Steve Jackson és Ian Livingstone

DRUMER ÁTKA

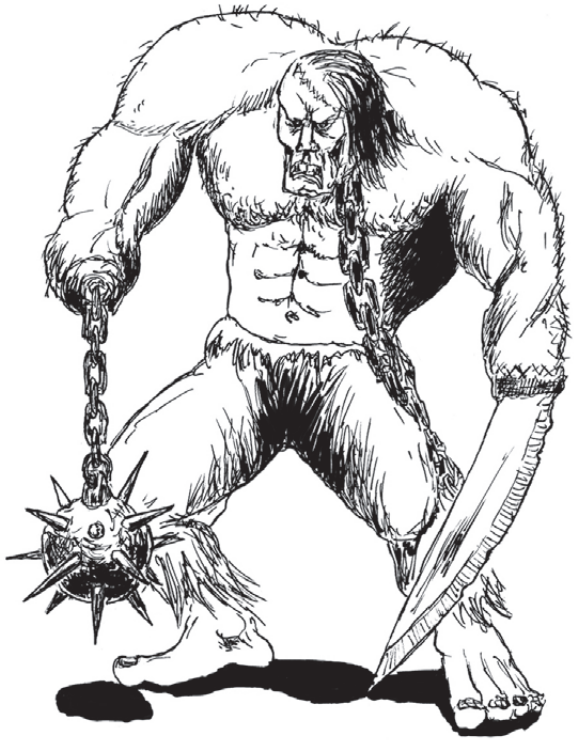
Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone
ajánlata

DRUMER ÁTKA



Írta: Robert Douglas

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
The Curse of Drumer

Fordította
Fancsali László

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Végh Dániel

Borító szerkesztés
runner

Báti László Gábor illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Robert Douglas, 2011
Cover © Végh Dániel, 2019
Illustrations © Báti László Gábor, 2019
Hungarian |z| Zagor.hu, 2019

TARTALOM

Előszó
7

Bevezetés
9

Kalandlap
20

Háttértörténet
22

Drumer Átka
26

ELŐSZÓ

Ez a könyv Steve Jackson sikerkönyve, *Az elátkozott ház* folytatása. Erősen ajánlott, hogy először azt a művet játszd végig, hogy elkerüld a poéngyilkos elemeket (spoilereket) és megértsd az utalásokat. A *Drumer Átka* hat hónappal *Az elátkozott ház* eseményei után veszi fel a fonalat. Még mindig a 80-as évek közepén járunk, szóval jusson eszedbe, nincsenek mobilok, sem high-tech eszközök, nincs internet, nincs műholdas televízió. A limitált kommunikáció a történet egyik sarkalatos pontja.

Little Tapston, Tolbrooke, és az Ettingley birtok mind kitalált helyek, és bármely hasonlóság bármilyen létező helyhez csak a véletlen műve. A könyv egy feszült és gyors tempójú horrortörténet, sok csavarral és akcióval. Lehet, hogy nem annyira klausztrofóbikus atmoszférájú, mint amilyen *Az elátkozott ház* volt, de remélem a kaland méltó folytatása lesz a történetnek.

Robert Douglas

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 küzdened kell az ellenséggel, máshová lapozol, mint amikor elbújnál előle.

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 gyűrd le Drumer Átkát?

Ha játszottál Steve Jackson *Az Elátkozott ház* című könyvével, ismerős lehet a szabályrendszer: a kalandra pontosan ugyanazok a szabályok érvényesek, és rögtön el is kezdhetsz játszani. Ne feledd, hogy fegyvertelen vagy, emiatt a kalandod elején eszerint kell kiszámolnod ÜGYESSÉG pontodat. Ha nem olvastad *Az Elátkozott házat*, vagy ha már eltelt némi idő azóta, és frissítésre szorul a tudásod, olvass tovább.

E vérfagyasztó történetet fegyverek, élelem és bármiféle felszerelési tárgy nélkül kezded, kalandod során megtalálsz majd mindent, amire szükséged lehet. Ne feledd, hogy ezen könyv szabályai némileg eltérnek a korábbi Kaland Játék Kockázat kötetek szabályaitól, ezért ajánlott, hogy alaposan olvasd át ezeket, mielőtt belevágnál a kalandba. Meg kell határoznod erősségeidet és gyengeségeidet. Hogy kiderüljön, mennyire vagy bátor, szerencsés és találékony, kockával kell meghatároznod *Kezdeti* ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 20. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE 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 ÉS SZERENCSE

Dobj az egyik kockával! Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe. Ez a *Kezdeti* ÜGYESSÉGED. Ebben a játékban a *Kezdeti* ÜGYESSÉGED alacsonyabb, mivel fegyvertelen vagy, de lehetőséged lesz rá, hogy fegyvert szerezz (lásd a FEGYVEREK című fejezetet a 15. oldalon).

Dobj mindkét kockával, és az eredményhez adj 12-t, majd 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.

FÉLELEM pontjaid megállapításához dobj egy kockával, adj 6-ot az eredményhez, majd jegyezd fel a FÉLELEM négyzetbe.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE 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.

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 vagy szerencsés ember. FÉLELEM pontjaid jelzik akaraterőd és kitartásod – a képességed, hogy mindenféle hajmeresztő rémség ellenére is megőrizd ép elmédet e rettenetes kaland során. A szerencse és a szerencsétlenség az a két tényező, mely életedet meghatározza e sátáni helyen.

A CSATA

Sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdjél meg szellemekkel, Ghoulokkal, emberekkel és vadállatokkal. 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 a gonosz ellenfelekkel* 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).

MENEKÜLÉS

Bizonyos fejezetpontokon eldöntheted, hogy megfutamodsz-e a csatából, ha a dolgok rosszul alakulnak. Ám ha így teszel, *menekülés* közben a teremtmény automatikusan sebet ejt rajtad, ezért 2 ÉLETERŐ pontot le kell vonnod magadtól. Ez a gyávaság ára. Ám ilyenkor is hasznát veheted a SZERENCSÉNEK (lásd később). De csak akkor *menekülhetsz*, ha az adott oldalon erre külön megkapod a lehetőséget.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

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

FEGYVEREK

Kalandodat fegyver nélkül kezded, ám találékonyságodnak köszönhetően minden bizonnyal sikerül valamilyen harci eszközre szert tenned. Ezt mindig pontosan kövesd nyomon, ugyanis a különböző fegyverek módosítani fogják Támadóerődet. A megfelelő fejezetpontokon pontosabb információkat kapsz majd erről. Egyszerre maximum két fegyver lehet nálad, forgatni azonban mindig csak az egyiket forgathatod.

A kaland során lőfegyverre is szert tehetsz majd. Számos alkalommal lesz lehetőséged ezt használni is, a szöveg kifejezetten felhívja majd erre a figyelmedet a megfelelő helyeken. Ilyenkor rendszerint *Ügyességpróbát* kell tenned. Többféle lőfegyverre is rátalálhatsz, azonban egyszerre mindig csak egy lehet nálad. A *Kalandlapodon* szerepel egy Fegyverek rubrika is. Ha majd lehetőséged nyílik újratölteni a készleteidet, a szöveg mindig jelezni fogja, választott fegyveredhez maximum hány töltény lehet nálad egyszerre. És azt se feledd, hogy ha nincs nálad megfelelő típusú töltény, nem használhatsz lőfegyvert!

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 nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald következményeit.

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz ÉLETERŐ pontot vonjál le magadtól.

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

FÉLELEM

A kaland során sokszor fogod magad vérfagyasztó helyzetben találni. Ilyen esetekben a szöveg utasítani fog rá, hogy dobj két kockával. Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint FÉLELEM pontjaid száma, pusztán akaraterődnek köszönhetően sikerül átvészelned a találkozást. Ha magasabb, a történtek erősen megviselnek, ami sokszor ÉLETERŐ pont veszteséghez vezet, máskor védtelenné tesz egy támadással szemben, esetleg a halálodat is okozhatja! Valahányszor ilyen gonosz események közepén találod magad, a sokk lassan felőrli idegrendszered. A *Szerencsepróbához* hasonlóan minden ilyen *próba* után 1-gyel le kell csökkentened FÉLELEM pontjaid számát. Ha az érték valaha is 0-ra csökken, jegyezd fel, hogy épp hol jársz a történetben, majd azonnal lapozz a **99**-re.

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

Tulajdonságaid gyakran változhatnak a kaland során. Míg ÜGYESSÉG pontjaid ritkán változnak majd, Támadóerődet növelhetik erős fegyverek, és csökkenthetik ellenfeleid előnyösebb harchelyzetei. Aktuális ÉLETERŐD sokszor fog változni, amit étkezéssel és pihenéssel, vagy akár mágikus úton is növelhetsz – ha túl akarod élni ezt a kalandot, mindenképp élj ezekkel a lehetőségekkel. Szerencsés leletre vagy információra bukkanással növelheted SZERENCSE pontjaid számát. FÉLELEM pontjaidat gyógyszerekkel és különösen jó események hatására tudod növelni.

Egyik tulajdonságod sem lépheti át a *Kezdeti* értékét, kivéve ha a szöveg erre kifejezetten lehetőséget ad.

Élelem és Gyógyszer

Kalandod során élelemre és italra lelhetsz. Egy adag étel elfogyasztása általában 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza, kivéve ha a szöveg kifejezetten arra utasít, hogy fogyassz el egy adagot. Ilyenkor nem nyersz vissza ÉLETERŐ pontokat, sőt, ha nem rendelkezel egy adaggal, akkor ÉLETERŐT fogsz veszíteni. Alkoholos italokat nem használhatsz sem táplálkozásra, sem pedig gyógyulásra, így ezeket – mint például a Brandy-s üveget – külön jegyezd az élelmektől. Az alkoholt általában FÉLELEM pontjaid visszaállítására használhatod. A szöveg mindig tájékoztat az ilyen tárgyak pontos hatásáról a megfelelő helyeken.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Lehet, hogy több próbálkozásodba kerül majd, hogy legyőzd *Drumer Átkát*. Jegyzetelj, és készíts térképet utad során, ez felbecsülhetetlen értékű lesz az elkövetkező kalandjaidban, és segít, hogy gyorsan keresztüljuss a felderítetlen részeken.

Egy sötét és veszélyes utazás vár rád, ahol a harc, az erőszak és a cselvetés viszi előre a cselekményt. Ne feledd: ha létezik a démonok által lakott alvilág, akkor isteni segítségre is számíthat az ellenük küzdő halandó. Fontos, hogy feljegyezz *Kalandlapodra* minden nyomot, utalást, jelet, melyekkel kalandod során találkozol, főleg, ha erre külön utasítást kapsz a szövegben. A tudás sokszor megmentheti az életed!

A fényesség kísérje utadat a sötét gonoszságon át!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

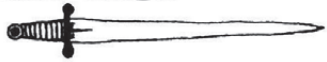
KÓDSZAVAK ÉS JEGYZETEK:

FÉLELEM
Kezdeti félelem:

FEGYVEREK:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:



HARC A GONOSZ ELLENFELEKKEL

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 „Kecske és Kés” Little Tapston két kocsmájának egyike, mely remek gyomorkeserűjéről és olcsó ételeiről ismert. A helyiek barátságosak az idegenekkel, szívesen adnak útbaigazítást, és általában lelkesen hallgatják a távoli vidékekről érkező híreket. A bárpulthoz lépsz egy jó korsó Hewit Risk sörért, hogy leöblítsd bőséges ebéded. Egy magas, napbarnított férfi támasztja a pultot, és feléd fordul, mikor odaérsz. Szúrós, kék szemével végigmér.

– Á, egy újabb idegen vetődött vidékünkre! – mondja mély, de nem fenyegető hangon. Arcára széles mosoly ül ki, kezét erős kézfogásra nyújtja.

– Örülök, hogy megismertem! Terry vagyok. Valami üzleti ügye van errefelé, vagy esetleg turistáskodik?

– Csak átutazóban vagyok – válaszolod. – Beugrottam harapni valamit, mielőtt találkoznék a barátaimmal.

– Vigyázzon a környékbeli utakkal, sok a szűk hajtűkanyar és néhány motoros őrült módjára vezet rajtuk.

– Reméljük nem így ér el a végzetem. Már csak tíz mérföldnyire vagyok a célomtól, Terry – mondod mosolyogva.

– Értem – válaszol homlokát ráncolva. – Tíz mérföldnyire, mi? Hát, nem sok látnivaló van ezen a vidéken. Tapston nem rossz hely, de a semmi közepén fekszik...

Hirtelen csettint az ujjával:

– Lefogadom, a barátai gazdálkodók, igaz?

Elmosolyodsz a gyenge próbálkozáson, mellyel meg akarja tudni úti célod – bár maga a játék lehetősége felvillanyoz. Látszik rajta, hogy nagyon *szeretné*, hogy helyes legyen a megérzése. Arca megnyúlik, mikor meghallja válaszod.

– Nem talált, Terry. De megóvom a további találgatástól. Egy leégett régi háznál találkozom velük.

Hirtelen halk suttogás hallatszik a kocsma minden sarkából. Hátrafordulsz, és a vendégekre nézel, akik rémült tekintettel viszonozzák kíváncsi pillantásaidat. Aztán visszafordulsz Terryhez, aki még mindig döbbenten mered rád.

– Kérem, mondja, hogy csak viccel – böki ki végül.

– Ön meg miről beszél?

– Az... az Drumer grófjának birtoka – zihálja. – Biztosan hallott már történeteket *róla*! Igen, az az a birtok! Maga most biztosan szórakozik velünk – csap idegesen nevetve a bárpultra. – Rajta, mókázzon csak tovább!

Kérdő arccal meredsz rá, nem tudod leolvasni arcáról, valójában mire gondol. Terry arca elkeseredetté válik.

– Nézze! Figyeljen rám! – ragadja meg válladat csontrepesztő erővel. – Maga nem ismer engem, és én sem ismerem önt, de *figyeljen rám*!

Fogát összeszorítva folytatja:

– Ne menjen oda! Kérem, *ne tegye*! Az egy elátkozott hely, én mondom magának, *elátkozott*! Évek óta emberek tűnnek el arrafelé!

– De nekem fontos dolgom van ott, Terry...

– Nem számít! Hát nem érti? Mondja le a találkozót! Bármi dolga is van ott, kerülje azt a helyet! Egyáltalán, miért azt az átkozott birtokot választotta a találkozóra? Bármi mást választhatott volna! Nézze, barátom, mondja le!

– Ugye, most csak szórakozik? – nevetsz fel zavartan. Újra körbenézel a vendégeken, de nem találsz támogató tekinteteket. – Én ezt nem hiszem el! Önök csupán zavaros szellemtörténetektől félnek. Mondjam le? Még ha akarnám is, hogyan? Ott várnak rám, ahogy megbeszéltük. És már késésben vagyok...

Terry teljesen megretten.

– A barátai már ott vannak? – felsóhajt, lehunyja szemét és fejét az ég felé fordítja, mintha onnan várna útmutatást.

Úgy érzed, neked is hasonlót kellene tenned, de más okból.

– Jól van, nézzék, elég ebből a süketelésből! Egyértelmű, hogy maguk mind őrültek... – előkapod a tárcád, kihúzol belőle egy tízest, és odanyújtod a fogadósnak. – ...szóval most kifizetem a számlám, és köszönöm.

De a fogadós csak megrázza a kezét. A bárpultra dől, és szomorú szemmel néz rád.

– A vendégem volt, uram. Jó utat – majd keresztet vet és a mosogató felé fordul. Elképedve, egyszerre meglepetten a nagylelkűségtől és kielégítetlen kíváncsisággal hagyod el a „Kecske és Kést". Talán sosem fogod megérteni, mi is történt valójában odabent.

Ahogy kilépsz, meghallod Terry hangját:

– Imádkozom majd önért.

Egy pillanatra megtorpansz, várva a kitörő nevetésre, de senki sem nevet. Csupán néhány hangfoszlányt kapsz el a bárpult mellől.

– Azt mondom Sid, el kellett volna fogadnod a pénzét.

– Nem. Nem lenne helyes egy ember utolsó vacsorájáért pénzt kérni.

És most lapozz!

1.

Egy köves földúton haladsz tovább, mely kátyúit feltöltötte az esővíz, de a négykerék meghajtású Land Rovered felfüggesztése könnyen megbirkózik a nehézségekkel. Már majdnem leszáll az est, mire meglátod a romokat. Egészen más szemmel nézed, mint ahogy azt ma reggel gondoltad volna – Terry felzaklató szavai visszhangzanak fejedben. Kicsit még előrehajtasz, egyesbe váltasz, majd a sárban csúszkálva fékezel és leállítod a motort. A növekvő sötétségben a kormos falak szinte a gonoszért kiáltanak. A pusztítás nyomai egészen felkavaróak. Átvágsz a csalános gazon és eléred az elszenesedett, fekete ajtófélfát. Idegesen és döbbenten vakargatod nyakad és szitkozódsz magadban. Mióta elhagytad Little Tapstont, hangulatod egyre csak rosszabbodik. Ha azt vesszük, egy dologban igaza volt Terrynek: ez a hely *egyértelműen* a legrosszabb találkahely bárki számára is.

– Scott! – kiáltod. – Jimmy!

Nincs válasz. Hol a fenében lehetnek? Ha ez megint valami bugyuta tréfa a részükről, kitekered a nyakukat. Aztán majd meglátjuk, ki nevet a végén. Van némi sejtésed, hogy egy követ fújhatnak a falusiakkal. Mind arra készülnek, hogy rémisztő jelmezben előugorjanak és a szívbajt hozzák rád. *Meglepetés! Megvagy!* Ja… persze.

– Gyerünk! Elég a hülyéskedésből! Dolgunk van!

Még mindig néma csend. Türelmetlenül átbotladozol egy leomlott téglarakáson, felkapaszkodsz rajta és átbújsz az egykoron csodálatos, mára kiszáradt tölgyfagerendák között. Az öreg fapadló beszakadt a pincébe, jó ideig eltart, mire találsz egy lépcsőt, mely levezet a vaksötét mélységbe – úgy tűnik, a területet

megtisztították a törmeléktől – és elindulsz rajta lefelé, zseblámpádat idegesen rángatva minden irányba. – Jobb lenne ha befejeznétek! Kezd a dolog elég gyerekessé válni! – kiáltod. Nem jutsz túl messzire a pincefolyosón, mikor utadat leomlott törmelékhalom zárja el. Most mi legyen? Bosszúsan fordulsz meg, és visszamész a járaton át.

Nem kerülhettem el őket, itt kellett volna várniuk, talán előttük értem ide? – kérdések cikáznak át zaklatott elméden, próbálsz választ találni. Bármilyen választ! És egyre nő veszélyérzeted. Ez a hely kezd nagyon megrémíteni. Talán bölcsebb lenne odakint várni? A pincefal romos és ingatag állapota csak megerősít ebben az elgondolásodban. És lehet, hogy az autójukat is kiszúrod valahol...

Lapozz a **368**-ra.

2.

A kinti napfényről beérve kell néhány pillanat, hogy a különleges látásod alkalmazkodhasson a sötéthez. Amikor megtörténik, meghűl a vér az ereidben és a torkod kiszárad. Egy rajtaütés kellős közepére sétáltatok be! A Fekete Éj szektásai pengékkel a kezükben lapulnak a falak mellett a sötétben. Társaid az egészből semmit sem látnak, számukra túl sötét a hely.

– Várjatok! – suttogod a többieknek. – Fegyvert a kézbe. Mindenhol ott vannak!

– Hogyan? – sziszegi Sid.

– Ez csapda! – mondod halkan. – Látom, hogy az árnyékban rejtőznek. Körülvettek minket. Kénytelenek leszünk harcolni.

– Biztosan követhették Mariant...

– Most ne ezzel foglakozz, Sid! Ha szólok, tüzeljetek a szélmalom falai irányába... MOST!

Ha Vadászpuskát használsz, lapozz az **52**-re; ha Sten géppisztolyt, lapozz a **113**-ra.

3.

Kétségbeesetten kapálózol, kezeddel vadul keresve öveden a tőrt, de az is eltűnt! A szíved kihagy egy pillanatra, mikor tudatosul benned, hogy itt a vége! Semmivel sem tudod megakadályozni a vámpírt, hogy véres lakomát üljön üres porhüvelyed felett. Tested hamarosan vámpírként éled újra, és részt vesz majd Drumer ördögi tervének megvalósításában. Segít majd elhozni a vér korát, melyet nem sikerült *megakadályoznod*.

Te – és veled együtt emberek milliárdjai – áldozatul estetek Drumer Átkának!

4.

– Hát persze! – csettintesz. – Ez az!

– Rájöttél esetleg valamire? – remény csillan a druida szemében.

– Mi az? – mordul rád Camborix türelmetlenül. – Állj vele elő, azonnal!

– A fiad sebe! Nem nyílvesszőtől származik!

– Mégis miről beszélsz? Mind láttuk, hogy kiáll egy vessző a fiam hátából!

– Igen, nagyuram. De lehetséges, hogy csak beleállították a *nyílvesszőt*.

– Á! – helyesel a druida. – Már értem! Orvtámadás érte...

– Egy gyáva alak támadta meg! – kiált fel Camborix.

– ... és a támadó úgy intézte, hogy a gyanút erre a fiatalemberre terelje.

– Így elintézhet két legyet egy csapásra – helyeselsz.

– Meglehet. – Camborix már higgadtabbnak tűnik, és felemeli a kezét. – De mindent meg kell vizsgálnunk. Először is beszélni akarok Rimax-szal, meglátjuk, ő mit mond. Addig is őrizet alá helyezzük a fiatalembert, csak a biztonság kedvéért.

Visszatérve a faluba, a sérülés vizsgálata után beigazolódik a gyanúd. A sebet minden bizonnyal egy penge ejtette. Némi vizsgálódás után a falu tanácsa megfejti az ügyet. Néhány hónappal ezelőtt a megvádolt fiú segített Camborix-nak megszerezni egy ellenséges törzs földjét egy íjászversenyen. A vesztesek nem viselték jól a megaláztatást, és bosszút forraltak. Megpróbálták megölni Camborix fiát és befeketíteni az uthorik legjobb íjászát. Aljas terv, de te átláttál rajta. Jegyezd fel az *Igazság* szót a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **102**-re.

5.

A folyosó egyre magasodik, ahogy haladsz előre. Ahogy a villanykörték egyre magasabbra kerülnek, úgy válik homályosabbá az út előtted. Nemsokára észreveszed egy erkély körvonalait jó néhány lábbal feletted. Sehogy sem tudsz feljutni, bárhogy is próbálnád. Ha feljegyezted a *Kalandlapodra* a *Herceg elpusztítva* kifejezést, lapozz a **238**-ra; ha nem, de van *Farkas-látásod*, lapozz a **268**-ra. Máskülönben lapozz a **393**-ra.

6.

Nincs más választásod, a Fél-démonok közé veted magad. Közelharcban mindegyik félelmetes ellenfél! Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, akkor le tudod gyűrni félelmed, és normál módon küzdhetsz meg velük. Ha az összeg több, akkor túl lassú vagy, és a démonok karmai megsebzik arcodat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és erre a harcra csökkentsd 2-vel a Támadóerődet.

Fél-démon Horda ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ (lásd lejjebb)

Ezek a szörnyetegek megsebezhetőek ugyan földi fegyverekkel, de nem lehet megölni őket, csak visszaszoríthatod őket az ajtón kívülre. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, 7 Körre van szükséged. Ha nyersz és a 7. Kör után még életben vagy, rájuk csapod az ajtót, és egy nehéz komódot tolsz elé. Ezzel a kiút lezárul, hiszen nem tudjátok, hogy mi várhat odakint rátok, a Roverhez sem juthattok el. Richard hirtelen a zsebébe nyúl, és kulcscsomót vesz elő. Visszarohan a folyosó végén található ajtóhoz. Kinyitja az egyik kulccsal, és szélesre tárja. Lapozz a **104**-re.

7.

Helyzeted reménytelen. Semmi esélyed a rád támadó vámpír ellen. Fogait a nyakadba mélyesztve szívni kezdi a véredet. Semmi sem állíthatja meg. Egyre gyengébbnek érzed magad, míg végül a halál elragad. Tested hamarosan vámpírként éled újra, és részt vesz majd Drumer ördögi tervének megvalósításában. Segít majd elhozni a vér korát, melyet nem sikerült *megakadályoznod*.

Te – és veled együtt emberek milliárdjai – áldozatul estetek Drumer Átkának!

8.

– És mi van Maddesbyvel? – kérdezed. – Maga tudta, hogy kutatott Drumer után, kereste, hogyan győzhetné le őket. És most az Isten tudja, hogy mi történt vele, maga pedig csak állt, és nem tett semmit! Mi a francért nem segített neki valamilyen módon? – ez inkább kijelentés volt, mint kérdés, hogy lásd, hogy reagál rá Don, vagy legalább egyenes választ kapj tőle, már ha a titkos társaság tényleg létezik.

– Megvédhette volna, pajtás! – Richard a fejét rázza.

– Na várjunk csak egy percet! Nem tudtunk közel kerülni Maddesbyhez, vagy figyelmeztetni arra, hogy mibe keveredik. Nem tartozott közénk, sokkal inkább egy elszabadult hajóágyú volt, ha élhetek ezzel az amerikaiak által kedvelt kifejezéssel. Ne értsenek félre! Kiváló munkát végzet a Hreinleika – beleköhög a szó kimondásába – bocsánat, megszerzésével. *Ez* tényleg fontos része volt a munkájának. Ki gondolta volna, hogy egy ilyen relikvia, ilyen komoly gondot okozhat Drumernek! Mi nem hagytuk figyelmen kívül a lelkészt. Ugyanakkor el kell fogadniuk valamit: a társaságunk nem kockáztathatta, hogy felhívja magára a szektatagok figyelmét. Jobb, ha az árnyékban maradunk egy időre.

– Honnan tudjuk, hogy nem hazudik? – kérdi Terry.

Terry a maga erőszakos módján, de mint mindig, most is rátapintott a lényegre.

– Oké, megértem a bizalmatlanságukat. Én is valószínűleg hasonlóan éreznék a maguk helyében. Ez érthető. Egy módon bizonyíthatom szándékaimat – és nyújthatok megfelelő magyarázatot mindenre – ha beszélnek a feljebbvalómmal. – Ekkor a Sierra elér egy kereszteződést, ahol Don befordul a Little Tapstonnal ellentétes útra. – Erre van – mosolyodik el. – Hamarosan ott leszünk, uraim!

Újra a kétség hideg hullámai öntik el agyadat. Az út mellett meredező nyárfák levelei szellemként lebegnek a gyenge szellőben. Biztos csak azért vannak rossz érzéseid, mert megviseltek az elmúlt órák eseményei, elfáradtál, és már mindenhol veszélyt látsz. Egy pillanatra azt kívánod, bárcsak minden eltűnne a szürke semmiben. Egy kétségek közt vergődő keresztes gondolatai. Megdörzsölöd fáradt szemeidet, melyek annyi szenvedést láttak az elmúlt órákban, ami elég lenne tíz életre is.

– Jól érzi magát? – fordul feléd Don, aki észrevette gondterhelt tekinteted.

– Igen, igen... már várom, hogy találkozhassam a társával. Jó messze lakik a fickó a civilizációtól, mi?

– Nő – válaszol gyorsan –, és nagyon dühös tud lenni, ha tévedésből férfinek gondolják.

– Akkor jobb, ha előre megmutatja, hogy ki ő – nevet fel Terry –, vagy elég nagy félreértések lesznek.

De mégis, *kik* ezek az emberek, akiket Don be akar mutatni nektek? Ez a titkos társaság egyelőre úgy hangzik, mint valami gittegylet, és nem nagyon vágysz rá, hogy megismerkedj velük. Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kisebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **325**-re; ha nagyobb, lapozz a **42**-re.

9.

A lőfegyverek jelen helyzetben használhatatlanok. De hála az égnek (és persze igézett fegyverednek) szerencsére normál módon tudod megsebezni ellenfeleidet. Az első, magas, szikár, loncsos bundájú teremtmény átlép az ajtón, majd a második a konyhaablakot betörve mászik az épületbe! Mindkettő széttárja hegyes karmokban végződő karjait, látszik rajtuk, hogy könnyű prédának tekintenek! Dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, csökkentsd Támadóerődet 2-vel az első két Harci Körben, a sokk miatt, hogy igazi, élő Farkasemberekkel kerültél szembe. Ezek a természetfeletti lények átok áldozatai, tehát nem démoni eredetűek és nem is élőhalottak, ezért a Dibir Mallacht támadási bónuszai nem használhatóak ellenük (már, ha azt forgatod). A többiek nem tudnak segíteni a harcban, hiszen nincs megfelelő fegyverük, így egyedül és egyszerre kell megküzdenek ellenfeleiddel! Számold, hogy hány Körig tart a küzdelem!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkasember	9	9
Második Farkasember	9	10

Ha eléred a 18. Kört, lapozz a **294**-re. Ha 17 vagy kevesebb Kör alatt végzel ellenfeleiddel, lapozz a **262**-re.

10.

Nem érzel szánalmat az előtted fekvő alak miatt. Egy gonosz ember volt, aki örömét lelte mások szenvedésében. Azt kapta, amit megérdemelt. Vagy te, vagy ő. Ilyen egyszerű a dolog. Örömödre szolgált, hogy te végezhettél vele! És ezzel Jimmy is egyetértene... Ha már Jimmy. Ideje eltűnni a kínzókamrából, és megkeresni a többieket, mielőtt még Drumer véghezvihetné ördögi terveit.

Mielőtt elindulnál, körbenézel a teremben, de sehol sem találod a felszerelésed és a fegyvereidet. Tegyél egy keresztet mindegyik tárgyadhoz a *Kalandlapodon* (fegyverek, lőszer, talizmánok, élelem, alkohol, különleges fegyverek). Addig *nem* használhatod őket, míg rájuk nem találsz (akkor törölheted mellőlük a jelzést)! Fegyvereid hiánya miatt gondterheltté válsz. Szerencsére találsz néhány szakadt göncöt egy szekrényben, így legalább nem kell meztelenül elindulnod innen! Valamint magadhoz veszel egy Szögekkel kivert buzogányt (jegyezd fel a *Kalandlapodra*), ami jól jöhet még harc közben. De ha ki akarsz állni az élőhalott Drumer ellen, ennél erősebb fegyverre lesz majd szükséged. Ha feljegyezted a *Kalandlapodra* a *Herceg elpusztítva* kifejezést, lapozz a **362**-re. Máskülönben lapozz a **103**-ra.

11.

Ez az a pillanat, amikor egy óriási háló igazán jól jönne – sajnos ma éppen nem arra készültél, hogy a pokol teremtményeit hajkurászd egy ilyennel. Gyorsan körbekémlelsz, hogy mit tudnál felhasználni ellenük. Végül is egy kínzókamrában vagy, sok halálos eszköz található körülötted. A kezedbe akad egy ostor, melynek végére acélszegeket erősítettek. Ez az! A démonok megrettennek, ahogy feléjük suhintasz vele. Mivel ez számodra szokatlan fegyver, ezért erre a harcra csökkentsd 2-vel a Támadóerődet. Ha korábban használtál Vadászfegyvert, emlékezz rá, hogy mindegyik démon csak két találatot képes elviselni, mielőtt szertefoszlana. Mindegyik Tűzköpő démonnak 8-as ÜGYESSÉGE van, és 3 pontot sebeznek a szokásos 2 helyett. Mindkettővel egyszerre kell megküzdened. Harcolj az első démonnal, de dobj a másodiknak is. Ha megnyered a Kört a második ellen, az csak annyit jelent, hogy elkerülted a tűzlabdáját, ha az ő Támadóereje a nagyobb, mint a tied, akkor elveszted a Kört és 3 ÉLETERŐ pontot veszítesz. Ezt addig csináld, amíg le nem győzöd az első démont. Ha mindkét démont legyőzted, lapozz a **218**-ra.

12.

– Figyeljetek rám jól. Nincs már hátra sok időm.

– Te meg miről beszélsz? – Richard kérdően néz rád.

– Ugye nem megint valamilyen otromba tréfán töröd a fejed? – ingatja a fejét rosszallóan Terry.

– Bárcsak úgy lenne! Emlékeztek a Farkasemberekre, akikbe belefutottunk...?

– Igen... – Sid lehunyja a szemét, és lassan bólint. – A Likantrópia teljesen szétáradt a testedben, igaz?

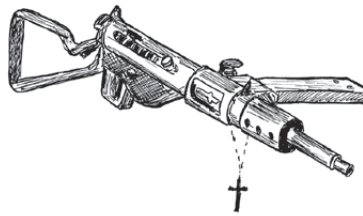
Néma csend ül a társaságra. Csak állnak és bámulnak rád.. dühösen, reménytelenül és tehetetlenül.

– Semmi gond – mosolyodsz el, de nem tudod leplezni szomorúságodat és félelmedet. – Figyeljetek. A legjobb, ha most elbúcsúzunk egymástól. Azonnal. Aztán tűnjetek innen a fenébe! Próbálom visszatartani a bennem lakozó szörnyeteget, amíg csak bírom. Kezet ráztok, bátorítod egy darabig a könnyes szemű Jimmyt, aztán a kijárat felé intesz a fejeddel.

– Gyerünk! Menj! Ez az utolsó kívánságom emberként. Add át üdvözletem Skóciának, pajti! Gyerünk! Mozgás!

Kis idő múlva a tünetek teljesen elhatalmasodnak rajtad. A fájdalom elviselhetetlenné válik. Fogadat összeszorítva küzdesz ellene, míg a többiek elég távol érnek ettől az elátkozott helytől. Csak abban bízol, hogy nem találod majd meg őket, ha az átalakulás teljessé válik.

Legyőzted Drumer Átkát, de a Farkasember-átok csak most kezdődik!



13.

Odakiáltasz a többieknek, és gyors visszavonulásba kezdtek a beton-akol felé. Nincs messze, de ahhoz eléggé, hogy a vérebek majdnem beérjenek benneteket. Szörnyű érzésed van, tudod, hogy ezek a szörnyetegek fáradhatatlan ragadozók, és nem fognak leállni az üldözésetekkel. Minden erődet beleadod a futásba. Csodával határos módon beértek a sötét, dohos akolba. Jimmy és Terry odakint állnak a nyitott bejáratnál, kést rántanak, és felkészülnek a támadásra.

– Valamiért megálltak! – kiált hátra a válla fölött Terry. – Vajon miért szórakoznak velünk?

– Párokban védjük az ajtót! – kiált Richard. – Majd váltjuk egymást! Míg az egyik pár harcol, a másik pihenhet!

– Ez jó ötlet...

Ekkor fura érzés fog el, mintha nem lennétek egyedül. Zihálásodba mély morgás vegyül, és mintha mozogna valami a sarokban. Mielőtt cselekedhetnél, néhány emberalak válik ki az árnyékból. Ha van Ezüst feszületed, lapozz a **272**-re; ha nincs, lapozz a **366**-ra.

14.

– Hogy? – kiált fel meglepettségében. – Ki vagy te?

Úgy döntesz, jobb, ha némileg ferdítve a valóságot adod elő ittléted okát:

– Messze földön beszélnek különleges képességeidről. Én is hallottam róluk, és eljöttem hozzád, hogy a segítségedet kérjem...

– Tehát – bólint végighallgatva beszámolódat és kérésedet –, te is a Mester „barátainak" egyike vagy, igaz kedvesem? Azok a Farkasemberek aztán irányíthatatlan jószágok, ugye? A gróf biztosan megbüntet majd, hogy ilyen elővigyázatlan voltál...

Szomorúan hajtod le fejed, hogy mégsem kapsz segítséget.

– De...! Történetesen tudom a gyógymódot a Likantrópiára. Ebben azért nem minden boszorkány járatos ám! Épp ezért megvan az ára is! Hm... – vakarja meg bibircsókos állát – mit tudnál ajánlani nekem cserébe? Mondok én valamit! Mindig fejtörőket eszelek ki. Ha sikerül jól válaszolnod, jutalomként neked adom a drága ellenszert! Na?

– Legyen – bólintasz.

Hátradől, elgondolkozik, majd előáll a kérdésével:

„Kertben élek, illatozom,
én vagyok a szépek szépe.
Aki letép, jól vigyázzon,
tövis karcol tenyerébe!"

Tudod a helyes választ? Ha igen, alakítsd át a megfejtés betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint. Add össze a betűknek megfelelő számokat, aztán lapozz az eredményül kapott fejezetponthoz. Ha nem tudod a megfejtést, vagy rossz szám jött ki, és nem értelmes a bekezdés, ahova lapoztál, lapozz a **258**-ra.

15.

Épphogy elindulsz a kamra felé, mikor Farthingdale főfelügyelő hangja szólal meg a rádióban – kihívja a ház elé a nyombiztosítókat egy gyors megbeszélésre azzal kapcsolatban, hogy eddig mire jutottak. Nyitva áll előtted az út! Lapozz a **242**-re.

16.

Sűrű köd gomolyog a sírkövek között. Átvágsz a zsombékos területen egy kis templom irányába. Az éj levegője hideg, de nem bánod, hiszen érezhető bizonyítéka annak, hogy kijutottál abból az átkozott romból. Jimmy örömittasan csap a levegőbe. A menekülés reménye mindkettőtöket felvillanyoz. Adj hozzá 1-et FÉLELEM pontjaidhoz.

– Nem igazán vagyok vallásos – szólal meg Jimmy –, de azok után amiket az elmúlt pár napban láttam…

– Ezentúl én is másképp látom majd a világot. Számomra már semmi sem lesz ugyanaz.

– Mi van, ha más helyeken is vannak ilyen szekták?

– Figyelj, Jimmy! Nem tudom! – emeled fel kezed. – Jelenleg csak az érdekel, hogy a helyi ördögimádók elől megmeneküljek. És újabb problémával kell szembenéznünk.

– Ne! Mivel?

– Az ajtó zárva van.

– Hogy az a…

– Nem kell kétségbe esni! Mindig felkészült vagyok…

– *Hát, ez eléggé ironikus.*

Egyből felismered a megvető hangot. A főpap előlép a sötétből, és megáll tőletek alig három méternyire. Szúrós, átható tekintete először a templomra, majd rátok mered, arcára önelégült vigyor ül ki. Mielőtt még eldönthetnéd, hogy megtámadod-e, csatlósai elszivárognak a ködből, és körbeveszik a templomot.

– Szóval, az irónia… – egyenesen a kezedben lévő tolvajkulcsra néz. – Testvéreim és örök ellenségünk, az egyház, egy dologban közös nevezőn vannak. Tartsuk távol a *tolvajokat*! Úgy tűnik, a fajtádat mindkét oldalon ugyanúgy ítélik meg. Nem éppen kedvező a helyzeted. Senkitől sem várhatsz szimpátiát – köp egyet –, amiért megszentségtelenítetted szentélyünket.

– Ha már erről beszélünk, – vigyorodsz el – mit kerestek ti megszentelt földön?

– Erőnk folyamatosan növekszik. A temetőőr nem mer már idejönni, nem mer a szemünk elé kerülni. – felhúzza szemöldökét. – A kétkedést látom arcodon. Annak ellenére kételkedsz szavamban, amit láttál. Sőt, idejössz és mindent megkönnyítesz számunkra. Hát még mindig nem érted? Legyen hát! Most kemény leckét kapsz tőlünk… hitetlen!

Hátralép, majd a magasba emeli kecskekoponyás botját. Gyorsan Jimmy kezébe nyomod az álkulcsokat.

– Tudod, hogy kell használni?

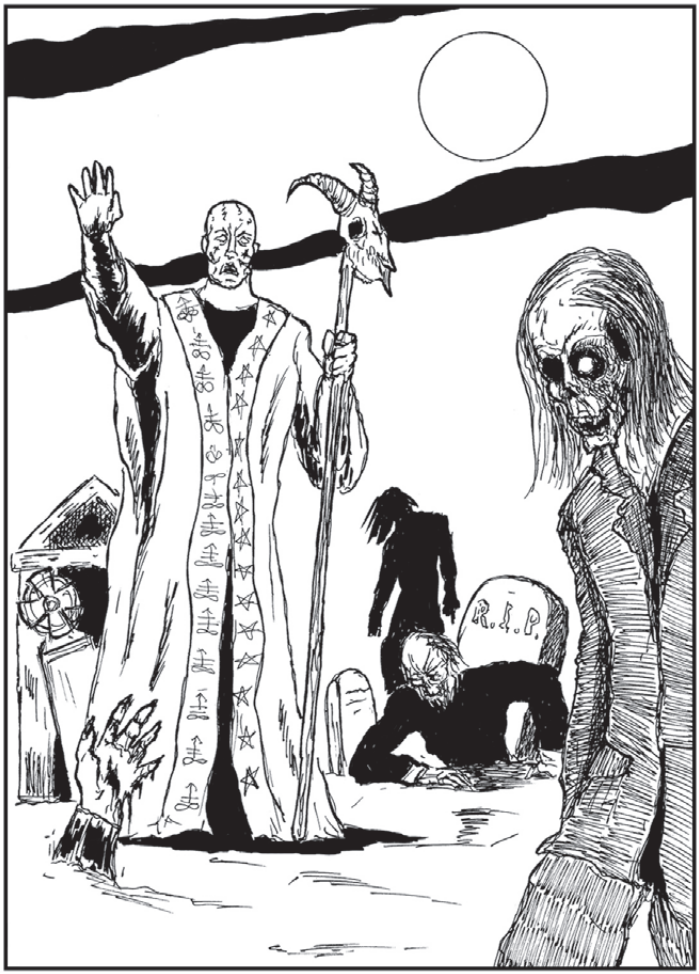
– Aha. Apa megmutatta!

– Akkor csináld úgy, hogy büszke legyen rád!

– Miért? – pillant rád rémülten. – Mit akarsz?

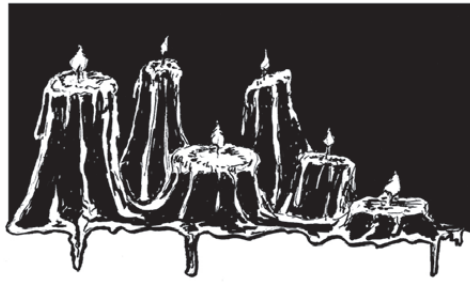
– Lefoglalom őket, mi mást? Te csak ezzel törődj. Bármi is történjék, csak azzal foglalkozz, hogy kinyisd az ajtót!

Kilépsz a templom előteréből, becsukod a vállmagasságú kaput magad mögött, és megveted a lábad. A főpap furcsa nyelven kántálni kezd, miközben a szektatagok mereven állnak helyükön. Miért nem támadnak? Először azt gondolod, ez valamilyen rituálé azelőtt, mielőtt lemészárolnának, egyfajta pokoli színjáték, vagy valamilyen erőteljes átok. Bármi, ami erőt ad nekik az eljövendő harcra. De ekkor a főpap feléd irányítja botját, mely vége zöld, hullámzó tűzzel égni kezd. Őrjöngő dühe mély rettegéssel tölt el.


R.I.P.

– Jöjjetek! – kiáltja. – Jöjjetek, sötétség szolgái! És most, nézz szembe végzeteddel, hitetlen!

Kaparászás és furcsa repedő hang tölti be a teret. Aztán még egy. És még egy! Úgy tűnik, a föld alól jön... ekkor hirtelen rádöbbensz. Szemed előtt nyílnak meg a sírboltok, és lépnek elő a lakóik. Rothadó testek és csontvázak araszolnak a templom felé. Hogy lehetséges ez? A gonosz főpap felélesztette a holtakat! Lábaid elgyengülnek, ez túl sok ahhoz, hogy rémült agyad feldolgozza... Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi FÉLELEM pontjaid számra, lapozz a **388**-ra. Ha a dobás összege nagyobb, lapozz a **192**-re.



17.

Próbálsz a felszínen maradni, de hiába. A vízlidércek pokolian erősek. A levegő végül elfogy a tüdődből. Lassan elájulsz, miközben egyre több vizet nyelsz be. Sírod a víz mélye lesz.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

18.

Mielőtt reagálni tudnál, egy szőrős, karmos mancs sújt le arcodra, és mély sebet hasít bele. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A ravasz Farkasemberek biztosan két csoportra váltak, hogy lássák, hátha előbújtok rejtekekből! Lapozz a **298**-ra.

19.

Magad mögött hagyod a halálcsapdát, és visszatérsz a járatba. Ha megpróbálkozol a szemben levő ajtóval (és még nem tetted), lapozz a **197**-re. Ha inkább továbbindulsz egyenesen a járaton, lapozz az **5**-re.

20.

Soha életedben nem hittél a vámpírokban vagy hasonló teremtményekben, és most itt áll egy előtted! Balszerencsédre a sokk védtelenné teszi elmédet hipnotikus támadása ellen. A vámpír kihasználja a lehetőséget.

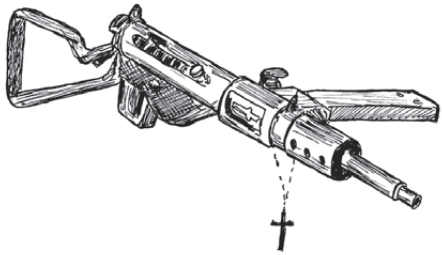
– Menj a társaidhoz – utasít lágy hangon –, és öld meg őket. Nem hagyhatsz cserben, szolgám. Öld meg őket!

Bólintasz, majd megfontolt léptekkel lemászol a létrán. Három társad nem veszi észre, hogy valami baj van, egészen addig, míg fel nem veszed egyikük puskáját, és rájuk nem lősz. Próbálnak elmenekülni, de semmi esélyük. Aztán csak a vámpír hívását hallod, hogy kövesd őt vissza a szektához.

Bár életben maradtál, de most már Drumer Átkának szolgája vagy. Örökre!

21.

Lassan, óvatosan haladsz a vizesárok mellett, melyet nyálkás, zöldes víz tölt meg. Ekkor észreveszel valamit a vízben a part mellett. Mikor közelebb lépsz, látod, hogy egy öreg faláda úszik a posványban. Ha megpróbálod elérni, lapozz a **229**-re. Ha inkább továbbmész, lapozz a **357**-re.



22.

– Ki ez az Isaacson? – kérdezed. – Tud valamit róla? Úgy tűnt, ő a szektatagok vezetője.

– A Rendnek nincsenek pontos adatai a személyazonosságát illetően. Csak annyit *tudunk* róla, hogy már az eredeti Testvériségnek is tagja volt, és fontos rituálékat bíztak rá. Mikor a ház megsemmisült, egyike volt azoknak, akik sikeresen megszöktek. Pontosan tudja, hogy mi történt akkor, és hogyan választotta ki őt a Sötét Úr, hogy folytassa munkáját. Hát – nevet fel Sid –, néhány papot a legegyszerűbb „jelekkel" is lehet irányítani. Mindegy, a lényeg, hogy a bosszúra szomjazó Isaacson komoly veszélyt jelent mindannyiunkra.

– És mi van Drumer grófjával? – kérdezi Richard. – Ő odaveszett a tűzben?

– A romoknál Isaacson azt kiabálta, hogy Drumer vissza fog térni – válaszolsz, mielőtt Sid belekezdhetne. – Még mindig hűségesek hozzá, és egyértelműen azon dolgoznak, hogy visszaállítsák nemcsak a házát, de a kultuszát is.

– Ez csak részben igaz... – vág közbe Sid. – Kelnor, Drumer grófja... nos... senki sem tudja, mi lett vele. A rendőrségi nyomszakértők *nem* találták meg a maradványait.

– De úgy istenigazából nem is keresték! – mordul fel Terry. – Richard a megmondhatója!

– A Rend nagyon jól tudja, hogy Drumer kémei beférkőztek a helyi igazságszolgáltatás soraiba. Nem sokan, de ahhoz pont elegen, hogy félrevigyenek egy hivatalos nyomozást. El tudnak fedni nyomokat, hamis bizonyítékokat kreálnak, meghamisítják az orvosi jelentéseket... szóval mindent egybevetve Drumer végzete titok marad mindörökre, ha csak mi nem teszünk valamit. Meg kell találnunk gonoszsága gyökerét, és kigyomlálni egyszer, s mindenkorra!

Lapozz a **198**-ra.

23.

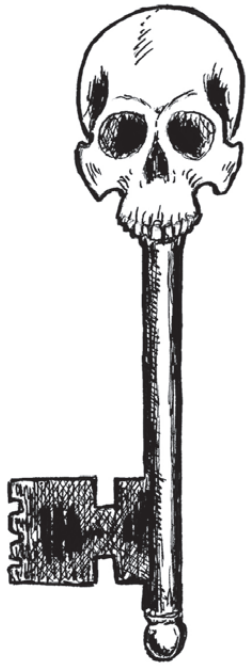
Visszahúzódsz a Range Rover viszonylagos biztonságába. Terry egy kis üvegcsében átlátszó folyadékot vesz elő.

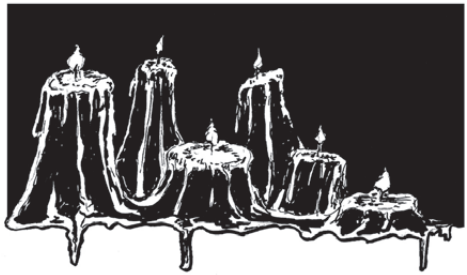
– Most én jövök! – vigyorodik el sokatmondóan.

Meghúzza a kéziféket, majd a mellétek érő Pokollovasra önti az üvegcse tartalmát. A Pokollovas felüvölt kínjában, elereszti a gyeplőt, miközben hátasa vadul hánykolódik.

– Na! A piát én állom, rémpofa! – nevet fel Terry, majd feléd fordul. – Szenteltvíz. Nem igazán bírja a fajtája!

Lapozz a **281**-re.





24.

Épp csak el tudod kerülni a karmokat! Marian – vagy bármi is legyen az – felszisszen dühében.

– Kapjátok el őket! – sikítja. – Az árnyékokból Fekete Éj szektások lépnek elő, az épület minden sarkából. Ez egy rajtaütés! Hattal közülük meg kell küzdened, brutális közelharcban.

Szektás Támadók ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 30

Ha valahogy sikerül legyőznöd őket, „Marian” egy földöntúli sikollyal rád veti magát! Ez itt nem a Rend ügynöke, hanem egy démoni humanoid, aki lemásolta a nő külső kinézetét. A Testvériség biztosan rájött, hogy Marian beszivárgó ügynök, és kicserélték egy „hasonmásra”, hogy csapdába csaljon benneteket. Bárhogy is történt, végezned kell a teremtménnyel!

Démoni Hasonmás ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted ellenfeled, lapozz a **61**-re.

25.

– Itt igen kevés jó emberbe futhatsz bele – sóhajt fel a szellem. – De ha elindulsz a jobb oldali járatban az ajtón túl, akkor a börtöncellába jutsz. Ott tartanak fogva egy papot – szegény ördögöt megkínozták Drumer szadista szolgálói. Ő talán több segítséggel tud majd szolgálni neked. Ha balra fordulsz a kinti kereszteződésben, majd jobbra, akkor egy boszorkány lakhelyére jutsz. Meg kell mondani, elég tehetséges a vén szipirtyó, szóval, vigyázz vele! De tudománya talán előnyökkel is járhat számodra...

Lapozz vissza a **362**-re.

26.

Három brutális kinézetű alak lép ki a földútra az erdőből. Testüket fekete szőr fedi, izmosak és magasak. Pofájukon az ín felhúzódik, láthatóvá téve pengeéles fogaikat. Gonosz, sárga szemeikben majdhogynem a meglepetés fénye csillan, mikor meglátják, hogy szemben álltok velük. Most már kezded úgy érezni, hogy nem volt túl jó döntés szembeszállni velük. De nem ez az, ami megremegteti térdeidet, hanem a farkasemberek velőtrázó vonyítása, melyet akkor hallatnak, mikor támadásba lendülnek ellenetek! Dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot az azonnal rád törő félelemtől.

– Farkasemberek – nyögi Terry.

– Lehet, hogy azok – válaszolsz –, de mi többen vagyunk és fegyvereink is vannak. Mindenki, elő a lőfegyvereket!

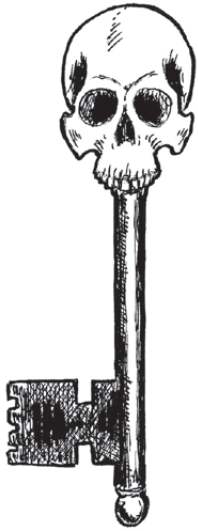
– A lőfegyverek hatástalanok ellenük pajtás! Csak az ezüst képes megsebezni ezeket a szörnyetegeket!

– Francba! Jókor szólsz!

Hát igen, ez elég botor húzás volt a részedről. A természetfeletti ragadozók gyorsan közelednek felétek, és a pánik egyre jobban uralni kezdi gondolataidat. A szőr feláll a karjaidon, ahogy a csatára készülsz – vagyis nagy valószínűséggel a halálra. Minden azon múlik, hogy van-e nálad Áldozati tőr vagy megszerezted-e a Dibir Mallachtot. Ha rendelkezel bármelyik fegyverrel, lapozz a **370**-re. Amennyiben egyik sincs nálad, lapozz az **58**-ra.

27.

Még különleges erőddel sem vagy képes szétszakítani a köteleket, melyekkel fogva tartanak. Már csak egy út maradt számodra... Lapozz a **185**-re.



28.

A folyosó kanyarulata egyelőre elrejti menekülésetek, de mögötte hosszú, egyenes szakasz következik. Jimmy nincs túl jó állapotban, fájdalmasan lassú tempóban képes csak haladni, és a te erőd is fogy, ahogy próbálod magaddal vonszolni. Úgy tűnik, hogy merész, de hiábavaló volt kísérletetek, hogy lehagyjátok üldözőiteket. Nagyjából száz métert haladtok, mikor Jimmy összeesik a kimerültségtől. Egy szektatag beér benneteket, és a földre szorít. Küzdesz, míg társai öklükkel ütnek, majd egy erős kéz ragadja meg hajadat, hátrahúzza a fejed, és pengék vágják át a torkodat.

Drumer Átka téged is utolért.

29.

Lepillantasz a két nő kezeire, és azt látod, hogy lassan kiürítik zsebeidet, és elveszik fegyvereidet, miközben beszélnek hozzád, elterelve a figyelmedet! Dühösen eltaszítod magadtól őket.

– Ez meg mi? – kiáltasz fel. – Kik vagy…

– Hát újra találkozunk!

Rémülten megfordulsz, és szembekerülsz az újonnan érkezett alakkal. Ez az a vámpír, akivel már korábban összetűzésbe kerültél!

– Jól csináltuk, Mester? – bájolog vele az egyik nő.

– Igen, hűséges szolgálóim – bólint elégedetten a vámpír –, az idegen most már *teljesen* fegyvertelen. Már nem jelentesz számomra veszélyt, behatoló!

Sajnos igaza van. Semmivel sem tudod megakadályozni, hogy hegyes fogait a nyakadba mélyessze… A Végső Idézés nemsokára elkezdődik, és a Fekete Éj Testvériség totális győzelmet arat majd a világ felett.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

30.

– Jól van – mosolyodik el Sid –, akkor indulhatunk. A hölgy az öreg szélmalomnál vár minket, nagyjából egy mérföldnyire innen, északnyugatra. Ha *Kalandlapodra* feljegyezted a *Törvényen kívüli* kifejezést, lapozz a **135**-re; ha nem, lapozz a **282**-re.

31.

Kicsit lejjebb az akoltól, találtok egy földutat, mely megkerüli az erdősávot, és a túloldala felé vezet. Ez is ugyanolyan sötét és vészjósló kinézetű, mint az előző volt. Little Tapston talán már nem lehet messze! Elkezdesz azon gondolkozni, hogy vajon mi várhat ott rátok. Drumer ereje van már olyan nagy, hogy képes volt megfertőzni azt az ártatlan települést? Megborzongsz a szörnyű gondolattól. Lapozz a **189**-re.

32.

Épp lelépnél a lépcsőről, mikor agresszív sziszegés üti meg füledet. Zseblámpáddal megvilágítod a padlót... az egész hely hemzseg a mérgeskígyóktól! Biztosan valami nagyon értékeset őrizhetnek ebben a szobában. A túloldalon egy díszesen faragott ajtót látsz. Ha úgy gondolod, hogy nem éri meg a kockázatot, folytatod az utad a járatban – lapozz a **210**-re. Ha úgy döntesz, hogy megvizsgálod az ajtót, akkor találnod kell egy utat a halálos csúszómászók között. Dobj két kockával! Ha az összeg magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, megmart egy kígyó. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot! Még *kétszer* ismételd meg a fenti dobást, és csak akkor érsz át a szoba túloldalára. Ha van nálad „Méreg ellenanyag", visszaállíthatsz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha élve eléred az ajtót, lapozz a **311**-re.

33.

Előhúzod a Pisztolyod, melyben ott lapul a hat, szenteltvízzel töltött töltény. Ez a leghatásosabb fegyver ahhoz, hogy elintézz néhány Fél-démont. Első lövésed az egyiket mellkason találja. Borzongató sikoltást hallat, majd a márványpadlóra hanyatlik, és többé nem mozdul. Pillanatokkal később teste lángba borul, és elenyészik! Társai egy pillanatra megmerevednek, letaglózva bámulják a hamukupacot, majd őrjöngve rád rontanak. Az egyik neked ugrik, hörgő, túlvilági nyelven ordítva. Második golyód áthatol a koponyáján, és keresztülrepül az agyán. Most már csoportosan támadnak rád!

Ha egy harmadik lövést is le akarsz adni, dobj két kockával. Ha a dobás összege azonos vagy kisebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, akkor eltalálsz még egy szörnyeteget. Ha magasabb, akkor a Pisztolyt meglökik a kezedben, és elhibázod a célpontodat, elpazarolva egy értékes töltényt. Húzz le 2 (vagy, ha úgy döntöttél, hogy harmadszor is lősz, 3) szenteltvizes töltényt a *Kalandlapodról*. Adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz, mivel sikerült végleg elpusztítanod néhány kegyetlen ellenfeledet. Túl közel érnek hozzád, nem marad más hátra, mint a pusztakezes küzdelem. Adj 1-et Támadóerődhöz erre a harcra, mivel sikerült demoralizálnod ellenfeleidet.

Fél-démon Horda ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ (lásd lejjebb)

Ezek a szörnyetegek megsebezhetőek ugyan földi fegyverekkel, de nem lehet megölni őket velük, csak visszaszoríthatod őket az ajtón kívülre. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, 5 Harci Körre van szükséged – 4 Körre, ha leadtál egy harmadik lövést is, és sikeres volt. Ha nyersz, és az 5. Harci Kör (vagy a 4. Kör) után még életben vagy, rájuk csapod az ajtót, és egy nehéz komódot elétolva eltorlaszolod. Ezzel a kiút lezárul, hiszen nem tudjátok, hogy mi várhat odakint rátok, a Roverhez sem juthattok el. Richard ekkor hirtelen a zsebébe nyúl, és egy kulcscsomót vesz elő. Visszarohan a folyosó végén található ajtóhoz. Kinyitja az egyik kulccsal, majd szélesre tárja. Lapozz a **104**-re.

34.

Kisebb csoda, hogy az asztalon lévő ökoruszályleves nem borult ki a dulakodás alatt. Találsz egy termoszt, átöntöd bele a forró levest, valamint felkapsz pár szelet kenyeret. Jegyezz fel a *Kalandlapodra* 3 adag ételt. Találsz még egy kis üvegcsét, „Méreg ellenanyag" felirattal (ezt is jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Kissé jobb kedvvel hagyod el az őrök szobáját. Ha akarod, megnézheted a szemközti ajtót (ha még nem tetted volna) – lapozz a **107**-re. Ha inkább továbbindulsz egyenesen a járaton, lapozz az **5**-re.

35.

A Ghouloknak van egy különleges képességük a harcban. Eltekintve a rothadó hús iránti vágyuktól, képesek megbénítani áldozataikat három sikeres támadás után. Szerencsétlenségedre pont ezt történt veled is. Képtelen vagy állva maradni – harcolni egyáltalán nem tudsz –, térdre esel, és csak abban bízhatsz, hogy hamar végeznek veled. De a Ghoulok nem ismerik a könyörületességet. Hajadnál fogva hátrahúzzák a fejedet, és az egyik kiharap egy darabot az arcodból. Nem igazán érdekli őket a friss hús, de mindenképpen ölni akarnak! Támadód azonban nem fogja már élvezni, hogy rothadó hulládból zabálhasson, ugyanis Terry egy jól irányzott csapással bezúzza a koponyáját. Talán gyászoló barátaid legyőzik majd Drumer gonosz szolgáit és nevedet, mint hősét emlegetik majd, aki elesett a nagy csatában... Sajnos ezt nem fogod már megtudni...

Áldozatul estél Drumer Átkának!

36.

Sid a bárhoz vezet benneteket, ahol a pult mögött egy csapóajtó nyílik.

– Menekülő út! – zihálja – Gyorsan! Amíg van időnk!

Végighaladsz a téglafalú alagúton, majd nagyjából száz méter múlva zsákutcába futsz. Ekkor Sid meghúz egy közeli kart, és az egész fal elindul felfelé! Gyorsan áthaladtok rajta, mielőtt visszazáródna, és egy kifutóban találjátok magatokat, a kerítések között pár ló legelészik.

– Miért… – szólal meg Terry meglepett hangon – Miért van szüksége egy kocsmárosnak „menekülő útra”?

– A Rend ragaszkodott hozzá – nevet fel Sid. – Arra az esetre, ha Drumer csicskásai feltűnnének. Sosem gondoltam volna, hogy arra használom majd, hogy eltűnjek a törvény emberei elől!

A szélmalom nem egészen egy mérföldnyire van Little Tapstontól, északnyugati irányban. A távot rövid idő alatt megteszitek, és szerencsére senki sem háborgat benneteket. Közben azon gondolkozol, hogy miként végzed majd? Letartóztatnak? Lemészárolnak? Vagy kiélvezheted a sikert? Az idő majd eldönti…

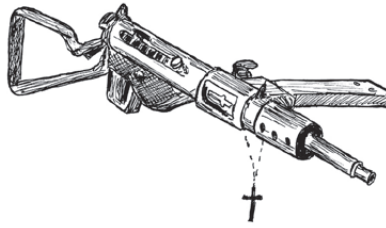
Lapozz a **96**-ra.

37.

Légzést, éles sziszegést és hegyes körmök kaparászását hallod a vakolaton pár méterrel a fejed felett. Hirtelen megpördülsz, és odavilágítasz zseblámpáddal! Két rémisztő teremtményt pillantasz meg a fal mellett lebegni. Emberszerűek, de kékesszürke a bőrük, és hatalmas, denevérszerű szárnyaik vannak, melyekkel a levegőben csapkodnak, majd magukhoz húzva zuhanórepülésben megtámadnak. Ha van lőfegyvered és hozzá töltények, akkor gyorsan előkaphatod, és megölheted az első ellenfeled 2 Vadászpuska lövéssel vagy 1 tárral a Stenből (amennyiben használsz lőfegyvert, húzd le az elhasznált lőszert a *Kalandlapodról*). Ezután közelharcba bocsátkozol. Csökkentsd 2-vel a Támadóerődet, mert ellenfeled (vagy ellenfeleid) képesek repülni és elkerülik az ütéseidet. *Egyszerre* küzdj meg velük (hacsak nem használtál lőfegyvert).

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hárpia	8	8
Második Hárpia	8	8

Ha legyőzted ellenfeleidet, lapozz a **105**-re.



38.

Ördögi ellenfeleid nem számítottak arra, hogy visszamenekülsz a romos épületbe. Nem vesztegeted az időt azzal, hogy szembeszállsz velük, simán leütöd az egyiket, és futsz, ahogy bírod szusszal. Hallod, ahogy vezérük parancsokat ordibál. Két szektatag már a nyomodban is lohol, acsarkodva kiabálva, mi vár rád, ha elkapnak. Végre eléred a romokat, felkapaszkodsz a leomlott fal téglarakásán, amikor egy fáklyát hajítanak az arcodba. Akár meg is vakíthatott volna, ha ösztönösen, reflexből nem kapod az arcod elé a karodat. Bár így is olyan erővel talált el, hogy veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot a mély horzsolások miatt a karodon. Megpróbálsz a romokhoz hátrálni. A második szektatag velőtrázó üvöltés kíséretében feléd suhint a fáklyájával. Elhajolsz, felkapsz egy téglát a rakásról, és teljes erőből a mellkasának hajítod. Az felhördül a hirtelen fájdalomtól, lábad elé ejti fáklyáját, és hátratántorodik. Ahogy a fáklyáért nyúlsz, épp, hogy csak el tudod kerülni a recés tőrt, mely a torkodat akarta elvágni. Az első szektatag vérre szomjazik! Támadóerőd erre a harcra 1 ponttal csökken, hiszen nem vagy hozzászokva a fáklyával való harchoz.

Sátánista Szektatag ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Nem *menekülhetsz* a harcból a törmelékhalom miatt. Ha győztél, kiveszed a halott szektatag kezéből az Áldozati tőrt (írd fel a *Kalandlapodra*, és jegyezd fel mellé, hogy igézett fegyver). Lapozz a **265**-re.

39.

Szinte lehetetlen feladatot vállaltál, de erős akaratod és a vágy, hogy megszerezd a szent relikviát megacélozza az izmaidat. Zihálva az erőfeszítéstől megnézded, mi volt a kő alatt. Lépcsősor vezet a vaksötét semmibe. Veszel egy mély levegőt, és bepréseled magad a szűk járaton az elmozdított kődarab mellett. Kikapcsolod az infravörös szemüvegedet, és előveszed zseblámpádat, majd körbevilágítasz vele. Hát nem éppen klausztrofóbiásoknak ajánlott ez a hely! Nagyjából három méter után, a lépcső egy kicsi, pókhálóval borított pincehelyiségbe vezet. A levegő dohos, állott és por borítja a helyiség minden egyes centiméterét. Több festményt is látsz, öreg rongyokkal letakarva. Művészeti alkotások elfeledve, elásva. Ekkor szemed a terem közepén álló, legnagyobb képre téved. Tölgyfa állványon áll, uralja a teret.

A festményről szúrós szemek bámulnak rád. Egy szigorú és kérlelhetetlen tekintet a vékony szemöldök és a fekete göndör haj alól. Szája gúnyos, győztes mosolyra hajlik. Szinte biztos, hogy ez egy impresszionista olajfestmény egy lovagról, aki páncélt és láncinget visel, bár itt-ott felfedezhetőek rajta a skandináv hatások. Mellkasát hatalmas fehér kereszt díszíti. Páncélingje egyértelműen normann hatású, bal kezében pedig egy fegyver látszik, mely egyértelműen a Hreinleika ábrázolása lehet. Félelmetes kinézetű fickó! Zseblámpád fényénél átfutod Maddesby írásait, próbálsz valamilyen nyomot találni arra, hogy pontosan mit is keress:

„… azt gondoltam, az az egyedüli helyes út, ha Erik, a keresztes lovag megragadhatja és óvhatja a Hreinleikát még egyszer – még ha csak festett formában is. Bár, be kell vallanom, ezt kissé humorosnak gondolom, de biztos vagyok benne, hogy Erik nem bánná a dolgot.

Az egyik utolsó „történelmi" sagát Izlandon írták, és erről a bátor harcosról szól. Mialatt a Teuton háborúkból tartott hazafelé, Erik Tryggvason megbánta, hogy az egyház felhasználta őt, és megkeseredett a sok gyilkolástól. Elkeseredettségében hátrahagyta páncélját és kardját, széltében-hosszában bejárta Svédországot, és segítette azokat, akik ezt igényelték. És minden nap imádkozott a megváltásért. A saga – mint ahogy sok hasonlóban is olvashatjuk – leírja, hogy látomást küldött neki a Mindenható. Egy szigetről, melyet a tűz és hamu ural. Erik tudta, hogy merre kell indulnia, és azonnal Izlandra utazott. Követve egy valósnak tűnő álmot, elment felfedezni a helyet, amit álmában látott. Ott rátalált a Hreinleikára egy aktív vulkán oldalában található barlangban.

A saga hatalmas, gigászi csatákkal folytatódik, szörnyű teremtmények és a gonosz erői ellen. Számomra – bármi is legyen a valóságtartalma ezen események leírásának – ezen isteni fegyver természetfeletti ereje elégnek tűnik, és új reménnyel tölti fel lelkemet! Sajnos, én nem vagyok harcos. Tudom, hogy a relikvia valaki másra vár, hogy forgassa, valaki olyanra, aki kész arra, hogy keresztesként viselkedjen, és készen álljon olyan próbán átesni, mely méltóvá teszi arra, hogy legyőzhesse a szent fegyverrel a pokol démonait. A Hreinleika új magasságokba emeli majd őt…"

Szinte biztos, hogy lámpád fénye valamilyen fémes anyagon csillant meg a festményen. Lassan közelebb lépsz Erik Tryggvason képmásához, és a legendás Hreinleikához. Óvatosan megfogod, majd kiemeled a festmény arra kialakított bemélyedéséből a fegyvert. Bár félsz tőle, semmi sem történik. Erik némán adja át neked a Hreinleikát – ahogy Maddesby a jegyzeteiben is leírta –, kiálltad a pokoli teremtmények elleni próbákat, és már bizonyítottad, hogy méltó vagy arra, hogy magadnál tartsd a szent baltát.

39

A fegyver nyele kényelmesen simul a markodba, könnyű súlya teljesen ellentétes hideg, kegyetlen megjelenésével. Az északi rúnák kéken izzani kezdenek. Elmosolyodsz. Maddesby tényleg komolyan beszélt. Nyersz 2 SZERENCSE pontot és 2 FÉLELEM pontot, amiért megtaláltad ezt a különleges fegyvert. Minden küzdelmed során, ha a baltát használod, adj 2-t Támadóerődhöz. Ez a fegyver igazából az élőholtak, a pokol démoni teremtményei ellen hatásos. Ha *élőhalott* ellenfelekkel csatázol és megsebzed őket a baltával, 4 ÉLETERŐ pontot vonj le tőlük a szokásos 2 helyett. Ha *démoni* ellenfeleid vannak, minden sikeres Kör után csökkentsd 1-gyel ÜGYESSÉG pontjaik számát a normál 2 pontos ÉLETERŐ pont levonás mellett. Jegyezd fel a Hreinleikát és hatásait a *Kalandlapodra*.

És most, a végső próba. Ha rajtad van a nyomrögzítő egyenruha, lapozz a **91**-re. Ha nincs, akkor dobj két kockával, és hasonlítsd össze a dobás összegét jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaiddal, majd még *kétszer* ismételd meg a fenti lépéseket. Ha *bármely* esetben magasabb szám jött ki, mint ÜGYESSÉG pontjaid, lapozz a **239**-re. Ha ÜGYESSÉG pontjaid *minden* dobás esetében azonosak vagy magasabbak voltak, mint a dobások, lapozz a **91**-re.

40.

Ahogy haladsz a folyosón, egyre hangosabb kántálást hallasz. A járat egy fekete bársonyfüggönynél ér véget. Óvatosan félrehúzod, és bekémlelsz a szűk résen. Egy hatalmas termet látsz, ahol több, mint száz szektatag imádkozik! Jéghideg rettegés fut át rajtad a gondolattól, hogy át kell haladnod közöttük. De nincs más választásod, menned kell, talán, míg kántálnak, nem veszik észre ittléted. Éppen összegyűjtöd bátorságod, hogy előlépj a függöny mögül, mikor hirtelen mindenki elhallgat. A szíved hevesen verni kezd! Talán felfedeztek? Ekkor egy ismerős hang szól a gyülekezethez:

– Fekete Éj testvérei! A Farkas gyermekei! Ez az az éj, mikor végre elérjük kitűzött célunkat! Többé nem kell rejtőznünk és vénasszonyok bárgyú meséi mögé bújnunk! Ma éjjel előlépünk, és a dicsőség fényében sütkérezve hódítjuk meg a világot!

Heves tetszésnyilvánítás kíséri e szavakat. A csontokból készült szószéken álló Isaacson az égnek emeli a karjait, szemében sötét gonoszság és a Testvériség tagjai felől áradó energia tüze lángol. Ez egy őrültekháza, sőt annál is több. De azt is tudod, hogy őrületük nagyon is valós dolgokon alapul. Ezeket a veszélyes embereket meg kell állítani minden áron!

– Igen! – kiáltja a főpap. – Itt az öröm ideje, testvéreim! Ezen az éjszakán végrehajtjuk a Végső Idézést! Démoni uraink *mérhetetlen* hosszú idő óta várnak erre a pillanatra! – úgy mondja ki a szavakat, mintha ő várt volna az idők kezdete óta a pokolban. – Minden megmaradt hitünkre szükségünk lesz, hogy végrehajtsuk a végső hívást! Testvéreim, ez az a pillanat, mire évezredek múlva is emlékezni fogunk, és melyre a következő néhány évszázadban nem lesz újra esélyünk! Rajtunk áll, hogy az Idézést ne zavarhassa meg *senki*!

A bolygók együttállása nemsokára bekövetkezik, az áldozatok várják dicső végzetüket, és Drumer grófja is visszatért! *Készen állunk!*

Isaacson arrogánsan tekint le az ostoba tapsolókra. Úgy néz ki, még a Fekete Éj főpapja is élvezi a rivaldafényt. *Majd akkor lát csillogást, ha jól fejbe vered* – gondolod. Megmarkolva a buzogányt összeszorítod a fogaid... de aztán nyugalmat erőltetsz magadra. Itt túl sokan vannak ahhoz, hogy végrehajtsd a tervedet. Jobb hagyni, hogy azt higgyék, minden rendben megy, nyugodjanak meg, lankadjon a figyelmük. Hiszen még élsz, szabad vagy és készen állsz felrúgni a terveiket... már ha *sikerül*. Isaacsonra majd kerítesz időt később. De most jobb, ha nem provokálsz ki egy ütközetet vele. Jelenleg az a legfontosabb, hogy észrevétlenül eljuss a Végső Idézés helyszínére.

Gondolataidat ismét az tölti be, hogy át kell vágnod a tömegen. A szektatagok újra kántálni kezdenek... Dobj két kockával! Add össze a két eredményt (ha van *Farkas-látásod*, vonj le belőle 2-t). Ha a kapott összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **304**-re; ha magasabb, lapozz a **369**-re.

41.

Elindultok keresztül az erdősávon. Nemsokára a fák koronái tetőt vonnak felétek, elfedve a halvány Holdat, és komor hangulatot teremtve. Szerencsére Richardnál és nálad is van zseblámpa, de ezen, jelenleg felbecsülhetetlen értékű eszközök ellenére is csak nagyon óvatosan haladtok előre. Az év ezen szakaszában a levelek már kezdik beborítani a földet, fáradt lábaitoknak megváltás a puha altalaj. A távolban bagoly huhog. Kísérteties hangja visszhangzik a sötét éjben.

A csendben megzizzenő bokrok és reccsenő apró ágak zajai körülvesznek benneteket. Mindet az erdő lakói okozzák. Mégis minden ilyen hang egy rémálom számotokra, hiszen nem tudhatjátok, hogy milyen szörnyeteg ugrik rátok a következő pillanatban. Az idegeitek pattanásig feszülnek, kezditek úgy érezni, hogy hiba volt erre indulni. Ekkor egy távoli, halvány fényforrás vonja magára figyelmeteket.

– Az ott egy erdei viskó? – vakarja meg a fejét Jimmy.

– Kétlem! Hacsak nem tud mozogni!

Terry meglátása jó, valóban mozog a fény. Az elmúlt hat óra küzdelmei után a démonokkal, nagyon óvatosan léptek közelebb a fák között repkedő, világító valamihez.

– Mi ez? Lidércfény? – kérdezed elgondolkozva. – Ha ilyesmi létezik egyáltalán, akkor ez veszélyes lehet?

– Igen – válaszol Richard. – Ignis fatuus latinul. A legenda szerint ezek a lények végzetükbe csalják a gyanútlan utazókat. Gödrökbe, ragadozók fészkébe, meg ilyesmi....

– Hát, akkor hagyjuk a francba!

– Nem hiszem, hogy lenne választásunk, Tel pajti! – Jimmy felemeli a kezét – Felénk jön!

– Egy lidércfény... kinek az ötlete volt erre jönni? – morog Richard.

– Ezzel most ne foglalkozz! – szól oda neki Terry. – Gyerünk, bújjunk el gyorsan!

Most mihez kezdesz? Ha nyugodtan megvárod, míg odaér hozzátok a rejtélyes fény – bármi is legyen az, lapozz a **130**-ra. Ha inkább követed Terryt, és elbújsz a közeli bokrok között, lapozz a **273**-ra.

42.

Úgy döntesz, hogy érdemes Donnal mennetek, de azért rajta tartod a szemed. Néhány mérföld után egy pajtához értek, ahol leparkolja a kocsit.

– Mindenki kiszállás! – mondja lelkesen. Körbevilágítasz a zseblámpáddal, és egy érdekes árnyékra leszel figyelmes egy pillanatra. Visszavilágítasz a helyre, ahol láttad. A falnál! Valami megmozdult!

– Ki van ott? – kiáltasz oda. – Don, mi folyik itt...?

– Itt az út vége! – nevet fel, valahogy mélyebb, sötétebb hangon.

Odarohansz a kocsihoz, de az ajtajai már zárva vannak, hiába próbálod feltépni őket! A nyomozó biztosan egy Fekete Éj ügynök!

– Tudtam, hogy nem kellett volna bíznunk benne! – fújtat Terry.

– Ezzel most ne törődj! – kiáltasz oda neki. – Most ennél komolyabb gondjaink is akadnak!

– Mint például?

– Mi a büdös... – sikolt fel Jimmy, és hátrálni kezd.

Egy emberként fordultok abba az irányba, amerre néz, és szegezitek lámpáitokat a régi épületre. Az árnyékból egy félelmetes alak bontakozik ki, duzzadt, szőrös teste fekete, mint az éjszaka, nyolc vékony lábán felétek lépdel. Lassan, kiélvezve a várható pusztítás örömét. Szembekerültél a hatalmas és kegyetlen Fekete Özveggyel! Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, lapozz a **131**-re; ha magasabb, lapozz a **170**-re.

43.

A félelem és a döbbenet járja át a testedet. Tudod nagyon jól, hogy ellenfeleddel csak megszentelt tárgyak – szenteltvíz, kereszt vagy szent fegyverek – tudnak végezni. Tárgyak, melyekkel tragikus módon nem rendelkezel. A vámpírok élőhalottak és nagyon erős teremtmények. Nevetve kerüli el elkeseredett ütéseidet, majd megragad, és hegyes fogait a nyakadba mélyeszti. Minden vért kiszív a testedből.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

44.

Túl lassú vagy, a Pokollovas pedig túl gyors. Kaszája lesújt, és levágja fejed. Jimmy őrjöngve sikít, mikor fej nélküli tested az ölébe zuhan. Eközben a Pokollovas úgy dönt, barátaidat futni hagyja. Felemeli a sárból torz grimaszba fagyott fejedet. Úgy gondolja, szép trófea lesz, mikor győztesen visszatér a szektához.

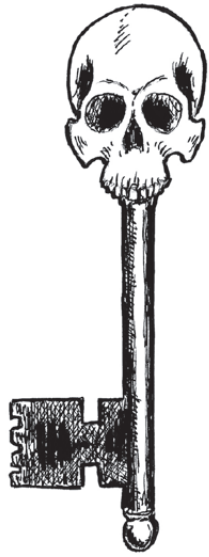
Drumer Átka utolért!

45.

Előrontasz a tömegből. Hirtelen támadásod teljesen váratlanul éri a főpapot. Abbahagyja a kántálást, hátralép, és botját maga elé emeli védekezésképpen. De nincs esélye dühöd ellen! Lesújtasz, kettévágod a botot, majd fegyvered a koponyájában áll meg! Isaacson rongybabaként csuklik össze... Mire földet ér, már halott. Lapozz a **365**-re.

46.

Don Ford Sierrájával éppen hajnalhasadáskor értek Little Tapstonba. Úgy döntesz, az autót a falun kívül állítod le, remélhetőleg lesz elég időtök legyőzni Drumert és a Fekete Éj Testvériséget, mielőtt valaki rátok találna. Lapozz a **377**-re.



47.

Camborix kardja átadja neked a hadúr harci képességeit és magabiztosságát a küzdelemben. Visszaállítja jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámodat annak *Kezdeti* értékére, meg is nőveli 1-gyel a *Kezdeti* értékét! Most lapozz vissza a **240**-re.

48.

Sikerül elmenekülnöd az elátkozott lelkekkel teli halálcsapdából. Levegő után kapkodva vágod be az ajtót magad mögött. Ha most a szemben levő ajtót próbálod meg (és még nem tetted), lapozz a **197**-re. Ha inkább elindulsz tovább a folyosón egyenesen, lapozz az **5**-re.

49.

Ahogy megkísérled lefegyverezni Dont, a nyomozó hátralép, majd véletlenül megcsúszik egy kődarabon, és elsüti a fegyverét. A töltény elsüvít melletted, de mellkason találja Farthingdale főfelügyelőt! Társaid akcióba lendülnek. Könnyen lefogják a veszélyes Drumer kémet, de az események már kicsúsztak a kezeid közül. A rendőrök hallották a pisztolylövést, és nemsokára kiáltások hallatszanak odakintről. Nincs hova rejtőzni! Ha megvárnád, míg odaérnek a rendőrök, és megpróbálod elmagyarázni nekik a helyzetet, lapozz a **248**-ra. Ha inkább úgy döntesz, hogy megkockáztatod a szökést, lapozz a **359**-re.

50.

Még a legerősebb gyomornak is sok lenne ez a rémálom. Köhögni és öklendezni kezdesz, eközben megmozgatod a magatokra pakolt emberi csontmaradványokat, felfedve rejtekhelyeteket. Talpra pattansz és levegőért kapkodsz. Pergoas, a félszemű véreb ugatása cseng füledben. Érzékeid megzavarodnak, ahogy szemben állsz a felbőszült szektatagokkal.

– Ott van! – kiáltja vezetőjük. – Na! Azt megmondom, nem volt rossz ötlet! Majdnem átvágtatok minket!

– Igen! – sziszegi egy másik. – De szánalmasan gyenge akaratú vagy! Nézz csak a barátodra! Elájult!

Ironikus, gondolod. Jimmy egész idő alatt egy hangot sem hallatott, miközben te elbuktál és feladtad rejteketeket.

– Jól van, – sóhajtasz fel – ki lesz az első?

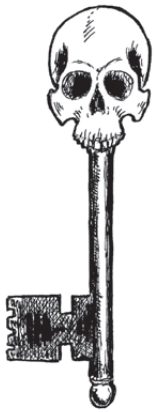
– *Te*! Hiszen már úgy is a sírodban állsz, betolakodó! Amúgy sem szívesen koszolnám össze a talárom abban a szutykos gödörben.

A szektatag felnevet, majd a következő pillanatban egy nyílpuska vesszője hasítja át a szívedet. Tested a többi áldozat maradványai közé zuhan. Legalább a halálod gyors és kegyes volt.

Drumer Átka elért, és végzett veled!

51.

Támadód hirtelen felüvölt fájdalmában! Sikerül talpra állnod, és felkészülsz, hogy megküzdj a vámpírral. Ám úgy tűnik, neki egyelőre elment a kedve a harctól, mert hirtelen óriási denevérré változik, és eltűnik a sötétben. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Sötétség Hercege* kifejezést (ha eddig nem szerepelt rajta), majd lapozz a **238**-ra.



52.

A Farkasember-képességeidnek köszönhetően pillanatok alatt kezedben van fegyvered, és a hozzád legközelebb álló szektatagot megszórod söréttel. Halálsikolya visszhangot ver az üres malomépületben. Társai akcióba lépnek, cikázva és átkozódva feléd rohannak. Elhasználhatsz még 3 lőszert, mielőtt kiütik a kezedből a fegyvert. Mindegyik lövés megöl egy szektatagot. Jegyezd fel, hogy mennyit öltél meg közülük, mielőtt a **308**-ra lapozol. Húzd le az elhasznált lőszereket a *Kalandlapodról*.

53.

– Hé! – kiáltás harsan, majd erős kezek ragadnak meg, és megrázva felébresztenek. – Agros fogaira, ez elaludt! Esküszöm, több Medra sört ma már nem kapsz!

– Ho... hogy? – pislogsz értetlenül – Hol... hol vagyok?!

– Hah! Képben van, mint mindig!

Hosszú, varkocsba font vörös hajú kelta harcos áll előtted, orra alatt egy jókora bajusszal. Rád mosolyog – nyilván ő is ivott az erős sörből –, és megértően néz téged a zöld szemeivel. Teljesen megzavarodsz.

– Te értesz engem?

– Jól érzed magad? – most már ő is furcsán tekint rád. – Az az ütés a fejedre összezavart odabent valamit?

– Ütés a fejemre...?

– Igen – mordul fel –, a tegnapi csetepaté! Kezdesz figyelmetlen lenni, barátom. Megbotlottál és elestél. Talán az Istenek összezavarták elmédet?

Ekkor jössz rá, hogy mi is történik. Cambroix szelleme valahogy kivetítette elmédet ebbe a múltbéli eseménybe, az álmok és a szellemvilág közti létsíkra. Az lesz a legjobb, ha elkezdesz a helyzetnek megfelelően viselkedni és normálisan beszélni. Biztosan ez lesz a teszt! Mivel az alaphelyzetet nem ismered, de kezded élvezni a különleges szituációt megpróbálsz humoros maradni.

– Nos – mosolyodsz el –, az attól függ, hogy kit engedsz a fejedbe!

Aggódó pillantást vet rád, majd bőszen megrázza a fejét, és újabb adagot húz le az erős sörből. Egy nagy,

farönkökből készült kunyhóban vagy, melynek közepén kőből rakott tűzhely áll. Még legalább tizenöt harcost látsz a teremben, színes ruhákba öltözve, legtöbbjük köpenyén kockás minta látható. Az ablakon keresztül látod, hogy lassan leszáll az est.

– Hm – szólal meg, mikor látja arcodon az aggodalmat. – Nemsokára itt a Samhain *(Kelta ünnep, mely október 31-én kezdődik és november 1-én ér véget. Olyan nap, amikor felborulnak a földi és túlvilági határok, és túlvilági lények járnak köztünk – a fordító)*. Ideje, hogy végleg bezárjuk az ajtót az élőholtak előtt, kik világunkat járják.

Ha tudnád barátom, hogy mi fog történni az én időmben – gondolod. Persze ellenállsz a kísértésnek, hogy megemlítsd Drumert és gonosz csatlósait. Kétled, hogy megértené, sőt azt gondolná, hogy viccelsz. Csak úgy tekintene rád, mint aki egy Samhain történetet ad elő. Meg amúgy is, nagy valószínűségel Camborix elbuktatna a teszten, ha a saját idődből származókról kezdenél fecsegni. Legjobb, ha csendben maradsz és megvárod, hogy kiderüljön, mibe is keveredtél...

Ekkor az egyik bent lévő rámordul feleségére, hogy dobjon fát a tűzre. Az először makacsul nemet int, de hamar tovaszáll büszkesége, mikor egy ütéstől elterül a földön. A kezed ökölbe szorul, és forrni kezd a véred. Cambroix és a mocskos játékai! Nagyra becsülöd a kelta népet, de ilyen szintű agresszió már túl sok egy modern korból származó személynek. Persze, ez nem a huszadik század, és ha most közbeavatkozol, lehet, hogy elbukod a tesztet. Ha szembeszegülsz a harcossal, lapozz a **329**-re. Ha inkább csendben ülve maradsz, lapozz a **199**-re.

54.

Egy börtöncellában térsz magadhoz. Társaidtól különválasztva nézel szembe a végzeteddel. Most mitévő légy? Előállni az igazsággal nem igazán tűnik a legjobb választásnak. Nincs kétséged afelől, hogy nemsokára kikérdeznek, és akkor megkapod az esélyt, hogy elmondd, mi is a szereped ebben a történetben. És mit fogsz mondani nekik? Az biztos, hogy nem fognak hinni neked, de a sztorid sokáig nevetség tárgya lesz majd köztük, mikor délutáni teájukat isszák. Legjobb esetben is őrültek házába fognak zárni!

Egyre jobban arra az elhatározásra jutsz, hogy a szökés az egyetlen esélyed. Épp ezt kezdenéd tervezgetni, mikor zöld, vibráló köd gomolyog be a cellaajtó alatt. Majd fakó arcú, magas figurává alakul át. Vérvörös ajkai közül kilátszik két hegyes szemfoga, mikor megszólal:

– Megtámadtad hű szolgámat. És ez komoly vétség Drumer grófja ellen! Az átkozott Hreinleika már a rendőrség kezeiben van, de te egy leleményes halandó vagy, azt el kell ismernem. Nem kockáztathatjuk meg, hogy megszökj az őrizetből és újra Drumer ellen szervezkedj. Ne aggódj, a nyomozó ciánkapszulát fog bevenni, és öngyilkosságot követ majd el. Nem fog fény derülni szerepére a történetben!

A szerencsétlen Fellows biztosan felépült már annyira, hogy odahívhatta *mesterét* a rendőrőrsre! Még mielőtt segítségért kiálthatnál, a vámpír fogai belemélyednek a nyakadba. Reggel majd megtalálják holttestedet, melyből minden vér távozott, de mégis öngyilkosságnak fogják elkönyvelni. A világ sosem tudja majd meg a szörnyű igazságot – csak akkor, ha már késő lesz.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

55.

Hirtelen két visító lény támad rád felülről! Éles karmok hasítják fel a hátadat. Dobj egy kockával! A kapott összeget vond le az ÉLETERŐDBŐL – ennyi sebzést okoztak a bestiák. Már nincs idő lőfegyverért nyúlni, közelharcot kell vívnod a szárnyas humanoidokkal. *Egyszerre* küzdj meg a két teremtménnyel, valamint erre a harcra csökkentsd 2-vel a Támadóerődet, mivel ellenfeleid repülnek, ezért könnyebben kerülik el a támadásaidat.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hárpia	8	8
Második Hárpia	8	8

Ha sikerült legyőznöd őket, lapozz a **105**-re.

56.

Bár nem vagy jártas a démonológiában, de azt sejted, hogy a Pokollovas immunis lehet a földi fegyverekre. Ekkor eszedbe jut a lelkész feszülete. Előkapod a tárcáját a rávésett kereszttel, és kitartod az ablakon. Egy pillanattal később a Pokollovas eget rázó sikolyt hallat, eltakarja arcát, hátasa zavarodottan nyihog és prüszköl.

– Hurrá! – nevet fel Jimmy. – Csak nem keresztbe tettek neked, te szörnyeteg?

– Szerintem nem értékeli a szóvicceidet – mosolyodsz el, miközben hálásan paskolod meg a keresztet. – Nyomjad neki, hagyjuk magunk mögött ezt a rémpofát!

Lapozz a **281**-re.

57.

Mielőtt elérnétek a kocsmát, kiáltások harsannak a közelben!

– Ott vannak!

– Ezekre figyelmeztettek minket!

– Biztos valami rosszra készülnek!

– A falut fenyegetik! Intézzük el őket!

Nagyjából egy tucatnyi falusi, kalapácsokkal, csavarkulcsokkal, piszkavasakkal tart felétek! Ebben biztosan Drumer keze van! Ködös, zavart tekintetüket látva, arra gondolsz, hogy valamilyen módon megzavarhatták elméjüket, talán megszállta őket valami. Pont annyira, hogy képesek legyenek rátok támadni. Nem ölhetitek meg őket, pusztán ököllel küzdhettek ellenük. Ezért minden Körben csökkentsd 2-vel a Támadóerődet erre a harcra. Nincs más választásod, mint egyszerre megküzdened a három rád támadó falusival.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Megszállott Falusi	7	7
Második Megszállott Falusi	8	6
Harmadik Megszállott Falusi	7	8

Ha sikerült kiütni őket, lapozz a **195**-re.

58.

Bármilyen erővel is küzdesz, képtelen vagy megsebezni brutális ellenfeleidet hagyományos fegyverrel. Ahogy pillanatok alatt kifáradsz a küzdelemben, beléd mélyesztik karmaikat, és állkapcsaik gyilkos harapásra nyílnak. Az út menti árok lesz sírgödröd. Bár közel jutottál Little Tapstonhoz, keresztes háborúd a gonosz ellen ily szégyenletes módon ér véget. Elbuktál.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

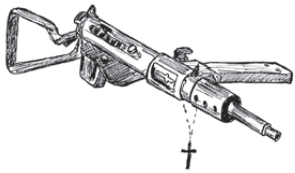
59.

Bár elkeseredetten küzdesz ellene, támadásaid hatástalannak tűnnek. A Jégdémon egy ideig tűri támadásaidat, majd hirtelen keresztüldöfi a szívedet. Jégbe fagyott tested megbillen, a vér spriccel a mellkasodból, és elkeveredik a habzó vízzel. Tested hosszú ideig a jég foglya marad, de lelkedet elnyeli a démon.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

60.

A szent szimbólum legyőzi az elmédre törő rémlátomásokat, melyeket a Drumer által megidézett bolygó lelkek okoznak. Az érzések elenyésznek, és zaklatott elméd lenyugszik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **154**-re.



61.

Épp felülkerekednétek az ellenfeleiteken, mikor egy szektatagot veszel észre a szemed sarkából, aki egy üveggömböt tart a kezében, melyben sárga gáz kavarog. Megpróbálod megállítani, de már *túl késő*! Szemeiben eltökélt tűz lobban, és egy éles sikoltás közepette földhöz vágja a gömböt. A helyiség pillanatok alatt megtelik rémült kiáltásokkal, a fulladozás és a kínzó légszomj hangjaival, tompa puffanásokkal, ahogy a testek egymásnak ütköznek. Térdre esve levegő után kapkodsz, majd minden elsötétül... Lapozz a **156**-ra.

62.

A puska pillanatok alatt a kezedben terem. Gyors és ügyes mozdulattal felhúzod, és a szadista kínzómester mellkasának szegezed. Mielőtt tüzelhetnél, oldalra mozdul, és fedezékbe bújik a bronzüst mögött. Te azonnal meghúzod a ravaszt. A meglepett üvöltés, mely kiszakad a torkából, azt sugallja, hogy pár sörét eltalálta, de igazából csak elpazaroltál egy lőszert (húzz le egy Vadászpuska lőszert a *Kalandlapodról*). A félelemtől és dühtől üvöltve a férfi felrúgja a bronzüstöt. Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos, vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, épp időben ugrasz el a forró széndarabok elől. Ha magasabb, akkor eltalálnak és szörnyen megégetik a karodat – vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot (az elvesztett ÜGYESSÉG pontot két harc múlva visszanyered). Bármi is történt, a dolog kizökkentett és a kínzómester egérutat nyert! Őrült módjára felkiált:

– KAPJÁTOK EL! ÖLJÉTEK MEG A BEHATOLÓT!

Lapozz a **350**-re.

63.

Megforgatod az alsó gyűrűt, és megnyomod a gömböt... az ajtó nem mozdul. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Leverten veszed tudomásul, hogy üres kézzel kell visszafordulnod. Visszafelé a nemrég alkalmazott *3x2* kockadobás az ÜGYESSÉG pontszámod ellen (vonj le belőle 2-t ha van *Farkas-látásod* vagy *Farkas-hallásod*) metódussal járj el. Ne feledj el levonni 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot, ha a dobás összege magasabb, mint aktuális ÜGYESSÉG pontszámod, mert megmar egy kígyó. Ha még életben vagy, elindulsz tovább a járaton. Lapozz a **210**-re.

64.

Mivel a rendőrök hemzsegnek a környéken, nem egyszerű feladat belopózni Maddesby házába. Richard odaadja az infravörös szemüvegét. Ez segít egyedül a sötétségben – napfelkeltéig még van pár órátok –, így szellem módjára tudsz lopakodni. Nem engedhetsz meg magadnak egyetlen apró hibát sem. Ha a hatóságok elkapnak, hogy engedély nélkül behatolsz egy bűntény helyszínére, az biztos, hogy reggelre már egy börtöncellában ülsz, és véget nem érő kihallgatásoknak nézel elébe. És ez az, amit mindenképpen el kellene kerülnöd.

A legjobb módja, hogy bejuss a házba, ha átvágsz a szántóföldön, és hátulról próbálsz bejutni. Dobj két kockával! Ha a dobott összeg azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi SZERENCSE pontszámod, lapozz a **313**-ra; ha az összeg magasabb, lapozz a **386**-ra.

65.

Ezen a szakaszon biztosan zárlatos a világítás. Nemsokára már alig látod magad előtt az utat. Ha van *Farkas-látásod*, lapozz a **206**-ra; ha nincs, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **123**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **376**-ra.

66.

– Na! Mi az ott nálad? – emeli meg szemöldökét Richard.

– Ja... hát... betörtünk a templomba és...

– Az ő ötlete volt! – mutat rád Jimmy.

– ... és ezt találtam a lelkész asztalában.

– A jó öreg Phillip Maddesby! Remek fickó! – csettint Richard az ujjaival.

– Nos – adod át neki a bőr tárcát –, mivel ismered őt, tied a megtiszteltetés...

– Megtisztelő, és élek is vele. – Óvatosan kioldja a tárcát összefogó zsinórt, és kihajtja belőle a papírokat, melyeket aztán elmélyülten tanulmányozni kezd.

– Hihetetlen – suttogja. – Úgy tűnik, hogy csuhás barátunk végzett egy kis kutatómunkát. Ezt nézzétek!

Egy fényképet rak az asztalra, melyen egy óriási balta látszik. Anyaga fényesre csiszolt acél, három borzasztó tüske áll ki hátoldalából, markolatát a legszebb fából faragták. A pengén északi rúnák látszanak. Egy kis papírlapon a fénykép mellett, izgatott kézírással a következő áll: „*HREINLEIKA – hiteles ereklye!*"

– Hreinleika? – kérdezi Terry. – Oké, esetleg lehetne érthetőbben?

– Van itt még pár feljegyzés. Lejegyzett pár dolgot Drumer ördögimádó bohóckodásáról. *Itt...* – elővesz egy lapot, mely egy naplóból való, és hangosan olvasni kezdi – *Drumer a pokol szolgája, efelől nem lehet kétségünk. Hónapokig tartó megfigyelés és hallgatózás után felfedeztem néhány dolgot a szektáról. Az utóbbi hónapokban eltűntek mind valamilyen sötét rituálának eshettek áldozatul Drumer birtokán. Szörnyű sikolyok és kiáltások hallatszanak a ház felől teliholdas éjszakákon... és sokkal több azóta, hogy pusztított a tűz ... Bármi is történt ott, a közösség előtt mind a mai napig rejtve maradt.*

Talán az ördögimádók halálos álomvilágban éltek és úgy is végezhették, de nem kockáztathattam. Készen kell állnom, hogy talán néhány hitetlen túlélte a lángokat. Leveleket küldtem múzeumoknak, régiségkereskedőknek, fegyvergyűjtőknek… – és az utolsó oldalon – *Hála Istennek! Megtaláltam! Hetek teltek el, mire végre válasz érkezett, és feltűnt a Hreinleika (Tisztaságnak fordíthatjuk), messze eredeti otthonától, Katalóniában. Bár múzeumi leltárban volt, nem mondhattam le egy ilyen csodás fegyverről a sötét erők elleni harcban. Isten bocsássa meg, de kénytelen voltam hazudni a jó ügy érdekében. A tolvajok mindig is érdeklődtek az ilyen antikvitások iránt…*

– Remek! – Terry a fejét rázva nevet. – Ez mindent megmagyaráz. És ti ketten meg aggódtatok, hogy betörtök egy templomba. Szép munka! Most már tudjuk, hogy a lelkésznek bizonyítéka volt erre a dologra. És nagy valószínűséggel rá is tette a kezét. Azon se lepődnék meg, ha az Excaliburt is ott találnánk!

– Ez a… Hreinleika, Richard. Jól gondolom, hogy még mindig Maddesby lelkész birtokában van? – kérdezed reménykedve.

– Ez az, amire rá kell jönnünk. Tudom, hogy őrülten hangzik, öregfiú, de…

– Ne aggódj, Richard! – nevet fel Jimmy. – Az őrült szó az utóbbi időben új értelmet nyert számunkra!

– Mást nem igazán tehetünk, – tárja szét karjait Terry – szóval, látogassuk meg a lelkészt. Társuljunk vele?

Ekkor az asztalra teszed a hat furcsa kinézetű töltényt.

– Tudsz ezekhez valamit adni, Richard?

– Hm, igen. Van egy pontosan ilyen kaliberű revolverem, várj egy kicsit… Terry felveszi az egyik töltényt, és megvizsgálja.

– Átkozott legyek! – megrázza a töltényt, mire a tiszta folyadék megmozdul a töltényben. – Szenteltvíz! Maddesbynek nem sok választása lehetett. Biztosan sietve kellett elhagynia a templomot, ha ezek ott maradtak...

– Vagy az otthonában ragadt. Drumer pribékjei körbevehették, csak azt remélhetjük, hogy még nem késő.

Richard visszatér egy revolverrel, és betöltöd a szenteltvizes töltényeket. Jegyezd fel a Revolvert a 6 szenteltvizes töltény mellé a *Kalandlapodra*. Bár a revolver tűzfegyver, elég kicsi ahhoz, hogy még egy fegyver legyen nálad. Amennyiben van Vadászpuskád, megtöltheted a zsebeidet Vadászpuska lőszerrel (maximum 16 darabbal). Mindenképpen szükséged van nagy tűzerőre, így ha nincs Vadászpuskád, magaddal vihetsz egy Vadászpuskát *vagy* egy Sten géppisztolyt és 8 tárat (vagy meglévő Vadászpuskádat lecserélheted a Stenre – a változást jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Richard megtölt egy termoszt forró kávéval, készít néhány sajtos szendvicset és mellé csomagol pár zacskó sós mogyorót. Adj hozzá 4-et az Élelmedhez. Növeld 2 ponttal FÉLELEM pontjaid számát a pihenés és a reményt keltő események miatt, valamint adj 1-et SZERENCSE pontjaidhoz, hogy ilyen fontos információhoz jutottatok. Jegyezd fel a *Maddesby* nevet a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **225**-re.

67.

Két nyombiztosító vizsgálja át a konyhát. Szerencsétlenségedre nem tudsz úgy bejutni a kamrába, hogy észre ne vegyenek. Csak úgy juthatsz oda, ha ártalmatlanná teszed őket. Dobj két kockával, majd ismételd meg a dobást! Ha a dobások összege magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod az *egyik*, vagy *mindkét* dobás esetében, akkor lapozz a **155**-re. Ha *mindkét* dobás összege alacsonyabb, mint aktuális ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **332**-re.

68.

A vámpír sziszegve hátrál, míg háta neki nem feszül a járat falának. Arcát remegő kézzel takarja el a szent szimbólum elől. Aztán legyőzi rettegését, és hirtelen denevérré alakul át! A keresztet folyamatosan magad előtt tartod, míg a Sötétség Hercege el nem tűnik a sötétben. Bár most sikerült elűznöd, *Kalandlapodra* jegyezned fel a *Sötétség Hercege* kifejezést, majd lapozz a **238**-ra.

69.

A rémálom ködén keresztül felsejlik előtted a felismerés. Csak szent tárgyak, mint ezüsthegyű karók, keresztek és a szenteltvíz lehet hatásos a teremtmény ellen. A vámpírok élőhalottak és nagyon erősek. Bár sikerült elkerülnöd hipnotikus pillantását, esélyed sincs ellene harcolni hagyományos fegyverekkel. Sietve elindulsz lefelé a létrán, de a vámpír gyorsabb nálad! Ereszkedés közben nyakad szabadon marad. Elkapja a fejedet, és brutálisan hátrarántja, elérhetővé téve nyaki ütőered. Szinte kitépi hajad, ezért alig érzed, mikor a tűhegyes fogak áthatolnak a húsodon, vért fröcskölve a lent álló, pánikba esett társaidra. Nemsokára ők is csatlakoznak a sötét szövetséghez...

Áldozatul estél Drumer Átkának!

70.

Az Ezüst tőr átkozott volt! Vesztesz 2 SZERENCSE és 1 FÉLELEM pontot. Talán még jól jöhet valamire (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). Ha ezek után elindulsz a főépület felé, lapozz a **21**-re. Ha inkább a másik torony irányába tartanál, lapozz a **271**-re.

71.

Egy mocskos kéz karmai hasítják végig az arcodat (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). A természetes túlélőösztönöd magadhoz térít a sokkból, és akcióba lépsz. Oldalra lépsz, egyik támadódat lefejeled, a másikat gyomron rúgod. Majd megragadsz egy foszló hússal borított kart, és magadhoz húzva ellenfeled, hatalmas ütést mérsz oda, ahol fejét sejted a félhomályban. Richard is új erőre kap, látva, ahogy harcolsz. Megragad két támadót, és egymásnak csapja fejüket. Mindkettő elterül a padlón. Ekkor felkapcsolja a zseblámpáját. A látvány brutálisan sokkoló! Öt mezítlábas, rongyokba öltözött alakot láttok. Testüket oszló hús borítja, nyilván ezt éreztétek, mikor beléptetek ide. Fehér szemeikben gyűlölet és vágy tüze lobban. Gúnyosan mosolyogva, karmos kezüket előretartva támadásba lendülnek. Ekkor vágja közéjük Terry az utolsó szenteltvizes üvegét. A középen álló Ghoul felüvölt a fájdalomtól, majd összeesik, és elterül a vérrel borított padlón. Úgy néz ki, ez egy négy a négy elleni csata lesz egy birkaakolban! Küzdj meg a rád eső ellenféllel!

Ghoul ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ebből a küzdelemből nem *menekülhetsz el*. Ha ellenfeled háromszor megsebez, azonnal lapozz a **35**-re. Ha legyőzöd ellenfeled anélkül, hogy háromszor megsebezne, lapozz a **115**-re.

72.

Farkas-hallásoddal két ember beszélgetését szűröd ki a bal oldali ajtó felől:

– ...igen, ez az, amit a gróf meg akart semmisíteni.

– A... a Hreinleika! – köp egyet a másik. – Akkor mire vár? Miért nem pusztítja el ezt az átkozott tárgyat?

– Azt hiszed, az ilyen egyszerű? – csattan fel a mélyebb hangú. – Nézd Trentstead testvér, a baltát megigézték. Nem lehet csak úgy egyszerűen elpusztítani. Várnunk kell, míg a Négy Kiválasztott megérkezik. De ne aggódj! Nekik semeddig sem tart majd apró szilánkokká zúzni a baltát!

– A Végső Idézés – sóhajt fel a kétkedő –, igen. Akkor úgy néz ki, egy kis ideig még el kell viselnünk, hogy itt van velünk.

Eleget hallottál, válladdal belököd az ajtót!

– Higgyétek el, *sokkal kevesebbet kell vele töltenetek*, mint gondoltátok, pajtikák! Na, ide vele!

Lapozz a **197**-re.

73.

Abban a pillanatban győzöd le groteszk ellenfeleidet, mikor Jimmy diadalittasan felkiált:

– Megvan!

A nagy ajtó a templom belseje fejé kinyílik, és mindketten beugrotok rajta, majd bevágjátok magatok után. Ezután néhány fapadot tolsz az ajtó elé, elbarikádozva azt.

– Tudod – suttogja Jimmy –, nem igazán tetszik a dolog, hogy betörtünk egy templomba. Ez szentségtörés, haver!

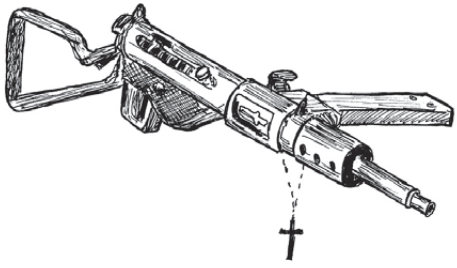
– Ha a lelkész látná, hogy mi folyik odakint, nem hiszem, hogy ellenkezne, higgy nekem. Meg amúgy is, most a törvényszegés a legkisebb problémánk. Találnunk kell innen gyorsan valamilyen kiutat, és eltűnni előlük.

– Figyelj! – kiált fel lelkesen Jimmy. – A templomokban mindig van egy kisebb bejárat is.

A keresés közben bemész a lelkész szobájába. A terem egy kicsi, ablakok nélküli helyiség, régi tölgyoszlopokkal és egy mahagóniasztallal a fal mellett. Már így is betörésben vagy vétkes, de egy parókia papírjainak feltúrása még neked is sok. Kétségek közt vergődsz: talán a helyi lelkész tart valamilyen feljegyzést a papírjai közt Drumerről? Ha átkutatod az asztalát, lapozz a **211**-re. Ha inkább nem bolygatod meg, és a hátsó kijáraton át távozol, lapozz a **342**-re.

74.

Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **397**-re; ha az összeg magasabb nála, lapozz a **219**-re.



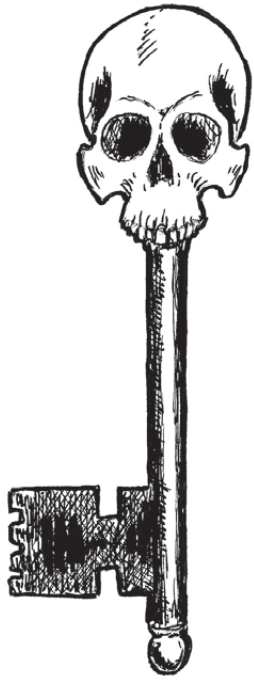
75.

A hideg és dohos épület és a bűzlő emberi testek fojtogató szaga teljesen leblokkol. Élőholtak fészkében rejtőztetek el! Mire sikerül feldolgoznod elmédben ezt a döbbenetes felfedezést, már több seb borítja kezeidet és az arcodat is. Bár ezek csak felületes sérülésnek tűnnek, lábaid hirtelen elerőtlenednek, és a mocskos padlóra zuhansz. A talajt végtagok borítják, melyek a Ghoulok áldozatainak maradványai! Richard ordítása az utolsó hang, amit hallasz. Még látod, ahogy a másik két társadra is rátámadnak kegyetlen ellenfeleitek. De, hogy túlélik-e vagy sem, azt már sosem tudod meg. Tested jó ideig rothad majd a padlón, és nagy valószínűséggel egy éhes Ghoul fogja felzabálni.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

76.

Újra és újra lesújtasz fegyvereddel a fekete márványra, de meg sem tudod karcolni. Itt lenne a lehetőség, hogy Drumert meggyengítsd, de nem vagy képes rá. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Elkeseredetten megrázod a fejed. Legalább a visszautad nem lesz veszélyes, ugyanis észreveszel egy kart, melyet meghúzva egy rámpa emelkedik ki a padlóból. Így átsétálhatsz a kígyók felett, majd továbbindulhatsz a járaton. Lapozz a **210**-re.



77.

Sid nemsokára visszatér némi nadragulyával a kezében, mellyel egyelőre meg lehet gátolni a fertőzés terjedését. A *Likantrópia* kifejezést ne töröld a *Kalandlapodról*, fertőzött maradsz, amíg valamilyen végleges megoldást nem találsz a szörnyű kórra. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot a nadragulya toxinja miatt. Lapozz a **30**-ra.

78.

Richard és Terry végre bezúzza a konyhaajtót. Rohanva keresztülvágtok rajta, egyenesen a nappali felé, keresztül a hallon. Jimmy nem sokkal mögötted van, de valami megállásra készteti menekülés közben... *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **168**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **337**-re.

79.

A boszorkány meg sem tud szólalni a meglepettségtől. Aztán mosoly jelenik meg arcán, és tapsol egyet öreg, ráncos kezeivel.

– Igen! Valóban a rózsa az! Sikerült megfejtened!

– Akkor... megkaphatom a gyógyitalt, amit ajánlottál nekem?

– Ó... hát persze! Azonnal! Csak várj egy kicsit...

Miközben a boszorkány nekiáll feldarabolni a hozzávalókat a főzethez, arról mesél, hogy gyakran eszébe jut a „Rózsák háborúja", mely kettészakította Angliát. Majdnem felkiáltasz a *meglepettségtől*! Ezek szerint a vénasszony már több, mit ötszáz éves! Annak ellenére, hogy most itt állsz és egy, a *Likantrópia* elleni szerre vársz, valamint egy nap alatt több szörnnyel küzdöttél meg, mint amennyit eddig horrorfilmekben láttál, mégis meglepődsz ezen a tényen.

– Tessék, kedvesem! – mosolyog rád. – Idd meg az utolsó cseppig!

Így is teszel, és tested megtisztul a *Likantrópiától*. Húzd le a szót a *Kalandlapodról*. Ha volt valamilyen különleges képességed ehhez köthetően (*Farkas-látás* vagy *Farkas-hallás*), azt *szintén* elveszted. Valamint csökkents ÜGYESSÉGED és ÉLETERŐD a *Likantrópia* előtti *Kezdeti* értékre, és ezentúl a Támadóerőd sem növekszik, hiszen izmaid visszanyerik emberi erejüket. Legbelül érzed, hogy emberi mivoltod felülkerekedik a farkas ösztön felett. Nyersz 2 SZERENCSE pontot, mert megtaláltad a gyógymódot a betegségedre!

Búcsút intesz a boszorkánynak, és új reménnyel telve felmászol a létrán. Ha visszamész a leágazáshoz, és folytatod utad egyenesen, az egyre sötétedő folyosón, lapozz a **65**-re. Ha egészen a kereszteződésig visszamész, és ott a jobbra fordulsz, lapozz a **227**-re; vagy ha onnan egyenesen mész tovább, lapozz a **40**-re.

80.

Meggörnyedsz, fejed majd szétrobban, az egész tested a fájdalom tüzében ég! Telihold van odakint, a benned lakozó Farkasember pedig kitörni készül! Már el is kezdted érezni a változást. Lehet, hogy tudod irányítani?

Ne! – nyögöd. – Ne, ne, *ne*... !

Add össze jelenlegi ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontszámodat. Most dobj 6 kockával!

Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint összeadott értékeid pontszáma, lapozz a **371**-re; ha magasabb, lapozz a **264**-re.

81.

A Jégdémon hatalmas rianás közepette visszavetődik a patakba, mely azonnal felolvad. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mivel ilyen nehéz ellenfelet sikerült legyőznöd. Hány Körig tartott a küzdelem? Felezd meg a Körök számát (lefelé kerekíts), és a számot vond le ÉLETERŐ pontjaidból a fagysérülések miatt. Visszaállíthatod őket, ha van még legalább 1 adagnyi Brandyd. Ha még életben vagy, társaid átsegítenek a túlpartra, ahol összeesel, és zihálva kapkodod a levegőt a kimerültségtől.

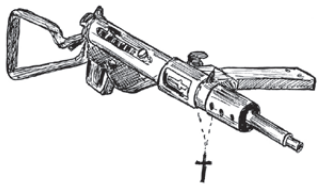
– Hát ez meg miféle teremtmény volt? – kérdezi Jimmy, miközben segít lábra állnod.

– Fogalmam sincs. De elpusztítottam – válaszolod. – Reménykedjünk, hogy még egyszer nem botlunk egy hasonlóba!

– Azt hiszem, ezentúl jobb, ha kerüljük a vizet... – méregeti Terry gyanakvóan a patakot.

– Hát persze pajtás... – nevetsz fel. – De a fákról is ránk ugorhat bármi, vagy akár a föld alól is előbújhat. Nem tudjuk elkerülni a harcot. Előbb-utóbb elkapnak minket, mindegy, hogy honnan is jönnek.

Folytatjátok utatokat a fák között, de már sokkal óvatosabban, fegyvereiteket kezetekben tartva. A fák lassan ritkulni kezdenek, egyre több lesz a bokor, majd végül kiértek az erdősávból. A hosszú gyaloglástól megéheztél. És üres gyomorral mégsem harcolhatsz démonok ellen. Enned kell egy élelmiszer adagot, vagy vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **189**-re.



82.

Ahogy a boszorkány felé fordulsz, látod, hogy dühös harag ég szemében szolgája halála miatt, majd suhint egyet a botjával, és eltűnik! Állíts vissza minden FÉLELEM pontot, amit elvesztettél az előző harc során, és adj hozzá 1-et SZERENCSE pontjaidhoz. Most, hogy a boszorkány felszívódott, lehetőséged van átvizsgálni szobáját – lapozz a **286**-ra. Vagy dönthetsz úgy is, hogy minél hamarabb lelépsz ebből a félelmetes helyiségből, visszamászol a létrán, és a leágazástól egyenesen folytatod tovább utad, az egyre sötétedő folyosón – lapozz a **65**-re. De akár visszamehetsz egészen a kereszteződésig is, és más irányba indulhatsz el – lapozz a **399**-re.

83.

Sikerül elkerülnöd a rendőrök minden próbálkozását, mellyel meg akarták előzni a szökéseteket. A rendőrök sokan vannak, de szervezetlenül mozognak, és néhányuk sokkos állapotban van a történtektől. Lényegében az orruk előtt tudtok meglépni! Mikor kiértek a házból, két rendőrrel találjátok szemben magatokat. Úgy döntesz, pisztolyt fogsz rájuk. Persze blöffölsz, mikor megfenyegeted őket, de beválik. Az egyenruhások hezitálnak, de nem próbálkoznak semmilyen bolondsággal. Don kék Ford Sierrája a behajtó mellett parkol, szerencsére nem állják útját a rendőrök és a mentő.

– Itt a kulcs – dobod oda Richardnak a slusszkulcsot. – Te vezetsz!

– Rendben, öregfiú!

– Ezért a fejünket veszik! – sápítozik Jimmy. – Ta... talán a főfelügyelő majd jót áll értünk, nem, Terry?

– Már ha felépül! El sem hiszem, hogy csak úgy otthagytuk...

– Mindenki pofa be! Ez most nem segít. Ha a nyomozó magához tér, biztosan ránk szabadít mindenkit! És nem tervezem ezt megvárni!

Richard beindítja a motort, te beülsz, pisztolyoddal sakkban tartva a két rendőrt, majd csikorgó kerekekkel elhajtotok Little Tapston irányába. Arra azért nem vennél mérget, hogy a rendőrség feladja az üldözést. A falu rendőrőrsét biztosan értesítik majd várható érkezésetekről. Hogy elkerüljétek a lebukást, Don autóját egy árokba lökitek, nagyjából egy mérföldnyire a falu határától. Innen gyalog lopakodtok be Little Tapstonba. Jegyezd fel a *Törvényen kívüli* kifejezést a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **377**-re.

84.

Jól van – biccentesz Jimmy felé, leülsz vele szemben, és odanyújtasz neki egy müzliszeletet. – Fújjunk egyet. Tessék, bontsd ki!

A szeme elkerekedik az étel láttán – a szegény fiú három napja nem evett – és kikapja a kezedből. Előveszed a gines flaskádat, amiből jó nagy adagot húz.

– Óvatosan! – nevetsz fel. – A kimerültség egy dolog, de a részegség megint más. Azzal most nem bírnánk el.

Vigyorogva válaszol, miközben megkönnyebbülten sóhajt fel:

– El is felejtettem már, hogy milyen a müzli íze. Esetleg nem hoztál magaddal egy kis sajtos szendvicset?

– Na, valakinek semmi sem elég jó... – Félbevágsz egy almát, a felét neki adod, a másikat te eszed meg, aztán megiszod, ami a ginből maradt. Nyersz 2 ÉLETERŐ pontot, és adj hozzá 1-et FÉLELEM pontjaidhoz.

– Élvezd ki – mondod neki –, mert egyelőre ennyi jutott.

Húzd le azokat az élelmiszereket a *Kalandlapodról*, amelyek elfogytak.

– Köszönöm pajtás!

Válaszolnál neki, de ekkor dühös kiáltások visszhangoznak végig a folyosón. A szektatagok mindjárt beérnek benneteket.

– Jól van, Jimmy! Mennünk kell!

De merre? A szektatagokkal a nyomotokban nem kockáztathatod, hogy zsákutcába fussatok. Persze, most Jimmy visszanyert egy kis erőt, de nehéz megjósolni, hogy le tudjátok-e rázni üldözőiteket. A legjobb ötletnek az tűnik, hogy valahol elbújtok, és megvárjátok, hogy elhaladjanak mellettetek. Azon gondolkozol, hogy ha egy szoba lenne az ajtó mögött, el tudnátok-e bújni ott – persze, ha zárva találjátok, akkor csapdába estek, és minden reményetek szertefoszlik.

Gyorsan kell döntened! Ha bízol abban, hogy az ajtó nyitva áll, lapozz a **306**-ra. Ha abban bízol, hogy le tudjátok hagyni őket, úgy lapozz a **257**-re.

85.

– Azt a mindenit! – mered az ősi pengére, mely az övedről lóg ki a kabátod alól.

Nagy vonalakban elmondod neki, hogy milyen módon jutottál az igézett kardhoz és kinek a birtokában is volt.

– Ez... – nyel egyet. – Ez biztosan a gondviselés keze lehetett. Szinte el sem hiszem! Azt mondja, hogy egy kelta hadúr? Hát, annyit mondhatok – nevet fel –, ez megoldja azt a kérdést, hogy miként győzhetnénk le Drumert és démoni alattvalóit. Ö... – visszaadja az ősi kardot – csak vigyázzon, el ne veszítse, rendben?

Lapozz a **22**-re.

86.

Felmarkolod a Vas kulcsot (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Mielőtt távoznál, gyorsan átkutatod a helyet. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **295**-re. Ha nincs szerencséd, semmit sem találtálsz, és elindulsz a főépület felé, ahol egy magas alakot látsz álldogálni a bejárat előtti hídnál – lapozz a **116**-ra.

87.

Az erdei ösvény egy pezsgő, gyors folyású patakhoz vezet. Mind úgy döntötök, hogy nem ártana tartani egy rövid pihenőt, és inni pár korty friss vizet. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot. Észreveszel pár követ, melyeken át lehet kelni a patak túloldalára. Óvatosan átkeltek a csúszós köveken. Először Terry, majd Jimmy, aztán Richard és te zárod a sort. Mikor féltávhoz érsz, a patak egyszer csak elkezd befagyni! *Mi a fene?* Az egész olyan gyorsan történik, hogy nincs idődd reagálni, és a lábadat körülölelő víz megfagy. Beszorultál! Hirtelen erős hullám indul el feléd, majd humanoid alakot ölt, és alig pár méternyire megáll előtted! Hosszú karjai vége két hegyes szuronnyá alakul. Mielőtt még lecsaphatna rád, társaid tűz alá veszik az üvöltő szörnyeteget. Bár az általuk okozott sérülés kicsi, mégis a támadásukkal sikerült elterelniük rólad a démon figyelmét, így van idődd előkapni a lőfegyvered – lapozz a **340**-re –, vagy a közelharci fegyvered – lapozz a **184**-re.

88.

Mindnyájan lélegzetvisszafojtva hallgatóztok, hogy nem indul-e a ház valamely pontján egy újabb támadás ellenetek. Azon gondolkozol, hogy vajon nem csak hamis illúzióba akarnak-e ringatni benneteket, hogy azt higgyétek, elmentek? Visszavonultak, és várnak a megfelelő pillanatra, hogy újra lecsaphassanak? Ez nem túl jó érzés. Most nagyon jól jönne Richard infravörös szemüvege, de mikor rákérdezel, bevallja, hogy a Range Roverben felejtette. Előbb-utóbb el kell hagynotok a farmot. Minél hamarabb értek Little Tapstonba, annál jobb! Szorosan egymás mellett haladva kiléptek az ajtón, és átvágtok a kerten, minden apró zajra összerezzenve. Eltelik pár másodperc, de semmi. Senki sem támad rátok.

– Mit gondolsz? – suttogja Terry.

– Elmentek – mondod.

– Miért vagy ebben olyan biztos, haver?

– Látva – vagy *hallva* –, hogy lemészárolják négy társadat... te mit tennél Jimmy?

– Hát ja... ha jobban belegondolok... – mondja mosolyogva.

– Gyerünk már! – mordul fel Richard. – Ezt ne most beszéljük meg. De ha már itt tartunk – fordul feléd, miközben megveregeti vállad –, szép munka volt, Farkasölő!

A többiek tekintetén látod, hogy ez a becenév rajtad fog maradni. Már csak egy kérdés van hátra. A házban lezajlott harc alatt megsebesültél bármikor is? Ha nem, lapozz a **377**-re. Ha igen, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **151**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **201**-re.

89.

Farkasember érzékeid segítségével átlátsz a sötétségen. Az egész padlót mérgeskígyók borítják! Biztosan valami nagyon értékeset őrizhetnek ebben a szobában. A túloldalon egy díszesen faragott ajtót látsz. Ha úgy gondolod, hogy nem éri meg a kockázatot, folytatod utad a járatban – lapozz a **210**-re. Ha úgy döntesz, hogy megvizsgálod az ajtót, akkor találnod kell egy utat a halálos csúszómászók között. Dobj két kockával, majd vonj le 2-t az összegből Farkasember reflexeid miatt. Ha az összeg magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, megmart egy kígyó. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot! Még *kétszer* ismételd meg a fenti dobást, és csak akkor éred el az ajtót. Ha van nálad „Méreg ellenanyag", visszaállíthatsz 1 elvesztett ÉLETERŐ pontot. Ha élve eléred a szoba túloldalán a díszes ajtót, lapozz a **311**-re.

90.

Balszerencsédre, az ide állított őr észreveszi, ahogy kinyitod az ajtót. Vérszomjas kiáltással támad rád. Mivel elvesztetted a meglepetés előnyét, puszta kézzel kell megküzdened a szektataggal. Minden Harci Körben 2-vel növelheted a Támadóerődet, mert Jimmy veled van.

Sátánimádó Szektatag ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 9

Ha végeztél brutális ellenfeleddel, lapozz a **358**-ra.

91.

A siker érzése annyira mámorító, hogy úgy döntesz, megvicceled társaidat. Elrejted a Hreinleikát, és szomorú ábrázattal ballagsz feléjük, mikor kijutottál a bűntény helyszínéről. Rád néznek, és komorság ereszkedik a kis csapatra.

– Jaj, ne! – sóhajt fel Richard. – Hát nem találtad meg?

– Ennyi hajcihő a semmiért – csattan fel Terry. – Ez teljesen kikészíti az embert!

– Most hogy a francba fogjuk legyőzni Drumer szörnyetegeit? – sopánkodik Jimmy.

Ez már túl sok neked. Hisztérikus nevetőgörcsben törsz ki. A többiek döbbenten néznek rád.

– Mi van?! – mordul fel Terry. – Ebben meg mi a vicces? Mondd csak!

– Te... te... tessék, itt van! – halászod elő a Hreinleikát kabátod alól, miközben kitörlöd a nevetés könnyeit szemedből. – Bocs, srácok, nem hagyhattam ki!

– Megbocsátunk neked, haver! – csap örömittasan a levegőbe Jimmy.

– Küldetés teljesítve! De ha már itt tartunk. Hogy fogunk időben odaérni Little Tapstonba?

– Hát ez az! – Terry helyeslően néz rád. – Nem fogom magam végigverekedni az úton, ha van Hreinleikánk, ha nincs!

– No... – Richard feltartja az ujját. – Azt hiszem, itt a segítség. Várjatok itt... – Odamegy egy, éppen a rendőrautójába beszálló járőrhöz, és váltanak pár szót.

– Természetesen Lord Ettingley! – mosolyog a járőr, és int, hogy szálljatok be. – Épp most indulok vissza az őrsre. Elviszem önöket, uraim!

Bepakoljátok a kocsi csomagtartójába a „túrafelszereléseteket", beültök a kocsiba, és elindultok Little Tapston felé. Lapozz a **377**-re.

92.

Sajnos esélyed sincs a kísértetek ellen. Csapásaid egyszerűen áthatolnak rajtuk. Figyelmen kívül hagyva elkeseredett kísérleteidet, hogy megsebezd őket, a testetlen rémlátomások egyre közelebb úsznak hozzád, majd csont nélküli ujjaikkal megérintenek. Jeges tapintásuk halálos álomba taszít. Nemsokára – ha csontjaidról lefoszlik a hús – csatlakozol majd hozzájuk, és nem leszel más, mint egy bosszúra szomjas lélek.

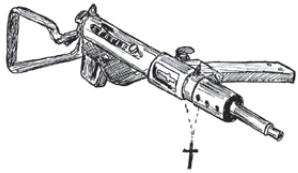
Áldozatul estél – és mindörökké szolgájává váltál – Drumer Átkának!

93.

Semmi, csak a néma csend. Ám szinte olyan érzése van az embernek, mintha valami komoly dolog készülne. Igaza van Terrynek, nem árt az óvatosság. Te is érzed, hogy itt valami nem stimmel. Mind a négyen egy vörös téglaépület sarkába húzódtok, és visszafojtott lélegzettel vártok. Néhány pillanat múlva egy mély hang remegteti meg a levegőt. Aztán a teremtmények – legalábbis néhányan – furcsa, sziszegő, nem evilági nyelven kezdenek beszélni. Pár perc múlva a titokzatos üldözőitek feladják a kutatást, és továbbállnak. Az őrjítő nyomás felenged mellkasodról. Halkan sugdolózni kezdtek, és örültök, hogy ezek a természetfeletti ragadozók elhaladtak mellettetek. Csak egy fél óra múlva mertek továbbindulni. Lapozz a **276**-ra.

94.

Még a feltételezés is elképesztő, hogy léteznek vámpírok, és tessék, most itt áll egy veled szemben, és irányítani próbálja elmédet! Valahogy sikerül visszanyerned önuralmad, és próbálsz harcolni hipnotikus zöld tekintete ellen... Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kisebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **300**-ra; ha magasabb, lapozz a **207**-re.



95.

A székeken két nő ül. Mikor meglátnak, felpattannak, hozzád rohannak, és erősen megragadják a karjaidat.

– *Kérem!* – könyörögnek. – Ne vigyen minket ahhoz az áldozati oltárhoz! Nem akartunk kíváncsiskodni! Kérem, engedjen el! Nem szólunk senkinek!

– Hé... hé! – próbálod őket csitítani. – Lassabban! Én nem közéjük tartozom. Ez a köpeny csak álca.

– Ez... ez igaz lenne? – szipog az egyik. – Meg... megmenekültünk?

– Ó, hála Istennek! – sír a barátnője, karodat még erősebben markolva.

Hát... – kínosan elmosolyodsz –, nem egészen. Drumer és átkozott szolgái még mindig itt vannak. Azon vagyok, hogy megakadályozzam a Végső Idézést, és kiszabadítsam a barátaimat. Magukat szintén fogva tartják itt?

– Igen.

– De az ajtó nyitva állt. Miért nem próbáltak megszökni...?

– És mégis hova mentünk volna? – csattan fel az első nő, kicsit türelmetlenül. – Elvették a cipőnket, nem jutottunk volna messzire mezítláb. Meg amúgy is... Drumer szolgái mindenhol ott vannak a környéken. Pillanatok alatt elkaptak volna minket.

– Nos, jelenleg nem sokat tehetek önökért...

– Maradjon velünk! – kérlelnek mindketten.

Dobj három kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontszámod összege, lapozz a **289**-re; ha magasabb, lapozz a **29**-re.

96.

Az öreg szélmalom magányos őrszemként áll egy kis domb tetején, elfeledve, mióta már gépiesítették az őrlést. Fa vitorláit már nagyon régen ellophatták, vagy elkorhadhattak, ablakai és ajtaja csak sötét téglalapok, gonosz szemek, mintha egy bosszúálló isten figyelné tetteiteket. Felröppenő varjak károgása köszönti érkezéseteket. Egy kicsit megvetően nézed a romos épületet – azok után, ami történt –, számodra egy ilyen épület csak a halált és szenvedést jelenti. Persze, talán most az esélyt hozza el, hogy legyőzzétek Drumert. Bár már felkelt a nap, odabent szinte vak sötét van, kivéve az épület közepén égő fáklya által megvilágított kört. Mellette ül a Rend ügynöke, még mindig azt az undorító szektás jelmezt viseli. Óvatosan feláll, majd leveszi a kecskemaszkot a fejéről. Vörösesszőke haját copfba kötötte, zöld szemei izgatottan vizslatnak titeket...

– Marian. – Sid megkönnyebbülten mondja ki a nevet. – Hála istennek, jól vagy!

– Még szép, hogy jól vagyok! De nem leszek, ha sokáig itt időzünk. Nagy kockázatot vállaltunk Sid, a Testvériség gyanút foghat, ha túl sokáig maradok el. Jöjjenek – sóhajt, majd ujjával int –, beszéljünk Drumerről.

Ha van *Farkas-hallásod*, lapozz a **380**-ra. Ha van *Farkas-látásod*, lapozz a **2**-re. Ha nem rendelkezel egyik képességgel sem, lapozz a **270**-re.

97.

A padló és a bútorok mind elszenesedtek a földszinten. Szinte egyetlenegy bútor sem maradt, ami még menthető lenne. Az egykor gyönyörű szőnyegek és tapéták majdnem teljesen megsemmisültek, az ablakok üvegeit kirobbantotta a hő. Bármi is tombolt itt, nem kímélt semmit.

Farthingdale kiküldi a nyombiztosító csoportot.

– Jól van – néz körül, csípőre tett kézzel. – Akkor kezdjük el dolgozni!

– Ezek szerint – meglobogtatod Maddesby jegyzeteit –, a lelkész említ valamilyen műtárgyat, ami sosem volt értékesebb, mint most. Biztosan abban lehet a Hreinleika!

– Hmm, akkor lehet, hogy egy festmény lesz az? Jó… merre lehet?

– Nos… – megállsz, a kézírást nézed, majd megrázod a fejed –, sajnálom főfelügyelő úr.

– Akkor, nincs más nyom – sóhajt fel Terry.

– Úgy tűnik, nincs. – Richard halványan elmosolyodik. – De azért mégsem várhatjuk el tőle, hogy *pontosan* leírja, hova is rejtette. Az Isten tudja, hogy mi történt volna, ha Drumer csicskásai ráteszik a kezüket ezekre a jegyzetekre!

– Pontosan! Ajándék, ezüst tálcán – helyesel Farthingdale. – Persze emiatt mi sem vagyunk sokkal előbbre.

– Akkor kezdjük el az emelettől a pincéig átfésülni az épületet?

– Nem, Jimmy – válaszolsz türelmesen. – Bármilyen démoni erő is tört be ide, nem foglalkozott az emelettel. Lefogadom, hogy valahogy érezte a Hreinleikát, vadászkutya módjára foghattak szagot, valahol a földszinten.

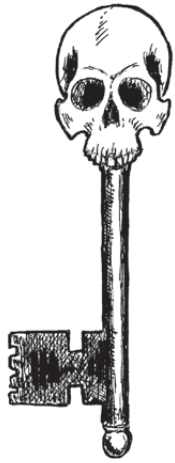
– Órákba telhet, mire átvizsgáljuk ezt a sok törmeléket, haver! És ha egy rejtett zugban van, akkor simán elmehetünk mellette.

– Azért van valami… – Farthingdale feltartja az ujját. – A konyhában történt a legdurvább pusztítás. Lényegében *teljesen* kiégett!

– Igen, gondolom a démon ott verte a frusztrált fejét a falba. – mosolyodsz el.

– Jól van! – Terry összecsapja kezét, majd felnevet. – Ki akar meginni egy jó pohár teát a lelkésszel?

Lapozz a **330**-ra.



98.

Becsapod az ajtót, lenyomod a biztonsági zárat, és csak ekkor sóhajtasz fel. Kezeid remegnek, egy ideig tapogatsz a kulcs után, aztán végre sikerül elfordítanod... semmi! Rémülten bámulsz bele a sötétbe a szörnyű csendben, újra elfordítod a kulcsot, de semmi. *Mi a... ?* Ekkor egy puffanást hallasz a motorháztető felől. Egy félszemű kutya bámul rád a szélvédőn keresztül, és valami lóg a pofájából. A szíved összerándul – kábelek a motortérből! A szektások hiú reménybe kergettek. Még a lehetőségét is ki akarták zárni, hogy valaki elszökhessen a járművel. Alábecsülted az előrelátásukat. Az egyszemű kutya ledobja a kábeleket, fogakkal teli száját rád vicsorítja, majd hátravetett fejjel üvölteni kezd a kelő Hold felé. Ez a hang egyáltalán nincs jó hatással feszült idegeidre, de rémült lépésre sarkall. Elmenekülni nem tudsz, de *küzdhetsz*!

Kizárod a szektatagok látványát, akik a Land Rover körül őrjöngve üvöltöznek, és akcióba lendülsz. Az utasülés alól elővészed táskádat, melyben katonai Késed és Vadászpuskád található, 16 sörétes lőszerrel. Kinyitod a kesztyűtartót, előkotorsz néhány müzlit és egy almát – 2 adagnyi élelmiszert –, bár sosem hitted volna, hogy ezekből lesz élelem vésztartalékod. Jegyezd fel ezeket a tárgyakat a *Kalandlapodra*. Gyorsan meghúzod a gines flaskádat, hogy egy kis bátorságot gyűjts, felemeled a Vadászpuskát, rászegezed a kocsin trónoló vadállatra, és meghúzod a ravaszt. Lapozz a **181**-re.

99.

A mély trauma és az idegi kimerültség elérte csúcspontját. Tested görcsbe rándul, térdeid összecsuklanak, képtelen vagy feldolgozni és befogadni a borzalmakat, melyek rád szabadultak. Tested katatón állapotba kerül, lelked őrült mód sikít: *Ne tovább!* Várod a halált, várod a megváltást, az ürességet. Dobj három kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontszámod, képes vagy úrrá lenni testeden és lelkeden (adj 3 pontot jelenlegi FÉLELEM pontszámodhoz, és lapozz vissza arra a fejezetpontra, amelyről idelapoztál). Ha magasabb, szíved nem bírja a terhelést és a rémségeket. Egy utolsót dobban... és vége. Drumer Átka egy újabb életet követelt!

100.

Kijuttok az épületből, ekkor visító szirénák hangját halljátok meg. Néhány mérföldnyire lehetnek!

– Tipikus – mordul fel Richard. – *Most* jönnek, amikor már nincs rájuk szükség.

– Attól tartok, a rendőrség nem sokat segíthetett volna. Legalábbis Drumer és a tűzdémonok ellen biztosan nem.

Richard helyeslően bólint. De te azért nem szívesen lennél a környéken, amikor megérkeznek.

– Biztosan megtudták, hogy hol vagyunk – sóhajtasz. – Most mit csináljunk?

– Végeztünk Drumerrel és megbosszultam Nelt... – sóhajt Terry.

– Figyelj. Mi értelme lenne itt maradni és bizonygatni az igazunkat? Úgysem hinnének nekünk!

– És azt is tudom, hogy ti ketten – Richard rád és Jimmyre mutat – nem *vagytok* éppen tisztességes üzletemberek.

– Richard – szólalsz meg, zavarodban félrenézve. – Nem akartam, hogy tudjátok...

– Ne! – felemeli kezét, és elmosolyodik. – Semmi gond, öregfiú. Azok után, amit tettél... hogy is mondjam... megváltottad a bűneidet. Legalábbis az *én* szememben. És nem szeretném, ha letartóztatnának benneteket, az nem lenne helyes. Amúgy is... szimpatikus fickó vagy! – felnevet, majd barátságosan kezet nyújt. – Azt hiszem, itt a búcsú ideje, pajtás. És figyelj... ha bármikor bajban lennél, nos... tudod, hogy hol találsz.

– Köszönöm, Richard. És veled mi lesz?

– Itt maradok, és megpróbálok beszélni velük.

– Hogy? – kiáltod meghökkenve. – De... de akkor...!

– Elég időt nyerek nektek, hogy eltűnjetek. Amúgy is, az Ettingley-k tiszteletben álló család ezen a környéken évszázadok óta. Ez azért sokat nyom a latba. És itt az otthonom. Miért menekülnék el innen?

Vitába szállnál vele, de úgy tűnik, arisztokrata társad már végleges döntést hozott.

– Jól van – sóhajtasz fel. – Köszönök mindent Richard.

– Gyere vissza és látogass meg, ha elült az ügy, öregfiú!

Kicsit frusztráló elmenekülni azután, hogy annyi mindent tettél az emberiségért, de legalább azzal a tudattal teszed, hogy a világ *nem dőlt össze*. Lesz mivel foglalkoznod a következő időszakban. El kell kerülnöd a letartóztatást, elhagyni az országot, letelepedni valamilyen trópusi szigeten, ahol senki sem találhat rád. *És megpróbálni elfelejteni a sok szörnyűséget!* Úgy gondolod, mindent összevetve, nem is tűnik *olyan* rossz tervnek!

Legyőzted Drumer Átkát, de körözött szökevény maradtál.

101.

Épp, mikor előléptek a búvóhelyetekről, három másik Farkasember mászik át a sövényen. Biztosan kettéváltak, reménykedve abban, ha az első csoport elhalad, előmásztok a rejteketekből. Gyorsan reagálsz, és elkerülöd a feléd csapó karmos mancsot, majd állkapcson rúgod az egyiket! Lapozz a **298**-ra.

102.

Mikor ezen az éjszakán lefekszel, semmi sem zavarja az éj csendjét, csak a bagoly huhogása. Épp, hogy csak lehunytad szemed, ismerős hang parancsol rád: – Ébredj!

Ijedtedben azonnal felpattansz, és majdnem bevered a fejed… a föld alatti terem plafonjába. A sírbolt! Hát visszatértél a jelenbe! Méltó jelleműnek találtattál a teszt során? Ha feljegyeztél a *Kalandlapodra három* szót, lapozz a **240**-re. Ha csak kettő vagy kevesebb szót jegyeztél fel, lapozz a **303**-ra.

103.

Kimész az ajtón, és követed a járatot, mely egy kereszteződésbe vezet. Mindegyik utat halványan pislákoló villanykörték világítják meg. Ha van *Farkas-hallásod*, lapozz a **244**-re; ha nincs, lapozz a **399**-re.

104.

Az ajtón keresztül feltárul előttetek a dolgozószoba, mely hatalmas, de ennek ellenére barátságos. Bársonyborítású karosszékek állnak a nagy, elegáns kandalló körül, melynek párkányán díszes óra ketyeg. A falakon körben bőrborítású könyvek százai sorakoznak a szekrényeken, némelyikük több száz éves is lehet. Lépéseitek hangját teljesen elnyeli a színes perzsaszőnyeg. Persze, most nincs idő nézelődni, hiszen a pokol szolgái a nyomotokban vannak!

– Oké – nézel körbe –, és most, Richard?

Átvág az üresen álló kandallóhoz, egy pillanatig vizsgálgatja a díszítéseket, majd megnyomja az egyik kerub szemét. Mély kattanás hallatszik, aztán hangos dübörgés. A teljes falszakasz félrehúzódik!

– Nem is rossz, mi? – vigyorog Richard.

– Titkos kijárat! – nevet fel Jimmy. – Jó, ha van ilyen az embernek, Rich!

– Csak nem gondoltad, hogy az öreg Drumer ház az egyetlen, ahol titkos járatokat találni?

– Hm… – Terry a szakállát simogatja – elég öreg a hely, nem?

Mielőtt távoznátok a dolgozószobából, *tedd próbára* SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, észreveszel egy kis üveg Brandyt, mely két adagra osztható. Mindegyik adag 1-gyel növeli FÉLELEM pontjaid számát. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* az italt. Ha nincs szerencséd, nem veszed észre az italt a halvány fényben.

Mind a négyen elindultok a szűk folyosón, pár métert haladtok a vaksötétben, mikor Richard megszólal:

– Tel, segítenél, öregfiú?

Mindketten nekifeszülnek egy-egy tölgygerendának, mely lassan félrecsúszik. Egy szűk járat tárul fel néhány centivel a fejetek felett.

– Paprejtek – mondja. – A katolikus papok ilyenekben rejtőztek a Tudor rezsim idején. Később persze mások is felfedezték ezeket, és menekülőjáratnak alakították át.

– Mi elől menekültek? – kérdezed. – A polgárháború elől?

– Nem. A francia forradalom idején. Az arisztokrácia itt is megrettent, hogy esetleg ide is átterjedhetnek a zavargások. Persze, ez nem történt meg – szóval az átépítések tiszta idő és pénzpazarlás voltak csupán.

– Hát, most nem úgy tűnik – mosolyodsz el. Társaid helyeslően bólogatnak miközben beszívják a hideg, de friss levegőt.

A bosszúszomjas Fél-démonok sikoltása visszaránt benneteket a valóságba – bár a valóság jelenleg meszsze nem azt jelenti, mint amit akár csak egy nappal ezelőtt is! Egyelőre megmenekültetek, ám gyalog vagytok, ami meglehetős hátrányt jelent számotokra. Ha feljegyezted a *Kalandlapodra* a *Maddesby* nevet, *és* ha azt gondolod, érdemes megkeresni, lapozz a **354**-re. Máskülönben lapozz a **237**-re.

105.

Elérve a tornyot, az ajtaját nyitva találod. Belépsz rajta, és egy hangulatos nappalit, valamint a hátsó részben egy kis konyhát látsz. Úgy véled, egy biztonsági őr egyszerű szállása lehet, bár azt nem tudod, hogy vajon mi történhetett vele a mai éjszakai műszakban, hacsak nem a Testvériség tagja. Valahogy olyan érzésed van, a Fekete Éj összeesküvés sokkal mélyebbre nyúlik, mint azt elképzelni mernéd. A tűzhely mellett két szék áll... Ha szerepel a *Kalandlapodon* a *Sötétség Hercege* kifejezés, lapozz a **95**-re; ha nem, lapozz a **390**-re.

106.

A küzdelem hevében nem veszed észre, hogy még három Farkasember érkezik erősítésként. Váratlan támadásuk meglepetésként ér. Bár megigézett pengét forgatsz, ekkora túlerővel szemben esélyed sincs, és végül legyűrnek ellenfeleid.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

107.

A jobb oldali ajtón túl egy újabb járat indul, ami néhány lépés után egy kör alakú terembe vezet. Középen egy hatalmas kút áll, tele málló csontokkal. Szerencsére a hús oszlásának bűze már rég eltűnt, helyét átvette egy poros, kissé émelyítő szag. Ahogy óvatosan körbekémlelsz, meglátsz valami csillogót a csontrakás közepén. Nem igazán díjazod az ötletet, hogy átgázolj érte a csontrakáson. De talán... talán Drumer emberei ott felejtettek valami fontosat, hacsak nem azt *akarják*, hogy ezt hidd...

Ha megkockáztatod, hogy bemész a csontok közé, lapozz a **221**-re. De dönthetsz úgy is, hogy inkább itt hagyod a termet, és megpróbálsz bemenni a bal oldali ajtón (ha még nem tetted meg) – lapozz a **197**-re. Ha inkább távozol innen, és folytatod utad a járatban, lapozz az **5**-re.

108.

Megnyomod a két gombot, mire halk kattanás hallatszik a fiók hátsó része felől. Megrázod a fejed – nem fedezted fel az előzőekben a szerkezeten a vékony illesztést. Szilárd fának hitted. Kék selyembe csavarva egy nagy bőr tárca kerül a kezedbe, melynek felszínére Ezüst feszületet illesztettek. Emellett hat töltényt is találsz, melyek hegyébe szenteltvizet töltöttek.

– Miért rejtegetnek itt ilyesmit? – kérdezi Jimmy.

– Nem tudom, de nincs időnk kideríteni.

Írd fel a lelkész tárgyait (Ezüst feszületes tárca, szenteltvizes töltények) és a Lelkész jegyzeteit a *Kalandlapodra*, és nyersz 1 SZERENCSE pontot az értékes tárgyak miatt.

– Koncentráljunk most arra, hogy kijussunk innen.

Lapozz a **342**-re.

109.

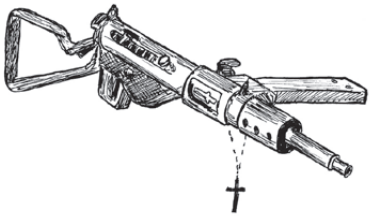
A vámpír mélyen a nyakadba vágja tűhegyes szemfogait, amitől felüvöltesz kínodban. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Már csak egy esélyed maradt, elérni igézett fegyveredet az övedben... Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **360**-ra; ha magasabb, lapozz a 7-re.

110.

Két bizarr és halálos teremtmény tart feléd. Mindkettővel egyszerre kell megküzdened. Hacsak nem Áldozati tőrrel küzdesz velük, minden sikeres támadás után csak 1 ponttal csökkentsd ÉLETEREJÜKET. Ha elveszítesz egy Kört, 3 ponttal csökkentsd ÉLETERŐDET, a szokásos 2 helyett, jéghideg karmaik fagymarása miatt.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Ködkísértet	9	8
Második Ködkísértet	8	9

Ha van nálad feszület, az csökkenti a démoni teremtmények erejét. Ha nem rendelkezel feszülettel és négy, vagy több Kört elvesztesz ellenük, vonj le 1 FÉLELEM pontot magadtól. Ha legyőzted természetfeletti ellenfeleidet, lapozz a **276**-ra.



111.

A lich-gróf térdre rogyik, botja zörögve gurul arrébb a kövezett udvaron. Drumer rád emeli tekintetét.

– Le... legyőzhetsz... – nyögi – de... még... *visszatérek*!

– Mint mi? – vigyorodsz el. – Talán humoristaként?

Megsuhintod a fegyvered, és elválasztod a fejét a testétől. A biztonság kedvéért lángba borítod a megcsonkított testet, hátha *komolyan* gondolta a fenyegetését! Ekkor furcsa dologra leszel figyelmes. A démonok testének vörös pora emberi alakot kezd ölteni! Felnyögsz! *Újra elkezdődik!* Megveted lábad, és felkészülsz a küzdelemre, mikor a vörös alakok színt váltanak. Nem egyre vörösebbek lesznek, hanem inkább az emberi bőr színét veszik fel. Mi a... ? Pillanatokkal később barátaid állnak előtted, kótyagosan, mintha mély álomból ébredtek volna.

– Hogy...? – vakarja a fejét Terry. – Mi a franc történt?

– Szabadok vagyunk! – kiáltja Richard.

– Hova tűnt a sok Fekete Éjes fickó? – kérdi Jimmy, miután kábán körbenéz az udvaron.

– Ki tudja! – mondja Sid. – Az egész hely üresnek tűnik!

– Nem egészen! – csattan fel egy ismerős mély hang.

– Istenem, ne...! – Terry felnyög, és hátranéz a válla felett... majd, mikor meglát téged, széles mosoly terül el arcán.

– Az ég szerelmére! – kiáltja! – Hát sosem hagyod abba a viccelődést?

– Bocs, srácok.

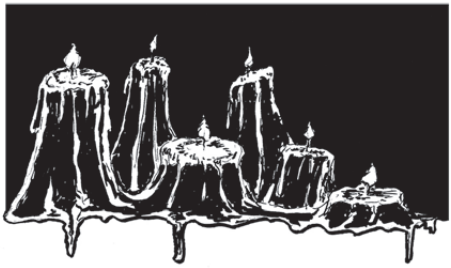
– Ez jó poén volt, haver! Mind bevettük! – Jimmy a térdét csapkodja a nevetéstől.

– Valóban jó poén volt – bólint Richard. – Örülök, hogy mind túléltük a dolgot.

Mind az öten összeölelkeztek, és boldogan nevetgéltek. Már csak annyi van hátra, hogy megvizsgáld, milyen úton jutottál el idáig...

A kalandod során megfertőződtél a *Likantrópiával*? Ha *Kalandlapodon* szerepel az *Előrehaladott Likantrópia* kifejezés, lapozz a **396**-ra. Ha a *Végleges Likantrópia* kifejezést írtad fel, lapozz a **12**-re.

Ha egyik sem szerepel a *Kalandlapodon*, de feljegyezted a *Törvényen kívüli* kifejezést, lapozz a **100**-ra. Ha a *Farthingdale* nevet felírtad a *Kalandlapodra*, lapozz a **301**-re. Ha a fenti lehetőségek közül *egyik sem* szerepel a *Kalandlapodon*, lapozz a **400**-ra.



112.

Egy hullámlemezekkel borított épület felé menekültök, ahol traktorok és egyéb gépek állnak. Szerencsére az ajtó résnyire nyitva áll. A szórakozott gazda nagy valószínűséggel megmentette az életeteket azzal, hogy elfelejtette bezárni. Ám ez a fékevesztett menekülés veszélyeket is rejteget. Dobj két kockával *háromszor*! Ha bármely esetben a dobott érték *nagyobb*, mint a jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mivel a denevérek beléd haraptak menekülés közben. Ha kétszer megsebesülsz, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is. Ha túléled, lapozz a **215**-re.

113.

A Farkasember képességeidnek köszönhetően, fegyvered pillanatok alatt a kezedben terem, és megszórod forró ólommal a szektatagokat, kettőt azonnal megölve közülük. A többiek akcióba lendülnek, de még van lehetőséged (persze, csak ha úgy döntesz), hogy betegyél még egy tárat a géppisztolyba, mielőtt azt kiütik a kezedből. Ha így döntesz, ez a sorozat is megöl két szektatagot. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy menynyi szektataggal végeztél (húzd le a *Kalandlapodról* az elhasznált tárat vagy tárakat), majd lapozz a **308**-ra.

114.

Meghúzod a pezsgő folyadékot, és a következő pillanatban mintha a szád és a torkod tüzet fogna! Öklendezel, majd ezután hideg nyugalom járja át a testedet. A kezedben tartott buzogányt úgy érzed, mintha a karodból nőne ki. Ereidet átjárja az ital hatóanyaga. A bájital minden bizonnyal egy harci-drog volt. A következő *két* küzdelemben növeld a Támadóerődet minden Körben 2-vel.

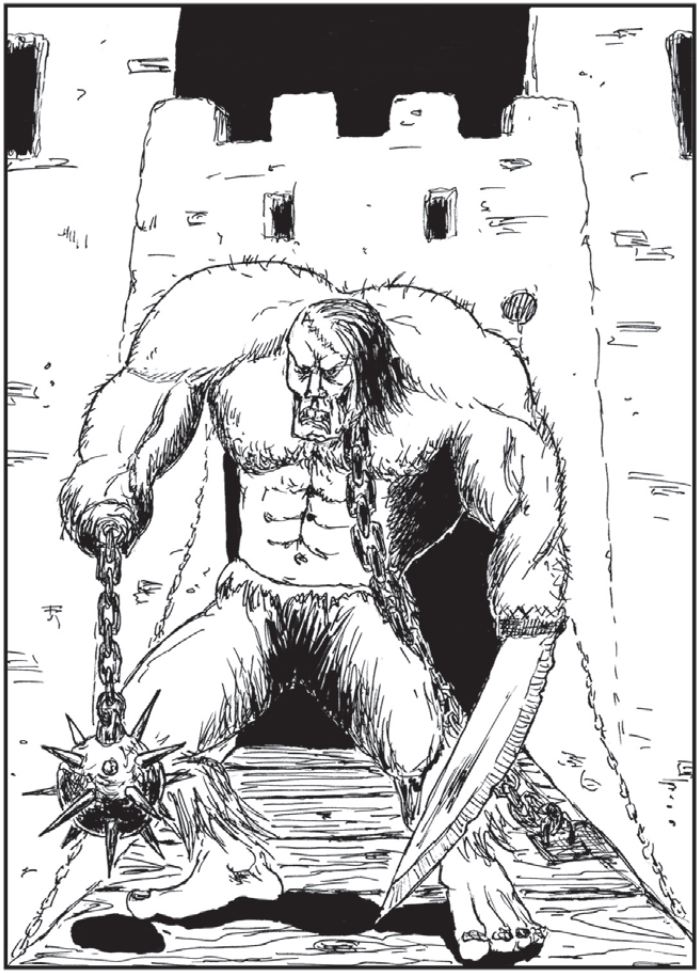
Lapozz vissza a **286**-ra, és válassz másik lehetőséget.

115.

Mind a négyen elfáradtatok a harc és a hosszú gyaloglás során. Enned kell 1 adag élelmet, különben legyengülsz és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha eszel, akkor azt a bűzlő, rothadó hullákkal teli épülettől jó messzire teszed meg. Az átkozott vérebeknek nyoma sincs. Talán eleget kaptak, hogy visszameneküljenek Drumer birtokára, és ott nyalogatják sebeiket? Vagy a Ghoulokkal lezajlott csata késztette őket menekülésre? Már, ha ilyen brutális lények elmenekülnek egyáltalán valahonnan...

– Jössz, pajtás? – gondolataidból Jimmy hangja ránt vissza a valóságba.

Hangulatod nagyon sötét a folytonos menekülés és küzdelem miatt. Megrázza fejét látva levertséged, rád mosolyog, de te csak lehajtott fejjel kutyagolsz tovább a földúton. Lapozz a **31**-re.



116.

Az óriási férfi – vagy inkább szörnyeteg – valójában egy brutálisan izmos harcos, kinek végtagjai speciális módon vannak összevarrva. Izmos karjai végén kezek helyett egy láncos buzogányt és egy éles kardot látsz! Testét erős lánc fogja körül, melynek végét a hídhoz erősítették. Úgy látszik, Drumer nem akarja, hogy értékes teremtménye csak úgy elkószáljon! A nyomorult figura őrzi a bejárati ajtót. Mikor észrevesz, arcára düh és gyűlölet ül ki. Ahhoz, hogy bejuss az épületbe, le kell győznöd a teremtményt! Milyen módon teszed meg? Ha van Vadászpuskád, és használni is akarod, lapozz a **249**-re. Ha van Sten géppisztolyod, és használni is akarod, lapozz a **389**-re. Máskülönben közelharcban kell megküzdened vele, életre-halálra – lapozz a **191**-re.

117.

Jimmy a kínzókamra hátsó részébe vezet téged egy antik állóórához.

– Jól van – az órára mutat. – Láttam, ahogy a szektatagok mozgatják a mutatókat, aztán megnyomják a gombot itt középen.

– Értem, akkor itt a kijárat. Számkombinációs. De miért csak 9 szám van rajta?

– Biztosan egyfajta átkozott relikvia. A kilenc harangot jelképezi.

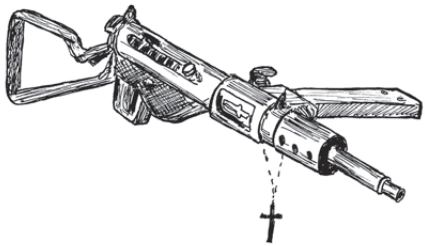
– Nem is vártam mást... Nem tudod, hogy mi a helyes kód?

– Nem láttam teljesen tisztán. De a kínzómester az egyik feledékeny szektatagnak azt magyarázta, hogy a Fenevad száma az. Az tudom, hogy a kismutatót egy konkrét számra kell állítani, majd megnyomni a gombot. Aztán a következő számra és újra megnyomni, és így tovább. Három számot kell bevinni.

– És a percmutató?

– Azzal *megfelezték* a három bevitt számból összerakott számot. Azt hiszem, a kínzómester úgy emlegette, hogy „ezzel jár a házasság”.

Vajon mit, vagy kit hívhatnak ezek az szektások a „Fenevadnak”? Hogy jöhetnél rá? Mozgasd a kismutatót egy 1 és 9 közötti számra, és nyomd meg a gombot. Majd csináld meg ezt még kétszer. Tedd a három választott számot egymás után. Aztán *felezd* meg az így kapott háromjegyű számot, és lapozz arra a fejezetpontra, melyet kiad a végeredmény. Így fog kezdődni: „Az óra ütni kezd...”. Ha a bejegyzés, melyre lapoztál nem így kezdődik, lapozz a **220**-ra.



118.

Megragadod a fényes tárgyat... de elakadt egy bordasorban! Őrült pánikba esel, vadul rávágsz a bordákra, melyek darabokra törnek. Kezedben pedig ott fénylik egy apró Arany feszület egy vékony aranyláncon (jegyezd fel a *Kalandlapodra*). De ez a kis késlekedés elég időt adott a kísérteteknek ahhoz, hogy közelebb érjenek hozzád. Már majdnem teljesen körbevettek, érzed jeges jelenlétüket, mely elszívja az életenergiádat! Elmédet szörnyűségek képei kezdik betölteni... Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, lapozz a **307**-re; ha magasabb, lapozz a **234**-re.

119.

Ha van nálad Sten géppisztoly, akkor viszonozhatod a tüzet – lapozz a **263**-ra. A Vadászpuska (ha van nálad egyáltalán) nem hatásos ilyen távolságból, valamint úgy gondolod, a szenteltvizes lőszereket sem pazarolnád ilyen alantas figurákra (már, ha rendelkezel velük). Szóval, ha nincs Sten géppisztolyod, lapozz a **157**-re.

120.

A fémlépcső egy vasrácsnál ér véget. Egy közeli kar meghúzására felemelkedik, és szabaddá válik az út. Ahogy átlépsz alatta, visszaereszkedik. Ezen az oldalon nem látsz nyitókart. A Testvériségnek biztosan van valamilyen titkos módszere, hogy átjusson a rácsos ajtón. Innen már nincs visszaút! Utad kőlépcsőn halad tovább, melynek közepe eléggé megkopott már. Nemsokára egy felirat mellett haladsz el:

Látogatóknak tilos a belépés!
Felújítás miatt zárva!

Ez egy műemlék lehet, nagy valószínűséggel egy kastély. De ezen a késői órán egyetlen turistát sem látsz. Drumer és a Fekete Éj Testvériségének tagjai zavartalanul készülhetnek a rituáléra, anélkül, hogy bárki is felfedezné őket. Ezek a régi kastélyok általában mérföldekre fekszenek a legközelebbi településtől. Lehet, hogy van egy tanya a közelben, de nem tudod, hogy merre keresd, és mire sikerülne telefont találnod, a Végső Idézést végrehajtanák, és akkor már túl késő lenne megállítani őket. Sajnos ez az igazság. Látod magad előtt, ahogy Drumerék pokoli tüzet ábrázoló képeslapokat osztogatnak, rajta a felirattal: „Bárcsak itt lennél... Hamarosan itt leszel.” Nincs kedved mosolyogni a dolgon.

Ez most egy egyemberes munka. Barátaidat még mindig fogságban tartják, valahol a kastély területén. Csak úgy szabadulhatnak ki, ha a gonosz erőket végleg megsemmisíti valaki. Ha már itt tartunk, meg kell tudnod, hogy hol gyülekeznek a tagok az ördögi rituáléhoz, és el kell pusztítanod a vezetőjüket, mielőtt az szabadon engedné a totális káoszt, a terrort és pusztulást a világon!

A lépcső az épület egyik omladozó tornyának bejáratához vezet. A felső része évekkel ezelőtt beomolhatott, harminc láb magasan széles gerendákból készült szint emelkedik föléd. Az udvaron túl található főépületet árok veszi körül. A második torony már jobb állapotban van, és mellvédfal fut odáig. Az egész hely elhagyatottnak *tűnik*. Mielőtt tovább indulnál, enned kell, vagy vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Mit teszel?

Megvizsgálod a beomlott torony alsó részét, melynek a bejáratánál állsz?	Lapozz a **324**-re.
Egyből elindulsz a főépület felé?	Lapozz a **21**-re.
Követed a mellvédfalat a másik torony irányába?	Lapozz a **271**-re.

121.

Nagy erőlködés közepette sikerül bezárnotok a jókora tolóajtót. Kintről halljátok, ahogy néhány denevér puffanva nekirepül a hullámlemeznek. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **292**-re.

122.

Nagyjából egy tucatnyi véreb fekszik előttetek lemészárolva. Mindenhol fekete vér borítja a saras talajt. Jimmy remegve megszólal:

– Apa és én láttuk már ezeket a szörnyetegeket – mondja. – A szektatagok előszeretettel használták őket arra, hogy vadásszanak velük.

– Hát ezeket már nem fogják! – köp egyet Terry. Látszik rajta, hogy már egyre türelmetlenebb, hogy végre Little Tapstonba érjetek. – Megérdemelték a sorsukat!

– Ez itt mind az öreg George Stanton földje – mutat körbe kezével Richard a szántóföldeken és a legelőkön. – Esküszöm, az a sok pénz ki fogja csinálni. Túl sokat vedel el belőle.

– Hát, ha kijön ide, és meglátja ezt a mészárlást, biztosan azt fogja hinni, hogy még mindig részeg és hallucinál!

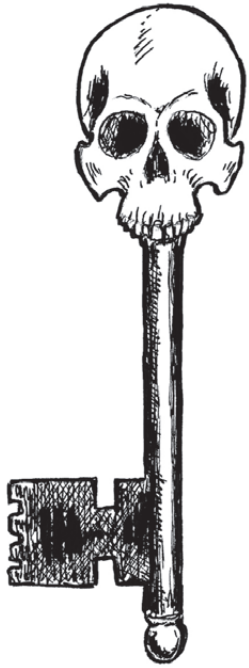
– Vagy rá se bagózik – rázza meg a fejét Terry, majd felnevet.

– Na! Végre mi vagyunk azok, akik nevetnek! Egynull a halandóknak! A szektatagok most szerezhetnek maguknak új ölebeket!

Felnevetsz Jimmy szavain, majd hirtelen elhallgatsz, és csendre inted társaidat is. Jó lenne lazítani és hagyni, hogy oldódjon a feszültség, de nem akartok packázni a sorssal, és inkább sietve továbbindultok. Lapozz a **31**-re.

123.

Véletlenül arrébb rúgsz egy kis kavicsot. Érdekes módon csak két másodperccel később koppan valahol távolabb és mélyebben! Ezek szerint valamilyen mély akadály lehet előtted. Úgy döntesz, semmiképpen sem kockáztatod meg, hogy lezuhanj valahova, ezért inkább visszafordulsz. Ha még nem tetted volna, megvizsgálhatod a létrát és az alatta levő szobát a leágazásnál – lapozz a **314**-re. Ha inkább visszamész egészen a kereszteződésig, és elindulsz a jobb oldali ágán, lapozz a **227**-re; vagy ha egyenesen, lapozz a **40**-re.



124.

Farthingdale türelmesen végigvárja, hogy befejezd mondandódat. Végül bólint, majd megigazítja szemüvegét.

– Értem – sóhajt fel. – De továbbra is azt gondolom, valami nincs rendben maguk körül. Nem, nem! Nem hiszem, hogy közük lenne ehhez a pusztításhoz! De szinte biztos vagyok benne, hogy van valami, amit nem mondtak el nekem...

Egy drágának látszó szürke öltönyt viselő férfi közelít felétek. Az öltönyt jó ízléssel kiválasztott kék nyakkendő egészíti ki. Arca borotvált, göndör, fekete haja rendezett. Mogyoróbarna szemei szúrósan vizslatnak titeket, mikor megpróbálja felmérni a helyzetet.

– Mi folyik itt, uram?

– Ön ki is, uram? – kérdez vissza Richard. – Attól tartok, még nem volt szerencsém találkozni önnel.

– Hadd mutassam be Donald Fellows nyomozót, aki a munkámat segíti. Semmi gond Don, ezek az urak... nos... eltévedt helybeliek, ha használhatom ezt a kifejezést. Eléggé zavaros szituációba keveredtek.

– Ó, értem – elmosolyodik, de mosolya nagyon furcsának tűnik neked. Úgy érzed, valami nincs rendben ezzel a Fellowsszal. De erre azért nem esküdnél meg. Talán csak *túlságosan* fontoskodó. – Nos, az urak próbálnak valamilyen mesét beadni, főnök? Legyen a szokásos eljárás?

– Vegyük fel a vallomásukat az őrsön? Nem is tudom...

Add össze jelenlegi ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaidat. Most dobj három kockával! Ha a dobások összege azonos vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaid összege, lapozz a **285**-re; ha magasabb, lapozz a **230**-ra.

125.

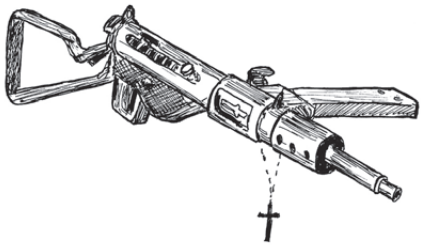
– Hol a fenében van már az a francos kés? – morgolódik a kínzómester. – Itt kell lennie valahol... !

– Itt van!

Mielőtt még megfordulhatna, nyakába döföd a kést. Hörögve kapkod levegőért, miközben a fájdalom és megdöbbenés hangjai sziszegnek ki a torkán, majd holtan terül el a kőpadlón.

– Hálásnak kellene lenned! Nem sokszor adom vissza az emberek tulajdonát – főleg nem az olyan szadista szemetekét, mint te!

Lapozz a **10**-re.



126.

Valahogy sikerül átjutnotok a folyosó kanyarulatán, majd elkeseredetten rohantok végig az azt követő kétszáz méteres szakaszon, ahol a folyosó újra elfordul, de most balra. Itt levegő után kapkodva egy pillanatra megpihentek. Jimmy – bár sikerült egy kis erőt gyűjtenie – nagyon rossz állapotban van. Az őrült kiáltások és a dühös káromkodások újra futásra sarkallnak benneteket.

Elértek egy felfelé vezető lépcsősort, de a tetején egy kőfalba ütköztök. Mikor az egyik lépcsőfokra léptek, egy kötél meghúzódik, mire a kőtömb félrecsúszik az utatokból. Ahogy kiléptek a nyíláson, egy temető szélére juttok. Lapozz a **16**-ra.

127.

Igézett fegyver nélkül nem tudod megsebezni az elátkozott szellemeket. De *elkerülheted* őket, már ha elég gyors vagy! A kulcs felé mozdulsz... Dobj két kockával! Ha van *Farkas-látásod*, csökkentsd a dobás összegét 2-vel. Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **254**-re. Egyébként a kísértetek meglátják, hogy nálad van a Vas kulcs, és feléd suhannak! Dobj újra két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **254**-re. Ha a dobások összege *mindkét* dobásnál azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **231**-re (és jegyezd fel a *Kalandlapodra* a Vas kulcsot).

128.

A festményről szúrós szemek bámulnak rád. Egy szigorú és kérlelhetetlen tekintet a vékony szemöldök és a fekete göndör haj alól. Szinte biztos, hogy ez egy impresszionista olajfestmény egy lovagról, aki páncélt és láncinget visel, bár itt-ott felfedezhetőek rajta a skandináv hatások. Krémszínű palástját hatalmas fehér kereszt díszíti. Lapos sisakja egyértelműen normann hatású, jobb kezében pedig egy fegyver látszik, mely egyértelműen a Hreinleika ábrázolása lehet.

– Félelmetes egy fickó, annyit mondhatok! – füttyent Terry lenyűgözve.

– Az bizony – helyesel Jimmy. – A frászt hozza rám! Azért lefogadom, hogy ez a szépség szép pénzt érhet – felhúzza szemöldökét, és rád mosolyog – igaz pajti?

– Mutass egy kis tiszteletet! – mordul rá Richard. – Egyértelműen úgy néz ki, hogy ő az a lovag, aki méltó volt arra, hogy hordozza a Hreinleikát. Az ő jelenlétében feketepiaci árakról beszélni nem éppen tisztességtudó magatartás – és ne feledd, ez itt Maddesby tiszteletes háza!

– Most ne ezzel foglalkozzunk, *öregfiú*. Itt sehol sem látom a szent baltát! Csak képeket! – Jimmy körbejáratja a fejét.

– Ha kérhetem, csendesebben! – Farthingdale megrázza a fejét, majd jelentőségteljesen a kezedben lévő jegyzetekre néz. – Jimmynek igaza van. Szóval… – kezét a válladra teszi – ha megkérdezhetem, mi is az, amit keresünk? A képeken lesz valamilyen nyom? Vagy esetleg Maddesby tiszteletes leírta a jegyzeteibe a biztonság kedvéért? Hiszen ő vezetett ide is minket.

– Mindjárt nézem… – bólintasz, és elkezded tanulmányozni a jegyzeteket. Társaid visszafojtott lélegzettel várnak, kezeiket dörzsölgetik a hideg miatt, és közben reménykednek, hogy semmilyen természetfeletti ellenfél nem támad rátok. Ez itt tökéletes hely lenne egy rajtaütéshez, lényegében csapdában vagytok, nincs fedezék és csak egy kijárat vezet a szabadba. Elég lenne csak visszatolniuk a követ a helyére és eltömni a zárat. Napokba telne, mire valaki – talán – rátok találna! Rémítő kilátások. Te azért szinte biztos vagy benne, hogy már nincsenek démonok a közelben, és a rendőri jelenlét miatt kétszer is meggondolják, hogy támadást indítsanak-e a hely ellen, felfedve létezésüket a világ előtt. Ráadásul a feszület alakú kulcs is visszatartja őket – *hála az Istennek!* Megkönnyebbülten sóhajtasz, majd teljesen elmélyülsz a lapok tanulmányozásában.

– Találtam valamit – szólalsz meg pár perc múlva. Hangosan olvasni kezded: – „… *azt gondoltam, az az egyedüli helyes út, ha Erik, a keresztes lovag megragadhatja és óvhatja a Hreinleikát még egyszer – még ha csak festett formában is. Bár, be kell vallanom, ezt kissé humorosnak gondolom, de biztos vagyok benne, hogy Erik nem bánná a dolgot.*

Az egyik utolsó „történelmi" sagát Izlandon írták, és erről a bátor harcosról szól. Mialatt a Teuton háborúkból tartott hazafelé, Erik Tryggvason megbánta, hogy az egyház felhasználta őt, és megkeseredett a sok gyilkolástól. Elkeseredettségében hátrahagyta páncélját és kardját, széltében-hosszában bejárta Svédországot, és segítette azokat, akik ezt igényelték. És minden nap imádkozott a megváltásért. A saga – mint ahogy sok hasonlóban is olvashatjuk – leírja, hogy látomást küldött neki a Mindenható. Egy szigetről, melyet a tűz és hamu ural. Erik tudta, hogy merre kell indulnia, ezért azonnal Izlandra utazott.

Követve egy valósnak tűnő álmot, elment felfedezni a helyet, amit álmában látott, és ott rátalált a Hreinleikára, egy aktív vulkán oldalában található barlangban.

A saga hatalmas, gigászi csatákkal folytatódik, szörnyű teremtmények és a gonosz erői ellen. Számomra – bármi is legyen a valóságtartalma ezen események leírásának –, ezen isteni fegyver természetfeletti ereje elégnek tűnik, és új reménnyel tölti fel lelkemet! Sajnos, én nem vagyok harcos. Tudom, hogy a relikvia valaki másra vár, hogy forgassa, valaki olyanra, aki kész arra, hogy keresztesként viselkedjen, és készen álljon olyan próbán átesni, mely méltóvá teszi arra, hogy legyőzhesse a szent fegyverrel a pokol démonait. A Hreinleika új magasságokba emeli majd őt…"

Lapozz a **305**-re.

129.

A kísértetek borzongató sikoly kíséretében szertefoszlanak. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért kiszabadítottad az áldozatok szellemeit. Most végre van idődd megnézni, hogy miért is küzdöttél ennyit. Egy Arany feszületet találsz a csontok között, mely egy vékony aranyláncon lóg. Ez még jól jöhet. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Éppen kilépnél a kút peremére, mikor valami megragadja a bokádat! Mi a…? – Druuuumerrr! – hörgi egy koponya. – Csaaaatlakooozni fogsz hooozzáááánk! – Úgy tűnik az öreg csontokat már megszállta a gonosz!

Elkerekedett szemmel figyeled, ahogy a csontok recsegve összeállnak egy bizarr és halálos ellenféllé, mely elkezd körülölelni téged! Meg kell akadályoznod, hogy ez sikerüljön neki!

Csontvázmassza	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted groteszk ellenfeledet, lapozz a **19**-re.

130.

Mikor a vibráló fény közelebb ér, látod, hogy sokkal nagyobb, mint ahogy távolról tűnt. És ellentétben a lidércfénnyel, ez egy konkrét jelenés! Egy ló és lovasa közeledik feléd. A hosszú hajú lovas megrántja a gyeplőt, szúrós, izzó tekintetével rád mered, majd egy hirtelen mozdulattal egy hatalmas kardot húz elő! Biztosan egyike Drumer csatlósainak, akit a pokolból idéztek meg! Ha megpróbálod megtámadni a fenyegető fantomot, lapozz a **398**-ra. Ha inkább csak állsz és várod, hogy mit lép, lapozz a **228**-ra.

131.

Gyorsan reagálsz a veszélyre, és a többieket hátrább tereled. Ha van Vadászpuskád, most *kétszer* lőhetsz vele, vagy kilőhetsz *egy* tárat a Stennel a ragadozóra, 4 ÉLETERŐ pontnyi sebzést okozva neki. (Amennyiben rendelkezel valamelyik fegyverrel és használod is, húzz le vagy 2 Vadászpuska töltényt, vagy 1 tárat a *Kalandlapodról*.) Ez után – vagy ha nem használtál lőfegyvert, akkor azért – közelharcban kell megküzdened a hatalmas teremtménnyel.

Óriás Fekete Özvegy ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Mivel az ajtók zárva vannak, nem *menekülhetsz* a halálos pók elől. Ez a harc addig tart, míg egyikőtök meg nem hal! Minden esetben, ha ellenfeled megnyer ellened egy Harci Kört *és* az általa dobott kockákon dupla 5-ös vagy dupla 6-os van, dobj két kockával! Ha a dobott összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **255**-re; ha magasabb, lapozz a **374**-re. Ha nyersz, lapozz a **279**-re.

132.

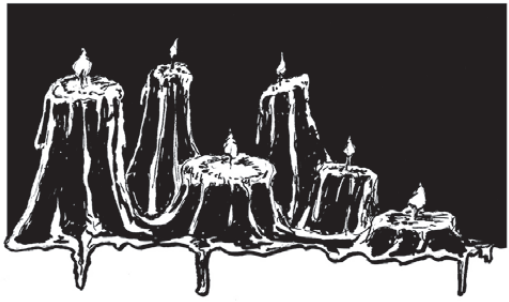
– Semmi baj testvé... *TE!* – kiáltja! – Fegyverbe testvérek! Behatoló a szentélyben!

Nem kérdezik, ki vagy és mit keresel itt! A Testvériség tagjai megragadnak, és lefognak. Esélyed sincs ilyen nagy számú ellenféllel szemben. A tömeg szétnyílik, majd megjelenik Isaacson. Arcodra dacos kifejezés ül ki.

– Szóval – szólal meg kéjsóvár tekintettel – újra találkozunk, tolvaj. Kíváncsi vagyok, hogy jutott ki egykori rabunk börtönéből. Hmm... gondolom, megölted a kínzómestert, mikor kiszabadultál! Szégyenletes figura! Persze a gróf nem lesz túl boldog szolgálója halála miatt! Az sem rejtély számomra, hogy *hová* is készültél! Hát nem engedhetünk oda. Egészen máshol fogod tölteni az idődet, messze a szertartástól.

Int a fejével, és valaki erős ütést mér a tarkódra. Őrült nevetése lassan elveszik a sötétségben. Egy börtöncellában térsz magadhoz. Hideg kőfalhoz láncoltak, a kijáratot erős acélajtó zárja el. Innen nincs menekvés! Te leszel az első tanúja és átélője a Végső Idézés hatásának az emberiségre...

Te – és még emberek milliárdjai – áldozatul estetek Drumer Átkának!



133.

– Azt a mindenségit! – szólal meg Terry. – Átnéztük a Drumer házat. Senkit sem találtunk ott... ö... kivéve az apádat, Jimmy. Nagyon sajnálom. Nos – fordul hozzád –, bizonyos értelemben csak összefutottál a barátaiddal, nem? De legalább ezt a fiatalurat megmentetted a végzetétől. Jó, hogy úgy döntöttünk, hogy kövessünk. Azok a sátánisták, hogy is mondjam, nem értenek a szép szóból. Átkozott balszerencse volt, hogy csapdába estetek a templomkertben. Mindenhol a főpap által irányított csontvázak, meg hullák...

– Terry? – kérleled – Tudod, hogy mi folyik itt valójában?

– Régóta tudom, pajtás. Jó pár dolgot megtudtam arról a Drumerről és csatlósairól, mióta a húgom eltűnt arrafelé.

– A húga? – ráncolja a szemöldökét Jimmy.

– Nelly gondozónő volt. Végezte a napi rutinját, néhány mérföldnyire innen dolgozott egy házban. Aztán biztosan arra a pokoli helyre is kihívták. Elkaphatták... szegényke.

– A rendőrség nem segített...? – kérdezed, Terry rád néz, szemeibe könnyek szöknek.

– Az első dolgom volt hozzájuk fordulni – rázza meg a fejét komolyan – és nem igazán bizonyultak segítőkésznek. Nekiálltak nyomozni, de semmilyen komoly bizonyítékot nem találtak. Mialatt a rendőrség csak találgatott, a húgom közben szenvedhetett és lelkileg is meggyötörhették. Kérdezősködtem mindenfelé és hallottam a történeteket, mint ahogy te is ma délután. Egyből gyanús lett a Drumer ház.

– És mi történt ezután pajtás?

– Mindig is védelmeztem a húgomat, tudod Jimmy? Szóval azonnal elmentem arra az elátkozott helyre, és beszélni akartam a gróffal. A komornyikja, Jenkins – nem tudom, hogy mi, de valami nem volt rendben vele, ijesztő volt, mint maga a ház – jött ki elém. A gróf nem fogadott vendégeket, de tudatta, hogy mélységesen fájlalják veszteségem. Úgy beszéltek a húgomról, mintha már halott lenne. Ez nagyon felkavart, azt mondhatom!

– Akkor, megpróbált erővel bejutni?

– Igen. Kitaláltad. De tudod mi a furcsa? Jenkins magas, de gyenge és cingár figura volt, vagyis így gondoltam. Mikor közöltem vele, hogy most nincs hangulatom a bájcsevejhez, nagy erővel eltaszított. A hátamra estem, jó pár méterre a verandától. A meglepetéstől és az ütéstől egy pillanatra megzavarodtam. Elképzelheted. Csak bámultam a bezárt ajtóra, aztán visszavánszorogtam a kocsimhoz. Azon az éjszakán szörnyű hangulatban voltam, a bánat mardosta a szívemet. Visszamentem a „Kecske és Kés”-be, ott talált rám Richard.

– Így volt – helyesel Richard. – Tel szörnyű állapotban volt, átkozta az a gonosz helyet, folyton azt hajtogatta, hogy erőszakkal betör és kideríti az igazságot.

– És te hogy keveredtél bele a dologba? – kérdezed.

– Kapaszkodjatok! – Richard eltekeri a kormányt, a gumik csikorognak az aszfalton. – Ez az út az én házamhoz visz, ott kitervelhetjük, hogy legyen tovább. Szóval – folytatja – mondhatjuk, hogy Tel és én egy csónakban eveztünk. Kivéve, hogy a Drumer család és az én családom története kicsit régebbre nyúlik vissza. A dédnagynéném szintén áldozatukul esett, és a családunk sosem bocsátott meg a Drumereknek.

– Valami klánok közti csetepaté? – kérdezi Jimmy.

– Így is mondhatjuk. Na mindegy. A bácsikám dandártábornok volt és ő is erősen támogatta a törekvést, hogy lebbentsük fel a fátylat a Drumerek titkáról. Bizonyos… hogy is mondjam, erőforrásokat bocsátott a rendelkezésünkre az ügy érdekében. Terrynek megvolt az eltökéltsége, de nem voltak erőforrásai, hogy támadást indítson a Drumer ház ellen. Szóval, azon az éjszakán egyességet kötöttünk – vérszerződést, ha úgy tetszik –, hogy betörünk és kiszabadítjuk a húgát… vagy legalábbis felfedjük az igazságot.

– És, sikerült?

– Mielőtt végleges formába önthettük volna tervünket – Terry megremeg, elragadják az érzelmek –, egy hatalmas tűz porig égette a helyet. Mérföldekről látni lehetett, de a helyiek csak bámultak, nem tettek semmit, végignézték, ahogy a mély, mely fertőzte földjüket elenyészik a lángok között. Én nem tudtam, hogy sírjak-e vagy nevessek. Végül hívtam a tűzoltókat. Mire megérkeztek, a tűz mindent felemésztett. Már túl késő volt a húgom számára – sóhajt fel. – Szóval azt gondoltam, a tűz elvégezte bosszúmat. Legalább ebbe a gondolatba kapaszkodhattam. De úgy tűnik, Drumer Átka újra szedi áldozatait.

– A hatóságok miért nem zárták le a területet?

– Nos – nevet fel Richard. – Hát ez az! Azt hinnétek, hogy a tűz miatt gyanússá válik a hely, és egyből komolyabban kezdenének nyomozni. Feltúrták a romokat, de semmit sem találtak.

– Ez nevetséges! – Jimmy feszülten kiált fel. – Apa és én nem egy gyanús nyomot találtunk. Ezt hogy nem vették észre a helyszínelők?

– Erről beszélek! – Richard a tükörbe néz, arca megfeszül, mielőtt szemét újra az útra emeli.

– Értem – sóhajtasz fel. – Szóval a rendőrségben sem bízhatunk. Sosem hittem, hogy ezt mondom valaha is, de nem mehetünk hozzájuk segítségért?

– Tudom, mit érzel, pajtás! – csattan fel Terry. – Szinte biztosak vagyunk benne, hogy a helyi rendőrök korruptak, vagy valamilyen módon érintettek, igaz Rich?

– Igen, de biztosan nem lefizették őket. A Drumer birtok már nem nevezhető gazdagnak és maga a család sem rendelkezett soha túl nagy befolyással – kivéve, hogy féltek tőlük – helyi szinten.

– Összeesküvés – vágsz közbe. – A boszorkányság mélyebben gyökeredzik, mint ahogy gondoltuk? Rendőröket fenyegetnek meg, vagy zsarolhatnak? Ki tudja?

Lapozz a **375**-re.

134.

A férfi nyaka körül fehér gallért veszel észre. Ez egy lelkész! Megpróbálsz beszélni vele, de úgy néz ki, többé már nem fog bízni egyetlen emberi lényben sem. Egy sarokban görnyed, és füleit befogva ismételgeti:

– ...ha a halálnak völgyében járok is, nem félek a gonosztól...!

Nem mész vele semmire, inkább itt hagyod. Ha visszamész a kereszteződéshez, és elindulsz a bal oldali ágán (ha még nem tetted), lapozz a **145**-re. Ha egyenesen mész tovább onnan, lapozz a **40**-re.

135.

Nyissák ki! – dörömbölés hallatszik az ajtó felől! – Itt a rendőrség! Tudjuk, hogy veszélyes bűnözőket rejteget! Egy percük van, hogy felemelt kézzel, fegyvertelenül kijöjjenek!

– Maguk meg mibe keveredtek? – kérdezi Sid ijedten.

– Most ne ezzel foglalkozzon! – válaszolod türelmetlenül. – Csak segítsen elbarikádozni az ajtót! Feszüljön neki...

Együttes erővel az ajtó elé toljátok az üdítőautomatát.

– Ezzel nyerünk egy kis időt! De ez semmit sem ér, ha nincs innen másik kiút! Sid?

– Hogy...? Ja... igen! Erre jöjjenek!

Míg futva Sid után indultok, a bejárati ajtót már résnyire betolták a rendőrök. Add össze jelenlegi ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaidat! Most dobj három kockával! Amennyiben a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaid összege, lapozz a **36**-ra; ha magasabb, lapozz a **328**-ra.

136.

Átmászol egy rövid, de szűk járaton, majd zseblámpád fénye egy kis üreget világít meg. A kelták sokszor temetkeztek ily módon, közismert néven sírboltként vagy kőhalomként emlegetik ezeket a helyeket. Camborix valóban hatalmasság lehetett. Bronzkincs fekszik a csontjai körül, mellkasán pedig csodálatos acháttal kirakott nyakék pihen. Csontvázkezei még mindig markolják a fantasztikus levél alakú pengéjű kardja markolatát, mely érdekes módon nem színeződött el az idő múlásával, és láthatóan pengéje sem vesztett éléből. Megborzongsz, amikor arra gondolsz, hány életet vehetett el ez a kard. Ekkor a szíved majdnem kiugrik a helyéről ijedtségedben. A harcos koponyája feléd fordul! Állkapcsa megmozdul, és tökéletes kiejtéssel szólal meg az ősi gael nyelven, mielőtt átadná remegő kezedbe az ereklyét. Ahogy Camborix is említette, a kard nem pusztán ajándék a számodra, hanem egy teszt része. Mikor reszkető kezeddel megérinted a markolatot, minden elsötétül. Lapozz az **53**-ra.

137.

A vámpír hamuvá vált teste mellett találsz egy Vas kulcsot. Most, hogy uruk elpusztult, a két nő zavarodottan bámul rád. Arcukra kiül a döbbenet és a tanácstalanság. Szó nélkül hagyják, ahogy elveszed tőlük felszerelésed darabjait.

– Hogy...? – nyögi az egyik. – Hogyan... hogyan kerültünk mi ide? Nincs időd magyarázkodni.

– Jó van – mosolyogsz rájuk – visszajövök, *amint* végeztem Drumerrel. De addig maradjanak itt, míg a veszély el nem múlik.

Mielőtt elhagynád a tornyot, úgy döntesz, átvizsgálod a helyet tüzetesebben. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **295**-re. Ha nincs szerencséd, nem találsz semmi érdekeset, és elindulsz a főépület felé, ahol a várárkot a bejárattal összekötő híd előtt egy hatalmas figura ácsorog – lapozz a **116**-ra.

138.

Abban a pillanatban, mikor a szektatag meghúzza a ravaszt, földre veted magad. A golyók a fejed felett süvítenek el. Ahogy tárat cserél, azonnal talpra pattansz... Lapozz a **119**-re.

139.

A vámpír rád nehezedő súlya miatt nem éred el az Ezüst feszületet. Hogy megfékezze elkeseredett próbálkozásaidat, a gerincedbe térdel. Fogait a nyakadba mélyeszti, és szívni kezdi a véredet. Semmi sem állíthatja meg. Egyre gyengébbnek érzed magad, míg végül a halál elragad. Tested hamarosan vámpírként éled újra, és részt vesz majd Drumer ördögi tervének megvalósításában. Segít majd elhozni a vér korát, melyet nem sikerült *megakadályoznod*.

Te – és veled együtt emberek milliárdjai – áldozatul estetek Drumer Átkának!

140.

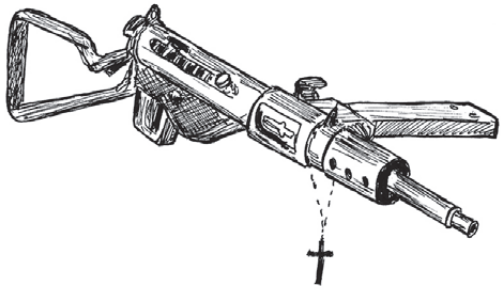
– Te szerencsétlen bolond! – mondja, miközben ránéz előhúzott tőrödre. – Tényleg azt hiszed, hogy élve kerülhetsz ki innen?

– Hát, te nem, az már biztos!

Hirtelen nekirontasz, remélve, hogy felkészületlenül éri támadásod. Ő azonban kitér rohamod elől, előhúzza sarlóját az övéből, és az arcod felé vág vele. Dobj két kockával! Ha az eredmény azonos vagy kevesebb, mint az ÜGYESSÉGED, éppen időben tudsz elhajolni. Ha az eredmény magasabb, hátrahúzod a fejedet, de a borotvaéles penge ronda sebet ejt az arcodon, ezért veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Zihálva a fal felé hátrál, miközben a sarlóval feléd suhint.

Ezt az elkeseredett mozdulatot könnyűszerrel kerülöd el. Késed utat talál a védtelenül hagyott hasa irányába, a férfi zavartan felszisszen, elkapja a csuklódat, és megpróbálja kicsavarni belőle a kést. Szabad kezeddel a sarló után kapsz, még mielőtt azt a koponyádba mélyesztené. Miközben összekapaszkodva dulakodtok, fülrepesztő kiáltás hangzik fel valahonnan felülről. Önkéntelenül felnézel, és ezt kihasználva a kínzómester ellök magától. – KAPJÁTOK EL! – kiáltja halálos dühvel. – ÖLJÉTEK MEG A BEHATOLÓT!

Lapozz a **350**-re.



141.

Hirtelen vonyítás harsan a nyáj – vagy inkább „falka” felől. A következő pillanatban már felétek vágtáznak a teremtmények! Ahogy közelebb érnek, meglátjátok, hogy mindegyik óriási kutyának csak egy szeme van a homloka közepén, és hatalmas, gyilkos állkapcsaikban félelmetes, kampós fogak ülnek. Már túl késő elrejtőzni, és lehetetlen elmenekülni előlük. Egy tucatnyi vérszomjas elátkozott véreb támad rátok! Csak a harc maradt, bár annyi időd még van, hogy előrántsd a lőfegyvered, ha rendelkezel valamilyennel és van hozzá megfelelő számú töltényed is – lapozz a **346**-ra. Máskülönben, hagyományos módon kell küzdened. Mindhárom véreb egyszerre támad rád!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Elátkozott Véreb	8	6
Második Elátkozott Véreb	9	5
Harmadik Elátkozott Véreb	8	5

Három Kör után lehetőséged van *elmenekülni* az akol irányába – lapozz a **13**-ra. Ha nem menekülsz, és megnyered a küzdelmet, lapozz a **122**-re.

142.

A másik három Farkasember, mely az előbb már elhaladt mellettetek, most ér vissza a csata helyszínére! Felkészülnek a támadásra, aztán megmerevednek. Fegyvered pengéjéről csöpög a Farkasember vér, tetőtől-talpig mocskos és véres vagy, úgy emelkedsz ki az út menti árokból, ahova a küzdelem során becsúsztál, mint egy démon! Ellenfeleid egy ideig hezitálnak, és – bár kimerült vagy a harctól – megpróbálod őket meglepni egy támadással, és feléjük rohansz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **209**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **356**-ra.

143.

Szent Erik baltája képes megsebezni az ördögi teremtményeket. Bónuszai is használhatóak ellenük. *Egyszerre* kell megküzdened a négy démonnal, és ha megsebeznek, dobj egy kockával! Ha páratlan a dobás, az ostor sebez meg, és vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot (a szokásos 2 helyett). Ha páros, akkor a tüzes pallos hasít beléd, és vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot (a szokásos 2 helyett). Ha megtudtad a Hreinleika különleges képességét, *most* itt az ideje, hogy használd a tudásod! Máskülönben az égiek áldásával, harcolnod kell az életedért és az egész emberiség túléléséért!

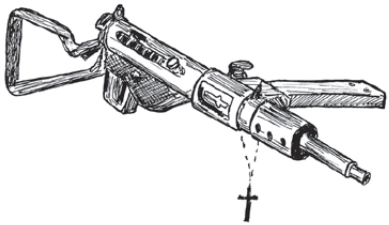
	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Tűzdémon Bajnok	13	14
Második Tűzdémon Bajnok	13	13
Harmadik Tűzdémon Bajnok	13	14
Negyedik Tűzdémon Bajnok	14	12

Ha – valamilyen isteni csoda folytán – legyőzöd a négy „kiválasztottat”, lapozz a **204**-re.

144.

Az erdősávot füves, saras terület határolja. Egy sövénykerítéshez értek, átmásztok rajta, majd a sövény melletti földúton folytatjátok az utatokat. Az út másik oldalán egy füves rét terül el, mely folyamatosan emelkedik, majd néhány száz méter után ellaposodik. A dombtetőn három hatalmas gesztenyefa áll őrt, figyelve, ahogy némán haladtok a holdfényes éjszakában. Egy jó ideje gyalogoltok már, mikor észreveszel a távolban egy volt katonai betonépítményt, melyet házilag arra alakítottak át, hogy az állatok aláhúzódhassanak. Az építmény mellett alig észrevehetően néhány kivehetetlen alakú élőlény járkál, a talajt szimatolva... A szíved hevesen megdobban!

– Várjatok! Várjatok! – súgod társaidnak izgatottan. – Nem tetszik ez nekem! Terry azonnal reagál, átlátva a helyzetet. Másik két, kissé zavartan rátok meredő társatokat legörnyedve beterelitek a közeli árokba. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **290**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **141**-re.



145.

Némi gyaloglás után egy leágazáshoz érsz. A jobbra nyíló járat egy szobába vezet, melyet egy lefelé vezető létrán lehet elérni. Az út pedig egyenesen tovább vezet, és a sötétbe vész. Ha letérsz jobbra, és elindulsz a létra felé, lapozz a **314**-re. Ha inkább továbbmész egyenesen, lapozz a **65**-re.

146.

Mivel ellenfeled élőhalott volt, kétled, hogy lenne nála bármilyen értékes dolog is. Ám ekkor egy gyönyörűen kidolgozott Ezüst tőrt fedezel fel az övébe dugva. Ha el akarod venni tőle, lapozz a **70**-re. Ha nem, akkor óvatosan visszamehetsz a lépcsőn, és folytathatod utad a főépület felé – lapozz a **21**-re –, vagy a második torony irányába – lapozz a **271**-re.

147.

Van Áldozati Tőröd? Ha igen, akkor van esélyed megküzdeni a Pokollovassal, de a Támadóerődet csökkentened kell 2-vel, mert az autó ablakán kihajolva küzdesz. Valamit minden Körben dobnod kell egy kockával. Ha a dobás 1–3, akkor hátasa tüzes lehelete megégetett, és veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha csak sima, hagyományos késed van, lapozz a **395**-re. Vívd meg halálos harcodat:

Pokollovas	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 11

Három Kör után esélyed van *elmenekülni* a küzdelemből, úgy, hogy visszahúzódsz az autóba – lapozz a **23**-ra. Ha inkább folytatod a harcot, és legyőzted ezt a pokoli teremtményt, lapozz a **296**-ra.

148.

– Szent Erik, segítségedet kérem démoni ellenfelem ellen! – kiáltod, miközben magasba emeled a baltát.

Sir Tryggvason meghallgatta kérésedet. Hirtelen erős szél támad a semmiből. A tűzdémonok összehúzzák magukat, szemükben a harag, a zavarodottság és a félelem bujkál. Alig hiszel a szemednek, amikor meglátod, hogy maga Sir Tryggvason indul rohamra ellenük az udvaron keresztül! A szent jelenléte elég ahhoz, hogy a pokoli démonok megremegjenek. Harci kiáltást hallatva és a Hreinleika szellem-mását lóbálva a kísértetlovag rátámad a döbbenettől megbénult ellenfeleire, lélegzetelállító sebességgel lóbálva a fegyverét. A balta átsüvít a levegőn, és felhasítja a démonok húsát. Mivel a tűzdémonok összezavarodtak, csökkentsd ÜGYESSÉGÜKET 3-mal, és *mindegyik* számára dobj egy kockával: minden egyes dobás azt jelzi, hogy mennyi ÉLETERŐ pontot vesztenek Szent Erik támadása miatt. Mindeközben számodra eddig ismeretlen erő és energia önti el a testedet! Állíts vissza 1 ÜGYESSÉG és 12 ÉLETERŐ pontot! Most pedig lapozz vissza a **143**-ra, és küzdj meg meggyengült ellenfeleiddel. (Ellenfeleid ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjait csökkentsd a fent olvasott szabályok szerint.)

149.

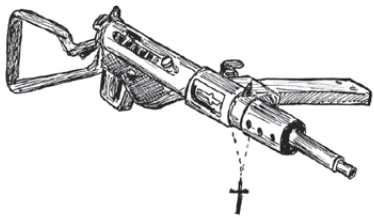
Esélyed sem lenne betörni a hatalmas, keményfa ajtót. Át kell vizsgálnod a területet, valahol ott, ahol még nem jártál. A Berserkert már elintézted, ezért a *Kalandlapodra* jegyezd fel a **293**-as fejezetszámot, és egyből lapozz oda, ha megtaláltad a Vas kulcsot, és az a kezedbe is kerül. Hol kezded keresni? Ha az első, beomlott tetejű torony lépcsőjén indulsz el, lapozz a **324**-re. Ha inkább a második toronyban keresnéd, lapozz a **105**-re.

150.

A vámpír karmos ujjaiban végződő kezével végigszántja az arcodat! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Az ütés azonban ad egy adrenalinlöketet, és sikerül előkapnod az Ezüst feszületes a tárcát zsebedből. Rémület és haragos döbbenet ül ki a vámpír arcára, miközben próbálja elfedni magát a köpenyével. Felsziszszen a fájdalomtól, amit a szent szimbólum látványa okoz neki, átkozódik, és karjait szorosan az arca köré fonja.

– Lehet, hogy most jobb voltál nálam – sziszegi –, de találkozunk mi még, halandó!

Ekkor a vámpír teste átlátszóvá válik, majd halvány zöld köddé porlad szét, ami aztán kiszivárog a tető repedésein keresztül. Ám győzelmed csak részleges. A vámpír nem pusztult el, és biztos lehetsz abban, hogy bosszúra szomjazik. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Sötétség Hercege* kifejezést, majd lapozz a **278**-ra.



151.

Bár megsérültél a harc során, szerencsére nem fertőződtél meg a szörnyű kórral, a *Likantrópiával* – mely azzal jár, hogy te is a Farkasemberek *egyikévé* váltál volna teliholdkor! Bármi is legyen a magyarázat, az erős immunrendszered vagy az égiek közbenjárása, szerencsés vagy! Nyersz 2 SZERENCSE pontot! Nagy szerencsédről mit sem tudva visszamész társaidhoz, és továbbindultok a földúton. Lapozz a **377**-re.

152.

Igézett fegyvered vibrálni kezd a szarkofág közelében. Hatalmasat sújtasz vele a koporsóra, azonban meglepetésedre csak egy kis karcolást ejt rajta. De várj! Mielőtt újra lesújtanál, a karcolás elkezd szélesedni, és repedéssé válik – mint, mikor a jég rian a folyón –, majd a repedés szerteágazik. Az egész szarkofág darabokra hullik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, és jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Szarkofág elpusztítva* kifejezést. Egy ilyen tett nem maradhat észrevétlen, Drumer már biztosan tudja, hogy itt vagy. Nem sok időd maradt. Oda kell érned a Végső Idézésre, és meggátolni ördögi terveit! Visszautad szerencsére könnyebb lesz a folyosó felé, ugyanis észreveszel egy kart a falon, melyet meghúzva egy rámpa emelkedik fel a kígyókkal teli szobában. Így könnyedén átsétálhatsz felettük. Lapozz a **210**-re.

153.

A szenteltvizes töltény átszakítja a köpenyét, a mellkasát, majd a vámpír szívéhez közel megáll. De ez nem elég, hogy elpusztítsd! Húzz le 1 szenteltvizes töltényt a *Kalandlapodról*. Ellenfeled visítva görnyed össze, ahogy a szenteltvíz szétárad a testében. Ha van Áldozati tőröd, és megpróbálod azzal megölni a vámpírt, lapozz a **247**-re, de ne feledd 1-gyel csökkenteni ÜGYESSÉGÉT és 4-gyel ÉLETEREJÉT a harc előtt. Ha nincs ilyen tárgy a birtokodban, akkor menekülnöd kell – lapozz a **385**-re.

154.

A bolygó lelkek egy kis időre elterelték figyelmedet, így Drumer elfoglalhatta helyét a pentagramma közepén... és befejezhette a Végső Idézést! A talaj remegni, hullámzani kezd. Aztán egy brutális villámcsapás sújt le, és a földhöz vág az ereje, valamint elvakít a fényessége. Gyorsan talpra állsz, és felkészülsz, hogy végezz Drumerrel... aztán halálra vált arccal megmerevedsz.

Barátaid helyén négy démont látsz, melyek a pokol bugyraiból léphettek elő! A több, mint két méter magas, csupa izom teremtmények merev, agresszív tekintettel bámulnak rád. Testük vörös, két szarvuk hegyesen mered az égnek. Mindegyik démon lángoló pengéjű kardot tart egyik kezében, míg a másikban szöges ostort. Van egy olyan érzésed, hogy ezen félelmetes fegyvereket hamarosan ellened fogják felhasználni. Drumer is hasonlóan gondolkozik...

– Első cselekedetük az lesz, hogy elpusztítanak TÉGED! – sziszegi.

Botjával rád mutat. A négy „kiválasztott" óriási, patás lábával előre lép, hogy kielégíthesse csillapíthatatlan vágyát a gyilkolásra. Ez gigászi küzdelem lesz! Ha most elbuksz, az egész emberiség démonok által uralt sötét középkorba zuhan vissza. Milyen igézett fegyvered van? Mit használsz a Tűzdémonok ellen?

A Pisztolyt a szenteltvizes töltényekkel?	Lapozz a **275**-re.
A Hreinleikát?	Lapozz a **143**-ra.
A Dibir Mallachtot?	Lapozz a **241**-re.

Ha ezek közül egyik sincs nálad, lapozz a **183**-ra.

155.

Nem igazán sikerül a hátbatámadás. Miközben a hozzád közelebb álló nyombiztosító felé rohansz, véletlenül arrébb rúgsz valamit. Ez elég ahhoz, hogy figyelmeztesse a két férfit. Amíg az elsővel verekszel, társa kihasználja a lehetőséget, és segítségért kiált! Átkozva ügyetlenségedet, feladod a harcot, és inkább menekülni próbálsz. De Maddesby házát több tucat rendőr veszi körül, nyombiztosítók, nyomozók, kutyás járőrök mindenfelé. A bilincs pillanatok alatt kattan a csuklódon. Farthingdale főfelügyelő nem hezitál, barátaiddal együtt azonnal a rendőrőrs fogdájába vitet.

A következő pár napban kikérdeznek. Arra a következtetésre jutnak, hogy tolvaj vagy, akit betörés közben kaptak el. Az az apró tény egyáltalán nem zavarja őket, hogy miért vállaltál akkora kockázatot, hogy betörj egy rendőrökkel teli bűntény helyszínére. Egyetlen reményed, hogy felfeded valódi célodat, elmagyarázod, miért is voltatok ott. Ez azzal jár, hogy el kell mondanod azt a pokoljárást, amit ez elmúlt napokban végigéltél. Farthingdale hátradől székében, arcára döbbenet ül ki, majd leállítja a kihallgatást. Talán három társad meg tudja majd győzni, vagy talán Maddesby jegyzetei esetleg kihúzhatnak a bajból. Talán – bár ebben nem nagyon bízol – a helyi rendőrség megvizsgálja a Drumer ház pincéit vagy a temető nyitott sírjait, melyekből hiányoznak „lakói”.

Mostanra azonban nem kétséges, hogy Drumer szolgái már eltüntettek minden bizonyítékot, és az általad elmondottak egyszerűen csak zavaros kitalációnak hangozhatnak. A lelkész jegyzetei így pusztán egy túlbuzgó pap ömlengéseinek tűnnek, egy olyan emberének, aki hitt a babonaságban és a pletykákban, valamint rendelkezett egy olyan értékes tárggyal,

amire fájhatott a fogad. És simán rád fogják, hogy őrült történetedet a lelkész zagyva írásai ihlették. Sajnos minden összeesküdött ellened. Semmit sem tehetsz az ellen, ami vár rád. Farthingdale és munkatársai Maddesby eltűnésével is kapcsolatba hoznak, és ez irányba terelik a kihallgatások menetét...

Drumernek és szolgáinak már nincs félnivalója tőled. Egy veszélyes bűnöző vagy, akire hosszú börtönévek várnak, elfeledve és félreállítva.

Áldozatul estél a téves igazságszolgáltatásnak.

156.

– ...Á, öreg barátom visszanyerte tudatát – hallasz egy ismerős hangot. – Lefogadom, sosem gondoltad volna, hogy újra látsz, mi? Úgy tűnik, tévedtél. Sőt, hogy őszinte legyek, én sem reméltem, hogy még egyszer láthatlak – mármint élve! De – felnevet – ajándék lónak, ne nézd a fogát – ahogy apám szokta mondani, hanem nézz mindig egyenesen a szemébe!

A férfi így is tesz, egyetlen jó szemével rád mered, és úgy vizsgálgat, mint aki jól szórakozik.

– *Te*!? – sziszeged. Kezeidet és lábaidat megkötözték, ruháidat elvették, hideg és kemény kőpadlót érzel a meztelen hátad alatt. Próbálsz megszabadulni a köteleidtől, de hasztalanul.

– Nocsak, úgy látszik, teljesen jól vagy. De ez majd megváltozik. – A kínzómester megropogtatja ujjperceit – Hamarabb, mint gondolnád! Úgy ám! Hamarabb!

Elpusztítottad két szépségemet is! És ezért fizetni fogsz – köp a padlóra. – Úgy bizony, megfizetsz érte!

Hirtelen kivágódik az ajtó.

– Már *megint* zavarnak! Hát sosincs nyugta az embernek? Mit akarsz, te semmirekellő hívője Urunknak?

– Drumer grófja látni akarja a foglyot, mielőtt megdolgoznád. – mondja a szektatag, figyelmen kívül hagyva a kínzómester gúnyos megjegyzését, majd becsapja maga után az ajtót, és eltűnik.

– Hogy? A gróf idejön? Nos... – fordul hozzád –, úgy tűnik, eléggé fontos *vagy* ahhoz, hogy találkozhass személyesen is a Mesterrel!

– Hát, valóban úgy tűnik! Szóval légy oly kedves, és szolgálj majd fel teát. Tejjel, cukor nélkül – mondod vigyorogva.

– Jobb, ha a Mesterem jelenlétében nem viselkedsz ilyen arrogánsan, mert... mert... – ekkor erősen arcon vág ökölbe szorított kezével.

– Mert? Mert mi lesz? Megkínzol? Mily meglepő!

Morogva talpra állít, eltűnik egy pillanatra, majd egy élesnek látszó tárggyal tér vissza.

– Igazad van! Azt fogom tenni! Minden eszközömet ide kellett lehordanom a házból – *miattad*! Most majd kipróbálhatod *mindegyiket*! Tökéletes büntetés lesz a számodra... !

– Az ott egy vajkés? Milyen kedves tőled! Nem is reméltem, hogy lesz szendvics is.

– Jó. *Elég ebből...!*

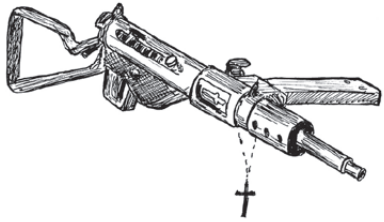
Lapozz a **216**-ra.

157.

Mielőtt bármilyen fedezéket találnál, a szektatagok támadásba lendülnek. Az egyik megpróbál rád ugrani a motorról! Szögekkel kivert motoros kesztyűt visel, ami brutális ellenféllé teszi. Ezek a szektatagok őrült fanatizmussal küzdenek – talán valamilyen harci stimulánst szedhetnek – szemeik elárulják, hogy transzban harcolnak. Gyorsaságuk hatalmas, majdnem emberfeletti. Dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, az első Harci Kört automatikusan elveszted. Az örök kárhozatról és pusztulásról ordibálva újra rád támad. A kesztyűn a szögek méreggel átitatottak, ezért minden egyes vesztes Kör után 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett.

Ördögimádó Szektatag
(fanatikus) ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted kegyetlen ellenfeled, elveheted a Szöges kesztyűjét. Elég méreg van rajta, hogy a következő két harcban hatásos legyen (Élőhalott ellenfelek ellen hatástalan, mindenki másnak 3 pont sebzést okoz a szokásos 2 helyett). Jegyezd fel közelharci fegyvereid közé a *Kalandlapodra*. A másik szektatagot közben társaid elintézték. Terry köp egyet a hullájára, majd folytatjátok utatokat. Lapozz a **343**-ra.



158.

Bár földi fegyverek nem ölik meg őket, a Fél-démonokat visszaszoríthatod a Vadászpuska erejével. Ilyen közelről nem tévesztheted el őket. Kettő hátratántorodik a becsapódástól, és a fájdalomtól üvöltve hátrálnak, miközben egy másik rád támad. A második lövés a levegőbe repíti a pokoli támadódat. Harmadik lövésed a Richard arcát támadó bestiát löki a sarokba. Alacsonyra célzol, nehogy megsebezd társadat. Persze ez azzal is jár, hogy sebezhetővé válsz, és egy Fél-démon rád ugrik felülről, kiveri a Vadászpuskát a kezedből, mely messze csúszik tőled a márványpadlón. Húzz le a *Kalandlapodról* 3 Vadászpuska töltényt. A megmaradt Fél-démonokkal puszta kézzel kell megküzdened.

Fél-démon Horda ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ (lásd lejebb)

Ezek a szörnyetegek megsebezhetőek ugyan földi fegyverekkel, de nem lehet megölni őket, csak visszaszoríthatod őket az ajtón kívülre. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, 5 Harci Körre van szükséged. Ha nyersz, és az 5. Kör után még életben vagy, rájuk csapod az ajtót, és egy nehéz komódot tolsz elé. Ezzel a kiút lezárul. Mivel nem tudjátok, hogy mi várhat odakint rátok, a Roverhez sem juthattok el. Richard hirtelen a zsebébe nyúl és egy kulcscsomót vesz elő. Visszarohan a folyosó végén található ajtóhoz. Kinyitja az egyik kulccsal, és szélesre tárja. Lapozz a **104**-re.

159.

A vámpír igézett fegyvereidre mered.

– Nem! – ordítja. – Nem csináltad jól! Megmondtam mindkettőtöknek, ti hasznavehetetlen némberek, hogy *fegyverezzétek le* teljesen!

– Kér... kérlek, Mester! Nem állt szándékunkban csalódást okozni neked!

– *Elég!* Nem hallgatom tovább szánalmas kifogásaitokat! Úgy tűnik, nekem kell gondoskodnom a behatolóról, *személyesen*!

Az éjszaka ezen gonosz teremtménye nem csak a legendákból ismert erejéről és harci tudásáról híres, hanem hipnotikus képességéről is. Most minden tudásodra és szerencsédre szükséged lesz – kemény küzdelem áll előtted. Minden *harmadik* Körben megpróbálja majd megharapni a nyakadat, ekkor dobj két kockával! Ha a dobás összege *bármikor* magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, jegyezd fel ezt a fejezetszámot, és azonnal lapozz a **214**-re. Ha azonos, vagy alacsonyabb, akkor a vámpír egyensúlyát veszti, és *automatikusan* megsebzed abban a Körben. Tartsd fejben, ha a Dibir Mallachtot vagy a Hreinleikát használod, a bónuszaik élnek, hiszen ellenfeled élőhalott.

Vámpír	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 14

Ez egy élet-halál küzdelem, nem *menekülhetsz el*. Ha sikerül legyőznöd a Sötétség Hercegét, nyersz 1 SZERENCSE pontot, és húzd le a *Kalandlapodról* a *Sötétség Hercege* kifejezést, majd lapozz a **137**-re.

160.

Szíved hevesen ver, lábaid pedig remegnek, de arra kényszeríted tested, hogy fusson tovább, míg végül elérd a farmot. Zihálva csapódsz az ajtónak, lenyomod a kilincset, de zárva van! Hát persze, éjszaka van, a lakók nyilván az igazak álmát alusszák.

– Hé! – kiáltja Terry, miközben az ajtót veri. – Kérem! Engedjenek be! Segítségre van szükségünk! – az üvöltések egyre közelednek. – Kérem, siessenek!

– Hagyd, nem jön senki! – arrébb lököd, és elővesszed a tolvajkulcsodat. – Nem maradhatunk idekint, az ajtót verve!

– Mit csinálsz? – kérdezi Richard.

– Bejuttatom magunkat!

– Hogy...? Nem törhetsz be csak úgy valaki házába!

– Figyelj! Inkább nézek szembe *azzal*, aki itt lakik, mint *azokkal*, amik a nyomunkban vannak!

– Jól van! Jól van! – bólint türelmetlenül. – Csináld!

– Remélem nem hagyták belülről az ajtóban a kulcsot, haver! – sóhajt Jimmy.

– Ja. Azt én is.

Gyakorlott kezeid pillanatok alatt kinyitják a régi zárat, és berohantok az épületbe. Becsapod magatok mögött az ajtót, majd minden kezed ügyébe eső nehezebb tárgyat elé pakolsz. Úgy tűnik, az utolsó pillanatban sikerült bejutnotok! Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Terry figyeli a bejárati ajtót, míg ti felderítitek a házat. Úgy gondolod, az a legjobb védekezés, ha az emeletre vezető lépcsősor elé nehéz polcokat húztok, hogy visszatartsák támadóitokat, ha felülről bejutnának az épületbe. Richard a hátsó ajtóhoz rohan, és rázárja a reteszeket, míg te az első ajtó elé állítasz egy nehéz asztalt. Ekkor üvegcsörömpölés és a riasztó hangja hasít az éjszakába!

– Az egyik bejutott a nappali ablakán át! – kiáltja Jimmy, miközben rémülten átrohan a hallon, egyenesen a konyhába.

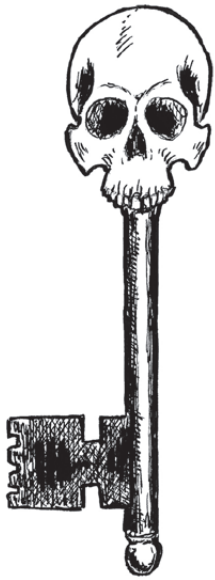
– Nem vagyunk felszerelve, hogy ezekkel a szörnyekkel harcoljunk! – kiabálja Terry. – A szenteltvíz nem használ ellenük, csak az ezüst képes megsebezni őket!

– Mit nem mondasz!

– Csapdába ejtettük magunkat! – sóhajt Richard. – Csak megkönnyítettük a dolgukat!

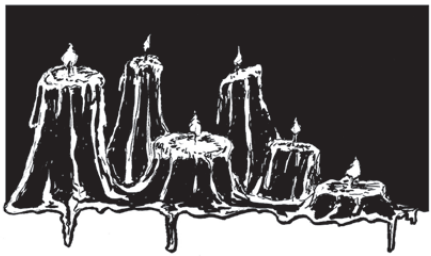
– Idebent vagy odakint, nem mindegy? Így is, úgy is elkaptak volna minket! Ezek a Farkasemberek gyorsabbak és erősebbek, mint mi! De le kell őket győznünk valahogy!

Ha van Áldozati tőröd *vagy* pedig nálad van a Dibir Mallacht, lapozz a **9**-re; ha nincsen, lapozz a **317**-re.



161.

A vámpír hirtelen felsikít, és fájdalmában elkeseredetten próbálja eltakarni a szemeit a karjával. Úgy látszik, megérte küzdeni a kis Arany feszületért. Mindketten összeszeditek magatokat, és felkészültök, hogy újra egymásnak feszüljetek. Mikor visszalapozol ahhoz a fejezetponthoz, amelynek számát feljegyezted, a vámpír már nem fog többet próbálkozni azzal, hogy a nyakadba harapjon, ezért már *ne vedd figyelembe* a három Körre vonatkozó szabályt.



162.

Lebújsz néhány bokor közé, és mozdulatlanná dermedsz, még levegőt sem mersz venni. A kutya léptei a fűben és zihálásának hangja egyre közeledik, már majdnem odaér hozzád...

– Mit találtál? Gyerünk! Nézzük meg!

Ekkor a kutya vadul ugatni kezd, majd üldözni kezd egy nyulat, magával rántva a pórázt tartó rendőrt. Biztosan te riasztottad meg szegény állatot, mikor a bokorba bújtál – szerencsére! Bár a rendőr nem osztja a lelkesedésed.

– Spartan! – kiáltja. – Gyere ide! Most nincs időnk állatokat kergetni! Vár a munka!

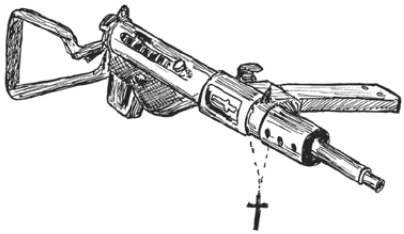
Mindketten továbbindulnak. Elmosolyodsz szerencséden, és lopakodva mész tovább. Lapozz a **313**-ra.

163.

Ez nem lesz így jó. Nem vonszolhatod magaddal Jimmyt. Ilyen állapotban semmiképpen. Nem fog sokáig tartani, mire a szektatagok beérnek benneteket, így túl nagy kockázat lenne a folyosón továbbmenni. Hiszen ki tudja, hogy hova vezet és milyen hosszan? Meg kell próbálnod az ajtót, feltéve, ha nincs bezárva. Ott talán pillanatnyi menedékre leltek. A válladra kapod Jimmyt, és az ajtó felé cipeled. Hamarosan eléred. Nem látsz rajta zárat, ez persze nem jelenti azt, hogy a túloldalon nem lehet valamilyen szerkezet. Elmormolsz egy gyors imát, és lenyomva a kilincset benyomod az ajtót. Kinyílt! Mielőtt megnézhetnéd, hogy hova is akartok bemenni, dühös kiáltások visszhangoznak végig a folyosón. Nincs több időtök! Besegíted Jimmyt, bevágod az ajtót, és csak ezután tudod megvizsgálni a szobát. Lapozz a **202**-re.

164.

Komoly erőfeszítéssel sikerül kiszabadulnod a vízilidércek szorításából, majd őrült módjára a partra úszol. Kimászol, és levegő után kapkodva hálát adsz a sorsnak, hogy biztonságban vagy. De minden élelmiszered elázott! Húzz le minden élelmiszert a *Kalandlapodról*! Ha van nálad bármilyen alkohol, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a víz beszivárgott a flaskádba, és ihatatlanná tette. Átkozva balszerencsédet és a lidérceket, mérgesen indulsz tovább a várárok mentén. Lapozz a **357**-re.



165.

Mindent megpróbáltok, de esélyetek sincs a szökésre. A rendőrök sokan vannak, és nagyon jól képzettek. Az utánad rohanó rendőr rád veti magát, karjaival átkulcsolja a lábaidat, mire te elterülsz. Arcodat a porba nyomják, ziháló kiabálásod süket fülekre talál. Erős kezek ragadják meg a karjaidat, hátracsavarják, és megbilincselnek. Valaki talpra állít. Levegő után kapkodsz, remegsz és zavart vagy, látásod homályos az eséstől. Meglátod Terryt, aki hasonló bánásmódban részesül, mint te. Ugyanakkor Jimmy és Richard már majdnem kijutott a házból. De nekik sem sikerül. Mindannyian hangosan bizonygatjátok, hogy nem vagytok bűnösök. De szavaitokra senki sem figyel. Dühösen szuszogsz tehetetlenségedben. Büntetett előéleted miatt nem hezitálnak, azonnal őrizetbe vesznek. Azt mondani sem kell, hogy a Hreinleikát elkobozzák. Fellows nyomozónak már csak annyit kell tennie, hogy megjátssza a jó zsarut, mikor magához tér, és meg is szerezheti a baltát. Szinte hallod győzelemittas nevetését! Ettől a gondolattól szinte elveszted a fejed, és elkeseredett lépésre szánod el magad. Megpróbálod kitépni magad a rendőri szorításból, de ekkor az egyik járőr hozzád lép!

– Még csak ne is gondolj rá, szemétláda! – kiáltja, majd meglódítja gumibotját. A fájdalmas ütést a néma sötétség követi. Lapozz az **54**-re.

166.

– Várj, jó uram!

– Mi a gond? – mered rád Camborix, mikor megfogod a karját, melyben a kardját tartja.

– Ez nem helyes! – jelented ki magabiztosan. – Úgy értem, nem lehet csak úgy hidegvérrel megölni ezeket az embereket.

– Meglepték őreiket, elvágták a torkukat és gyáva mód elmenekültek! – csattan fel. – Mi mást tehetnénk, mint hogy kivégezzük ezeket a becstelen férgeket?

A tömeg a hátad mögött még kegyetlenebbül kezd hőzöngeni. Attól félsz, hogy nemsokára elszabadulnak az indulatok. Gyorsan gondolkozol, majd megszólalsz:

– Igazad van, nagyuram! Valóban becstelenek. És az is nyilvánvaló, hogy miért pont Samhain éjét választották szökésükre.

– Hogy...?

– Őreink figyelmét elvonta az ünneplés. Elhanyagolták kötelességüket, és ez a fegyelmezetlenség az életükbe került. Becsületük így sértetlen. Esedezem, hogy tégy kivételt és mutass könyörületet. Az itt lévők érzelmei – körbemutatsz a tömegen – ködös dühtől vezéreltek. A legkevésbé sem hiányzik, hogy népünk azzal szerezzen hírnevet, hogy milyen kegyetlen. A kegyelemben lakik a becsület. Camborix bólint, elmosolyodik, majd leereszti a kardját.

– Hát persze! – mondja nevetve. – Még sosem vizsgáltam a dolgot ebből a nézőpontból! És szerintem az is egyértelmű mindannyiunk számára, hogy bármelyikünk ugyanezt tette volna, ha fogságba esik és haza akar térni. De ha már a becsületről beszélünk. – sóhajt fel. – Ezek a rabok továbbra is az ellenségeink és megölték a testvéreinket szent napjaink egyikén.

Szerintem ez a két férfi komoly bűnt követett el. Igazad van, nem lenne helyes kivégezni őket ünnepnapon, de azt gondolom, túlságosan kegyes tett lenne, ha szabadon bocsátanánk őket. Lelkükön szárad őreik halála, akik miattuk már az Alvilág foglyai. És azt sem kockáztathatjuk meg, hogy továbbra is fogva tartjuk őket, túl veszélyesek. Szóval, mit tegyünk... ?

Legbelül tudod, hogy csak egy helyes és elfogadható válasz van erre a kérdésre.

– Embereid igazságszolgáltatás akarnak, és meg is kapják. De nekünk nem kell vért ontanunk, nagyuram! Ez a kettő az én szememben már átkozott és elkárhozott... nincs mit veszteniük, megküzdhetnek egymással.

– Á! – csillan fel a szeme. – A vesztes fizet meg bűnükért. És a nyertes?

– A nyertes fogadjon neked hűségesküt! Hadd folyjon vére a harcmezőn, ne a börtön falai között. Így nyersz egy harcost, aki majd melletted áll a csatában.

– Hah! – tapsol Camborix elégedetten. – Igen. Ez elfogadható.

Pajzsokból gyorsan rögtönzött arénát emelnek a két fogoly köré. Mindegyiküknek egy-egy lándzsát dobnak a körbe. Nincs gusztusod végignézni küzdelmüket, ezért elfordulsz, és távozol a tömegből.

– Nem maradsz? – Camborix felhúzza szemöldökét.

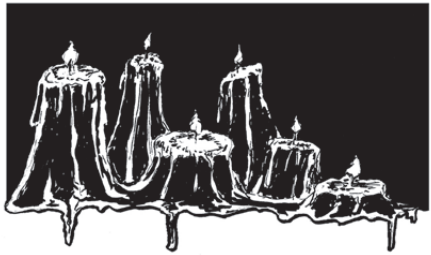
– Már megbocsáss Nagyuram – hajolsz meg –, de szerepem itt véget ért.

Ahogy közeledsz a falu kapuja felé, hallod, hogy a tömeg üvöltözése és a vad kiabálás egyre erősödik...

Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Becsület* szót, majd lapozz a **322**-re.

167.

Óvatosan és olyan csendben, ahogy csak bírsz, lemászol a létrán. Egy idős nőt látsz a szobában, aki különféle gyanús kinézetű alapanyagokból – melyek egyike sem tűnik éppen étvágygerjesztőnek – főz valamit. Apró darabokra vágja őket, majd a tűz fölött lógó üstbe dobja. Az undorító főzet bugyogva fő a tűz felett, olyan szagokat gőzölögve ki magából, melyek a legerősebb gyomrot is felkavarnák! A szoba egyik sarkát alakították át nappalivá. A falait polcok szegélyezik, tele mindenféle misztikus, ősi könyvvel – fekete mágiáról, boszorkányságról, varázsitalok készítéséről és legendás szörnyetegekről szóló kötetekkel. Mellettük kényelmes szék áll egy kandalló előtt, melyben szintén pattog a tűz. A boszorkány annyira elmélyed a bájital főzésében, hogy észre sem veszi az érkezésedet. Ha megfertőződtél a *Likantrópiával*, és mersz tőle segítséget kérni, lapozz a **14**-re. Máskülönben, ha megtámadod, lapozz a **253**-ra. Ha itt hagyod, visszamész a leágazáshoz, és egyenesen folytathatod utad az egyre sötétedő folyosón, lapozz a **65**-re. Ha inkább visszamész egészen a kereszteződésig, és más irányba indulsz el, lapozz a **399**-re.



168.

– Gyerünk, Jimmy! – ragadod meg a karját. – Nincs időnk nézelődni!

– Várj – kiáltja, aztán az ablakhoz rohan. – Odakint... Mintha láttam volna egy rejtőző alakot!

– Biztos?

– Biztos, mint ahogy itt állok!

– Ti meg mi a fenét csináltok? – dugja vissza a fejét az ajtón Terry. – El kell tűnnünk innen!

– Attól félek, arrafelé nem fog menni. – böksz az ablak felé.

– Miért? – horkan fel Richard. – Mit láttál Jimmy?

– Nem tudom, pajtás, de nem ember volt. Az ablakból legalábbis nem annak tűnt!

– Ez csapda – bólint, mikor megérti mi történik. – Igen... a Kopogó szellem csak ki akart hajtani minket innen, hogy a Roverhez fussunk, ahol nagy valószínűség szerint már lesben állnak. Majdnem belefutottunk, de Jimmynek köszönhetően elkerültük őket! Szép munka! – mondja vigyorogva.

– De ez azt is jelenti, hogy a gyors lelépésről szőtt terveinknek befellegzett.

– Akkor ha jól értem, nem tudunk a Roverhez menni? – mordul fel Terry. Richard bizonytalanul húzza el száját.

– Megéri a kockázatot, hogy kiderüljön, így van-e? – sóhajtasz fel. – Mintha lenne más választásunk! Hacsak nincs innen egy hátsó kijárat is, Richard...

– Ez az! – csettint az ujjaival. – Annál sokkal jobbal szolgálhatok! A dolgozószoba! Gyertek! Egyenesen az ajtóhoz csörtet a hall hátsó részébe. Nekiáll megkeresni zsebében a kulcsot, mikor meghallod, ahogy az eddigi csendet erőteljes dörömbölés veri szét. Bármi is van odakint, be akar törni a házba.

– Na, rájöttek, hogy valami nem stimmel – rázza meg Jimmy a karodat. – A szörnyek bevadulnak?

– Nagyon úgy hangzik.

– Mi van, ha betörnek? – kérdezi komor arccal.

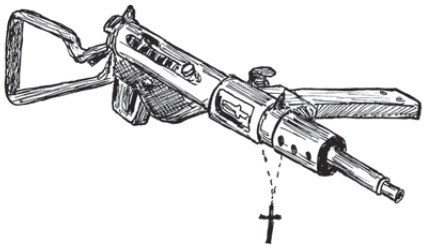
– Akkor megküzdünk velük.

– Richard, pajtás! – kiált Jimmy. – Kinyitnád végre azt az átkozott ajtót?

– Igen, igen... – csattan fel Richard, összeszorított fogai között szűrve a szavakat. – Csak nem találom azt a rohadt kulcsot...Megvan!

– Hála az Istennek!

Villámsebesen rohantok át a nyitott ajtón. Lapozz a **104**-re.

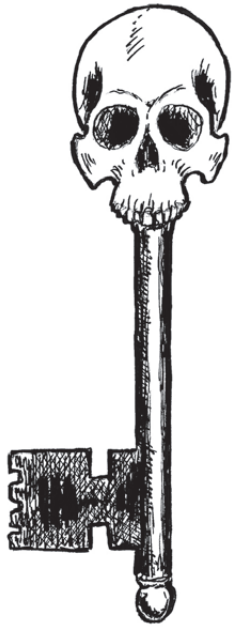


169.

A Fekete Éj tagtól elvett köpeny alatt előkészíted fegyvered, és kibiztosítod. Veszel egy mély levegőt, és előrohansz a tömegből. Isaacson abbahagyja a kántálást, szemei elkerekednek, ahogy meglátja a kezedben a fegyvert, mely egyenesen a mellkasára irányul. Megpróbál lebukni, de túl későn! Higgadtan meghúzod a ravaszt. Ilyen kis távolságból nem hibázhatsz. A főpapot átrepíti a pentagramma túloldalára a becsapódás ereje. Elterül a földön, hörögve nyög, majd megmerevedik, és elnémul. Örökre. Lapozz a **365**-re.

170.

Mielőtt még reagálhatnál, a teremtmény rád ront! Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **255**-re; ha magasabb, lapozz a **374**-re.



171.

Camborix kardja nem csak visszaállítja az ÉLETERŐDET a *Kezdeti* értékre, de meg is növeli azt 4-gyel! A hadúr becsületessége végigkísér egy ideig utadon eme sötét időkben. A következő két alkalommal, mikor FÉLELEM pontszámod ellen kellene dobnod, automatikusan sikerrel jársz, és FÉLELEM pontszámodat *sem* kell csökkentened. Most lapozz vissza a **240**-re.

172.

Semmivel össze nem téveszthető sziszegést hallasz. Az egész padlót tekergő mérgeskígyók borítják! Biztosan valami nagyon értékeset őrizhetnek ebben a szobában.. Ha azt gondolod, hogy nem éri meg a kockázatot, és folytatod utad a járatban – lapozz a **210**-re. Ha úgy döntesz, hogy megvizsgálod az ajtót, akkor találnod kell egy utat a halálos csúszómászók között. Dobj két kockával, majd vonj le 2-t az összegből mert pontosan hallod, hogy merre mozdulnak a kígyók a padlón. Ha az összeg magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, megmart egy kígyó. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot! Még *kétszer* ismételd meg a fenti dobást, és csak akkor éred el az ajtót. Ha van nálad „Méreg ellenanyag”, visszaállíthatsz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha élve eléred a szoba túloldalán a díszes ajtót, lapozz a **311**-re.

173.

Szerencsére a szektatagok azzal vannak elfoglalva, hogy a főbejáratot figyeljék, és főpapjuk nem gondolt arra, hogy ide is őrt állítson. Te sikeresen végiglopakodsz a fal mentén, de Jimmy véletlenül belerúg egy kőrakásba. Abban a pillanatban minden fej felétek fordul. – Ott vannak! – hangzik fel a kiáltás. – Kapjátok el őket! Az oldalsó kijáratnál!

Lapozz a **358**-ra.

174.

Kétszer sikerül belelőnöd ellenfeledbe, mielőtt az kilökné kezedből a Vadászpuskát. Mikor a **182**-re lapozol, vonj le ellenfeled ÉLETEREJÉBŐL 5 pontot, és úgy küzdj meg vele. Húzz le 2 Vadászpuska lőszert a *Kalandlapodról*!

175.

Az egyik szekrény alsó fiókjában megtalálod az elkobzott felszerelésed! Nyersz 2 SZERENCSE pontot! Állíts vissza minden fegyvert, tárgyat és élelmiszert a *Kalandlapodon*! Ha akarod, használhatod továbbra is a buzogányt, mint közelharci fegyvert, de ne feledd el, hogy egyszerre maximum *két* fegyvert hordozhatsz. Ha tovább akarsz keresgélni, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **34**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **321**-re. Ha nem keresgélsz tovább, gyorsan megnézheted a másik ajtót (ha még nem tetted) – lapozz a **107**-re. Ha inkább folytatod utad tovább egyenesen a járatban, lapozz az **5**-re.

176.

Úgy döntesz, nem foglalkozol a zajokkal. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Sötétség Hercege* kifejezést, majd lapozz a **278**-ra.

177.

Túl lassan reagálsz, a szektatag pedig nagyon jól céloz. Két golyó áthatol koponyádon, és keresztülsüvít az agyadon.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

178.

Apró kavicsok hullanak a lábad mellé. Összerezzensz, és azonnal körbevilágítasz a zseblámpáddal. Két rémisztő teremtményt pillantasz meg a fal mellett lebegni. Emberszerűek, de kékesszürke a bőrük, és hatalmas, denevérszerű szárnyaik vannak, melyekkel a levegőben csapkodnak, majd magukhoz húzva zuhanórepülésben megtámadnak. Túl későn vetted észre őket, már nincs időd lőfegyvered után nyúlni. Közelharcot kell vívnod a teremtményekkel. A harc idejére csökkentsd 2-vel a Támadóerőd, mivel ellenfeleid képesek repülni, így könnyen elkerülhetik a csapásaidat. A két kreatúrával egyszerre küzdj meg!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Hárpia	8	8
Második Hárpia	8	8

Ha legyőzted őket, lapozz a **105**-re.

179.

Farthingdale Don mögé lép, és profi módon egy erős ütést mér a tarkójára. A nyomozó ájultan esik összsze. A főfelügyelő megvetéssel néz öntudatlan társára – hiába nézed, nem tudod megfejteni, mi járhat a fejében.

– Ne okolja Dont, uram – szólalsz meg végül. – Nem volt önmaga. Drumer egyik szolgája a hatalmába keríthette már jó ideje. Semmit sem tehetett ellene.

– Szegény ördög. – A főfelügyelő rád néz, arca meglágyul. – Azt sem tudta, mit csinál, igaz?

– Mégis, mi a francot csinálunk most vele? – kérdezi Richard.

– Emiatt ne aggódjanak. Biztonságban lesz addig, míg az orvos megérkezik. Nincs kétségem afelől, hogy Don majd jókora hülyeségeket, zavaros dolgokat és hihetetlen mesét ad majd elő neki. Persze – mosolyodik el –, mi már tudjuk az *igazságot*. A kórházban őrizet alá helyezzük, hogy ne okozhasson több problémát. Vámpírok, mi? – felsóhajt, miközben megrázza a fejét. – Még úgy is nehéz elhinni, hogy átéltem itt ezt az egészet. De úgy tűnik, léteznek. Ha lehet, pusztítsák el az a valamit, hogy Don visszatérhessen közénk.

– Meg fogjuk tenni! – bólintasz.

– Mindent meg fogunk próbálni – helyesel Terry –, és most már bármire képesek vagyunk, hogy nálunk van a Hreinleika!

Miután megkötözitek Don kezét és lábát, a főfelügyelő társaságában elhagyjátok a házat. Utasít egy egyenruhást, hogy azonnal küldjön be egy orvost az épületbe, mert Don szellemileg összeomlott.

– Vigyázzanak rá! – figyelmezteti a járőrt. – Szegény fickó nagyon instabil állapotban van. Biztosan a munka készítette ki.

A járőr felhúzza a szemöldökét, de nem kérdőjelezi meg Farthingdale parancsát, csak bólint:

– Igenis, uram! Hívom az őrsöt!

– Erre! – Fordul hozzátok a főfelügyelő, és az egyik rendőrautó felé mutat. – Itt van a kocsikulcs. A maguké. Én majd elintézem a „papírmunkát”.

– Fő... főfelügyelő úr... nem is tudom, hogyan...

– Hagyja! Csak ígérje meg, hogy megállítják Drumert és csatlósait! Használják a szent fegyvert, vessenek véget az átoknak! A Hreinleika erre készült és Phillip Maddesby – az ég óvja, bárhol is legyen – megóvta számunkra. Ki tudja, mi lenne, ha a szekta a világra szabadul... – felsóhajt, majd mindannyiótokkal kezet ráz. – Az égiek remélem vigyáznak majd önökre, uraim!

– Köszönjük, uram! – elfordítod a kulcsot, és beindítod a járőrkocsi motorját.

– Nem... *Én* köszönöm! – mosolyodik el.

Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Farthingdale* nevet.

Az út Tolbrooke-ból eseménytelenül telik, és a járőrautó jól suhan a vidéki utakon, gyors tempóban haladhattok a célotok felé. A bekapcsolt sziréna miatt – Jimmy ötlete volt – mindenki félrehúzódik előletek, miközben megújult hittel és erővel száguldotok Little Tapston felé. Nyersz 1 FÉLELEM pontot. Egy régi rockdal címe jut az eszedbe: „*The boy's are back in town*" *(A fiúk visszajöttek a városba – a fordító)*.

– Emlékszel még, hogy mit mondtam az őrült motorosokról, mikor a kocsmában találkoztunk, pajtás?

– Ja, emlékszem Tel – kicsit csökkentesz a sebességen. Lehet, hogy a démonok csak arra várnak, hogy egy árokban végezzétek!

Nagyjából tíz mérföld múlva véget és a „sétakocsikázásotok". Ragaszkodsz hozzá, hogy a falun kívül rejtsétek el az autót, nagyjából egy mérföldnyire Little Tapston határától – nem akarsz *feltűnést* kelteni vele az ébredező településen.

– Lefogadom, hogy tele van Drumer kémjeivel az egész falu – mondja Richard.

– Meglehet... – bólintasz. – Jobb, ha óvatosak leszünk.

Lapozz a **377**-re.

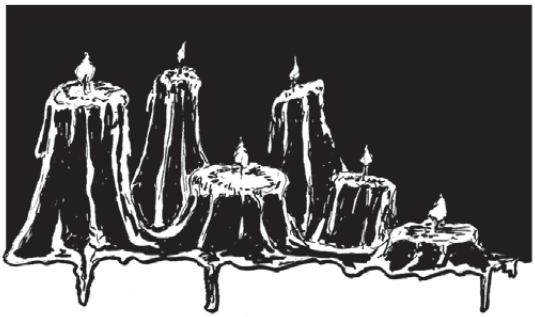
180.

A szellem elgondolkozik egy pillanatra, majd bólint:
– Igen, azt hiszem, van egy hely, ahol találhatnál néhány dolgot, ami segíthet eltűnni erről a pokoli helyről. Az ajtón túl, ha egyenesen indulsz el, egy terembe jutsz, ahol a szektatagok imádkoznak az ördöghöz. Azon túl találsz két, egymással szemben álló ajtót. A bal oldalin benyitva az őrök szobájába jutsz. Ott tárolják a foglyoktól elvett tárgyakat. Szerencsétlenek már úgysem használhatják semmire őket, szóval, úgy gondolom, körülnézhetsz ott... Ki tudja, hogy mi akadhat a kezedbe.

– És a jobb oldali ajtó?

– Nos... – ingatja a fejét – sajnálom, de az a Végtelen Kárhozat verméhez vezet. Nagyon bátornak – vagy bolondnak – kell lenned, hogy bemenj oda, idegen. Drumer jelenléte felélesztette szerencsétlen nyomorultak lelkét. Van ott valami, amit Drumer szolgái nem vettek észre, vagy nem merték megérinteni, esetleg ott hagyták csapdának. Mindegy, a lényeg, hogy az a hely egy halálcsapda – szóval légy óvatos!

A szellem figyelmeztetése szinte el sem jut a tudatodig, az őrök szobája jár a fejedben, ahol talán megtalálhatod eltűnt felszerelésedet is! Lapozz vissza a **362**-re.



181.

Lövésed lerepíti a szörnyeteget a motorháztetőről, pont két rohanó szektatag útjába. Mindketten elvágódnak benne. Kiszállsz a kocsiból. Felhúzod a puskát, egyenesen a legközelebbi ellenfeledre célzol, és tüzelsz. Rémült halálsikollyal repül hátra! Egy másik támadó megpróbálja megszerezni a vadászpuskát, de ahogy oldalra rántja, az elsül, és a véletlen lövés szétroncsolja egy másik szektatag lábát. Lefejeled támadódat, miközben kihúzod az övedből a késedet. Egy gyors mozdulattal belevágod a kést a hasába. Meglepett hörgés szakad fel belőle, megforgatod a gyomrában a kést, majd kihúzod, miközben nekilököd az egyik feléd tartó szektatagnak. Felkapod a vadászpuskát, övedbe dugod a késed, majd felkapsz egy földön fekvő fáklyát. Puskádat támadóidra szegezve visszahátrálsz a relatív biztonságot ígérő romok felé.

Húzz le 3 Vadászpuska lőszert, majd lapozz a **265**-re.

182.

Mivel Farthingdale teljesen lebénult a látványtól és a megdöbbenéstől, nektek kell megküzdenetek a teremtménnyel. Úgy tűnik, a démon elrejtett egy csapdát azoknak, akik esetleg ide tévednek. A Hamu Gólem egy rosszindulatú lény, melyet a pokol küldöttei idéztek meg. Bár nem a legerősebb ellenfél, de kellemetlen perceket okozhat. Képes egyszerre harcolni mindannyiótokkal. Ha bármikor megsebesülsz, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1 vagy 2, eltalál a konyhai mosogatóból kreált öklével, és vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot.

Hamu Gólem	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 12

Ha legyőzöd, a Gólem újra szétesik ártalmatlan hamuvá. Lapozz a **348**-ra.

183.

Te voltál az emberiség utolsó reménysége, mégis lényegében fegyvertelenül léptél ezen átkozott helyre. A tűzdémonok támadásba lendülnek, te pedig megpróbálod hárítani a csapásokat. Bátor, de hasztalan cselekedet... Meg sem tudod ütni őket, körbevesznek és apró darabokra tépik a testedet, Drumer legnagyobb megelégedésére. A döntő pillanatban gyengének bizonyultál. Most már semmi sem állíthatja meg a gonosz erőit, hogy végigmasírozzanak a világon, és egy új sötét középkort hozzanak el. Az apokalipszis öt lovasa irányítja majd a Földet!

Te – és az egész világ – áldozatul estetek Drumer Átkának!

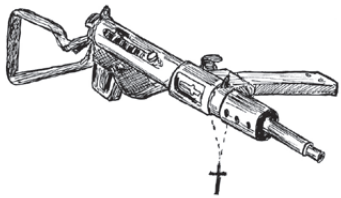
184.

A Jégdémon erős ellenfél. Mindenképpen bűvölt fegyverre van szükséged, hogy legyőzhesd. Ha csak hagyományos pengés fegyvered van vagy egyáltalán nincs pengés fegyvered, azonnal lapozz az **59**-re. Ha Áldozati tőrt használsz, minden alkalommal, ha megnyersz egy Kört, a szokásos 2 helyett csak 1 ÉLETERŐ pontot vonj le tőle. Ha a Dibir Mallachtot használod, küzdj meg a Jégdémonnal a normál módon (a kard bónuszai természetesen alkalmazhatóak).

Mindeközben a víz egyre emelkedik, és lassan megfagyasztja az egész testedet. Tartsd számon, hogy hány Körön keresztül tart a harc. Ha eléred a 12. Kört, azonnal lapozz a **235**-re.

Jégdémon	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 14

Ha legyőzted kegyetlen ellenfeled, lapozz a **81**-re.



185.

A kínzómester vakargatja a fejét, miközben keres valamit a padlón. Kezeid és lábaid szorosan megkötve, esélyed sincs, hogy... várjunk csak! A kés, amit a kínzómester eldobott! Azzal talán elvághatod a köteleidet! Hátrakötött kezeiddel elkeseredetten tapicskolod végig a területet, ahova eshetett. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **260**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **381**-re.

186.

Magad elé tartod a szent szimbólumot. A hall félhomályában épp, hogy csak megcsillan az ezüst szín, de démoni ellenfeleid számára vakító fénycsóvának tűnik. Egyszerre üvöltenek fel a fájdalomtól, eltakarják arcukat, majd hátrálni kezdenek az ajtó felé. Terry és Jimmy egyesült erővel vonszolják el a ziháló Richardot a közelükből. A teremtmények lassan hátrálnak előled, miközben bosszúszomjasan méregetnek, te pedig rájuk csapod az ajtót, és elé tolsz egy nehéz komódot. A kaparászás és dörömbölés újra elkezdődik.

– Köszönöm nektek – zihálja Richard. – Ez rosszul is végződhetett volna!

– Szívesen – mosolyodsz el. – De még mindig be vagyunk ide zárva.

– És most a Roverről végképp lemondhatunk – dühöng Terry.

– Akkor, most mi legyen? – Jimmy elkeseredetten tárja szét karjait. – Van valakinek valami ötlete?

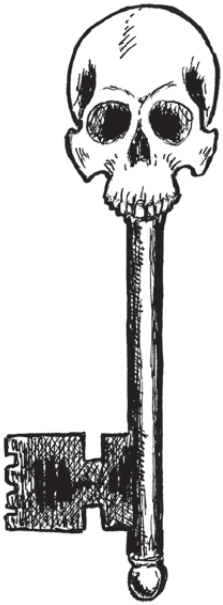
Richard kulcscsomót vesz elő zsebéből, és sebesen visszarohan a hallba.

– Erre! Siessetek!

– Hátsó kijárat?

– Nem! – vigyorog rád. – Annál is jobb, öregfiú!

Egy pillanattal később a folyosó végén lévő ajtóba illeszti az egyik kulcsot, és kitárja az ajtót. Lapozz a **104**-re.



187.

Gyorsan előrántod a Pisztolyt, és meghúzod a ravaszt... de élőhalott ellenfeled nagyon gyors, és megpróbál visszahúzódni az árnyékba! Dobj két kockával, és adj hozzá 2-t! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **367**-re; ha magasabb, akkor az a kérdés, hogy van-e még egy töltényed? Ha igen, akkor dobj újra, de most már 3-at adj a dobáshoz. Ha az összeg kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **367**-re. Ha mindkét lövésnél magasabb lett az összeg, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, vagy csak egy töltényed van, élőhalott ellenfeled elmenekült! Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Sötétség Hercege* kifejezést (ha még nem szerepel rajta), majd lapozz a **238**-ra.

188.

Semmi, csak a néma csend. De szinte olyan érzése van az embernek, mintha valami komoly dolog készülne. Igaza van Terrynek, nem árt az óvatosság. Te is érzed, hogy itt valami nem stimmel. Mind a négyen egy vörös téglaépület sarkába húzódtok, és visszafojtott lélegzettel vártok. Néhány pillanat múlva egy mély hang remegteti meg a levegőt. Aztán az egyik teremtmény furcsa, sziszegő, nem evilági nyelven kezd beszélni. Ezt hallva még levegőt is alig mersz venni, amikor hirtelen egy hangtól majdnem megáll a szíved! Jimmy tüsszentett egyet! A hangok erősödnek, ahogy a Ködkísértetek felétek tartanak. Furcsa ragadozók, bár testük átlátszó, kavargó köd, merev és pengeéles karmaik igencsak veszélyesek. Gonosz sárga szemükben gyűlölet ég, ahogy felkészülnek a támadásra. Ha nálad van Maddesby szenteltvizes töltényeivel töltött Pisztolya, és használni is szeretnéd, lapozz a **323**-ra. Egyébként lapozz a **110**-re.

189.

Már körülbelül három mérföldnyire lehettek Little Tapstontól, mikor rémisztő vonyítás hasít az éjszakába. Miféle teremtménytől származhat ez? Egykoron lakták farkasok Britannia erdőit, de a vadászat miatt már nagyon régóta kihaltak ezen a területen.

– Talán valami túlbuzgó fazon idetelepített néhányat? – kérdezi reménykedve Jimmy.

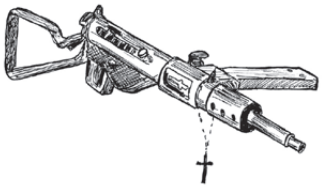
A félelem hullámai végigsiklanak a gerinced mentén. Az eddigi események alapján nem lennél meglepve, ha itt *többről* lenne szó, mint hétköznapi betelepített ragadozókról.

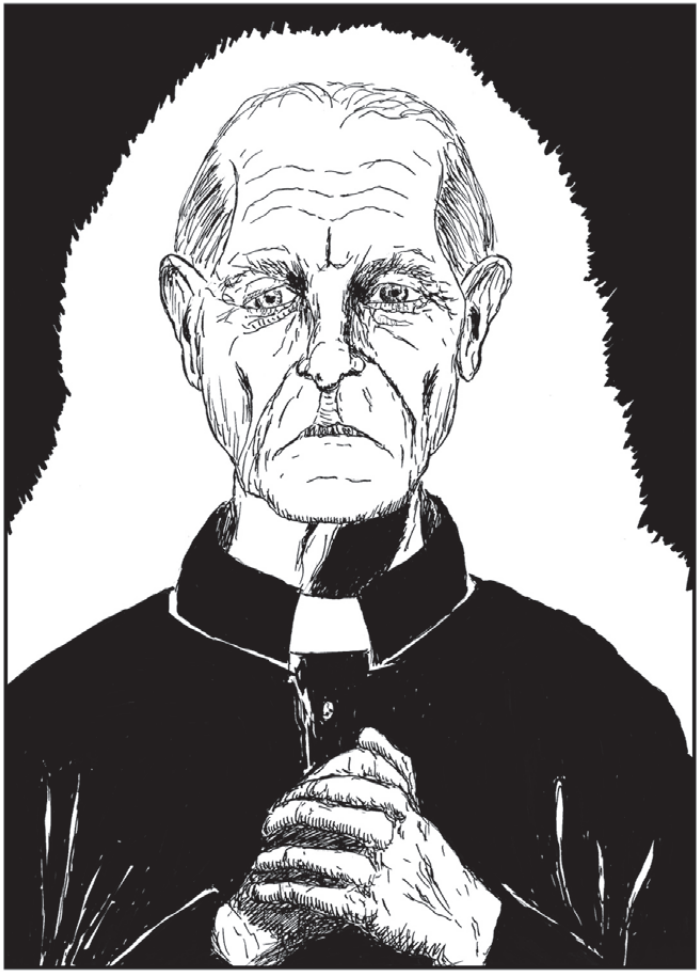
– Mindenesetre gyanús egybeesés... – sóhajtasz fel – jobb lesz, ha sietünk fiúk!

– A számból vetted ki a szót – helyesel Richard.

Terry megigazítja a hátizsákját, és egyetértése jeleként megduplázza a tempót. Benned azonban az a szörnyű érzés munkál, hogy már elkéstetek. Ekkor egy második üvöltés harsan, majd nem sokkal utána egy harmadik és egy negyedik! A hang a mögöttetek lévő erdőből jön. Biztosan megérezték a szagotokat! *Fenébe!* Mit teszel?

Megpróbáltok elmenekülni üldözőitek elől?	Lapozz a **335**-re.
Elrejtőztök?	Lapozz a **259**-re.
Megvetitek a lábatokat, és szembenéztek azzal, – legyen az bármi is – ami kijön az erdősávból?	Lapozz a **26**-ra.





190.

– Megtaláltam – mondod –, de elvették tőlem, mikor elfogtak. Szóval, igazából nem tudom, hogy bizonyíthatnám...

– A jegyzeteim említik ugyan a Hreinleikát, de arra ügyeltem, hogy ne tegyek említést a pontos helyéről. Írja le nekem pontosan, hogy hol találta.

– A balta a kamra alatt található pincében volt, Szent Erik festményébe illesztve.

– Igen! Igen, ez elég is nekem! Egy démon sem érinthetné a keresztet, mely nyitja a kőlapot, sem a baltát!

– Megpróbálták elpusztítani. Pokoli teremtmények rombolták le az ön házát. – lehajtod fejed, kissé szégyelled magad, hogy ilyen nyersen kell előadnod a hírt.

– Ne foglalkozzon vele fiam – mosolyodik el a tiszteletes. – Az épületeket meg lehet újítani, a szent fegyverek viszont pótolhatatlanok. A lényeg, hogy megszerezte a Hreinleikát!

– Csakhogy nincs nálam! – javítod ki. – Drumer szolgái elkaptak, emlékszik mit meséltem? Épp most szöktem meg a kínzókamrájukból. Ha már itt tartunk... lássuk, ki tudom-e nyitni cellája ajtaját.

– Ne! Erre most nincs idő, fiam! Az ördögi teremtmények bármely percben értem jöhetnek. Ha látják, hogy eltűntem, riasztják az egész átkozott helyet. És ezt most nem engedhetjük meg magunknak. Amúgy is, csak lelassítanálak. Mindenáron vissza *kell* szerezned a Hreinleikát! Csak Szent Erik igézett baltája tudja legyőzni a Lich-csé vált grófot. Még azelőtt kell végeznie vele, mielőtt a Végső Idézés befejeződne, máskülönben nemcsak Drumerrel, hanem Bajnokaival *is* meg kell küzdenie. Van még valami a Hreinleikával kapcsolatban, amiről nem teszek említést a jegyzeteimben. Valami, amit nem mertem leírni...

A lelkész int, mire közelebb hajolsz hozzá. – A balta Szent Erik lelkét tartalmazza. Magasra kell tartania a fegyvert, majd kimondani a következőt: „*Szent Erik, segítségedet kérem démoni ellenfelem ellen!*” És most menjen Isten áldásával, fiam.

Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a Hreinleika különleges képességét. Ha meg akarod idézni Szent Eriket, alakítsd át vezetéknevének betűit számokká a könyv végén lévő táblázat szerint. Add össze a betűknek megfelelő számokat, majd lapozz a számnak megfelelő fejezetponthoz.

Ezt nem teheted meg bármikor, a Végső Idézés közben találsz majd rá utalást a szövegben, hogy mikor lesz rá lehetőséged. Most, hogy megkaptad a tiszteletes áldását, nyersz 2 SZERENCSE pontot, mert megtaláltad a papot, és megtudtad tőle a szent balta titkát. Elindulsz hát megkeresni a Hreinleikát.

Visszatérsz a kereszteződéshez. Ha a bal oldali járaton indulsz el (és még nem tetted), lapozz a **145**-re. Ha az egyenesen haladó irányt választod, lapozz a **40**-re.

191.

Ez az összetákolt szörnyeteg egy élőhalott fal, mely meg akar akadályozni, hogy időben odaérj a Végső Idézésre. Végezned kell vele! Ne feledd csökkenteni értékeit, ha az előzőekben használtál ellene valamilyen lőfegyvert.

Berserker ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Ha megsebez, dobj egy kockával! Ha a szám páratlan, a láncos buzogánnyal talált el, és 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett. Ha a szám páros, az éles penge sebzett meg, és 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett. Ha túléled a küzdelmet, lapozz a **283**-ra.

192.

A félelem megbénítja a lábaidat. Jeges rettegés fut végig a gerinceden, tudatod egy pillanatra elhomályosul a látottaktól... Egy apró kő találja el a füledet (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Csodálkozva nézel az izgatott Jimmyre.

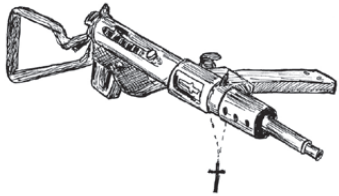
– Haver, figyelj már! – morogja. – Én koncentrálok, ahogy ígértem. Te pedig figyelj arra, hogy megtartsd azt, amit *ígértél*! Nem jókedvemben csinálom ezt, oké?

– Ja... jó! Rendben – eszmélsz fel.

Habár az élőholtak csak vánszorognak, már támadóközelségbe értek. Így nem használhatod a Vadászpuskát (már, ha rendelkezel vele), hanem puszta kézzel kell megküzdened velük. Amikor a **274**-re lapozol, hagyd figyelmen kívül a Vadászpuskára vonatkozó részt.

193.

A célzott sorozat eltalál, mikor megpróbálsz elvetődni. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **205**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **177**-re.



194.

– Egy hívatlan vendég... – Drumer gúnyosan felnevet. – És ilyen hamar távoznál is? Azt nem hagyhatjuk, idegen. Lehet, hogy tetszene, amire itt készülünk... Találékony halandó vagy, de szemben állsz nézeteinkkel. Azt hiszed, nyertél? Még nincs vége semminek! Ahogy látod, Isaacson vére elég volt a rituálé befejezéséhez, talán több is volt, mint elég. Nagy kár egy ilyen hűséges szolgáló elvesztése. De még halálában is szolgál – közben a főpap felemeli a botját –, hogy befejezzük a Végső Idézést!

Mielőtt még bármit tehetnél, lenéző mosollyal furcsa mozdulatot tesz kezével, mire elmédet szörnyű képek és gondolatok öntik el! Ha nálad van az Ezüst feszület vagy az Arany feszület az aranyláncon, lapozz a **60**-ra. Egyébként dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, lapozz a **316**-ra; ha magasabb, lapozz a **351**-re.

195.

Dörömbölsz a „Kecske és Kés” ajtaján, várva, hogy valaki gyorsan kinyitja, mielőtt még meglátják, hogy ide surrantok be.

– Jól van! Jól van! – csattan fel egy hang odabentről. Az emeleti ablak résnyire kinyílik.

– Mi ez az átkozott ricsaj? Terry? Lord Ettingley? Mi a...? Várjanak, azonnal lemegyek! Az ablak becsapódik, majd nemsokára meghalljátok a zár kattanását. Az ajtó kinyílik.

– Jöjjenek be, mint a négyen! Gyorsan! – majd ugyanolyan sebesen, mint ahogy kinyílt, be is csapódik az ajtó mögöttetek, a kulcs elfordul a zárban, és a reteszek a helyükre kerülnek.

– Édes Istenem! – szólal meg vendéglátótok, miközben végigmér téged. – Sosem hittem, hogy még újra láthatom magát! És... ez a fiatalúr gondolom az egyike a barátainak, igaz?

– Úgy bizony, pajtás! – mosolyodik el Jimmy. – De apa... ő nem élte túl.

– Nagyon sajnálom. – Sid lehunyja egy pillanatra szemeit. – Ezek szerint azok az átkozott szektások megölték, igaz?

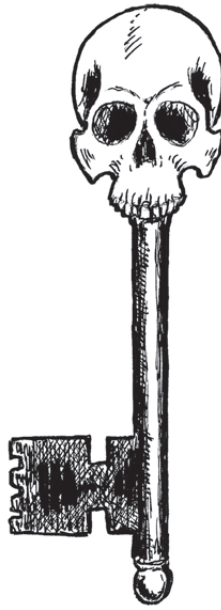
– Így van. De ha a barátom nem ér oda – a hátadra csap –, még mindig egy ketrecben csücsülnék, mint egy vadállat!

– Most már mind itt vannak, és csak ez számít! Még mielőtt bármit is mondanának, hadd kínáljak fel egy kis maradékot a tegnapi pecsenyéből. Általában a másnapi ebédhez szolgáljuk fel hidegen. De úgy látom, most jól jönne maguknak reggelire!

Nem sokkal később mind az asztal körül ültök, és húst esztek, mellé uborkát, vajas sült csirkét, friss cipót. Valamint – a korai óra ellenére –, pár kupica Brandyt is legurítotok. Nyersz 8 ÉLETERŐ pontot, és állíts vissza 2 FÉLELEM pontot. Míg esztek, elmeséled hihetetlen szökésetek történetét Sidnek. Nem tűnik nagyon meglepettnek a démonok és fekete mágia említésére – sokkal inkább lenyűgözi, hogy valahogy sikerült túlélned a borzalmakat.

– A Szent Erik Rend jó ideje figyeli Drumert és barátait. Ez a szervezet egyfajta modern kori lovagrend, akik szent háborút folytatnak a szekták és a sötét testvériségek ellen – olyanok ellen, akikbe volt szerencsétlenségük belefutni.

Lapozz a **302**-re.



196.

Richard egy magán kocsibeállóra hajt le az útról, majd csikorgó gumikkal megállítja a Range Rovert. Egy elegáns, vörös téglaépület előtt álltatok meg, homlokzatán díszítésekkel, tetszetős kéményekkel és rengeteg ablakkal.

– Otthon, édes otthon. – mondja Richard. – Legalábbis, valami hasonló.

– Csodás ház, pajtás!

– Köszönöm, Jimmy. Eredetileg Tudor korabeli, de később több toldás is épült hozzá. Az ük-ük... *ük-nagyapám* sikeres üzletember volt, textillel és hasonló dolgokkal foglalkozott. A profitot pedig bölcsen fektette be. Aztán rátalált erre a szépségre a Viktoriánus kor közepe táján. Egy elszegényedett bárónőtől vette meg – ha jól emlékszem, szerencsejátékos volt – és az Ettingley család azóta itt él.

– A hely története most nem igazán érdekel – vágsz közbe –, legalábbis, amíg odakint szektások és ki tudja milyen rémségek járnak!

Richard inkább a komfortot preferálja a klasszikus kinézettel szemben. A konyha inkább parasztház stílusú, kockaköves padlóval, nehéz tölgy asztallal és egy tálalószekrénnyel, mely tele van porcelánnal. Edények és lábasok lógnak egy masszív ágasról, alatta a tűzhelyen egy nagy lábas ragu gőzölög.

– Mindenekelőtt – szólal meg vendéglátótok –, egy jó forró leves átmelegíthet mindenkit a hideg őszi levegő után.

Négy tányért vesz elő, és teliszedi őket a forró étellel, majd kenyeret vesz ki a szekrényből. Mind a négyen leültök, és enni kezdtek, majd Earl Grey teát isztok. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot. Egyetlen szó sem esik, míg esztek és regenerálódtok, de mindannyiótok elméje az elmúlt időszak szörnyű eseményein jár.

– Á, sokkal jobb! – mondja Terry, eltolva magától az üres tányért. – Most pedig ideje rátérni arra, amiért idejöttünk.

– Ezt hogy érted? – csattan fel Jimmy. – Azt mondom, nem vagyunk elegen. Lépjünk le a környékről, amíg csak lehet.

– Azt hiszem, ez nem megoldható – rázza a fejét Richard. – A szektatagok előbb, vagy utóbb ránk találnának.

– Miért? Ez nem csak egy helyi csoport?

– Nem – rázza meg a fejét kérdésedre. – A szekta néhány tagja helyi, jó néhányat felismertem ma este közülük, de legtöbbjük más területekről jött ide. A Mester „barátai", ahogy emlegetik őket. A helyi szektatagok leghűségesebbje maga a főpap.

– Az a szadista mocsadék! – kiált fel Jimmy.

– Icaacson – mondja Terry. – Nemrég jött erre a vidékre. Azt feltételezzük, hogy ő készíti elő Drumer visszatérést. Az ég tudja, mi fog történni, ha ez a gonosz szekta szétterjed az egész országban. Ennek véget kell vetni – öklével rácsap az asztalra – azonnal! Mielőtt még komolyabb hálózatot építenének ki!

– Miért nem hívjuk ki a rendőrséget – mondja hevesen Jimmy –, és mutatjuk meg nekik a kínzókamrát, ahol apa meghalt?!

Gyengéden a vállára teszed a kezed, és megnyugtatóan megszorítod.

– Ez nem jó ötlet, Jimmy. A rendőrségben nem bízhatunk.

– Hát persze, hogy nem! – Terry hevesen gesztikulálva horkan fel. – Ha a vezetőiket még nem is fertőzte meg, vagy korrumpálta a szekta, akkor is csak simán kinevetnének és közölnék, hogy ne vesztegessük a rendőrség idejét…

– … és bevágnának a bolondok házába – kontráz rá Richard.

– Bár Drumerről már mindegyikük hallhatott, és ha a rendőrség komolyan is venne minket, Isaacson és csicskásai egyszerűen visszatemetnék a kínzókamrát mire odaérnénk, és eltűnnének.

Terry hátradőlve elkeseredetten rázza meg a fejét.

– Így igaz – helyeselsz. – A rendőrség itt most nem segíthet Jimmy. Most csak mi négyen vagyunk, és amíg élünk, mi vagyunk azok, akik valóban fenyegetik a szektát.

– Nem fenyegetünk mi semmit, öregfiú – vág vissza Richard. – Úgy értem, van pár dolog, amire az Ettingley-k ráláttak az évek során, de nagyon keveset tudunk Drumerről és cimboráiról. A nagybátyám a hagyományos fegyverek szakértője, de abban biztos vagyok, hogy nem kapott még kitüntetést azért, hogy démonokkal és őrült szektásokkal harcolt volna. Ha tényleg szembe akarunk szállni ezekkel a természetfeletti erőkkel, akkor a megfelelő fegyverekkel és tudással kell ezt megtennünk. De hát – sokatmondóan az ég felé mutat ujjával –, ki tud ilyen eszközökről?

Terry a fejét vakargatja, Jimmy pedig a szemöldökét ráncolja, miközben egy bárányccombot eszik. Richard hátradől, összefonja karjait, és elgondolkozva bámul maga elé. És te? Ha nálad vannak a Lelkész feljegyzései, lapozz a **66**-ra; ha nincsenek, lapozz a **326**-ra.

197.

A két szektatag a szobában teljesen megmerevedik a megdöbbenéstől, mikor kinyílik az ajtó.

– A... a behatoló! – dadogja az egyik.

– A Mester a fejünket fogja venni, ha hagyjuk, hogy megzavarja a Végső Idézést! – kiáltja a másik. – Gyorsan, végezzünk vele!

A két szektataggal egyszerre kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Fekete Éj Szektatag	7	7
Második Fekete Éj Szektatag	8	6

Nem *menekülhetsz el*, mivel azonnal riadóztatnának mindenkit. Ha győztél, lapozz a **391**-re.

198.

Problémánk gyökere – folytatod némileg ironizálva –, az a hely, ahol az egész újraéled. A szektatagoknak biztos van egy menedéke, egy gyülekezési helye, valamiféle szentély, ahol meghúzódhatnak. Richard, a családod évekig figyelte a Drumer birtokot. Mire jutottak?

– Hát, nem sok mindenre öregfiú – sóhajt fel. – A ház korábbi történetéről minden tudunk. De mióta leégett, a Testvériség rejtőzködik, és meglehetősen nehéz bármilyen információt is megtudni róluk.

– Tehát a romoktól eltekintve, sehol sem tudjuk őket keresni. Senkihez sem fordulhatunk. – Terry a fejét rázza elkeseredettségében.

– És mégis ki hallgatná meg a hihetetlen történetünket a démonokról és sátánimádó szektatagokról? – csattansz fel. – Már csak mi vagyunk, és az egyetlen nyomunk a ház romjai!

– Nem túl fényes ötlet – ingatja a fejét Jimmy. – Nincs túlságosan nagy kedvem visszamenni abba a pincébe, pajtás! Főleg nem a kínzókamrába!

– Biztosan tele van a hely szektatagokkal – bólint Sid. – És elintéznék azokat, akik olyan bolondok, hogy visszamennek oda.

– Szóval, akkor elakadtunk.

– Meglehet – Sid felemeli egy ujját. – De ne feledjük a Rendet. Lehet, hogy jámbor, békés emberek, de szervezettek. Higgyenek nekem, ők minden lehetőséget megvizsgálnak, minden eshetőséget elemeznek. És az egyik csak jó lesz nekünk. Megszervezhetek egy találkozót a rend egy tagjával, aki beépült közéjük. A hölgy több dolgot is elmondhat nekünk, például, hol fészkel a Testvériség, mit terveznek... bármit!

– Ez eléggé rizikós, de, ha nincs más tervünk, akkor... – körbenézel az asztaltársaságon – legyen. Milyen hamar tudja leszervezni a találkozót, Sid?

– Minden hat órában jelentkezik nálam, a következő – az órájára pillant – nagyjából fél óra múlva esedékes.

– Jól van. Reméljük, hogy tud nekünk valamilyen használható információval szolgálni.

Míg várakoztok, felkészülsz a továbbiakra. Sidnek nagyon sok élelme van raktáron: jegyezz fel 5 adag ételt a *Kalandlapodra*. Egy flaskában elraksz magadnak 2 adag Brandyt, 1 adag 1 FÉLELEM pontot állít vissza. De mostanra már elég alkoholt ittál, így addig nem használhatod, *míg* nem találkoztatok a beépített ügynökkel. Bár Sid a Rendnek dolgozik, de sajátján kívül nincs sem felesleges fegyvere, sem muníciója számotokra. Ha a *Kalandlapodra* feljegyezted a *Likantrópia* kifejezést, lapozz a **320**-ra; ha nem, lapozz a **30**-ra.

199.

Keresztbe fonod karjaidat a mellkasodon, és dühös pillantásokkal méregeted a harcost, majd rokonszenvező pillantással nézel a nőre. Mindegy, szeretők – bár ezt nehéz ezután elhinni –, és nem igazán illő a vitájukba beleavatkozni. De erről csak nagy lelkierővel tudod magad meggyőzni. Csak abban reménykedhetsz, hogy jó döntést hoztál... Lapozz a **315**-re.

200.

Nálad van a Dibir Mallacht *vagy* a Hreinleika? Ha igen, lapozz a **109**-re. Ha nem, lapozz a **7**-re.

201.

Sebeiden keresztül megfertőződtél a szörnyű kórral, a *Likantrópiával*! Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, ahogy a kór szétárad az ereidben. A jó hír, hogy ez a gyengülés csak időleges, a rossz hír, hogy nemsokára magad is Farkasemberré *válsz*!

– Ettől tartottam! – rázza fejét Terry, mikor látja hirtelen gyengeséged. – Hacsak nem találunk mihamarabb nadragulyát, hogy megfékezzük a kórt, elveszítünk téged.

– Azok az átkozott teremtmények! – dühöng Jimmy.

– Ne aggódj – szólal meg Richard. – Találunk valamilyen gyógymódot. Kell, legyen módja, hogy kiűzzük belőled a kórt!

– Ne féljetek, nem adom fel! – erőltetsz mosolyt az arcodra. – Talán Sid tud majd valamilyen tanácsot adni. Na mindegy. Ha lassan kezdek olyanná válni, mint ők, lehet, hogy lesznek előnyei?

Ez bátor hozzáállás a részedről, bár társaid nem túlzottan bizakodóak. Félelemmel vegyes szomorúság ül ki az arcukra. Még élsz, és lehet, hogy be is tudod fejezni küldetésed, mielőtt az átváltozás végleges lenne. Mi mást tehetnél, mint, hogy folytatod küldetésed. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Likantrópia* kifejezést, majd lapozz a **377**-re.

202.

Egy kör alakú szobába jutottatok. A gránit falakról rémisztő vízköpők és démoni arcok szobrai merednek rátok. Követed gonosz tekintetüket a terem közepe felé, ahol egy mély gödröt látsz, tele Drumer szerencsétlen áldozatainak málló csontjaival. A koponyák mennyiségéből ítélve akár két tucat holttestet is beledobhattak már a gödörbe.

– Istenem – nyögsz fel. – Förtelmes ez a hely!

– Gondolj bele, hogy én majdnem itt végeztem – borzong meg Jimmy.

A kiáltások egyre közelednek, nincs idő ezen gondolkozni. Sőt, úgy tűnik, a borzalmak egy új szintjét kell megemésztened: az egyetlen hely, ahova rejtőzhettek, az maga a gödör! Jimmy észreveszi, hogy a gödröt bámulod, és felfogja mi jár a fejedben. Elszürkül, szemei rémülten nyílnak tágra.

– Kérlek, mondd, hogy csak viccelsz!

– Vagy ez, vagy csatlakozunk hozzájuk, mint *állandó* lakók.

Nincs idő a hezitálásra. Megragadod a karját, és bevetődtök a gödörbe, miközben groteszk módon emberi csontmaradványok szállnak a levegőben, ahogy befeditek magatokat velük. Épp, hogy csak végeztek, mikor kivágódik az ajtó. Több ember lépéseit halljátok, ahogy bejönnek a terembe.

– Nincsenek itt – mondja az egyik.

– Talán a másik járaton mentek? – szólal meg valaki.

– Akkor, az már a hittestvéreinkre tartozik – morogja egy harmadik. Tehát, ezek szerint kétfelé váltak az elágazásnál – gondolod.

– Na, mindegy – csattan fel az első hang – ez a hely üres, mint *azoknak* a nyomorult teremtményeknek a lelke idelent.

– Jól van, akkor... várjunk! Pergoas szagot fogott a gödör mellett!

A bűz teljesen körülölel, és alig kapsz levegőt. A halál jéghideg érintése a csontodig hatol, lelkedet elönti a pánik és az undor keveréke, miközben próbálod leküzdeni az émelyítő érzést. Add össze FÉLELEM és SZERENCSE pontjaidat. Most dobj 4 kockával, add össze a dobásokat, és hasonlítsd össze a kapott összeget összeadott pontjaiddal. Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint a pontszámod, lapozz a **319**-re; ha magasabb, lapozz az **50**-re.

203.

Tűzfegyver nélkül nincs esélyed legyőzni halálos ellenfeleidet. Kétségbeesve tekintgetsz körbe, de a kínzókamrában nem találsz megfelelő fegyvert. Egy esélyed marad, a menekülés. Ez azt jelenti, hogy barátaidat magukra kell hagynod szörnyű helyzetükben, talán majd valamikor visszajössz megmenteni őket... ekkor az ajtó becsapódik. Kulcs csikordul a zárban.

– Jó mulatást! – kuncogja a kínzómester az ajtón túlról. – Legalábbis a teremtményeim biztosan jól szórakoznak majd.

Megfordulsz, elkeseredetten keresel valamilyen kiutat. Úgy tűnik, a kínzómester egy rejtett járaton jutott ki! Mielőtt még keresni kezdhetnéd, két tűzlabda robbanása ölel körül. Tested görcsös agóniába rándul. Egy sikoly visszhangzik a kínzókamrában, távoli, furcsán ismerős, miközben lassan semmivé foszlasz a pokoli lángok közt.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

204.

Legyőzted a tűzdémonokat! A „kiválasztottaknak” vége! Nyersz 2 SZERENCSE pontot.

– Ne! – Drumer tombol a vörös hamvak fölött. – Ez nem lehet!

Körülöttetek teljes a zűrzavar. A Testvériség tagjainak morálja összeomlott, ahogy látták elpusztulni a démoni teremtményeket. Kiáltások és ordibálás hallatszik mindenhonnan, a szektatagok menekülnek.

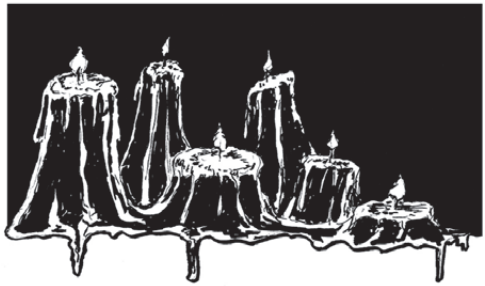
– Ez lehetetlen! – hörög Drumer. – H... hogy? Egy... ilyen... átlagos *halandó*, mint *te* – köp egyet – legyőzte az őseinket!

– Csak nem déjà-vud van, Kelnor? – mosolyodsz el. Ez most *kikívánkozott*!

Felhördülve feléd súlyt a botjával. Könnyedén hajolsz el a támadás elől. Ha feljegyezted a *Kalandlapodra* a *Szarkofág elpusztítva* kifejezést, csökkentsd az ÜGYESSÉGÉT 2-vel és az ÉLETEREJÉT 4-gyel. Újra csatába szállsz, ezúttal utoljára, hogy megszabadítsd a világot ettől az élősködőtől!

Drumer grófja
(Lich élőhalottként) ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 14

Ha legyőzöd a grófot, lapozz a **111**-re.



205.

Két golyó felsérti a válladat. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha csak pár centivel is lejjebb találnak el, az végzetes lett volna. Lapozz a **119**-re.

206.

Köszönhetően új képességednek, a sötétség nem akadály számodra. Néhány lépés után megdöbbenten tántorodsz hátra! Egy mély kutat látsz magad előtt, alján tucatnyi hegyes acéltüskével! Drumer újabb aljas csapdája, mely a sötétben botorkálók végzete lehet. Gyors véget ért volna küldetésed, ha most belesétálsz! Nagyot fújtatsz, majd visszaindulsz arra, amerről jöttél. Ha megvizsgálod a létrát és a szobát, melybe vezet (ha még nem tetted volna), lapozz a **314**-re. Ha inkább visszamész a kereszteződésig, és ott elindulsz jobbra, lapozz a **227**-re; ha egyenesen, lapozz a **40**-re.

207.

Bárhogy is próbálod, nem tudsz kitörni a vámpír tekintetének hipnotikus szorításából. Most már semmi mást nem hallasz, csak a hangját a fejedben. A Sötétség élőhalott Hercege kihasználja a zavarodat.

– Menj a társaidhoz – utasít lágy hangon –, és öld meg őket. Nem hagyhatsz cserben. Öld meg őket!

Bólintasz, és megfontolt lépésekkel lemászol a létrán. Három társad nem veszi észre, hogy valami baj van, egészen addig, míg fel nem veszed egyikük puskáját, és rájuk nem lősz. Próbálnak elmenekülni, de semmi esélyük. Aztán csak a vámpír hívását hallod, hogy kövesd őt vissza a szektához.

Bár életben maradtál, de most már Drumer Átkának szolgája vagy. Örökre!

208.

– Shhh! – mordul rád csendben. – Semmi gond, testvér. Csak maradj már csendben!

– Jó – suttogod. – Sajnálom.

Hát, ez meleg helyzet volt! Elvigyorodsz a baráti figyelmeztetéstől, amit ellenfeledtől kaptál. Folytatod utad a terem túlsó felén található függöny irányába. Lapozz a **304**-re.

209.

A hezitáló Farkasemberek nem számítottak támadásodra. Az egyik torkát sikerül átmetszened pengéddel és, ahogy előregörnyed fájdalmában, a hátába szúrsz, át a bordák közt, egyenesen a szívébe. Üvölteni próbál, de elvágott torka miatt fuldoklik a vértől, majd összeesik a lábaid előtt. Két társát sokkolja ez a gyors mozdulatsor. Ekkor a közelebbi felé vágsz, de még időben hátrarántja a fejét, így pengéd csak a mellkasát hasítja fel. Ahogy a Farkasember hátratántorodik, társa támadásba lendül! Mindkettővel egyszerre küzdj meg.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkasember	8	7
Második Farkasember	9	8

Ha sikerült legyőznöd őket, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha csak egyszer is megsebesültél (elvesztettél egy Kört) a harc során, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **151**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **201**-re. Ha nem sérültél meg a harc során, lapozz a **377**-re.

210.

A járat egy spirálisan felfelé vezető lépcsőnél ér véget. Felülről jó pár láb dobogása hallatszik a vas lépcsőfokokon. Úgy döntesz, hogy az a legjobb, ha elbújsz a lépcsősor mögött. Egy pillanattal később egy szektatag rohanva érkezik abból az irányból, ahonnan jöttél!

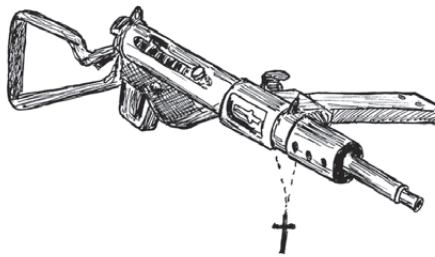
– A fogoly! – ordítja. – Megszökött! A kínzómester halott!

– Meg kell találnunk! – kiáltja a csoport vezetője, akik lecsörtettek a lépcsőn. – A Mester iszonyatos haragra gerjed, ha hagyjuk, hogy ez a veszélyes alak megzavarja a rituálét! Nem engedhetjük, hogy a szertartás közelébe jusson. Ti ketten – bólint a csoport végén álló két szektatag felé – maradjatok itt. Ha az a szemétláda megjelenne, lőjétek le! Ha eltaláljátok, ha nem, mi meghalljuk a lövéseket. Idejövünk, és akkor mi végzünk vele, ha nektek nem sikerül! A lényeg, hogy így is, úgy is halott!

– Várni fogjuk, uram!

– Nagyon figyeljetek! Ha elszökne mellettetek és nem öl meg közben, higgyétek el, a Mester gondoskodik majd róla, hogy ti ketten vegyétek át az idegenek helyét a szertartáson. Nem mindennapi lehetőség, *ugye*?

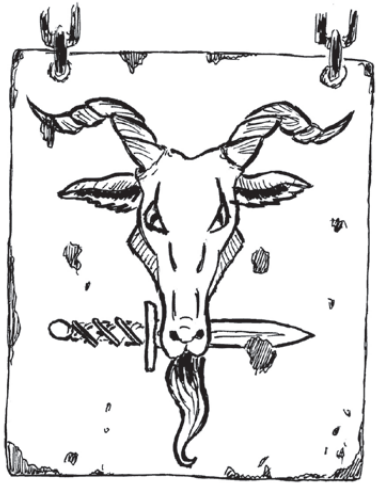
Mindkét szektatag feszülten bólint. A többiek elrohannak a folyosón. Lapozz a **338**-ra.



211.

Kihúzod a fiókokat, és használható papírokat keresel, de nem találsz semmi érdekeset. Aztán ujjaid két gombot tapintanak ki a fiók mélyén.

– Aha! – mosolyodsz el, tudván, hogy ez biztosan egy titkos rekeszt nyit majd. Milyen sorrendben nyomod meg őket? Ha a balt, majd a jobb oldalit nyomod meg, lapozz a **382**-re. Ha először a jobb oldalit, aztán a balt nyomod meg, lapozz a **108**-ra.



212.

A folyadék ártalmatlannak tűnik, és semmilyen szagot sem áraszt magából. De a látvány sokszor nem egyezik a belbeccsel. Belekortyolsz, majd a következő pillanatban kínok közt vergődve görcsbe rándulsz. Mielőtt felordíthatnál a fájdalomtól, megáll a szíved. Az ital halálos méreg volt. Itt a vég, a kíváncsiság vált legnagyobb ellenfeleddé.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

213.

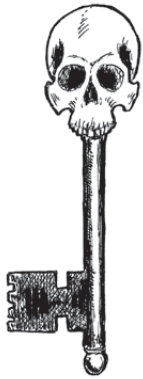
Nagyjából húsz méternyire lehetsz a farmtól, mikor hatalmas súly csapódik a hátadnak, elsodor, és a földnek nyom. Mielőtt még bármit is tehetnél, erős karmok tépik fel a húsodat, majd hegyes fogak mélyednek a nyakadba. Elhomályosuló tekinteteddel látod, hogy Jimmyt Terry fogja vissza, nehogy odarohanjon hozzád, míg Richard megpróbálja vállal betörni az ajtót. – A... a... tolvajkulcs... – nyögöd, majd végső erőddel felkiáltasz. – Jimmy! Használd a tolvajkulcsot! Befelé!

Vállai lemondóan lógnak, mikor teljesíti utolsó kívánságodat. Elájulsz a borzalmas fájdalomtól, miközben a három Farkasember végez veled. Legalább elég időre lefoglaltad őket, hogy a többiek biztonságba juthassanak, és ezzel esélyük legyen, hogy elérjék Little Tapstont, mikor eljön a hajnal...

Nekik sikerül, de te áldozatul estél Drumer Átkának!

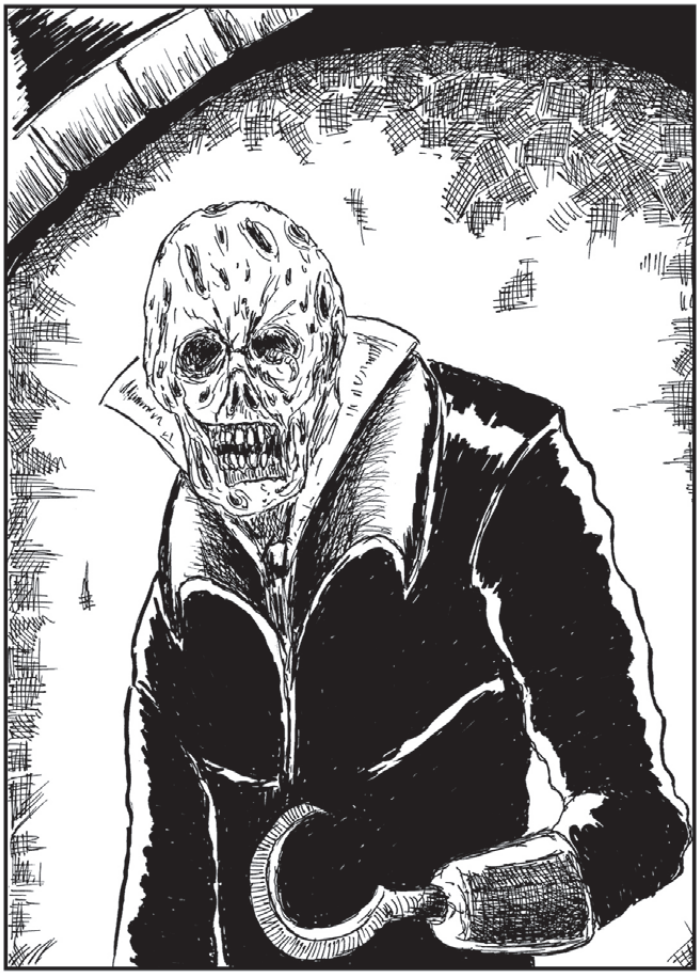
214.

Éles fogak hatolnak a nyakadba, és iszonyatos fájdalom árad szét a testedben! Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Megpróbálod lerázni magadról brutális erejű ellenfeled. Viseled az Arany feszületet? Ha igen, lapozz a **161**-re. Ha nem, dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontszámod, lapozz vissza arra a fejezetpontra, ahonnan ide lapoztál, és folytasd a küzdelmet. Ha magasabb, vonj le 2 ÉLETERŐ pontot magadtól, és ismételd meg a dobást, majd vesd össze újra jelenlegi ÉLETERŐ pontszámoddal. Addig dobj újra, míg sikerrel jársz, vagy meg nem halsz.



215.

Miután mindenki bejutott, segítesz Terrynek bezárni a hatalmas tolóajtót. Ezt persze könnyebb mondani, mint megcsinálni! Dobj három kockával, és add hozzá az értéket jelenlegi ÉLETERŐ pontszámodhoz! Ez a szám adja kettőtök együttes erejét, amivel az ajtónak feszültök. Most dobj 6 kockával! Ha együttes erőtök *magasabb*, mint a hat kocka összege, lapozz a **121**-re; ha egyenlő vagy alacsonyabb, lapozz a **392**-re.



216.

– Talán zavarok?

– Ö... – a kínzómester szoborrá merevedik, és úgy dobja el kezéből az éles tárgyat, mintha forró lenne. – M... Mester! Mily megtiszteltetés!

– Igen... igen... – hallatszik a mély hang – állj félre. Hadd lássam saját szememmel a halandót, aki annyi problémát okozott. Ekkor megjelenik az ajtóban Drumer grófja – vagyis, ami megmaradt belőle. A tűz szörnyű égési nyomokat hagyott az arcán, haja teljesen eltűnt, szemei helyén üres fekete lyukak merednek rád. Bal keze hiányzik, helyette egy fémkampót erősítettek a csuklójára. Az egykoron magas férfi most görnyedten, bicegve jár. Sípolva, szuszogva lélegzik. Ezt a látványt még elviselnéd, de senki sem készített fel arra a döbbenetre, mikor az üres szemgödréből előmászik egy kukac! Dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a rémület és a rád törő hányinger miatt. Dühösen próbálod leplezni döbbenetedet. Elmosolyodik állapotod láttán, arca maga a gonoszság, melyet sosem fogsz elfelejteni.

– Maga... maga élőhalott!

– Igen – zihálja. – Valóban meghaltam az otthonomat elpusztító tűzben. Egy hozzád hasonló férfi volt a felelős érte! Alábecsültem őt. De én a Fekete Éj papja vagyok, nem félem a halált! Hűséges szolgám, Isaacson segített visszatérnem a halálból, és folytatjuk munkánkat, hogy előkészítsük a napot, mikor visszatérünk! Úgy hallottam, próbálsz keresztbe tenni terveinknek. Egy újabb bajkeverő halandó – krákogva nevet fel – kár, hogy nem fogsz sosem közénk tartozni. Kiváló tagja lehetnél a Fekete Éjnek!

– Persze... – mosolyodsz el. – Majd a pokolban!

– *Ez* megoldható. De mindent a maga idejében... Most más dolgok kötik le erőinket. Little Tapston csak a kezdet lesz, majd meglátod. Túl sokáig bújtunk mendemondák és babonás vénasszonyok meséi mögé. Most majd megtudják a helyiek, hogy milyen az, ha a mendemondák a legrosszabb rémálmukká válnak!

Ahogy elfordul tőled, hogy kilépjen az ajtón, nem állod meg, hogy megkérdezd:

– Mi van a barátaimmal? Mit tett velük?

– Á! – mosolyodik el. – Egy tolvaj, akinek fontos a barátság. Figyelemre méltó! Nagyon jól tudom, hogy mikor először feltetted ezt a kérdést, az ahhoz vezetett, hogy hűséges szolgáim a kezeid által haltak meg. Hát legyen, bajkeverő ellenfelem... Utolsó kívánságként kezelem kérdésed, úgysem mész már sehova innen! Igen, még életben vannak. De már nem sokáig. Ők... hogy is mondjam, a Végső Idézésnél fognak *segédkezni*. És most – a még mindig mereven álló kínzómester felé biccent – megbízható szolgám szakértő kezeire bízlak. Folytassátok!

– *Örömmel!*

A közelgő kínt semmilyen humoros riposzt sem tudja majd enyhíteni! Hogy mászol ki ebből a helyzetből? Ha *Kalandlapodra* feljegyezted a *Likantrópia* kifejezést, lapozz a **355**-re. Ha az *Előrehaladott Likantrópia* kifejezést írtad fel, lapozz a **291**-re. Máskülönben lapozz a **185**-re.

217.

Jobb kéz felől egy árkádsorhoz érsz. A boltívek mögött egy szobát látsz, de hiába mereszted a szemed, nem látsz be. Ha be akarsz menni, hogy szétnézz, lapozz a **299**-re. Ha nem, akkor továbbmész a járaton – lapozz a **210**-re.

218.

Miután elhárítottad a közvetlen veszélyt, felkapsz egy széket és kitámasztod vele az ajtót. Nem tartja fel örökké a szektatagokat, de egy ideig biztosan kitart majd. A kínzómesternek nyoma sincs, biztos van egy titkos kijárat, de hol kezded el keresni? Mindenekelőtt megkeresed és meghúzod a kart, mely leereszti Jimmy ketrecét a földre. Bár megkönnyebbülten látod, hogy életben van, elborzaszt az állapota. Testét sebek, zúzódások és vér borítja, valamint több csúnya égési seb látható a kezein és lábain. Úgy tűnik, még épp időben érkeztél. Óvatosan kisegíted a ketrecből. Mivel az elmúlt pár napot egy szűk ketrecben tölthette, alig tud lábra állni, de azért megpróbálkozik vele. Egy székbe roskad, gyengén, remegve felemeli karját, és elhaló hangon megszólal:

– Néz... nézd meg... apát!

Tekinteteddel követed az ujját, és meglátsz egy másik kart. Gyorsan meghúzod. Ahogy a magas, vékony ketrec leereszkedik, szíved összerándul. Scott, aki késő ötvenes éveit tapossa, hasonló kínzásokat élhetett át, mint Jimmy, de a szíve már nehezebben bírta. És öreg barátod nem igazán az az egészséges típus. Ahogy a ketrec nekikoccan a kőpadlónak, szemei felnyílnak, megállapodnak rajtad, és ajkai halvány mosolyra húzódnak. Nehezen lélegzik, sípolva köhög. Forró dühöt érezve szabadítod ki szegény öreg Scottot, szó szerint úgy kell kihúznod a szűk ketrecből. *A francba, nem néz ki valami jól!* Óvatosan elfekteted a kőpadlón, mivel nem képes lábra állni.

– Apa! Apa! Én vagyok az, Jimmy!

– Óvatosan! Csak óvatosan! – gyengéden lefejted a zokogó fiú szorító karját apja válláról. – Hadd térjen kicsit magához.

Nem tudod okolni, hogy megpróbált életet rázni belé – ez természetes reakció – bár most több fájdalmat okozhat Scottnak, mint amennyit segít.

– Nem… nem lesz vele semmi baj? – dadogja Jimmy. – Úgy értem, ki tudjuk vinni?

Hideg rémület önti el egész belsődet. Mit mondj neki? A kegyetlen igazságot, vagy egy kellemes hazugságot?

– Jimmy, én nem…

– Nem? Nem mit? – elkeseredetten bámul a szemedbe. – Nem… nem tudod? Ennyi? Igen! Apa? Apa!

Scott szemei közül könnycseppek gördülnek le.

– Igen! Tudtam! Tudtam, hogy túléled!

– Fiam – halk suttogás tör elő a megkínzott testből. – De jó…, hogy élve látlak. Csak ez számít…

– Ho… hogy mi? Ne! – Jimmy megrázza a fejét. – Apa, miről beszélsz? Ne már! Minden rendben lesz, kijutunk innen…

Scott valahogy összegyűjti erejét, hogy felemelje kezét, végigsimítja fia arcát, letörölve a könnyeket.

– Ti ketten kijuttok. Én nem megyek veletek. Számomra itt ér véget az út, pajtikák.

A nevedet suttogja, mire megszorítod a kezét, csodálod, hogy milyen erő lakozik ebben a haldokló emberben.

– Vidd el Jimet… vidd el innen messzire… távol ettől a gonosz helytől! – suttogja zihálva. – Ígérd meg!

– Rendben, Scott. Megígérem!

– Jó – sóhajt egyet, újra köhögni kezd, ezúttal vékony vércsík jelenik meg szája szélén.

– Ne! – kiált fel kétségbeesetten Jimmy. – Ne, ne, *ne*!

– Édes fiam… élj… élj kettőnk… kettőnk helyett is… Scott összeroskad, lehunyja szemét, feje oldalra billen.

– Apa! – Jimmy hevesen megrázza apját, de nem jön válasz. A halál már elragadta. Lapozz a **288**-ra.

219.

– Senki se mozduljon!

Ismerős hang üti meg a fületeket. Ekkor egy magas figura lép elétek, arcát takarja a félhomály. Először abban reménykedsz, hogy talán Maddesby jöhetett vissza otthonába. De mikor az alak belép a zseblámpáitok fénykörébe, megdöbbensz! Don Fellows az, pisztollyal a kezében, melyet rád szegez!

– Csak semmi hirtelen mozdulat! – mordul rátok, és feljebb emeli a pisztolyát. – Fegyvereket eldobni!

– Maga meg mi a francot csinál, Don? – kiált fel dühösen Farthingdale. – Teljesen elment az esze?

– Pont most jött meg, *főnök*! Van valami a birtokukban, amire a Mesteremnek szüksége van. És én megszerzem azt a francos relikviát, vagy így, vagy úgy! Gyerünk! Adják át!

– H... hogy? Maga is közéjük tartozik? Évek óta ismerem magát, Don! Mi ütött magába?

– Ezzel most ne foglalkozzon! – csattan fel. – Ő megígérte nekem, hogy az éjszaka teremtményévé válhatok. Erősebb leszek, mint öt ember, képes leszek az alakváltásra... ! Végre befejezem szégyenteljes halandó létezésem. Csak, ha érdekelné, hogy miért csinálom...

– Ennek elment az esze! – horkan fel Terry.

– Vagy az – suttogod –, vagy valamilyen módon megbűvölték vagy hipnotizálták.

– Apa és én kihallgattuk, ahogy két szektatag vámpírokról beszélt! – válaszol Jimmy. Némán felmordulsz. Hát persze, okos taktika. Egy olyan személynek, aki már stabil pozícióban van, megfelelő családi háttérrel, felívelő karrier-kilátásokkal sokáig tartana, hogy elméje belezavarodjon a sötét erők szolgálatába, így megfelelő ideig kihasználható. A hétköznapi, a hatalomhoz közel álló emberek, akiket egy vámpír hipnotikus pillantásával irányíthat, olyan dolgokat hajthatnak végre, melyeket földöntúli teremtmények nem.

Bár Don elméjét megfertőzte a gonosz, mégiscsak egy halandó, aki kézbe veheti a Hreinleikát, és mint nyomozó hadnagy, tökéletes pozícióban van ahhoz, hogy feltűnés nélkül kivigye azt a bűntény helyszínéről. Ha bárki megállítaná, vagy kérdéseket tenne fel, azt mondhatná, hogy felettese parancsára cselekszik. Dühösen szorítod össze a fogaidat. Tehát csak figyelte a helyszínt, jelentett a szektának, és várt a megfelelő pillanatra, hogy lecsaphasson! A bűncselekmény és a nagy rendőrségi jelenlét kiváló alkalom volt számára, hogy elkezdje keresni a baltát, anélkül, hogy lebuktatta volna magát a mindenkire gyanakvó lelkész előtt. Szerencsétlenségére, te találtad meg – és ezzel légy került a levesébe...

– Ugye nem gondolja, hogy ezt megúszhatja, Don? – sóhajt fel Farthingdale, inkább szánakozóan, mint dühösen.

– Hah! – kacag fel gúnyosan Don. – Még most is azt hiszi, hogy megróhat engem tetteimért! Vén bolond! Ki hinne magának? Senki! Ha elkezd hablatyolni Drumerről meg a szektáról, simán felfüggesztik! De, csak tessék! Amikor majd messze járok, távol innen, kezemben az átkozott *Hreinleikával* – krákogva mondja ki a nevet – a hónom alatt, a halandók már semmit sem tehetnek velem! Azért be kell vallanom, *főnök*, kár, hogy nem láthatom, ahogy bevágják magát az elmegyógyba a kis meséje miatt! De elég a bájcsevejből, ide vele! – a pisztollyal a balta felé bök. – Gyerünk! Fogy a türelmem!

– Jól van, nyugi – sóhajtasz, majd komor ábrázattal közelebb lépsz hozzá.

– Állj! Ott jó lesz! Dobd ide!

– Rendben! Te vagy a főnök!

Ahogy elkapja a relikviát, váratlanul hamut rúgsz az arcába! Felkiált meglepetésében, köhög és prüszköl, te pedig a fegyverért nyúlsz! Dobj két kockával! Ha a kapott érték azonos, vagy alacsonyabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **384**-re; ha magasabb, lapozz a **49**-re.

220.

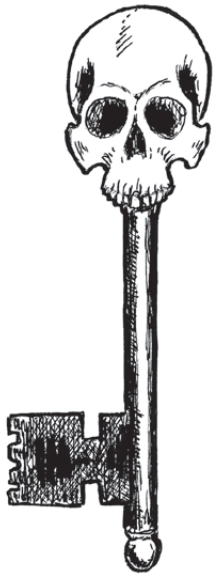
Beállítod a kódot, de semmi sem történik! Rémülten veszed észre, hogy bármit is csinálsz, a rejtekajtó zárva marad. Ekkor hatalmas reccsenés zaja tölti be a termet. A szektatagok áttörték az ajtót! Mivel csapdába estetek, te és Jimmy harcolni kezdtek, de hiába. Összeverve a terem egyik sarkába cipelnek, ahol egy áldozati oltár áll. Mikor látod, hogy milyen vég vár rád, feladod a küzdelmet. A jéghideg kőasztalra szorítanak, feltépik ingedet, majd tőrt döfnek lüktető szívedbe.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

221.

Megborzongsz, ahogy begázolsz a csontok közé. Már majdnem eléred a rejtélyes tárgyat, mikor szörnyű nyögés fagyasztja meg a vért ereidben! Egy tucatnyi árnyékszerű kísértet emelkedik ki a porladó csontok közül. Úgy látszik, a szerencsétlenek lelkét Drumer a csontjaikba zárta, örök kárhozatra ítélve! Ahogy növekszik a gróf hatalma, áldozatai válaszolnak a hívására, és visszatérnek a sírból! Egykor emberek voltak, de szörnyű kínok közt haltak meg, most pedig elveszett, összezavarodott lelkek, kik a legközelebbi élő személyen kérik számon sorsukat! Mit teszel?

Elmenekülsz?	Lapozz a **353**-ra.
Megpróbálod megragadni a fényes tárgyat?	Lapozz a **118**-ra.
Megpróbálsz megküzdeni velük?	Lapozz a **280**-ra.

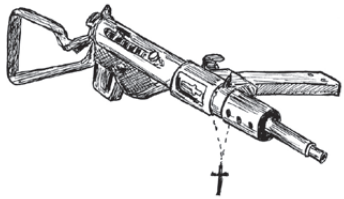


222.

Sajnos Sidnek nincs nadragulyája. A tünetek egyre erősödnek. Most már *Előrehaladott Likantrópiád* van! (Javítsd ki a *Kalandlapodon* a kifejezést.) A fertőzésnek – egyelőre – vannak pozitív hozományai is. Reflexeid javulnak, izmaid erősödnek – növeld 1-gyel mind jelenlegi, mind *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontszámodat, valamint növeld 6-tal a *Kezdeti* ÉLETERŐDET! Most dobj egy kockával!

Dobás	*Hatás*
1–2	*Bestiális erő* – Harc Közben növeld 1-gyel a Támadóerődet (jegyezd fel a *Kalandlapodra*).
3–4	*Farkas-látás* – látsz a sötétben is (jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Farkas-látás* kifejezést).
5–6	*Farkas-hallás* – a legkisebb neszt is meghallod (írd fel a *Kalandlapodra* a *Farkas-hallás* kifejezést).

Lapozz a **30**-ra.



223.

A feldühödött Camborix hajthatatlan, fia társát vádolja a gyilkossági kísérlettel. A fiú sokkos állapotban van, esélye sincs, hogy bizonyítsa esetleges ártatlanságát. A druida addig érvel, még Camborix megenyhül, és elrendeli a fiatal fiú őrizetbe vételét. Mindhárman visszatértek a faluba. A fiú sorsa az esti gyűlésen dől majd el. Lapozz a **102**-re.

224.

Küzdesz az ájulás ellen, és közben elkeseredetten próbálod elérni a fegyvert, ami, ha még nálad van, megmentheti az életed... *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **347**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **3**-ra.

225.

Ahogy összekészültök, Terry hirtelen fájdalmasan felkiált.

– Mi a fene...? – odakap a nyakához. Mindannyian rémülten nézitek az összetört porcelántányért. – Hogyan... ?

Mielőtt bármelyikőtök is rájöhetne, hogy mi is történik, tányérok, csészék, tálak repülnek szerteszét a tálalóról.

– Megtaláltak minket! – kiáltja Richard. – Gyerünk! Itt nem vagyunk már biztonságban! Mind a négyen a hall irányába rohantok, de a konyhaajtó becsapódik előttetek! Úgy tűnik a Kopogó Szellem még nem akarja, hogy távozzatok! Elkeseredetten bújtok valamilyen szilárd dolog mögé.

Kopogó Szellem ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ (lásd lejjebb)

Mivel ellenfeletek láthatatlan, és nincs anyaga, ezért esélyetek sincs legyőzni. De elkerülheted támadásait, amíg sikerül bezúznotok a konyhaajtót. Dobj egy kockával, és adj hozzá 2-t! Ennyi ideig (Körig) tart betörni az ajtót. Ha a Kopogó Szellem megnyer egy Kört, dobj egy kockával! Ha 5-öst vagy 6-ost dobtál, akkor valami nehéz tárgy talál el, és vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot a szokásos 2 helyett. Ha a Kopogó Szellem elveszti a Kört ellened, elkerülted a feléd repülő tárgyat. Ha túléled a bizarr találkozást, lapozz a **78**-ra.

226.

Bárhogy is próbálod, nem bírod el a kőlap súlyát. Dühödben majdnem elsírod magad. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Kimerülten letörlöd verejtéktől csillogó homlokod, és eldöntöd, az lesz a legjobb, ha visszamész a többiekhez. Milyen kár, hogy ők nem lehettek itt, hogy segítsenek felemelni a kőlapot! De most nem érsz rá ezen keseregni, hiszen minden idegszáladdal arra kell koncentrálnod, hogy kijuss a bűntény helyszínéről. Ha rajtad van a nyombiztosító egyenruhája, lapozz a **379**-re. Ha nincs, akkor dobj két kockával, és hasonlítsd össze a dobás összegét jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaiddal, majd még *kétszer* ismételd meg a fenti lépéseket! Ha *bármely* esetben magasabb szám jött ki, mint ÜGYESSÉG pontjaid, lapozz a **239**-re. Ha ÜGYESSÉG pontjaid *minden* dobás esetében azonosak vagy magasabbak voltak, mint a dobások, lapozz a **379**-re.

227.

Egy idő után zsákutcában ér véget a folyosó. Bal oldalról egy ajtó nyílik. Óvatosan kinyitod, és belépsz egy mocskos helyiségbe. A túlsó falon börtöncellákat látsz. Csak az egyikben van valaki. Óvatosan közelebb lépsz hozzá, megpróbálod kivenni a halvány fényben, hogy ki is az...

Ha feljegyezted a *Kalandlapodra* a *Maddesby* nevet, lapozz a **349**-re; ha nem írtad fel, lapozz a **134**-re.

228.

Megveted lábad, és felkészülsz az entitás támadására. Ám a félelmetes fantom csak megemeli szemöldökét dacos tekinteted láttán, felnevet, majd lassan leengedi a kardját. Hát ez elég érdekes reakció Drumer csatlósától! Meglepett arcot vágsz az események ezen fordulatától, de azért még készenlétben állsz.

– Ki… ki vagy te?

Ideges kérdésedre válaszul a szellem elmosolyodik, majd elkezd beszélni. Az ősi harcosnak mély, erőteljes tiszta hangja van, de szavai elfeledett dialektusban szólnak.

– Ez Gael! – szólal meg Jimmy. – Egy ősi kelta nyelvjárás. Apa tanítgatta nekem.

– Te ezt érted, pajtás? Akkor fordítanál nekünk?

– Nem is tudom, haver! Apa elkezdett rá megtanítani, de nem jutott rá elég időnk. Azért megpróbálhatom…

Nem kis időbe, találgatásba és fejtörésbe kerül, de végül összeáll a harcos története. Az előttetek álló jelenés neve Camborix. Egykoron egy kelta hadúr volt, aki még jóval a rómaiak előtt uralkodott itt. Könyörtelen vezető volt, aki túl későn jött rá hibáira. Nyughatatlan szelleme pedig a jó és a nemes erények szolgálatába állt. Drumer sötétsége pedig úgy vonzhatja, mint molylepkét a fény. Bár félelmetes megjelenése mindenkit elűz erről az ösvényről, a jó emberek, akik méltók rá, segítségre számíthatnak tőle. Te vagy az első, aki elé mert állni, és úgy gondolta, nem árthat neki. Ugyanakkor látja, hogy a bűn téged is megfertőzött. Így arra a következtetédre jut, bizonyítanod kell, hogy méltó vagy a segítségére. Úgy döntesz, nincs vesztenivalód, és elhagyva az ösvényt, elindulsz utána az erdő mélyére. Lapozz a **309**-re.

229.

Már majdnem eléred a láda egyik fogantyúját, mikor karmos kezek ragadják meg a karodat! Egyensúlyodat vesztve nagy csobbanással a vízbe zuhansz. Levegő után kapkodva és köpködve emelkedsz a felszínre, aztán a vízlidércek újra lehúznak a hideg és sötét mélységbe. A láda megszerzése már egyáltalán nem érdekel, egyetlen gondolatod, hogy élve elérd a várárok partját. Dobj 4 kockával! (3-mal, ha van nálad Áldozati tőr vagy Ezüst tőr, melyekkel meg tudod vágni a gonosz teremtmények karjait.) Ha a dobott összeg azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi ÉLETERŐD, lapozz a **164**-re; ha magasabb, lapozz a **17**-re.

230.

Farthingdale enged alárendeltjének. Bár utálod a gondolatát, hogy itt kell hagynotok a Hreinleikát, nincs más választásotok. Mind az öten elindultok Don autójához.

– Nem rossz kocsi – mondja Terry.

– Úgy ám! A Ford Sierra nagyon jó. Néhány éven belül felváltja a rendőrségi Rovereket – mosolyodik el a nyomozó.

Beindítja az autót, majd Little Tapston felé veszitek az irányt.

– Szóval – szólal meg a legnagyobb természetességgel – maguk Phillip Maddesby barátai? Tudnak esetleg arról, hogy lehettek-e ellenségei?

Feszült csendbe burkolóztok, senki nem tudja, mit válaszoljon, hogy reagáljon. Úgy érzed, valami nincs rendben Donnal – mintha kedvessége erőltetett lenne –, de igazából nem tudod magadban megindokolni az érzést.

– Évek óta ismerem a tiszteletest – szólal meg végül Richard. – Terry néhány hónapja találkozott vele, ők ketten pedig… – mutat Jimmyre és rád – jótékonysági munkát végeznek, segítenek megjavítani a templom tetőszerkezetét.

– Értem. – Don egy percre a gondolataiba mélyed – Akkor maguk ezzel a munkával meg is váltják az útjukat a mennyországba. Szóval… Terry…? Hm, nem emlékszem én magára a Nelly eltűnés ügy kapcsán?

– Érintett voltam.

– Á, igen, megvan! Maga volt a bátyja.

– *Volt*? – csattan fel Terry. – Azt mondja, hogy már nem él?

Vészcsengő kezd csilingelni a fejedben. A beszélgetés egyértelműen kezdi felhergelni Terryt. Még mindig nem fogadta el húga lehetséges halálát, bízik abba, hogy életben lehet.

– Nem, nem! – Don felnevet. – Úgy értettem… nézze, felejtse el.

De a kijelentés már elhangzott, és látszik Telen, hogy jár az agya. Lehetséges, hogy Don véletlenül használt múlt időt Nellel kapcsolatban, de lehet, hogy olyat mondott, amit nem kellett volna. Mindenesetre egyre gyanúsabb számodra a nyomozó. Figyelembe véve a korábbi reakcióit Maddesbyvel kapcsolatban, azt gondolod, hogy valami nincs rendben vele.

És az elmúlt években elég sok sötét titkot rejtegető fickóval találkoztál, hogy meglásd ezeket a jeleket. Jelenleg a legjobb lépés, ha nem ijeszted el, és védekezésre kényszeríted.

– Szóval, Don – könnyeden felnevetsz – maga eléggé erőltette, hogy minél messzebb legyünk Maddesby tiszteletestől. Miért?

– Hogy mondja?

Észreveszed, hogy megcsillan valami a szemében. Elkezded tovább puhítani, de lassan tágítva határaidat.

– Esélyt sem adott nekünk arra, hogy ott helyben elmondhassunk mindent.

– Igaza van – vág közbe Richard. – Phillip jó barátom. Legalább annyit megengedhetett volna, hogy tájékozódjunk az ügyről...

– Nos – válaszol –, hogy is mondjam... Minden barát és hozzátartozó, legyen az akár közeli rokon is – gyanúsított egy ilyen ügyben. Be kell ismerniük, hogy kissé gyanús volt a feltűnésük a helyszínen. És ezzel vissza is térünk második kérdésemre, melyre eddig nem érkezett válaszuk. Van arról elképzelésük, hogy ki állhat a támadás hátterében?

– Ha maga tényleg azt hiszi, hogy tudjuk a választ – sóhajtasz fel –, akkor azok a kutyás egységek és a nyombiztosítók feleslegesen dolgoznak, igaz?

– Jól van! Jól van, nem kell a szarkazmus. De a ház félig megsemmisült, valamint a lelkész eltűnt. És egyelőre nem lehet tudni, hogy miért is történt a dolog.

– Valóban nem látni? Nézze nyomozó, még a szenteknek is vannak ellenségeik. Phillip Maddesby sem lehetett kivétel.

– Maga tud valamit. – Don egy pillanatra leveszi az útról tekintetét, és komoly, majdnem kérlelő pillantást vet rád. – Ha így van, kérem, mondja el. Nézze, szarkazmus ide vagy oda, egy dologban igaza van a nyomozással kapcsolatban. Semmit sem találtunk. Semmilyen nyomot, semmi bizonyítékot!

– Nem vagyok benne biztos... – ráncolod homlokod.

– Oké – vigyorodik el –, tudom, hogy a bizalom kétoldalú dolog. Tudom, hogy tudnak Drumerről és a gyilkos szektáról. Meg kell érteniük, hogy nem lehettem teljesen őszinte a tetthelyen, annyi ember előtt. De igen, tudok a Sötét Éj Testvériség tevékenységéről!

– De... de... hogyan...?

– Egy titkos társaság tagja vagyok, Lord Ettingley. Jelenleg azokat a pletykákat vizsgáljuk ki, melyek a Drumer birtok környékén kaptak szárnyra. Az biztos számunkra, hogy démonokkal és őrült szektatagokkal van dolgunk.

– Szóval... – Jimmy előhajol –, akkor nem csak mi harcolunk ezek ellen a szörnyetegek ellen?

– Így van – nevet fel. – Ezért nagy szerencse, hogy magukra találtam. Ismerve a Testvériséget, addig nem nyugodtak volna, míg mind a négyüket le nem mészárolják... már elnézést a kifejezésért. Na mindegy, szóval a társaságunk aggódik amiatt, hogy ez a gonosz erő újra feltámadt a területen, fenyegetve ezzel nem csak a birtok környékét, de komoly veszélyt jelent Little Tapsonra, és ha így halad tovább, a megyére, majd az egész országra – nagy levegőt vesz –, sőt az egész világra! „Feltámadt", „fenyeget" – értik? Ezek a dolgok teljesen más jelentést kapnak, ha a Sötét Éj papjai munkába lendülnek!

Lapozz a **8**-ra.

231.

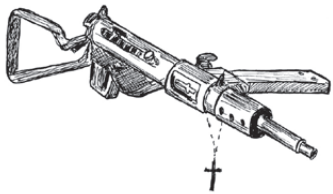
Sikerül kijutnod a kísértetjárta toronyból (nyersz 1 SZERENCSE pontot), és egyenesen a főépület felé indulsz. Egy magas alakot látsz a várárkot a bejárattal összekötő híd előtt álldogálni. Lapozz a **116**-ra. (Illetve, ha van egyéb bejegyzés a *Kalandlapodon* a Vas kulccsal kapcsolatban, akkor aszerint járj el.)

232.

Boldogan hallod meg, ahogy a kötél szétreped a csuklódon. A kínzómester felpattan – arcára kiül a döbbenet.

– Hogy...? – dadogja.

Mielőtt meglazíthatnád a kötelet a bokád körül, felüvölt, felkap egy kalapácsot, és feléd suhint vele! Bestiális ösztöneidnek köszönhetően elhajolsz, elkapod a nyakát, és eltöröd, mint egy vékony faágat! Lapozz a **10**-re.



233.

– Valamilyen erőteljes igézett fegyver nélkül a Fekete Éj Testvériség lényegében sebezhetetlen – mondja letörten Sid. – Higgyenek nekem, rettenetes lények állnak a szolgálatukban és azok, amelyekről önök beszéltek nekem, csak enyhe ízelítőt adtak a sok rémség közül. Még a szent talizmánok és a szenteltvíz sem képes hatni mindegyikükre! Nem... – sóhajt lemondóan. – Attól tartok, az idő most nem a mi oldalunkon áll, uraim.

Lapozz a **22**-re.

234.

A hörgés tovább erősödik, és teljesen megzavarja az elmédet. Végtagjaid elnehezednek, látásod teljesen elhomályosul. Másodpercekkel később testetlen, csont nélküli jeges ujjak érintenek. Elveszted az eszméleted, és rázuhansz a csonthalomra. Nemsokára – mikor csontjaidról lefoszlott a hús – csatlakozni fogsz az elveszett lelkekhez.

Áldozatul estél – és örökkévaló szolgájává váltál – Drumer Átkának!

235.

Nem tudod legyőzni a démont, mielőtt a jég elérné a karjaidat. Most már képtelen vagy küzdeni, tehetetlenül bámulsz ellenfeledre. A Jégdémon simán átvezeti a vizet vállaid felett a nyakadnál, majd át a fejeden, és teljesen megfagyaszt. Halálra rémült barátaid végignézik, ahogy kiszenvedsz jégsírodban.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

236.

Az elmúlt néhány óra megpróbáltatásai után igencsak csapzottan néztek ki. Sietve leporolod ruhádat, benedvesítesz egy zsebkendőt, és letörlöd arcodról a rászáradt sarat, majd fegyvereidet hátizsákodba rejted – hiszen egy kisebb fegyverarzenál igencsak felkeltené a rend jámbor őreinek figyelmét! Aztán veszel egy mély levegőt, és olyan természetességgel sétálva, ahogy csak bírsz, elindultok a rendőrök felé. Ezzel talán nem keltitek fel annak az őrmesternek a figyelmét, akit kinéztetek magatoknak. Ilyen esetekben teljesen normális, ha a szemlélődők közelebb húzódnak a helyszínhez.

– Má' megbocsássanak, uraim – mondja erőteljes vidéki akcentussal, kedves, de parancsoló hangon – nem jöhetnek enné' közelebb.

– Itt meg mi a pokol történt? – érdeklődik Richard.

– Volt egy... baleset, uram. Á, Mr. Ettingley! Má' megbocsásson uram, nem ismertem fel magát ebben a kiránduló gúnyában.

– Semmi gond, Alfred.

– Ö... – köszörüli meg a torkát – nincs kicsit késő kirándulni? Gyorsan közbeszólsz, elterelve a figyelmet Richard zavaráról:

– Igen, azt hiszem, mind egyetérthetünk önnel, őrmester úr! – nevetsz fel. – De mi inkább úgy tennénk fel a kérdést, hogy nem túl *korai-e*? Minden csak nézőpont kérdése. Már hamarabbra terveztük a visszatérést, de a Rover lerobbant, és mérföldeket kellett gyalogolnunk.

– Így igaz! – helyesel Terry. – Mindig mondom Richnek, hogy ide sokkal megbízhatóbb járgány kell, de sosem hallgat rám.

Jimmy is rákontráz a dologra:

– Az Isten pénzét is elnyeli az a roncsdarab, igaz pajtás? – könyökével Richard bordáiba bök gyengéden.

– Én azt mondom – suttogja óvatosan Richard –, hogy álljunk készen.

– Meg tudja mondani nekünk, őrmester úr, hogy mi történt itt? Mindannyian nagyon jó viszonyban vagyunk a tiszteletessel...

– Jól van... – felemeli kezét, jelezve, hogy nem szeretne több kérdést hallani. – Elmondom, mi legyen, uraim. Most beszé'nem kell a felettesemmel. Ez hozzá tartozik. Majd ő eldönti, mi adható ki az ügyű'.

Egy magas, középkorú, esőkabátos férfi sétál felétek. Vizsláto szemeivel rátok mered horgos orrán át, ahogy közeledik, és megpróbál benneteket felmérni, mielőtt még beszélni kezdenétek. Feszült csend nehezedik rátok, sejted, hogy egyetlen rossz mozdulat is árulkodó testbeszéd lehet ebben a helyzetben.

Ez az öt másodperc egy örökkévalóságnak tűnik.

– Jó reggelt – mondja csendes, kifinomult, de valahogy ellentmondást nem tűrő hangon. – Edward Farthingdale főfelügyelő vagyok. És most – lassan beszívja a levegőt, majd kicsit kivár, és elmosolyodva folytatja – elkérhetném a neveiket és megtudhatnám, hogy mi járatban vannak errefelé?

Richard megismétli történeteteket a főfelügyelőnek. Az türelmesen végighallgatja, nem szól közbe, de a végén visszakérdez.

– Nos, Lord Ettingley, nekem igen jó a memóriám, főleg a rövidtávú. Szóval azt mondja, kirándulni voltak, igaz? És lerobbant a járművük? Az a probléma, hogy a történetük számomra két ponton – ujjával mutatja a számot – kissé zavaros és nehezen hihető.

– De...

– Kérem, uraim, hadd fejezzem be. Először is, úgy néz ki, hogy önök elfelejtették, merre is van a hazaút. Az Ettingley birtok nos... pont az *ellenkező* irányban van, mint *amelyiken* ideérkeztek. Másodszor pedig éppen egy bűntény helyszínén tűnnek fel, csak úgy a semmiből. Szóval, szeretnék folytatni ezt a színjátékot?

Még mindig mosolyog, de tartásán érzed, hogy nincs értelme tréfálkozni egy ilyen tapasztalt rendőrrel.

– Vagy inkább előállnak az igazsággal? Melyiket választják, uraim?

Lehet, hogy nagy hiba volt belevágni ebbe a dologba. Most aztán bajban vagytok, és már nincs visszaút. Amennyiben megkockáztatod, hogy elmondod a hihetetlen igazságot Farthingdale főfelügyelőnek, lapozz a **352**-re. Ha inkább ragaszkodsz ahhoz, hogy aggódtok Maddesbyért, de nem említed ittlétetek valódi okát, lapozz a **124**-re.

237.

Tizenöt mérföldes gyaloglás vár rátok Little Tapston felé, kerülve az utakat, átvágva szántóföldeken és erdős területeken. Ezen a vidéken a mezőgazdaságból élnek, jó néhány pajta mellett haladtok el, melyek néma sötétségbe burkolóznak. Nincs máshova mennetek, csak a faluba, ott is a „Kecske és Kés”-be, ahol beszélhettek Siddel. Kételkedsz ugyan benne, hogy ha nagy tömegben vagytok, akkor az egy ilyen elvetemült ellenfelet elgondolkozásra késztetne-e, de magadban tartod gondolataidat. Most az hiányzik a legkevésbé, hogy társaid morálja csökkenjen. Az éjszaka pokolian hűvös, de a gyönyörű teliholdat már nem takarják felhők, így megvilágítja utatokat.

– Hát – mutat a Holdra Terry. – Ez most nem tudom, hogy áldás vagy átok-e számunkra.

– Nem sokat számít – dörmögi Richard.

– Ezt meg hogy érted?

– Tényleg azt hiszed, hogy ezeknek a teremtményeknek számít az, hogy világít-e nekik a Hold vagy sem?

– Hát, ez igaz! – helyesel Jimmy. – De az biztos, hogy odavannak érte! Megigazítod a hátizsákod pántját a válladon.

– Ha nem kezdünk el csendesebben beszélni, akkor szerintem személyesen is megkérdezhetjük tőlük. Legalább így nem kell teljes sötétben kóválygognunk.

– Nem mondasz hülyeséget, öregfiú! – nevet fel Richard. – Mostantól rádiócsend, igaz?

– Milyen rádió? – Terry nevetve megcsóválja a fejét.

Mintha csak büntetésként történne, a favicce után, hirtelen bőrszárnyak csattogását halljátok meg! Hatalmas méretű, hagyományos társaiknál sokkal agresszívabb denevérek támadnak rátok! Körülöttetek verdesnek, és megpróbálnak beleharapni szabadon maradt kezeitekbe és arcotokba.

238–239

Vámpírdenevér falka ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ (lásd lejjebb)

Túl sokan vannak, hogy legyőzzétek őket. Harcolj velük 5 Körön keresztül, amikor is Jimmy felkiált:

– Arra! Arrafelé lerázhatjuk a bestiákat!

Ha még életben vagy, lapozz a **112**-re.

238.

Ha jelenleg meg vagy fertőződve *Likantrópiával*, lapozz a **378**-ra. Amennyiben *Előrehaladott Likantrópiával* fertőződtél meg, lapozz a **80**-ra. Ha egyikkel sem, lapozz a **217**-re.

239.

– Hé! – csattan fel egy hang. – Mit keres maga itt?

Mielőtt még bármit is tehetnél, éles sípszó hasít a sötét éjbe. Azonnal rohanni kezdesz, bele az éjszakába. Az infravörös szemüveg ellenére a pánik figyelmetlenné tesz. Elbotlasz, és keményen a talajnak vágódsz. Mielőtt még felpattanhatnál, jó néhány rendőr vesz körül zseblámpákkal a kezükben, miközben a kutyák ugatása visszhangzik a füledben. A bilincs gyorsan rákerül csuklódra. Farthingdale főfelügyelő,

a nyomozás vezetője, nem hezitál, téged és a barátaidat azonnal a rendőrőrs cellájába vitet. A következő pár napban kikérdeznek. Arra a következtetésre jutnak, hogy tolvaj vagy, akit betörés közben kaptak el. Az az apró tény egyáltalán nem zavarja őket, hogy miért vállaltál akkora kockázatot, hogy betörj egy rendőrökkel teli bűntény helyszínére. Egyetlen reményed, hogy felfeded valódi célodat, elmagyarázod, miért is voltatok ott. Ez azzal jár, hogy el kell mondanod azt a pokoljárást, amit ez elmúlt napokban végigéltél. Farthingdale hátradől székében, arcára döbbenet ül ki, majd leállítja a kihallgatást. Talán három társad meg tudja majd győzni, vagy talán Maddesby jegyzetei esetleg kihúzhatnak a bajból. Talán – bár ebben nem nagyon bízol – a helyi rendőrség megvizsgálja a Drumer ház pincéit vagy a temető nyitott sírjait, melyekből hiányoznak „lakói".

Mostanra azonban nem kétséges, hogy Drumer szolgái már eltüntettek minden bizonyítékot, és az általad elmondottak egyszerűen csak zavaros kitalációnak hangozhatnak. A lelkész jegyzetei így pusztán egy túlbuzgó pap ömlengéseinek tűnnek, egy olyan emberének, aki hitt a babonaságban és a pletykákban, valamint rendelkezett egy olyan értékes tárggyal, amire fájhatott a fogad. És simán rád fogják, hogy őrült történetedet a lelkész zagyva írásai ihlették. Sajnos minden összeesküdött ellened. Semmit sem tehetsz az ellen, ami vár rád. Farthingdale és munkatársai Maddesby eltűnésével is kapcsolatba hoznak, majd ez irányba terelik a kihallgatások menetét…

Drumernek és szolgáinak már nincs félnivalója tőled. Egy veszélyes bűnöző vagy, akire hosszú börtönévek várnak, elfeledve és félreállítva.

Áldozatul estél a téves igazságszolgáltatásnak.

240.

Camborix koponyája lassan feléd fordul és gael nyelven suttog valamit. Aztán kinyújtja a karját, és csontvázujjait szétnyítva felkínálja neked a kardot. Átmentél a teszten! Nyersz 1 SZERENCSE pontot, és jegyezd fel a *Kalandlapodra* a „Dibir Mallacht Claidhimn”-t, a szent kardot. A kard fantasztikus ereje teljesen átjárja a testedet. Állíts vissza 3 FÉLELEM pontot! Mikor démoni vagy élőhalott ellenféllel harcolsz, adj 2-t a Támadóerődhöz. Van még egy különleges erő, melyet csak egyszer használhatsz. Választanod kell a három szó közül, melyeket korábban feljegyeztél. Olvasd el mindhárom leírást, és válassz bölcsen!

Bölcsesség lapozz a **47**-re.
Becsület lapozz a **171**-re.
Igazság lapozz a **361**-re.

Miután kiválasztottad a különleges képességedet (Választásod hatásait jegyezd fel a *Kalandlapodra*, és ne feledd, hogy csak *egyet* választhatsz!), már alig várod, hogy távozz a sírboltból, és megmutathasd társaidnak a szerzeményed. Szemeik elkerekednek, és csodálattal bámulják ősi bronz-kori kardodat.

– *Ez* aztán pöpec egy darab! – hümmög Jimmy.

– El sem hiszem... – Terry végighúzza ujját a borotvaéles pengén, majd hitetlenkedve megrázza fejét. – Ez nem hétköznapi penge. Valami nagyon különlegeset találtál, pajtás.

– Rátalált *és* elnyerte – helyesbít Richard. – Jó érzésem van ezzel a karddal kapcsolatban, barátaim!

Visszaindultok az ösvényre, melyet korábban elhagytatok. Lapozz a **87**-re.

241.

A Dibir Mallacht enyhén remegni kezd a kezedben, jelezve, hogy készen áll a harcra, melyre kovácsolták. Ne feledd a bónuszai felhasználhatóak ebben a gigászi küzdelemben. Bár még így is komoly hátrányban vagy brutális ellenfeleiddel szemben. De ekkor erős szél söpör végig az udvaron! Távoli suhogás, egy ló dühös prüszkölése, majd egy ősi nyelven zengő csatakiáltás töri meg a döbbent csendet. *Mi a...? Nem! Ez nem lehet!*

De igen! Két szektatag rémülten vetődik arrébb, mikor a fantomlovas átnyargal a megzavarodott tömegen, és az udvar közepére vágtat. Camborix csak nevet rémületükön. A hadúr rád emeli tekintetét, elmosolyodva feléd bólint, majd felemeli a Dibir Mallacht szellem-mását. Viszonzod a köszöntését, majd harcba bocsátkozol az első két tűzdémonnal, míg újdonsült társad a másik kettőt foglalja le hangosan átkozva őket. A kísértet érkezése meglepte ellenfeleiteket, ami kihat harci képességeikre is. A két démonnal egyszerre kell megküzdened. Ha megsebeznek, dobj egy kockával! Ha páratlan a dobás, az ostor sebez meg, és vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot (a szokásos 2 helyett). Ha páros, akkor a tüzes pallos hasít beléd, és vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot (a szokásos 2 helyett)

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Tűzdémon Bajnok	11	14
Második Tűzdémon Bajnok	11	13

Ha legyőzöd őket, Camborix felé fordulsz, és látod, hogy ő is végzett ellenfeleivel. Öklével a mellkasára csap, egy félelmetes harci kiáltást hallat, és búcsút intve elnyargal az udvarról. Lapozz a **204**-re.

242.

A konyhában tényleg hatalmas a pusztítás. Lényegében semmi sem maradt a faasztalból és a munkalapból. Az acél mosogató groteszk formájúvá csavarodott. Ahogy odakint is, itt is mindent vastag fekete korom borít. A kamrában még rosszabb a helyzet. A polcokon az ételek hamuvá váltak, a falak a hatalmas hőtől megrepedtek és sok helyen szétnyíltak, készen arra, hogy beomoljanak. Nagyon úgy tűnik, hogy ide koncentrálódott a pusztító támadás. Magadban bólintasz, úgy néz ki, jó helyen jársz...

Egy kis idő után felfedezel egy kőlapot, melynek közepébe furcsa lyukat fúrtak. Nyilvánvalóan valamilyen kulcsnak... amivel te nem rendelkezel. Szíved összeszorul a reménytelenség érzésétől, némán meredsz a mozdíthatatlan kődarabra, legyőzötten, elveszetten. Gondolataidba mélyedve zsebre teszed kezed, és ujjaid véletlenül hozzáérnek a lelkész tárcájához, rajta az ezüst feszülettel, miközben azon gondolkozol, hogy Maddesby hova is rejthette a kulcsot... *Vagy már nálam is van?* – gondolod megélénkülve. Kiveszed zsebedből a tárcát, és jobban megvizsgálod. A kereszt leválasztható róla, és a vége recézett mintájú. Elmosolyodsz. Úgy látszik, a lelkész mindenre gondolt!

Beilleszted a lyukba a „kulcsot", majd elfordítod. Halk kattanás hallatszik. De újabb nehézséggel találod szembe magad. Szinte lehetetlen feladat egyedül elmozdítani a nehéz követ. Nyögve feszülsz neki az irdatlan súlynak, a tudat, hogy a Hreinleika már nagyon közel lehet, erőt önt izmaidba. Dobj 5 kockával! (Vagy 4-gyel, ha van még legalább egy adagnyi Brandyd, és megiszod.) Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontszámod, lapozz a **39**-re; ha magasabb, lapozz a **226**-ra.

243.

Úgy döntesz, hogy a Land Rover a legjobb választásod – és a szektatagok is pontosan erre számítottak. Minden oldalról rád rontanak, próbálják elállni az utad, jobbra-balra cikázol, lebuksz és elhajolsz, elkeseredetten próbálod elkerülni az áldozati tőrök szúrásait. Úgy tűnik, ki tudod játszani fékevesztett dühüket. Kihasználva a nagyra nőtt gazt a kertben, lekuporodsz és úgy rohansz tovább. Dobj egy kockával! Hacsak nem 5 vagy 6 az eredmény, akkor vond le az ÉLETERŐDBŐL az értéket a csalán és a gaz miatt. Most dobj két kockával! Ha az összeg egyenlő vagy kevesebb, mint aktuális ÜGYESSÉG értéked, kinyitod a kocsi ajtaját, és beugrasz. Ha nagyobb, mint az ÜGYESSÉGED, hirtelen elvágódsz a földön – veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. A közelgő veszélytől való félelem pillanatok alatt csökkenti a fájdalmadat, felpattansz és beugrasz az autóba. Lapozz a **98**-ra.

244.

Erősödő Farkas-érzékeid minden irányból hangokat hallanak... Egy férfi hangját hallod a jobb oldali folyosó irányából, aki félelemmel teli hangon imádkozik, hogy ne nyelje el a sötétség. A bal oldali folyosó felől őrült locsogás és vihogás hallatszik. Egy idős nő hangja – vagyis nagyon reméled. A középső, egyenesen továbbhaladó folyosó felől pedig ünnepélyes kántálást hallasz, melytől kiráz a hideg. Lapozz a **399**-re.

245.

Alighogy végzel a harmadik Farkasemberrel, a távolban másik három hasonló rém tűnik fel. Felkészülnek a támadásra, aztán megmerevednek. Fegyvered pengéjéről csöpög a Farkasember-vér, mocskos és véres vagy tetőtől-talpig, úgy emelkedsz ki az út menti árokból, ahova a küzdelem során becsúsztál, mint egy démon! Ellenfeleid egy ideig hezitálnak, és – bár kimerült vagy a harctól – megpróbálod őket meglepni egy támadással, így feléjük rohansz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **209**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **356**-ra.

246.

Lelépsz a lépcsőről, és valamilyen puhát érzel a lábad alatt. A következő dolog, amit megtapasztalsz, az a maró, éles fájdalom a vádlidon! Odakapsz, ekkor valami a csuklódba mélyeszti a fogait! Vesztesz 2 ÜGYESSÉG és 6 ÉLETERŐ pontot! Gyorsan, fogadat összeszorítva a fájdalomtól, visszabotladozol a lépcsőre. A kígyóméreg szétárad a testedben. Ha van „Méreg ellenanyagod”, visszanyersz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Most már tudod, hogy miért tartották ilyen sötéten a szobát. Hangosan átkozódsz. Ha úgy döntesz, hogy inkább hagyod a fenébe a kígyókkal teli termet, és továbbindulsz egyenesen, lapozz a **210**-re. Vagy bátran megpróbálhatsz átvágni a csúszómászók között, hogy elérd a szoba túloldalán található díszes ajtót. Ehhez dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, megmar egy kígyó. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot. Ismételd meg még *kétszer* a dobást, mielőtt elérnéd a szoba túloldalát. Ha még életben vagy, odaérsz a díszes ajtóhoz – lapozz a **311**-re.

247.

A vámpír néhány ütést mér rád – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. De ez olyan lökést ad neked, mely segít abban, hogy az övedből kirántsd az Áldozati tőrt. Ironikus, hogy még egy ilyen gonosz penge is hatásos fegyver lehet ellenfeled ellen. Küzdj meg a Vámpírral a szokott módon.

Vámpír	ÜGYESSÉG 10	ÉLETERŐ 12

Ha elveszítesz 3 egymást követő Harci Kört, lapozz a **345**-re. Ha sikerül ellenfeled ÉLETEREJÉT 4-re csökkenteni, az hirtelen gúnyosan elmosolyodik, és zöld köddé válva kigomolyog a tető résein. Bár a vámpír megfutamodott, nincs kétséged afelől, hogy útjaitok még keresztezik egymást. Jegyezd fel a *Sötétség Hercege* kifejezést a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **278**-ra.

248.

Adott körülmények között őszinte, de bolond döntést hozol. A helyszínen két magas rangú rendőr fekszik a földön, kezedben egy relikvia, melyet a fél kontinens rendőrsége keres – ezek a tények nem igazán fogják segíteni a dolgodat.

– Fogják el őket! – kiáltja Alf őrmester, miután megvizsgálja feletteseit. – A főfelügyelő pulzusa épp, hogy tapintható, de még él. Don Fellowsnak... – folytatja különösebb aggodalom nélkül – nos... csak néhány sérülése van, és fájni fog a feje, ha magához tér. Te ott! Hívd a mentőket!

– Őrmester! – szólalsz meg, ahogy az abbahagyja a parancsok osztogatását. – Őrmester! Kérem, *hallgasson meg*!

– Bilincseljék meg őket! Olvassák fel a jogaikat. Emberölési kísérlet lesz a vád ellenük! TE! – kiált rád. – Majd az őrsön elmondhatod a mondókádat, bármilyen nevetséges kifogást is találtál ki erre a helyzetre! – int a járőröknek, hogy vezessenek el benneteket.

– De – próbálsz ellenállni a téged vezető rendőrnek –, ez nem az, aminek látszik! Ha hagyná, hogy elmagyarázzam...!

De Alf nincs abban a hangulatban, hogy ilyesmire most vevő legyen. Két ember, a sajátjai közül sebesülten fekszik a földön, ez több, mint amit egy rendőr elviselne. Előhúzza gumibotját az övéből, és lesújt vele a fejedre... Lapozz az **54**-re.

249.

Lövésed megsebzi az őrszem jobb alkarját! Vonj le tőle (amennyiben közelharcra kerül majd a sor) 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még van sörétes lőszered, és használni is akarsz belőle... Ha másodszor is lősz, a bal karját találod el, és ugyanakkora sebzést okozol, mint az első lövéssel. Ha leadsz egy harmadik lövést is, gyomron találod (vonj le tőle további 4 ÉLETERŐ pontot, ha közelharcra kerülne a sor). Ha már nem akarsz negyedszer is lőni, vagy már nincs több töltényed, esetleg nem akarsz több lőszert pazarolni, lapozz a **191**-re, és küzd meg a teremtménynyel. Azonban, ha negyedszer is lősz, az egyenesen a szörnyeteg koponyájába hatol, és megöli – lapozz a **283**-ra. (Bárhogy is döntesz, ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról* az elhasznált lőszereket.)

250.

A mellettetek vágtázó Pokollovasra fogod a puskát, és meghúzod a ravaszt. Ilyen közelről biztos vagy benne, hogy eltaláltad, de semmi hatása! Égő, vörös szemével rád mered, csuklyája alól mély, borzongató kacagás tör elő. Felgyorsít, és újra meglódítja hatalmas kaszáját, bezúzva vele a hozzád közel eső ajtót. A szétrobbanó ablaküveg szilánkjai teljesen beterítenek – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

– Földi fegyver nem sebezheti meg! – csattan fel Richard.

– *Jókor* mondod!

– Kezd az idegeimre menni a fickó! – fordul hozzád Terry. – Intézzük el minél hamarabb!

Egy apró üvegcsét vesz elő, benne tiszta folyadékkal, megrántja a kéziféket, majd a Pokollovasra loccsantja az üveg tartalmát. Az felvonyít iszonyatos fájdalmában, hátasa fékevesztett vonaglásba kezd.

– A piát én állom, rémpofa! – nevet fel, majd újra feléd fordul. – Szenteltvíz. Nem igazán bírja a fajtája!

Lapozz a **281**-re.

251.

A karmok mélyen felsértik a torkodat, ahogy satuként szorulnak a nyakadra! Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Mielőtt barátaid segíthetnének, a falak mellől, az árnyékból, szektatagok özönlenek elő. Ez egy rajtaütés! Hat ellenfél támad rád, miközben te Mariannel – vagy bármi is legyen ez – küzdesz, és kétségbeesetten próbálod kibillenteni egyensúlyából. Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, sikerül eltaszítanod magadtól még időben, hogy szembefordulj ellenfeleiddel. Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, Körönként vesztesz plusz 2 ÉLETERŐ pontot. Minden Harci Körben dobj újra, egészen addig, míg nem tudod lerázni magadról a szorítását, vagy holtan nem végzed a markai között!

Szektás támadók ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 30

Ha valahogy sikerül legyőznöd őket, „Marian” egy földöntúli sikollyal rád veti magát! Ez itt nem a Rend ügynöke, hanem egy démoni humanoid, aki lemásolta a nő külső kinézetét. A Testvériség biztosan rájött, hogy Marian beszivárgó ügynök, és kicserélték egy „hasonmásra”, hogy csapdába csaljon benneteket. Bárhogy is, végezned kell a teremtménnyel!

Démoni Hasonmás ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted ellenfeled, lapozz a **61**-re.

252.

– A Hreinleika nem az *egyetlen* fegyver a gonosz ellen, tiszteletes úr!

– Hogy? – felül, és feléd fordul. – Hogy érti ezt?

Elmeséled neki, hogy találkoztál a kelta hadúr szellemével, mikor Richard birtokáról menekültetek és miként jutottál Camborix kardjához.

– Én... én el sem hiszem! – nyögi. – Milyen... milyen fantasztikus hírek! Ki gondolta volna! Egy ősi ereklye, mely képes legyőzni Drumert, és milyen közel az otthonomhoz! A kard nyilván egy hitetlenhez tartozott, de akkor is... fiam... ez maga a gondviselés! Ez az esélyünk, hogy véget vessünk Drumer Átkának egyszer, s mindenkorra!

– A gondviselés vagy sem – szólsz közbe –, azt a fegyvert kell használnunk, amit a kezünkbe adott.

– Meg kell találnia ezt a felbecsülhetetlen fegyvert! Felejtsen el engem! Ha meglátják, hogy eltűntem a börtönből, az csak magára terelné a figyelmet! Én már nem vagyok többé fontos fiam – felemeli kezét, hogy elhárítsa tiltakozásodat. – Meg, amúgy is. Csak lelassítanálak. Nem... Menj Isten áldásával, és győzd le az élőhalott grófot!

Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Magára hagyod a tiszteletest. Ha most visszamész az elágazáshoz, ahonnan a bal járaton indulsz el, lapozz a **145**-re. Ha onnan az egyenesen mész tovább (és még nem tetted), lapozz a **40**-re.

253.

Lesújtasz a buzogányoddal, de még mielőtt célba érhetne egy szárnyas teremtmény csap rád! Felkiáltasz döbbenetedben, a boszorkány sikoltva arrébb mozdul, és a botját rázza feléd. A rémisztő teremtmény a groteszk nő hűséges társa. Az öregasszony utasítja szolgáját, hogy támadjon rád varázslattal! Minden Kör elején, míg a Homunculusszal *(alkimista által mesterségesen életre keltett, emberszerű lény – a fordító)* küzdesz, dobj egy kockával:

Dobás	*Hatás*
1–2	A Homunculus ÉLETEREJE visszaáll a *Kezdeti* értékre.
3	Egy tűzlabda csapódik beléd – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.
4	Végtagjaidra ólomnehéz súly nehezedik, erre a Körre csökkentsd 1-gyel a Támadóerődet.
5	Elmédet egy szörnyű illúzió kelti hatalmába, mely félelemmel tölt el. Vesztesz 1 FÉLELEM pontot.
6	A varázslat hatástalan vagy elkerül téged.

Homunculus ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 5

Három Kör után *elmenekülhetsz* a küzdelemből, és sietve felkapaszkodhatsz a létrán. Szerencsédre ellenfeled nem követ, így eldöntheted, hogy merre mész tovább. Ha visszamész a leágazáshoz, és folytatod utadat az egyre sötétedő folyosón, lapozz a **65**-re. Ha úgy döntesz, hogy visszagyalogolsz egészen a kereszteződésig, és más irányba indulsz el, lapozz a **399**-re. Ha azonban azt választod, hogy nem menekülsz el, harcolsz, és túléled a küzdelmet, lapozz a **82**-re.

254.

A kísértetek nagyon gyorsak! Némán feléd siklanak, légies karjaikkal körbefonnak, és jeges érintésük a csontjaidig hatol. Térdre rogysz, szívverésed lelassul, majd megáll.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

255.

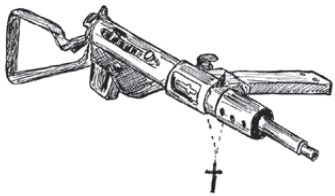
Felüvöltesz fájdalmadban, ahogy a pók a talajhoz lapít, és rágószerve kiszakít egy darab húst a testedből. Szerencsére nem túl súlyos a seb (vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot). A dühtől sziszegve a lény folytatja a támadást ellened! Lapozz a **131**-re, de most már nem használhatsz lőfegyvert a teremtmény ellen, hiszen közelharcban vagy vele. Folytasd a küzdelmet félelmetes ellenfeleddel!

256.

Megforgatod az utolsó gyűrűt, és beállítod rajta a számot. A díszített rózsafa ajtó feltárul. Mögötte egy kőfalu szobát látsz. A hideg falakat néhány régi faliszőnyeg fedi, a terem egyik sarkában gyertyatartón pislákol pár gyertya. A szoba közepén átlátszó vörös és fekete selyemfüggönnyel elfedve egy márvány szarkofág fekszik. Oldalát ezüsttel futtatott rúnák borítják. – Na, *ez* már valami! – füttyentesz egyet. Az egész helyet betölti a színtiszta gonoszság érzete. Ez az átkozott relikvia lehet felelős azért, hogy Drumer visszatérhetett a halálból. El kell pusztítanod! Bár ezt könnyebb mondani, mint megtenni. Ha nálad van a Dibir Mallacht *vagy* a Hreinleika, lapozz a **152**-re; ha nincsen, lapozz a **76**-ra.

257.

A szörnyű kiáltások közelednek, ezért előrelendültök. Legalább az elágazást magatok mögött hagyjátok. Remélhetőleg a szektatagok megtorpannak egy rövid időre az elágazásban, elgondolkozva, hogy merre mehettetek. Ezzel nyerhettek egy kis időt. És most az idő és a távolság a két legfontosabb dolog az életetekben. A kérdés a következő: Vajon képesek vagytok lehagyni üldözőiteket? Add össze ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat, majd dobj 4 kockával! Ha a dobott összeg azonos vagy kevesebb, mint a pontjaid összege, lapozz a **126**-ra. Ha a dobott összeg nagyobb, mint a pontjaid összege, lapozz a **28**-ra.



258.

– Ajaj! – nevet fel a fejét rázva. – Úgy tűnik, a gróf félnótásokkal veszi körül magát! A bölcsesség és tudás nem éppen az erősséged, igaz-e kedvesem? Milyen kár... Nos – feláll a tűz mellől. – Azt hiszem, végeztünk. Most távozz! Nem érek rá veled diskurálni. Ideje menned!

Ha úgy döntesz, hogy felrúgod az egyezséget, és erővel akarod rávenni a boszorkányt, hogy segítsen, lapozz a **253**-ra. Ha szomorúan bár, de visszamész a leágazáshoz, és folytatod utad egyenesen, az egyre sötétedő folyosón, lapozz a **65**-re. Ha inkább visszamész egészen a kereszteződésig, és másik úton indulsz el, lapozz a **399**-re.

259.

Nem sok helyre lehet elrejtőzni a környéken. Végül úgy döntötök, hogy az árnyékban lapulva próbáltok menekülni és bemásztok egy árokba az út mellett. Fél perccel később három hatalmas alak, akik testét fekete szőr borítja, halad át előtted. Alig pár méternyire megállnak búvóhelyetektől, és szuszogva szagolnak bele a levegőbe. Váratlanul üvöltés hallatszik, majd mindegyik elindul a hang irányába. Vártok egy pár percet, hátha visszajönnek, majd előmásztok rejtekekről. Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **101**-re; ha magasabb, lapozz a **18**-ra.

260.

Tapogatózó ujjaid valami hideget és fémeset érintenek... ez az! Míg a kínzómester görnyedve keresgél a padlón, addig te nekiállsz elvágni a köteleidet a csuklódon. De kicsavart módon kell tartanod a kést, így sokkal nehezebb a dolog, mint azt elsőre gondoltad. Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG értéked, lapozz a **125**-re; ha magasabb, lapozz a **344**-re.

261.

A szenteltvizes töltény átszakítja a köpenyét, a hideg húsát, és egyenesen a vámpír szívébe repül. Az hátratántorodik, a sebet markolja, szemei tágra nyílnak a megdöbbenéstől. – N... ne – nyögi. – Nem... lehet... hogy... legyőzzenek!

Válaszra sem méltatod a Sötétség Hercegét, nem mutatsz iránta szánalmat, csak keményen bámulsz rá. Gurgulázva felnyög, és a padlás padlójára zuhan. Szemed láttára válik semmivé. Húsa elválik a csontjaitól, majd a csontok hamuvá porladnak. Drumer egyik fő szövetségesével végeztél! Nyersz 1 SZERENCSE pontot, és jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Herceg elpusztítva* kifejezést. Valamint húzz le 1 szenteltvizes töltényt is a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **278**-ra.

262.

Éppen legyőzöd a második Farkasembert, mikor szemed sarkából észreveszed, hogy egy újabb vicsorgó teremtmény mászik át a konyhaablakon. Gondolkodás nélkül odarohansz, és egy erős csapással, igézett pengéd segítségével levágod a fejét, mely begurul egy tölgyasztal alá. Ekkor az első ajtó felől meghallod Jimmy kiáltását: – Akarsz még a pofádba, te szörnyeteg? – ordítja, miközben egy piszkavassal ütlegeli a Farkasembert – bár ez a durva bánásmód csupán néhány pillanatra tudja megakasztani természetfeletti ellenfelét, de pont elég időt ad neked arra, hogy odaérj, és egy jól irányzott szúrással átdöfd a szörnyeteg gyomrát. Az fájdalmában felüvöltve feléd suhint karmos mancsával. Sikerül hátralépned a támadás elől.

– Védjétek az ajtókat! – figyelmezteted őket. – A másik kettő, ha jól láttam, elmenekült az ablak alól!

– Úgy látszik, sikerült elijesztenünk őket – mosolyodik el Terry, miközben Jimmy felé rohan. Mindketten nekifeszülnek a bejárati ajtónak, te pedig szembefordulsz megsebzett ellenfeleddel, hogy végezz vele.

Sérült Farkasember ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha túléled a küzdelmet, úgy tűnik, hogy ellenfeled halálsikolya végleg elijesztette társait – legalábbis egy időre. Abbamarad a dörömbölés az ajtón. Nagyon óvatosan, figyelve arra, nehogy meglepjenek benneteket, átkutatjátok a földszintet. Richard egy vitrinben talál egy duplacsövű Vadászpuskát 10 tölténnyel. Elrakhatod a töltényeket (ne feledd, egyszerre maximum 16 lehet nálad), és lecserélheted a Sten géppisztolyt (már ha rendelkezel vele és szeretnéd lecserélni) a Vadászpuskával. A változásokat jegyezd fel a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **88**-ra.

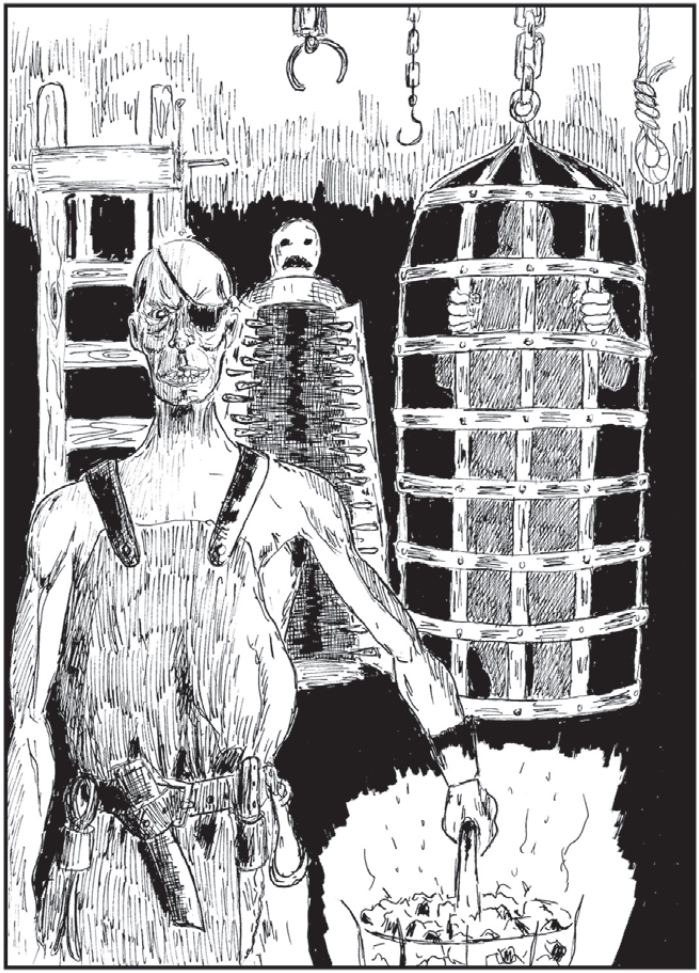
263.

A szektatagok felfedezik a kezedben a Stent! Növelik sebességüket és jobbra-balra cikáznak, hogy megnehezítsék célzásodat. Mivel csak a krosszmotorok fényei az egyetlen támpontod, mindkettő meglehetősen nehéz célpont. Dobj két kockával, és adj a kapott összeghez 2-t! Ha az így kapott összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG értéked, sikeresen kilövöd az első gumit. A motor oldalra dől, lecsúszik a sínről, majd egy kis buckának csapódik. A szektatagnak ilyen sebességű becsapódást nincs esélye túlélni. Társa látva, hogy mi történt, megfordul, és nagy sebességgel elmenekül. Húzz le 1 Tárat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **343**-ra. Ha a kapott összeg magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, csak elpazaroltál egy tárat, de nem találtad el ellenfeled (húzd le a *Kalandlapodról*) – lapozz a **157**-re.

264.

Esélytelenül küzdesz, akaratodat legyőzi a testedet átjáró fertőzés. Görcsbe rándulva fetrengesz a kőpadlón, bokáid megnyúlnak, a bőröd felreped, mindenhol szőr jelenik meg a testeden. Ujjaidon hatalmas karmok nőnek. Fél perccel később teljesen átalakulsz, és minden érzékszerved ráhangolódik az éjszakára. Egy ilyen bestia agyában korábbi létezésed emlékei nem férnek meg – elindulsz megkeresni Drumert, de nem azért, amiért emberként idejöttél. Harcodról mindenki megfeledkezik majd. Mikor eljön a hajnal, visszaváltozol emberi formádba... egy olyan világban, amelyet a démonok és a fekete mágia irányít!

Te – és veled együtt emberek milliárdjai – áldozatul estetek Drumer Átkának!



265.

Az égő fáklyát magad elé tartva lecsörtetsz a lépcsősoron a pincébe, miközben szíved majd kiugrik a helyéről. A gyilkos szektatagokat egy időre magad mögött hagytad. De ez nyilván nem tart sokáig, és most ennek a gonosz helynek a fogságába estél. Talán van innen másik kiút (az előbb nem vizsgáltad át a teljes pincerendszert), de honnan tudhatod, hogy *azt* nem őrzi-e valaki? Miközben eluralkodik rajtad az elkeseredettség, a düh is felszínre tör belőled:

– Annyit viszek magammal közületek, amennyit csak tudok, szemetek! Megfizettek Scottért és Jimmyért!

– KIFELÉ!

Jeges rémület fut át rajtad. Aztán vérfagyasztó sikoltás borzongat meg. Felismered az ifjú Jimmy hangját! Tehát még él! De a hangjából ítélve szörnyű kínokat élhet át. Nem hagyhatod cserben barátaidat! Egy nehéz vasajtót veszel észre a falon, melyet korábban nem láttál meg a sötétségben. Lenyomod a kilincset, és óvatosan benyitsz rajta. Egy terem tárul fel előtted, benne válogatott kínzóeszközökkel. Egy ketrecet veszel észre, mely a plafonról lóg egy vékony láncon. A kevés fény és az árnyékok miatt nem igazán látod, de annyit kiveszel, hogy egy véres kézpár szorítja a rácsokat, erősen, de mégis érezhetően küszködve. Hogy ki lehet az, Jimmy, vagy Scott, azt nem tudod megmondani. Figyelmed ekkor egy bekötött szemű öreg felé fordul, aki a szoba közepén áll, egy rézüst mellett, amit színültig töltöttek parázsló szénnel. Egyik keze teljesen összeégett, torz narancsra hasonlít.

Szembefordul veled. – Szóval újabb látogatók érkeztek a fájdalom és megtisztulás termébe. Mily gyönyört is jelent a fájdalom sikolya! Ahogy látom, legalábbis ruházatodból ítélve, nem vagy szektatag. Lefogadom, a Mester barátai közé sem tartozol. Tehát – félig megfordul és karjával körbemutat a rémisztő termen – itt mindent megtalálsz, amire csak szükséged van. Én magam tisztességes ember lennék, így meghagyom neked a választás lehetőségét... *behatoló!*

Megvető mosolya vad nevetéssé válik, mely visszhangzik a teremben.

Egy működő kínzókamra ezekben a modern időkben teljesen lesokkol. Dobj két kockával! Ha az összeg magasabb, mint az aktuális FÉLELEM pontjaid száma, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Egy-két pillanatba beletelik, mire visszanyered lélekjelenléted. Ha nálad van a vadászpuska, lapozz a **62**-re. Ha valamilyen pengés fegyvert használsz, lapozz a **140**-re.

266.

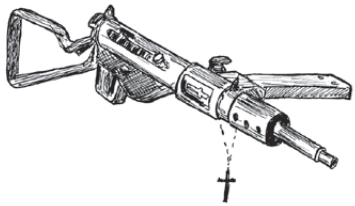
– Fél életemet vámpírként éltem le, közben megtudtam ezt-azt a Testvériség gonosz dolgairól, a sötét tudományokban való jártasságukról és vérfagyasztó rituáléikról. A Végső Rituálét pontosan éjfélkor tartják majd a felettünk található öreg, romos kastély udvarán. Attól félek, Drumer igazat szólt barátaid várható sorsáról. A rituáléhoz halandókra van szükség, hogy testük tárolóként szolgálhasson...

– Tárolóként? – kérdezed rémülten. – Ez nem hangzik túl jól!

– Tűzdémon bajnokoknak, melyeket maga a Sötét Nagyúr választott ki. Ők jelképezik az apokalipszis négy lovasát. Drumer Lich nagyúrként lenne az ötödik, és ezzel brutális kegyetlenséget szabadíthatna a világra!

Csodás. És most rajtad – és csak rajtad – áll, hogy megállítsd? A tételeket most emelték a százszorosára... nem is... *ezerszeresére*! Az egész világ sorsa a te kezedben van! A nagy nyomás pillanatok alatt rátelepszik lelkedre. Vesztesz 1 FÉLELEM pontot!

Lapozz vissza a **362**-re.



267.

Kibiztosítod a géppisztolyod, és meghúzva a ravaszt forró ólommal teríted be a bizarr ellenfeledet. Az felhördül dühében, és kiüti kezedből a fegyvert. Mikor a **182**-re lapozol, vonj le 3-at az ÉLETEREJÉBŐL, és úgy küzdj meg vele. Húzz le 1 tárat a *Kalandlapodról*.

268.

Az erkélyről egy magas, sötét figura figyel téged. Úgy teszel, mintha nem vetted volna észre. Bárki, vagy bármi is legyen odafent, nem sejtheti, hogy Farkasember érzékeid vannak, szóval kár lenne előre figyelmeztetni rá. Az alak kinyitja a száját, és a halvány fényben megvillannak tűéles szemfogai. Látszik rajta, hogy könnyű, mit sem sejtő prédának tekint. Bármelyik pillanatban rád vetheti magát... akár... MOST! Ahogy a vámpír levetődik az erkélyről, hirtelen hátrafelé mozdulsz. Támadód melléd esik, és átkozódva áll talpra. Újra támadni készül! Gyorsan kell cselekedned, döntsd el, mit használsz ellene...

Ha Ezüst vagy Arany feszületet, mely aranyláncon lóg? Lapozz a **68**-ra.

Ha a Dibir Mallachtot vagy a Hreinleikát? Lapozz a **318**-ra.

Ha szenteltvizes töltényekkel töltött Pisztolyt? Lapozz a **187**-re.

Amennyiben ezek közül egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **43**-ra.

269.

A földi fegyverek nem tudják megölni ezeket a bestiákat, de a Fél-démonokat szétzilálhatja és hátraszoríthatja a nagy tűzerő, mely megsebezheti őket. Előkapod a géppisztolyt, kibiztosítod, és meghúzod a ravaszt. Az visszhangzó kelepeléssel tüzes golyókat köp közéjük, és szétszórja őket. Néhányukat a becsapódások kirepítik az ajtón, mások pánikszerűen fedezéket keresnek. A fegyver nemsokára üresen kattan, gyorsan kirántod a kiürült tárat, és beillesztesz egy másikat. Másodszor is meghúzod a ravaszt, ezzel még több szenvedést osztva ki a szörnyetegeknek. Nem akarsz nekik időt adni arra, hogy rendezzék soraikat. Miközben a második kiürült tárat cseréled, hirtelen az egyik Fél-démon kiüti a kezedből a Stent. Húzz le 2 Tárat a *Kalandlapodról*. Megmaradt ellenfeleiddel puszta kézzel kell megküzdened!

Fél-démon Horda ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ (lásd lejjebb)

Ezek a szörnyetegek megsebezhetőek ugyan földi fegyverekkel, de nem lehet megölni őket velük, csak visszaszoríthatod őket az ajtón kívülre. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, 5 Harci Körre van szükséged. Ha nyersz, és a 5. Kör után még életben vagy, rájuk csapod az ajtót, és egy nehéz komódot tolsz elé. Ezzel a kiút lezárul, hiszen nem tudjátok, hogy mi várhat odakint rátok, a Roverhez sem juthattok el. Richard hirtelen a zsebébe nyúl, és egy kulcscsomót vesz elő. Visszarohan a folyosó végén található ajtóhoz, majd kinyitja az egyik kulccsal, és szélesre tárja. Lapozz a **104**-re.

270.

Ahogy néhány lépésnyire érsz Mariantől hirtelen rád vetődik, és borotvaéles körmeit feléd lendíti! Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **24**-re; ha magasabb, lapozz a **251**-re.

271.

Óvatosan haladsz a mellvédfal romjai mellett, reménykedve, hogy némi fedezéket biztosít a kíváncsi szemek elől. Elemlámpád fényében a mellvéden álló szobrok furcsa árnyékot vetnek, minden egyes figura a szívbajt hozza rád – azt hiszed róluk, hogy ellenfelek. Egy idő után kezdesz türelmetlenné válni, és gyorsítasz a tempódon... Ha van *Farkas-hallásod*, lapozz a **37**-re; ha nincsen, lapozz a **327**-re.

272.

A levegő ekkor megtelik az elmúlás és a reménytelenség hörgő hangjaival. Richard zseblámpájával a sarokba világít – a látvány egyszerre sokkoló és megdöbbentő! Öt emberszerű, foszló bőrű alak, rongyos ruhákban vonaglik felétek! Egész testük rohad! Élőhalottak. Mikor meglátják a feszületet, hátrahőkölnek, meztelen lábaikkal csoszognak a nedves kőpadlón, miközben a falhoz lapulnak. Fehér szemükben a kín, elkeseredettség és félelem érzése vegyül.

– Mi a franc ez? – nyögsz fel az undortól elfúló hangon. – Z... Zombik?

– Ghoulok, hogy pontosak legyünk – rázza meg a fejét Richard.

– Az ugyanaz, nem?

– Nem egészen, öregfiú. Amíg a Zombik csak kószáló, agyatlan szolgák, ezeknek a szerencsétleneknek itt van egy kis öntudatuk, némi önálló akaratuk és persze csillapíthatatlan éhségük a rothadt húsra!

– Hú! – gyorsan végignézel magadon. – Szerencse, hogy nem sikerült megfertőzniük!

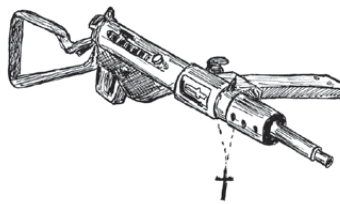
– Attól tartok, lemészároltak volna – mondja, miközben a kezedben lévő keresztre mutat –, ha nem hatna rájuk a kereszt hatalma!

Elmosolyodva közelebb lépsz hozzájuk. Elfordítják a fejüket, hogy még véletlenül se kelljen a feszületre nézniük, miközben nyögnek és sziszegnek.

– Na! Mi van? Nem tetszik?

– Ez nyilvánvaló! – Richard megfogja a karodat. – Gyere, ne vesztegessük az időnket. Ezek a szerencsétlen lények már nem háborgatnak minket.

Kiléptek az akolból. Meglepődtök, hogy a vérebek feladták a harcot, és eltűntek. Ahogy elhagyjátok a Ghoulok fészkét, távolodó, félelemmel teli suttogásuk új erőt önt beléd. Nincs hát minden veszve, a legsúlyosabb szituációból is vezethet kiút. Nyersz 1 SZERENCSE pontot! A vérebek nyilván visszatértek Drumer birtokára, hogy ott nyalogassák sebeiket. Jól döntöttek! Lapozz a **31**-re.



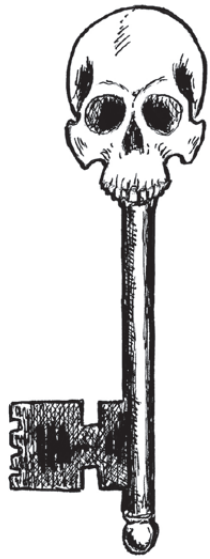
273.

Mind a négyen bevetődtök a bokrok közé, mielőtt a világító entitás közel érne hozzátok. Rettegve kémleltek ki az ágak közül. Egy ősi harcos szelleme lovagol el mellettetek szellemlován. Haja hosszú, termete erőteljes, szemei sötétek. Drumer egy újabb szolgája – gondolod – és eléggé félelmetes kinézetű, az már biztos. A szellemharcos egy ideig türelmetlenül keresgél, benéz néhány bokor mögé, majd megsarkantyúzzva a lovát visszalépdel oda, ahonnan jött. Vártok még egy percet, hogy teljesen tiszta legyen a levegő, majd előbújtok.

– Szerencse, hogy időben el tudtunk bújni a szellem elől! – mondja Jimmy.

– Ennek szerintem mind örülhetünk! – Helyesel Terry. – Na, gyerünk tovább!

Lapozz a **87**-re.



274.

Az élőhalottak lassan és vontatottan mozognak, ami elég időt ad ahhoz, hogy lőj (és újratölts) a Vadászpuskával maximum 4 Lőszert, mielőtt elérnének – abban ez esetben, ha van Vadászpuskád *és* Lőszered, illetve ha használni akarod őket. Minden élőhalott ellenfél két puskalövést bír ki, mielőtt összeesne. Minden lövésnél dobj két kockával! Ha az összeg azonos vagy kisebb, mint a jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, sikeresen eltaláltál egyet. Ha nagyobb, akkor elhibáztad. Ha elhasználtál 4 lőszert (vagy kevesebbet, illetve ha nem használtál, vagy nem használhatsz Vadászpuskát), puszta kézzel kell tovább folytatnod a harcot. A két-két párral egyszerre küzdj meg.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi	7	4
Második Zombi	7	4
Első Csontváz	8	4
Második Csontváz	9	4

Ha 11 vagy kevesebb Harci Kör alatt legyőzöd őket, lapozz a **73**-ra. Ha 12 vagy több Körig tart, míg legyőzöd őket, lapozz a **358**-ra.

275.

Maximum *négy* szenteltvizes töltényt lőhetsz ki a Pisztolyból, mielőtt kitépné azt a kezedből az egyik démon az ostorával. Ilyen közelről minden lövésed célba talál! Minden lövés 3 ÉLETERŐ pont sebzést okoz, de a második lövés után a *második* Tűzdémont kell támadnod. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy mennyi töltényt használtál el, és mennyi sebzést okoztál, majd lapozz vissza a **154**-re, és válassz egy fegyvert a közelharchoz.

276.

Találkozásod a Ködkísértetekkel teljesen átfagyasztotta a testedet. Ha van nálad Brandy, kortyolj belőle 1 adagot, vagy vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Úgy döntötök, hogy követitek az öreg vasútvonalat, mely jó ideje elhagyatott már. Mostanra benőtte a gaz a síneket és magas fű takarja jó részét a kíváncsi szemek elől. Kezded élvezni a hideg, de békés éjszakát... egészen addig, míg hirtelen meg nem hallod két krosszmotor egyre közeledő hangját! A sín két oldaláról közeledő motorokon egy-egy szektatag ül, kezében géppisztollyal! Megpróbálnak halálos kereszttűzbe szorítani benneteket. Az egyik már célba is vett téged... Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy alacsonyabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉGED, lapozz a **138**-ra; ha magasabb, lapozz a **193**-ra.

277.

A vámpír belemélyeszti tűhegyes fogait a nyakadba, mire felüvöltesz a fájdalomtól (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Szerencsére a brutális erejű támadás azonnal abbamarad, ahogy sikerül elővenned zsebedből az Ezüst feszületet, és a vámpír arcába nyomnod. Az velőtrázó sikoltást hallat, elenged, miközben a levegőt megtölti az égett hús szaga. Nyögve nekitántorodik a járat falának. Feltápászkodsz, és felkészülsz a teremtmény újabb támadására... de úgy tűnik, attól egyelőre elment a kedve, hiszen pillanatok alatt óriás denevérré változik, majd eltűnik a sötétben. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Sötétség Hercege* kifejezést (ha még nem szerepel rajta), majd lapozz a **238**-ra.

278.

Mikor elhagyjátok a pajtát, megkönnyebbülten veszitek észre, hogy tiszta az út. Úgy döntötök, hogy kihasználjátok a holdfény nyújtotta segítséget, és jó messzire eltávolodtok a pajtától. Szántóföldeken és mezőkön haladtok keresztül, egészen addig, míg egy erdősávhoz nem értek.

– Nem akarok nyafogni – sóhajt fel Jimmy –, de messze vagyunk még?

– Még hét mérföld – válaszolja Richard türelmetlenül. A szélben nyikorgó fákra tekint.

– Van valami módja, hogy megkerüljük ezt a területet?

– Megoldható, de az még plusz három mérföld gyaloglás.

– Az nem túl vidám, pajtás! – válaszol Jimmy. – Én inkább keresztülmennék itt, vállalva akár a veszélyeket is!

– Terry? – Richard felhúzza a szemöldökét. – Te mit gondolsz?

– Hát... – vakargatja a fejét. – Szerintem az erdőben bármi megbújhat. Azt mondom, menjünk körbe.

– Nem is tudom – mondja Richard. – Ahogy most állunk, bármelyik út ugyanolyan veszélyes lehet számunkra, szóval, nekem mindegy.

Minden szem feléd fordul, hogy te döntsd el a szavazást. Ha inkább körbe mennél, lapozz a **144**-re. Ha elűzöd megérzéseidet, és inkább keresztülvágnál az erődsávon, lapozz a **41**-re.

279.

A Ford Sierra ajtajai be vannak zárva. Egy pillanatig sem hezitálsz, bezúzod az ablakot, és összekötöd az indítódrótokat. Don autóját faltörő kosnak használod a pajta fa ajtaja ellen, amit könnyedén be is zúz. Bár megúsztad a csapdát, hiába nézitek át a pajtát, Don elmenekült, és tudja, hogy túléltétek a dolgot. Az biztos, hogy beszól majd a rádióján az őrsre Little Tapstonba, és „jelenti", hogy megtámadtátok és elloptátok a kocsiját. Terry is hasonlóképpen gondolkozik. Elszántan kezdi keresni a bujkáló rendőrt.

– Semmi – sóhajt fel. – Túl sötét van, bárhova bújhatott. Amúgy sincs időnk most arra, hogy a korrupt zsernyákot kergessük!

– Úgy ám, a fakabát talán most is azon töri a fejét, hogy milyen csapdát állítson nekünk!

– Jimmynek igaza van – mondja Richard. – Nincs értelme, hogy üldözzük. Már így is elég időt vett el tőlünk. Az egyetlen esélyünk, ha lekörözzük Drumert *és* a rendőrséget is. De nem egyszerű a helyzetünk!

Írd fel a *Kalandlapodra* a *Törvényen kívüli* kifejezést. Nehéz döntés előtt állsz. Ha visszamész a rendőrök által körülvett és jelenleg is vizsgált Maddesby házba, és belopózol körülszimatolni, lapozz a **339**-re. Ha úgy gondolod, hogy túl nagy kockázatot jelent a Hreinleika felkutatása, és inkább egyből Little Tapston felé veszed az irányt, lapozz a **46**-ra.

280.

Bátor, de talán bolond döntés? Ha van nálad igézett fegyver, lapozz a **341**-re; ha nincs, lapozz a **92**-re.

281.

Richard egészen addig nem lassít, míg a Pokollovas kellően messze nem kerül tőletek. Csak egy kereszteződésben hajlandó fékezni. Az egyik út visszavezet Little Tapstonba, a másik a házához.

– Nos – hátrasandít rátok a vezetőülésből –, merre? Próbáljunk minél több embert összegyűjteni, vagy inkább szerelkezzünk fel a házamnál?

– Így is, úgy is ránk fognak találni, szóval én azt javasolnám, töltsük fel a készleteinket, használjuk ki az időt, amit most nyertünk.

– Rendben. A házam nincs messze, de eléggé kies területen van, Terry. Sokkal védtelenebbek leszünk ott, Drumer emberei nem mernének Little Tapstonban támadni.

– Bárhogy is döntünk, csináljuk gyorsan! – sürgeted meg őket, hátrafelé mutogatva. – Vagy itt a semmi közepén kell velük megküzdenünk!

– Menjünk hozzád! – szólal meg Jimmy. – Legalább te ismered a környéket, Rich.

– És biztonságosabb is lenne. Ki tudja, hogy nincsenek-e a falusiak között kémeik a szektásoknak? – kérdezi Terry.

Három egy ellen. Richard elgondolkozik egy pillanatra, de nem vitatkozik azzal, amit kigondoltatok. Felpörgeti a motort, elfordítja a kormányt, és nagy sebességgel elindul a háza felé. Felkészülve, felfegyverkezve és összehangolva – mindent összevetve kedvező pozícióból várhatod, hogy bosszút állj és véget vess Drumer Átkának egyszer, s mindenkorra! Lapozz a **196**-ra.

282.

Suttogva úgy döntötök, hogy inkább a hátsó kijáraton át hagyjátok el a kocsmát. Óvatosan lopakodtok ki az épületből, fegyvereiteket készenlétben tartva. Sid odavezet benneteket Renault-jához, és mind beszálltok. Beindítja a motort, és elindultok a találkozóra, reménykedve, hogy választ kaptok néhány kérdésetekre. Lapozz a **96**-ra.

283.

Átlépsz ellenfeled hatalmas hullája felett, és megpróbálod benyomni a nehéz ajtót... Zárva! Ha nálad van a Vas kulcs, lapozz a **293**-ra; ha nincsen, lapozz a **149**-re.

284.

– Öljétek meg őket! – ordítja egy idősebb nő.

– Megölték a barátomat! – kiáltja valaki a tömegből.

– Mocskos szemetek! Meg kellett volna ölnünk mindegyiket a csata után! – hallatszik a hátad mögül.

A bosszúra éhes csőcselék ellen semmit sem tehetsz – legalábbis ezzel áltatod magad. Ahogy körbenézel, mindenhol dühös és agresszív arcokat látsz. Majd a foglyokra nézel, tudod, hogy megbocsáthatatlan, amit tettek, de kivégzésük túlzottan erős büntetés szerinted. Ekkor Camborix meglendíti kardját, és mindkét férfit lefejezi egy-egy jól irányzott suhintással! Vér spriccel szerteszét a reggeli napfényben. Modern elmédnek ez a fajta nyers igazságszolgáltatás túl nagy sokk – vesztesz 1 FÉLELEM pontot. Szomorúan elfordulsz, és a falu kapuja felé indulsz, azon tűnődve, hogy vajon mi lett volna, ha közbeavatkozol. Lapozz a **322**-re.

285.

– Ez felfoghatatlan! – csattan fel Richard. – Azért vagyunk itt, mert aggódunk szegény öreg Phillip miatt, erre maga le akar *tartóztatni* minket! Milyen vádak alapján? Azért mert egy bűntény helyszínén vagyunk, *miután* az már megtörtént...?

– Jól van! Ebből elég! – mondja halkan Farthingdale. Leveszi szemüvegét, majd megdörzsöli fáradt szemeit.

– Igaza van. Higgyen nekem, jelenleg semmi dolgom magukkal – legalábbis egyelőre. Van most egyéb gondunk is!

– Be kéne csuknunk őket, mert pazarolják a rendőrség drága idejét!

– Ugyan már, Don! Hagyja őket. Így is elég sokk érte már az urakat.

Fellows látható önteltséggel tekint rátok. Vajon honnan ez a gyűlölet, ami felétek irányul? Még ha valamikor összetűzésbe is keveredtetek volna vele, de mikor? Nem emlékeztek ilyenre.

– Igenis, főnök – bólint enerváltan, majd visszaindul a házhoz.

– Legalább elmondaná nekünk, hogy mi is történt itt pontosan?

– Jól van Lord Ettingley, ha ezzel elérhetem, hogy békén hagynak egy időre. A nappali és a konyha tűz martaléka lett, szinte minden hamuvá vált. Furcsa, hogy az emeleten egyáltalán nem csaptak fel a lángok...

– Igen... igen, de mi van Maddesbyvel?

– Neki nyoma sincs. A szomszédok elmondása szerint nagyjából este 10 óra környékén léphetett be az épületbe, és nem sokkal később le is fekhetett. Tolbrooke éjfélkor ébredt a falakat remegtető csattanásra és... – kicsit elgondolkozik, keresi a megfelelő szót – ... robbanásokra!

– Biztosan kimenekült az ablakon – próbálsz találgatni. – Csak így történhetett.

– Ezt gondoltuk mi is. De az emeleti ablakokat mind zárva találtuk! Az egyetlen kiút a bejárati ajtón keresztül vezethetett, át a lángokon – rázza a fejét. – Elég zavarosak az események. Legalábbis egyelőre. De higgyenek nekem, dolgozunk rajta. Rendőrkutyás osztagok fésülik át a környéket nyomok után, és a nyombiztosító csoport jelenleg is a házban dolgozik. Legyen bizalommal Lord Ettingley, biztosan találunk majd valamilyen nyomot. Meg fogjuk találni őt!

– Értem, főfelügyelő úr! – bólint Richard dühösen.

– Jól van, már így is túl sok részletet osztottam meg magukkal, de csak azért, mert Maddesby tiszteletes közeli barátai. Most pedig uraim, kérem, térjenek haza, hadd folytassuk a kutatást.

– Köszönjük uram – mosolyodsz el. – Ön nagyon megértő és segítőkész. Miután a főfelügyelő hallótávolságon kívül ér, összedugjátok a fejeteket.

– Mi tudjuk, hogy mi történhetett itt, még ha a jó Farthingdale főfelügyelőnek halvány lila gőze sincs róla.

– Így igaz Tel – mondja Richard. – Bármilyen démon is dúlta fel Maddesby házát, a bejárati ajtón ment be, elragadta őt, és távozott. Túl sötét volt és túl gyorsan történhetett, hogy a rémült szomszédok bármit is láthassanak.

– Nagy valószínűséggel ezért nem találtak lábnyomokat – helyesel Jimmy. – Biztosan valamilyen szárnyas lény is állhat Drumer szolgálatában, így nem lesz semmilyen nyom, amit követni tudnánk.

– Annak nincs értelme, hogy azt kívánjuk, tálcán kínáljanak nyomokat. Egy dolgot nem értek. Ezt a pokoli tűzijátékot. Maddesby csak egy ember, egyszerű földi halandó. Szerintem ezt a démon kissé túltolta!

– Nem csak Phillip miatt jött. – Richard sokatmondóan tekint rád. – A Hreinleika! Annyira félhetnek attól a tárgytól, hogy képesek voltak támadást indítani több szemtanú előtt is. Nem sok előtt, de az pont elég. Drumer csatlósai biztosan nem vállalták fel ezt a kockázatot. Eddig mendemondák és asszonyok pletykái mögé rejtőztek, az adta igazi erejüket. Mikor valós létezésük napvilágra kerül... nos ez a fajta védelem megszűnik számukra. Nézzétek, hogy milyen felfordulást okoztak! – nevetve a rendőrségi kordonra és a házra mutat. – Azok a szektatagok biztosan nem akartak ilyen felhajtást és közfigyelmet.

– Azt hiszem, kissé tényleg túltolták a dolgot – nevet fel Terry.

– Jól van – bólintasz mosolyogva –, akkor a Hreinleika itt van, vagy itt *volt*!

– Ebben sajnos egyelőre nem lehetünk biztosak, pajtás. Maddesby nagyon jól elrejthette, vagy elvihette magával és megszökhetett, vagy a démonok akár meg is semmisíthették. Bár biztosan nem tudták megszerezni. A démonok nem hiszem, hogy megérinthetnek egy szent fegyvert.

– Mondasz valamit Tel. De azzal nem jutunk messzire, ha csak itt állunk. Nem adhatjuk fel. Már túl messzire jutottunk. Vállalom a kockázatot, hogy átvizsgálom a házat.

– Ja... – sóhajt fel Jimmy. – De a démonnak nem kellett félnie a sok rendőrtől. Rámosolyogsz, és várod, hogy esetleg hozzáfűzzenek valamit a dologhoz. De az arckifejezésükön látod, hogy nincs más lehetőségetek, mint megtalálni a Hreinleikát!

Lapozz a **64**-re.

286.

A hányinger kerülget, ahogy a boszorkány undorító, bűzlő hozzávalói közt kutatsz. Örömmel fedezel fel egy cipót, almákat és néhány palack sört az egyik szekrény sarkában. Végre! *Igazi* étel! Három adagnyi ételt írj fel a *Kalandlapodra*. Egy alsó fiókban három bájitalos fiolát veszel észre. Mindegyik meglehetősen érdekesnek tűnik, az már biztos. Ha úgy döntesz, hogy valamelyikbe belekóstolsz, íme a választék:

Iszapos, undorítóan kinéző keverék egy sötétkék üvegcsében	lapozz a **331**-re.
Víztiszta folyadék egy átlátszó üvegcsében	lapozz a **212**-re.
Egy furcsa, világos narancsságra folyadék, mely pezseg, ha megrázod	lapozz a **114**-re.

Ha inkább nem vállalod a kockázatot (vagy nem kockáztatod meg másik ital megkóstolását), hogy kipróbáld a boszorkány bármely főzetét is, visszamászhatsz a létrán, és folytathatod utad a leágazástól egyenesen tovább vezető, egyre sötétedő járatban – lapozz a **65**-re. Ha visszamész egészen a kereszteződésig, és másik irányban indulsz el, lapozz a **399**-re.

287.

Bejutottál! A földszint teljesen elszenesedett. Szinte minden szénné égett vagy hamuvá vált, a fémtárgyak groteszk formákba torzultak az intenzív hőtől. Itt valamilyen démoni erő tombolhatott! Egy kis időbe kerül, mire összeszeded magad a látványtól, de szerencsére senki sem veszi észre, hogy lemerevedve meredsz magad elé. Behúzódsz egy szekrény elszenesedett romjai mögé – hiszen egy tucatnyi helyszínelő vizsgálja át éppen a házat, nyomok után kutatva –, és átnézed a Maddesby jegyzeteit. A lelkész említ valamilyen „művészeti alkotást, ami soha nem ért annyit, mint most. Tökéletes hely a Hreinleika számára."

Szóval, akkor valamilyen hasonló alakú dolgot keresel mint a balta. De hol lehet? Két helyszínelő épp lejött az emeletről, hallod, ahogy arról beszélnek, hogy odafent minden tiszta, ellentétben a földszinti szobákkal, különös tekintettel a kamrára. Ha logikusan gondolkozol, akkor egyértelmű, hogy a démoni erő a Hreinleika szent jelenlétét *érezhette* ott. Arra a következtetésre jutsz, hogy a kamra felé kellene kezdened a keresést. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **15**-re. Ha nincsen szerencséd, lapozz a **67**-re.

288.

A dörömbölés az ajtón újra ráébreszt, hogy veszélyben vagytok. Dühös hangok szűrődnek be, majd valaki újra megpróbál átjutni az ajtón. Most nincs idő gyászolni. Viszont a sokkos állapotban lévő Jimmyt is meg kell győznöd erről.

– Jimmy – rázod meg a vállát. – Gyere pajtás, mennünk kell!

– Nem! – kiáltja ellentmondást nem tűrő hangon. – Nem hagyom itt!

A dörömbölés fokozódik, és a reccsenések arra engednek következtetni, hogy már nem sokáig tart ki az ajtó.

– Jimmy! Sajnálom, de mennünk kell!

– Nem hagyom itt apát! *Így* semmiképpen! Nem adhatom nekik! A szék ekkor kimozdul a helyéről. Odarohansz, és visszarúgod.

– Emlékszel, hogy mit mondott, Jimmy? – kiáltod. – Örült, hogy élve lát téged! Emlékszel? Azt akarná, hogy elmenekülj innen! Vagy legalábbis megpróbáld!

– Ho... hogy harcolhatnánk ellenük? – Jól van, sikerült kirángatnod gyászából, és gondolkodásra sarkallni. De egyelőre a rossz oldalról közelíti meg a dolgot.

– Rendben. Akkor mi legyen? Tálaljuk fel magunkat ezüsttálcán nekik? Gyerünk, Jimmy! A kínzómester! Hogy jutott ki innen?

– Én... én nem...

Az ajtó kezd szétesni. Minden mozdíthatót elkezdesz az ajtó elé szórni, hogy kiékelhesd.

– De igen, TUDOD!

– A francba veled! – zokogja, talpra ugrik, és teljes erővel neked ront. – HOL VOLTÁL? Rohadj meg! Csak vártunk, hogy valaki – bárki – megtaláljon miket és megmentsen! Ha korábban jössz, apa még mindig élne, *a franc essen beléd!* Gyengéden lefejted kezét a kabátodról, és a falakra mutatsz.

– Jimmy – suttogod –, ez nem segít. Akkorra jöttem, mikorra megbeszéltük. Honnan a fenéből kellett volna tudnom, hogy jöjjek hamarabb? Higgy nekem, bárcsak úgy tettem volna. De ez most nem segít, Jimmy! Arra kell koncentrálnunk, hogy kijussunk erről az elátkozott helyről! Apád egyetértene velem. Ezt te is tudod, ha magadba nézel!

– Igen, igazad van! Ő az én apám *volt*, nem a tiéd!

– Nem! – erősen pofon vágod Jimmyt. – Nekem is számított! A *barátom* volt! És ígéretet tettem neki, hogy kiviszlek innen!

Az ajtó felől ijesztő reccsenés hallatszik, a vasalat nemsokára engedni fog.

– De kell a segítséged, Jimmy! Apád nem akarná, hogy itt maradj vele! Most semmiképpen nem! Tartsd tiszteletben az utolsó akaratát!

– Mindegyiket meg kellene ölnünk! – sziszegi, majd vad kutatás után felkap egy izzó piszkavasat. – Igazad van! Nem kell megadnunk magunkat!

– De azért bolondnak sem kell lennünk – mondod, miközben gyengéden leereszteted vele a piszkavasat – Jimmy! Odakint egy hordányi van belőlük, szóval ki kell innen jutnunk. Most azonnal! Gondolkozz! Merre jutott ki a kínzómester?

Gyengéd megfontoltságod végre áttöri a gátakat.

– Várj! – kiált Jimmy. – Igen, emlékszem!

– Ez az!

– Várj egy pillanatot! – egy közeli ládához fut, majd leemel róla egy hatalmas hombárt. A következő pillanatban már rá is locsolja annak tartalmát a repedező ajtóra.

– Gyerünk – kezedbe adja a piszkavasat. – Legyen tied a dicsőség.

– Hogy...?

– Az istenedet haver! – szitkozódik türelmetlenül. – Akkor add ide!

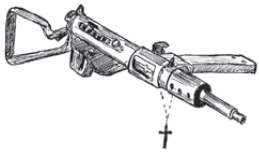
Elveszi a kezedből az izzó piszkavasat, és belenyomja a folyadékba. Meglepetten ugrasz hátra, mikor az begyullad, gyorsan terjed, és ijedt kiáltásokat gerjeszt az ajtó túloldalán.

– Állati zsír – zihálja Jimmy. – Emlékszem, hogy a kínzómester arra használta, hogy... Ekkor arca elfehéredik, teste pedig elernyedve a padlóra zuhan.

– Jimmy – emeled fel gyengéden. – Sajnálom apádat. Tényleg. De csak úgy állhatunk bosszút, ha kijutunk innen és elmenekülünk. Ezt akarná ő is. Gyere és keressük meg, hogy az a szemétláda hogy jutott ki innen. Rendben?

– Jó – sóhajt fel. – Igazad van. Csináljuk.

Lapozz a **117**-re.



289.

Lepillantasz a két nő kezeire, és azt látod, hogy lassan kiürítik zsebeidet, és elveszik fegyvereidet, miközben beszélnek hozzád, elterelve a figyelmedet! Dühösen eltaszítod magadtól őket.

– Ez meg mi? – kiáltasz fel. – Kik vagy...

– Hát újra találkozunk!

Rémülten megfordulsz, és szembekerülsz az újonnan érkezett alakkal. Ez az a vámpír, akivel már korábban összetűzésbe kerültél!

Ha nálad volt az Ezüst feszület, az Arany feszület az aranyláncon vagy a Pisztoly a szenteltvizes lőszerekkel, elvették tőled a vámpír agyafúrt szolgálói.

– Jól csináltuk, Mester? – bájolog vele az egyik nő.

Ha nálad van a Dribir Mallacht vagy a Hreinleika, lapozz a **159**-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **373**-ra.

290.

Sikerül elkerülnötök, hogy észrevegyenek a teremtmények, de azért folyamatosan figyeled őket az árokból.

– Mi a fene van már? – értetlenkedik Richard. – Miért lapulunk az árokban?

– Azt hiszem, valami nem stimmel azokkal ott – mutatsz a „birkák" felé.

Ekkor egy emberi alak lép ki a toldozott-foldozott akolból. Ilyen távolságból nem látod, hogy ki, vagy mi az, de a szimatoló teremtmények nagyon furcsán viselkednek a mereven, esetlenül járkáló alak mellett.

– Hát... – vonja meg a vállát Richard – ez biztosan George Stanton, gondolom lejött megnézni a birkákat! Ahogy tudom, jó barátságban van az piával, egyszer nekiütközött traktorral a tapstoni postának. Az öreg totál kába, ha whisky van benne. Nézd, most is teljesen el van ázva – már állna is fel az árokból. – Menjünk, segítsünk neki.

– Nem! – teszed vállára a kezded, és visszanyomod az árokba. – Ez a férfi nem részeg vagy piás. Richard, higgy nekem, elég részeget láttam életemben, mikor a városban éltem. Van valami ezzel az... alakkal.

Csendben ültök és vártok. Egyszer csak megjelenik még valaki, hasonló járással.

– Egy szesztestvér? – emeled tekinteted Richardra.

Egy harmadik alak is előmászik az akolból, és a levegőbe szimatol.

– George ennyire barátkozós típus lenne?

– Inkább az a magányos fajta – dörmögi Richard.

Ekkor alig hallható morgás és hörgés üti meg a füledet. Nem értelmes szavak, annyi biztos. Még a részegek is jobban beszélnek ennél! Richard elsápad:

– Hm, lehet, hogy igazad van, öregfiú! Ekkor az egyik „birka" felugat!

– Hát, nem lepődnék meg, ha itt is Drumer szolgálóiba botlanánk, akik csak arra várnak, hogy lecsaphassanak ránk.

– Pontosan! – helyesel Jimmy. – Jól felbosszantottuk a mumust. És most?

– Eltűnünk innen! De csendben! – mutatsz végig az árkon.

Lapozz a **31**-re.

291.

Biztos éjszaka lehet odakint! Az *Előrehaladott Likantrópia* pulzál az ereidben, izmaidban érzed a növekvő erőt. Kötelékeid szorosak és erősek, de most minden erőddel megfeszíted őket. Dobj három kockával! Ha a dobott összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ értéked, lapozz a **232**-re; ha magasabb, lapozz a **27**-re.

292.

Társaiddal együtt kimerülten rogytok le a koszos padlóra. A tető felől a denevérek frusztrált visítása hallatszik, miközben elkeseredetten próbálnak betörni az épületbe, aztán végül elhalnak a hangok.

– Van egy olyan érzésem, hogy nem most láttuk őket utoljára – szólal meg Terry. – Átkozott szörnyetegek!

Richard, aki egy szalmabálán ül, gondterhelten néz rá.

– Reméljük, hogy nincs igazad. Szerencsénk van, hogy Jimmy kiszúrta ezt a helyet. Ha újra ránk támadnak, a semmi közepén, akkor… – széttárja kezeit és megrázza fejét.

– Hé, talán be tudnál pöccenteni egy járművet ezek közül, haver?

– Nem túl jó ötlet, Jimmy. Kétlem, hogy messze jutnánk ezekkel a betakarító gépekkel – válaszolsz Jimmynek.

– Ez is egy módja lenne, hogy legyőzzük a ránk vadászó szörnyeket – kontráz rá Terry. – Jó móka lenne ledarálni őket egy kombájnnal.

Úgy döntesz, hogy jó ötlet gyorsan harapni egyet, mielőtt támadóitok felfedik mások előtt is helyzeteteket. Enned kell egy adag Élelmet, vagy vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Mielőtt befejezhetnéd az étkezést, halk kaparászás hangja üti meg a füledet. Az egyik denevér talán bejuthatott menedéketekre! Ha nem foglalkoztok vele, akkor követhet benneteket, és jelentheti, hogy merre jártok. Ha úgy döntesz, hogy foglalkozol a fenyegetéssel, lapozz a **364**-re. Ha elmenekültök a helyről, és figyelmen kívül hagyjátok a fura zajt, hiszen ki tudja, mi okozza, lapozz a **176**-ra.

293.

Behelyezed a zárba a vaskulcsot, és kinyitod az ajtót. Egy széles folyosóra jutsz, melynek a két oldalán lenyűgöző páncélok és fegyverek láthatóak. Mindkét oldalt árkádsor szegélyezi, és kőlépcsők vezetnek a főépület további szárnyai felé. A bejárat mellett, a folyosó közepén egy tölgyfa asztal áll. Nappal itt kérhetnek információt a turisták és itt vásárolhatnak belépőt. Felkapsz egy prospektust az asztalról, át akarod futni a leírást, hogy kitaláld, hol is tarthatják nagy valószínűséggel a Végső Idézést, mikor váratlanul két szektatag viharzik le az egyik lépcsősoron!

– Na nézd már! – nevet fel az egyik. – Te meg mit csinálsz itt? Társa kikapja a kezedből a prospektust.

– A Végső Idézés bármelyik pillanatban elkezdődhet, te meg itt olvasgatsz!

– Ó... – bólintasz. – Tényleg. Rossz időpontot választottam a nézelődésre, testvérem. Az hittem lesz rá egy kis időm...

– Hát *nincs*! És higgy nekem, ez a halandó történelem már nem sokáig létezik!

– Gyerünk! – sietteti a társa. – Elég legyen a dumából, még a végén lekéssük!

Micsoda szerencse! Nem kell a drága idődet azzal pazarolnod, hogy a szertartás helyét keresed. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. „Testvéreid” társaságában átvágsz néhány folyosón, majd kiléptek a lezárt belső udvarra. Az udvar mind a négy szélét teljes hosszában elfoglalják a Testvériség tagjai. Némán állnak, a csendet csupán a kezeikben tartott fáklyák sercegése töri meg.

Figyelmed ekkor az udvar közepére irányul. Négy piramis alakú fekete márvány rúnakövet látsz, mindegyiken vésett ezüst jelekkel. És mindegyikhez egy embert bilincseltek. A barátaidat! Próbálnak kiszabadulni, hevesen rángatják láncaikat, de azok nem engednek. Mind a négyen befelé néznek, ahol egy szokatlan, furcsán idegennek tűnő pentagramma van a földön, ősi kőkockákból kirakva. Közepén pedig a főpap, Isaacson áll! A szadista férfi koponyává maszkírozta magát. Látványa csak tovább tüzeli a gyűlöletedet. Egy éles kést ránt elő, megvágja egyik áldozatát, majd a vérét a rúnakövön látható jelekre csurgatja. Ezt a procedúrát a másik három társaddal is megcsinálja. Tudod, hogy kevés az idődd, így utat törsz a szorosan egymás mellett álló szektatagok között, és előrenyomakodsz, hogy megállítsd a főpapot, mielőtt befejezné a rituálét. Ahhoz, hogy lecsaphass rá, megfelelő pozícióba kell kerülnöd. Isaacson felemeli botját, és ősi nyelven kántálni kezd. A Végső Idézés elkezdődött, gyorsan kell cselekedned!

Ha van Vadászpuskád vagy Sten géppisztolyod és hozzájuk lőszer, lapozz a **169**-re. Amennyiben egyik sincs nálad, akkor közelharc-fegyverrel kell támadnod – dobj két kockával! (Ha van *Előrehaladott Likantrópiád*, csökkentsd a dobás összegét 2-vel, ha *Végleges Likantrópiád* van, akkor 3-mal.) Ha az összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **45**-re; ha magasabb, lapozz a **383**-ra.

294.

Bárhogy is próbálják társaid, nem tudják tovább tartani az ajtókat. Még két Farkasember jut keresztül rajtuk, és még kettő mászik át a betört ablakokon. Túlságosan elfoglalt vagy ahhoz, hogy segíts barátaidnak, akik így magukra maradnak. Pillanatok alatt lemészárolják őket a Farkasemberek. Bár igézett fegyvert forgatsz, a túlerő végül legyűr, és a testedet darabokra szaggatják brutális ellenfeleid.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

295.

A konyhában találsz egy fél sonkás szendvicset, egy doboz gyömbéres kekszet és egy kis teát, mely még gőzölög a kannában. Jegyezz fel a *Kalandlapodra* 2 adag élelmiszert (3-at, ha van nálad *üres* termosz). De akár ehetsz is egy adagnyit (növeld ÉLETERŐDET a normál módon), és elteheted a kekszet a későbbiekre, mint 1 adag ételt. A mosogató alól előkerül egy kis üveg sherry, két adagnyi itallal. Mindegyik adag visszaállít 1 FÉLELEM pontot. A biztonsági őrnek már nem lesz rá szüksége, bárhol is járjon!

Elhagyod a tornyot, és a főépület felé indulsz. Egy magas, erőteljes alakot látsz, a várárkot a bejárattal összekötő híd előtt strázsálni. Lapozz a **116**-ra.

296.

A Pokollovas csalódottan felüvölt, és hirtelen megrántja a kantárt, visszafogva ördögi hátasát. Mindketten néma dühvel figyelik az egyre távolodó Range Rovert, míg az el nem tűnik egy völgyben. Társaid ujjonganak!

– Hát ezt meg hogy csináltad? – kérdezi nevetve Terry. – Ez volt a legbátrabb dolog, amit valaha láttam!

– Micsoda hihetetlen küzdelem volt! – veregeti meg Jimmy a hátadat.

– Jó pénzt fizetnék érte, hogy újra láthassam... – mondja Richard. – Legalábbis néhány részletét. Meg a legyőzött ellenfeled távolodó arcát a tükörben!

– Hát, én azért fizetnék, hogy *ne* éljem át újra! – csitítod ünneplő társaidat.

Azért még egyszer nevetve összekacsintanak. Megnézegeted az Áldozati tőrt, majd elteszed, később még jól jöhet ez az értékes fegyver. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, mert sikerült legyőznöd ezt a brutális ellenfelet. Lapozz a **281**-re.

297.

– Természetesen igézett fegyverre van szükséged, hogy legyőzhesd Drumer grófját. Ő egy Lich *(nagyhatalmú, élőhalott nekromanta mágus – a fordító)*, az egyik legerősebb élőhalott teremtmény, akivel csak szembekerülhetsz. Sötét erejét a fekete márvány szarkofágból nyeri. Ennek a gonosz tárgynak köszönheti, hogy visszatért a halálból. Ha ezt el tudod pusztítani, Drumer sokkal gyengébb lesz, és könnyebben legyőzheted – már, ha eljutsz odáig...

– Hol van a szarkofág? – kérdezed türelmetlenül.

– Utad majd egy erkélyhez vezet. Ezen túl, a jobb oldalon lesz egy árkádsor. Menj be a szobába a végén, de figyelj! A padlót kígyók borítják! A szoba túloldalán lesz egy díszes fa ajtó, kombinációs zárral a közepén. Azt hiszem, egy számkombináció nyitja, de azt sajnos nem ismerem. Ennyi, amit *kérdésedre* mondhatok!

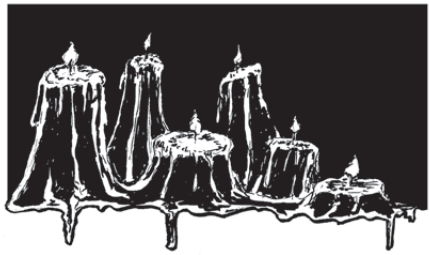
Lapozz vissza a **362**-re.

298.

Dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, a rémület miatt, hogy igazi Farkasemberekkel állsz szemben. Ezeket a természetfeletti lényeket csak megigézett fegyver ölheti meg. Ha nincs a birtokodban Áldozati tőr vagy a Dibir Mallacht, azonnal lapozz az **58**-ra. Ha valamelyik tárgy nálad van, képes vagy megküzdeni ellenfeleiddel. A Dibir Mallacht bónuszait nem használhatod ebben a küzdelemben, hiszen a Farkasemberek a sötétség átkozott teremtményei, nem élőhalott és nem démoni ellenfelek. Egyszerre kell megküzdened velük és egyedül (társaidnál nincs ezüst vagy igézett fegyver). Minden Harci Körben, mikor a második Farkasember ellen dobsz, vonj le 2-t a Támadóerődből, mivel az hátulról támad rád.

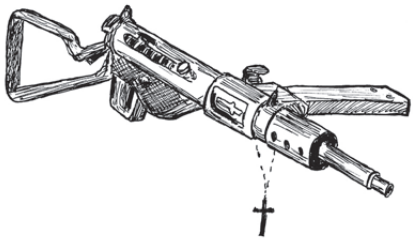
	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkasember	9	8
Második Farkasember	8	8
Harmadik Farkasember	8	10

Ebből a küzdelemből nincs esélyed *elmenekülni*, hiszen a Farkasemberek erős és gyors ellenfelek, pillanatok alatt beérnének. Ha valahogy sikerül túlélned ezt a kegyetlen küzdelmet, lapozz a **142**-re.



299.

Fehér márványlépcső vezet le a szobába. A szoba padlója előtti utolsó lépcsőn megállsz, megpróbálod felmérni, mi lehet a helyiségben. Az olajlámpák épp, hogy csak pislákolnak, az egész padló sötétbe burkolózik. Furcsa. Nem tetszik neked a dolog. Valami nincs rendjén! Ha van *Farkas-látásod*, lapozz a **89**-re. Ha van *Farkas-hallásod*, lapozz a **172**-re. Ha egyik sincs, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **32**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **246**-ra.



300.

A harag újult energiával tölti fel testedet, és megerősíti lelkedet. Óriási lélekjelenléttel elfordítod fejetet, de így is megvisel a dolog, és vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A vámpír dühösen sziszegve ront rád! Hétköznapi pengék és töltények nem sebezhetik meg a Sötétség Hercegét. Így a kérdés a következő: Milyen természetfeletti fegyverrel rendelkezel, ha egyáltalán van ilyened? Melyiket akarod használni?

Az Ezüst feszületet?	Lapozz a **150**-re.
A Pisztolyt a szenteltvizes töltényekkel?	Lapozz a **372**-re.
Az Áldozati tőrt?	Lapozz a **247**-re.

Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **69**-re.

301.

Épp indulni akartok, mikor több, mint harminc rendőr, speciális felszerelésben beözönlik a kastély udvarára.

– Maradjanak ott, ahol vannak! – hangzik fel a kiáltás egy megafonból. – Dobják el a fegyvereiket! Most!

Így teszel, egyedül a Hreinleika marad nálad, melyet óvatosan hátracsúsztatsz az övedben.

– Jól van őrmester – lép elő Farthingdale. – Ismerem ezeket az embereket. Tiszták, érthető?

– Igenis uram. Pihenj mindenki!

– Főfelügyelő úr! – rázod meg Farthingdale kezét barátságosan. Volt idő, mikor elképzelni sem tudtál volna ilyen tettet.

– A legtöbb Fekete Éj hívő elmenekült, uram!

– Ez érthető, őrmester! – szól hátra a válla felett a főfelügyelő. – Vizsgálják át a környéket a szektatagok után. Azt akarom, hogy tartóztassák le mindet!

– Hogy tudta meggyőzni a feljebbvalóit minderről? – kérdezi Terry.

– Én sehogy. De Fellows nyomozó igen. Legalábbis volt néhány kirohanása azzal kapcsolatban, hogy majd a „mestere bosszút áll", és egyéb dolgok. Gyanús körülmények között fogták el a terepen, teljesen zavart fejjel…

– A vámpír… – szólalsz meg. – Elpusztítottam a kalandunk során.

– Igen, úgy tűnik, annak a hatása alatt állt – bólint helyeslően, miközben elmosolyodik. – Köszönöm. Don így felszabadult a rémisztő teremtmény irányítása alól. Na szóval, valaki bejelentést tett, hogy az öreg szélmalom felől csatazaj hallatszik. Ez volt az az áttörés, amire vártunk. Egy helikopterrel követtük őket idáig. Nem voltak túl elővigyázatosak a Testvériség tagjai. Maga a rendőrfőparancsnok követelte, hogy mindegyiket tartóztassam le azonnal! És most…

– folytatja kissé zavartan. – Szóval... eljutottunk egy kényes kérdéshez. A Hreinleika. Megvan még?

Kezeddel észrevétlenül megmarkolod Szent Erik baltájának markolatát. Sid kiszúrja a mozdulatot, óvatosan közelebb lép, és elveszi kezedből a fegyvert.

– Elveszett – sóhajt Richard.

– Elveszett? – pislog Farthingdale.

– Egyszerűen csak felszívódott – bólogat Terry. – El sem hinné!

– Mint a füst... elpárolgott! – helyesel Jimmy.

– Ez az igazság, főfelügyelő úr! – tárod szét előtte üres kezeidet, majd lassan körbefordulsz. – Elveszett.

– Hogyan...? – kicsit közelebb hajol hozzád, hangja erőteljesebbé, már-már veszélyt sejtetővé válik. – Ugye nem próbálnak megvezetni valamilyen mesével?

– Ki? Mi? Dehogy is!

Egy darabig jeges tekintettel bámul rád, majd elmosolyodik, és megrázza a fejét.

– Hát ez szomorú. A múzeum igen magas jutalmat ajánlott fel a megtalálónak...

Jimmy már nyitja a száját, majdnem beugrott a dolognak, de szúrós pillantással ránézel, és megrázod a fejed, így még időben magába fojtja, bármit is akart mondani. Farthingdale biztosan észrevette néma párbeszédeteket. Vár még egy kicsit, hátha valamelyikőtök belesétál a csapdájába. *Az nem ma lesz, pajtás!* Elmosolyodik, majd bólint egyet.

– Legyen – sóhajt fel. – Akkor bízhatok abban, hogy Drumer többé... hogy is mondjam, nem teszi körünkben tiszteletét?

– Abban biztos lehet főfelügyelő úr – mosolyodsz el. – *Elhagyta a földi paradicsomot*, ha élhetek ezzel a képzavarral – mondod, és közben azt reméled, hogy *lent rohad a pokolban*.

– Jó. De ha valami oknál fogva *mégis* visszatérne, én várni fogom. Vigyázzanak magukra, uraim.

Kíváncsian vizsgálgatja pár pillanatig a négy vörös hamukupacot, majd elhagyja a kastély kertjét, és parancsokat kezd osztogatni.

– Remélem, jó kezekbe kerül majd Sid – szólsz oda társadnak, miután a rendőrök elmentek.

– Ne aggódj. A Rend nagyon hálás lesz, hogy hozzájuk kerül Szent Erik relikviája. Kiváló eszköz lesz legyőzni a világra törő démonokat.

– Vannak *még* máshol is ilyen szörnyetegek? – kérdi döbbenten Jimmy. – Istenem!

Sid csak elmosolyodik, és megvonja a vállát.

Lapozz a **400**-ra.

302.

Sid nekiáll részletesen kifejteni mondandóját.

– A Rend tudott egy legendás fegyverről, Kris késéről és arról, hogy jó pár éve már Drumer birtokában volt. A megszentelt pengét nem tudta elpusztítani, ezért a gróf úgy döntött, hogy birtokán rejti el valahol, nehogy ellene fordíthassák erejét. Elgondolásába akkor csúszott hiba, amikor egy idegen – egy „áldozat" – megtalálta a fegyvert, és felhasználva erejét elpusztította őt és házát. Vagyis nyilvánvalóan ez történhetett, hiszen máskülönben lehetetlen lett volna legyőzni őt.

– És most merre van ez a „Kris kése”? – kérdezed.

– Hordozója gyorsan továbbállt természetesen – vonja meg a vállát Sid. – A Rend próbálta megtalálni őt azon a viharos éjszakán, de sikertelenül. Bizonyára normális életét éli valahol – egy ilyen kegyetlen próbatétel után megérdemli ezt egy férfi –, de az, hogy nála van a kés, számunkra nem túl jó. Kicsúszott a kezünkből, eltűnt, így szent ügyünk veszni látszik.

– Amit nem értek, az az, hogy a Rend miért nem cselekedett hamarabb? Úgy értem, az Isten szerelmére, csak meg kellett volna rohanni a helyet és porig égetni! Minél tovább vártak, annál több ember esett áldozatul a szektának!

– A Lovagrend megtervezett ugyan egy támadást – válaszol Sid –, de a Drumer birtok még számukra is túl erősnek bizonyult. Ám most a Rend eldöntötte, hogy tesz valamit a Fekete Éj Testvériség ellen. Nem hagyhatjuk, hogy a gonosz újra felüsse a fejét a vidékünkön!

– Hát, ebben egyetértünk, öregfiú!

– De ezzel egyelőre nem vagyunk kisegítve, Lord Ettingley. A Testvériség ereje folyamatosan nő, miközben nekünk nincsenek eszközeink a megfékezésükre.

Ha nálad van a Dibir Mallacht, lapozz a **85**-re. Ha rendelkezel a Hreinleikával, lapozz a **394**-re. Ha egyik fegyver sincs a birtokodban, lapozz a **233**-ra.

303.

Camborix csontujjai még mindig szorítják a kard markolatát. Bár mindent megpróbáltál, nem találtattál méltónak a szent kardra. Elbuktál a teszten. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Magadban átkozódva kimászol a sírboltból, de Camborix szellemét már sehol sem látod. Nagy vonalakban elmondod a többieknek, hogy mi történt, majd visszatértek a nemrég elhagyott ösvényre. Lapozz a **87**-re.

304.

Sikerül ellopakodnod az extázisban kántáló szektatagok mellett, és gyorsan bebújni egy másik bársonyfüggöny mögé. Mögötte egy újabb, végig kivilágított járat vezet tovább. Egy kis idő után két, egymással szemben álló ajtót veszel észre. Ha van *Farkas-hallásod és* a Hreinleika a birtokodban volt, mielőtt elfogtak, lapozz a **72**-re. Ha csak *Farkas-hallásod* van, lapozz a **336**-ra. Ha egyik lehetőséggel sem tudtál élni, akkor megpróbálhatsz benyitni a bal oldali ajtón – lapozz a **197**-re –, vagy a jobb oldalin – lapozz a **107**-re. Ha úgy döntesz, hogy inkább továbbmész a járaton, lapozz az **5**-re.

305.

– Már értem! – Farthingdale zseblámpájával megvilágítja a festmény egy pontját. Valami fémesen csillan rajta.

Lassan közelebb lépsz Erik Tryggvason képmásához és a legendás Hreinleikához. Óvatosan megfogod, majd kiemeled a festmény arra kialakított bemélyedéséből a fegyvert. Bár félsz tőle, semmi sem történik. Erik némán adja át neked a Hreinleikát. Ahogy Maddesby a jegyzeteiben is leírta, kiálltad a pokoli teremtmények elleni próbákat, és már bizonyítottad,

méltó vagy arra, hogy magadnál tartsd a szent baltát. A fegyver nyele kényelmesen simul a markodba, könnyű súlya teljesen ellentétes hideg, kegyetlen megjelenésével. Az északi rúnák kéken izzani kezdenek. Elmosolyodsz. Maddesby tényleg komolyan beszélt. Nyersz 2 SZERENCSE pontot és 2 FÉLELEM pontot, amiért megtaláltad ezt az különleges fegyvert. Minden küzdelmed során, ha a baltát használod, adj 2-t a Támadóerődhöz. Ez a fegyver igazából az élőholtak, a pokol démoni teremtményei ellen hatásos. Ha *élőhalott* ellenfelekkel csatázol és megsebzed őket a baltával, 4 ÉLETERŐ pontot vonj le tőlük a szokásos 2 helyett. Ha *démoni* ellenfeleid vannak, minden sikeres Kör után csökkentsd 1-gyel ÜGYESSÉG pontjaik számát a szokásos 2 pontos ÉLETERŐ pont levonás mellett.

– Csodás darab, az már biztos!

– Ugye nem arra gondolsz, hogy *ezt* is eladnád, Jimmy?

– Nem, pénzeszsák úr! – mosolyog. – A világ minden pénzéért sem!

– Megfizethetetlen! – bólogat Farthingdale, aki úgy vizsgálgatja a baltát, ahogy csak egy rendőr tudja, persze csodálkozását ő sem tudja leplezni.

– Gondolod, hogy megtalálhatjuk Erik Tryggvason más tárgyait is? Lehet, hogy azok is jók lennének Drumer démonai ellen a későbbiekben.

– Megvan a Hreinleika – nevetsz fel. – És ez most egyelőre elég, Terry! Most egyelőre hagyjuk a további kutatást a könyvtárakban, jó?

– Hát biztonságosabb, mint ez, ha engem kérdezel! – vigyorodik el.

Jegyezd fel a Hreinleikát és hatásait a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **74**-re.

306.

Megragadod Jimmy karját. Együtt indultok az ajtó felé, imádkozva, hogy azon túl a menekvés vár boszszúra szomjas üldözőitek elől. Nemsokára az ajtóhoz értek. Úgy tűnik, nincs rajta zár, de ez nem jelenti azt, hogy a túloldalon nem lehet valamilyen szerkezet. Elmormolsz egy imát, megfogod a kilincset, és benyomod az ajtót. Kinyílik! Mielőtt körbenézhetnél, hogy hova is léptek be, dühös kiáltások visszhangzanak végig a folyosón. Csak pár pillanatotok maradt! Besegíted Jimmyt, bevágod magad után az ajtót, és csak ezután nézel körbe a szobában. Lapozz a **202**-re.

307.

Hatalmas szellemi erőfeszítéssel sikerül kiszabadítanod az elmédet a kísértetek szorításából. Egyre hangosabban kezdenek hörögni, ahogy menekülsz (vagyis próbálsz menekülni) előlük. Dobj ismét két kockával, de most adj hozzá 2-t a dobáshoz! Ha az összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, lapozz a **48**-ra; ha magasabb, lapozz a **234**-re.

308.

Mintha a teljes Testvériség itt lenne! Barátaid már brutális közelharcot vívnak az alávaló szektásokkal. A szűk hely miatt egy ellenfélként kell kezelned őket.

Szektás
Támadók ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 30 (lásd lejjebb)

Mennyi szektatagot sikerült kiiktatnod lőfegyverrel? Annyiszor 5-tel csökkentsd a fenti ÉLETERŐ pontszámot, *ahány* ellenféllel végeztél.

Ha valahogy sikerül legyőznöd őket, „Marian" egy földöntúli sikollyal rád veti magát! Ez itt nem a Rend ügynöke, hanem egy démoni humanoid, aki lemásolta a nő külső kinézetét. A Testvériség biztosan rájött, hogy Marian beszivárgó ügynök, és kicserélték egy „hasonmásra", hogy csapdába csaljon benneteket. Bárhogy is történt, végezned kell a teremtménnyel!

Démoni Hasonmás ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted ellenfeled, lapozz a **61**-re.

309.

Néhány percnyi gyaloglás után egy hatalmas tölgyfához értek, mely talán már akkor is állhatott, mikor a kelta hadúr még hús-vér ember volt. Megállítja a lovát, majd feléd fordul, és egy apró nyúlüregre mutat a fa tövében. A kelta megszólal, és – bár nem érted ősi nyelvét – rájössz, hogy odalent valami fontos dolog található. Társaiddal nekilátsz, hogy kiszélesítsétek a lyukat. Jó negyed órába telik, mire akkorára sikerül tágítani, hogy átférjen rajta egy ember. Mielőtt még eldönthetnétek, hogy ki menjen le elsőként, a hadúr kemény, erőteljes szavakkal mond valamit, miközben rád mutat, majd a bejáratra. Ezután int a többieknek, hogy lépjenek hátrébb. Csak te mehetsz be. Egyedül! Megbízol a szellemben, így bemászol a lyukon. Lapozz a **136**-ra.

310.

– Na? – kérdezi Terry türelmetlenül. – Mit mondott Nelről?

– Semmit – sóhajtasz fel. – Kiderült, hogy egy vámpír hipnotizálta. Úgy néz ki, hogy már korábban elkaphatták. Igen, *tudom*, hogy emlékezett rád és a húgod eltűnésének ügyére, Tel, de neki ehhez semmi köze.

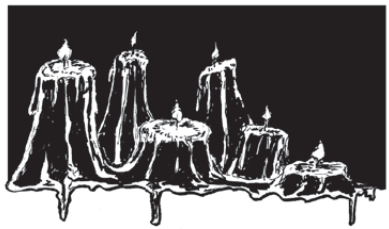
– Akkor itt ragadtunk egy elbűvölt rendőrrel? Semmi nyom, hogy merre lehet a Fekete Éj rejteke?

– Úgy tűnik, Don csak egy gyalog volt a sakktáblájukon. Hasznos, de nem annyira megbízható, hogy neki adják a rejtekhelyük kulcsait. Magyarul Drumer emberei semmit sem mondtak neki, ami veszélyeztethetné a létezésüket.

– És akkor most mi legyen? – Jimmy dühösen arrébb rúg egy kavicsot.

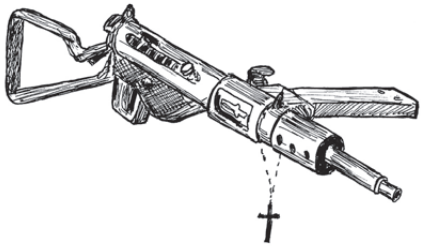
– Hagyjuk itt Donny-fiút – válaszol Terry. Ha majd magához tér, már túl késő lesz, hogy bekavarjon nekünk. Elvisszük a jó kis kocsiját – neki már nincs rá szüksége –, aztán vagy elmegyünk a „Kecske és Kés”-be vagy visszamegyünk Maddesby házához, ahol te megpróbálhatsz belopózni és körülszimatolni, mint azt korábban már felvetetted. Rajtad áll pajtás. Merre induljunk?

Ha a „Kecske és Kés”-be mennél, lapozz a **46**-ra. Ha visszatérnél Maddesby házához, lapozz a **339**-re.



311.

A rózsafa ajtó egyszerre művészi és ijesztő. Tökéletesen megmunkált faragványok borítják. Halál a kaszával, szellemalakok, természetfeletti szörnyetegek láthatóak a kereten és a széleken. Középen két csontvázkéz „tart” egy gömböt. Mikor közelebbről megvizsgálod, látod, hogy a gömb négy gyűrűből áll, melyekbe ezüst számokat vésztek: *2, 4, 16,...* a negyedik gyűrű a nullán áll. Úgy tűnik, neked kell kitalálnod a negyedik számot. Ha sikerül, lapozz arra a fejezetpontra, melyik számot gondoltad. Ha a bekezdés értelmetlenül folytatódik vagy nem tudod a választ, lapozz a **63**-ra.



312.

A kasza éppen csak elsüvölt a fejed mellett! Visszavágódsz a Range Rover viszonylagos biztonságába. Terry egy átlátszó folyadékkal teli üvegcsét vesz elő.

– Most én jövök! – kiáltja sokatmondó hangon.

Megrántja a kéziféket, és a mellétek érő Pokollovasra önti az üvegcse tartalmát. A lovas felüvölt fájdalmában, és elengedi a kantárt, miközben a hátasa vadul hánykolódik.

– Na! A piát én állom, rémpofa! – nevet fel Terry, majd feléd fordul. – Szenteltvíz. Nem igazán bírja a fajtája!

Lapozz a **281**-re.

313.

Sikeresen eljutsz a telek kőfaláig. Meglehetően öreg, és hiányoznak belőle darabok, így nem okoz gondot fogódzkodót találni rajta. Felmászol a tetejére, és meglapulva figyeled, hogy a rendőrség emberei merrefelé haladnak el, várva a megfelelő pillanatra, hogy leugorhass és bejuthass a házba. Dobj két kockával! Ha a dobott összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **287**-re; ha magasabb, lapozz a **239**-re.

314.

Óvatosan lekémlelsz a peremről a szobába. Egy öregasszony motyogását hallod, valamint a tűz pattogását egy kályhában. A szoba jól megvilágított, így legalább láthatod, hogy ki is lakja. Mit teszel? Ha le akarsz mászni a létrán és körbenézni, lapozz a **167**-re. Ha inkább visszamész, és továbbindulsz egyenesen az egyre sötétedő folyosón, lapozz a **65**-re. Ha visszamész egészen a kereszteződésig, és elindulsz a jobbra tartó járatán, lapozz a **227**-re; ha az egyenes szakaszán haladnál tovább, lapozz a **40**-re.

315.

Késő reggel ébredsz fel. Szerencsére senkit sem ragadtak el éjszakai teremtmények, ami tekintve eddigi, Drumer elleni harcodat, eléggé megnyugtató. Fogalmad sincs, hogy mi történik, de az biztos, hogy ez még mindig a teszt része. Egyre jobban kezded sejteni, hogy Camborixot nem éppen harci tudásod, hanem jellemed érdekli. A sör jó erős volt, így elindulsz, hogy kiszellőztesd a fejedet a hűvös reggeli levegőn. Hideg van, de a nap fent ragyog az égen. A békés pillanat nem tart soká, ugyanis pár perccel rá, hogy kiléptél a házból, hangos kiáltások és szitkozódás veri szét a reggeli csendet. Nagy megkönnyebbüléssel veszed észre, hogy nem te vagy a haragos kiáltások célpontja, és gyorsan elindulsz a kíváncsi tömeggel a cölöpkerítéssel körbevett falu közepe felé. Két lovast pillantasz meg, akik pórázra kötött rabokat vezetnek. A foglyok rossz állapotban vannak, vér és horzsolások borítják testüket, ruháik mocskosak, rongyosak és szakadtak.

– Mi történik itt? – kérdezed egy kisdedet tartó nőtől.

– Ezek a foglyok múlt éjjel szöktek meg. Camborix néhány napja győzte le a törzsüket.

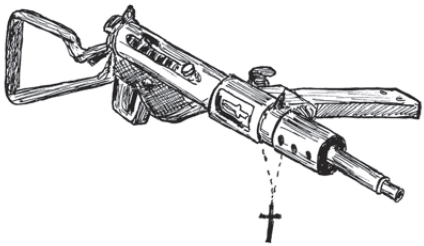
– Akkor sikerült újra elfogni őket. Mi ez a nagy felbolydulás?

– Szökés közben megölték az őröket! – köp a földre a nő. – Mind a hármat.

– Értem. – Nem tetszik ez neked. Az ilyen lincshangulat jobbára véres végkifejlethez vezet. Camborix is nemsokára a helyszínre érkezik. Magasba emeli kezét, nyugalomra intve a hangos tömeget, majd közelebb lép a foglyokhoz. Szemeiben a harag tüze ég, látni rajta, hogy hasonlóan dühös, mint a falusiak, de kontrollálja magát.

Uthori polgárai! – szólal meg. – Osztozom felháborodásokban e rémes tetten! Nem elég, hogy testvéreink vérbe fagyva fekszenek, de gyilkosaik tettüket éppen Samhain szent éjén követték el! – kiáltja, majd előhúzza kardját, és a foglyokra szegezi.

Térdre kényszerítik őket, ők pedig felemelt fejjel és eltökélten néznek Camborixra, nem is remélve kegyelmet egy ilyen felbőszült és láthatóan bosszúszomjas tömegtől. Camborix leereszti a kardját, és dühtől fűtve átgondolja a döntését. Belegondolsz a szörnyű helyzetbe. Azonnal kivégzik vajon ezeket a veszélyes embereket? Vagy talán kegyelmet kaphatnak még az ilyen kegyetlen ellenfelek is? Akárhogy is, látod, hogy a kelta hadúr a lehető legjobb döntésen gondolkozik. Talán van más út is? Ha odalépsz Camborixhoz, és meg-próbálod meggyőzni, hogy legyen irgalmas, lapozz a **166**-ra. Ha inkább a tömegben maradsz, és nem szólalsz meg, lapozz a **284**-re.



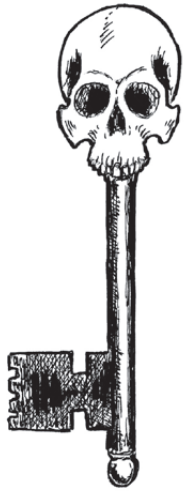
316.

Valahogy sikerül elmédből kizárni a rátörő rémképeket, melyeket a Drumer által megidézett bolygó lelkek okoznak. Kivesz belőled egy kis erőt (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), de végre visszavonulnak, és elenyésznek a semmiben. Lapozz a **154**-re.

317.

Teljesen összeomlasz. Különleges fegyver nélkül esélyetek sincs megküzdeni ezekkel a teremtményekkel! Nem tudsz előlük elfutni, sem elrejtőzni – a Farkasemberek tudják, hogy itt vagytok. A hajnal még több órányira van, szóval egy ideig még nem nyerik vissza emberi alakjukat. Az idő nem a ti oldalatokon áll! Talán a legjobb megoldás az lenne, ha visszavonulnátok az emeletre, elbarikádoznátok a hálószobaajtót, és kilopóznátok az ablakon... De túl sok drága idő megy el azzal, hogy az előzőleg a lépcsősor elé halmozott bútorokat megpróbáljátok elmozdítani. A görnyedt, szőrös szörnyeteg egy pillanatra megáll a konyhaajtóban, rád emeli gonosz, éhes szemét, felhúzza ínyét, mely alatt meglátod pengeéles fogait. Harcolni fogsz... még ha ez jelen helyzetben teljesen felesleges is. Az első és a hátsó ajtó még kitart, de mikor a további négy szörnyeteg is behatol, azt látják majd, hogy két társuk széttépett, véres tested fölé görnyed.

Áldozatul estél Drumer Átkának!



318.

– Drumer gróf ereje járja át a testemet! – sziszegi. – Nézz szembe a végzeteddel, bolond!

Az éjszaka ezen gonosz teremtménye nem csak a legendákból ismert erejéről és harci tudásáról híres, hanem hipnotikus képességéről is. Most minden tudásodra és szerencsédre szükséged lesz, kemény küzdelem áll előtted. Minden *harmadik* Körben megpróbálja majd megharapni a nyakadat – ekkor dobj két kockával! Ha a dobás összege *bármikor* magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, jegyezd fel ezt a fejezetszámot, és azonnal lapozz a **214**-re. Ha azonos vagy alacsonyabb, akkor a vámpír egyensúlyát veszti, és *automatikusan* megsebzed abban a Körben. Tartsd fejben, ha a Dibir Mallachtot vagy a Hreinleikát használod, a bónuszaik élnek, hiszen ellenfeled élőhalott.

Vámpír	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 14

Ez egy élet-halál küzdelem, nem *menekülhetsz el*. Ha sikerül legyőznöd a Sötétség Hercegét, nyersz 1 SZERENCSE pontot, és húzd le a *Kalandlapodról* a *Sötétség Hercege* kifejezést (ha szerepel rajta), majd lapozz a **238**-ra.

319.

– Mi a baj, Pergoas? – horkan fel a vezérük.

– Mégis, mit gondolsz? – csattan fel egy másik. – Teljesen rá van kattanva ezekre az undorító csontokra. A hülye kutya azt hiszi, hogy kajálni hoztuk le ide!

– Gyerünk, menjünk vissza! Pergoas, gyere! – kiáltja parancsoló hangon. – Ne! Nem szabad! Ne háborgasd az Örök Szenvedés Kútját! Gyere!

Az ajtó bevágódik. Vársz néhány pillanatot, csak a biztonság kedvéért, aztán kitörsz a csontok közül, mint egy bosszúálló angyal a pokolból. Köhögve, öklendezve küzdesz friss levegőért. Lehet, hogy kicsit állott, de messze jobb, mint a gödör alján a rothadó csontok között.

– Jimmy... – köhögöd – mi van veled... mi a...?

Jimmy elájult. Megérted, hogy nem bírta, ugyanakkor örülsz, hiszen így legalább végig csendben volt. De nem vesztegethettek több időt ezen az undorító helyen. Résnyire nyitod az ajtót, és látod, ahogy a két keresőcsapat az elágazásban találkozott és azon tanakodnak, mitévők legyenek. Végül eldöntik, hogy visszamennek a lépcsőn. Hallod, ahogy egyikük ezt mondja:

– Nem jutnak messzire, legalábbis a rossz állapotban levő fogoly semmiképpen! – Óvatosan megpaskolod Jimmy arcát, magához térítve kábulatából.

Hát – nyögi –, bármit megtennék, hogy kijussak erről a helyről. Mocskosnak érzem magam, haver. – Sokat mondóan végignéz a testén. – Mocskosnak és megszégyenültnek.

– Talán mocskos vagy – nevetsz fel – és lehet, hogy már félőrült az undortól. De megszégyenült? Az soha! Ezek a szegény lelkek, kik maradványai közt elbújtunk, nem hibáztatnának minket azért, mert feltúrtuk a csontjaikat. Olyan érzés, mintha védelmeztek volna minket.

– Érdekes módja a védelemnek, azt megmondom. – mondja az áldozatok maradványaira meredve, szemében szomorúsággal és szánalommal. – Megbosszuljuk mindegyiküket. Hallod, apa? Mindegyiket!

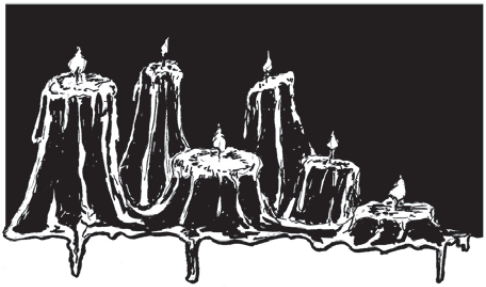
– Jól van, akkor menjünk!

Elindultok végig a folyosón, követve annak kanyarulatát, mely egy nagyjából kétszáz méteres egyenes szakaszba fordul, majd utána újra balra tart enyhe ívben.

– Hova a pokolba vezethet ez? – nyögi Jimmy.

– Fogalmam sincs – nevetsz fel –, de az biztos, hogy nem a végzetünkbe!

Nemsokára egy lépcsősorhoz értek, mely felfelé vezet és egy kőtábla zárja le. Mikor a lépcsőre lépsz egy kőtél meghúzódik, és a kőtábla oldalra csúszik. Ahogy kiléptek a résen a szabadba, egy temető sarkában találjátok magatokat. Lapozz a **16**-ra.

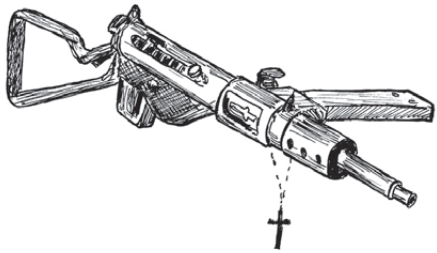


320.

Elmondod Sidnek, hogy Farkasemberek sebeztek meg. Aggodalmaskodva közli, hogy egy csokor nadragulya ugyan lassítja a fertőzés terjedését, de teljesen nem gyógyít meg. Lemegy a pincébe, hátha talál valahol a gyógynövényből. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **77**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **222**-re.

321.

A szektatagok éppen ökörszálylevest ettek, de a dulakodás során kiborult az egész. A három adag kenyérből kettő a földön hever, porosan, koszosan. A harmadik adag még megmenthető, leporolod, és hátizsákodba teszed. Jegyezz fel 1 adag Élelmiszert a *Kalandlapodra*. Megrázod a fejed a sok pocsékba ment étel láttán, majd távozol az őrök szobájából. Ha most megpróbálod a szemközti ajtót, és még nem tetted, lapozz a **107**-re. Ha továbbindulsz egyenesen a járaton, lapozz az **5**-re.



322.

A település környéke sokkal erdősebb, mint amilyen napjaidban a terület. Alig van néhány búza és árpamező a közelben, melyek épp, hogy csak el tudják tartani a falut, messze nem olyan sok, mint a hatalmas farmok tömkelege a modern időkben. Az év a végéhez közeledik, az aratás lassan befejeződik. A közeli réteken juhot és szarvasmarhát legeltetnek. A földúttól nem messze egy kis patak csörgedez. Letérdelve egy jót iszol a tiszta vízből, mely felfrissít a hosszú gyaloglás után. Nyersz 1 ÉLETERŐ pontot. Ekkor egy gyönyörű fehér paripa jelenik meg a pataknál, alig két méternyire tőled, és szintén inni kezd a hűs vízből.

A csodálatos teremtmény teljesen elbűvöl, ám ekkor észreveszed, hogy valami baj van. Fel van kantározva, de senki sem ül rajta. És ami még nagyobb baj, vér borítja a nyerget. Nem tudsz lovagolni, ezért a gyeplőt megfogva késedelem nélkül visszavezeted a lovat a faluba. Camborix összehívja a falusiakat visszatérted láttán. Mindenki arcára kiül a döbbenet, mikor látják, hogy a ló Camborix fia, Rimax tulajdona, ő kapta tizenharmadik születésnapjára. Visszavezeted a kelta harcost, négy testőrét és a druidát a helyre, ahol a lovat találtad. Amikor átvizsgáljátok a környéket, megtalálod a fiatal fiút. Éppen csak magánál van, vállából nyílvessző áll ki.

– Hátulról lőtték meg! – mordul fel Camborix. – Milyen gyáva alak tesz ilyet?

– Most jobb, ha visszavisszük fiadat a faluba, nagyuram! – javaslod. – Ne késlekedjünk!

– Igen, persze! – bólint, majd utasítja két testőrét, hogy rögtönzött hordágyon szállítsák haza Rimaxot.

– Ha szerencsénk van, tudja majd támadója nevét.

– Igen, druida, de én azért imádkozom az istenekhez, hogy teljesen felépüljön. Nekem ez elég lenne.

Mindazonáltal – folytatja a druida – meg kell találnunk a veszélyes bűnözőt, mielőtt elmenekülhetne! Ki tudja? Lehet, hogy egy másik törzsnek kémkedik. És ha hagyjuk, hogy elmeneküljön, talán újra lecsaphat valakire. Bocsáss meg, Camborix főnök, de így lehet, hogy fiad csak az első áldozata lesz ennek a semmirekellőnek, és még sokan osztoznak majd balsorsában.

– Igen, igen – helyesel – valóban. Akkor…

Ekkor egy pej üget elő az erdőből. A hátán egy fiatal fiú ül, kezében íjjal. Nagyon meglepődik, mikor szembetalálja magát a hadúrral.

– Te! – kiáltja Camborix, és a fiúra mutat. – Gyere ide! Azonnal!

A fiú azt teszi, amit mondtak neki. Pár évvel lehet idősebb, mint Camborix fia, és hamar kiderül számodra, hogy a sebesült fiú társa.

– Mi történt, nagyuram?

– Le a lóról! – ordítja ellentmondást nem tűrően. – Hol voltál? Miért hagytad magára a fiam?

– Szétváltunk – dadogja. – Mi... mi történt?

– Nagyuram, meg kell nyugodnunk. Ez nem segít... – szól közbe a druida.

– Majd meglátjuk! – erőteljesen félretolja az öreget. – Tessék! Nézzétek! A ló oldalán függő tegezből kihúz egy nyílvesszőt.

– Látjátok? Pontosan olyan, mint amilyen a fiam vállából is kiállt.

Ekkor minden figyelmeztetés nélkül hatalmas ütést mér a fiatal fiú állkapcsára, aki ettől hátratántorodik, és összeesik. Camborix ekkor megragadja a feltételezett bűnös tunikáját, és teljes dühvel felemeli a fiút.

– Uram! Kérlek! Esdeklem! Itt valami nincs rendjén! Nagyon jól ismerem ezt a fiút, sosem ártana a fiadnak. Az összes istenekre esküszöm!

A druida kitörése időt ad neked, hogy gondolkozni tudj. Valamit talán nem vettél észre a bűntény helyszínén? Az észlelési teszthez vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot, így hozzáadhatsz 2 pontot jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámodhoz. Akkor is, ha a megnövelt pontszám magasabb lesz, mint a *Kezdeti* ÜGYESSÉGED értéke. Most dobj két kockával! Ha az összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **4**-re; ha magasabb, lapozz a **223**-ra.

323.

Előhúzod a Pisztolyt a szenteltvizes töltényekkel. Ilyen közelről nem hibázhatsz. A megszentelt töltény pont akkor robban fel, mikor találkozik a teremtménnyel. De ki kell lőnöd még egy töltényt, hogy teljesen megsemmisítsd a horrorisztikus entitást! Húzz le 2 szenteltvizes töltényt a *Kalandlapodról*. Ezután lapozz a **110**-re, ahol csak a második ellenféllel kell megküzdened, mivel az elsőt sikerült most elintézned. Így hagyd figyelmen kívül a két ellenfélre vonatkozó szöveget a bekezdésben.

324.

Lámpáddal megvilágítod a felfelé vezető lépcsőket, miközben lassan egyre feljebb haladsz a fából készült szint irányába. De még így is majdnem lecsúszol az egyik öreg, szúette lépcsőfokról. Felérve rémülten konstatálod, hogy a szintet egy tetőtől-talpig páncélba öltözött alak védi! Mikor észrevesz, az őrszem hangosan kiabálva megindul feléd. – A kastélyt megtámadták! – üvölti. – Az én kötelességem, hogy megvédjem a helyet a behatolóktól!

Az őrszem felemeli a sisakrostélyát... és ekkor meglátod az arcát! Vagyis, ami maradt belőle. A sisak alól egy koponya mered rád, szemei helyén zöld lángnyelvek pislákolnak. Dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, és az összecsapás első két Körében, *ha* sikerülne is megsebezned ellenfeled, nem teheted, pusztán kivédted a támadását.

Ez itt egy félelmetes élőhalott-ellenfél! Ha szöges buzogányt használsz, a szokásos 2 helyett 3-mal csökkentsd az ÉLETEREJÉT, ha sikerül megsebezned. Viszont, ha csak késed van, minden sikeres támadásod után csupán 1-gyel csökkentheted az ÉLETEREJÉT.

Csontváz Őrszem	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted, lapozz a **146**-ra.

325.

Egyre jobban kezdesz gyanakodni Donra. Egy ideig csendben ülsz, vársz egy kicsit, majd megkérdezed tőle:

– Mi is a neve a társaságuknak?

– Hát… nos… nem mondhatom meg. A feljebbvalóm majd minden információt megad önöknek.

Érdekes válasz, de nem perdöntő. Idegessége és hezitálása abból is fakadhat, hogy nem tudja, jó döntés-e elvinni titeket a titkos társasághoz. Végül is egy ilyen rejtett társaságnak fontos, hogy minél kevesebben tudjanak róla. Így egyelőre nem tudtad meg, hogy pontosan mi is járhat a fejében, ezért máshogy próbálkozol.

– Egy dolgot nem értek. A Hreinleika… Ha olyan fontos, miért nem engedték be Maddesbyt a maguk kis klubjába? Neki is helyén volt a szíve, de maguk csak vártak, vártak, és most tessék! A lelkész eltűnt a szent fegyverrel együtt, amit a maguk társasága… ö… védelmezett.

– Ez nem ilyen egyszerű – vág vissza.

– Szerintem pedig igen! – csattan fel Richard. – Rejtély számomra, hogy ez a társaság miért nem nyújtott segítséget a lelkésznek.

Don gondolkodóba esik, hezitál, keresi a helyes választ. Azt látod rajta, hogy őrült sietséggel akarja elérni a társaság búvóhelyét. Mindent megtenne, hogy abbamaradjanak a kínos kérdések. Ekkor észreveszed, hogy izzadtságcseppek gyöngyöznek a homlokán. Nem! Nem bízhatsz ebben az emberben! Hirtelen a kormány után nyúlsz!

– Mi a fenét csinál maga? Mi a… – kiabálja rémülten.

Terry leköveti mozdulatodat, és azonnal cselekszik. Elkapja a nyomozó nyakát, és vasmarokkal szorítja. Don pánikba esik, a gázra lép, de te lerúgod a lábát róla. A kocsi lelassul.

– Hol a húgom? – ordítja Terry. – Mondd meg, vagy eltöröm a nyakad, mint egy ágat!

– Engedd el, Tel!

– Nem! – mordul vissza rád.

– Meg fogod ölni!

– Nem baj! Csak egy újabb gyilkos szektatag.

Kihasználva hezitálását egy ütést mérsz rá! Meglepetten fordul feléd.

– Te…– köhög egyet – te is ugyanígy… éreznél, ha a *te* húgod lenne!

– Ha megölöd, azzal nem kapod őt vissza, Tel!

– Meglehet. Ez a fickó is egy közülük! És szinte biztos, hogy csapdába akart csalni minket!

– Lehet – húzod fel a szemöldököd. – Bár nem lehetünk biztosak benne.

– Don évek óta rendőr. Kiváló előmenetellel. Sosem követett el semmi törvénytelent, már, ahogy én tudom – szólal meg Richard.

– Aha… akkor miért akart minket erre az útra hozni, ami lefogadom, hogy a pokolba vezet?

– Ez az, amit ki akarunk deríteni, Jimmy – válaszolsz neki. – De ez nem fog menni, ha meghal, igaz Tel?

– Jól van. – Kissé enged a szorításán, rád néz, és megnyugszik kissé. – Úgy csináljuk, ahogy te akarod.

– Helyes, barátom – paskolod meg a vállát. – Akkor kötözzük meg. Jó szorosan. Nem akarom, hogy meglépjen.

– Na, most kezdődik a móka, Donny-fiú!

– Nem. Te ne menj a közelébe, Tel.

– Hogy?

– Egy kicsit lazíts. Hagyd rám a kikérdezését.

– Te most ugye viccelsz, haver?! Nem bízhatunk ebben a korrupt zsaruban, hogy egyedül hagyjunk vele!

– Nem tud mozdulni és nincs más választása, mint együttműködni. Higgy nekem. És most mindannyian. Menjetek, szívjatok egy kis éjszakai friss levegőt.

Don zihál, de már képes beszélni azután, hogy Terry majdnem megfojtotta.

– Szóval, Don – fújod ki a levegőt. – Csak ketten maradtunk. Miért nem könnyíted meg a dolgot mindkettőnk számára? Kezdj el beszélni.

– *Te!* – sziszegi.

– Hmm?

– Te nem fogod túlélni az éjszakát! – köhögve nevetni kezd. – A Mester sokkal erősebb, mint azt gondolnád!

A Mester? Mármint Mekk Mesterre gondolsz?

– Eh! – köp egyet. Nem értékeli túlzottan a humorodat.

– Oké, tévedtem! Akkor ki?

– Az én Mesterem a... Sötétség Hercege! Őt nem állítják meg a fegyvereitek, nem sebezheti meg földi fegyver. Minden egyes csepp véredet ki fogja szívni! Még a csontvelődet is! Ő nem fogja felajánlani neked az élőhalott lét áldását, ahogy azt velem tette! Megsértetted Drumer grófját, hogy keresztezted a terveit!

– Szóval – gondolkozol el egy pillanatra –, ő egy vámpír. A „mestered" egy élőhalott entitás? – Felnevet ezen a megfogalmazáson.

– És hidd el, nem ő az egyetlen „entitás", majd meglátod. Drumer ereje egyre nő, te bolond! Majd meglá...

– Nem hiszek neked – mosolyogsz rá. – Vigyél minket a gyülekezőhelyükre! Bizonyítsd be!

– Hah! – kiált fel. – Nem dőlök be ennek a trükknek!

– Hát, úgy látszik, ez nem jött be – mondod, és egy jól irányzott ökölcsapással kiütöd. – Szép álmokat.

Lapozz a **310**-re.

326.

Mindenki egy kicsit elveszettnek látszik. Ma estig te is csak azzal foglalkoztál, hogy találkozz a barátaiddal, és lezárj egy „üzleti” ügyet. És most, egyikük halott, a fia brutális traumákon esett el, és düh feszíti szét, miközben te, mintha élő rémálmot élnél meg. Persze ettől még nem lettél a démonológia és az okkult tanok szakértője.

– Nos – mondja Terry –, azt hiszem, beszélnünk kellene Siddel a „Kecske és Kés”-ben. Ő adta a szenteltvizet, mikor utánatok indultam. Ragaszkodott hozzá, hogy elvigyem magammal.

– Legyen – helyeselsz. – Ha másnak nincs jobb ötlete... Mindenki a fejét rázza.

– Oké, Tel. Akkor irány a „Kecske és Kés”.

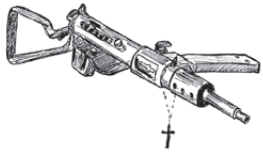
Mielőtt elindultok, feltöltheted zsebeidet Vadászpuska lőszerrel (ha van Vadászpuskád). Maximum 16 darab lehet nálad. Mindenképpen szükséged van egy fegyverre, szóval vagy magaddal vihetsz egy Vadászpuskát (ha nem volt, és ezt választod, írd fel a *Kalandlapodra*), *vagy* egy Sten géppisztolyt, 8 tárral. Ezután Richard erős kávéval tölt meg egy termoszt, készít néhány sajtos szendvicset, és mellécsomagol még pár zacskó sós mogyorót is. Növeld Élelmiszerkészletedet 4-gyel. A jó társaság és a pihenés miatt visszanyersz 1 FÉLELEM pontot is. Lapozz a **225**-re.

327.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **178**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz az **55**-re.

328.

A rendőröket pontosan kiképezték, hogy kezeljék az ilyen helyzeteket, és arra is, hogy feltételezzék, lehet hátsó kijárata az épületnek. Mindkét oldalról beözönlenek a kocsmába. Nem vagy olyan gyors és szerencsés, hogy elkerüld a letartóztatást. Téged és elfogott társaidat a helyi rendőrőrsre rángatnak az ébredező falun keresztül. Itt ér véget keresztes hadjáratod. A Rend talán kiáll Sidért, de a te szabadon bocsátásodat biztosan nem fogják kérvényezni, azzal lelepleznék magukat. Börtönbe kerülsz, Drumer Átka pedig szabadon terjedhet a földön!



329.

Felállsz a székedből, és a férfi elé sétálsz. Felhúzza a szemöldökét, és kissé meglepődik, mikor meglátja a haragot szemeidben, ahogy nekiszegezed a kérdést:

– Megtanulhatnál kérni, barátom! Nem ártana egy kis jó modor!

– Mi közöd neked ehhez? – köp a padlóra. – Ez az én szeretőm, nem a tied!

– Csak az ég tudja, hogy miért van veled! – mordulsz fel. Majd erőteljes, de nem erőszakos módon visszanyomod a nőt székébe, és felveszel a földről egy fahasábot. – Nem is nehéz. De gondolom, te nem tudnál egyet sem felvenni.

– Ne beszélj velem ilyen hangon!

– Akkor, bizonyítsd! – elmosolyodsz, és odadobod neki a hasábot. Gyors és váratlan mozdulatod meglepetésként éri, elkapja a fadarabot, de majdnem leejti.

– Látod? Megy ez! És most saját kezűleg rádobhatod a tűzre!

Az egész terem felrobban a nevetéstől, mely megjutalmazza okos húzásodat. Ez persze csak fokozza a szűklátókörű harcos dühét, aki ezt nem tűrve, előrántja a kardját.

– Itt helyben meg kellene, hogy öljelek a pimaszságodért!

– Meglehet! – mereven, nyugodt tekintettel állsz előtte. – Ha már meguntad, hogy védtelen nőkkel bánj el, akár meg is próbálhatod…

– ELÉG!

A kiáltás robbanásként hat a feszült csendben. Mindketten egy magas, szőke férfi felé fordultok. Szúrós, kék szemeivel titeket méreget. Van benne valami ismerős… hirtelen összerezzensz. Ez *Camborix*! Az, hogy élőben és nem szellemként látod, még szürreálisabbá teszi az élményt.

Samhain éje van! – mondja erős hangon. – Nem hagyom, hogy még több holtat ajándékozzunk az Alvilágnak! Ünnepünket ne szennyezze be két férfi gyerekes civódása. Vagy békét köttök ma este, vagy azt kockáztatjátok, hogy elűzünk benneteket e vidékről. Hogy döntötök?

– Ő inzultált engem, uram, nem hagyhattam, hogy… – mutat rád dühösen.

– Akkor – Camborix felemeli kezét –, vissza kell állítanunk a megtépázott becsületed. Előléptetlek Samhain szívének őrzőjévé. Az lesz szent kötelességed, hogy tápláld a lángokat, és tarts minket melegen ezen a szent éjszakán.

A harcos szemöldökét ráncolja, ám meghátrál feljebbvalója tekintete láttán. De Camborix még nem fejezte be.

– És – ekkor rád mutat –, szükségünk van egy mesemondóra is. *Te* fogsz minket szórakoztatni és elűzni a gonosz árnyékát szívűnkről. Az Alvilág maradjon ma éjjel e falakon túl!

Mindenki éljenzésben tör ki. Te is elismerően nézel a bölcs és az emberei által tisztelt vezetőre. Utolsó szavai valahogy beléd is új erőt öntöttek. Nyersz 1 SZERENCSE és 2 FÉLELEM pontot. Úgy tűnik, a kelták hasonlóan félik a pokol teremtményeit, mint te!

Eljött a pillanat, mikor teljesítened kell a vezető által rád rótt kötelességedet. Minden szem rád szegeződik, és várják, hogy egy kiváló történettel szórakoztasd őket. *A francba!* Mi legyen az? Összeszeded minden történelem-tudásodat, ami még a középiskolában ragadt rád, majd mikor belekezdesz a történetedbe, idegességed lassan tovaszáll. Egy inspiráló történetet adsz elő Boudicca királynőről – kicsit az előbb megsértett nő iránti tiszteletből, persze itt-ott kiszínezve a történetet: belekerül egy kőbe zárt mágikus kard, egy nagy és erős varázsló, egy átkozott gyűrű, melyet ha valaki felhúz az ujjára, láthatatlanná válik, és még egy nagy kerek kőasztal is szerepet kap, nem beszélve az intelligens, beszélő oroszlánról és szalmabábról. Mindez mai, modern szemmel kissé őrülten hatott volna, de ezek az emberek imádták mesédet. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Bölcsesség* szót, majd lapozz a **315**-re.

330.

A konyhában tényleg hatalmas a pusztítás. Lényegében semmi sem maradt a fa asztalból és munkalapból. Az acél mosogató groteszk formájúvá csavarodott. Ahogy odakint is, itt is mindent vastag fekete korom borít. A kamrában még rosszabb a helyzet. A polcokon az ételek hamuvá váltak, a falak a hatalmas hőtől megrepedtek és sok helyen szétnyíltak, készen arra, hogy beomoljanak. Nagyon úgy tűnik, hogy ide koncentrálódott a pusztító támadás. – Hm… – szólal meg Farthingdale. – Úgy tűnik, ez lehet az a hely…

Váratlanul ropogó hangra leszel figyelmes. Hitetlenkedő szemeid előtt a törmelék két és fél méter magas humanoiddá áll össze! Ökle a deformálódott mosogató lett, mellyel össze akar zúzni téged! Farthingdale főfelügyelő megkövülten áll, arcán döbbent kifejezéssel. Úgy néz ki, mint aki most jött rá, hogy a mumus tényleg létezik. Az elmúlt órák szörnyűségei téged már megedzettek annyira, főleg a kínzókamra rémségei, hogy megrettensz ugyan, de nem veszted el teljesen a hidegvéred egy ilyen esemény láttán.

Dobj két kockával! Ha a dobott összeg magasabb, mint aktuális FÉLELEM pontszámod, akkor az ijedségtől remegő lábaiddal épp, hogy csak ki tudod védeni az első két Harci Kört – már, *ha* a te Támadóerőd nagyobb. Lapozz azonnal a **182**-re, és védd magad! Az első két Körben nem sebezheted meg ellenfeled, ha tied a magasabb Támadóerő, pusztán kivéded a támadását.

Ha a dobott érték azonos vagy alacsonyabb, mint aktuális FÉLELEM pontszámod, sikerrel elkerülöd a támadást, és van időd előrántani a Vadászpuskádat (lapozz a **174**-re), vagy a Sten géppisztolyt (lapozz a **267**-re), persze, csak ha akarod. Máskülönben lapozz a **182**-re, és küzdj meg ellenfeleddel a szokott módon.

331.

Nagy levegőt veszel, és belekortyolsz az üvegcsébe. Majdnem elhányod magad, ahogy a csúszós, nyúlós, slájmszerű folyadék végigsiklik a torkodon. De a bájital hatása messze jobb, mint a szaga és az íze. Melegség árad szét testedben! Adj hozzá 2-t FÉLELEM pontjaidhoz és 1-et ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Az üvegben biztosan a Nyugalom és Tisztaság itala lehetett. Sajnos már csak egy adagnyi maradt az üvegben (írd fel a *Kalandlapodra* az üvegcsét és hatását). Most pedig lapozz vissza a **286**-ra, és válassz másik lehetőséget.

332.

A hozzád közelebb álló nyombiztosító összeesik a fejére mért ütésedtől. Társa meglepetten és kissé rémülten hátrál. Nem hagysz neki időt a reagálásra, így beviszel neki egy jobbhorgot. A férfi hátratántorodik, beveri a fejét a falba, és összeesik egy hamukupac mellé. A küzdelem hangjait szerencsére nem hallotta meg senki. Egy ideig feszülten, lélegzet visszafojtva figyelsz, de úgy látszik, ittlédet észrevétlen maradt. Sajnos, a második nyombiztosító meglátta az arcodat, ezért írd fel a *Kalandlapodra* a *Törvényen kívüli* kifejezést. Egyikükről leveszed az egyenruhát. Még jól jöhet álcának, mikor távozol innen (jegyezd fel az egyenruhát a *Kalandlapodra*). Ezután azonnal elindulsz a kamra felé. Lapozz a **242**-re.

333.

Az óra ütni kezd. Kilencet kondul, majd félrecsúszik és felfedi a lépcsőt, mely a sötétbe vezet. Megnyomsz egy kapcsolót, és a sötétség szertefoszlik a felvillanó fényben. Ahogy lejjebb indulsz a lépcsőn, a titkos ajtó kattanva a helyére csúszik. Pár másodperccel később eget rengető reccsenéssel a szektatagok betörik az ajtót, és berontanak a kínzókamrába.

– Gyorsabban! – nógatod a kimerült Jimmyt. – Ki kell használnunk az előnyünket!

A téglafalú járat egy elágazásba torkollik. Balra, pár lépésnyire, egy megerősített ajtó látható. Egyenesen továbbhaladva pedig egy jobbkanyarban tűnik el a további járat. Ekkor Jimmy összeesik, levegőért kapkod és megrázza a fejét.

– Nem megy! – szólal meg. – Túl... túl gyenge vagyok. Nem tudok továbbmenni!

Van még Élelmiszeradagod? Ha igen, lapozz a **84**-re. Ha nincs, lapozz a **163**-ra.

334.

A kísértetek a kulcsot védelmezik a behatolók ellen. Biztosan nagyon fontos lehet, ha ilyen teremtmények óvják. Ha valamilyen tőrrel küzdesz, úgy csökkentsd a Támadóerődet 1-gyel. Egyszerre küzdj meg a két Kísértettel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Kísértet Őr	8	6
Második Kísértet Őr	7	7

Ha legyőzted a gonosz szellemeket, lapozz a **86**-ra.

335.

Már így is kimerültek vagytok a több órás erőltetett menettől. Mintha imáid meghallgatásra leltek volna, egy farm tűnik fel a sápadt holdfényben. Most minden azon múlik, hogy képesek vagytok-e még annyi erőt összegyűjteni, hogy futva elérjétek, és menedéket találjatok az épületben. Az üvöltések egyre hangosabbak a hátatok mögött... Dobj három kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontszámod, lapozz a **160**-ra; ha magasabb, lapozz a **213**-ra.

336.

A jobb oldali ajtó felől nem hallasz semmilyen hangot, de a bal oldali ajtó mögött hevesen vitázik két férfi:

– ... az idézésnél mindennek rendben kell lennie. Azt a minden lében kanál idegent félreállítottuk, jelenleg is a kínzómester vendégszeretetét élvezi. Tudod, azért majdnem szánom a szerencsétlent... *majdnem* – de hát túl sok gondot okozott nekünk Drumer kastélyánál!

– Eh... – válaszol a másik. – Azt hiszem, erősen túlértékeled a fickót. Csak egy tolvaj, semmi más!

– Nincs igazad, Trentstead tesvér! Igaz, hogy elkaptuk, de csak miután elintézte a legjobb ügynökeinket.

– Szerencse – köp egyet a másik. – Semmi más! És most úgy néz ki, elfogyott a szerencséje!

– Nem hiszem, hogy *csak* ez volt az oka, hogy ilyen sokáig túlélte a dolgokat. A rajtaütés... amit a szélmalomnál szerveztünk meg... látnod kellett volna. Egy mészárszék volt! Ő és a barátai nagyon keményen harcoltak. Kár egy ilyen fickóért, ha közénk állt volna, tudtuk volna mire használni.

– Nemsokára úgyis közénk tartozik majd, higgy nekem.

– Igen – sóhajt fel. – Igazad van. Ha csak az nem zavar téged, hogy élőhalottként...

– Hát, ebben az esetben nem kellenek majd neki a cuccai, ugye?

A szíved megdobban! A felszerelésed! Úgy döntesz, hogy nem foglalkozol a másik ajtóval, és válladdal bezúzod a bal oldalit!

– Valami aljas tolvaj ellopta a cuccaimat! – kiáltod, gúnyos mosollyal az arcodon. – *Megvagytok!*

Lapozz a **197**-re.

337.

– Mi a baj, Jimmy?

– Semmi – vonja meg a vállát. – Biztos csak megcsillant az üveg. Kezdek paranoiddá válni, pajtás.

– Ja, én is. Ne aggódj, elérjük a Rovert, és eltűzünk innen, csak a kihűlt helyünket találják majd. Addig is jobb, ha nem maradsz le tőlem.

– Rendben, melletted maradok!

– Gyerünk már! – kiáltja Terry. – Mennünk kelle…

Richard éppen kinyitja az ajtót, mikor egy szürke massza beborítja! Húsz, szőrös, vonagló szörnyeteg teperi le, pengeéles fogakkal teli állkapcsuk körülötte csattog, vérvörös szemeik gonoszan izzanak. A teremtmények emberi húsra éheznek. A Fél-démonok, melyek egyenként messze nem olyan erősek, mint a démonok, de csoportban vadászva kegyetlen ellenfelek. Valamit gyorsan tenned kell, hogy segíts Richardnak! Ha van Ezüst feszületed, lapozz a **186**-ra. Máskülönben lőfegyvert kell használnod – lapozz a **363**-ra. Ha egyikkel sem rendelkezel, lapozz a **6**-ra.

338.

Meglapulva kihallgatod a szektatagok beszélgetését. Egyértelmű, hogy mindketten feszült idegállapotban vannak. Néhány perc múlva az egyik hirtelen elindul a folyosó irányába, biztosan hallhatott valamit. Eljött a te időd! Megragadod a társa torkát. Fulladozik, és vadul csapkod karjaival, aztán roppanás hallatszik. Eltörted a nyakát. Gyorsan behúzod a testét a rejtekedre, leveszed csuklyás köpenyét, és magadra öltöd, majd átveszed a helyét a lépcső mellett. Épp időben! Társa pont ekkor ér vissza a fejét vakargatva.

– „Lőjétek le!” – utánozza feljebbvalója hangját, majd sóhajt egyet, miközben rosszalló pillantást vet pisztolyára.

– *Utálom* ezeket az izéket. Sosem voltam oda a tűzfegyverekért. A pengék... na, *azokat* tudom használni!

– Értelek pajtás – bólintasz, elég jól utánozva a halott szektatag hangját csuklyád alól.

– Azt sem tudom, hogy ki van-e biztosítva.

– Add ide, megnézem. Egy kicsit értek a fegyverekhez...

Átadja neked automata Eagle pisztolyát. Gyakorlott kézzel kiveszed belőle a tárat, majd az üres fegyvert visszaadod a kezébe.

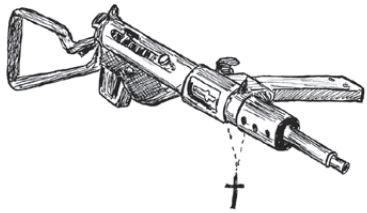
– Mi a...? – mordul fel. – Ne szórakozz már! Mi van, ha pont most tűnik fel a szökött fogoly...

– Úgy érted, én? – ekkor lassan hátrahúzod a fejeden a csuklyát.

Szemei elkerekednek, felemeli a kezét, és meghúzza a ravaszt. Csak üres kattanások hallatszanak.

– Hopp... Ezek nélkül nem működik – meglóbálod a tárat az arca előtt, majd másik kezeddel hirtelen kiütöd. – Szép munka! – mosolyodsz el magadban.

Behúzod a társa mellé, mielőtt felfelé indulnál a lépcsőn. Újra menekülnöd kell, de most álcáztad magad, így be tudsz ólálkodni a Végső Idézés helyszínére, amelytől mindenki távol akar tartani. A nap fénypontja, csak meghívott vendégeknek... nem szoktál hívatlanul megjelenni valahol... persze egyszer mindennek eljön az ideje! Lapozz a **120**-ra.



339.

Don Ford Sierrájával visszaindultok Maddesby tiszteletes háza felé. A szíved majd kiugrik a helyéről, mikor egy rendőrautó elhalad mellettetek – biztos az egyik egység a bűntény helyszínéről –, de szerencsére nem foglalkoznak veletek. Úgy gondolod, az a biztonságos, ha leparkolod az autót nagyjából fél mérföldnyire Maddesby házától egy szántóföldön. Lapozz a **64**-re.

340.

Ha Vadászpuskát használsz, kétszer tudsz lőni. Mindkét lövés keményen becsapódik a Jégdémonba, 4 ÉLETERŐ pont sebzést okozva neki.

Ha Sten géppisztolyt használsz, egy teljes tárat belelősz, de mégis csak 2 ÉLETERŐ pontnyi sebzést okozol, a fegyver kis kalibere miatt.

Ha szenteltvízzel töltött töltényeket használsz a Pisztollyal, kétszer lőhetsz. Mindegyik lövés 5 ÉLETERŐ pont sebzést okoz, és 1 ÜGYESSÉG pontot is levonhatsz tőle!

Húzd le az elhasznált lőszert vagy lőszereket a *Kalandlapodról*.

Most lapozz a **184**-re, és küzdj meg közelharcban a démoni ellenfeleddel, miután értékeit csökkentetted az általad használt lőfegyver sebzésével.

341.

Megveted lábad, és felkészülsz a harcra. Az elveszett lelkekkel egy ellenfélként kell megküzdened! Ha Áldozati tőrt használsz, az nem éppen ideális fegyver ennyi ellenfél ellen, ezért csökkentsd 2-vel minden Körben a Támadóerődet. Ha viszont nálad van a Dibir Mallacht vagy a Hreinleika, akkor azok bónuszait felhasználhatod a harcban, hiszen ellenfeleid élőhalottak, és szinte csak arra várnak, hogy egy szent fegyver darabokra vágja őket!

Elveszett Lelkek ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ (lásd lejjebb)

Dobj egy kockával, és adj hozzá 3-at! Ennyi Körig fog tartani a küzdelem. *Minden két* Kör után csökkentsd 1-gyel a Támadóerődet, a kísértetek jéghideg érintése miatt. Ha túléled a félelmetes küzdelmet, lapozz a **129**-re.

342.

Remélve, hogy ezt a kijáratot nem figyelik, elhúzod a reteszeket, és résnyire nyitod az ajtót... *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **173**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **90**-re.

343.

Még két mérföldön keresztül követitek a régi vasútvonalat, mire eléritek Tolbrooke-ot. A település csupán néhány vidéki házból áll – meg egy kocsmából, melyet a nem használt állomásépületből alakítottak ki. A kis falucska egy a környékbeli települések közül, amelyeknek még sikerült megőrizni a békét és nyugalmat árasztó atmoszféráját. Azonban meglepő módon ezen a kora hajnali órán a nyugodt légkörnek nyoma sincs. Kék villogós rendőrautók járják az utcákat, és a rendőrök egy bizonyos ház körül tömörülnek. Néhányan a szomszédok közül köntösben álldogálnak házuk ajtaja előtt, arcukon gondterhelt kifejezéssel. Egy idős nő zsebkendővel törölgeti kipirosodott szemeit. Richard elindul felé.

– Az ott Maddesby háza! – zihálja. – Mi történt?

– Nyugi! Csak nyugi! – kapod el a karját. – Várjunk egy pillanatot! Óvatosnak kell lennünk.

– Úgy van! – helyesel Terry. – Hiszen csak úgy feltűntünk itt a semmiből, pont, amikor valami komoly dolog történt…

– … és a zsernyákok bizony kellemetlen kérdéseket is feltehetnének. Most aztán egyáltalán nem hiányoznak még a zsaruk is a sarkunkból.

– És nem is igazán bízhatunk bennük. Ki tudja, milyen mélyen gyökeredzik ez a sötét összeesküvés a soraikban is.

– Értem. – Richard sóhajt egyet, arcára frusztrált kifejezés ül ki. – De nem állhatunk csak így itt magunk elé meredve. Lehet, hogy Phillip bajban van!

– Biztosan azzal a flancos baltával lehet kapcsolatban a dolog. Talán kiszálltak, hogy elfogják a balta tolvaját.

– Nos – csikorgatod a fogaidat. – Igen is és nem is. Igen, nagyon úgy néz ki, hogy a dolognak köze van ahhoz, hogy Maddesby birtokában van a Hreinleika.

És nem, a helyi hatóságok biztosan nem küldenék ki a teljes állományt azért, hogy letartóztassanak egy tolvaj lelkészt. Valami más történhetett.

– Elrejthette? – Richard a szemöldökét ráncolja. – Több ember kellene, hogy megtalálják a baltát?

– Vagy őt magát.

– Édes, istenem! Úgy gondolod, hogy...? – Richard arcára gondterhelt kifejezés ül ki.

– Sajnálom, Richard. De nagyon úgy néz ki, hogy Drumer igencsak érintett ebben az ügyben.

– Elkéstünk – behunyja szemét, és a fejét ingatja. – Fel kellett volna hívnom abban a pillanatban, mikor megmutattad nekem a feljegyzéseit. Talán tudtuk volna figyelmeztetni...

– Ugyan pajtás, ne rágd magad ezen. – Terry gyengéden a vállára teszi a kezét. – A saját problémáink lefoglaltak. Maddesby lelkész pontosan tudta, hogy mivel áll szemben. A gond az volt, hogy nem tudta, hogy nem bízhat senkiben, még abban sem, aki barátságosnak tűnik.

– Szóval – szólal meg Jimmy –, azt tudjuk, hogy a Hreinleika elég értékes ahhoz, hogy Drumer bohócai képesek legyenek érte megtámadni a helyet. A kérdés a következő: Vajon megtalálták a fegyvert, ami után mi is kutatunk?

– Én inkább úgy tenném fel a kérdést, hogy kell-e aggódnunk Phillip egészségéért?! – csattan fel Richard.

– Jól van! Jól van! – csitítod haragját. – Nézzétek. Először rá kell jönnünk, hogy mi is történt itt valójában. Higgy nekem, Richard. Én is aggódom Maddesbyért, de attól félek, Jimmynek igaza van. A Hreinleika jelenleg mindennél fontosabb. A lelkész is egyetértene velem ebben! Nagyon komoly kutatómunkával találta meg a baltát, ami annyira fontos volt neki, hogy Isten szolgájaként azt hazudja, hogy ellopták tőle, közben meg elrejtse. Szóval, most döntenünk kell.

– És mi lenne az? – kérdezi Terry.

– Kitalálni a legjobb módját, hogy válaszokat kapjunk. Az első lehetőség: Egyenesen odamegyünk egy zsaruhoz, és megkérdezzük, hogy mi folyik itt.

– Ez nagyon nem tetszik. Ezek a zsernyákok a saját haverjaikkal sem szívesen osztanak meg információkat. Mi van ha valamelyikük Drumer ügynöke? Vagy ha nem az, de simán bevisz minket kikérdezni?

– Jól van. Akkor ez elég kockázatos lenne. Van egy másik lehetőségünk is: Hárman itt maradtok, míg én besurranok a házba, és körbeszaglászom a Hreinleika után. Ugye nem kell elmondanom, hogy mi jár illetéktelen behatolásért egy bűntény helyszínén...

Hagyod, hogy átgondolják a két lehetőséget. Richard mély levegőt vesz, majd lassan kifújja.

– Kell lennie valami más módnak is – mondja végül.

– Mégis minek? – tárod szét a karjaidat. – Visszamenni az Ettingley birtokra?

– Nem...

– Vagy próbáljunk meg eljutni Little Tapstonba? Üljünk be a „Kecske és Kés"-be, igyuk magunkat totál részegre, és várjuk az apokalipszist? Ezeket már átrágtuk Richard, sajnálom. Mialatt idejöttünk Tolbrookeba, a démoni falka végig a nyomunkban járt. Drumer egyre nagyobb erővel bír, míg mi az életünkért futunk. És én belefáradtam a menekülésbe. A Hreinleika talán az egyetlen dolog, ami véget vethet ennek az ördögi rémálomnak. Örökre! Ideje előre menekülni! – kezeidet ökölbe szorítod. – Az a szent ereklye valahol itt lehet! Itt *kell* lennie!

– Rendben – bólint lassan Richard. – De mivel te vagy Phillip jegyzeteinek hordozója, rád bízzuk a döntést.

Mit gondolsz, szerinted melyik a legjobb lépés? Ha odamész egy rendőrhöz, lapozz a **236**-ra. Ha inkább beosonsz a Maddesby házába, lapozz a **64**-re.

344.

Éppen csak nekiláttál elvágni köteleidet, mikor a kínzómester felemelkedik, és észreveszi kezedben az éles szerszámot.

– Áhá! – lép gyorsan hozzád, és kikapja a kezedből a kést. – Te kis rosszcsont! Az az *enyém*! Szólnod kellett volna, hogy megtaláltad, megspórolhattad volna, hogy percekig kémleljem a padlót! Na, mindegy. Hol is tartottunk?

Kétségbeesetten dőlsz hátra, mikor tudatosul benned, hogy nincs esély a szökésre. A kínzómester mohón méreget szemével, azon gondolkozik, hol is vágjon beléd először. Elmondhatatlan kínokat fogsz kiállni, mire a megváltó halál érted jön... de addig még órák telnek majd el.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

345.

A vámpír kegyetlen élőhalott ellenfél. Bevisz egy ütést, majd rögtön egy újabbat, még erősebben. Miközben próbálod összeszedni magad az ütések után, ellenfeled feléd tornyosul, és a padlás fapallóihoz szorít. Hegyes fogait a nyakadba mélyeszti, és élvezettel szívja a véredet. Egyre jobban gyengülsz, és nem tudod megmenteni társaidat hasonló végzetüktől. Nemsokára te magad is vámpírrá válsz.

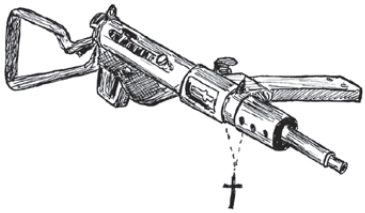
Áldozatul estél Drumer Átkának!

346.

Ha Vadászpuskát használsz, a legjobb hatást úgy érheted el, ha lövésedet közvetlen közelről adod le, szóval ezzel a fegyverrel csak egy lövésre lesz lehetőséged. Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lövésed célba talál, és 4 ÉLETERŐ pontos sebzést okoz. Ezt vond majd le az első véreb ÉLETEREJÉBŐL. Ha Stent használsz, két teljes tárat is kiüríthetsz. Dobj egy kockával mindegyik sorozathoz, és a kapott két számot vond le az első véreb ÉLETEREJÉBŐL. Ha mindkét kockával 5-öt vagy 6-ot dobsz, az első és a második vérebet is sikerült megölnöd! Ez esetben csak a harmadik vérebbel kell majd megküzdened.

Ha szenteltvizes tölténnyel töltött Pisztolyt használsz, két lövésre lesz lehetőséged. Persze, egyszerre egy töltény kilövése erősen lecsökkenti a célzás sikerességét. A vérebek cikáznak, és ezzel csökkentik pontosságodat. Dobj két kockával, és adj az összeghez 2-t! Ha az így kapott összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, az erőteljes szenteltvizes töltény telibe kapja ellenfeledet, és azonnal megöli. Ha szeretnéd leadni a második lövést is, ismételd meg a fenti lépéseket. Egy újabb sikeres találat azt jelenti, hogy csak a harmadik vérebbel kell majd megküzdened!

Mielőtt visszalapoznál a **141**-re, húzd le a *Kalandlapodról* az elhasznált lőszereket, majd küzdj meg a megmaradt vérebekkel (vagy vérebbel) puszta kézzel.



347.

Még mindig nálad van! Érzed a markolatát! A halálfélelem ismeretlen energiákat szabadít fel a testedben. Kihúzod a megátkozott pengét az övedből, és teljes erőből a vámpír szívébe szúrod! Hörögve mered rád, és döbbenten pislog... ekkor még mélyebbre döföd az ezüst pengét. A következő pillanatban a vámpír hamuvá válik! Nyersz 1 SZERENCSE pontot, és töröld a *Kalandlapodról* a *Sötétség Hercege* kifejezést, majd lapozz a **137**-re.

348.

Miután elmúlt a veszély, odamész Farthingdale-hez, hogy megnézd, mi van vele. Érthető módon falfehér és rémült az előbb látottak miatt, de teljesen sértetlen. Pár pillanat múlva remegve megszólal:

– Én... én ezt el sem hiszem! Úgy értem... egy... igazi szörny... mint valami horrorfilmben!

– Hát – mosolyodsz el –, nem mondhatom, hogy nem szóltam előre. Őszintén bevallva még nekem is nehéz felfogni ezt az egészet.

– Úgy ám! – helyesel Jimmy.

Terry némán bólint, Richard pedig gyengéden megfogja a főfelügyelő vállát.

– Üdv a való világban, öregfiú!

– Hát, az biztos, hogy felnyitotta a szemem – rázza meg a fejét –, de még *mindig* rendőr vagyok. Mindegy, hogy milyen az ellenség, arra esküdtem fel, hogy betartassam a törvényt – szóval bennem erős szövetségesre leltek Drumer és a szektás barátai ellen!

– Nagyon nemes felajánlás főfelügyelő, de hamarosan rá fog jönni, ezek a bűnözők nem éppen azok, akik csak úgy megvárják a letartóztatást.

– De meg kell állítanunk őket – néz rád tanácstalan arckifejezéssel. – Nem hagyhatjuk, hogy ezek a veszélyes elemek szabadon tombolhassanak. Nézzék, mit tettek a Maddesby házzal!

– Pontosan! Nem akarom lekicsinyelni önt, vagy magát a rendőrséget, de ez a testvériség és a démonok azért egészen más ligában játszanak. A szirénák és a villogók nem igazán lesznek elég ellenük. Ha meghallják őket, pillanatok alatt felszívódnak, és máshol előbukkannak.

– Értem – bólint morcosan. – Csak útban lennénk. A munkatársaim kiváló rendőrök, de... Szóval nem képezték ki őket a pokol teremtményei elleni harcra.

– Jól mondja – nevet fel Terry. – Az egyedüli helyes út, ha szépen meglapulva egyenként végzünk velük. De ehhez kell a Hreinleika. Az rendesen megtizedelné őket. Hé! Ez meg mi? – lábával véletlenül félre rúg egy törmelékdarabot, láthatóvá téve egy kőlapot a padlón, melynek érdekes mélyedés van a közepén. – Ide biztosan valamilyen kulcs illik!

– Remek – sóhajt fel mérgesen Richard. – Egy kulcs, amivel nem rendelkezünk!

Mind az öten körbeálljátok a mozdíthatatlan kőlapot, arcotokon bosszús és csalódott tekintettel. Gondolataidba mélyedve zsebre teszed kezed, mikor ujjaid véletlenül hozzáérnek a lelkész tárcájához, rajta az ezüst feszülettel... *Vagy már nálunk is van?* – gondolod megélénkülve. Kiveszed zsebedből a tárcát, és jobban megvizsgálod. A kereszt leválasztható róla, és a vége recézett mintájú.

– Na! – kiáltod. – Úgy látszik, a lelkész mindenre gondolt!

Mielőtt még társaid kérdésekkel áraszthatnának el hirtelen fellángolásod miatt, lehajolsz, és a zárba illeszted a „kulcsot".

– Ez az, haver! – ujjong Jimmy. – Hát ezért rejtette Maddesby a templomba! Drumer csicskásai nem léphettek a megszentelt épületbe!

– Egy előrelátó ember – mosolyodik el Farthingdale. – Hála az Istennek.

– Akkor azon gondolkozom, hogy miért is botlottatok ott Isaacsonba? Tudom, mondtad, hogy egy titkos átjáró vezetett a templomhoz, de...

– ...azt *remélték*, hogy mi majd megtaláljuk Maddesby jegyzeteit, és utána rögtön elvehetik tőlünk odakint? – fejezi be Jimmy.

– Érdekes teória, Terry, de ebben nem lehetünk teljesen biztosak. Amiben most biztos akarok lenni az az, hogy... – elfordítod a kulcsot a zárban, mire egy halk kattanás hallatszik – vajon a Hreinleika itt várakozik-e ránk alattunk?

– Erre mondják, hogy van rá némi esély, nem?

– Úgy ám, Jimmy – mosolyodsz el.

Mind a négyen nekifeszültök a nehéz kődarabnak (van vagy egy tonna!), majd zihálva az erőlködéstől lenéztek a szűk nyíláson, melyet eddig a kő rejtett.

Egy lépcsősort láttok, mely a sötétségbe vezet. Mély levegőt vesztek, majd egymás után átpréselitek magatokat a szűk nyíláson, zseblámpáitokkal megvilágítva a lépcsősort. Hát, nem egy klausztrofóbiásoknak való hely! Nagyjából három méter után a lépcsők egy kicsi, pókhálóval borított pincehelyiségbe vezetnek. A levegő dohos, állott és por borítja a helyiség minden egyes centiméterét. Több festményt is látsz, öreg rongyokkal letakarva. Művészeti alkotások elfeledve, elásva. Ekkor szemed a terem közepén álló, legnagyobb képre téved. Tölgyfaállványon áll, és uralja a teret. Lapozz a **128**-ra.

349.

– Phillip Maddesby lelkész úr, ha jól sejtem?

– Hogy? – pislogva néz rád. – Ki... ki maga? Drumer újabb szolgája?

– Biztosíthatom önt, hogy nem vagyok az, uram! Nézze, nálam vannak a jegyzetei...

– Hát megtalálta őket! – nyögi. – A templomban, igaz? Akkor az biztos, hogy maga nem démon emberi alakban! De *elvehette* egy szerencsétlen vérbefagyott kezéből is. Saj... sajnálom. Lehet, hogy az igazat mondja, de...

Hogy akarod meggyőzni arról, hogy ki is vagy valójában? Ha elmondod, hogy megtaláltad a Hreinleikát az otthonában, lapozz a **190**-re. Ha nem találtál ilyen tárgyat, lapozz a **387**-re.

350.

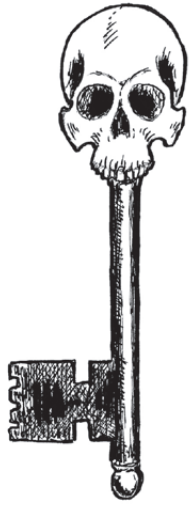
Két furcsa teremtmény ereszkedik alá az árnyékból. Mindkettőjüket vérvörös pikkelyek borítják, csontos, vékony karjaik pengeéles karmokban végződnek, melyek támadásra készen feszülnek meg. Groteszk, denevér-szerű szárnyaikkal csapdosnak, ahogy torzszülött keselyűként repdesnek körülötted. Sok horrorfilmet láttál már, de azokban csak a képzelet és a legendák jelennek meg a vásznon, nem? Biztosan csak hallucinálsz, valamivel bedrogozhattak. A kínzómester talán a tudtod nélkül beléd juttatott valamit. Megbabonázva nézed, ahogy a két teremtmény, egyre növekvő intenzitással csattogtatja karmos karjait, miközben azok fényt kezdenek árasztani magukból.

– Térj már magadhoz! – kiáltja feléd Jimmy. – Ezek a szörnyetegek igaziak, higgy nekem! Védd magad!

Épp, hogy csak elérnek hozzád szavai, felrázva a sokkból, mikor egy tűzgolyó hasít feléd a teremtények felől. Dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint a jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, eltalálja a lábad és veszítesz 3 ÉLETERŐ pontot. Egy penge nem igazán használható ezek ellen a Tűzköpő démonok ellen, így a vadászpuskát kell használnod. Minden lövésnél dobj két kockával és hasonlítsd össze az aktuális ÜGYESSÉG pontszámoddal. Ha az ÜGYESSÉGED magasabb, megsebezted a démont, máskülönben elhibáztad a teremtményt. Bármennyi is az eredmény, ne feledj lehúzni 1 Vadászpuska lőszert minden próbálkozás után. Míg újratöltesz (minden második lövés után), minden alkalommal két tűzgolyó tart majd feléd ezért *kétszer* kell dobnod két kockával minden újratöltéskor. Az összeget vesd össze aktuális ÜGYESSÉG pontjaiddal, és ha a kapott érték magasabb, csökkentsd ÉLETERŐ pontjaidat 3-mal, minden tűzgolyó után, mely eltalált.

Szerencsére a Tűzköpő démonok gyenge teremtmények, és *két* sikeres találat után semmivé foszlanak. Igazi erejük abban rejlik, hogy képesek a pokol legmélyéről megidézni tűzlabdáikat. Ha legyőzöd mindkettőt, *mielőtt* elfogyna a lőszered, lapozz a **218**-ra.

Ha nincs Vadászpuskád, vagy kifogysz a lőszerből, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **11**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **203**-ra.



351.

Üvöltesz a fájdalomtól, ahogy a Drumer által megidézett bolygó lelkek szétzilálják az érzékeidet. Egyszer csak a pszichotikus támadás lecsillapodik, majd abbamarad, de lelked tovább háborog. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **154**-re.

352.

Reménykedsz benne, hogy Eddie Farthingdale főfelügyelő hasonlóan gondolkozik, mint Sherlock Holmes: „Ha kizárjuk a lehetetlent, ami marad, az az igazság…” Persze, még Conan Doyle sem lett volna képes ilyen őrült és elborult, irracionális kalandot írni, mint amin eddig átestetek. Ez sokkal inkább Edgar Allen Poe stílusa – mondjuk neki is csak akkor, ha igazán őrült napja van.

Mindent elmondasz az elejétől fogva. A tragikus találkozásodat Scottal és Jimmyvel, a menekülést a Drumer birtokról, a temetőbeli küzdelmet, az Ettingley birtok megtámadását és a Tolbrooke-ba vezető utat, abban a reményben, hogy megtaláljátok Maddesby tiszteletest. Egy dolgot hallgatsz csupán el, a Hreinleikát. Ha valami, akkor ez tényleg felkelthetné irántatok a főfelügyelő figyelmét. Még ez a kőkemény nyomozó is megrendül azon, hogy mi mindenen mentetek keresztül. Próbálja leplezni, de érzed, hogy elönti némi félelem. Ez jó! Úgy tűnik, mégsem fog hazugnak nevezni benneteket.

– Én… én – dadogja – ez tényleg megtörtént? Uram isten! Úgy értem… Hallottam már történeteket a Drumer birtokról, de eddig csak babonaságnak vagy folklórnak tekintettem őket!

– És mind az is, főnök! – hallatszik egy fiatal férfi hangja, aki épp ekkor lép oda hozzátok. Drága, tökéletesen vasalt öltönyt visel, kék nyakkendővel, arca borotvált, göndör, fekete haja rendezett. Szúrós kék szemeiben düh fénye villan.

– Nem hihet el ilyen történeteket! Ezek a férfiak megpróbálják megvezetni önt, főnök!

– Maguk akarták hallani az igazságot – vágsz közbe – és tessék, megkapták. Az Istenre és a Bibliára esküszöm – ha van maguknál egy – sőt, szüleim sírjára és még minden élő rokonomra, hogy igaz, amit elmondtam!

– Ön tényleg hisz abban, amit elmondott – szól hozzád Farthingdale, tiszteletteljesen és komolyan –, de be kell látnia, Fellows nyomozó mondandójában is lehet igazság...

– Mondok én valamit, kedves Fellows nyomozó! – a rangot és a nevet némi bújtatott megvetéssel mondod ki –, kézzel írott bizonyítékunk is van a dologról.

Beletúrsz a hátizsákodba, és előkeresed Maddesby feljegyzéseit, majd odanyújtod neki.

– *Parancsoljon!*

Fellows csak áll dühösen, megpróbál tudomást sem venni a lelkész feljegyzéseiről.

– Ez koholmány! – csattan fel végül. – Hamisítvány!

Felettese rosszindulatúan ráncolja szemöldökét beosztottját hallva, aztán óvatosan elveszi a bőr tárcát a kezedből, néhány pillanatig elmélyülten olvasgatja a papírokat, majd megszólal:

– Jól van. Vagy valamilyen beteg játékot játszanak maguk velem..., *vagy* az, amit mondtak nekem, tényleg igaz!

– Ezt nem gondolhatja komolyan...!

– Fogja be, Don! Menjen innen! Azonnal térjen vissza Little Tapstonba, és higgadjon le!

– Nézze, uram...

– Pont most *nézem*! – csattan fel felettese, most először elveszítve hidegvérét. – Ne akarjon kihozni a béketűrésemből, inkább tanuljon egy kis fegyelmet és tiszteletet, fiam!

A nyomozó most feléd fordul – forrongva, elkeseredve, amiért nem tudja bizonyítani, hogy nem mondasz igazat, de végül elengedi a dolgot. Megkönnyebbülten figyeled, ahogy távozik. Ez meleg helyzet volt. Fellows túl gyorsan és ellentmondást nem tűrően utasította el állításaitokat, még csak nem is találta szórakoztatónak őket. Furcsa érzésed van a fickóval kapcsolatban. A gondolat, hogy Drumer ügynökei beférkőzhettek a magas rangú törvényszolgák közé is, újra nyugtalanítani kezd.

– Bocsásson meg, főfelügyelő úr – szólal meg Terry. – Ha átvizsgálná Ettingley Hallt, rájöhetne, hogy ez egyáltalán nem vicc. Azok a démonok tényleg megtámadták az épületet!

– A barátom igazat beszél! Azok az ördögi teremtmények feldúlták a konyhát, betörték a bejárati ajtót, és mozgásképtelenné tették a Rovert. És ki tudja, hogy még mit csináltak, mióta elmenekültünk onnan, az életünkért futva!

– Mindent az idejében, Lord Ettingley – mondja Farthingdale. – Ez itt – meglobogtatja a jegyzeteket –, egyelőre elég, hogy meggyőzzenek. Most mind a négyen jöjjenek velem.

– És mégis hova?

– Maddesby után, Jimmy. Talán maguk négyen tudják, hogy mit keressünk. A lelkész talán leírta nekünk, vagy segít benne. Menjünk, derítsük ki.

– Ö… – szólsz utána – …főfelügyelő úr? Tudnia kell, hogy fegyver van nálunk.

– Jó. Mert, ha valóban igaz, amit mondtak, akkor minden védelemre szükségünk lesz. Főfelügyelő vagyok, de belül, még mindig egy istenfélő zsernyák. Néha fel kell rúgni a szabályokat, és néha… nos, kompromisszumot kell kötni.

Lapozz a **97**-re.

353.

Úgy döntesz, hogy ennyit nem érhet az a tárgy, bármi legyen is az, és hátat fordítasz a jéghideg szellemujjaknak, melyek forró húsod érintésére vágynak. Megpróbálsz elrohanni a lelkek elől. A hörgés erősödik, a látásod pedig kezd elhomályosulni... Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, lapozz a **48**-ra; ha magasabb, lapozz a **234**-re.

354.

– Merrefelé lakik ez a Maddesby, Richard? – kérdezed, miközben majdnem bokáig süllyedsz a sárba az úton.

– Néhány mérföldnyire lakik a templomtól, egy Tolbrooke nevű kis faluban.

– Remek! – sóhajt Jimmy. – De az legalább öt mérföldnyire van *innen*!

– Akkor, jobb, ha gyorsítunk a tempón! – vonja meg a vállát Terry, miközben felnéz a teliholdra, melyet már nem fednek sötét fellegek, így megvilágítja előttetek az utat.

– Ez most áldás, vagy átok számunkra?

– Nem sokat számít – dörmögi Richard.

– Ezt meg hogy érted?

– Tényleg azt hiszed, hogy ezeknek a teremtményeknek számít az, hogy világít-e nekik a hold, vagy sem?

– Hát ez igaz! – helyesel Jimmy. – De az biztos, hogy odavannak érte! Megigazítod a hátizsákod pántját a válladon.

– Ha nem kezdünk el csendesebben beszélni, akkor szerintem személyesen is megkérdezhetjük tőlük. Legalább így nem kell teljes sötétben kóvályognunk.

– Nem mondasz hülyeséget, öregfiú! – nevet fel Richard. – Mostantól rádiócsend, igaz?

– Milyen rádió? – Terry nevetve megcsóválja a fejét.

Átvágtok egy magányosan álló vörös téglaépület romjai között, mely valamikor ideiglenes vasútállomás volt. Úgy döntötök, hogy itt megpihentek egy pillanatra. Enned kell 1 adag Élelmiszert, különben veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot! Sűrű köd ereszkedik a tájra, melyben másfél méterre sem látni.

– Nem tetszik ez nekem! – suttogja Terry idegesen. – Ez nem természetes köd. Mindenki maradjon csendben! Egy pisszenést se!

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **93**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **188**-ra.

355.

Biztos éjszaka lehet odakint! A *Likantrópia* pulzál az ereidben, izmaidban érzed a növekvő erőt. Kötelékeid szorosak és erősek, de most minden erőddel megfeszíted őket. Dobj 4 kockával! Ha a dobott összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ értéked, lapozz a **232**-re; ha magasabb, lapozz a **27**-re.

356.

Megpróbálod meglepni a szörnyetegeket, de úgy tűnik csak egy pillanatra zavarodtak meg. Elkerülik őrült csapásaidat, kivéve az egyik, amelyik lassabban reagál, mint társai. Pengéd mélyen felhasítja vállát. Ennél azért jóval komolyabb sebzéseket szerettél volna bevinni! Most pedig küzdj meg a három Farkasemberrel, egyszerre!

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkasember (sérült)	7	7
Második Farkasember	8	9
Harmadik Farkasember	9	8

Ha sikerült legyőznöd őket, nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha csak egyszer is megsebesültél (elvesztettél egy Kört) a harc során, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **151**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **201**-re. Ha nem sérültél meg a harc során, lapozz a **377**-re.

357.

A várárok egyre jobban beszűkül, majd a távolban egy hidat veszel észre rajta. Modern építmény, a felvonóhidat már évszázadokkal ezelőtt elbonthatták. Ahogy közelebb érsz az átkelőhöz, egy nehézkesen csoszogó alakot veszel észre. Ha odamész hozzá, lapozz a **116**-ra. Ha inkább jobbnak látod elkerülni, úgy elfordulsz, és a második torony irányába indulsz el – lapozz a **271**-re.

358.

A főpap dühösen mered rád. Persze Jimmy és te is tudod, hogy ezzel csak egy kis haladékot nyertetek. Mintha olvasna a gondolataidban, és megérezné a félelmedet, a megmaradt szektatagokat támadásra indítja.

– Végezzetek velük! – ordítja. – Tépjétek szét a...

Hirtelen egy közeledő morgó hang szakítja félbe szavait. A következő pillanatban az egész teret betölti a fényszórók erős fénye és a duda fülsüketítő visítása, mely visszhangzik a kísérteties temetőben. Két szektatagnak esélye sincs mozdulni. A Range Rover kerekei alatt végzik összezúzva. Ahogy ellenfeleid a szélrózsa minden irányában szétspriccelnek, észreveszed, hogy a kocsin katonai festés van.

– Ez meg ki a franc... ? – kiáltja Jimmy. A hátsó ajtó kinyílik.

– Gyerünk! – kiáltja egy ismerős hang. – Befelé! Vagy talán maradni akartok? Gyerünk!

– Gyerünk Jimmy!

– Hogy a francba...?

– Erre most nincs idő! – megragadod Jimmy karját, és magad után rántod.

– Remek! – hallatszik a kocsiból.

Mindketten beugrotok a hátsó ülésre, és becsapod az ajtót.

– Nyomd neki Richard!

– Mindenhol sírkövek vannak!

– Nem mondod! Végül is egy temetőben vagyunk!

– Szarkazmus... – mondja, miközben hátramenetbe kapcsol. – A legócskább módja a humornak.

– De most igen találó, nem, pajtás?

– Már nyomom is, Tel. Ne idegeskedj! Tel? Az agyadban szikrák villannak.

– Terry! Hogy...? Honnan a francból tudtad...?

Egy hirtelen *puffanás* a kocsi tetején kirángat elképedésedből.

– Hé! – kiált fel. – Az egyik agyament felkapaszkodott a tetőre. Van vér a pucájában. Kapaszkodjatok!

Letekeri az ablakot, kihúzza Webley pisztolyát az övéből, és három lövést ad le. A szektatag sikolya elhal az éjszakában mögöttetek.

– Most jó leckét kapott, nem Richard?

– Hát, biztosan nem csinál újra ilyen hülyeséget.

– Kapcsold le a fényszórókat, már nem kellenek. Válts infravörösre, úgy nem látják a fénycsóvát, és lerázhatjuk őket!

Richard bólint, és egy fura szerkezetet csúsztat a szeme elé. Az út sötétbe borul, és már csak ő látja, hogy mi van előttetek. Lapozz a **133**-ra.

359.

Mielőtt az egyenruhások felfognák mi is történt, és betörnének rejteketekre, kiveszed Don autójának kulcsait a zsebéből, aztán leléptek! Mind a négyen görnyedve próbáltok menekülni, és kijutni az egyre jobban záruló rendőrségi hálóból. Dobj 4 kockával, és vesd össze a dobás összegét jelenlegi ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontszámod összegével! Ha ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontszámod összege magasabb, lapozz a **83**-ra. Ha a kockadobások összege magasabb, lapozz a **165**-re.

360.

Míg elkeseredetten próbálod elérni a fegyvered, átkozott ellenfeled a véredet szívja (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Végre sikerül megragadnod fegyvered markolatát, és a vámpír oldalához nyomod. Az felüvölt fájdalmában és meglepetésében, ekkor sikerül leráznod magadról, és felállni.

– Drumer gróf ereje árad szét a testemben! – sziszegi. – Készülj a végzetedre, bolond!

Ez a kegyetlen teremtmény nemcsak erős és gyors, de képes hipnotizálni is áldozatait. Bár van ellene fegyvered, így is kemény küzdelem áll előtted. Mivel majdnem sötétben harcolsz, csökkentsd minden Körben 1-gyel a Támadóerődet. A Sötétség Hercege számára ez ideális helyzet, így őt nem sújtják büntetőpontok.

Minden *harmadik* Harci Körben megpróbálja majd megharapni a nyakadat, ekkor dobj két kockával! Ha a dobás összege *bármikor* magasabb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, jegyezd fel ezt a fejezetszámot, és azonnal lapozz a **214**-re. Ha azonos vagy alacsonyabb az összeg, akkor a Vámpír egyensúlyát veszti, és *automatikusan* megsebzed abban a Körben. Tartsd fejben, ha a Dibir Mallachtot vagy a Hreinleikát használod, a bónuszaik élnek, hiszen ellenfeled élőhalott.

Vámpír	ÜGYESSÉG 11	ÉLETERŐ 13

Ez egy élet-halál küzdelem, nem *menekülhetsz el*. Ha sikerül legyőznöd a Sötétség Hercegét, nyersz 1 SZERENCSE pontot, és húzd le a *Kalandlapodról* a *Sötétség Hercege* kifejezést (ha szerepel rajta), majd lapozz a **238**-ra.

361.

Camborix a kelta hadúr mindent megtesz erejével, hogy megvédjen a végzeteddel szemben! Állítsd vissza SZERENCSÉDET a *Kezdeti* értékére, és adj hozzá 1-et! A következő *két* alkalommal, mikor *próbára kell tenned* SZERENCSÉDET, automatikusan sikerül a próba, és *nem* kell csökkentened SZERENCSE pontjaid számát sem 1-gyel. Ez vonatkozik a harcokban felhasznált szerencse-dobásokra is. Most lapozz vissza a **240**-re.

362.

Hirtelen egy szellemalak materializálódik a szemed előtt. Ruhájából ítélve nagyjából a viktoriánus korból származhat. Felkészülsz a harcra a kísértettel, de ekkor felemeli az egyik kezét:

– Ne félj tőlem – szólal meg. – Nem akarlak bántani.

– Ki vagy te? – ereszted lejjebb a buzogányod.

– Egy vámpír egykori áldozata. A gonosz teremtmény életben tartott, véremre szomjazott. Most, hála neked, lelkem már szabadon távozhat a túlvilágra. Az a helyes, ha meghálálom szívességedet, idegen. Életem fele a szolgálat keserű emlékeivel van tele, de ezek most hasznosnak bizonyulhatnak számodra. Arra tetted fel életed, hogy összezúzd Drumer grófjának álmát, így bármilyen jó tanács jól jöhet, hogy túléld ezt a gonosz helyet. Kérdezz, amit csak akarsz. De lény nagyon gyors! Már érzem a túlvilág édes hívását!

Ebből sikerkönyvet lehetne írni! De sajnos most nincs idő a szellemet történetéről faggatni, hiszen el kell tűnnöd erről az átkozott helyről. Ne feledd, a szellemnek csak két kérdésedre van ideje választ adni, mielőtt szertefoszlana és egyesülne a végtelennel, ezért gyorsan tedd fel a *két* kérdésed!

Hogy győzheted le Drumert?	Lapozz a **297**-re.
Találhatsz-e szövetségeseket ezen a pokoli helyen?	Lapozz a **25**-re.
Van itt valamilyen hasznos tárgy vagy felszerelés?	Lapozz a **180**-ra.
Mi az a „Végső Idézés”?	Lapozz a **266**-ra.

Ha feltetted a két kérdésedet, a szellem búcsút int, majd szertefoszlik. Lapozz a **103**-ra.

363.

Mit használsz?

Vadászpuskát	lapozz a **158**-ra.
Pisztolyt	lapozz a **33**-ra.
Géppisztolyt	lapozz a **269**-re.

364.

A többiek feszülten figyelik, ahogy felmászol egy, a pajtában talált létrán.

– Óvatosan, pajtás! – kiáltja Jimmy. – Ezek a teremtmények kiszámíthatatlanok.

– Mintha nem tudnám! – válaszolsz morcosan.

A kaparászást és csapkodást egyre közelebbről hallod. Majd abbamarad, mikor felhúzod magad a fából kialakított padlás szélén. A döbbenettől majdnem visszazuhansz a padlóra! Egy magas, sötét hajú figura bámul rád. Vékony szája mosolyra húzódik, szúrós tekintete igazán nyugtalanító. Arca sápadt, mint a mész. Vérvörös ajkai széthúzódnak, és láthatóvá válik két tűhegyes szemfoga, mikor megszólal:

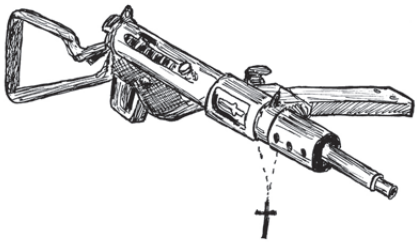
– Na, halandó... úgy döntöttél, hogy maradsz? Ez így a legkényelmesebb, megkönnyíted számomra a dolgot. Így nem kell, hogy üldözzelek.

– Mi... mi vagy te?

Válasza teljesen letaglóz.

– Mondjuk úgy, hogy mostantól én vagyok a mestered!

Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, lapozz a **94**-re; ha az összeg magasabb, lapozz a **20**-ra.



365.

A Testvériség tagjai egy emberként hördülnek fel. Egy pillanatra mindenki megbénul a sokktól, hogy istenként imádott főpapjuk halott. Ez egy kis időt ad számodra, hogy kiszabadítsd barátaid, akik kitörő örömmel fogadnak.

– Remek műsor volt, öregfiú! – ujjong Richard.

– Ezt azokért a lelkekért, melyeket elvettél! – Terry Isaacson hullájára köp. – Mi tartott ennyi ideig, cimbora?

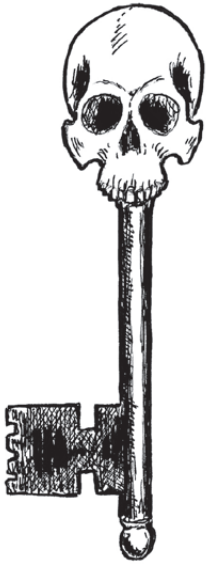
– Ingyen ehetsz és ihatsz nálam, barátom... míg csak élsz! – mosolyog Sid.

– Marha jó, hogy újra látlak, pajti! – nevet Jimmy, de a következő pillanatban elsápadva bámul mögéd elkerekedett szemekkel. – Mi... ? Mi? Hogyan?

Ekkor meghallod az ismerős, mély nevetést... Lapozz a **194**-re.

366.

Lassan mozgó támadóitok hörögnek és nyögnek, hangjuktól kiver a hideg verejték. A rothadó hús szaga gyomorforgató. Mocskos, karmokban végződő kezükkel megpróbálják elérni az arcodat! Dobj két kockával! Ha az összeg azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi FÉLELEM pontszámod, lapozz a **71**-re; ha magasabb, lapozz a **75**-re.



367.

A vámpír fejét darabokra szakítja a lövés. A teste a padlóra hanyatlik, és nem titkolt örömmel figyeled, ahogy porrá hamvad. Végeztél egy nagyon komoly ellenféllel. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Húzd le a *Sötétség Hercege* kifejezést a *Kalandlapodról* (ha esetleg szerepelt rajta). Szétrúgod a porkupacot, és folytatod utad a járatban. Lapozz a **238**-ra.

368.

Az éj gyorsan leszáll, a csípős őszi szél is feltámad, ezért úgy gondolod, az a legjobb döntés, ha a Land Roverben vársz. Alig hagyod el a romokat, hirtelen egy vibráló fáklyákból alkotott kör közepén találod magad. Első megdöbbenésedet követően körbepillantasz és egy tucat, koszos fehér lepelbe öltözött figurát veszel észre, fejükön kecskemaszkkal. A gazos kertre halálos csend telepszik.

– Ily hamar távozol? – töri meg egy lágy hang a feszült csendet.

Egy magas férfi szólított meg, aki oda is lép hozzád. Nem visel kecskejelmezt, de kopasz fejét titokzatos tetoválások borítják, mely szimbólumok díszruháját is behálózzák. Rosszindulatú zöld szemeivel szinte rabul ejti tekinteted. Megvető mosolya csak tovább fokozza nyugtalanságodat.

– Nem, nem hiszem, hogy hagyhatjuk, hogy elmenj. Anélkül semmiképp, hogy meg ne fizetnél a saját és barátaid által elkövetett felelőtlenségért.

– Mi van a barátaimmal? Hol vannak? Mit csináltak velük, maguk pojácák?

– Ó, ők itt vannak és azt tesszük velük, ami szükséges. Elkaptuk őket, mikor lopni próbáltak Drumer gróf birtokáról. Ott szimatoltak, ahol nem kellett volna. Így, most a vendégszeretetünket élvezik, ha tetszik nekik, ha nem.

– A birtokáról? Ez az egész hely romokban áll és elhagyatott!

– Maga a ház leomlott, ez vitathatatlan, de újjáépül, ha újra elég erősek leszünk. Addig is Drumer gróf ingóságait meg kell védeni a lehetséges tolvajok ellen!

Meglepő nyugalommal tekint le ökölbe szoruló kezedre.

– Nem győzhetsz le minket, *tolvaj*! Körül vagy véve, túlerőben vagyunk, és én magam a sötét erők papja és irányítója vagyok.

– Azért én megpróbálkozom vele! – kiáltod.

A megadás értelmetlen lenne. Kétségtelenül ugyanaz a sor várna rád – bármi is legyen az –, mint Scottra és Jimmyre. Bár fegyvertelen vagy, van rá egy kis esély, hogy legyőzheted őket, mivel a fegyvered a kocsidba van bezárva. Egy hirtelen kitörési kísérlettel talán sikerülne biztonságba jutni. Csak két lehetőséged van. Ha egyenesen a Land Rover felé futsz, lapozz a **243**-ra. Ha visszamenekülsz a pincébe, és ott tervezed meg következő lépésed, lapozz a **38**-ra.

369.

Úgy döntesz, hogy a fal mellett körbelopakodsz a termen. Ahogy elindulsz, az egyik szektatag hirtelen megmozdul, hogy kinyújtóztassa a térdelésben elgémberedett lábát. Nem veszed észre időben, és megbotlasz a lábában. Meglepettségében felnyög... Véletlenül lebuktál! A fején lévő csuklya némileg gátolja látását, így nem igazán tudja a félhomályban, hogy ki is vagy. Sietve odamotyogod neki:

– Elnézést, testvér...

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **208**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **132**-re.

370.

Megigézett fegyverrel szembe tudsz szállni brutális ellenfeleiddel. De mindegyikkel egyszerre kell megküzdened! Ha a Dibir Mallachtot használod, bónuszait nem tudod érvényesíteni, hiszen ellenfeleid nem démoni eredetűek és nem is élőhalottak.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Farkasember	9	8
Második Farkasember	8	7
Harmadik Farkasember	8	9

Ebből a küzdelemből nincs lehetőséged *elmenekülni*, hiszen pillanatok alatt utolérnének. Számold a Harci Körök számát. Ha sikerül legyőznöd a Farkasembereket kevesebb, mint 18 kör alatt, akkor lapozz a **245**-re. Ha 18 körig vagy azon túl tartott a küzdelem, lapozz a **106**-ra.

371.

A fájdalom csökken. Valahogy sikerült megtartanod elméd épségét és emberi alakodat. De a küzdelem a kór ellen nagyon kimerített. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Jegyezd fel, hogy most már *Végleges Likantrópiában* szenvedsz. Számodra már nincs segítség, csupán abban reménykedhetsz, hogy képes vagy felülkerekedni az átváltozáson, míg sikerül megállítanod Drumert és a Fekete Éj Testvériséget ördögi tervük véghezvitelében. Az biztos, hogy erősebbnek érzed magad, mint valaha. Növeld *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontszámodat 1-gyel, *Kezdeti* ÉLETERŐDET 4-gyel és jelenlegi FÉLELEM pontszámodhoz adj 2-t. Egyértelmű jelei annak, hogy a benned lakó bestia lassan átveszi feletted a hatalmat. Örülsz, hogy sikerült legyőznöd a kórt egy időre. Reméled, kitart még a szerencséd egy ideig... Lapozz a **217**-re.

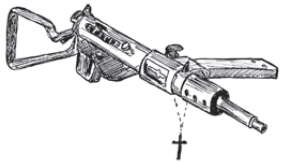
372.

Időbe kerül, mire előhúzod a Pisztolyodat, ezért a vámpír eltalál karmos ujjaiban végződő kezével, és végigszántja az arcodat. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Végre kezedben a Pisztoly, és meghúzod a ravaszt. Ilyen közelről nem tévesztheted el – de pontosan hova hatol be a szenteltvízzel töltött töltény?

Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kisebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **261**-re; ha az összeg nagyobb, lapozz a **153**-ra.

373.

– Igen – bólint a vámpír. – Jól csináltátok, hű szolgáloim. Érdekes játékot játszottunk egymással halandó, de *most* majd kiderül, mit is tudsz valójában ellenem! Ellenfeled hirtelen megtaszít, te pedig a padlóra zuhansz. Elővillannak szemfogai, és mélyre hatolnak a nyakadban. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A fájdalomtól üvöltve, csak arra tudsz gondolni, hogy ennyi volt, most nem tudod megállítani! Talán... Talán, ha a szolgái nem vettek észre minden tárgyadat... Ha leltáradban szerepel az Ezüst tőr, lapozz a **224**-re; ha nem, lapozz a 7-re.



374.

A Fekete Özvegy leszorít a talajra, és belemélyeszti csáprágóit a mellkasodba. A hatalmas pók halálos sebet ejtett rajtad, mérge szétáramlik az ereidben. Ahogy te sem, úgy a többiek sem elég erősek, hogy megállítsák ellenfeled. Pillanatokon belül halott vagy.

Áldozatul estél Drumer Átkának.

375.

Beszélgetéseteket a szilánkokra repedő üveg csattanása tépi szét. Egy fülsüketítő sikoly hasít az éjszakába... Kibámulva a törött ablakon egy rémisztő figurát veszel észre. Szakadt köpenyben egy kísértet-szerű alak egy éles kaszát lóbál. Fekete musztángon lovagol, a ló orrából lángnyelvek csapnak ki! A rosszindulatú vörös szemek rád merednek, ahogy a rém próbál mellétek húzni. Hátasa hihetetlen sebességgel nyargal, könnyűszerrel tartja a tempót Richarddal, aki folyamatosan gyorsít. A földöntúli teremtmény újra lesújtani készül!

– Pokollovas! – kiáltja Richard. – Nem fogjuk tudni lehagyni! Gyorsan! Csináljatok valamit!

Ha van Vadászpuskád, és használni is szeretnéd, lapozz a **250**-re. Ha van Ezüst feszületed, lapozz az **56**-ra. Máskülönben közelharcban kell megküzdened brutális ellenfeleddel – lapozz a **147**-re.

376.

Teszel pár bizonytalan lépést előre a sötétben... és egyszer csak a levegőben találod magad! Zuhansz! Rémült sikolyod pillanatok alatt elhal, ahogy a több tucatnyi acéltüske átszúrja testedet a mély kút alján. Legalább halálod gyors és viszonylag fájdalommentes volt.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

377.

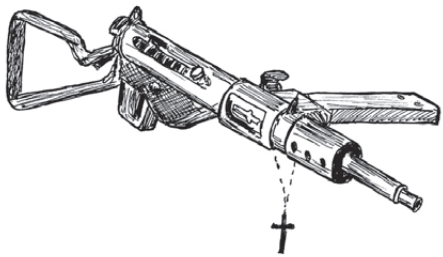
Már majdnem hajnalodik, mikor végre eléritek Little Tapston külterületét. Ily korai órán üresek az utcák, így meggyorsítjátok lépteiteket, hogy elérjétek célotokat, mielőtt felébredne a falu. A „Kecske és Kés” a falu túloldalán van, nem sokkal a világháborús emlékmű mellett. A szuronyrohamra induló katonák szobrai némán, mozdulatlanul nézik végig, ahogy átlopakodtok a téren. Kissé hasonlónak érzed magatokat azokhoz, akik anno harcoltak, bár most az ellenfél egészen másfajta. De a cél az pontosan ugyanaz. A bátorság, elszántság, elhivatottság és tudás az, ami próbára tétetik. Ezek megléte dönti el a háborúk sorsát. Időtlen idők óta.

– Kíváncsi vagyok, mit gondolnának, ha tudnák, hogy démonok fogják feldúlni a falut. – Terry fejével a szoborcsoport felé int.

– Nagy valószínűséggel nem bírnának velük – válaszolsz –, annyit mondhatok.

– Ja. Mint ahogy mi sem!

Jimmy szavait hallva eldöntöd, hogy nem adod meg nekik azt az örömöt, hogy feladod! Végig fogod csinálni. Ez az érzés és a szoborcsoport látványa némileg felvillanyoz. Adj 1-et FÉLELEM pontjaidhoz. Most pedig, ha feljegyezted a *Kalandlapodra* a *Sötétség Hercege* kifejezést, lapozz az **57**-re; ha nem, lapozz a **195**-re.



378.

A tünetek egyre erősödnek. Most már *Előrehaladott Likantrópiád* van (javítsd ki a *Kalandlapodon* a kifejezést). A fertőzésnek – egyelőre – vannak pozitív hozományai is. Reflexeid javulnak, izmaid erősödnek – növeld 1-gyel mind jelenlegi, mind *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontszámodat, valamint növeld 6-tal a *Kezdeti* ÉLETERŐDET! Most dobj egy kockával:

Dobás	*Hatás*
1–2	*Bestiális erő* – harc közben növeld 1-gyel a Támadóerődet (jegyezd fel a *Kalandlapodra*).
3–4	*Farkas-látás* – látsz a sötétben is (jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Farkas-látás* kifejezést).
5–6	*Farkas-hallás* – a legkisebb neszt is meghallod (írd fel a *Kalandlapodra* a *Farkas-hallás* kifejezést).

Most pedig lapozz a **217**-re.

379.

Sikerül anélkül visszajutnod a többiekhez, hogy a rendőrök kiszúrnának. Látva dühödet és elkeseredettségedet, a kis csapatra komorság telepszik.

– Hát – sóhajt fel Richard. – Legalább megpróbáltad, öregfiú. Néha ez a legtöbb, amit megtehetünk.

– Akkor ez az egész hajcihő a semmiért volt! – morog Terry. – Ennyit küzdeni azért, hogy egy kődarab legyőzzön!

– Sajnos így van – erőltetsz magadra egy félmosolyt. – És most *mérföldekre* vagyunk Little Tapstontól. Hosszú út vár ránk.

– És mégis, hogy fogjuk megtenni ezt a kimerítő és hosszú utat? – Jimmy a fejét ingatja.

– Várjatok! Az egyik rendőrautó épp indul! Megkérdezem, hátha… – mondja Richard, és odalép az autóhoz.

– Természetesen, Lord Ettingley – mosolyodik el a járőr, majd int, hogy üljetek be. – Épp most indulok vissza az őrsre. Elviszem önöket, uraim!

Bepakoljátok a csomagtartóba a „kiránduló" felszereléseteket, majd beültök a kocsiba. Az úton Little Tapston felé végig néma csöndbe burkolóztok. Lapozz a **377**-re.

380.

Hirtelen megmerevedsz. Mindenhonnan fura zajokat hallasz. Emberek szuszogását, fogak csikorgását, egy penge hangját, ahogy előhúzzák... de barátaid nem rendelkeznek ilyen kifinomult hallással.

– Várjatok! – suttogod a többieknek. – Fegyvert a kézbe. Mindenhol ott vannak!

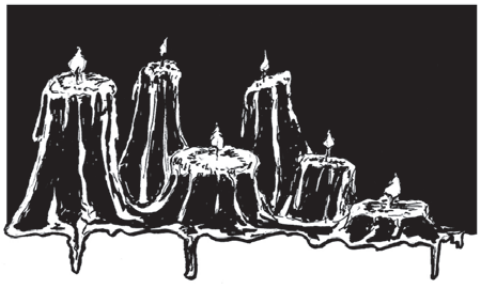
– Hogyan? – sziszegi Sid.

– Ez csapda! – mondod halkan. – Hallom, hogy az árnyékban rejtőznek. Körülvettek minket. Kénytelenek leszünk harcolni.

– Biztosan követhették Mariant...

– Most ne ezzel foglakozz, Sid! Ha szólok, tüzeljetek a szélmalom falai irányába... MOST!

Ha Vadászpuskát használsz, lapozz az **52**-re; ha Sten géppisztolyt, lapozz a **113**-ra.



381.

– Á, hát itt van! – sóhajt fel. – Pont, ahova dobtam. Milyen ügyetlen vagyok! Na, akkor kezdhetjük... – mohón végigmér a szemével. – Mi legyen? Mi legyen? Hol is kezdjük? – Nyelsz egyet, várod az első vágást, tudva, hogy sok lesz még belőle. Ez egy nagyon hosszú és kínokkal teli éjszaka lesz számodra...

Áldozatul estél Drumer Átkának!

382.

Megnyomod a gombokat... és az elektromos áramütéstől felkiáltasz! Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot (ezeket a következő harc után visszaállíthatod). Bármit is rejt a fiók, az örökre benne marad. Átkozódsz balszerencséd miatt, majd elindulsz az ajtó felé. Lapozz a **342**-re.

383.

Megpróbálod meglepni a főpapot. De ő reflexből felemeli a botját, hogy kivédje a támadásod – *mintha ez megmenthetné* – vigyorodsz el, miközben lesújtasz. De a következő lépésére nem számítottál... Ahogy lesújtasz, Isaacson hátralép! Elveszted egyensúlyod és elterülsz a pentagramma közepén. Mielőtt még talpra pattanhatnál, a szektatagok odarohannak hozzád, és elveszik fegyvereidet. A semmiért küzdöttél... legyőzött a túlerő.

Áldozatul estél Drumer Átkának!

384.

Sikerül kirúgnod a kezéből a pisztolyt. Don gyorsan reagál, a düh megsokszorozza erejét, és egy erős ütést mér az arcodra. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ahogy hátratántorodsz, megpróbálja visszaszerezni a pisztolyát. Azonnal rárontasz!

Don Fellows
(hipnotizált állapotban) ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 10

Bár a vámpír hatása alatt áll, a nyomozó pontosan emlékszik arra, amit a rendőrségi kiképzésen tanult. Még fegyvertelenül is nagyon erős ellenfél. Nem kell megölnöd Dont, hanem három Körön keresztül harcolj vele, majd a többiek odaérnek, és sikerül lefogniuk. Ha túlélted a három Harci Kört, lapozz a **179**-re.

385.

A vámpír tomboló dühvel támad rád! Megragadja a létrát, és ellöki a padlás peremétől. Próbálsz menekülni, de nem vagy elég gyors, elveszted egyensúlyodat és jó négy métert repülsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, egy szalmabála felfogja zuhanásod, és csak 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha nincs szerencséd, tiszta erővel a betonpadlónak csapódsz – vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 5 ÉLETERŐ pontot. Ha túlélted a zuhanást, barátaiddal együtt kimenekültök a pajtából. Jegyezd fel a *Kalandlapodra* a *Sötétség Hercege* kifejezést, majd lapozz a **278**-ra.

386.

Bár itt jóval kevesebb a rendőr, de néhány kutyás egység járja a terepet, Maddesby nyoma után kutatva. Az egyik kutya megérzi a szagodat! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **162**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **239**-re.

387.

– Mondhat nekem bármit, barátom – Maddesby rezignáltan a fal felé fordul. – Áldott vagy igézett fegyver nélkül lehetetlen legyőzni Drumert. Még ha van néhány szenteltvizes tölténye is, az sem elég, hogy legyőzze őt és a szolgáit. Szent Erik baltája elég lenne ahhoz, hogy egyszer, s mindenkorra véget vethessen a gonosz uralmának!

Ha *megtaláltad* a Dibir Mallachtot, lapozz a **252**-re. Máskülönben magára kell hagynod a lelkészt, és vissza kell menned a kereszteződéshez. Ha onnan a bal oldali járatot választod (ha még nem nézted meg), lapozz a **145**-re. Ha egyenesen indulsz tovább a kereszteződésből, lapozz a **40**-re.

388.

Felülkerekedsz rémületeden, és fejed megrázva próbálod kitisztítani tudatod.

– Mi történik ott? – kiáltja Jimmy.

– Higgy nekem, nem akarod tudni!

– Annyira rossz?

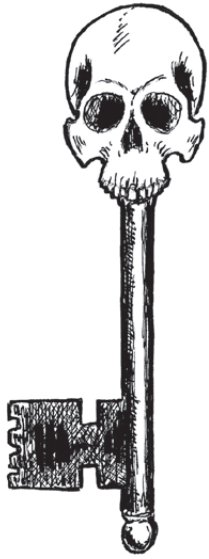
– Minél hamarabb kinyitod az ajtót, annál jobb lesz!

– Jól van, haver. Csinálom! Csak csináld, amit *ígértél*, és tartsd fel őket!

Lapozz a **274**-re.

389.

Egy teljes tárat belepumpálsz a szörnyetegbe, 3 ÉLETERŐ pont sebzést okozva neki (jegyezd fel arra az esetre, ha közelharcra kerülne a sor). Ha van még tárad, leadhatsz további lövéseket, persze, csak ha szeretnél. Egy második tár kiürítése további 3 ÉLETERŐ pont sebzést eredményez (jegyezd fel arra az esetre, ha közelharcra kerül sor), és ha van még egy tárad, illetve el akarod használni, akkor a harmadik sorozat megöli ellenfeledet – lapozz a **283**-ra. Ha nem ölted meg ellenfeled, nincs elég tárad vagy nem akarsz többet felhasználni, akkor lapozz a **191**-re, és végezz vele közelharcban. De előtte ne felejtsd el lehúzni a *Kalandlapodról* az elhasznált tárakat.



390.

A szoba elhagyatott. Az egyik kis asztalon egy Vas kulcsot látsz. Ahogy közelebb lépsz hozzá, váratlanul két halványzölden derengő, koponyafejű kísértet materializálódik előtted, és rád támadnak! Dobj két kockával! Ha a dobás összege magasabb, mint FÉLELEM pontszámod, csökkentsd a Támadóerődet 2-vel.

Most pedig, ha *nincs* a birtokodban a Dibir Mallacht, a Hreinleika, az Áldozati tőr *vagy* az Ezüst tőr, lapozz a **127**-re. Ha bármelyik ezek közül szerepel a *Kalandlapodon*, a szokásos módon küzdj meg a kísértetekkel – lapozz a **334**-re.

391.

Miután végeztél két ellenfeleddel, gyorsan körbepillantasz. Úgy tűnik, a helyiség az őrök szobája lehet. Egy asztalon és széken kívül csak néhány szekrény van a szobában. Az előbbi küzdelem jó nagy zajjal járt! Ha megkockáztatod, hogy a szektatagok esetleg erősítést küldhetnek, és átkutatod a szobát, lapozz a **175**-re. Ha gyorsan megnézed a másik ajtót (és még nem tetted), lapozz a **107**-re. Ha inkább hamar távozol innen, és folytatod utadat tovább a járatban, lapozz az **5**-re.

392.

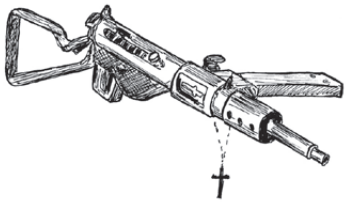
Mindketten nekifeszültök a jókora tolóajtónak, mely csak nagyon lassan mozdul meg. Végül becsapódik, de a süvítő bestiák közül átjutott néhány a résen. Dobj egy kockával, és adj hozzá 1-et! Ennyi denevérrel kell megküzdened egyszerre!

Vámpír Denevérek	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 4

Ha győzöl, lapozz a **292**-re.

393.

Nehéz súly csapódik a hátadnak, és erősen a padlóhoz présel. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Támadód erősen leszorít, és megpróbálja nyakadba mélyeszteni tűhegyes fogait! Ha viseled az Arany feszületet az aranyláncon, lapozz az **51**-re; ha nem, de van Ezüst feszületed, dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontszámod, lapozz a **277**-re; ha magasabb, lapozz a **139**-re. Ha egyik tárggyal sem rendelkezel, lapozz a **200**-ra.



394.

Nem! – nyel egyet. – Ez nem lehet! Ez tényleg a...?

Kihúzod övedből a keresztes baltáját, és Sid remegő kezébe adod.

– Ez *az*! Maga... maga megtalálta Szent Erik baltáját. A Rend tagjai határtalanul boldogok lesznek, hogy ez az isteni relikvia visszakerült hozzájuk! De – sóhajt egy mélyet, majd visszaadja a fegyvert –, jelenleg ön a Hreinleika hordozója, csak arra kérem, nehogy elveszítse!

– Attól ne féljen – vigyorodsz el –, és fogadalmat teszek, hogy amint legyőztük a Testvériséget, visszajuttatom a Rendnek. Szent Erikre esküszöm!

Senki sem szólal meg, de mindegyikük arcára az van írva, hogy a győzelem bizony nagyon *messze* van még. Lapozz a **22**-re.

395.

A Pokollovas rémisztően felvihog, lenyúl, és kitépi a kezedből a kést. Húzd le a kést a *Kalandlapodról*. Egyre nyilvánvalóbb, hogy földi fegyver nem sebezheti meg ezt a pokoli teremtményt. Mielőtt még visszahúzódhatnál a száguldó autóba, a Pokollovas felemeli a kaszáját, és egyenesen a nyakadra támad vele. Dobj két kockával! Ha a dobás összege azonos vagy kevesebb, mint jelenlegi ÜGYESSÉG értéked, lapozz a **312**-re; ha magasabb, lapozz a **44**-re.

396.

– Van egy kis gondom – lépsz oda Sidhez. – A *Likantrópia* egyre rosszabbodik. Nemsokára én is egyike leszek azoknak a szörnyetegeknek. Tudsz nekem valahogy segíteni?

– Hát – sóhajt. – A nadragulya csak egy ideig tudja fékezni a fertőzést. A Rendnek vannak készletei, talán kitartanak addig, míg találunk valamilyen véglegesebb gyógymódot. Legbelül tudod, hogy már csak egy kis időd maradt. Együtt ünnepelsz a többiekkel a „Kecske és Kés”-ben, kiélvezed utolsó vacsorádat a jó társaságban, mielőtt elbúcsúznál tőlük.

– Bárcsak tehetnénk érted valamit…

– Ne gondolkozz ezen, Tel – mosolyodsz el. – Ez a helyzet, nem változtathatunk rajta. Ki tudja? Talán a Rend megtalálja a gyógymódot. Semmi sem lehetetlen. Neked úgy kell hazatérned, hogy megtudtad, húgod nem élte túl a szekta fogságát… – elharapod a szót, lehajtod a fejed.

– Semmi baj – biccent feléd. – Legalább tudom. Eddig tagadtam, bár legbelül tudtam, hogy mi az igazság. Nos… – csap a tenyeredbe – A legjobbakat, pajtás!

– Nincsen más lehetőségem – mondod Jimmynek. – A legjobb, ha mostantól a Rend figyeli az állapotomat.

Értem, pajtás – megértően bólint, miközben szemeibe könnycseppek gyűlnek. – Köszönök mindent... mindent, amit értünk tettél!

– Emlékezz apád utolsó szavaira! Élj teljes életet... helyettem is, pajtás!

Kezet ráztok, jó utat kívánsz neki a visszaútra Skóciába, majd Siddel elutaztok a Rend egyik rejtett főhadiszállására. A legnagyobb tisztelettel bánnak veled – az emberrel, aki elpusztította Drumert – és Démonölőnek hívnak. Első osztályú szállást kapsz, melyben kiválóan tudsz pihenni. Egészen addig, míg a nadragulya már nem képes megakadályozni, hogy átalakulj. Öt nappal azután, hogy legyőzted Drumert, úgy döntesz, hogy inkább az épület pincéjében található, titánium ráccsal megerősített cellába költözöl. Ez majd meggátolja, hogy Farkasember éned megszökjön. Mióta megérkeztél a főhadiszállásra, a Rend teljes erővel azon dolgozik, hogy gyógymódot találjon... de hiába. A *Likantrópia* végül elhatalmasodik rajtad. Sid belép a pincehelyiségbe, felemeli pisztolyát, és meghúzza a ravaszt. Az ezüst golyó áthatol bestiává változott fejeden, véget vetve az átoknak. Sid ezzel teljesítette utolsó kívánságodat, melyet még emberi formában vetettél papírra.

Legyőzted Drumer Átkát, de csak kis idő jutott számodra, hogy kiélvezd a győzelmedet.

397.

Kiszúrsz valamit Erik portréjának a hátsó oldalára ragasztva. 6 szenteltvízzel töltött töltény! Maddesby biztosan valamilyen vészhelyzetre hagyhatta itt – bár, ide csak jegyzeteivel lehet lejutni, szóval akár ajándék is lehet annak, akit idevezettek az írásai. Nyersz 1 SZERENCSE pontot, amiért felfedezted a töltényeket. Jegyezd fel őket a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **219**-re.

398.

Úgy döntesz, hogy megtámadod a félelmetes szellemet, mielőtt az még akcióba léphetne. De ahelyett, hogy felkészülne kivédeni támadásod, lova egyszerűen félénken hátrább ugrik. Meglepődsz ezen a váratlan reakción, majd azonnal rájössz – túl forrófejűen cselekedtél. Úgy tűnik, a jelenés *nem* Drumer szövetségese! Most már mindegy, sikerült felbosszantanod a harcost! Hatalmas kardja izzani kezd, és hirtelen egy villám csap ki belőle, mely körülöleli testedet. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot! Furcsa, érthetetlen nyelven rád rivall, majd megrántva a gyeplőt eltűnik a sötétben. Ha még életben vagy, társaid felsegítenek a földről. Lapozz a **87**-re.

399.

Merre mész tovább? Ha balra, lapozz a **145**-re; ha jobbra, lapozz a **227**-re. Ha egyenesen előre tartanál, lapozz a **40**-re.

400.

A Lich-csé vált Drumer gróf elpusztult, Isaacson holtan fekszik a kastély udvarán, a Fekete Éj Testvériség megszűnt létezni. Nincs kétséged afelől, hogy néhányuk megpróbálja majd újraéleszteni a szektát, de Szent Erik Rendje majd levadássza őket, mint a csótányokat. Ezúttal sikerült megállítani a gonoszt. Mélyet sóhajtasz. Végre, a rémálom véget ért, Drumer Átka nem teljesült be!

Az Ettingley rezidencia szörnyű állapotban van. De Richard nem szomorkodik, hanem hajnalig lelkesen ünnepeli társaságotokban Drumer végzetét. Terry pohárköszöntőt mond „Little Tapston hősére" és ezt még sok hasonló követi különböző okból. Nehéz elhinni, hogy alig húsz órája még csak egy idegen voltál ezen a vidéken, és nem túl nemes tervekkel érkeztél ide. De mostanra mindez már a múlt. Elszunyókálsz a kandalló mellett, de rémálomra ébredsz. Rémálomra, mely sokáig elkísér majd, és talán sosem hagy magadra.

Egy dolog van még hátra. Másnap reggel egy koszorút helyezel el Scott emlékére. Ahogy sejtetted, a pincerendszert kiürítették, és bedöntötték Drumer emberei. Ha barátod teste még odalent van, ez lesz sírboltja, senki sem háborgatja majd nyugalmát. Elmondasz egy rövid imát, búcsút intesz barátodnak, majd visszaindulsz az autóhoz. Még egy utolsó pillantást vetsz az ismerős, de mostanra megváltozott helyre. Itt kezdődött minden, de a kör bezárult, és győztesen tértél vissza. Scott emléke tovább fog élni, mint a gonosz szektáé. Nelly-é is, mint ahogy számtalan más áldozaté. Igazságot szolgáltattatok nekik. Elégedetten elmosolyodsz, majd elfordítva a kulcsot beindítod a motort.

– Szóval? – Sid jelenik meg a lehúzott ablaknál, és rákönyököl. – Mihez kezdesz ezután?

– Jó kérdés. Azután, amit láttam, amit átéltem… – megvonod a vállad.

– Hát – elvigyorodik. – A Rend új aspiránsokat keres. Egy taggal kevesebben vagyunk, mióta Marian… – megrázza a fejét – … szóval, megtalálnád a helyed közöttünk.

– Nem, köszönöm! Elegem van az őrült papokból és a szörnyekből!

– Akkor visszatérsz a régi életedhez?

– Nem hiszem, hogy azt fogom tenni – nevetsz fel. – Azt hiszem, azok után, amit átéltem, már más ember vagyok.

– Azért nem gond, hogy megkérdeztem, igaz? Ha valaha is Little Tapstonban járnál…

– Értem, rendben – vigyorodsz el. – Beugrok a „Kecske és Kés”-be egy korsó sörre.

– Várni foglak! Vigyázz magadra Jimmy!

– Ja, te is, haver!

Mélyen elgondolkozva, némán ültök az autóban. Fél óra múlva elhagyjátok a megyehatárt. Ekkor Jimmy megszólal:

– Mikor akarsz visszajönni?

– *Soha!* – kiáltod. – Hacsak nem kényszerülök rá! Elővennéd az autós atlaszt, Jimmy?

– Persze! Akkor, merre megyünk?

– Nem tudom, és nem is érdekel! Mindegy, csak minél messzebb innen.

– Értem… – fellapozza az atlaszt, megáll az egyik oldalon, és felhúzza a szemöldökét. – Skócia?

– *Pazarul* hangzik! – válaszolod.

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

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kötetei:

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

Kaland Játék Varázslat (Rakéta könyvek) kötetei:

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

Kaland Játék Kockázat (Rakéta könyvek) kézikönyve:

	TITÁN	1991

Fantázia Harcos (Új Vénusz kiadó) kötetei:

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.-rel	1993
8.	Csillaghajó	1993
9.	Csillagközi Fejvadász	1993
10.	Lopakodó Lelkek	1993
11.	A halál Seregei	1993

Kaland Játék Varázslat (Új Vénusz kiadó) kötete:

4.	Királyok Koronája	1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó) kötetei:

1.	Démonlovagok	1998
2.	Zagor Legendája	2001

Kaland Játék Varázslat (ZAGOR.HU) kötetek:

A Varázslatok Könyve	2010
A Királyok Koronája	2011

Kaland Játék Kockázat (ZAGOR.HU) kötetek:

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: A Harcos Útja	2011
21.	A Hercegek viadala: A Varázsló Útja	2011
22.	Örjöngő Agyarak	2011
23.	A Vámpír kriptája	2012
24.	A Vámpír bosszúja	2012
25.	A Pusztítás Tornya	2012
26.	A Halál Seregei	2012
27.	Lélekrabló	2012
28.	A Sötétség Tőrei	2012
29.	A Mélység Rabszolgái	2012
30.	A Zombik vére	2012
31.	A Zombik vére (színes)	2013
32.	Árnyékharcosok Legendája	2013
33.	Holdjáró	2013
34.	A Gyűlölet Szakadéka	2013
35.	Zagor Legendája	2013
36.	A Tűzhegy Varázslója (25. évfordulós)	2014
37.	Halálmocsár	2014
38.	Démonvadász	2014
39.	A Félelem Fantomjai	2014
40.	A Halállabirintus Bajnoka	2014
41.	Szellemvadászok	2015
42.	A Halálúr erődje	2015
43.	Démonlovagok	2015
44.	Mágusvadász	2015
45.	Vérescsont (színes)	2015
46.	A Gonosz Kapuja	2016
47.	A Kígyóemberek birodalma	2016
48.	A Bíbor Áradat	2016
49.	A Pusztító (színes)	2016
50.	A Rettegés háza	2016
51.	Az Álmok Erdeje	2017
52.	A Káosz Fellegvára (színes)	2017
53.	A Veszedelmek Kikötője	2018
54.	A Halál Kapuja	2018
55.	A Gyíkkirály visszatérése	2019
56.	Drumer Átka	2019

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

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

AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

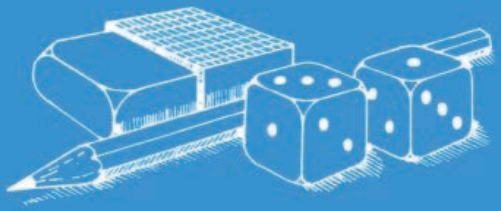
Könyv és játék az, amit a kezedben tartasz.
A főhős TE vagy.

A pokol szolgái üldöznek!

Mikor barátaiddal találkoznál egy romos épületnél, egy sötét, rémisztő titokra bukkansz. Bár a gonosz Drumerrel hónapokkal ezelőtt végeztek, vérszomjas oltárszolgái most azon vannak, hogy visszaállítsák rémisztő erejét. Jelenléted veszélyt jelent rettenetes tervük számára, a pokolfajzatok így mindent megtesznek, hogy megakadályozzák a menekülésedet. Csupán egyetlen lehetőséged van: elmenekülsz a támadásaik elől, szerzel egy mennyei fegyvert és végleg megtöröd Drumer Átkát!

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!