnő áldásával távozol. Lapozz az **59**-re.

103.

Az ajtóban állva egyesével küzdhetsz meg a Farkasokkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkas	6	5
Második Farkas	7	6

Ha legyőzöd őket, átkutatod a kis helyiséget, de nem találsz semmi értékeset. Mit teszel?

A kriptába indulsz?	Lapozz a **90**-re.
Kinyitod a dél felé vezető ajtót?	Lapozz a **18**-ra.
Benyitsz az északon lévő, bronzveretes kettős ajtón?	Lapozz a **2**-re.

104.

Már mindened megvan, amire szükséged lehet, hogy elpusztítsd Reinert a koporsójában – suttogja lágy hangon Siegfried. – Innen délre van a nyughelye. Fel fogod ismerni, amikor rátalálsz. De még dolgunk van. Fogd meg ezt a gömböt, és kezdj el koncentrálni. Ha erős a hited, meg fog segíteni. – Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **12**-re. Ha nagyobb, lapozz az **56**-ra.

105.

Első csapásod telibe találja az első rettegő Zombit – és valami csoda folytán egyből végzel is vele! Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **81**-re, és csak a második és harmadik élőholttal küzdj meg.

106.

A nő egy pengeéles tőrt tart a bal kezében, és remekül forgatja! Ha korábban már sikerült eltalálnod, most 2-t levonhatsz az ÉLETEREJÉBŐL, mielőtt nekikezdenél a küzdelemnek.

Katarina Heydrich ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Sokféleképp küzdhetsz a nővel. Mi az első támadásod?

Kardodat használod ellene?	Lapozz a **164**-re.
Varázslatot mondasz rá?	Lapozz a **29**-re.
Szenteltvízzel öntöd le?	Lapozz a **23**-ra.
Felmutatsz neki egy Ezüst Tükröt?	Lapozz a **145**-re.

Ha a küzdelem során ÉLETERŐD 5-re, vagy az alá csökkenne, lapozz a **237**-re. Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a **400**-ra.

107.

Miközben ellenfeled egy sarokba próbál visszahúzódni, sikerül bevinned neki egy ütést, ezután azonban már visszatámad a dög! Lapozz a **70**-re, és küzdj meg vele, de a harc előtt vonj le 2-t ÉLETERŐ pontjaiból.

108.

A lépcsősoron leereszkedve egy fekete ajtóhoz érkezel, melyen ezüst névtábla hirdet egyetlen nevet: „Adolf." Benyitva egy kis terembe érkezel. A közepén kőszarkofág áll, melyen egy hosszúkardot tartó harcos kőszobrát látod. A falakon tucatnyi fegyver sorakozik, főként kardok és íjak, és néhány pajzs, melyeken címerek fakó maradványait látod. Ezeket azonban már szétmarta a rozsda, és így használhatatlanok egy harc során. Mit teszel?

Megpróbálod kinyitni a szarkofágot?	Lapozz a **213**-ra.
Távozol, és a déli lépcsősoron mész le?	Lapozz a **161**-re.
Távozol, és az északi lépcsősoron mész le (ha még nem jártál ott)?	Lapozz a **257**-re.

109.

A varázslat szétroppantja ellenfeled gerincét, és azonnal végez vele. Szemgödreinek zöldes ragyogása elenyészik, és a hatalmas, fekete kasza ártalmatlanul, hangos csattanással hullik a padlóra. Lapozz a **224**-re.

110.

Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **156**-ra. Ha magasabb, lapozz a **214**-re.

111.

Erőfalad sikeresen elzárja a gróf elől a menekülés lehetőségét! Ismét emberi alakot ölt, és dühösen morogva rád támad. Lapozz a **212**-re, és fejezd be vele a küzdelmet.

112.

A varázslat a megszokott módon működik, az extra sebzéshez ugyanúgy el kell találnod őt az első Harci Körben – ellenkező esetben a bűbáj hatástalanul szétfoszlik. Lapozz a **164**-re, és küzdj meg a nővel.

113.

Snivel, a Gnóm előhúz egy tőrt, aminek elszíneződött pengéjén mérget pillantasz meg! Valahányszor ellenfeled eltalál, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked a pengére kent méreg miatt. A lény ráadásul igen fürge, így elég nehéz lesz eltalálnod.

Gnóm	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha végzel vele, el kell döntened, mihez kezdj.

Átkutatod az otthonát?	Lapozz a **358**-ra.
Beszállsz a csónakba, és átevezel a túloldalra?	Lapozz a **138**-ra.
Átgázolsz a sekély folyón?	Lapozz a **187**-re.

114.

Egy, a levegőben lebegő mágikus fénygömbbel megvilágított terembe lépsz be. A helyiséget a legkülönfélébb műalkotások népesítik be: festmények, kristálydíszek, vázák és más, hasonló antiktárgyak állnak mindenfelé emelvényeken vagy polcokon, illetve lógnak a falakon. Egy kisebb vagyont látsz itt felhalmozva – és ebből semmit nem vihetsz magaddal! Elkezdesz körbenézni valami apróság után kutatva, amit mégis elrakhatnál. Miközben ezt teszed, az egyik faszobor megrázza magát, és feléd lép, hogy rád támadjon! Elállja az ajtóhoz vezető utat, így kénytelen vagy megküzdeni vele.

Fagólem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, lapozz a **168**-ra.

115.

Kinyitod az ajtót, átugrasz rajta, majd gyorsan becsapod magad mögött, hogy elvágd magadtól a cincogó hordát. Egy poros teremben találod magad, melyből egy fa csigalépcsősor indul fel a magasba. Sötét van, és mindent pókháló borít, így lámpásodat továbbra is a kezedben tartva nézel körül. Ahogy a mocsokkal borított lépcsők felé indulsz, két emberforma alak csoszog elő az árnyak közül, akiket beleng a halál erős, gyomorforgatóan édes bűze. Oszlófélben lévő kezeikben rozsdás kardokat tartanak. Dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez! Ha az összeg ugyananyi, vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **217**-re. Ha több, lapozz a **265**-re.

116.

Lothar megkér, hogy fordulj el, amíg ő elővesz valamit egy rejtett fali fülkéből. Kisvártatva egy kulcscsomóval és egy ezüsthegyű cövekkel lép eléd. – Ezekkel bejuthatsz a gróf szobájába – mondja, miközben átadja a kulcsait. – A kriptában szokott aludni, aminek a kulcsait a szobájában tartja, ami itt van rögtön, dél felé. Oda kell menned, és meg kell szerezned. – Az Ezüst Cövek, mint azt elmondja, végezni tud a gróffal, amikor a koporsójában alszik. Írd fel a két tárgyat a *Kalandlapodra*.

Ezután tétovázik egy kicsit, majd folytatja a mondanivalóját. – Meghallottam, amint a gróf magában motyogott valamiről, amit egy mágikus zárral csukott be, nem messze innen. „Előre, majd vissza. Előre, majd vissza." Ezt motyogta el többször is, majd felnevetett. Nem tudom, mit jelent, de biztos, hogy fontos – lehet, hogy gonosz, de nem őrült. – Ennek az egésznek se füle se farka, de ki tudja, mire bukkanhatsz még rá?

Megköszönöd Lotharnak a segítséget, sok sikert kívánsz neki, majd magára hagyod, és a folyosó déli végében lévő ajtóhoz indulsz. Lapozz a **319**-re.

117.

Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **298**-ra. Ha nincs, lapozz a **208**-ra.

118.

Egy nagy helyiségbe érkezel, ami mindenféle különös eszközzel van telezsúfolva: táblázatok és térképek mutatják az ég bolygóinak helyzeteit, másokon különféle gyógyfüvek képeit látod, megint mások sziklaalakzatokat jelölnek. A papírok szanaszét hevernek a padokon és asztalokon, némelyek a falra tűzve lógnak, sok egyszerűen csak a padlón hever. Az egyik asztal mellett egy fehér hajú, magas, vékony férfi ül, orrán egy cvikker inog veszedelmesen. Épp néhány bonyolult grafikont nézeget, és közben magában motyog. Ahogy belépsz, felnéz rád. – Izé… örülök a találkozásnak, azt hiszem. Karl-Heinz Matthaus vagyok, a helyi alkimista. Mit tehetek érted? – Fegyvertelennek tűnik, és kedves öregember benyomását kelti, ám figyelme egyből visszatér a papírjaihoz, láthatóan a legkevésbé sem izgatja a jelenléted. Mit teszel?

Rátámadsz?	Lapozz a **251**-re.
Megpróbálsz beszélgetésbe elegyedni vele?	Lapozz a **205**-re.
Távozol a nyugati falon lévő ajtón át?	Lapozz a **373**-ra.

119.

Katarina tervezgetni kezd. – Van valami más, ami képes végezni Reinerrel: egy ezüsthegyű cövek, amit egy szent ember áldott meg. A kastélyban csak egy ilyen tárgy van, amit halálos ellenségem, Lothar, a várúr birtokol. Már hónapok óta tervezgeti a halálomat. Kérlek, végezz vele a kedvemért, tőle megszerezheted a cöveket, és megölheted a grófot. Lothar soha nem adná neked szabad akaratából ezt a fegyvert. – Ha beleegyezel, hogy végzel a férfival, lapozz a **198**-ra. Ha visszautasítod a kérést, lapozz a **248**-ra.

120.

Az Igaz Gyógyítás egy erőteljes varázsige, ami a *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaid felének megfelelő mennyiségű ÉLETERŐ pontot gyógyít vissza (törtszámokat felfelé kerekítve). Harc kivételével bármikor elmondhatod. Lapozz a **102**-re.

121.

Egyszerre kell megküzdened a két Farkassal. Valahányszor te viszel be csapást, és még mindkét ellenfeled életben van, dobj egy kockával, hogy megtudd, melyiküket találtad el. Ha az eredmény 1–3, az első állatba mar bele a pengéd, 4–6-os dobás esetén a másodikba. Miután a bestiák sebesen rohannak körülötted, csak a szerencse kérdése, hogy melyiküket sebzed meg.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkas	6	5
Második Farkas	7	8

Ha legyőzöd őket, de a *második* fenevad legalább egyszer eltalált, lapozz a **266**-ra. Ha anélkül végzel velük, hogy a második megsebzett volna, lapozz a **314**-re.

122.

HITED hatástalan a Bűzghoullal szemben, mert a hosszú éveken át tartó bezártságban megerősödött gyűlölet lángja ég elkárhozott lelkében. Meg kell küzdened vele! A hányingerkeltő szag miatt 2-vel le kell csökkentened ÜGYESSÉGEDET a harc idejére.

Bűzghoul	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha ellenfeled háromszor eltalál, lapozz a **127**-re. Ha legyőzöd, lapozz a **180**-ra.

Hus ügyem Riddeshée ügyéll
Z ope ábrándtól
Glogóltyky et mindó ázsia' nada
Ephezab z ábrándem letesjepétje

123.

A táblán különös rúnákat látsz. Sikerül őket betűkké fordítanod, de még így sincs semmi értelmük. Úgy sejted, valamilyen utasítást rejthetnek, aminek a segítségével ki tudnád nyitni a mágikus zárat, és így megszerezhetnéd a benne rejlő kincset. Bármi is legyen azonban benne, biztosan igen értékes, ha ennyire védik. A felirat a következő:

Hus őígém Ridhéshéc űfquié
Z gpr kbmdhofé
Gbqóltyby et őswdo áőso radn
Cjbtesh z őbmdem letyjspífs

A szöveg eléggé egyszerű. Ha sikerül megfejtened, egy számot fogsz kapni. Lapozz az ennek megfelelő fejezetpontra, hogy megszerezd a láda tartalmát, ehhez csak annyit kell tenned, hogy kimondod annak a személynek a nevét, akiről szó van. Ha inkább feladod a dolgot, itt hagyod ezt a remek kincset, és lemész a kriptához, lapozz a **191**-re.

124.

A Lidérc rád támad fagyos karmaival. Ha van nálad egy Mágikus Kard, lapozz a **200**-ra. Ha nincs, lapozz a **231**-re.

125.

A varázslat hatástalanul pattan le a lényről, mely ugyan csontváz, de nem élőhalott teremtmény, hanem egy mágia segítségével felerősített szörnyeteg. Meg kell küzdened vele! Lapozz a **22**-re.

126.

Megköszörülöd a torkod, mire a férfi felriad, és idegesen rád pillant. A tűz mellett álló lábasból felajánl némi kenyeret és egy kis forró levest (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot), majd bemutatkozik, és elmondja, mit csinál itt.

A fickót Barandrunnak hívják, és erdészként dolgozik. Elmeséli, hogy régen harcos volt, de belefáradt a folyamatos küzdelembe és vérontásba, és most már inkább békében él az erdő állataival. Sajnos azonban a nagy részük rejtélyes módon eltűnt, ami nagy szomorúsággal és aggodalommal tölti el. Biztos benne, hogy a Heydrich-kastélyból áradó gonoszság az, ami elriasztotta őket. Valamiért úgy érzed, hogy nyugodtan beszámolhatsz küldetésedről ennek az embernek. Miután végighallgatott, megdicséri bátorságod, és közli, hogy talán a segítségedre lehet. Tudja, hogy a várban még él legalább egyvalaki, akit nem rontott meg a rossz. Lothar az, a vár ura, akivel korábban jó barátok voltak. – De néhány hónapja már nem láttam, abban sem vagyok biztos, hogy még életben van-e. Talán ő is a gróf bűbájának hatása alá került, vagy másképp végeztek vele. De ha találkozol vele, a segítségedre lehet.

Egy ajándékot is kapsz Barandruntól: egy fokhagymafüzért, amit a kunyhója mögött lévő kis veteményeskert növényeiből fűzött. Unszolására a nyakadba akasztod a büdös nyakláncot – írd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*. Ezután a férfi felajánlja, hogy pihenj meg nála. Ha nem aludtál a Gnóm kunyhójában, úgy muszáj lefeküdnöd aludni – kapsz 4 ÉLETERŐ pontot. Akár alszol itt, akár nem, délután folytatod utadat. Lapozz a **228**-ra.

127.

A Ghoul harmadik, és egyben utolsó ütése lebénít, és a visszataszító lény leguggol, hogy felfalja mozdulatlan testedet. Még élsz, amikor a bestia elkezd felfalni. Kalandod igen borzalmas véget ér.

128.

Kinyitod a rozsdás zárat, és belépsz a vaksötétbe. Fényt csiholsz. A falon körbe különféle harci trófeák – egy hatalmas agancsos szarvas, egy óriási vadkanfej és hasonlók – lógnak, ezek előtt vértek tucatjai sorakoznak. A helyiség levegője dohos és poros, mindent belep a pókháló. Hirtelen rozsdás dörrenést hallasz, ahogy az egyik alabárdot tartó mellvért feléd indul! Ha megveted a lábad, és megküzdesz a páncéllal, lapozz a **153**-ra. Ha becsapod magad mögött az ajtót, hogy elkerüld ezt a mágikus kreatúrát, lapozz a **215**-re.

129.

Sikerül megcsapnod a remegő Lidércet, mielőtt az rád támadhatna. Lapozz a **200**-ra, de mielőtt harcba bocsátkoznál vele, vonj le 2-t az ÉLETERŐ pontjaiból.

130.

Gyorsan hátraugrasz a kis, zöld füstfelhő elől, ami kiszabadul a széttört fiolából. Ez hamarosan eloszlik, így óvatosan közelebb lépsz, hogy megvizsgáld, mit rejtett a fiókba a gróf. Egy halom levélre bukkansz, amiket Reiner mauristatiai szolgái írtak. Ezek biztosan érdekelni fogják a hatóságokat! Ezen kívül egy fehér selyemrongyba csomagolva rátalálsz egy díszes kristályüvegcsére is, ami egy színtelen, szagtalan folyadékot tartalmaz. A rajta lévő jelölésekből úgy gondolod, Szenteltvíz lehet, amit azért rejthetett el a gróf, hogy más ne tudja ellene használni. Mindezeket elteszed a hátizsákodba. Végül magadhoz veszed a topázzal és rodokrozittal kirakott aranybrosst is, ami 7 Aranytallért ér. Ezek után a széfhez lépsz. Lapozz a **271**-re.

131.

Egy jellegtelen szőnyeggel és egyszerű, fából faragott bútorokkal berendezett társalgóba érkezel. A falakon lógó faliszőnyegek gyógynövények sokaságát ábrázolják, nyugatra pedig egy nyitott ajtót látsz, ahonnan egy középkorú férfi lép elő. Szürkülő haja van, mely homloka közepén előre csúcsosodik, a hatást pedig még jobban kiemeli sápadtzöld színű szeme. Egyszerű szürke és fehér ruhát visel, kezében egy tálcát tart, melyen egy derítőedény és néhány serleg áll. Ezeket leteszi, majd üdvözöl. – Gunthar Heydrich vagyok. Mi szél hozott ide? – kérdi tőled. Elég kedves embernek tűnik. Ha beszédbe elegyedsz vele, lapozz a **15**-re. Ha a Heydrich család tagjai iránt érzett bizalmatlanságodtól indíttatva rátámadsz, lapozz a **92**-re.

132.

Még kifújnád magad a gróf teteme felett, de ekkor tudatodba hasít Nastassia kiáltása. Ha még nem tetted, most eloldozod a láncait. A lány mélykék szemeivel rád pillant, majd átölel, és közben az egekbe magasztal, amiért megmentetted őt ettől a szörnyű végtől. A sors különös véletlene, hogy a lány egy gyógyító, és gyorsan ellátja a sebeidet – 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot kapsz vissza. Elmondod neki, mennyire boldog vagy, hogy sikerült megmentened őt a gonosz Vámpírgróf fogságából. Nastassia szemei erre lekerekednek, és felsikolt. – Jaj, ne! Nem ő akart megölni, hanem a húga! – Jeges rémület markol a gyomrodba… a következő pillanatban pedig megjelenik a *nő*. Előtted áll, és mélyen a szemedbe néz! Ha korábban már találkoztál Katarina Heydrichhel, lapozz a **176**-ra. Ha még soha nem láttad, lapozz a **66**-ra.

133.

A denevérek körbevesznek, és teljesen eltakarják előled a kilátást. Próbálod megritkítani őket, de nem tágulnak a közeledből. Apró fogacskáik végén vércseppek csillognak – nyilvánvalóan nemrég fejezték be a lakmározást valamin… vagy valakin. Túl sokan vannak, kénytelen vagy visszatérni a lépcsősoron. Ha várszegy kicsit, és ismét nekivágsz az útnak, remélve, hogy a repülő dögök már továbbálltak, lapozz a **33**-ra. Ha inkább visszatérnél a főudvarra, lapozz a **380**-ra.

134.

Karl-Heinz beleegyezik, hogy kevesebbért is elkészítse a főzetet, de minden pénzedet és értékedet elkéri cserébe. Lapozz a **79**-re.

135.

A szobát átkutatva összeszedsz néhány apró csecsebecsét, melyek összesen 4 Aranytallért érnek. A helyiség nyugati falán egy újabb ajtót pillantasz meg, így úgy döntesz, benyitsz rajta. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **315**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **253**-ra.

136.

Hirtelen egy jókora árny borítja sötétbe a folyosót. Egy hatalmas, vicsorgó, kutya méretű patkány fut feléd. Vöröslő szemeiben gonoszság csillog, és bár hatalmas, elsárgult metszőfogainak egyke félig le van törve, biztos vagy benne, hogy harapása eléggé kellemetlen lehet. Túl gyors, így nincs idődd elmenekülni előle! Meg kell küzdened az állattal!

Nagy Patkány ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, lapozz a **97**-re.

137.

Vörösbor egy Vámpír kastélyában? Ez nem bor, ez vér, ráadásul még meleg! Elborzadva köpöd ki a folyadékot. Vesztesz 1 HIT pontot. Nem kockáztatsz többet, inkább a nyugati ajtóhoz lépsz. Lapozz a **45**-re.

138.

Bemászol a kis csónakba, de nem látsz benne evezőket, sem vitorlát, sem pedig kormánylapátot, és képtelen vagy mozgásra bírni. Kimászol belőle, hogy találj valamit, amivel evezhetnél, ekkor azonban a kis ladik kisiklik a folyó kellős közepére, és nem megy tovább. Odagázolsz, ahol a lélekvesztő áll, ám valahányszor a közelébe érnél, az mindig odébb úszik! Egyértelmű, hogy ez egy mágikus csónak, és te nem tudod irányítani. Mégiscsak kénytelen leszel gyalog átgázolni a vízen. Lapozz a **187**-re.

139.

Dobj két kockával, és adj 3-at az összeghez! Ha az eredmény ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, épp csak sikerül becsapnod magad mögött az ajtót – lapozz a **320**-ra. Ha magasabb, nem tudsz időben elmenekülni előle, és meg kell küzdened vele – lapozz az **52**-re.

140.

A Vámpír undorodva visszahőköl a nyakadban lógó fokhagymafüzér elől, és dühösen feléd csap! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Szerencsédre a téged fogva tartó bűbáj megtörik. Reiner Heydrich gróf már nagyon közel jár hozzád, így kardoddal vagy kénytelen megküzdeni vele. Ha előtte még használnád az Erős Csapás varázslatot, lapozz a **346**-ra. Ha nem, és egyből belevetnéd magad a küzdelembe, lapozz a **26**-ra.

141.

A rácsot tömör, két és fél centi vastag vasoszlopok alkotják, amiket nem tudsz betörni. Dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez! Ha az összeg ugyananyi, vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **192**-re. Ha nagyobb, lapozz a **243**-ra.

142.

Miközben a polcon kutatsz, az egyik kar hirtelen erősen beléd markol. Nem fáj ugyan a dolog, de a végtag nem hajlandó elereszteni. Ha kardoddal esel neki a potyautasnak – elvégre nem a kardforgató kezed kapta el –, lapozz a **96**-ra. Ha várszs, és megnézed, mi történik, lapozz a **38**-ra.

143.

Kardoddal Katarinára csapsz, de a fegyver még egy karcolást sem ejt rajta! A nő nevetve előhúz egy jegeskék tőrt, hogy azzal támadjon rád. Mivel képtelen vagy ártani neki, az ajtóhoz szaladsz, ám a grófnő egy parancsára az egyik nagyobb szőnyeg a lábadra tekeredik, és leterít a földre. Ezután feljebb kezd kúszni rajtad. Ahogy fuldokolni kezdesz a szorítástól, Katarina egy nagy rézedényt helyez a torkod alá, és nevetve fogást vált a tőrén. Kalandod itt véget ér.

144.

A portré szemei vörösen kezdenek izzani, és vér kezd el folyni a vásznon! Ez valóban igen megrázó élmény, de sikerül úrrá lenned a félelmeden. Mit teszel?

Átkutatod a helyiséget? Lapozz a **193**-ra.
Távozol, és benyitsz a keleti ajtón? Lapozz a **351**-re.
Távozol, és folytatod utadat a déli folyosón? Lapozz a **166**-ra.

145.

Katarina felkacag, félresöpri a hasztalan tárgyat, és feléd szúr a tőrével. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **164**-re.

146.

A férfi előkap egy kis Ezüst Kulcsot – melybe a 378-as számot látod belevésve – a zubbonya zsebéből, és átveszi tőled a fizetségét. – Ezzel be fogsz tudni jutni – mondja. – Menj vissza nyugatra a folyosón, és nyisd ki vele az északi ajtót. – Lapozz vissza a **75**-re.

147.

Ahogy haladsz előre, érzed, hogy valami nincs rendben a lábad alatt – és épp időben ugrasz hátra, hogy elkerülöd a veremcsapdát! Megkerülöd az üreget, és folytatod az utad előre. Lapozz a **157**-re.

148.

Az emberek izgatottan magyarázzák neked, hogyan juthatsz el a kastélyba. Figyelmeztetnek, hogy az út, melyen a kocsi végigment, igen veszélyes, és csak az a kísérteties jármű tud biztonságban közlekedni rajta. Mutatnak ezen kívül egy másik ösvényt is, ami északkelet felé indul, és az erdőn átvágva vezet a várhoz. Ha szerencséd van, akár el is kerülheted a vadállatokat, és félúton egy kis vadászházban megállhatsz pihenni. A folyón azonban át kell kelned. A félkarú férfi a kezedbe nyom 2 Aranytallért, amit a révésznek adhatsz a szolgálataiért.

Nekivágsz az ösvénynek, és hamarosan a sűrű erdőben találod magad. A faágakat egy titokzatos erő groteszk alakzatokba torzította, a távolból patadobogást és farkasok vonyítását hozza feléd a szél. A talaj teljesen csupasz, még fű sem nagyon nő rajta, csizmád alatt apró kődarabok csikorognak. Miközben haladsz, fokozatosan világosodni kezd – talán jön a hajnal? Aztán egy nyílvessző suhan el a füled mellett, és beleáll az egyik fa törzsébe. A félhomályban balra egy hatalmas medve alakját veszed észre, ami lassan feléd cammog, mellette pedig egy vékony emberét, aki épp egy újabb nyílvesszőt illeszt hosszúíja húrjára, készen rá, hogy másodszorra is rád lőjön! Mit teszel?

Rátámadsz az íjászra? Lapozz a **246**-ra.
Rátámadsz a medvére? Lapozz a **295**-re.
Megpróbálsz beszélni az alakkal, bárki legyen is? Lapozz a **344**-re.
Menekülőre fogod a dolgot? Lapozz a **197**-re.

149.

Mivel próbálod működésképtelenné tenni az orgonát?

A kardoddal?	Lapozz a **175**-re.
A gyertyatartókkal?	Lapozz a **203**-ra.
Valami mással?	Lapozz a **261**-re.

150.

Egy szörnyen gonosz élőhalott teremtménnyel hozott össze a sors. A Baobhan Sith sötét varázslatot próbál rád bocsájtani! Állapítsd meg, melyikőtök Támadóereje a nagyobb (ellenfeled ÜGYESSÉGE 9). Ha tied a magasabb, eltalálod a bestiát, és félbeszakítod a varázslatát – lapozz a **263**-ra, vonj le 2-t az ÉLETEREJÉBŐL, és fejezd be a küzdelmet. Ha az élőhalott Támadóereje a nagyobb, elkerüli az ütésedet, és befejezi a varázslást – lapozz a **207**-re.

151.

Szerencséd van. Wilhelm Heydrich, a gróf szerencsétlen, félkegyelmű unokatestvére agya ma aránylag tiszta. Boldog, amiért vendége érkezett, és hamarosan analandi sherryt kezdtek iszogatni, miközben az unokatestvéreiről beszélgettek. – Nem tűr meg egyetlen tükröt sem a kastélyban. Egyszerűen retteg az ezüsttükröktől! El nem tudom képzelni, miért. Van egy a pihenőszobában, az étkezőn túl, de Reiner oda soha be nem teszi a lábát. – A fiú mohón önti magába a finom nedűt. – Az öreg Siegfried dolgaitól teljesen összecsinálja magát. A kardtól különösen retteg. Ő maga rejtette el – hiszed vagy sem – egy könyvben, rögtön az után, hogy végzett vele. A vérttel nem tudom, mi lett, de a pajzsot ide dugta el, a toronyba – mondja, és a folyosóra mutat. Wilhelm most már elég sok italt benyakalt, és kezd összevissza beszélni. Úgy döntesz, búcsút veszel a fiútól, és távozol. Odakinn állva úgy döntesz, utánajársz annak, amit mondott, és szétnézel a toronyban. Így dél felé fordulsz, és benyitsz a folyosó végében kelet felé nyíló ajtón. Lapozz a **252**-re.

152.

Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **250**-re. Ha magasabb, túl lassú voltál, és meg kell küzdened a bestiákkal – lapozz a **103**-ra.

153.

A Mozgó Vértezet feléd csörtet, és bár hentesbárdot idéző fegyvere eléggé rozsdás már, még mindig elég éles ahhoz, hogy fájdalmas sebeket okozzon.

Mozgó Vértezet	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd támadódat, semmi érdekeset nem találsz itt – már mindent használhatatlanná tett a rozsda. Ha az erkély keleti oldalánál nyíló ajtón lépnél be, lapozz a **302**-re. Ha a déli ajtóhoz mennél, lapozz a **244**-re.

154.

Két ajtó nyílik a teremből, amiben vagy. Ha úgy döntesz, hogy a nyugati fal déli oldalában lévőn nyitnál be, lapozz a **294**-re. Ha a déli fal közepén lévő, ezüst kilincsesen, lapozz a **131**-re.

155.

Nem sok értelme van ezt a varázslatot használnod Katarinán, mivel a nő igen közel van hozzád, és esze ágában sincs elmenekülni előled. Felkacag, és feléd csap a tőrével. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **164**-re, és küzdj meg vele.

156.

Óriási szerencséd van: a sok szemét között sikerül rátalálnod egy ezüsttel borított kristályüvegcsére, ami 4 Aranytallért ér (írd fel a *Kalandlapodra*). Ezek után visszatérsz az előcsarnokba. Ha most az északi ajtón nyitnál be, lapozz a **101**-re. Ha a keleti folyosón indulnál el, lapozz a **256**-ra.

157.

Úgy három méter megtétele után elérkezel két ajtóhoz, melyek egymással szemben nyílnak a fal két oldalán. Az északin lévő névtáblára a „Részeges Borisz" feliratot vésték fel, ami nem tűnik túl ígéretesnek. A délin a „Conrad Schmidt Kancellár, Mortvania legaljasabb embere" szöveg olvasható. A folyosó itt egy T-elágazásba torkollik, melynek közepéből egy harmadik ajtó nyílik. Mit teszel?

Benyitsz Részeges Borisz sírjába?	Lapozz a **210**-re.
Belépsz Schmidt Kancellár sírjába?	Lapozz a **359**-re.
Továbbmész a T-elágazáshoz?	Lapozz a **230**-ra.

158.

Két varázslatot használhatsz csak ellenfeled ellen. Ha az Erős Csapást választod, lapozz a **346**-ra. Ha Jandor Nyilát, lapozz a **76**-ra. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz vissza a **274**-re, és válassz egy másik támadási módot.

159.

Felmászol a pókhálós, mocskos lépcsőkön, gombákkal és mohával teli falak mellett haladsz el, végül eléred a torony legtetejét. Holdfény árasztja el a kör alakú termet a színezett üvegen keresztül, és úgy érzed, hogy a helyet betöltő árnyak folyamatosan lopakodnak és figyelnek téged. Veled szemben, a fénykör közepén egy fiatal nő ül egy székben. Csuklóját és bokáját finom szövésű háló rögzíti ülőhelyéhez, mely – amennyire meg tudod állapítani – sokkal erősebb is lehet, mint amilyennek tűnik, talán még mágikus is. A nő igen csinos, hosszú, göndör, aranybarna haja van, és igen szép arca. Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **225**-re. Ha nagyobb, lapozz a **269**-re.

160.

Az Erős Csapás egy harcban, karddal való hadakozás során alkalmazható varázslat. A bűbájt ütés előtt idézheted meg, és ha az adott Harci Körben a te Támadóerőd bizonyul nagyobbnak, a szokásoson felül *további* **4** ÉLETERŐ pontos sebet okozhatsz ellenfelednek. Ha nem sikerül abban a Körben találatot bevinned, a varázslat elvész. Még az *előtt* kell eldöntened, hogy életre hívod-e, hogy meghatároztad volna a Támadóerőiteket! Lapozz vissza a **102**-re.

161.

Az ajtót kinyitva egy üres, kőfalú előszobába érkezel, melyet patkányok, denevérek és farkasok vésetei díszítenek. Veled szemben egy újabb ajtót látsz, az alatta lévő résen át baljóslatú, vörös fény sugárzik ki. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **279**-re. Ha 3–4, lapozz a **325**-re. Ha 5–6, lapozz a **356**-ra.

162.

Kifizeted a Gnómnak a kért 2 Aranytallért, aki átszállít a túloldalra. Úgy tűnik, nem kell eveznie, csupán suttog valamit a mágikus hajónak, ami saját erőből visz át titeket! A túlparton kiszállsz. Lapozz a **383**-ra.

163.

A patkányok beléd marnak apró, sárga fogaikkal – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot –, de végül sikerül kijutnod a raktárból, melynek gyorsan becsapod az ajtaját. Ha még nem jártál a kriptában, és most arra vennéd az irányt, lapozz a **90**-re. Ha az északon emelkedő bronzveretes ajtón nyitnál be, lapozz a **2**-re.

164.

A harcot a megszokott módon kell lejátszanod. Ellenfeled valójában nem Vámpír, így ha Éjcsillaggal küzdesz ellene, csak 1 bónuszpontot kapsz a Támadóerődhöz. Most pedig lapozz vissza a **106**-ra, és küzdj meg a nővel!

165.

A ködlény csápjai a torkod köré tekerednek, és érzed, amint apró, hegyes tűk fúródnak a bőrödbe! Ha rajtad van a Gyógyító Átka, lapozz a **100**-ra. Ha nincs, lapozz a **6**-ra.

166.

A folyosón végignézve összesen három további ajtót fedezel fel: kettőt félúton, egymással szemben a két falon, egyet pedig a túloldalon, a keleti falon. Mit teszel?

Benyitsz a közelebbi keleti ajtón?	Lapozz a **118**-ra.
Benyitsz a távolabbi keleti ajtón?	Lapozz a **252**-re.
Benyitsz a nyugati ajtón?	Lapozz a **240**-re.

167.

A Vámpír sikeresen megbabonázott, képtelen vagy rátámadni. A férfi győzelemittasan lelép, és miközben kivillantja agyarait, a torkod felé nyúl. Ha fokhagymanyakláncot viselsz, lapozz a **140**-re. Ha nem, lapozz a **72**-re.

168.

Most, hogy végeztél a terem őrzőjével, felkapsz egy pár ezüsttel bevont kristálymadarat, amik elég kicsik, és összesen 3 Aranytallért érnek. Most pedig *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **385**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **270**-re.

169.

Megkeresed az üvegcsét, és visszasietsz vele Karl-Heinz-hoz. – Csodálatos – lelkendezik a férfi, és mohón kikapja a kezedből a növényeket. Végre megvan a Hosszúélet-főzetem utolsó hozzávalója! Hamarosan ismét fiatal leszek! A te italodat is elkészítettem ám. – Felhajtod a bűzös, sűrű, zöld színű kotyvalékot, amit a férfi ad neked. Undorító íze van, és begörcsöl tőle a gyomrod – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot –, de tény és való, hogy gyorsan hat – megszabadultál a Likantrópiától (húzd le a betegséget a *Kalandlapodról*). Ezek után elbúcsúzol az alkimistától és visszatérsz az előcsarnokból induló folyosóra. Merre mész tovább?

Az északi ajtón át?	Lapozz a **332**-re.
A nyugati ajtón át?	Lapozz a **221**-re.
A keleti oldalfolyosó felé?	Lapozz a **353**-ra.

170.

Reménytelen a menekülési kísérleted, a farkasok sokkal gyorsabbak, mint te, és könnyedén követni tudják a szagodat. Ahogy szaladsz, megbotlasz egy kiálló gyökérben – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot –, és miközben feltápászkodsz, az első állat beléd harap – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdened velük! Lapozz a **121**-re.

171.

A déli ajtóhoz rohansz, és ügyetlenkedni kezdesz a kulcscsomóval. 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a patkányharapások miatt. Ha még életben vagy, remegő kezekkel a zárba csúsztatod a kulcsot. Lapozz a **244**-re.

172.

Az ajtót kinyitva kellemes, otthont idéző látvány fogad: egy szakács és két szolga éppen ételt készítenek. Azonban valami furcsa, kellemetlen szag is terjeng a levegőben. A rothadás bűze, amitől feláll a szőr a hátadon. A dolgozók rád pillantanak értelemmentes szemeikkel – és azonnal látod, hogy mindannyian Zombik! Dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **238**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **275**-re.

173.

Sikerül megsebezned a Kísérteted, még mielőtt az teljesen alakot ölthetne. Lapozz a **298**-ra, és végezz vele, de a csata kezdete előtt még vonj le tőle 2 ÉLETERŐ pontot.

174.

Ahogy bemászol a hintóba, a lovak könnyed ügetésbe kezdenek – mindezt kísértetiesen néma csendben! Elhelyezkedsz a kényelmes, fekete ülésben. A bíbor függönyös ablakokon kinézve nem látsz semmit, csak kavargó ködöt, a távolból hallatszó farkas vonyítástól azonban kiráz a hideg. Dobj egy kockával, és adj 2-t az eredményhez! Ha az összeg kisebb, vagy ugyanannyi, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **223**-ra. Ha nagyobb, folytatod az utadat, amíg a kocsi meg nem áll a kastély előtt, majd leszállsz róla, és végignézed, ahogy magadra hagy, és eltűnik a ködben – lapozz a **362**-re.

175.

Kardod teljesen hatástalan egy ekkora szerkezet ellen, mivel fogalmad sincs, hová lenne érdemes csapni. 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz a patkányok harapásai miatt, mire feladod a szélmalomharcot, és az északi ajtóhoz szaladsz. Lapozz a **335**-re.

176.

Ha a nő korábban már megpróbált megbabonázni, de kudarcot vallott, lapozz a **20**-ra. Ha sikerrel járt, lapozz a **276**-ra. Ha még nem próbálkozott ezzel, lapozz a **293**-ra.

177.

Elég meleg levest találsz egy étkezéshez, de ezt itt helyben kell elfogyasztanod, nem viheted magaddal – kapsz 4 ÉLETERŐ pontot. Az asztal egyik fiókjában rálelsz egy zsákra, melyben 5 Aranytallér lapul, keresés közben azonban megszúrod magad egy elszíneződött tűvel, ami a zsákmányod mellett lapult – írd fel *Kalandlapod* Csapások rovatába a Lassan Ható Mérget, mely egészen addig fogja kifejteni hatását, amíg nem találsz rá valamilyen ellenszert. Mostantól kezdve minden soron következő harc elején le kell vonnod 1-et a jelenlegi és a *Kezdeti* ÉLETERŐDBŐL! Így fokozatosan egyre gyengébb leszel. Ha azonban sikerül gyógymódot találnod a méregre, visszaállíthatod *Kezdeti* ÉLETERŐ pontjaidat is az eredeti értékére.

Miután összeszedelőzködsz, a délután hátralévő részét utazással töltöd. Lapozz a **228**-ra.

178.

A Vámpír emberi alakot öltve ismét felbukkan előtted! Adj 8-at ÉLETERŐ pontjaihoz, és ismét küzdj meg vele! Ha sikerül ÉLETEREJÉT ismét 4-re, vagy az alá csökkentened, lapozz a **212**-re.

179.

Az ezüst harangból erőteljes jóság árad feléd. Alaposan megnézed, és a belsejébe vésve egy nevet találsz: SIEGFRIED HEYDRICH. Bár tudod, hogy ezzel felhívod magadra a figyelmet, egy megérzés mégis arra késztet, hogy megkongasd a harangot. Lapozz a **280**-ra.

180.

Miután letakarítod kardod pengéjéről a Bűzghoulból kifolyt nyálka maradékát, gyorsan körbenézel a sírban. A szarkofágban rátalálsz egy apró szütyőre, melyben 5 Aranytallér lapul. Ha most bemennél Részeges Borisz sírjába is, és még nem tetted, lapozz a **210**-re. Ha az elágazás felé indulnál el, lapozz a **230**-ra.

181.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **136**-ra. Ha 3–6, lapozz a **47**-re.

182.

Ahogy benyitsz, egy mágikus csapda lép működésbe. Vakító fény és perzselő hőség csap meg – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Szinte semmit nem látsz az előtted lévő, sötét szobából, de egy négykarú, zölden ragyogó szemű, vékony alakot azért ki tudsz venni homályosan. A kezében mintha kasza lenne, és feléd tart! Ha ebben a legyengült állapotodban is felvennéd vele a harcot, lapozz az **52**-re. Ha megpróbálod becsapni magad mögött az ajtót, hogy elmenekülj, lapozz a **139**-re.

183.

Karl-Heinz visszautasítja a kérésedet. – Nem kapsz baziliszkuszmájat vagy poliptintát a semmiért, ezt ugye te is belátod? Nekem is pénzbe kerülnek ezek – mondja panaszkodva, ám hirtelen elgondolkodni látszik. – Megmondom, mi lesz. A konyhában van egy kevés gyógynövény, amire szükségem lenne, de a gróf őrei védik őket. Ha megszerzed azokat, cserébe megkapod tőlem a bájitalt. Elég sok üvegcse van ott, de nekem csak egy kell. Mindegyiken egy szám szerepel. Menj, és hozd ide nekem a 169-est. – A férfi ezek után elmondja, hogyan juthatsz el a konyhába: kilépsz a nyugati ajtón, visszamész a bejárati csarnokhoz, ott átmész az északi ajtón, és a folyosón belépsz az első ajtón, ami keletre vezet. Jegyezd fel az üveg számát a *Kalandlapodra*, még szükséged lehet rá.

Ezután távozol az alkimistától, és visszatérsz az észak-déli folyosóra. Ha most belépnél a nyugati falból nyíló ajtón, és eddig még nem tetted, lapozz a **240**-re. Ha a kicsit messzebb, kelet felé nyílón lépnél be, lapozz a **252**-re. Ha visszatérnél az előcsarnokba, és ott az északi ajtón mennél be, lapozz a **101**-re.

184.

Mit teszel most, hogy végeztél Dochtor Faustus undorító maradékával?

Folytatod a keresést?	Lapozz a **142**-re.
Távozol innen, és a keleti ajtóhoz lépsz?	Lapozz a **371**-re.
A déli ajtóhoz mész?	Lapozz a **8**-ra.

185.

Az ajtón egy bronz névtáblán a Dochtor Karl Adenauer nevet olvasod. Udvariasan bekopogsz, mire egy remegő, de éles hang válaszol. – Gyere be! – Belépsz a helyiségbe. Egy szürke hajú, középkorú, fehér köpenyes férfit pillantasz meg, aki egy csinos pergamenhalmokkal borított asztal mellett ül. A helyiség dugig van könyvekkel és papírokkal. Az alak látszólag épp egy sárkánykaromban pihenő kristálygömböt tanulmányozott, amikor megérkeztél. – Dochtor Adenauer vagyok – mutatkozik be teljesen feleslegesen. – Reiner Heydrich gróf bölcse. Az átkozott sosem ad elég pénzt a kutatásaimra. Ezek a könyvek egy kisebb vagyonba kerülnek! – mutat a falak mentén sorakozó, rogyásig megrakott könyvespolcokra. Elég morcosnak tűnik, de nem mutatja jelét ellenségességnek… már amennyire meg tudod állapítani. Mit teszel?

Rátámadsz a férfira? Lapozz a **242**-re.
Beszédbe elegyedsz vele? Lapozz a **75**-re.
Távozol a szobából, és visszatérsz a folyosóra? Lapozz a **181**-re.

186.

A Denevér könyörtelen csapása egyenesen a már megsérült nyakadat éri, és a kegyetlen, csapkodó veszedelem felhasítja az egyik vénádat. A kíntól a földre rogysz, mialatt a véred szétfolyik a padlón. Kalandod itt véget ér.

187.

Óvatosan, gödröktől tartva lépkedsz végig a sekély folyóban. Már majdnem félúton jársz, amikor egy sikló alakot veszel észre a vízben, mely egyenesen feléd tart – a felszín alatt ki tudod venni a lény zöldes hátát. Ha maradsz, ahol vagy, és megküzdesz a Folyami Kígyóval, lapozz a **236**-ra. Ha megpróbálsz a partra futni, mielőtt az állat utolérne, lapozz a **285**-re.

188.

Gunthar meredten figyeli a mágikus lapot. – De hiszen ez Siegfried kardja! – mondja döbbenten. – Valami hatalmas varázslat bebörtönözte ebbe a könyvbe! – Ezután elkeseredetten közli veled, hogy az egyetlen lehetőséged a kiszabadítására az lenne, ha Katarina mágikus segítségét kérnéd. – Biztos, hogy cserébe valami szolgálatot fog kérni tőled – már előre kiráz a hideg, ha belegondolok, mi lehet az – mondja, majd hozzáteszi, hogy Reiner testvére legalább olyan gonosz, mint maga a gróf. Gunthar ezután leül, és elkeseredetten a kezébe temeti az arcát. Lehet, hogy ő maga túl levert ahhoz, hogy bármit is tegyen, te azonban harcos vagy, és határozott céllal érkeztél ide. Visszatérsz a lépcsőfordulóba, és benyitsz az onnan nyugatra nyíló ajtón. Lapozz a **294**-re.

189.

Ha van nálad egy Kereszt, vagy a Hit Pajzsa, lapozz a **220**-ra. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **259**-re.

190.

Túl lassú vagy! A Zombik még az előtt utolérnek, hogy becsaphatnád a konyha ajtaját. Nem menekülhetsz előlük, meg kell küzdened velük. Lapozz a **81**-re.

191.

Eléred a lépcsőfordulót, lesietsz a lépcsőkön és visszatérsz az udvarra. Előveszed a kripta kulcsát, és a félelmetes, vigyorgó vízköpőfejekkel díszített vasrácshoz lépsz. Egy hatalmas árnyék vetül rád, mire riadtan megpördülsz – de csak egy alacsonyan szálló denevér az, ami elrepül a hold előtt. A hatalmas gömb beteges, sárga fénnyel ragyog le rád, és más dolgokat is bevilágít körülötted az árnyak között. Ha szerepel *Kalandlapodon* a Súlyos Likantrópia, lapozz a **204**-re. Ha nem, lapozz a **43**-ra.

192.

Kísérleted, hogy bejuss a kriptába, felkeltette valaminek a figyelmét. A lépcsőkön egy apró, törpeszerű lény szelleme siklik fel. Az alak fekete, szinte semmilyen vonása nem látszik. Érzed a belőle áradó gonoszságot, amint apró, fekete karmaival feléd nyúl. Mit teszel?

Megküzdesz az árnnyal?	Lapozz a **292**-re.
A déli ajtókhoz szaladsz (ha még nem jártál arra)?	Lapozz a **18**-ra.
Az északi, bronzveretes kettős ajtóhoz sietsz?	Lapozz a **2**-re.

193.

Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **249**-re. Ha magasabb, lapozz a **300**-ra.

194.

Az Erőfal egy ideig kordában tudja tartani a Nagyobb Thassalosst, de nem sokáig. Látod magad előtt, hogy a folyosó végén egy-egy lépcsősor indul lefelé a mélybe északi, déli és keleti irányokba. A mágia segítségével távol tudod magadtól tartani a lényt, így folytathatod az utadat. Lapozz a **224**-re, hogy eldöntsd, merre mész tovább, de jegyezd fel, hogy ha vissza kell jönnöd a kiválasztott lépcsősoron, ellenfeled itt fog várni rád. Ekkor, ha még nem sikerült végezned Reiner Heydrich Vámpírgróffal, lapozz majd a **22**-re.

195.

A Baobhan Sith sikolya iszonyú és vérfagyasztó, és szörnyen legyengít. Félig meg is bénít, és ebben az állapotodban már képtelen vagy ellenállni neki. A nő hozzád lép, és ruhájából előhúz egy borotvaéles tőrt, hogy végezzen veled.

196.

Lothar figyelmeztet, hogy tartsd távol magad Katarinától, mert veszélyes nő, és elég nehéz dolgod lenne egyszerre vele és a fivérével is elbánni. Közli veled, hogy ha végeznél Reinerrel, Gunthar – aki Reiner öccse, és egy gyógyító – segítségével valószínűleg ő is el tudna bánni a grófnővel. Ezen kívül elárulja, hogy van nála valami, amit igen értékesnek találhatsz. Lapozz a **116**-ra.

197.

Elmenekülsz az erdő mélye felé. Sietségedben elvesztéd készleteid egy részét – húzz le 2 adag Élelmiszert. Dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez! Ha az összeg kisebb, vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerül leráznod üldözőidet, és végül elérkezel egy kis kunyhóhoz, ami a folyó partján áll – lapozz a **13**-ra. Ha nagyobb, a medve és az íjász utolérnek téged. Ha rájuk akarsz támadni, lapozz a **295**-re. Ha inkább megpróbálsz beszédbe elegyedni a medve gazdájával, akiről most már meg tudod állapítani, hogy egy fiatal nő, lapozz a **344**-re.

198.

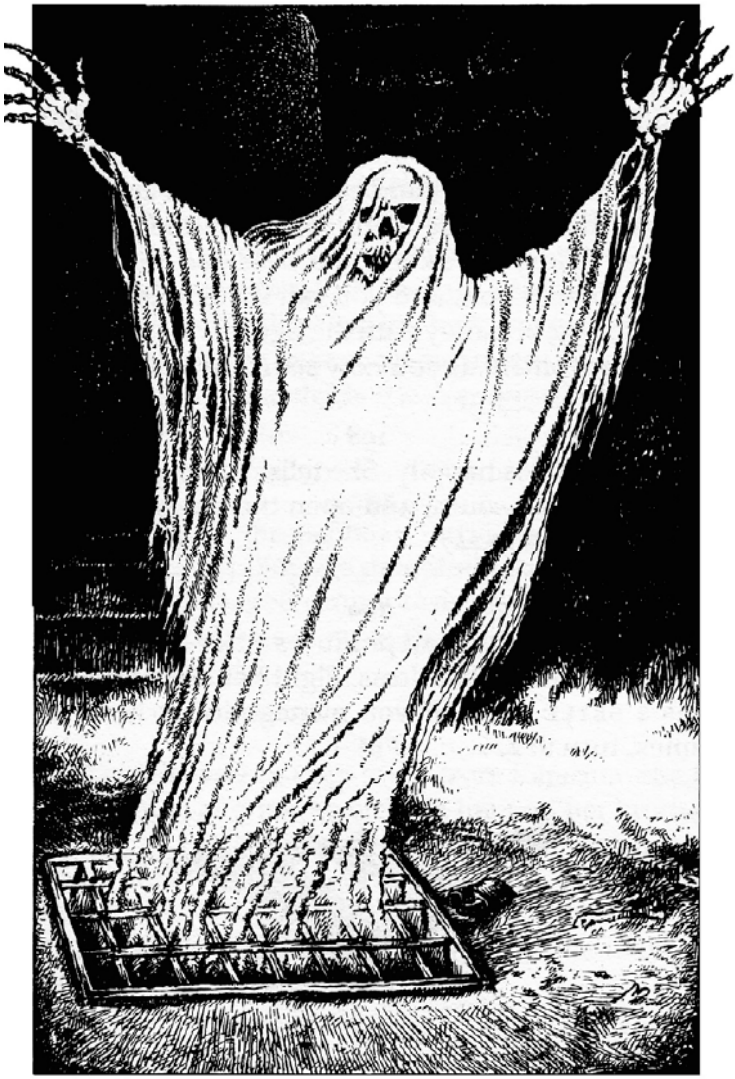
Katarina boldogan elmosolyodik. Utasít, hogy menj délre, és nyisd ki keleten a második ajtót. Lapozz a **227**-re.

199.

A nő felnevet, és egy jeges-kék tőrt húz elő ruháinak redői közül. Küzdj meg vele!

Katarina	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 13

Amint sikerül négyszer eltalálnod, lapozz a **226**-ra.



200.

A Lidérc egy igen veszedelmes ellenfél, kardforgató karodnak most mindent bele kell adnia!

Lidérc	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd a bestiát, de legalább egyszer megsebzett ellenfeled, lapozz a **290**-re. Ha enélkül sikerült végezned vele, lapozz a **316**-ra.

201.

Kardoddal a Lovas felé csapsz, de az csak felkacag, amint fegyvered átsuhan a testén, mintha ott se lenne! Képtelen vagy ártani neki. Ostora egy csapására a lovak ügetni kezdenek, és ott hagy téged a fogadó előtt. Elég szerencsétlenül érzed magad. Még szinte bele sem kezdtél a küldetésedbe, és máris kudarcot vallottál az első feladatnál, amitől erősen megrendül a saját képességeidbe vetett bizodalmad. Vesztesz 1 HIT pontot. Egy másik utat kell találnod a kastélyba. Lapozz a **148**-ra.

202.

Szerencsétlen Wilhelm, a gróf unokaöccse eléggé gyagyás, és csak információmorzsákat tudsz kiszedni belőle, amik könnyen lehet, hogy nem is pontosak. Egy könyvbe rejtett ragyogó kardról és más ostobaságokról hablatyol. Magára hagyod a szerencsétlen fiút, és úgy döntesz, kideríted, mit rejt a folyosó déli végéből nyíló ajtó. Lapozz a **252**-re.

203.

Hangos nyögéssel sikerül felemelned a gyertyatartót, és az orgona billentyűzetére ejted, ami hangos reccsenéssel kettétörik a súly alatt. A zene recsegve abbamarad. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, a csend beálltával azonban apró támadóid elkezdenek zavartan szétszéledni, és a továbbiakban nem foglalkoznak veled. Ha most benéznél az északi ajtón, lapozz a **361**-re. Ha inkább távozol innét, és az erkély déli végében lévő ajtóhoz mennél, lapozz a **244**-re.

204.

Az átalakulásod teljessé válik. Farkasalakod nagy nehezen kihámozza magát bőrvértedből, majd föl-le kezd futkosni az udvaron és a kastély folyosóin. Hamarosan megjelenik egy hatalmas denevér, és lecsap rád; a gróf jött meg, hogy uralma alá hajtsa új állatkáját. A rád váró sors rosszabb a halálnál.

205.

Az alkimista eléggé szótlan, bár annyit elmond, hogy Katarina – a gróf testvére – bérelte fel, hogy olyan bájitalokat és főzeteket kotyvasszon ki neki, melyek segítségével megtarthatja fiatalos kinézetét. Megemlít valami más kezelést is, erről azonban nem akaródzik beszélnie. – Katarina 76 éves korához képest igen ifjúnak néz ki – motyogja szűkszavúan. Arról nem kérdezheted, hogy hogyan végezhetnél a gróffal, hisz mindig fennáll a veszélye, hogy Karl-Heinz elkotyogja valakinek a dolgot, és mást nem nagyon tudsz kiszedni belőle. De a segítségedre lehet, ha a Likantrópia átkát nyögöd. Amennyiben ez a helyzet, lapozz a **318**-ra. Ha egészséges vagy, a nyugati falon lévő ajtón át távozol – lapozz a **373**-ra.

206.

Borzasztó szúrást érzel a nyakadon, amint a Denevér másodszorra is beléd harap. Írd fel *Kalandlapod* Csapások rovatába a Denevér Átkát. Egyelőre ugyan nem érzel semmiféle negatív hatást, ám ki tudja, mi történhet még veled a későbbiek során? Lapozz vissza a **45**-re, és folytasd a harcot.

207.

A gonosz mágiahasználó egyik mutatóujjával rád mutat. Zöld fénysugarak csapnak elő belőle, melyek körbeveszik a testedet. Ezután fokozatosan beléd hatolnak, és hirtelen gyengének és álmosnak kezded érezni magad. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, továbbá az ÜGYESSÉGEDET is le kell csökkentened 2-vel, egészen addig, amíg meg nem vívsz *három* csatát (beleszámítva azt is, ami hamarosan rád vár). Ezt jegyezd fel *Kalandlapodra* is. Most pedig lapozz a **263**-ra, és küzdj meg a nővel.

208.

Fegyvered hatástalan a Kísértet ellen, ami lecsap rád – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Kimenekülsz a szobából, és megpróbálsz visszajutni az erkélyre, ellenfeled azonban gond nélkül tartja veled a lépést, és közben a hátadat támadja. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 6, lapozz a **310**-re. Ha nem, lapozz a **365**-re.

209.

– Nos, ott van például az unokaöccse, Wilhelm – szegény fiú teljesen gyagyás. De ártalmatlan. Siegfried ugyebár halott – ő volt az idősebbik fivér, és egészen az… eltűnéséig a gróf is, ezután viszont Reiner foglalta el a helyét. Akkor itt van még Gunthar, aki odafenn lakik. Menj fel, és kopogj be az ezüst kilincsű ajtón. Saját bevallása szerint gyógyító, méghozzá nem is rossz. Katarina, a gróf húga egy gyönyörű nő, bár nagyon szeszélyes és önfejű. Heves vérmérsékletű, mint egy vadmacska, de van benne valami lebilincselő. Odafenn lakik egy lakosztályban, a folyosó végében. – Lapozz vissza a **75**-re.

210.

Kulcsaiddal kinyitod az ajtót, ami egy kicsi és üres kőkamrát fed fel előtted. Ennek közepén egy egyszerű sziklaszarkofág áll. Ha meg akarod ezt vizsgálni, lapozz a **262**-re. Ha inkább kimennél innen, és szétnéznél a Kancellár sírjában, feltéve, hogy még nem tetted, lapozz a **359**-re. Ha továbbmész az elágazás felé, lapozz a **230**-ra.

211.

A Gnóm egy priccshez kísér, ahol leheveredsz az éjszakára – de csak miután kitámasztod az ajtót és bezárod az ablakot, hogy távol tartsd az esetleges támadókat. Remekül alszol (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot), dél körül azonban morgó hangra riadsz fel, és épp időben nyitod ki a szemed ahhoz, hogy lásd, amint egy hatalmas farkas ölt alakot egy, az ajtó alatt beáramló füstgomolyagból. Ha felkapod hátizsákod és fegyvered, az ajtóhoz lépsz, és megpróbálsz elmenekülni, lapozz a **309**-re. Ha megveted a lábad, és megküzdesz a bestiával, lapozz a **260**-ra.

212.

A gróf kétségbeesésében öklei helyett immár agyarait használja, és a torkodat veszi célba. A következő harc során 2-vel csökkentheted az ÜGYESSÉGÉT. Ha sikerül eltalálnia, és rendelkezel a Gyógyító Átkával, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Amint másodszor is megsebesülsz, lapozz a **268**-ra. Ha legyőzöd, lapozz a **339**-re.

213.

Nagy nehezen résnyire nyitod a kőfedelet. A koporsó mélyéből lágy, ragyogó fényt pillantasz meg. A csontváz, melyen rozsdás láncing feszül, egy fénylő hosszúkardot tart a kezében. Óvatosan kiemeled a fegyvert, és magadhoz veszed. Egy egyszerű Mágikus Kard van a kezedben, mely Támadóerődhöz ugyan nem ad bónuszt, de legalább meg tudod sebezni vele Reiner Heydrichet! Ha nincs másik Mágikus Kardod, írd fel ezt a *Kalandlapodra*! Ha van, úgy itt hagyod, hisz semmi hasznod nem származik egy másodikból.

Elhagyod a kriptát, és visszamászol a lépcsőkhöz. Ha most az északin ereszkednél le, és még nem jártál arra, lapozz a **257**-re. Ha a délin, lapozz a **161**-re.

214.

Semmi érdekeset vagy értékeset nem találsz, így visszatérsz az előcsarnokba. Ha most az északi ajtón nyitnál be, lapozz a **101**-re. Ha a keleti folyosón indulnál el, lapozz a **256**-ra.

215.

Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanakkora vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **283**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **153**-ra.

216.

A Vámpírnak dobod a Szenteltvizet. Dobj egy kockával, és adj 1-et az eredményhez, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontnyi veszteséget okoz a megáldott folyadék az őrült, élőhalott teremtménynek, akinek lángolni kezd a bőre! Ha van nálad egy másik üvegcse is, azt ugyanilyen eredménnyel vetheted rá. Ha ezek után kardoddal támadsz rá a férfira, lapozz a **26**-ra. Ha varázslattal, lapozz a **158**-ra. Ne feledd el jegyezni, hogy összesen mennyi sebesülést okozol a grófnak!

217.

A lények Zombik, ezt elég könnyen megállapítod. Amikor meglátnak, tétovázni kezdenek, te pedig – kihasználva a kínálkozó lehetőséget – gyorsan felfutsz a lépcsőkön anélkül, hogy megküzdenél velük. Lapozz a **311**-re.

218.

Az egyik Farkas megáll, hogy befalja az élelmet – húzz le 2 adag Élelmiszert. A nagyobbik azonban nem törődik vele, és nyáladzva rád támad. Lapozz a **121**-re, de csak a *második* bestiával küzdj meg.

219.

Kinyitod a fiókot, ám közben hallod, amint széttörik egy üvegcse. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikerül a próba, lapozz a **130**-ra. Ha elbuktad, lapozz a **387**-re.

220.

– Már megvan a kereszt, de nincs fegyvered, amivel elpusztíthatnád Reinert – mondja komoran Siegfried. Ha nálad van a *Kardok Könyve*, lapozz a mágikus oldal számának felével megegyező fejezetpontra. Ha nem rendelkezel vele, lapozz a **259**-re.

221.

Az ajtón benyitva egy nagy, kényelmesen berendezett ebédlőben találod magad. Középen egy jókora mahagóni asztal áll, amit székek vesznek körül. Ezüst evőeszközök, edények és kristálypoharak sorakoznak a csipkés asztalterítőn. A nyugat felé néző ablakok előtt súlyos függönyök lógnak, az északi fal előtt pedig egy Tigrisbőr szőnyeg hever, melyen túl egy félig nyitott ajtót is látsz. Úgy döntesz, megéri megnézni, mit találsz arrafelé, ám ahogy az állatbőrre lépsz, morgó hang üti meg a füledet, mely alólad jön. Ebben a pillanatban a szőnyeg mancsaira emelkedik, és ellenségesen végigmér! A vicsorgó fogú, éles karmú bestia támadni készül. Meg kell küzdened ezzel a felettébb különös ellenféllel!

Tigrisbőr Szőnyeg ÜGYESSÉG **7** ÉLETERŐ **7**

Ha legyőzöd a lényt, összeszedhetsz pár értékes dolgot a helyiségből: elteszel néhány kisebb evőeszközt, melyek összesen 4 Aranytallért érnek (írd fel őket a *Kalandlapodra*). Ezután az ajtóhoz lépsz, és bekukkantasz a túloldali helyiségbe. Lapozz a **364**-re.

222.

A Zúzás képes *egyetlen* olyan lényt elpusztítani, amit kizárólag csontok építenek fel – például egy Csontvázat. Bármikor elmondhatod ezt az összecsapások során. Lapozz vissza a **102**-re.

223.

Hirtelen lecsökken a hőmérséklet a hintó belsejében, és a szemed előtt lassan egy kísértet alakja körvonalazódik ki! Egy magas, hullámos fekete hajú, zöld szemű férfi ül előtted, alakját szinte teljesen beborítja egy fekete-bíbor köpeny. – A gróf már vár rád – mondja vigyorogva –, de attól félek, ittléted igen rövid lesz. – Az alak hátradől, és továbbra is gúnyosan mosolyog rád. Aztán a hintó nagyot döccen, a kísértetalak pedig feléd veti magát. Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **321**-re. Ha nagyobb, lapozz a **272**-re.

224.

A folyosó végén három lépcsősort látsz, egyet-egyet északi, déli és keleti irányba, és mindegyik lefelé vezet tovább. A fokok porosak, a falakat penész borítja, a levegő dohos. Még a kampókból és repedésekből is érzed, hogy csak úgy árad feléd a gonoszság. Melyik lépcsősoron indulsz el?

Az északin?	Lapozz a **257**-re.
A keletin?	Lapozz a **108**-ra.
A délin?	Lapozz a **161**-re.

225.

A teremben egyszerre érzed valami erős jónak *és* gonosznak is a jelenlétét, de nem tudod pontosan, melyik honnan árad feléd. Lapozz a **269**-re.

226.

Katarina újra rád kacag, macskaszemeiben ez alkalommal azonban dühöt látsz megcsillanni. Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **286**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **331**-re.

227.

Benyitsz az ajtón, és határozott léptekkel besétálsz a spártaian berendezett helyiségbe, melyben csak két asztal, néhány egyszerű faszék, egy kis fiókos szekrény, egy gardróbszekrény, és néhány másik, hasonlóan egyszerű bútor áll. Az íróasztal mögött egy magas, izmos, barna szemű és hajú, harmincas éveiben járó férfi ül, aki érkezésedre felpillant munkájából. Zord mosollyal köszönt. – Üdvözöllek, idegen. Talán eltévedtél, hogy erre az istenverte helyre keveredtél? – kérdezi. Ha bűbáj hatása alatt állsz, és emiatt rátámadsz, vagy szabad akaratodból tennél így, lapozz a **369**-re. Ha inkább beszélgetnél vele, lapozz a **397**-re.

228.

A délután lassan estébe fordul, mire egy meredek domb tetején végül megpillantod a kastélyt. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **362**-re. Ha magasabb, lapozz a **277**-re.

229.

A testből egy szellem emelkedik ki. Kimászik a koporsóból is, majd megáll előtted. Siegfried Heydrich kísértete komor tekintettel néz le rád, majd int, hogy kövesd – a koporsóhoz! Felemeled a fedelet, és óvatosan odébb tolod a testet. Remegő kezeiddel kitapogatsz egy rejtekajtót, ami elég nagy ahhoz, hogy a türelmetlen szellemet követve lemássz rajta. Rövid esés után kőpadlóra érkezel, és félig guggolva sietsz a férfi szelleme után a keskeny járatban, miközben lámpásoddal bevilágítod a helyet. Végül egy kis szentélybe érkeztek. A kísértet egy kis, rózsakvarcból készült üvegre mutat, melyben színtelen folyadékot látsz. – Szenteltvíz – mondja. – Hasznodra lehet. – Írd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*. Ezután egy különös, aranyozott bronzgömbhöz vezet, ami egy fehér abrosszal letakart asztalon áll, egy ezüst gyertyatartó szomszédságában. Ha van nálad egy cövek, lapozz a **304**-re. Ha nincs, lapozz a **189**-re.

230.

A folyosó keleti végében egy súlyos vaspántokkal megerősített, fekete ajtóhoz érkezel. Észak és dél felé két kisebb oldaljárat indul, melyek hasonló, fekete ajtókban érnek véget. Gyorsan megvizsgálva ezeket megállapítod, hogy az északin a „Dochtor Pieter Faustus, Wilhelm Heydrich gróf Udvari Orvosa" szöveg olvasható. A másikon nem látsz semmiféle feliratot. Melyik ajtón lépnél be?

Az északin? Lapozz a **255**-re.
A keletin? Lapozz a **371**-re.
A délin? Lapozz a **8**-ra.

231.

Mágikus Kard nélkül képtelen vagy megsebezni a Lidércet. Kénytelen vagy elmenekülni előle egészen az előcsarnokig. Ellenfeled hosszan üldöz, de nem mer túl közel merészkedni a fényhez. Dobj egy kockával, hogy megtudd, a fenevad hányszor talál el, miközben menekülsz előle, és minden találata után vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, ellenfeled elszívta életenergiáid egy részét is – vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Ha az eredmény 5–6, nagy szerencsédre sikerült elkerülnöd ezt a szörnyű véget. Az előcsarnokba visszatérve benyitsz az északi ajtókon. Lapozz a **101**-re.

232.

Az Erőfal egy láthatatlan erőgömböt hoz létre körülötted, melyen semmi nem juthat át, és ami veled együtt halad. Segítségével megakadályozhatod, hogy ellenfeleid elmeneküljenek előled, vagy hogy a közeledbe kerüljenek, ha védelemként használnád. A megfelelő fejezetpontokon mindig felajánlja majd a szöveg a varázslat használatát. Lapozz vissza a **102**-re.

233.

Megpróbálhatod megkongatni az ezüst harangot, bár tudod, hogy ez igen veszélyes lehet, mivel könnyen felhívhatod vele magadra a figyelmet. Amennyiben mégis így tennél, lapozz a **280**-ra. Ha inkább lemásznál a lépcsősoron, vissza az udvarba, lapozz a **380**-ra.

234.

Ha megbűvölt Katarina, lapozz a **25**-re. Ha nem, lapozz a **84**-re.

235.

A férfi megköszöni, hogy visszajuttattad számára ezt a művet, és cserébe egy mágikus gyógyfőzetet ad, amit egyik szekrényének egy titkos fiókjába rejtett el. Írd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*. Az italt bármikor megihatod, ha épp nem harcolsz, és 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Megköszönöd Guntharnak a hasznos ajándékot, majd visszatérsz a lépcsőfordulóhoz, és belépsz a nyugati ajtón. Lapozz a **294**-re.

236.

Mivel térdig a vízben állsz, a mozgás elég nehézkes, emiatt a harc időtartama alatt 2-vel csökkentened kell ÜGYESSÉG pontjaidat.

Folyami Kígyó	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha ellenfeled kétszer eltalál, lapozz a **334**-re. Ha legyőzöd, lapozz a **383**-ra.

237.

Látva, hogy kezdesz gyengülni, a kis Nastassia az egyik asztalról bátran felkap egy tőrt, és a segítségedre siet. Melletted fog ő is harcolni (a lány ÜGYESSÉGE 6). Immáron hárman küzdötök, a Harci Köröket ennek megfelelően kell lejátszanod. Katarina nem foglalkozik Nastassiával, minden csapásával téged támad, hogy mihamarabb végezzen veled! Ha legyőzitek a nőt, lapozz a **400**-ra.

238.

A Zombik késeket és hentesbárdokat vesznek elő, de tartják tőled a távolságot. Ha át akarsz vágni köztük a keleti ajtóig, melynek túloldalán a főkonyha és a raktárak találhatóak, lapozz a **282**-re. Ha nem, döntsd el, mihez kezdesz.

Rátámadsz a Zombikra?	Lapozz a **105**-re.
Távozol, és az északi ajtóhoz lépsz?	Lapozz a **332**-re.
Távozol, és a nyugati ajtóhoz lépsz?	Lapozz a **221**-re.
Távozol, és a keleti folyosón indulsz tovább?	Lapozz a **353**-ra.

239.

A Kocsonya egy borzalmas, fertőző dolog, ami egy gyengítő, pusztító kórt ad át. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot – és ki tudja, talán még rosszabbra is fordulhat a dolog. Lapozz vissza a **313**-ra, és fejezd be a harcot.

240.

Az ajtó egy lakosztályba vezet, amit párnák, papírok, játékok, képek és mindenféle más szemét tölt be. Ezek között sétál föl-alá egy kék színű, elég bő katonai egyenruhát viselő fiatal férfi. Hosszú, hullámos, fekete haja kócos, a feje tetején pedig egy igen komikusnak ható, háromszög alakú kalap ül. Folyamatosan magában motyog valamit, amiből semmi értelmeset nem tudsz kivenni, és látszólag nincs tisztában azzal, hogy társaságot kapott. Úgy tűnik, nincs ki mind a négy kereke. Mit teszel?

Rátámadsz?	Lapozz a **322**-re.
Beszédbe elegyedsz vele?	Lapozz a **288**-ra.
Távozol innen, és a szemközti ajtón lépsz be (és még nem tetted)?	Lapozz a **118**-ra.
Távozol, és a folyosó déli végéből nyíló ajtón mész be?	Lapozz a **252**-re.

241.

Ahogy benyitsz, egy mágikus csapda lép működésbe. Vakító fény és perzselő hőség csap meg – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Szinte semmit nem látsz az előtted lévő, sötét szobából, de egy négykarú, zölden ragyogó szemű, vékony alakot azért ki tudsz venni homályosan. A kezében mintha kasza lenne, és feléd tart! Nincs időd elmenekülni előle, és mivel félig még mindig vak vagy, a csata során 2-vel le kell csökkentened ÜGYESSÉGEDET.

Minden Harci Körben dobj egy extra kockával. Ha az eredmény 1–3, ellenfeled izzó szemgödreiből bénító, zöld színű fagysugár tör elő, és mindentől függetlenül 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha 4–6, sikerül elkerülnöd a jeges tekintetet. Igen kemény harcnak nézel elébe.

Kisebb Thassaloss	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 11

Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz az **55**-re.

242.

Előhúzod a kardodat, a férfi azonban felnevet! Egyik kezét a kristálygömbre helyezi, elmotyog pár szót, és egy sárkány feje jelenik meg a levegőben! A tüskés, vörös koponya egy keskeny, forró tűzsugarat lő ki feléd. A fájdalomtól felsikoltasz, és szinte azonnal elájulsz. Karl Adenauer pedig hozzálát, hogy sültként feltálaljon egy Ghoul barátjának…

243.

Feladod a kriptába való bejutási kísérletet. Északon, a bronz ajtók alól fényvillanás szűrődik ki. Ha ezeket vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **2**-re. Ha a déli ajtókkal próbálnál szerencsét, és még nem jártál arra, lapozz a **18**-ra.

244.

A várúr kulcscsomóját használva kinyitod az ajtót, majd belépsz a fogadószobába. Kényelmes karosszékeket, díványokat és mindenfelé szétszórt párnákat látsz – meg kell hagyni, igen kényelmes helynek tűnik. Egy asztalon néhány borosüveget látsz, mellette pedig sötét csokoládéval vékonyan bevont, kör alakú süteményeket, amik igen ízletesnek látszanak. A nyugati falból egy ajtó nyílik. Mit teszel?

Megkóstolod a vörösbort?	Lapozz a **137**-re.
Megkóstolod a fehérbort?	Lapozz az **53**-ra.
Megkóstolod a süteményt?	Lapozz a **4**-re.
Tétovázás nélkül a nyugati ajtóhoz lépsz?	Lapozz a **45**-re.

245.

Fegyvered hatástalan a fojtogató köd ellen, ami beborít. A csápok körbefonnak, és kiszorítják belőled az életet. Elbuktál, még mielőtt elpusztíthattad volna a gróf első koporsóját.

246.

Sikerül annyira közel kerülnöd hozzá, hogy meg tudd állapítani, az alak egy zöld és barna bőrruhába öltözött fiatal nő, aki egy hosszúíjjal van felfegyverkezve, oldalán pedig egy kard is lóg. A medvétől azonban nem tudsz kardtávolságba jutni. Ha először az állattal végeznél, lapozz a **295**-re. Ha megpróbálsz beszédbe elegyedni az idegennel, lapozz a **344**-re.

247.

Beszámolsz Lotharnak a küldetésedről: hogy végezz Reinerrel, és megmentsd Nastassiát. A férfi megbízható embernek tűnik. – Nem Reiner az, aki miatt aggódnod kell. Maradj távol Katarinától. A nő legalább olyan gonosz, mint a fivére. Ha te végeznél a gróffal, úgy hiszem, én és Gunthar – ő Reiner öccse, egy gyógyító, ha eddig még nem találkoztál volna vele – meg tudnánk ölni a nőt. De a te feladatod így is elég nehéz, ne tedd lehetetlenné azzal, hogy mindkettejükkel felveszed a küzdelmet. – Megtudod, hogy Katarina szobája innen északra van, a nyugati ajtó mögött, és alaposan az agyadba vésed, hogy messzire elkerüld azt a helyet. Lothartól megtudod azt is, hogy van valamije, ami nagyban megnövelné az esélyedet a sikerre. Lapozz a **116**-ra.

248.

A gyönyörű nő feléd fordítja csillogó, zöld szemeit. Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **80**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **68**-ra.

249.

Az egyik párna mögött találsz egy ezüst karkötőt, ami 3 Aranytallért ér. Ezt elteszed a zsákodba – írd fel a *Kalandlapodra*. Elhagyod a szobát, és visszatérsz a folyosóra. Ha most a keleti ajtón nyitnál be, lapozz a **351**-re. Ha inkább továbbmennél délre, lapozz a **166**-ra.

250.

Sikerül rácsapnod a nyáladzó állatokra az ajtót. A túloldalról még hallod, amint éhesen kaparásznak, végül panaszos nyüszítésbe kezdenek. Úgy sejted, ez felkeltheti valakinek a figyelmét, ezért sietve elhagyod a nyílt udvart. Ha az északi kettős ajtóhoz lépsz, lapozz a **2**-re. Ha a délihez, és még nem jártál ott, lapozz a **18**-ra.

251.

Könnyedén végzel az öregemberrel, hisz nincs fegyvere, és ha lenne, sem tudna mit kezdeni vele. Ez egy nagyon gonosz tett volt tőled, hogy csak úgy lemészároltál egy ártatlan embert. Vesztesz 2 HIT és 2 SZERENCSE pontot. Átkutatod a helyiséget, de nem találsz benne semmi olyat, aminek felismernéd a rendeltetését, így a nyugati ajtón át távozol. Lapozz a **373**-ra.

252.

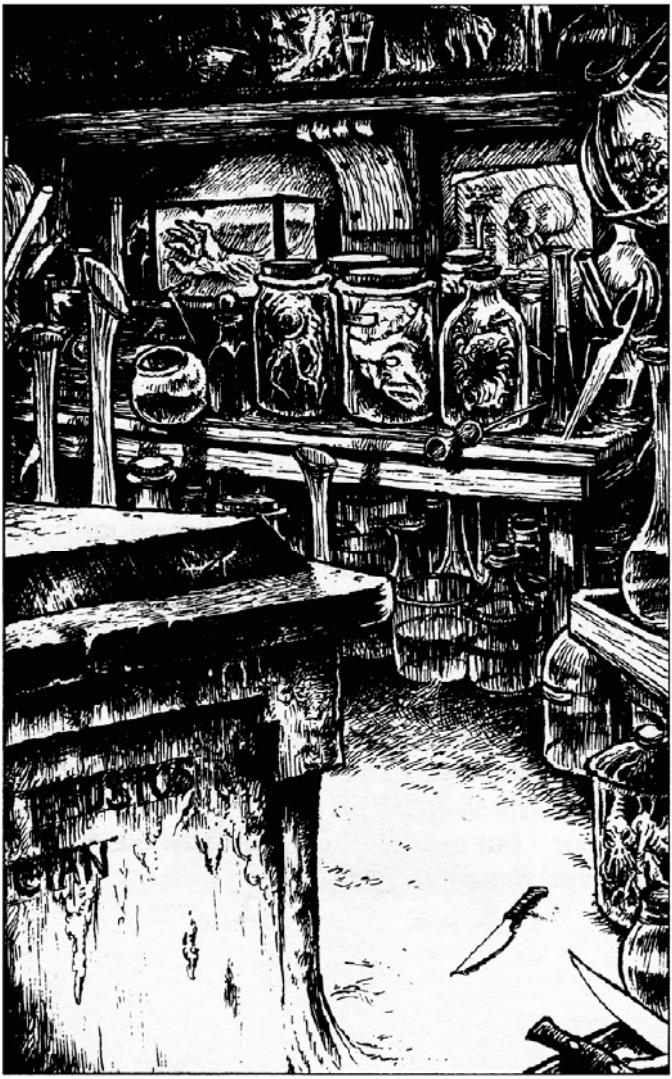
Az ajtót kinyitva egy sötét, dohos, állott levegőjű terembe érkezel. Lámpásod (vagy Mágikus Kardod, ha van) fényére van szükséged, hogy bevilágítsd a szobát, és mikor szétnézel, tudod csak megállapítani, hogy a délkeleti torony aljában állsz. Dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **330**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **316**-ra.

253.

Ahogy a zárba helyezed a kulcsot, egy apró, de igen éles, fogazott penge röppen elő az ajtókeretből, és végigszántja a kezedet. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 2 ÉLETERŐ pontot. Berúgod az ajtót. Lapozz a **382**-re.

254.

A bölcs elmondja, hogy a gróf csak jön-megy. Néha a vidéket járja, máskor a szobájában alszik, az emelet déli részében – leggyakrabban azonban lent, a kriptában időzik. Lapozz vissza a **75**-re.



255.

Egy szarkofágot, néhány polcot és asztalt tartalmazó mauzóleumba lépsz be, utóbbiakon különféle bizarr tárgyak hevernek. Sebészi eszközöket, pengéket, üvegben tárolt torz lényeket, különféle folyadékokat és néhány levágott végtagot és fejet látsz, melyek tökéletes állapotban maradtak meg. Ez igen hátborzongató. Mit teszel?

Átkutatod a termet?	Lapozz a **313**-ra.
Távozol innen, és belépsz a keleti ajtón?	Lapozz a **371**-re.
Távozol innen, és a déli ajtóhoz mész?	Lapozz a **8**-ra.

256.

A járat hamarosan dél felé kanyarodik, a sarkon azonban két ajtót is látsz: egyet az északi, egyet pedig a keleti falon. Mit teszel?

Benyitsz az északi ajtón?	Lapozz a **305**-re.
Benyitsz a keleti ajtón?	Lapozz a **351**-re.
Továbbindulsz a folyosón?	Lapozz a **166**-ra.

257.

A lépcsősoron lejutva egy jelzés vagy névtábla nélküli ajtóhoz érkezel, amin karmolás nyomot találsz – mintha valami megpróbált volna bejutni, vagy csak meg akarta volna gyalázni. Mit teszel?

Benyitsz az ajtón? Lapozz a **338**-ra.
Felmész a lépcsősoron, és a keletin ereszkedsz le? Lapozz a **108**-ra.
Felmész a lépcsősoron, és a délin ereszkedsz le? Lapozz a **161**-re.

258.

A bölcs elgondolkodik. – Ó igen, nemrégiben egy ifjú hölgyet rángattak be. A gróf magával vitte a kriptába. Odalenn tartja a rabokat, és vagy megissza a vérüket, vagy átadja őket Katarinának. Különös teremtés ez a Katarina, időnként nagyon bűbájos tud lenni. – A férfi hangja furcsán gyengéden hangzik, amint megemlíti a nőt. Lapozz vissza a **75**-re.

259.

– Nem tudod elpusztítani élőholt testvéremet – mondja jeges, szemrehányó hangon a férfi. – Elbuktál. Ha életben akarsz maradni, menekülj! – Nem várod meg, hogy kétszer mondja, Siegfried mindenkinél jobban tudja, mik az esélyeid.

Mikor azonban eléred a kriptából kivezető lépcsősor tetejét, egy mosolygó alakba botlasz. Egy lénybe, akit nem tudsz megölni. Kalandod pedig véget ér, amint a bestia olthatatlan vérszomjától vezérelve feléd repül.

260.

Lecsapsz a farkasra, fegyvered azonban nem okoz neki sebesülést! A bestia ellenben sikeresen a kezedbe mar – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ez nem közönséges állat, és öreg kardod képtelen kárt tenni benne, így amilyen gyorsan csak tudsz, kirohansz az ajtón, egyenesen le a folyóhoz. Lapozz a **309**-re.

261.

Ebben a helyzetben egyik felszerelési tárgyad sem hoz eredményt. Az orgona zenéje megállíthatatlanul dübörög tovább, és a patkányok harapásaitól további 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz, mire feladod a próbálkozást, és inkább úgy döntesz, az északi ajtóhoz rohanva elmenekülsz. Lapozz a **335**-re.

262.

Felfeszíted a szarkofág tetejét. Odabenn egy közönséges csontvázat látsz, mellette azonban egy díszes üvegcse hever, melynek dugója épnek tűnik. Ha kíváncsiságtól hajtva felnyitnád, lapozz a **306**-ra. Ha inkább a Kancellár szemközti sírját néznéd meg, és még nem tetted, lapozz a **359**-re. Ha továbbmész keletre az elágazáshoz, lapozz a **230**-ra.

263.

Az alattomos nő elmosolyodik, és ruhájából előhúz egy borotvaéles tőrt, melynek kék kristálypengéje egy ezüst markolatban ül. Ellenfeled igen fürge és ügyes, és elég könnyen kerüli el ütéseidet. Nem lesz könnyű felülkerekedned rajta.

Baobhan Sith	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd a bestiát, átkutathatod a helyet. Lapozz a **324**-re.

264.

Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **343**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **381**-re.

265.

Külön-külön kell megküzdened a két Zombival!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi	6	5
Második Zombi	7	7

Ha végeztél velük, felmész a csigalépcsőn. Lapozz a **311**-re.

266.

Különös mérget érzel szétáramlani a második fenevad harapásának helyéről. Elborzadva tekintesz le a szőrös testre, ami holtában lassan átalakul egy félig emberi alakká. Ez nem közönséges Farkas volt, hanem egy Vérfarkas! Írd fel *Kalandlapod* Csapások rubrikájába a Likantrópiát. Nem tudod pontosan, mennyi időre lesz szüksége a betegségnek ahhoz, hogy komolyabban hasson rád, de jobban teszed, ha sietve valami segítség vagy gyógymód után nézel! Lapozz a **314**-re.

267.

Az ajtót kinyitva egy nagy, sötét szoba tárul eléd. Leemeled a folyosóról az egyik fáklyát, hogy meggyújtsd az egyik benti lámpát. Ezután körbenézel. Egy fekete és vörös selyemterítővel letakart fekete márványtömbön egy grenadilfából készült koporsó hever. Ahogy közelebb lépkedsz hozzá, egyre gyorsabban zakatol a szíved, de nem vár benne semmiféle veszély – a fenyegetés körülötted van! A levegőben rózsaszínes, ködszerű füst kavarog, ami sűrűsödik, és áttetsző, félig szilárd csápjaival feléd nyúl, és próbál megfojtani! Nem menekülhetsz előle, meg kell küzdened ezzel a különös lénnyel. Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **42**-re. Ha nincs, lapozz a **245**-re.

268.

A gróf első harapása csak egy próba volt, ami pusztán felületi sérülést okozott, ez alkalommal azonban agyarai mélyre hatolnak. Fájdalom hasít végig a gerincoszlopodon, és felordítasz, miközben a padlóra rogysz. A gróf köréd tekeri köpenyét, és leül, hogy belakmározzon belőled. Olyan közel jártál a sikerhez, mégis elbuktad küldetésedet!

269.

Végignézel az alvó nőn. Mit teszel?

Felébreszted?	Lapozz a **301**-re.
Átkutatod a helyiséget?	Lapozz a **368**-ra.
Itt hagyod, és visszatérsz az előcsarnokból nyíló ajtókhoz?	Lapozz a **101**-re.

270.

Semmi más értékeset nem találsz, így elhagyod a termet. Ha a folyosó végén lévő nyugati ajtón lépnél be, lapozz a **227**-re. Ha a délin, lapozz a **319**-re.

271.

Kinyitod a gróf széfjét. Ebben nagy halom jóváírási értesítést találsz, melyeken Reiner Heydrich aláírása szerepel, de pechedre ezek semmit nem érnek számodra. A többi papír között kotorászva rátalálsz egy nagy, fekete vaskulcsra – a kripta kulcsára, ahol a gonosz Vámpír él! Írd fel a tárgyat a *Kalandlapodra*! Most dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **98**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **46**-ra.

272.

A fenevad a torkodnak ugrik, te pedig oldalra veted magad, hogy elkerüld. A hintó ajtaja a súlyodtól kicsapódik, te pedig kirepülsz belőle. Ahogy végigguruls az út mentén, csúnyán megütöd magad – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot –, közben pedig még hallod, amint a szellem kacagása egyre távolodik tőled. Most pedig *tedd próbára a* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **24**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **370**-re.

273.

Jandor Nyila egy erős varázslat, aminek a segítségével egy ragyogó, fehér energianyalábot hozhatsz létre. Segítségével automatikusan 6 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozhatsz bármely élőhalott teremtménynek. Bármikor alkalmazhatod a harcok során. Lapozz vissza a **102**-re.

274.

A gróf megpróbált megbabonázni, de képtelen átvenni elméd felett az irányítást, így szabadon megküzdhetsz vele. Mit teszel?

Azonnal megrohamozod a kardoddal?	Lapozz a **26**-ra.
Szenteltvízzel locsolod le (ha van nálad)?	Lapozz a **216**-ra.
Elmondasz rá egy varázslatot (ha tudsz)?	Lapozz a **158**-ra.
Előveszel egy tárgyat a hátizsákodból?	Lapozz a **17**-re.

275.

A Zombik késekkel és hentesbárdokkal felfegyverkezve feléd indulnak! De szerencsére elég lomha jószágok, így valószínűleg meg tudnál lépni előlük, ha akarnál. Amennyiben gyorsan távoznál a konyhából és becsapnád magad mögött az ajtót, lapozz a **347**-re. Ha megállsz az ajtóban, és megküzdenél velük, lapozz a **81**-re.

276.

Katarina rád mosolyog, macskaszemei megcsillannak. Rájössz, hogy ismét megpróbálja átvenni feletted az irányítást, ahogy korábban is tette. És mivel ez egyszer már sikerült neki, most sokkal nehezebb lesz ellenállnod a csábításnak! Dobj egy kockával, és adj 6-ot az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **343**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **381**-re.

277.

A meredek, egyenetlen ösvényen mászva kibicsaklik a bokád egy fa kiálló gyökerében – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Más említésre méltó dolog azonban nem történik, zavartalanul éred el a dombtetőt. Lapozz a **362**-re.

278.

A Kocsonya a sérült nyakadat veszi célba – ismét felszakítja a sebedet, melyből folyni kezd a véred. A csata befejeztéig minden Harci Körben automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **239**-re.

279.

Ahogy átkelsz a szobán, az egyik patkányvéset életre kel, és a sarkadba mar! Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Amint lecsapsz az állatra, az semmivé foszlik. Ezután akadálytalanul éred el a túloldali ajtót. Lapozz a **341**-re.

280.

A nyelv némán nekicsapódik a harangnak, és abban a pillanatban különös remegés fut át a testeden. Szédülés fog el, és úgy érzed, menten elájulsz. Egy fenséges, lebegő alak jelenik meg előtted a levegőben. Csillogó láncinget visel, egyik kezében ragyogó, fehér, hatalmas vörös kereszttel díszített pajzsot, míg a másikban egy csodálatos kardot tart. Ő Siegfried Heydrich-nek, a kastély korábbi grófjának árnya. Valamivel magasabb, mint két méter, szőke hajzuhatag keretezi lágy, nemesi arcát.

A jelenés megszólal. – Kérlek, nemes harcos, tisztítsd meg e helyet a szégyentől és rémségtől, ami reá szállott. Testvérem árulással végzett velem, rád bízom a feladatot, hogy visszaállítsd családunk hírnevét, és megszabadítsd az embereket Reiner rabigájától. Ezen a helyen rejtette el testvérem a vértemet, pajzsomat és kardomat, Éjcsillagot. Nem tudom, merre vannak pontosan, de azt igen, hogy hű vazallusom, Mikhail mágikus, ám valamivel gyengébb fegyvere a torony alatt nyugszik. A legalsó teremben, egy elrejtett csapóajtón át juthatsz le a szobába. Menj, barátom, és pusztítsd el a kastélyt uralma alatt tartó, rémséges gonoszt! – Azzal a szellem köddé válik. Lapozz a 337-re.

281.

Katarina döbbenten néz rád. – Ő az enyém! A vérére van szükségem, hogy fiatal maradhassak! – A másodperc egy tört részéig szinte átlátsz fiatalságának illúzióján, és megpillantod az alatta megbúvó ráncos, romlott énjét. A következő pillanatban pedig rád támad! Meg kell küzdened vele. Lapozz a **71**-re.

282.

A konyhában találsz némi ehető élelmet – kenyeret, süteményeket, sajtot, szárított gyümölcsöt és hasonlókat. Ezekből összesen 6 étkezésre elegendő Élelmiszert sikerül összeszedned. Ha egy alkimista megkért, hogy vigyél neki az egyik itteni gyógynövényből, lapozz arra a fejezetpontra, ahányas a keresett üvegcse száma. Ha nem, úgy ezek után távozol, és visszatérsz a főfolyosóra. Mit teszel?

Benyitsz az északi ajtón?	Lapozz a **332**-re.
Benyitsz a nyugati ajtón?	Lapozz a **221**-re.
Elindulsz a keleti oldalfolyosón?	Lapozz a **353**-ra.

283.

Épp akkor csapod be magad mögött az ajtót, amikor a páncélkesztyűs ököl feléd sújtana. Ha most a keleti fal közepéből nyíló ajtóhoz lépnél, lapozz a **302**-re. Ha a déli végen lévőn nyitnál be, lapozz a **244**-re.

284.

Mágikus fegyver nélkül esélyed sincs rá, hogy legyőzd a grófot. Más tárgyaid – például a Szenteltvíz – okoz neki ugyan valamennyi sérülést, de ezekkel nem győzheted le. A gróf szűnni nem akaró csapásai teljesen kifárasztanak, és végül annyira legyengülsz, hogy bele tudja mélyeszteni fogait forró, lüktető nyakadba. Agyarai átszakítják a bőröd és a húsod, és elkezdik szívni a véredet. Elbuktad a küldetésedet.

285.

Dobj két kockával, és az összeghez adj hozzá 2-t! Ha az eredmény ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerül elmenekülnöd – lapozz a **383**-ra. Ha magasabb, meg kell küzdened az állattal – lapozz a **236**-ra.

286.

Még egy utolsó csapást mérsz ellenfeledre, de a nő egyszerűen eltűnik! A szemed előtt válik köddé, és csak kísérteties kacagása marad hátra belőle. Egyértelmű, hogy valamilyen mágia segítségével oldott kereket.

Tudod, hogy bármikor ugyanolyan váratlanul felbukkanhat, mint ahogy eltűnt, ezért nagyon gyorsan, és csak felületesen nézel szét a szobában. Magadhoz veszel néhány ékszert és dísztárgyat, melyek összesen 7 Aranytallért érnek, és az egyik fiókban egy gyógyitalt is találsz, amit elfogyasztva 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat tudod visszaállítani. Ezután távozol, visszatérsz a folyosóra, és továbbindulsz dél felé. Lapozz a **31**-re.

287.

Amint felnyitod a koporsó kristályfedelét, elektromos töltés fut végig a karodon, ami hátrataszít. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **229**-re.

288.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1, lapozz a **151**-re. Ha 6, lapozz a **322**-re. Ha 2–5 között van, lapozz a **202**-re.

289.

A patkányok hamarosan visszatérnek odúikba – bárhol legyen is az. Visszatérsz az erkélyre, és a déli ajtó felé veszed az irányt. Lapozz a **244**-re.

290.

Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, a Lidérc ütése 1 ÜGYESSÉG pontot is elszívott tőled. Ha 5–6 lett az eredmény, akkor viszont szerencsés voltál, és elkerülted ezt a sanyarú sorsot. Ösztöneid ráadásul azt is megsúgják neked, hogy a végzet hamarosan ennél rosszabb élőholtakkal is össze fog hozni! Lapozz a **316**-ra.

291.

Beszámolsz Lotharnak Katarináról és a nő gonoszságáról, de ez a jelek szerint a legkevésbé sem lepi meg a férfit. Igen komoly tekintettel közli veled, hogy majd ő mesél neked a Heydrich családról, és hogy hogyan lehetne megállítani őket. Lapozz a **196**-ra.

292.

Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **388**-ra. Ha nincs, lapozz a **340**-re.

293.

Katarina ragyogó, vakítóan zöld szemei a tieidbe fúródnak. Ugyanazzal a trükkel próbálkozik, mint korábban Reiner is! Lapozz a **264**-re.

294.

A nyugatra nyíló ajtót kinyitva egy hosszú, sűrű szövésű vörös szőnyeggel borított folyosót látsz, melyet fáklyák világítanak meg. Az északi falon két ajtót látsz, egyet a közeledben, és egy másikat kicsit messzebb. Egy harmadik veled szemben nyílik, az előszoba végében, ahol a folyosó rögtön el is kanyarodik dél felé. Mit teszel?

Becsukod ezt az ajtót, és kinyitod a lépcsőfordulóból délre nyílót, ha még nem tetted volna?	Lapozz a **131**-re.
Benyitsz a legközelebbi ajtón?	Lapozz a **182**-re.
Benyitsz a távolabbi, északra nyíló ajtón?	Lapozz a **267**-re.
Benyitsz a szemben lévő ajtón?	Lapozz a **34**-re.
Továbbmész a folyosón dél felé?	Lapozz a **31**-re.

295.

Egy jókora, igen agresszív Barnamedve áll előtted. Az első Harci Kör során csak vele kell megküzdened, ezután azonban tulajdonosa, egy fiatal nő is előhúzza az oldalán lógó kardját, és beszáll a csatába. Egyszerre kell megküzdened velük. Az állat, amíg életben van, védelmezi úrnőjét, ezért először vele kell végezned, és csak utána folytathatod a küzdelmet a szokásos módon a nő ellen.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Barnamedve	7	8
Erdőkerülő	10	9

Ha legyőzted őket, lapozz a **393**-ra.

296.

Épp mielőtt elérnéd a lépcsőfordulót, elérsz egy ajtót, mely a folyosó északi oldalából nyílik, és ami mögül furcsa, ropogó hangot hallasz kiszűrődni. Ha meg akarod nézni, mi történik odabenn, lapozz a **241**-re. Ha nem érdekel, és inkább továbbsietsz a lépcsőfordulóhoz, lapozz a **191**-re.

297.

Szőr nő ki az arcodon, kezeiden és az egész testeden, és érzed, amint szemfogaid megnőnek. Az átalakulás rendkívül fájdalmas, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Most már Súlyos Likantrópiád van. Gyorsan szükséged lenne a segítségre. Lapozz a **154**-re.

298.

Az ősi élőhalott lény lelkében nyers rosszindulat és tomboló gyűlölet lakozik minden élő iránt – HITED most nem lesz elég, hogy megvédjen. Halálig tartó küzdelem veszi kezdetét!

Kísértet ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzöd ellenfeledet, a kriptához indulsz, előtte azonban dobnod kell egy kockával. Ha az eredmény 6, lapozz a **389**-re. Ha nem, lapozz a **354**-re.

299.

Mivel próbálkozol? Ha van nálad egy fokhagymafüzér, és azt használnád ellenük, lapozz a **349**-re. Ha a gróf amulettjével próbálnád távol tartani őket magadtól, lapozz a **398**-ra. Ha élelmet próbálsz feléjük hajítani, lapozz a **39**-re. Ha ezek egyikével sem rendelkezel, vagy csak nem akarod őket használni, túl sokat tétováztál, és már nincs idődd elmenekülni, kénytelen vagy megküzdeni a fenevadakkal – lapozz a **103**-ra.

300.

Semmi említésre méltót nem találsz, így visszatérsz a folyosóra. Ha most benyitsz a keleti ajtón, lapozz a **351**-re. Ha továbbmész a folyosón dél felé, lapozz a **166**-ra.

301.

Megpróbálsz szólni hozzá, megrázod, de nem ébred fel. Ha a jól bevált csókkal próbálod felkelteni, lapozz a **327**-re. Ha inkább nem törődsz vele, és átkutatod a helyiséget, lapozz a **368**-ra. Ha távozol a toronyból, és visszatérsz az előcsarnokból nyíló ajtókhoz, lapozz a **101**-re.

302.

Kulcsod könnyedén belecsúszik a zárba, az ajtó pedig gond nélkül, szinte hívogatóan nyílik ki. Egy szépen megvilágított helyiségben találod magad, melynek padlóját szőnyeg borítja. Látsz néhány padot is, a keleti oldalon pedig egy jókora orgonát, melynek két oldalát súlyos bíbor és fekete függönyök takarják el. E mellett pedig több tucatnyi ezüst gyertyatartó sorakozik. Az északi falon egy újabb ajtó kelti fel a figyelmedet. Amint belépsz, szomorú dallam tör elő a hangszerből, bár senkit nem látsz játszani rajta! Miközben azon töprengsz, mi folyik itt, apró lábak dobogó hangja és magas cincogás üti meg a füledet. Az erkélyre kitekintve fekete patkányok seregét pillantod meg, amint kegyetlen, éles és sárga, pestist ígérő fogaikkal harapásra készen feléd özönlenek. Mit teszel?

Becsukod az ajtót, és itt maradsz az orgonaszobában? Lapozz a **391**-re.
Az északi ajtóhoz rohansz? Lapozz a **335**-re.
Megpróbálod valahogy elhallgattatni a hangszert? Lapozz a **37**-re.
Kirohansz a teremből, és a folyosó déli végében lévő ajtóhoz szaladsz? Lapozz a **171**-re.

303.

A bölcs igen komor tekintettel közli veled, hogy ne akarj oda lemenni. Megtudod tőle, hogy a gróf tartja odalenn a foglyait. Az egész helyet csapdák védelmezik, és egy csontokból készült, különösen borzalmas bestia áll őrt. – Akárhogy is, az út zárva van, a kulcsok pedig a szobájában pihennek. A zár mágikus, és másképp biztosan nem fog kinyílni a lejárat. Egy jókora vaskulcs az, nem egyszer volt már szerencsém látni. De ahogy azt már mondtam, jobb, ha inkább a közelébe se mész annak a helynek. Bizony, jobb. – Lapozz vissza a **75**-re.

304.

Ha van nálad egy Kereszt is, vagy a Hit Pajzsa, lapozz a **104**-re. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **74**-re.

305.

Egy társalgóba érkezel. A padlón egy gazdagon díszített, külföldi szőnyeg hever, fényűző karosszékek sorakoznak egy ezüst evőeszközökkel megrakott, csipketerítővel letakart asztal mellett. Három díszes keretű festmény lóg a keleti falon. Úgy döntesz, közelebbről is megnézed ezeket. Az elsőn egy csinos, fekete hajú és zöld szemű férfi látszik, akinek a haja középen csúcsban előre nőtt. A keret alatt lévő névtábla szerint ő „Reiner Heydrich gróf." A második egy gyönyörű, fiatal nőt ábrázol, akinek fekete, göndör haja van, és ugyanolyan zöld szeme. Fekete estélyi ruhát és smaragdékszereket visel. A kép alatt lévő táblára a „Katarina Heydrich" nevet vésték. A harmadik kép alatt nincs név, és a vásznat is szétszabdalták, bár a maradványokból annyit meg tudsz állapítani, hogy egykoron egy igen magas, sima arcú, szőke férfit ábrázolt. Ha van Mágikus Kardod, lapozz a **355**-re. Ha nincs, lapozz a **49**-re.

306.

Az üvegben igen öreg brandyt találsz, ami csodálatos frissítő hatású. Ha megiszod, 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Bármikor felhajthatod (akár most is), kivéve amikor épp harcolsz. Lehet, hogy Borisz iszákos volt, de remek ízlése volt az italok terén, és boldogan iszol majd az emlékére! Ha most ellátogatsz a Kancellár sírjába is, és még nem tetted, lapozz a **359**-re. Ha az elágazáshoz mész, lapozz a **230**-ra.

307.

Az ajtón át egy szentélyszerű helyiséget pillantasz meg. Odabenn sötét van, ezért kénytelen vagy lámpásoddal megvilágítani a szobát. Az asztalokon fehér és sárga ruhák hevernek, a falakon faliszőnyegek lógnak, ezen kívül néhány kisebb zsámolyt és egy íróasztalt is észreveszel. Egy széken egy könyvet pillantasz meg, ami egyből magára vonja a figyelmedet, így felemeled, és olvasni kezded. Híres szent emberek és gyógyítók életéről szóló történeteket látsz. Az előzéklapon Gunthar Heydrich aláírását veszed észre. Ha akarod, magaddal viheted a művet, melynek címe *Gyógyítók Könyve*.

A keleti falon egy apró kémlelőnyílást veszel észre, így felállsz az egyik zsámolyra, hogy bekukucskálj rajta. A túloldalon egy üres terem van, melyben néhány Zombi áll mozdulatlanul, félelmetes alabárdokkal felfegyverkezve. Úgy tűnik, őriznek valamit. Mögöttük egy félig nyitott ajtót látsz, ami egy második terembe vezet, ebből pedig egy lépcsősort látsz felfelé vezetni. Innen nem látsz a túloldali kamrába vezető utat, ezért visszatérsz a keleti folyosóra, és ott a másik ajtóhoz lépsz. Lapozz a **185**-re.

308.

Ahogy a Kocsonya eltalál, rád tapad undorító testének egy pacája, és miközben végigfolyik rajtad, tested elkezd megváltozni. Finom, fekete szőr kezd nőni a bőrödön, vérted és zsákod leesik rólad, karjaid bőrszárnyakká alakulnak. Magas hangon visítva repülsz ki az ajtón, egyenesen új mesteredhez, aki már vár rád.

309.

Dobj egy kockával, majd adj 1-et az eredményhez, hogy megtudd, hányszor harap beléd a farkas, mielőtt sikerül kinyitnod az ajtót és eljutnod a vízpartig – minden harapás után 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha ezzel nullára, vagy az alá csökkennek ÉLETERŐ pontjaid, kalandod véget ér.

Ha még életben vagy, pánikolva rohansz be a vízbe. Az állat megtorpan a parton, és dühösen vonyít rád, mikor azonban visszafordulsz, még látod, hogy először sárgás füstté oszlik szét, amiből aztán egy óriási denevérré áll össze, végül elrepül a Heydrich-kastély felé. A Gnómnak semmi jele. Ha most beszállsz a hajóba, és átkelsz a túlpartra, lapozz a **138**-ra. Ha gyalog mész tovább, lapozz a **187**-re.

310.

Ellenfeled csapásai legyengítenek, és egyre lassabban tudsz csak szaladni. Az ütések súlya alatt végül leroskadsz a kemény kövekre, az élőhalott szörnyeteg pedig elszívja életerőd utolsó cseppjét is. Kalandod itt véget ér.

311.

A lépcsősor egy fordulóban ér véget, ahol egy ezüstös rúnákkal borított, fekete fából faragott ajtóval találod szembe magad. Mikor megpróbálsz benyitni rajta, a kilincs egy karommá változik, ami elkapja a csuklódat. – Távozz innen – mondja zengő hangon –, te nem léphetsz be ide. – A karom elereszt. Már csak ez hiányzott, egy beszélő ajtó! Ha megpróbálsz túljutni rajta, lapozz a **342**-re. Ha inkább feladod a dolgot, és visszatérsz az udvarra, lapozz a **380**-ra.

312.

Valami zavar a terem méretében. Úgy sejted, Gunthar szobájának szomszédságában vagy, és azt is tudod, merre van Lotharé, és… ha nem csal a szimatod, valahol kell, hogy legyen még egy helyiség. A nyugati falat alaposan átvizsgálva beigazolódik a gyanúd, amikor rátalálsz egy rejtekajtóra. Benyitsz, és lámpásod fényét használva szétnézel a sötét teremben. Az egyetlen említésre méltó dolog az egyébként teljesen üres teremben az egy fenyőkoporsó. Odalépsz, és lefordítod a talapzatáról, majd kardod markolatával apró darabokra zúzod a fát, és a talajra szórod a fekete földet. Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy megsemmisítetted Reiner Heydrich egyik koporsóját. Kapsz 1 HIT pontot. Lapozz a **289**-re.

313.

Körbenézel a polcokon, hátha találsz valami értékeset, közben azonban furcsa bugyogó, cuppogó hang üti meg a füledet a hátad mögül. Ahogy megpördülsz, egy undorító, zöldessárga pacát pillantasz meg, ami a szarkofágból mászott elő, és ami most elállja előled a kivezető utat. A legszörnyűbb az egészben az az emberei fejmaradvány, amit áttetsző, nyálkás, felfúvódott teste közepén látsz. A lény feléd csúszik a padlón, és karszerű nyúlványokat növeszt, hogy bekebelezzen velük. Meg kell küzdened ezzel a rémséggel!

Halálkocsonya	ÜGYESSÉG **7**	ÉLETERŐ 9

Amint a Halálkocsonya megsebez, lapozz a **367**-re. Ha végzel a bestiával, lapozz a **184**-re.

314.

Mielőtt továbbindulnál, a nagyobbik Farkas nyakában arany csillanását veszed észre: egy aranylánc az, melyről egy kis medál lóg le, ez utóbbin pedig egy ábrát látsz, mely erősen emlékeztet arra, ami a hintót is díszítette. Biztos ez Heydrich címere. Ha akarod, magaddal viheted a gróf Amulettjét, mely 3 Aranytallért ér. Ezután az utad zavartalanul telik el, és hamarosan eléred a kastélyt. Lapozz a **362**-re.

315.

Ahogy kinyitod az ajtót, egy apró, éles penge röppen elő az ajtókeretből, és csak kicsin múlik, hogy nem okoz komolyabb sebesülést a kezeden. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Belököd az ajtót. Lapozz a **382**-re.

316.

Fellépdelsz a keskeny, meredeken emelkedő falépcsőkön. Végül egy faajtóhoz érkezel, melyet sárga és ezüstös őrző rúnák borítanak. A túloldalról pedig valami kaparászó hangot hallasz. Ha pedig mindez nem lenne elég, valaminek szörnyen kellemetlen kriptaszaga van a közelben. Ha összeszeded a bátorságod, és benyitsz az ajtón, lapozz a **390**-re. Ha inkább visszatérsz a földszintre, majd az előcsarnokba, és ott az északi ajtón mennél tovább, lapozz a **101**-re.

317.

Ha nálad van a *Gyógyítók Könyve*, úgy döntesz, megmutatod ezt Guntharnak. Ha van valamilyen Csapásod, a férfi segít meggyógyítani ezeket, cserébe a kötetért – lapozz a **375**-re. Ha nincs semmilyen Csapásod, másképp mutatja ki háláját – lapozz a **235**-re. Ha nincs nálad ez a könyv, ám rendelkezel a *Kardok Könyvé*vel, lapozz a benne lévő mágikus lap számának megfelelő fejezetpontra.

318.

Az alkimista közli veled, hogy hajlandó elkészíteni neked egy bájitalt, ami kigyógyít a bajodból, de 8 Aranytallért, vagy ennek megfelelő értékű tárgyakat kér az alapanyagokért és munkadíjért cserébe. Ha ki tudod fizetni az öregembert, és hajlandó is vagy erre, lapozz a **79**-re. Ha nincs ekkora érték a birtokodban, és megpróbálnál alkudni vele, lapozz a **36**-ra. Ha semmi kincsed, sem pedig pénzed nincs, vagy nem akarsz fizetni neki, a nyugati ajtón át távozol – lapozz a **373**-ra.

319.

A jókora ajtó zárva van. Ha nálad van a Várúr Kulcscsomója, lapozz a **87**-re. Ha nincs, nem tudsz bejutni az ajtón, így végül feladod a dolgot, és a keleti ajtón lépsz inkább be – lapozz a **227**-re.

320.

Ismét a folyosón vagy. Mit teszel?

Kinyitod a másik északi ajtót?	Lapozz a **267**-re.
Benyitsz a nyugati ajtón?	Lapozz a **34**-re.
Továbbmész dél felé a folyosón?	Lapozz a **31**-re.

321.

A kísértetalak feléd veti magát, kezei azonban megtorpannak torkod előtt, mire dühösen felszisszen. HITED megóvott a támadásától! Az alak maga köré rántja köpenyét, és egyszerűen semmivé foszlik. Kapsz 1 HIT pontot.

Az út további része eseménytelenül, biztonságosan telik, végül a hintó megáll egy domb lábánál, te pedig kiszállsz belőle. Ezután végignézed, amint a kocsi eltűnik a sűrű ködben. Lapozz a **362**-re.

322.

A fiatal lekap a falról egy szablyát, és felveszi veled a harcot. Sokkal jobb kardforgató, mint amire számítottál!

Wilhelm Heydrich	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ **7**

Ha legyőzted, és te támadtál rá a fiúra, lapozz a **379**-re. Ha ő támadott rád, lapozz a **21**-re.

323.

A Szerencsevarázs 3 elvesztett SZERENCSE pontodat állítja vissza. Bármikor aktiválhatod a mágiát, kivéve a harcok alkalmával. Lapozz vissza a **102**-re.

324.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a Likantrópia, lapozz a **7**-re. Ha a Súlyos Likantrópia van felírva, lapozz a **386**-ra. Ha egyik sincs rajta, lapozz az **51**-re.

325.

Ahogy átkelsz a szobán, az egyik denevérvéset életre kel, lereppen a falról és felsérti az arcodat! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Megpróbálod kardoddal levágni, ám ekkor a mágikus teremtmény semmivé foszlik. Ezután akadálytalanul éred el a túloldali ajtót. Lapozz a **341**-re.

326.

Vállaiddal nekifeszülsz a súlyos fakapuknak, melyek hangos csikorgás közepette kinyílnak – a zajtól tiszta libabőrös lesz a hátad. A kis bejárati részen átsétálva egy nagy belső udvarra érkezel. Előtted, az udvar túloldalán egy bronzveretes kettős ajtó áll, keleten pedig egy rács, ami leginkább egy családi kriptára emlékeztető épületbe vezet. A nyugati falon két további bejáratot látsz, és egyet, ami a főépület déli részébe vezet. Mit teszel?

Az északi bronzveretes ajtókhoz lépsz?	Lapozz a **2**-re.
Kinyitod a déli ajtót?	Lapozz a **18**-ra.
Kinyitod a távolabbi nyugati ajtót?	Lapozz a **377**-re.
Kinyitod a közelebbi nyugati ajtót?	Lapozz az **54**-re.
A kripta bejáratához lépsz?	Lapozz a **90**-re.

327.

Dobj egy kockával, és adj 5-öt az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **62**-re. Ha nagyobb, lapozz a **16**-ra.

328.

Remegve vágod fel az egyik eredet, és hagyod, hogy a vér az ezüst serlegbe folyjon. Ahogy a vörös folyadék az edénybe csepeg, vörös rúnák izzanak fel egymás után a szélén, és úgy látod, táncolni kezdenek.

Amint egy jeges kéz a válladhoz ér, hirtelen magadhoz térsz. – Majdnem elájultál – mondja Siegfried –, de a varázslat megtört. Nézd! – Egy páratlanul szép, kékesfehér fénnyel izzó kardra mutat, ami előtted hever az asztalon. Bár elég sok ÉLETERŐT vesztettél a szertartás során, most, hogy felemeled Éjcsillagot, erővel telsz meg, és nem csak az elvesztett pontokat kapod vissza, hanem további 4-et is! Éjcsillag egy hatalmas mágikus fegyver. Ha ezzel harcolsz, és Vámpír az ellenfeled, 2, míg minden más esetben 1 ponttal megnövelheted a Támadóerődet. Ezen kívül kapsz 1 HIT és 2 SZERENCSE pontot is, amiért rátaláltál erre a csodálatos kardra. Lapozz a **82**-re.

329.

Katarina macskaszemei szinte szikrákat szórnak dühében. – Te ostoba kis féreg – fakad ki –, azt hittem, igazi harcos vagy! – Ha rátámadsz a nőre, lapozz a **71**-re. Ha inkább taktikát változtatsz, és közlöd vele, hogy végezni fogsz fivérével, lapozz a **399**-re.

330.

A terem padlójának egyik rácsából füstös, túlvilági lény lebeg elő – egy borzalmas, jeges rosszindulatot árasztó Lidérc az! Dobj egy kockával, és adj 3-at az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **44**-re. Ha nagyobb, lapozz a **124**-re.

331.

Katarina szemei a lelkedbe fúródnak, pillantásától minden erőd elhagy, tehetetlenül rogysz le a padlóra. – Heves vagy, de egész jó harcos. Még a hasznomra válhatsz – suttogja lágyan. A nő szavai teljesen elbűvölnek, képtelen vagy bármit is tenni ellene. – Van itt egy férfi, akivel végezni akarok. Egyszer a szolgálóm volt, de már nem bízom benne. Érdekes lesz végignézni, hogy elvégzed nekem ezt a kis feladatot. – A nő rád mosolyog, és érzed, hogy bármit megtennél érte, amire csak kér. – Menj ki innen, fordulj dél felé, és nyiss be a második keleti ajtón. Öld meg a férfit, akit odabenn találsz. – Azt teszed, amire a nő kért, és benyitsz a szobába, amelybe küldött. Lapozz a **227**-re.

332.

Az ajtón egy apró, ezüstözött zárat látsz. Ha van nálad egy Ezüst Kulcs, lapozz a belevésett fejezetpontra. Ha nincs, úgy itt nem tudsz benyitni. Ha most a nyugati ajtón nyitnál be, és még nem tetted, lapozz a **221**-re. Ha elindulsz a keleti oldalfolyosón, lapozz a **353**-ra.

333.

A keleti folyosó végén, épp mielőtt elérnéd a lépcsőfordulót, megérkezel annak a szobának az ajtajához, ahol korábban megküzdöttél a Kisebb Thassalosszal. Bekukkantva még mindig ott látod a ládát. Súlyos zárját azonban ki tudod nyitni a Várúr Kulcscsomójával. Az átkozott fedél azonban még *mindig* nem nyílik! Kissé zavartan vizsgálod meg közelebbről is, és ekkor megpillantasz rajta egy kis ezüsttáblát, melyen valami különös szöveg – ami akár egy titkos felirat is lehet – van vésve. Lapozz a **123**-ra.

334.

A Kígyó rátekeredett a lábadra. Mostantól kezdve minden Harci Körben automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot az állat szorítása miatt, attól függetlenül, hogy melyikőtök nyeri meg azt, amíg nem végzel vele. Ráadásul további 2 ponttal kell csökkentened ÜGYESSÉGEDET is, mivel a csapkodás közben saját lábad épségére is oda kell figyelned. Lapozz vissza a **236**-ra, és fejezd be a harcot.

335.

Dobj egy kockával, és felezd meg az eredményt (törteket felfelé kerekítve), hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz a patkányok harapásaitól, mire eléred az északi ajtót, és becsapod magad mögött. Ha még életben vagy, lapozz a **361**-re.

336.

A fiók csukva van, a kulcsát valószínűleg a várúrtól kapott kulcscsomón találod. Ám amikor meghúztad a fogantyút, egy furcsa, kattanó hangot hallottál, ami könnyen lehet valamilyen csapda előjele. Mit teszel?

Kinyitod kulccsal a fiókot?	Lapozz a **219**-re.
Inkább a felső fiókot nyitod ki (ha még nem tetted)?	Lapozz a **392**-re.
Kinyitod a széfet?	Lapozz a **271**-re.

337.

Megújult bizakodással és elszántsággal indulsz le a lépcsőkön – kapsz 1 HIT és 1 SZERENCSE pontot. A harangtorony aljában némi keresgélés után rátalálsz az elrejtett csapóajtóra, és a Mágikus Kardra, amiről Siegfried beszélt – írd fel a fegyvert *Kalandlapodra*. A fegyver nem valami erős, ÜGYESSÉG pontjaidhoz nem ad bónuszt, azonban sok olyan teremtmény kóborol a környéken, amit csak varázsfegyverrel lehet megsebezni, így mégis egy igen értékes szerzemény. Ezen kívül utasításra a sötétben ragyogóan világít, így a továbbiakban a lámpásodra sem lesz szükséged. Ezek után visszatérsz az udvarra. Lapozz a **380**-ra.

338.

Az ajtón benyitva egy gyöngyházfényű mágikus gömbbel megvilágított helyiségbe érkezel, ami egy díszes ravatalon fekvő, kvarckristályból készült koporsó felett lebeg. A kristálydobozban egy bő két méter magas, szőke hajú, jóképű és igen izmos férfi fekszik. Biztos vagy benne, hogy bebalzsamozták. A ravatal oldalán egy díszes pajzs domborműve látszik, melybe a „Siegfried Heydrich” nevet írták.

Bár a sírban a szőke óriás testén kívül semmit nem látsz, nem kizárt, hogy elrejtettek benne valamit. Mit teszel?

Megpróbálod kinyitni a koporsót? Lapozz a **384**-re.
Vársz, hátha történik valami? Lapozz a **229**-re.
Távozol innen, és felsietsz a lépcsőkön? Lapozz a **224**-re.

339.

Sikerül gyilkos csapást mérned a Vámpírra. A gróf teste emberfeletti sikoly kíséretében a padlóra rogyik, és lassan egy gázfelhővé alakul át. Nézd meg *Kalandlapodat*, hogy fel van-e jegyezve, hogy sikerült elpusztítanod Reiner Heydrich három koporsóját. Ha fel van, lapozz a **19**-re. Ha nincs, lapozz a **357**-re.

340.

Mágikus fegyver nélkül nem tudsz megküzdeni az Árnnyal. Ahogy az északi ajtóhoz menekülsz előle, ellenfeled egyszer lecsap rád – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot –, de nem követ. Lapozz a **2**-re.

341.

Egy gazdagon díszített terembe érkezel, amit vörös kristályüveggel letakart olajlámpások világítanak meg. Fekete, vörös és ezüst faliszőnyegek borítják a falakat, másik kijáratot nem látsz. A helyiségben tikfából és dióból faragott bútorok sorakoznak, a padlót márványlapok borítják. Hat méterre tőled aranyozott korláttal szegélyezett karzatot látsz, melyhez márványlépcsők vezetnek fel. Itt áll a sötét hajú, izzó szemű férfi fekete és sötétvörös köpenyében. A gróf! Háta mögött egy megláncolt lány áll, hosszú, aranybarna tincsei csupasz vállaira omlanak, miközben reménytelenül rángatja bilincseit. Gyönyörű arca feléd fordul, és segítségért kiált. Te azonban a sötét, karizmatikus grófot figyeled. Zöld szemei szinte lángolnak, miközben rád bámul, és várakozóan résnyire nyitja ajkait. Dobj egy kockával, és adj 6-ot az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **274**-re. Ha nagyobb, lapozz a **167**-re.

342.

Kardod markolatával kezdesz dörömbölni a bejáraton, hogy ne sértsd meg a pengét. Az ajtó erre egy fém díszével a hasadba döf! Végül sikerül betörnöd, de közben elszenvedtél némi sérülést. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél összesen. A túloldalt folytatódnak a lépcsők, és egy harangtorony körvonalait veszed észre a magasban. Ezen kívül magas, vinnyogó hangot és szárnycsapkodást is hallasz. Ha elindulsz fölfelé, lapozz a **33**-ra. Ha visszatérsz az udvarra, lapozz a **380**-ra.

343.

Sikerül ellenállnod a gyűlölt nő irányítási kísérletének, és felé csapsz a kardoddal. Sikerül sebesülést okoznod neki – a harc előtt 2-vel lecsökkentheted majd ÉLETEREJÉT. Lapozz a **106**-ra, és küzdj meg vele.

344.

Elkiáltod magad, hogy nem jelentesz veszélyt számára, de a nő ekkorra már elereszti a második vesszőt, ami telibe kap téged – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ezután leereszti a fegyverét, és int a medvének, ami morog ugyan, de nem támad rád. Az alak hozzád lép, és egy bocsánatkérés után elmondja, hogy ő egy erdőkerülő, akinek az a feladata, hogy megvédje a rengeteget – és nem számított rá, hogy az éjszaka közepén olyasvalakivel találkozik, aki nem valami rosszban sántikál. Ezután bekötözi a sebedet.

Valderesse igen barátságos és segítőkész. Elmondod neki, hogy Nastassia kiszabadítására indultál, akit Heydrich gróf rabolt el, mire vonásai elkomorodnak. – A gróf egy nagyon gonosz ember. Kegyetlen farkasok és denevérrajok lakják a kastélyát körülvevő birtokot, és a helyiek szerint fiatal nőket rabol el, hogy a rabszolgájává tegye őket – vagy valami még rosszabbá. De ez nem volt mindig így. A fivére, Siegfried, aki őelőtte uralkodott, egy tisztességes és jóságos ember volt… – Hangos mennydörgés szakítja félbe a nőt, és a kopasz fák ágain keresztül szakadni kezd az eső. – Gyere, siessünk a révészhez! – A folyó felé indultok, és út közben átnyújt neked 2 adag élelmet is – írd fel ezeket *Kalandlapodra*. Lapozz a **13**-ra.

345.

Ahogy leülsz, hogy beszélgetni kezdj Lotharral, szúró fájdalom hasít bele a testedbe, és fullasztó kínhullámok törnek rád. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A férfi felkap az asztaláról egy kis flaskát, és a szádba önt valami aranyszínű folyadékot. Lihegve, köhögve lassan összeszeded magad. – Beleegyeztél, hogy segítesz neki, mi? – mondja szomorúan Lothar, miközben a lábaid közé húzott fejjel ülsz a padlón. Szégyenkezve felnézel rá, és bólintasz. – Nos, talán nem gondoltad komolyan a dolgot, de ha ilyen felelőtlenül a szavadat adod annak a boszorkánynak, nem szegheted meg azt büntetlenül. – Egyértelmű, hogy azt méregeti a férfi, mennyire bízhat meg benned. Elmondod neki, hogy azért érkeztél, hogy végezz az itteni gonosszal, és nagyon úgy tűnik, hogy hisz neked. Lapozz a **196**-ra.

346.

Megközelíted a grófot, remélve, hogy egy erős kezdőcsapással tudod nyitni a harcotokat. Ne feledd, a plusz sebzést csak akkor fogja elszenvedni ellenfeled, ha az első Harci Körben neked lesz nagyobb a Támadóerőd! Lapozz a **26**-ra.

347.

Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy alacsonyabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **396**-ra. Ha magasabb, lapozz a **190**-re.

348.

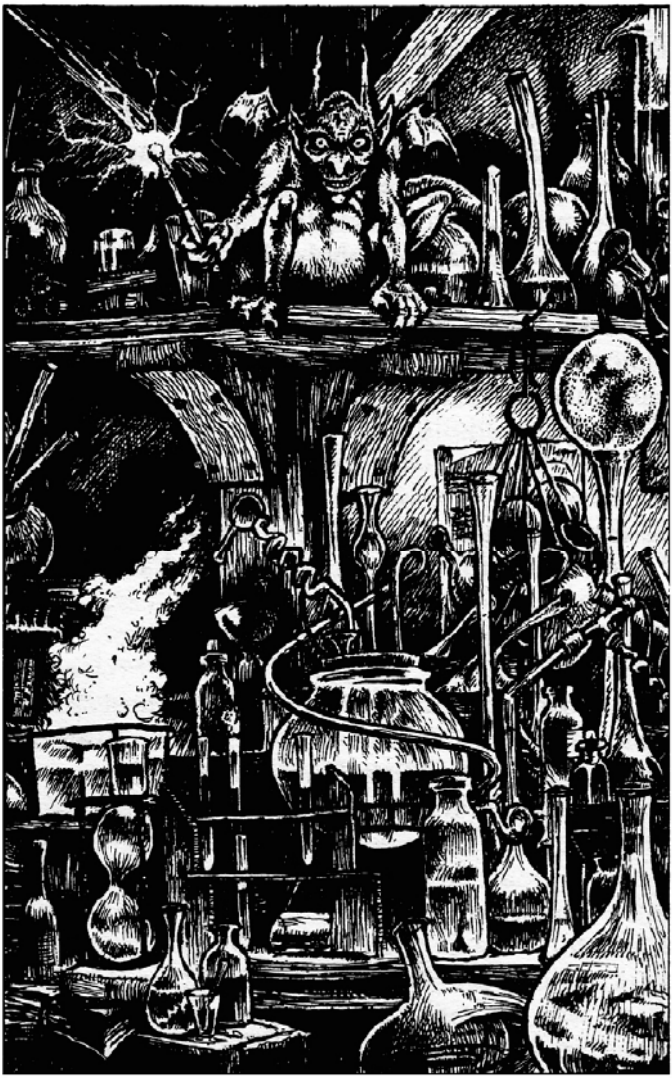
A bestiákat átkutatva semmi értékeset nem találsz náluk. Átlépsz a keleti oldalon álló, félig nyitott ajtón, és egy újabb üres, fáklyákkal megvilágított terembe érkezel. Itt egy kőlépcsősort találsz, ami fölfelé vezet. A tetejénél egy holdfényben fürdő lépcsőfordulóhoz érkezel, mely az északi falon lévő kis, kör alakú ablakon át szűrődik be. Hogyha szerepel *Kalandlapodon* a Likantrópia, lapozz a **297**-re. Ha a Súlyos Likantrópia van felírva, lapozz a **204**-re. Ha egyik sem, lapozz a **154**-re.

349.

A fokhagyma nem fogja ezeket a dögöket féken tartani! Miközben a füzért lengeted magad előtt, az egyik farkas beléd harap – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Meg kell küzdened az állatokkal! Lapozz a **103**-ra.

350.

Elsuttogod Siegfried nevét, mire a láda teteje felcsapódik. Tartalma egy csodálatos, csillogó, ezüstözött láncing! Sietve lekapod magadról a bőrvértedet, és magadra öltöd ezt. Az, hogy szinte semmi súlya nincs, egyértelművé teszi számodra, hogy varázsereje van! Kapsz 1 HIT és 1 SZERENCSE pontot ezért a remek leletért. A vért mind jelenlegi, mind pedig *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaidat megnöveli 1-gyel. Új szerzeményeddel boldogan indulsz tovább a kriptába. Lapozz a **191**-re.



351.

Az ajtón benyitva sziszegő, sistergő hangok ütik meg a füledet. Óvatosan körbepillantva a félig nyitott ajtó mögött bronzból, vasból és üvegből készült edények, csövek, tégelyek és egyéb eszközök garmadáját pillantod meg. Olajégők égnek különös, bugyogó folyadékokat és forró gőzt tartalmazó lombikok alatt, és mindent betöltő fémes, savas szag terjeng a szobában. Alaposabban szétnézve egy pici, zöld, szárnyas humanoid lényt veszel észre az egyik polcon üldögélni, aki egy kis bronzpálcával játszik, melynek végén szikrák táncolnak. Ha megpróbálsz rátámadni a valamire, bármi legyen is az, lapozz a **366**-ra. Ha beszélni próbálsz vele, lapozz a **9**-re.

352.

Lassan visszanyered a látásod, és a folyosóról beszűrődő fáklyák fényében átvizsgálod a helyet. A lény egy tölgyfából készült ládát őrzött, ami egy fenyőasztalon áll az egyébként teljesen üres helyiségben. Pechedre a ládán erős zár van, és képtelen vagy kinyitni. Dühös vagy, átverve érzed magad, de megjegyzed, hogy ha a kastély többi részét bejárva rátalálsz egy kulcsra, visszatérsz ide, hogy kiderítsd, nyitja-e. Lapozz a **320**-ra.

353.

Három méter megtétele után egy ajtóhoz érkezel, ami a folyosó északi falából nyílik. Keletre pillantva egy másikat is észreveszel, ami az előszoba keleti végét zárja le. Ha az északin lépnél be, lapozz a **307**-re. Ha a távolabbihoz mennél, lapozz a **185**-re.

354.

A Kísértet másvilági gyűlölete életenergiád elég nagy részét elszívta – vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Lapozz a **389**-re.

355.

Felismered az alakot: Siegfried Heydrich az. A meggyalázást látva dühösen kirontasz a helyiségből. Ha benyitsz az elágazásban lévő másik ajtón, lapozz a **351**-re. Ha továbbmennél dél felé, lapozz a **166**-ra.

356.

Ahogy átkelsz a szobán, az egyik farkasvéset rád morog, és egy pillanatra úgy látod, mindjárt kiugrik a falból. Te azonban elugrasz a mágikus őr elől, és sértetlenül eljutsz a szemközti ajtóhoz. Lapozz a **341**-re.

357.

A gázfelhő emberfeletti sebességgel suhan fel a lépcsőkön, és ki a kriptából. Bár olyan gyorsan rohansz utána, ahogy csak tudsz, mégis egy pillanat alatt eltűnik a szemed elől. A gróf elmenekült, hogy ismét alakot öltsön valamelyik elrejtett koporsójában, amit nem sikerült megtalálnod, és most már nem is fogsz tudni rálelni. Ha még nem tetted volna, most eloldozod Nastassia láncait, és egy meleg pokrócot borítasz a szipogó lányra. Együtt elhagyjátok a kastélyt, és visszatérek Leverhelvenbe. Sikerült megmentened a lányt, amiért a helyiek igen hálásak. A gróf azonban még mindig életben van, és uralma továbbra is rettegésben fogja tartani az embereket. Te is érzed, hogy győzelmed nem teljes.

358.

A kunyhóba belépve szétnézel. A hálóban egy sötét és hullasápadt, ám kétségtelenül jóképű férfi portréját látod. Fekete haja van, amit hátrafésülve hord, és átható, smaragdzöld pillantása, amellyel szinte követi a mozdulataidat. Arcán gúnyos mosoly ül, vörös szegélyű fekete köpenyén pedig ugyanazt a címert látod, mint ami a gróf hintóját is díszítette. Alatta egy bronz névtábla áll, melyre durva kezek a „Gazda" szót vésték girbegurba betűkkel. Helyes döntés volt végezned a gonosz kis Gnómmal.

A konyhán átvágva arany csillanását pillantod meg, és egy nagy adag ételt is észreveszel, ami még jól jöhet utad során. A tűzhely előtt viszont egy jókora kutya hever. Mit teszel?

Megtámadod az állatot?	Lapozz a **40**-re.
Megpróbálsz ellopakodni a kutya mellett?	Lapozz a **89**-re.
Távozol a kunyhóból, és átgázolsz a folyón?	Lapozz a **187**-re.
Távozol a kunyhóból, és beszállsz a csónakba?	Lapozz a **138**-ra.

359.

Az ajtón benyitva rettenetes látvány tárul a szemed elé: az egyébként üres teremben lévő szarkofág tetejét feltörték, az ajtó közelében pedig egy félig szétrohadt, zöld színű *valamit* – ami egyszer talán ember lehetett – látsz guggolni, és egy csontot rágcsálni. A lény azonnal felugrik, és vicsorogva rád támad. Rögtön megcsap a rothadó hús mindent átható bűze, és érzed, hogy felfordul a gyomrod. Ha megküzdesz ezzel a lénnyel, lapozz a **122**-re. Ha megpróbálsz kijutni, és becsapni az ajtót, mielőtt elérhetne téged, lapozz a **88**-ra.

360.

A Holló egy veszedelmes és vad ellenfél. Mindig arcra támad, és felüvöltesz a kíntól, amint a madár kicsípi az egyik szemedet! Vesztesz 2 pontot a jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL! Írd fel *Kalandlapod* Csapások rovatába a Holló Átka kifejezést. Amíg ebből ki nem gyógyítanak, addig nem kaphatod vissza az elvesztett pontokat. Vérző arcodra szorítva a kezed kitámolyogsz a szobából, és a járat déli végéből nyíló ajtó felé indulsz. Lapozz a **252**-re.

361.

Valamiféle műhelyben lehetsz, ahol az asztalokon és munkapadokon ismeretlen szerszámok, fémgyűrűkbe fogott prizmák és lencsék, apró szantálfából és más egzotikus, illatos fából készült dobozkák sorakoznak. Ahogy körbenézel, úgy érzed, egy ékszerész műhelyébe kerültél. Találsz is egy 2 Aranytallért érő apró, ezüst-ametiszt melltűt és néhány ezüsttömböt, melyek azonban túl nehezek lennének a zsákodnak. A patkányok még mindig odakinn vannak, így elég idődd van ahhoz, hogy alaposan szétnézz idebenn. És szerencséd van! Egy rejtett fiókban rátalálsz egy Regeneráló Gyűrűre, amit gyorsan az ujjadra húzol. Az ékszer minden gyilkos csapásodat követően megtelik erővel, és 2 ÉLETERŐ pontot gyógyít rajtad, azonban a hatása egy kicsit késleltetett, így mindig csak a csata végével hat, sohasem a harc közben!

Ha találkoztál már Gunthar Heydrichhel, dobj két kockával, és adj 2-t az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **312**-re. Ha nagyobb, vagy ha még nem találkoztál vele, lapozz a **289**-re.

362.

Egészen egy keskeny kis ösvényig sétálsz, ami egy meredek emelkedőn vezet föl, és hirtelen kiérsz a mindent beborító ködből egy kicsiny, üres területre, melyet teljesen bevilágít a Heydrich-kastély fölött lebegő hold. Ha egyenesen a félig nyitott kapuk felé indulsz, lapozz a **326**-ra. Ha előbb körbejárod a várat, hátha belebotlasz valamibe, lapozz az **50**-re.

363.

Gyanakodva leülsz Katarina mellé. A nő megkínál némi borral, és mikor észreveszi tétovázásodat, hangosan felkacag, és beleiszik, így jelezve feléd, hogy nincs méreg az italban. Ennek ellenére csak keveset iszol belőle. Ezután egy igen meglepő kérdést tesz fel neked: – Azért jöttél, hogy megöld Reinert?

Mit válaszolsz neki?

Bevallod neki, hogy igen?	Lapozz a **399**-re.
Letagadod a dolgot?	Lapozz a **329**-re.
Azt mondod, hogy a falusi lányt, Nastassiát jöttél megmenteni?	Lapozz a **281**-re.

364.

Egy meghitt kis szobát pillantasz meg, mely nyilván azon vendégek számára készült, akik degeszre tömték magukat. A karosszékek, lábtartók és párnák között két említésre érdemes tárgyat veszel észre. Az első egy derítőedény, amiben a szaga alapján brandy van. Az ital két húzásra elég, melyek mindegyike 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Ha akarod, magaddal viheted az italt, de akár itt is felhajthatod, ha szeretnéd. Ezen kívül egy kis függönyt is látsz lógni a szoba egyik sarkában, és mikor félrehúzod, egy ezüst hátú kis tükröt pillantasz meg egy dohányzóasztalon. Döntsd el, elteszed-e az Ezüst Tükröt?

Ezután visszatérsz a folyosóra. Keletről, az ajtó mögül csapkodó hangokat és kiáltásokat hallasz. Lehet, hogy valaki észrevett valamit, vagy riasztást kaptak! Ha úgy döntesz, hogy az északi ajtón lépsz be, lapozz a **332**-re. Ha a keleti oldalfolyosón indulsz tovább, lapozz a **353**-ra.

365.

Dobj egy kockával, hogy megtudd, hányszor talál el az élőhalott bestia, és mindegyik után vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot. Ha túléled ezt a támadást, a kripta kulcsával a kezedben kirohansz az erkélyre, vissza a kastély északi részére. A Kísértet szerencsére már nem követ erre a jól megvilágított területre. Kevésbé jó hír, hogy a rémség életszívó hatalma megcsapolta életenergiáidat is – vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot. Végigfutsz a folyosón a lépcsőfordulóhoz. Lapozz a **389**-re.

366.

A kis szárnyas teremtmény feléd csap apró pálcájával. Amikor eltalál, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked!

Homonkulusz	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd, lapozz az **57**-re.

367.

Ha rajtad van a Denevér Átka, lapozz a **308**-ra. Ha nincs, de rajtad van a Gyógyító Átka, lapozz a **278**-ra. Ha egyiket sem nyögöd, lapozz a **239**-re.

368.

Elkezdesz titkos beugrók, csapóajtók és hasonlók után kutatni – és óvatlanul hátat fordítasz a nőnek, aki csak erre várt. Felemelkedik a székéből, és egy igen kellemetlen meglepetést készít elő a számodra. Lapozz a **62**-re.

369.

Lothar, a várúr elborzadva néz fel rád, amint felemelt fegyverrel közelítesz feléje. Felkapja pallosát, és harcolni kezd.

Lothar	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 10

Ha végzel vele, lapozz a **234**-re.

370.

Legurulsz a szikláról, és összezúzod testedet a mélyben elterülő, sziklákkal bélelt szakadékban. Csúnyán elbuktál küldetésedben.

371.

Belépsz a jókora fekete ajtón, és egy dohos folyosóra érkezel. Szinte ki tudod tapintani az itt megbúvó gonoszságot. Fényforrásod sugarai megcsillannak valamin, és amint közelebb érsz, rájössz, hogy egy Nagyobb Thassaloss – egy hatalmas, négykarú csontvázlény – elsárgult csontjai azok. Az élőhalott, kezeiben egy hatalmas kaszával, sebesen közeledik feléd. Zöld fénnyel izzó, jókora szemgödrei örök vigyorba fagyott, lifegő állkapocscsont fölött szegeződnek rád. Ha rátámadsz a lényre, lapozz a **22**-re. Ha elmondasz ellene egy varázslatot, lapozz a **93**-ra.

372.

Mágikus kardoddal fel tudod venni a harcot a Vámpírral. Ellenfeled ugyan nem használ fegyvert, de emberfeletti erővel csapkodó öklei és karmai így is elég veszedelmes ellenféllé teszik. Halandókat megszégyenítő ÜGYESSÉGÉVEL pedig valóban kemény ellenfélnek ígérkezik!

Reiner Heydrich Gróf ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ 21

Ha sikerül **4**-re, vagy az alá csökkentened ellenfeled ÉLETEREJÉT (vagy ha már alapból ez alá csökkentetted), lapozz a **28**-ra. Ne feledd el feljegyezni ellenfeled ÉLETEREJÉT és ÜGYESSÉGÉT is, mert később még összehozhat vele a sors!

373.

Ismét a folyosón állsz. Az alkimista szobájával szemben egy másik ajtót látsz a nyugati falon, bal kéz felé pedig, a túlsó végen egy harmadikat, ami keleti irányba nyílik. Ha a szemköztin nyitnál be, és még nem tetted, lapozz a **240**-re. Ha a távoli keletin, lapozz a **252**-re.

374.

Siegfried kissé csalódottan közli veled, hogy nincs más lehetőséged, *muszáj* megszerezned a fegyvert. Ha beleegyezel, lapozz a **328**-ra, de ne vedd figyelembe az ott közölt ÉLETERŐRE, HITRE és SZERENCSÉRE vonatkozó módosító utasításokat. Ha ezek után is visszautasítod az áldozatot, lapozz a **259**-re.

375.

Átadod Guntharnak a *Gyógyítók Könyvét*, aki láthatóan nagyon boldog, hogy ismét a kezében foghatja a remekművet. Reiner lopta el tőle pár hónappal ezelőtt, de ő képtelen volt a keresésére indulni anélkül, hogy a gróf kémjei – patkányok és denevérek – ne loholtak volna folyton a nyomában. – Ez sokat fog segíteni a munkámban – mondja a férfi –, és még akkor is hajlandó vagyok segíteni rajtad, ha ezért Katarina megbüntet! – Elmond egy varázsigét, ami elmulasztja egyik tetszőleges Csapásod (ha több is van, szabadon kiválaszthatod, melyik legyen az). Ha ezek után a lépcsőfordulóból nyugatra továbbvezető ajtóhoz mennél, lapozz a **294**-re. Ha van egy másik könyved is, amit megmutatnál a gyógyítónak, lapozz a kötetben található mágikus lap számának megfelelő fejezetpontra.

376.

Katarina ránéz a könyvedre. – Talán mégis tudok segíteni neked – mondja, miközben átveszi tőled a művet, és belelapoz. Mikor elérkezik a mágikus laphoz, felszisszen. – Ugye tudod, hogy ez Siegfried kardja? – suttogja. – Reiner zárta be ide. Nagyon fél tőle, mert ez azon kevés dolgok egyike, ami képes végezni vele. Ki tudom venni neked, de cserébe egy szívességet kérek tőled. – Bólintasz, ha mást nem, hát meghallgatod a kérését. – A várúr, Lothar, terveket forral ellenem. Azt akarom, hogy öld meg a kedvemért. Akkor semlegesítem a varázslatot, ami a fegyvert őrzi, és átadom neked a kardot. – Ha beleegyezel, hogy végezz a férfival, lapozz a **198**-ra. Ha visszautasítod, lapozz a **248**-ra.

377.

Egy istállószerű szobába nyitsz be. Teljesen üresnek tűnik, de különös szag lengi be a helyiséget – farkasoké. A déli fal túloldaláról pedig halk, morgó hangok szűrődnek át, ezért úgy döntesz, oda nem nézel be. Mit teszel?

Belépsz a helyiségbe, és alaposabban is körbenézel?	Lapozz az **5**-re.
A kriptához lépsz?	Lapozz a **90**-re.
Az északon lévő, bronzveretes kettős ajtóhoz lépsz?	Lapozz a **2**-re.
Kinyitod az udvarról délre nyíló ajtót?	Lapozz a **18**-ra.

378.

Belépsz a könyvtárba. A helyiséget egy aranyszínű, mágikus fényt árasztó, lebegő gömb világítja be. Több száz könyvet látsz a polcokon sorakozni. Ezek egyike, melyen Mortvania és a Heydrich család történetét tárgyaló kötetek sorakoznak, különösen érdekesnek tűnik. Arról az időről kezdesz olvasni, amikor még Siegfried volt a gróf, és a birodalom virágzott. A férfi azonban titokzatos körülmények között eltűnt, és öccse, Reiner foglalta el a helyét. Attól kezdve félelem és nyomorúság lett az emberek jussa. Úgy tűnik, a család több tagja is kegyetlen zsarnok volt. Exkhartról, a gróf ük-ükapjáról egy érdekes kis megjegyzést olvasol, mely szerint „az embörök aztat mondják, Vámpyr" volt. A férfit ábrázoló képen elegáns, dőlt betűkkel a következő szöveg olvasható: „és most már én is elértem ezt az áldott állapotot." Miután Reiner Heydrich aláírása szerepel az előzéklapon, már tudod, *mit* jelent mindez!

Épp mikor kezded úgy érezni, hogy túl sok időt töltöttél már el itt, egy kicsi, cím nélküli könyvön akad meg a tekinteted, ami fegyverekről ábrázol képeket. Az egyik lap, a 188. halovány mágikus fényt araszt magából, és szinte vonzza a tekinteted. Ahogy odalapozol, egy gyönyörű, rúnákkal díszített fegyvert látsz, melyet egy izmos, napbarnított kar emel a magasba. Magadhoz veszed a kötetet – írd fel *Kalandlapodra* a *Kardok Könyvé*t, és jegyezd fel a mágikus lap számát. Ezután távozol, és folytatod a keresést a keleti járatban a lépcsősor után, ami az emeletre vezet majd. Lapozz a **47**-re.

379.

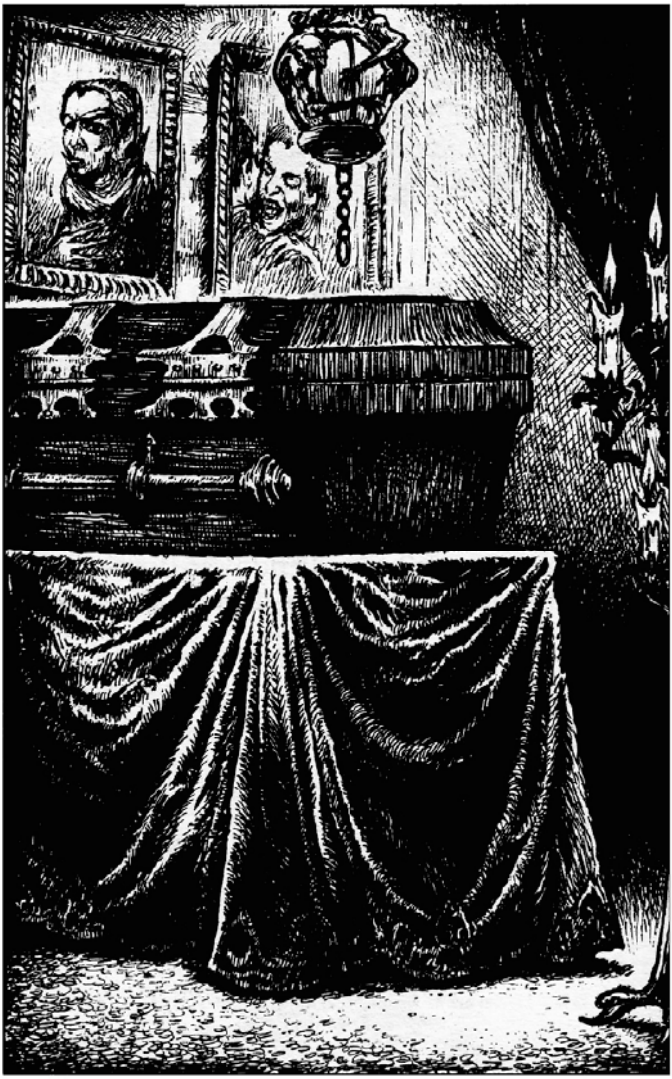
Szerencsétlen Wilhelm csak egy félkegyelmű kölyök volt, aki nem akart ártani neked. Ezért a kegyetlen, gonosz tettért vesztesz 2 HIT és 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **21**-re.

380.

Visszatérsz az udvarra. Ha még nem tetted, és most szétnéznél a kriptában, lapozz a **90**-re. Ha az északi kettős ajtóhoz lépnél, lapozz a **2**-re.

381.

Katarina mosolya teljesen magával ragad. – Remek munkát végeztél – búgja a nő. – Most már én vagyok a grófnő. – Életed hátralévő részében a nő rabszolgája leszel – vagy legalábbis addig, amíg egy vitézebb harcos meg nem öl, és meg nem szabadít rabságodból.



382.

A gróf rettenetes hálószobájába érkeztél. Egy hatalmas mahagóni koporsó áll egy magas faasztal tetején, melyet fekete és vörös színű lepel takar le. A falakon faliszőnyegek és festmények lógnak, utóbbiakon a család fekete, középen kicsúcsosodó hajú, már eltávozott tagjai néznek vissza rád. Egyik sem tagadhatná le Vámpírvonásait. Néhányan mohón isszák éppen áldozatuk vérét, egyikük egy Tűzdémon mellett áll! Bár tudod, hogy csak képek, mégis úgy érzed, fenyegetően tekintenek rád. A szobában körbesétálva egy másik asztal alatt egy bezárt széfre is rátalálsz, látsz továbbá egy harmadik íróasztalt két fiókkal, egy halom papírköteggel és tollakkal. Félve lépsz a koporsóhoz, és lelököd a helyéről. Az recsegve törik szét a padlón, fekete földdel borítva be azt. Kardod markolatával ezután összezúzod a még épen maradt részeket. Írd fel *Kalandlapodra*, hogy elpusztítottad Reiner Heydrich egyik koporsóját. Kapsz 1 HIT pontot. Mit teszel ezután?

Kinyitod a széfet?	Lapozz a **271**-re.
Kinyitod a felső fiókot?	Lapozz a **392**-re.
Kinyitod az alsó fiókot?	Lapozz a **336**-ra.

383.

A folyó túlpartján továbbindulsz az ösvényen, át a sűrű ködön. Madárdal egyáltalán nem hallatszik, és életnek is csak kevés nyomát látod. A csend eléggé hátborzongató. Néhány óra elteltével elérkezel egy kis kőkunyhóhoz, ami egy tisztás szélén áll, kéményéből kékes színű fafüst száll lustán az ég felé. Ahogy óvatosan bepillantasz a félig nyitott ajtón, egy férfit veszel észre, amint a kályha mellett alszik. Barna és szürke bőrruhát visel, kezében egy hosszú, ívelt pengéjű tőrt tart. Nem sok minden mást látsz innen, de azt érzed, hogy valami jó illatú étel van készülőben.

Ha nem aludtál a Gnóm kunyhójában, mostanra már nagyon fáradt vagy, ezért *muszáj* itt lepihenned. Ha meglepetésből próbálsz meg rátámadni a férfira, lapozz a **27**-re. Ha belépnél, és beszédbe próbálnál elegyedni vele, lapozz a **126**-ra. Ha aludtál a Gnómnál, és a fickóval együtt itt hagynád a házikót, lapozz a **228**-ra.

384.

Dobj egy kockával, és adj 5-öt az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **229**-re. Ha nagyobb, lapozz a **287**-re.

385.

Egy igen szerencsés felfedezést teszel: egy apró Elf imaláncra bukkansz. Kapsz 1 SZERENCSE pontot, amiért rátaláltál a szerencsetalizmánra. Ezután távozol a teremből. Ha a dél felé tartó folyosó végén lévő ajtón nyitnál be, lapozz a **319**-re. Ha az ugyanitt, de a keleti falon lévőn, lapozz a **227**-re.

386.

Ahogy körbenézel a toronyszobában, hirtelen egy holdfénycsóva borítja be a testedet. Alakod gyors és fájdalmas átalakuláson megy át, és mikor befejeződik, vonyítani kezded a holdat! A gróf Vérfarkas szolgáinak egyikévé váltál. Kalandod itt véget ér.

387.

Mérgező zöld füstfelhő tör elő a fiókban összetört üvegcséből, ami teljesen beborít. Elrántod a fejed a közeléből, de így is beszippantasz belőle egy keveset, és hamarosan rángani kezdesz. Épp akkor ájulsz el, amikor a gróf belép a hálójába – még látod, ahogy gonoszul elvigyorodik feletted. Kalandod itt véget ér.

388.

Az Árnyat nem egyszerű eltalálni, de a Mágikus Karddal legalább meg tudod sebezni.

Árny ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, és megvizsgálnád a déli ajtót (feltéve, hogy még nem tetted meg), lapozz a **18**-ra. Ha az északi kettős ajtóhoz lépnél, lapozz a **2**-re.

389.

Követed a folyosót észak felé, majd pedig keletre, egyenesen a lefelé vezető lépcsőkhöz. Ha korábban már megküzdöttél egy Kisebb Thassaloss-szal, lapozz a **333**-ra. Ha nem, lapozz a **296**-ra.

390.

Benyitsz az ajtón, és végigtekintesz az alacsony plafonú helyiségen, melynek túloldalán néhány keskeny kőlépcsőt veszel észre. Csontok, véres belek és húscafatok borítják a padlót, lakója pedig – egy Ghoul – épp arra készül, hogy belőled kezdjen el lakmározni! Dobj egy kockával, és adj 4-et az eredményhez! Ha az összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **30**-ra. Ha nagyobb, lapozz a **70**-re.

391.

Pechedre a patkányok felfedeznek egy kis rést az egyik faliszőnyeg mögött, és azon át kezdenek beáramlani a helyiségbe. Az egyik különösen vad példány beléd harap – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Kénytelen vagy az északi ajtó mögött menedéket keresni. Lapozz a **335**-re.

392.

A felső fiók nyitva van. Egy kis bőrzsákot találsz benne, melynek tartalma 4 Aranytallér. Írd fel ezeket a *Kalandlapodra*. Ha most az alsó fiókba is belenéznél, lapozz a **336**-ra. Ha a széfet nyitnád ki, lapozz a **271**-re.

393.

Épp most végeztél az erdő egyik őrzőjével, aki teljesen jogosan volt gyanakvó egy éjszakai utazóval szemben – vesztesz 1 HIT és 1 SZERENCSE pontot! A testet átkutatva 4 adag Élelmet és 3 Aranytallért találsz – írd fel ezeket *Kalandlapodra*.

Továbbindulsz az ösvényen, és hamarosan szakadni kezd az eső, te pedig bőrig ázol – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Végül azonban eléred a folyót, és megtalálod a révész kunyhóját is, ami mellé egy kis hajó van kikötve. Lapozz a **13**-ra.

394.

– Sajnos ebben nem tudok segíteni – sóhajt a bölcs –, de talán Gunthar igen. Azt állítja, hogy gyógyító, így valószínűleg tud veled kezdeni valamit. Menj fel a lépcsőn, majd be az ezüst kilincses szobába. – Lapozz vissza a **75**-re.

395.

Ez a varázslat teljesen hatástalan Katarina ellen. Képes megbűvölni az embereket, de nem *iszik* vért, ő nem Vámpír! Ahogy befejezed a varázslást, a nő feléd csap tőrével. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **164**-re, és küzdj meg ellenfeleddel.

396.

Becsapod az ajtót és gyorsan eldöntöd, merre menj tovább. Ha a nyugati falon lévő ajtón lépnél be, lapozz a **221**-re. Ha az északi ajtóhoz mennél, lapozz a **332**-re. Ha a keleti oldalfolyosón indulnál el, lapozz a **353**-ra.

397.

Ha találkoztál már Katarina Heydrichhel, és beleegyeztél, hogy végezz Lotharral, lapozz a **345**-re. Ha visszautasítottad a dolgot, vagy megküzdöttél vele, lapozz a **291**-re. Ha még nem találkoztál a nővel, lapozz a **247**-re.

398.

Az amulett látványától a farkasok hátrahőkölnek, és nyüszítve magadra hagynak. Semmi érdekeset nem látsz az ólban, és úgy tippeled, a másik nyugati ajtóval is ugyanez lehet a helyzet. Mit teszel?

Kinyitod az északi, bronzveretes kettős ajtókat?	Lapozz a **2**-re.
A kripta bejáratához lépsz?	Lapozz a **90**-re.
Kinyitod a déli ajtót?	Lapozz a **18**-ra.

399.

– Kiváló – mondja dorombolva a nő. – Ha meghal, én leszek az új grófnő! – Ha nálad van a *Kardok Könyve*, és meg akarod azt mutatni Katarinának, lapozz arra a fejezetpontra, ami a mágikus lap oldalszámának *kétszerese*. Ha nincs nálad a könyv, vagy nem akarod, hogy tudomást szerezzen róla, lapozz a **119**-re.

400.

A Heydrich-kastély leendő ura holtan rogyik a padlóra. Nincs vérfagyasztó sikoly, mint amilyet a gróf adott ki magából, mikor lelke a pokolra távozott, csupán egy gonosz nő hörgése. Miközben elterül a földön, megváltozik a külseje. Fiatalságának illúziója eltűnik, helyette egy ráncos, öreg banya képe jelenik meg előtted. Nastassia rémülten felsikkant, elfordul a förtelmes látványtól, és a mellkasodba temeti az arcát. Átöleled a lányt, és lassan felvezeted a lépcsőkön, ki erről a gonosz helyről. Ahogy távoztok a kriptából, még megpillantod Siegfried árnyát, amint mögötted áll, és búcsút int neked. *Végre nyugodtan pihenhetek*, hallod elmédben a lélek gondolatait, és miközben te is búcsút intesz neki, látod, ahogy a lovag megáld téged, a harcost, aki legalább olyan bátor volt, mint ő, de nála sokkal sikeresebb. Megszabadítottad Heydrich-kastélyát az időtlen gonoszság karmai közül. Hüvelyébe dugod a kardodat, és visszavezeted a lányt otthonába, ahol hősnek kijáró fogadtatásban részesítenek. Hiszen valóban az vagy.

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

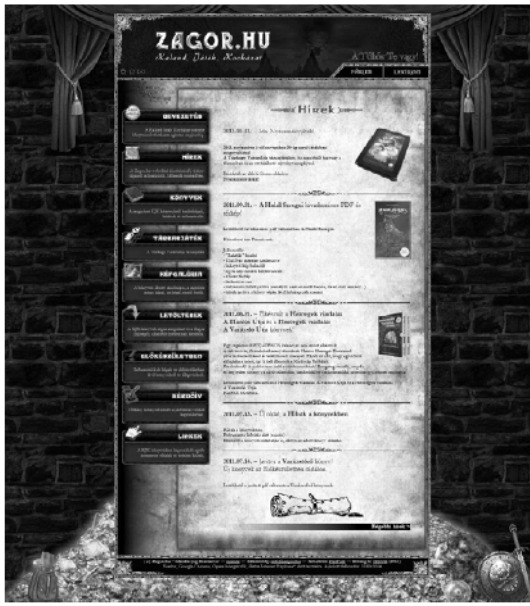
Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

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

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

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

Véget tudsz vetni Heydrich gróf gonosz rémuralmának?

Edzett kalandozó vagy, aki hatalmas kincsek reményében vágott neki Mauristatia jeges hegyeinek... de amit ott találtál, attól megfagyott a vér az ereidben.

Pusztán a sorsnak köszönhető, hogy fény derül a helyi falusiak szörnyű titkára. Képes leszel megszabadítani őket a vérszomjas báró zsarnokságától, vagy te is borzalmas véget érsz?

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 kriptája

STEVE JACKSON
ÉS IAN LIVINGSTONE