Steve Jackson és Ian Livingstone

BORZALMAK HÁZA

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Néhány szó a könyvről

Ez a könyv egy újabb tisztelgés Steve Jackson korszakalkotó műve, *Az Elátkozott ház* előtt. Az elsőt Gaetano Abbondanza követte el *A Rettegés háza* címen, ami egy előzménytörténet. A másodikat Robert Douglas írta *Drumer Átka* címmel, ami viszont egy folytatása az eredeti műnek. Ez a mostani pedig az én próbálkozásom, amit még az előző kettő előtt kezdtem el írni: *Borzalmak háza*. Ez szintén egy folytatás.

Bármennyire is hihetetlen, de ezt a könyvet még 2004-ben kezdtem el írni, de csak 2015-ben fejeztem be. Számos oka volt annak, hogy ilyen sokáig tartott. Először is, nem terveztem meg eléggé és írás közben sem vezettem rendesen térképet, ezért egy idő után tele volt egymásnak ellentmondó megjegyzésekkel, illetve a térképek sem voltak használhatóak. Másodszor, elég nehéznek találtam, hogy egy lényegében unalmas helyet – egy házat – valahogy érdekessé tegyek. Harmadszor pedig, nem tudtam elszakadni az "előrefelé haladás" gondolatától, a lineáris útvonaltervezéstől. Ezt úgy értem, hogy egy házban nincs egy nyílegyenesen észak felé vezető útvonal, hanem sokkal inkább egy útvesztőre hasonlít, ha egy nagyméretű kúriáról van szó, mint a könyvemben is. És egy útvesztőt nem könnyű fejben tartani.

Így aztán az első két térkép a kukában végezte, mert az egyik túl könnyű, a másik pedig túl bonyolult volt. Aztán kidolgoztam egy harmadik alaprajzot, amit végül megtartottam, és a korábbi térképekből átvettem bele a hasznos dolgokat. Ezzel együtt visszamentem az alapokhoz, vagyis rengeteget olvastam arról, hogy hogyan kell megírni egy jó játékkönyvet. Sokat segített a *Lloyd of Gamebooks* blog, mert ott rengeteg hasznos tanácsot kaptam.

Illetve volt még egy oka annak, amit nem említettem, hogy miért tartott ilyen sokáig megírni ezt a könyvet. Ez pedig az volt, hogy az egészet túl nehéznek találtam, és egy idő után egyre ritkábban volt kedvem ahhoz, hogy akár csak egy fejezetpontot is hozzáírjak. Márpedig elég nehéz úgy írni valamit, hogy már neked sem tetszik.

Végül az volt a szerencsém, hogy egy időre Kínába mentem dolgozni. Mivel az internet teljesen használhatatlan volt ott, ezért semmit sem tudtam kezdeni magammal a szabadidőmben. Még arra sem volt esélyem, hogy felhívjak valakit, mert nem ismertem senkit sem abban az országban. Így aztán ismét elővettem a félbehagyott művemet, amivel 10 évig szinte egyáltalán nem foglalkoztam. Körülbelül 100 fejezetpont volt akkor készen, de még nem igazán tudtam, hogy a főhős egyáltalán miért van a házban és mit is keres valójában. Ez van, ha valamit nem tervezel meg eléggé. Viszont ha nincs semmi más elfoglaltságod, akkor még egy bonyolult dolog is hamar könnyűvé válik.

Ekkor bukkantam rá Zachary Carango *Fóbia* című játékkönyvére, és tetszett az ötlet, hogy a karakterünknek negatív tulajdonságokat is adjunk. Piszok módon elloptam tőle ezt az ötletet a saját könyvemhez, és hirtelen kezdtek összeállni a dolgok. Szintén ekkor fedeztem fel egy régi és hosszú ideje hanyagolt projektet, *Az Átkot*. Elég azt mondani, hogy miután ezt elolvastam, hirtelen tudtam, hogy a főhős miért van a Házban, és mi után kutat.

És végül, akkor olvastam el Andrew Wright *Beyond the Pit* és Jonathan Green *You Are The Hero* című műveit. Ezek a könyvek szintén sokat segítettek abban, hogy újra megtaláljam a kreativitásomat, amire már azt hittem, hogy teljesen elveszett. Ez a sok könyv segített abban, hogy végül viszonylag gyorsan befejezzek valamit, amit szinte még el sem kezdtem. Ezért nem említettem korábban soha senkinek sem az interneten, hogy folytatást írok Steve Jackson *Az Elátkozott ház* című művéhez, mert évekig azt gondoltam, hogy sohasem fogom befejezni.

Ezek után elég különösnek tűnhet, hogy a könyv végül jóval több fejezetpontból áll, mint a hagyományos 400 fejezetpontos művek. Ebből is látszik, hogy végül megtaláltam a szikrát, amitől újra megjött a kreativitásom.

A könyv kétségtelenül nagyon nehéz, ezért mindenképpen szükséges lesz térképet vezetni, hogy egyáltalán legyen esély a végigjátszásához, de megnyugtatok mindenkit, hogy van rá mód.

Többször is teszteltem és játszottam vele, és különösebb gond nélkül végigmentem rajta, persze én jól ismerem a könyvet és az útvonalakat. Nem olyan nehéz, mint *A Pokol tüze*, mert ebben jóval kevesebb a csavar, illetve a megszerzendő tárgyak és információk. Emellett kevesebb hülye próba is van benne, amik azonnali halálhoz vezetnek, és nagyon kevés a magas értékekkel rendelkező ellenfelek száma is. Abban viszont nem vagyok biztos, hogy sokkal nehezebb lenne, mint a *A Vihar Lovasai*, de érzésem szerint igen, viszont ez inkább pozitívum.

Ami a könyvet illeti, egyetlen jó tanácsot adhatok vele kapcsolatban: próbáld meg *csalás* nélkül végigjátszani. Szerintem sokkal nagyobb sikerélmény és teljesítmény túljárni az író eszén és legyőzni őt a saját játékában.

Szóval a könyv elkészült, megszerkesztve, letesztelve és ahol szükséges, kiigazítva. Ami nem jelenti azt, hogy minden, amit bele akartam tenni, az végül tényleg bele is került. Például: a játék kezdete előtt választani lehetett volna néhány eszköz közül, de végül ezek bekerültek a négy *Különleges Eszköz* közé, amiket automatikusan magunkkal viszünk. Vagy lehetett volna olyan képességek között választani, mint például az Úszás, az Észlelés vagy az Ősi Nyelvek Ismerete. De aztán úgy éreztem, hogy már így is elég tulajdonsága és képessége van a karakterünknek ahhoz, hogy az olvasónak elég legyen csak ezekre odafigyelnie. Végül, Ulysses Ai *A Gyémántkulcs* (*The Diamond Key*) rajongói művéhez hasonlóan több alternatív befejezést is terveztem, de a végére már olyan sok lett a fejezetpont, hogy erről is letettem.

Bár sokáig tartott, amíg elkészült ez a kaland, végül mégis itt van: *Borzalmak háza*. A harmadik *Fighting Fantasy* rajongói művem. Korábban úgy gondoltam, hogy nem írok több könyvet a *A Vihar Lovasai* után, és 10 éven keresztül ragaszkodtam is ehhez az elhatározásomhoz, de végül csak nem tudtam ellenálni a jó öreg *Fighting Fantasy* csábításának.

Lehet szeretni vagy utálni.

Philip Sadler

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

BORZALMAK HÁZA

Írta: Philip Sadler

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
House of Pain

Fordította
Bacsa Gábor

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Kovács József

Borító szerkesztés
runner

Báti László Gábor illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Philip Sadler, 2015
Illustrations © Báti László Gábor, 2021
Hungarian |z| Zagor.hu, 2022

TARTALOM

Bevezetés
9

Kalandlap
26

Háttértörténet
30

Borzalmak háza
33

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 ötszázig. Ezek között előre-hátra lapozva haladsz előre a történetben a magad igénye szerint. Ha kardot rántasz az ellenségre, 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, SZERENCSE és FÉLELEM 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 élj túl a Borzalmak házában?

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.

A *Borzalmak háza* némileg különbözik a többi Kaland Játék Kockázat kalandtól. Fegyvertelenül kezded a küldetést, nincs élelmed, sem varázsitalod. Mielőtt belefeledkeznél a kalandba, meg kell határoznod erősségeidet és gyengeségeidet. Hogy kiderüljön, mennyire vagy bátor, szerencsés és találékony, kockával kell meghatároznod *Kezdeti* ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és FÉLELEM pontjaidat. A 26. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és FÉLELEM pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE ÉS FÉLELEM

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

Dobj két kockával. Adj 12-t a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÉLETERŐ négyzetébe.

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

Dobj két kockával. Adj 12-t a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* FÉLELEM négyzetébe.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és FÉLELEM 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, SZERENCSE és FÉLELEM 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 általános harckészségedet és gyorsaságodat jelzik; minél magasabb ez a pontszám, annál jobb. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, továbbá eltökéltségedet és állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, menynyire vagy szerencsés ember. FÉLELEM pontjaid mutatják bátorságodat és épelméjűségedet.

A CSATA

Kalandod során sűrűn találsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdj meg valamilyen gonosz teremtménnyel. Néha lehetőséget kapsz arra is, hogy elmenekülj vagy más módon kerüld el a harcot, de az esetek többségében a következő módon kell azt 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. Azt is jegyezd fel, ha ellenfelednek valamilyen különleges képessége van, vagy arra kapsz utasítást, hogy térj el a csata szokásos menetétől.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Ez 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 Harci Kört az 1. lépésről előlről kezdheted.

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 addig játszd, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál). Ha az ellenfeled halt meg, akkor folytathatod a kalandot. Ha te haltál meg, akkor kalandod véget ért, és elölről kezdheted egy másik karakterrel.

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

Ha azt az utasítást kapod, hogy egyenként küzdj meg a teremtményekkel, akkor a csata menete megegyezik az előző pontban leírtakkal. Viszont, ha legyőzted az első teremtményt, akkor azonnal el kell kezdened a küzdelmet a sorban következővel. Külön-külön küzdesz meg a lényekkel, de a harcot addig kell folytatnod, amíg mindegyiket le nem győzted (vagy a te ÉLETERŐ pontjaid nem csökkennek nullára, azaz meghalsz). Két teremtmény közötti harc közben nem tarthatsz szünetet semmilyen okból sem (például valami olyat teszel, amivel ÉLETERŐ pontokat kapsz vissza).

Ha azt az utasítást kapod, hogy egyszerre kell megküzdened az ellenfeleiddel, akkor *egy* csatát játszol le a következőkben ismertetett módon: *Első lépés:* a csata fenti szabályai szerint állapítsd meg mindegyik teremtmény Támadóerejét. *Második lépés:* szintén a csata fenti szabályai szerint állapítsd meg a saját Támadóerődet. *Harmadik lépés:* ha *bármelyik* ellenfeled Támadóereje magasabb, mint a tiéd, akkor a csata fenti szabályai szerint ugorj az *ötödik lépésre*, vagyis vonj le magadtól annyiszor 2 ÉLETERŐ pontot, ahány ellenfelednek magasabb a Támadóereje a tiédnél. *Negyedik lépés:* ha a te Támadóerőd a legmagasabb (vagyis mindegyik ellenfeledénél magasabb), akkor választhatsz, hogy melyik teremtményt sebzed meg a szokásos módon. A csata ebben az esetben is addig tart, amíg mindegyik ellenfeledet le nem győzöd, vagy a te ÉLETERŐ pontjaid nem csökkennek nullára (meghalsz).

AZONNALI HALÁL

Ha az összecsapások során a Támadóerőd megállapításakor dupla hatost dobsz, akkor (függetlenül attól, hogy ellenfelednek mennyi a Támadóereje abban a Körben) sikerül olyan végzetes csapást mérned ellenfeledre, hogy azonnal meghal! Ha ez történik, akkor automatikusan megnyered azt a csatát, és nem kell lejátszanod a többi Harci Kört. Azonban fontos megjegyezni, hogy ez nem minden ellenfél esetében működik; ha nincs lehetőséged az *Azonnali Halál* bevitelére, akkor ezt közöljük veled az adott fejezetponton.

MENEKÜLÉS

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

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

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

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

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

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát, de ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

A kaland bizonyos részein olyan utasítást kaphatsz, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED. A próba a következőképpen néz ki: dobj két kockával. Amennyiben az eredmény kisebb, vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikeres volt, és az események számodra kedvezően folytatódnak. Ha az összeg magasabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, elbuktad a próbát, és viselned kell ennek következményeit. A *Szerencsepróbától* eltérően azonban itt nem kell 1-gyel csökkentened ÜGYESSÉG pontjaid számát.

ÉLETERŐ

ÉLETERŐ pontjaid gyakran fognak változni kalandod során, de soha nem lépheti túl *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre. ÉLETERŐ pontjaid csökkenni fognak a harcok során, amikor ellenfeled megsebez, vagy ha csapdába esel; és akkor is csökkenni fognak, ha különösen megerőltető feladatokat vállalsz el. Ha ÉLETERŐ pontjaid száma bármikor nullára vagy kevesebbre csökken, akkor meghaltál és azonnal abba kell hagynod az olvasást, mert kalandod véget ért!

ÉLETERŐ pontjaid számát evéssel vagy pihenéssel tudod majd visszaállítani, ha erre külön utasítást kapsz. Kalandodat élelem nélkül kezded, de utad során találhatsz enni- és innivalót; a szöveg ilyenkor utasítást fog adni, hogy egy étkezéssel hány ÉLETERŐ pontot kapsz vissza.

A kaland bizonyos részein olyan utasítást kaphatsz, hogy *tedd próbára* ÉLETERŐD. A próba a következőképpen néz ki: dobj *négy* kockával! Amennyiben az eredmény kisebb vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, a próba sikeres volt, és az események számodra kedvezően folytatódnak. Ha az összeg magasabb, mint ÉLETERŐ pontjaid száma, úgy elbuktál a próbán, és kénytelen leszel elszenvedni a következményeket. A *Szerencsepróbától* eltérően nem kell 1-gyel csökkentened képességed értékét.

SZERENCSE

SZERENCSE pontjaidból minden esetben veszíteni fogsz, amikor *próbára teszed* SZERENCSÉDET. Lesznek olyan alkalmak, amikor egy-egy olyan tárgyra, személyre vagy információra bukkansz, vagy olyan cselekedetet hajtasz végre, mely növelni fogja SZERENCSE pontjaid számát. Ne feledd azonban, hogy ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjaid számához hasonlóan a SZERENCSE pontjaid száma sem lépheti túl *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

Ebben a kalandban rengeteg zavaró és ijesztő helyzettel fogsz szembesülni, és ha túl sok ilyen eseménnyel találkozol, akkor nagy valószínűséggel bekattantsz, és *halálra rémülsz*!

FÉLELEM pontjaid a nulláról indulnak. Kalandod során sokszor fogsz olyan helyzetbe kerülni, amikor azt az utasítást kapod, hogy növeld a FÉLELEM pontjaid számát, illetve bizonyos helyzetekben csökkentheted is ezt a számot. Ha FÉLELEM pontjaid száma eléri a maximumot, vagyis a *Kezdeti* értékét, akkor *halálra rémültél*.

A kaland bizonyos pontjain utasítást kaphatsz rá, hogy *tedd próbára* FÉLELMED! Az eljárás hasonló, mint amikor SZERENCSÉDET teszed próbára: dobj két kockával! Ha az összeg magasabb vagy ugyanannyi, mint jelenlegi FÉLELEM pontjaid száma, sikerült a próba, és az események számodra kedvezően fognak folytatódni. Ha az összeg kevesebb, mint FÉLELEM pontjaid száma, elbuktad a próbát, és viselned kell ennek következményeit. A *Szerencsepróbától* eltérően azonban ilyenkor nem kell 1-gyel csökkentened FÉLELEM pontjaid számát.

Látni fogod tehát, hogy az *Ügyesség*-, az *Életerő*- és a *Szerencsepróbával* ellentétben a *Félelempróbánál* arra kell törekedned, hogy a jelenlegi értéknél magasabb vagy megegyező számot dobj, nem pedig alacsonyabbat. Ez azt jelenti, hogy minél magasabb a jelenlegi FÉLELEM pontjaidnak a száma, annál nehezebb lesz sikeres *Félelempróbát* tenned. Ez még egy ok arra, hogy törekedj a FÉLELEM pontjaid számának alacsonyan tartásában.

Megjegyzés a képességeid próbára tételével kapcsolatban

Kalandod során lesznek különösen veszélyes helyzetek, mikor az ÜGYESSÉGEDET, az ÉLETERŐDET, a SZERENCSÉDET vagy a FÉLELMEDET teljes mértékben próbára kell tenned; például azt az utasítást kapod hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, „de adj 2-t a dobott számhoz". Ez azt jelenti, hogy miután dobtál két kockával, akkor az eredményhez hozzáadsz még 2 pontot; például ha 1-est és 3-ast dobsz, akkor az a módosított összeg 6 lesz (1 + 3 + 2 = 6). Ezután ezt az eredményt kell összehasonlítanod a jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid számával, hogy eldöntsd, sikeres volt-e a próba.

FEGYVEREK

Kalandodat fegyvertelenül kezded, ezért le kell vonnod 3 pontot a Támadóerődből mindaddig, amíg nem szerzel fegyvert. Miután ez sikerült, a szöveg utasítást ad majd arra, hogy az új fegyvered használatával mennyi Támadóerő pontot kapsz vissza. Például egy egyszerű kés vagy tőr használatával csak 1 Támadóerő pontot kapsz vissza, ami azt jelenti, hogy harc közben 2 pontot kell levonnod a Támadóerődből. Azonban ha találsz egy jobb fegyvert, akkor a szöveg arra adhat utasítást, hogy az új fegyvered használatával csak 1 pontot vonj le a Támadóerődből. Csak a legjobb fegyverek teszik majd lehetővé, hogy minden elvesztett Támadóerő pontodat visszakapd.

Ne feledd, hogy bár egyszerre több fegyver is lehet nálad, de harc közben egyszerre csak egyet használhatsz! Ha több fegyver is van nálad, akkor harc előtt mindig döntsd el, hogy melyiket szeretnéd használni.

Titkos Fejezetpontok

Kalandozás közben ne feledkezz meg arról, hogy ez a könyv csalóka lehet! Előfordulhat, hogy a küldetésed teljesítése során olyan fejezetpontra jutsz, ahol elakadsz, mert nincs egyértelmű utasítás arra vonatkozóan, hogy hova kell lapoznod; ilyenkor csak egy Titkos Fejezetpont segíthet rajtad. A Titkos Fejezetpontok olyan fejezetpontok, amelyekre csak akkor tudsz továbblapozni, ha egyáltalán tudomásod van a létezésükről. Hogyan juthatsz hozzá ezekhez a rejtett információkhoz? Kaland közben kiderül!

Olyan eset is előfordulhat, hogy a szöveg nem tesz utalást a Titkos Fejezetpont meglétéről, hanem magadnak kell rájönnöd erre. Ezekről bővebben lentebb olvashatsz, a *Különleges Eszközök* pontban.

Különleges Eszközök

A kalandod kezdetén van nálad négy *Különleges Eszköz*. Ezek attól számítanak különlegesnek, hogy a szövegben sohasem kapsz közvetlen utasítást a használatukra, hanem neked kell rájönnöd, hogy mikor tudod őket használni a kalandod során.

1. *Sárkánytetoválás a Hátadon*: ha ezt szeretnéd használni, akkor *szorozd* meg az akuális fejezetpont számát *kettővel*, és lapozz az eredményül kapott új fejezetpontra. Ha helyesen döntöttél, akkor az új fejezetpont név szerint megemlíti azt az eszközt, amit használtál, és erről a pontról folytathatod a kalandot. Ha viszont az új fejezetponton lévő szöveg értelmetlenül folytatódik, akkor helytelenül döntöttél,

mert az előző fejezetponton nem tudod használni ezt az eszközt. Ilyenkor lapozz vissza arra a pontra, ahonnan idelapoztál.

Minden alkalommal, amikor tévesen próbálod használni ezt az eszközt, veszítesz 1 SZERENCSE pontot.

Például: **35**-ről lapozz a **70**-re

2. *Vastag Aranylánc*: ha ezt szeretnéd használni, akkor *oszd* el az akuális fejezetpont számát *kettővel*, és lapozz az eredményül kapott új fejezetpontra. Ha helyesen döntöttél, akkor az új fejezetpont név szerint megemlíti azt az eszközt, amit használtál, és erről a pontról folytathatod a kalandot. Ha viszont az új fejezetponton lévő szöveg értelmetlenül folytatódik, akkor helytelenül döntöttél, mert az előző fejezetponton nem tudod használni ezt az eszközt. Ilyenkor lapozz vissza arra a pontra, ahonnan idelapoztál. Fontos, hogy csak páros számú fejezetponton próbálkozhatsz ennek az eszköznek a használatával, mert csak azt tudod úgy elosztani kettővel, hogy egész számot kapj eredményül!

   Minden alkalommal, amikor tévesen próbálod használni ezt az eszközt, veszítesz 1 SZERENCSE pontot.

   Például: **100**-ról lapozz az **50**-re

3. *Rummal Teli Acél Laposüveg*: ha ezt szeretnéd használni, akkor *tedd fordított sorrendbe* az akuális fejezetpont számait, és lapozz az eredményül kapott új

fejezetpontra. Ha helyesen döntöttél, akkor az új fejezetpont név szerint megemlíti azt az eszközt, amit használtál, és erről a pontról folytathatod a kalandot. Ha viszont az új fejezetponton lévő szöveg értelmetlenül folytatódik, akkor helytelenül döntöttél, mert az előző fejezetponton nem tudod használni ezt az eszközt. Ilyenkor lapozz vissza arra a pontra, ahonnan idelapoztál. Ha a fejezetpont száma nullával végződik, ahol használni szeretnéd ezt az eszközt, akkor a nullát értelemszerűen hagyd ki a számból.

Minden alkalommal, amikor tévesen próbálod használni ezt az eszközt, veszítesz 1 SZERENCSE pontot.

Például: **372**-ről lapozz a **273**-ra
vagy **280**-ról lapozz a **82**-re

4. *Bronzgyűrű Kulcslyuk Alakú Vésettel*: ha ezt szeretnéd használni, akkor *hagyd el az akuális fejezetpont első számjegyét*, és lapozz az eredményül kapott új fejezetpontra. Ha helyesen döntöttél, akkor az új fejezetpont név szerint megemlíti azt az eszközt, amit használtál, és erről a pontról folytathatod a kalandot. Ha viszont az új fejezetponton lévő szöveg értelmetlenül folytatódik, akkor helytelenül döntöttél, mert az előző fejezetponton nem tudod használni ezt az eszközt. Ilyenkor lapozz vissza arra a pontra, ahonnan idelapoztál.

Minden alkalommal, amikor tévesen próbálod használni ezt az eszközt, veszítesz 1 SZERENCSE pontot.

Például: **386**-ról lapozz a **86**-ra

Bár ezeknek az eszközöknek a használata nem nélkülözhetetlenül szükséges a kaland sikeres teljesítéséhez, de azért ajánlatos minél többször próbálkozni velük, mert legalább két eszköz helyes használata nélkül a kaland túl nagy kihívásnak bizonyulhat.

FÓBIÁK

Az intézményben töltött évek és a gyötrő rémálmok hatására labilis idegállapotú lettél, aki hajlamos a pánikrohamra és bármitől megijedni. Ennek hatására különböző fóbiáktól szenvedsz. Te döntheted el, hogy melyek ezek, ezért válassz *hármat* az alábbi listáról:

Hidrofóbia	(félelem a víztől)
Kartilogenofóbia	(félelem a csontoktól)
Katoptrofóbia	(félelem a tükröktől)
Klausztrofóbia	(félelem a bezártságtól)
Diszmorfofóbia	(félelem a testi deformitásoktól)
Inszektofóbia	(félelem a rovaroktól)
Musofóbia	(félelem a patkányoktól)
Mizofóbia	(félelem a fertőzésektől)
Fazmofóbia	(félelem a szellemektől)
Pirofóbia	(félelem a tűztől)
Toxifóbia	(félelem a mérgezéstől)

Legfőbb Félelem

Válassz ki még egy Fóbiát a fenti listáról, de nem lehet olyan, amit már korábban választottál. Írd fel ezt a Fóbiát a *Kalandlapodon* a Legfőbb Félelem rovatba – ez az a dolog, amitől minden másnál jobban rettegsz.

Megjegyzés a Fóbiákról és a Legfőbb Félelemről

A kaland során a Fóbiáid lehetnek nagyon hátrányosak, vagy csak kissé kellemetlenek. Néhány esetben a fóbiák kombinációja még halálosnak is bizonyulhat, de ennek azért kevés az esélye. Ugyanakkor a Legfőbb Félelem mindig komoly veszélyt jelent rád nézve, és minden esetben jelentős hátrányt szenvedsz bizonyos helyzetekben. Éppen ezért jól gondold meg, hogy mely Fóbiákat választod ki és melyiket jelölöd meg Legfőbb Félelemnek a *Kalandlapodon*, és a kalandod során is legyél nagyon körültekintő olyan helyzetekben, amikor előjöhet valamelyik Fóbiád vagy a Legfőbb Félelmed.

TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Egyetlen helyes út vezet végig ezen a kalandon, és ezt csak többszöri próbálkozásra fogod megtalálni.

Jegyzetelj és készíts térképet utad során, ez felbecsülhetetlen értékű lesz az elkövetkező kalandjaidban. Három térképre is szükséged lesz: egy az alsó szintről és a Ház körül területekről, egy az emeletről, és egy a pincéről.

Nem minden helyszínen találsz kincseket vagy egyéb hasznos tárgyakat. Rengeteg olyan hiábavaló folyosó és járat van, amelyeken ugyan előrébb jutsz a végső célod felé, de nem biztos, hogy azt találod ott, amit keresel.

Hamar rá fogsz jönni, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyre a szöveg utasítást ad.

Az egyetlen helyes út a minimális kockázatot jelenti, és minden játékos – függetlenül attól, milyen pontokkal vág neki –, viszonylag könnyen végigmehet rajta.

Sok szerencsét, és ne feledd, hogy az igazi hősök *soha* nem csalnak!

BORZALMAK HÁZA

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	SZERENCSE
Kezdeti ügyesség:	*Kezdeti életerő:*	*Kezdeti szerencse:*

FÓBIÁK *(Válassz hármat a listáról!)*:

HIDROFÓBIA	☐	(félelem a víztől)
KARTILOGENOFÓBIA	☐	(félelem a csontoktól)
KATOPTROFÓBIA	☐	(félelem a tükröktől)
KLAUSZTROFÓBIA	☐	(félelem a bezártságtól)
DISZMORFOFÓBIA	☐	(félelem a testi deformitásoktól)
INSZEKTOFÓBIA	☐	(félelem a rovaroktól)
MUSOFÓBIA	☐	(félelem a patkányoktól)
MIZOFÓBIA	☐	(félelem a fertőzésektől)
FAZMOFÓBIA	☐	(félelem a szellemektől)
PIROFÓBIA	☐	(félelem a tűztől)
TOXIFÓBIA	☐	(félelem a mérgezéstől)

LEGFŐBB FÉLELEM *(Válassz még egy Fóbiát a fenti listáról, de olyat, amit még nem választottál!)*:

FEGYVEREK:

KALANDLAP

FÉLELEM
Kezdeti félelem:

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

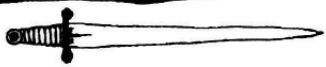
KULCSOK:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

JEGYZETEK ÉS NYOMOK:

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:*



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

Nappal egyedül üldögélek csendesen az árnyékba húzódva, éjszakánként pedig démonokról és vérről álmodok.

Esténként és nappal is, de főleg éjszaka, a cellám sötét sarkaiban mintha mozgást látnék. Néha, amikor hangosan zúg a szél, hangokat vélek hallani, amint nevetnek és gúnyolódnak rajtam. Most is, amikor odakint megint szakad az eső és az éjszakát nem világítja meg holdfény, biztosan tudom, hogy sötét teremtmények őrjöngenek az ablakom alatt. De mindez lényegtelen, mert őrült vagyok, és senkit sem érdekelnek a látomásaim.

Amióta elhagytam a Házat, folyamatosan rémálmaim vannak, és egyre rosszabbak lesznek – olyan érzésem van, mintha valami értem akarna jönni. De hiába mesélem el mindezt újra meg újra az orvosoknak, akik néha meglátogatnak, ők csak mosolyogva bólogatnak és buzgón jegyzetelnek közben.

Ó igen, a rémálmok, amik mindig sötétek és tele vannak vérrel… vérrel és tűzzel! A pokol tombol körülöttem, miközben egy vérrel teli medencében ülök. Csak ülök ott minden éjszaka, és várom a sötétség teremtményeit, hogy értem jöjjenek. Ugyan soha sem látom őket szemtől szemben, csak tovasuhanó torz és görnyedt körvonalaikat, de attól még ugyanúgy rettegek tőlük.

Őrült volnék? Az orvosok folyton azt hajtogatják, hogy igen, megtébolyodtam, ezért ön- és közveszélyes vagyok; de végül is, nem én voltam az, aki felgyújtotta a Házat és végzett a lakóival? De igen, én voltam, de nem embereket öltem, hanem démonokat és egyéb förmedvényeket.

Pusztulniuk kellett!

Vajon tényleg megtörtént velem mindez? Vajon tényleg ott voltam? Tényleg megküzdöttem és végeztem velük? Nos, én teljesen biztos vagyok benne, hogy igen, de az orvosok szerint felejtsem el ezeket a dolgokat, mert csak egy hibbant gyújtogató vagyok. Senkit nem érdekel, hogy miket hadováltok. Sőt, egyre inkább úgy érzem, hogy az emberek azt szeretnék, hogy egyáltalán meg se szólaljak, mert nem vagyok túl népszerű ezen a helyen. Kevésbé finoman fogalmazva: utálnak. Mindenki gyűlöl és csak nevetnek rajtam, mert egy szánalmas, idióta mániákus vagyok a szemükben. Valószínűleg azt sem bánnák, ha távoznék az élők sorából. Ami azt illeti, engem is már csak az tart életben, hogy jobban félek attól, ami a Túloldalon vár rám.

A Ház… ó igen, a Ház és a hozzá fűződő szörnyű élmények, amik még mindig élénken élnek bennem! Tisztán emlékszem mindenre, ami ott történt velem: a szenvedésre, a gyötrelmekre, a kínzásokra, a vérre és a fájdalomra. De örökre véget vetettem ezeknek! Legalábbis egy darabig ezt hittem, de most már egyre kevésbé hiszek benne, hogy tényleg vége.

Mióta is vagyok itt? Mióta vagyok bezárva ebbe az üres cellába? Ahogy körülnézek a csupasz falakon, úgy érzem, mintha azok visszabámulnának rám. Sőt, amikor minden csendes, akkor esküdni merek rá, hogy kaparászó hangokat hallok a falakból, hogy valami előtörjön onnan és elkapjon… Azt kérded, mióta vagyok itt? Ami azt illeti, fogalmam sincs, mert számomra már összefolytak a napok, és már nem tudok különbséget tenni hetek, hónapok és évek között sem, mert ez egyik éppen olyan, mint a másik.

Hogy kerültem ide? Talán jobb lenne, ha ezt el sem mondanám. Még tisztán emlékszem a rendőrörsre, a hajszára, a villogó fényekre és az őrjöngő tömegre. Előttem van a tárgyalás a gúnyolódó, üvöltöző és köpködő emberekkel. A börtönre viszont már alig emlékszem, mert csak kevés időt töltöttem ott. Pedig a börtön nem is volt olyan rossz hely, mert ott legalább tudtam beszélgetni valakivel az orvosokon kívül; nem úgy, mint itt. Pedig eleinte még örültem, hogy a börtönből egy biztonságos helyre kerülök, és a dolgok jobbra fordulnak.

Ennél nagyobbat nem is tévedhettem volna!

1.

Megszöktem. Megtettem, mert nem volt más választásom. Vissza kellett térnem a Házhoz, hogy meggyőződjek arról, hogy a rémségek tényleg megtörténtek ott velem, és egyúttal véget is vetettem nekik.

Mindössze néhány üres papírlapot, egy ceruzát és egy kis hátizsákot tudtam magammal vinni, de akkor is meg kellett próbálnom.

Maga a szökés könnyen ment. Mindig is igyekeztem jó magaviseletű lenni, hogy az ápolók és az orvosok jobban bízzanak bennem, mint a többi bentlakóban. Az egyik este aztán kihasználtam, hogy a biztonsági őr elbóbiskolt, elcsentem tőle a kulcsokat, majd elrejtettem őket, amíg a többiek el nem aludtak. Ezután ruhákat loptam magamnak a mosodából és egy kis pénzt az irodából, majd kilopóztam a sötétbe.

Azért a bezártságom évei alatt nem csak tétlenkedtem, hanem kutakodtam is egy kicsit. Így megtudtam, hogy pontosan hol van a Ház és hogyan juthatok el oda. Egész könnyen ment: néhány óra vonatozás, utána taxi, majd a végén egy kis séta. Legalábbis így emlékszem az útra.

És most itt vagyok.

A holdfényben átvágok a sűrű aljnövényzeten és a bokrokon abba az irányba, ahol emlékeim szerint a Ház romjainak kellene lennie. Már csak percek kérdése, hogy látótávolságon belül legyek. Felkészülve az igazság pillanatára, félrehajtom az utamba eső utolsó ágakat, hogy aztán olyan sokkoló látvány táruljon a szemem elé, amitől majdnem felsikoltok: a Ház ott áll előttem, épen és sértetlenül!

Nem, mégsem. Ez egyáltalán nem ugyanaz a Ház, hanem újraépítették.

Sokkal nagyobb, mint előtte volt, és sokkal nagyobb terület veszi körül, amit egy lehetetlenül magas kerítés határol.

1

Teljesen döbbenten állsz előtte, majd szédelegve inogni kezdesz, ahogy a szavak, de még a gondolataid is ködd válnak a fejedben. Lehet, hogy ez mégis ugyanaz a Ház? Lehet, hogy mégsem égetted porrá, ahogy emlékszel? Igen, úgy tűnik, így van. Egy elmebeteg gyilkos vagy, aki megérdemli a büntetését. Az lenne a legjobb, ha most megfordulnál és visszatérnél a celládba. Vagy még jobb lenne, ha felvágnád az ereidet, hogy végezz magaddal.

Villanás.

De várjunk csak! Beszédfoszlányokat hallasz valahonnan, majd meg is látod az embereket, amint sorra érkeznek a Házat övező parkba a hatalmas bejárati kapun keresztül. De vajon hol hagyták az autóikat? Itt állsz a semmi közepén, és a közeledő embereknek fogalmuk sincs a rájuk leselkedő veszélyről, amit a Ház tartogathat számukra – vagy éppen Te magad. Figyelmeztetned kellene őket, de még abban sem vagy biztos, hogy ez most tényleg megtörténik.

Pár perc hezitálás után mégis úgy döntesz, hogy megpróbálsz segíteni rajtuk, ezért te is belépsz a kapun, hogy utánuk menj a parkba.

Egy fákkal szegélyezett, végeláthatatlan út kígyózik előtted, ami fölé sűrű lombkorona borul fenyegetően. Az előtted haladó emberek úgy mozognak és lépkednek szorosan egymás mellett, mintha egy csapat koldust látnál, és ugyanez a szó jut eszedbe arról a kellemetlen szagról is, ami egyre elviselhetetlenebb, ahogy beljebb haladsz.

A fák ritkulni kezdenek, majd elmaradnak, ahogy az út egy széles kerten vezet tovább. Újabb embereket pillantasz meg, akik bizonytalanul és csendesen ácsorognak két sorban az út mentén. Ahogy egyre közeledsz feléjük, úgy kezd egyre világosabbá válni számodra, hogy mi is az elviselhetetlen bűz forrása. Ez rothadó hús szaga, mert az út két oldalán dülöngélő torz emberutánzatok valójában zombik!

Kétségbeesetten a szád elé kapod a kezed, hogy visszatartsd az öklendezésedet, de hiába. A halál legkülönfélébb és leggusztustalanabb jegyeit látod az élőhalott hordán: világtalan tekintet, törött és kiálló csontok, tátongó lyukak a gyomruk helyén, elszenesedett vagy megégett arcok. De a legszörnyűbb az egészben az, hogy azok az emberek, akiket idáig követtél, teljesen fesztelenül és vidáman cseverészve sétálgatnak közöttük, szemmel láthatóan tudomást sem véve arról a szörnyű veszedelemről, ami alig néhány méterre leselkedik rájuk.

Lassan kezdesz rájönni, hogy vagy valamiféle illúzióval van dolgod, vagy hipnotizálták az ideérkező vendégeket, amikor váratlan dolog történik. Egy fiatal férfi éppen megáll, hogy körülnézzen, és egyre rémültebb arccal néz körbe: mintha egy fátyol lebbent volna fel a szemei elől, hogy most már a valóságot lássa maga körül. A zombik egyelőre nem vették észre, mert továbbra is csendesen és céltalanul álldogálnak vagy dülöngélnek egymás mellett. Ez azonban nem tart túl sokáig, mert úgy tűnik, hogy az egyikük mégis észrevette a fiatal férfit, legalábbis erre utal az, hogy tesz egy tétova mozdulatot felé, miközben borzalmas és állatias hangok törnek elő a rothadó ajkai közül, ami már csak távolról emlékeztet az emberi beszédre. Hiábavaló kísérlet ez, mert az agya már nyilvánvalóan képtelen bármilyen összetett cselekvésre összpontosítani, mint például az érthető kommunikáció. Persze ennek az is lehet az oka, hogy leharapta a saját nyelvét vagy szétrobbant a tüdeje, amitől alvadt vérrel telt meg a nyelőcsöve. Bármiről is legyen szó, egy dolog biztos: ezek a szerencsétlen, nyomorult teremtmények már jó ideje elvesztették emberi mivoltukat. Már csak beteg utánzataik azoknak az embereknek, akik valaha voltak, mert nincsenek érzelmeik, és az értelem leghalványabb szikrája is kiveszett belőlük. Már csak az alapvető ösztöneik vezérlik őket, amik közül a legfontosabb a táplálkozás.

1

A fiatal férfi elhátrál a felé mozduló zombi elől, egyenesen három másik karjai közé, hogy azok rothadt körmeiket azonnal belé vájják. A többi vendég meg sem hallja a fájdalmas sikolyokat, csak elsétálnak a véres jelenet mellett, továbbra is közönyösen cseverészve egymással. Most már az első zombi is elérte a férfit, és az arcához hajol, hogy ezzel a mozdulattal teljesen eltakarja előled a szerencsétlen áldozatot. Először arra gondolsz, hogy az előhalott ismét megpróbál beszélni hozzá, de amint elhúzza a fejét, akkor a férfi artikulálatlanul felüvölt, és amikor újra megpillantod az arcát, akkor azt látod, hogy leharapták az alsó ajkát. Erre a másik három zombi is nekiesik, hogy rothadt körmeikkel és fogaikkal marcangolni kezdjék, nem törődve a férfi egyre borzalmasabb sikolyaival.

Az előtted lejátszódó iszonyatos jelenettől remegve a bejárat felé kezdesz lopózni, remélve, hogy egyik zombi sem vesz észre. De a férfi üvöltése elől nem tudsz elbújni, és azon veszed észre magad, hogy azért fohászkodsz, hogy gyors halála legyen.

A fájdalmas sikolyok végig ott visszhangzanak a füledben, amíg megteszed az utat visszafelé a bejárathoz, amit mostanra bezártak és lelakatoltak. Amikor folyamatosan hátrálva megérzed a kaput magad mögött, megfordulsz, és szembe találod magad három rongyos ruhákba öltözött csuklyás alakkal, akik a zárt kapu túloldalán állnak. Miközben döbbenten bámulod őket, lassan felemelik a karjukat, hogy hátracsúsztassák fekete csuklyáikat, felfedve előtted rothadó arcukat, melyeken megfeketedett, halott bőr feszül. Üreges szemgödreikkel rád merednek, miközben undorító, sárga genny csöpög rothadt ajkaik közül. Lassan mindegyik lény felemeli egyik satnya karját, és egyenesen rád mutatnak csontos ujjaikkal. Ezután gennyedző szájuk förtelmes vigyorra torzul, és mindegyikük egyetlen szót mond: HALÁL!

1

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

A szád elé kapod a kezed, hogy elfojtsd a torkodból feltörő sikolyt, majd hátrálni kezdesz, de tudod, hogy most már nincs menekvés. Ezek a lények a Halál Küldöncei – rettegett gyilkosok, akik szeretnek halálos játékot űzni az áldozataikkal. Mindegyikük megvárja, hogy elmenj, hogy aztán előtted járva halálos jeleket hagyjanak elrejtve a környéken. Ezek a jelek a HALÁL szó betűi lesznek, és ha megtalálod valamelyiket, akkor onnan fogod tudni, hogy ők hagyták hátra, hogy vérrel lesz írva. Jegyezd fel a *Kalandlapodra*, ha bármikor találsz egy betűt, mert ha összeáll belőlük a HALÁL szó, akkor meghalsz, és kalandod véget ér. Ezekből a betűkből még öt is bőven elég lenne, de mivel mindegyik Küldönc elrejti a maga öt-öt betűjét, így összesen tizenöt betűt hagynak neked hátra! És hogy még rosszabb legyen a helyzet, a betűk egyszerű vörös foltoknak lesznek álcázva, és amikor rájuk bukkansz, akkor automatikusan a HALÁL szó következő betűjévé alakulnak át – vagyis bárhol is találsz rájuk, az első betű mindenképpen a H, a második az A lesz, és így tovább. Ez azt jelenti, hogy maximum négy betűt találhatsz meg, mert ha az ötödikre is rálelsz, akkor a Küldöncök azonnal megjelennek, hogy elszívják az életenergiád.

Összeszeded magad, majd hirtelen megfordulsz, és mint akit puskából lőttek ki, elrohansz balra azzal a szándékkal, hogy lendületből felugorj a lehetetlenül magas kerítésre. Azonban mielőtt ezt megtennéd, egy sikoltozó, véres alak rohan el melletted, még nálad is sebesebben. Ahogy az illető eléri a kerítést, azonnal elszabadul a pokol, mert olyan hatalmas erejű áramütés éri, hogy a ruhája azonnal lángra lobban, ő maga pedig egy rángatózó, megfeketedett, olvadt masszává zsugorodik. Alig pár másodperc múlva a szegény ördög a földre zuhan, miközben a teste még mindig meg-megrándul. A könnyeiddel küszködsz, de nem csak amiatt a szörnyű jelenet miatt,

aminek szemtanúja voltál, hanem saját magad miatt is. Most már ugyanis nyilvánvaló a számodra, hogy nincs menekvés erről a helyről, és az egyetlen lehetőséged az, hogy megpróbálsz visszavágni.

A farzsebedből előveszel egy darab papírt, a dzsekid zsebéből pedig egy ceruzát, mert úgy döntesz, hogy feltérképezed a Ház és a hozzá tartozó park azon területeit, ahol ezentúl megfordulsz.

Kényszeríted magad, hogy elfordulj a kerítéstől, majd mély levegőt veszel és számba veszed a lehetőségeidet. Pontosan tőled északra, az ösvénytől egy kicsit beljebb egy elsötétített kis házikót látsz, aminek a bejárata az útra néz, és alighanem a park gondozójának a lakhelye lehet. Ha ezt az épületet szeretnéd megvizsgálni, lapozz a **289**-re. Tőled keletre egy elzárt, *titkos kert* bejáratát látod, mögötte egy szökőkúttal, egy kis mesterséges tóval és egy üvegházzal. Ha ezt a helyet szeretnéd meglátogatni, lapozz a **143**-ra. Északra az út továbbkanyarog a fák között, és úgy látod, hogy a korábban követett emberek és a zombik eltűntek onnan. Ha arra szeretnél menni, lapozz a **243**-ra. Ha északkelet felé fordulsz, akkor észreveszel egy keskeny ösvényt, ami egy csillogó felszínű tóhoz vehet. Ha arra mennél, lapozz a **39**-re. Északnyugatra, az északi ösvénytől távolabb egy fehér kupolát látsz, ami valószínűleg a családi kripta lehet. Ha szeretnéd közelebbről megnézni, lapozz a **355**-re. És végül nyugatra is van egy ösvény, ami egy szoborparkba vezet. Lapozz a **195**-re, ha arra vennéd az irányt.

2.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **196**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **107**-re.

3.

Ha nálad van a Komornyik Kulcsa, lapozz a **213**-ra. Ha nincs nálad, tovább kell menned – lapozz a **268**-ra.

4.

Balra indulsz, majd néhány lépés után észreveszel egy átlagos kinézetű ajtót a jobb oldalon, *Sarüs* felirattal. Ha be szeretnél rajta nyitni (és még nem tetted meg), lapozz a **388**-ra. Ha továbbmennél a folyosón, lapozz a **103**-ra. Ha visszafordulnál, és inkább a jobb oldali folyosón indulnál el, lapozz a **32**-re.

5.

Az Éjjeli Vadász földön heverő teste még rangatózik egy darabig, amikor elhaladsz mellette, de már nem tanúsít több ellenállást. Ahogy továbbmész a folyosón, hamarosan egy észak-déli irányú keresztfolyosóhoz érkezel. Mivel nem áll szándékodban sem az alsó szinten tomboló tűzzel, sem pedig a megmaradt zombikkal találkozni, ezért még a gondolatát is elveted annak, hogy déli irányba fordulj. Az a folyosó, amelyiken jelenleg állsz, egy darabig még folytatódik, de aztán egy másik észak-déli irányú keresztfolyosónál véget ér. Nem kerüli el a figyelmedet az a tény, hogy a folyosó végénél lévő falat sokkal több rúna borítja, mint bármelyik másikat. Ha északi irányba fordulnál a közelebbi keresztfolyosón, lapozz a **299**-re. Ha inkább a távolabb lévőt választod, és ott fordulnál északi irányba, lapozz a **167**-re.

6.

Az Örök Rémálom olyan hangosan sikoltozik, hogy ideiglenesen megsüketülsz, de aztán ellenfeled végre eltűnik a semmiben.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Megkönnyebbülten hunyod le a szemed egy pillanatra, majd arra ébredsz, hogy a padlón ülsz a falnak dőlve. Rögtön fel is pattansz a visszataszító szőrös szőnyegről, hogy továbbmenj.

Magad mögött hagyod azt a helyet, ahol a borzalmas szellemmel találkoztál, majd befordulsz egy sarkon, hogy továbbhaladj a Ház belseje felé.

Mint derült égből a villámcsapás, úgy hasít beléd a szörnyű felismerés, hogy ahol most éppen elsétálsz, az ugyanaz a hely, ahol az imént a padlón ültél a falnak támaszkodva. Csak álmodtad, hogy felébredtél, de valójában még mindig a rémálom rabja vagy!

6

A körülötted lévő falak vibrálni kezdenek, majd teljesen eltűnnek, aztán ugyanez történik a padlóval és a mennyezettel is. Váratlanul egy szörnyű üvöltés hasít a sötétségbe valahonnan.

A következő pillanatban tizenegy ajtó jelenik meg körülötted, a semmiben lebegve. Mindegyik egyszerű, hétköznapi ajtónak tűnik, de ugyanakkor félelmetes és halálos kapunak is. Teljesen egyformák, csak az különbözteti meg őket egymástól, hogy mindegyikre valamilyen rejtélyes szó van karcolva: *Elefánt, Lift, Szomorú, Kutya, London, Fekete, Vámpír, Dolgozó, Jelenés, Vérfarkas* és *Mikroszkópikus*.

Bár nem tudod, de ezek mindegyike valamelyik Fóbiáddal van összefüggésben. Ahhoz, hogy kiszabadulj a rémálomból, be kell menned valamelyik ajtón, de olyat kell választanod, aminek az elnevezése nem utal valamelyik félelmedre. Ha véletlenül olyat választasz, amelyik mögött az egyik Fóbiáddal szembesülsz, akkor még megmenekülhetsz, de ha az egyik ajtó mögött pont a Legfőbb Félelmeddel találkozol, akkor örökre itt ragadhatsz a rémálomban.

Újabb üvöltés remegteti meg a levegőt, és már hallod is a csupasz talpak csoszogását a sötétben. Gyorsan, de megfontoltan kell döntened, hogy melyik ajtót választod. Melyik ajtóval próbálkozol?

Az *Elefánt* feliratú ajtóval?	Lapozz a **449**-re.
A *Lift* feliratú ajtóval?	Lapozz a **382**-re.
A *Szomorú* feliratú ajtóval?	Lapozz a **286**-ra.
A *Kutya* feliratú ajtóval?	Lapozz a **25**-re.
A *London* feliratú ajtóval?	Lapozz a **401**-re.
A *Fekete* feliratú ajtóval?	Lapozz a **473**-ra.
A *Vámpír* feliratú ajtóval?	Lapozz a **492**-re.
A *Dolgozó* feliratú ajtóval?	Lapozz a **460**-ra.
A *Jelenés* feliratú ajtóval?	Lapozz a **341**-re.
A *Vérfarkas* feliratú ajtóval?	Lapozz a **372**-re.
A *Mikroszkópikus* feliratú ajtóval?	Lapozz a **426**-ra.

7.

Az ajtó mögött egy óriási madárház émelyítő szaga fogad. A szobának nincs teteje, így madarak tucatjai röpködnek ki és be kényük-kedvük szerint, irdatlan mennyiségű madárürüléket hagyva maguk után. A bűz szinte elviselhetetlen, az égtelenül hangos csivitelésről nem is beszélve, amit azzal keltettél, hogy megzavartad a madarak nyugalmát, amitől most hatalmas felhőkben röpködnek körülötted.

Összerezzensz, mert egy emberi hang szólal meg a közeledben.

Egy rongyokba öltözött, tetőtől talpig madárürülékkel borított férfit veszel észre a szoba közepén lévő ketrecben.

– Úgy látom, szerencsésnek mondhatom magam – közli mosolyogva, felfedve ezzel a sárga fogait. – A lehető legenyhébb büntetést kaptam tőle, amit csak adhatott nekem. Biztos én vagyok az egyik kedvence!

Alighanem Yarlesről beszél.

– Tehát miért vagy itt? Hogy gúnyolódj rajtam, hogy megkínozz, vagy netán csatlakozni szeretnél hozzám? – teszi hozzá gúnyos nevetéssel.

Megnyugtatod, hogy nem akarod bántani.

A rongyos férfi meglepettnek tűnik, de aztán hamar visszanyeri a cinikus modorát. – Ilyen messzire kódorogtál a nyájtól, mi? – kérdi tudálékos tekintettel. – Nézd meg, mi történik, ha egy lépéssel is eltávolodsz a Gyülekezettől.

Biztosítod afelől, hogy Yarles parancsára vagy itt, és ha segít neked, akkor talán még meg is szabadíthatod.

A rongyos férfi hátravetett fejjel nevetni kezd. – Soha senkit sem engedett el sehonnan! Nézd csak meg közelebbről a lakatot ezen a ketrecen.

Úgy teszel, ahogy kérte, de nem látsz semmilyen lakatot, ezért megkérdezed, hogy ugyan hol van.

– Sehol. Itt maradok, amíg meg nem halok, de nekem még mindig százszor jobb, mint azoknak a szerencsétleneknek, akik élőhalottá váltak: csak haldokolnak örökké, de soha nem halnak meg.

7

Taktikát váltasz, és közlöd vele, hogy amikor azt mondtad, hogy „megszabadítod", akkor az alatt azt értetted, hogy megszabadítod a szomjúság okozta lassú halál gyötrelmeitől, ha cserébe kapsz tőle valami használható információt.

A férfi rád mosolyog, de továbbra is ellenáll. – Próbálunk egy kicsit feljebb lépni a Testvériség ranglétráján, mi? Próbálunk hasznot húzni egy ember halálából? Máris kedvellek! Ezzel a hozzáállással még sokra viheted a Gyülekezetben!

Úgy teszel, mintha viccesnek találnád, amit mond, majd megkérdezed, hogy miért került ide.

– Nekem kellett etetnem az Óriásférget, de be kell vallanom, hogy egyszer elkéstem a vacsorával, és most itt vagyok!

Ezért lett lassú halálra ítélve? – képedsz el magadban.

A férfi jót nevet a zavarodott arckifejezésed láttán. – A színészi képességeid bámulatosak, barátom! Látom benned a leendő Sötét Papot!

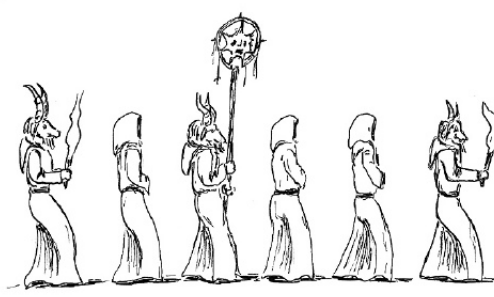
Megpróbálsz még egyszer túljárni az eszén, és közlöd vele, hogy most már neked kell etetned az Óriásférget, és mindent megteszel azért, hogy megmérgezhesd.

Ennek hallatán a rongyos férfi a combjait kezdi csapkodni a nevetéstől, és könnyezve közli veled: – Fogalmad sincs, hogy mi is az tulajdonképpen, nem igaz? – Ezután leül a ketrecében, majd gúnyosan vigyorogva bámul rád.

Megpróbálod még valahogy szóra bírni, de eredménytelenül, a férfi csak ül némán és dacosan. Ezért egy idő után, átkozva a hasznavehetetlensége miatt, távozol és visszaballagsz a korábbi kereszteződéshez, majd elindulsz balra a hosszú folyosón. Lapozz a **152**-re.

8.

Ha nálad van a Börtön Kulcsa, lapozz a **178**-ra; ha nincs, lapozz a **241**-re.



9.

– Ez a helyes válasz – kondul meg a csontváz hangja.

Egy kicsit megkönnyebbülsz, az első próbán túl vagy.

– A második kérdésem: hány darab kulcsot találtál, amióta beléptél a birtokra?

Mielőtt még gondolkodóba esnél, a csontváz folytatja:

– Ezúttal azt kérem tőled, hogy duplázd meg a számot, amire gondoltál, mielőtt válaszolsz.

Némi gondolkodás után hangosan kimondod az általad helyesnek vélt szám dupláját. Lapozz az ennek a számnak megfelelő fejezetpontra.

Ha a fejezet, amire lapoztál, értelmetlenül folytatódik, tévedtél. A csontváz visszarepít a vámpír szobájába, és kitörli a fejedből mindennek az emlékét, ami azután a szoba után történt veled. Ráadásul a Mester Szobájának a Kulcsa sem marad nálad. Ebben az esetben lapozz a **498**-ra.

10–11

10.

A nő már csak alig néhány centire van a torkodtól, amikor észreveszi a keresztet a nyakadban. A hatás azonnali: éles sikollyal ugrik le rólad, majd kezd el hátrébb tántorogni, miközben állatias félelem ül ki az arcára.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Most pedig vissza kell szerezned a fegyveredet, de nincs vesztenivaló időd, mert a nő pillanatokon belül ismét rád veti magát. Ez a vámpír ugyanis már nagyon öreg, aki már évszázadok óta a Pokol szolgálatában áll. Vagyis a keresztre adott reakciója inkább önkéntelen reflex volt, mintsem tényleges félelem – a kereszt egy darabig távol tartja, de nem sokáig. Hamar visszanyeri a lélekjelenlétét, hogy aztán a karnyi hosszúságú körmeivel egyszerűen megpróbáljon kibelezni.

Tehát szükséged van a fegyveredre, és még valamire, amivel távol tudod tartani magadtól a vámpírt.

Ha van nálad fokhagyma, lapozz az **55**-re; ha nincs, lapozz a **477**-re.

11.

A látvány és a helyszín talán túl sok lenne egy hétköznapi ember számára, de te már hozzászoktál a Ház trükkjeihez, és nem hagyod magad becsapni, egyszerűen már nem hiszed el, amit látsz. Erre a gondolatra a rémálom megtörik, és visszatérsz a valóságba: ismét ott ülsz a padlón a szőrös szőnyegen, hátadat a falnak vetve.

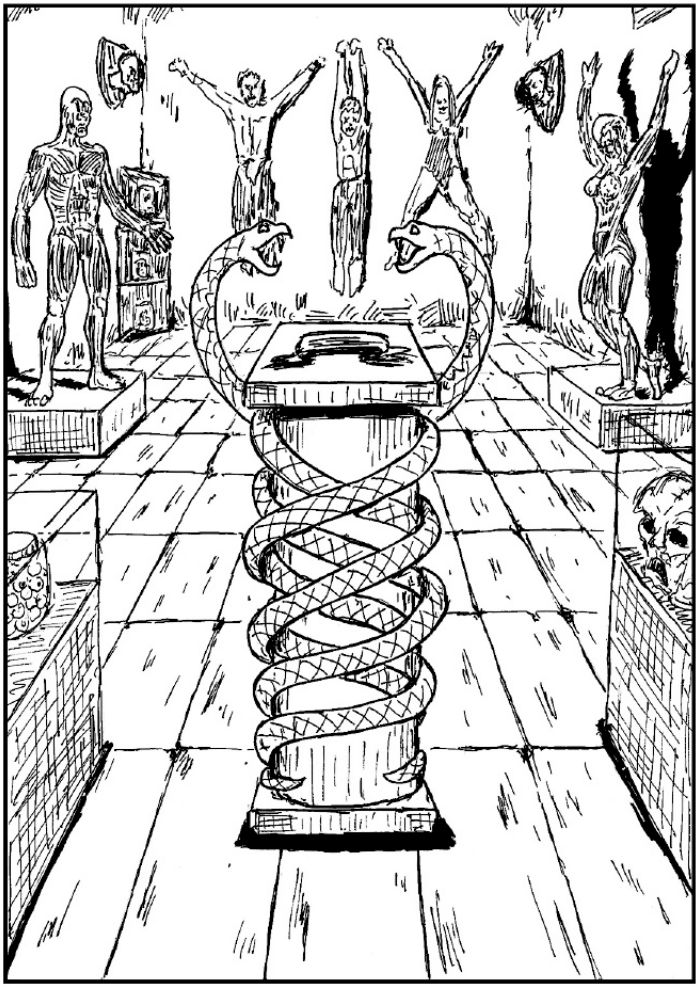
Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Felpattansz, és öles léptekkel elindulsz a ködön keresztül a jobbra vezető folyosón, ami egy idő után északi irányba fordul. Megkönnyebbülten állapítod meg, hogy a kanyar után eltűnik a köd, és a Ház egy számodra teljesen új részébe érkeztél. Ez a szakasz egy sötét és szűk átjáró, aminek a falait a szokásosnál is több rúna borítja, majd néhány méter után egy kelet-nyugati irányú folyosónál ér véget. Nagyjából félúton az átjáróban egy ajtót veszel észre a bal oldalon, *Puella* felirattal. Ez az ajtó annyira megégett és eldeformálódott, illetve olyan sok rúna borítja, hogy lehetetlen megállapítani, hogy korábban volt-e rajta bármilyen díszítés. Viszont van egy olyan érzésed, hogy a rajta lévő rúnák még magánál az ajtónál is régebbiek.

Már éppen a kilincs felé nyúlnál, amikor észreveszed, hogy egy vastag acéllánccal és lakattal van lezárva. Ha nálad van a Lányszoba Kulcsa, és használni szeretnéd, lapozz a **405**-re. Ha inkább továbbmész az átjáróban, majd balra fordulsz, lapozz a **152**-re. Ha az átjáró végén inkább jobbra fordulnál, lapozz a **314**-re.

12.

Becsúsztatod a kulcsot a hatalmas méretű zárba, majd elfordítod. A vastag láncok súlyos, fémes csendüléssel azon nyomban a földre hullanak. Ezután megragadod az egyik pinceajtót, és nekiveselkedsz, hogy felemeld. Ehhez minden erődre szükséged van, mert sokkal nehezebb, mint aminek látszik, egészen pontosan azon a súlyhatáron van, amit egy magadfajta ember még éppen fel tud emelni. *Tedd próbára* ÉLETERŐD! Ha Erős vagy, akkor az ajtó kinyílik – lapozz az **53**-ra. Ha Gyenge vagy, akkor vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot az izmaid megerőltetése miatt. Még három kísérletet tehetsz az ajtó felemelésésre, de minden alkalommal vonj le 1 ÉLETERŐ pontot magadtól, ha sikertelenül próbálkozol. Ha bármelyik próbálkozásod sikeres, akkor lapozz az **53**-ra. Ha viszont mind a négy próbálkozásod sikertelen, lapozz a **396**-ra.



13.

Egy hirtelen ötlettől vezérelve az ajóhoz érinted a Bronzgyűrűt, amin kulcslyuk alakú véset van, és legnagyobb meglepetésedre működik az elgondolásod, mert az ajtó kinyílik!

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ahogy azonban átléped a szoba küszöbét, az örömöd hamar félelemmé változik, mert azzal szembesülsz, hogy valamiféle groteszk trófeaterembe jutottál. A szobában ugyanis lenyúzott arcbőrök, szívek, megnyúzott emberi testek és szemekkel teli üvegek vannak kiállítva. De ez még mind semmi, mert a falakra élő emberek vannak kiszögezve, bevarrt szájjal és szemekkel.

A hátborzongató kiállítás közepén pedig egy tekergő kígyókkal díszített talapzat áll, rajta egy piros szalaggal. Ha ennyire elrejtették, akkor ez a szalag bizonyára fontos lehet a küldetésed teljesítése szempontjából, ezért azonnal elveszed a talapzatról, és a zsebedbe süllyeszted.

Kapsz még 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Ha át szeretnéd kutatni a szoba többi részét is, lapozz a **412**-re. Ha inkább távoznál, és az elágazásnál balra mennél tovább, lapozz a **490**-re; ha az elágazásnál jobbra mennél, majd onnan északi irányba, lapozz a **104**-re.

14.

A férfi jól szórakozik, amikor egy hirtelen ötlettől vezérelve megfordulsz, és felhúzod a pólódat a hátadon. A jókedve azonban hamarosan elképedésre változik, amikor meglátja a hátadon lévő, majdnem egész alakos Sárkánytetoválást. – Szóval mégis tudod, hogy mi az! *Te* vagy az, aki most eteti!

Közlöd vele, hogy ez így igaz, és ha nem segít neked azonnal, akkor ő lehet az első, akivel megeteted az Óriásférget.

15–16

A férfi arckifejezése ismét megváltozik, a félelem egyértelmű jelei jelennek meg rajta. – Oké, ezt neked adom, amit eldugva találtam valahol. Tudom, hogy valamilyen hatalma van, mert hallottam, amikor Yarles és a komornyik erről beszélgettek.

Ezzel átnyújt neked egy ártalmatlannak tűnő vörös szalagot. Ha beszéltél az öreggel a borospincében, akkor tudod, hogy ez milyen értékes a számodra!

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Elégedetten vágod zsebre a szalagot, majd megfordulsz, hogy távozz erről a mocskos helyről.

– Megfeledkezel az egyezségünkről! – szól utánad a rongyos férfi némi kétségbeeséssel a hangjában.

Valóban megfeledkeztél erről: segített neked, ezért most rajtad a sor, hogy „segíts" neki.

Ha megadod a férfinak a gyors halált, lapozz a **465**-re. Ha visszautasítod, lapozz a **406**-ra.

15.

A *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed? Ha igen, lapozz a **105**-re. Ha csak a Fóbiáid egyike, lapozz a **350**-re. Ha egyik sem, lapozz a **212**-re.

16.

A csónakot nézed, majd a vizet. Egy névtelen rettegés kezd úrrá lenni rajtad, és egyszerűen képtelen vagy arra koncentrálni, hogy legyűrd valahogy ezt a félelmet. Így aztán hosszú ideig csak álldogálsz ott arra kényszerítve magad, hogy beszállj a csónakba, és ne hagyd magad átadni annak a rettegésnek, ami belülről emészt. A homlokodat kiveri a veríték, remegsz, kavarog a gyomrod, és egyre szaporábban kapkodod a levegőt. A szíved a füledben zakatol, és minden érzékszerved azt sikoltja, hogy tartsd magad távol ettől a fekete sírtól itt előtted.

A vizet bámulod, miközben teljesen átjár az az érzés, hogy az visszabámul rád, és minden ocsmányság, ami abban a feneketlen mélységben lakozik, kitárt karokkal csak rád vár. Csak arra várnak, hogy belépj végre a csónakba, mert akkor kiboríthatnak belőle, megragadhatnak és lerángathatnak a fekete mélységbe, hogy megetessék veled a porontyaikat.

Villanás.

Nem vagy benne biztos, hogy ezt képes vagy megtenni. Ha kényszeríteni akarod magad arra, hogy beszállj a csónakba, akkor fel kell áldoznod 1 SZERENCSE pontot és kapsz 3 FÉLELEM pontot. Továbbá, mivel nagyon rettegsz a víztől, le kell vonnod magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot is arra az időre, amíg a tónál vagy a szigeten tartózkodsz. Ha ezek után is be akarsz szállni a csónakba, lapozz a **260**-ra. Ha mégsem, lapozz a **105**-re.

17.

Az ajtó nehéz és ellensúly lehet a másik oldalán, mert valahányszor sikerül egy kicsit megnyitnod, azonnal vissza is csukódik magától, ezért végül csak nagy erőfeszítések árán sikerül átpréselned magad rajta. Amint ez sikerül, azonnal újra visszacsukódik mögötted.

Alig teszel meg egy lépést előre, amikor azonnal olyan iszonyatos szag csap meg, hogy öklendezni, majd köhögni kezdesz tőle. A kezedet a szád elég kapod, hogy ne kelljen belélegezni, de a bűz még a szemedet is csípi, ezért kénytelen vagy hunyorogni.

Mi a franc lehet ilyen istentelenül büdös?

17

Megdörzsölöd, majd újra kinyitod a szemed. Egy rövid folyosón állsz, aminek egy tömör vasajtó van a másik végén, bal oldalon pedig egy kis rácsos ablak, ami éppen csak annyi fényt enged be, hogy egy kicsit megvilágítsa a környezetedet. Beletelik egy kis időbe, amíg a szemed hozzászokik a félhomályhoz, hogy aztán elkerekedjenek a döbbenettől. A folyosót, amin állsz, teljesen beborítja valami gusztustalan, zöld nyálka. Ez csöpög és csordogál a falakról és a plafonról, hogy aztán tócsákba gyűljön össze a padlón. Nem nehéz kitalálni, hogy ez a gusztustalan anyag az elviselhetetlen bűz forrása. Csodálkozva és nem kevés undorral csóválod a fejed, de aztán megpróbálsz átevickélni a tócsákon, hogy eljuss a folyosó másik végén lévő vasajtóhoz.

Az ajtó hihetetlenül vastag, és nincs rajta semmilyen zár; sem kilincs, sem kulcslyuk. Viszont valamilyen áldozással kapcsolatos faragványok és furcsa feliratok díszítik egy olyan nyelven, amit nem ismersz. Csodálkozva bámulod ezt az előtted lévő új akadályt, aztán észreveszed, hogy még a körülötted lévő falakat is ezen a rejtélyes nyelven íródott rovások díszítik, de már annyira megkoptak, hogy még akkor sem tudnád megfejteni őket, ha ismernéd ezt a nyelvet. Csak állsz és bámulod őket, mert nagyon ősinek tűnnek. Megborzongsz erre a gondolatra, de aztán valami zaj a hátad mögül elvonja a figyelmedet a feliratokról, és megfordulsz.

Valami áll a folyosó másik végén lévő árnyékban.

A félhomályban nehéz kivenni, hogy mi lehet az, de egy csupasz, nemtelen emberformának tűnik a szokásos két karral, két lábbal és egy fejjel. Az emberrel való hasonlóság ezzel itt véget is ért, mert ahogy elkezd feléd tántorogni, akkor azt látod, hogy két szarv van a fején, és – legnagyobb rémületedre – nincs arca. Ráadásul ezt a teremtményt is, bármi is legyen, ugyanaz a mocskos, zöld nyálka borítja, ami ezt az egész helyet.

A fegyvered felé nyúlsz, amikor egy nyálkatócsa a lábad

előtt hevesen bugyborékolni kezd, majd nagy erővel az arcodba spriccel, hogy aztán egy ismerős szarvas fej törjön keresztül rajta, de ezen a fejen van két lyuk is a szemek helyén. Néhány pillanatig moccanni sem tudsz a sokktól, és abban a néhány drága másodpercben az egész folyosó rázkódni kezd. Aztán körülötted mindenhol nyálkás, torz fejek és idomtalan kezek kezdenek előtörni a zöld maszszából, nem csak a padlón, de a falakon és a mennyezeten is. A lábaidnál lévő nyálkalényből pedig hirtelen egy lehetetlenül hosszú kar lövell ki, hogy aztán a sikamlós ujjai a torkodra fonódjanak.

Eleged van ebből.

Nem tőrödve a körülötted örvénylő káosszal, előkapod a fegyveredet, és nekiesel vele a nyakadra kulcsolódó ujjaknak, hogy az egész karral együtt levágd magadról. Ez azonban nem állítja meg a lényt, mert a karja csonkjával is tovább csapkod feléd, telefröcskölve az arcodat a bűzlő fekete vérével. Ettől minden még homályosabb lesz előtted, így szinte már csak az utolsó pillanatban veszed észre, hogy az először látott szarvas teremtmény rád veti magát.

Ha *Diszmorfofóbiában* szenvedsz, kapsz 1 FÉLELEM pontot, és vonj le 1 pontot a Támadóerődből a küzdelem idejére. Ha viszont a *Diszmorfofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot kapsz, és 3 pontot kell levonnod a Támadóerődből a harc idejére.

Démonivadék ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Jegyezd fel, hogy hány Kör alatt sikerül vele végezned (ha egyáltalán te nyered a csatát).

A küzdelem ideje alatt arrébb rúgod a lábaidnál lévő nyálkalényt, mert lassan kezdi kiráncigálni magát a zöld masszából, és közben próbálsz megfeledkezni a többi förtelmes arcról és karról, amik szintén kezdenek egy-egy lénnyé összeállni és kiszabadulni a saját zöld tócsájukból.

Ha diadalmaskodsz ellenfeled felett, lapozz a **82**-re.

18.

– Ez a helyes válasz – zendül fel a csontváz hangja.

Ismét végighullámzik rajtad a megkönnyebbülés, a második kérdésen is túl vagy.

– Az utolsó kérdésem: hány darab feliratozott ajtóval találkoztál a Házban, amíg eljutottál idáig?

Mielőtt elkezdenél gondolkodni, a csontváz újra megszólal: – Most pedig azt kérem tőled, hogy triplázd meg a számot, mielőtt válaszolsz.

Egy darabig gondolkodsz, majd hangosan kimondod a helyesnek vélt szám triplájá t. Lapozz az ennek a számnak megfelelő fejezetpontra. Ha helyesen válaszoltál, a szöveg értelmesen folytatódik.

Ha a fejezet, amire lapoztál, értelmetlenül folytatódik, akkor tévedtél. A csontváz visszarepít a vámpír szobájába, és kitörli a fejedből mindennek az emlékét, ami azután a szoba után történt veled. Ráadásul a Mester Szobájának a Kulcsa sem marad nálad. Ebben az esetben lapozz a **498**-ra.

19.

Óvatosan, hogy ne hívd fel magadra az élőhalottak figyelmét, elindulsz a folyosón, majd hamarosan egy hétköznapinak tűnő ajtót tapintasz ki a jobb oldaladon. Ha be szeretnél rajta nyitni, lapozz a **160**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **182**-re.

20.

Alig egy lépésnyire egy másik nagy ajtó van az előtérben, pontosan előtted, de amikor odalépsz, egyből vissza is hőkölsz a túloldaláról áradó gyomorforgató szagoktól. Eltakarod az arcodat, és gyorsan belépsz az új helyiségbe, ami, ahogy sejtetted, egy visszataszító, lepusztult konyha. A konyhában látsz egy hihetetlenül mocskos tűzhelyet, egy nagy mosogatót, amit elleptek a legyek, néhány gusztustalan konyhai bútort, köztük egy nagy, foltos és félig

elrohadt asztalt a helyiség közepén, valamint egy rakás rozsdás konyhai edényt a mennyezetre akasztva. A falra aggatott evőeszközök között látsz olyan tárgyakat is, amik inkább kínzó-, mint konyhai eszközök: hegyes végű kalapácsok, fűrészfogú kések és egy komplett láncfűrész, ami ránézésre nem működik, pedig többször is megjavíthatták.

Mi a nyavalyát kotyvaszthattak itt?

A kérdésedre hamar megkapod a választ, mert rögtön észreveszed a konyhai edényeken, az asztalon és a többi bútoron lévő vörös foltokat. Odasétálsz a mosogatóhoz, és megállapítod, hogy a lefolyó eldugult, mert tele van belekkel. Értetlenül rázod a fejed azon tűnődve, hogy vajon milyen állat lelte a végét ezen a helyen, amit kétségtelenül áldozásra használtak? Elfordulsz a mosogatótól, hogy szemügyre vedd az asztalt, és csak most veszed észre, hogy egy-egy lánc lóg mind a négy sarkáról. Feláll a tarkódon a szőr, mintha az ösztöneid valami nagyon komoly veszélyre akarnának figyelmeztetni. Elhátrálsz az asztaltól, hogy aztán majdnem elcsússz egy megfeketedett tócsán, ami a tűzhely előtt teljesen sikamlóssá tette a padlót. Fogalmad sincs, hogy mi lehet az a fekete anyag, de nem is szeretnéd tudni.

Megfordulsz, hogy szemügyre vedd a rozsdás tűzhelyet. Az biztos, hogy ezt a borzalmas, rozzant valamit már nem lehet főzésre használni, pláne nem ezen a nyamvadt helyen. Megpróbálsz benézni a sütő belsejébe, de nem látsz semmit, mert az üveglapot vastagon borítja a mocsok. Meg mered kockáztatni, hogy kinyisd? Ha igen, lapozz a **60**-ra. Ha nem, akkor megvizsgálhatod az evőeszközöket – lapozz a **399**-re –, vagy átkutathatod a helyiséget valami élelem után – lapozz a **49**-re. Máskülönben, a lehető leggyorsabban elhagyod a konyhát a szemközi ajtón, ami nyilvánvalóan a Ház belsejébe vezet – lapozz a **137**-re.

21.

Hirtelen az agyadba villan egy gondolat: a Megidézett! Egy olyan lény, amit véletlenül áthoztak a Kapun és válogatás nélkül öl. Talán ez az ő keze munkája. Mintha hatással lennének rá azok a kínzási módszerek, amiknek a Házban szemtanúja volt, és most ezeket próbálja utánozni? Egy pillanatra megpróbálod elképzelni ezt a Valamit – vajon honnan jött és hogyan gondolkodik? Vagy ez csak egy állat, amit az ösztönei irányítanak?

Végignézel a könnyes arcokon és a válogatott kínokkal gyötört testeken, és most már egyre inkább biztos vagy benne, hogy ezekért a Megidézett a felelős.

Úgy tűnik, hogy most már két komoly ellenfeled is van, akiket el kell intézned.

Ha át szeretnéd kutatni azokat az embereket, akik hétköznapi ruhákba vannak öltözve, lapozz a **481**-re. Ha a kecskefej-maszkos embereket kutatnád át, lapozz a **428**-ra. Ha távoznál a szobából, majd észak felé indulnál tovább, lapozz a **458**-ra; ha jobbra indulnál tovább, majd onnan észak felé, lapozz a **104**-re.

22.

Abban a pillanatban, hogy mindhárom tárgyat a holttestre helyezed, a harag érzése eltűnik a szobából, és a levegőben lebegő dolgok a padlóra zuhannak.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

A tárgyaidat ott hagyod, ahol vannak, mert nem szeretnéd újra magadra haragítani a szellemet.

Hirtelen azt érzed, hogy a korábbi harag helyett mindent egy békés hangulat vesz körül, mert a szellem végre megnyugvásra lelt. Amikor felállsz, azonnal egy kis tárgyra leszel figyelmes, ami a lábaid elé hullik. Lehajolsz, hogy megvizsgáld, és meglepetten látod, hogy egy kulcs az, amibe a *Cukor és zamat* feliratot gravírozták bele.

Úgy hangzik, mintha egy Lányszoba ajtaját nyitná. Elhagyod a szobát. Lapozz a **418**-ra.

23.

Teljesen elveszettnek érzed magad, mert mindkét irányban a szörnyű halál vár rád. Végül úgy döntesz, hogy inkább elindulsz vissza a Ház belseje felé, mert még mindig inkább ez tűnik kevésbé rossznak, mint szembekerülni a Halálpókkal. Azonban amikor megfordulsz, elfog a szédülés az eléd táruló látványtól: darabokra szabdalva és a saját belsőségeit maga után húzva a Szarvasdémon tántorog feléd! Nincs rá szó, ami leírhatná, hogy mennyire megdöbbensz, és egyszerűen képtelen vagy felfogni, hogy ez a lény, aminek az egész testét borzalmas sebek borítják, aminek be van törve a feje és szinte már nincs arca, de hiányzik az egyik karja és a lába is, még mindig él és valahogy feléd biceg. Önkéntelenül hátrébb lépsz egyet, de közben a lábad hozzáér a pókháló egyik fonalához, amitől alig észrevehető remegés fut végig rajta. Ennyi pont elég a Halálpóknak, hogy azonnal felriadjon és rád vesse magát, hogy aztán berángasson a hálójába, ahol pillanatok alatt beleragadsz a ragacsos szálakba. Ezután az óriási teremtmény méregetni kezd, mintha azon tanakodna, hogy mit is tegyen veled. Miután eldöntötte, óvatosan elvagdossa a téged fogva tartó szálakat, amitől a mögötted lévő sötét mélységbe zuhansz. Mindeközben a Szarvasdémon, vagy legalábbis ami még maradt belőle, az üreg szélénél állva nézi végig az egész jelenetet. Úgy érzed, mintha órákon át csak zuhannál, míg el nem ájulsz, mert az agyad már egyszerűen képtelen felfogni azt, ami körülötted történik.

És ez a szerencséd, mert már soha többé nem nyered vissza az eszméletedet, így nem láthatod, hogy mi lappang alattad a sötétség mélyén…

24.

Nálad van a Fegyvertár Kulcsa? Ha igen, és használni szeretnéd, lapozz a **306**-ra. Ha nincs, vagy nem akarod használni, akkor távozol az ajtótól – lapozz a **163**-ra.

25.

Ahogy belépsz az ajtón, csontok roppannak a lábaid alatt; csontok százai, sőt ezrei, vagy még inkább milliói. Ugyanis a végtelennek tűnő katakomba padlóján, ahol most állsz, szó szerint térdig ér a csontok tengere. A körülötted lévő falmélyedésekben pedig több rétegnyi magasságban és szintén a végtelenbe nyúlóan koponyák milliárdjai bámulnak rád. A világ összes kutyája sem tudná kienni a velőt ennyi csontból, még ha az örökkévalóságig is próbálkoznának vele. Ha *Kartilogenofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Kartilogenofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyálalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

26.

Miközben az alapvetően csendes folyosón sétálsz, esküdni mernél rá, hogy suttogások visszhangjait hallod több irányból is. Előtted két újabb leágazást is látsz északi irányban, a kettő között pedig egy ajtót, *Saltare* felirattal. Amikor bekukkantasz az első leágazásba, azt látod, hogy az egy idő után balra kanyarodik. A második leágazás még hosszan folytatódik, elhalad néhány ajtó mellett, majd végül, amennyire innen meg tudod állapítani, a főbejáratnál végződik. Ezen a szakaszon a suttogások mintha egy kicsit hangosabbak lennének.

Ha be szeretnél nyitni a *Saltare* feliratú ajtón, lapozz a **91**-re. Ha a bejárat felé vezető folyosón mennél tovább, lapozz a **138**-ra. Ha az eggyel korábbi észak felé vezető folyosón mennél tovább, lapozz a **273**-ra. Ha visszamennél a folyosó végére, és ott fordulnál északi irányba, lapozz a **321**-re.

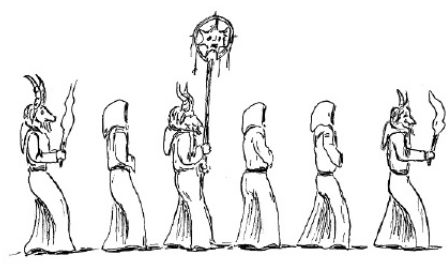
27.

Balra fordulsz, és reméled, hogy az a valami, ami az árnyékban álldogál, nem fog követni erre. Az új folyosó valóban egy ablaknál ér véget, majd elfordul északi irányba. Kivételesen örülsz neki, hogy a jól megszokott koponyák ismét ott lógnak a fejed fölött, téged bámulva. Hirtelen egy apró mozgás arra késztet, hogy oldalra fordulj. Egészen biztos vagy benne, hogy a színeit váltó falon az egyik rúna is megváltozott.

Ez vajon mit jelenthet?

Néhány méter megtétele után ott állsz az ablak előtt, amin természetesen rácsok vannak. Ekkor veszed észre, hogy az északi irányba kanyarodó folyosó déli irányba is folytatódik. Az előhalottak távoli nyöszörgései erre a szintre is elkísértek, és mivel abból az irányból hallod őket, ezért nincs szándékodban arra menni. Az északi irányba vezető folyosón viszont észreveszel egy ajtót, nem sokkal előtted. Valamilyen kemény fából készült, szokás szerint feketére égett, és a *Palaestra* felirat díszeleg rajta, elég nagy betűkkel.

Ha ki szeretnél nézni az ablakon, lapozz a **161**-re. Ha nem foglalkozol vele, hanem inkább továbbmennél északi irányba, lapozz a **340**-re. Ha kinyitnád az ajtót, lapozz a **117**-re. Ha megfordulnál, hogy visszatérj az előző kereszteződéshez, majd ott továbbmennél északi irányba, lapozz a **185**-re.



28.

A pinceajtó kongása úgy visszhangzik az éjszakában, mintha egy vacsorához hívó csengő lenne a sötétben ólálkodó teremtmények számára. Gyorsan a falhoz lapulsz és meg sem moccansz, miközben abban reménykedsz, hogy sikerült tökéletesen beleolvadnod az árnyékba. Ez nem volt jó ötlet, mert hiába forgatod a szemeidet jobbra-balra anélkül, hogy megmozdítanád a fejedet, csak egy kavics roppanásából veszed észre, hogy valami takarásban közeledik feléd bal oldalról. Azonnal rémülten fordulsz a hang irányába, de először nem látsz semmit, mert egy régimódi olajlámpával pont az arcodba világítanak. Egy pillanatra megvakulsz, és meg kell dörzsölnöd a szemeidet, hogy visszanyerd a látásodat, hogy aztán egyenesen belebámulj egy olyan teremtmény halottfehér arcába és mélyen ülő szemeibe, aminek olyan feszes a bőre a csuklyás koponyáján, hogy repedezni és vérezni kezd, amikor kitátott szájjal megindul feléd. Ez a lény a Fantom, egy nagyon erős élőhalott kísértet, ami az elveszett lelkek után kutatva járja a világot. Csak ezüst tárgyakkal lehet megsebezni. Ha van nálad egy ezüst síp, lapozz a **89**-re; ha nincs, lapozz a **483**-ra.

29.

Bár nem vagy orvos, azt magad is meg tudod állapítani, hogy a sebeid elfertőződtek, és némelyik már csúnyán el is kezdett gennyezni. Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot, majd *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor ennyivel megúsztad. Ha nincs szerencséd, akkor vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is. Akárhogy is, elhagyod ezt a helyiséget. Lapozz a **239**-re.

30.

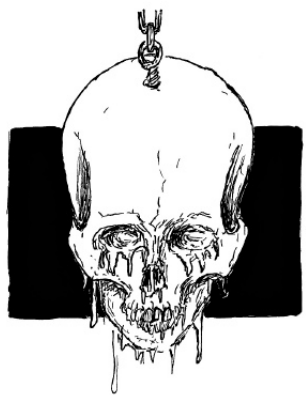
Ha a Legfőbb Félelmed a *Klausztrofóbia* vagy a *Kartilogenofóbia*, vagy mindkettő szerepel a Fóbiáid között, akkor lapozz az **59**-re. Ha csak az egyik szerepel a Fóbiáid között, lapozz a **235**-re. Ha viszont egyik sem a Legfőbb Félelmed és egyik sem szerepel a Fóbiáid között, akkor lapozz a **250**-re.

31.

Ha a *Katoptrofóbia* csak az egyik Fóbiád, akkor a szándék, hogy felmenj a lépcsőkön, félelemmel tölt el, ezért kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha a *Katoptrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor már maga a gondolat is, hogy betedd a lábad ezek közé a szörnyű tükrök közé, teljesen beteggé tesz. Olyannyira, hogy még az is megfordul a fejedben, hogy inkább visszamész az odalent tomboló élőhalottak közé. Végül erőt veszel magadon, de ez 1 SZERENCSE pontodba kerül, és kapsz 2 FÉLELEM pontot is. Mindkét esetben lapozz a **207**-re, ha még nem rémültél halálra.

32.

Ahogy jobbra indulsz, hirtelen nevetést hallasz erről a folyosóról. Néhány lépés megtétele után rájössz, hogy ezek a vidám hangok egy díszesen faragott faajtó mögül származnak, ami a folyosó bal oldalán található. A díszes motívumok az *Esu* feliratot formázzák. Az egyik füledet kíváncsian az ajtóra tapasztod, és a bentről kiszűrődő hangok alapján megállapítod, hogy több tucat ember lehet odabent – talán azok, akiket korábban a ház parkjában láttál. Ugyanakkor azt is megállapítod, hogy a nevetésbe egy másik, alig hallható hang is vegyül, talán sírás? Nehéz megmondani, mert nagyon halk. Ha be akarsz menni ebbe a szobába, lapozz a **183**-ra. Ha inkább továbbmennél a jobb oldali folyosón, lapozz a **68**-ra.



33.

Botladozva és kissé tántorogva haladsz tovább, mígnem bal oldalon az üres levegőt tapogatod, amiből arra következtetsz, hogy ismét egy leágazó folyosóhoz érkeztél. Ha erre mennél tovább, lapozz a **203**-ra. Ha továbbmennél egyenesen, lapozz a **72**-re.

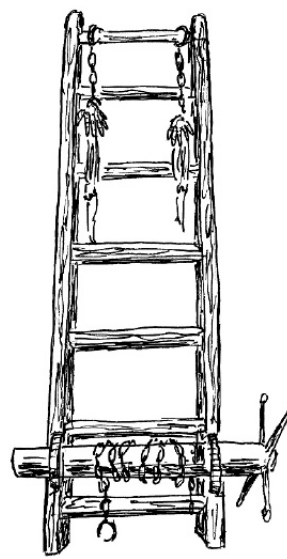
34.

A teremtmény velőtrázóan felsikolt, és a sikoly ereje szinte végigfut az egész testeden: a fogaid vacogni kezdenek, és még a szemeid is belefájdulnak; mintha valaki egy pillanatatra kitárta volna a pokol kapuit, hogy az elkárhozottak sikolyai kínozzák az agyadat. A nő törött fogaival rád mosolyog, majd elindul feléd azzal a szándékkal, hogy karmaival darabokra szaggasson.

Mivel nincs fegyvered, ezért puszta kézzel kell küzdened az életedért: ne felejts el levonni 3 pontot a Támadóerődből.

Bukott Angyal ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 8

Ha ellenfeled ÉLETERŐ pontjainak száma 3-ra vagy az alá csökken, lapozz a **389**-re.



35.

Elindulsz a folyosón jobbra.

Néhány méter megtétele után a folyosó kiszélesedik, és ismét az a különös érzésed támad, vagy már inkább határozottan biztos vagy benne, hogy sokkal nagyobb, hogy elférjen a Házban. Viszont nincs más választásod, mint továbbmenni ezen a folyosón, már csak azért is, mert egyre erősebben érzed az alsó szinten tomboló tűz füstjének a szagát, sőt, már a tűz ropogásának a hangját is hallod a távolból.

Teljesen elmélyülsz a gondolataidban, mert az agyad szinte már csak a mögötted tomboló égő pokol körül forog, ezért meglepetten veszed észre néhány pillanattal később, hogy egy gigantikus méretű, feneketlennek tűnő üreg tátong előtted. A gödör olyan óriási, hogy a szája szinte a folyosó teljes szélességét kitölti. Egy szintén gigantikus méretű pókháló zárja le az üreg száját, aminek a közepén egy akkora pók kuporog, mint egy személyautó. De nem is ez a legrémisztőbb benne, hanem az, hogy a póknak emberfeje van!

Ez egy Halálpók, egy óriási, démoni teremtmény.

Ha *Inszektofóbiában* szenvedsz, kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha az *Inszektofóbia* a Legfőbb Félelmed, kénytelen vagy mégis másik útvonalat keresni, mert még csak rá sem tudsz nézni erre a borzalmas lényre – lapozz a **23**-ra.

Szerencsére úgy tűnik, hogy a pók éppen alszik.

Óvatosan lekukucskálsz mellette az üreg mélyére, de csak tömény feketeséget látsz odabent, bár a legmélyén mintha valami fénylő dolgot látnál mocorogni. Patthelyzetbe kerültél, mert nincs visszaút a számodra, és nagyon úgy tűnik, hogy előrefelé sem tudsz menni. Ha van nálad egy égő fáklya, lapozz a **315**-re; ha nincs, lapozz a **23**-ra.

36.

Északi irányba tartasz. Hamarosan elhaladsz egy angyalszobor mellett, ami háttal áll neked, és a kezeivel eltakarja a szemét, mintha képtelen lenne elviselni a Ház borzalmainak a látványát. Egy pillanatra elgondolkodsz azon, hogy elég különös dolog egy ilyen szobrot találni egy ilyen helyen. A szobor mellett elhaladva megérkezel a második szint következő hosszú kelet-nyugati irányú folyosójához. Három kijárat vezet innen északi irányba. A bal oldali a sötétségbe vezet, a középső egy fényesen megvilágított folyosóra, míg a jobb oldali, amennyire meg tudod állapítani, a ködbe.

Viszont észreveszel egy ajtót is, ami a keresztfolyosó déli oldalán van, nagyjából középen, *Ignis* felirattal. Ez az ajtó annyira megégett és eltorzult, hogy leginkább egy lidérces fekete kapura emlékeztet. Határozottan nagyon vastagnak tűnik, és bár nem vagy szakértője a témának, de teljesen hangszigeteltnek is.

Ha ki szeretnéd nyitni a megégett ajtót, lapozz a **101**-re. Ha a bal oldali, sötét folyosón mennél tovább, lapozz a **264**-re. Ha a középső, kivilágított folyosón mennél tovább, lapozz a **141**-re. Ha a jobb oldali, ködbe vesző folyosót választod, lapozz a **352**-re.

37.

Nem kerül túl nagy erőfeszítésbe, hogy elmozdítsd a legközelebbi kisebb sír fedőkövét. Ezt követően szó szerint ledöbbensz, amikor meglátod a tartalmát, az ódon hús- és csontmasszát, ami annyira színültig megtölti a sírt, hogy a fedél elmozdításával a trutymó a cipődre löttyen. Nagy önuralomra van szükséged, hogy ne kövesse a gyomrod tartalma is. De ez még semmi ahhoz képest, ami ezután következik, mert az előtted lévő zöldes-feketés massza elkezd magától mozogni! Először két bűzlő, olvadt hústól csöpögő csontos kar emelkedik ki lassan a nyálkából.

Ezután egy koponyaszerűség bukkan elő, ahogy a gerincre és nyakra emlékeztető valamin feléd fordul. A koponya szemüregei üresek, és azokon keresztül láthatod, hogy a koponya belül is üres, eltekintve a zöldes-feketés trutymótól. Bármi is ez a dolog, az biztos, hogy él és támadó szándékai vannak, mert mostanra szinte már teljesen ki-, illetve átfolyt a padlóra, hogy könyörtelenül feléd induljon. Nincs menekvés a számodra!

Ha *Mizofóbiában*, *Kartilogenofóbiában* vagy *Diszmorfofóbiában* szenvedsz, akkor Fóbiánként kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha ezek közül bármelyik a Legfőbb Félelmed, akkor azért 3 FÉLELEM pontot kapsz. Továbbá vonj le 1 pontot a Támadóerődből mindegyik Fóbia után a következő harc idejére, illetve 3 pontot, ha valamelyik a Legfőbb Félelmed. Viszont, ha mindhárom Fóbiában szenvedsz, vagy valamelyik a Legfőbb Félelmed *és* legalább egy másik a Fóbiád, akkor azonnal lapozz a **84**-re. Ha a fentiek közül csak két Fóbiában szenvedsz és egyik sem a Legfőbb Félelmed, akkor még képes vagy a harcra, de vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz azonnal a **280**-ra.

Bár nem tudsz róla, de ez egy Ős Zombi, ami a puszta jelenlétével elszívja a közelében lévő élőlények életenergiáját, hogy attól legyen egyre erősebb. Éppen ezért, ha megküzdesz vele és a lény Támadóereje magasabb, mint a tiéd, akkor a szokásos 2 ÉLETERŐ pont helyett csak 1-et vonj le magadtól, viszont adj 1-et a teremtmény ÉLETERŐ pontjaihoz.

Mivel fegyvertelen vagy és kénytelen vagy puszta kézzel küzdeni, ezért a harc idejére ne felejts el levonni további 3 pontot a Támadóerődből.

Ős Zombi	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, lapozz a **255**-re.

38.

A Banshee egyre hevesebben támad, és sikerül a karodba mélyeszteni a karmait. A kínzó fájdalomtól hangosan felüvöltesz.

Vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot.

Ha *Mizofóbiától* szenvedsz, kapsz még 1 FÉLELEM pontot is, ha pedig ez a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot kapsz.

Viszont a beléd hasító fájdalom megkétszerezi az erődet, és sikerül lelöknöd magadról a teremtményt.

A vén banya meglepődik egy pillanatra, de ez a pillanat is elég neki ahhoz, hogy újra rád vesse magát. Most viszont nálad van a helyzeti előny, és sikerül oldalra vetned magad, így a feléd lendülő csontos banya karmai éppen csak elvétik az arcodat. Talpra ugrasz, de egy pillanatra lebénulsz, ahogy a Banshee ismét megereszt egy borzalmasan hangos sikolyt, amivel szó szerint az őrületbe kerget. Kétségbeesetten tapasztod a füledre a kezedet, hogy védekezz a sikoly ellen, de közben azt is észreveszed, hogy ellenfeled megfeszült izmokkal összekuporodik a földön alig pár méterre tőled, hogy hirtelen ismét a torkodnak ugorjon. Villámgyorsan elkezdesz rohanni a menekülést jelentő csónak felé, de ezzel védtelenül hagyod a hátad a Banshee számára. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **339**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **77**-re.

39.

A kis ösvény a fák között kanyarog szinte követhetetlenül összevissza, néha saját magába visszakanyarodva, néha viszont nyílegyenesen. Biztos vagy benne, hogy nem szívesen látnál a fejébe annak, aki ezt az útvonalat tervezte, mert a gondolkodása nem tűnik eviláginak és ép ésszel felfoghatónak.

A fák lombja olyan sűrű, hogy teljesen eltakarják előled az eget, az ágaik pedig olyannyira benyúlnak az ösvényre,

hogy megtépik a ruhádat, és az arcodat is összevissza karcolják. Miközben a sűrű ágak között küzdöd magad előre, az enyhe szél megélénkül egy kicsit, és lehullott leveleket sodor az utadba. A hátad mögül ijesztő hangokat hallasz, az árnyékok meg úgy ugrálnak körülötted, mintha egy-egy óriási teremtmény sétálna melletted mindkét oldalon.

Az ösvény idióta vonalvezetése miatt egyre bosszúsabb vagy, ezért egy pillanatra még az is megfordul a fejedben, hogy egyenesen átvágj a fák között. Ezt az ötletet aztán gyorsan el is veted, ahogy a körülötted lévő sötét árnyakra pillantva végigfut a hideg a hátadon. A sötét fák erre elcsendesednek, mintha csak meghallották volna a gondolataidat.

Gyorsan tovább is mész, hogy aztán hamarosan megpillanthasd a tó csillogó víztükrének a körvonalait a fák között. A lehető legnagyobb csendben lépdelsz oda a tó széléhez, ami nagyobb, mint elsőre gondoltad volna. Minden oldalról fák szegélyezik, amik kétrét györnyedve hajolnak a víztükör fölé, mintha csak beszélnének hozzá. A tó közepén egy kis szigetet látsz néhány öreg, korhadt fával és tépett bokrokkal. Aztán a sziget közepén észreveszel még valamit: egy sírkövet.

A tó vize nyugodtnak tűnik, mintha már évek óta nem háborgatta volna senki, pedig valakinek legalább egyszer meg kellett ezt tennie, amikor eltemette azt a szerencsétlent a kis szigeten. Kíváncsi vagy, hogy vajon találnál-e valami érdekeset a tőled alig kétszáz méternyire lévő szigeten, de hiába tűnik nyugodtnak a tó vize, valahogy mégsem érzel késztetést arra, hogy megmártózz benne, mert nagyon mélynek, szinte feneketlennek tűnik. Akárhogy is, döntented kell! Ha átkutatod a tó környékét, hátha találsz egy csónakot vagy valami ilyesmit, amivel átkelhetsz a vízen, lapozz a **309**-re. Ha inkább mégis megkockáztatod, hogy odaússz a szigethez, lapozz a **15**-re.

40.

Miközben a furcsa jeleket bámulod a sírkövön, hirtelen világosság gyúl az agyadban, és az írás kezd értelmet nyerni, még ha őrültnek is tűnik. Minél tovább nézed a szöveget, annál több szót, majd teljes mondatot tudsz beazonosítani. Szinte transzban ülsz le a sírkő elé, és minden újabb pillanattal közelebb kerülsz a szöveg teljes megértéséhez. Kis idő elteltével az egész üzenet kezd világossá válni a számodra. Egy férfiról szól, akit *a szerelme elutasított*, majd *hátat fordított neki, mielőtt…* A következő szövegrészben nem vagy biztos, de valami olyasmi, hogy *szilánkokra tört, mint az üveg*. Az üzenet úgy folytatódik, hogy a férfi *imádta* a nőt, de az csak annyit tett, hogy *ezer darabra vágta*. A homlokodat ráncolva próbálod értelmezni a következő furcsa szövegrészt: a férfi ezután azt mondja, hogy a nő *tündökölt és visszatükrözte őt a szépségében*, de *csak nevetett a férfin bájos arcokkal*. Biztos vagy benne, hogy valamit félreértettél, mert hogyan lehetnek egy nőnek *arcai*? Mindenesetre az üzenet úgy folytadódik, hogy *megragadott és megpróbált átvinni*.

Átvinni, de hova?

Csak nevetett gúnyos arcaival. Az üzenet ezután érthetetlen zagyvasággá válik, majd így végződik: *tehát élve eltemettem magam és magammal vittem a gyűrűjét*. Kiver a hideg veríték ezekre az utolsó gondolatokra. Lenézel a sírra, és most már tudod, hogy ki fekszik benne. Ekkor veszed észre, hogy egy aranylóan csillogó tárgy kandikál ki a földből. Kíváncsian hajolsz le érte, hogy kihúzva megállapítsd, hogy ez egy arany gyűrű. Zsebre vágod, majd értetlenkedő ábrázattal felállsz. Lapozz a **92**-re.

41.

A bejárati ajtó ránézésre is súlyosnak tűnik, ami barázdált, kissé rücskös, fekete fából készült. Közelebbről szemügyre véve megállapítod, hogy igazi antik darab, és nem tudod, hogy miért, de úgy érzed, mintha mindig is itt lett volna.

Még közelebb hajolva észreveszed, hogy a fába rémült tekintetű arcokat faragtak, amiknek a vonásai örök néma sikolyba merevedtek. Az ajtó fölé koponyákat tűztek a falra, amik üres szemüregeikkel mintha téged bámulnának. Nem vagy benne biztos, hogy van elég merszed lenyomni a kilincset, hogy vess egy pillantást a bejárat ajtó mögé, ami leginkább valami ősi kapunak tűnik.

Az előcsarnok bal oldala egy erős fémajtóban végződik, *Armis* felirattal. Vajon azért van fémből, mert ezzel az óvintézkedéssel akarják távol tartani a hívatlan látogatókat attól, ami mögötte van, vagy inkább az a célja, hogy bent tartson valamit? Körbefordulva két, déli irányba vezető folyosót látsz, ahonnan még mindig hallod a zombik távoli nyöszörgését, az előcsarnok jobb oldala pedig örvénylő sötétségbe veszik a távolban.

Ha a bejárati ajtóval próbálkoznál, lapozz a **106**-ra. Ha balra indulnál, hogy a fémajtóval próbálkozz, lapozz a **24**-re. Ha ezek a lehetőségek nem érdekelnek, és inkább jobbra mennél, bele a sötétségbe, lapozz a **258**-ra.

42.

A sötétség szinte hozzád simul és cirógatja a bőrödet, ahogy keresztülmész rajta. Aztán hirtelen véget ér és végre kijutsz belőle. Közvetlenül előtted a folyosó tovább folytatódik, először egy jobb oldali elágazás, majd néhány ajtó mellett elhaladva. A jobb oldali új folyosó hosszan elnyúlik a messzeségbe, miközben elhalad egy északi irányba vezető kijárat mellett, majd egy másik ugyanilyen irányú kijáratnál ér véget. Ezen a szakaszon a koponya-csillárok különösen réginek, már-már ősinek tűnnek. A gusztustalan szőnyeg is vastagabbnak tűnik, mint az emelet többi részén. Ha továbbra is egyenesen mennél tovább azon a folyosón, amelyiken idejöttél, lapozz a **167**-re. Ha a jobbra lévő következő folyosót választanád, ami szintén északi irányba vezet, lapozz a **299**-re. Ha pedig inkább elmennél a keresztfolyosó végéig, majd ott fordulnál északi irányba, lapozz a **314**-re.

43.

Végre visszaküldted a másvilágra, vagy ahonnan jött, az undorító szörnyszülöttet. Még egyszer végignézel a Halálsárkány maradványain, majd a lábaidnál heverő fénylő holttesten. Ezután a figyelmedet ismét a különös, hullámos pengéjű késnek szenteled. Nagyon reméled, hogy ez a bizonyos *Kris kése* megért ennyi fáradtságot. Ezt követően ünnepélyesen úgy döntesz, hogy elhagyod ezt a sírkamraszerű helyet, és ismét élettelen csontok ropognak a talpad alatt, ahogy a holdfényben elindulsz vissza az ajtóhoz, amin keresztül visszajuthatsz a portálhoz.

Legnagyobb örömödre az ajtó már nincs zárva, de miután átlépted a küszöböt, akkor rádöbbensz, hogy akaratlanul is életed legnagyobb hibáját követted el, mert egész egyszerűen elveszted a látásod! Egyszerűen nem látsz semmit, mintha lekapcsolták volna a villanyt a fejedben. Rémisztő felismerésed közepette az is átvillan az agyadon, hogy azzal, hogy áthoztad a kést a csontbarlang küszöbén, működésbe hoztad az utolsó halálos csapdát is. Ez azonban nem tart vissza abban, hogy térdre zuhanj, és sírva fakadj.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Néhány órával később abbahagyod a zokogást, mert eszedbe jut az a barátságos illető, aki ideküldött és aki figyelmeztetett *néhány* csapdára. Azt is említette, hogy majd segíteni tud rajtad, ha visszamész hozzá! Akár igazat mondott, akár hazudott, úgy döntesz, hogy mindenképpen meg kell találnod őt, és ha mégsem tud segíteni, akkor legalább lesz annyi örömöd, hogy elégtétel fejében végzel vele.

Tehát most itt vagy megvakulva, remélhetőleg csak ideiglenesen, de ebben nem lehetsz biztos. Remegő lábakkal állsz fel, és könnyes arccal a szemben lévő ajtó felé fordulsz, mert tudod, hogy most pont az ellenkező irányba kell megtenned az idefelé vezető utat, és hogy bármilyen eltérés végzetes lehet a számodra.

Így aztán először végigsétálsz a zöld nyálkával borított termen, ahol mindenfelé Démonivadékok holttestei hevernek, majd következik az ellensúlyozott, nehéz vasajtó, ezután elhaladsz az oltárszerűség mellett, hogy végül megérkezz a kereszteződéshez, ahol emlékeid szerint négy alagút találkozik. Ellenkező irányból érkezve, most merre mész tovább?

Egyenesen?	Lapozz a **131**-re.
Balra?	Lapozz a **191**-re.
Jobbra?	Lapozz a **471**-re.

44.

A folyadék langyos és egy kicsit mézízű. Ahogy belekortyolsz, azonnal felfrissülsz: kapsz 2 ÉLETERŐ pontot! Közelebbről megvizsgálva az üvegcsét megállapítod, hogy még három kortynyi ital maradt benne. Ha akarod, magaddal viheted (írd fel a *Kalandlapodra*), és bármikor belekortyolhatsz, kivéve harc közben. Ha így teszel, akkor minden korty után 4 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza. Ha kiittad az üvegcse tartalmát, akkor el kell dobnod.

Most pedig ha elhagynád a szobát, lapozz a **138**-ra; vagy ha tovább kutakodnál benne, lapozz a **327**-re.

45.

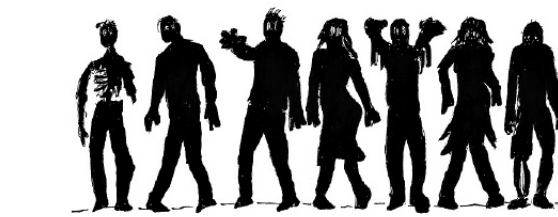
Belépsz a kis derékszögű átjáróba, és azonnal megborzongsz, ahogy a természetellenes hideg szinte egyből a csontodig hatol. Miután befordulsz a jobbra kanyarodó saroknál és előrenézel, akkor egy hosszú folyosó néz vissza rád. Nem kevesebb, mint négy másik folyosó ágazik el belőle déli irányba, majd egy impozáns látványt nyújtó lépcsősorban végződik. Már éppen azt fontolgatod, hogy most az egyszer kivételt teszel és visszafordulsz déli irányba, amikor újra meghallod a zombik nyöszörgését a távolban, ami meggyőz az elhatározásod ellenkezőjéről.

A Ház északi oldalán ráccsal ellátott ablakok sorakoznak, és a rajtuk keresztül bevilágító holdfény olyan furcsa, csíkos négyzeteket vet a padlóra és a falra, hogy úgy érzed, mintha egy börtönben sétálnál. Miközben elhaladsz ezek mellett a „börtönablakok" mellett, kitekintesz rajtuk, de csak a fák néma sorfalát látod a távolban, amitől az a szűnni nem akaró érzésed van még mindig, hogy azok is bámulnak téged. Talán most is készen állnak arra, hogy gyökereiket kitépve elinduljanak feléd a borongós felhők alatt, átgázolva a felszín alatt várakozó élőhalottak seregén.

Villanás.

Megrázod a fejed, hogy ismét megszabadulj az efféle gondolatoktól, amik ki tudja, honnan jönnek. Amíg ezzel foglalkozol, észre sem veszed, hogy egy magas alak bukkan elő az előtted lévő lépcsőknél. Mintha egy álomból riadnál, úgy jelenik meg előtted egy ókori, pólyába csavart múmia, karjaival az orrod előtt hadonászva. Már csak egy rémült sikolyra marad időd, mielőtt sikerül neki megragadnia, ez azonban nem akadályoz meg abban, hogy a fegyvereddel viszonozd a támadást. Aztán feláll a tarkódon a szőr és a hajad is égnek áll, amikor azt látod, hogy bármennyi sebet is ejtesz rajta, azok másodpercek alatt begyógyulnak. A Múmia közben a nyakadba mélyeszti az ujjait, hogy még közelebb húzzon magához.

Odakint néhány madár riadtan rebben fel a fészkéről, ahogy rémült sikolyok remegtetik meg a levegőt…



46.

Olyan gyorsan kutatod végig a zsebeidet, mint egy megszállott, miközben a tekergőző rémség már-már lecsap rád a karjaival. És ekkor hirtelen világosság gyúl az agyadban: ha ez a valami itt körülötted a sötétség szülötte, akkor biztosan félnie kell a fénytől! Ha van nálad egy jelzőrakéta és használni szeretnéd, lapozz a **221**-re. Ha van egy öngyújtód és használni szeretnéd, lapozz a **165**-re. Ha van nálad egy zseblámpa és használni szeretnéd, lapozz a **133**-ra. Ha ezek közül egyik sincs nálad, lapozz a **231**-re.

47.

Nem kis erőfeszítésedbe kerül a deszkáknak még csak a felét is eltávolítani, pedig egy elég masszív feszítővassal teszed mindezt. Az erőlködés miatt teljesen megfeledkezel magadról és arról, hogy hol is vagy, ezért csalódottságodban hangosan szitkozódni kezdesz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **351**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **263**-ra.

48.

Magad is meglepődsz azon, hogy az ajtó nincs bezárva, de a kövér férfi eléggé döbbenten néz rád, amikor kinyitja. – Úgy emlékszem, hogy arra kértelek, hogy távossz és szerezd meg a fegyvert – mondja bosszús hangon, majd megfordul, hogy bevágja és újra bezárja az ajtót. Mielőtt azonban eltűnne a szemed elől, egy kis piros foltot veszel észre a ruhája hátulján, ami nagyon gyorsan egy Halálbetűvé alakul át.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Ha ez már az ötödik ezekből a szörnyűségekből, amire ráakadtál, lapozz azonnal a **132**-re. Ha még nem, akkor gyorsan kell cselekedned, mert a tompán puffanó léptek és az ódon dohszag egyre jobban közeledik hozzád. Mit teszel?

A főbejárathoz rohansz?	Lapozz a **149**-re.
A hátsó bejárathoz rohansz?	Lapozz a **157**-re.
Megpróbálod elbarikádozni magad egy közeli szobában?	Lapozz a **247**-re.

49.

Körülnézel a konyhában, hátha találsz valamit, amire rá lehet fogni, hogy ehető, amikor hirtelen rádöbbensz a helyzet abszurditására: hiába is találnál bármit ezen az undorító helyen, még az éhhalál küszöbén sem lennél hajlandó megenni. Ezért inkább úgy döntesz, hogy gyorsan szétnézel valami egyéb használható dolog után. Először körbejárod a konyha közepén lévő asztalt, de csak mély vágásokat látsz az asztallap oldalán, illetve nagy megrökönyödésedre egy emberi körmöt az egyik sarkába ágyazódva. Hagyod az asztalt, hogy távozás előtt még egy utolsó pillantást vess a többi berendezésre: a vöröses foltokkal tarkított evőeszközökre, a belsőségekkel teli mosogatóra, és úgy általában a mindent vastagon elborító mocsokra. Mindeközben az a furcsa gondolat ötlik az eszedbe, hogy maga a helyiség is figyel téged.

Elhessegeted ezt a szokatlan érzést, és már éppen távoznál, amikor észreveszel egy kis dobozt, ami éppen csak kikandikál a mocskos tányérok közül. Odalépsz, és rögtön megállapítod, hogy ez egy elsősegély doboz! Nem éppen szokatlan dolog egy konyhában, de azért meglep, hogy ezen a helyen is találsz egyet. Kapsz 1 SZERENCSE pontot! A dobozban 3 alkalomra elegendő gyógyszercsomagot találsz, minden adag 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Bármikor használhatod őket, kivéve harc közben.

Gratulálsz magadnak az új szerzeményedért, amikor hirtelen halk, suttogó és suhogó hangokra leszel figyelmes. Fogalmad sincs, hogy mik lehetnek ezek és honnan jöhetnek – bár sejtéseid azért vannak –, mindenesetre úgy döntesz, hogy jobb lesz azonnal elhagyni ezt a helyiséget. Lapozz a **137**-re.

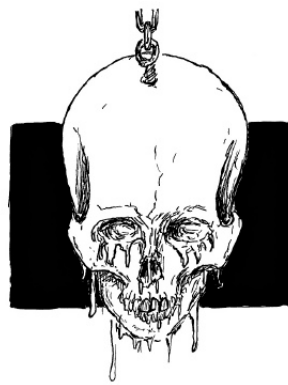
50.

A tükör a legkevésbé sem zavar.

Viszont egy kinyíló ajtó hangja felkelti a figyelmedet.

Megfordulva döbbenten látod, hogy a Lányszoba ajtaja, amelyen beléptél, most pont a másik sarokban van, mint ahol lennie kellene. Jeges félelem kúszik végig a gerinceden, ahogy körülnézel és megállapítod, hogy most *minden* éppen az ellenkező oldalon van, mint ahol eddig volt. Fogalmad sincs, hogy mi történhetett, de most valahogy mintha a szoba tükörképében lennél. Rémülten fordulsz vissza, és azt látod, hogy a tükörben lévő ajtó lassan kinyílik, majd valamilyen karok kezdenek befelé vonaglani rajta. Ismét a mögötted lévő ajtóra nézel, de döbbenten látod, hogy az viszont még mindig csukva van. Mit teszel?

Megvárod a teremtményt, hogy szembeszállj vele?	Lapozz a **179**-re.
Kinyitod a mögötted lévő ajtót?	Lapozz a **98**-ra.
Villámgyorsan átkutatod a fordított szobát, ahol most vagy?	Lapozz a **398**-ra.
Megpróbálsz valahogy átjutni a tükrön?	Lapozz a **262**-re.
Megpróbálod összetörni a tükröt?	Lapozz a **422**-re.



51.

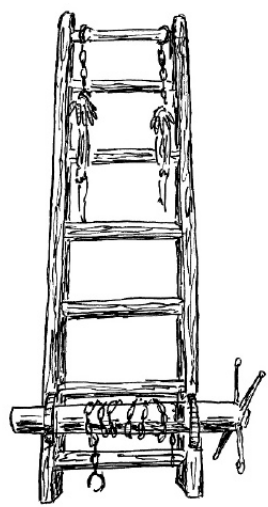
Kissé izgatottan veszed el az üveget az asztalról, hogy óvatosan belekortyolj. Undorító íze van, de mégis erőre kapsz tőle.

Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot.

Elteszed az üveg bort a hátizsákodba. Még három hörpintésnyi maradt benne, és mindegyik adag 4 elvesztett ÉLETERŐ pontodat állítja vissza. Bármikor belekortyolhatsz a borba, kivéve harc közben. Viszont amikor az utolsó kortyot is megittad, el kell dobnod az üres üveget.

Most pedig döntsd el, hogy mi legyen a következő lépésed. Csak olyat választhatsz, amit még nem tettél meg.

Megvizsgálod a könyveket?	Lapozz a **436**-ra.
Megvizsgálod az újságokat?	Lapozz a **410**-re.
Elhúzod a függönyt?	Lapozz a **329**-re.
Elhagyod a szobát, hogy továbbhaladj az északi irányba kanyarodó folyosón?	Lapozz a **491**-re.



2021

52.

A fáklya sercegő hangja egy kissé megnyugtat, mert a lángja eloszlatja a körülötted lévő sötétség nagy részét, így magabiztosabban folytatod az utadat. Néhány méter megtétele után egy másik kóbor fényforrásra leszel figyelmes, nem sokkal előtted. A szíved hevesebben kezd verni arra a gondolatra, hogy összefuthatsz egy másik emberi lénnyel, ezért önkéntelenül is felé kiáltasz, de aztán rájössz, hogy ez teljesen felesleges, mert már észrevette a fáklyád fényét, és úton van feléd. Amikor odaér hozzád és felemeli a lámpását, hogy alaposabban megnézzen téged, akkor egy rémisztő arcba bámulsz bele: apró, hunyorgó szemek ülnek a hamuszürke bőrredők mélyén, de a legfélelmetesebb a hatalmas, vigyorgó szája, amiben akkora fogak meredeznek, mint az ujjaid. Ez a lény egy Éjjeli Vadász, egy rég elfeledett emberformájú teremtmény valami ismeretlen helyről, és már támad is, mielőtt akár csak megfordulhatna a menekülés gondolata a fejedben.

Éjjeli Vadász ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 6

Ha sikerül legyőznöd, lapozz az **5**-re.

53.

Nagyot nyögve feltéped az ajtót, majd összerezzensz, amikor a földhöz csapódik, mert akkorát döndül, hogy az egész környék visszahangzik tőle. Gyanítod, hogy a Házban lévő teremtményeket már figyelmeztették korábban a kinti zajokra, és hogy nem kell foglalkozniuk velük, de abban nem vagy biztos, hogy ez az odakint kószálókra is vonatkozik. Gyorsan körbe is nézel, mert ez a hangzavar bárminek vagy bárkinek felhívhatta rád a figyelmét, és szinte már számítasz is rá, hogy egyszer csak megjelenik egy kiéhezett zombihorda a sötétből.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **70**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **28**-ra.

54.

Furcsa érzés megközelíteni az üveg nélküli ablakokat, mert olyan, mintha azok néznének át rajtad. Leküzdve a félelmedet, óvatosan lépsz közelebb az egyikhez, mert tisztában vagy vele, hogy nem biztos, hogy tetszeni fog, amit mögötte találsz, vagy ami még rosszabb, valaki vagy valami észrevehet és fellármázhatja az egész házat. Azonban amikor odalépsz az ablakhoz és kinézel rajta, csak a már jól ismert ösvényt látod, amin először mentél végig, amikor beléptél a parkba, csak ezúttal más szemszögből veheted szemügyre. Vértócsákat is látsz, amik halványan megcsillanak a holdfényben, és nem kétséges, hogy attól a szerencsétlentől származnak, aki nekirohant a magasfeszültségnek. Erről eszedbe jut a lehetetlenül magas, szögesdróttal ellátott kerítés, és arrafelé fordítod a fejedet. A szénné égett holttest még mindig meg-megremeg, de a Halál Küldönceinek színét sem látod.

Ismét az ösvény felé fordulva, a fák mögött megpillantod egy tó csillogó víztükrét a távolban. Egy kicsit jobban előrehajolsz, mert meg mernél rá esküdni, hogy mozgást láttál a tó vizében, de aztán rájössz, hogy csak képzelődtél. A tó közepén lévő kis sziget viszont nem a fantáziád szüleménye. Tovább nézelődsz az ösvény mentén, de ezen kívül csak fákat látsz mindenfelé.

Ekkor hirtelen egy kis fekete tárgy hívja fel magára a figyelmedet, ami az ablakpárkányon hever: egy Biblia. Eléggé meglep, hogy pont ilyesmit találsz egy ilyen helyen, és ettől azonnal gondolkodóba esel. Talán nem vagy egyedül, mert valakik már jártak itt korábban előtted és megpróbálták megállítani az itteni eseményeket? Vagy legalábbis megpróbálták, de csak ennyi maradt utánuk. Akárhogy is, zsebre vágod a kis könyvet, és ettől máris jobban érzed magad.

Vesztesz 1 FÉLELEM pontot és kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ezután hátrébb lépsz az ablaktól, mert valami árnyék suhan el a Hold előtt, bár valószínűleg csak egy madár volt az.

Még mindig az új szerzeményednek örülve újra a levelek felé fordulsz, de az örömödet egy baljós érzés váltja fel azonnal, amikor észreveszed, hogy a levelek mintha elmozdultak volna: ez a közeli kupac egy kicsit magasabb lett, az a távolabbi viszont alacsonyabb. Ha megvizsgálnád őket közelebbről, lapozz a **81**-re. Ha inkább úgy érzed, hogy végeztél a házban, és távoznál innen, lapozz a **390**-re.

55.

Eszedbe jut a régi vámpírlegenda, ezért gyorsan előveszed a fokhagymát, és a nőhöz vágod, aki visítva hátrál előled, miközben kétségbeesetten igyekszik megszabadulni tőle. Ezzel sikerült időt nyerned, és gyorsan felkapod a fegyveredet, majd megpördülsz, hogy szembeszállj vele. A nő még mindig a fokhagymával van elfoglalva, így sikerül egy súlyos sebet ejtened rajta, amitől a földre zuhan.

Vér csorog végig az arcán, és lehunyja a szemét.

Megkönnyebbülten sóhajtasz fel, majd távozni készülsz.

A nő szemei felpattannak, és mosolyog!

Hát persze! A hétköznapi fegyverekkel ugyan meg lehet sebesíteni az effajta teremtményeket, de elpusztítani nem. Feláll a tarkódon a szőr, miközben látod, hogy a szörnyű seb magától begyógyul, és a nő kezd talpra állni. Valamit tenned kell!

Ha van nálad szenteltvíz, lapozz a **120**-ra; ha nincs, lapozz a **434**-re.

56.

A kapurostély vasból készült és túl nehéz ahhoz, hogy puszta erővel fel tudd emelni. Más választásod nem lévén, legyűröd a félelmedet, és visszafordulsz a kripta belseje felé. Körbenézel, de hamar rá kell jönnöd, hogy csak a korábban látott sírok vannak itt. Ezzel csak az az egyetlen hiábavalónak tűnő lehetőséged maradt, hogy a sírok egyikében próbálj kiutat találni, vagy egy kapcsolót a kapurostélyhoz. Ha az egyik kisebb sírt szeretnéd átkutatni, lapozz a **37**-re. Ha az egyik nagyobb sírt néznéd át, lapozz a **395**-re. Ha a kripta közepén lévő legnagyobb sírral próbálkoznál, lapozz a **71**-re.

57.

Bármivel is próbálkozol az ajtón, semmi eredménye sincs. Csalódottan rúgsz bele egyet, és ez volt életed utolsó rossz döntése. Abban a pillanatban ugyanis, amikor a lábad eltalálja az ajtót, egy kattanást hallasz és rájössz, hogy véletlenül beindítottál valamit. A fejed fölött kinyílik egy titkos rekesz, amiből a már jól ismert mocskos, zöld folyadék kezd el ömleni. Először csak egy halk kaparászást hallasz, majd éppen akkor nézel fel, amikor a trutymó megindul, hogy teljesen elárasszon téged, amiből bőven jut a szádba, az orrodba és a szemedbe is. Egy pillanatra nem érzel semmit. Aztán a következő szörnyű másodpercben már érzed az elviselhetetlen fájdalmat és fuldokolni kezdesz, ahogy szó szerint elolvadsz a rád ömlő savtól. Ez azonban nem közönséges sav, mert megfertőzték az egész Házat uraló borzalmak, így aztán, miközben a bőröd leolvad rólad és a gurgulázó sikolyodat visszhangozzák a falak, elkezdesz átváltozni. A fejedből szarvak, a hasadon egy fogakkal teli száj, a homlokodon pedig egy új szem nő. Ezután sikoltozva és nevetve rogysz a földre, ahogy egyszerre szenvedsz és örülsz, miközben az arcod teljesen elolvad, a régi szemeid pedig kiégnek a helyükből.

Az olvadt tested egy zöld nyálkatócsává áll össze a padlón, ahol mosolyogva és sírva várod a többi Démonivadékkal együtt a következő áldozatotokat…

58.

Hirtelen merész ötleted támad, hogy használnod kellene az Acél Laposüveget és a benne lévő rumot. Így aztán kínos lassúsággal odakúszol a szökőkút mentén a serleghez, és a laposüveged egész tartalmát beleöntöd. Ezután visszakúszol a korábbi búvóhelyedre, és várod a hatást.

Ahogy számítottál rá, a teremtmény hamarosan feltápászkodik, és torz alakja megjelenik a szobor mögül, ahogy odacammog a serleghez. Lehajol, felkapja, majd egy hajtásra kiissza a benne lévő rumot, miközben továbbra is szüntelenül mosolyog. Ezután visszacammog a helyére, hogy ismét leüljön a szobor mögött.

Jó húsz percet várasz, amíg bekövetkezik az, amire számítottál: végre hallod a teremtmény horkolását. Lassan és óvatosan megközelíted a pihenőhelyét, és észreveszel mellette egy furcsa, vallási szimbólumokkal borított szalagot, ami csak úgy ott hever mellette. Vajon a lény éppen ezt őrizte, vagy csak véletlenül került oda? Ezt valószínűleg soha nem tudod meg, de a lényeg, hogy itt van és elteszed magadnak, mert van benne valami furcsán megnyugtató (írd fel a *Kalandlapodra* a vörös szalagot).

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ha most az üvegházat látogatnád meg (és még nem tetted meg), lapozz a **64**-re. Ha a vízesést néznéd meg (és még nem jártál ott), lapozz a **176**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha a szemétdomb érdekel (és még nem jártál ott), lapozz a **125**-re. Ha a máglyát néznéd meg közelebbről (és még nem tetted meg), lapozz a **198**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha inkább távoznál a kertből, és visszatérnél az ösvényhez, lapozz a **279**-re.

59.

Már magától a gondolattól is rosszul leszel, hogy benyúlj abba a gusztustalan faliszekrénybe: az egész tested remegni kezd, miközben csak állsz ott földbe gyökerezett lábbal, és képtelen vagy elfordítani a tekintetedet a szekrény undorító, beteg tartalmáról. Lelki szemeid előtt a csontok életre kelnek, és a számodra legförtelmesebb módon nyüzsögni kezdenek: csikorognak, nyikorognak, vonaglanak és összevissza tekeregnek. Üres szemüregek bámulnak rád, rángatózó ujjcsontok böknek feléd, tátongó állkapcsok csattogtatják a fogaikat, majd az egész rakás megindul feléd.

Villanás.

Mintha rémálomból ébrednél, a viziók egyszer csak eltűnnek és visszatérsz a valóságba. Nincs az a pénz, hogy bedugd a kezed abba a „kínzókamrába"! Helyette felmehetsz az emeletre – lapozz a **220**-ra –, vagy elhagyhatod a házat – lapozz a **390**-re.

60.

Megragadod a fogantyút, amit ujjnyi vastagon borít valami ragacsos anyag, majd lassan kinyitod a sütő ajtaját, miközben összerezzensz a rozsdás szerkezet nyikorgó hangjától. Belenézel a belsejébe, és azonnal a szád elég kapod a kezed, hogy fel ne sikolts hangosan.

A sütő belsejében egy összeégett ember van.

És hogy ez a sokkoló látvány ne legyen elég, a véres kézlenyomatokból és a sütő belsejében lévő karistolásokból az is egyértelmű, hogy a szerencsétlen még élt, amikor betették ide.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

A gyomrod felkavarodott, a nyelőcsöved megtelik epével, és csupa rossz érzés kavarog benned. Visszacsapod a sütő ajtaját, és úgy döntesz, hogy azonnal elhagyod ezt a helyiséget. Lapozz a **137**-re.

61.

Abban a pillanatban, ahogy belépsz az ajtón, vér és ürülék szaga csapja meg az orrodat. Majdnem megáll a szívverésed, amikor rájössz, hogy a szörnyű kínzókamrába tértél vissza. És az is eszedbe jut, hogy a kínzómesterek mennyire veszélyesek és őrültek.

Nagyon halkan távozol.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Visszatérsz az alagúthoz. Lapozz a **233**-ra.

62.

Merre folytatod a kutatást?

Ha a szökőkutat szeretnéd megnézni (és még nem tetted meg), lapozz a **85**-re, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed.

Ha a vízesést néznéd meg (és még nem tetted meg), lapozz a **176**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha a szemétdomb érdekel (és még nem jártál ott), lapozz a **125**-re. Ha a máglyát néznéd meg közelebbről (és még nem tetted meg), lapozz a **198**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha inkább távoznál a kertből, és visszatérnél az ösvényhez, lapozz a **279**-re.

63.

Könnyes szemek kísérik minden mozdulatodat, miközben átkutatod a szobát, de néhány festékes tubuson és elhasznált ecseten kívül nem találsz semmi említésre méltót. Már éppen távoznál, amikor észreveszel egy kis ezüst keresztet az egyik szerencsétlen nő nyakában. Szinte megkönnyebbülsz, amikor látod, hogy az illető már halott. Elveszed a keresztet a nyakából, hogy a sajátodba akaszd (írd fel a *Kalandlapodra*), majd távozol a szobából.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ha a bal oldali folyosón indulnál el, lapozz a **204**-re. Ha továbbra is az északi irányba vezető folyosón haladnál tovább, lapozz a **127**-re.

64.

Ahogy közeledsz az üvegház felé, a távolról hallott sikolyok egyre hangosabbak lesznek, és most már halk sírás is vegyül a hangok közé. Kinyitod az ajtót, hogy bekukkants az üvegház nyomasztó hangulatú belsejébe, de azonnal vissza is hőkölsz köhögve és levegőért kapkodva – bentről ugyanis förtelmes bűz árad feléd, a hőség pedig szinte elviselhetetlen. Visszatartott lélegzettel és a legrosszabbra felkészülve lépsz be újra az üvegház sötét belsejébe, és a növényágyások között azonnal mozgást veszel észre. A sírás és a sikolyok egyre hangosabbak. Ahogy óvatosan körbenézel, rémült arcokat veszel észre a sáros földbe ágyazódva! Undorodva döbbensz rá, hogy mi folyik itt: élő embereket ültettek el szó szerint, akiken és akikből növények nőnek ki.

Zihálva kapkodod a levegőt ijedtedben, és azonnal fuldokolni kezdesz a maró gázoktól, ahogy véletlenül belélegzed a perzselően forró levegőt. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ettől függetlenül úgy döntesz, hogy legalább felületesen átkutatod ezt a hátborzongató helyet. Ha *Toxifóbiában* szenvedsz, lapozz a **455**-re; ha nem, lapozz a **246**-ra.

65.

Kínosan lassan és a lehető legóvatosabban a lábadnál heverő undorító holttest felé nyúlsz, hogy finoman elvedd a kulcsot a csontos nyakából. A következő pillanatban már a kezedben is van, és elégedetten mosolyogsz. A kulcs zöld színű, a gerincét két szárny díszíti, a fejére pedig az *Angelica* szó van nyomtatva. Egy pillanatra eltöprengsz azon, hogy ez a szó esetleg az angyalokra utalhat-e, vagy pedig valamilyen szent hely zárját nyitja, például egy templomét vagy egy kápolnáét. Egy darabig még gyönyörködsz benne, majd gyorsan zsebre vágod legújabb kincsedet (írd fel a *Kalandlapodra*). Lapozz a **156**-ra.

66.

A Bukott Angyallal való találkozástól egy kissé még mindig megrendülve megvizsgálod a sírját, és egy kulcsot találsz benne! A kulcs gerincén egy kés és egy villa szimbóluma látható. Eltöprengsz rajta, hogy vajon milyen ajtót nyithat, és a körülötted lévő borzalmak ellenére elmosolyodsz, mert nem nehéz kitalálni.

Zsebre vágod a Konyhakulcsot (írd fel a *Kalandlapodra*), majd a körülötted lévő csendben azon töprengsz, hogy mitévő legyél, miközben a felülről jövő holdfény csak téged világít meg, de a környezeted még mindig sötétbe burkolózik.

Ha megvizsgálnál egy teljesen új sírt, egyikét a legnagyobb mögött lévőknek, lapozz a **230**-ra. Ha inkább a lehető leggyorsabban menekülőutat keresnél erről a helyről, lapozz a **153**-ra.

67.

Az asztal kétségtelenül lenyűgöző benyomást tesz rád, és nyilvánvalóan ezzel a céllal is készült: nagy, szépen megmunkált, kissé bonyolultan díszített, de összességében masszív megjelenésű. Sötét fából faragták, ami elég régi ugyan, de igényesen le van csiszolva, és az itt-ott látható természetes göcsörtök csak emelik a szépségét. Az asztal tetején egy aranyozott telefon van, mögötte néhány fiók a falon, alatta pedig egy papírral teli szemeteskosár. Mit teszel?

Kinyitod a fiókokat?	Lapozz a **317**-re.
Megvizsgálod a telefont?	Lapozz a **249**-re.
Megvizsgálod a szemeteskosarat?	Lapozz a **217**-re.
Távozol a szobából?	Lapozz a **138**-ra.

68.

Továbbhaladsz a jobb oldali folyosón, és bár nem érzel semmi légmozgást, a feletted lévő csillárok mégis enyhén himbálóznak, amitől az árnyékok is mozognak egy kicsit körülötted. Amikor elhaladsz egy ablak mellett, a szemed sarkából valami távoli mozgást veszel észre odakint, de amikor odafordulsz, nem látsz semmit. Továbbsétálsz a vörös bársonyszőnyegen, majd egy újabb ajtót veszel észre a folyosó bal oldalán. Ez az ajtó teljesen jellegtelen és hétköznapi, amire a *Copia* szót karcolták. Ha ki szeretnéd nyitni ezt az ajtót, lapozz a **375**-re. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **363**-ra.

69.

Még magad sem hiszed el, hogy mire készülsz most; az idegességtől legszívesebben felnevetnél, ha nem félnél még jobban attól, hogy megtörd ennek a háznak a halott csendjét. Nagy levegőt veszel és belépsz az elhullott állatok maradványai közé a teljesen sötét, zárt és szűk kis lyukba a lépcső alatt. Összerezzensz a bőrödhöz érő fehér csontok érintésétől, ezért lehunyod a szemed, mintha attól nem hallanád azokat az idegesítő kis zajokat, ahogy a csontok egymásnak koccannak. Ahogy egyre beljebb furakodsz és egyre jobban körülvesznek a fehérre fényesített állati maradványok, hirtelen ijedten veszed észre, hogy már nincs semmi más a lábad alatt és körülötted, csak csontok. Ez a faliszekrény sokkal nagyobb, mint gondoltad, és bár őrülten hangzik, de olyan, minta nem lenne alja és egyenesen a pincébe vezetne.

Tele van csontokkal?

Ahogy a csonthalom teljesen körbevesz, olyan érzésed van, mintha egy óriás markában vergődnél, és ettől megint rád tör a nevethetnék. De azonnal elmegy a kedved a viccelődéstől, amikor eszedbe jut, hogy valaki meghallhat és rád zárhatja a faliszekrény ajtaját, hogy ott maradj egyedül a fenyegető sötétben. Ekkor döbbensz rá hirtelen, hogy még mindig csukva van a szemed. Átkozod a hülyeségedet és a gyávaságodat, majd résnyire húzott szemhéjakkal körbenézve megállapítod, hogy még mindig a meglepően mély szekrényben vagy, aminek az ajtaja még mindig nyitva van mögötted, és a vicsorgó koponyák még mindig téged bámulnak.

– Mi a fenét keresek itt? – kérdezed magadtól. – Mégis, mi a francot gondoltam, hogy mit fogok itt találni?

Aztán egyszer csak valami lágyat és meleget tapintasz ki a kezeddel a fogak és lábszárcsontok között. Először arra gondolsz, hogy egy friss tetemet találtál, de akkor hallanod kellene a legyek zümmögését és a patkányok apró lábainak a surrogását körülötte.

70

Akkor meg mi ez?

Bármi is legyen ez a dolog, az biztos, hogy nagy, mert most már bármerre is tapogatózol, mindenhol ezt a lágy, meleg *valamit* érzed. És lehet, hogy ez csak a képzeleted játéka, de ráadásul mintha a padló is lejteni kezdene. Hátranézve döbbenten állapítod meg, hogy az ajtó milyen messze van tőled.

Mégis, milyen mély ez az átkozott valami?

Ekkor hirtelen megcsapja valami szag az orrodat, ami túl gyengén érződik ahhoz, hogy be tudd azonosítani, de valami mégis azt sikoltja a fejedben, hogy menekülj! De hogyan? Ez a hely túl szűk ahhoz, hogy meg lehessen benne fordulni. Miközben ezzel próbálkozol, és hátrafelé nyújtogatod a nyakadat a biztonságot jelentő ajtó felé, a rémülettől még a lélegzeted is eláll, amikor meglátod, hogy az milyen lehetetlenül messze van tőled. Az ijedtségtől megtántorodsz és zihálni kezdesz, közben majdnem a körülötted lévő csontok közé zuhansz, amikor váratlanul egy falat tapintasz ki magad mellett. A fal puha és meleg. Ha *Klausztrofóbiától* vagy *Kartilogenofóbiától* szenvedsz, lapozz a **150**-re; ha nem, lapozz a **301**-re.

70.

Néhány pillanatig teljesen mozdulatlanul maradva a körülötted lévő árnyakat pásztázod, de úgy tűnik, hogy senki és semmi nem hallotta meg a zajt, amit csaptál. Vagy lehet, hogy mégis, és már figyelnek téged a homályból, de korábban azt az utasítást kapták, hogy ne foglalkozzanak semmilyen zajjal és mozgással idekint? Erre a gondolatra megborzongsz, és gyorsan belépsz a pincébe. Lapozz a **295**-re.

71.

A legnagyobb sír fedele teljesen sík, és nem látsz rajta semmilyen feliratot. Nekiveselkedsz, hogy elmozdítsd a kőkoporsó tetejét, hogy aztán meglepődve tapasztald, milyen könnyedén félre lehet csúsztatni. A meglepetésed csak fokozódik, amikor meglátod, hogy mit rejt a belseje: egy gyönyörű fiatal nő fekszik benne, mintha csak aludna! Hosszú, fehér haja és napbarnított bőre van, és esküdni mernél rá, hogy csak most helyezték ide, mert ugyanolyan élőnek tűnik, mint te magad. Még a ruhái is szinte újnak tűnnek. Közelebb hajolva a nőhöz, az ajkain halvány mosolyt látsz játszadozni, mintha csak viccelődne veled! Még jobban fölé hajolsz, az árnyékod rávetül, a füled egyre jobban közelít a szájához … de miért is? Talán így szeretnél meggyőződni róla, hogy még lélegzik? És ekkor veszed észre, hogy a szemhéjai finoman megrezdülnek!

A nő kinyitja a szemét, és rád mosolyog. Majd kinyitja a száját és csendesen rád nevet. A fogai sárgák és töröttek, a nyelve duzzadt és fekete. Hátrébb lépsz, miközben a nő felül a kőkoporsójában, és amikor megragadja a széleit, akkor veszed észre, hogy az ujjain nem körmök, hanem hosszú karmok vannak. Az egyik kezed a szád elé kapod, miközben a másikkal keresgélni kezdesz valami tárgy után, amivel megvédheted magad. Ekkor veszed észre a koporsó falain belül a karmolások tucatjait – mintha a szerencsétlen lényt élve temették volna el.

Velőtrázó sikoly rázza meg a kripta falait, miközben a nő a saját arcát karmolássza, felfedve ezzel az alatta lévő rothadó húst. Rémült arckifejezésed láttán a nő vért köpködve nevetni kezd. Ezután eltöri az egyik ujját, és leharapja a nyelve egy részét! Bármi is ez a nő, az biztos, hogy nem ember. Egyre jobban rettegve hátrálni kezdesz, ahogy a nő feláll a koporsójában, és alig hiszel a szemednek,

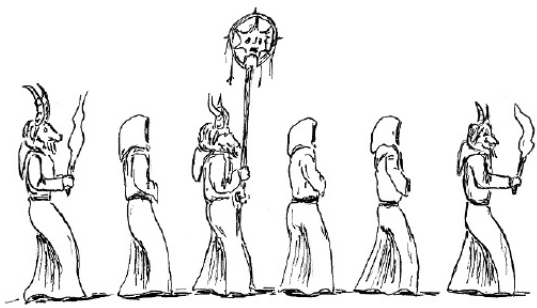
amikor meglátod, hogy a hátán félig elrohadt szárnyak is vannak! A teremtmény még jobban nevetni kezd, amikor meglátja a félelem és a zavarodottság furcsa elegyét az arcodon, szemmel láthatóan élvezve a szenvedésedet. Most döbbensz rá, hogy ez egy Bukott Angyal, aki szereti meggyötörni az áldozatait, mielőtt megeszi őket.

És ekkor a szörnyű lény hatalmasra tátva fekete száját és vért okádva megindul feléd.

Ha van nálad egy rózsafüzér, egy tükör és egy biblia, lapozz a **86**-ra Ha bármelyik kettő nálad van ezekből a tárgyakból, lapozz a **377**-re. Ha a fentiek közül csak az egyik tárgy van nálad, lapozz a **171**-re. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **34**-re.

72.

Nem foglalkozol a kísértéssel, amit az új folyosó kínál, mert valamiért rettegéssel tölt el a gondolat, hogy mi várhat rád arrafelé. A közelben lévő élőhalottakra gondolva inkább összegörnyedve lopakodsz tovább, a lehető leghalkabban érintve a cipőddel a szőnyeget. Néhány másodperc múlva a tapogatozó kezed ismét egy ajtót tapint ki a bal oldalon. Ha benyitnál ezen az újabb ajtón, lapozz a **96**-ra. Ha úgy döntesz, hogy nem foglalkozol vele, és inkább továbbmész, lapozz a **118**-ra.



73.

Amikor leveszed a kosár fedelét, majdnem elájulsz a tartalmától, mert tele van levágott végtagokkal és belső szervekkel. Mielőtt kirohannál a fürdőszobából, észreveszel egy leszakadt kezet, ami még mindig szorongat egy gerezd fokhagymát. Csak nem járt egy vámpír is a Házban? Ha igen, akkor valószínűleg ennyi maradt abból az emberből, aki megpróbált végezni vele.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Elteszed a fokhagymát, majd távozol a szobából, mielőtt elhánynád magad. Lapozz a **211**-re.

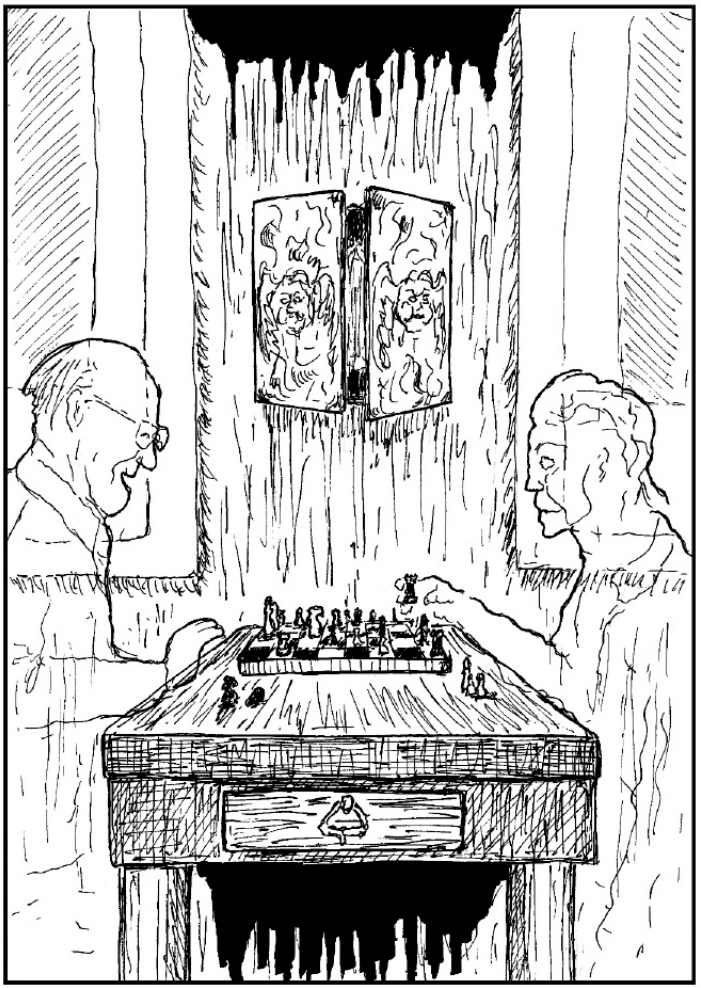
74.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED, SZERENCSÉD és ÉLETERŐD! Ha csak egy próbát is elvétesz, lapozz a **466**-ra. Ha mindhárom próba sikeres, lapozz a **365**-re.

75.

Némi nehézségek árán sikerül rájönnöd az előtted lévő szöveg nyelvezetére, köszönhetően annak, hogy eszedbe jutnak a korábban tanultak: vannak itt ókori egyiptomi hieroglifák, illetve ógörög cirill betűkkel vagy arab nyelven írt mondatok. Végül rájössz, hogy valójában ugyanazt az üzenetet írták mindegyik papírlapra, csak más nyelven: „*Ez a szoba egy halálos csapda, minden, amit itt látsz, csak egy trükk. Menekülj!*" Vajon ez csak egy ostoba blöff, vagy valóban egy olyan ember utolsó őrült firkálmányai, akit megszálltak ezen a helyen? Ha hallgatsz a figyelmeztetésre, és azonnal távoznál, lapozz a **111**-re. Ha mégis inkább maradnál, döntsd el, hogy mit teszel:

Tovább kutakodsz a szemeteskosárban?	Lapozz a **282**-re.
A fiókokat vizsgálod meg?	Lapozz a **317**-re.
A telefont nézed meg?	Lapozz a **249**-re.



76.

Óvatosan odalépsz a sakk-készlethez, és az első dolog, amit azonnal észreveszel, hogy a figurák egyáltalán nem elefántcsontból készültek, hanem emberi csontból. A gyalogok például egészen biztosan ujjcsontokból. Ez egy újabb megnyilvánulása az emberi élet semmibevételének, amiért a Ház ura a felelős, ezért undorodban nekiállsz, hogy szétverd a sakktáblát, de valami megállít benne: a sakkfigurák ugyanis a szemed láttára kezdenek maguktól mozogni! Aztán még nagyobb megdöbbenésedre a sakktábla két végénél megjelenik két kísérteties alak, egy idős férfi és egy nő. Tulajdonképpen egyáltalán nem ijesztőek, még ha olyan ruhákat is viselnek, amik már évtizedekkel ezelőtt kimentek a divatból, és a frizuráik is nevetségesek mai szemmel nézve.

Egy darabig nézed, ahogy játszanak, de aztán végigfut a hideg a hátadon, amikor a két szellemalak mosolyogva feléd fordul.

– Ne félj tőlünk! – mondja az idős férfi, kissé tudálékos arccal. – Nem azért vagyunk itt, hogy bántsunk.

– Tudjuk, hogy ki vagy és miért vagy itt – teszi hozzá az idős nő még szélesebb mosollyal. – Azért vagy itt, hogy megállítsd Yarlest, a néhai Drumer grófjának a bátyját.

Elképedsz ezen a kijelentésen, de egyelőre nem akarod sem megcáfolni, sem megerősíteni.

– Mi vagyunk a szüleik – mondja ismét az idős férfi, miközben a neje felé biccent. – Tudom, nehéz ezt elhinni.

– Pedig így van! – helyesel a nő, majd baljós tekintettel méregetni kezd. – Te viszont szörnyű veszélyben vagy!

Vállat vonsz erre, jelezvén, hogy ez eddig is nyilvánvaló volt a számodra.

– De nem csak te – folytatja a nő –, hanem mindenki. Yarles meg akar nyitni valamit, amit ő csak úgy emleget, hogy *A Kapu*. Fogalmunk sincs, hogy mi lehet az vagy hogy hova vezet, de biztos nem jelent jót.

– Egyszer már megpróbálta megnyitni – helyesel a férfi az állát simogatva –, de csak annyit sikerült elérnie, hogy áthozott valamit a mi világunkba az Isten tudja honnan, amit ő csak úgy hív, hogy a *Megidézett*. Szerencsére még nem aktivizálódott teljesen, és egyelőre csak a Házra korlátozódik a tevékenysége. Viszont a Megidézett lesz a legkisebb gondunk, ha Yarlesnak sikerül megnyitnia a Kaput és rajta keresztül áthoznia azt a másik valamit, ami a túloldalon csak arra vár, hogy átjöhessen.

Nem tudod tovább türtőztetni magad, és egy kissé dühösen kibukik belőled a kérdés, hogy tudnak-e valahogy segíteni, mert téged ez érdekelne a leginkább.

Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Az öregember felvonja a szemöldökét, de amikor válaszol, akkor továbbra is egyenletes a hangja. – Yarles biztonságban van a *Titkos Szobájában*, és három különböző információra van szükséged ahhoz, hogy bejuss oda. Ami a szoba helyét illeti, ez az utolsó a fenti emeleten. Viszont azt, hogy hogyan lehet bejutni oda és mi van bent, illetve mik a titkos információk és hol vannak, azt nem tudjuk.

Nem tudod eldönteni, hogy most dühös legyél vagy hálás.

A nő rád mosolyog, és ezt mondja: – Csak a hozzá legközelebb állókkal osztotta meg ezeket a titkokat.

– Ugyanis több testőre is van – veti közbe a férfi. – És egyiken sem könnyű túljutni. Csak nagyon ritkán lehet legyőzni őket közvetlen harcban.

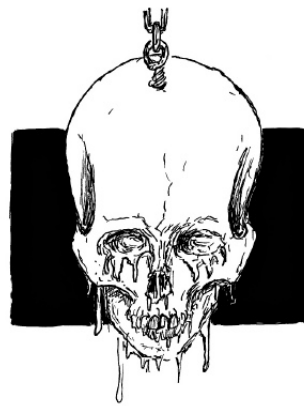
– Ő így gondolkodik – veszi át ismét a szót a nő. – A Ház, a birtok, meg minden, ami itt van, egy óriási kirakós játék részei. Így működik ez a pokol: az egész egy játék, amiben minden és mindenki játszik. Persze megvan a módja, hogy hogyan lehet győzni ebben a pokoli játékban, mert mindig kell lennie egy megoldásnak – különben a játék megszegné a saját szabályait.

– Nem lesz könnyű – mondja ásítva a férfi, majd lassan mindketten kezdenek elhalványulni. – Sajnáljuk, de van itt valami más is, és lassan kezd ébredezni.

Csak bámulod, ahogy lassan eltűnnek, és végül csak a sakktábla marad előtted. Egy kicsit ideges vagy, de ugyanakkor örülsz is, hogy végre van valami, amin elindulhatsz a céltalan bolyongás helyett. Ezután ismét a szobára fordítod a figyelmedet.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot a tanácsokért.

Alig tűnnek el a szellemek, amikor valami félelmetesen erős harag érzete kezdi betölteni a szobát. Lapozz a **174**-re.



77.

A Banshee körmei a hátadba mélyednek, amitől pánikszerűen és fájdalmasan felüvöltesz. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha *Mizofóbiában* szenvedsz, kapsz 1 FÉLELEM pontot is, ha pedig ez a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot kapsz. Viszont ahogy végigfut rajtad a fájdalom, az megkétszerezi az erődet, és még gyorsabban kezdesz rohanni, hogy magad mögött hagyd a rémséget. Lapozz a **339**-re.

78.

Egy elágazásba érkeztél, ahonnan északi irányba továbbvezet a folyosó, de kelet-nyugati irányban is van egy átjáró. A bal oldali szakaszon látsz egy ajtót és egy újabb folyosót az északi oldalon, majd a végén elfordul délre. A jobb oldali szakasz elhalad egy északi irányba vezető folyosó mellett, majd tovább folytatódik a homályba. Az előtted lévő folyosó elhalad két, egymással szemben lévő szoba mellett, majd egy másik keresztirányú folyosóban végződik. Mit teszel?

Balra indulsz?	Lapozz a **184**-re.
Egyenesen mész tovább?	Lapozz a **418**-ra.
A jobb oldalra lévő, északi irányba vezető folyosón haladsz tovább?	Lapozz a **139**-re.
Végigmész az átjárón a jobb oldali végéig?	Lapozz a **491**-re.

79.

Kinézel az ablakon, és megremegsz, amikor azt látod, hogy fák sokkal közelebb vannak, mint korábban, ráadásul most már lángba is borultak, így egyre halálosabb és egyre szorosabb gyűrűt vontak a Ház köré. De ez még nem minden, mert az élőhalottak is egyre többen vannak odalent, és a rothadó hús valóságos háborgó tengere is teljesen körbezárta a Házat. Most döbbensz csak rá, hogy még ha sikerül is teljesítened a küldetésedet, a menekülés szinte lehetetlen. Egy könnycsepp gördül végig az arcodon, miután ez tudatosul benned. Lapozz vissza a **173**-ra, és válassz egy másik lehetőséget, amit még nem választottál.

80.

Összeszeded a bátorságodat, és a kezedbe veszed a fegyveredet, készen állva arra, hogy elindulj az imént hallott zaj irányába, de mielőtt még egy lépést tennél, egy újabb hatalmas üvöltés rázza meg az alagutat. A levegő megtelik porral, a szíved pedig hevesebben kezd el verni. Nem vagy biztos benne, hogy rá tudod venni magad arra, hogy szembenézz ennek a rettenetes ordításnak a tulajdonosával. Ahhoz, hogy kiderítsd, hogy van-e elég bátorságod hozzá, *tedd próbára* FÉLELMEDET! Ha sikeres a próba, lapozz a **227**-re; ha nem, lapozz a **100**-ra.

81.

Ahogy a lábaddal félresöpröd a leveleket, rábukkansz egy zseblámpára, és elégedetten állapítod meg, hogy még alig használták, szinte teljesen új. Azonban amikor felveszed, a szíved a torkodba ugrik, mert a zseblámpa alatt meglátsz egy vérfoltot! Megpróbálsz gyorsan félrefordulni, de azon kapod magad, hogy teljesen megbabonázva bámulod a baljóslatú pacát. Nem nehéz kitalálni, hogy sötét varázserők munkálkodnak itt. A vérfolt pedig lassan egy betűt kezd formálni, amitől feláll a tarkódon a szőr. Ha ez az első Halálbetű, amire ráakadtál, akkor egy nagy H lesz belőle. Ha már a második, akkor A, és így tovább. Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Elátkozod a Halál Küldönceit, majd dühösen kiviharzol a házból. Lapozz a **390**-re.

82.

Az undorító Démonivadékot darabokra aprítottad ugyan, de a folyosó most már teljesen megtelt a zöld masszából előbújó torz karok és fejek tömegével. Több teremtménynek is mostanra már sikerült kiszabadulnia a nyálkából, és elindultak feléd, az első már föléd is tornyosul. Ennek nincs olyan testrésze, amit karnak lehetne nevezni, de az egész feje egy hatalmas szájat formáz. Egy másik lény pont olyan magas, mint te, de több hasonlóság nincs köztetek, mert a nyaka egy csonkban végződik, a szarvas feje ehelyett a nedvedző hasából nő ki. Egy harmadiknak két feje van, amik folyamatosan egymást harapdálják, miközben a fal mentén feléd vonszolja magát.

A mögötted lévő ajtóhoz hátrálsz, éppen akkor, amikor a lábaidnál lévő teremtmény felegyenesedik előtted, de aztán újra össze is rogyik, mert egy gyors csapással elvágod a torkát. Nincs időd fellélegezni, mert két karmos kéz kap el hátulról, amiknek a tenyérrel ellentétes oldalán egy-egy szem tekintget vadul körbe. Hátranézel, de közben megtaszít egy hihetetlenül hosszú nyak, ami éppen most nyúlik ki a zöld masszából. Ennek a nyaknak a végén sem egy fej van, hanem még egy karmos kéz, a hátulján egy zavart tekintetű szemmel. Rémülten kiáltasz fej, mert az előtted lévő lények most már teljesen körbevettek. Ráadásul újabb és újabb teremtmények bújnak elő a nyálkából.

Ahhoz, hogy megtudd, hány ilyen lénnyel kell most szembeszállnod, nézd meg, hogy milyen számot jegyeztél fel az előző küzdelem után. Annyi Démonivadékkal kell megküzdened, ahány Harci Kör kellett az első legyőzéséhez. Mindegyik ellenfeled ÜGYESSÉG és ÉLETERŐ pontjainak a száma megegyezik, és mivel lassúak, azért egyenként küzdhetsz meg velük.

Démonivadék	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha az összes ellenfeledet legyőzöd, lapozz a **87**-re.

83.

Összegörnyedve, hogy minél kisebbnek tűnj, elindulsz a folyosón az élőhalottak távoli nyöszörgéseinek kíséretében. Lapozz a **281**-re.

84.

Baj van! Már a puszta gondolatra, hogy hozzá kell érned ehhez a valamihez, ami éppen előmászik a koporsójából, a félelemtől sarkon fordulsz, és a kapurostélyhoz rohansz, hogy teljes erődből rázni kezdd, miközben kétségbeesve üvöltesz a vakvilágba. A teremtmény közben nem áll meg, mert most már teljesen átfolyt a sírból a padlóra, hogy nyúlós testét feléd vonszolja. Már hallod a padlón cuppogó folyékony, olvadt hús hangját, ahogy közeledik feléd; már érzed, ahogy föléd magasodik, és amikor meglátod az árnyékát a padlón, akkor hirtelen abbahagyod a sikoltozást.

Szó szerint halálra rémültél.

És ekkor a lény a holdfényről a sötétbe húzza a testedet…

85.

A szökőkút vize messziről csillog a holdfényben, miközben hátborzongató, fütyülő hangokat hallat, ahogy az esti szél megcibálja az aláhulló vízsugarakat. Közelebbről szemügyre véve megállapítod, hogy a szökőkút egy kis medencében áll, és a közepén álló női szobor korsójából hullik alá a vízsugár. Meglepve veszed észre, hogy a nőnek szárnyai is vannak. Ekkor hirtelen mozgást látsz a szobor mögött, ezért gyorsan a földre buksz, hogy elrejtőzz a magas fűben. A szökőkút mögül egy torz alak cammog elő, aminek a karjai szinte a földet súrolják, a feje pedig úgy néz ki, mintha megnyúzták volna, és csak egy darab nyers hús lenne a helyén. Az egyetlen kivehető dolog a teremtmény arcának maradványai között, ami valaha akár emberé is lehetett, egy torz mosolyra húzódó száj.

86

Mozdulni sem mersz, miközben figyeled, ahogy lehajol, felvesz egy nagy méretű serleget a szökőkút mellől, megtölti vízzel, majd egy hajtásra kiissza, miközben egyfolytában mosolyog. Ezt követően visszarakja a serleget, és visszatér a szobor mögé, majd a zajokból ítélve lehuppan a földre. Fogalmad sincs, hogy miféle lehet ez a teremtmény, de az biztos, hogy semmi értelme nem lenne puszta kézzel megtámadni.

Döntsd el, hogy mi lesz a következő lépésed:

Ha az üvegházat látogatnád meg (és még nem jártál ott), lapozz a **64**-re. Ha a vízesést néznéd meg (és még nem tetted meg), lapozz a **176**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha a szemétdomb érdekel (és még nem jártál ott), lapozz a **125**-re. Ha a máglyát néznéd meg közelebbről (és még nem tetted meg), lapozz a **198**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha inkább távoznál a kertből, és visszatérnél az ösvényhez, lapozz a **279**-re.

86.

A nálad lévő szent tárgyaknak már a puszta jelenléte olyan kínokat okoz a teremtménynek, hogy fájdalmában olyan éles hangon visítozik, amitől viszont a te füled kezd el vérezni. És amikor a lény rádöbben arra, hogy egy tükör is van nálad, amibe véletlenül belenéz, akkor arcát eltakarva elfordul, majd egyetlen szárnycsapással felfelé lendül, hogy a kripta kupoláját áttörve elmeneküljön, egy méretes lyukat hagyva az épület tetején, amin most már akadálytalanul bevilágíthat a Hold. Úgy tűnik, hogy a lényt már maguk a szent tárgyak is nagyon meggyengítették, de azt a megrázkódtatást már képtelen volt elviselni, hogy a tükörbe pillantva szembesüljön azzal, hogy már nem az a gyönyörű angyal, aki egykor volt. Kapsz 2 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot. Lapozz a **66**-ra.

87.

Teljesen elborít a mocskos fekete vér és a bűzlő zöld nyálka. Viszont az összes lényt sikerült darabokra vágnod, a többi pedig annyira gyenge vagy torz, hogy képtelenek átráncigálni magukat abból az istenverte dimenzióból, ahonnan megidézték őket. Sőt, némelyikük annyira szánalmasan gyenge, hogy már az az erőfeszítés is megölte őket, hogy megpróbáltak átjönni ebbe a világba. Ezek most félig a padlóba süllyedve fekszenek, vagy a falakról és a plafonról lógnak élettelenül. A kevésbé gyengék még mindig szánalmasan rángatóznak, ezekkel gyorsan végzel, majd tartasz egy kis jól megérdemelt pihenőt.

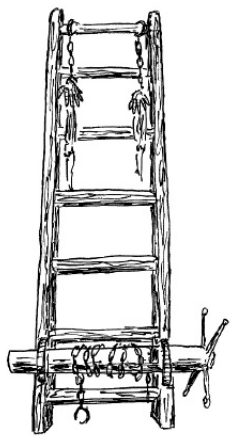
Kapsz 3 ÉLETERŐ pontot.

Miután újra levegőhöz jutsz, a figyelmedet a korábban megvizsgált ajtóra fordítod, amit most már vérfoltok borítanak. Egy pillanatra megállsz, mert az egyik lény pont az ajtó fölött lóg tehetetlenül, de szerencsére ez is halott, mert a küzdelem közben véletlenül felvágtad a hasát. Óvatosan kikerülöd a kilógó belsőségeit, majd végre odalépsz az ajtóhoz. Ha van nálad egy kódkönyv, amit egy sárkányfigura díszít, akkor most tudod, hogy mit kell tenned. Ha nincs nálad, lapozz az **57**-re.

88.

Miután sikeresen meggyújtottad az olajcsíkot, hogy távol tartsd magadtól a tántorgó élőhalottakat, gyorsan előkapod a zsebedből a Konyhakulcsot, és belegyömöszölöd a nehéz fémlakat zárjába, miközben azon imádkozol, hogy még azelőtt végezz ezzel a rozsdás vacakkal, mielőtt a tűz kialszik. És amíg az ósdi zárral küzdesz, egész idő alatt hallgathatod a gyötrelmes nyögések és jajgatások szerenádját. Remeg a kezed és folyamatosan izzadsz, de végül csak sikerül kinyitnod a zárat, hogy aztán kinyisd az ajtót és bevágd magad mögött anélkül, hogy egy pillantást is vetnél a hátad mögé. Miután bejutottál, az ajtó túloldalán szerencsére találsz egy masszív keresztvasat a földön, valamint két acéltartót az ajtó mindkét oldalán, a kőfalba ágyazva. Az erőfeszítéstől nagyokat nyögve felemeled a keresztvasat, majd gyorsan a helyére rakod a tartókba, ezzel végre biztonságban tudva magadat az odakint nyöszörgő zombihordától, akik megpróbálnak bejutni.

Ezután megfordulsz, hogy körülnézz, hova is kerültél. Lapozz a **20**-ra.



89.

Fogalmad sincs, hogy mit lehet tenni egy ilyen lény ellen, ráadásul halálra is vagy rémülve, ezért csak találomra benyúlsz a zsebedbe, és a teremtményhez vágsz mindent, ami a kezed ügyébe kerül, remélve, hogy ezzel megzavarod annyira, hogy el tudj menekülni. Véletlenül az ezüst síp is azok között a tárgyak között van, amit hozzávágsz. Amint a síp hozzáér az előhalott lény bőréhez, az kínjában hátraveti a fejét, majd olvadni kezd, elejtve és összetörve a lámpát, amit a kezében tartott. Néhány pillanat múlva már csak egy halom rongy marad utána a földön. Kissé zavartan, de megkönnyebbülten szeded össze a dolgaidat, majd elindulsz lefelé a pince sötétjébe. Lapozz a **295**-re.

90.

Az idős férfi szelleme köszönésképpen felemeli az egyik kezét, majd mosolyogva így szól: – Gyere csak, barátom, már nem először találkozunk!

Az idős hölgy egyetértően bólint. – Figyeltünk téged, és mindketten úgy látjuk, hogy ezúttal elég jók az esélyeid.

Ezúttal?

– Elég sokat tanultál, amíg eljutottál idáig, és kiváló a tudatalatti memóriád – mondja merengve a férfi szelleme.

Fogalmad sincs, hogy mit akar ezzel mondani, ezért egy kis segítséget kérsz tőle.

– Talán már sejted is – mondja az idős hölgy jóindulatú mosollyal –, hogy egy vámpír van e falak között.

– És a fajtája között nem számít átlagosnak – szól közbe az idős férfi. – Már évszázadok óta a Pokol szolgálatában áll.

– Nem csoda, hogy Yarles is annyira megbízik benne – veszi át a szót ismét az idős hölgy szelleme. – Ő lesz az egyik utolsó akadály közted és a Ház ura között.

Közlöd velük, hogy már valóban gyanakodtál egy vámpír jelenlétére a Házban, és mindent megteszel azért, hogy kellően felkészült legyél a vele való találkozásra.

Az idős házaspár szelíden elneveti magát az eltökéltségeden. – Ne becsüld őt alá! – mondják egyszerre, majd dühösen néznek egymásra.

– Ezt én szerettem volna mondani! – mondja az idős férfi egy kissé lehangoltan.

– Ne légy olyan gyerekes! – korholja a felesége.

Gyorsan megkérdezed őket, hogy tudnak-e másban is segíteni.

A szellemek ismét egymásra néznek, majd az idős férfi az állát kezdi vakargatni, miközben az idős hölgy szórakozottan játszadozik a hajával.

– Ha egyszer eljutsz a *Titkos Szobába*, akkor találkozni fogsz a Kérdezővel – közli veled az öreg tényszerűen, mintha ez a világ legtermészetesebb dolga lenne.

– Nem tudjuk, mi lehet az, mert még mi sem tudunk bejutni oda, ugyanis a Lelkek Kútja óvja őt az élőktől és a holtaktól egyaránt – mondja elgondolkodva az idős hölgy.

Értetlenkedve húzod fel a szemöldöködet.

– Mostanra már rendelkezned kell azzal a bizonyos három számmal, amik ahhoz szükségesek, hogy egyáltalán bejuss oda – emlékeztet az idős férfi. – Annyit azért tudunk, hogy a Kérdező három kérdést fog feltenni neked ahhoz, hogy Yarles színe elé járulhass.

Kíváncsian kérdezed, hogy mégis milyen jellegű *kérdésekre* számíthatsz.

Az idős hölgy összekulcsolja a kezét a háta mögött, mielőtt válaszolna. – Ezeknek az információknak csak a töredékét ismerjük, mert Yarles nagyon óvatos. Csak annyit tudunk biztosan, hogy az első kérdés a szobákkal, a második a fegyverekkel, a harmadik pedig a kulcsokkal kapcsolatos.

Zavartan sóhajtasz egyet, de azért kapsz 1 SZERENCSE pontot és vonj le magadtól 2 FÉLELEM pontot ezekért az információkért.

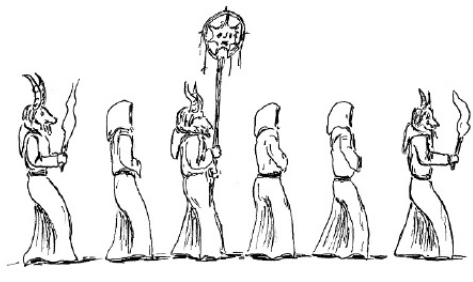
Az idős férfi vígasztalóan néz rád. – A kevés tudás is több a semminél. Most viszont mennünk kell.

– Sok szerencsét! – mondja az idős hölgy, miközben mindkettejük szelleme halványulni kezd. – Többé már nem találkozunk! – Ezzel magadra hagynak, és a csendet csak az élőhalottak távoli nyöszörgése töri meg.

Amennyiben nem rendelkezel azzal a bizonyos három számmal, amiket az idős férfi szelleme említett, akkor a továbbiakban már csak céltalanul bolyongsz a Ház emeletén, mert tudod, hogy azok nélkül nem juthatsz be a *Titkos Szobába*. És előbb vagy utóbb a zombik karmai közé kerülsz… Kalandod itt véget ért!

Ha már rendelkezel azzal a három számmal, akkor döntsd el, mi legyen a következő lépésed. Mit teszel?

Megvizsgálod az íróasztalt (ha még nem tetted)?	Lapozz a **187**-re.
Kinézel az ablakon (ha még nem tetted)?	Lapozz a **79**-re.
Távozol a szobából fegyverrel a kezedben?	Lapozz a **35**-re.



91.

Egy pillanatra fellelkesülsz, amikor benyitsz a *Saltare* feliratú ajtón, mert egy fényesen megvilágított bálterembe lépsz be, ami tele van táncoló emberekkel. A lelkesedésed hamar lelohad, amikor rájössz, hogy nem szól semmilyen zene, az ünneplő ruhába öltözött, táncoló embereket tökéletes csend veszi körül, leszámítva a nők ruhájának a suhogását. Ez a látvány először csak nyugtalanító, de hamarosan hátborzongató lesz, ahogy közelebbről megnézve a táncoló párokat rájössz, hogy mindegyik pár férfi tagja halott. A testüket minden bizonnyal valamilyen démoni erő keltette életre, ezért kénytelenek mozogni, miközben a fejük, melyből kilóg az elfeketedett nyelvük, a rothadó mellkasukra borul.

Mindegyik nő könnyáztatta arccal bámulja tánc közben a partnerét. Hirtelen elfog a rémület, amikor rájössz, hogy ezek a nők a saját halott férjükkel táncolnak.

Szólongatni kezded a nőket, de nem foglalkoznak veled, vagy lehet, hogy nem is hallanak. Megborzongsz, és kénytelen vagy a sorsukra hagyni őket. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz vissza a **26**-ra, és válassz valami mást.

92.

Kissé csalódottan, hogy nem találtál semmi más említésre méltót a sírkőnél, átsétálsz a túloldalára. Amikor odaérsz, még a lélegzeted is eláll a rémülettől, mert a sírkő másik oldalához dőlve egy vén, ráncos banya megnyomorított holttestét pillantod meg! A szíved majd kiugrik a helyéről, és kész csoda, hogy nem sikoltasz fel a sokkoló látványtól. Ehelyett rászánsz egy pillanatot, hogy futólag szemügyre vedd a lábaidnál heverő öreg, csontsovány nyomorultat: a hihetetlenül hosszú, ősz haját, a szánalmas rongyait, és ami a legaggasztóbb látvány, a lehetetlenül hosszú körmeit az ujján. Már éppen elfordulnál, amikor észreveszel egy kis láncra fűzött kulcsot, ami éppen csak kilátszik a

holttest csapzott haja alól. Felfordul a gyomrod attól a gondolattól, hogy hozzáérj ehhez az undorító hullához, de tisztában vagy vele, hogy a kulcs még hasznos lehet a számodra.

Ha ráveszed magad arra, hogy megpróbáld elvenni a kulcsot, kapsz 1 FÉLELEM pontot, és lapozz a **65**-re. Ha nem akarod ezt megtenni, akkor ideje távoznod a szigetről – lapozz a **209**-re.

93.

A Végzet Lándzsája nélkül a Végzet Démona sebezhetetlen, nincs esélyed ellene. Csak annyit tehetsz, hogy növekvő rémülettel nézed, ahogy feléd dübörög, óriási termetével eltakarva előled a Holdat. Az utolsó dolog, amit látsz, az egyik hatalmas „ökle", amit a magasba emel, majd lesújt rád, porrá zúzva minden csontodat…

94.

Közelebb lépsz a holttestekhez, majd félénken feléjük nyúlsz, hogy finoman megtapogasd az alattuk lévő takarót. Nem történik semmi. Óvatosan megböködsz az egyik holttestet, miközben felkészülsz arra, hogy szükség esetén hátraugorj, de továbbra sem történik semmi. A testek valóban azok, aminek látszanak: élettelen hullák, nem pedig egy vérszomjas zombipáros, amire számítottál. Mély levegőt veszel, mert most arra készülsz, hogy óvatosan és szégyenkezve átkutasd a halottak ruházatát.

Alig néhány perc alatt kiüríted a zsebeiket, de nem találsz mást bennük, csak port és molyirtót. Csalódottan hagysz fel a kutakodással. Aztán észreveszel valamit, amit a férfi holttest szorongat az egyik oszlásnak indult kezében: egy karót. Oldalra billented a fejed, ahogy felrémlik, hogy nem ez az első eset, amikor annak látod tanújelét, hogy egy vámpír lehet a borzalmak eme házában.

A következő pillanatban majdnem kiugrasz a bőrödből ijedtedben, mert az ajtó olyan erősen és hangosan csapódik be mögötted, hogy még a szoba is beleremeg, a levegő pedig megtelik porral. Ez az esemény még a férfi holtesttet is megzavarta, mert félrebicsaklik a feje, és téged kezd bámulni. Ahogy a tekinteted a kiszáradt szemüregeire téved, remegni kezdesz. Őszintén reméled, hogy az ajtót csak a huzat vágta be, vagy csak ez a pokoli hely szórakozik veled, ezért ismét a karó felé fordulsz. Ha megpróbálod elvenni, lapozz a **296**-ra. Ha inkább átkutatnád az íróasztalt, lapozz a **187**-re. Ha kinéznél az ablakon, lapozz a **79**-re. Ha viszont inkább kirohannál a szobából fegyverrel a kezedben, lapozz a **35**-re.

95.

Már éppen elindulnál balra, amikor olyan hatalmas és rémisztő üvöltést hallasz, hogy még a falak is beleremegnek tőle. Az üvöltés annyira hangos, hogy néhány kődarab kilazul a mennyezeten és a földre hullik. Ráadásul ez a mennydörgő bömbölés pont abból a sötét alagútból jön, amibe éppen be akartál sétálni. Izzadságcseppek jelennek meg a homlokodon. Biztos vagy benne, hogy be akarsz menni abba az alagútba? Ha igen, lapozz a **80**-ra. Ha meggondoltad magad, lapozz vissza a **440**-re.

96.

Amikor fegyverrel a kézben belépsz az ajtón, a cipőd cuppogó hangot ad, ahogy belelépsz valami isten tudja mibe, majd az orrodat is megcsapja valamilyen émelyítő szagú kotyvalék bűze. Fogalmad sincs, hogy hol lehetesz, de már megbántad, hogy bejöttél ide. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Becsukod az ajtót, és továbbmész. Lapozz a **118**-ra.

97.

Közelebb lépsz az egyik ablakhoz, majd az orrodat az üveghez nyomva bekukucskálsz két rács között a benti sötétségbe. Csak a bútorok halvány körvonalait látod, ezért megkönnyebbülten sóhajtasz fel. Aztán észreveszel egy árnyékfoltot a padlón, amiről nem tudod eldönteni, hogy mihez tartozhat. És a folt megmozdul! A légzésed felgyorsul, ahogy azt látod, hogy az árnyékok összevissza tekeredve és csavarodva mindenféle furcsa alakzatokat vesznek fel. Fogalmad sincs, hogy vajon a fény játékát látod-e az árnyékokkal, vagy netán mindez csak a képzeleted szüleménye, de az árnyékok mozgásától kezdesz rosszul lenni, mert az viszont biztos, hogy valami nagyon nincs rendben azzal, amit látsz, és minden érzékszerved azt sikoltja, hogy távozz innen.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Teljesen megkönnyebbülsz, amikor folytatod az utadat a Ház bal oldala mentén. Lapozz a **177**-re.

98.

Amikor az ajtó kilincse felé nyúlsz, az hangtalanul és magától kinyílik. Mögötte ott találod a Ház belsejét, de semmi sem stimmel: a koponyák a padlón vannak, a szőrös szőnyeg a plafonon, a cseppkövek pedig a falból nőnek ki. Az ajtók ott vannak, ahol az ablakoknak kellene lenniük, és be vannak rácsozva. Az ablakokat pedig természetesen az ajtók helyén találod, és mindegyik tömör fából készült. Aggódva, hogy vajon hol lesz az a pont, ahol már te sem tudsz normálisan gondolkodni, teszel egy lépést előre. Még a lépted hangja is hátborzongatóan hangzik, mintha visszafelé visszhangzana.

Mintha csak válasz lenne ennek az egyetlen lépésnek a hangjára, a falak vérezni kezdenek, de a vér felfelé folyik rajtuk. Aztán a rúnák izzani kezdenek, a falak pedig elmozdulnak körülötted, miközben minden vörösben és fehérben vibrál, ahogy a sötétség és a fény váltogatja egymást.

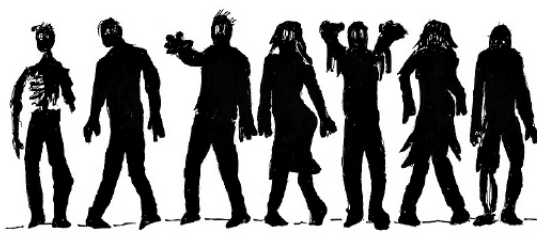
Mialatt ezt a furcsa helyszínt szemléled, hirtelen néhány erős kar lök meg hátulról, és az előtted lévő cseppkőnek taszítanak. Kábultan, de meglepő módon sértetlenül állsz fel, és először megzavarodsz, amikor azt látod, hogy az ajtó, amin keresztül ide jutottál, már nincs a helyén, aztán pedig megrémülsz, amikor ismét meghallod a torz sikolyt, ami visszafelé visszhangzik körülötted. És hogy ez még ne legyen elég, minden irányból hosszú és vékony karok tekerednek feléd az árnyékokból.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Meg kell találnod a kiutat, amin elmenekülhetsz erről a helyről, már amennyiben létezik ilyen kiút. Nem törődve a körülötted vonagló és kavargó káoszról, a hátadat a falnak veted azon a ponton, ahol korábban a Lányszoba ajtaja volt, és számba veszed a lehetőségeidet. Abban az irányban, amit északnak vélsz, egy rövid, de jól megvilágított folyosót látsz, ami egy keresztfolyosónak tűnő valamin fut keresztül. Lapozz a **459**-re, ha arra akarsz menni. Abban az irányban, ami szerinted dél lehet, egy rendkívül hosszú folyosót látsz messzire elnyúlni, hogy aztán egy kanyarban még tovább folytatódjon, ahogy visszahajlik jobbra. Lapozz a **411**-re, ha arra szeretnél menni.

Nem vagy biztos benne, de nagyon valószínű, hogy még ezeknek a folyosóknak az iránya is felcserélődött. Emlékezteted magad arra, hogy itt minden pont az ellenkezője annak, mint ami a valódi világban van, ezért biztos vagy benne, hogy a mostani döntésed életről és halálról szól.

Vagy még a halálnál is rosszabbról.



99.

Megkerülsz egy különösen nagy cseppkövet, aminek a vége szinte már a padlót éri, és már meg sem lepődsz rajta, hogy ezt is különös rúnák díszítik. Alig néhány méter megtétele után megérkezel a második szint következő kelet-nyugati irányú keresztfolyosójához. Miközben eldöntöd, hogy merre menj tovább, a falak ismét színt váltanak körülötted. Mit teszel?

A balra lévő, északi irányú folyosón mész tovább? Lapozz a **211**-re.
Egyenesen mész tovább a középső, északi irányú folyosón? Lapozz a **358**-ra.
A jobbra lévő, északi irányú folyosón mész tovább? Lapozz a **148**-ra.

100.

Ez így nem lesz jó; egyszerűen képtelen vagy rávenni magad arra, hogy szembenézz egy olyan teremtménnyel, ami az üvöltésével képes megremegtetni a földet is. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lehajtott fejjel, szégyenkezve sétálsz vissza a kereszteződéshez. Lapozz a **440**-re.

101.

Ahogy belépsz az ajtón, rögtön vissza is lépsz egyet a szobából áramló hőség és füst miatt. A helyiséget valószínűleg szaunának vagy ehhez hasonlónak használhatják, mert a háttérben egy kőlépcsőt látsz, valamint több fehér színű törülközőt és egy forró szénnel megrakott fémállványt. Mindez szinte lényegtelen a két égő napozóágyhoz képest, amik a szoba jobb és bal oldalán vannak. Ezek a napozóágyak sem lennének annyira említésre méltóak, ha nem feküdne bennük egy-egy csapdába esett szerencsétlen.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha *Pirofóbiában* szenvedsz, akkor 2 FÉLELEM pontot kapsz, ha pedig a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor azért 3 FÉLELEM pont jár.

Megpróbálsz eljutni a lángoló napozóágyakhoz, hogy szétfeszítsd őket, de amikor meglátod a vastag láncokat, rajtuk pedig a tömör lakatokat, akkor leteszel erről a tervről. Yarles szenvedni fog ezért az újabb gonoszságért! Már éppen távozóban vagy, amikor észreveszel egy flakon napolajat, ami teljesen hétköznapinak tűnik, leszámítva a rajta lévő feliratot: *gyúlékony*. Micsoda beteg, fekete humor! Ettől függetlenül elteszed a flakont (írd fel a *Kalandlapodra*), mert talán még hasznát veheted. Távozol, és becsukod magad mögött az ajtót, hogy ezzel ismét elszigeteld a belülről jövő gyötrelmes sikolyokat, és visszatérsz a folyosóra. Mit teszel?

A bal oldali, sötét folyosón mész tovább? Lapozz a **264**-re.

A veled szemben lévő középső, kivilágított folyosón mész tovább? Lapozz a **141**-re.

A jobb oldali, ködbe vesző folyosón mész tovább? Lapozz a **352**-re.

102.

Nálad van a Fiúszoba Kulcsa? Ha igen, és használni szeretnéd, lapozz a **216**-ra. Ha nincs nálad, vagy nem szeretnéd használni, akkor továbbmész – lapozz a **180**-ra.

103.

Továbbhaladsz a bal oldali folyosón, ami rövidesen észak felé kanyarodik és beljebb vezet a Házba. A folyosó kanyarulatában egy szobor áll, ami egy síró angyalt ábrázol, amint kétségbeesetten lehajtja fejét és a kezébe temeti arcát. Megborzongsz, majd elsétálva mellette követed a folyosó kanyarulatát. Lapozz a **184**-re.

104.

Továbbhaladsz a vastag, vörös szőnyegen lépkedve, és a folyosó ezen szakasza szinte fényárban úszik a sűrűn elhelyezett nagyméretű csillároknak köszönhetően. Mindeközben továbbra is hallod az élőhalottak távolról ideszűrődő nyögéseit a hátsó bejárat felől, amibe alig hallható suttogások is vegyülnek, de az ellenkező irányból. Egy gyönyörűen megmunkált, mahagóniból készült ajtóhoz érkezel, ami a folyosóról jobbra nyílik. Egy fehér dísztábla van rajta, amire kacskaringós betűkkel a *Picturae* feliratot pingálták. Az ajtóval majdnem átellenben egy másik folyosó vezet balra, aminek nem látod a homályba vesző végét. Néhány méter után egy újabb folyosó ágazik le belőle déli irányba, de arrafelé biztosan nem szeretnél menni, ahogy korábban már eldöntötted. Mit teszel?

Kinyitod a jobb oldali ajtót (és még nem tetted meg)? Lapozz a **359**-re.
A bal oldali folyosón indulsz el? Lapozz a **490**-re.
Inkább továbbmész egyenesen? Lapozz a **170**-re.

105.

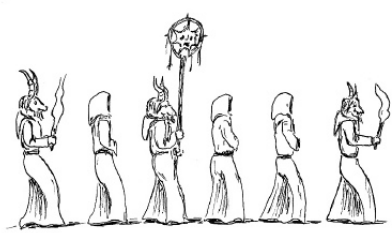
A hirtelen rádtörő *Hidrofóbia* hatására az agyad leblokkol még a gondolattól is, hogy közelebb menj ehhez a számodra iszonyatos mennyiségű vízhez. Remegni kezdesz, a homlokodat kiveri a veríték, a lábaid földbe gyökereznek, és csak nézed meredten az ezüstös víztükröt. A tó a közepén lévő szigettel egyre inkább egy óriási szemre emlékeztet, ami egyszerre ijesztő és hívogató. Milyen egyszerű lenne kövekkel telepakolni a zsebeidet és csak belesétálni! Ugyanakkor már a gondolattól is, hogy közelebb kerülj ehhez az óriási *sírhoz*, teljesen rosszul leszel. Nem, nincs az a pénz, hogy megközelítsd ezt a rémes dolgot! Ezek után nem marad más választásod, mint visszamenni az ösvényhez, amelyiken idejöttél. Lapozz a **279**-re.

106.

Bal kezeddel remegve nyúlsz az ajtó felé, miközben a jobb kezeddel erősen megmarkolod a fegyveredet (ha van nálad), majd óvatosan megfogod és lenyomod a kilincset, hogy résnyire nyisd az ajtót. Kilesel, és egyből tágra nyílik a szemed a rémülettől, mert a Szarvas Démon még mindig ott áll a bejárat előtt, alig egy kanyújtásnyira tőled! Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Rendkívül óvatosan és kínosan lassan csukod be ismét az ajtót. Szerencsédre a Démon nem vett észre. Nincs más választásod, mint dacolva a félelmeddel elindulni az előcsarnok jobb oldala felé, a különös sötétségbe. Lapozz a **258**-ra.

107.

Nagy bajban vagy, mert nincs nálad semmi, amivel védheted magad. Már maga a gondolat, hogy ez a valami itt van melletted, nem beszélve arról, hogy hozzád is érhet, egyszerűen túl sok ahhoz, hogy el tudd viselni. A kétségbeesés könnyeivel a szemedben a padlóra zuhansz, és csak bámulod azt a förtelmes dolgot, ami föléd tornyosul és torz alakjával teljesen eltakarja előled azt a kevés fényt is, ami a konyhában van. Amikor a teremtmény már egészen melléd ér, akkor megadóan lehajtod a fejed; az akaratod megtört, az elméd eltorzult, színes karikák ugrálnak a szemeid előtt, a mellkasod pedig úgy éget, hogy már levegőt sem tudsz venni. Ezután minden elsötétül előtted, de szerencsére addigra már halott vagy, mire a teremtmény nekiáll megenni…



108.

Megragadod a kard markolát, de bármekkora erővel is húzod, nem tudod elvenni, mert a nő továbbra is erősen fogja a másik végét. Egy darabig kifejezéstelen tekintettel nézi az erőlködésedet, aztán hirtelen megfordul, de olyan erővel és lendülettel, hogy a padlóra zuhansz mögötte. A nő ezután elereszti a kardot, és melléd dobja, miközben ő az ajtóhoz sétál.

Fájó testrészeidet tapogatva felállsz, és felveszed a fegyvert, amiről rögtön megállapítod, hogy kiváló az egyensúlya, mert bár masszív és nehéz, mégis könnyedén tudod forgatni.

Végre valami, amit valóban önvédelemre találtak ki; az első *igazi* fegyver, amit a kezedben tarthatsz azóta, hogy beléptél a Ház területére. Ezért amikor harc közben ezt használod, akkor nem kell semmit sem levonnod a Támadóerődből.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 2 FÉLELEM pontot.

Az iménti trükkje miatt dühösen, de ugyanakkor zavartan nézel a nőre. Illetve arra a valamire, ami néhány pillanattal ezelőtt még egy nő volt, mert most éppen undorító átalakuláson megy keresztül. A feje szétnyílik, és két kar nyúlik ki belőle, az eredeti kezeivel pedig szenvtelenül széttépi a ruhát a felsőtestén, hogy láthasd, ahogy széthasad a hasa, hogy egy óriási, fogakkal teli száj jelenjen meg a helyén. A száj mellett két újabb kar nő ki a gyomrából is. És hogy ez még mindig ne legyen elég, a hasa helyén tátongó állkapcsok körül lassan kezd kirajzolódni a nő rémült arca is. Ami az eredeti arcát illeti, az kettéhasadt és lényegében megsemmisült, mert a helyén undorító csápok vonaglanak.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Ha *Diszmorfofóbiában* szenvedsz, akkor kapsz még 1 FÉLELEM pontot, és vonj le 1 pontot a Támadóerődből a következő küzdelem idejére. Ha a *Diszmorfofóbia* a Legfőbb

109–110

Félelmed, akkor még 3 FÉLELEM pontot kapsz, és 3 pontot kell levonnod a Támadóerődből.

Ezenkívül minden Harci Kör előtt *tedd próbára* FÉLELMED! Ha sikertelen a próba, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot, mert a nő átváltozása harc közben is folytatódik, és egyre borzalmasabb látványt nyújt.

Démoni Alakváltó ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, azonnal kirohansz a szobából, és továbbmész a következő ajtóhoz. Lapozz a **346**-ra.

109.

Az ájulás szélén felnézel, és ekkor észreveszel néhány furcsa gombát, amik egy mennyezetről lógó kosárban vannak. Azonnal felismered őket és tudod, hogy rendkívüli gyógyító hatásuk van. Megragadod, és a földre rántod a kosarat, hogy aztán a gombák felét azonnal mohón magadba gyömöszöld, a másik felét pedig gyorsan porrá zúzod, és közvetlenül a sebeidre dörzsölöd. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Túlélted a fertőzést, de még mindig nagyon remegsz és eléggé betegnek érzed magad. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Elhagyod a helyiséget. Lapozz a **239**-re.

110.

A kimerítő küzdelem ellenére még veszed a fáradtságot, hogy belerúgd az immáron tényleg halott Wight-ot a tóba, hogy aztán rögtön azt kívánd, bárcsak ne tetted volna, mert ezzel most sikerült megzavarnod a vizet, és valószínűleg nagyon hosszú idő után ez volt az első ilyen eset. Mivel ezen már nem tudsz változtatni, így még a lélegzetedet is visszatartva, óvatosan megközelíted a csónakot. Van *Hidrofóbiád*? Ha igen, de csak a Fóbiáid egyike, lapozz a **371**-re. Ha ez a Legfőbb Félelmed, lapozz a **16**-ra. Ha nincs *Hidrofóbiád*, lapozz a **260**-ra.

111.

Megfordulsz, és rémülten látod, hogy a fekete massza már félig ellepte az ajtót, és a haj, amit korábban láttál rajta, már olyan hosszúra megnőtt, mintha csak egy nőé lenne! Ráadásul a fekete anyag nem csak folyik, hanem mozog is. Nem vesztegeted az időt, hanem azonnal kirohansz a szobából, és tudod, hogy valami szörnyű dologtól menekültél meg. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **138**-ra.

112.

A folyosó nemcsak, hogy nem nyeri vissza a normális méretét, de most már kezd olyan formát is ölteni, mintha szerves anyagból lenne, ahogy a falak, a mennyezet és a padló vizenyőssé válik, tele dudorokkal és barázdákkal.

Olyan érzésed van, mintha a saját agyadban mászkálnál.

Ahogy továbbhaladsz előre, a környezeted nemsokára kezd ijesztően megváltozni, mert bár ismét kőfalak vesznek körül, de a padlót homok borítja, és egyszer csak azt veszed észre, hogy tulajdonképpen besétáltál egy arénába.

Óriási robajt hallasz a hátad mögül, és amikor megpördülsz, azt látod, hogy éppen akkor csapódik be két hatalmas ajtó, amik eddig nem voltak ott. A szíved hevesebben kezd verni, amikor minden irányból hangos üdvrivalgás vesz körül, és amikor felnézel, padsorokat látsz az aréna körül lépcsőzetesen egymás fölött, mint egy nézőtéren. Az összes ülőhelyet kecskemaszkos emberek foglalják el, akik az öklüket rázva köpdösnek feléd. De nem csak emberek vannak a nézőtéren, mert itt-ott feltűnik közöttük néhány kevésbé emberinek nevezhető testrész is, mint például szarvak, karmok, földig lógó nyelvek, vagy egész arcot betöltő szájak.

Furcsa, súrlódó hang tereli el a figyelmedet a nézőtérről, és az aréna túlsó végébe pillantva két hatalmas és masszív kaput látsz megnyílni. A kapukon keresztül különféle pokoli szörnyek masíroznak elő két sorban. Nem sokkal előtted megállnak, majd szembefordulnak egymással.

Egy magas, fekete hajú férfi lépdel közöttük, akinek ugyanúgy ködös és homályos az alakja, mint a közönségben ülő démonoké. Remegő körvonalakkal áll meg a rémségek sorfalának közepén, majd beszélni kezd. A hangja furcsán mesterkélt, szinte úgy beszél, mint egy robot, vagy mint egy magnófelvétel, amit már sokszor lejátszottak. – Ahhoz, hogy valaki beléphessen a Ház hátralevő területére, egy próbát kell kiállnia, és a betolakodót most ennek fogjuk alávetni, hogy meggyőződhessünk a rátermettségéről. Ha sikeresen teljesíti a próbát, akkor a szabályok szerint, melyeket mindannyian kénytelenek vagyunk betartani, a kívülálló továbbmehet.

Ezekre a szavakra a közönség soraiból kárörvendő nevetés harsan, mintha már előre tudnák a próba eredményét.

A különös férfi folytatja: – Tegyük hát próbára a betolakodót!

A közönség éljenezni kezd.

– Mint láthatod, az itt álló harcosaink mindegyikére egy szám van pecsételve.

Végigtekintesz a szörnyűséges seregen, és megállapítod, hogy a férfi igazat szólt, ez valóban így van. Mindegyik teremtmény hátára és mellére egy-egy számot bélyegeztek 3-tól 18-ig.

– A kívülállónak háromszor kell dobnia a lábánál heverő dobókockákkal.

Lenézel a lábaid elé, és valóban három csontkockát látsz ott, amiken pöttyök helyett koponyák jelölik a számokat.

– Engem ért az a megtiszteltetés, hogy a mi részünkről én dobhatok a kockákkal.

Ezeket a szavakat még nagyobb éljenzés és taps fogadja.

– A kívülálló által dobott számok a jobb oldali sorhoz tartoznak. Az általam dobott számok pedig a bal oldali sorhoz tartoznak. A két sor megegyezik egymással, így nem lehet azt mondani, hogy előnyben lennénk.

A nézőtérről még nagyobb nevetés harsan.

– Miután mindketten háromszor dobtunk a kockákkal és találomra kiválasztottuk a harcosainkat, a betolakodó eldöntheni, hogy melyik teremtménye melyik teremtményünkkel küzd meg. Ha a betolakodó kétszer ugyanazt a számot dobja, akkor újra kell dobnia addig, amíg új számot nem kap, hogy három különböző teremtménye legyen a csapatában. Én ugyanígy fogok tenni.

Csak állsz döbbenten és hallgatod a furcsa utasításokat, remélve, hogy sikerül megjegyezned mindegyik szabályt.

– Ha a kívülálló első harcosa végez a mi első teremtményünkkel, akkor folytathatja a küzdelmet a második teremtményünkkel, vagy akár a harmadikkal is, ha azt is túléli. Ha a mi első harcosunk végez az övével, akkor szintén folytathatja a küzdelmet a másodikkal, vagy ugyanúgy akár a harmadikkal is, ha addig életben van. A kívülállónak meg kell küzdenie az összes életben maradt teremtményünkkel, ha az övéi elpusztultak. A kívülállónak egyesével kell megküzdenie velük, ha így alakulnak a dolgok, de addig nem avatkozhat közbe, amíg csak az egyik teremtménye is életben van.

Értetlenül húzod fel a szemöldöködet.

– Ha a betolakodó teremtményei megölik a mi összes teremtményünket a segítsége nélkül, akkor hát legyen! Ettől még nem fogjuk kevesebbre tartani, mint eddig is tettük.

Akkora nevetés harsan fel, hogy a nézők erre még a combjukat is csapkodni kezdik. Sőt, még a homályos körvonalú démonformák válla is rázkódni kezd a jókedvtől.

– Emlékeztetni szeretném a kívülállót, hogy ahogy már említettem, ő döntheti el, hogy a teremtmények milyen sorrendben küzdenek meg egymással.

Most pedig dobj három kockával háromszor egymás után, és a dobott számokat vesd össze a lenti listával. Ha ugyanazt a számot dobod, dobj újra, ha az egyik teremtmény már egyszer bekerült az ellenfeled csapatába. Ha valamelyik dobás eredményével elégedetlen vagy, akkor, ha szeretnéd, *tedd próbára* SZERENCSÉD, és újra dobhatsz.

Dobás	*Teremtmény*				
3	*Óriásdenevér*	ÜGYESSÉG	5	ÉLETERŐ	10
4	*Csontváz*	ÜGYESSÉG	6	ÉLETERŐ	7
5	*Zombi*	ÜGYESSÉG	6	ÉLETERŐ	8
6	*Káoszmutáns*	ÜGYESSÉG	8	ÉLETERŐ	7
7	*Húsgólem*	ÜGYESSÉG	8	ÉLETERŐ	7
8	*Démonszolga*	ÜGYESSÉG	8	ÉLETERŐ	8
9	*Élő Szobor*	ÜGYESSÉG	8	ÉLETERŐ	9
10	*Vérfarkas*	ÜGYESSÉG	8	ÉLETERŐ	10
11	*Sárkánygólem*	ÜGYESSÉG	8	ÉLETERŐ	11
12	*Halálkutya*	ÜGYESSÉG	9	ÉLETERŐ	10
13	*Fadémon*	ÜGYESSÉG	9	ÉLETERŐ	11
14	*Pokoltűz Szellem*	ÜGYESSÉG	9	ÉLETERŐ	12
15	*Árny*	ÜGYESSÉG	10	ÉLETERŐ	6
16	*Alakváltó*	ÜGYESSÉG	10	ÉLETERŐ	10
17	*Halállovag*	ÜGYESSÉG	11	ÉLETERŐ	10
18	*Földdémon*	ÜGYESSÉG	12	ÉLETERŐ	13

– Ezzel kiválasztottam a seregemet, most rajtad a sor.

A közönség üdvrivalgásban tör ki, és biztatóan lengetik az öklüket a saját csapatuk felé. Még a homályos körvonalú démonformák is felpattannak a helyükről.

Most pedig dobj három kockával háromszor egymás után a saját csapatod kiválasztásához, és a dobott számokat vesd össze a fenti listával. Ha ugyanazt a számot dobod, akkor dobj újra, ha az egyik teremtmény már egyszer bekerült a csapatodba. Ha valamelyik dobás eredményével elégedetlen vagy, akkor, ha szeretnéd, *tedd próbára* SZERENCSÉD, és újra dobhatsz.

– Itt az idő!

A férfi furcsa alakja még utoljára üdvözli a tömeget, majd elhagyja az aréna területét azokkal a lényekkel, amik nem kerültek kiválasztásra. A kiválasztott teremtmények pedig megküzdenek egymással az általad meghatározott sorrendben, ami remélhetőleg az ellenfél teremtményeinek a halálával végződik.

Ha a teremtményeid végeznek az ellenfél összes harcosával, akár a te segítségeddel is a végén, az aréna azonnal eltűnik, és ismét egy széles alagútban találod magad, a mögötted ropogó tűz hangjával a távolban.

Hitetlenkedve vonod meg a vállad, majd továbbmész. Lapozz a **451**-re.

113.

Ahogy belépsz a kék színű ajtón, egy komplett fürdőszoba fogad WC-kagylóval, mosdókagylóval és természetesen egy káddal. Ezzel azonban véget is ért az átlagosnak mondható kinézete, mert emellett olyan pokoli látványban is részesít, ami lehet, hogy örök életre beleég az agyadba. A kád színültig van vizelettel és rothadó hússal. Valaki fekszik is benne leláncolva, de csak az orra látszik ki belőle. Néha hallod a gurgulázó nyöszörgését, amikor buborékok jönnek fel a felszínre. A WC-kagyló tele van ürülékkel, és valakinek a levágott feje bele van nyomva arccal lefelé. A mosdókagyló pedig színültig van vérrel.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Már éppen távoznál innen, amikor az ajtó mögé szorulva észreveszel egy piszkos gyógyszeres szekrényt és egy szennyestartót. Mit teszel?

Megvizsgálod a szekrényt?	Lapozz a **369**-re.
Megvizsgálod a szennyeskosarat?	Lapozz a **73**-ra.
Távozol?	Lapozz a **211**-re.

114.

Az ajtó zsanérjait nagyon jól megolajozhatták, mert hangtalanul és nagyon könnyedén nyílik. Egy művész műtermébe lépsz be, ami tele van festőállványokra állított festményekkel, félkész vásznakkal a falon, illetve modell gyanánt több életnagyságú műanyag figurával. A padló csupa festék a szivárvány minden színében, a szoba egyik sarka pedig tele van festékes tubussal és ecsettel. Csak amikor közelebb lépsz a próbababákra emlékeztető műanyag figurákhoz, akkor döbbensz rá, hogy azok valójában igazi emberek. Amikor pedig még alaposabban megnézed őket, akkor majdnem a szívverésed is megáll, mert rájössz, hogy még élnek!

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Mindegyikük tetőtől talpig vastagon be van kenve viasszal, amitől moccanni sem tudnak, csak a szemükkel követnek téged könyörgő tekintettel. A falnak dőlsz, majd hamarosan már hallod is mindenfelől a fojtott hangú sírást. Csak úgy tudnál segíteni ezeken az embereken, ha megölnéd őket, de erre képtelen vagy, ezért ismét megfogadod, hogy helyettük inkább Yarlesszal végzel.

Ha szeretnéd átkutatni a szobát, lapozz a **63**-ra. Ha távoznál a szobából, és az új, bal oldali folyosón mennél tovább, lapozz a **204**-re; ha egyenesen mennél tovább az északi irányba vezető folyosón, lapozz a **127**-re.

115.

Kinyitod a faliszekrényt, és ijedten látod, hogy az tele van csontokkal. Közelebbről megvizsgálva megállapítod, hogy ezek patkányok, kutyák, macskák, rókák, madarak, nyulak és más, a környéken gyakran előforduló állatok csontjai. Mi a nyavalya folyik itt? Csak arra tudsz tippelni, hogy a park gondozójának az volt a kedvtelése, hogy kártevők és kóbor állatok irtásával foglalkozott.

Ez azonban még mindig nem magyarázat arra, hogy miért áll itt üresen a lakhely, hacsak a tulajdonosa nem pont most költözött ki innen. Ha alaposabban megvizsgálnád a csontokat, lapozz a **30**-ra. Ha nem foglalkozol velük, és inkább felmész az emeletre, lapozz a **220**-ra. Ha elhagynád a kis házikót, lapozz a **390**-re.

116.

Az ajtó magától kinyilik, mielőtt még egyáltalán megérintenéd a kilincset, majd egyszerűen eltűnik. Ezzel egyidőben a sötétség is halványulni kezd és visszatérnek körülötted a színek. Egy folyosó előtt állsz, ahonnan néhány északi irányba vezető leágazás nyílik.

Viszont egyelőre nem tudsz továbbmenni, mert egy nagy, páncélos Csontváz állja el az utadat. Az egyik kezében egy kardot tart, aminek a keresztvasát kígyómintájúra formázták, a másik kezében pedig egy pajzs van, amit egy oroszlán képe díszít. Gyanítod, hogy ez az életre keltett megsárgult Csontváz valaha egy harcos lehetett.

Ellenfeled egy darabig még méreget a fekete szemüregeivel, de aztán támadásba lendül.

Csontváz ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, akkor ellenfeled a legnagyobb meglepetésedre el is tűnik. Lapozz a **134**-re.

117.

A vaskos ajtó nyikorogva nyílik ki, és egy edzőterembe lépsz be. Vannak itt evezőpadok, futópadok és különféle erősítő gépek. Mindegyiken egy-egy ember dolgozik éppen, szó szerint halálra edzve magát. Több holttestet is látsz szanaszét heverni, akik annyira kimerültek vagy begörcsöltek, hogy holtan estek össze, és otthagyták őket elrohadni, ahol elterültek.

118–119

Bármerre is nézel, csak a gyötrelem és a szenvedés jeleit látod. Pont, amikor odanézel, egy fiatal srác éppen lezuhan a szobabicikliről, és a szemed láttára hal meg. A szoba hátsó falán egy hatalmas tükör van, amiben természetesen az előtted lévő helyszínt láthatod, leszámítva azt, hogy a tükörben látszódó testek már hosszú ideje halottak és teljesen összeaszalódtak. Ezenkívül egy vörös foltot is látsz a tükörben, ami pillanatokon belül átalakul egy Halálbetűvé.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Ha már láttad mint az öt betűt, akkor azonnal lapozz a **132**-re. Ha még nem, akkor elhagyod az edzőtermet, miközben hitetlenkedve csóválod a fejed.

Ha ki szeretnél nézni az ablakon, lapozz a **161**-re. Ha nem, úgy továbbmész a folyosón – lapozz a **340**-re.

118.

Csendesen osonsz tovább, miközben az élőhalottak nyöszörgésének hangja teljesen betölti a levegőt, majd egyszer csak egy újabb elágazáshoz érkezel, ami balra van tőled. Ha erre szeretnél menni, lapozz a **19**-re. Ha inkább továbbmennél egyenesen, lapozz a **384**-re.

119.

Megmondod a kis emberkének, hogy egy kicsit sem bízol benne, és felőled ő lehet akárki akárhonnan. Elég fenyegetően lépsz fel ellene. A kisöreg nem mozdul, de könnyek szöknek a szemébe. – Bocsáss meg! – mondja. – Összekevertelek valakivel.

Hirtelen nagyon elszégyelled magad, és bocsánatot kérsz az öregtől, de az elfordul tőled. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Nincs más választásod, mint visszatérni a kereszteződéshez. Lapozz a **440**-re.

120.

Hozzávágod a szenteltvizes üveget, majd ahelyett, hogy befognád a füleidet a nő rémes sikolyaitól, csak állsz és tátott szájjal bámulod, ahogy a víz savként kezdi el lemarni a bőrét.

Csak az a bökkenő, hogy bár folyamatosan sikoltozik, ettől sem pusztul el.

Ha van nálad egy karó, lapozz a **326**-ra; ha nincs, lapozz a **409**-re.

121.

Összesen hat mellszobrot látsz, három férfiét és három nőét. A mellszobrokat a szoba bal és jobb oldalán helyezték el úgy, hogy folyamatosan egymást nézzék. Persze valójában nem nézik egymást, mivel egyrészt szobrok, másrészt csukott szemmel örökítették meg őket. Odalépsz a legközelebbihez, ami egy vékony testalkatú, jó megjelenésű fiatalembert ábrázol, kissé hullámos hajjal. A szobor annyira hátborzongatóan élethű, hogy nem tudod megállni, hogy meg ne érintsd, véletlenül pont a szeme alatt. És ekkor elborzadsz. A szobor szeme alatti rész nedves, csakúgy, mint az összes többién. Ezek sírnak! Ezek élő emberek, akiknek levágták a karjait és a lábait, bevonták őket vastagon viasszal, majd kiállították őket ide, amíg szomjan nem halnak.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Zavartan és undorodva támolyogsz ki a szobából.

Ha most balra szeretnél menni, lapozz a **490**-re. Ha egyenesen mennél tovább északra, lapozz a **170**-re.

122.

Ha korábban végeztél az Élőhalott Dán Dogokkal, lapozz a **479**-re; ha nem, lapozz a **431**-re.

123.

– Ez a helyes válasz – hangzik fel utoljára a csontváz hangja, majd eltűnik.

Elégedetten sóhajtasz egy nagyot a megkönnyebbüléstől, szinte bele is szédülsz.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Végre szabadon beléphetsz a *Titkos ajtón*, éppen akkor, amikor a mögötted lévő folyosó elviselhetetlenül forróvá válik. Ugyanis amikor megfordulsz, akkor legnagyobb meglepetésedre azt látod, hogy a Vérzuhatag, az Árnyak Szobája és a Lelkek Kútja eltűnt, a helyüket az eredeti folyosó váltotta fel, amin eljutottál idáig, és ami most lángokban áll. Ennek alighanem az az oka, hogy máshogy telt az idő, amit a Kérdezővel töltöttél, vagy mialatt áthaladtál a hozzá vezető különös szobákon. Megborzongsz, miközben becsukod magad mögött az ajtót, majd alaposan körülnézel ebben a bizonyos *Titkos Szobában*.

A szemed elkerekedik a hitetlenkedés és az undor vegyes érzésétől.

A padlót több tucat, egymással összevarrt ember óriási, vonagló masszája alkotja. Ugyanez a helyzet a mennyezettel is, és emiatt folyamatosan vér csöpög a „padlóra". Mindezek mellett a falak tökéletes ellentétei a szoba többi részének, azokat ugyanis meglehetősen drágának tűnő tapéta borítja. Más kérdés, hogy a tapéta narancssárgán hullámzó mozaikmintája azt a benyomást kelti, mintha lángolnának a falak.

Kijáratot nem látsz sehol.

Egy férfi áll veled szemben, akinek mosoly játszadozik az ajkán, miközben nézelődsz. Szürke öltönyt és barna nyakkendőt visel. Termetre meglehetősen alacsony és zömök, vörös haja rövidre van nyírva, pirospozsgás arca közepén vékony bajusz meredezik. – A nevem Yarles – mutatkozik be, a termetéhez képest meglepően magas hangon.

– Lord Yarles, hogy pontos legyek! – Ezzel mélyen meghajol. – Szolgálatodra! – teszi hozzá vidáman nevetve.

Teljesen elképedsz azon, hogy mennyire hétköznapi a megjelenése annak az embernek, akit már oly régóta keresel, nem beszélve a kedélyes modoráról és udvariasságáról. Aztán eszedbe jut a komornyikja, aki a legmegbízhatóbb szolgája volt, és történetesen egy Pokoldémon.

– Örömömre szolgál, hogy találkozunk! – nyújtja feléd a kezét.

Természetesen visszautasítod ezt a gesztust.

Yarles mosolya még szélesebbre húzódik, ahogy reagál erre: – Az udvariasság nem kerül semmibe!

Nem tudod megállni, és egyszerűen leköpöd. A mosoly lelohad az arcáról, majd egy ívelt pengéjű áldozati tőrt húz elő a zakója zsebéből, aminek a nyele emberbőrrel van bevonva. – Bevallom, remek munkát végeztél – közli veled hamiskás mosollyal. – A pokol elég sok akadályt gördített az utadba, és néhány szabályunkat rugalmasan kellett kezelnünk, hogy alkalmazkodjunk hozzád. Talán egyet-kettőt még meg is szegtünk. Ennek ellenére az út mindig nyitva állt előtted, bármilyen szűk vagy nehéz is volt. Ezt a szabály viszont mindig betartottuk.

Semmit sem tudsz erre mondani. Ehelyett meglóbálod az arca előtt azt a papírdarabot, ami az első *titkos* információt tartalmazza, majd közlöd vele, hogy ezt a barátjától szerezted.

Yarles hamis mosolya elhalványul. – Ő volt a legmegbízhatóbb szövetségesem! – A hangjából eltűnt a korábbi kimértség. – Egy kiváló barát és egy nagyszerű harcos!

Közlöd vele, hogy a Pokoldémon egy gyáva és hitvány alak volt, és nagy elégedettségedre szolgált, hogy visszaküldhetted őt a pokol mélyére.

– Hogy merészelsz így beszélni róla? – A Lord most már kiabál. – És hogy merészelsz így beszélni velem? Én egy Lord vagyok!

Válaszul az arcába vágod, hogy egy féreg, csakúgy, mint az öccse volt.

Erre az utolsó megjegyzésedre Yarles dühösen felordít, majd a tőrrel a kezében rád veti magát. Védened kell magad!

Yarles ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd a Lordot, lapozz a **450**-re.

124.

Az ajtó magától kinyilik, mielőtt még egyáltalán megérintenéd a kilincset, majd egyszerűen eltűnik. Ezzel egyidőben a sötétség is halványulni kezd és visszatérnek körülötted a színek. Egy folyosó előtt állsz, ahonnan néhány északi irányba vezető leágazás nyilik.

Viszont egyelőre nem tudsz továbbmenni, mert egy furcsa, áttetsző, emberszerű valami állja el az utadat. A körvonalai halványan vibrálnak és pislákolnak, mintha a ködszerű teste árnyék és tűz egyvelegéből állna.

A teremtmény azonnal támadásba lendül.

Kísértet ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd, akkor ellenfeled a legnagyobb meglepetésedre el is tűnik. Lapozz a **134**-re.

125.

Egy virágágyáson átvágva elindulsz a szemétdomb felé, ami furcsán csillog a holdfényben, ezért magad sem tudod, miért, de ahogy közeledsz hozzá, egyre inkább összeszorul a gyomrod. A szemétdomb ugyanis mozog és panaszosan nyögdécsel! Amikor közelebb érsz hozzá és jobban szemügyre veszed, az undortól rád tör a hányinger, mert rájössz, hogy miért. Ez egyáltalán nem szemétdomb,

hanem egy élő és vergődő emberkupac! Körülbelül féltucat péppé zúzott ember vonaglik több sebből vérezve és sikoltozva, akiket szögesdróttal kötöztek egymáshoz, ráadásul némelyikben otthagyták beleállítva a vasvillát és az ásót is. Hiába borzaszt el a látvány, sajnos tisztában vagy vele, hogy semmit sem tehetsz ezekért az összetört, haldokló emberekért. A távozás mellett döntesz, de megfogadod, hogy mindent megteszel azért, hogy véget vess az itt zajló gonoszságoknak. Távozás közben észreveszed, hogy az egyik szerencsétlen, kínlódó férfi zsebéből kiesik egy öngyújtó. Ha akarod, elteheted magadnak, de ebben az esetben vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot ezért a szégyenletes tettért.

Most pedig folytasd máshol a kutatást!

Ha az üvegházat látogatnád meg (és még nem tetted), lapozz a **64**-re. Ha a szökőkutat szeretnéd megnézni (és még nem tetted), lapozz a **85**-re, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha a vízesést néznéd meg (és még nem jártál ott), lapozz a **176**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha a máglyát néznéd meg közelebbről (és még nem jártál ott), lapozz a **198**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha inkább távoznál a kertből, és visszatérnél az ösvényhez, lapozz a **279**-re.

126.

Elindulsz balra a folyosón, miközben igyekszel ellenállni a kísértésnek, hogy kinézz valamelyik ablakon, mert nem szeretnél további szörnyűségeket látni. Délre elfordulva odaérsz a bedeszkázott ajtóhoz. Megvizsgálod, de ezúttal nem találsz rajta semmilyen nevet – ha volt is valaha, már régen lekopott róla. Maga az ajtó ennél hétköznapibb már nem is lehetne, de mégis nagy gondot fordítottak arra, hogy el legyen zárva, mert rengeteg deszkalap van rászögelve; kézzel aligha tudod eltávolítani őket.

Ha van nálad egy feszítővas, és azzal próbálod meg lefeszegetni a deszkákat, lapozz a **47**-re. Ha nincs nálad feszítővas vagy nem akarod használni, akkor megfordulsz és visszamész jobbra, hogy elindulj egyenesen a sötétség felé. Lapozz a **35**-re.

127.

Továbbmész a vastag szőnyegen, és pontosan úgy érzed magad, mintha egy óriási állat hátán sétálnál. Kis idő múlva egy jobb oldali elágazáshoz érkezel. Ahogy végignézel ezen az új folyosón, megállapítod, hogy két másik északi irányba vezető folyosó nyílik róla, mindegyiket egy-egy magányos koponya-csillár világítja meg. Amikor ezeknek a koponyáknak az üres szemüregeibe nézel, úgy érzed, mintha figyelnék minden mozdulatodat, és csak arra várnak, hogy végre hátat fordíts nekik. Mit teszel?

Egyenesen továbbmész a bal szélső, északi folyosón?	Lapozz a **211**-re.
A középső folyosót választod?	Lapozz a **358**-ra.
A jobb szélső, északi folyosón mennél tovább?	Lapozz a **148**-ra.

128.

Ha *Toxifóbiában* szenvedsz, akkor megkóstolhatod ugyan a folyadékot, de vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot – ha így teszel, lapozz a **44**-re. Ha a *Toxifóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor azonnal tudod, hogy a világ minden kincséért sem kóstolnál bele a valószínűleg halálos szerbe. Félredobod a fiolát, és elhagyod a ruhatárat (lapozz a **138**-ra), vagy tovább kutakodsz a szobában (lapozz a **327**-re).

Ha egyáltalán nem szenvedsz *Toxifóbiában*, akkor nincsen akadálya, hogy belekóstolj a folyadékba, lapozz a **44**-re.

129.

Összeszeded minden erődet, és egy erőteljes mozdulattal lelököd magadról ellenfeledet, hogy aztán elkezdhess a csónak felé futni. A vén banya meglepődik egy pillanatra, de ez a pillanat is elég neki ahhoz, hogy újra rád vesse magát. Most viszont nálad van a helyzeti előny, és sikerül oldalra vetned magad, így a feléd lendülő csontos banya karmai éppen csak elvétik az arcodat. Talpra ugrasz, de egy pillanatra lebénulsz, ahogy a Banshee ismét megereszt egy borzalmasan hangos sikolyt, amivel szó szerint az őrületbe kerget. Kétségbeesetten tapasztod a füledre a kezedet, hogy védekezz a sikoly ellen, de közben azt is észreveszed, hogy ellenfeled megfeszített izmokkal összekuporodik a földön alig pár méterre tőled, hogy hirtelen ismét a torkodnak ugorjon. Villámgyorsan elkezdesz rohanni a menekülést jelentő csónak felé, de ezzel védtelenül hagyod a hátad a Banshee számára. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **339**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **77**-re.

130.

Úgy érzed, hogy órákon át vánszorogsz a sötétben, amikor egyszer csak legnagyobb meglepetésedre és megkönnyebülésedre a gyertyák újra meggyulladnak, és a koponyák ismét bámulni kezdenek. Hátranézel, és meghökkenve látod, hogy csak alig néhány métert tettél meg a sötétben. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. A folyosó rövidesen véget ér, de az előtted lévő szakaszán két észak-déli irányú keresztfolyosót pillantasz meg. Ha a közelebbin indulnál el északi irányba, lapozz a **299**-re. Ha inkább a távolabbit választod, lapozz a **167**-re.

131.

Tapogatózva elindulsz előre, miközben kellemes illat csapja meg az orrodat. Ha még nem jártál korábban a borospincében, akkor pár lépés után felharsan egy rémisztő üvöltés, amibe beleremegnek az alagút falai. Gyorsan megfordulsz, és visszabotorkálsz a kereszteződéshez, ahol mehetsz balra – lapozz a **471**-re –, vagy jobbra – lapozz a **191**-re, mert újra visszafelé nem szeretnél menni.

Ha már jártál itt, lapozz a **285**-re.

132.

Minden előzetes figyelmeztetés nélkül teljesen lebénulsz, és csak nézni tudod, ahogy három rongyos alak lép elő a körülötted lévő árnyékokból, hogy aztán elinduljanak feléd. Gennyedző szájuk torz vigyorra húzódik, miközben üres szemgödreikkel téged bámulnak. Rémülten idézed fel az első találkozásodat a Halál Küldönceivel, és az „alkutokat", amit egyoldalúan rád kényszerítettek. Most már nagyon jól tudod, hogy akaratlanul is ráleltél annyi Halálbetűre, amikből összeállt a *Halál* szó, a Küldöncök pedig eljöttek, hogy behajtsák a „jutalmukat".

Mindhárom Küldönc odalép hozzád, hogy megérintsen rothadó ujjával, miközben az egyetlen szó, ami elhagyja fekete ajkukat, az a *Halál*. Ezután mindegyikük visszalép az árnyékba és csendesen figyelnek.

Hihetetlenül gyorsan, szinte pillanatok alatt elkezdesz öregedni: a hajad megőszül, a körmeid megnőnek, a bőröd csupa ránc lesz. Nem telik bele néhány perc, és az egész tested összeaszalódik. Miután a Küldöncök mindezt végignézik, hirtelen eltűnnek oda, ahonnan jöttek, megtörve ezzel a rád bocsátott gonosz varázslatot. Addigra azonban nem marad más belőled, csak egy torz és nagyon öreg holttest, ami hangtalanul zuhan a padlóra.

Ha egy szakértő halottkém most megvizsgálná a maradványaidat, akkor arra a következtetésre jutna, hogy már évtizedek óta heversz így ott…

133.

Előhúzod a zseblámpát a zsebedből, és egyenesen az óriási lény egyik szemébe világítasz vele, amitől az azonnal hátrébb húzódik tőled és a csónaktól. Sajnos nem vonul vissza teljesen, ehelyett összehúzott szemekkel távolabbról méreget és bizonytalanul csapkod feléd a csápjaival. Itt az idő, hogy őrült módjára elkezdj evezni, hogy elmenekülj a szörny elől, de még csak félúton jársz a part felé. Ráadásul evezés közben kénytelen vagy a zseblámpát a fogaid közé szorítani és úgy tartani, hogy közben a szörny szemébe világíts vele. A lény elkezd feléd siklani a vizen, még mindig tartva ugyan a zseblámpa fényétől, de lassan kezd hozzászokni. Hatalmas feladat áll előtted, mert neked kell hamarabb elérni a partot, mint a szörnynek téged, és nem vagy biztos benne, hogy meg tudod csinálni. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, majd az ÉLETERŐD! Ha mindkét próba sikeres, lapozz a **386**-ra. Ha bármelyik próbát elvéted, lapozz a **332**-re.

134.

A sötétségből előbukkanva egy kereszteződésbe kerülsz. Északi irányba egy szűk átjáró vezet tovább, amit egy fal zár le a végén, mert az alighanem már a Ház vége lehet. Ott a folyosó ismét kettéágazik, de a kereszteződés előtt van még egy ajtó a fal jobb oldalán, *Servus Take* felirattal. Jobbra egy fényesen megvilágított folyosót látsz, a már megszokott vörös szőnyeggel és drága csillárokkal. Több elágazást is látsz ezen a folyosón, mielőtt elkanyarodna északi irányba. Déli irányból rendületlenül hallod a zombik nyöszörgését a távolból, ezért arra biztosan nem szeretnél menni. Mit teszel?

Jobbra fordulsz?	Lapozz a **435**-re.
Egyenesen mész tovább?	Lapozz a **472**-re.

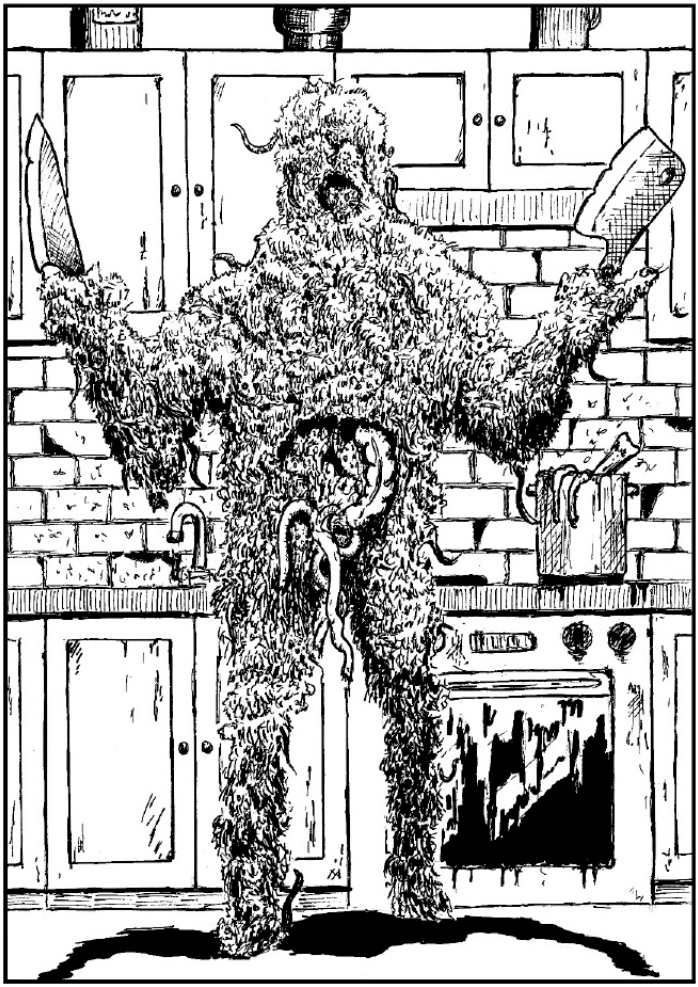
135.

Éppen akkor, amikor az egyik dákó egy iszonyatos erejű ütést készül az arcodra mérni, sikerül a biliárdasztal alá bújnod, ezzel ideiglenesen biztonságba helyezed magad a körülötted repkedő tárgyaktól. Vészjósló reccsenést hallasz a fejed fölül, és amikor felnézel, azt látod, hogy a biliárdasztal kettétörik. Gyorsan arrébb gurulsz, mielőtt az egyik darab rád zuhanna, de így sem tudod elkerülni, hogy a nehéz tölgyfaasztal erőteljesen neked ne vágódjon. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Nem látod több értelmét a bujkálásnak, ezért inkább kirohansz a szobából. Lapozz a **418**-ra.

136.

A lépteid úgy visszhangoznak ezen a hosszú, sötét folyosón, mintha többedmagaddal sétálnál itt. Néha körül is kell nézned, hogy meggyőződj arról, hogy valóban egyedül vagy. Az ablakon beszűrődő halvány holdfény mellett csak az a néhány koponya ad némi fényt, amik a mögötted hagyott folyosó mennyezetéről lógnak. Végül eléred ennek az alagútszerű átjárónak is azt a részét, ahol egy ablak mellett elfordul északi irányba. Éppen azt fontolgatod, hogy alaposabban megvizsgálod ezt az ablakot, amikor egy hatalmas fehér valamit látsz lezuhanni a túloldalán. Ijedten ugrasz hátra, és már nem is érdekel annyira az ablak.

Továbbmész a folyosón az északi kanyarulatát követve, és örömmel nyugtázod, hogy ez a rész ismét jól meg van világítva. A folyosó végéhez érve belépsz egy hallba, ami hosszan elnyúlik balra. A szőrmeszerű szőnyeg itt még az eddigiekhez képest is sűrűbb és vastagabb. Lapozz a **314**-re.



137.

Megfogod a kilincset, és kinyitod az ajtót, hogy aztán szembe találd magad eddigi életed egyik legszörnyűbb látványával. Egy embernagyságú valami áll előtted, amit annyira elleptek a patkányok, hogy képtelen vagy megállapítani, hogy egyáltalán milyen teremtményen nyüzsögnek. Úgy tűnik azonban, hogy bármi is legyen ez a lény, a legkevésbé sem zavarják a rajta hemzsegő kártevők, mert csak egyszerűen belép a konyhába, és becsukja maga után az ajtót. Most, hogy ez a valami itt áll a megvilágított konyhában, még egy rémisztő dolgot veszel észre rajta: a hasa nyitva van és kilógnak a belső szervei, undorító nyálkás csíkot húzva így maga után. Ráadásul, a legnagyobb elképedésedre, a gyomrában is nyüzsögnek a patkányok.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Keményen küzdesz, hogy bent tartsd a saját gyomrod tartalmát, miközben ez a valami, ami a rajta hemzsegő patkányoktól folyamatosan változtatja az alakját, nyugodtan elindul feléd, hogy kitárt karjaival megragadjon. Legalábbis erre gondolsz először, de aztán rájössz, hogy valójában rád támad, mert egy húsbárdot és egy szeletelőkést lóbál a kezében. És most már arra is rájöttél, hogy ez a visszataszító, nem emberi valami itt veled szemben tulajdonképpen a *szakács*. Azt viszont találgatni sem mered, hogy mi lesz a sorsod, ha elveszíted a küzdelmet.

Tisztában vagy vele, hogy semmi esélyed sincs elmenekülni a szemközti ajtón, mint ahogy a másik, az előtérbe vezető ajtó felé sincs értelme menekülnöd. Küzdened kell az életedért! Ha van fegyvered, lapozz a **305**-re. Ha még nincs fegyvered, lapozz a **2**-re.

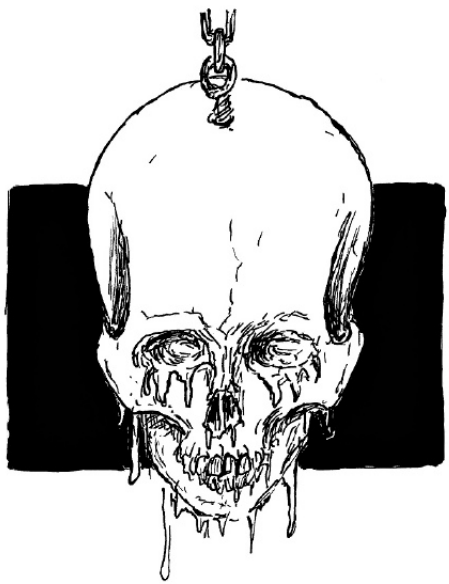
138.

Egy rövid átjáróban vagy, amiből balra és jobbra is nyílik egy-egy ajtó. Az átjáró végén egy kis előcsarnokot látsz, valamint egy újabb ajtót, ami feltehetően a főbejárat. A bal oldali ajtó szépen megmunkált sötét fából készült, rajta az *Accipere* felirattal és egy sárgaréz fogantyúval. A jobb oldali, *Palliis* feliratú ajtó jóval szerényebb külsejű, mert valami olcsó fából készült és egyszerű műanyag fogantyúja van. Mit teszel?

A bal oldali ajtón nyitsz be (és még nem tetted)? Lapozz a **368**-ra.

A jobb oldali ajtón nyitsz be (és még nem tetted)? Lapozz a **278**-ra.

Továbbmész egyenesen a főbejárat felé? Lapozz a **41**-re.



139.

Egy keskeny folyosót látsz tőled balra, ami elhalad egy északi irányba vezető folyosó, majd a déli oldalon egy ajtó mellett, aztán egy újabb kereszteződéshez ér. Ha akarod, akkor elindulhatsz ehhez a kereszteződéshez, hogy segítségedre legyen a további tájékozódásban. Lapozz a **310**-re.

Ha nem akarsz arra menni, akkor továbbmész egyenesen.

Ahogy továbbhaladsz ezen a hosszú, hűvös folyosón, a lépteid visszhangot vernek, amitől néha olyan érzésed támad, mintha követnének. Pedig az átjáró teljesen üresnek tűnik. Annyira kevés errefelé a fény, hogy amikor a folyosó közepénél jársz, akkor úgy érzed, mintha árnyékban lebegnél. Végül egy jobb oldali leágazáshoz érkezel. Amit balra, a leágazással átellenben látsz, azt csak tömény, örvénylő sötétségként tudod jellemezni, amibe nem szívesen lépnél be. Nem sokkal előtted egy szűk átjáró vezet tovább északi irányba, aminek a végén fal van, ami alighanem már a Ház vége lehet. Ott a folyosó ismét kettéágazik, de a kereszteződés előtt van még egy ajtó a fal jobb oldalán, *Servus Take* felirattal. Jobbra egy fényesen megvilágított folyosót látsz, a már megszokott vörös szőnyeggel és drága csillárokkal. Több elágazást is látsz ezen a folyosón, mielőtt elkanyarodna északi irányba. Mit teszel?

Jobbra fordulsz?	Lapozz a **435**-re.
Egyenesen mész tovább?	Lapozz a **472**-re.

140.

Miközben a jobb oldali kijárat felé tartasz, hirtelen észreveszel három rongyokba öltözött, szellemszerű és átkozódó alakot, amint lassan eltűnnek a sötétségben.

Hamar rájössz, hogy a Halál Küldönceit láttad, akiket legyőztél a saját játékukban, ezért most már nem fognak többet zaklatni.

Kapsz 2 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 2 FÉLELEM pontot.

Örülsz, hogy egyszer s mindenkorra megszabadultál a Küldöncöktől, így újult erővel és sokkal céltudatosabban hagyod el a dolgozószobát. Egy pazarul feldíszített és berendezett helyre jutsz, ahol a padlót puha, fehér szőnyeg, a falakat pedig finom tapintású kék tapéta borítja. A falakon gyönyörű kivitelezésű faliszőnyegeket is látsz, amik azonban egy furcsa, kopasz és szem nélküli szörnyeteget ábrázolnak, amint éppen gyerekeket eszik. A helyiség többi felében kényelmes, antik kinézetű és szemérmetlenül drága székek állnak, amiket különféle koponyamintás faragványok díszítenek.

Mindössze egy kijárat vezet ebből a helyiségből, ami a szoba déli oldalán van, egy súlyos lakattal lezárva. Mellett egy nagy, aranyszínű kanapén egy fekete hajú nő ül, feketébe öltözve és gazdagon felékszerezve gyöngyökkel. Sápadt bőre csak még jobban kihangsúlyozza vörös ajkait.

Amikor belépsz a szobába, akkor felkel a kanapéról, kecses léptekkel odasétál hozzád, majd perzselő tekintetű zöld szemeivel méregetni kezd. Ő a legszebb nő, akit valaha láttál, ezért saját meggyőződésed ellenére még az óvatosságról is megfeledkezel a jelenlétében.

– Nincs mitől tartanod! – suttogja lágyan. – Csak nézz a szemembe és hallgasd a hangomat!

Képtelen vagy elfordulni vagy nem figyelni rá, ezért úgy teszel, ahogy mondja. Lágy hangja körülölel és keresztüláramlik rajtad. Tekintete magával ragad és beszippant.

De hova?

A kétségeid gyorsan elillannak, majd meginogsz, és a szemhéjaid elnehezülnek.

– Foglalj helyet! – dorombolja a nő a füledbe, majd kézenfogva odavezet a kanapéhoz. Túlságosan álmos vagy ahhoz, hogy észrevedd, milyen hidegek is a kezei. – Csak lazulj el és aludj, mert mutatni szeretnék neked valamit. – A hangját most már a fejedben hallod.

Így, miközben teljesen kikapcsolsz, azt sem látod, amint egy gonosz mosoly jelenik meg az arcán.

– Egy emléket szeretnék neked mutatni – suttogja alig hallhatóan a nő, és megborzongsz a hangjától. – De nem lesz kellemes! – teszi hozzá élvezettel, miközben tapsol egyet. – Milyen egyszerű hipnotizálni téged! Most pedig dőlj hátra és aludj, hadd nézzek a fejedbe!

Érzed, ahogy az emlékeid között tapogatózik, hogy keressen valamit. De egyáltalán nem érdekel, mert úgy érzed, hogy most ott vagy, ahol lenni szeretnél, és akár boldogan meg is halnál a karjai között.

– Találkoznod kell valamivel, amivel már egyszer szembekerültél, de az is lehet, hogy egy hamis emléket plántálok az egyszerű kis elmédbe! – mondja nevetve a nő. A hangja olyan, mintha meleg vízzel öntöttek volna nyakon. Elalszol.

A nő felpattan, és kislányos örömmel összecsapja a tenyerét. – Most pedig, kedvesem, lássuk, hogy milyen borzalommal tudlak újra összehozni!

Utolsó szavaival érzed, ahogy az elméd visszamegy az időben egy olyan eseményhez, amit már egyszer átéltél, hogy találkozz egy olyan ellenféllel, amit már egyszer legyőztél. Az is lehet, hogy csak egy hamis emléket aktivizál benned, de nem tehetsz ellene semmit, mert nagyon erősen hipnotizál. És egyébként is szeretnél neki megfelelni.

Most pedig *jegyezd fel* ennek a fejezetpontnak a számát, majd dobj három kockával, és az eredményt vesd össze a lenti listával. Ezután lapozz az utasításnak megfelelő fejezetpontra, hogy találkozz azzal a teremtménnyel, amivel valószínűleg már találkoztál korábban. Olvasd végig a fejezetpontot, követve az esetleges utasításokat, majd küzdj meg az ott található szörnyeteggel.

Az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és FÉLELEM pontjaid száma megegyezik a Jelenlegi pontjaid számával, de a Támadóerő pontjaidat az *akkori* állapotodnak megfelelően módosítsd, a zárójelben lévő megjegyzés szerint. Ha sikerül legyőznöd az ellenfeledet, lapozz vissza erre a fejezetpontra, majd folytasd az olvasást a lista utáni szöveggel.

140

Ha a dobás eredményeként olyan ellenféllel kell találkoznod, amelyet szeretnél elkerülni, akkor, ha akarod, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha sikeres a próba, még egyszer dobhatsz, de csak egyszer élhetsz ezzel a lehetőséggel.

Ha 3-at dobsz, lapozz a **37**-re (csökkentsd a Támadóerődet 3-mal, mert fegyvertelenül harcolsz).

Ha 4-et dobsz, lapozz a **309**-re (csökkentsd a Támadóerődet 3-mal, mert fegyvertelenül harcolsz).

Ha 5-öt dobsz, lapozz a **391**-re (csökkentsd a Támadóerődet 3-mal, mert fegyvertelenül harcolsz).

Ha 6-ot dobsz, lapozz a **150**-re (csökkentsd a Támadóerődet 3-mal, mert fegyvertelenül harcolsz).

Ha 7-et dobsz, lapozz a **377**-re (csökkentsd a Támadóerődet 3-mal, mert fegyvertelenül harcolsz).

Ha 8-at dobsz, lapozz a **196**-ra (csökkentsd a Támadóerődet 2-vel, mert gyengén vagy felfegyverkezve).

Ha 9-et dobsz, lapozz a **419**-re (csökkentsd a Támadóerődet 2-vel, mert gyengén vagy felfegyverkezve).

Ha 10-et dobsz, lapozz a **17**-re (csökkentsd a Támadóerődet 1-gyel, mert elég jól fel vagy fegyverkezve).

Ha 11-et dobsz, lapozz a **295**-re (csökkentsd a Támadóerődet 1-gyel, mert elég jól fel vagy fegyverkezve).

Ha 12-t dobsz, lapozz a **320**-ra (csökkentsd a Támadóerődet 1-gyel, mert elég jól fel vagy fegyverkezve).

Ha 13-at dobsz, lapozz a **181**-re (csökkentsd a Támadóerődet 1-gyel, mert elég jól fel vagy fegyverkezve).

Ha 14-et dobsz, lapozz a **263**-ra (ne csökkentsd a Támadóerődet, mert teljesen fel vagy fegyverkezve).

Ha 15-öt dobsz, lapozz a **108**-ra (ne csökkentsd a Támadóerődet, mert teljesen fel vagy fegyverkezve).

Ha 16-ot dobsz, lapozz az **52**-re (ne csökkentsd a Támadóerődet, mert teljesen fel vagy fegyverkezve).

Ha 17-et dobsz, lapozz a **185**-re (ne csökkentsd a Támadóerődet, mert teljesen fel vagy fegyverkezve).

Ha 18-at dobsz, lapozz a **200**-ra (ne csökkentsd a Támadóerődet, mert teljesen fel vagy fegyverkezve).

Ha sikerül legyőznöd az ellenfeledet azon a fejezetponton, ahova átirányítottak, akkor a Támadóerőd visszaáll arra a szintre, ami a hipnózis előtt volt, de ha az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és FÉLELEM pontjaid száma változott azon a fejezetponton, akkor azok úgy is maradnak, azokkal az értékekkel folytasd a kalandot.

Lapozz a **344**-re.

141.

A fény tele van emberi nevetéssel és sírással, a remény eufóriájának és a szenvedéstől való rettegésnek a különös keverékével; vannak, akik könyörögnek, hogy fordulj vissza, mások viszont sürgetnek, hogy folytasd a megkezdett utadat. Elszántan mész tovább előre, hogy minél előbb kikeveredj ebből a zűrzavarból, és hamarosan egy újabb keresztfolyosóhoz érkezel, majdnem beleütközve egy rúnákkal teli cseppkőbe, ami olyan, akár egy óriási fog. A falak itt gyorsabban változtatják a színüket vörösről fehérre, majd vissza, mint a Ház többi részén.

Balra egy északi irányba vezető sötét átjárót látsz. Előtted egy jól megvilágított folyosó van, ami elhalad egy vidám, kékre és rózsaszínűre festett ajtó mellett, ami kivételesen nincs megperzselődve. Jobbra a korábban is látott gomolygó ködöt látod. Mit teszel?

A bal oldali átjárón mész tovább?	Lapozz a **172**-re.
Egyenesen mész tovább?	Lapozz a **347**-re.
Jobbra fordulsz, hogy megvizsgáld a ködbe burkolózó területet?	Lapozz a **190**-re.

142.

A kabátok és köpenyek között turkálva találsz egy kis fiolát, amiben valami halványan fénylő folyadék van. Ha óvatosan belekóstolnál, lapozz a **128**-ra. Ha nem foglalkozol vele, és folytatnád a kutatást a szobában, lapozz a **327**-re. Ha inkább elhagynád a ruhatárat, lapozz a **138**-ra.

143.

A titkos kertet málladozó vakolatú, rozoga kerítés veszi körül, ami elég magas, de nem annyira, hogy elrejtse a mögötte lévő dolgokat a kíváncsi tekintetek elől. A kertbe egy faajtón keresztül lehet bejutni, ami olyan kicsi, mintha gyerekeknek méretezték volna, és szinte teljesen benőtte a moha és a repkény.

Lehajolsz az alacsonyan lévő kilincshez és kinyitod az ajtót, majd ijedten összerezzensz, amikor az hangosan megnyikordul. Még lejjebb hajolsz, hogy átférj az alacsony boltív alatt, majd gyorsan beugrasz az ajtón, és becsukod magad mögött.

A kert tele van virágokkal, bokrokkal és szobrokkal, van benne szökőkút és vízesés, de mindent teljesen benőtt a gaz. Tulajdonképpen minden, ami itt körülötted van, a szépségről szól, de valahogy mégis van valami nyugtalanító a helyben, amitől az eszed azt súgja, hogy távozz innen. Egyelőre nem foglalkozol ezzel az érzéssel, hanem inkább körülnézel: északi irányban található a szökőkút, amit kívülről is láttál; keletre van az üvegház; északkeletre egy lenyűgözően nagy, mesterséges vízesést látsz; az eddigi összképet megtörve, délre egy szemétdomb található, délkeleti irányban pedig egy meggyújtott máglyát látsz, ami feltehetően a szemét elégetésére szolgál.

Ha a szökőkutat szeretnéd megnézni, lapozz a **85**-re, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha az üvegházat látogatnád meg, lapozz a **64**-re. Ha a vízesést néznéd meg, lapozz a **176**-ra,

de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha a szemétdomb érdekel, lapozz a **125**-re. Ha a máglyát néznéd meg közelebbről, lapozz a **198**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha inkább távoznál a kertből, és visszatérnél az ösvényhez, lapozz a **279**-re.

144.

A Szarvas Démon látványa eléggé megrendített, de aztán összeszeded magad, és balra fordulsz, hogy csendesen körbejárd a házat, ügyelve arra, hogy elkerüld a sötéten ásítozó ablakokat. Csak néhány lépés megtétele után, miután már a második ablak mellett haladsz el, merül fel benned a kérdés, hogy tulajdonképpen miért is nem akarsz benézni az ablakokon, ha már egyszer itt vagy és be akarsz jutni a Házba? Kissé oldalra fordulsz, de még a szobák falainak a körvonalait is alig látod a sötétben.

Akkor hát miért kerülöd a tekintetüket? És egyáltalán, miért gondolod azt, hogy a szobák képesek bámulni és van tekintetük?

Egy pillanatra megállsz, hogy ismét szemügyre vedd az egész Házat. Ahogy föléd magasodik és egyre tovább nézed, úgy lesz egyre inkább úrrá rajtad az a szédítő érzés, hogy az épület növekszik. Megrázod a fejed, hogy elmúljon ez az érzés: A Ház, legalábbis kívülről, teljesen normálisnak tűnik. A téglák, amikből épült, és a habarcs, ami összetartja őket, nem tűnik szokatlannak, ahogy az ablakok is, amiket eddig kerülni próbáltál, teljesen hétköznapi üvegből vannak, az ablakkeretek pedig hétköznapi fából készültek. Egyedül az ablakokat fedő rácsok szokatlanok a számodra. Ha szeretnél közelebbről benézni az egyik ablakon, lapozz a **97**-re. Ha elveted ezt a gondolatot, hogy inkább folytasd a ház körüljárását, lapozz a **177**-re.

145.

A patkányok által okozott sebesülésekre nézel, és aggódva állapítod meg, hogy elfertőződtek. Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot. Távozol. Lapozz a **239**-re.

146.

Magad is elcsodálkozol azon, hogy milyen veszélyes dologra készülsz, ezért ügyetlenkedni kezdesz, és leejted a kulcsot, ami hangos visszhangot ver a kőpadlón. Mintha válasz lenne erre, hamarosan hallod, ahogy valahol kulcs csikordul egy zárban, majd megnyikordul egy kinyíló ajtó. Összerezzensz, amikor beszélgetés és nevetés hangja csendül fel körülötted, és nem is remélheted, hogy vakon bárkivel is felvedd a harcot, főleg nem két vagy három ellenféllel szemben. Durva kezek ragadnak meg, és azonnal lefegyvereznek, majd végigrángatnak az alagúton, hogy aztán a hangokból ítélve belökjenek egy másik szobába. Egy asztalra dobnak, majd érzed, hogy le is láncolnak rá. A nevetés abbamarad, helyette ajtócsapódást hallasz. Valaki csendesen hozzád lép, majd egy vidám hang szól hozzád: – Igazán kár, hogy nem láthatod, hogy mit fogok most tenni veled, mert egyébként mindig a szemeket hagyom a végére. De legalább érezni fogod. – A levegő megtelik valami fémes hanggal, majd egy hegesztőpisztoly sercegésével. – Bocsáss meg – mondja a gúnyos hang –, de ezekre az előkészületekre mindig szívesen szánom rá az időt, és még nagyon-nagyon hosszú éjszaka áll előttünk.

Könnyek csorognak végig az arcodon, amikor rádöbbensz, hogy mi fog feled történni – és milyen sokáig…

147.

A *Take* feliratú szoba egészen kicsi, de annál betegebb látványban részesít: a háta mögött összeláncolt kezekkel egy nő van térdelő helyzetbe kényszerítve egy WC-csésze előtt, a nyaka körül lévő további láncoknak köszönhetően pedig egy borzalmas halálnemet kellett elszenvednie. Az őt gúzsba kötő láncokkal ugyanis arra kényszerítették, hogy az arca a WC csészében lévő, leírhatatlanul undorító mocsokban legyen. Elfordulsz ettől a gusztustalan látványtól, miközben megfogadod magadban, hogy a Ház ura fizetni fog minden gyalázatos tettéért, amikért ő a felelős. A WC-csészével szemben egy hasonlóan mocskos mosdókagylót látsz, amiből mintha távoli sikolyokat hallanál. A mosdókagyló fölött pedig egy rendkívül maszatos, tükrös fürdőszoba szekrény van a falon.

Ha szeretnéd megvizsgálni ezt a fürdőszoba szekrényt, lapozz a **214**-re. Viszont, ha a *Katoptrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor azonnal el kell hagynod a helyiséget – lapozz a **184**-re. Ha a *Katoptrofóbia* csak a Fóbiáid egyike és szeretnéd megnézni a tükrös szekrényt, akkor kényszerítheted rá magad, de le kell vonnod 1 SZERENCSE pontot, és kapsz 1 FÉLELEM pontot – lapozz a **214**-re. Ha egyáltalán nem érdekel a tükör, akkor elhagyod a helyiséget – lapozz a **184**-re.

148.

A lépteid szinte suhognak, ahogy továbbmész északi irányba a szőrmeszerű szőnyegen. Miközben elhaladsz a cseppkövek alatt, az a határozott és különös érzésed támad, hogy azok olyan ősiek, mintha magánál a földgolyónál is idősebbek lennének. Megrázod a fejed, hogy megszabadulj ettől a furcsa érzéstől, és közben egy újabb hosszú folyosót fedezel fel a jobb oldalon, amit csak a végén lévő, rácsos ablakokon beszűrődő holdfény világít meg. Ahogy végignézel ezen a folyosón, úgy érzed, mintha az is nézne téged. Nem sokkal előtted ezen a folyosón egy újabb észak-déli irányú átjáró ágazik le, mielőtt a vége a homályba veszne, de amennyire ki tudod venni, a végén ez is elkanyarodik északi irányba. A jelenlegi folyosó továbbhalad északi irányba, hogy aztán egy kelet-nyugati irányú folyosót keresztezzen.

Ha egyenesen mennél tovább északi irányba, lapozz a **36**-ra. Ha végigmennél a jobb oldali sötét folyosón, lapozz a **136**-ra. Ha a jobb oldali sötét folyosóról nyíló átjárón mennél tovább északi irányba, lapozz a **311**-re.

149.

Ahogy feltéped a bejárati ajtót, majdnem egyenesen a Szarvas Démonba futsz. Szerencsére éppen ekkor másfelé nézett, ráadásul a hirtelen megjelenésed és a sebességed annyira megzavarta, hogy csak néhány pillanat múlva tud rád reagálni és az üldözésedre indulni. Remélhetőleg ennyi előny éppen elég lesz ahhoz, hogy odaérj a pincéhez – lapozz a **425**-re –, vagy hogy megpróbálj visszajutni a Házba a hátsó ajtón keresztül – lapozz a **228**-ra. Bármelyik irányba is mész, azt olyan sebességgel teszed, hogy biztosan el tudod kerülni, hogy összeakadj bármilyen másik teremtménnyel útközben.

150.

Az ajtó mögötted van, de az egyre erősödő szagot szemből érzed, és most már be is tudod azonosítani: ez rothadó hús szaga. Ahogy visszafordítod a fejed az ajtó felől, azon kapod magad, hogy egy csontokkal teli, tömény sötétségbe vesző hosszú alagútba bámulsz. Ebből a sötétségből árad feléd a rothadás szaga. Ekkor hirtelen a padló rázkódni kezd alattad, majd a falak is, amitől a körülötted lévő csontok rád zuhannak és szinte fojtogatnak, ütlegelnek, harapdálnak…

Nagy nehezen kidugod a fejed a csontok közül, és meglepetten veszed észre, hogy fel tudsz állni annak ellenére, hogy a padló lejt alattad és teljesen be vagy ágyazódva a csontok közé. Hirtelen szédülni kezdesz és úgy érzed, mintha a mögötted lévő tátongó sötétség, amibe már bele sem mersz nézni, az egész világot beszippantaná a körülötted lévő koponyákkal kezdve. Megfordulsz, és futni kezdesz, amennyire csak bírsz, keresztülverekedve magad a tátongó állkapcsokon, lábcsontokon és karcsontokon, miközben a rothadás bűze egyre erősebb körülötted. Hirtelen előbukkan valami előtted a csontok közül, illetve nem is, maguk a csontok kezdenek el kavarogni és lassanként egy krétafehér, emberformájú valamivé összeállni. Ez a valami csupa koponyákból, fogakból, bordacsontokból és csupasz gerincoszlopokból áll. A furcsa lény feléd ugrik, ezért kénytelen vagy megküzdeni vele, ha el akarod érni a mögötte lévő ajtót – azt az aprócska fehér pontot, ami szinte fényévekre van tőled.

Mivel fegyver nélkül, puszta kézzel harcolsz, ezért ne felejtsd el 3-mal csökkenteni a Támadóerődet a küzdelem idejére.

Ha *Kartilogenofóbiától* szenvedsz, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot a teremtmény okozta rémület miatt, és csökkentsd még 1 ponttal a Támadóerődet a küzdelem idejére.

151

Ha a *Kartilogenofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot kapsz és plusz 3 ponttal kell csökkentened a Támadóerődet.

Csontdémon ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, lapozz a **270**-re.

151.

Előhúzod a fegyvert az övedből, majd előreugorva a magasba emeled, hogy lesújts vele a vámpír nyakára. Összesen háromszor kell ezt megtenned, míg végre elválasztod a fejét a törzsétől, de végül csak sikerül.

Kimerülten és zavartan roskadsz a kanapéra, és egy darabig csak bámulod a lefejezett holttestet.

Egy vámpírnál soha nem lehet tudni.

Nem kis ideig üldögélsz a kanapén, de éppen akkor, amikor felállsz, hogy elindulj az ajtó felé, egy vékony, sápadt, vérfoltos kéz kezd el a leválasztott fej felé tapogatózni, majd legnagyobb megdöbbenésedre megtalálja és meg is ragadja a véres testrészt.

Vannak nők, akik egyszerűen nem értik a célzást.

Ha van nálad egy flakon napolaj, vagy még megvan a Rummal Teli Laposüveged, lapozz a **383**-ra; ha nincs, lapozz a **429**-re.

152.

A bal oldali folyosó hosszan húzódik előtted, amitől változatlanul az az érzésed, hogy tovább nyúlik még magán a Házon is. Ettől függetlenül tovább lépkedsz rajta a fölötted lógó koponyák figyelő tekintete alatt.

Hirtelen enyhe szellőt érzel a hátad mögül, amitől a mögötted lévő koponyákban kihunynak a fények. Elkezdesz futni az ellenkező irányba a terjeszkedő sötétség elől, de aztán rájössz, hogy ugyanez történik előtted is, mígnem az utolsó gyertya is kialszik fölötted, amitől teljes sötétség borul rád. Ha van nálad egy égő fáklya, lapozz az **52**-re; ha nincs, lapozz a **130**-ra.

153.

Most már a kelleténél több időt töltöttél el ebben az istenverte sírboltban, ezért úgy döntesz, hogy ideje távozni valahogy, és visszatérsz a kapurostélyhoz. Amikor odaérsz, akkor egy újabb sokkoló látvánnyal szembesülsz, mert ekkor veszed észre, hogy egy méretes teremtmény áll a kapu túloldalán, ami valószínűleg egyenesen téged bámul. Azért nem vagy biztos benne, hogy valóban téged néz, mert ezt a valamit tetőtől talpig véres kötések borítják. Csak állsz ott elképedve ezen az újabb borzadályon. A teremtmény a kapurostélyhoz lép, és megragadja a rácsokat, majd olyan hevesen kezdi el rázni őket, hogy azonnal mindent ellep a róla felszálló por. Nagyon úgy tűnik, hogy a lény az egész acél kapurostélyt ki akarja tépni a helyéből! Ennek a hihetetlen erőnek a látványa gyors hátrálásra késztet, mert rádöbbensz, hogy másik kiutat kell találnod, ha ki akarsz jutni innen. De hol? A falakon, a padlón, vagy netán a mennyezeten? Hát persze! Hiszen a Bukott Angyal távozáskor hagyott neked egy tátongó lyukat alig néhány méterrel a fejed fölött, és a kőkoporsók segítségével fel is tudsz mászni oda.

154

Úgy tűnik, hogy a mögötted lévő lény is megsejtette, hogy mire készülsz, mert még hevesebben kezdi el rángatni a rácsokat, amibe szinte az egész kripta beleremeg. Vetsz még egy utolsó pillantást a véres rongyokba burkolt teremtményre, aki szemmel láthatóan nincs túl jó hangulatban, és megállapítod, hogy valószínűleg a saját temetési leplébe van becsomagolva. Ezután hátat fordítasz neki, felmászol a kupola tetején lévő lyukhoz, majd átbújsz rajta – éppen akkor, amikor a rostély rácsai recsegve-ropogva engedni kezdenek. Az biztos, hogy nem szívesen találkoznál szemtől-szembe egy olyan lénnyel, aminek akkora ereje van, hogy képes egy egész kapurostélyt kitépni a helyéből.

A kripta túloldalán lemászol a tetőről, és a lehető leggyorsabban elhagyod a sírkertet, remélve, hogy a véres borzadály nem olyan gyors, mint amilyen erős. Lapozz a **279**-re.

154.

Az ajtó letörik az utolsó zsanérról is, ami még tartotta, amikor óvatosan megnyomod, hogy benyiss rajta, de amikor a padlóra zuhan, a hihetetlenül vastag szőnyeg felfogja a zaj nagy részét.

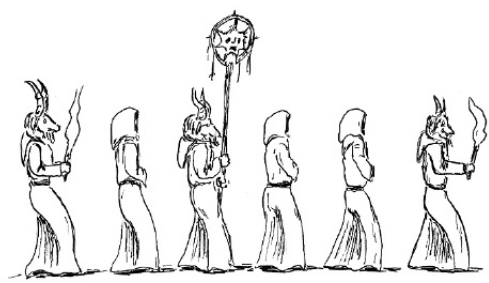
Sírás és elfojtott sikolyok hangja tölti be a szobát. Nemsokára arra is rájössz, hogy miért. Első ránézésre a szoba szinte megdöbbentően átlagosan van feldíszítve, teljesen hétköznapi szőnyeggel és unalmas tapétával. A berendezés azonban korántsem hétköznapi: a székek, az asztalok, a függönyök, de még a világítótestek is élő emberekből vagy emberbőrből készültek!

A „székek" és „asztalok" fájdalmasan vonaglanak szörnyű kínjukban, ahogy összeszegelték és szögesdróttal összefogták őket, hogy megtartsák a bútorszerű formájukat. A lámpatestek emberi karokból, a lámpaernyők pedig emberbőrből készültek.

Úgy pördülsz meg, mint egy búgócsiga, hogy elhagyd ezt a borzalmas helyett, de ekkor egy apró, vörös foltot veszel észre az ajtókereten. A vörös folt hamarosan átalakul az egyik Halálbetűvé.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot, és vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot.

Ha már láttad mint az öt betűt, azonnal lapozz a **132**-re. Ha még nem, akkor továbbmész a folyosón – lapozz a **99**-re.



155.

Elindulsz balra, de alig néhány lépés után egyenesen a Szarvas Démon kitárt karjaiba botlasz. Legalábbis a kénkő szagából és a mindent elsöprő félelelemből, ami azonnal átjár, arra tippelsz, hogy ő az. A Démon megragad, és egyetlen mozdulattal körbecsavarja a fejedet, így amíg a tested előrefelé néz, addig a fejed hátra. Azonnal meghalsz. Aztán meglepődve veszed észre, hogy milyen hamar *felébredtél*, de még mindig vak vagy, és csak a hangok alapján ítéled úgy, hogy egy hatalmas barlangban vagy barlangrendszerben lehetsz. A teret férfiak és nők visszhangzó sikolyai, lánccsörgés hangja és égett szag tölti meg. Semmit sem látsz, de abból, hogy a szívedet dermesztő félelem tölti meg, nagyon is jól tudod, hogy hol vagy…

156.

Már éppen távozóban vagy, hogy otthagyd a vén banya holttestét, amikor az váratlanul felemeli a fejét, és egyenesen rád mered! Az infarktus kerülget, miközben azokat a fekete, gyűlölettel teli szemeket és a förtelmesen eltorzult, dühös arcot bámulod, nem beszélve a hatalmasra tátott szájáról, ami olyan nagy, hogy akár mindkét keze elférne benne. A teremtmény hirtelen olyan hangosan és velőtrázóan felsikolt, hogy majd' széthasad tőle a koponyád és beszakad a dobhártyád.

Ez a lény egy Banshee: egy élőhalott szörnyeteg, ami egy gyenge öregasszony alakját veszi fel, hogy így csalogassa magához a mit sem sejtő áldozatait. Egy nagyon veszélyes és a látszat ellenére nagyon erős ellenfél, mert az álcája elrejti a valódi, félelmetes reflexeit. Még akkor is nehezen vennéd fel vele a harcot, ha a legjobb formádban lennél – a jelenlegi állapotodban pedig elég messze állsz attól, hogy sikeresen megküzdj ezzel a pokoli, sikoltozó rémséggel.

És a Banshee megindul feléd… *Tedd próbára* ÜGYESSÉGEDET! Ha sikeres a próba, lapozz a **192**-re; ha nem, lapozz a **361**-re.

157.

Amilyen gyorsan csak tudsz, a Ház hátsó bejáratához iszkolsz, végig azzal a tudattal, hogy egy könyörtelen rémség lépked mögötted az árnyékban. Amikor odaérsz, feltéped a hátsó ajtót, hogy aztán egyenesen a tucatnyi kiéhezett zombi rothadó karjaiba sétálj. Lapozz a **373**-ra.

158.

A leprás pestissel fertőzött lény lábai elé rogysz, és behunyt szemmel azt kívánod, hogy bárcsak meghalnál, mielőtt hozzád ér. Férgek másznak a bőrödre és bűzös leheletet érzel az arcodon, miközben törött körmök markolnak a nyakadba. De neked ez már nem számít, mert egy szívroham végez veled…

159.

Miután végeztél a két kutyával, az egyikük nyakörvén észreveszel egy kis medált, ami egy vidáman mosolygó, de gonosz tekintetű férfit ábrázol. Ha akarod, elteheted magadnak (írd fel a *Kalandlapodra*, ha így teszel). Eztuán folytatod utadat a Ház hátsó része felé, továbbra is kínosan ügyelve arra, hogy ne nézz a „szemeibe". Lapozz a **265**-re.

160.

Ha egyedül érkeztél ide, akkor az ajtót zárva találod, így kénytelen vagy továbbmenni. Lapozz a **182**-re.

Ha nem egyedül érkeztél, és egy kulccsal kinyitották neked az ajtót, akkor kínosan lassan benyitsz, miközben az élőhalottak szaga egyre erősebben érződik a folyosón. Azonnal megszólít egy dadogó hang: – T-te vagy az? E-el s-sem hiszem!

Ezután egy barátságos kéz nehezedik a válladra, és bevezet egy kellemesen meleg, tömjénillatú szobába, majd leültet egy kényelmes karosszékbe.

– N-nos, m-megígértem a barátomnak, hogy s-segítek neked, és ez így is l-lesz – mondja a barátságos hang, nem kevés aggodalommal.

Hallod, ahogy egy edényt megtöltenek folyadékkal, majd egy kissé forró tapintású bögrét nyomnak a kezedbe.

– I-idd meg ezt, és í-ígérem, hogy j-jobban leszel.

Jelen helyzetedben nem igazán van más választásod. A szádhoz emeled a bögrét, majd kiiszod a tartalmát. Megnyugtató, de mégis ízetlen folyadék csorog végig a torkodon. Néhány percig nem történik semmi, ezért kezdesz kétségbeesni.

– A-adj neki időt! – mondja a barátságos hang.

És ekkor elkezdődik.

Annyira görcsölni kezd a gyomrod, hogy kínodban a padlóra zuhansz. A véred hangosan lüktet a füledben, és az eddigi sötétség helyett szó szerint csillagokat kezdesz látni. A kezedet a gyomrodra szorítva fetrengsz a padlón, és csak halványan hallod, amint a barátságos hang ezt mondja: – …h-hamarosan elmúlik, és v-vége lesz…

És ekkor egy villanással fényes és színes lesz körülötted a világ. Újra látsz! Szinte érzed, ahogy az átok távozik belőled.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 2 FÉLELEM pontot. Ezenkívül visszakapsz 7 ÉLETERŐ pontot is az ital serkentő hatása miatt.

Fájdalmasan, de mosolyogva nézel körül, hogy szemügyre vedd az egyelőre ismeretlen, törött orrú öreg szolgálót és a makulátlan, ízlésesen berezdezett szobát a fekete bőrfotelokkal, a kis faragott asztallal, az élénk színű kék tapétával és a vidáman ragyogó csillárral. Ez a legszebb szoba, amit valaha láttál! Nevetve kérdezed meg az öreget, hogy mégis hogy a csudába tudod ezt valaha is meghálálni neki?

– Azzal t-tehetsz a legtöbbet, ha e-elintézed azt a gyáva Y-yarlest!

Jót nevetsz ezen, és ismét megkérdezed, hogy tehetsz-e személyesen *neki* valamilyen szívességet?

Az öreg szolgáló is nevetni kezd, majd ezt mondja: – Ha m-megölöd Yarlest, az t-több, mint elég!

160

Megveregeted a hátát, és biztosítod afelől, hogy minden tőled telhetőt meg fogsz tenni. Beszélgettek pár percig, majd hirtelen ismét felfigyelsz az élőhalottak nyöszörgésére és bűzére.

– M-most azonnal el k-kell mennünk a k-komornyikhoz – közli az öreg szolgáló.

Egyetértesz vele, mert feltételezed, hogy ez a komornyik lehet az *első* titok őrzője, és így Yarles megbízható szövetségeseinek az egyike.

Az öreg azonnal kivezet az ajtón, elindultok déli irányba, majd balra fordulva végigmentek egy rövid folyosón, ami balra elkanyarodva a második szintre vezető lépcsőben végződik. Mielőtt azonban a folyosó kanyarulatához érnétek, néhány méteren belül megérkeztek egy fényesre csiszolt, fából készült ajtóhoz, amit a pokolba hurcolt lelkek domborművei díszítenek, egy csillogó táblán pedig ez a felirat áll: *Infernum*.

– E-ez az ő ajtaja – közli az öreg szolgáló.

Csak bámulod az elképesztő méreteit és vaskosságát, nem beszélve az óriási kulcslyukról és kilincsről. Ha nálad van a Komornyik Kulcsa, lapozz a **367**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **219**-re.

161.

Ahogy kinézel az ablakon, hirtelen félelem tölt el, mert úgy látod, hogy a fák határozottan közelebb kerültek a Házhoz, mint eddig. A pokol még a természetet is ellened fordította, és megparancsolta neki, hogy tépje szét a testedet, majd a véreddel öntözze meg a földet, hogy azzal táplálja a következő szörnyűséges hordát a föld alatt.

Villanás.

Visszanyered az önuralmadat, majd megkockázatod, hogy ismét kinézz az ablakon. Döbbenten állapítod meg, hogy a fák *tényleg* közelebb vannak a Házhoz. És ha ez még nem elég megrázó a számodra, akkor azt is észreveszed, hogy az élőhalottak serege teljesen körülvette a Házat, és bármerre nézel, csak még többen jönnek vagy éppen most törnek elő a föld alól, ameddig csak a szem ellát.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Elfordulsz az ablaktól, és ekkor észreveszel egy bárdot az ablakkeretbe szorulva, mintha valaki itt próbált volna meg utat vágni magának a szabadsághoz. A bárd ugyan elég kicsi, de éles, ezért szükség esetén hatékony fegyver lehet – ha akarod, akkor magaddal viheted. Ha ezt használod harc közben, akkor csak 1 ponttal kell csökkentened a Támadóerődet.

Most már tényleg elfordulsz az ablaktól, hogy sietősen továbbállj. Ha északi irányba mennél, lapozz a **340**-re. Ha jobbra indulálnál, majd ott fordulnál északi irányba, lapozz a **185**-re. Ha benyitnál a közelebbi ajtón, ami az északi irányba vezető folyosón található (és még nem tetted), lapozz a **117**-re.

162.

Az undorító Káoszdémon a földre roskad, és szétolvad, mindössze egy bűzlő nyálkatócsa marad belőle. Illetve találsz egy darab papírt is a maradványai mellett, aminek az egyik oldalára a 266-os szám van írva, a másikra pedig az, hogy Lelkek Kútja. Csak remélni tudod, hogy piros tintával… Ez egészen biztosan az egyik fontos információ, ami ahhoz szükséges, hogy megtaláld a *Titkos Szobát.*

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ráadásul van egy olyan hátborzongató érzésed is, hogy most végeztél Yarles fiával.

Gyorsan átkutatod a szobát, és találsz egy csomag kekszet. Nem túl sok, de nem vagy abban a helyzetben, hogy elégedetlenkedj emiatt. A csomagban két étkezésre elegendő keksz van, amit ha magaddal viszel, bármikor elfogyaszthatsz, kivéve harc közben. Egy adag elfogyasztásával 4 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza.

Ezek után mosolyogva hagyod el a Káoszdémon lakhelyét. Lapozz a **180**-ra.

163.

A fegyvertárból egy hosszan jobbra nyúló előcsarnokban találod magad, aminek a túlsó felén ijesztően furcsán rángatóznak az árnyékok, a vége pedig teljesen sötétbe veszik. Legyűröd a félelmeidet, és teszel néhány lépést előre, hogy nemsokára a hihetetlenül vastag és masszív bejárati ajtó előtt találd magad, amibe rémült arcokat faragtak, fölötte pedig falra szögezett koponyák vigyorognak rád. Igyekszel elkerülni a tekintetüket, és inkább azon tűnődsz, hogy vajon érdemes lenne-e tenni egy próbát az ajtóval? Ha eddig még nem tetted meg, akkor most megpróbálhatod – lapozz a **106**-ra. Ha úgy érzed, hogy nem éri meg a kockázatot, akkor a félelmeiddel dacolva elindulsz az előtted lévő sötétség felé – lapozz a **258**-ra.

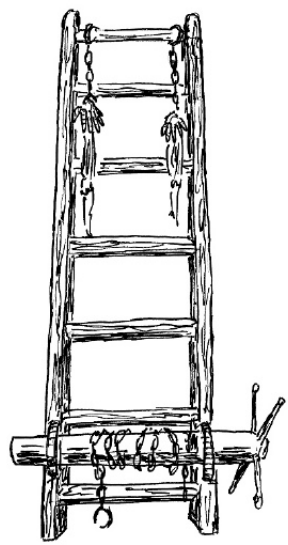
164.

Az ajtó magától kinyilik, mielőtt még egyáltalán megérintenéd a kilincset, majd egyszerűen eltűnik. Ezzel egyidőben a sötétség is halványulni kezd és visszatérnek körülötted a színek. Egy folyosó előtt állsz, ahonnan néhány északi irányba vezető leágazás nyílik.

Viszont egyelőre nem tudsz továbbmenni, mert egy hatalmas és bozontos Vérfarkas állja el az utadat. Nyál csorog az agyarairól, ahogy rád vicsorog, miközben hosszú karmaival a falat kaparássza, majd hirtelen megindul feléd.

Vérfarkas ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 8

Ha legyőzöd, akkor ellenfeled a legnagyobb meglepetésedre el is tűnik. Lapozz a **134**-re.



165.

Előkapod a zsebedből az öngyújtót, majd gyorsan meggyújtod, és vadul hadonászni kezdesz vele az előtted vonagló rémség előtt. Semmi hatás. Ehelyett az egyik tapogatózó kar könnyedén kiüti a kezedből a haszontalan kis tárgyat, ami a vízbe pottyan. A gyomrod görcsbe rándul, ahogy a teremtmény még nagyobb elánnal lódul meg feléd. Lapozz a **231**-re.

166.

A Ház északi végén vagy, ahol rácsos ablakok sorakoznak, és a rajtuk keresztül bevilágító holdfény olyan furcsa, csíkos négyzeteket vet a padlóra és a falra, hogy úgy érzed, mintha egy börtönben sétálnál. Miközben elhaladsz ezek mellett a „börtönablakok" mellett, kitekintesz rajtuk, de csak a fák néma sorfalát látod a távolban, amitől az a szűnni nem akaró érzésed van még mindig, hogy azok is bámulnak téged. Talán most is készen állnak arra, hogy gyökereiket kitépve elinduljanak feléd a borongós felhők alatt, átgázolva a felszín alatt várakozó élőhalottak seregén.

Villanás.

Megrázod a fejed, hogy ismét megszabadulj az efféle gondolatoktól, amik ki tudja, honnan jönnek. Amíg ezzel foglalkozol, észre sem veszed, hogy egy magas alak bukkan elő az előtted lévő lépcsőknél. Mintha egy álomból riadnál, úgy jelenik meg előtted egy ókori, pólyába csavart Múmia, karjaival az orrod előtt hadonászva. Már csak egy rémült sikolyra marad időd, mielőtt sikerül neki megragadnia, ez azonban nem akadályoz meg abban, hogy a fegyvereddel viszonozd a támadást. Aztán feláll a tarkódon a szőr és a hajad is égnek áll, amikor azt látod, hogy bármennyi sebet is ejtesz rajta, azok másodpercek alatt begyógyulnak. A Múmia közben a nyakadba mélyeszti az ujjait, hogy még közelebb húzzon magához.

Odakint néhány madár riadtan rebben fel a fészkéről, ahogy rémült sikolyok reszkettetik meg a levegőt…

167.

Alig teszel meg néhány lépést, amikor egy masszív külsejű ajtóhoz érkezel a folyosó bal oldalán. Meglepődsz, hogy a többi ajtótól eltérően ez egyáltalán nincs megégve, de ennek valószínűleg az lehet az oka, hogy valamilyen tűzálló anyagból készült. Impozáns látványt nyújt a magasságával és a sötét színével, a kilincse pedig csontfehér. Aranyból készült tábla van rajta, azon pedig félkövér betűkkel jól bevésve a *Bybliotheca* felirat. Ha be szeretnél nyitni ezen az ajtón, lapozz a **461**-re. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **349**-re.

168.

A választott fegyver megfelelő védelmet nyújt az előtted álló gigantikus szörnnyel szemben, mert kárt tudsz vele tenni benne.

A Halálsárkány föléd magasodik, amitől a beszűrődő holdfény az üres szemüregein keresztül világít rád. Ha *Kartilogenofóbiában* szenvedsz, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot, és vonj le 1 pontot a Támadóerődből a küzdelem idejére. Ha a *Kartilogenofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot kapsz, és 3 pontot vonj le a Támadóerődből.

Halálsárkány	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 16

Ha sikerül legyőznöd, akkor kapsz 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **181**-re.

169.

Minél közelebb érsz a Ház sarkához és a tompa sikolyok forrásához, úgy érzel egyre nagyobb késztetést arra, hogy elfuss. Amikor már egészen közel érsz, hirtelen szárnycsapások hangja üti meg a füledet. A Ház sarkához érve veszel egy mély levegőt, és adsz magadnak néhány másodpercet, hogy összeszedd magad, miközben a Házat övező fák sötét körvonalait figyeled. Még mindig ideges leszel a torz alakjuktól. Olyan, mintha néhány élne közülük, de nem csak úgy, ahogy a fák élnek általában. Illetve nem. Őszintén szólva inkább olyan, mintha mindegyik élne, mintha mind a több száz fa folyamatosan téged figyelne és vizslatna. A kérdés csak az, hogy vajon barátok vagy ellenségek? Azok, amik már kiszáradtak, egészen biztosan ellenségesek, ahogy ott állnak csontvázszerűen és torzan, kétrét görnyedve; elszáradt ágaikkal mintha el akarnák takarni az arcukat, de minden pillanatban készen állnak arra, hogy kitépjék a gyökereiket a földből, és elinduljanak feléd.

Villanás.

Kizökkensz ezekből a komor gondolatokból, hogy a figyelmedet ismét a Ház sarkára fordítsd, illetve a túloldaláról jövő tompa sikolyokra. Veszel egy újabb mély levegőt, majd kikukkantasz a ház sarka mögül, és mintha maga a pokol elevenedett volna meg a szemed előtt.

Közvetlenül előtted egy leégett fa áll, amihez egy embert láncoltak, aki körül a feketére égett fa minden ágán összeégett holttestek tucatjai lógnak. A még életben lévő embert szinte alig látni a belőle lakmározó varjaktól, amik teljesen ellepik. A szerencsétlen férfi még üvölteni sem tud rendesen, mert a szája be van varrva. Csak arra képes, hogy a fejét dobálja vadul jobbra és balra, hogy legalább így próbálja megakadályozni a falánk madarakat, amik egész csíkokat tépnek ki a húsából. Mindez hiába, mert a testét néhány helyen már csontig leették,

így az előbukkanó fehér csontok éles kontrasztot alkotnak a teste többi részét borító vörösen csillogó masszával. A szemeit már régen kivájták. Rosszul vagy a látványtól, de ugyanakkor dühös is, mert ilyen szörnyű büntetést senki sem érdemel! Mindenesetre gyorsan döntened kell, hogy mit teszel. Ha el akarod riasztani a varjakat, lapozz a **380**-ra. Ha inkább elosonnál mellettük, lapozz a **265**-re.

170.

Egy újabb bal oldali leágazáshoz érkeztél. Előtted a folyosó egy keskeny, sötét átjáróban folytatódik, balra pillantva pedig megállapítod, hogy onnan egy másik, fényesen megvilágított átjáró vezet tovább északi irányba, illetve a folyosó végén is van észak-déli irányú átjáró, ami viszont a homályba vész. Miközben azon tanakodsz, hogy merre indulj tovább, hirtelen úgy érzed, mintha figyelnének. Mit teszel?

Egyenesen továbbmész? Lapozz a **138**-ra.
Lefordulsz balra, majd onnan az első, fényesen megvilágított átjárón mész tovább északi irányba? Lapozz a **273**-ra.
Lefordulsz balra, majd onnan a folyosó végén lévő félhomályos átjárón mész tovább északi irányba? Lapozz a **321**-re.

171.

A lény hirtelen elfintorodik, mintha már a puszta jelenléted is bántaná. Kapsz 1 SZERENCSE pontot. Tehetetlen dühében a teremtmény a fekete fogait csikorgatja és résnyire szűkült szemekkel méreget, de aztán ökölbe szorítja ráncos kezeit, és merev léptekkel, eltökélten elindul feléd, hogy valahogy úrrá legyen az általad kibocsátott aurán. Úgy tűnik, hogy valamelyest sikerült megsebesítened, de nem eléggé ahhoz, hogy megállítsd.

Mivel nincs fegyvered, ezért puszta kézzel kell küzdened az életedért: ne felejts el levonni 3 pontot a Támadóerődből.

Bukott Angyal (sebesült) ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha ellenfeled ÉLETERŐ pontjainak száma 3-ra vagy az alá csökken, lapozz a **389**-re.

172.

Újra beleveted magad a sötétségbe, és a külvilág ismét megszűnik létezni a számodra. Még a saját lépteidet sem hallod a háznak ezen a részén. Viszont újra körülvesznek a suttogó hangok, bár továbbra sem tudod eldönteni, hogy biztonságban érezheted-e magad miattuk, vagy tartanod kellene valamitől. A suttogások aztán hirtelen megszűnnek, és már csak a saját szívverésedet hallod a füledben dobolni. Legalábbis a szívverésednek véled azt a hangot, amit hallasz, de aztán elbizonytalanodsz, mert lehet, hogy ez is inkább valahol körülötted szól, és nem benned. Amíg ezen a felfedezésen elmélkedsz, tapogatózás közben a jobb kezed beleütközik valamibe, ami leginkább egy ajtó kilincsének tűnik. A füledet az ajtóra tapasztod, és a túloldaláról nevetést hallasz. Ha be szeretnél nyitni ezen az ajtón, lapozz a **308**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **42**-re.

173.

Ha az íróasztalt kutatnád át, lapozz a **187**-re. Ha a holttesteket néznéd meg közelebbről, lapozz a **94**-re. Ha kinéznél az ablakon, lapozz a **79**-re.

174.

A harag érzete teljesen elárasztja a szobát, szinte már tapintani lehet a levegőben. A biliárdgolyók és a dákók rejtélyes módon felemelkednek, és az asztal fölött lebegnek, a bútorok valami ismeretlen ritmusra egyszerre kezdenek el mozogni, a faliszőnyegek pedig egy semmiből jött légmozgásra hullámzani kezdenek. Ezután az egész szoba rázkódni kezd, mintha csak óriási kezek ragadták volna meg a játéktermet, hogy megrázzák, amitől veled együtt az összes berendezés meginog, aztán az egész remegés ugyanilyen hirtelen abba is marad. A szoba most ismét normálisan néz ki, de a következő pillanatban megváltozik a kép, és mindent vér borít.

Ezzel még nincs vége, mert a játékterem ismét rázkódni kezd, amitől por és vakolatdarabok hullanak a mennyezetről. Újra légmozgás támad, de most sokkal erősebb, mint az imént, mert ezúttal szinte orkánerejű; a faliszőnyegek vadul lobognak a falon, a bútorok pedig mind egy oldalra csúsznak. Képtelen vagy felállni ilyen tomboló szélben, és mialatt ezzel próbálkozol, hirtelen észreveszed, hogy néhány biliárdgolyó egyenesen feléd repül. Sikerül oldalra vetődnöd előlük, ezzel éppen csak elkerülnek téged, hogy aztán olyan iszonyatos erővel csapódjanak a falba, hogy bele is álljanak. A láthatatlan támadás folytatódik, mert ezután a szőnyeg kezd el felemelkedni a padlóról, hogy föléd magasodjon. Most már egészen nyilvánvaló, van itt valami szellemszerű a szobában, és nincs jó hangulatban.

Ha *Fazmofóbiában* szenvedsz, és ennek ellenére maradni szeretnél, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot és veszesz 1 SZERENCSE pontot. Ha nincs tovább maradásod, akkor azonnal elhagyod a szobát – lapozz a **418**-ra.

Ha a *Fazmofóbia* a Legfőbb Félelmed, ezért nem szeretnél egy percet sem maradni itt, akkor azonnal elhagyod

a szobát – lapozz a **418**-ra. Ha ennek ellenére maradni szeretnél, akkor kapsz 3 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot, valamint *tedd próbára* FÉLELMED! Ha sikertelen a próba, akkor kénytelen vagy mégis távozni – lapozz a **418**-ra.

Ha nincs *Fazmofóbiád*, vagy igen, de levontad a szükséges pontokat, illetve Legfőbb Félelem esetén sikeres Félelempróbát is tettél, akkor gyorsan döntsd el, mit teszel.

Megpróbálsz kommunikálni a láthatatlan támadóval?	Lapozz a **248**-ra.
Felveszed vele a harcot?	Lapozz a **210**-re.
Elrejtőzöl előle?	Lapozz a **202**-re.
Felajánlasz neki valamit?	Lapozz a **322**-re.
Inkább (mégis) elhagyod a szobát?	Lapozz a **418**-ra.

175.

Ha *Klausztrofóbiában* szenvedsz, kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha a *Klausztrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor kapsz 2 FÉLELEM pontot, vesztesz 1 SZERENCSE pontot és *tedd próbára* FÉLELMED! Ha sikereses a próba, akkor maradhatsz – lapozz a **142**-re. Ha sikertelen a próba, akkor távoznod kell – lapozz a **138**-ra.

Ha nem szenvedsz *Klausztrofóbiában* vagy igen, de nem ez a Legfőbb Félelmed, akkor átkutathatod a szobát. Lapozz a **142**-re.

176.

Sikolyok hangja tölti meg a levegőt, miközben megközelíted a vízesést, ami egy kis szakadék-szerűségből zúdul alá, és alig néhány másodperc múlva azt is megtudod, hogy honnan erednek a sikolyok. A vízesés alatt három ember áll leláncolva egy undorító vörös masszával teli medencében, és olyannyira megcsonkítva, hogy már

azt is lehetetlen megállapítani, hogy melyikük milyen nemű. Ahogy ott állsz a borzalomtól teljesen lebénulva, egy apró vízcsepp fröccsen a karodra, és megéget (vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot). Ez nem is víz, hanem sav! A „vízesés" alatt álló emberek szó szerint feloldódnak ebben a halálos zuhatagban. Mostanra már annyira undorítóan eltorzultak, hogy már azt sem lehet megállapítani, hogy hol kezdődik az egyik és hol végződik a másik. Lassan már csak egy olvadt, vörös húsmassza marad belőlük.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Semmit sem tehetsz ezekért a szerencsétlenekért, ezért könnyáztatta arccal távozol.

Ha az üvegházat látogatnád meg (és még nem tetted meg), lapozz a **64**-re. Ha a szökőkutat szeretnéd megnézni (és még nem jártál ott), lapozz a **85**-re, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha a szemétdomb érdekel (és még nem jártál ott), lapozz a **125**-re. Ha a máglyát néznéd meg közelebbről (és még nem tetted meg), lapozz a **198**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha inkább távoznál a kertből, és visszatérnél az ösvényhez, lapozz a **279**-re.

177.

Nem törődve az ablakokkal továbblopakodsz, amikor egyszer csak halk sikolyt hallasz a Ház hátulja felől. Ha szeretnéd kideríteni, hogy mi történik ott, lapozz a **169**-re. Ha inkább visszafordulsz, hogy a másik oldalról kerüld meg a Házat, lapozz a **391**-re.

178.

Jártál már korábban a börtönben? Ha igen, lapozz a **276**-ra; ha nem, lapozz a **146**-ra.

179.

Elnyomod magadban a növekvő rettegést, és csak valamiféle különös és szörnyű áhítattal nézed, ahogy egyre több hihetetlenül hosszú kar nyomul be a tükörben lévő ajtón át, és kezdik körbetapogatni a szobát. Miután már legalább tucatnyi kar bejutott a szobába és végigkutatták azt, felfedezik a tükröt is, és feláll a tarkódon a szőr, amikor azt látod, hogy elkezdenek átnyomulni a tükrön keresztül abba a szobába, ahol te vagy. Éppen megfordulnál, hogy elrohanj, amikor zajt hallasz a hátad mögül, és rémülten látod, hogy ennek a szobának az ajtaja is kinyílik, és ugyanúgy karok tucatjai kezdenek benyomulni rajta; tekeregnek és vonaglanak, hogy elkapjanak téged.

Most már mindkét oldalról bekerített a borzalmas halál, ezért csak a szoba egyik sarkába tudsz szaladni, hogy imádkozz a megváltásért, de nem vagy biztos benne, hogy ebben a fordított világban egyáltalán létezik megváltás. Így csak összehúzod magad, könnyek csorognak az arcodon, miközben a hosszú karok tucatjai egyre csak közelebb és közelebb tapogatóznak hozzád, téged kutatva.

Az utolsó dolog, aminek még ebben a világban a tanúja lehetsz, hogy rengeteg kéz vonaglik feléd…

180.

Egy kereszteződéshez érkezel, ahol balra vagy jobbra mehetsz tovább. Balra a folyosó hamarosan délnek fordul, és látsz ott egy bedeszkázott ajtót. A jobb oldali folyosó szintén elhalad egy délre vezető elágazás mellett, majd még nagyon hosszan folytatódik, de többet nem tudsz kivenni belőle, mert teljesen elveszik a sötétben. Egy rácsos ablak van előtted, amin kipillantva az élőhalottak valóságos tengerét látod a Ház felé hömpölyögni a holdfényben. Ha balra szeretnél menni, lapozz a **126**-ra; ha jobbra, lapozz a **35**-re.

181.

A Halálsárkány összeomlik, ahogy az ősi szörnyeteg számára az őt összetartó varázslat és a súlyos csapásaid együttese már túl soknak bizonyul. Így ismét darabjaira hullik, hogy egy hatalmas porfelhő kíséretében újra a csontjaival terítse be a barlang padlóját. Óriási, megkönnyebbült sóhaj tör fel belőled, majd úgy döntesz, hogy megvizsgálod a különös kést, aminek ezt a majdnem végzetes gigászi küzdelmet köszönhetted. A nyele fekete kőből készült, a hullámos pengéje pedig valószínűleg acélból, de ebben nem vagy biztos. A markolatot letakart szemű, sikoltozó és zokogó emberek képe díszíti, a pengét pedig mosolygó démonok.

Ahogy az ujjaid a markolatra kulcsolódnak, sokkoló remegés fut végig a testeden, a szemed előtt pedig mindenféle rémisztő képek jelennek meg: csúszómászókkal teli régi házak, vértavakhoz vezető elhagyatott utak, tűzesők, halállal teli városok, vér, szenvedés, kínok, pokol.

A kezedet a fejedre szorítva a földre rogysz, hogy szabadulni próbálj ezektől a képektől, amik teljesen elárasztják az elmédet, de csak még jobban elmerülsz a rémisztő és örvénylő forgatagban.

Dobj egy kockával, és az eredményt add hozzá a `FÉLELEM` pontjaidhoz!

Miután elmúlik ez a szörnyű érzés, rájössz, hogy pont úgy markolhattad meg a kést, hogy azzal működésbe hoztad a második rajta lévő csapdát.

Dühösen tűzöd az övedbe a kést, remélve, hogy később tényleg hasznát fogod venni. Viszont, mivel elég rövid és szokatlan a pengéje, ezért vonj le 2 pontot a Támadóerődből, ha ezt a fegyvert szeretnéd harc közben használni, hacsak a szöveg másként nem rendelkezik. Éppen ezért úgy döntesz, hogy egyelőre a régi fegyveredet használod (ha van fegyvered).

Most viszont inkább a menekülésre koncentrálsz, ezért körülnézel a barlang csupasz falain kijáratot keresve, de

a figyelmedet azonnal elvonja egy csuklyás alak, ami váratlanul testet ölt előtted a sötétben. Feltételezed, hogy a megjelenését a Halálsárkány megsemmisítése váltotta ki, és már éppen felkészülsz a következő küzdelemre, amikor az alak belép a holdfénybe, és hátraveti a csuklyáját. Elborzadsz a látványtól.

Az arcát már félig megették a rajta nyüzsgő kukacok és férgek, éppúgy, mint a rothadó karjait, amikkel feléd nyúl. Lassan kinyitja a száját, amin még több ízeltlábú tódul ki, hogy aztán visszarágják magukat az állán keresztül. Már ez a látvány is elég lenne egy szívrohamhoz, de ezzel még nincs vége a megpróbáltatásaidnak, mert a hullaszerű lény beszélni kezd, miközben kipiszkálja az üres szemüregeiben tekergőző kukacokat. A szavai elmosódnak, ahogy beszéd közben megpróbálja kiköpni a szájában lévő férgeket, de attól még tisztán érthető: *Segíts!* Csak ekkor döbbensz rá, hogy a lény ugyanolyan ruhákat visel, mint te.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Hamar eleged lesz a szánalmas jajongásából, ezért úgy döntesz, hogy bármi is legyen ez a lény, véget vetsz a nyomorúságos életének.

Bár nem vagy tisztában vele, de ez a teremtmény egy Félelemdémon, ami mások félelmével táplálkozik; minél jobban retteg a kiszemelt áldozata, ő annál erősebb lesz tőle. Már korábban is találkozhattál vele a Házban vagy akörül, de akkor még nem volt elég erős ahhoz, hogy szembeszálljon veled, mert a józan eszed akkor még nem rendült meg annyira, mint most. De az az idő elmúlt, és mostanra más olyan sok szörnyűségen mentél keresztül, hogy megváltozott a helyzet.

A teremtmény most már elég erős ahhoz, hogy közvetlenül a félelmeidből táplálkozzon, éppen ezért az ÜGYESSÉG pontjainak a száma megegyezik a te Jelenlegi FÉLELEM pontjaidnak a számával. Így amikor megtámadod, akkor a haláláig fog küzdeni annak ellenére is, hogy az imént a segítségedet kérte.

182–183

Ha *Inszektofóbiában* vagy *Mizofóbiában* szenvedsz, akkor Fóbiánként kapsz 1 FÉLELEM pontot, illetve Fóbiánként vonj le 1 pontot a Támadóerődből a küzdelem idejére. Ha valamelyik fóbia a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot kapsz és 3 pontot vonj le a Támadóerődből. Ha valamelyik Fóbia a Legfőbb Félelmed *és* a másik is a Fóbiáid egyike, akkor azonnal lapozz a **158**-ra. Ellenfeled ÜGYESSÉG pontjainak a száma is módosul ezekkel az értékekkel!

Félelemdémon	ÜGYESSÉG –	ÉLETERŐ 5

Ha végzel vele, lapozz a **43**-ra.

182.

A közeledő élőhalottak miatt félelemmel telve és a bűzük miatt szinte reszketve lopakodsz tovább, tudván, hogy így világtalanul egyetlen hiba is az utolsó lehet számodra. Lapozz a **155**-re.

183.

Mivel nyilvánvaló, hogy sokan vannak a szobában, viszont fogalmad sincs, hogy vajon melyik oldalon állnak, ezért úgy döntesz, hogy a biztonság kedvéért csak résnyire nyitod ki az ajtót. Viszont ezen a kis résen is olyan rémálomszerű látvány tárul eléd, hogy a szemeid elkerekednek a rémülettől.

Egy óriási asztalt látsz magad előtt, amire három kétségbeesetten vonagló férfit kötöztek. A szájukat is betömték és csak fehérnemű van rajtuk, a többi vendég pedig vidáman cseverészik és nevetgél körülöttük – és legnagyobb rémületedre a kikötözött férfiakból lakmároznak, késsel és villával.

Kapsz 2 FÉLELEM pontot.

Mindegyik férfi már reménytelenül meg van csonkitva, és nincs kétséged afelől, hogy már csak a fájdalom tartja őket életben. Inkább nem is akarod tudni, hogy vajon a vendégek tudatában vannak-e azzal, amit csinálnak, mert egyszerűen kannibálok, vagy valamilyen módon hipnotizálták őket, és fogalmuk sincs róla, hogy mit tesznek. Akárhogy is, már semmit sem tehetsz a szerencsétlenekért. Inkább becsukod az ajtót, hogy ne is lásd ezt az undorító jelenetet, majd folytatod az utadat a folyosón. Lapozz a **68**-ra.

184.

Egy ajtót veszel észre az átjáró északi oldalán, ami kelet-nyugati irányban fut végig a Házon. Az ajtó csupa mocsok és undorító bűz árad mögüle. Valaki golyóstollal a *Take* feliratot írta rá. Ha szeretnél benyitni ezen az ajtón, és még nem tetted meg, lapozz a **147**-re.

Ha nem érdekel az ajtó, akkor végignézel az árnyékos átjárón. Három, északi irányba vezető folyosót veszel ki a félhomályban, és ugyanennyit déli irányban. Mialatt nézelődsz, kísérteties, suttogó hangokra leszel figyelemes az utóbbi irányból, ráadásul újra meghallod a konyhaajtón kaparászó és dörömbölő, kiéhezett zombikat is. Megborzongsz, majd úgy döntesz, hogy inkább nem mész dél felé, hanem másfelé veszed az irányt. Így is több lehetőség közül választhatsz. Merre indulsz el?

A bal oldali, északi irányba vezető folyosón át? Lapozz a **199**-re.

A középső, északi irányba vezető folyosón át? Lapozz a **418**-ra.

A jobb oldali, északi irányba vezető folyosón át? Lapozz a **139**-re.

Inkább végigsétálsz azon az átjárón, ahol most vagy, hogy megnézd, mi van a túloldalán? Lapozz a **491**-re.

185.

Észak felé haladva hirtelen olyan megdöbbentő látvány tárul a szemed elé, hogy azonnal megtorpansz és földbe gyökerezik a lábad. A félhomályban ugyanis, teljesen elzárva előled a keskeny folyosót, a megégett és a zombik által félig felfalt Szarvas Démon áll előtted. A döbbenettől először moccanni sem tudsz, és csak ennek köszönheted, hogy nem zuhansz kétségbeesetten térdre. A démon szörnyű állapotban van: az arcát szinte teljesen letépték, az egész teste megfeketedett a tűztől, a hasa pedig fel van tépve és kilógnak a belső szervei. Azonban ez sem akadályozza meg abban, hogy esetlenül feléd sántikáljon; eljött az ideje, hogy végleg leszámoljatok egymással.

Miután úgy döntöttél, hogy menekülés helyett egyszer s mindenkorra végzel ezzel a gonosz teremtménnyel, előkapod a választott fegyveredet, és te is megindulsz felé. Szerencsédre a démon súlyosan megsebesült és legyengült.

Szarvas Démon (sebesült) ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha sikerül végezned vele, lapozz a **292**-re.

186.

A *Cantus* feliratú ajtó egy fényesen megvilágított, vidám hangulatú terembe nyílik, ami tele van hegedűkkel, csellókkal és furulyákkal. A hangszerek ragyognak a tisztaságtól, és szépen sorba vannak rendezve a falak mentén vagy a falakon sorakozó polcokon. A legfeltűnőbb azonban egy nagy méretű zongora, ami egy kis emelvényen áll a terem közepén, gyertyákkal körbevéve és megvilágítva. A zongora előtt félkörben különböző méretű székek és párnák vannak gondosan elhelyezve. Mivel korábban már néhányszor a bolondját járatták veled azzal, hogy egy borzalmakat rejtő helyet normálisnak álcáztak, ezért óvatosan körbenézel valami oda nem illőt vagy abnormálisat keresve, de ezúttal nem találsz semmi ilyesmit.

Viszont észreveszel egy jelölés nélküli ajtót szemben, az északi oldalon.

És ekkor hirtelen a zongora elkezd magától játszani! Hamarosan néhány vonós hangszer és egy ezüst furulya is csatlakozik hozzá, hogy kísérje. Felkészülsz arra, hogy ha muszáj, akkor gyorsan elmenekülj a teremből, de a zene, amit a hangszerek maguktól játszanak, olyan gyengéd és gyönyörű, hogy csak állsz és hallgatod. Nemsokára azon kapod magad, hogy leheversz az egyik kényelmes párnára, és teljesen átatod magad az andalító muzsikának.

Vonj le magadtól 2 FÉLELEM pontot.

Már éppen álomba szenderülnél, amikor a zene hirtelen elhallgat. Távozol a szobából a szemben lévő ajtón át. Lapozz a **348**-ra.

187.

Az íróasztal belsejében egy csecsemő mumifikálódott holttestét találod.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Megborzongsz és a szád elé kapod a kezed ijedtedben. Lapozz vissza a **173**-ra, és válassz egy másik lehetőséget, amit még nem választottál.

188.

Miközben pánikszerű rémület fog el újdonsült ellenfeled láttán, hirtelen eszedbe villan a mágikus zsák, amit korábban vízzel töltöttél meg. Gyorsan lekapod a válladról, és őrült módjára kioldod a zsínórját, majd éppen akkor, amikor a Harci Démon magasba emeli szörnyű fegyverét, kinyitva a zsákot rázúdítod a tartalmát a tomboló ellenségedre. A hirtelen szabaddá vált Vízidémon azonnal elemi erővel tör elő, hogy belevesse magát a medencébe, amiből kiragadtad. Ehelyett azonban csak egy magasra tornyosuló, démoni láng- és acéltengerrel találja szemközt magát. Az eredmény leírhatatlan: egy sikoly, egy ordítás, egy hatalmas, sistergő hang, egy széllökés, és végül egy utolsó

dühödt üvöltés, ahogy az előtted lévő valami a padlóra zuhan, immáron csak egy rakás füstölgő ócskavasként. Ami a Vízidémont illeti: ami még maradt belőle, az gyorsan elpárolog a semmibe a forró padlón, egy utolsó sikoly kíséretében. Két démonnal végeztél egyszerre!

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Most ismét Lord Yarlesszal kell szembeszállnod. Lapozz a **325**-re.

189.

A Végzet Démona egy elfeledett ősi lény a pokol legmélyebb bugyrából, és mint ilyen, sebezhetetlen bármilyen fegyver, vagy akár még a Végzet Lándzsája által is. Az egyetlen lehetőséged az elpusztítására az *Azonnali Halál* különleges képesség *és* a Lándzsa együttes használata. Ez azt jelenti, hogy hagyományos küzdelemben nem tudsz ártani ellenfelednek, de egyetlen rendkívül erős csapással végezhetsz vele.

Más szóval, egyáltalán nem tudod őt megsebezni, viszont lehetőséged van azonnal megölni. Ez pedig akkor sikerülhet, ha a Támadóerőd megállapításakor dupla hatost dobsz. Úgy tűnik, hogy a pokol hagyott neked egy lehetőséget a sikerre, de az rendkívül csekély mértékű.

Végzet Démona ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ –

Minden alkalommal, amikor ellenfeled Támadóereje a magasabb, dobj két kockával, majd az eredményt vesd össze a lenti listával.

Dobás	*Fóbia*
2	*Hidrofóbia*
3	*Kartilogenofóbia*
4	*Katoptrofóbia*
5	*Klausztrofóbia*
6	*Diszmorfofóbia*

7	*Inszektofóbia*
8	*Musofóbia*
9	*Mizofóbia*
10	*Fazmafóbia*
11	*Pirofóbia*
12	*Toxifóbia*

Minden alkalommal, amikor a dobott szám összege megegyezik valamelyik Fóbiád vagy a Legfőbb Félelmed számával, nem történik semmi. Ha viszont olyan számot dobsz, amihez tartozó Fóbiád még nincs, akkor onnantól kezdve már van. Valahányszor „szerzel" magadnak egy új Fóbiát, *tedd próbára* FÉLELMED! Ha sikertelen a próba, kapsz 1 FÉLELEM pontot, ha viszont sikeres, akkor nem történik semmi. Ha bármikor „megszerzed" magadnak mind a 11 Fóbiát, akkor automatikusan *halálra rémülsz*, függetlenül attól, hogy éppen mennyi a Jelenlegi FÉLELEM pontjaid száma.

Ha a dobás eredménye kedvezőtlen a számodra, akkor ha akarod, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha így teszel és szerencséd van, akkor figyelmen kívül hagyhatod a dobás eredményét, és újra dobhatsz. Ha viszont nincs szerencséd, akkor el kell fogadnod az eredeti dobás eredményét.

Ha legyőzöd ellenfeledet, lapozz a **500**-ra.

190.

Egy hosszú folyosó végén állsz, ahonnan három kijárat vezet tovább északi irányba, illetve egy negyedik jobbra.

A köd egyre sűrűbb azon a helyen, ahol most állsz, de egyenesen előtted és tőled balra pár méteren belül szinte teljesen eloszlik. Ugyanakkor jobbra még sűrűbb lesz, azt a folyosót annyira ellepi a köd, hogy úgy tűnik, mintha eltűnne a semmiben. Lassan kezded elveszíteni a bátorságodat, mert a gomolygó köd miatt egyre idegesebb leszel, csakúgy, mint a szinűket váltogató falaktól, a rúnáktól és

minden egyéb pokolbéli dologtól, ami folyamatosan körülvesz. Ahogy a ködöt vizslatod, hirtelen azon kezd el járni az agyad, hogy vajon mi lehet ezzel Yarles vagy a pokolbeli csatlósainak a terve? Azt akarják, hogy belépj oda, mert abban a pillanatban, ahogy elnyel, a húsod azonnal leolvad a csontjaidról? Vagy lehet, hogy ez egy lassan ölő méreg, amit már belélegeztél, ezért tulajdonképpen már teljesen mindegy, hogy mit teszel, mert már akkor rosszul döntöttél, amikor idejöttél a köd közelébe? Vagy éppen az a célja, hogy elijesszen, mert balra vagy egyenesen valamilyen szörnyű halál vár rád tárt karokkal? Mert akkor ebben az esetben Yarles és a csatlósai éppen azt akarják, hogy elfordulj a köd irányából, hogy néhány lépésen belül belesétálj egyenesen a végzetedbe. Úgy érzed, hogy az életed most ezen a döntésen múlik. Merre indulsz el?

Jobbra, bele egyenesen a ködbe?	Lapozz a **200**-ra.
A jobb oldali, északi irányba vezető folyosót választod, ami pont előtted van?	Lapozz a **338**-ra.
A középső, észak irányba vezető folyosón?	Lapozz a **347**-re.
A folyosó bal szélén lévő, szintén északi irányba vezető folyosón?	Lapozz a **172**-re.

191.

Tapogatózva és egy kissé esetlenül haladsz előre az alagútban, az egyik kezedet kinyújtva magad előtt, a másikkal a fegyveredet szorongatva; a többi érzékszerveddel pedig feszülten figyelsz a veszély legkisebb jelére is. Kis idő múlva a bal oldaladon egy rácsos ajtót tapogatsz ki. Ha be szeretnél nyitni rajta, lapozz a **8**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **312**-re.

192.

Számodra is hihetetlen refexszel ugrasz félre, amikor a csontos vén banya rád veti magát, így éppen csak elvéti a karmaival az arcodat. Talpra ugrasz, de egy pillanatra lebénulsz, ahogy a Banshee ismét megereszt egy borzalmasan hangos sikolyt, amivel szó szerint az őrületbe kerget. Kétségbeesetten tapasztod a füleidre a kezed, hogy védekezz a sikoly ellen, de közben azt is észreveszed, hogy ellenfeled megfeszített izmokkal összekuporodik a földön, alig pár méterre tőled, hogy hirtelen ismét a torkodnak ugorjon. Villámgyorsan elkezdesz rohanni a menekülést jelentő csónak felé, de ezzel védtelenül hagyod a hátad a Banshee számára. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **339**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a 77-re.

193.

A koponyákból csöpögő viasz miatt óvatosan mész tovább a rémes, szőrös szőnyegen, majd nemsokára egy ajtóhoz érkezel, ami a folyosó jobb oldalán van, vele szemben pedig egy újabb folyosó balra. Ez az ajtó nincs annyira megégve, mint a többi, és úgy tűnik, hogy nem túl régen kapott vadonatúj vörös festést. Az ajtón, mintha csak egy forradás lenne, egy tábla díszeleg gondosan felhelyezve, azon pedig a *Donec* felirat, szép, dőlt betűkkel. Mit teszel?

Benyitsz az ajtón?	Lapozz a **114**-re.
Továbbmész a bal oldali folyosón?	Lapozz a **204**-re.
Az észak felé vezető folyosón mész tovább?	Lapozz a **127**-re.

194.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Hirtelen egy kinyíló ajtó hangjára leszel figyelmes.

Megfordulva döbbenten látod, hogy a Lányszoba ajtaja, amelyen beléptél, most pont a másik sarokban van, mint ahol lennie kellene. Jeges félelem kúszik végig a gerinceden, ahogy körülnézel és megállapítod, hogy most *minden* éppen az ellenkező oldalon van, mint ahol eddig volt. Fogalmad sincs, hogy mi történhetett, de most valahogy mintha a szoba tükörképében lennél. Rémülten fordulsz vissza, és azt látod, hogy a tükörben lévő ajtó lassan kinyílik, majd valamilyen karok kezdenek befelé vonaglani rajta. Ismét a mögötted lévő ajtóra nézel, de döbbenten látod, hogy az viszont még mindig csukva van. Mit teszel?

Megvárod a teremtményt, hogy szembeszállj vele? Lapozz a **179**-re.
Kinyitod a mögötted lévő ajtót? Lapozz a **98**-ra.
Villámgyorsan átkutatod a fordított szobát, ahol most vagy? Lapozz a **398**-ra.
Megpróbálsz valahogy átjutni a tükrön? Lapozz a **262**-re.
Megpróbálod összetörni a tükröt? Lapozz a **422**-re.

195.

Elindulsz a szobrok irányába, és minél közelebb érsz hozzájuk, úgy lesz egyre világosabb a számodra, hogy ezek nem hétköznapi „alkotások". Valójában az egyetlen dolog, ami közös bennük bármelyik átlagos szoborral, az mindössze a márvány, amiből készültek. Ugyanis ezek az élethű szobrok olyan leláncolt férfiakat, nőket és gyerekeket ábrázolnak, akiket éppen valamilyen gyomorforgató módon kínoznak, vagy saját magukon végeznek valami borzalmas öncsonkítást.

195

Az első gyalázatos alkotás, ami előbukkan előtted a sötétből, egy férfit ábrázol, aki tövig nyomja a saját mutatóujjait a szemüregeibe, az arca pedig örök néma sikolyba merevedett. A második szobor szintén egy férfit ábrázol, csak ő sokkal alacsonyabb, mint az előző. Ennek a szerencsétlennek három gyerek feltépte a hasát, és éppen a belső szerveit gyömöszölik le a torkán; a szemei ettől annyira kidülledtek, hogy már vér szivárog belőlük és csorog végig az arcán. A harmadik szoborcsoport középpontjában egy betegesen sovány nő áll, akinek éppen letépik a végtagjait. Az arcát már leszaggatták, ami véres cafatokban lóg a nyaka körül. Az ujjait is szinte teljesen kitépték a helyükből, a nyelvét pedig éppen a megörökítés pillanatában ráncigálja ki egy férfi a szájából, jókora vérözön kíséretében. Viszont úgy tűnik, hogy a központi figura mindezen tortúra közben már nincs életben.

Egyre jobban háborog a gyomrod és hányingered van, ahogy elsétálsz ezek mellett a kaotikus „alkotások" mellett.

A következő szobor látványa már túl sok neked. Ez egy fiatal fiút ábrázol, akinek a teste tele van harapásnyomokkal, mert a saját szülei élve megeszik. Az apja éppen az arcába vájja a fogait, átharapva ezzel az egyik szemét, aminek a maradványai a fiú orra mellett folynak lefelé. Teszi mindezt kéjes örömmel az arcán… Az anyját eksztázisban hátrahajtott fejjel ábrázolták; a szája tele van a fia húsával és vér csorog végig az állán. A fiú arcán csak a néma rémület látható, mert mindeközben meg sem tud moccani vagy sikoltani.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Szinte képtelen vagy levenni a szemed erről a borzadályról, de aztán valahogy továbbvonszolod magad.

Odalépsz a következő szoborhoz, ami egy magas férfit ábrázol, akinek az egyik kezét csuklóig lenyomták a torkán úgy, hogy az ujjai átszakították a nyakát. A másik kezével a saját beleit tépi ki, hogy azokkal etesse a lábainál

lévő kutyákat. Elfordulsz a szobortól, hogy továbbmenj, mert az émelygéstől már a torkodban érzed az epédet.

A következő szobor látványától sem érzed jobban magad, mert ezen egy unott tekintetű anya tartja a visító csecsemőjét az ölében, amit egy szintén unott tekintetű férfi fojtogat. Végül odaérsz az utolsó szoborhoz, ami egy terhes nőt ábrázol, de a méretes hasából egy felnőtt férfi tör elő, aki éppen belevájja az ujjait a rémült tekintetű nő arcába. Nevetve rájuk mutogató és ujjongó gyerekek veszik körbe őket.

Már azt hiszed, hogy vége ennek a pokoli borzalomnak, amikor megpillantasz még egy szobrot, és ettől érzed magad a legrosszabbul és ezen döbbensz meg a legjobban: ez ugyanis tökéletes mása saját magadnak! A szobor minden részletében hibátlan, és úgy jelenít meg, hogy karba tett kézzel és hátravetett fejjel mániákusan nevetsz. Teljesen összezavarodsz: vajon ezeket tényleg látod vagy valaki csak a bolondját járatja veled? Esetleg teljesen elvesztetted az eszed? Hitetlenkedve rázod a fejed.

Ha szeretnéd alaposabban megnézni a téged ábrázoló szobrot, lapozz a **238**-ra. Ha inkább távoznál erről a helyről, hogy visszatérj az ösvényre, lapozz a **279**-re.

196.

Nyugalmat erőltetsz magadra, hogy aztán ökölbe szorított kezekkel, elszántan szembeszállj az előtted hadonászó borzadállyal. Ha *Mizofóbiában* vagy *Musofóbiában* szenvedsz, akkor a küzdelem idejére Fóbiánként vonj le 1 pontot a Támadóerődből. Ha a fentiek közül valamelyik a Legfőbb Félelmed, akkor amiatt a Fóbia miatt 3 ponttal csökkentsd a Támadóerődet, és kapsz 3 FÉLELEM pontot is.

Mivel fegyvertelenül, puszta kézzel harcolsz, ezért ne felejts el levonni 3 pontot a Támadóerődből.

197–198

Amikor ellenfeled először megsebez, akkor a rajta nyüzsgő patkányok közül néhány átmászik rád, és megharap, ezért vonj le magadtól plusz 1 ÉLETERŐ pontot a szokásos veszteségen kívül. Mivel a patkányok rajtad maradnak, ezért a küzdelem hátralevő részében minden Körben vonj le magadtól plusz 1 ÉLETERŐ pontot, függetlenül attól, hogy ki nyeri a Harci Kört. Ha a Pestis Démon másodszor is megsebez, akkor ez a plusz ÉLETERŐ pont veszteség 2-re növekszik Harci Körönként, ha pedig harmadszor is megsebez, akkor 3-ra, és így tovább. A küzdelem végén a rajtad csüngő kártevőkkel is automatikusan végzel. Ha sikerül legyőznöd a Pestis Démont, akkor jegyezd fel, hogy hány alkalommal sebzett meg, majd lapozz a **274**-re.

197.

Az ajtónál állva elcsodálkozol, hogy nincs rajta sem ablak, sem levélszekrény, de még kulcslyuk sem, csak egy maszszív acélgyűrű több centiméter mélyen az ajtóba ágyazva, és egy másik ugyanilyen acélgyűrű a mellette lévő falban. A két gyűrűt egy vékony lánc köti össze egy súlyos, rozsdás lakattal. Ha nálad van a Konyhakulcs, lapozz a **277**-re; ha nincs, lapozz a **385**-re.

198.

Ha *Pirofóbiában* szenvedsz, kapsz 1 FÉLELEM pontot.

A levegő egyre inkább megtelik borzalmas sikolyok hangjaival, ahogy a tűzhöz közeledsz. Hamarosan meglátod ennek az okát is: a messziről látott máglya valójában cölöpökhöz kikötözött emberek, akiket élve elégetnek! Ledöbbensz, aztán rögtön fontolóra veszed, hogy keresel egy nagyobb kődarabot, amivel fejbe verve őket megadhatod nekik a gyors halált. Két dolog akadályoz meg ebben: az egyik az elviselhetetlen hőség, amit a most már egészen magasra szökő lángok árasztanak magukból, a másik pedig az, hogy miután alaposabban megnézed őket, megállapítod, hogy az égő emberek mostanra már halottak. Ép-

pen távoznál erről a helyről, amikor véletlenül belerúgsz egy doboz gyufába, ami a földön hever. Bár elég kellemetlenül érzed magad ettől, azért felveszed, és zsebre vágod (írd fel a *Kalandlapodra*).

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Mivel már semmit sem tehetsz itt, keress egy másik helyet, ahol körülnézhetsz.

Ha most az üvegházat látogatnád meg (és még nem tetted meg), lapozz a **64**-re. Ha a szökőkutat szeretnéd megnézni (és még nem tetted meg), lapozz a **85**-re, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha a szemétdomb érdekel (és még nem jártál ott), lapozz a **125**-re. Ha a vízesést néznéd meg (és még nem jártál ott), lapozz a **176**-ra, de csak akkor mehetsz oda, ha *nem* a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed. Ha inkább távoznál a kertből, és visszatérnél az ösvényhez, lapozz a **279**-re.

199.

Jelenleg egy komor hangulatú folyosón állsz, amit alig világít meg néhány csillár pislákoló fénye. A távolból még mindig hallod a hátsó bejáratnál lévő zombik nyöszörgését, ezért úgy döntesz, hogy abba az irányba nem fordulsz vissza, hanem inkább továbbmész egyenesen, egyre beljebb a Házba. Ahogy továbbhaladsz előre, mintha mozgást vélnél felfedezni mögötted az árnyékban, de amikor hátrafordulsz, nem látsz ott semmi.

Néhány lépés megtétele után a folyosó kettéágazik. Tőled balra a szokásos bársonyos vörös szőnyeg egy saroknál véget ér, hogy aztán északi irányba kanyarodjon tovább. Jobbra a folyosó még hosszan folytatódik elhaladva több keresztfolyosó mellett, illetve látsz egy ajtót is a déli oldalon.

Ha balra indulnál, követve az északra kanyarodó folyosót, lapozz a **413**-ra. Ha jobbra mennél, lapozz a **310**-re.

200.

Elindulsz jobbra, és miközben a figyelmedet lefoglalják a hátborzongatóan változó falak és az azokat borító felismerhetetlen szimbólumok, észre sem veszed, hogy sokkal sűrűbb ködbe sétálsz bele. Ez azért is meglepő, mert pontosan azon a ponton, ahol belépsz az új ködfalba, egy kivilágított koponya lóg a fejed fölött, csöpögő gyertyaviasszal. Zavartan húzod össze a szemöldöködet, mert nem érted, hogy kerültél ide, és már éppen visszafordulnál, amikor olyan rémisztő sikolyt hallasz a természetellenes köd mélyéről, amitől megfagy a vér az ereidben.

Az előtted lévő betegesen sárga párafelhőből egy nő tántorog feléd. Első ránézésre úgy tűnik, mintha a fejét fogná két oldalról, de aztán rájössz, hogy a kezei valójában onnan nőttek ki. Az ujjai ugyanis születésétől fogva beleolvadtak az arcába, így a karjai végleg odaragadtak. Ennek a szörnyű mutációnak köszönhetően nem is tudja mozgatni a fejét, ráadásul ezzel a szája is nagyon megnyúlt, örök sikolyba torzulva. Ahogy a ferde állású, tejfehér szemeibe nézel, akkor látod, hogy már nagyon régen beleőrült ebbe. Miközben feléd közeledik, ismét sikolt egyet, amibe még a füled is belesajdul.

Bár nem tudod, de ez egy megkínzott élőhalott szellem, ami örökre be van zárva a saját rémálmába, és olyan dolgokat lát, amiket rajta kívül senki más. Az ilyen elveszett lelkek számára az egyetlen menekülési lehetőség, ha valaki mást ejtenek csapdába a rémálmukban, mert akkor megszabadulnak. Hátrálni kezdesz, és majdnem beleütközöl valamibe, de aztán hihetetlen módon egyszerűen átsétálsz rajta.

Amikor lenézel, akkor a saját alvó testedet látod.

A szellem téged ejtett csapdába a rémálmában, és most meg kell küzdened ezzel a borzalmas, sikoltozó jelenéssel, mert már meg is próbálja átharapni a torkodat. Szerencsére a választott fegyvered ebben a szellemvilágban is

veled van, ezért van mivel védened magad. Viszont most a szellem birodalmában vagy, így az ő szabályai vonatkoznak rád.

Ahhoz, hogy megállapítsd ellenfeled ÜGYESSÉG pontjainak a számát, dobj egymás után tizenegyszer két kockával, majd nézd meg a lenti táblázatot minden dobás után. Ha a dobott számok összege megegyezik valamelyik fóbiád számával, akkor adj 1-et ellenfeled ÜGYESSÉG pontjaihoz. Ha a dobott számok összege megegyezik a Legfőbb Félelmed számával, akkor 2 ponttal növeld az ÜGYESSÉGÉT.

Ha viszont *Diszmorfofóbiában* vagy *Fazmafóbiában* szenvedsz, akkor fóbiánként még egyszer dobnod kell, vagyis összesen tizenkétszer vagy tizenháromszor. Ha ezek közül a fóbiák közül valamelyik a Legfőbb Félelmed, akkor még háromszor dobnod kell, vagyis összesen tizennégyszer vagy tizenötször.

Ha nem vagy elégedett a dobott számok összegével és újra szeretnél dobni, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor újra dobhatsz, de ha nincs szerencséd, akkor el kell fogadnod az eredeti összeget. Ezt bármennyi alkalommal megteheted, amíg a SZERENCSE pontjaid száma nem csökken nullára.

Dobás	*Fóbia*
2	*Hidrofóbia*
3	*Kartilogenofóbia*
4	*Katoptrofóbia*
5	*Klausztrofóbia*
6	*Diszmorfofóbia*
7	*Inszektofóbia*
8	*Musofóbia*
9	*Mizofóbia*
10	*Fazmafóbia*
11	*Pirofóbia*
12	*Toxifóbia*

Ha győzöl ebben a nem evilági csatában, lapozz a **6**-ra.

201.

Hirtelen ötlettől vezérelve felajánlod a Vastag Aranyláncodat a két férfinak, és az örömtől mindkettejőknek azonnal elkerekedik a szeme.

– Úgy tűnik, hogy rosszul ítéltük meg kiváló és nagyra becsült barátunkat, ha lehetek bátor ezt kijelenteni – mondja Jóképű.

– Nyilvánvalóan sokkal magasabb ligában játszik, mint a szánalmas Testvériség tagjai, ha nem tévedek ebben a megállapításban, nem igaz? – helyesel Kopasz.

Mindketten mosolyognak, de a hosszúhajú kopasz továbbra sem veszi el a kezét a mellette lévő csengőzsinórtól.

– Drága barátom! – veszi át a szót ismét Jóképű, miközben szertartásosan meglengeti a karját, de olyan ügyetlenül, hogy lesodor néhány drága női parfümöt az asztalról. – Ezért a tárgyért szívesen lemondanánk akár a legértékesebb műtárgyunkról is, amit ínséges időkre tartogattunk, nem így van?

– Természetesen így van, ezért ha megengeded, akkor boldogan elfogadjuk a felajánlást azért a műtárgyért cserébe.

Ezzel a szabad kezével Kopasz átnyújt neked egy vörös szalagot. – Nem kevesebb, mint hét különböző vallás áldotta meg, ha dicsekedhetek ezzel.

Jóképű rosszallóan ingatja a fejét: – Ez nem dicsekvés, hanem tény.

Bár a két férfi nyilvánvalóan lóvá akar tenni ezzel a cserével, mert számukra a vörös szalag teljesen értéktelen, te azonban úgy érzed, hogy ennek a szalagnak később nagy hasznát fogod venni, ezért elfogadod az ajánlatot.

202–204

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

A két férfi fülig érő szájjal veszi át az aranyláncot, majd mozdulatlanul állnak mindaddig, amíg el nem hagyod ezt a kínzótermet és becsukod magad után az ajtót. Lapozz a **297**-re.

202.

Örvénylő káosz és a harag érzetének mindent elsöprő ereje vesz körül, miközben a neked vágódó tárgyaknak köszönhetően már tele vagy zúzódásokkal, vágásokkal és dudorokkal. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Döntsd el, hogy hova szeretnél bújni.

A biliárdasztal alá rejtőznél? Lapozz a **135**-re.
A szőnyeg alá bújnál? Lapozz a **345**-re.
Mégis inkább kirohannál a szobából? Lapozz a **418**-ra.

203.

Az élőhalottak hangja mintha követne, amikor lefordulsz erre az új folyosóra. Lapozz a **155**-re.

204.

A bal oldali folyosón haladva szinte át kell gázolnod a vastag, állatszőrből készült szőnyegen, miközben próbálod levenni a tekintetedet a falakról, amik folyamatosan változtatják a színüket. A folyosó végén egy ablak van, szokás szerint berácsozva. Maga a folyosó egyébként elkanyarodik északi irányba. Ha ki szeretnél nézni az ablakon, lapozz a **407**-re. Ha inkább továbbmész, lapozz a **269**-re.

205.

A *Vivamus* feliratú szoba meglehetősen kicsi és szerény berendezésű, de egy nagyméretű ablaknak köszönhetően sokkal tágasabbnak tűnik.

Ha *Klausztrofóbiában* szenvedsz vagy ez a Legfőbb Félelmed, kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Kicsiny mérete ellenére ez egy fényesen megvilágított szoba színes függönyökkel, tapétával és szőnyeggel; szinte minden zöld és rózsaszín virágmintában pompázik. Látsz itt egy kisméretű ágyat, egy kis ónkádat a kandalló mellett, és egy kicsi asztalt, rajta egy régimódi varrógéppel, ami mellé ki van készítve az anyag, amin valaki majd dolgozni szeretne. Aztán közelebb lépve rájössz, hogy az az „anyag" valójában egy ember bőre.

Döbbenten kiáltasz fel.

– Az a Gyülekezetnek van – szólal meg mögötted egy hang.

Megpördülsz, és egy csinos, szőke nőt látsz belépni a szobába, aki éppen becsukja maga mögött az ajtót. Az egyik kezében tart valamit, ami rongyokba van csavarva. Észreveszi a pillantásodat, mire rád veti igéző tekintetét, és odasétál az ablakhoz.

– Ez egy kiváló kard, és éppen ki akarom fényesíteni valaki számára. – Elfordul az ablaktól, majd kibugyolálja a rongyokból a kardot, ami valóban gyönyörű munka. Rubintkövekkel kirakott aranymarkolata és hosszú, ezüst pengéje van, amit sárkánymotívumok díszítenek. – Elveheted, ha akarod – nyújtja feléd a kard markolatát.

Ha el szeretnéd venni, lapozz a **108**-ra. Ha nem bízol benne, és inkább távoznál a szobából, hogy továbbmenj a következő ajtóhoz, lapozz a **346**-ra.

206.

A padlón térdelsz a félelemtől teljesen megbénulva, miközben azt kívánod, hogy bárcsak meghalnál. Egyre közelebbről hallod a hátad mögül a lépéseket, és a bűz is egyre erősebbé válik. Hirtelen árnyék vetül rád, miközben nem emberi hangok suttognak a füledbe, és a rothadó leheletet a nyakadon érzed.

Ha most valaki elsétálna a kripta mellett és bekukkantana, akkor egy lehajtott fejű, térdepelő alakot látna, amint teljesen egyedül a kapurostély rácsait szorongatja a sötétben. Ez a valaki még három napig állhatna ott és nézhetné a térdelő alakot, amíg az lassan a padlóra nem roskadna, hogy ott maradjon, amíg a teste az enyészeté nem lesz.

207.

A lépcsőfokok hátborzongató hangon recsegnek, ahogy rájuk lépsz, és mindegyik különböző hangot ad ki: egy fájdalmas sikolyt vagy egy kísérteties suttogást. A lépcső fából készült, fekete és már nagyon öreg. Mindegyik lépcsőfokon van egy jellegzetes kis szépséghiba, egy folt vagy egy karcolás, amelyek mindegyike valamilyen szentségtelen jelre emlékeztet, ha megfelelő szögből nézed. A már jól ismert, hosszú nyelvre emlékeztető sötétvörös szőnyeg a lépcsőn is folytatódik. A fölötted lévő mennyezetet olyan fehérre festették, mintha fogak lennének, ezért olyan érzésed van, hogy egy óriási szájba sétálsz be éppen. A tükrök mindkét oldalon eléggé figyelemfelkeltőek, ezért akaratlanul is beléjük nézel.

Természetesen magadat látod bennük, de nem éppen a valóságnak megfelelően. A első tükörben a szemeid helyén jókora lyukak tátonganak, és mindkét szemüregedből alvadt vér csordogál. A másodikban hatalmas lángokkal égsz és segítségért kiabálsz a tükör másik oldalát verve. A harmadik tetőtől talpig véres őrültként ábrázol, a kezedben egy késsel és egy levágott fejjel. A negyedikben egy démon vagy szarvakkal, agyarakkal és karmokkal.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Valahogy sikerül rávenned magad arra, hogy ne foglalkozz a tükrökkel és a hátborzongató lépcsőkkel, csak folytatod az utadat felfelé a következő, legfelső szintre. Lapozz a **244**-re.

208.

Új fegyveredet az övedbe tűzöd, majd még egyszer körülnézel abban reménykedve, hogy hátha mégis találsz egy használhatóbbat. Hiába, továbbra is csak rozsdás kardokat, elgörbült buzogányokat és törött nyelű fejszéket találsz ebben a kis gyertyafényes szobában. Már éppen távozóban vagy, amikor észreveszed, hogy valami ezüstösen megcsillan az egyik sarokban a törött és kettéhasadt harci botok között. Kíváncsian lépsz közelebb, de csak egy fényesre csiszolt, nyeletlen baltafejet találsz.

Egy kis vörös folt van rajta.

Érzed, ahogy a tarkódon feláll a szőr, miközben akaratlanul is bámulni kezded, még a szemhéjaidat is képtelen vagy megmozdítani. A kis vörös folt hamarosan egy Halálbetűvé változik.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Ha már mind az öt Halálbetűt megtaláltad, akkor lapozz azonnal a **132**-re.

Ha nem, akkor néhány pillanat múlva a bűbáj megszűnik, amitől képes vagy újra pislogni és elfordítani a fejed. Undorodva viharzol ki a szobából a jobb oldali fémajtón. Lapozz a **163**-ra.

209.

A tó közepére érve megkönnyebbülsz egy kicsit, hogy végre magad mögött hagytad azt a szörnyű szigetet, még akkor is, ha most még csak a feneketlen mélység felett sodródsz egy csónakban. A megkönnyebbülés érzése gyorsan el is illan, amikor alig néhány pillanat múlva a víz bugyborékolni és forrni kezd körülötted, miközben egy gigantikus méretű árnyék jelenik meg alattad. Rémülten ragadod meg újra az evezőket és kezded el kétségbeesetten húzni őket, hogy minél távolabb kerülj a lenti monstrumtól. Csak ezután veszed észre, hogy vastag, gumiszerű csápok nyúlnak ki a víz alól előtted és mögötted is, de ekkor már látod azt is, ahogy egy irdatlan méretű, hagymaformájú valami emelkedik ki mögötted a vízből, és hatalmas szemeivel téged bámul. Lassan úrrá lesz rajtad a rettegés, amikor konstatálod, hogy ez a valami olyan roppant méretekkel rendelkezik, hogy a vele szembeni harcra még gondolni is esztelenség, és az egyetlen lehetőséged a menekülés.

Mindenfelől tapogatókkal ellátott karok emelkednek ki a vízből, hogy feléd nyúljanak, néhányuk már meg is ragadta a csónakodat és elkezdte rángatni. A helyzeted elég kilátástalannak tűnik. A mögötted lévő óriási fej még mindig téged bámul, akár a pók a legyet, tapogatókarjai teljesen körülvesznek és megragadják a csónakot, amitől az lassan kezd darabokra hasadni. Egyre növekvő rémülettel döbbensz rá, hogy a szörnyeteg másodperceken belül a mélybe rántja a csónakodat, miközben te még benne ülsz. Minden óvatosságot félredobva beleveted magad a vízbe, hogy megpróbálj úszva elmenekülni ettől a rémségtől? Ha így teszel, lapozz a **288**-ra. Ha nem, akkor gyorsan keresned kell valamit a zsebeidben, amit használhatsz a szörny ellen – lapozz a **46**-ra.

210.

Mégis, hogy a nyavalyába szeretnél megküzdeni egy ilyen ellenféllel? Csak állsz ott tanácstalanul, miközben székek, biliárdgolyók és kisebb faldarabok záporoznak rád. Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot, miközben megszégyenülten kirohansz a szobából. Lapozz a **418**-ra.

211.

Továbbmész a színüket folyamatosan változtató vörös és fehér falak mentén, és időnként alaposabban megnézel néhány nagyobb méretű szimbólumot, amik azokat díszítik. Néhány méter megtétele után egy ajtót veszel észre a jobb oldalon, azzal szemben pedig egy másik átjáró vezet balra egy ablak felé, ahol egy újabb észak-déli irányú folyosónál ér véget. Az a folyosó, amelyiken eddig jöttél, továbbvezet északi irányba, egyenesen a sötétségbe. Ami az ajtót illeti, az kékre van festve, de egyébként teljesen hétköznapinak tűnik. A *Batus* feliratot vésték a fájába.

Ha be szeretnél nyitni az ajtón, és még nem tetted meg, lapozz a **113**-ra. Ha továbbmennél északi irányba a sötétség felé, lapozz a **36**-ra. Ha a bal oldali, alagútszerű folyosón indulnál el, majd a végén északra fordulnál, lapozz a **319**-re.

212.

Magad is alig hiszed, de odasétálsz a tó széléhez, és belegázolsz a sötét vízbe. Ettől a víztükör fodrozódni kezd, és továbbra is olyan érzésed van, hogy évtizedek óta te vagy az első, aki hullámokat csalt a víz felszínére. Ha bármilyen ocsmány és visszataszító élőlény tanyázik a tó fenekén, akkor most egészen biztosan felhívtad magadra a figyelmét. Kiűzöd a fejedből ezeket a gondolatokat, majd még beljebb gázolsz a tóba, amíg már csak a fejed látszik ki – apró kis fénypontként a végtelen, feneketlen

feketeség közepén. Elkezdesz úszni a sziget felé, és csak most döbbensz rá, hogy milyen hideg a tó vize; pár perccel ezelőtt a félelmeid miatt nem is gondoltál erre. Az egyetlen szemtanúd a sötét égbolt, ahogy lassan küzdöd magad előre a tó vízén, miközben kétségbeesetten reménykedsz benne, hogy nem ébresztettél fel semmilyen alvó rémséget az alattad lévő fekete mélységben; egy rémséget, ami lehet, hogy már kimeresztett karmokkal és csápokkal úszik feléd, hatalmasra tátva a száját, hogy félelmetes nyelvével megragadjon, és lerántson magával a mélybe.

Villanás.

Ez csak egy tó – nyugtatod magad. – *Csak víz. Nincs itt semmi, amitól tartanom kellene.*

Miután sikeresen legyűrted félelmeidet, újult erővel úszol tovább, még saját magadat is meglepve azzal, hogy milyen erőtartalékaid vannak. Hamarosan meg is érkezel a kis szigethez, amiért örömödben elrebegsz egy halk hálaimát, miután biztonságban partot értél. Mielőtt azonban odamennél a korábban látott sírkőhöz, észreveszel egy ütött-kopott kis csónakot, amit a bokrok közé rejtettek. Még az evezői is megvannak! Kíváncsi vagy, hogy vajon hogy az ördögbe kerülhetett ide, de a lényeg, hogy itt van, és ezért hálás lehetsz valakinek. Odasétálva gyorsan megállapítod, hogy régi ugyan, de masszívnak tűnik, és nem találsz rajta lyukakat vagy repedéseket. Ezután odahúzod a csónakot a parthoz, és úgy helyezed el, hogy szükség esetén minél gyorsabban a vízre tudd lökni és elhagyni vele a szigetet. Ezt követően halvány mosollyal az arcodon szemügyre veszed a nem túl nagy területet. Lapozz a **236**-ra.

213.

Alig szívdobbanásnyi idő alatt tudatosul benned, hogy életed utolsó nagy hibáját követted el azzal, hogy jelenlegi állapotodban kinyitottad ezt az ajrót. A következő

másodpercben elviselhetetlen hőség csap meg. Egy újabb lélegzetvételnyi idővel később a hangokból ítélve egy óriási, bozontos vadállat veti rád magát olyan üvöltéssel, hogy abba a Ház is beleremeg. Karmos mancsával felemel a padlóról, majd fejjel lefelé a szájába gyömöszöl…

214.

Odalépsz a mocskos tükörhöz, és csapdától tartva óvatosan kinyitod a fürdőszoba szekrény ajtaját. Mindössze egy kis piszkos keresztet találsz benne. Elteszed magadnak (írd fel a *Kalandlapodra*), miközben azon töprengsz, hogy vajon hogy a csudába kerülhetett ide és mi történhetett az előző tulajdonosával. Lapozz vissza a **184**-re, és válassz másik lehetőséget.

215.

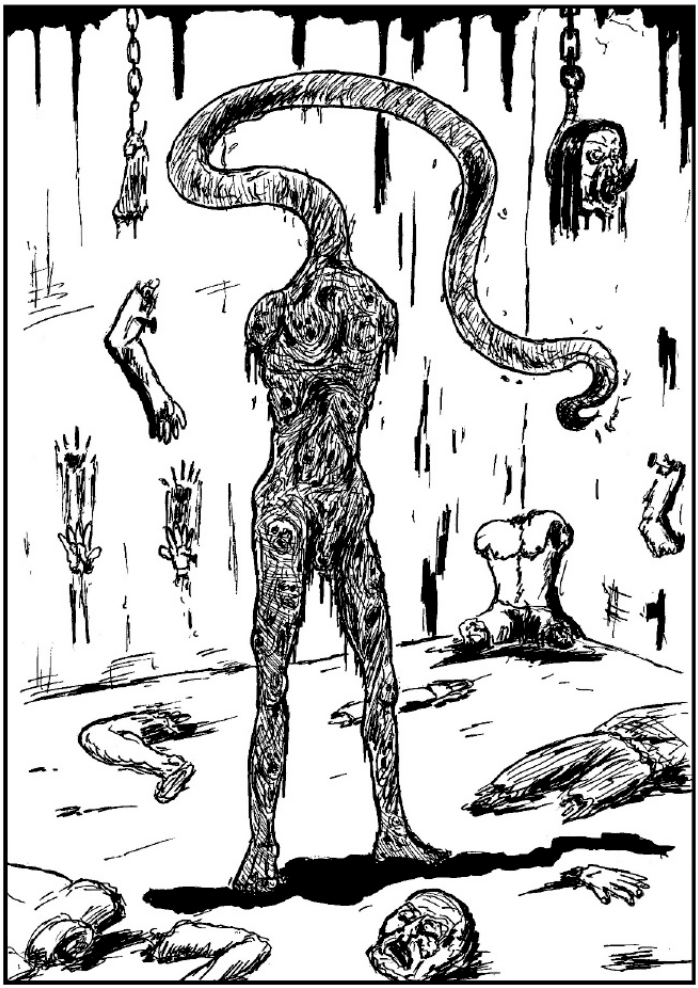
A lehető leghalkabban és óvatosan kinyitod az ajtót, hogy aztán egy nagy kő essen le a szívedről, amikor meghallod az ismerős selypítést: – Drága barátom, te tényleg visszajöttél! Ne mondd, hogy még a fegyvert is megszereszted? – A férfi örömteli hangja azonban aggódóra vált, amikor észreveszi a furcsa mozgásodat. – Szóval igasz, amit az átokról mondtak. Gyerünk gyorszan a barátomhosz, aki itt van egy folyoszóval arrébb.

Ezzel átkarolja a válladat, és egy darabig vezetni kezd, majd megállít egy ajtó előtt, és hallod, ahogy egy kulccsal kinyitja.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

– Moszt itt hagylak, barátom. El kell rejtősznöm, amíg esz az egész véget nem ér.

Mintha válasz lenne erre a kijelentésre, az élőhalottak nyögéseinek hangja újra felhangzik a folyosón. – Mennem kell – jelenti ki egyszerűen. Hallod a léptein, ahogy gyorsan elrohan, te pedig benyitsz az ajtón. Lapozz a **160**-ra.



216.

Óvatosan, hogy elkerüld a skorpiók érintését, átlépsz a patkányok felett, és belépsz az ajtón. A szobában szörnyű látvány fogad, mert szó szerint mindent vér borít. Több ember széttépett holtteste van szétszórva a padlón, de a testrészekből jutott a falra szegezve és a mennyezetre akasztva is.

Mintha egy vágóhídon lennél.

És a mészárlás közepén, csuromvéresen egy alak áll teljesen közömbösen, aminek nincsenek karjai és a feje helyén egy hosszú csáp tekergőzik. Miközben ezt a démoni teremtményt bámulod, észreveszed, hogy valamik mozognak a bőre alatt, és néha még a rémült arcokat is látod, ahogy belülről nekifeszülnek.

A világ hirtelen változni kezd körülötted, a fénytől a sötétségig, a vérestől a tisztáig, a tűztől a vízig és az örömtől a szenvedésig. Az agyad pörögni kezd, de képtelen követni a különböző világok közötti folyamatos ugrálást, ezért már majdnem elveszted a józan eszedet. Yarlesra gondolsz, és ettől kissé kijózanodsz, de csak azért, hogy láthasd, ahogy egy Élő Fóbia képében a félelmeidből megszülessen és alakot öltsön az, amitől a legjobban irtózol.

Ahhoz, hogy megtudd, a démon milyen lidérces rémálmot húzott elő az agyad legmélyebb zugából, hogy most eléd tárja, dobj két kockával, és nézd meg a lenti ellenfelek listáját.

Ha nem szeretnél megküzdeni azzal a teremtménnyel, ami megegyezik az általad dobott összegnek megfelelő számmal, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, akkor újra dobhatsz, de ha nincs szerencséd, akkor azzal kell megküzdened, ami az első dobásra kijött eredményül. Bármennyi Szerencsepróbát tehetsz, de csak addig, amíg szerencséd van.

2: *Lángoló Férfi* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy sikoltozó, lángoló férfi rohan feléd, akinek a teste szinte már teljesen megolvadt a tűztől.

Valahányszor megnyer egy Harci Kört, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pont sebesülést okoz neked a hőség miatt.

Ha *Pirofóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

3: *Vízihulla* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy mocskos víztől csöpögő, undorító, sápadt bőrű nő közeledik feléd, halott szemeivel folyamatosan bámulva.

Ha sikerül egymás után megnyernie két Harci Kört, akkor megpróbál téged is vízbe fullasztani azzal, hogy szennyes vizet okád rád. Ilyenkor *tedd próbára* ÉLETERŐD! Ha sikertelen a próba, akkor plusz 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz a szokásos 2 helyett.

Ha *Hidrofóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

4: *Koponyaszörny* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy gigantikus méretű koponya mászik feléd, ami akkora, mint egy ló. Három pár cingár lába van, a tátogó szájából pedig kígyószerű nyelvek nyúlnak feléd.

Ha *Kartilogenofóbiában* szenvedsz, akkor az ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Kartilogenofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Valahányszor megnyersz egy Harci Kört, csak 1 ÉLETERŐ pont veszteséget okozol ellenfelednek a hihetetlenül kemény csontbőre miatt.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

5: *Tükörember* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy furcsa, emberszerű dolog ölt testet előtted, de valójában egyáltalán nem ember, mert az egész teste csiszolt üvegből és tükörből áll. Ráadásul minden egyes üveg- és tükördarabnak külön szeme van.

Valahányszor megnyer egy Harci Kört, az ellenfeled összes szeme azonnal rád szegeződik, és megbabonázó tekintettel bámulni kezd. Ezért minden egyes elvesztett Harci Kör után *tedd próbára* FÉLELMED! Ha sikertelen a próba, akkor a szokásos 2 ÉLETERŐ pont veszteségen kívül kapsz 1 FÉLELEM pontot is.

Ha *Katoptrofóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Katoptrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

6: *Élő Szoba* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Maga a szoba kezd el úgy megváltozni és átformálódni, hogy végül egyre közelebb kerül hozzád. Ráadásul a falak is szétnyílnak, amitől láthatóvá válnak a mögöttük lévő hatalmas, fogakkal teli szájak.

Amikor ellenfeled, a szoba megnyer egy Harci Kört, akkor megpróbál összenyomni. Ezért minden elvesztett Kör után *tedd próbára* ÉLETERŐD! Ha sikertelen a próba, akkor vesztesz még 1 ÉLETERŐ pontot a szokásos veszteségen túl.

Ha *Klausztrofóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Klausztrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

7: *Embermassza* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy egészen visszataszító figura ölt testet előtted. Vonaglik és rángatózik, ahogy esetlenül feléd vánszorog, mert a kelleténél több láb nőtt ki a testéből. Ennek az az oka, hogy valójában három embert gyúrtak össze valamilyen hátborzongató kísérlet eredményeként, majd sikeresen az őrületbe kergették. Ennek az eredménye egy undorító embermassza lett, ami üt, rúg és harap egyszerre.

Amikor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikertelen a próba, akkor vesztesz még 1 ÉLETERŐ pontot a szokásos veszteségen túl, mert ellenfeled egy másik torz végtagja is eltalált.

Ha *Diszmorfofóbiában* szenvedsz, akkor torz ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Diszmorfofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

8: *Férges Zombi* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy visszataszító élőhalott lépked feléd rothadó lábain, hogy törött karjaival elkapjon. A fél arca hiányzik, és százával nyüzsögnek körülötte a zümmögő, vérszívó szúnyogok.

Minden Harci Kör előtt automatikusan vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot, mert a rovarok folyamatosan szívják a véredet.

Ha *Inszektofóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Inszektofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

9: *Patkánydémon* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Undorító látvány tárul a szemed elé, mert egy nyüzsgő patkányhorda emelkedik fel előtted, hogy groteszk emberalakot öltsenek.

Valahányszor megnyersz egy Harci Kört, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikertelen a próba, akkor elvéted ellenfeledet, mert az egész nyüzsgő patkányhorda félrehajlik a csapásod elől. Ebben az esetben nem okozol ÉLETERŐ pont veszteséget az ellenfelednek, hiába nyerted meg a Kört.

Ha *Musofóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Musofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

10: *Leprás* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy szörnyű külsejű férfi közeledik feléd. Sántikál, mert az egyik lába szinte teljesen elrohadt, akárcsak az arca és az egyik karja. Ez nem egy élőhalott, hanem határozottan egy elő ember, mert könyörög, hogy öld meg, mielőtt hirtelen rád támad. Már a gondolattól is irtózol, hogy ez a szerencsétlen leprás bárhol hozzád érjen a rothadó ujjaival, de nincs más választásod, meg kell küzdened vele.

Ha sikerül legyőznöd, akkor a küzdelem után *tedd próbára* SZERENCSÉDET! Ha nincs szerencséd, akkor vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot, mert ellenfeledtől elkaptál egy szörnyű, részleges sorvadással járó betegséget.

Ha *Mizofóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Mizofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

11: *Halott Nő Kísértetekkel* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy nő közeledik feléd kitárt karokkal. A szeme tejfehér, nincs sem pupillája, sem írisze. Temetési ruhába öltözött, és a halál dohos, penészes szaga lengi körül. Kísérete is van, mert sikoltozó és nyögdécselő szellemek örvénylenek folyamatosan körülötte.

Amikor ellenfeled megnyer egy Harci Kört, *tedd próbára* FÉLELMED! Ha sikertelen a próba, akkor vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot, mert a szellemek átkot szórtak rád.

Ha *Fazmofóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Fazmofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben, az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

12: *Felpuffadt Hulla* ÜGYESSÉG – ÉLETERŐ 8

Egy igazán visszataszító, felpuffadt hulla „gurul" feléd ormótlan, dagadt és gennyedző lábain. Kígyók tekeregnek a testén és harapdálják folyamatosan, de már rád is szemet vetettek, így a förtelmes, méregben ázó hulla minden figyelmeztetés nélkül rád támad.

Valahányszor az ellenfeled nyer meg egy Harci Kört, csökkentsd 1 ponttal a Kezdeti ÉLETERŐ pontjaid számád a szokásos veszteségen túl, mert az erős méreg bejut a szervezetedbe.

Ha *Toxifóbiában* szenvedsz, akkor ellenfeled ÜGYESSÉG ponjainak száma 9. Ha a *Toxifóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor az ÜGYESSÉG pontjainak száma 10. Máskülönben,

az ÜGYESSÉG pontjainak száma 8.

Ha legyőzöd, akkor folytasd az olvasást a lista után.

Ha sikerül végezned szörnyű ellenfeleddel, amit az agyad legmélyebb zugából idéztek meg, hogy megtámadjon, akkor végre megszabadulsz a folyton változó és örvénylő világból, és visszatérsz a valóságba.

Az előtted álló démon is észreveszi ezt, ezért azonnal feléled az eddigi közönyös állapotából. Rögtön ezután elindul feléd túlvilági lépteivel, átgázolva a padlót borító vértócsákon. Ezzel egyidőben folyamatosan tátogó szájak sokasága borítja el az egész testét, ahogy áttörnek a bőrén keresztül.

A mögötted lévő ajtó hirtelen becsapódik, és bele is szorul az ajtókeretbe.

Egyetlen porcikád sem kívánja, hogy szembeszállj ezzel a túlvilági lénnyel, de nem nagyon van választási lehetőséged.

Ez a teremtmény egy Káoszdémon, egy olyan létforma, ami a valódi világ és a káosz birodalma között létezik, és a fizika minden törvényét megszegve ingázik a kettő között.

Nem hagyományos küzdelemben lesz most részed, ezért minden megnyert Harci Kör után nézd meg a dobókockákat, hogy milyen számokat dobtál a Támadóerőd megállapításához.

Ha az összeg páros, akkor nem sikerült megsebezned az ellenfeledet.

Ha az összeg páratlan, akkor 1 ÉLETERŐ pont sebesülést okoztál ellenfelednek.

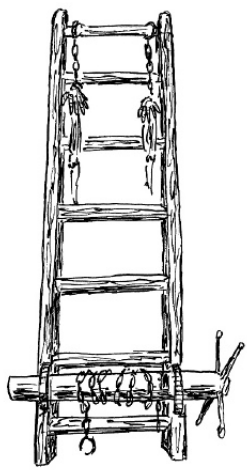
Ha a két szám megegyezik, akkor a szokásos 2 ÉLETERŐ pont veszteséget okoztad ellenfelednek.

Káoszdémon	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 7

Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **162**-re.

217.

Lehajolsz, hogy átvizsgáld a szemeteskosár tartalmát annak reményében, hogy találsz benne valami óvatlanul kidobott hasznos jegyzetet, de csak számodra ismeretlen rúnákkal teleírt papírokat találsz. Ha megpróbálod megfejteni a rúnákat, lapozz a **75**-re. Ha inkább tovább kutakodnál a szemeteskosárban, lapozz a **282**-re.



218.

Teljesen kitárod a doboz faragott ajtajait arra számítva, hogy egy szokványos táblát találsz mögötte, ám ehelyett egy vérző emberi arc köszön vissza rád a táblára feszítve! Ráadásul valami a homlokára van karcolva, ami csakis egy Halálbetű lehet. Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Ha ez az első Halálbetű, amire eddig rábukkantál, akkor ez egy H, ha már a második, akkor egy A, és így tovább.

Alig térsz magadhoz a sokkból, amikor valami félelmetesen erős harag érzete kezdi betölteni a szobát. Lapozz a **174**-re.

219.

Az öreg szolgáló teljesen ledöbben. – A-akkor elvesztünk. – Ezekkel a szavakkal meglepő gyorsasággal eliszkol, vissza egyenesen a szobájába, és hallod, ahogy nehéz bútorokat tol az ajtaja elé. Az élőhalottak jajgatása már egészen közelről hallatszik, és a mocskos szaguk is egyre erősebb. És ekkor meglátod őket előbukkani a folyosó végén lévő sötétségből, ahogy vér- és nyálcsíkot húzva maguk után feléd tántorognak. Aztán északi irányból is mozgásra leszel figyelmes, és arrafelé fordulva egy tetőtől talpig bepólyált ókori rémséget pillantasz meg, oldalán a Szarvas Démonnal.

A félelemtől és a döbbenettől teljesen ledermedve már csak azon tűnődsz, hogy a kettő közül vajon melyik végzet ér oda hozzád hamarabb. Rettenetes kérdésedre gyorsan megkapod a választ, mert a mögötted lévő ajtót valósággal kitépik a sarkából, és azonnal elviselhetetlen forróság csap meg. Alig egy pillanat múlva egy óriási, bozontos vadállatszerűség veti rád magát akkora üvöltéssel, hogy még a Ház is beleremeg, majd hatalmas, karmos mancsával megragad, és arccal előre a szájába gyömöszöl. Az utolsó dolog, amit még látsz, mielőtt a tépőfogak összezárulnának a fejed körül, hogy még a Múmia és a Szarvas Démon is hátrálni kezd előle…

220.

A masszív, fehér lépcsőfokok nem recsegnek a lábad alatt, amitől megkönnyebülsz egy kicsit, mert még mindig úgy érzed, hogy jobb, ha nem keltesz semmilyen zajt. A lépcső tetején az emelet egyetlen helyisége, egy nagy szoba fogad. Két ablaknyílás van a mögötted lévő falon, de szemközt meglepő módon egy sincs. Még furcsább, hogy a meglévő ablakok sincsenek beüvegezve, de még keretük sincs; csak egyszerű, négyzet alakú lyukakként tátonganak a falon. Elszáradt levelek borítják vastagon a padlót, de ezt leszámítva az emelet is ugyanolyan jellegtelen, mint a ház többi része. Ha átkutatnád a lehullott leveleket, lapozz a **81**-re. Ha inkább kinéznél az ablakokon, hogy mi rejlik azokon túl, lapozz az **54**-re.

221.

Kirántod a zsebedből a jelzőrakétát, majd célba veszed vele az egyik téged bámuló óriási szemet. Ahogy elsütöd a rakétát, egy lángcsóva csapódik egyenesen a teremtmény szemébe, amitől az azonnal visszahúzódik, és gyorsan a víz alá merül, hogy sebesült szemével minél távolabb kerüljön tőled.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és húzd le a jelzőrakétát a *Kalandlapodról.*

Nem vesztegeted az időt, hanem azonnal őrült módjára kezdesz a part felé evezni. A tó látszólag ismét nyugodt, de ez nem téveszt meg és eszed ágában sincs még egy esélyt adni a rémségnek, hogy újra felbukkanjon. Amikor partot érsz, némileg megkönnyebülve ugyan, de azonnal visszaindulsz a kereszteződéshez. Lapozz a **279**-re.

222.

Rossz előérzeted ellenére közelebb mész az ijesztő festményhez, hogy aztán azonnal elképedj, amikor a képen saját magadat látod viszont! Még a képmásod ruhái és frizurája is megegyezik a tiéddel. És valóban úgy ábrázolták, illetve *ábrázoltak*, mintha éppen ki akarnál törni a vászonból. Ez persze nem meglepő, ha az arckifejezésedre és a rémülettől tágra nyílt szemeidre nézel a képen: valami nagyon szörnyű dolog történhetett odaát.

Padlórecsegést hallasz a hátad mögül, majd egy iszonyatos erejű ütést érzel a fejeden, és minden elsötétül előtted.

Amikor magadhoz térsz, azonnal sikoltozni kezdesz, amikor rádöbbensz, hogy csapdába estél a festményben, és a saját lélektelen testedet bámulod a képen kívül, ahogy az üres tekintettel mered rád. A háta mögül zár csikordulását hallod, ahogy kinyílik az ajtó és egy visszataszító külsejű, szélesen vigyorgó teremtmény lép be rajta, aminek olyan a feje, mintha csak egy darab nyers hús lenne a helyén. A lény feléd fordítja idomtalan, torz fejét, majd egy darabig mozdulatlanná merevedve bámulja élettelen testedet, miközben szüntelenül mosolyog. Ezután odacammog hozzá, és a rémülettől halálra váltan nézed, ahogy elkezdi enni a testedet…

223.

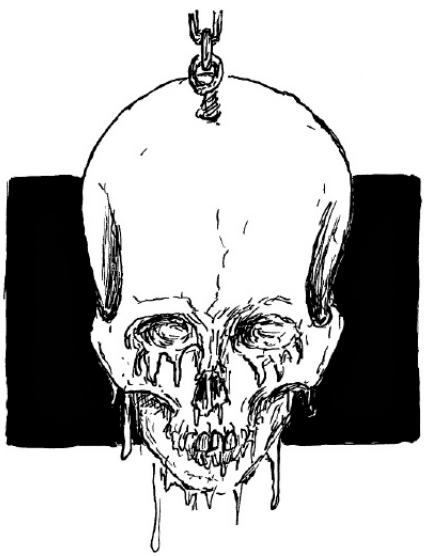
Az egyik kezeddel a falat tapogatva magad mellett, a másikkal a fegyveredet szorongatva botorkálsz jobbra, amíg egy elég masszívnak tűnő ajtóhoz nem érsz. Ha ki szeretnéd nyitni, lapozz a **272**-re. Ha nem, akkor vissza kell menned a bejárati ajtóhoz, ahol a hátadat ismét nekivetve mehetsz egyenesen – lapozz a **281**-re –, vagy balra – lapozz a **240**-re.

224.

Ezen a folyosón szinte zavarbaejtően bámulnak rád a rúnák a falakról, amik továbbra is váltogatják a színüket vörösről fehérre, oda-vissza. Ráadásul itt már nem csak függő-, hanem állócseppkövek is vannak, amik szinte fogakként meredezve akadályozzák az előrehaladásodat. Azért valahogy keresztülverekszed magad közöttük, és végül eljutsz a folyosó északra vezető kanyarulatához, amit már messziről kiszúrtál.

Ahogy továbbmész ebben az irányban, ismét hallod az élőhalottak odakintről beszűrődő nyöszörgését, miközben a levegőben enyhe égett szag terjeng. Rövidesen egy megfeketedett ajtót veszel észre a folyosó bal oldalán, amibe a *Lauandi* feliratot karcolták.

Ha be akarsz nyitni ezen az ajtón, lapozz a **456**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **330**-ra.



225.

Az eddig mindent betöltő harag érzése elillan a szobából, és minden újra csendes lesz körülötted.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Úgy tűnik, hogy sikeresen túlélted a kopogó szellem okozta megpróbáltatásokat, és ettől a megkönnyebbülés érzése árad szét benned is.

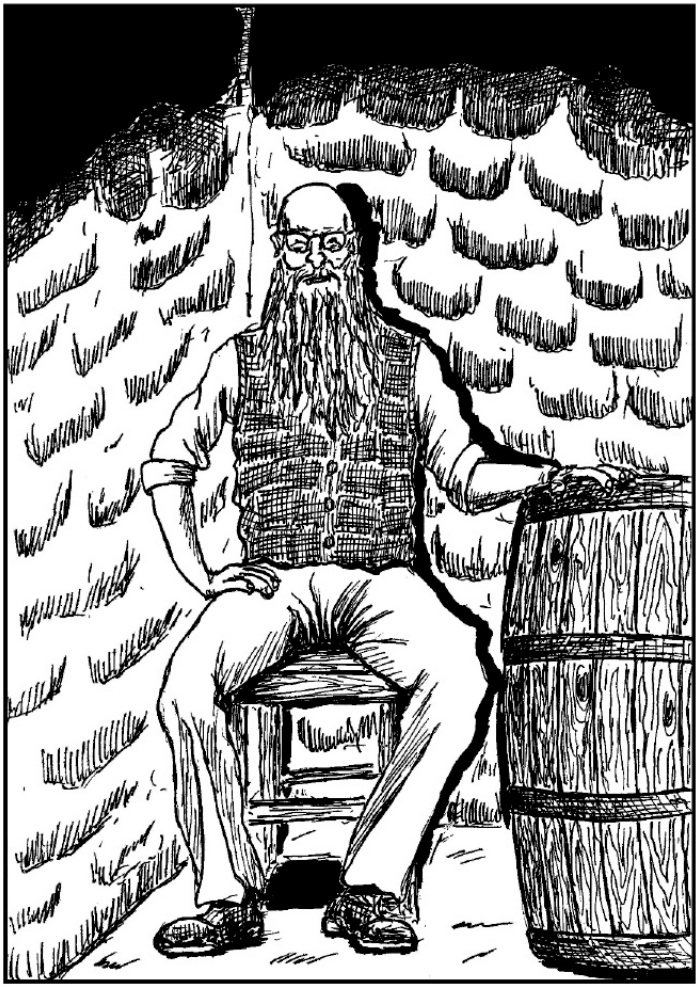
Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Amikor felállsz, azonnal észreveszed, hogy egy *Morfium* feliratú üvegcse gurul feléd. Felveszed és megállapítod, hogy a Frederick Myers nevet nyomtatták rá – csak nem azé a meggyilkolt emberé lehet, akinek itt a holttestébe botlottál? Bármikor megihatod a morfiumot, amikor szeretnéd (kivéve harc közben) – ha így teszel, akkor a következő 3 sérülést hagyd figyelmen kívül, amit harcban szenvedsz el (vagyis háromszor nem kell levonnod ÉLETERŐ pontot). Kapsz még 1 SZERENCSE pontot. Mivel nem akarsz még egy affért kockáztatni a szellemmel, ezért a lehető leggyorsabban elhagyod a szobát. Lapozz a **418**-ra.

226.

A vastag falú, masszív, vasból készült *Potenciális Fegyverjavító* feliratú üst színültig van valami zöld színű, sziszegő hangot adó folyadékkal. Ha bele szeretnéd mártani valamelyik fegyveredet, akkor döntsd el *most*, hogy melyik legyen az, majd lapozz a **337**-re.

Ha inkább a bal oldali üstöt vizsgálnád meg, lapozz a **408**-ra. Ha nem érdekelnek az üstök, hanem a különféle üvegeket és palackokat vizsgálnád meg helyettük, lapozz a **462**-re. Ha inkább visszamennél a korábbi kereszteződéshez, lapozz a **440**-re.



227.

Nagy nehezen ráveszed magad arra, hogy ne foglalkozz az üvöltésekkel, és remegő lábbakkal bár, de elindulsz a sötétben a hangok irányába. Az alagút élesen elkanyarodik egy idő után, és a kanyar mögül meghallod valamilyen élőlény rekedtes lihegését. Nagy levegőt véve felkészülsz rá, hogy védd magad, bármilyen lénnyel is kerülsz szembe.

Ahogy befordulsz az alagútban, azonnal meglátsz egy kis káposztaméretű, dühös lényt, amint egy megvilágított barlang bejárata előtt gubbaszt. Reszketve lapul előtted a földön és riadt szemekkel bámul rád. A teremtménynek hosszú lábai vannak és olyan óriási, fogatlan szája, hogy szinte abból áll az egész teste. Ez a mulatságos kis jószág egészen biztosan nem adhatta ki azokat a földet rengető hangokat, amiket korábban hallottál. Ennek megcáfolásaként a kis lény kitátja a száját, hogy a leghangosabb üvöltést hallassa, amit eddig valaha hallottál. Ezután elfut melletted, bele egyenesen a sötétségbe. Csodálkozva csóválod a fejedet, de azért megkönnyebbült mosoly ül ki az arcodra.

Vonj le 1 FÉLELEM pontot magadtól, és kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ezután bemész a barlangba.

Abban a pillanatban, ahogy belépsz, tömény, de nem kellemetlen alkoholszag csapja meg az orrodat, és rögtön megállapítod, hogy ez a hely csakis a borospince lehet. Az egyik falnál hatalmas hordók sorakoznak, a többi oldalon pedig poros borosüvegek százai vannak a mennyezetig pakolva. Némelyiken már olyan vastagon van lerakódva a kosz, hogy még az üveg színét sem tudod megállapítani, nemhogy mi van a címkére írva.

Ekkor veszed észre a kis kopasz emberkét, aki egy hokedlin ül az egyik sötét sarokban. Vastag lencséjű szemüveget visel, és borzas, ősz szakáll borul a mellkasára. Mosolyogva szólít meg: – Lenyűgöző gyűjtemény, ugye?

– kérdezi kuncogva. Látva, hogy gyanakodva méregeted, erre válaszként megvonja a vállát. – Tudom, hogy nem közülük való vagy, különben mostanra már kiabálnál vagy fenyegetőznél velem. Mivel nem tetted meg, ezért javaslom, hogy legyünk egy oldalon. Ebben az esetben fel tudok neked ajánlani némi segítséget. – A padlóra mutat: – Ülj le, kérlek! Szívesen felajánlanám a hokedlimet, de már nagyon öreg vagyok.

Ha úgy teszel, ahogy a kis ember kéri, lapozz a **357**-re. Ha udvariasan visszautasítod, és inkább távoznál a borospincéből, lapozz a **440**-re. Ha nem bízol ebben a kis emberben, és megfenyegetnéd, lapozz a **119**-re.

228.

Teljesen megfeledkeztél a zombikról. Szinte tálcán kínálod fel magad, ahogy meggondolatlanul egyenesen a karjaikba futsz, hogy azonnal körülvegyenek. Lapozz a **373**-ra.

229.

Óvatosan odasétálsz az autóhoz, miközben mintha halvány mozgást vennél észre a fák árnyai között. Az autóhoz érve bekukkantasz az ablakán, és megállapítod, hogy a benne lévő koporsó üres, amitől furcsa módon megkönnyebbülsz egy kicsit. Megfogod az ajtó fogantyúját, majd mély levegőt veszel, és lassan kinyitod az ajtót, hogy aztán összerezzenj a nyikorgó hangtól, ami szinte sikolyként hasít bele az éjszakába. Néhány pillanat múlva megbánod, amit tettél, mert egy vödörnyi vér ömlik ki az autóból, egyenesen a cipődre. A szád elé kapod a kezed, hogy elfojtsd a sikolyodat, majd gyorsan inkább az acélajtóhoz mész. Kapsz 1 FÉLELEM pontot. Lapozz a **197**-re.

230.

Izgatottan és a körülötted lévő kísérteties csend miatt egy kissé aggódva, óvatosan átkutatsz még néhány sírt. Eleinte csalódott vagy, mert nem találsz mást, csak régi csontokat és félig elporladt ruhákat. Már éppen feladnád, amikor az árnyékban megbújva egy pókhálóval borított kicsiny, de díszes koporsót találsz, a belsejében pedig, a csontok között egy kis ezüst sípot! Hogy az ördögbe kerülhetett ez ide? Talán egy ezermester hagyta itt, aki ezzel szokta hívni a kutyáit? Vagy egy eltűnt turistáé lehetett, aki ezzel jelzett volna, ha eltévedt? Egy kicsit megborzongsz ettől a gondolattól, de aztán zsebre vágod s sípot (írd fel a *Kalandlapodra*), mert bízol benne, hogy valamikor még hasznos lehet. Most már ideje kiutat találnod. Lapozz a **153**-ra.

231.

Egy rémülettel teli pillanat alatt nyilánvalóvá válik számodra a helyzet szörnyűsége. A félelem jeges érzése kúszik végig az egész testeden és emészti el minden gondolatodat, ahogy a rémség tapogatózó karjai elkezdik lefelé húzni a csónakodat, miközben még benne ülsz. Aztán, ahogy a csónakod kezd teljesen elmerülni a vízben, egy hideg, gumiszerű csáp fonódik a derekad köré, hogy veled együtt alámerüljön a sötétségbe és a feledésbe. Nem kiabálsz. Meg sem mozdulsz. A józan eszed teljesen cserben hagyott, és tehetetlenül hagyod, hogy a lény egyre mélyebbre húzzon magával.

Ha most látna valaki, akkor az utolsó emlékképe az lenne rólad, ahogy bábuként, könnyáztatta arccal eltűnsz a víz alatt…

232.

Ahogy a *Klausztrofóbia* érzése kezd elhatalmasodni rajtad, egyre jobban pánikba esel. Megragadod a rácsokat, és olyan erővel kezded rázni őket, amitől csak egy őrült remélheti, hogy van valami értelme. Minden irányból suttogásokat hallasz a sötétségből és olyan hangokat, mintha a köveket kaparászná valami. Ha a *Klausztrofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **242**-re. Ha csak a Fóbiáid egyike, lapozz a **381**-re.

233.

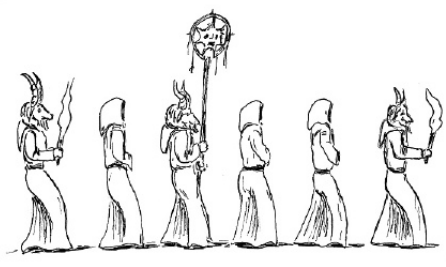
Tapógatózva és botladozva haladsz előre az alagútban, mígnem a lábad kőlépcsőkbe ütközik. Szerencsére valahogy sikerült kikerülnöd az Undorító Lény holttestét, és nem botlottál fel benne. Tehát végre a pince kijáratánál vagy. Csak remélni tudod, hogy a Múmia már elment.

Lassan felmész az öreg és kopott lépcsőkön, majd ismét minden erődet beleadva felfelé tolod a törött pinceajtót, ami a mostani állapotában viszonylag simán kinyílik és a földre zuhan. Megállsz a lépcső tetején, és feszülten hallgatózol minden lehetséges veszélyre, de nem történik semmi. Felmész az utolsó néhány lépcsőfokon, hogy aztán ismét a friss levegőt élvezhesd, bár most gyorsan el kell döntened, hogy hogyan szeretnél visszajutni a Házba. Ha a Ház oldalával szemben állva balra indulnál el, lapozz a **457**-re. Ha inkább jobbra tapogatózva indulnál el, lapozz a **122**-re.

234.

A kígyóként tekergő, kanyargós kis alagút egy nagyobbacska, gyengén megvilágított barlangban ér véget, aminek a jobb oldalán egy ajtót látsz, a távolabbi, árnyékos részében pedig egy nagy és szögletes dolog húzódik meg. Megpróbálod távolról, a sötétségben szemügyre venni, de csak annyit tudsz kivenni belőle, hogy egyetlen kis gyertya van az alakzat tetején, és mintha valami mozogna rajta.

Ha meg szeretnéd vizsgálni közelebbről, lapozz a **433**-ra. Ha inkább odamennél a jobb oldalon lévő ajtóhoz, lapozz a **17**-re.



235.

Érzed, ahogy a Fóbiád elkezdi bizsergetni az agyadat, de összeszeded minden lelkierődet, hogy úrrá legyél ezen az érzésen. Korábban volt már rá példa, hogy sikerült felülkerekedned a félelmeiden, máskor viszont azok diadalmaskodtak az elméd felett. Kérdés, hogy most melyik helyzet áll fenn? Ha kényszeríted magad, hogy benyúlj a szekrénybe úgy, hogy feláldozol 1 SZERENCSE pontot és kapsz 1 FÉLELEM pontot – lapozz a **250**-re. Ha nem akarod ezt tenni, vagy egyszerűen csak hagynád a faliszekrényt ott, ahol van, lapozz az **59**-re.

236.

Nem törődve azzal a néhány göcsörtös fával és tépett bokorral, egyenesen odasétálsz a sziget közepéhez, ahol a magányos sírkő áll. Első ránézésre teljesen hétköznapinak tűnik, szögletes oldalakkal és lekerekített felső résszel. Az elülső oldalán vésetek vannak, ami valószínűleg valami szöveg lehet, de az írás nem hasonlít még csak semmi hasonlóra sem, amit eddig láttál. Valójában csak egy őrült kaparászásának tűnik, ami merő véletlenségből hasonlít valamilyen nyelvre. Azonban minél tovább bámulod ezt az elmebeteg ákombákomot, annál inkább elkezd valami motoszkálni az agyad egy távoli zugában, mintha egy ősrégi emlék próbálna előtörni onnan – vagy figyelmeztetni valamire. Olyan, mintha maguk a szavak élnének ezen a repedezett sírkőn, és amikor egy pillanatra elfordulsz, valami istentelen szöveggé változnának. Ha megpróbálod kényszeríteni magad arra, hogy megértsd a szöveget, húzz le magadtól 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **40**-re. Ha inkább eltekintenél ettől, lapozz a **92**-re.

237.

Hamar rá kell jönnöd, hogy a zsák használhatatlan ez ellen a teremtmény ellen, ezért kénytelen vagy megküzdeni vele. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Mivel ez a kreatúra, ami a hatalmas bunkósbotot forgatja, színtiszta mágikus páncélból és lángokból áll, ezért nagyon nehéz sebet ejteni rajta. Ha a küzdelem során a te Támadóerőd a magasabb, dobj egy kockával! Ha a dobott szám 1–3, akkor sikerült megsebezned ellenfeledet a szokásos módon. Ha viszont a dobott szám 4–6, akkor hiába találtad el a fegyvereddel, nem sikerült kárt tenned benne.

Ha *Pirofóbiában* szenvedsz, akkor 1 ponttal csökkentsd a Támadóerődet a küzdelem idejére, és kapsz 1 FÉLELEM pontot is. Ha viszont a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 3 ponttal kell csökkentened a Támadóerődet, és 3 FÉLELEM pontot kapsz.

Harci Démon ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Ha végzel vele, lapozz a **325**-re.

238.

Furcsa érzés szemügyre venni ezt az élethű szobrot, mert úgy érzed, hogy bármelyik pillanatban feléd fordulhat és rád vetheti magát, hogy kőkezeivel felemeljen és nevetve véget vessen számodra ennek az éjszakának.

Villanás.

Megrázod a fejed, hogy megszabadulj a látomástól, és ekkor veszed észre a szobor nyakában lévő, kereszt nélküli rózsafüzért. Közelebb hajolva rájössz, hogy a rózsafüzért nem csak egyszerűen a nyakába akasztották, hanem ironikus módon azzal fojtogatják a hasonmásodat. Remegő ujjakkal veszed le a gyöngysort azon töprengve közben, hogy vajon ki és miért tette oda? Ez csak egy beteg vicc lehet. Végül is, a pokolban is lehet humor.

Akárhogy is, elveszed a rózsafüzért, és határozottan a nyakadba akasztod (írd fel a *Kalandlapodra*).

Ezután pedig visszatérsz az ösvényhez. Lapozz a **279**-re.

239.

Tökéletes csend van, amikor a konyhát elhagyva belépsz a Házba. Mintha csak rád várna.

És csak Rád.

Egy darabig te is csendben ácsorogsz, miközben úgy érzed, hogy a falak visszatartják a lélegzetüket, az árnyékok pedig próbálnak nem moccanni. Egy pillanatra lehunyod a szemed, majd körülnézel.

A padlót egy pazar, vörös szőnyeg borítja. A falakat drágának tűnő, liliommintás zöld tapéta díszíti. A fölötted lévő mennyezetet fehérre festették, kellemesen hullámos hatást keltve. Több csillárt is látsz a mennyezeten, amik elég kicsik ugyan, de annál drágábbnak és törékenyebbnek tűnnek. Ezek világítják meg az egyébként elég sötét belső teret.

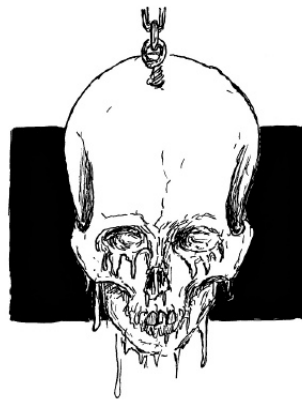
Egy olyan ponton állsz, ahol három folyosó fut össze. Tőled balra a rövid folyosó hamarosan elkanyarodik a Ház belseje felé, elhaladva egy szoba mellett. Tőled jobbra a folyosó hosszan folytatódik, miközben elhalad két szoba mellett, majd egy harmadiknál elkanyarodik a Ház belseje felé. A veled szemben lévő átjáró egy idő után elhalad két egymással szemben lévő szoba mellett, de előtte keresztez egy másik folyosót.

Előveszed és megnézed a térképet, amit eddig rajzoltál. Megfordítod, és úgy döntesz, hogy a papír másik oldalán elkezdesz egy új térképet rajzolni a Ház ezen szintjéről. Bár most éppen a Ház legészakibb pontján állsz, az egyszerűség kedvéért vedd úgy, hogy a Ház hátsó bejárata annak a déli pontján van, pontosan mögötted – így könnyebb dolgod lesz a térképrajzolással.

Ekkor hirtelen alig hallható, suttogó hangra leszel figyelmes, de vajon honnan jöhet? A falakból? A szobákból? Vagy csak a fejedben hallod őket? Bármi legyen is az, szinte úgy tűnik, mintha feléd lebegne a folyosók felől, majd ugyanúgy továbbhalad. Összeszeded magad, hogy inkább arra koncentrálj, merre is menj tovább.

Merre indulsz?

Balra?	Lapozz a **4**-re.
Jobbra?	Lapozz a **32**-re.
Előrefelé?	Lapozz a **78**-ra.



240.

Fájdalmasan lassan lépkedve elindulsz balra, mert tudod, hogy a legkisebb zajjal vagy hibával is elárulhatod, hogy merre jársz. Figyelembe véve, hogy két szörnyű lény is téged keres, ez nem lenne túl jó ötlet, ráadásul egy rakás élőhalott is a környéket járja, élelem után kutatva. Nemsokára egy olyan ponthoz érkezel, ami folyosók kereszteződésének tűnik. Néhány pillanatra megállsz, hogy végiggondold, merre is vagy tulajdonképpen, miközben az élőhalottak nyöszörgését egyre közelebbről hallod. Nagyon gyorsan el kell döntened, hogy melyik a helyes irány, amerre menned kell.

Továbbmész abba az irányba, amerre eddig is mentél?	Lapozz a **394**-re.
Balra fordulsz?	Lapozz a **155**-re.
Jobbra fordulsz?	Lapozz a **253**-ra.

241.

Átkozod a feledékenységedet, amikor eszedbe jut, hogy korábban már hiábavalóan próbálkoztál ezzel az ajtóval, és önkéntelenül is dühödten felkiáltasz. Miután a váratlan kitörésed visszhangja elhalkul, hamarosan valahol egy kulcs csikordul a zárban, majd hallod a kinyíló ajtó nyikorgását is. Összerezzensz, amikor beszélgetés és nevetés hangja csendül fel körülötted, és nem is remélheted, hogy vakon bárkivel is felvedd a harcot, főleg nem két vagy három ellenféllel szemben. Durva kezek ragadnak meg, és azonnal lefegyvereznek, majd végigrángatnak az alagúton, hogy aztán a hangokból ítélve belökjenek egy másik szobába. Egy asztalra dobnak, majd érzed, hogy le is láncolnak rá. A nevetés abbamarad, helyette ajtócsapódást hallasz. Valaki csendesen hozzád lép, majd egy vidám hang szól hozzád: – Igazán kár, hogy nem láthatod, hogy mit fogok most tenni veled, mert egyébként mindig a szemeket hagyom a végére. De legalább érezni fogod. – A levegő megtelik valami fémes hanggal, majd egy hegesztőpisztoly sercegésével. – Bocsáss meg – mondja a gúnyos hang. – , de ezekre az előkészületekre mindig szívesen szánom rá az időt, és még nagyon-nagyon hosszú éjszaka áll előttünk.

Könnyek csorognak végig az arcodon, amikor rádöbbensz, hogy mi fog feled történni – és milyen sokáig…

242.

Egyre több irányból hallod a suttogó és kaparászó hangokat, de nem mersz megfordulni, mert tudod, hogy ha lenne ott valami és meglátnád, akkor azonnal megállna a szíved félelmedben. Ehelyett a padlóra veted magad, és becsukod a szemed, miközben már hallod is a feléd közeledő rothadó lábak jellegzetes cuppogó hangját, és a levegő megtelik a rothadó hús bűzével.

Kapsz 3 FÉLELEM pontot.

Ha van nálad egy biblia vagy egy rózsafüzér, lapozz a **275**-re; ha egyik sincs nálad, lapozz a **206**-ra.

243.

A lehető legnagyobb csendben haladsz az északra vezető ösvényen, fától fáig surranva az árnyak takarásában, miközben feszülten figyelsz és fülelsz minden apró mozgásra és rezdülésre. Elégedetten állapítod meg, hogy az emberek és a zombik valóban eltűntek a környékről. Egy pillanatra megállsz az árnyékban, hogy egy kicsit körülnézz. A fák visszanéznek rád. Hallod, ahogy lélegeznek, ahogy dobban a szívük és lassan kitátják a szájukat.

Villanás.

Hirtelen úgy érzed, hogy sokkal nagyobb biztonságban lennél az ösvény közepén, mint a torz, göcsörtös törzsű fák közvetlen közelében. Óvatosan és eltökélten mész tovább a kanyargós úton a holdfényben, miközben az arcodat cirógató enyhe szellő alig érezhetően vérszagot sodor feléd. És végül, amikor magad mögött hagyod az út utolsó kanyarulatát, egy kúriát pillantasz meg a végén. Megállsz, és csak bámulod az ormótlan épületet, ahogy ott kuporog és várakozik a távolban.

Ez engem néz.

Megrázod a fejed, de továbbra sem tudsz szabadulni az érzéstől, hogy az előtted terpeszkedő komor épület téged bámul, vizsgálgat, ellenőriz és az elmédben olvas,

hogy ítéletet mondjon rólad. Nem túl kellemes gondolat, de minél tovább nézed, annál inkább úgy érzed, hogy az egész épület képes lenne kitépni magát a földből, hogy aztán mennydörgő és földet rengető léptekkel meginduljon feléd. Itt áll ez az óriási sötét valami a mindenség középpontjában a káosz megtestesült szájaként, és tökéletesen tisztában van vele, hogy az emberi élet minden szála, minden fonala, minden láncszeme ide vezet és itt ér véget. Ez itt a figyelő szem a mindenség csúcsán, ami mindig mindent lát, mindig csak figyel, és sohasem alszik.

Villanás.

Mindkét kezeddel megragadod a saját fejedet, hogy erőnek erejével fordítsd el a kúria látványától.

Ez csak képzelgés.

Erőt veszel magadon, és hirtelen elindulsz előre. Kezeid ökölbe szorulnak, a tekinteted elszánt, mert eldöntötted, hogy ha kell, akkor egyedül és fejjel a falnak, de odamész ehhez a valamihez, mert senki és semmi nem állíthat meg. Ahogy közeledsz, a kúria egyre fenyegetőbben magasodik föléd a rácsos ablakaival, és amikor már egészen közel jársz, akkor veszed észre az árnyékban megbúvó, lelakatolt pincelejáratot a Ház jobb oldalán, középen pedig az elülső bejárati ajtót, amit legnagyobb meglepetésedre két masszív szobor fog közre.

A két szobor mindegyike egy-egy csuklyás férfit ábrázol, akiknek a jobb keze egy roppant méretű, fejjel lefelé a földnek támasztott fejsze nyelén nyugszik, mintha valami harcos szerzetesek lennének. A két gigászi alak nyitott tenyérrel és felfelé mutató ujjakkal előre nyújtja a bal kezét, mintha csak vissza akarnának tartani valakit vagy valamit. Amikor a szemed egy kicsit jobban hozzászokik a sötétséghez, azt is észreveszed, hogy a figurák csuklyája úgy van faragva, hogy teljesen eltakarja az arcukat. Ettől az új felfedezéstől már nem annyira szerzetesekre, hanem inkább hóhérokra emlékeztetnek.

244

Kissé megborzongsz ettől, de így is csak csodálni tudod a szobrok roppant méretét. Ami azt illeti, annyira lenyűgöz a látvány, hogy csak jóval később veszed észre a szobrok közt álló, rongyokba öltözött alakot. Hunyorogva próbálsz több részletet kivenni az alakból, de ez nem egyszerű, mert árnyékok veszik körül minden oldalról. Aztán ahogy a szemed jobban hozzászokik a fényviszonyokhoz, a döbbenettől rögtön el is kerekedik, mert a lény nyakán egy rothadó kosfej ül! Félelem árad szét az egész testedben a felismeréstől: ez egy Szarvas Démon! Ez egy roppant erős és hatalmas ellenfél ahhoz, hogy megküzdj vele, és még ha össze is tudnád szedni minden bátorságodat, hogy megtámadd, akkor sem vagy biztos benne, hogy képes lennél egyáltalán ártani neki. Kénytelen leszel másik bejáratot keresni, hogy bejuss a Házba.

Ha balra mész, lapozz a **144**-re; ha jobbra, lapozz a **391**-re.

244.

Felérsz a felső emeletre, és alig hiszed el, hogy eljutottál idáig. Maga a Ház is visszafojtott lélegzettel figyel: a falak érdeklődve bámulnak egymás között suttogva, a mennyezet és a szobák pedig hitetlenkedve húzódnak el előled.

Villanás.

A szőnyeg idefent fekete színű, és mintha valamilyen állat szőrméjéből készült volna. A falak hol fehérek, hol pedig vörösek attól függően, hogy éppen milyen szögből nézed őket, és mindegyiket különös rúnák díszítik, amiket nem értesz. A mennyezetet is ismeretlen szimbólumok borítják, és mintha valami ősi sziklából faragták volna, még cseppkövek is lógnak rajta. Idefent kevesebb csillár van, mint az alsó szinten, ráadásul hátborzongatóbbak is, mert régi koponyákból készültek, amikben csöpögő gyertyák világítanak. Az összes ajtó úgy néz ki, mintha megperzselődött volna, és ezeket is a különös rúnák díszítik.

Álldogálsz egy darabig. Idefent minden csendes, csak az élőhalottak jajgatását és a tűz ropogását hallod távolról. Ideje elindulnod valamerre. Előtted egy hihetetlenül hosszú folyosó húzódik, ami határozottan hosszabb, mint maga a Ház. Több másik folyosó is keresztezi, és rengeteg szoba sorakozik rajta végig. A bal oldali folyosó elhalad egy ajtó mellett, majd elkanyarodik. A jobb oldali folyosó egy hasonló ajtóban végződik, majd az is elkanyarodik.

Egy újabb papírlapot húzol elő a másik farzsebedből, amire a Ház utolsó térképét szándékozol rajzolni. Merre mész tovább?

Egyenesen?	Lapozz a **304**-re.
Balra?	Lapozz a **294**-re.
Jobbra?	Lapozz a **485**-re.

245.

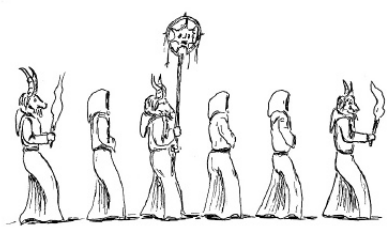
Nem foglalkozol a fekete anyaggal, mert úgy vagy vele, hogy biztos csak a fenti szobából szivárog valami, ehelyett inkább a festményekhez lépsz. Először úgy látod, hogy csak hétköznapi dolgok vannak hétköznapi módon ábrázolva, ahogy azt elsőre is sejtetted: fák, folyók, mezők, meg ilyesmi. Csak miután közelebb lépsz, hogy alaposabban szemügyre vedd őket, akkor veszed észre rajtuk a különböző helyeken elrejtett rémült kis arcokat. Csak arcokat, semmi mást. Házak ablakaiban, pocsolyákban és tavakban, fák között vagy egyszerűen csak a mezőn láthatod őket, és mindegyik halálra van rémülve: vég nélkül sikoltoznak, sírnak, esdekelnek vagy segítségért könyörögnek, ami soha nem jön el. És a legzavaróbb az egészben, hogy az egyik arc pontosan úgy néz ki, mint a tied!

Zajt hallasz a hátad mögül, mire gyorsan megfordulsz. Lapozz a **419**-re.

246.

Sikolyok közepette sétálsz végig az üvegházon, miközben feszülten figyelsz, hogy nehogy valami rád vesse magát. Csak egy kis tükröt találsz egy nő feje mellett a sárba ragadva, ami viszont pont olyan szögben van, hogy a felkelő nap sugarait összegyűjtve a nő arcát égesse. A szerencsétlen már több helyen meg van perzselve. Úgy döntesz, hogy a tükröt elteszed magadnak, így legalább a kínok egy részétől megszabadítod a szerencsétlent. Viszont ennél többet sem érte, sem a többiekért nem tudsz tenni, csak abban bízol, hogy hamarosan eljön értük a kegyes halál.

Ha *Katoptrofóbiában* szenvedsz, lapozz a **290**-re; ha nem, lapozz a **360**-ra.



247.

Berontasz az általad választott közeli szobába és gyorsan bevágod magad mögött az ajtót. Ezután odatolsz elé egy kanapét, és elrejtőzöl egy tömör asztal mögé a sarokban. Sajnos az ajtó fából készült, amit a Múmia könnyedén pozdorjává zúz, majd ugyanilyen könnyedén felemeli és félredobja a kanapét is. A foszladozó teremtmény aztán elindul feléd, mintha csak megérezné a puszta jelenlétedet vagy a rettegésedet. Az ódon, dohos szag egyre erősebb, ahogy a borzalmas, bepólyált lény megragadja és egy mozdulattal kettétöri az asztalt. És most lehajol, hogy törött ujjaival és hosszú, koszos körmeivel téged is elkapjon. Szerencsére addigra már halott vagy, egy szívroham végzett veled…

248.

Feltartod a kezed, és közlöd, hogy nincs semmiféle ártó szándékod, mire azonnal egy biliárddákó vágódik az arcodnak, egy asztal pedig a lábadnak. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezt követően a rád irányuló támadás még erőteljesebb lesz, mert pillanatokon belül repülő székek, asztalok és biliárdgolyók forgatagának a közepébe kerülsz. Ha még mindig kommunikálni szeretnél a szellemmel, lapozz a **353**-ra. Ha eleged van az egészből, és inkább fejvesztve kirohannál a szobából, lapozz a **418**-ra.

249.

A telefon valóban aranyozott, ezért még az is megfordul a fejedben, hogy ellopd! De aztán gyorsan megszidod magad, amiért ilyen gondolatok jutnak eszedbe ebben a rémes Házban. Felveszed a kagylót, majd a füledhez szorítod és reménykedsz benne, hogy van tárcsahang, mert akkor felhívhatsz valakit, hogy segítsen, bár kétled, hogy bárki hinne neked. Először csak statikus fehérzajt hallasz, majd sírás és jajgatás visszhangzik a kagylóban. Aztán egy hang közvetlenül a telefonba kezd beszélni, és ezt üvölti: „*Ne higgy el semmit ebben a Házban! Az egész egy órási kirakós játék, aminek csak az célja, hogy becsapjon és megöljön téged, hogy itt lehess velünk!*” Ezután a telefon elhallgat, és rémült arccal helyezed vissza a kagylót a helyére.

Az imént a saját hangodat hallottad!

Zajt hallasz a hátad mögül, mire gyorsan megfordulsz. Lapozz a **419**-re.

250.

Óvatosan elkezdesz turkálni a fehérre fényesített csontok között, fintorogva az állkapcsok, fogak és bordacsontok hideg érintésétől. Úgy érzed, mintha valami szégyenletes dolgot művelnél, mközben valami hasznos tárgy után kutatva emelgeted és félresöpröd az útból az ujjcsontokat, gerincoszlopokat és koponyákat, mert az egész olyan, mintha a halottakat háborgatnád.

Néhány percnyi hiábavaló turkálás után rájössz, hogy a csonthalom sokkal mélyebb, mint gondoltad, és mintha a szekrénynek sehol sem lenne alja. Ahhoz, hogy alaposan átkutasd a faliszekrényt, bele kellene másznod, de ennek még a gondolatától is borsózni kezd a hátad, mintha csak figyelmeztetne valamire. Ugyanakkor nem ez lenne az első eset, hogy feleslegesen aggódtál az ilyen apró jelek miatt. Ha nem foglalkozol ezzel a baljós előérzettel, és bemászol a szekrénybe, lapozz a **69**-re. Ha nem tudod túltenni magad ezen az érzésen, és inkább felmész az emeletre, lapozz a **220**-ra. De akár el is hagyhatod a házat – lapozz a **390**-re.

251.

Az ajtó magától kinyílik, mielőtt még egyáltalán megérintenéd a kilincset, majd egyszerűen eltűnik. Ezzel egyidőben a sötétség is halványulni kezd, és visszatérnek körülötted a színek. Egy folyosót látsz magad előtt, ahonnan néhány északi irányba vezető leágazás nyílik.

Téged viszont egy óriási termetű férfi méreget (ha hímnemű egyáltalán), aki úgy néz ki, mintha három másik, különböző méretű ember darabjaiból varrták volna össze.

Aránytalan, hatalmas fején különböző színű szemek ülnek, széles vállai alól egy izmos és egy csenevész kar lóg a teste mellett. Az egyik lába teljesen normális, de a másik oldalon két láb is kinő a csípőjéből, így összesen három van neki. Ráadásként a gyomrából még egy, hasznavehetetlennek tűnő kar lóg ki, a mellkasából pedig egy másik fej, elég kusza szemekkel.

A monstrum föléd tornyosul egy pillanatra, majd minden erejével támadásba lendül.

Húsgólem ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd, akkor legnagyobb meglepetésedre egyszerűen eltűnik. Lapozz a **134**-re.

252.

Egy darabig incidens nélkül haladsz a folyosón. Lapozz a **155**-re.

253.

Ahogy ebben az irányban haladsz, az élőhalottak nyöszörgése egyre hangosabb lesz, ezért az első lehetséges alkalommal élesen jobbra fordulsz, de ekkor már jobbról és balról is még több zombi nyögdécselését hallod. Ezért balra fordulsz, de az is lehet, hogy jobbra, mert már teljesen eltévedtél, és minden irányból az élőhalottakat hallod. A hátadat a falnak veted, majd megpróbálsz kinyitni egy ajtót, de amikor szélesre tárod, akkor onnan is egy sereg zombi özönlik ki. Lapozz a **373**-ra.

254.

Ha a *Fazmofóbia* csak a Fóbiáid egyike, kapsz 1 FÉLELEM pontot, majd lapozz a **90**-re. Ha a *Fazmofóbia* a Legfőbb Félelmed, kapsz 3 FÉLELEM pontot, majd azonnal elhagyod a szobát - lapozz a **35**-re.

255.

Nyálkás lábnyomokat hagyva magad után, odasétálsz a sírhoz a szörnyű, de most már elpusztult lény maradványain keresztül. A kőkoporsó fölé hajolva örömmel látod, hogy egy jelzőrakétát találtál az alján! Vajon a zombi egy természetjáró vagy ilyesmi lehetett, mielőtt élőhalottá vált? Akárhogy is, a jelzőrakéta még a hasznodra lehet, és ettől a szerzeménytől egy kicsit jobban érzed magad (írd fel a *Kalandlapodra*).

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ha most az egyik nagyméretű sírt szeretnéd kinyitni, lapozz a **395**-re. Ha inkább a legnagyobbat, lapozz a **71**-re.

256.

A *Defectus* elnevezésű szobát több tucat gyertya világítja meg, amiket pentagram alakzatban helyeztek el a földön. Ebben a kísértetiesen pislákoló fényben tucatnyi holttestet látsz a helyiségben. Vannak köztük olyanok, amik megégtek, olyanok, amik megfulladtak, és olyanok, amiket széttéptek vagy darabokra vágtak. Olyanokat is látsz, amiket lefejeztek, vagy amik úgy néznek ki, mintha részben megették volna őket. Végül van néhány olyan is, amik szemmel láthatóan halálra rémültek. Ez a szörnyű látvány valószínűleg már nem lenne olyan nagy hatással rád a küldetésed ezen szakaszában, főleg azok után, amiket eddig láttál vagy elszenvedtél, de van egy „apróság", ami miatt nem tudsz közömbös maradni: mindegyik holttest úgy néz ki, mint te!

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Rémülten és összezavarodva lépsz hátrébb: ez a szoba vajon egy trükk, egy illúzió, vagy a pokol legújabb tréfája? Vagy tényleg mindegyik hulla te magad lennél? A padlóra rogysz, majd néhány percig azon jár az agyad, hogy vajon már hányszor próbálhattad meg teljesíteni ezt a küldetést, hogy újra meg újra valamilyen borzalmas végeredménye legyen a számodra.

Egy kis idő múlva felállsz, és egyszerűen távozol a helyiségből, hogy keresztülvágva a dolgozószobán benyiss a jobb oldalon lévő ajtón. Lapozz a **140**-re.

257.

Minden egyes vörös szalag, amit a Lándzsa köré tekertél, a segítségedre lesz abban, hogy legyőzd a Végzet Démonát. Mindegyik vörös szalag után 1 ponttal csökkentheted az *Azonnal halálhoz* szükséges dobás összegét. Alapesetben 12-t kell dobnod ahhoz, hogy a Támadóerőd megállapítása után használni tudd ezt a különleges képességet, de a vörös szalagok mindegyike 1 ponttal csökkenti ezt a számot. Tehát, ha csak egy szalaggal rendelkezel, akkor az *Azonnal halál* alkalmazásához 11-et vagy 12-t kell dobnod. Ha két szalagod van, akkor legalább 10-et kell dobnod, hogy használhasd ezt a különleges képességet, ha három szalagod van, akkor pedig legalább 9-et. Ha netán mind a négy szalagot megszerezted, akkor 8 és 12 közötti dobással végezhetsz ellenfeleddel. Lapozz a **189**-re.

258.

A Ház belsejébe visszafelé vezető folyosókkal nem foglalkozol, mert aggodalommal tölt el az a gondolat, hogy a távoli hátsó bejáratnál lévő zombik még mindig az ajtón dörömbölnek, hogy megpróbáljanak bejutni, ezért továbbhaladsz a jobb oldalon lévő örvénylő sötétség felé. A félelem hullámai söpörnek végig rajtad, ahogy a feketeséghez közeledve az még jobban kavarogni kezd. Szerencsére hamarosan észreveszel egy rövid, sötét átjárót, ami északi irányba vezet, közvetlenül a tömény sötétség előtt. Bepillantva ebbe az új, hűvösnek érződő elágazásba megállapítod, hogy teljesen jellegtelen, és rövidesen elkanyarodik jobbra. Ha északi irányba mennél ezen az új átjárón, lapozz a **45**-re. Ha inkább belépsz a jobb oldalon lévő sötétségbe, lapozz a **467**-re.

259.

Végignézel a patkányok által okozott sebeken, és rémülten állapítod meg, hogy súlyosan megfertőződtél! Elfog a szédülés, színes karikák táncolnak a szemeid előtt, a környezeted pedig furcsán örvényleni kezd. A szervezeted reagál a harapásokra, és már nem sok hiányzik ahhoz, hogy elájulj. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **109**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **336**-ra.

260.

Odasétálsz a tó széléhez, eloldod a kötelet, majd a sötét vízre löködd a csónakot. Ettől a víztükör fodrozódni kezd, és továbbra is olyan érzésed van, hogy évtizedek óta te vagy az első, aki hullámokat csalt a víz felszínére. Ha bármilyen ocsmány élőlény tanyázik a tó fenekén, akkor most egészen biztosan felhívtad magadra a figyelmét.

Kiűzöd a fejedből ezeket a gondolatokat, majd elkezdesz evezni a sziget felé, apró kis fénypontként a végtelen, feneketlen feketeség közepén. Az egyetlen szemtanúd a sötét égbolt, ahogy lassan küzdöd magad előre a tó vízén, miközben kétségbeesetten reménykedsz benne, hogy nem ébresztettél fel semmilyen alvó rémséget az alattad lévő fekete mélységben; egy rémséget, ami lehet, hogy már kimeresztett karmokkal és csápokkal úszik feléd, hatalmasra tátva a száját, hogy félelmetes nyelvével megragadjon és lerántson magával a mélybe.

Villanás.

Ez csak egy tó – nyugtatgatod magad. – *Csak víz. Nincs itt semmi, amitól tartanom kellene.*

Miután sikeresen legyűrted a félelmeidet, újult erővel evezel tovább. Hamarosan meg is érkezel a kis szigethez, amiért örömödben elrebegsz egy halk hálaimát. A csónakot úgy helyezed el a parton, hogy szükség esetén minél gyorsabban a vízre tudd lökni és elhagyni vele a szigetet, majd halvány mosollyal az arcodon szemügyre veszed a nem túl nagy területet. Lapozz a **236**-ra.

261.

Tükrök. A lépcsősort mindkét oldalon óriási tükrök tucatjai szegélyezik. Ha *Katoptrofóbiában* szenvedsz, lapozz a **31**-re; ha nem, lapozz a **207**-re.

262.

Még a levegő is megfagy körülötted, amikor váratlanul a tükörnek rohansz, és átveted magad rajta. Meglepő módon nem törik apró darabokra, hanem egyszerűen átsiklasz rajta, és visszatérsz oda, ami reményeid szerint már a valódi világ. A tükörben lévő és a valódi szoba is úgy néz ki, ahogyan eredetileg is kinézett, leszámítva azt, hogy az előtted lévő egyetlen kijáraton keresztül éppen néhány kar próbál utat törni magának.

A szíved a torkodban dobog.

És ekkor az a valami betöri az ajtót.

Egy négykarú és négyarcú nő lép be rajta, hogy föléd magasodjon, miközben olyan hangosan sikoltozik, hogy szó szerint belefájdul a füled.

Ez a *valami* itt előtted Yarles lánya. Semmi esélyed sincs megkerülni és elfutni mellette, harcolnod kell.

Tükördémon ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Amikor először elveszítesz egy Harci Kört, lapozz a **470**-re. Ha sikerül úgy legyőznöd ellenfeledet, hogy egyszer sem sebez meg, kapsz 2 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **494**-re.

263.

Valami közeledik feléd a mögötted lévő sötétségből, mert iszonyatos, szörcsögő lélegzetvétel hangja üti meg a füledet. Megpördülsz és előkapod a fegyveredet, majd vársz, amíg az a valami a legközelebbi koponyacsillár fénykörébe ér. Amikor ez megtörténik, hangosan felszisszensz a borzalmas, rongyos, rothadó lény láttán. Először arra gondolsz, hogy egy zombival hozott össze a balsors, mert az nyilvánvaló, hogy a lény egy előhalott. Csak amikor már karnyújtásnyi távolságra van tőled, akkor jössz rá, hogy tévedtél. A zombik ugyanis nem vigyorognak és méregetnek olyan aljas tekintettel, mint ez a valami itt. Ez a lény egy Ghoul: egy zombi, aminek sikerült megőriznie az értelme egy részét a halála után. Viszont ami még ennél is rosszabb, hogy a rothadó körmei mérgezettek, ezért ha legalább négyszer megsebesít, akkor megbénulsz, és képtelen leszel tovább védekezni ellene.

Az undorító teremtmény furcsa, hörgő hangot hallat, ami leginkább nevetésre emlékeztet, majd elhúzza az egyik törött ujját a rothadó torka előtt, egyértelműen jelezve a szándékát. A következő pillanatban pedig már rád is veti magát.

Ghoul ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha negyedik alkalommal is sikerül megsebeznie, azonnal lapozz a **333**-ra. Ha legyőzöd anélkül, hogy négyszer megsebezne, lapozz a **351**-re.

264.

Azonnal elnyel a sötétség, ahogy egyenesen beleveted magad. Hamarosan arra is rájössz, hogy ez valamiféle mágikus sötétség lehet, mert saját magadat tisztán látod benne: a karjaidat, a lábaidat, a kezeidet és az összes többi testrészedet, viszont ezen kívül egyáltalán semmit. Mintha csak a sötétség birodalmába léptél volna be, amiben te

vagy a fény. Ehhez a természetellenes érzéshez még az is hozzájárul, hogy ismét halk suttogást hallasz mindenfelől, hasonlóakat azokhoz, amiket már korábban is tapasztaltál a Házban.

Hegyezni kezded a füledet, de nem tudsz rájönni, hogy mit mondanak a hangok. Csak annyit értesz belőlük, hogy vagy segíteni próbálnak, vagy figyelmeztetni valamire. Mindenesetre semmi kedved sincs csak azért ebben a mágikus sötétségben kószálni, hogy ezt kitaláld. Néhány lépés megtétele után a folyosó jobb oldalán eloszlik a sötétség, és feltűnik a második szint újabb kelet-nyugati irányú keresztfolyosója. Erről a folyosóról is több kijáratot látsz északi irányba, míg a jobb oldali vége a korábban már látott különös ködbe veszik. Veled szemben a mágikus sötétség tömör fekete falát látod, ahogy tovább folytatódik északi irányba. Úgy tűnik, hogy szinte ugyanazok a választási lehetőségeid, mint egy folyosóval korábban. Merre mennél?

Egyenesen továbbmész a sötétségbe? Lapozz a **172**-re.
A középső, északi folyosón mész tovább? Lapozz a **347**-re.
Jobbra fordulsz a köd felé? Lapozz a **190**-re.

265.

A Ház sarkánál állva óvatosan körülnézel, de csak a fák sötét, baljóslatú körvonalait látod, meg egy vékony fénycsíkot, ami szellemként vetül a fűre. Ezután szemügyre veszed a Házat is, és megállapítod, hogy a fénycsík az épület hátsó bejárata alól jön. Maga az ajtó is fémesen ragyog a sötétben, mert amennyire ebből a távolságból meg tudod állapítani, tömör acélból készült. Azt is megállapítod, hogy az ablakok ezen az oldalon is be vannak rácsozva. Aztán egyszer csak valami megcsillan a holdfényben, ami azonnal felkelti az érdeklődésedet. Bármi legyen is, az biztos, hogy a hátsó bejáratig vezető kocsifeljárón van.

Közelebb sétálva rájössz, hogy egy régimódi autó az, egészen pontosan egy halottaskocsi, majd azt is észreveszed, hogy egy vékony olajcsík vezet az autótól félkörívben az acélajtóig. Nagyon úgy tűnik, hogy a jármű lerobbant, és már csak idáig tudott elvánszorogni. Ha meg szeretnéd vizsgálni az autót, lapozz a **229**-re Ha inkább a hátsó bejáratot vennéd szemügyre, lapozz a **197**-re.

266.

Nem tudod, miért, de a gyomrod görcsbe rándul, amikor egyszer csak szárnysuhogás hangja üti meg a füledet, de olyan hangosan, hogy szinte dübörgésnek tűnik. Alig pár percen belül több tucat, ha nem több száz madár támad rád, és pillanatokon belül ellepnek, szó szerint tetőtől talpig. Vadul tépnek és csípkednek a csőrükkel, amitől messziről úgy nézel ki, mint valami fekete dülöngélő és sikoltozó élőlény.

Nem sok idő kell hozzá, hogy a fekete szín vörösre változzon…

267.

Gyorsan átkutatod az íróasztalt, de nem találsz mást, csak egy gombostűvel teleszurkált vudu-babát, egy megolvadt és használhatatlan kulcscsomót, egy pár denevérszárnyat, egy díszes levélnyitót, valamint egy piszkavas megégett és elgörbült maradványait. Legvégül, egy kisebb fiókban felfedezel egy ismerős vörös foltot is, ami hamarosan átalakul az egyik Halálbetűvé.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot, és vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot.

Ha ezzel már láttad az összes Halálbetűt, azonnal lapozz a **132**-re. Ha nem, akkor dühösen átkozódva és toporzékolva a lehető leggyorsabban elhagyod a helyiséget.

Ha az északi oldalon lévő, *Defectus* feliratú ajtón át távoznál, lapozz a **256**-ra. Ha a jobb oldalon lévő, *Scriba* feliratú ajtón át távoznál, lapozz a **140**-re.

268.

Fél perccel később, a mögötted nyüzsgő élőhalottak bűzével az orrodban, egyenesen nekiütközöl egy falnak. Szerencsére balra van egy leágazás, így arrafelé botorkálsz tovább, de a nagy sietségben, hogy minél messzebb kerülj az élőhalottaktól, megbotlasz, és arccal a szőnyegre zuhansz. Két dolog történik ezután. Az első, hogy súlyos lépteket hallasz feléd közeledni. A másik, hogy hirtelen ódon dohszaggal telik meg a levegő, ami egyre erősebb lesz. Nagyon jól tudod, hogy ez mit jelent, ezért gyorsan talpra állsz, de addigra a Múmia már elkapott. A következő másodpercben a zombik hordájának a zaját elnyomja a saját rémült sikolyod, ahogy az óriási bepólyált hulla elkezdi letépni az arcodat…

269.

Továbbmész, miközben próbálod kerülni a mennyezetről lógó viaszos koponyák tekintetét, majd egy ajtóhoz érkezel a folyosó jobb oldalán. Az ajtó vékony préselt fából készült, szokás szerint megperzselődött, de ezen több horpadás is van. Nincs rajta tábla, de szemmagasságban az *Aegrotos* szót írták magára az ajtóra. Ha ki szeretnéd nyitni, lapozz a **437**-re. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **331**-re.

270.

Darabjaira zúzod a teremtményt, majd a darabjait is dühösen tovább taposod, míg csak apró szilánkok nem maradnak belőle. Miután ezzel végeztél, körülnézel, és meglepődve látod, hogy még mindig a lépcső alatti szekrényben vagy, az ajtó egészen közel van hozzád, és körülötted meg a lábad alatt nem csontok vannak, hanem a szekrény fából készült alja és oldalai. Úgy tűnik, hogy az általad legyőzött csontkreatúra valamiféle illuzórikus erővel rendelkezett, és ez rádöbbent arra, hogy ezen a helyen nem minden az, aminek látszik. Ránézel a szerencsétlen állatok egyszerű kis csontjaira, amiket összetörtél,

és nagyon kellemetlenül érzed magad attól, amit tettél. Gyorsan túlteszed magad ezen, mert a lényeg, hogy még mindig itt állsz a szekrényben és folytathatod a kutatást.

Az ártalmatlan csontokkal most már nem törődve végigtapogatod a szekrény falait, és egyszer csak megérintesz valamit: kicsi és fémből van – ez egy kulcs! Megragadod, majd immáron nyugodtan kilépsz a szekrényből, és becsukod az ajtaját, miközben mosolyogva szemléled új szerzeményedet. Bronzból készült, pont elfér a tenyeredben, és eltekintve a kard alakú mintától a gerincén, teljesen hétköznapinak tűnik. Ez alighanem a Fegyvertár Kulcsa lehet. Zsebre vágod, miközben eldöntöd, hogy mi legyen a következő lépésed. Ha felmész az emeletre, lapozz a **220**-ra. Ha elhagyod a kis házikót, lapozz a **390**-re.

271.

Amikor odasétálsz a festményekhez, a lakkozott padlólapok hangosan recsegnek a lábad alatt, mintha nemtetszésüket akarnák kifejezni. A műalkotások a falak minden egyes négyzetcentiméterét elfedik és változatos nagyságúak, az egészen kicsitől az ágyméretűig. Legnagyobb meglepetésedre mindegyik kép valami szép és idilli jelenetet ábrázol, például napsütötte sivatagot, táncoló nőket, nevetgélő gyerekeket vagy holdfényben fürdő óceánt.

Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Szinte már unalmasnak találod, hogy a képek ennyire normálisak, és már éppen távoznál, amikor észreveszel egy képet az egyik sötét sarokban, ami éppen szemmagasságban lóg a falon. Ebből a távolságból úgy tűnik, hogy egy sikoltozó embert ábrázol, aki úgy hadonászik maga előtt, mintha ki akarna törni a vászonból.

Ha szeretnéd közelebbről megvizsgálni ezt a képet, lapozz a **222**-re. Ha inkább a mellszobrokat néznéd meg, lapozz a **121**-re. Ha távoznál a szobából, és balra indulnál, lapozz a **490**-re; ha egyenesen mennél tovább északi irányba, lapozz a **170**-re.

272.

Ha nem jártál korábban a fegyvertárban, akkor az ajtó kulcsra van zárva és nem tudod kinyitni. Lapozz vissza a **223**-ra, és válassz mást lehetőséget.

Ha már jártál korábban a fegyvertárban, akkor az ajtó nincs kulcsra zárva. Minden izmod és idegszálad pattanásig feszül, ahogy nagyon lassan és nagyon óvatosan kinyitod az ajtót. Semmi sem ugrik rád és semmi sem történik, miközben besurransz a szobába, az egyik karodat kinyújtva magad elé tartva, a másikkal a választott fegyveredet lóbálva. Néhány lépés után megbotlasz valamiben, és a fegyvered hangosan csörömpölve a földre esik. Balszerencsédet átkozva próbálod megtalálni, amikor ismét beleütközöl valamibe, és összerezzensz, mert ezúttal még hangosabb acélcsörömpölés hallatszik, mintha több fegyver hullott volna egyszerre a padlóra.

Most már biztos vagy benne, hogy a fegyvertárban vagy.

Megvonod a vállad, és találomra felveszed a legközelebbi fegyvert, ami egy törött végű harci botnak tűnik. Még így is elég hosszú, ezért szükség esetén megteszi önvédelmi eszköznek. Azt is kitapogatod rajta, hogy az ép végébe a 7-es számot vésték.

Úgy döntesz, hogy megtartod, mert a jelenlegi helyzetedben egy bot pont kapóra jön a tapogatózáshoz, és különben sincs kedved a kelleténél tovább keresgélni itt.

Amennyiben a törött harci botot harc közben használod, akkor csak 1 pontot kell levonnod a Támadóerődből.

Elhagyod a szobát, és visszatérsz a bejárati ajtóhoz, ahol annak háttal állva el kell döntened, hogy merre mész tovább.

Egyenesen?	Lapozz a **281**-re.
Balra?	Lapozz a **240**-re.

273.

A vörös szőnyeg észak felé vezet egy olyan sötét, szűk és visszhangos átjárón, ahol nincs semmiféle fényforrás vagy dekoráció. Még a mennyezet és a falak is teljesen csupaszok. Alig néhány lépés megtétele után egy ajtóhoz érkezel az átjáró végén. Mivel nem szándékozol visszafordulni, ezért nincs más választásod, mint benyitni rajta. Egy komor hangulatú, egyetlen gyertyával megvilágított szobába lépsz be, aminek a jobb oldalán észreveszel egy másik fémajtót. Miután becsukod magad mögött azt az ajtót, amelyiken beléptél, azt veszed észre, hogy tökéletesen simul a falba, és ha nem tudnád, hogy ott van, akkor soha nem vennéd észre. Ezután megfordulsz, hogy körbenézz a helyiségben.

Legnagyobb örömödre azt látod, hogy a szoba tele van mindenféle fegyverrel: ez minden bizonnyal a fegyvertár. Először teljesen fellelkesülsz azon, hogy végre egy igazán hasznos önvédelmi eszközt vehetsz a kezedbe, a reményeid azonban hamar tovaszállnak, amikor a szemeid hozzászoknak a félhomályhoz, mert kénytelen vagy megállapítani, hogy mindegyik fegyver törött, kicsorbult, vagy megette a rozsda. Eleinte fel sem akarod fogni, hogy az összes kard, ami a falon lóg, az összes fejsze, ami a sarokba van támasztva, és az összes buzogány, harci bot, tőr vagy alabárd, ami előtted hever, szörnyű állapotban van.

Nagyot sóhajtva lépsz közelebb a különféle harci eszközökhöz, hogy találj egyet közöttük, amit magadhoz vehetsz, miközben a gyertya fénye furcsa árnyékokat vet előtted a falra. Siralmas állapotuk ellenére ezek a fegyverek még mindig jobbak annál, mint ami most van nálad. Néhány percig vizsgálódsz a rossz minőségű eszközök között, végül találsz három olyan fegyvert, ami kevésbé van rossz állapotban, mint a többi.

Ezek közül választhatsz: egy tompa párbajtőr, egy ócska fejsze és egy nagyon rozsdás buzogány.

274–275

Döntsd el, hogy melyiket szeretnéd magaddal vinni (írd fel a *Kalandlapodra*), de ne feledd, hogy egyszerre csak egyet tudsz használni! Máris jobban érzed magad, hogy végre „igazi" fegyver van a kezedben.

Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Bár ezek a fegyverek már jobbak, mint amit eddig találhattál, még ezek sem jelentenek tökéletes megoldást az önvédelemre. Éppen ezért, amikor harc közben használod őket, vonj le 1 pontot a Támadóerődből.

Ha tovább keresgélnél a fegyverraktárban, lapozz a **208**-ra. Ha inkább távoznál a fémajtón keresztül, lapozz a **163**-ra.

274.

Amikor a Pestis Démon összeesik előtted, a rajta nyüzsgő patkányok is abbahagyják a támadást, és gyorsan szétszélednek a konyhában, a továbbiakban ügyet sem vetve rád. Te sem foglalkozol velük, hanem inkább arra a ragacsos, gusztustalan valamire fordítod a figyelmedet, ami a lábaid előtt hever, mert még mindig rángatózik.

Hányszor sebzett meg a Pestis Démon?

Ha egyszer sem, akkor kapsz 1 SZERENCSE pontot, és lapozz a **378**-ra. Ha csak egyszer, lapozz a **362**-re. Ha kétszer, lapozz a **145**-re. Ha háromszor, lapozz a **29**-re. Ha több, mint háromszor, lapozz a **259**-re.

275.

A padlón térdelsz, de a rád törő rémület ellenére megpróbálsz koncentrálni, miközben a szent tárgyat a szívedhez szorítod. Óriási erőfeszítésedbe kerül, míg végre a félelem ellen egy kis ellenállást érzel a gyomrodban, és minden erőddel azon vagy, hogy ez az érzés végigáramoljon az egész testeden. Aztán egyszer csak visszatérsz a valóságba ebből a transzszerű állapotból: a léptek zaja és a suttogások megszűntek. Óvatosan megfordulsz, de csak

az üres kriptát látod magad mögött. A megkönnyebülés nagyszerű érzése árad szét benned, hogy aztán ijedten bár, de élve és sértetlenül talpra állj.

De ezzel még nincs vége.

Ugyanis még mindig itt vagy bezárva, és a klausztrofóbia érzése még mindig ott bizsereg a tarkódon azzal fenyegetve, hogy bármikor visszatérhet. Ennek eredményeként vonj le 2 pontot a Támadóerődből, amíg el nem hagyod ezt a helyet. Ezek után a figyelmedet ismét a kapurostélyra fordítod. Lapozz az **56**-ra.

276.

A börtön éppen olyan üres, mint amikor utoljára itt jártál. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot, majd visszatapogatózol az alagútba. Lapozz a **312**-re.

277.

A lakat felé nyúlsz.

Szinte ugyanebben a pillanatban furcsa zajokat hallasz a hátad mögül, amitől összerezzensz, majd hátrafordulsz. Körülötted mindenfelől kezek törnek elő a föld alól. Holttestek tucatjai ássák elő magukat a földből, a levegő hamarosan megtelik vérszaggal és nyöszörgés hangjával. Túl sokan vannak ahhoz, hogy megküzdj velük vagy áttörj közöttük. Ráadásul a lakat olyan rozsdás, hogy időbe telik kinyitnod, viszont időd most határozottan nincs. És akkor újra megpillantod a halottaskocsiból szivárgó olajat. Ha meg tudnád gyújtani, akkor egy tűzfallal választhatnád el magad az élőhalottaktól. Ha van nálad egy öngyújtó, egy doboz gyufa vagy egy jelzőrakéta, lapozz a **88**-ra. Ha egyik sincs nálad, lapozz a **373**-ra.

278.

Benyitsz a *Palliis* feliratú ajtón, és a küszöbön átlépve egy sötét kis szobában találod magad, amiben kabátok és köpenyek sorakoznak két sorban felakasztva olyan közel egymáshoz, hogy alig férsz el közöttük. A szemben lévő falon pedig véres kecskefejek lógnak szögre akasztva, és az ajtóból úgy látod, hogy maszkokká alakították át őket. Ha át szeretnéd kutatni ezt a bizarr ruhatárat, lapozz a **175**-re. Ha inkább elhagynád a szobát, lapozz a **138**-ra.

279.

Visszatérsz a fákkal és sötét árnyakkal szegélyezett holdfényes ösvényre. Enyhe szellő fújdogál a fák között, de neked továbbra is olyan nyomasztó érzésed van, hogy minden irányból figyelnek. Legyűröd a félelmeidet, majd körülnézel, hogy merre vizsgálódj tovább, mert több lehetőségből is választhatsz. Csak olyan helyet választhatsz, ahol még nem jártál!

Ha háttal állsz a kerítésnek, akkor tőled északra, az ösvénytől egy kicsit beljebb egy elsötétített kis házikót látsz, aminek a bejárata az útra néz, és alighanem a park gondozójának a lakhelye lehet. Ha ezt az épületet szeretnéd megvizsgálni, lapozz a **289**-re, ha még nem jártál ott.

Tőled keletre egy elzárt, *titkos kert* bejáratát látod, mögötte egy szökőkúttal, egy kis mesterséges tóval és egy üvegházzal. Ha ezt a helyet szeretnéd meglátogatni, lapozz a **143**-ra, ha még nem jártál ott.

Ha északkelet felé fordulsz, akkor észreveszel egy keskeny ösvényt, ami egy csillogó felszínű tóhoz vehet. Ha arra mennél, lapozz a **39**-re, ha még nem jártál ott.

Északnyugatra, az északi ösvénytől távolabb egy fehér kupolát látsz, ami valószínűleg a családi kripta lehet. Ha szeretnéd közelebbről megnézni, lapozz a **355**-re, ha még nem jártál ott.

280–281

Nyugatra is van egy ösvény, ami egy szoborparkba vezet. Lapozz a **195**-re, ha arra mennél és még nem jártál ott.

Északra az út továbbkanyarog a fák között, és úgy látod, hogy a korábban követett emberek és a zombik eltűntek onnan. Ha arra szeretnél menni, lapozz a **243**-ra.

280.

Érzed, ahogy valahonnan mélyről új erő árad szét benned, amitől képes vagy állva maradni és szembenézni az előtted lévő nyálkás masszával, legyőzve a heves vágyat, hogy sarkon fordulj és a kapurostély felé rohanj. Ehelyett elszántan ökölbe szorítod a kezed, és felkészülsz a harcra ez ellen az ocsmány teremtmény ellen. Elszántságod ellenére természetesen kapsz 2 FÉLELEM pontot a Fóbiáid miatt, és a harc idejére csökkentened kell 2 ponttal a Támadóerődet.

Bár nem tudsz róla, de ez egy Ős Zombi, ami a puszta jelenlétével elszívja a közelében lévő élőlények életenergiáját, hogy attól legyen egyre erősebb. Éppen ezért, amikor megküzdesz a lénnyel, minden Harci Kör után – függetlenül attól, hogy ki nyeri az adott Kört – automatikusan vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, míg ellenfeled kap 1 ÉLETERŐ pontot.

Mivel fegyvertelen vagy és kénytelen vagy puszta kézzel harcolni, ezért a küzdelem idejére ne felejts el levonni további 3 pontot a Támadóerődből.

Ős-Zombi	ÜGYESSÉG 4	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzöd, lapozz a **255**-re.

281.

Szorosan a falhoz simulva, a lehető leghalkabban osonsz előre egy darabig. Miután már harmadszor érkezel egy olyan ponthoz, amit folyosók kereszteződésének vélsz, rájössz, hogy hibáztál. Egyre hangosabban hallod a zombik

nyöszörgését, szinte már az egész teret betöltik előtted, így most már biztos vagy benne, hogy a horda végül tényleg be tudott jutni a Házba, ahogy eddig is sejtetted. Megfordulsz, de most már a másik irányból is hallod a nyöszörgésüket. Balra fordulsz, de az is lehet, hogy jobbra, mert már teljesen elvesztetted a tájékozódóképességedet. Botorkálva és tapogatózva elindulsz az új folyosón, de egyre inkább növekszik benned a rettegés, amikor rájössz, hogy ebből az irányból is hallod a nyögéseket. Ismét megfordulsz, hogy egyenesen egy tucat kiéhezett zombi karjaiba sétálj, akik azonnal megragadnak. Lapozz a **373**-ra.

282.

Végigtúrod az összes papírt, és riadtan veszed észre, hogy a szemeteskosár alja felé közeledve egyre több vörös folt van rajtuk. Csak amikor az utolsó papírlapot is félresöpröd, akkor jössz rá, hogy miért. A kosár alján ugyanis egy emberi arcbőr van, amin még a véres szemek is rajta vannak. Kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ekkor zajt hallasz a hátad mögül, mire gyorsan megfordulsz. Lapozz a **419**-re.

283.

Megragadod a Végzet Lándzsáját, és meglengeted a sikoltozó és vonagló szörnyűség előtt, de egyelőre nem veszi észre, mert továbbra is feléd tart a sötétségen és a szemerkélő esőn keresztül. Közben látod, hogy a teremtmény „lába” nyomán gyakran füst gomolyog elő az összezúzott tetőn keresztül, amiből arra következtetsz, hogy a tűz mostanra már elérte az egész alattatok lévő szintet. Mindez a másodperc törtrésze alatt fut át az agyadon, mert közben az előtted álló feladatra koncentrálsz. Ha van nálad bármennyi is a hét különböző vallás által megáldott vörös szalagokból, lapozz a **257**-re. Ha egy sincs nálad, lapozz a **189**-re.

284.

Ha korábban megtöltötted a Zsákot a Vízidémonnal, lapozz a **188**-ra; ha nem, lapozz a **237**-re.

285.

Egy kis üvegcsörömpölés, miután véletlenül meglöksz néhány üveget, emlékeztet arra, hogy visszatértél a borospincébe. Szólongatni kezded a kisöreget, de csak hangos horkolás a válasz. Óvatosan tapogatózva lassan odabotorkálsz hozzá, és megrázod, de teljesen felesleges, mert eszméletlen részegre itta magát. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Megfordulsz, és visszamész a kereszteződéshez, ahol a mostani haladási irányodból nézve jobbra fordulsz. Lapozz a **191**-re.

286.

Ahogy belépsz a különös, lebegő ajtón, egy óriási katedrális félében találod magad, ami tele van gyászolókkal. Ezek az arcnélküli lelkek folyamatosan és hangosan sírnak, és a tömeg, ami minden irányból körülvesz, többszáz méterre is elnyúlik, ameddig a szem ellát. A fölötted lévő karzatot és az azokban lévő padsorokat is megtöltik, és ezek a karzatok is többszáz méterre magasodnak föléd.

A folyamatos sírástól a könnyek úgy ömlenek körülötted, mint a záporeső, vagy lassan már inkább úgy, mint egy medréből kilépő folyó, vagy egy szökőár minden irányból, ami azzal fenyeget, hogy elönt, és belefulladsz. Ha *Hidrofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

287.

Ha van nálad egy biblia, egy rózsafüzér és egy kis piszkos kereszt, lapozz a **22**-re. Ha ezek közül csak egy vagy két tárgy van nálad, lapozz a **225**-re. Ha egyik tárgy sincs nálad, akkor a mindent betöltő harag még nagyobb tombolásba csap át, aminek eredményeként hatalmas repedések jelennek meg a plafonon és a falakon. Nem akarod még jobban feldühíteni a szellemet, ezért kirohansz a szobából. Lapozz a **418**-ra.

288.

Ha *Hidrofóbiától* szenvedsz vagy ez a Legfőbb Félelmed, lapozz a **316**-ra. Ha semmilyen formában sincs *Hidrofóbiád*, lapozz a **74**-re.

289.

A park gondozójának a lakhelye néhány magas fa árnyékában bújik meg, melyek lombjai természetellenesen és ijesztően félrehúzódnak a házikó elől, mintha hozzá sem akarnának érni. Egyenesen odasétálsz a kis lakhoz, és bármilyen furcsa is, de úgy érzed, mintha bámulna téged. Az ajtó nincs bezárva és olyan makulátlanul fehéren ragyog a sötétben, mintha fogak lennének; ettől olyan érzésed van, mintha egy tátott szájba sétálnál be, amikor kinyitod az ajtót, és belépsz a kis lakba.

A házban halálos csend van és szinte teljesen üres – nemhogy bútorok nincsenek, de még szőnyegek vagy tapéta sem. Egyedül arra vette a fáradtságot valaki, hogy a falakat vörösre mázolja. Egy kis nappaliszerűségben állsz, ami egy másik helyiségbe vezet, feltehetően a konyhába. Ami azt illeti, az egyetlen dolog, ami arra utal, hogy az egy konyha, hogy közvetlenül előtted egy derékig érő pult áll ki a falból, és pont egy ajtóméretnyi hely van közte és a vele szemben lévő fal között. Mindössze ez a pult választja ketté az egész helyiséget, hogy legalább látszatra olyan legyen, mintha lenne külön egy nappali és egy konyha.

290–292

Arra pedig hamar rájössz, hogy még tűzhely és hűtőszekrény sincs a helyiségben, viszont a bejárattal szemben, egy kicsit jobbra, meglátsz egy felfelé vezető lépcsősort. Beljebb lépve a lépcső alatt felfedezed a földszinti szoba egyetlen berendezési tárgyát: egy fekete faliszekrényt. Ha ki szeretnéd nyitni, lapozz a **115**-re. Ha nem foglalkozol vele, és inkább felmennél az emeletre, lapozz a **220**-ra. Ha elhagynád az egész lakhelyet, hogy máshol kutakodj tovább, lapozz a **390**-re.

290.

Ha a *Katoptrofóbia* csak az egyik Fóbiád, akkor magaddal tudod vinni a tükröt, de kapsz 1 FÉLELEM pontot, ha így teszel. Lapozz a **360**-ra. Ha a *Katoptrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor képtelen vagy még csak megérinteni is a tükröt, így távozol az üvegházból. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **62**-re.

291.

Nyögések és nyöszörgések hangjai töltik be a levegőt, miközben tovább osonsz, és nem tudod, hogy pont a hátsó bejárat felé tartasz. Legnagyobb rémületedre a zombik még egyáltalán nem széledtek szét, és másodpercek alatt körbevesznek. Lapozz a **373**-ra.

292.

Most már semmi sem állja el az utadat, ezért átlépsz a Szarvas Démon rángatózó holtteste felett, és folytatod az utadat. Néhány méter megtétele után egy nehéz acélajtót veszel észre a folyosó jobb oldalán. Római stílusú betűkkel a *Filius* felirat van mélyen belevésve. Ugyanakkor az ajtót vastagon borítja valamilyen ragasztószerű anyag is, amin annyira hemzsegnek a különféle méretű skorpiók, hogy szinte alig látod alattuk magát az ajtót. Méregtől csöpögő fullánkjaik láttán azonnal undor fog el. Ráadásul az ajtó előtt még patkányok is nyüzsögnek!

Ha ki szeretnéd nyitni az ajtót, lapozz a **102**-re, de ha *Toxifóbiában* vagy *Musofóbiában* szenvedsz, akkor Fóbiánként kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha nem érdekel az ajtó, és inkább továbbmész, lapozz a **180**-ra.

Viszont ha a fenti Fóbiák közül valamelyik a Legfőbb Félelmed, akkor képtelen vagy még csak megközelíteni is az ajtót, ezért tovább kell menned – lapozz a **180**-ra.

293.

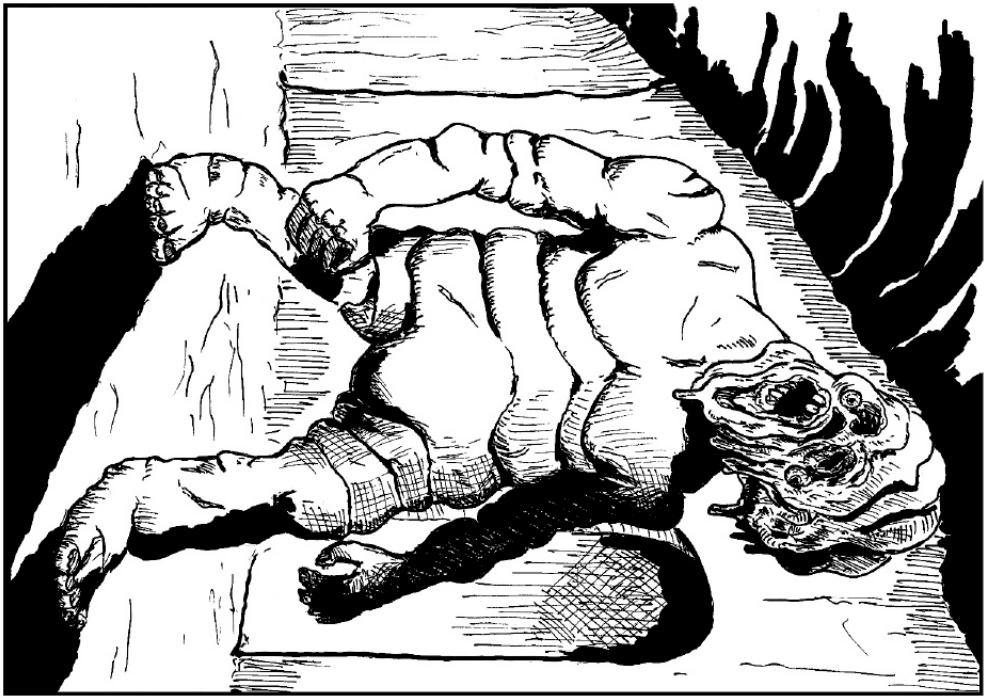
A biliárdasztal teljesen hétköznapinak tűnik, bár arra számítottál, hogy a posztó valamilyen szörnyű anyagból készült. Az asztal olyannyira szokványos, hogy már éppen elfordulnál tőle, amikor valami megcsillan az egyik biliárdgolyón, ezért kíváncsian közelebb hajolsz hozzá. Szinte ugyanebben a pillanatban undorodva hőkölsz hátra, mert a billiárdgolyóba egy emberi szem van beleágyazva! A rémületed még tovább fokozódik, amikor azt látod, hogy a szem követi a mozgásodat, miközben könnyezik!

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Alig térsz magadhoz a sokkból, amikor valami félelmetesen erős harag érzete kezdi betölteni a szobát. Lapozz a **174**-re.

294.

Elindulsz balra a gusztustalan, állatszőrre emlékeztető szőnyegen lépkedve. Hamarosan megérkezel a folyosó bal oldalán lévő ajtóhoz, amit már korábban is kiszúrtál. Teljesen átlagos ajtónak tűnik, leszámítva, hogy sokkal jobban megégett, mint a többi. Egy majdnem szénné égett táblán az *Adoleret* feliratot olvashatod rajta. Az ajtó mögül is égett szagot érzel. Ha be szeretnél nyitni rajta, lapozz a **393**-ra. Ha nem foglalkozol vele, hanem inkább követed az észak felé kanyarodó folyosót, lapozz a **193**-ra.



295.

Óvatosan elindulsz lefelé a simára koptatott lépcsőkön, és megállapítod, hogy sokkal régebbiek, mint bármi más a Házban, mert valószínűleg az egész pince jóval korábban épült, mint maga a Ház. Körbepillantasz a pince árnyékos szegleteiben, és hamar rájössz, hogy az egész helyiséget mindössze egy pislákoló villanykörte világítja meg, ami a mennyezet túlsó végében lóg. Ebben a gyér fényben állapítod meg azt is, hogy a lépcső, amin állsz, egy darabig még lefelé ereszkedik, majd egy alagútban folytatódik, amiből több ajtó is nyílik. Lesétálsz a lépcső aljáig, miközben kezded egy kicsit rosszul érezni magad ettől a szűk helytől és attól, hogy az egyetlen fényforrás, ami megvilágítja ezt a helyet, elég távol van tőled. Ráadásul a villanykörte vibráló fényében furcsa árnyékok vetülnek mindenhova, amitől olyan érzésed van, mintha mindenhol mozgás lenne, akárhova nézel.

Előveszed a térképet, amit a Ház környékéről készítettél, és úgy döntesz, hogy a pincét és a belsejét is ezen az oldalon vezeted tovább.

Hirtelen megállsz.

Valami tényleg mozog itt, de nem csak a körülötted lévő árnyékok, hanem egy konkrét dolog egészen előtted, amire eddig azt hitted, hogy csak egy nagydarab árnyékfolt a padlón. A szíved a torkodban kezd el dobogni, amikor az árnyékfolt felemelkedik és torz, ormótlan alakjával teljesen elállja előtted az alagutat. Ráadásul egy hatalmas csattanást is hallasz a hátad mögül, mert valaki becsapta a pinceajtót.

Úgy érzed, hogy éppen most sétáltál bele egy csapdába.

A figyelmedet ismét arra a dologra fordítod, ami előtted van, és a gyomrod émelyegni kezd, ahogy esetlenül elkezd feléd cammogni. Lényegében emberformájú, tekintve hogy két karja, két lába és egy feje van, de valahogy mégis van valami természetellenes a megjelenésében, főleg a mozgásában, ahogy ügyetlenül feléd botladozik.

295

Minél közelebb ér hozzád, annál több részletet tudsz kivenni belőle, először is azt, hogy minden ujja eltört, és a feje aránytalanul nagy a testéhez képest. Nem csak emiatt érzed azt, hogy ez a szörnyeteg egyszerűen nem lehet emberi, hanem azért is, ahogy feléd dülöngél. Ennek a valaminek már a létezését sem akarhatja épeszű ember, nemhogy előben látni.

A lény még egy esetlen lépést tesz feléd, és most már végre, még ha félhomályban is, de teljesen láthatóvá válik, bár amit látsz, attól majdnem megáll a szívverésed. A teremtmény sebhelyekkel és forradásokkal tarkított bőre fekete, ami bő redőkben lóg az eldeformálódott testén. A karjai és a lábai nem illeszkednek tökéletesen a törzséhez, ettől van az a szörnyű mozgása. Csontos ujjai végén a körmök töröttek és megsárgultak. A feje olyan nagy, hogy a saját nyaka sem tudja megtartani, ezért az egész szörnyű és torz daganatszerű valami folyamatosan féloldalra billen rajta. És amikor a lény föléd magasodik, akkor iszonyodsz csak el igazán, mert meglátod az *arcát*: olyan, mintha megolvadt volna.

Az orra helyén csak egy fekete lyuk tátong, a szája pedig olyan szélesre nyúlik, hogy az alsó állkapcsa lelóg a nyaka alá. Ráadásul mindkét szemgolyója kiesett a helyéről, és csak egy-egy kocsány tartja őket, ahogy a megfeketedett, törött fogai előtt lógnak.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Viszont bármennyire is próbálsz nem gondolni erre, de minél tovább nézed ezt a visszataszító teremtményt, úgy hatalmasodik el benned egyre jobban egy olyan rettenetes érzés, hogy ez a lény nem egy démon vagy egy szerencsétlen élőhalott. Ugyanis a természetellenes külseje és mozgása ellenére mégsem tudod nem észrevenni, hogy van benne valami ismerős. Valami, ami ott motoszkál az agyadban, és végül rájössz, hogy mi is az: ez a teremtmény itt előtted egy *ember*.

Villámcsapásként ér ez a felismerés, és a tudat, hogy most meg kell küzdened vele, még rémisztőbb, mintha egy démon vagy egy zombi lenne az ellenfeled.

Kapsz még 1 FÉLELEM pontot.

A szörnyű lény továbbtántorog feléd, hogy megragadjon vézna ujjaival, amiért kénytelen vagy megfeledkezni a rémületedről és szembeszállni vele.

Ha *Diszmorfofóbiában* szenvedsz, akkor 1 ponttal csökkentsd a Támadóerődet a harc idejére, illetve kapsz 1 FÉLELEM pontot is. Viszont ha a *Diszmorfofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 3 pontot vonj le a Támadóerődből, és 3 FÉLELEM pontot kapsz.

Undorító Lény ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Már a puszta gondolattól, hogy ez a szörnyű teremtmény megérint téged, émelygés fog el, ezért minden alkalommal, amikor ellenfeled eltalál, akkor függetlenül attól, hogy van-e Fóbiád vagy sem, kapsz még 1 FÉLELEM pontot, mert annyira undorodsz attól, hogy ez a valami rád teszi a nyirkos és ragacsos kezét.

Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **303**-ra.

296.

Emelkedő pulzussal és remegő kezekkek nyúlsz lassan a karó felé, majd az ujjaid rákulcsolódnak. Nem történik semmi, így nagyon finoman kihúzod a tárgyat az azt markoló halott, hideg ujjak közül. Szinte ugyanabban a pillanatban, amikor megmozdítod a karót, véletlenül és szégyenszemre letörsz néhány elszáradt ujjat is. De végül megvan, és az övedbe tűzöd. Ezután a szoba felé fordulsz, és minden porcikád remegni kezd, amikor két szellemalakkal nézel szembe, akik kiköpött hasonmásai az ágyban fekvő idős férfinak és nőnek! Ha *Fazmofóbiában* szenvedsz, lapozz a **254**-re; ha nem, lapozz a **90**-re.

297.

Az alagút végén pislákoló villanykörte fényében észreveszel egy másik ajtót a jobb oldalon. Ez viszont vastag acélból készült, ami le van zárva egy nagy lakattal és lánccal, ami egy mélyen a falba ágyazott vaskarikához van rögzítve. Ha nálad van a Börtön Kulcsa, és használni szeretnéd, lapozz a **496**-ra. Ha nincs nálad vagy nem szeretnéd használni, akkor továbbmész az alagútban – lapozz a **440**-re.

298.

A választott fegyvered teljesen haszontalan a sárkány ellen, még úgy is, hogy ez egy fiatal példány, aminek elég régiek a csontjai és a rajta lévő mágia is. Szúrófegyverrel egyszerűen nem tudsz komolyabb kárt tenni egy csontvázszerű teremtményben.

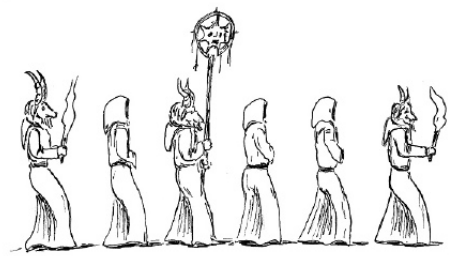
A Halálsárkány még jobban föléd magasodik, aminek eredményeként kődarabok kezdenek el záporozni a földre, ahogy a teremtmény feje a barlang tetejét verdesi. Aztán a kolosszus kitátja a száját, hogy egy pillanatra a feje fölötti lyukon keresztül beszűrődő holdfényt is csak eltorzultan, a koponyáján keresztül élvezhesd utoljára. Utána már semmi, csak az állkapcsok visszhangzó csattanása és a sötétség, ahogy a Halálsárkány elkezdi ropogtatni a csontjaidat…

299.

Továbbra is északi irányba tartasz. Váratlanul minden elcsendesedik ezen a szakaszon, nincsenek suttogó hangok, nem hallod az élőhalottak nyöszörgését, és nem hallod a Ház szívverését sem. Olyan, mintha egy óriási buborékba sétáltál volna bele, ami teljesen el van zárva a külvilágtól. Aztán hirtelen megtörik a csend. Távoli harangszó kondul, mint egy templomban, de ez a harangszó torz, mintha visszafelé szólna. A körülötted lévő falak nem váltogatják tovább a színüket, hanem folyamatosan vörösek maradnak, és a tapéta vagy akármi mögött határozattan

mozgást látsz többfelé is. Gyorsan továbbmész, majd egy újabb keresztfolyosóhoz érkezel, ahol balra vagy jobbra fordulhatsz. A kereszteződésben újra hallod az élőhalottak jajveszékelését és a Ház szívének a dobbanását, és még valamit a háttérben: nevetést vagy sikoltást, nehéz eldönteni. A bal oldali folyosó elhalad egy déli irányba vezető elágazás mellett, majd a végén egy bedeszkázott ajtónál szintén délre fordul. A folyosó jobb oldala elveszik a sötétben. Merre indulsz?

Balra? Lapozz a **126**-ra.
Jobbra? Lapozz a **35**-re.



300.

Még a lélegzetedet is visszatartod, hogy semmivel se hívd fel magadra a figyelmet, mert a szarvas szörnyűség még mindig leshet rád, és a jelenlegi állapotodban különösen óvatosnak kell lenned. Jéghideg verejtékben fürödve araszolsz oda a bejárati ajtóhoz arra számítva, hogy bármelyik pillanatban megtámadhatnak, de végül mégsem történik semmi. Így végül gyorsan és halkan kinyitod az ajtót, majd besurransz a Házba! Óriási kő esik le a szívedről megkönnyebbülésedben, mert ezek szerint a Szarvas Démon még mindig máshol vadászik rád.

Vonj le 2 FÉLELEM pontot magadtól, és kapsz 1 SZERENCSE pontot.

301

Most pedig meg kell találnod az egyetlen embert, aki segíthet rajtad. A hátadat a bejárati ajtónak vetve szembefordulsz a Ház belsejével, és azon töprengsz, hogy merre is kellene elindulnod. Mielőtt döntenél, ismét meghallod a zombik nyöszörgését, most már nem olyan távolról. Úgy tűnik, hogy valahogy mégis betörtek a Házba, ezért mostantól halálos csendben kell tevékenykedned. Merre mész tovább?

Egyenesen?	Lapozz a **281**-re.
Balra?	Lapozz a **240**-re.
Jobbra?	Lapozz a **223**-ra.

301.

Lehunyod a szemed, hogy kizárd a külvilágot, és csak a légzésedre koncentrálsz.

Ez nem a valóság, nem vagyok hajlandó elhinni!

Lassan kinyitod a szemed. A szekrény ajtaja tárva-nyitva ott van pár méternyire mögötted, a kezeddel pedig a fából készült padlót tapogatod. Az ártalmatlan csontokkal most már mit sem törődve, vigyorogva végighúzod a kezed a szekrény belsején, és egyszer csak megérintesz valamit. Ez a valami kicsi és fémből van – egy kulcs! Megragadod, majd immáron nyugodtan kilépsz a szekrényből és becsukod az ajtaját, miközben mosolyogva szemléled új szerzeményedet. A kulcs pont elfér a tenyeredben, és bár ezüst színű, de bronzból készült. A gerincén egy kard alakú mintát látsz, a fején pedig az *Alexandriai* feliratot betűzöd ki. Eltöprengsz azon, hogy honnan ismerős ez a név, aztán rájössz, hogy ez alighanem egy finom utalás Nagy Sándorra, aki egyike a világ valaha élt legnagyobb harcosainak és kardforgatóinak.

Ez csakis egy Fegyvertár Kulcsa lehet.

Zsebre vágod új szerzeményedet, majd eldöntöd, hogy mi legyen a következő lépésed:

Felmész az emeletre? Lapozz a **220**-ra.
Elhagyod a házat? Lapozz a **390**-re.

302.

Két dolog miatt is elhibázott döntést hoztál. Először is, mivel nem vagy vallásos, ezért nem igazán tudod, hogy miért is kell keresztet vetni. Másodszor pedig, mivel nem magadon csinálod, hanem valaki máson, ezért felcseréled a sorrendet. A hatás nem is marad el, mert az elbénázott kísérleteddel megsértetted a szellemet, amitől még nagyobb haragra gerjed. A szoba minden berendezése a levegőbe emelkedik, majd a padlónak csapódik – veled együtt. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, majd kirohansz a szobából. Lapozz a **418**-ra.

303.

Hatalmas megkönnyebbülés árad szét benned, amikor az Undorító Lény a földre roskad, rángatózik még néhányat, majd kileheli lelkét. Örülsz, hogy megszabadítottad a világot egy ilyen szörnyetegtől, de annak is örülsz, hogy véget vetettél a nyomorúságos életének.

Vonj le 1 FÉLELEM pontot magadtól.

Vibráló árnyak nyúlnak feléd, ahogy továbbmész a sötétben, míg el nem jutsz egy másik alagúthoz, ami délkeleti irányba vezet az eredeti járatból, és egy elég masszív kinézetű, ráccsal ellátott ajtóban végződik. Lenyomva a kilincset megállapítod, hogy az ajtó nincs bezárva. Ha ki szeretnéd nyitni az ajtót, lapozz a **402**-re. Ha továbbmennél észak felé, lapozz a **297**-re.

304.

Minden figyelmedet arra fordítod, hogy valahogy keresztülgázolj a szinte térdig érő szőrös szőnyegen, szándékosan nem figyelve a színüket változtató falakra, a téged bámuló koponyákra, de leginkább a falakat borító rúnákra.

Valahogy ugyanis úgy érzed, mintha már láttál volna ilyeneket valahol.

Miközben elhaladsz két hatalmas szemfogra emlékeztető cseppkő között, a fal jobb oldalán észreveszel egy *Amicus Cubiculum* feliratú ajtót, ami eddig takarásban volt. Az ajtó teljesen feketére égett és annyira megrongálódott, hogy már csak az egyik zsanérja tartja, így könnyedén be tudsz rajta nyitni.

Ha így tennél, lapozz a **154**-re. Ha nem törődsz vele, és inkább továbbmész, lapozz a **99**-re.

305.

Te is meglengeted a fegyveredet a közeledő borzadály felé, aztán veszel egy mély levegőt, hogy felkészülj a harcra. Ha *Mizofóbiában* vagy *Musofóbiában* szenvedsz, akkor a küzdelem idejére Fóbiánként vonj le 1 pontot a Támadóerődből. Ha a fentiek közül valamelyik a Legfőbb Félelmed, akkor amiatt a Fóbia miatt 3 ponttal csökkentsd a Támadóerődet, és kapsz 3 FÉLELEM pontot is.

Pestis Démon ÜGYESSÉG 5 ÉLETERŐ 6

Amikor ellenfeled először megsebez, akkor a rajta nyüzsgő patkányok közül néhány átmászik rád, és megharap, ezért vonj le magadtól plusz 1 ÉLETERŐ pontot a szokásos veszteségen kívül. Mivel a patkányok rajtad maradnak, ezért a küzdelem hátralevő részében minden Körben vonj le magadtól plusz 1 ÉLETERŐ pontot, függetlenül attól, hogy ki nyeri a Harci Kört. Ha a Pestis Démon másodszor is megsebez, akkor ez a plusz ÉLETERŐ pont veszteség 2-re növekszik Harci Körönként, ha pedig harmadszor is megsebez, akkor 3-ra, és így tovább. A küzdelem végén a rajtad csüngő kártevőkkel is automatikusan végzel. Ha sikerül legyőznöd a Pestis Démont, akkor jegyezd fel, hogy hány alkalommal sebzett meg, majd lapozz a **274**-re.

306.

A kulcs beleillik az *Armis* feliratú ajtó zárjába, ami nagyot nyikordulva nyílik meg előtted, hogy aztán egy komor hangulatú szobába léphess be, amit csak egyetlen gyertya világít meg. Legnagyobb örömödre azt látod, hogy a szoba tele van mindenféle fegyverrel: ez minden bizonnyal a fegyvertár. Először teljesen fellelkesülsz azon, hogy végre egy igazán hasznos önvédelmi eszközt vehetsz a kezedbe, a reményeid azonban hamar tovaszállnak, amikor a szemed hozzászokik a félhomályhoz, mert kénytelen vagy megállapítani, hogy mindegyik fegyver törött, kicsorbult, vagy megette a rozsda. Eleinte fel sem akarod fogni, hogy az összes kard, ami a falon lóg, az összes fejsze, ami a sarokba van támasztva, és az összes buzogány, harci bot, tőr vagy alabárd, ami előtted hever, szörnyű állapotban van.

Nagyot sóhajtva lépsz közelebb a különféle harci eszközökhöz, hogy találj egyet közöttük, amit magadhoz vehetsz, miközben a gyertya fénye furcsa árnyékokat vet előtted a falra. Siralmas állapotuk ellenére ezek a fegyverek még mindig jobbak annál, mint ami most van nálad. Néhány percig vizsgálódsz a rossz minőségű eszközök között, végül találsz három olyan fegyvert, ami kevésbé van rossz állapotban, mint a többi.

Ezek közül választhatsz: egy tompa párbajtőr, egy ócska fejsze és egy nagyon rozsdás buzogány.

Döntsd el, hogy melyiket szeretnéd magaddal vinni (írd fel a *Kalandlapodra*), de ne feledd, hogy egyszerre csak egyet tudsz használni! Máris jobban érzed magad, hogy végre „igazi" fegyver van a kezedben.

Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Bár ezek a fegyverek már jobbak, mint amit eddig találhattál, még ezek sem jelentenek tökéletes megoldást az önvédelemre. Éppen ezért, amikor harc közben használod őket, vonj le 1 pontot a Támadóerődből.

Ha tovább kutatnál a fegyverraktárban, lapozz a **208**-ra. Ha inkább távoznál a fémajtón keresztül, lapozz a **163**-ra.

307.

Az ajtó zsanérjait alaposan megolajozhatták, mert teljesen hangtalanul tárul ki. Egy pillanatra megállsz a küszöbön, felkészülve bármilyen veszélyre, de aztán megnyugodva állapítod meg, hogy egy régimódi, viktoriánus stílusú játékterembe nyitottál be. A szoba mennyezete egészen magasan van fölötted, a falakat különböző színes faliszőnyegek takarják, a padlót pedig egy nagyon puha, de azért nehéznek tűnő szőnyeg borítja. Néhány kényelmes bőrfotel és egy kandalló teszi teljessé a berendezést.

És persze ne feledkezzünk meg a különféle játékokról. Van itt biliárdasztal, kártyaasztal, darts tábla és egy sakk-készlet. A biliárdasztalnak szokatlan bézs színe van a hagyományos zöld helyett. A darts tábla egy fadobozban van, aminek a félig nyitott ajtajait nevető, faragott angyalkák díszítik. A kártyaasztalon heverő kártyáknak az általad valaha látott legfurcsább hátlapjai vannak, amennyire ebből a távolságból meg tudod állapítani. Egyedül a sakk-készlet tűnik szokványos kinézetűnek, már amennyire az elefántcsontból faragott figurák és a gyönyörűen megmunkált mahagóni asztal szokványosnak számít. Döntsd el, mit szeretnél tenni!

Megvizsgálod a darts táblát?	Lapozz a **218**-ra.
A biliárdasztalt nézed meg közelebbről?	Lapozz a **293**-ra.
A sakk-készlet érdekel?	Lapozz a **76**-ra.
A kártyalapokat nézed meg?	Lapozz a **328**-ra.

Ha inkább elhagynád a szobát, lapozz vissza a **418**-ra, és válassz újra.

308.

Résnyire nyitod az ajtót, és szinte mellbe vág a szobából jövő rekedt nevetés. A küszöbön állva megállapítod, hogy valamiféle színházi stúdióba tévedtél. A szoba közepén egy színpad áll, mindkét oldalán nehéz függönyökkel. A színpad fölött reflektorok lógnak, hogy megvilágítsák az előadókat. Mindezek előtt pedig sorokba rendezett székek vannak nézőtér gyanánt, és ezekben a székekben ülnek azok, akiktól a nevetés származik.

A székeken helyet foglaló férfiak és nők azt a hatást keltik, mintha abból nőttek volna ki, ugyanis szó szerint belé-jük vannak ágyazva. Az ajtóban állva, a gyenge fényviszonyok mellett még azt sem tudod megállapítani, hogy hol végződik egy szék és hol kezdődik egy ember.

Beljebb lépsz a szobába, majd néhány embert szemügyre véve arra is gyorsan rájössz, hogy miért nevetnek olyan rekedtes hangon. Valamilyen szörnyű bűbájt bocsátottak rájuk, ami arra kényszeríti őket, hogy még akkor is nevessenek, amikor már vérzik a torkuk. Ami azt illeti, már többeknek véres a szája és az álla, de ettől még továbbra is mániákusan és irányíthatatlanul nevetnek. A tekinteted a színpadra vándorol, ahol valószínűleg ezeknek a férfiaknak és nőknek a gyerekeit látod. Első pillantásra úgy tűnik, hogy valamilyen szörnyű és komor darabot adnak elő.

Csak miután a szemed hozzászokott a félhomályhoz, akkor döbbensz rá a még szörnyűbb valóságra. A gyerekek valódi késekkel szurkálják és valódi kötelekkel fojtogatják egymást! Mégsem halnak meg, csak némán és könnyes szemekkel folytatják újra meg újra.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Bevágod magad mögött az ajtót, és inkább visszatérsz a sötétségbe. Lapozz a **42**-re.

309.

Miközben a tó körüli fák között sétálsz, minden olyan csendes, hogy továbbra is olyan érzésed van, hogy a fák figyelnek téged. Összeszeded magad, hogy elűzd az ilyen gondolatokat, és csak a csónakkeresésre koncentrálj. Séta közben a tőled jobb oldalra eső tükörsima vízfelületen is rajta tartod a szemed. A holdfény alig-alig szűrődik át a lombok között, mintha csak maguk a fák próbálnák meg erőszakkal visszatartani. Igen, a fák, amiknek a többsége már olyan korhadt, mintha csontvázak lennének, és ettől olyan érzésed van, mintha egy temetőben sétálnál.

A szerencse rád mosolyog, mert a sötét és csendes tóparton egyszer csak rábukkansz egy öreg fához kikötött csónakra a hozzátartozó evezőkkel együtt. Azonban nincs időd örvendezni, mert ugyanebben a pillanatban egy villanásszerű mozgást veszel észre a szemed sarkából, mintha egy csuklyás figura rontana rád a sötétből. Csak nem a csónak őre? Gyorsan oldalra veted magad, de még csodálkozni sincs időd, mert az alak villámgyorsan megfordul, hogy újra rád vesse magát. Talpra ugrasz, és ahogy jobban szemügyre tudod venni a támadódat, a szíved majd' kiugrik a helyéről, amikor meglátod a csontsovány alakja mögött lobogó leplét és az erősen oszlásnak indult arcát! A teremtmény egy pillanat múlva már meg is támad, puszta kézzel, de félelmetes karmokkal esve neked. Miközben küzdesz vele, mindent megteszel, hogy ne nézz a rothadó arcába és elkerüld a bűzös leheletét, míg ellenfeled megpróbál torkon ragadni és az arcodba harapni.

Ez a lény egy Wight, egy élőhalott gonosz lélek, aminek olyan dermesztő az érintése, hogy könnyedén le tudja fagyasztani azt a testrészedet, amihez hozzáér. Ha ellenfeled megnyer legalább 3 Harci Kört, akkor vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is a szokásos veszteségen felül.

Mivel fegyvertelenül, puszta kézzel harcolsz, ezért ne felejts el levonni 3 pontot a Támadóerődből a küzdelem idejére.

Ha sikerül legyőznöd, lapozz a **110**-re.

310.

Egy újabb kereszteződéshez érkeztél. Bal oldali irányban a folyosó rövidesen egy újabb kereszteződéshez ér. Jobb oldali irányban a folyosó elhalad egy ajtó mellett, ami a déli oldalon van, majd utána két újabb, északi irányba vezető folyosót látsz, rögtön egymás mellett.

A jobb oldali első északi folyosó hamarosan egy ajtóban végződik, *Cantus* felirattal. Az ajtó gyönyörű íves vonalakkal és furcsa pöttyös mintákkal van díszítve.

Egyenesen előre a folyosó még nagyon hosszan folytatódik és elhalad több ajtó és keresztfolyosó mellett, hogy aztán egy ajtóban végződjön, ami a méretéből ítélve az elülső bejárati ajtó lehet. Bár ilyen gyenge fényviszonyok mellett ezt nehéz pontosan megállapítani.

Ha balra szeretnél menni, lapozz a **199**-re. Ha jobbra fordulnál, majd tovább az első északra vezető folyosón a *Cantus* feliratú ajtóhoz, lapozz a **186**-ra. Ha jobbra mennél, aztán tovább a második északra vezető folyosón, lapozz a **139**-re. Ha jobbra mennél és megpróbálkoznál a déli oldalon lévő ajtóval (és még nem tetted meg), lapozz a **469**-re. Ha továbbmennél egyenesen előre, lapozz a **104**-re.

311.

Ahogy a kis átjáróban haladsz előre, megállapítod magadban, hogy a falak ezen a szakaszon olyan gyorsan változtatják a színüket, hogy beleszédülsz, ha sokáig nézed őket. Ennek ellenére továbbmész, majd hamarosan egy csecsemő sírását hallod valahonnan, de nem tudod megállapítani, hogy merről jöhet a hang.

Miután kijutottál ebből a furcsa átjáróból, akkor egy még különösebb szakaszt látsz magad előtt, amit teljesen belepett valamilyen ködszerűség. Fogalmad sincs, hogy az ördögbe kerülhetett ide, a Ház belsejébe.

Más választásod nem lévén, belépsz a furcsa ködbe. Lapozz a **190**-re.

312.

A félelem szinte megfojt, ahogy a füledet hegyezve a legkisebb zajra is, továbbtapogatózol az alagútban. Egyszer csak egy leágazást tapogatsz ki a jobb oldaladon, aminek a végén egy rövid alagút után egy ajtó van. Ha benyitnál rajta, lapozz a **354**-re. Ha inkább továbbmennél egyenesen az eredeti alagútban, lapozz a **233**-ra.

313.

Kinyitod az ajtót, majd a legrosszabbtól tartva átléped a küszöbnél lévő különös foltot, hogy aztán egy félhomályos szobában találd magad, aminek a közepén egy kis asztalka áll, rajta egy üveg sötét színű vörösborral. Az asztal körül négy, magas támlájú, bársonyborítású karosszék áll, a falak mentén pedig néhány könyvespolcot látsz, könyvekkel és újságokkal. A szoba másik végén egy hatalmas méretű ablak van, amit barackvirág színű függöny takar. Becsukod magad mögött az ajtót, majd eldöntöd, hogy mi legyen a következő lépésed. Mit teszel?

A könyveket vizsgálod meg?	Lapozz a **436**-ra.
A borból innál?	Lapozz az **51**-re.
Az újságokat nézed meg?	Lapozz a **410**-re.
Elhúzod a függönyt?	Lapozz a **329**-re.

314.

Egy hallszerű helyiségben vagy. Látsz néhány déli irányba vezető folyosót, de azokkal a korábbi elhatározásodat követve nem foglalkozol. A hall egy hosszú folyosóban folytatódik bal oldalt, de arrafelé is főleg déli irányba vezető további folyosókat látsz. Egy óriási álló cseppkő mellett állsz, ami olyan magas, hogy a teteje a mennyezetet verdesi, ezért sokkal inkább tűnik egy oszlopnak. Amikor közelebb hajolsz hozzá, hogy alaposabban megvizsgáld, a körülötted lévő rúnák lüktetni kezdenek. Egy rövid átjáró van előtted, ami zsákutcában végződik, de az átjáró vége előtt még látsz három ajtót a fal jobb oldalán. Az első ajtó előtt olyan vastag a szőrös szőnyeg, hogy szó szerint át kell verekedned magad rajta, ha el szeretnél oda jutni, hogy kinyisd. Természetesen ez is megégett, mint a többi, de rúnák helyett ezt virágok díszítik. Csak amikor közelebb hajolsz, akkor veszed észre, hogy minden egyes virágon egy rémült arc látható. Az ajtón egy ragyogóan fényesre pucolt fémtábla díszeleg, gondosan gravírozott *Vivamus* felirattal. Mit teszel?

Benyitsz az ajtón?	Lapozz a **205**-re.
Továbbmész az átjáróban?	Lapozz a **346**-ra.
Elindulsz balra a hosszú folyosón?	Lapozz a **152**-re.

315.

A kezedben lévő, még mindig lángoló fáklyára pillantva hirtelen támad egy mentőötleted. Lehajolsz, és megérinted vele a pókhálót, majd döbbenten nézed, ahogy a lángok azonnal futótűzként terjednek végig a pókfonalakon, a csomópontokban összeérve egymást erősítve. Természetesen erre a Halálpók is felriad. Rosszindulatúan kezd el méregetni, és azonnal elindul feléd, látszólag nem törődve a lángokkal. Szerencsétlenségére a pókháló fonalai már annyira meggyengültek a tűztől, hogy egy-két újabb szál elpattanásával az egész tákolmány összeugrik, és lezuhan az alatta lévő sötét mélységbe, magával rántva a Halálpókot is.

Messze alattad mintha egy végső erőlködés hangját hallanád, ahogy a Halálpók próbál megkapaszkodni valamiben, aztán csend borul az üregre. Megvonod a vállad, majd óvatosan megkerülöd az előtted tátongó szakadékot.

Miután átértél a túloldalára, látod, hogy a folyosó tovább folytatódik, és mintha továbbra is a végtelenbe nyúlna.

Egy súlyos lakattal lezárt ajtó van melletted. Az ajtó tömör vasból készült, és a *Capellam* feliratot vésték bele.

Ha nálad van a Kápolna Kulcsa, és használni szeretnéd, lapozz a **493**-ra. Ha nincs nálad vagy nem akarod kinyitni az ajtót, akkor továbbmész a folyosón – lapozz a **112**-re.

316.

Kényszeríted magad, hogy a körülötted kavargó káosz helyett inkább a vízre koncentrálj. Mihelyst ezt teszed, úrrá lesz rajtad a *Hidrofóbia*, és olyan rosszul leszel, hogy kénytelen vagy elfogadni azt a tényt, hogy még a halál torkában sem vetnéd magad a tóba semmi pénzért. Ha itt és most meg kell halnod, akkor inkább választod az öngyilkosságot, mint a tó vizét. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Most pedig kutasd át a zsebeidet valami használható dolog iránt, és ne az öngyilkosságon járjon az eszed. Lapozz a **46**-ra.

317.

A fiókokban találsz egy kukacrágta, rohadt almát, egy díszes levélnyitót, egy döglött egeret, ami át van szúrva egy szeggel, egy pentagram alakú medált, valamint egy kulcsot. Ez utóbbi tárgy kelti fel leginkább az érdeklődésedet. Felveszed és megállapítod, hogy egy csapóajtó képe van belegravírozva.

Ez alapján azt feltételezed, hogy ez lehet a Pince Kulcsa. Gyorsan zsebre is vágod (írd fel a *Kalandlapodra*).

Ekkor zajt hallasz a hátad mögül, mire gyorsan megfordulsz. Lapozz a **419**-re.

318.

Szinte abban a pillanatban, amikor elkezdenéd kifelé rángcigálni a holttestet, rádöbbensz, hogy mekkora hülyeséget is akarsz csinálni. Ugyanebben a pillanatban jön rá a kopogó szellem is, hogy mik a szándékaid, mire a padló felszakad alattad, és a falak elkezdenek leomlani. Vakolatdarabok zúdulnak rád, és egy nagyobb faldarab telibe találja a hátadat.

Vesztesz 3 ÉLETERŐ és 1 ÜGYESSÉG pontot.

Nem volt bölcs dolog megzavarni egy dühös szellem földi maradványait, ezért szégyenkezve távozol a szobából.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **418**-ra.

319.

Ez az átjáró nagyon réginek tűnik, és sokkal inkább hasonlít egy sziklából kivájt alagútra, mint azokra a furcsa folyosókra, amiken eddig végigjöttél. Itt már nem csak függő-, hanem állócseppkövek is vannak, és mindegyiket rúnák borítják. A vörös és fehér színüket váltogató falak szinte lüktetnek, és a fejed fölött lógó koponyák is baljóslatúan néznek le rád. A gusztustalan szőnyeg ugyan eltűnt végre, de az átjáró alagútszerűségének és a cseppköveknek köszönhetően olyan érzésed van, mintha egy nyitott szájba sétálnál be éppen.

Szerencsére egy idő után magad mögött hagyod ezt a szokatlan helyet, és szinte már örülsz, hogy újra a különös és zavarbaejtő szőnyegen lépkedhetsz. Egy kis előszobaszerűségbe érkeztél, ahonnan jobbra vagy egyenesen tudsz továbbmenni. Egy ablak is van a bal oldalon, a már jól megszokott vastag rácsokkal. Jobbra hamarosan egy újabb észak-déli irányú folyosó tűnik fel. Az előtted lévő átjáró elhalad egy ajtó mellett, ami a *Palaestra* feliratot viseli, majd később jobbra fordul, de a forduló előtt látsz még egy ajtót. Mit teszel?

Kinézel az ablakon?	Lapozz a **161**-re.
Benyitsz a közelebbi ajtón, ami az északi irányba vezető folyosón található?	Lapozz a **117**-re.
Jobbra indulsz, majd északi irányba a keresztfolyosón?	Lapozz a **185**-re.
Egyenesen továbbmész?	Lapozz a **340**-re.

320.

Tökéletes választás, a zúzófegyver a legalkalmasabb arra, hogy kárt tegyél egy csontvázszerű teremtményben. Ennek köszönhetően amikor megsebzed ellenfeledet, minden alkalommal 4 ÉLETERŐ pont veszteséget okozol neki.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

A Halálsárkány föléd magasodik, amitől a beszűrődő holdfény az üres szemüregein keresztül világít rád. Ha *Kartilogenofóbiában* szenvedsz, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot, és vonj le 1 pontot a Támadóerődből a küzdelem idejére. Ha a *Kartilogenofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot kapsz, és 3 pontot vonj le a Támadóerődből.

Halálsárkány ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 16

Ha legyőzöd, lapozz a **181**-re.

321.

Nesztelen léptekkel haladsz a puha, vörös szőnyegen, és hamarosan megérkezel a Ház északi végéhez, ahol a folyosó jobbra kanyarodik. Mivel nincs más választásod, követed ezt a kanyarulatot. Mielőtt azonban ezt tennéd, mozgást látsz az ablakból, mintha valaki állna odakint, egy kicsit távolabb a Háztól. Úgy látod, hogy körülötte az árnyékban is alig észrevehetően mozog valami, de ebből a távolságból nem ismered fel, hogy mi az.

A kinti alak feléd integet, hogy felhívja magára a figyelmedet, és amikor elégedetten észreveszi, hogy ez sikerült, akkor maga felé kezd hívogatni. Mivel fogalmad sincs, hogy mit kezdhetnél az ablakon lévő erős rácsokkal, ezért rájuk mutatsz, majd megrázod a fejed. Amikor a sötétben lévő kinti figura meglátja ezt, nevetésben tör ki. Ezt követően az árnyak összezárnak körülötte, és amennyire ebből a távolságból meg tudod ítélni, a nevető alakot szó szerint széttépik.

Gyorsan továbbmész a saroknál jobbra, mielőtt rosszul lennél az iménti látványtól, és egy nyitott ajtóhoz érkezel, ami egy gyertyával megvilágított szobába vezet, a túloldalán egy másik fémajtóval. Miután becsukod magad mögött azt az ajtót, amin beléptél, arra leszel figyelmes, hogy tökéletesen a falba simul, és mivel ezen az oldalon nincs rajta zár, ezért úgy tűnik, mintha egyáltalán nem is lenne ott ajtó. Ezután megfordulsz, hogy körbenézz a helyiségben.

Legnagyobb örömödre azt látod, hogy a szoba tele van mindenféle fegyverrel: minden bizonnyal ez lehet a fegyvertár. Először teljesen felbuzdulsz azon a lehetőségen, hogy végre egy igazán hasznos önvédelmi eszközt vehetsz a kezedbe, a reményeid azonban hamar tovaszállnak, amikor a szemeid hozzászoknak a félhomályhoz, mert kénytelen vagy megállapítani, hogy mindegyik fegyver törött, kicsorbult, vagy megette a rozsda. Eleinte fel sem akarod fogni, hogy az összes kard, ami a falon lóg, az összes fej-

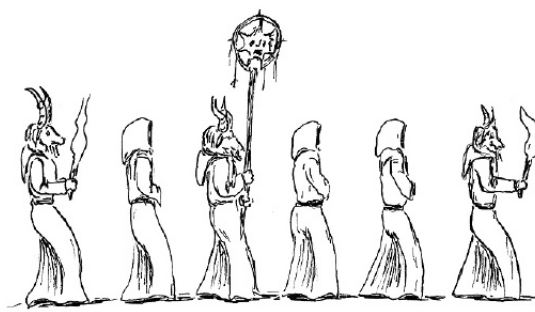
sze, ami a sarokba van támasztva, és az összes buzogány, harci bot, tőr vagy alabárd, ami előtted hever, szörnyű állapotban van.

Nagyot sóhajtva lépsz közelebb a különféle harci eszközökhöz, hogy találj egyet közöttük, amit magadhoz vehetsz, miközben a gyertya fénye furcsa árnyékokat vet előtted a falra. Siralmas állapotuk ellenére ezek a fegyverek még mindig jobbak annál, mint ami most van nálad. Néhány percig vizsgálódsz a rossz minőségű eszközök között, végül találsz három olyan fegyvert, ami kevésbé van rossz állapotban, mint a többi: egy tompa párbajtőrt, egy ócska fejszét és egy nagyon rozsdás buzogányt. Döntsd el, hogy melyiket szeretnéd magaddal vinni (írd fel a *Kalandlapodra*), de ne feledd, hogy egyszerre csak egyet tudsz használni! Máris jobban érzed magad, hogy végre „igazi" fegyver van a kezedben.

Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Bár ezek a fegyverek már jobbak, mint amit eddig találhattál, még ezek sem jelentenek tökéletes megoldást az önvédelemre. Éppen ezért, amikor harc közben használod őket, vonj le 1 pontot a Támadóerődből.

Ha tovább keresgélnél a fegyverraktárban, lapozz a **208**-ra. Ha inkább távoznál a fémajtón keresztül, lapozz a **163**-ra.



322.

Gyorsan kutakodni kezdesz a zsebeidben, hogy felajánlj valami személyes tárgyat ennek a dühöngő, örvénylő szellemnek. Döntsd el, hogy mi lesz az ajándékod.

Ha egy aranygyűrűt ajánlasz fel, lapozz a **487**-re. Ha egy kis medált ajándékoznál, ami egy vidáman mosolygó, de gonosz tekintetű férfit ábrázol, lapozz a **438**-ra. Ha ezek közül egyik tárgy sincs a birtokodban, akkor gyorsan el kell hagynod a szobát, mielőtt a helyzet még veszélyesebbé válna – lapozz a **418**-ra.

323.

Elindulsz a balra elkanyarodó kis folyosón, és azonnal megborzongsz, ahogy a természetellenes hideg szinte egyből a csontodig hatol. Szerencsére hamar magad mögött hagyod ezt a szakaszt, és azon kapod magad, hogy egy déli irányba induló folyosó előtt állsz, amit véres lábnyomok borítanak ezen a végén. Mintha a semmiből indulnának és ugyanolyan hirtelen el is tűnnek a semmiben. Még egyszer megfogadod, hogy soha többé nem mész visszafelé déli irányba, még ha most éppen ezt is tetted!

Megfordulsz, így most pont szemben állsz azzal a kis hűvös, derékszögű folyosóval, ahonnan az imént érkeztél. Jobbra csak félelmetes, örvénylő sötétséget látsz. Balra egy kis előcsarnok van, ami a túloldalán egy fémajtóban végződik, az északi oldalán pedig még egy ajtót látsz, ami valószínűleg a főbejárat lehet.

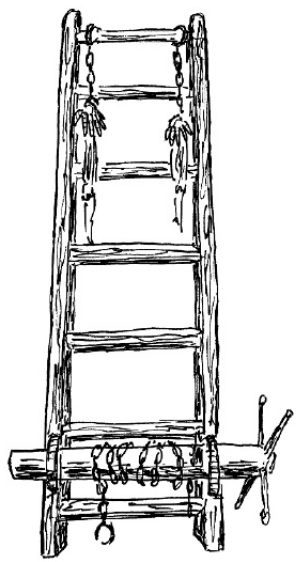
Ha egyenesen mennél tovább, vissza a derékszögű átjáróba, lapozz a **45**-re. Ha megkockáztatnád a sötétséget, ami jobbra van tőled, lapozz a **467**-re. Ha balra mennél, és megvizsgálnád a bejárati ajtót, lapozz a **41**-re. Ha balra menve a távoli fémajtót vizsgálnád meg, lapozz a **24**-re.

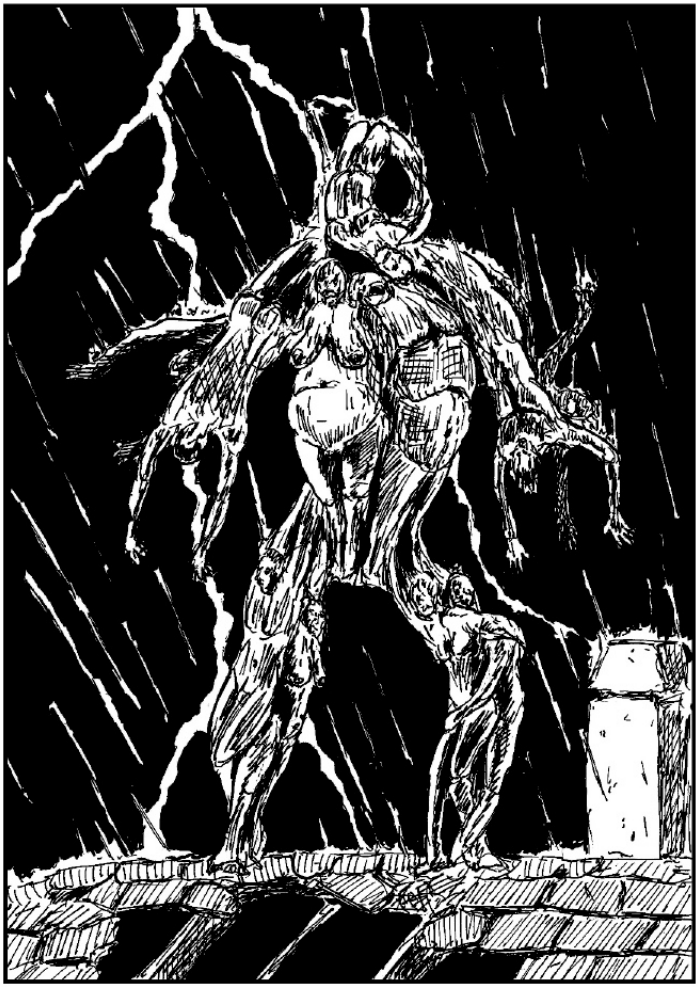
324.

A harmadik, egyben utolsó ajtó a zsákutca végén annyira mocskos, hogy még azt sem tudod megállapítani, hogy megégett-e a vastag koszréteg alatt, az olvashatatlanná vált feliratáról nem is beszélve. Ráadásul az ajtót borító mocsoknak annyira szúrós szaga van, hogy nem vagy biztos benne, hogy egyáltalán meg akarod-e közelíteni ezt a gusztustalan valamit. Mindenesetre tovább már nem tudsz menni, mert elérted a zsákutca végét és egy fal állja az utadat, ami inkább tűnik egy barlang falának, mint egyszerű téglának és vakolatnak. Mit teszel?

Benyitsz az ajtón? Lapozz a **430**-ra.

Visszafordulsz, majd elindulsz a hosszú folyosón balra? Lapozz a **152**-re.





325.

Miután a Harci Démon összeesik, nem foglalkozol a padlót alkotó sikoltozó és vonagló elkárhozottakkal, hanem figyelmedet ismét Yarlesra fordítod, és a lyukra a tetőn, amin keresztül távozott, elpusztítva ezzel az útjába eső elveszett lelkeket. Ezen a szakadozott nyíláson keresztül néhány halvány csillag és a felhőkkel félig eltakart Hold képe tárul eléd. Eső szemerkél, és néhány apró csepp már a bőrödre is hullott. Egy évszázadnak tűnik, amikor utoljára érezted az esőt és a friss levegő illatát. A mennyezet szerencsére úgy szakadt be, hogy viszonylag könnyedén ki tudsz mászni ebből a szobából.

Így is teszel.

A tetőre érve egy gigantikus teremtményt veszel észre, amint feléd mászik a sötétben, időnként feketébe burkolózva, időnként halványan megvilágítva, amikor a Hold éppen előbújik a felhők mögül. Amikor már csak pár méterre van tőled, a lélegzeted is elakad a rémülettől, amikor meglátod a méreteit annak a valaminek, amivel most szembe kell szállnod. Ez többé már egyáltalán nem Yarles; hanem valami mássá vált, vagy talán mindig is az volt az őt rejtő hipnotikus illúziók mögött: egy kolosszális méretű Démon az, ami a Házban fel sem tudott volna egyenesedni. Emberi mivolta teljesen semmivé foszlott, hogy most a valódi alakja jelenjen meg előtted annak elviselhetetlen borzalmában.

Yarles a Végzet Démona.

Az egyik legveszélyesebb szörnyeteg, amit a pokol legmélyebb bugyra valaha is kiokádott magából.

A Végzet Démona felegyenesedik, gigászi termetével eltakarja előled a csillagokat. Villám hasít keresztül az égbolton, egy pillanatra megvilágítva a hatalmas testet előtted: a fatörzsszerű lábakat, a karokat, melyek olyan vastagok, mint a derekad, és egy hihetetlenül nagy, tátongó szájat,

ami az egész arcát elfedi. Legalábbis elsőre ezek a hasonlatok jutnak eszedbe, de ahogy félelemmel vegyes áhítattal bámulod a föléd tornyosuló, vonagló monstrumot, akkor még egy rémisztő felfedezést teszel. A lény egész teste élő emberekből áll!

Kapsz 3 FÉLELEM pontot.

Az eléd táruló látvány bármennyire is szörnyű és hihetetlen ahhoz, hogy felfogd, mégis igaz: a teremtmény bal és jobb „lába" is két-két egymásba csomózott, sikoltozó emberből áll. A „karjai" szintúgy. A „teste" ehhez képest csupán szintén két összezúzott, síró szerencsétlenből van összerakva, a „feje" pedig egyetlen összepréselt ember teste, amit egy óriási szájjá formáztak.

Rémülten és undorodva kezdesz hátrálni, ahogy ez a vonagló és sikoltozó istenkáromlás elindul feléd, megremegtetve az egész tetőt.

Ha nálad van a Végzet Lándzsájának mindkét fele, lapozz a **283**-ra; ha nincsenek nálad, lapozz a **93**-ra.

326.

Habozás nélkül a vámpírhoz lépsz, és a karót egyenesen a szívébe döföd. A nő akkorát sikolt, hogy a szoba szó szerint beleremeg. Ezután lehunyja a szemét, a padlóra zuhan, és elcsendesedik.

Felkelsz, leporolod magad, majd hátat fordítva a legyőzött ellenfelednek ellenőrzöd a felszerelésedet, mielőtt távoznál, mert tudod, hogy már nagyon közel jársz Yarleshoz.

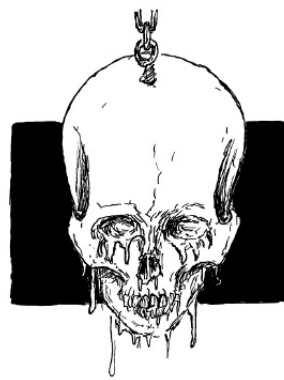
Mögötted lassan felemelkedik egy sápadt kéz, rákulcsolódik a karóra, majd centiről centire elkezdi kihúzni a földön heverő testből.

Ha van nálad egy fejsze, egy bárd vagy egy kard, lapozz a **151**-re; ha nincs, lapozz a **488**-ra.

327.

Találsz még néhány szeget és ujjcsontokat, de ezen kívül semmi mást. Már éppen azon vagy, hogy végzel a kereséssel, amikor az ujjaid egy kulcs ismerős alakját tapintják ki. Kihúzod a zsebből, amiben találtad, majd megforgatva a kezedben megállapítod, hogy vasból készült, elég nagy méretű, és egy koronát gravíroztak bele. Vajon ez a „királyi" kulcs a Mester Szobájának a Kulcsa lehet?

Zsebre vágod (írd fel a *Kalandlapodra*), majd vegyes érzésekkel elhagyod a szobát. Lapozz a **138**-ra.



328.

Amikor közelebb lépsz a kártyákhoz, majdnem roszszul leszel, amikor meglátod, hogy a hátlapok különböző szörnyű kínzásokat ábrázolnak. Csak még közelebb lépve veszed észre, hogy azok ráadásul nem is rajzok, hanem fényképek.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Alig térsz magadhoz a sokkból, amikor valami félelmetesen erős harag érzete kezdi betölteni a szobát. Lapozz a **174**-re.

329.

Elhúzod a függönyt, aztán döbbenten ugrasz hátra, mert a saját hasonmásodat pillantod meg az ablak túloldalán! Pontosan úgy néz ki, mint te, beleértve a hajadat és a ruháidat is. A különbség *csak* annyi, hogy a másik egy rothadó és fekélyekkel teli hulla, aminek az arcáról és a kezéről már részben lerohadt a bőr és a hús. Ráadásul nyüzsögnek rajta a férgek és a kukacok.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha *Inszektofóbiában* szenvedsz, akkor 2 FÉLELEM pontot kapsz, ha pedig ez a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot.

A hasonmásod könyörögve dörömböl az ablakon, hogy engedd be, de te ehelyett visszahúzod a függönyt, hogy undorodva sarkon fordulj, és elhagyd a szobát. Lapozz a **491**-re, hogy továbbhaladj az északi irányba kanyarodó folyosón.

330.

Miközben elhaladsz a cseppkövek alatt, az a határozott és különös érzésed támad, hogy azok olyan ősiek, mintha magánál a földgolyónál is idősebbek lennének. Megrázod a fejed, hogy megszabadulj ettől a furcsa érzéstől, és közben egy újabb kelet-nyugati irányú keresztfolyosóhoz érkezel. A jobb oldali meglehetősen sötét, mert csak a végén lévő, rácsos ablakokon beszűrődő holdfény világítja meg. Ahogy végignézel ezen a folyosón, úgy érzed, mintha az is nézne téged. A túlsó vége már eléggé a homályba vész, de annyit még ki tudsz venni, hogy ott elkanyarodik északi irányba.A bal oldali folyosó hamarosan egy észak-déli irányú keresztfolyosónál ér véget.

Ha továbbra is egyensen haladnál tovább északi irányba, lapozz a **311**-re. Ha a jobb oldali sötét folyosón mennél tovább, lapozz a **136**-ra. Ha a bal oldali folyosón indulnál el, majd a végén északi irányba fordulnál, lapozz a **148**-ra.

331.

Továbbmész az árnyékos folyosón, miközben igyekszel minél ritkábban a falakat díszítő rúnákra nézni, majd ismét egy elágazáshoz érkezel. Jobb oldalon egy újabb folyosó van, ami hamarosan elkanyarodik északi irányba, viszont az, amelyiken eddig jöttél, teljesen sötétbe vész előtted.

Merre mész tovább?

Jobbra? Lapozz a **211**-re.
Egyenesen? Lapozz a **319**-re.

332.

Baj van: az izmaid túl fáradtak ahhoz, hogy tartani tudd a távolságot a feléd közeledő istentelen lény előtt. A következő másodpercben már meg is ragadja a csónakodat, és elkezdi húzni a roppant méretű feje felé. Kétségbeesetten irányítod a zseblámpa fényét ismét a lényre, de az tanult az előző hibájából, ezért most már csukott szemekkel rángat tovább maga felé. A következő rémülettel teli pillanatban nyilánvalóvá válik számodra a helyzet szörnyűsége. A félelem jeges érzése kúszik végig az egész testeden és emészti fel minden gondolatodat, ahogy a rémség tapogatózó karjai elkezdik lefelé húzni a csónakodat, miközben még benne ülsz. Aztán, ahogy a csónakod kezd teljesen elmerülni a vízben, egy hideg, gumiszerű csáp fonódik a derekad köré, hogy veled együtt alámerüljön a sötétségbe és a feledésbe. Nem kiabálsz. Meg sem mozdulsz. A józan eszed teljesen cserben hagyott és tehetetlenül hagyod, hogy a lény egyre mélyebbre húzzon magával.

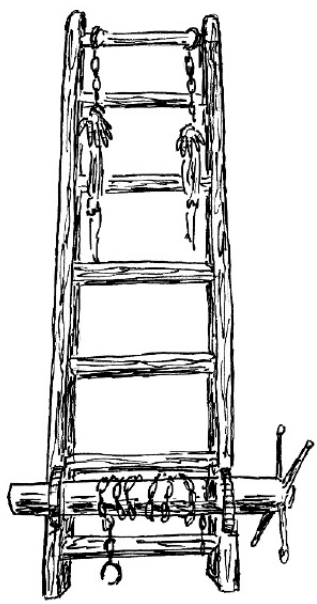
Ha most látna valaki, akkor az utolsó emlékképe az lenne rólad, ahogy bábuként, könnyáztatta arccal eltűnsz a víz alatt…

333.

Amikor negyedszer is végigszántanak rajtad a Ghoul körmei, egy szörnyű érzés fut végig az egész testeden, mintha csak saját magát húzná. Sajnos ez azt jelenti, hogy most már túl sok méreg került a szervezetedbe, ezért viselned kell a következményeit.

Az ízületeid letapadnak, az izmaid összehúzódnak, a mozdulataid pedig lelassulnak, míg már mozdulni sem tudsz. A Ghoul tisztában van a helyzeteddel, ezért hátrébb állva nézi, ahogy teljesen lebénulsz. Amikor már moccanni sem tudsz, akkor hatalmasra tátott állkapcsával az arcod felé közelít.

Ami ezután történik, az annyira borzalmas, hogy még a Házra is síri csend telepedik, mintha eddig még nem történt volna elég szörnyű haláleset ezen a helyen…



334.

A nyálka és a feltehetően emberi komposzt visszataszító keveréke végre nem mozdul. Bár nem tudod, de fertőzött volt és betegségeket hordozott, ezért ha legalább egyszer megsebezett, akkor vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot. Mivel nem szeretnéd kockáztatni, hogy még egy hasonló teremtménnyel összeakadj, ezért azonnal elhagyod a barlangot. Lapozz a **440**-re.

335.

Egy utolsó üvöltéssel, amibe még a Ház is beleremeg, a Pokoldémon irdatlan teste a földre zuhan, miközben utolsó csapásod nyomán Kris kése még mindig a mellében van. Mielőtt bármit is tehetnél egy megkönnyebbült sóhajtáson kívül, a teste fokozatosan kezd eltűnni, vissza abba a pokolba, ahonnan előjött. Néhány pillanat múlva az egész teste távozik erről a síkról, Kris késével együtt. Egy kicsit keseregsz a kés elvesztése miatt, de ugyanakkor hálás is vagy, amiért egy rövid időre a tiéd lehetett.

Hirtelen észreveszel egy kis fehér papírdarabot a padlón. Amikor felveszed, meglepődve látod, hogy a *Vérzuhatag* szót írták rá, a hátuljára pedig a 41-es számot pingálták, remélhetőleg vörös tintával. Csak feltételezni tudod, hogy ez egyike azoknak az információknak, amik az úgynevezett *Titkos Szobába* való belépéshez szükségesek. Hatalmas megkönnyebbülés árad szét benned.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Ezután ismét körülnézel a szobában, és az óriási, égő fáklyákra pillantva eszedbe jut, hogy a előhalottak félnek a tűztől. Leveszel egyet a falról, viszont ha *Pirofóbiában* szenvedsz, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor kényszerítened kell magadat arra, hogy a kezedbe vegyél egy égő fáklyát, ezért vesztesz 1 SZERENCSE pontot és 2 FÉLELEM pontot kapsz.

A fáklyával a kezedben kinyitod az ajtót, és kilépsz az élőhalottaktól hemzsegő folyosóra. Viszont nem támadnak rád, ahogy azt várnád. Bármennyire is hihetetlen, de ennek az az oka, hogy a Szarvas Démont támadják, akit a jelek szerint a legkevésbé sem érdekelnek a zombik, egyszerűen csak megpróbál keresztülsétálni az élőhalottak alkotta falon. Szerencsédre bármennyire is erős, még ő sem bír el ezzel a túlerőben lévő szörnyű hordával; minden próbálkozása hiábavaló, mert nem tud keresztülgázolni rajtuk, az előhalottak pedig lassan teljesen ellepik.

Nem tudod, hogy mosolyogj, nevess vagy gúnyolodj a Szarvas Démonon, amikor észreveszel egy másik alakot is feléd tartani, akivel nem törődnek a nyöszörgő élőhalottak. Ez a másik alak pedig a már jól ismert bepólyált, dohszagú figura, akit már jóideje igyekszel elkerülni. Megvárod, amíg a Múmia elérhető közelségbe kerül hozzád, majd a fáklyát a mellébe döfve hátralököd. Ellenfeled lenéz a mellkasára, kihúzza belőle a fáklyát, majd a közeli függönyökre dobja, amelyek azonnal lángra kapnak. Viszont a csontszáraz Múmia balszerencséjére már túl későn, mert ő maga is másodpercek alatt egy embermagas, égő pokollá változik. Ettől függetlenül széttárt karjaival és némán, mint mindig, továbbra is feléd lépked, olyan hevesen lángolva, hogy már alig tudod kivenni az alakját. Aztán végül a földre roskad, egyenesen az eldobott fáklyára, amit darabokra tör a súlyával, és az addig alig lángoló szőnyeget is pokollá változtatja maga körül.

Tapsolni tudnál örömödben, és már éppen készülsz elfutni mellette, amikor az égő Múmia még egyszer felemelkedik kissé, majd rád mutat karmos kezével. Ezután végleg összeesik. Fogalmad sincs, hogy mi az ördög akart ez lenni, és már éppen újra nekiveselkednél, hogy elfuss a lángoló pokol mellett, amikor hirtelen úgy érzed, mintha valami dübörögve keresztülszáguldana rajtad; cseng a füled, a gyomrod émelyegni kezd, és olyan szörnyű érzés fog el, mintha valaki éppen a sírodat ásná.

335

Megátkoztak egy újabb Fóbiával! Hogy megtudd, milyen hatással van rád az átok, dobj két kockával, és nézd meg a lenti táblázatot:

Dobás	*Fóbia*
2	*Hidrofóbia*
3	*Kartilogenofóbia*
4	*Katoptrofóbia*
5	*Klausztrofóbia*
6	*Diszmorfofóbia*
7	*Inszektofóbia*
8	*Musofóbia*
9	*Mizofóbia*
10	*Fazmafóbia*
11	*Pirofóbia*
12	*Toxifóbia*

Ha a dobás eredményeként egy már meglévő Fóbiát kapsz, akkor mostantól kezdve ez a Fóbia lesz a Legfőbb Félelmed, a korábbi Legfőbb Félelmed pedig csak egyszerű Fóbia lesz. Ha a dobás eredményeként olyan Fóbia jön ki, ami a jelenlegi Legfőbb Félelmed, akkor szerencséd volt, és az átok nem hatott rád, ezért kapsz 1 SZERENCSE pontot.

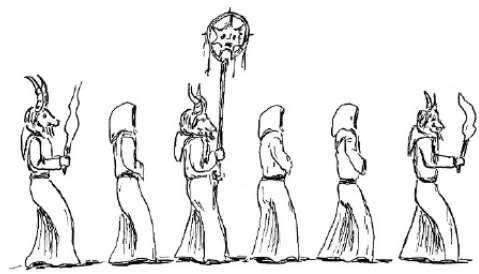
Ha nem tetszik az új Fóbia, amit az átokkal kaptál, akkor *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor még egyszer dobhatsz, ha nincs szerencséd, akkor az első dobás eredménye marad érvényben. Annyi szerencsepróbát tehetsz, amennyit csak szeretnél, de csak addig, amíg szerencséd van.

Átugrod a Múmia testét, ami már nem ég olyan nagy lánggal, majd a lépcsőhöz rohansz, éppen akkor, amikor a szőnyeg többi része és még egy függöny is lángolni kezd. Tudod, hogy az élőhalottaktól most már nem kell tartanod, mert egészen biztosan nem fognak közelebb

merészkedni a tűzhöz, ráadásul teljesen lefoglalja őket az időközben legyűrt Szarvas Démon elfogyasztása. Hátat fordítasz ennek a szörnyű, lángoló helyszínnek, és elindulsz felfelé a lépcsőn. Lapozz a **261**-re.

336.

A világ forogni kezd körülötted, és a padlóra zuhansz. Szinte azonnal sötétség kúszik feléd a konyha sarkaiból, miközben a padlón lévő nyálka és mocsok kavarogni kezd körülötted. A konyha ajtaja kinyílik, és egy torz árnyék vetül rád. A tested remeg és a szemeid már félig lezárultak, de a mocsokban fekve és haldokolva is látod, hogy még a patkányok is összebújnak rémületükben attól a szörnyű dologtól, ami feléd közeledik…



337.

Néhány perc múlva kihúzod a fegyveredet az üstből, és döbbenten látod, hogy felismerhetetlenül és menthetetlenül megolvadt.

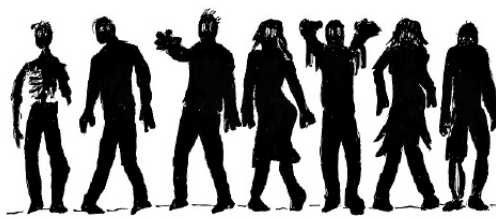
Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Dühösen ordítasz egy nagyot, majd földhöz vágod az immáron használhatatlan fegyveredet (húzd le a *Kalandlapodról*), és bosszúsan kiviharzol a barlangból. Lapozz a **440**-re.

338.

Miután magad mögött hagytad a ködös részt, egy ajtót veszel észre a jobb oldaladon. Ez is meg van perzselődve, mint az összes többi, de talán csak feleannyira. Magát az ajtót játékok és virágok kifakult képei díszítik, amik eléggé eltorzultak attól a hőségtől, amit ki kellett állniuk. Valahogy az egésznek olyan szomorkás hangulata van. Az ajtón egyszerűen csak ceruzával és gyerekes macskakaparással a *Cubiculum Infantium* felirat díszeleg. Továbbhaladva a folyosó kettéágazik balra és jobbra, és azon a részen a szőnyeg még a szokásosnál is „szőrösebb".

Ha be szeretnél nyitni az ajtón, lapozz a **417**-re. Ha inkább továbbmennél, majd balra fordulnál, lapozz a **152**-re. Ha továbbmenve jobbra fordulnál, lapozz a **314**-re.

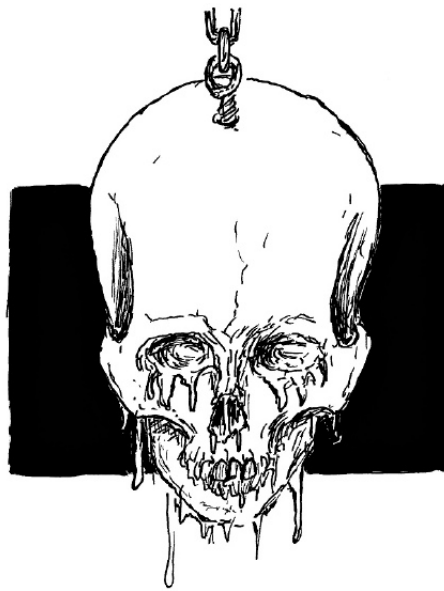


339.

Szinte a nyakadon érzed a Banshee karmait, de már a csónaknál vagy, és gyorsan a vízre lököd. Ellenfeled négykézlábra ereszkedik mögötted, hogy még egyszer megpróbálja rád vetni magát, de te már a csónaban vagy, és kétségbeesetten evezel el a szigettől, mielőtt megtehetné. A pórul járt teremtmény így már csak a partról üvölt feléd, amibe még a füled is belecseng. Nem veszel róla tudomást, és meg sem állsz a tó közepéig, hogy ott végre megpihenj egy kicsit. Lapozz a **209**-re.

340.

Az ablakot magad mögött hagyva egy elég hosszú folyosón mész tovább, ami egy idő után elkanyarodik jobbra, de utána is még hosszan folytatódik. A kanyar előtt, a bal oldalon egy bedeszkázott ajtót találsz. Megvizsgálod az ajtót, de ezúttal nem találsz rajta semmilyen nevet – ha volt is valaha, már régen lekopott róla. Maga az ajtó ennél hétköznapibb már nem is lehetne, de mégis nagy gondot fordítottak arra, hogy el legyen zárva, mert rengeteg deszkalap van rászögelve; kézzel aligha tudod eltávolítani őket. Ha van nálad egy feszítővas, és azzal próbálnád meg lefeszegetni a deszkákat, lapozz a **47**-re. Ha nincs nálad feszítővas, vagy nem akarod használni, akkor továbbmész jobbra, amerre a folyosó folytatódik – lapozz a **35**-re.



341.

Amint belépsz az ajtón, egy rozoga öreg házban találod magad, egy végtelen erdő közepén. Recsegő és nyikorgó hangokat hallasz mindenfelől, miközben körbesétálsz, hogy találj egy kijáratot, de sehol sem látsz ajtót, és az ablakok is be vannak falazva.

Hirtelen nyöszörgő hang üti meg a füledet, ahogy egy csuklyás és torzonborz jelenés materializálódik az árnyékban, majd feléd kezd lebegni. Sarkon fordulsz, és felrohansz az emeletre, majd a következőre és a következőre, de a ház végtelennek tűnik, a szörnyű, nyöszörgő hang pedig minden emeletre elkísér és feléd lebeg a hűvös levegőben. Végül egy szobába érsz, aminek a falai kőből készültek, és a szoba egyik sarkába bújsz, de az iszonyatos, nyögdécselő valami átlebegve az ajtón feléd siklik, hogy csontos kezével feléd nyúljon. Ha *Fazmofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Fazmofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen fóbiád, lapozz a **11**-re.

342.

Végigmész a rövid, de ijesztően sötét átjárón, majd eljutsz a korábban látott keresztfolyosóhoz. Odaérve szétnézel, hogy merre is mehetsz tovább. Balra tőled egy rövid, hűvös folyosó van, ami hamarosan elkanyarodik déli irányba. Jobbra egy nyomasztó hangulatú folyosószakaszt látsz, amit csak a rácsos ablakokon beszűrődő holdfény világít meg. Ettől olyan benyomást keltenek, mintha arrafelé egy börtönben sétálnál. Merre mész tovább?

Balra? Lapozz a **323**-ra.
Jobbra? Lapozz a **166**-ra.

343.

Csak néhány itt-ott elhelyezett pislákoló gyertya világítja meg az alagutat, ami néhány enyhe kanyar után egy kis négyzet alakú barlangban végződik, amiből nem látsz másik kijáratot. A barlang tele van asztalokkal és polcokkal, mindegyik zsúfolásig különböző színű, bugyborékoló folyadékokat tartalmazó üvegekkel és palackokkal. Vörös, kék és sárga színű löttyök forrnak és fortyognak körülötted, nyilvánvalóan valami alkimistaféle laboratóriumában vagy. Ezt a feltételezésedet még inkább megerősíti, hogy két nagy poros üstöt veszel észre egymással szemben, a barlang túlsó sarkában. A bal oldalira a *Kísérleti Alany* feliratot festették vörös betűkkel, a jobb oldalira pedig narancssárgával azt, hogy *Potenciális Fegyverjavító*. A színek kavalkádja bugyborékol körülötted, ami egy egészen kellemes légkört teremt. Mit teszel?

Megvizsgálod a bal oldali üstöt? Lapozz a **408**-ra.
Megvizsgálod a jobb oldali üstöt? Lapozz a **226**-ra.
Megvizsgálsz néhány folyadékot? Lapozz a **462**-re.
Visszamész a korábbi kereszteződéshez? Lapozz a **440**-re.

344.

A fekete hajú nőnek lelohad a mosoly az arcáról, amikor rájön, hogy felébredtél és visszatértél a valóságba, miután legyőzted őt a saját elmetrükkjében. – Szóval mégsem vagy olyan gyenge! – sziszegi.

Csak most veszed észre, hogy milyen hosszú szemfogai vannak! A fegyvered felé nyúlsz, de mielőtt még magad elé kaphatnád védekezésképpen, a nő olyan szélesre tátja a száját, hogy azt eddig el sem tudtad volna képzelni róla, majd rád veti magát. A körmei hirtelen megnőnek, a szemei vörösen kezdenek izzani, miközben az egész arca bestiálissá válik.

Ez a nő egy vámpír!

A levegőben úszva ugrik neked, és olyan emberfeletti erővel taszít el, hogy szétvetett tagokkal terülsz el a padlón, pár méterrel arrébb. Zuhanás közben a fegyvered kiesik a kezedből, és hiába kapálózol felé, nem éred el. A nő eközben a torkodnak esik.

Ha van nálad egy kereszt, lapozz a **10**-re; ha nincs, lapozz a **366**-ra.

345.

Ahogy a szőnyeg hullámként a magasba emelkedik, gyorsan alávetődsz, hogy aztán legnagyobb megdöbbenésedre egy holttesten landolj! Ettől függetlenül gyorsan magadra rántod a nehéz szőnyeget amolyan rögtönzött pajzsként. A szerencsétlen hulla tele van sebekkel és mindenhol csupa vér. Hirtelen az agyadba villan, hogy ez a test lehet a szobában dühöngő szellem porhüvelye. Nagyon is valószínű, hogy egy kopogó szellemmel van dolgod, ami azért ilyen dühös és nyughatatlan, mert a testét nem helyezték megfelelően nyugalomba. A másodperc töredéke alatt kell döntened:

Megkísérelsz elmondani egy imát
a szerencsétlen lelki üdvéért? Lapozz a **370**-re.
Megpróbálod kiráncigálni
a testet a szobából? Lapozz a **318**-ra.
Valamelyik nálad lévő tárgyat
használod? Lapozz a **287**-re.
Megpróbálsz keresztet vetni
a holttesten? Lapozz a **302**-re.
Hagyod az egészet,
és kirohansz a szobából? Lapozz a **418**-ra.

346.

A második ajtó előtt állsz egy magányos koponya fényében, amiből gyertyaviasz csöpög a padlóra. Az ajtó a fal jobb oldalán van csakúgy, mint a másik kettő, és ez annyira megégett, hogy lehetetlen megállapítani, mi van ráírva. Egészen pontosan annyira ropogósra égett, hogy most már inkább egy széntömb, mint egy darab fa.

Ha be szeretnél nyitni az ajtón, lapozz a **420**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **324**-re.

347.

A korábban látott ajtó valóban kékben és rózsaszínben pompázik, de nem igazán festve van, hanem inkább csak véletlenszerűen mázolták rá ezeket a színeket. Az ajtó felső részére alig olvashatóan a *Tricae* felirat van kézzel pingálva. Az egyik füledet az ajtóra tapasztva gyereknevetést hallasz odabentről. Ha be szeretnél nyitni, és még nem tetted meg, lapozz a **468**-ra. A *Tricae* feliratú ajtó mellett elhaladva, az álló- és függőcseppkövek erdőségén túl egy újabb keresztfolyosót látsz.

Ha a keresztfolyosó felé vennéd az irányt, majd ott a bal szélső folyosón mennél tovább északi irányba, lapozz a **167**-re; ha ott jobbra fordulnál, lapozz a **314**-re. Ha a keresztfolyosó felé vennéd az irányt, majd ott egyenesen mennél tovább, lapozz a **299**-re.

348.

A zenetermet elhagyva hamar visszazökkensz a zord valóságba, mert néhány véres lábnyomot fedezel fel a szőnyegen, nem sokkal előtted. Ráadásul úgy tűnik, hogy a semmiből indulnak és ugyanilyen hirtelen is érnek véget. Megborzongsz, ahogy elhaladsz mellettük, hogy aztán egy kereszteződéshez érj. Az eddig követett folyosó folytatásaként egy rövid átjáró vezet tovább északi irányba, hogy aztán hamarosan elkanyarodjon jobbra. Balra egy kis előcsarnok van, ami a túloldalán egy fémajtóban végződik, az északi oldalon pedig van egy másik, nagy méretű ajtó, ami vélhetően a Ház főbejárata. Amit azonban jobbra látsz, azt csak tömény, örvénylő – élő? – sötétségként tudod jellemezni, amin lehetetlen keresztüllátni. Mit teszel?

Egyenesen továbbmész?	Lapozz a **45**-re.
Jobbra indulsz, bele a sötétségbe?	Lapozz a **467**-re.
Balra mész, hogy megvizsgáld a bejárati ajtót?	Lapozz a **41**-re.
Balra mész, hogy a fémajtóval tegyél egy próbát?	Lapozz a **24**-re.

349.

Továbbhaladsz északi irányba. Az előtted lévő folyosószakasz sötétségbe borul, mert a koponyákból készült csillárok a padlón hevernek összetörve, és csak itt-ott pislákol gyertyafény a fekete szőnyegen heverő törött koponyák szemüregeiből. Még egy lépést teszel előre, és két dolgot fedezel fel: az egyik, hogy balra elágazik egy újabb folyosó, ami egy ablaknál ér véget, majd elfordul északi irányba. A másik dolog pedig az, hogy valaki áll előtted az árnyékban. A sötétség miatt még ebből a kis távolságból sem tudod megállapítani, hogy ki vagy mi lehet az, de az biztos, hogy elég torz alakja van. Ha továbbmész egyenesen, hogy találkozz vele, lapozz a **185**-re. Ha inkább elkerülnéd, és balra indulnál, lapozz a **27**-re.

350.

A *Hidrofóbia* ismerős, jeges érzése fut végig a gerinceden, hogy minden ellenállást legyőzve egészen az agyadba kússzon. Odaérve megtör benned minden elhatározást, hogy megpróbáld lezárni előle a félelmeidet, mert a tóban tanyázó, vonagló rémségekről kezd el suttogni, amik már figyelnek téged arra vágyva, hogy mielőbb elragadhassanak magukkal.

Villanás.

Kitörsz a Fóbiád hipnotikus szorításából, de azonnal el is határozod magad, hogy nincs az a pénz a világon, hogy betedd a lábad abba a tóba, nemhogy úszkálj benne. Inkább úgy döntesz, hogy keresel egy csónakot. Lapozz a **309**-re.

351.

Ha bárminek is felhívtad a figyelmét a jelenlétedre, nem mutatkozik, hogy megzavarjon, ezért rövidesen sikerül lefeszegetned az összes deszkát az ajtóról, hogy végre beléphess a szobába.

Egy szépen berendezett hálószobába jutsz, a közepén egy baldachinos ággyal. A falakat ízléses, barackvirág színű tapéta, a padlót pedig puha, fehér szőnyeg borítja. A szoba túloldalán egy ablakot látsz, amin meglepő módon nincsenek rácsok.

Körülnézve a helyiségben, megpillantasz egy kis íróasztalt egy egyszerű, fából készült székkel, mellette pedig egy alacsony könyvespolcot, tele könyvekkel. Viszont az egész helyiséget vastagon borítja a por, mert valószínűleg évek, vagy akár évtizedek óta nem járt itt senki. Ismét a lenyűgöző baldachinos ágy felé fordulsz, és ijedten veszed észre, hogy a molyrágta takarók között egy idős férfi és nő mumifikálódott holtteste hever. Az ijedtséged azonban hamarosan sajnálattá változik, amikor közelebb lépve észreveszed, hogy az idős házaspár egymás kezét fogja.

Még halálukban is ragaszkodnak egymáshoz. Szöget üt a fejedbe a gondolat, hogy ez az agg házaspár minden bizonnyal Yarles néhai szülei lehetnek. Ha át szeretnéd kutatni a szobát, lapozz a **173**-ra. Ha inkább távoznál, és visszatérnél a sötét folyosóra, lapozz a **35**-re.

352.

Izgatottan és egy kissé aggódva lépsz be a különös ködbe, hogy egyszerre minden betegesen sárga fényben fürödjön körülötted. Ez a szakasz hamarosan véget ér egy újabb keresztfolyosónál, de a kísérteties köd itt sem oszlik el. Ekkor észreveszel egy ajtót a jobb oldalon, ami eddig elkerülte a figyelmedet. Az *Officina* felirat díszeleg rajra, és maga az ajtó teljesen feketére égett és csupa mocsok.

Ha be szeretnél nyitni ezen az ajtón, és még nem tetted meg, lapozz a **404**-re. Ha inkább továbbmész a ködben, lapozz a **190**-re.

353.

Védekező testtartást veszel fel, majd felemelt kezekkel ismét közlöd, hogy nem akarsz ártani. Ezúttal néhány sakkfigura vágódik az arcodba, egy szék ütődik a hátadnak, majd ráadásként egy darts nyíl is a nyakadba áll. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. A berendezési tárgyak még gyorsabban örvénylenek körülötted, majd legnagyobb rémületedre a falak elkezdenek vérezni. Most már nyilvánvalóvá válik a számodra, hogy nem lehet kommunikálni a szellemmel, ezért a lehető leggyorsabban elhagyod a szobát. Lapozz a **418**-ra.

354.

Ha korábban már jártál a kínzókamrában, lapozz a **61**-re. Ha még nem jártál itt, lapozz a **374**-re.

355.

A kereszteződést magad mögött hagyva elindulsz északnyugati irányba, a fehér kupola felé. Ahogy beérsz a sötét fák közé, az a nyugtalanító érzésed támad, hogy még maga a csend is téged figyel. Elhessegeted ezt a gondolatot, hogy inkább az aljnövényzetben kígyóként tekergőző ösvényre koncentrálj, mert ha nem figyeled folyamatosan ezt a sáros, keskeny sávot, akkor könnyen a fák között találhatod magad és eltévedhetsz. Az igazat megvallva, magad sem tudod pontosan, hogy miért tartasz ettől. Talán azért, mert szinte meg vagy győződve arról, hogy van valami az ösvény mellett a sötétben, ami téged figyel vérben forgó szemekkel és vicsorgó agyaraival arra várva, hogy teljesen hátat fordíts neki.

Villanás.

Elhessegeted az agyadba kúszó újabb sötét gondolatokat, már csak azért is, mert megkönnyebbülve veszed észre, hogy lassan kiérsz a fák közül és elindulhatsz a kripta fehér kupolájához vezető úton. A lenyűgöző épülethez vezető ösvény maga is fehéren világít a sötétben, így élesen kirajzolódik a kripta közvetlen környékén magasra növő fűben. A teljesen elburjánzott növényzetnek köszönhetően csak jóval később veszed észre, hogy mi rejlik közöttük: nyitott sírok. Megborzongsz a látványuktól, de aztán erőt veszel magadon, és nem veszel tudomást a hirtelen rád törő rossz előérzetről. Sajnos, ahogy közelebb érsz a sírokhoz, még az eddigieknél is rosszabb érzés fog el: távolabb, ahol a legnagyobb a gaz, régi és lepusztult sírköveket látsz, amik alól halk kaparászást és sírást hallasz. Az újabb rettenettől émelyegni kezd a gyomrod, de sikeresen legyűröd a torkodba tóduló epét, és továbbra is határozottan a kupola felé tartasz.

És akkor valami esetlenül előbiceg az épület mellől – valami, ami már messziről a rothadt hús szagát árasztja feléd. Ahogy az ismeretlen alak feléd csoszog a sötétben,

hirtelen észreveszed, hogy egy patkány pottyan le a nyakából, és gyorsan egy közeli sírkő mögé surran, de onnan is hallod, ahogy elkezd rágcsálni valamit. A szád elé kapod a kezed és elkezdesz hátrálni. A feléd bicegő valami ekkor kilép a holdfényre, és a látványtól önkéntelenül tovább hátrálsz.

Az előhalott teremtmény te vagy!

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Csak bámulod a beesett arcot, az üres szemgödröket, a félrebicsaklott nyakat és a rothadó, eltorzult testet, de semmi kétség, hogy a kinyújtott karokkal feléd csoszogó borzadály a te hasonmásod, beleértve a ruházatát, a cipőit és még a frizuráját is.

Rettegve és hitetlenkedve teszel egy újabb lépést hátrafelé. A teremtmény is tesz feléd egy lépést, és kitátja véres száját, felfedve ezzel a törött, megfeketedett fogait. Azonban ahelyett, hogy megpróbálna beléd harapni, megáll előtted, hogy valami szörnyű, gurgulázó hangot bocsásson ki a tépett torkából, miközben vér csorog végig a nyakán. Szinte esküdni mernél rá, hogy ez a valami kommunikálni próbál veled. Sőt, egyre biztosabb vagy benne, hogy a fájdalmas hangzású gurgulázással egy bizonyos szót próbál kimondani. Eltart néhány szörnyű pillanatig, mire rájössz, hogy mi az a szó, amit a teremtmény mondani akar: *segíts*!

Teljesen ledöbbensz, és fogalmad sincs, hogy mitévő legyél. Ezen azonban nem kell túl sokáig gondolkodnod, mert a lény tesz feléd még egy bizonytalan lépést, majd szó szerint szétesik előtted. Ezután a szemed láttára bomlik le a maradék rothadó húsa, míg csak egy halom sárga csont marad belőle. Bár sokkoló volt számodra ennek a lénynek a megjelenése, a pusztulása mégis könnyeket csal az arcodra. Mi volt ez valójában: egy trükk, egy figyelmeztetés vagy egy ómen? Valószínűleg sohasem tudod meg, de most már inkább arra koncentrálsz, amiért idejöttél.

356

Végre eljutsz a kriptához, hogy bekukkants a félhomályba, mert az épület elülső részét még megvilágítja a holdfény. Belépsz, és körbenézel a szarkofágok között, amik félkörívben sorakoznak a lekerekített fal mentén; vannak közöttük kisebbek és nagyobbak, de elég hely van közöttük ahhoz, hogy odasétálhass a központi helyen lévő sírhelyhez, ami magasabb és díszesebb, mint az összes többi. Miközben ezt teszed, hirtelen halk, fémes hangot hallasz a hátad mögül, és amikor megfordulsz, riadtan látod a leereszkedő rostélyt, ami elzárja előled az egyetlen kijáratot ebből az épületből. Pánikba esve rohannál vissza a szabadulás egyetlen lehetősége felé, de abban a pillanatban, hogy megmozdulsz, a kapurostély azonnal lehullik, csapdába ejtve téged a kriptában. Ha *Klausztrofóbiában* szenvedsz, lapozz a **232**-re. Ha nem, akkor megvizsgálhatod a rostélyt – lapozz az **56**-ra.

356.

Tehetetlennek érzed magad, amiért nem tudsz segíteni ezeken az embereken, és restelled, amiért ha felületesen is, de átkutatod ezt a szobát, ezért vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot. Csak most veszed észre, hogy menynyire mocskos is ez a helyiség. Néhány percig keresgélsz a nyögdécselő és vergődő szerencsétlenek között, és végül találsz egy kis üvegcsét, aminek a címkéjén csak egy kereszt van. Amikor lenézel az üvegcséhez legközelebbi ágyra lekötözött vonagló testre, akkor rájössz, hogy az már valójában egy zombi. Lehetséges, hogy eredetileg Yarles egyik barátja volt, aki elégedetlen volt vele, ezért még a halála után is bünteti? Megrázod a fejed, hogy még csak ne is gondolj erre, majd felkapod a szenteltvizes üvegcsét (írd fel a *Kalandlapodra*), majd lehajtott fejjel távozol a szobából. Lapozz a **331**-re.

357.

– Gondolom, nincs nálad bor – mondja hirtelen a kis emberke. Annyira meglepődsz ezen, hogy csak bámulsz rá értetlenül.

Aztán emlékezteted rá, hogy egy borospincében van.

A kis ember erre hirtelen dühös lesz. – Nagyon jól tudom, hogy hol vagyok, de mi a francnak segítenék neked, ha nem ajánlasz fel érte cserébe valami ajándékot? A bor az egyetlen dolog, ami életben tart idelent, pedig nem szerepel az étlapon, ezért ha nincs nálad, akkor nagyon szépen megkérlek rá, hogy tűnj innen!

A kisöreg egyre jobban felhergeli magát, és nem tudhatod, hogy mire lehet képes. Ha van nálad egy üveg bor és odaadnád neki, lapozz a **392**-re. Ha nincs, akkor nagyon lassan kihátrálsz a borospincéből, majd visszatérsz az elágazáshoz – lapozz a **440**-re.

358.

Mintha két szemközti szobát látnál nem sokkal magad előtt a folyosón, de amikor elhaladsz közöttük, akkor rájössz, hogy csak a falak váltottak éppen akkor színt, ezúttal vörösre. Ezt követően egy keresztfolyosóhoz érkezel. Csakúgy, mint az előzőről, innen is három kijárat vezet tovább északi irányba. A bal oldali a sötétségbe vezet, a középső egy fényesen megvilágított folyosóra, míg a jobb oldali, meglepő módon, a gomolygó ködbe. Viszont észreveszel egy ajtót is, ami tőled jobbra van a keresztfolyosó déli oldalán, *Ignis* felirattal. Ez az ajtó annyira megégett és eltorzult, hogy leginkább egy lidérces fekete kapura emlékeztet. Határozottan nagyon vastagnak tűnik, és bár nem vagy szakértője a témának, de teljesen hangszigeteltnek is.

Ha ki szeretnéd nyitni a megégett ajtót, lapozz a **101**-re. Ha a bal oldali, sötét folyosón mennél tovább, lapozz a **264**-re. Ha az előtted lévő középső, kivilágított folyosón mennél tovább, lapozz a **141**-re. Ha a jobb oldali, ködbe vesző folyosón mennél tovább, lapozz a **352**-re.

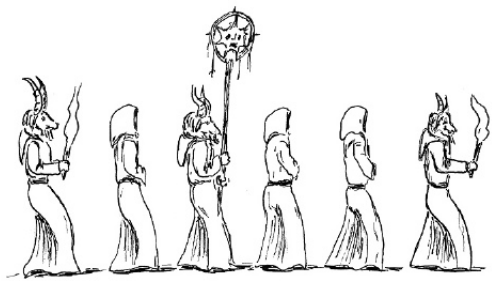
359.

Amikor belépsz a *Picturae* feliratú ajtó mögötti szobába, akkor kivételesen nem egy újabb borzalmas és rettenetes halál vagy kínzás vár rád, hanem egy képgalériában találod magad. A galéria falai különböző méretű festményekkel és impozáns mellszobrokkal van díszítve.

Ha a festményeket szeretnéd megvizsgálni, lapozz a **271**-re; ha a mellszobrokat, lapozz a **121**-re. Ha inkább távoznál a szobából, majd balra indulnál tovább, lapozz a **490**-re. Ha a szobából távozva egyenesen mennél tovább északi irányba, lapozz a **170**-re.

360.

Lehajolsz a tükörért, és elteszed a zsebedbe (írd fel a *Kalandlapodra*). A nő könnyes szemmel, hálásan néz fel rád, de semmit sem tudsz mondani neki, pedig valószínűleg még annyira az eszénél van, hogy megértsen. Ezután gyorsan elhagyod ezt a borzalmas helyet. Lapozz a **62**-re.



361.

A Banshee a földre lök. Egy pillanatig még látod a holdfény előtt kirajzolódó csontos alakját, de a következő pillanatban már rajtad terem, hogy neked essen a mocskos karmaival.

Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.

Ha *Mizofóbiától* szenvedsz, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot is, ha viszont ez a Legfőbb Félelmed, akkor 3 FÉLELEM pontot kapsz.

Kétségbeesetten küzdve próbálod védeni az arcodat a támadástól, de ezzel a karjaidat és a felsőtestedet hagyod védtelenül a Banshee karmai számára. Ellenfeled azonban nem csak azokkal harcol ellened, hanem a velőtrázó sikolyaival is, amitől majd' szétrobban a koponyád. Minél hamarabb meg kell szabadulnod ettől a szörnyű teremtménytől. *Tedd próbára* ÉLETERŐD! Ha Erős vagy, lapozz a **129**-re; ha Gyenge, lapozz a **38**-ra.

362.

Undorodva veszed észre, hogy a rajtad lévő patkányharapások elég csúnyán néznek ki, még ha nem is tűnnek olyan veszélyesnek. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Elhagyod a helyiséget. Lapozz a **239**-re.

363.

Továbbhaladsz a folyosón, és megkönnyebbülve veszed észre, hogy a korábban hallott nevetés mostanra alábbhagyott. A jobbra tartó folyosó végére értél, ezután észak felé kanyarodik tovább egy előtted lévő másik átjáróba. Viszont közvetlenül melletted, a jobb oldalon van még egy gyöngyfehér színű ajtó, vérvörös kilinccsel. Az ajtó aljánál egy réginek tűnő, legyezőszerűen szétterülő, ismeretlen eredetű foltot veszel észre. Magán az ajtón egy *Requiesce* feliratú régi emléktábla díszeleg. Ha szeretnél benyitni (és még nem tetted meg), lapozz a **313**-ra. Ha inkább folytatnád az utadat, lapozz a **491**-re.

364.

Szárnysuhogás és károgás hangja üti meg a füledet. Rájössz, hogy túlmentél a főbejáraton és rossz irányba tartasz, mert erre a hátsó bejárat van, ahol még valószínűleg hemzsegnek a zombik.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

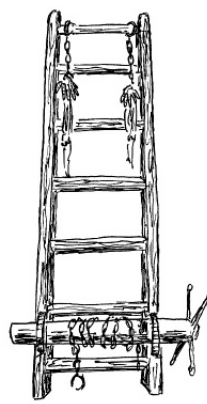
Elindulsz visszafelé, ismét a főbejárat felé tapogatózva, és reméled, hogy a Szarvas Démon azóta sem tért vissza. Lapozz a **300**-ra.

365.

Villámgyors mozdulattal a vízbe veted magad, éppen akkor, amikor a rémség elkezdi darabjaira tépni a csónakot. Most olyan sebességel úszol, amire csak kevesen képesek, de az biztos, hogy eddig csak keveseknek kellett egy ilyen vergődő, vonagló, pokoli teremtmény elől menekülniük, amitől habzik és forr a víz mögötted. Az életedért úszol, miközben majd' szétrobban a tüdőd, a szíved pedig a füledben kalapál, amitől szinte nem hallasz semmit a külvilágból, de jelenleg nem is érdekel semmi más a világon, csak te magad és a part. Ezalatt a mögötted lévő rémség éppen azzal van elfoglalva, hogy elfogyassza a csónakodat, így szerencsére egyáltalán nem figyel rád. Pillanatok alatt sikerül megnyugtató távolságra kerülnöd tőle, majd kis idő múlva végre eléred a partot is, hogy kimerülten, arccal lefelé a sárba zuhanj.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Egy darabig csak fekszel mozdulatlanul, aztán egyszer csak azt veszed észre, hogy a tó ismét csendes, mert a szörnyű teremtmény eltűnt a névtelen mélységben, ahonnan előjött. Talpra kecmeregsz, és kicsit megkönnyebbülve visszamész a kereszteződéshez. Lapozz a **279**-re.



366.

A nő súlyos sebet ejt a torkodon a harapásával, de aztán sikerül arrébb löknöd a fejét, mielőtt még egyszer megharapna.

Vesztesz 4 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot.

Vérrel teli szájjal kezd el nevetni a döbbent és fájdalmas arcod láttán, miközben azért küzdesz, hogy valahogy kiszabadulj az erős szorításából.

Végül, ha nehezen is, de sikerül lerúgnod magadról.

Ha van nálad fokhagyma, lapozz az **55**-re; ha nincs, lapozz a **477**-re.

367.

A nehéz kulcs pontosan beleillik a zárba, és minden ellenállás nélkül elfordul benne. – M-most itt k-kell, hogy hagyjalak – mondja az öreg szolgáló. – M-minden reményünk b-benned van. – Ezzel visszarohan a szobájába, és elbarikádozza magát.

A figyelmedet ismét az ajtóra fordítod, és nem törődve az árnyékból feléd közeledő élőhalottakkal, veszel egy mély levegőt, majd benyitsz az ajtón.

Egy meglepően kicsi és üres szoba fogad odabent. Tulajdonképpen az egyetlen berendezése egy asztal a helyiség túlsó végén. Ezen az asztalon koponyák tucatjait látod

piramis alakú gúlába rendezve, mintha csak egy szentségtelen oltár lenne. Az oltár fölött és mindegyik falon egy-egy hatalmas fáklya ég, a szoba közepén pedig körberendezve egy tucatnyi gyertya. Ennek a körnek a közepén egy alacsony, vékony férfi ül, háttal neked.

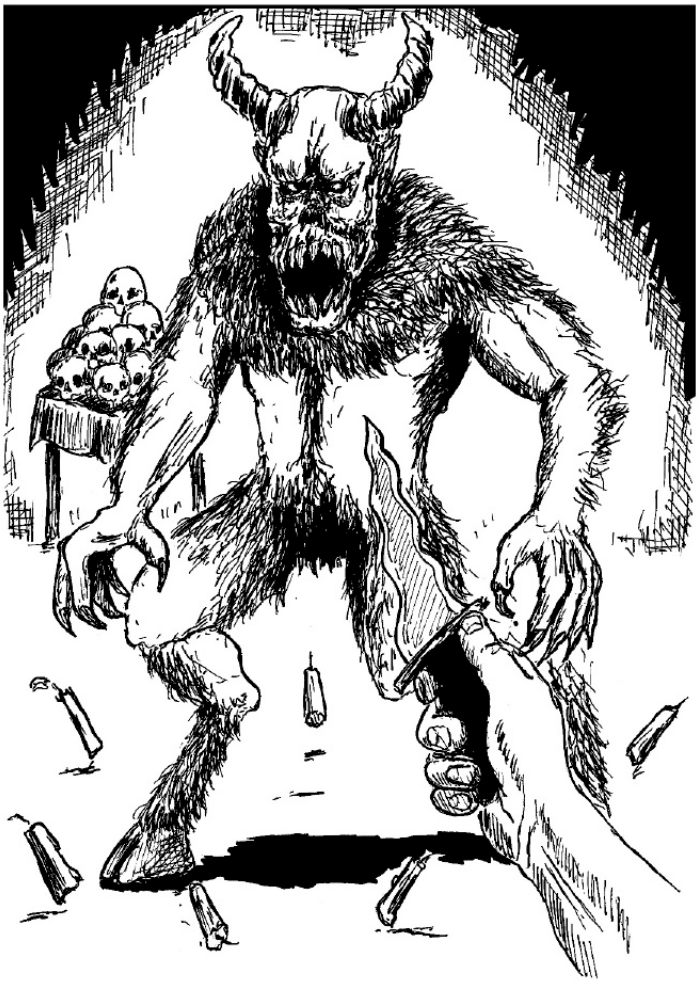
– Lenyűgöző, nem igaz? – kérdezi a férfi a koponya-oltár felé biccentve.

Fogalmad sincs, hogy erre mit is felelhetnél, ezért inkább előveszed Kris kését.

– A helyedben bezárnám az ajtót – mondja a vékony férfi nyugodt hangon. – Egyikünk sem szeretné, ha az élőhalottak megzavarnának, miközben üzletről beszélgetünk.

Meglepődsz, hogy milyen nyugodt a hangja és milyen normális a megjelenése ahhoz képest, hogy ő Yarles egyik legmegbízhatóbb szolgája. Azon kapod magad, hogy szinte akaratod ellenére is úgy teszel, ahogy mondja, mintha valamiféle agykontrollt alkalmazna rajtad. Ha *Klausztrofóbiában* szenvedsz, kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha a *Klausztrofóbia* a Legfőbb Félelmed, 3 FÉLELEM pontot kapsz. Miután bezártad az ajtót, a férfi feláll és feléd fordul. Az arca nyúzott és túlontúl komoly, az ábrázata méltóságteljes, de mégis teljesen hétköznapi. Megállapítod, hogy pontosan úgy néz ki, mint egy komornyik.

– Ez azért van, mert mindig felvesszük az alakját annak, akit utoljára megettünk – mondja a vékony férfi egyenletes hangon, mintha a gondolataidban olvasna. Elkerekedik a szemed, de mégis közelebb lépsz hozzá. A tekintetét a késre veti, és ismét megszólal anélkül, hogy másfelé nézne. – Remek. Ez segít nekem abban, hogy egy kicsit gyorsabban átalakuljak, de neked nem fog. – Az utolsó megjegyzésére odalépsz hozzá, és a kést belevágod a mellébe. A vékony férfi meg sem mozdul, még csak nem is pislog, az arckifejezése továbbra is méltóságteljes, mondhatni üres marad, mentes minden érzelemtől. – Köszönöm! – mondja egyszerűen, miközben kihúzod belőle a kést.



Ezután hirtelen minden figyelmeztetés nélkül két óriási szarv nő ki a fejéből, az állkapcsa megnyúlik, és az egész testét bozontos szőr lepi el. A bőre megfeketedik és füst kezd szivárogni a szájából, az orrából és a szemeiből, majd az egész arca eltorzul és rángatózni kezd, amitől teljesen felismerhetetlenné válik. Közben az egész teste növekedni kezd, és hatalmas izmok nőnek rajta. Végül már a lábfeje is patákban végződik, a kezei pedig karmokban, ahogy ott tornyosul fölötted három méter magasan. A szarvai a mennyezetet kaparják, és a teste eltakarja előled a koponyákból készült oltárt: egy Pokoldémon áll előtted!

Kapsz 3 FÉLELEM pontot.

Mivel Kris késével harcolsz ellene, az egyetlen fegyverrel, amivel meg lehet sebezni, ezért a küzdelem idejére adj 6 pontot a Támadóerődhöz. Viszont, ha a fent már említett *Klausztrofóbiában* szendvedsz, akkor csak 5 ponttal növelheted a Támadóerődet ezzel az ellenféllel szemben. Ha pedig a *Klausztrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor csak 3 ponttal növelheted a Támadóerődet.

Ráadásul, mivel a Pokoldémon még csak most alakult át, az ezt előidéző tárggyal szemben különösen sebezhetővé válik. Ezért minden alkalommal, amikor Kris késével megsebzed ezt az ellenfelet, a szokásos 2 helyett 4 ÉLETERŐ pont veszteséget okozol neki.

A Pokoldémon arca gúnyos mosolyra torzul, amitől a szája olyan széles lesz, hogy vér serken a sarkaiból. Tesz feléd egy lépést a kecskepatás lábaival, miközben a szarvai végigszántják a mennyezetet, a szájából és a szeméből pedig továbbra is füst árad.

Aztán támadásba lendül.

Pokoldémon	ÜGYESSÉG 12	ÉLETERŐ 10

Ha diadalmaskodsz felette, lapozz a **335**-re.

368.

Belépsz egy meglehetősen kicsi, de szépen berendezett és rendben tartott szobába, aminek az egyik oldalán egy hosszú asztal áll a fal mentén, elég drágának tűnő székekkel körülvéve. A falakon több festményt is látsz, amik meglepő módon valamilyen hangulatos szabadtéri helyszínt ábrázolnak, például erdőt vagy tavat. A padlót puha, bézs színű szőnyeg borítja, a fölötted lévő mennyezet pedig igényes gipszmintákkal van gazdagon díszítve. Szinte megdöbbent, hogy ennek a szobának az egész megjelenése ennyire normális. Minden bizonnyal ez lehet a fogadószoba, mivel elég közel van a bejárathoz, és a berendezés, valamint annak rendezettsége is erre utal. Ez a helyiség nyilvánvalóan úgy lett tervezve, hogy lenyűgözze a várakozó vendégeket, mielőtt továbbmennének a Házba. Vagy épp ellenkezőleg, ez az egyetlen helyiség a Házban, amit az úgynevezett kevésbé előkelő vendégek megtekinthetnek.

Ekkor veszed észre, hogy valami fekete anyag csordogál lassan lefelé a mennyezetről, pont az ajtó felett. Ennek a nyúlós fekete valaminek, bármi is legyen az, úgy tűnik, hogy haja is van. Talán mégis a pokolba kerültél, vagy legalábbis nagyon közel hozzá. Mit teszel?

Megvizsgálod az asztalt?	Lapozz a **67**-re.
A festményeket nézed meg?	Lapozz a **245**-re.
Távozol a szobából?	Lapozz a **138**-ra.

369.

Amikor kinyitod a kis piszkos, fehér szekrényt, arra számítasz, hogy mindenféle mocskos és undorító dolog hullik ki belőle, de ehelyett csak egy apró vörös pöttyöt találsz a mélyén. Képtelen vagy levenni róla a szemedet, és hamarosan át is alakul egy Halálbetűvé. Ha már megtaláltad mind az öt betűt, lapozz a **132**-re. Ha még nem, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot és vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot, majd kirohansz a fürdőszobából – lapozz a **211**-re.

370.

Fogalmad sincs, hogy mit kell ilyenkor mondani, mert nem gyakorlod egyik vallást sem. Kétségbeesetten próbálod felidézni a Miatyánk szövegét, de esetlen próbálkozásoddal csak annyit érsz el, hogy egy repülő asztal kezdi el verni a hátadat. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Úgy döntesz, hogy kimenekülsz a szobából. Lapozz a **418**-ra.

371.

A csónakot nézed, majd a vizet. Egy névtelen rettegés kezd úrrá lenni rajtad, és egyszerűen képtelen vagy arra koncentrálni, hogy legyűrd valahogy ezt a félelmet. Így aztán hosszú ideig csak álldogálsz ott arra kényszerítve magad, hogy beszállj a csónakba és ne hagyd magad átadni annak a rettegésnek, ami belülről emészt. A homlokodat kiveri a veríték, remegsz, kavarog a gyomrod és egyre szaporábban kapkodod a levegőt.

Nem vagy benne biztos, hogy ezt képes vagy megtenni.

Ha kényszeríteni akarod magad arra, hogy beszállj a csónakba, akkor fel kell áldoznod 1 SZERENCSE pontot és kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha ezt akarod tenni, lapozz a **260**-ra. Ha nem szeretnéd meghozni ezt az áldozatot, lapozz a **105**-re.

372.

Holdfény fürészti az arcodat, miután beléptél a kapun, de rögtön egy üvöltés is felharsan mögötted. Megpördülve egy félelmetes lénnyel találod szembe magad, ami alighanem egy hatalmas és bozontos Vérfarkas lehet. A vadállat rád veti magát, és azonnal a nyakadba harap, szörnyű sebet hagyva maga után. Ezután még egyszer elüvölti magát, miközben hatalmas alakja kirajzolódik a holdfényben, majd beveti magát a körülöttetek lévő erdőbe. Tudod, hogy egy vérfarkas harapásától te magad is vérfarkassá válsz, hacsak nem találsz gyorsan nadragulyát, ezért elrohansz ellenkező irányba, mint amerre a bestia eltűnt, hogy

megkeresd az ellenszert, amit halálos belladonnának is neveznek, mert egyébként halálos méreg. Ha *Toxifóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Toxifóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

373.

Kővé dermedten állsz ott, ahogy a tátogó és az állkapcsaikat csattogtató élőhalottak feléd tántorognak. Csak állsz és bámulod az üres szemgödröket, a kezeket, amiken már alig van bőr és hús, a törött állkapcsokat, amikből nyelvek lógnak vért és gennyet fröcskölve szanaszét, és közben egyre közelebb érnek hozzád. Akkor sem mozdulsz, amikor megragad az első rothadó kéz, és az első törött állkapocs beléd harap. Fel sem sikoltasz, csak tűröd a fájdalmat.

Valamivel később, amikor a félig elrothadt holttestek visszamásznak a föld alá, valaki a Házból felfigyel rá, hogy eggyel többen vannak. Van köztük egy új, aki még nem indult oszlásnak, de a karjain és az arcán már alig van hús, és friss beleket húz maga után, miközben megpróbálja magát a föld alá ásni – és pontosan úgy néz ki, mint te…

374.

Abban a pillanatban, ahogy belépsz az ajtón, vér és ürülék szaga csapja meg az orrodat. Elégedett nevetés hallatszik nem messze tőled: – Ááá, ez az erős példány önként és dalolva sétál be a dolgozószobánkba! – mondja egy férfihang leplezetlen örömmel.

Összerezzensz, amikor egy másik hang és nevetés csendül fel melletted, és nem is remélheted, hogy vakon bárkivel is felvedd a harcot, főleg nem két vagy három ellenféllel szemben. Durva kezek ragadnak meg, és azonnal lefegyvereznek, majd végigrángatnak az alagúton, hogy aztán a hangokból ítélve belökjenek egy másik szobába. Egy asztalra dobnak, majd érzed, hogy le is láncolnak rá.

A nevetés abbamarad, helyette ajtócsapódást hallasz. Valaki csendesen hozzád lép, majd egy vidám hang szól hozzád: – Igazán kár, hogy nem láthatod, hogy mit fogok most tenni veled, mert egyébként mindig a szemeket hagyom a végére. De legalább érezni fogod. – A levegő megtelik valami fémes hanggal, majd egy hegesztőpisztoly sercegésével. – Bocsáss meg – mondja a gúnyos hang –, de ezekre az előkészületekre mindig szívesen szánom rá az időt, és még nagyon-nagyon hosszú éjszaka áll előttünk.

Könnyek csorognak végig az arcodon, amikor rádöbbensz, hogy mi fog feled történni – és milyen sokáig…

375.

Benyitsz a halkan megnyikorduló *Copia* feliratú ajtón, és egy kis raktárhelyiséget találsz mögötte. Mindenfelé edényeket, lábasokat, dobozokat és ehhez hasonló dolgokat látsz. Ezenkívül semmi különös és szokatlan nincs a szobában, ezért talán most érzel először egy kis megkönnyebbülést, amióta csak betetted a lábad erre az elátkozott birtokra.

Vonj le 1 FÉLELEM pontot magadtól.

Kihasználod, hogy végre találtál egy nyugodt helyet, ezért úgy döntesz, hogy gyorsan átkutatod a szobát, de nem találsz semmi használhatót, csak mindenféle limlomot egészen addig, amíg észre nem veszel egy kis zsákszerű valamit, ami egy doboz alól kandikál ki. Felvéve megállapítod, hogy különféle rúnák díszítik, de találsz rajta egy számodra értelmes szót is: *Végtelen*. Kíváncsi vagy, hogy ebben végre találsz-e valami használható dolgot, ezért beledugod a kezedet, mire az egész karod eltűnik benne! Rémülten rántod ki a zsákból, de úgy tűnik, hogy nem esett semmi baja a karodnak. Ez csakis a legendás Feneketlen Zsák lehet, amiben szó szerint több tonnányi cuccot is magaddal cipelhetsz anélkül, hogy megéreznéd a súlyát!

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

376

Boldogan veted keresztbe a válladon új szerzeményedet (írd fel a *Kalandlapodra*), majd mosolyogva elhagyod a szobát, hogy folytasd utadat a folyosón. Lapozz a **363**-ra.

376.

Eszedbe jut a korábban talált Sárkány Kódkönyv, és úgy érzed, hogy itt az ideje alaposabban áttanulmányozni, mert a benne lévő illusztrációkat érdemes összehasonlítani az ajtón lévő faragványokkal. És kis idő múlva meg is találod az összefüggést! A könyvben lévő ábrák szerint végig kell nyomkodnod egy teljes sorozatot az ajtó különböző és megfelelő részein: itt egy sárkányfejet, ott egy démon patáját, az ajtó tetejéhez közel egy kardot, az aljánál egy pajzsot, és így tovább. Hegyezni kezded a füledet, majd egy kattanás után azt látod, hogy az ajtó közepén lévő lándzsafej képe lassan elkezd befelé fordulni egészen addig, amíg a hegye az ajtó közepe felé nem mutat. Közelebb hajolva észreveszed, hogy a lándzsafej belsejében van egy gomb!

Lassan a különös lándzsafejben lévő gomb felé nyúlsz, és reménykedve megnyomod, hogy aztán legnagyobb megkönnyebbülésedre kinyissa az ajtón lévő zárat.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Az ajtó nyikorogva kinyílik, amikor óvatosan megnyomod, és aztán belépsz… nem egy szobába, amire számítottál, hanem egy hatalmas barlangba. Beletelik egy kis időbe, amíg a szemed hozzászokik a majdnem tökéletes sötétséghez, mert az egyetlen fényforrás a barlang túlsó végén lévő kis lyukon beszűrődő holdsugár.

Amíg hunyorogva próbálod felfedezni, hogy hol is vagy tulajdonképpen, az ajtó hangtalanul becsukódik mögötted.

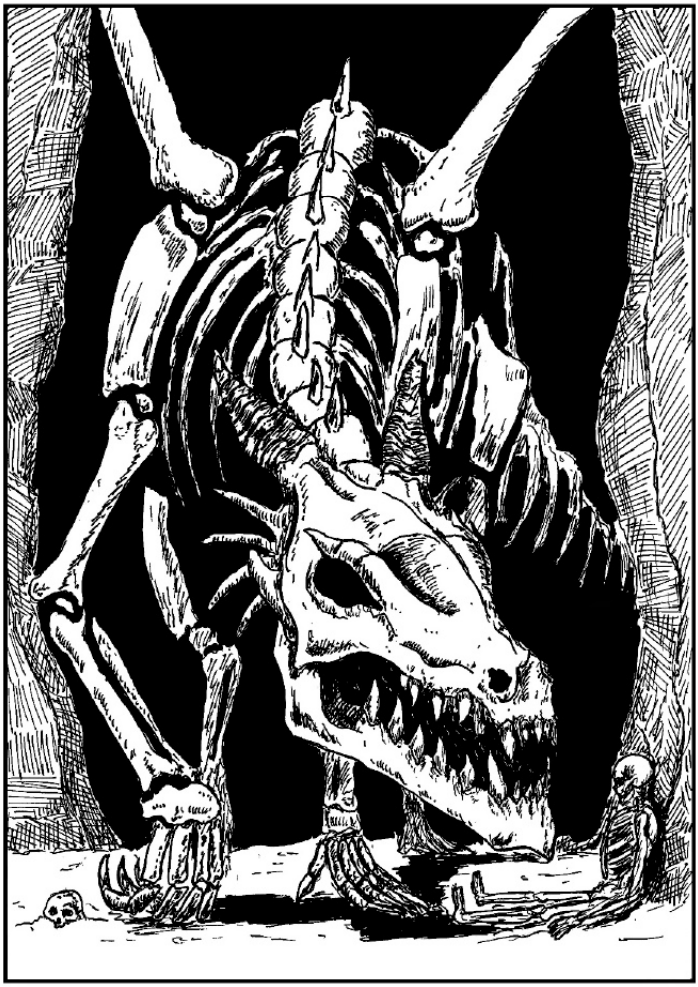
Miután végre visszanyered annyira a látásodat, hogy körbe tudj nézni a barlang belsejében, akkor meghökkenve látod, hogy az tele van jókora méretű csontokkal.

Egészen pontosan óriási méretű bordacsontok között állsz, miközben egy roppant méretű koponyát bámulsz, ami valamivel arrébb hever előtted a földön. Bármi is volt az a teremtmény, amihez ezek a csontok tartoztak, az biztos, hogy hatalmas volt.

Ha *Kartilogenofóbiában* szenvedsz, kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha a *Kartilogenofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 2 FÉLELEM pontot kapsz.

A barlang másik végében, amit a beszűrődő holdfény jobban megvilágít, egy faragott démonokkal díszített fehér talapzatot látsz, amin megcsillan valami. Ebből a távolságból egy hullámos pengéjű késnek tűnik. Lassan megfordulsz, hogy megbizonyosodj arról, hogy van menekülési lehetőséged arra az esetre, ha valami váratlan történne, és most veszed észre, hogy az ajtó, amin bejöttél, zárva van. A füledben hangosan lüktetni kezd a vér, a szád pedig annyira kiszárad, hogy nyelni sem tudsz. Úgy tűnik, hogy az egyetlen dolog, amit tehetsz, hogy megvizsgálod a különös kést a barlang túlsó végében.

Csontok ropognak a talpad alatt, ahogy óvatosan végigsétálsz a bordák alatt, majd a nyakcsigolyák mellett. Amikor lefelé fordítod a fejed, hogy a lábad elé nézz, hirtelen félelem fog el, mert rájössz, hogy nem csak egy teremtmény csontjai hevernek itt. Ugyanis azt látod, hogy több tucat emberi koponya kandikál ki a föld alól, mindegyik bezúzva vagy hasonló módon megsérülve. Itt-ott törött bordákat és teljes csontvázakat is látsz, ezek közül is szinte mindegyik valamilyen súlyos sérülés jeleit hordozza magán. Ettől függetlenül folytatod hátborzongató utadat az óriási csontváz árnyékában, a halál szőnyegén lépkedve, míg végül az óriási dinoszaurusz-szerű fejjel egyvonalba érve a késért nyúlsz; a kezed előrenyúlik a levegőben, megtöri a holdsugarat, megzavarja a porszemeket, eltorzítja az árnyékokat a talapzat körül, az ujjaid előrenyúlnak, megérintik a kés markolatát, és…



Hirtelen megpördülsz, mert szörnyű, csikorgó hangot hallasz közvetlenül a hátad mögül, és a tarkódon feláll a szőr az eléd táruló látványtól: a hatalmas dinoszaurusz-szerű csontváz a szemed láttára kezd el átalakulni. Az óriási csontok egymás felé kúsznak a földön, majd összekapcsolódnak, és lassan alakot ölt a teremtmény gerince, a lábai, és… a szárnyai? Valahányszor egy csont csatlakozik egy másikhoz, kékes fény villan, jelezve, hogy valamilyen sötét mágia működik itt.

Egyre több és több csont kapcsolódik össze, míg végül a teremtmény négy lábra tud állni, majd előredől, hogy egy óriási csattanás kíséretében a nyakcsigolyák is a helyükre ugorjanak. Semmit sem tehetsz, csak rettegve nézed, ahogy a csontok egyenként összeállnak, és ez a gigászi valami lassan kezdi visszanyerni eredeti formáját. Miután a nyak is a helyére került, a csontváz a koponya fölé hajol, ami az alsó állkapoccsal együtt szintén a helyére pattan. Ezután a nyak a magasba emeli a koponyát, amitől az szinte a barlang tetejét súrolja, hogy aztán újra lehajoljon, hogy a *sárkány* – igen, a sárkány – az üres szemüregeivel téged kezdjen el bámulni.

Ez a teremtmény egy Halálsárkány, egy csontvázszerű szörnyeteg, amit varázslat tart össze. Szerencsédre nem egy teljesen kifejlett sárkány maradványaiból keltették életre, hanem egy fiatal példányéból. Ráadásul a varázslat, ami összetartja, és maguk a csontok is olyan régiek, hogy már eléggé meggyengültek. Ettől függetlenül az előtted álló példány is rendkívül veszélyes ellenfél.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Nincs hova menekülnöd vagy elrejtőznöd, ezért meg kell küzdened ezzel az új rémséggel, ami föléd tornyosul. Most pedig az életed múlik azon, hogy milyen típusú fegyvert használsz ebben a harcban. Ha fegyvertelen vagy, akkor szükség esetén használhatod a hullámos pengéjű kést is, illetve dönthetsz úgy is, hogy ezt a kést használod a meglévő fegyvered helyett. Gyorsan kell döntened!

377–378

Ha szúrófegyvert akarsz vagy tudsz használni, mint például egy párbajtőr, lapozz a **298**-ra. Ha vágófegyvert akarsz vagy tudsz használni, mint például egy fejsze vagy egy kés, lapozz a **168**-ra. Ha zúzófegyvert akarsz vagy tudsz használni, mint például egy buzogány, lapozz a **320**-ra.

377.

Abban a pillanatban, ahogy a teremtmény közelíteni kezd feléd, hirtelen görcsbe rándul, mintha valami fájdalom rázná belülről, amitől még az is nehezére esik, hogy állva maradjon, nemhogy harcoljon.

Kapsz 2 SZERENCSE pontot.

A lény hátraveti a fejét, és olyan éles hangon sikoltozik, amilyet még soha életedben nem hallottál, és kénytelen vagy a füleidre szorítani a kezeidet, mert vér kezd el szivárogni belőle. A lény még mindig kicsavart tagokkal rázkódik, az arca a felismerhetetlenségig eltorzult, de aztán karmos kezeit kitárva valahogy elkezdi feléd vonszolni magát. Úgy tűnik, hogy a nőben, bár nagyon legyengült, mégis maradt annyi erő, hogy harcolni tudjon. De nem, ez *nem* egy nő, hiszen nincs benne semmi emberi. Mindenesetre, harcolnod kell!

Mivel nincs fegyvered, puszta kézzel kell küzdened az életedért: ne felejts el levonni 3 pontot a Támadóerődből.

Bukott Angyal
(nagyon legyengült) ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 8

Ha ellenfeled ÉLETERŐ pontjainak száma 3-ra vagy az alá csökken, lapozz a **389**-re.

378.

Émelyeg a gyomrod a lábaidnál lévő, remegő nyálkakupac látványától, ezért úgy döntesz, hogy gyorsan elhagyod ezt a helyiséget. Lapozz a **239**-re.

379.

Tapogatózva haladsz tovább előre, majd nyújtott kezeddel egy ajtót tapintasz ki a bal oldalon. Ha benyitnál rajta, lapozz a **215**-re. Ha nem foglalkozol vele, és inkább egyenesen mennél tovább, tekintettel a lassan közeledő élőhalottakra, lapozz a **33**-ra.

380.

Üvöltözve és a karjaiddal hadonászva rohansz a varjak felé, és a hatás nem marad el: a megriadt madársereg egyszerre rebben fel, mint valami fekete felhő. Majdnem elneveted magad ezen a jeleneten, de aztán észreveszed, hogy a felszálló madarak egy ideig még fölötted köröznek, és egy pillanatra mintha egy óriási fekete koponyát formáznának. Ezt követően gyorsan szétszélednek, ezért nem vagy bizos benne, hogy az előző látvány nem csak a képzeleted szüleménye volt-e. Ezután odamész a fához kikötözött emberhez, de ugyan mit tehetsz érte? Már alig van benne élet, de még ha élne is, az arcából szinte nem maradt semmi. Mégis, az utolsó erejével még sikerül neki valahogy „felnéznie" rád, majd csendben kileheli a lelkét. Valószínűleg eddig is már csak a fájdalom tartotta életben. Mindenesetre úgy érzed, hogy helyesen cselekedtél.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ezután hátat fordítasz a szerencsétlennek, hogy folytasd a felfedezőutadat. Lapozz a **265**-re.

381.

Bármennyire is félsz, mégis biztos vagy benne, hogy a hangok, amiket hallasz, csak a képzeleted szüleménye. Amint ez a gondolat átfut az agyadon, a suttogások és a zajok megszűnnek, mintha ott sem lettek volna. Ugyanakkor még mindig csapdába vagy esve, és a Fóbiád továbbra is azt üvölti az agyadban, hogy szabadulj ki innen valahogy.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

382–383

Amíg el nem hagyod a kriptát, vonj le 1 pontot a Támadóerődből. Most pedig ismét a kapurostélyra fordíthatod a figyelmedet. Lapozz az **56**-ra.

382.

Az ajtó egyenesen egy kicsi, zárt térbe vezet, és abban a pillanatban, ahogy belépsz, egy kétszárnyú fémajtó zárul be mögötted, ami mellett egy számozott gombokkal ellátott tábla van a falon. Mindössze egyetlen fényforrás vibrál fölötted, a fémfalakon pedig a következő feliratok díszelegnek: *Nem kapsz levegőt!*, *Nem szabadulsz!*, *Halál fia vagy!* Rosszul vagy, és rémülten fordulsz a számozott tábla felé, de a számok helyén csak egy „*Végtelen*" feliratot látsz. A szerkezet remegni kezd, majd őrült tempóban elindul felfelé, miközben a falak is kezdenek összehúzódni körülötted. Ha *Klausztrofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Klausztrofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

383.

Habozás nélkül ráöntöd a gyúlékony folyadékot a földön heverő holttestre, majd utánadobod a még mindig égő fáklyádat. A vámpír teste lángra lobban, és ugyanabban a másodpercben drámai módon elkezd vonaglani és rángatózni. Most már biztosra mész, ezért nem mozdulsz, csak nézed, ahogy a test hamuvá nem porlad.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Végre biztonságban elhagyhatod a szobát. Az egyetlen út előrefelé a déli oldalon lévő vaskos, de mégis egyhén meggörbült ajtó, *Dominus* felirattal. Természetesen még mindig rajta van a súlyos lakat.

Ha nálad van a Mester Szobájának a Kulcsa, lapozz a **400**-ra; ha nincs, lapozz a **498**-ra.

384.

Óvatosan lopakodsz tovább a számodra koromsötét világban, miközben már a Házat elárasztó élőhalottak szagát is érzed. Kicsit később ismét egy ajtó mellett találod magad, ami ezúttal a jobb oldalon van. Ha ki szeretnéd nyitni, lapozz a **3**-ra. Ha nem, akkor továbbmész – lapozz a **268**-ra.

385.

A lakat felé nyúlsz. Szinte ugyanebben a pillanatban furcsa zajokat hallasz a hátad mögül, amitől összerezzensz, majd hátrafordulsz. Körülötted mindenfelől kezek törnek elő a föld alól. Holttestek tucatjai ássák elő magukat a földből, a levegő hamarosan megtelik vérszaggal és nyöszörgés hangjával. Túl sokan vannak ahhoz, hogy megküzdj velük vagy áttörj közöttük, így csak állsz ott kővé dermedve, ahogy a tátogó és az állkapcsaikat csattogtató élőhalottak feléd tántorognak. Csak állsz és bámulod az üres szemgödröket, a kezeket, amiken már alig van bőr és hús, a törött állkapcsokat, amikből nyelvek lógnak vért és gennyet fröcskölve szanaszét, és közben egyre közelebb érnek hozzád. Akkor sem mozdulsz, amikor megragad az első rothadó kéz, és az első törött állkapocs beléd harap. Fel sem sikoltasz, csak tűröd a fájdalmat.

Valamivel később, amikor a félig elrothadt holttestek visszamásznak a föld alá, valaki a Házból felfigyel rá, hogy eggyel többen vannak. Van köztük egy új, aki még nem indult oszlásnak, de a karjain és az arcán már alig van hús, és friss beleket húz maga után, miközben megpróbálja magát a föld alá ásni – és pontosan úgy néz ki, mint te…

386.

Bármennyire is félsz és bármennyire is kezdesz fáradni, valahogy mégis sikerül eszeveszett tempóban húzni az evezőket, miközben folyamatosan a szörny szemébe világítasz; mindezt úgy, hogy a zseblámpát a fogaid közé szorítva tartod! Jó néhány őrjítő másodperc múlva a csónak zökken egyet, ahogy az alja eléri a tó fenekét, te pedig ettől a váratlan mozdulattól a vízbe ejted a zseblámpát. Ez azonban már cseppet sem érdekel, mert végre a parton vagy, a szörny pedig feladta az üldözésedet, mert túl lassúnak bizonyult, és a sekély vízparton már nem tud követni. Hála Istennek!

Kapsz 1 SZERENCSE pontot (és húzd le a zseblámpát a *Kalandlapodról*).

A következő pillanatban kikászálódsz a csónakból, és kimerülten, arccal lefelé a sárba zuhansz.

Egy kis idő múlva visszanyered az erődet, és arra leszel figyelmes, hogy minden csendes körülötted. Visszanézel a tóra, de a lénynek nyoma sincs, valószínűleg visszasüllyedt a feneketlen mélységbe, ahonnan előjött. Megkönnyebbülten tápászkodsz fel és indulsz vissza a kereszteződéshez. Lapozz a **279**-re.

387.

Elkergetted korábban a varjakat? Ha igen, lapozz a **291**-re; ha nem, lapozz a **364**-re.

388.

A *Sariis* feliratú ajtó könnyedén nyílik, és egy olyan helyiségbe lépsz be, ami első ránézésre egy teljesen hétköznapi éléskamrának tűnik: jókora húsdarabok lógnak a mennyezetre akasztott kampókról a dermesztő hidegben. Csak miután közelebbről szemügyre veszed őket, akkor jössz rá, hogy milyen húsdarabok is ezek, majd egyre nagyobb viszolygással veszed észre azt is, hogy egyik-másik még mozog.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Először arra gondolsz, hogy valamivel keresztüldöföd azokat, amik még élnek, de aztán elveted ezt a gondolatot, mert látod, hogy úgyis hamarosan végük. Ehelyett inkább hátat fordítasz nekik, hogy elhagyd a helyiséget. Ekkor észreveszel egy pár normálisnak tűnő kolbászt az ajtó mellé akasztva. Próbaképpen megszagolod őket, és megállapítod, hogy marhahúsból készültek. Ha akarod, magaddal viheted őket. 2 adag Élelmiszernek számítanak, és mindegyik elfogyasztásával 4 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza. Bármikor elfogyaszthatod őket, kivéve harc közben. Más dolgod nem lévén, távozol. Ha továbbmész a folyosón, lapozz a **103**-ra. Ha visszafordulnál, és inkább a jobb oldali folyosón indulnál el, lapozz a **32**-re.

389.

Heves támadásaidtól a teremtmény erősen vérezve hátrálni kezd. Térdre zuhanva rád néz gyönyörű arcával, de nem, ez egy rút és gonosz lény! A teremtmény lassan feleegyenesedik, és törött fogain keresztül rád sziszeg, majd egyetlen szárnycsapással felfelé lendül, hogy a kripta kupoláját keresztültörve elmeneküljön, egy méretes lyukat hagyva az épület tetején, amin most már akadálytalanul bevilágíthat a Hold. Lapozz a **66**-ra.

390.

Elhagyod a kis lakot, és visszasétálsz a kereszteződés felé, amikor hirtelen egy hangos reccsenést hallasz a hátal mögül. Ahogy hátranézel, azt látod, mintha egy nagy méretű dolog mozogna a fák között. Idegesen megszaporázod a lépteidet a kereszteződéshez. Lapozz a **279**-re.

391.

Próbálsz nem figyelni arra az érzésre, hogy a Ház téged néz, majd elindulsz az épület jobb oldala felé. Az első dolog, amit errefelé észreveszel, az néhány furcsa anyagú fekete folt a fűben, több helyen is. Ennél sokkal meglepőbb az, amikor a szemed sarkából mozgást veszel észre, majd megpillantasz két óriási kutyát, amint esetlenül feléd lépkednek a holdsütötte gyepen. Egy Hold elé kúszó sötét felhő jótékonyan árnyékba burkolja őket, ezért első pillantásra normális állatoknak tűnnek, de aztán kilépnek a holdfényre…

Mindkét kutya a felismerhetetlenségig össze van égve.

Ráadásul az egyik a beleit húzza maga után, a másiknak meg hiányzik a fél feje, tehát ezeknek a kutyáknak a természet törvényei szerint döglöttnek kellene lenniük. Ehhez képest mindketten esetlenül feléd közelednek, miközben további összeégett darabok hullanak le róluk a fűbe. Most már tudod, hogy mik azok a furcsa fekete foltok…

Egyszerre kell megküzdened velük, de ne felejts el levonni 3 pontot a Támadóerődből a küzdelem idejére, mert fegyvertelenül harcolsz.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Élőhalott Dán Dog	6	5
Második Élőhalott Dán Dog	6	5

Ha sikerül mindkettőt legyőznöd, lapozz a **159**-re.

392.

A kisöreg megköszöni az ajándékodat. – Ez a Ház a pokol része lett – jelenti ki tárgyilagosan. Észreveszi, hogy erre felvonod a szemöldöködet, és megcsóválja a fejét. – Mostanra már látnod kellett bizonyos dolgokat, ezért tudnod kell, hogy igazat beszélek.

Kénytelen vagy elismerni, hogy vagy értelmes dolgokat mond, vagy ugyanolyan őrült, mint te magad.

– Hallgass ide! – folytatja a kis emberke. – Ennek a Háznak az ura egy hatalmas démon, a néhai Drumer grófjának a bátyja, akiről már bizonyára hallottál. – A kisöreg észreveszi a rövid, de zord mosolyt az ajkadon. – Ááá, úgy látom, hogy legalább részben ismered a történetet. – Elégedetten bólint. – Ez az új lord Yarlesnak nevezi magát, és éppen olyan veszélyes, mint az elődje volt. Nem akarja, hogy ugyanaz történjen vele, ami az öccsével, ezért ezúttal nem kockáztat. Az a szándéka, hogy megnyisson valamit, amit, ahogy hallottam, *A Kapuként* emleget. – A kisöreg a zavart arckifejezésed láttán vállat von, majd leveszi a szemüvegét, és lustán törölgetni kezdi az ingében. Ezután folytatja.

– Nem tudom, hogy mi az a Kapu, és nem is akarok úgy tenni, mintha tudnám – mondja révedező tekintettel. – Azt viszont tudom, hogy amikor legutóbb megpróbálta megnyitni, akkor elszabadult a pokol. – Az öreg észreveszi, hogy hirtelen feszülten figyelni kezdesz. Visszateszi a szemüvegét és folytatja: – A legutóbbi próbálkozásakor valami rosszul sült el, és bár a Kapu megnyílt, de rossz helyre. – Kétkedő arckifejezésed láttán a kisöreg megáll a történetben. – Én csak azt mondom, amit hallottam – mondja a szakállát simogatva. – És én sem vagyok teljesen biztos benne, hogy elhiszem – folytatja, mintha magának mondaná. – Szóval, a legutóbbi próbálkozáskor átjött valami, amit úgy hallottam, úgy neveznek, hogy *A Megidézett*. Ez a valami megöl mindent: embert, démont vagy angyalt, egyszerűen nem érdekli, hogy mit. És a legrosszabb az egészben, hogy ennek a valaminek nincs fizikai megtestesülése, ezért semmilyen fegyverrel nem lehet kárt tenni benne, nemhogy megállítani.

Megkérdezed a kis emberkét, hogy hol van most ez a Megidézett.

– Ó, egy ideje meglapul – válaszolja. – Remélhetőleg elment valahova máshová, de valójában fogalmam sincs. Időnként megtaláltuk a gusztustalan maradványait

az isten tudja minek, de csak egy darabig. – Egy pillanatra felnéz a mennyzetre. – De a lényeg, hogy Yarles lord ismét meg akarja nyitni a Kaput, hogy ezúttal áthozza azt az átkozott valamit, amit eredetileg is át akart hozni. Lefogadom, hogy bármi is legyen az a dolog, az sebezhetetlenné fogja tenni a lordot, vagy talán megóvja valamilyen módon, esetleg halhatatlanná is teheti akár. Fogalmam sincs, csak találgatok.

Megkérdezed az öreget, hogy mégis hogy a francba tudták először megnyitni a Kaput.

A kisöreg erre elfintorodik: – Nem vagyok biztos benne, hogy amit most el fogok mondani, azt én magam is elhiszem, ezért tőled sem várom el. – Mély levegőt vesz, megigazítja a szemüvegét, majd folytatja: – Hallottál már valaha a Végzet Lándzsájáról? – Elmosolyodik az elkerekedett szemeid láttán. – Mondtam, hogy nem lesz könnyű elhinni. Nos, úgy hallottam, hogy a Kapu megnyitásának az egyetlen módja, hogy elkövesd a lehető leggyalázatosabb istenkáromlásokat. Egyszerűen fogalmazva: az nem elég, ha kalimpálsz néhány fordított kereszt körül és megölsz néhány szüzet. Nem. Valami igazán szent dologgal kell valami igazán szentségtelen dolgot művelned. Ez az egyetlen módja annak, hogy odaát észrevegyenek. Ezért Yarles az egész világot felkutatta a szent lándzsa után, hogy végül aztán három évtizednyi keresgélés és rengeteg szenvedés után épen és sértetlenül megtalálja valami kicsi kis ország kicsi kis templomában, aminek a nevét elfelejtettem.

Önkéntelenül is kételkedve horkantasz egyet.

A kisöreg felvonja a szemöldökét. – Ha jól látom, akkor nem vagy túl vallásos.

Elmondod neki, hogy ennek semmi köze a vallásossághoz, egyszerűen csak túl hihetetlenül hangzik az egész, nincs benned tiszteletlenség.

Az öreg ismét leveszi a szemüvegét és úgy kezd el méregetni. – Én sem vagyok vallásos ember, legalábbis nem voltam az, amíg ide nem jöttem. Elég annyi, hogy én sem

hittem a démonokban, zombikban meg szörnyekben, de jól gondolom, hogy ezekkel kapcsolatban mostanra már neked is megváltozott a véleményed? – Alig észrevehetően biccentesz. – Mindenesetre, jónéhány teszt és vizsgálat után a lord végre meggyőződhetett arról, hogy a Lándzsa, ami nála van, valódi. Természetesen ezután azonnal használni kezdte a Lándzsát mindenféle undorító módon olyan istentelen szertartásokon, amikről jobb, ha nem is mesélek neked. – Az öreg ismét felnéz a mennyezetre, mintha valami láthatatlan dolgot keresne ott. – Az egyik szertartás aztán balul sült el, és a Lándzsa kettétört.

Rákérdezel, hogy ez miért történt.

– Mert a Lándzsát nem arra szánták, hogy egy ilyen aljas teremtmény használja. Ezután kezdetét vette az élet-halál harc az úgynevezett „Lord" Yarles, a hívei és a többi szerencsétlen között, akiket nem is tartottak arra érdemesnek. Aztán a küzdelem végén két bátor férfi meglépett a Lándzsa két felével. Az egyik az emeletre menekült, a másik pedig lefelé, de hogy aztán melyikük mit csinált a maga részével, azt nem tudom. Az viszont biztos, hogy még valahol a Házban kell lenniük, mert gondolom, arra már te is rájöttél, hogy erről a birtokról lehetetlen elszökni. – Az öreg visszateszi a szemüvegét, de továbbra is az arcodat vizslatja. – A lord ismét tűvé tette az egész világot, hogy megtalálja a módját annak, hogy hogyan lehet újra összeilleszteni a Lándzsát, és végül elég könnyen, ráadásul az otthonához elég közel meg is találta, ha hinni lehet a pletykáknak, bár én személy szerint kételkedek ebben. – Ismét vesz egy nagy levegőt, és mélyen a szemedbe néz. – A Lándzsának négy dologra van szüksége, mindegyik hét vallás által megáldva, és azokat rögzíteni kell magán a Lándzsán, a töréshez közel. – Egy pillanatra mérgesen néz rád, amikor ismét kétkedő arcot vágsz. – Nos, nem várom el tőled, hogy megértsd, de biztos forrásból tudom, egészen pontosan egy könyvből az úgynevezett „lord" könyvtárából, hogy ennek a következő a logikája. – Újabb nagy

levegő. – Négyszer hét az pontosan annyi, mint háromszor hat. – Az öreg jót vigyorog, amikor kiül az arcodra a felismerés. – A négy hetes üti a három hatost! – Nevetni kezd és még a tenyerét is összecsapja hozzá.

Kíváncsian kérdezed meg, hogy mi is az a négy jelkép, amire szükség van.

– Nos, bármik lehetnek, amennyiben a hét különböző vallás áldása rajtuk van. – Az öreg egy darabig elgondolkodva néz maga elé. – De ha kíváncsi vagy a véleményemre, akkor szerintem az a dolog, amit egy lándzsán a legkönnyebben rögzíteni lehet anélkül, hogy kárt tenne benne, az a szalag.

Egyetértően bólintasz.

A kisöreg is rád kacsint, majd folytatja: – A lényeg, hogy ezek a szalagok vagy akármik valahol a Házban vannak elrejtve, és csak arra a pillanatra várnak, hogy ez az úgynevezett „Lord" Yarles újra megkaparintsa a Lándzsa két felét, hacsak az egyik már nem került vissza hozzá időközben. Nem hinném, hogy mindkettő nála van, mert abban biztos lehetsz, hogy tudnánk róla. – Nagyot sóhajtva ismét a szakállát simogatja, jelezvén, hogy ezzel a végére ért a történetnek.

Megkérdezed, hogy szerinte mit kellene most tenned.

– Szerintem meg kellene találnod a két lándzsafelet Yarles előtt, és lehetőleg minél többet ezekből a szent jelképekből is, amik valószínűleg szalagok. Abban nem vagyok biztos, hogy mind a négyre szükséged van, mert te nem ő vagy, és elsősorban nem őt szánták arra, hogy használja a Lándzsát. – Egy darabig elgondolkodva méreget. – De akkor még egyszer: te nem vagy vallásos, ugye? Nem tudom, hogy ebben az esetben vonatkoznak-e rád is a szabályok, és ha igen, akkor hogyan. – Ismét a mennyezetre emeli a tekintetét.

Hirtelen szöget üt a fejedbe, hogy miért is van neked szükséged a Lándzsára és a jelképekre egyáltalán, és ezt az öreggel is közlöd.

– Azért, mert a Lándzsa és legalább néhány jelkép nélkül képtelen leszel ártani a Lordnak, amikor szembeszállsz vele.

Tátva marad a szád a csodálkozástól.

Az öreg nem veszi észre, és zavartalanul folytatja: – Amikor először használta a Lándzsát, akkor az életereje összefonódott vele, és most már ez az egyetlen dolog, amivel meg lehet ölni. – Szólni szeretnél, de a kisöreg felemeli a kezét. – Komolyan azt hiszed, hogy itt ülnék és arra pazarolnám az időmet, hogy veled beszélgessek, amikor megkínoznának és megölnének ezért, ha kiderül? Azt hiszed, hogy az egyetlen oka annak, hogy még életben vagyok, az az, hogy Yarles rákapott a finom borokra és én nagyon jó vagyok abban, hogy megtaláljam neki a finom borokat? Nem, barátom, megvan az oka annak, hogy itt vagy: meg kell állítanod ezt az úgynevezett „lordot" abban, hogy megnyissa a Kaput. Találd meg a Lándzsát, illeszd össze őket a szent jelképekkel, és öld meg ezt a „Lord" Gyilkos Yarlest. Ennyi az egész. Nem vagy éhes? – Nagyot nézel ezen a váratlan kérdésen. Az öreg hátranyúl, és néhány üveg közül elővesz egy tányért. – Csak néhány gyümölcs, amit biztonságba helyeztem, ez minden. Mind a tiéd lehet.

Ezzel átnyújtja neked. Ha akarsz, akkor ehetsz belőle most és a többit elteheted a hátizsákodba. Összesen három étkezésre elegendő gyümölcsöt kaptál, és mindegyik adag elfogyasztásával 4 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza. Bármikor megeheted őket, kivéve harc közben.

– A Megidézettről se feledkezz meg! – emlékeztet az öreg. – Bárhol lehet és akár bármi lehet. Csak légy óvatos, ez minden!

Kissé zavartan és mérgesen állsz fel, de néhány dologgal kapcsolatban megerősítést kaptál. Akárhogy is, az öreg borzasztóan sok dolgot mondott el neked, és lényegében semmit sem kért ezért cserébe. Ráadásul még enni is adott, kérés nélkül.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Ugyanakkor azt várja tőled, hogy találd meg és pusztítsd el ezt a „lordot”, ezt a Yarlest, méghozzá nem akármivel, hanem magával a Végzet Lándzsájával! Nem is beszélve a négy jelképről, amelyek mindegyikét hét különböző vallás áldotta meg! Fogalmad sincs, hogy most kiabálj, nevess vagy sírj, örülj, szomorkodj vagy mérgelődj. Inkább ismét a kisöregre fordítod a figyelmedet, de azt látod, hogy ő közben álomba szenderült. Jót mosolyogsz magadban, majd elindulsz vissza a kereszteződéshez. Lapozz a **440**-re.

393.

Megvizsgálod az ajtót, hogy nem forró-e még esetleg, de teljesen normális a hőmérséklete, ezért óvatosan benyomod, és bekukkantasz. Elsőre teljesen hétköznapinak tűnik a szemed elé táruló szoba, tele frissen mosott ruhákkal és egy vasalóasztallal. Aztán a vasalóasztalon meglátod az összeégett holttestet, akinek a megolvadt mellkasán még mindig ott van a bekapcsolva hagyott vasaló.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Dühösen csapod be az ajtót, majd továbbmész az észak felé elkanyarodó folyosón. Lapozz a **193**-ra.

394.

Meglehetősen hűvös van errefelé, ezért egy kicsit dideregve mész tovább. Néhány métert tökéletes csendben teszel meg, amit aztán ismét az élőhalottak nyöszörgése tör meg. Körbetapogatod a falakat, és megállsz, mert úgy tűnik, hogy ismét néhány folyosó kereszteződéséhez érkeztél. A szíved hevesebben kezd verni, mert az élőhalottak jajveszékelését egyre közelebbről hallod. Merre indulsz?

Balra?	Lapozz a **252**-re.
Jobbra?	Lapozz a **83**-ra.
Egyenesen?	Lapozz a **379**-re.

395.

Óriási erőfeszítéssel és hatalmas nyögések közepette sikerül félrecsúsztatnod az egyik nagyobb sír tetejét, hogy aztán csak egy üres koporsóba bámulj. Azonban a következő pillanatban a szemed megakad egy kis vörös folton a sír mélyén, és bármennyire is próbálkozol, képtelen vagy másfelé fordítani a tekintetedet. Néhány pillanat múlva a vörös folt elkezd átalakulni az egyik Halálbetűvé!

Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Ha ez az első betű, amit megláttál, akkor H lesz belőle. Ha már a második, akkor A lesz belőle, és így tovább. A balszerencsédet átkozva úgy döntesz, hogy inkább egy másik sírral próbálkozol. Kinyitod a legnagyobbat? Ha igen, lapozz a **71**-re. Ha inkább az egyik kisebbel próbálkoznál, lapozz a **37**-re.

396.

Bajban vagy. A pinceajtót nem úgy tervezték, hogy bárki fel tudja feszíteni, aki nem emberfeletti erővel rendelkezik. Alig fél perccel később, hogy elkezdted rángatni az ajtót, egy nagy, rothadó és bepólyált kéz nehezedik a válladra, hogy maga felé penderítve szembenézhess az ősi élőhalott démonnal, ami végül elkapott. A Múmia a másik kezét a fejedre teszi, majd módszeresen elkezdi széttépni a húsodat, a csontjaidat és az agyadat. Sikolyaid hangosan visszhangoznak az éjszakában, és szörnyű halálod láttán még a Hold is igyekszik a felhők mögé bújni…

397.

Rád tör a világ összes félelme, és ahogy elárasztanak a rettegés hullámai, fuldokolni kezdesz. Nem bírod tovább, és térdre rogysz, örökre csapdáva esve a rémálmok világában.

Ha valaha bárki más eljön a Házba, hogy leszámoljon az itt lakozó gonosszal, talán ő is eljut olyan messzire,

mint te, akár még erre a helyre is, ahol most vagy. Ha így történne, akkor ő is találkozna az Örök Rémálommal, a szörnyű, sikoltozó szellemmel. Csakhogy ezúttal nem úgy nézne ki, mint az a nő, amit láttál.

Hanem úgy, mint te…

398.

Rettegéssel telve a gondolattól, hogy találkoznod kell azoknak a hosszú, vékony karoknak a tulajdonosával, őrült gyorsasággal végigkutatod a fordított szobát, de csak egy csontvázat találsz az ágy alatt, két másikat egy szekrényben, meg néhány testrészt egy kanapé mögött.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot, és vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot.

Közben a tükörben legalább három hosszú fehér kar türemkedik egyre beljebb az ajtón, majd egy távoli, torz sikolyt hallasz. Mit teszel?

Megvárod a teremtményt, hogy szembeszállj vele?	Lapozz a **179**-re.
Kinyitod a mögötted lévő ajtót?	Lapozz a **98**-ra.
Megpróbálsz valahogy átjutni a tükrön?	Lapozz a **262**-re.
Megpróbálod összetörni a tükröt?	Lapozz a **422**-re.

399.

Az evőeszközök ugyanolyan mocskosak és piszkosak, mint bármi más a konyhában, nem beszélve a rájuk száradt, vörösen csillogó valamiről. Ettől függetlenül eltökélt szándékod, hogy találj közöttük valamit, amit fegyverként használhatsz, bármilyen gusztustalanul is néz ki, vagy bármilyen undorító célra is használták korábban. Szinte bármi megteszi, amitől nem érzed magad fegyvertelennek ezen a helyen. Pontosan abban a pillanatban, amikor erre gondolsz, valami ezüstösen megcsillan a többi koszos evőeszköz között. Nem is habozol beletúrni a mocskos

konyhai eszközök közé, hogy aztán, bármennyire is hihetetlen, de egy fényesen csillogó, szinte még érintetlen kést húzz elő a rakásból! Óvatosan veszed a kezedbe, hogy megcsodáld, főleg azért, mert ennyire tiszta maradt ezen a helyen.

Elmosolyodsz.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot és vesztesz 1 FÉLELEM pontot.

Ez a kés megfelelő eszköz arra, hogy szükség esetén fegyverként használd, még ha nem is tökéletes megoldás erre a célra. Éppen ezért mostantól, amikor harc közben használod, a korábbi 3 pont helyett csak 2 pontot vonj le a Támadóerődből, mivel azért ez a kés nem elég éles, nem elég nehéz és nem elég hosszú ahhoz, hogy komoly önvédelmi fegyverként tekinthess rá.

Gratulálsz magadnak az új szerzeményedért, amikor hirtelen halk, suttogó és suhogó hangokra leszel figyelmes. Fogalmad sincs, hogy mik lehetnek ezek és honnan jöhetnek – bár sejtéseid azért vannak –, mindenesetre úgy döntesz, hogy jobb lesz azonnal elhagyni ezt a helyiséget. Lapozz a **137**-re.

400.

Az ajtó csendesen bezárul mögötted, hogy tömény sötétben találd magad. Valahonnan csöpögő hangot hallasz, ami egyre hangosabb lesz, míg végül már úgy hangzik, mint egy vízesés robaja. A sötétség lassan halványodni kezd előtted, és ami eléd tárul, azt más szóval nem tudod jellemezni, csak úgy, hogy vérzuhatag. Balra, jobbra és mögötted továbbra is minden tömény sötétségbe burkolózik.

Úgy sejted, hogy végre megtaláltad az úgynevezett *Titkos Szoba* bejáratát.

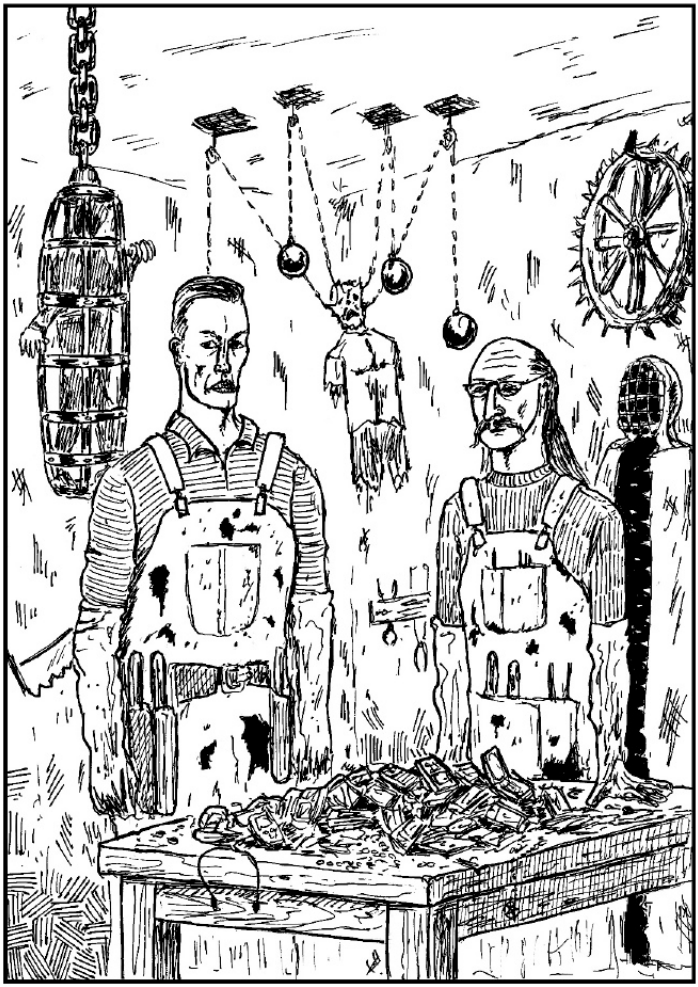
A vérzuhatag mögött egy jellegtelen kőszobát látsz telistele mozgó árnyékokkal, amik természetellenesen vonaglanak és folyamatosan változtatják az alakjukat. A szobán túl van még egy barlangszerű helyiség is, aminek a folytonosan mozgó padlóját sikoltozó és síró alakok töltik be: a Lelkek Kútja.

Most tehát élve és sértetlenül át kell jutnod a Vérzuhatagon, az Árnyak Szobáján és a Lelkek Kútján. Ez csakis és kizárólag úgy teljesíthető, ha rendelkezel azzal a három titkos információval, amiket Yarles a leghűségesebb szövetségeseire bízott. Ezek mindegyike egy szám, amiket most össze kell adnod, és a végeredményt hangosan kimondanod – lapozz az eredményül kapott számmal megegyező fejezetpontra, aminek értelmesen kell folytatódnia.

Ha nincs a birtokodban ez a három szám, akkor valamilyen, számodra ismeretlen varázslat segítségével visszakerülsz a térben és az időben az előző szobába, ám ezúttal már nincs nálad a Mester Szobájának a Kulcsa. Lapozz a **498**-ra.

401.

A kijáraton keresztül egy nagy és lángoló viktoriánus korabeli városba kerülsz, alighanem Londonba. Bármerre nézel, mindenütt rohangáló és sikoltozó embereket látsz, miközben az arctalan tűzoltók mozdulatlanul álldogálnak. Égő épületek tengere vesz körül mindenfelől, és a lángok egyre közelebb kúsznak hozzád, hogy a végén már csak néhány méter választ el a világ legnagyobb tüzétől. A körülötted ácsorgó tűzoltók még arra sem reagálnak, hogy ők is lángba borulnak, és a szemed láttára olvadnak el a hőségben. A többi ember megállás nélkül sikoltozik. Úgy tűnik, hogy pont a Nagy Londoni Tűzvész közepébe csöppentél. Ha *Pirofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.



402.

Kinyitod az ajtót, és belépsz egy olyan betegesen kegyetlen helyre, hogy a gyomrod azonnal görcsbe rándul.

Embereket látsz, akiket a legkülönfélébb módon kínoznak. A mennyezetről egy férfi feje és torzója lóg az arcánál fogva felakasztva. Még életben van. Egy másikat éppen megfőznek egy gödörben. Egy harmadik az izomgörcseibe halt bele egy egészen apró ketrecben, az arcán még mindig ott van a szenvedés nyoma. Egy negyediket bezártak egy olyan kicsi üveges szekrénybe, hogy éppen csak annyi helye van, hogy le tudjon feküdni. Már olyan régóta nem kapott enni, hogy elkezdte megenni a saját ujjait. Egy elkárhozott léleknek mindkét karját és lábát amputálták, majd súlyos és rozsdás kampókkal a mennyezetre akasztották az arcánál fogva, hogy rettenetesen lassú és fájdalmas kínhalála legyen.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Az egész káosz közepén két ember áll. Az egyikük egészen jóképű, szinte már kifinomult arccal és kisugárzással. A másik férfi szemüveges, bajuszos, és bár oldalt és hátul hosszú a haja, de a feje tetején kopasz. Jellegzetesen tudálékos nézése miatt úgy tűnik, mintha tudna valamit, amit senki más nem. Mindketten hentesköténytyt viselnek és tetőtől talpig véresek.

Egy asztal van előttük, ami zsúfolásig tele van mindenféle mobiltelefonnal, ékszerrel és MP3-lejátszóval. Egyértelműen azoknak a szerencsétleneknek voltak a tulajdonai, akiket ebben a szobában feldaraboltak.

A jóképű megszólít: – Jó estét, barátom! Azért jöttél, hogy megcsodáld a két kezünk munkáját?

Azt válaszolod, hogy valójában azért jöttél, hogy végezz velük.

A hosszúhajú kopasz csak vigyorog a válaszodon: – Azok az emberek, akiket kínzunk, valójában a Testvériség tagjai, akikkel Lord Yarles elégedetlen volt. Szóval nem vagyunk mi olyan rosszfiúk, ahogy gondolod.

402

Újra körülnézel, és kénytelen vagy elismerni, hogy tényleg van néhány véres kecskefej-maszk és fekete kámzsa szanaszét a mocsokban vagy a falra akasztva.

A jóképű is halványan elmosolyodik, majd hozzáteszi: – És ami azt illeti, ha annyira azon jár az eszed, hogy megtámadj minket, akkor működésbe hozzuk a riasztót, amit a barátom itt egy másodperc alatt megtesz a bal kezénél lévő csengőzsinórral.

Sajnos valóban lóg egy zsinór a keze mellett.

– Megteszem – mondja a hosszúhajú kopasz. – Valójában mi sem vagyunk nagy rajongói a Testvériségnek, sokkal inkább abban reménykedünk, hogy jön valaki és elintézi azokat a faragatlan fickókat.

– Ez egészen pontosan így van, ha mondhatom – veti közbe a jóképű. – Egy lyukas garasért megölnénk a többségüket, ezért boldogan segítünk bárkinek, aki ezt megtenné. Nem így van?

– Ez egészen biztos, ha lehetek őszinte – ért egyet Kopasz. – Sajnos a testvéreknek olyan szűkös felajánlásai vannak, hogy anyagilag nem éri meg vesztegetni az időnket. Nem igaz?

– Ennél jobban nem is tudnék egyetérteni – vigyorog Jóképű. – Viszont a szükség nagy úr, ezért mindent összsze kell szednünk, amit csak találunk, és egészen biztosan nem hagynánk veszni egy rakás pénzt, nemhogy egy rézgarast, ha lehetek ilyen merész.

Sóhajtasz, mert alig értesz valamit ebből a nevetséges beszédből.

Kopasz észreveszi a zavarodat. – Ez nem csóróknak való hely.

– További jó éjszakát! – zárja le a beszélgetést Jóképű.

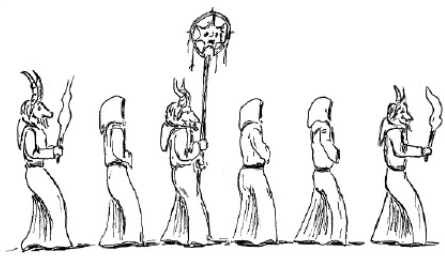
Nem kockáztathatod meg, hogy riasszák az egész Házat, ezért csak megrökönyödve csóválod a fejed, miközben távozol. Lapozz a **297**-re.

403.

Mialatt a fej nélküli holttest azon erőlködik, hogy a hiányzó testrész a számára megfelelő helyre kerüljön, találsz egy üveg viszkit, ami közismerten nagyon gyúlékony. Egy másodperc múlva a földön heverő test fölött állsz, ami még mindig kétségbeesetten próbálja a helyére illeszteni a fejét, miközben a másik kezével egy hatalmasat sóz a lábadra.

Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.

Lapozz a **383**-ra.



404.

Az ajtó mögött lévő szoba tele van munkapadokkal és szerszámos polcokkal, de még egy köszörűasztalt is látsz itt. Mindent csupa por és pókháló borít, látszik, hogy már jó ideje nem használták őket. Ahogy körülnézel ezen a komor hangulatú helyen, mindenfelé csavarhúzókat, kalapácsokat, szétdobált deszkákat és törött bútordarabokat látsz, a szoba közepén pedig egy rozoga, régi széket. A padlón vastagon áll a fűrészpor.

Ha leülnél a székre, hogy pihenj egy kicsit, és még nem tetted meg, lapozz a **489**-re. Ha inkább alaposabban átkutatnád a szobát, lapozz a **415**-re. Ha inkább távoznál, és továbbmennél a ködben, lapozz a **190**-re.

405.

Kinyitod a zárat, és óvatosan belépsz az ajtón. Egy jól megvilágított és szépen berendezett szobába lépsz be, aminek pazar berendezése van: a padlót mélykék színű, vastag perzsaszőnyeg, a falakat pedig bonyolult tervezésű, gyönyörű erdei jeleneteket ábrázoló tapéta borítja. A berendezést ragyogóan tiszta antik bútorok és egy nagyméretű ágy teszi teljessé, amit gyönyörű, mesefigurás faragványok díszítenek. Jónéhány különös dolgot láttál már ebben a házban, de mind közül talán ez a legfurcsább, mert teljesen normálisnak néz ki. Csak az rontja el az összhatást, hogy valamilyen kellemetlen szag lengi be az egész helyiséget, ami elég nyugtalanító érzetet kelt benned.

Mielőtt alaposabban átvizsgálnád a szobát, valami szöget üt a fejedbe: függönyök vannak a szoba túlsó falán. Ez elég különös, mert ott nem lehet ablak, mivel a fal túloldalán csak egy másik szoba lehet. Közelebb sétálva ezekhez a sötétvörös színű függönyökhöz megállapítod, hogy a padlótól a mennyezetig érnek, tulajdonképpen az egész falat elfedik. Ha el szeretnéd húzni a függönyöket, lapozz a **432**-re. Ha folytatni szeretnéd a szoba többi részének az átvizsgálását, lapozz a **439**-re.

406.

Amikor a férfi meglátja, hogy hátat fordítasz neki, keserűen elneveti magát. – Napról napra jobban hasonlítasz ránk. – Ezzel visszaül a mocsokba, hogy tovább várja a megváltó halált.

Szégyenkezve hagyod el a szobát, miközben azon töprengsz, hogy vajon igaz-e, amit mondott.

Vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot.

Visszatérsz a hallba, majd elindulsz a hosszú folyosón balra tartva. Lapozz a **152**-re.

407.

A rácsos ablakhoz lépve kinézel a holdfényes éjszakába, hogy szemügyre vedd az előtted ágaskodó néma fákat. Ismét az a nyugtalanító érzésed támad, hogy azok is megbámulnak téged. Odalent az élőhalottak hordája tántorog a Ház körül az épület felé, valóságos rothadó falat alkotva. Néhányan közülük felnéznek és észrevesznek, amitől azonnal hangosabban kezdenek nyögdécselni. Éppen visszalépnél az ablaktól, amikor hirtelen arra leszel figyelmes, hogy valami megzavarja a közeledben lévő fákat, mintha keresztül akarna törni rajtuk. Megborzongsz, majd visszatérsz a folyosóra, ami észak felé halad tovább. Lapozz a **269**-re.

408.

Abban a pillanatban, amikor megközelíted a *Kísérleti Alany* feliratú üstöt, a benne lévő szürkéssárga folyadék hirtelen felemelkedik, és föléd magasodik, majd kiugrik eléd a padlóra. Azonnal támadásba is lendül, mert a gusztustalan masszából két olajos, gumiszerű nyúlvány elkapja a lábadat, amitől a földre zuhansz. Megpróbálod lerúgni magadról a nyálkás szörnyűséget, amikor egy visszataszító „arc" emelkedik ki belőle. Ennek az arcnak két felemás, félig vak szeme, egy asszimetrikus orra, valamint egy őrült vigyorba torzuló, hatalmas szája van. Aztán az egész gusztustalan massza elkezd maga felé húzni, hogy beborítson, és megemésszen.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Üszkös Kocsonya ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd, lapozz a **334**-re.

409.

Rá kell döbbenned, hogy nincs nálad olyan fegyver, amivel elpusztíthatsz egy vámpírt. A félelelemtől félőrülten nézel körbe a szobában, és hirtelen az a mentőötleted támad, hogy letöröd az egyik szék lábát, amit szerencsés esetben karóként használhatsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, akkor sikerül megvalósítanod a tervedet – lapozz a **326**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **423**-ra.

410.

Megragadsz néhány újságot, majd kényelembe helyezed magad az olvasáshoz az egyik karosszékben. Az újságok nagyrésze a szokásos hazugságokkal és túlzásokkal vannak tele. Nem foglalkozol ezekkel a hülyeségekkel, de aztán az egyik helyi lapban egy aggasztó cikkre bukkansz. A cikk arról szól, hogy az utóbbi időben nyugtalanító mértékben megnőtt az eltűnések száma a környéken, de egyelőre nincs semmi nyom arra vonatkozóan, hogy ezek csak a *szokásos* elszökések otthonról, vagy öngyilkosságok és hasonlók, vagy netán valami más, *baljóslatú* dolog van a háttérben. Továbblapozgatod az újságot, és találsz egy másik cikket egy bizonyos Lord Yarlesról, aki Drumer grófjának a bátyja! A cikk megemlíti a *rengeteg jótékony célú adományát*, a *gazdagokhoz és hatalmasságokhoz fűződő viszonyait*, valamint, bár ez állítólag csak *pletyka*, az *államfőkkel és a királyi családdal való kapcsolatait is*!

Megborzongsz és azon töprengsz, hogy vajon mennyire lehet veszélyes a mostani legnagyobb ellenfeled. Az biztos, hogy nem becsülheted le őt!

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Most pedig döntsd el, hogy mi legyen a következő lépésed. Csak olyat választhatsz, amit még nem tettél meg.

Megvizsgálod a könyveket?	Lapozz a **436**-ra.
Iszol a borból?	Lapozz az **51**-re.
Elhúzod a függönyt?	Lapozz a **329**-re.
Elhagyod a szobát, hogy továbbhaladj az északi irányba kanyarodó folyosón?	Lapozz a **491**-re.

411.

Órákig, vagy talán napokig mész előre a folyosón, míg végül elérsz oda, ahol jobbra kanyarodik. Befordulsz, és egy olyan helyre érkezel, amit leginkább *napsütésesnek* tudsz leírni annak ellenére, hogy nem látsz napot, és az egyetlen fényforrás egy koponyacsillár, ami a padlóról bámul rád.

Egy sikoly töri meg a csendet, ami visszafelé visszhangzik körülötted. Előtted és mögötted is hosszú, fehér karok nyúlnak feléd a sötétből, de a kis napsütéses helyre nem merészkednek ki.

Eddig is megdöbbentő volt minden, amit ebben a Fordított Házban tapasztaltál, de most még jobban meglepődsz, amikor egy csinos nő sétál keresztül a napsütéses szakaszon, egyenesen feléd tartva. Minden lehetséges veszélyre felkészülve alaposan végigméred, és megállapítod, hogy 30 év körüli lehet, hosszú szőke haja van, karcsú, és olyan nyugodtnak tűnik az arca, hogy az már szinte gyanús.

Hogy lehet valaki ennyire nyugodt ezen a helyen?

Minden gyanakvásod ellenére félreteszed az óvatosságodat, és csak várod, hogy a nő odaérjen hozzád, bár azt be kell vallanod magadnak, hogy kissé feszült vagy. Karnyújtásnyi távolságra megáll előtted, majd megszólal: – Ygav tti ah, eylüh ygav, ygav rotáb et.

412

Erősen koncentrálsz, hogy megértsd a nő fordított beszédét, és igyekszel a legjobb tudásod szerint válaszolni neki, miközben ő keresztbe fonja a karjait és mosolyogva nézi a zavarodottságodat.

– Ardomázs a imalav malán nav – mondja a nő, és egy gusztustan, koszos és véres papírdarabot nyújt feléd.

Ha el szeretnéd venni tőle a papírdarabot, lapozz a **452**-re; ha inkább nem, lapozz a **475**-re.

412.

Próbálod elkerülni a körülötted lévő kínzások szörnyű látványát, és inkább arra koncentrálsz, hogy valami hasznos tárgyat találj, de így is egy megmagyarázhatatlan nyugtalanság vesz rajtad erőt. A fojtott hangú nyögések és sírások nem szűnnek körülötted ezen a pokoli helyen, és néhány percnyi hiábavaló keresgélés után nem tudod megállni, hogy rá ne pillants az egyik élő „szoborra", ami a falon vonaglik. A szerencsétlen ember csupasz mellkasán egy vörös pont jelenik meg. Ez a vörös pont pillanatok alatt változik át egy mély sebbé, hangos reccsenéssel tépve szét az élő bőrt, hogy láthatóvá váljon az alatta lévő nyers izom. És ez a vörös seb természetesen átalakul a Halál soron következő betűjévé. Ha ez az első betű, amit megtaláltál, akkor H lesz belőle, ha már a második, akkor A, és így tovább.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot és kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Ha ez már az ötödik betű, amit megláttál, lapozz azonnal a **132**-re. Ha nem, akkor habozás nélkül elhagyod a szobát. Ha az elágazásnál balra szeretnél menni, lapozz a **490**-re. Ha az elágazásnál jobbra mennél, majd onnan északi irányba, lapozz a **104**-re.

413.

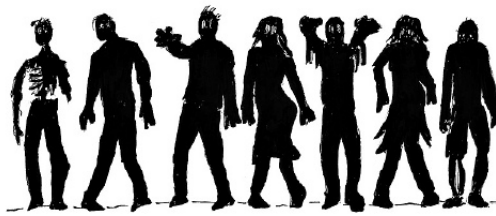
Miután megérkezel a folyosó bal oldali sarkába, követed a kanyarulatát északi irányba, ami egyre beljebb vezet a Házba. A fal jobb oldalán egy alig látható véres kézlenyomatot veszel észre, de próbálsz nem venni róla tudomást.

A folyosó bal oldalán viszont meglátsz egy ajtót, amire arany betűkkel a *Tropaea* feliratot nyomtatták. Az ajtó fából készült és olyan fényesre csiszolták, hogy ugyan kissé torzan és homályosan, de a saját képmásodat is látod benne. Viszont nincs rajta kulcslyuk. Előtted a folyosó ismét kettéágazik.

Vállat vonva elindulsz abba az irányba.

Ha a kereszteződésben balra szeretnél menni, lapozz a **490**-re.

Jobb oldali irányban a folyosó ismét kettéágazik. Mivel eldöntötted, hogy visszafelé nem mész, ezért onnan északi irányba mehetsz tovább. Lapozz a **104**-re.



414.

A Fóbiád teljesen körülölel, majd minden irányból rád zúdul, hogy kipréselje belőled a lelked.

Kapsz 3 FÉLELEM pontot, majd *tedd próbára* FÉLELMED! Ha sikertelen a próba, lapozz a **397**-re; ha sikeres, lapozz a **11**-re.

415.

Rövid kutakodás után már téged is csupa por és pókháló borít, de csak egy régi feszítővasat találsz, amit magaddal vihetsz, ha akarsz (írd fel a *Kalandlapodra*, ha így teszel). Ezután eltűnődsz, hogy mi legyen a következő lépésed.

Ha leülnél a székre pihenni egy kicsit, és még nem tetted meg, lapozz a **489**-re. Ha inkább távoznál, és továbbmennél a ködben, lapozz a **190**-re.

416.

Sötét gondolatok járnak a fejedben, miközben a folyosón haladsz, ami egyszer csak véget ér és észak felé kanyarodik. Viszont még közvetlenül a kanyar előtt egy hatalmas ajtó van a folyosó déli oldalán, amit a pokolban senyvedő elkárhozott lelkek képeivel díszítettek. Éppen azon tanakodsz, hogy hogyan is nyithatnád ki az ajtót, amikor észreveszed, hogy egy vaskos vaskarikán keresztül a falhoz van rögzítve egy irdatlan méretű lánccal és lakattal.

És ebben a pillanatban megcsapja az orrodat valami furcsa és ódon dohszag, majd a kénkő jellegzetes maró szaga.

Északi irányból mozgásra leszel figyelmes, és arrafelé fordulva egy tetőtől talpig bepólyált ókori rémséget pillantasz meg, oldalán a Szarvas Démonnal. A félelemtől és a döbbenettől teljesen megdermedve már csak azon tűnődsz, hogy a kettő közül vajon melyik végzet ér oda hozzád hamarabb. Rettenetes kérdésedre hamar megkapod a választ, mert a mögötted lévő ajtót valósággal kitépik a sarkából, és azonnal elviselhetetlen forróság csap meg. Alig egy pillanat múlva egy óriási, bozontos vadállatszerűség veti rád magát akkora üvöltéssel, hogy még a Ház is beleremeg, majd jókora, karmos mancsával megragad, és arccal előre a szájába gyömöszöl. Az utolsó dolog, amit még látsz, mielőtt a tépőfogak összezárulnának a fejed körül, hogy még a Múmia és a Szarvas Démon is hátrálni kezd előle…

417.

Ahogy átlépsz a küszöbön, egy elsötétített szobába jutsz, ami leginkább egy iskolai tanteremre emlékeztet. A szobában ugyanis iskolapadok vannak sorba rendezve, és a padokban egy-egy gyerek ül. Amikor belépsz, meglepő módon egyik gyerek sem fordul feléd. Közelebb lépve rájössz a bizarr és különös okára ennek: mindegyik gyerek tekintete a szoba egy bizonyos üres pontjára szegeződik, amit olyan intenzív félelemmel bámulnak, hogy szinte már úgy érzed, hogy te is részese vagy az illúziónak.

Legalábbis arra tippelsz, hogy a gyerekek valamilyen illúzió hatása alatt vannak.

Akaratlanul is elkezded te is azt a pontot nézni, amit ők bámulnak, és egy pillanatra tekergőző csápok és elhagyatott alagutak képei jelennek meg az elmédben.

Gyorsan távozol, és becsapod magad mögött az ajtót.

Ha továbbmész a folyosón, és balra fordulsz, lapozz a **152**-re. Ha a folyosó végén inkább jobbra mennél, lapozz a **314**-re.

418.

Óvatos léptekkel indulsz előre a folyosón, majd hirtelen megreccsen valami a talpad alatt. Lehajolsz, és egy kis fogat látsz a lábadnál. Fintorogva egyenesedsz ki, és rájössz, hogy pont a két szemközti ajtó között állsz. A bal oldali ajtón egy foltos dísztábla van, *Ludos* felirattal. Ha benyitnál ezen az ajtón és még nem tetted meg, lapozz a **307**-re. A jobb oldali ajtón lévő ódivatú, ezüst dísztáblát talán észre sem vennéd, ha nem lennének égések nyomai rajta. Ebbe a *Fumantem* feliratot gravírozták. Ha ezen az ajtón szeretnél benyitni, és még nem tetted meg, lapozz a **464**-re. Ha nem törődve az ajtókkal továbbmennél, lapozz a **310**-re.

419.

A zaj, amit hallottál, a fekete, nyúlós anyag volt, ami elérte a padlót. Most már teljesen ellepte az ajtót is, és a rajta lévő haj már annyira megnőtt, hogy úgy néz ki, mintha egy nőé lenne. Aztán valami felemelkedik a masszából, és elkezdi feléd vonszolni magát a padlón: leginkább lányformának tűnik, leszámítva azt, hogy nincs arca és az összes körme letört.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

A haja még mindig nő és tőle függetlenül mozog, feléd kígyózik, miközben a „lány" is feléd vonszolja magát. A mögötte lévő fekete anyag még mindig terjed, szinte már elárasztja az egész falat. Kényszeredetten úgy döntesz, hogy véget vetsz ennek, mielőtt még tovább terjedne és még nagyobb lenne.

Minden alkalommal, amikor a „lány" eltalál, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, akkor a szokásos módon folytasd a harcot. Ha nem sikerül a próba, akkor vonj le magadtól még 1 ÉLETERŐ pontot a szokásos sebesülésen túl, mert az ellenfeled külön életet élő haja is korbácsként csattan rajtad.

Csúszómászó Káosz ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha sikerül legyőznöd, kirohansz a szobából. Lapozz a **138**-ra.

420.

Az ajtó majdnem szétmállik, amikor óvatosan benyomod. Egy olyan helyiségbe lépsz be, aminek a falai és a mennyezete is üvegből készült.

Ez valamilyen napozó féleség lehet.

Ahogy belépsz, rögtön égett hús bűze csapja meg az orrodat, és két fémből készült oszlopszerűséget látsz a szoba közepén, a legnagyobb ablak felé fordítva. Van egy sejtésed, hogy mik lehetnek az oszlopok másik oldalához láncolva.

A két oszlop között találsz egy égő fáklyát, amit magaddal vihetsz, ha akarsz (írd fel a *Kalandlapodra*, ha így teszel). Ha viszont *Pirofóbiában* szenvedsz, akkor kapsz 1 FÉLELEM pontot, ha így teszel, Ha a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 2 FÉLELEM pontot kapsz, és vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot, ha magadhoz akarod venni a fáklyát.

Ezután távozol, majd továbbmész a következő ajtóhoz. Lapozz a **324**-re.

421.

Kimondod Sparta nevét, majd egyhén szólva meglepődsz, amikor egy női hang válaszol rá az éterből. – Tudom, hogy ki vagy és mit csinálsz itt, és hiszek benne, hogy még esélyed is van a sikerre, bár pengeélen jársz, amit minden oldalról a végzet szegélyez.

Megkérdezed a hangot, hogy tudna-e neked segíteni.

Egy darabig csend telepszik a könyvtárra, amíg a hang tulajdonosa a kérésedet fontolgatja. – Úgy érzem, hogy csak az egyik fóbiáddal kapcsolatban tudok neked segíteni.

A következő pillanatban az egyik magas polcról egy vörös színű könyv zuhan a földre, és pont annál a fejezetnél nyílik ki, aminek a címe: *A leggyakoribb fóbiák és gyógymódjuk*.

Felveszed a könyvet, és elkezded olvasni, majd elkerekedik a szemed az örömtől, amikor rájössz, hogy milyen könnyen le lehet győzni a fejedben lévő rettegések többségét.

Most pedig választanod kell: vagy lehúzod valamelyik Fóbiádat a *Kalandlapodról*, vagy a Legfőbb Félelmedet visszaminősíted egyszerű Fóbiává. Sajnos úgy látod, hogy a rendelkezésedre álló szűkös idő miatt most csak az egyik félelmedet tudod orvosolni.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

A boldogságtól könnyes szemekkel mondasz köszönetet a hang tulajdonosának.

– Az a könyv különös erővel van felruházva – jelenti ki a hang. – Már többször, több embernek is segített.

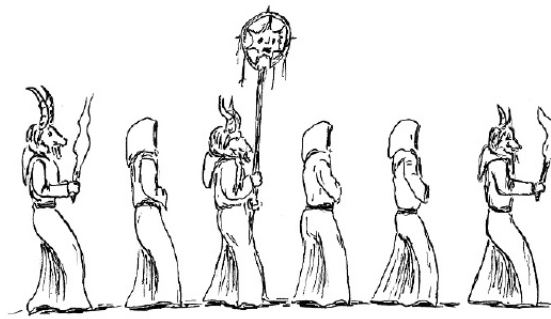
Több embernek is?

Ismét megköszönöd a segítséget.

– Lassan kifutsz az időből – közli a hang. – Sietned kell, ha meg akardod akadályozni Yarlest abban, hogy megnyissa a Kaput.

Ezzel az utolsó jótanáccsal kinyílik mögötted a könyvtár ajtaja, egyértelműen arra célozva, hogy távoznod kell.

Így is teszel. Lapozz a **349**-re.



422.

Egyetlen hatalmas ütéssel milliónyi csillogó szilánkra zúzod a tükröt, majd nézed, ahogy pörögnek és kavarognak a fényben, hogy aztán végül a padlóra hulljanak. A csörömpölésük halkan visszhangzik a szobában, de a visszhang mintha fordítva szólna. És ahol eddig a tükör állt, ott most csak egy egyszerű téglafal van előtted.

Megkönnyebbülten sóhajtasz fel, de aztán ijedten rezzensz össze, amikor ismét meghallod, hogy kinyílik egy ajtó, és gyorsan hátranézel. Látod, ahogy a természetfölötti kapu hangtalanul kitárul, és három hosszú, vékony, fehér kar kezd benyúlni rajta.

Az egyik sarokba húzódsz, és onnan nézed rémülten, ahogy most már tucatnyi kar jelenik meg a sötétségből, majd egyre közelebb és közelebb kúsznak hozzád, téged keresve.

Eltorzult sikoly hallatszik, majd száz meg száz kar robban be a szobába, de már nem csak az ajtón, hanem a falakon, a padlón és a mennyezeten keresztül is, és mindegyik ahhoz a kis sarokhoz közeledik, amelyikben meghúztad magad. A sikoly egyre hangosabb, a kezek pedig egyre közelebb érnek hozzád.

Az utolsó dolog, amit még látsz, az egy rakás kéz, ami feléd nyúlik…

423.

Mialatt kétségbeesetten próbálod letörni az egyik közelben lévő szék lábát, a vámpír melléd tántorog, majd egy óriási ütést mér rád, amitől szédelegve és félig eszméletlenül a padlóra roskadsz. A következő másodpercben a nő rád veti magát.

Életed utolsó emléke, hogy egy gyönyörű nő hajol a nyakadhoz, véres mosollyal az arcán…

424.

Az ajtó zárva van. Úgy látod, hogy nincs más választásod, mint továbbmenni a korábban látott kelet-nyugati irányú folyosóhoz, ahol mehetsz balra – lapozz a **323**-ra –, vagy jobbra – lapozz a **166**-ra.

425.

Elég ijesztő a tudat, hogy most már nem egy, hanem két gonosz ősi teremtmény is a nyomodban van valahol a sötétben, ezért amikor odaérsz a pincéhez, kétségbeesetten látod, hogy le van lakatolva. Ha nálad van a Pince Kulcsa, lapozz a **12**-re. Ha nincs, akkor már csak az a kérdés, hogy melyik ellenfeled talál rád hamarabb. Sok választásod nem lévén úgy döntesz, hogy megpróbálod puszta erővel feltörni a pince ajtaját. Lapozz a **396**-ra.

426.

Egy koszos, mocskos laboratóriumba csöppensz a kijáraton keresztül, ahol féltucat arcnélküli orvos tevékenykedik, mindannyian nyakig mocskosan, miközben legyek rajzanak körülöttük. Kémcsövekkel és mikroszkópokkal teli polcokat és asztalokat látsz mindenfelé, a végtelenségig. Az orvosok hirtelen megragadnak, és leszorítanak egy asztalra. Egy guruló tálcát tolnak melléd, ami tele van szennyezett injekcióstűvel és szikével. Amíg az orvosok többsége lefog, az egyikük elvesz egy koszos fecskendőt a tálcáról *T-vírus* felirattal, és az arcodba döfi. Ha *Mizofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Mizofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

427.

Abban a pillanatban, amikor a démon hozzád ér, félelem ül ki mind a négy arcára, és sikoltozva hátrálni kezd tőled, majd megbotlik és a padlóra zuhan, ahol legnagyobb meglepetésedre ezernyi apró, csillogó darabra törik szét. Utolsó sikolya egy darabig még ott remeg a levegőben, majd vele együtt az is feledésbe merül.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Úgy döntesz, hogy most már legfőbb ideje elhagyni ezt a szobát, és elindulsz északi irányba a keresztfolyosóhoz. Ha ott balra szeretnél menni, lapozz a **152**-re; ha jobbra, lapozz a **314**-re.

428.

A kecskefej-maszkos emberek minden egyes alkalommal fájdalmasan felnyögnek, amikor hozzájuk érsz. Valahogy nem igazán érdekel a nyöszörgésük, de sajnos semmit sem találsz náluk.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Ha szeretnéd, akkor átkutathatod a többieket is, akik hétköznapi ruhákba vannak öltözve – lapozz a **481**-re; vagy távozhatsz a szobából, és elindulhatsz északi irányba – lapozz a **458**-ra.

429.

Hiába van nálad egy égő fáklya, gyúlékony anyag hiányában nem tudod lángra lobbantani a vámpír testét, legfeljebb csak egy kicsit megperzseled.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Gyorsan döntened kell, hogy mit teszel, mert az életed múlik rajta.

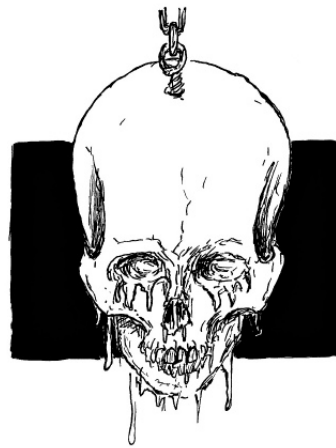
Ha villámgyorsan átkutatod a szobát, hátha találsz valami gyúlékony anyagot, lapozz a **447**-re. Ha inkább az egyetlen kijáratot lezáró lakattal próbálkoznál, lapozz a **482**-re.

430.

Ha *Mizofóbiában* szenvedsz, lapozz a **480**-ra; ha nem, akkor akadály nélkül kinyitod az ajtót – lapozz a **7**-re.

431.

Miközben a Ház körül tapogatózol, hirtelen ugatást és vonyítást hallasz, ami egyre hangosabb lesz, majd rövidesen már a nyáladzó állkapcsok hangját is közvetlen közelről hallod, ahogy két óriási méretű kutya támad neked. Nincs időd védekezni, mert azonnal az arcodnak és a torkodnak ugranak, majd a földre döntenek, és elkezdenek élve felzabálni…



432.

Merészen odalépsz a függönyhöz, és oldalra húzod a két szárnyát. Meglepődsz, amikor egy hatalmas méretű tükröt találsz mögötte.

Ha *Katoptrofóbiában* szenvedsz, lapozz a **194**-re. Ha a *Katoptrofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **484**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz az **50**-re.

433.

Minél közelebb kerülsz az alakzathoz, annál inkább elhatalmasodik rajtad egy névtelen rettegés, ami végigkúszik a gerinceden. Amikor már csak egy karnyújtásnyira vagy ettől a dologtól, és a szemed hozzászokott a sötétséghez, akkor hamar rájössz, hogy mi is ez a valami, és mi az a mozgás rajta, amit már távolról is észrevettél.

Az egész alakzat élő emberekből áll.

Mindegyiküket rettenetes sebek borítják és eltörték a csontjaikat, majd úgy csavargatták egymásba a testüket, hogy végül egy óriási emberi *oltárt* alkossanak. És ha ez még nem lenne elég, azt látod, hogy egyiküknek sincs szája! Mintha valami sötét mágiával távolították volna el azokat.

Az oltáron egy megcsonkított ember hever, akinek levágták a kezeit és a lábait, lenyúzták az arcáról a bőrt, és felnyitották a hasát.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Ennyi elég is volt ebből a látványból, inkább azonnal az ajtóhoz rohansz. Lapozz a **17**-re.

434.

Nincs nálad semmi más, amivel feltarthatnád a vámpírt, vagy amivel védekezhetnél ellene.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Egy újabb súlyos sebet kapsz az arcodra a körmeitől.

Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.

Valahogy mégis sikerül kiszabadulnod a nő öleléséből, és a földre löknöd, amitől egy pillanatra elkábul.

Ha van nálad egy karó, lapozz a **326**-ra; ha nincs, lapozz a **409**-re.

435.

A zombik távoli nyögéseit még mindig finoman visszhangozzák a folyosó falai. Hamarosan egy keskeny átjárót veszel észre a fal északi oldalán egy ajtó mellett a bal oldalon, hogy aztán pár lépés után keresztezzen egy kelet-nyugati irányú folyosót. Az ajtó csiszolatlan fából készült, és ceruzával a *Servus Triclinium* szöveget írták rá.

Ha be szeretnél nyitni az ajtón, lapozz a **499**-re.

Ha inkább keresztülmennél a keskeny átjárón a következő kelet-nyugati irányú folyosóra, lapozz a **342**-re.

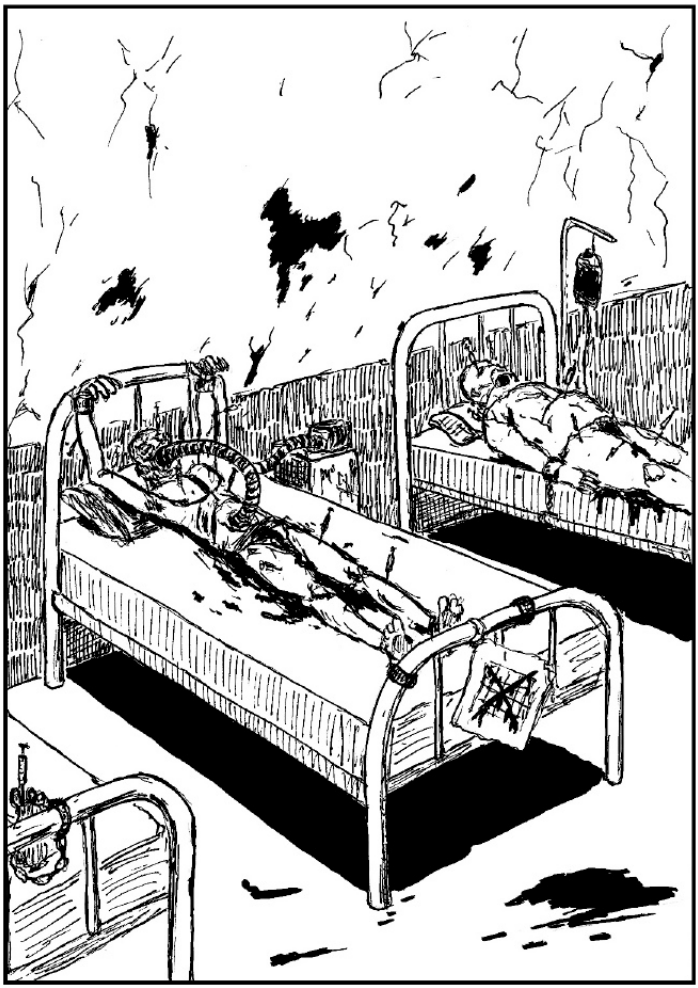
Ha egyáltalán nem érdekel a keskeny átjáró, és inkább továbbmennél jobbra, lapozz a **495**-re.

436.

A könyvek elég átlagosak, tulajdonképpen csak az aktuális bestsellerek gyűjteménye. És aztán meglátod *azt*. Egy vörös folt a falon, amikor félrehúzod az egyik könyvet. A folt teljesen megbabonáz, majd rémülten veszed észre, hogy átalakul az egyik Halálbetűvé. Ha ez az első betű, amit megtaláltál, akkor H lesz belőle. Ha a második, akkor A, és így tovább...

Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Átkozod a Halál Küldönceit, és undorodva hagyod el a szobát. Lapozz a **491**-re, hogy továbbhaladj az északi irányba kanyarodó folyosón.



437.

Émelyítő bűz árad a szobából, amikor kinyítod az ajtót, ezért kissé vonakodva lépsz be rajta.

A rossz előérzeted beigazolódik, mert odabent ágyakhoz láncolt, nyöszörgő embereket látsz, akiknek vaskos, mocskos pecek van a szájukban, és a saját ürülékükben vergődnek. Mindegyikük tele van szurkálva fecskendőkkel, még a szemükbe is jutott belőlük. Néhányukból intravénás csövek is lógnak, de a csövek koszos folyadékkal vannak megtöltve. Másoknak vastagabb cső van a szájukba tömve, hogy azon keresztül táplálkozzanak, de a csövek másik vége a saját hasukban van. Rosszul leszel a látványtól, és most már egyre inkább tisztában vagy azzal, hogy keménynek kell lenned az ilyen kegyetlenkedéssekkel szemben, ha azt akarod, hogy Yarles megfizessen mindezért. Ha mégis kényszeríteni akarod magad arra, hogy átkutasd a szobát, lapozz a **356**-ra. Ha inkább távoznál, és folytatnád az utadat a folyosón, lapozz a **331**-re.

438.

Reménykedve kínálod fel a medált, de válaszként egy biliárddákó vágódik a gyomrodba, majd egy pillanattal később egy másik a hátadon csattan.

Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.

Mivel már tele vagy zúzódásokkal és horzsolásokkal, ezért úgy döntesz, hogy inkább azonnal távozol, mert eleged van ebből a szobából.

Vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **418**-ra.

439.

Nem tudod, hogy hol is kezdd a kutatást, ezért először bekukkantasz az ágy alá, hogy azonnal undorodva hőkölj hátra az odarejtett rotható női holtesttől. Inkább odalépsz egy szekrényhez, és kinyitod az ajtajait, hogy aztán gyorsan vissza is csukd őket, hogy ne kelljen látnod az odabent

lógó gyerekek felakasztott hulláit. Ezután odamész egy kanapéhoz, és kihúzod, de ott meg csak csontokat találsz elrejtve. Végül a mellette álló kredenccel próbálkozol, de amikor kinyitsz néhány fiókot, rögtön ledermedsz a félelemtől, amikor az egyik alján megpillantasz egy apró, vörös foltot. A folt hamarosan egy Halálbetűvé alakul át.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot, és vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot.

Ha már láttál öt Halálbetűt, lapozz azonnal a **132**-re.

Máskülönben, ha most elhúznád a függönyöket, lapozz a **432**-re. Ha inkább távoznál a szobából, és az átjáró végén balra fordulnál, lapozz a **152**-re; ha jobbra fordulnál, lapozz a **314**-re.

440.

Továbbmész a félhomályos alagúton az egyetlen himbálózó fényforrás felé, ami pontosan egy kereszteződés fölött lóg, és hamarosan oda is érsz. Balra egy másik, rövid alagutat látsz, amiből kellemes illat árad. Jobbra egy kanyargós csatorna vezet lefelé, amit a falmélyedésekben elhelyezett sercegő gyertyák világítanak meg.

Ha balra szeretnél menni, és még nem jártál arra, lapozz a **95**-re; ha jobbra mennél, lapozz a **234**-re. Ha egyenesen mész tovább, és még nem jártál arra, lapozz a **343**-ra.

441.

Halk dünnyögést hallasz, amikor belépsz egy olyan szobába, amiben csak egymással verekedő emberek vannak – egészen pontosan verekedést imitáló emberek, mert mindegyikük mozdulatlan. Némelyikük teljesen hétköznapi ruhákba van öltözve, mások viszont fekete talárt és kecskefejszerű maszkot viselnek. Egyikük sem moccan, csak könnyes szemekkel követik a mozdulataidat. Eleinte arra gondolsz, hogy ez is csak egyike a Házban található „élő halott" kínzásoknak, amiért a Ház ura a felelős, de aztán rájössz, hogy a fekete taláros figurák az *ő* emberei.

Ahogy közelebbről megnézed ezeket az embereket, megállapítod, hogy valahogy lebénították őket, majd minden egyes csontjukat eltörték, és emiatt nem tudnak mozogni. Ezután mindegyiküket szó szerint egymáshoz és a padlóhoz szögezték úgy beállítva, mintha verekednének.

Találkoztál korábban Yarles szüleinek a szellemeivel? Ha nem, akkor elhagyod a szobát, majd elindulhatsz északi irányba a leágazás felé (lapozz a **458**-ra), vagy jobbra a folyosón és utána északra (lapozz a **104**-re). Ha találkoztál a szellemekkel, lapozz a **21**-re.

442.

A démon egyre közelebb és közelebb húz a tükörhöz, majd legnagyobb rémületedre sikerül is áthúznia rajta a saját dimenziójába.

Az utolsó kép ezen a világon rólad az, ahogy vérző arccal és rémülettől kidülledő szemekkel eltűnsz a tükörben…

443.

Egész egyszerűen nincs nálad megfelelő fegyver ahhoz, hogy lefejezz egy vámpírt, ezért csak növekvő rettegéssel nézed, ahogy kihúzza magából a karót, majd a szemed láttára töri ketté. Ezután gyorsabban, mint ahogy a szemed követni tudná, rád veti magát, és a padlóhoz szegez, majd a következő pillanatban állati dühvel mélyeszti a nyakadba a fogait.

Küzdeni próbálsz, de hiába.

Az utolsó emléked erről a világról, hogy egy gyönyörű nő hajol föléd, véres mosollyal az arcán…

444.

Egy mosdószerű helyiségbe lépsz be. Akár jártál már ehhez hasonló helyen, akár nem, ez itt most legnagyobb örömödre mentes mindenféle szörnyűségtől. Viszont egy meglehetősen vad tekintetű férfival találod szemben magad. Hirtelen odalép hozzád, és megragadja a válladat.

445

A lélegzeted is eláll ijedtedben.

– Félsz tőlem. Ez jó! – mondja meglepően nyugodt hangon a férfi. – Ez azt jelenti, hogy idegen vagy ezen a helyen. – Megráz a vállaidnál fogva, majd elszánt tekintettel a szemedbe néz. – Bármit is mondtak neked, hazugság! Hiszen a szülei voltak! Hogy a fenébe hihetsz el bármit is, amit ők mondanak? Képtelen vagyok ezt felfogni!

Küzdeni kezdesz, hogy kiszabadulj a szorításából.

– Félre akarnak vezetni, ahogy azt már annyi emberrel tették előtted. – Ekkor a férfi összerezzen és elkerekedett szemekkel vizslatni kezd. – Nem jártál te itt korábban? – A kérdés megválaszolatlan marad, mire a vad tekintetű férfi elenged, és sok szerencsét kíván. Ezután leül a padlóra, és nem hajlandó válaszolni egyik kérdésedre sem.

Igazat mondott volna? Vagy csak őrült?

Akárhogy is, úgy döntesz, hogy távozol innen, és továbbmész. Lapozz a **342**-re.

445.

Tudod, hogy ez nem túl bölcs dolog ebben a házban, mégis elalszol. Hogy mennyi ideig bóbiskolsz, azt magad sem tudnád megmondani: egy óráig, egy napig vagy egy emberöltőig, de mit számít ez most? Csak hagyod, hogy a jóleső alvás magával ragadjon, és hamarosan megjelennek az álmok is. Néhány jelentéktelen látomás után egyszer csak megjelenik két alak, akik esetleg már ismerősök is lehetnek a számodra: egy mosolygós, idős házaspár, akik régimódi, viktoriánus korabeli ruhákba vannak öltözve.

– Itt teljesen biztonságban vagy – mondja az idős férfi.

Megkérdezed tőle, hogy miért mondja ezt.

– Biztos vagyok benne, hogy már te is észrevetted, hogy ezt a szobát, meg talán még néhány másikat is, szinte teljesen elkerülik a Ház borzalmai.

Egyetértően bólintasz: ezt valóban észrevetted.

– Ennek többnyire az az oka, hogy a Megidézett már járt itt, és valamilyen ismeretlen okból megtisztította.

A Megidézett! Teljesen megfeledkeztél róla, amíg meg nem említette.

Az idős hölgynek felcsillan a szeme: – Úgy gondoljuk, hogy most éppen nincs a Házban, hanem valahol kint lehet a kertben, mert meg akar szerezni magának valamit.

Úgy döntesz, hogy megragadod az alkalmat, és megkérdezed, hogy tudnak-e valamit segíteni neked a Megidézettel, a Házzal, Yarlesszal, vagy úgy általában bármivel kapcsolatban.

Az idős férfi szelíd hangon felnevet: – Észrevettük – mondja –, hogy legyőzted a Pokoldémont, így most már birtokában vagy a három fontos információ egyikének, amivel bejuthatsz Yarles úgynevezett *Titkos Szobájába*. Ez nagy elégedettségünkre szolgál. Ne feledd azonban, hogy még mindig szükséged van kettőre, amit a Lord legmegbízhatóbb és legveszélyesebb bizalmasai őriznek.

– A fia és a lánya – szakítja félbe a felesége.

Yarlesnak gyerekei is vannak?

– Ebben most már biztosak lehetünk – folytatja az idős nő. – Ugyanis kihallgattuk, amikor elmondta a komornyiknak.

– És ők maguk is őrizve vannak – veti közbe a férfi. – Nem feltétlenül démonok meg ilyesmik által, hanem csapdákkal és egyéb trükkökkel.

Kétségbeesés fut végig az arcodon, ami nem marad észrevétlen az öreg számára. – A küldetésed természetesen nagyon nehéz, de nem lehetetlen, mert még magát a poklot is kötik bizonyos szabályok ebben az úgynevezett *Játékban*.

Próbálod megőrizni a nyugalmadat, majd közlöd velük, hogy neked egy kicsit többre van szükséged annál, mint hogy csak egyszerűen túléld a Házat.

– Szükséged lesz a Lándzsára – mondja a férfi, nagyon komoly tekintettel. – Anélkül elvesztél. Van valaki a Házban, aki tud neked segíteni. Az illető a könyvtárban van, és Sparta a neve. Ha egyszer eljutsz oda, akkor csak szólítsd a nevén, és segíteni fog.

446

Ha majd a könytárban jársz, ott vonj le 40-et annak a fejezetpontnak a számából, ahol ezt megteszed, majd lapozz az eredményül kapott fejezetpontra.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot ezért az információért.

Feltennél még egy kérdést, de ekkor felébredsz, és újra a műhelyben találod magad, teljesen kipihenten.

Kapsz 6 ÉLETERŐ pontot, mert az alvás felfrissített, valamint vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot, amiért találkoztál az idős házaspárral, és megtudtad, hogy van még valaki, aki segíteni tud neked, ha rátalálsz.

Ha át szeretnéd kutatni a szobát, és még nem tetted meg, lapozz a **415**-re. Ha inkább távoznál, és továbbmennél a ködben, lapozz a **190**-re.

446.

Megfordulsz, és döbbenten látod, hogy a Lányszoba ajtaja, amelyen beléptél, most pont a másik sarokban van, mint ahol lennie kellene. Jeges félelem kúszik végig a gerinceden, ahogy körülnézve megállapítod, hogy most *minden* éppen az ellenkező oldalon van, mint ahol volt. Fogalmad sincs, hogy mi történhetett, de most valahogy mintha a szoba tükörképében lennél. Rémülten fordulsz vissza, és azt látod, hogy a tükörben lévő ajtó lassan kinyílik, majd valamilyen karok kezdenek befelé vonaglani rajta. Ismét a mögötted lévő ajtóra nézel, de döbbenten látod, hogy az viszont még mindig csukva van. Mit teszel?

Megvárod a teremtményt, hogy szembeszállj vele?	Lapozz a **179**-re.
Kinyitod a mögötted lévő ajtót?	Lapozz a **98**-ra.
Villámgyorsan átkutatod a fordított szobát, ahol most vagy?	Lapozz a **398**-ra.
Megpróbálsz valahogy átjutni a tükrön?	Lapozz a **262**-re.
Megpróbálod összetörni a tükröt?	Lapozz a **422**-re.

447.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **403**-ra. Ha nincs szerencséd, akkor nem találsz semmilyen gyúlékony anyagot, ezért inkább a lakattal próbálkozol – lapozz a **482**-re.

448.

A Vízidémon hatalmas lendülettel támad rád, de azonnal elnyeli a zsák, amit az imént kaptál le a válladról. Ezek szerint ez a kis zsák valóban a mesebeli Feneketlen Zsákok egyike! Csak állsz ott vizesen és halottakkal körülvéve, miközben bámulod az émelyítően koszos vizet – és teljesen sértetlen vagy. Ráadásul a lábaid előtt meglátsz egy rozsdás kulcsot is, amit a démon hagyott maga után a földön. Furcsa felirat van rajta: *Mesék mezteleneseigákról, csigákról és kiskutyákról.*

Gyanítod, hogy ez egy Fiúszoba Kulcsa lehetett.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Most pedig folytatod az utadat a folyosón. Ha északi irányba akarsz menni, lapozz a **321**-re; vagy ha a leágazásnál elfordulnál jobbra, lapozz a **26**-ra.

449.

Egy rémálomszerű kórházba lépsz be. Mindenhol arcnélküli orvosokat látsz, akik nyakig véresen botorkálnak a félhomályban. Körülötted mindenfelé ágyakhoz szíjazott, rettenetesen eltorzult emberek vannak, az emberi nem tökéletes paródiái. Az egyik oldalon a világ legismertebb szerencsétlen torzszülöttjét is megpillantod: az Elefántembert, a valaha élt leghíresebb deformált embert. Ha *Diszmorfofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Diszmorfofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

450.

Utolsó, erős csapásod nyomán Yarles mellkasa szétnyílik, amitől ellenfeled tántorogni kezd. Viszont bámulatosan gyorsan összeszedi magát, és annak ellenére, hogy több halálos seb is borítja a testét, teljesen érzéketlen és közönyös marad. Végignézel a testét borító véres és mély sebeken: a mellkasán, a hasán, és végül a torkán, amit majdnem teljesen kettészeltél. Csodálkozol, hogy ezek után hogy tud még állva maradni, nemhogy harcolni. Yarles követi a tekintetedet, majd szinte bizalmaskodva vigyorog rád. Nem érted, hogy miért, de aztán észreveszed, hogy magasabbra kezd nőni! Felé ugrasz, majd fegyveredet olyan mélyen belevágod az arcába, hogy nem is tudod kitépni. Ellenfeled csak mosolyog, miközben nyugodtan és könnyedén kihúzza a fegyveredet az arcából, majd hanyagul a lábaid elé dobja. Hitetlenkedve bámulsz magad elé, aztán ismét a nemezisedre nézel, aki még mindig mosolyog, pedig egy véres lyuk van az arca közepén.

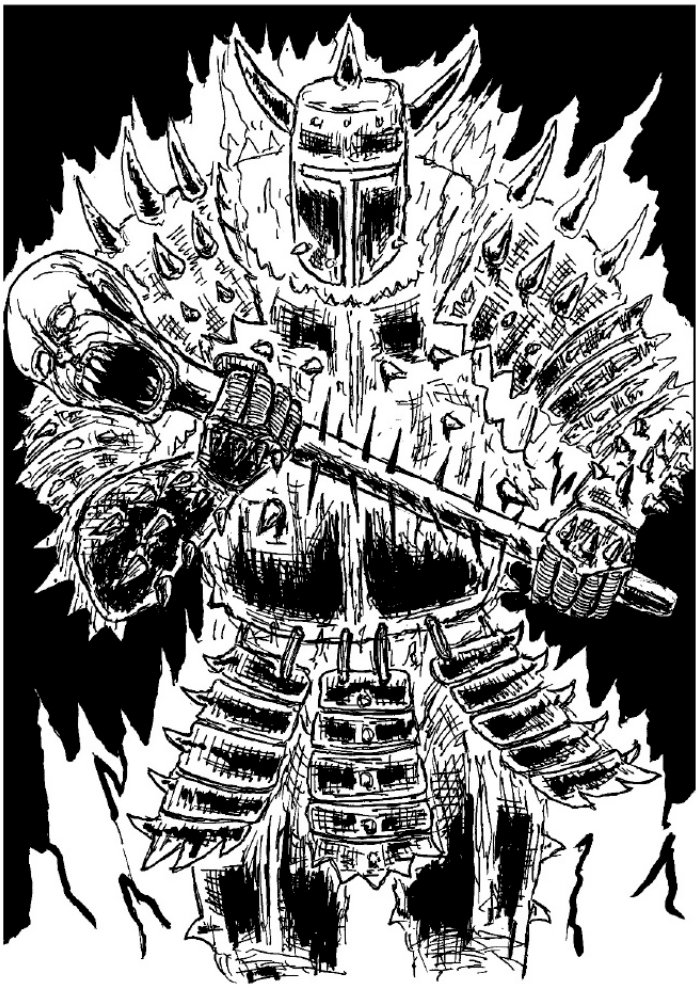
Ezután odanyúl ehhez a lyukhoz, hogy egyre szélesebbre és szélebbre feszítse. Jéghideg rettegés fut végig az egész testeden, amikor rádöbbensz, hogy nem egy hétköznapi ellenféllel van dolgod, hanem annál sokkal, de sokkal rosszabbal.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Csak állsz és továbbra is hitetlenkedve bámulsz, miközben Yarles egyre jobban szétszakítja az arcán tátongó sebet, míg akkora nem lesz, hogy az ökle is belefér. Miközben ezt teszi, szándékosan az arcodba fröcsköli a saját vérét, amitől hátrébb tántorogsz a lábaid alatt vonagló testeken. Ellenfeled ezután följebb nyúl, hogy kitépje a saját szemét! Egyszerűen nem hiszed el, amit látsz, és szeretnél elfordulni, de képtelen vagy rá.

Yarles most a torkához nyúl, hogy az ott lévő sebet is nagyobbra tépje, majd előhúz belőle egy kis véres, fehér valamit, ami minden bizonnyal a gerince egy darabja lehet. Ellenfeled egyszerűen a szájába veszi és lenyeli; a torkán lévő szörnyű seben keresztül látod, ahogy a gerincdarab végigcsúszik a nyelőcsövén. Ezután a mellkasa következik: Yarles beledugja az ujjait az ott tátongó sebbe, majd még jobban kettéhúzza, míg akkora nem lesz, hogy könnyedén benyúljon rajta, és kitépje a szívét! Csak nézed elképedve, hogy a kezeivel ezután szétmorzsolja a saját szívét! Mindeközben továbbra is mosolyog, de még nincs vége a demonstrációnak. Végül a hasán tátongó seb felé nyúl, amit szintén még jobban feltép, hogy aztán benyúljon a szörnyű sebbe, és előhúzzon onnan valamit, ami legnagyobb rémületedre egy gyerek maradványainak néz ki. Yarles a földre ejti a kis holttestet, majd rálép, és széttapossa, mintha csak egy bogár lenne.

Ez az utolsó visszataszító mutatvány végre felébreszt a transzszerű állapotodból, és gyorsan összeszeded magad, hogy végezz az ellenfeleddel itt és most, és ha máshogy nem megy, akkor apró darabokra vágod. Yarles rájön, hogy a bemutatójával még mindig nem tudott demoralizálni, ezért az egyik kezével felnyúl a menynyezethez, majd amikor megérinti, annak egy darabja a lábainál vonagló embermasszához hullik. Azonnal fekete füst jelenik meg azon a helyen, hogy aztán felfelé kígyózva felhővé terebélyesedjen. Ösztönösen, erősebben megmarkolod a fegyveredet, készen arra, hogy egy jól irányzott mozdulattal rávesd magad az ellenfeledre, ő viszont lekuporodik, hogy lendületet vegyen, majd egy hatalmas ugrással a mennyezeten keresztül egyenesen a tetőre szökken!



Ezen annyira ledöbbensz, hogy szinte észre sem veszed, amikor egy lángoló alak bukkan elő az előtted gomolygó fekete füstből. Felébredve az ámulatból, végigméred az újabb ellenfeledet, akivel szembe kell nézned, ami tulajdonképpen nem más, mint egy óriási, lángokkal borított tüskés páncél! A páncél egy kétkezes fegyvert lóbál előtted, ami leginkább egy bunkósbotra emlékeztet, és ha nem látnád a saját szemeddel, akkor el sem hinnéd a létezését.

A fegyver hosszú nyeléből mindkét oldalon tüskék meredeznek, a másik végén pedig egy sikoltozó, égő emberi fej van, ami úgy tűnik, minha onnan nőtt volna ki! A fej teljesen kopasz, és hatalmasra tátott szájából élesre reszelt fogak merednek elő.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Ha nálad van a Feneketlen Zsák, és használni szeretnéd, lapozz a **284**-re. Ha nincs nálad ilyen tárgy vagy nem akarod használni, akkor nincs más választásod, harcolnod kell!

Mivel ez a kreatúra, ami a jókora bunkósbotot forgatja, színtiszta mágikus páncélból és lángokból áll, ezért nagyon nehéz sebet ejteni rajta. Ha a küzdelem során a te Támadóerőd a magasabb, dobj egy kockával! Ha a dobott szám 1–3, akkor sikerült megsebezned ellenfeledet a szokásos módon. Ha viszont a dobott szám 4–6, akkor hiába találtad el a fegyvereddel, nem sikerült kárt tenned benne.

Ha *Pirofóbiában* szenvedsz, akkor 1 ponttal csökkentsd a Támadóerődet a küzdelem idejére, és kapsz 1 FÉLELEM pontot is. Ha viszont a *Pirofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 3 ponttal kell csökkentened a Támadóerődet, és 3 FÉLELEM pont jár érte.

Harci Démon	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 7

Ha végzel vele, lapozz a **325**-re.

451.

Egy órán keresztül vánszorogsz a különös folyosón, és egy darabig fel sem tűnik, hogy fokozatosan egy alagúttá alakul át, csak amikor már olyan érzésed van, mintha a föld alatt sétálnál. Hátranézve megpillantod a Halálpók még mindig lángoló hálójának pislákoló fényét, ami alig láthatóan megcsillan a nem sokkal előtte lévő kápolna ajtaján is.

Újabb egy órán keresztül vánszorogsz előre, míg sem előtted, sem mögötted nem látsz mást, csak sötétséget, amiben az egyetlen világos folt te magad vagy a fáklyád pislákoló fényében.

Újabb órákon keresztül vonszolod magad fáradtan, miközben a fejedben vérről, árnyékokról és szellemekről kavarognak a gondolataid, majd a Házzal, a Kapuval, Yarlesszal és a Lándzsával kapcsolatos kérdésekről.

Egy újabb óra elteltével megállsz és elgondolkodsz ezen a végeláthatatlan alagúton, hogy vajon Yarles építtette-e így valamilyen sötét mágia segítségével, mert az nyilvánvaló, hogy már nincs a Házban, sőt, már a birtokon sem, mert még annál is hosszabbra nyúlik. Ettől pedig adja magát a kérdés, hogy akkor tulajdonképpen hol is van ez az alagút: a pokolban, a fejedben, vagy netán a hiperűrben? Bár lehet, hogy az egész csak egy trükk vagy egy illúzió, vagy az is lehet, hogy elaludtál, hogy hamarosan ismét találkozhass az Örök Rémálommal, vagy újra eljuthatsz a furcsa, fordított világba, hogy megint összehozzon a balsors azokkal a sötétségből tapogatózó és kígyózó, hosszú és vékony karokkal.

Ezután azon kezdesz el elmélkedni, hogy talán ez nem is Yarles műve, hanem a Megidézett hatása az itteni világra. Mi van akkor, ha meggörbítette a teret a Ház bizonyos részein pusztán a jelenlétével? Arra a következtetésre jutsz, hogy ez is lehetséges, de ez igaz a többi teóriádra is.

Továbbmész a végeérhetetlen és sohasem változó alagútban, majd az eltelt idő lassan már napoknak tűnik.

Most már egészen biztos vagy benne, hogy elhagytad a Házat, és valahogy a föld alá kerültél, vagy egy másik dimenzióba. Lassan a józan eszedet is kezded elveszíteni, főleg azután, hogy a fáklyádra pillantva rájössz, hogy még mindig ég, pedig már nagyon hosszú ideje tartod a kezedben.

Egy pillanatra bevillan egy kép az elmédben, ahogy magányosan mész az alagútban, miközben a nyomodban vannak mindazok, akiket megöltél, ahogy azok is, akiket megmenthettél volna, de mégsem tetted; egy borzalmas, vértől iszamós sereg, ami egyszer s mindenkorra bosszút áll rajtad, ha még egyszer hátra merészelsz nézni, vissza azokba a sötét napokba, amiket egy másik világban hagytál magad mögött. Ha így tennél, akkor szemtanúja lennél egy véres gyülekezetnek, ami sántikál, kúszik, mászik, sikoltozik és a fogait csikorgatja, ahogy egyre közelebb vonszolja hozzád törött testét, csak arra az egyetlen pillanatra várva, hogy hátrafordulj, még egyszer és utoljára.

Villanás.

Újra a folyosón találod magad, előtted egy hatalmas és hivalkodó ajtóval, ami alighanem hangszigetelt lehet, mert a keretei között ki van párnázva. Az ajtón szépen hímzett betűkkel a *Studium* felirat díszeleg.

Hátranézve megpillantod az égő pókhálót és a kápolna ajtaját, nem túl messzire.

Kinyitod a *Studium* feliratú ajtót, majd belépsz rajta.

Egy dolgozószobába jutsz, aminek a túloldalán egy feltűnően díszített, lenyűgöző, óriási és nehéz íróasztal áll, ami nagyon réginek tűnik, és feltehetően egy vagyont ér. Az íróasztal mögött egy szintén nagyméretű bőrszéket látsz, ragyogóra fényesített karfákkal, amiket sárkányformájúra faragtak. Az íróasztal előtt egy sokkal kisebb és a másikhoz képest visszafogottabb, de így is gyönyörű szék áll, aminek a hátuljába egy kapu képét faragták. A falak előtt valóságos könyvgyűjtemény sorakozik, többnyire kisméretű könyvekkel, de itt-ott látsz néhány nagyobbat is.

Négy, a szoba különböző pontjain elhelyezett olajlámpa világítja meg a helyiséget, amik mosolygó démonfejeket formáznak.

Az északi oldalon egy *Defectus* feliratú faajtót látsz, ami megégett, megrepedezett, megvetemedett és szinte már teljesen elkorhadt. Jobbra egy másik ajtót is látsz, *Scriba* felirattal. Ez sokkal kellemesebb látványt nyújt, mint a másik, annak ellenére is, hogy egymásba fonódó kígyók képe díszíti.

Ha át szeretnéd kutatni a szobát, lapozz a **267**-re. Ha az északi oldalon lévő *Defectus* feliratú ajtóval próbálkoznál, lapozz a **256**-ra. Ha a jobb oldalon lévő, *Scriba* feliratú ajtóval tennél egy próbát, lapozz a **140**-re.

452.

– Lóbábozsynál a matpolle – mondja a nő, miközben átnyújtja a papírdarabot. – Tlov ttellem űteblálah kiyge za sinaygu.

Elveszed a papírt, és éppen megköszönnéd, amikor a nő újra megszólal: – Naltólav nednim tti.

Felvonod a szemöldöködet, mire a nő jót mosolyog az arckifejezéseden.

– Nolaf a tá jlátés kacs, abábozsynál a intuj zsraka azssiv ah.

Alig érted, amit mond, de a lényeget ki tudod hámozni a beszédéből. Kíváncsian megkérdezed, hogy vele mi fog történni, miután te elmész.

– Meken tahtrá men tti ed. Modut men.

Most már összevissza rángatózik a szemöldököd, ahogy próbálod megérteni a válaszát. Aztán azon kapod magad, hogy szinte ösztönösen átöleled.

Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

A nő a szemedbe néz, és hirtelen szöget üt a fejedbe, hogy ha ebben a fordított világban ilyen gyönyörű és ártatlan, akkor hogy nézhet ki a te világodban?

Egy igazi bányarém lehet.

Köszönetet mondasz, majd megfordulsz, hogy visszatérj a Lányszobához a többszáz méter hosszúnak tűnő folyosón, amin továbbra is hemzsegnek a feléd vonagló karok.

– Külev jdőröt en! – szól utánad a nő. – Inetzseji raka dár kasc.

Még egyszer hátrafordulsz, és egy másodperc töredékéig úgy érzed, mintha valami szörnyűséges lény bámulna vissza rád, de ez az érzés gyorsan elillan, és csak a napfényes folyosón álldogáló csinos nő képe marad előtted.

Rámosolyogsz, majd most már tényleg elindulsz a Lányszoba felé, nem törődve a feléd nyúlkáló karokkal.

Végül eljutsz a szoba falához, és a tanácsot megfogadva, habozás nélkül átsétálsz rajta. Lapozz a **478**-ra.

453.

Attól, amire most készülsz, magad is hitetlenkedve lépsz oda a falra vetített mozgóképhez, majd lassan és óvatosan nyúlsz felé addig, amíg meg nem érinted. Egy kis elektromosság fut végig a karodon, ezért gyorsan benyúlsz a képbe, megragadod a kulcsot és gyorsan kirántod.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

A kulcs ezüst színű és elég tömör anyagból készült, a gerincére pedig függőleges vonalakat gravíroztak egy négyzetben, mintha egy rácsos ablakot szimbolizálna. Ez alighanem a Börtön Kulcsa lehet.

Közben a falra vetített kép halványulni kezd, míg teljesen fekete nem lesz, amitől a vetítőszoba is teljesen elsötétül. Gyorsan az ajtóhoz lépsz, hogy beengedj egy kis fényt.

A bent ülők közül mindenki halott.

Amennyire csak mered, közelebbről szemügyre veszed ezeket a régóta halott, oszlásnak indult tetemeket. Képtelenség megmondani, hogy mindig is így néztek-e ki, amióta bejöttél, vagy azzal, hogy elvetted a kulcsot, megtörted az élőhalottságuk varázslatát, és akkor indultak gyors oszlásnak. Mindenesetre elhagyod a szobát, és visszatérsz az elágazáshoz. Lapozz a **310**-re.

454.

Kissé összezavarodva a színüket váltó falaktól, továbblépdelsz a szinte térdig érő szőnyegen, miközben a cseppköveket kerülgeted, és igyekszel nem túl közelről megbámulni a rúnákat. Kis idő elteltével egy jobb oldali elágazáshoz érkezel, ami ugyanolyannak tűnik, mint a többi folyosó, beleértve az időnként elhelyezett, üres szemüregekkel bámuló koponyákat is a mennyezeten. Ezen kívül nem látsz semmi érdekeset, mert ez a folyosó is egy idő után elkanyarodik. Előtted a folyosó elhalad egy újabb bal oldali elágazás mellett, mielőtt eltűnne a félhomályban a cseppkövek között. A bal oldali átjáróból két újabb folyosó vezet tovább északi irányba. Merre mennél tovább?

Jobbra?	Lapozz a **224**-re.
Egyenesen?	Lapozz a **148**-ra.
Egy darabig egyenesen haladnál, majd balra fordulva a távolabbi, északi folyosón mennél tovább?	Lapozz a **211**-re.
Egy darabig egyenesen haladnál, majd balra fordulva a közelebbi, északi folyosón mennél tovább?	Lapozz a **358**-ra.

455.

Rettegéssel tölt el a gondolat, hogy ezen a förtelmes és valószínűleg mérgező helyen hosszabb időt tölts el. Ha a *Toxifóbia* csak a Fóbiáid egyike, akkor képes vagy maradni, de kapsz 1 FÉLELEM pontot, majd lapozz a **246**-ra. Ha a *Toxifóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor képtelen vagy maradásra bírni magad, és azon nyomban kimenekülsz innen. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **62**-re.

456.

Meglepő módon egy olyan szobába lépsz be, ami kivételesen nem olyan régimódi, mint a korábbiak, amikben eddig megfordultál. Ennek pedig az az oka, hogy a szemben lévő falnál három, meglehetősen modern mosógépet látsz egymás mellett sorakozni, amik be is vannak kapcsolva, mert halkan zümmögnek. Viszont a mosógépek zúgása mellett más zajokat is hallasz, amik arra utalnak, hogy nem ruhákat mosnak bennük.

Lehajolsz, hogy benézz a mosógépek dobjaiba, de amikor meglátod, hogy mik vannak bennük, gyorsan el is kapod a tekintetedet, hogy ne lásd azokat a kis kavargó, élettelen testeket.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot.

Letörölsz egy könnycseppet az arcodról, majd feldúltan távozol a szobából. Lapozz a **330**-ra.

457.

Már jó ideje haladsz tapogatózva a Ház mentén, de egyelőre eredménytelenül, mert nem találod a főbejáratot. Találkoztál korábban a varjakkal? Ha igen, lapozz a **387**-re; ha nem, lapozz a **266**-ra.

458.

Mielőtt odaérnél a leágazáshoz, egy ajtót veszel észre a fal bal oldalán, és esküdni mernél rá, hogy eddig nem volt ott. Az ajtó annyira kopott és szét van rohadva, hogy bármelyik pillanatban széteshet. A *Stagnum* feliratot vették rá, bár már alig látszik.

Ha be szeretnél nyitni az ajtón, lapozz a **497**-re. Ha továbbmennél a leágazást elhagyva északi irányba, lapozz a **321**-re. Ha a leágazásnál inkább jobbra fordulnál, lapozz a **26**-ra.

459.

Mindenfelől hosszú karok nyúlkálnak feléd az árnyékból, de azért sikerül eljutnod a korábban látott keresztfolyosóhoz, ahol beleütközöl egy alacsony, állati szőrmékbe és bőrökbe öltözött férfiba, aki egy masszív bunkót cipel a kezében. Már éppen megszólítanád, amikor jobban megnézve az arcát rájössz, hogy ez a férfi egy Neandervölgyi lehet, ezért teljesen felesleges beszélni hozzá, mert egy kukkot sem értene. Sajnos, amíg ez végigfut az agyadon, addigra őskori ellenfeled már meg is lendítette a bunkóját, hogy állati erővel és vadsággal arcba vágjon vele.

Félig eszméletlenül zuhansz a földre, és nem látsz semmit, mert a saját véred a szemedbe csorog. De talán jobb is így, mert azt sem veszed észre, hogy a Neandervölgyi egy újabb gyilkos erejű ütésre emeli a bunkóját, majd le is sújt vele, betörve a koponyádat.

A férfi elégedetten mordul egyet, majd eltűnik az éjszakában…

460.

Valamilyen óriási üvegtartály-félébe kerültél egy sötét és végtelen állatkert közepén. Emberek tucatjai állnak az üvegen túl, akik vagy rád vagy a tartály tartalmára mutogatnak nevetve. Aztán, ahogy körülnézel, nyilvánvalóvá válik számodra, hogy milyen „lakókkal" vagy együtt bezárva: mindenféle bogarak és rovarok nyüzsögnek körülötted, mint például hangyák, méhek, lepkék, kukacok vagy poloskák. Ott vannak mindenhol, katonák és dolgozók vegyesen, és most már rajtad mászkálnak. A tartályon kívül, a bámészkodók között biztonsági emberek is álldogálnak, akiknek az üres arcukat ugyanígy mindenféle bogarak és rovarok lepik el. Ha *Inszektofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha az *Inszektofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

461.

Egy zsúfolt könyvtárba lépsz be.

Bármerre nézel, mindenfelé polcokat, azokon pedig könyvek sokaságát látod, a padlótól a mennyezetig. A könyvek között vannak olyan kisméretűek, amik elférnének a tenyeredben, de olyan nagyok is, amiket egyedül meg sem bírnál emelni. Vannak közöttük vadonatújak, de a többségük nagyon réginek és porosnak tűnik. Utóbbiak némelyikén látszik, hogy valószínűleg darabokra hullana, ha a kezedbe vennéd őket.

A szoba közepén pazar külsejű foteleket látsz olvasáshoz szánva, mindegyik vastag, vörös bárnyonnyal borítva, az egyik sarokban pedig egy nagyméretű dívány áll, szintén vörös bársonyban pompázva. A fotelek között, a szoba kellős közepén egy lenyűgöző kivitelezésű földgömb áll egy arany állványon. A berendezést néhány híres filozófus mellszobra teszi teljessé, mint például Szókratészé, Platóné és Konfuciuszé.

Összességében véve, ez a legimpozánsabb szoba a Házban, amit eddig láttál, és valamiért úgy tűnik, hogy még nem érinette meg a körülötte tomboló pokol.

Hirtelen észreveszel egy kis asztalkát is az egyik fotel mellett, rajta pedig egy ezüst tálcát megrakva süteményekkel, kekszekkel és egy bögre gőzölgő teával. A környezetet is figyelembe véve az ösztöneid azt súgják, hogy nem kell tartanod tőlük, te pedig már elég éhes és szomjas vagy. Ezért először a teát fogyasztod el.

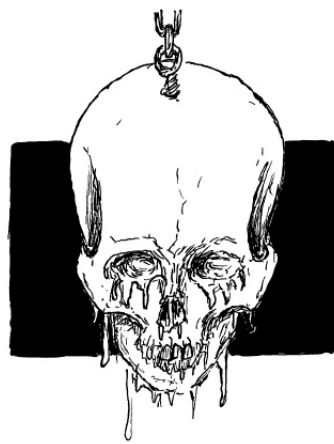
Kapsz 3 ÉLETERŐ pontot.

A süteményeket és a kekszeket magaddal viheted, ha akarod, és bármikor fogyaszthatsz belőlük, kivéve harc közben. Három étkezésre elegendő van a tálcán, és mindegyik adag elfogyasztásával 3 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza.

462

Nézegetni kezded a könyveket, de egy idő után egy homokóra képe jelenik meg a fejedben, amiben már majdnem teljesen lepergett a homok. Fogalmad sincs, hogy ki vagy mi, de olyan érzésed támad, mintha valaki azt akarná ezzel mondani, hogy haladj tovább, mert már nagyon közel jársz az út végéhez.

Megfogadva az agyadba érkező tanácsot, távozol, és továbbmész a folyosón. Lapozz a **349**-re.



462.

Amint elkezded nézegetni a szivárvány minden színében játszó üvegeket, az egyik palack közelében kiszúrsz egy kis vörös foltot. Természetesen képtelen vagy levenni róla a tekintetedet, csak állsz bénultan, miközben jeges félelem kúszik végig a gerinceden. A kis vörös folt szinte pillanatok alatt változik át az egyik Halálbetűvé.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Ha ez már az ötödik betű, ami a szemed elé került, lapozz azonnal a **132**-re. Ha még nem, akkor bosszúsan kiviharzol a barlangból – lapozz a **440**-re.

463.

Egy kicsi, gyengén megvilágított szobába lépsz be. Az egyik oldalon egy ruhafogast látsz a fal mellett, a vele szemben lévő falnál egy gyönyörű paravánt, amit tóban úszkáló hattyúk képe díszít, szemben pedig egy öltözőasztalt tükörrel és egy magas támlájú székkel. Ezen az asztalkán egy gyümölcsökkel megrakott ezüst tálat találsz.

Magadhoz vehetsz néhány gyümölcsöt, ha szeretnél, összesen három étkezésre elegendő mennyiség van a tálon. Bármikor ehetsz belőlük, kivéve harc közben. Egy adag elfogyasztásával 4 ÉLETERŐ pontot kapsz vissza.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

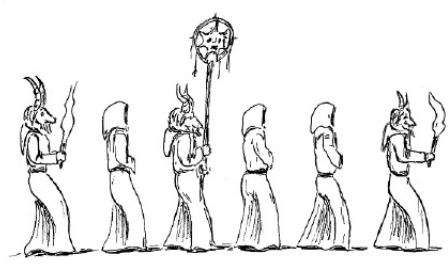
Amikor a gyümölcsökért nyúlsz, hogy eltedd őket, összerezzensz, mert egy nagyon öreg hölgy ül a széken olyan öltözékben, ami inkább egy tinilányhoz illene. Az idős hölgy a haját fésülgeti, de olyan erősen, hogy már vérzik tőle a fejbőre, és annyi alapozó van rajta, hogy a kiszáradt bőre már egészen biztosan fáj tőle.

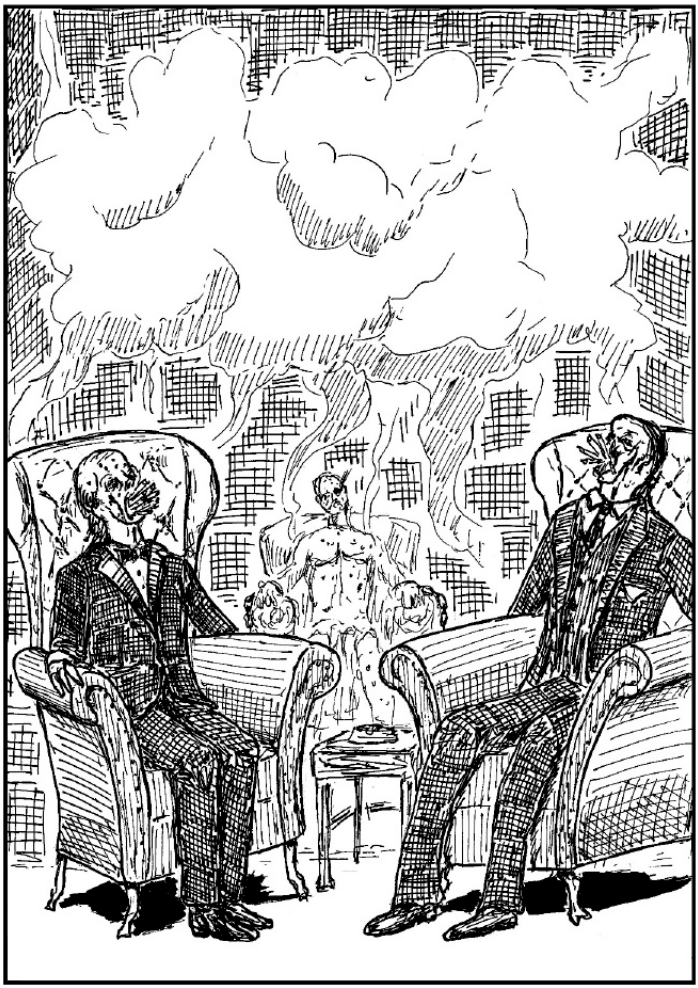
Megpróbálod megállítani őt ebben, de rád sem hederít, csak folytatja az önkínzást, miközben folyamatosan nézi magát a tükörben.

És közben sír.

Sóhajtasz egyet, és inkább elhagyod a szobát.

Ha továbbmennél a folyosón, lapozz a **454**-re. Ha inkább visszamennél a lépcsőnél lévő kereszteződéshez, lapozz a **244**-re.





464.

Amint átléped a szoba küszöbét, vastag füstfelhő gomolyog feléd és borít be teljesen, még a folyosóra is bőven jut belőle. Elég csak egyszer beleszagolnod a levegőbe, hogy megállapítsd, hogy nem tűz okozza a füstfelhőt, hanem egy Dohányzószobába léptél be, ahol vágni lehet a dohányfüstöt.

Több kényelmes karosszéket is látsz a szobában, és mindegyik mellett áll egy-egy furcsa motívumokkal díszített dohányzóasztal is, rajtuk egy-egy ezüst hamutartóval és újságokkal. De nem is ezek a részletek keltik fel az érdeklődésedet, hanem az, hogy mindegyik székben ül egy-egy régóta halott férfi, akiknek annyira teletömték a szájukat cigarettával, hogy minden bizonnyal ettől fulladtak meg. Ráadásul mindegyikük arca tele van égésnyomokkal, mintha több tucat csikket oltottak volna el rajtuk. Az egyik szerencsétlennek még a szemeit is kiégették.

A szoba közepén egy, a többinél nagyobb karosszék áll, amire még egy nyomorultat láncoltak, és akinek a meztelen testét élő hamutartóként használhatták, mert több száz, ha nem több ezer cigarettát és szivart olthattak el rajta. Még egy pipaszár is bele van nyomva az egyik szemüregébe.

Mindezen borzalmakon túl olyan vastagon áll a szobában a füst, hogy fulladozol tőle, és az alig néhány méterre lévő falakat sem tudod kivenni rendesen. Amikor végignézel ezeken a falakon, vagy legalábbis megpróbálod szemügyre venni őket a füstfelhőn keresztül, akkor a szemed sarkából folyamatosan azt látod, mintha valami mozogna a falban. Viszont valahányszor odanézel, a mozgás mindig abbamarad.

Már éppen arra gondolsz, hogy jobb lesz innen sietősen távozni, amikor az egyik közeli asztalkán észreveszel egy kis vörös és fekete színű könyvet a szokásos újságok helyett, aminek a borítóját egy üvöltő sárkányfigura díszíti. Kissé félve, de kíváncsian veszed fel a könyvecskét,

majd belelapozva megállapítod, hogy üres lapok vannak benne, kivéve az első oldalt, ami tele van illusztrációkkal és kódszavakkal.

Ha bármikor használni szeretnéd ezt a Sárkány Kódkönyvet, akkor adj 289-et ahhoz a fejezetponthoz, ahol éppen vagy, majd lapozz az eredményül kapott számmal megegyező fejezetpontra. Ha a szöveg értelmesen folytatódik, akkor helyesen használtad a könyvet.

Zsebre vágod legújabb szerzeményedet, majd a lehető leggyorsabban elhagyod a szobát. Lapozz a **418**-ra.

465.

Nehéz szívvel húzod elő a fegyveredet, hogy megkönnyítsd ennek a szerencsétlennek a távozását erről a világról. A férfi szeme felragyog, amikor meglátja, hogy valóban állod a szavad. Térdre borul a ketrecében, majd sikerül átpréselnie az arcát és majdnem az egész fejét a mocskos rácsokon. – Tudom, hogy nem érdemlem meg a gyors halált – mondja lesütött szemmel –, de hálás vagyok, amiért segítesz nekem ezen a nehéz úton.

Meggyőződsz róla, hogy a férfi szemei szorosan csukva vannak, majd e szavak után egyetlen hatalmas csapással végzel vele.

Még ha a tetted távol is áll egy szívességtől, mégis úgy érzed, hogy helyesen cselekedtél, és azzal a gondolattal vigasztalod magad, hogy az efféle dolgok különböztetnek meg téged a Ház urától.

Képes vagy a könyörületességre – kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Visszatérsz a hosszú folyosó elejéhez, hogy elindulj rajta balra. Lapozz a **152**-re.

466.

Egyszerűen nincs elég erőd ahhoz, hogy elmenekülj a mögötted lévő rémség elől, így a letűnt korok szörnyetegének csápjai pillanatok alatt megragadnak, és a mélybe kezdenek húzni. Hamarosan teljesen alámerülsz a sötétségbe és ezzel együtt a feledésbe. Nem kiabálsz. Meg sem mozdulsz. A józan eszed teljesen cserben hagyott, és tehetetlenül hagyod, hogy a lény egyre mélyebbre húzzon magával.

Bábuként, könnyáztatta arccal tűnsz el a víz alatt…

467.

Ahogy belépsz a sötétségbe, minden zaj megszűnik körülötted, még a saját lépteid hangja is. Ezzel együtt a fények is elhalványulnak, amitől úgy beborít a sötétség tengere, hogy már azt sem tudod, merre van fent vagy lent, nemhogy előre vagy hátra.

Szinte már az ájulás kerülget, amikor egyszer csak észreveszel négy sima faajtót, mindegyiken egy-egy élénkpiros kilinccsel, amik a semmiből bukkannak fel előtted a sötétben. Kíváncsian, de azért félve és óvatosan lépsz oda ezekhez a teljesen hétköznapi külsejű ajtókhoz, amikről megállapítod, hogy csak úgy a levegőben lógnak, mert nincs körülöttük semmi, ami tartaná őket.

Miután körbejártad az ajtókat és visszatérsz arra az oldalra, ahol szerinted az elülső oldaluk lehet, akkor észreveszel valamit, ami eddig elkerülte a figyelmedet: mindegyikre valamilyen feliratot vésték kis betűkkel, nagyjából oda, ahol a kulcslyuknak kellene lennie.

Az első ajtón ez áll: FASÉRV KAR

A másodikon ez: CSÁT VONZ

A harmadikon pedig: KETTÉ SÍR

Végül a negyediken csak ennyi: *Nem tudom*

Egy darabig csak állsz a tökéletes csendben és sötétségben, miközben azon töröd a fejed, hogy vajon mit is kellene tenned, amikor hirtelen rájössz, hogy mi a megoldás:

az első három ajtón egy-egy anagramma van, és csak akkor tudsz belépni rajtuk, ha megfejted ezeket a szórejtvényeket. A negyediken akkor mehetsz be, ha egyiknek sem tudod a megoldását.

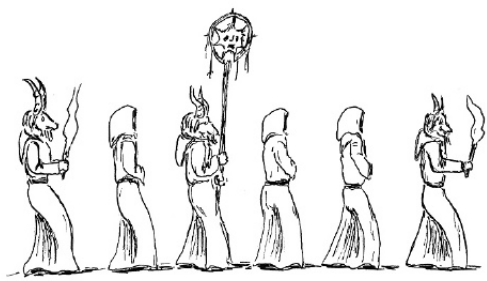
Mindegyik anagramma egy-egy félelmetes teremtmény nevét rejti. Először ezeket a neveket kell megfejtened, majd a szavak betűit alakítsd át számokká a könyv végében lévő táblázat alapján.

Ha úgy érzed, hogy megfejtetted valamelyik anagrammát és kitaláltad a teremtmény nevét, akkor egy számsort kapsz eredményül.

Ezután add össze a teremtmény nevének első és utolsó betűjéhez tartozó számot, majd az összeget szorozd meg néggyel – a közbülső betűket hagyd figyelmen kívül. Így kapsz egy olyan számot, ami megegyezik annak a fejezetpontnak a számával, ahova lapoznod kell, ha be akarsz menni az adott ajtón. Ha az új fejezetpont szövege értelmesen folytatódik, akkor olvass tovább. Ha a szöveg értelmetlen, akkor lapozz vissza erre a fejezetpontra, és lépj be a *Nem tudom* feliratú ajtón.

Csak egy anagrammával és csak egyszer próbálkozhatsz.

Ha egyik anagrammát sem tudod megfejteni vagy roszszul tippelsz, akkor nincs más választásod, mint belépni a *Nem tudom* feliratú ajtón. Lapozz a **251**-re.



468.

Belépve egy tarkára kifestett szobában találod magad, ami tele van kisméretű asztalokkal és székekkel. A székeken mocskos rongyokkal, csontokkal és rozsdás késekkel játszadozó gyerekek ülnek, akik egyáltalán nem nevetnek, hanem inkább rémült szemekkel nézegetik azokat a „játékokat", amikkel a félhomályban játszaniuk kell.

A szobában nagyméretű babák hevernek szanaszét a földön, legalábbis elsőre így tűnik. Aztán közelebbről is megnézve őket rájössz, hogy azok valójában mumifikálódott férfiak és nők testei, akik a gyerekek szülei lehettek.

Még jobban elkerekedik a szemed, amikor meglátod a szoba poros sarkaiban heverő csontvázakat és a mennyezeten lógó, lágyan lengedező holttesteket az árnyékban.

Dühösen csikorgatod a fogaidat ezen borzalmak láttán, majd gyorsan elhagyod a szobát. Lapozz a **347**-re.

469.

A déli ajtót valóságos színkavalkád díszíti, ami nagyon harsány, de azért eléggé vidám benyomást kelt a szemlélőben. Szivárványszínű, dőlt betűs felirat van rajta: *Theatrum*.

Benyitva egy falra vetített mozgóképekkel megvilágított szobában találod magad, ami egyébként vastag függönyökkel van elsötétítve. A szoba tele van székekkel, amiken férfiak és nők ülnek vegyesen. Közelebb lépve rémülten állapítod meg, hogy mindegyikük a székéhez van szegezve! Még nagyobb rémületedre azt is észreveszed, hogy a szemhéjukat levágták, amitől szó szerint véres a tekintetük. Mindezek tetejében a szájukat összevarrták. Elviselhetetlen kínokat kellett kiállniuk, de amikor a képernyő felé fordulsz, hogy megnézd, mit vetítenek a falra, akkor majdnem végképp elveszíted az uralmadat a gyomrod fölött.

470

A vetítőn egy folyamatosan ismétlődő, végtelenített montázs megy. A szobában ülő férfiak és nők szerepelnek rajta, amint zombiszerű állapotban éppen gyerekeket szurkálnak, fojtogatnak vagy egyszerűen csak vernek – minden bizonnyal a saját gyerekeiket! Más szóval, ezeket a szülőket arra kényszerítették, hogy végignézzék, ahogy megölik a saját gyerekeiket. Nyilvánvaló a számodra, hogy valamilyen transzban lehettek és fogalmuk sem volt róla, hogy mit cselekszenek, de most a halálnál is rosszabb sorsként újra meg újra végig kell nézniük a felvételt, amíg el nem rohadnak.

Az összes borzalmas kínzás közül, amiket eddig ebben a Házban láttál, ez a legdurvább.

Megfordulsz, hogy elhagyd ezt a szörnyű helyet, amikor két dologra leszel figyelmes a mozgóképen: az egyik egy kulcs, ami minden egyes képkockán látható. A másik az, hogy ha csak egy tizedmásodpercre is, de egy bizonyos jelenetnél egy nőnek *átnyúlik* a keze a kivetített képen, amikor éppen levágja a saját gyerekét.

Ettől az a beteg ötleted támad, hogy te is be tudnál nyúlni a jelenetbe, hogy elvehesd a kulcsot.

Ha megpróbálod ezt tenni, lapozz a **453**-ra. Ha inkább elhagynád a szobát, és visszamennél a kereszteződéshez, lapozz a **310**-re.

470.

A démon megragad mind a négy karjával, és emberfeletti erejével a tükör felé kezd húzni. Ha van nálad egy arany gyűrű, lapozz a **427**-re; ha nincs, lapozz a **442**-re.

471.

Mintha egy élő és mozgó sötét foltban lépkednél, elindulsz az alagútban, az egyik kezeddel a falakat tapogatva, a másikban készenlétben tartva a fegyveredet. Hamarosan egy zsákutcában végződő barlangba érsz, legalábbis a visszhangok alapján ezt gyanítod. Kellemes illat terjeng a levegőben, a háttérben pedig bugyborékoló hangokat hallasz.

Ekkor hirtelen megüti a füledet egy másfajta hang is: mint amikor valami cuppogva a földre pottyan, majd elkezd csúszni rajta.

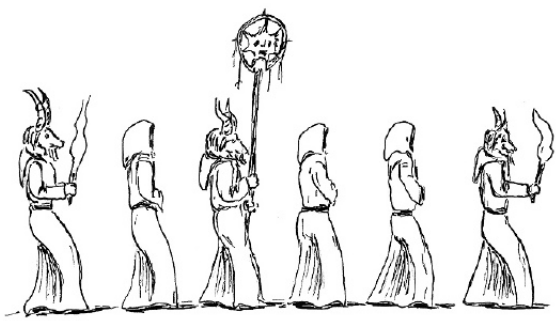
Valami megragadja a lábadat, és ahogy a földre zuhansz, elkezd magával vonszolni, miközben kétségbeesetten sikoltozol. Vadul csapkodsz a fegyvereddel minden irányba, de hiába, mert alig néhány másodperc múlva ugyanaz a valami térdből leharapja a lábaidat. Fájdalmas és rettegő sikolyod végigvisszhangzik az egész barlangban, ahogy haláltusádat vívod. A számodra láthatatlan teremtmény csak egyre mélyebbre és mélyebbre tuszkol a nyálkás és nyúlós gyomrába.

Szerencsédre addigra már szó szerint halálra rémültél, mire teljesen elnyel az ismeretlen lény…

472.

A *Servus Take* feliratú ajtó egy egyszerű faajtó, amire a feliratot ceruzával pingálták rá.

Ha be szeretnél nyitni rajta, lapozz a **444**-re. Ha nem foglalkozol az ajtóval, hanem továbbmész előre, majd balra fordulsz, lapozz a **323**-ra; ha jobbra fordulsz, lapozz a **166**-ra.



473.

A kijáraton keresztül valamelyik európai nagyvárosba kerültél, de az emberek nem beszélnek, csak sírnak és sikoltoznak. Mindegyikük testét undorító kelések borítják. Eltöprengsz, hogy ennek vajon mi lehet az oka, amikor hirtelen patkányok százai törnek elő az árnyékokból, és kezdenek felzabálni mindent: kutyákat, macskákat és embereket. Az árnyékban látsz néhány patkányfogót, de azok csak mozdulatlanul ácsorognak, miközben a patkányok őket is ellepik. A patkányok milliói most már teljesen elárasztották a várost. Az emberek sikoltoznak. A gyerekek sírnak. Csakis a Fekete Halál, vagyis a Nagy Pestisjárvány közepébe csöppenhettél. Ha *Musofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Musofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **97**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

474.

A három titkos információ birtokában határozottan átsétálsz a Vérzuhatagon anélkül, hogy akár csak egy vércsepp is rád hullana. Egészen pontosan a zuhatag megnyílik előtted, így szárazon átsétálhatsz alatta és közötte annak ellenére, hogy többszáz hektóliternyi vér ömlik körülötted; a mennyiségét még csak megbecsülni sem mered, mert legalább tíz métert sétálsz a vérzuhatag alatt, miközben a két oldaladon is még legalább ugyanekkora távolságban ömlik melletted a vér. Azt meg pláne nem akarod tudni, hogy ez hány ezer ember vére.

Miután végre kijutsz ebből a nem mindennapi zuhatagból, megérkezel a korábban látott sötét kőszobába. Az árnyékok itt maguktól mozognak, vonaglanak és hánykolódnak, de egyik sem ér hozzád. Némelyik forma ismerősnek tűnik: itt egy szarvas fejet, ott egy bepólyált kart, fölötted egy csontváz-szárnyat, a lábaidnál pedig kecskefejeket látsz. Mégis, miközben áthaladsz ezen az egyébként jellegtelen szobán, az árnyékok csak kavarognak körülötted, de meg sem próbálnak megérinteni.

A kőszoba után a barlang következik, aminek a különböző színekben pompázó padlója mintha folyamatosan mozogna. Amikor közelebb érsz, akkor már látod, hogy a padlót valójában lelkek százai alkotják, amik szüntelenül sikoltoznak feléd, hogy segíts rajtuk, szabadítsd meg őket, vagy legalább szüntesd meg a szenvedésüket. Ahogy belépsz a Lelkek Kútjába, a szellemek azonnal félresiklanak előled, hogy szabad utat engedjenek a számodra, de ettől még szüntelenül és halk hangon könyörögnek, hogy vess véget a gyötrelmeiknek.

Végigsétálsz a barlangon, majd a túlsó falán egy ajtóra bukkansz. Az ajtó teljesen sima és nincs rajta semmilyen megkülönböztető jelzés, viszont olyan ropogósra égett, hogy a kilincs a kezedben marad, amikor magad felé húzod, hogy kinyisd. Ekkor veszed észre a feliratot, amit a szénné égett ajtó tetejére pingáltak: *Detecta*.

Mielőtt azonban átlépnéd az ajtó küszöbét, egy elegáns köntösbe öltözött, arany koronát viselő és arany trónuson ülő csontváz jelenik meg az ajtóban, teljesen elzárva előtted az utat.

– Én vagyok a Kérdező – szólal meg lassan; mély hangja olyan, akár a lecsapódó koporsófedél. – Ahhoz, hogy beengedjelek *Hozzá*, három kérdést kell feltennem neked.

Valahogy úgy érzed, hogy óriási hiba lenne megtámadni ezt a valamit, vagy egyszerűen nem törődni vele, ezért úgy döntesz, hogy meghallgatod a kérdéseit, remélve, hogy tudod rájuk a válaszokat.

– Az első kérdés a fegyverekkel kapcsolatos. A második a kulcsokkal. A harmadik pedig az ajtókon lévő elnevezésekkel. Minden kérdésre csak egy választ adhatsz, és a következő kérdést csak akkor teszem fel, ha az előzőt jól válaszoltad meg.

Próbálod megemészteni ezt az információt, mert az egészen biztos, hogy az életed múlik a válaszokon.

– Halld hát az első kérdést! – mondja a csontváz. – Hány fegyvert találhatsz és használhatsz ebben a Házban?

Gondolkodsz egy darabig a válaszon, majd hangosan kimondod a számot. Lapozz arra a fejezetpontra, aminek a száma véleményed szerint megegyezik ezzel a számmal.

Ha a fejezet, amire lapoztál, értelmetlenül folytatódik, akkor tévedtél. A csontváz visszarepít a vámpír szobájába, és kitörli a fejedből mindennek az emlékét, ami azután a szoba után történt veled. Ráadásul a Mester Szobájának a Kulcsa sem marad nálad. Ebben az esetben lapozz a **498**-ra.

475.

A nő arcáról lehervad a mosoly, amikor azt látja, hogy nem veszed el a papírt. – Kalzíb ariajdnog ő za rokka – közli veled szenvtelen hangon. Ezután elindul a sötétség felé, és rémülten látod, ahogy vékony, fehér karok ölelik körül és ragadják el magukkal.

A rémületed csak fokozódik, amikor azt látod, hogy a napfény is kezd fokozatosan eltűnni, így a feléd hadonászó karok egyre közelebb és közelebb kerülnek hozzád.

Előbb vagy utóbb teljesen eltűnik a fény, és magadra maradsz a sötétben azzal a valamivel, ami mindenáron el szeretne kapni…

476.

A börtön mindössze egy cellából áll, aminek a padlója szalmával van leszórva, az egyetlen szellőzőnyílás pedig, amit jóindulattal ablaknak lehet nevezni, egy rácsos lyuk a fal túloldalán, meglehetősen magasan. Az egyik sarokban egy moslékos vödör, a másikban néhány mocskos tányér hever a földön. Néhány, a falnak támasztott, férgektől nyüzsgő matrac teszi teljessé a „berendezést".

Milyen életük lehetett itt ezeknek az embereknek? Bár ők még mindig szerencsésnek mondhatják magukat azokhoz a nyomorultakhoz képest, akiket eddig láttál a Házban és akörül.

Körbenézel a falakon, és azonnal kiszúrsz egy kis vörös foltot az egyik oldalon. A folt hirtelen átalakul az egyik Halálbetűvé.

Kapsz 1 FÉLELEM pontot és vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Ha ezzel már láttad mind az öt betűt, lapozz azonnal a **132**-re. Ha nem, akkor undorral az arcodon elhagyod a börtönt – lapozz a **440**-re.

477.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Nincs idő a gondolkodásra, a nő ismét támadásba lendül, és egy borzalmas sebet ejt a csuklódon a hosszú körmeivel.

Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot.

Folyamatosan támadás alatt vagy, de valahogy mégis sikerül ellöknöd magadtól az ellenfeledet, hogy egy kis időt nyerj.

Ha van nálad szenteltvíz, lapozz a **120**-ra; ha nincs, lapozz a **434**-re.

478.

Amikor visszatérsz a Lányszobába, ugyanaz a látvány tárul eléd, ami korábban is: a tükörben lévő ajtó kinyílik és vékony karok tekergőznek be rajta, a mögötted lévő ajtó viszon csukva van, mintha soha nem is nyitottad volna ki. Megnézed a kezedben lévő mocskos papírt, és megállapítod, hogy olyan, mint egy fénykép negatívja: a piszkosfehér színű felületére a 167-es szám van hófehér betűkkel írva. Megfordítod, és a másik oldalán az *Árnyak Szobája* felirat virít vörös betűkkel, remélhetőleg vörös tintával írva. Ez egészen biztosan a második fontos információ, ami a *Titkos Szoba* megtalálásához szükséges.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Mivel az állítólagos Lányszobában vagy, ez a tény csak megerősít abban a feltételezésben, hogy hamarosan találkozni fogsz Yarles egyik bizalmasával: a saját lányával.

A tükörben már legalább három hosszú kart látsz vonaglani és tapogatózni, majd felharsan a jól ismert távoli sikoly is.

479–481

Ha megvárod a teremtményt, hogy szembeszállj vele, lapozz a **179**-re. Ha villámgyorsan átkutatod a fordított szobát, ahol most vagy, lapozz a **398**-ra. Ha megpróbálsz valahogy átjutni a tükrön, lapozz a **262**-re. Ha megpróbálod összetörni a tükröt, lapozz a **422**-re.

479.

Miközben a Ház fala mentén tapogatózol és feszülten fülelsz minden apró zajra, szó szerint belebotlasz a bűzlő Élőhalott Dán Dogok hullájába. Rájössz, hogy rossz irányba haladsz, mert arra a hátsó bejárat van, ezért megfordulsz, majd még lassabban és óvatosabban folytatod az utadat a főbejárat felé, végig abban reménykedve, hogy a Szarvas Démon még mindig valahol máshol keres téged. Lapozz a **300**-ra.

480.

Ha a *Mizofóbia* csak a Fóbiáid egyike, kapsz 1 FÉLELEM pontot, majd benyitsz az ajtón. Lapozz a **7**-re.

Ha a *Mizofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor egész egyszerűen képtelen vagy megközelíteni azt az undorítóan mocskos valamit, ezért megfordulsz, és elindulsz a balra vezető hosszú folyosón, ami mellett korábban már jártál.

Vonj le magadtól 1 SZERENCSE pontot, majd lapozz a **152**-re.

481.

Elég pocsékul érzed magad, miközben gyorsan átkutatod a szerencsétleneket, mert minden egyes alkalommal, amikor hozzájuk érsz, fájdalmasan összerezzennek.

Vesztesz 1 SZERENCSE pontot.

Semmit sem találsz náluk, kivéve egy üvegrózsát. Soha nem érezted ilyen kellemetlenül magad, ezért nincs is tovább maradásod, hanem gyorsan elhagyod a szobát, és elindulsz északi irányba. Lapozz a **458**-ra.

482.

A lakathoz rohansz, hogy sietve belepróbáld a zárba az összes nálad lévő kulcsot, így nem veszed észre, hogy a mögötted lévő fej nélküli nő felveszi a hiányzó testrészt, majd feléd tántorog, miközben hátat fordítasz neki.

Egy másodperccel később, legnagyobb rémületedre, a törzsétől elválasztott fej a nyakadba mélyeszti fogait, miközben a nő teste fojtogatni kezd, míg el nem veszted az eszméletedet. Merev és mozdulatlan testtel zuhansz a paldóra.

De a szemeid nyitva vannak, és egyelőre mindent látsz.

Utoljára azt, hogy egy sápadt, fehér kéz egy véresen mosolygó női fejet tart föléd…

483.

Annyira megdermedsz a rémülettől, hogy védekezésképpen csak a kezeidet emeled magad elé ez ellen az undorító lény ellen. Sajnos azonban a Fantomnak csak annyit kell tennie, hogy megérintsen, és ezt meg is teszi, ahogy jéghideg, vértelen kezeivel végigsimít az arcodon. A fejed lehanyatlik, a bőröd kiszárad és összeaszalódik, hogy még a csigolyáid is kiállnak a hátadból. Képtelen vagy sikoltani, de még érzel. Így még tudatodnál és eszméletednél vagy, amikor a húsod lemállik a csontjaidról és a szemeid elfonnyadnak. Végül a földre rogysz; nem marad más belőled, csak egy holdfényben csillogó véres kupac…

484.

A hatalmas tükröződő felülettől szédülni kezdesz, és elfog a rettegés.

Kapsz 3 FÉLELEM pontot.

Azonnal sarkon fordulsz, hogy kirohanj a szobából. Lapozz a **446**-ra.

485.

A jobb oldali folyosót több koponyából készül csillár is megvilágítja, és hamarosan észak felé kanyarodik. Pontosan a kanyar előtt egy ajtó van a jobb oldalán, ami eléggé megégett és eltorzult. Egy félig megolvadt bronztábla van rajta, amibe a *Coluisse locus* feliratot vésték, de már ez a felirat is eltorzult.

Ha kinyitnád az ajtót, és még nem tetted meg, lapozz a **463**-ra. Ha továbbmennél a folyosón, követve a kanyarulatát, lapozz a **454**-re. Ha visszamennél a lépcsőhöz, lapozz a **244**-re.

486.

Hirtelen rádöbbensz, hogy a törött harci bot, amibe véletlenül botlottál bele, valójában a Végzet Lándzsájának a másik fele! Úgy teszel, ahogy a pap kérte, majd ámulva nézed, hogy a Lándzsa két vége tökeletesen illik egymásba, és úgy forr össze, mintha sohasem tört volna ketté.

Kapsz 2 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 2 FÉLELEM pontot.

Ha van nálad vörös szalag, akkor azokat is rátekered a Lándzsára, majd hirtelen arra leszel figyelmes, hogy a pap a padlóra zuhan. Odarohansz hozzá, és megkérdezed, hogy jól van-e.

Alig tudja kinyitni a szemét, és megfáradt tekintettel néz rád: – Csak addig maradhattam életben, amíg ezt át nem adtam neked. Hetek óta egy falatot sem ettem, és már napokkal ezelőtt kiittam az utolsó csepp vizet is a keresztelőkútból.

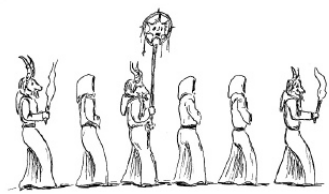
Gyorsan átkutatod a zsebeidet és a hátizsákodat, hogy találj valami enni- és innivalót, de hiába teszed ezt villámgyorsan, már túl késő: a pap meghalt. Ahogy ismét rápillantasz, rémülten látod, hogy a teste csontsovány és teljesen kiszáradt, mintha már egy hónapja halott lenne. Lezárod a szemeit, majd elszántabban, mint valaha, elhagyod a kápolnát. Lapozz a **112**-re.

487.

Úgy kínálod fel a gyűrűt, mintha az olyan hatalmas ajándék lenne, ami képes elfojtani a legnagyobb haragot is, de legnagyobb meglepetésedre a szellem semmibe veszi, mert hála helyett felemel a padlóról, és a falhoz csap. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Most már eleged van ebből a szobából, így azonnal kirohansz innen. Lapozz a **418**-ra.

488.

Rettegés árad szét benned, amikor rádöbbensz, hogy nem rendelkezel a megfelelő fegyverrel, amivel kivégezheted a vámpírt, hanem azzal kell megoldanod a feladatot, ami nálad van. *Tedd próbára* SZERENCSÉD és ÜGYESSÉGED! Ha mindkét próba sikeres, lapozz a **151**-re. Ha csak az egyiket is elbukod, lapozz a **443**-ra.



489.

A szék egy kicsit ingatag ugyan, de valahogy mégis kényelmes. Egy darabig üldögélsz és élvezed a pihenést, amíg azon nem kapod magad, hogy elnehezülnek a szemhéjaid. Itt minden olyan nyugodt, a szobának pedig annyira kellemes a hőmérséklete és az illata, hogy egy pillanatra hagyod is, hogy lecsukódjon a szemed.

Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

Ha megkockáztatsz egy kevéske szunyókálást, lapozz a **445**-re. Ha inkább alaposabban átkutatnád a szobát, és még nem tetted meg, lapozz a **415**-re. Ha távoznál, és továbbmennél a ködben, lapozz a **190**-re.

490.

Mint valami hatalmas vörös nyelv, úgy vezet végig a szőnyeg a bal oldali folyosón, ami aztán a végén elkanyarodik északi irányba. Ahogy megállsz a sarokban, egy ajtót veszel észre a déli oldalon, amire nagy, egymásba hurkolódó dőlt betűkkel a *Scalptura* feliratot gravírozták. A kanyar után, északra egy újabb leágazást látsz jobb oldali irányban.

Ha ki szeretnéd nyitni az ajtót, lapozz a **441**-re. Ha elindulsz a másik leágazás felé északra, lapozz a **458**-ra. Ha jobbra indulnál, majd a kereszteződés után északra, lapozz a **104**-re.

491.

Egy széles átjáróban állsz, ami kelet-nyugati irányban végigfut az egész Házon, te pedig most éppen a jobb oldali végén vagy. Az átjárót helyenként halványan pislákoló csillárok világítják meg, a padlót vörös szőnyeg borítja, a falakon pedig vörös, csöpögő foltokat látsz, amikről próbálsz nem tudomást venni. Hunyorogva nézel végig a félhomályos átjárón, és megállapítod, hogy innen három folyosó vezet északi irányba, további három pedig dél felé. Mialatt ezt szemügyre veszed, utóbbi irányból kísértetiesen suttogó hangok sodródnak feléd. Megborzongsz, és úgy döntesz, hogy abba az irányba inkább nem indulsz el, de még így is több választási lehetőséged van. Merre indulsz?

A bal oldali, északra vezető folyosón?	Lapozz a **199**-re.
A középső, északra vezető folyosón?	Lapozz a **418**-ra.
A jobb oldali, északra vezető folyosón?	Lapozz a **139**-re.
Végigsétálsz a mostani átjárón a túlsó végéig?	Lapozz a **184**-re.

492.

Az ajtón keresztül egy olyan helyre kerülsz, ami leginkább egy ütött-kopott, elfeledett cirkusz régimódi tükörtermére emlékeztet. Bármerre nézel, mindenfelé embereket látsz, akik belenéznek a mindenféle formájú és méretű tükrökbe, majd rémülten sikoltozni kezdenek. Mindez elég különös, mert az embereknek nincs arcuk, és akárcsak a vámpíroknak, tükörképük sem. Próbálod elkerülni a tükrök tucatjait, százait, sőt ezreit, de ez szinte lehetetlen, mert bármerre nézel, mindig egy újabb bukkan fel előtted, és a terem is végtelennek tűnik. Ha *Katoptrofóbiában* szenvedsz, lapozz a **414**-re. Ha a *Katoptrofóbia* a Legfőbb Félelmed, lapozz a **397**-re. Ha egyáltalán nincs ilyen Fóbiád, lapozz a **11**-re.

493.

A rozsdás sarokvasak hangosan nyikorognak, amikor kinyitod a vasajtót, és szinte ugyanabban a másodpercben egy feketébe öltözött férfi rohan oda hozzád, majd hangosan becsapja az ajtót mögötted. A nyaka körüli fehér gallér egyértelműen elárulja, hogy egy pappal van dolgod, aki véreres szemekkel bámul rád, miközben remegő kézzel fogja a vállad. Borzas haja, borostás arca és ápolatlan külseje ellenére úgy érzed, hogy megbízhatsz benne.

Körülnézve a helyiségben megállapítod, hogy minden bizonnyal egy házi kápolnában vagy, ami nagyon elterjedt volt a viktoriánusok korában. Csak ezután esik le, hogy most hol is vagy tulajdonképpen.

Mi a francnak van Yarlesnak egy saját kápolnája a Házban?

A homlokodat ráncolva töprengsz el ezen a kérdésen.

Hacsak, amennyire ez lehetséges, nem a kinti világ képzetét akarja kelteni a Házban, még ha bizonyos dolgokat utál is benne, vagy akár fél tőlük.

Igyekszel a lehető legbékésebb mozdulattal levenni a pap kezét a válladról, mert még mindig úgy érzed, hogy bízhatsz benne. A pap továbbra is csak áll és bámul téged, leplezetlen hitetlenkedéssel az arcán.

A kápolna végében egy kis oltárt látsz, mögötte pedig egy óriási feszületet a falon. Festett üvegablakok színezik meg a beszűrődő holdfényt, és az ablakok mindegyike egy-egy szentet ábrázol, mint például Sárkányölő Szent Györgyöt. Az oltár előtt párnázott padsorok állnak, a padok és az oltár között pedig még egy keresztelőkút is van.

Megkérdezed a papot, hogy mégis mit keres egy kápolna ebben a Házban?

Egy pillanatra úgy tűnik, hogy meg sem hallotta a kérdésedet, de aztán megrázza a fejét, mintha éppen most ébredne egy álomból, majd válaszol: – Yarles azt hitte, hogy a Lándzsa mindentől és mindenkitől biztonságban lesz ezen a helyen. Szerencsére túl ostoba volt ahhoz, hogy észrevegye, hogy keresztülhúztam a számításait, mert faajtó helyett egy tömör vasajtót tetettem ide.

Értetlenkedve húzod fel a szemöldöködet.

– Gyűlölik a vasat.

Mintha már hallottál volna arról, hogy a vas az ördög ellensége, dehát Yarles nem csak egy ember?

– Amikor először próbálta megnyitni a Kaput és a Lándzsa eltört, akkor úgy gondolta, hogy itt rejti el megőrzésre, még a saját fajtája elől is. Senkiben sem bízik, még a saját fiában és lányában sem, ha a Lándzsáról van szó. Ezért inkább itt hagyta, amikor ismét megpróbálta megnyitni a Kaput.

Kezded elveszíteni a fonalat, ezért megkérdezed a papot, hogy mégis mi a nyavalya az a Kapu, és hogy a francba tudod megtalálni?

– A Ház bejárata a Kapu, ami már régebb óta ott van, mint amióta az emberiség egyáltalán létezik. Persze az évszázadok és évezredek során megváltoztatta a külsejét, hogy jobban illeszkedjen a környezetébe.

Ezen vitatkozni kezdesz vele, mert szerinted az csak egy egyszerű ajtó, mivel már mindkét irányban keresztülmentél rajta, és nem történt semmi.

– Ez azért van, mert be kell mutatni egy áldozatot ahhoz, hogy a megfelelő helyre nyíljon, egyébként valóban csak egy közönséges ajtó.

Eléggé elképedsz ezen, de azért megköszönöd a magyarázatot, majd megkéred a papot, hogy folytassa a történetét.

– Az egyikünk elvitte a Lándzsa egyik felét valahová az alsó szinten, én pedig felrohantam a másik felével az emeletre. Abban a zűrzavarban, tele vérrel, fájdalommal és szenvedéssel, senki sem figyelt ránk, és meg sem próbáltak megállítani.

Itt van a Lándzsa egyik fele?

A pap észreveszi az örömöt az arcodon. – Igen, így van, a felső része pontosan itt van. – Ezzel a köpenye alól előhúz egy rövid, törött lándzsát, aminek már nagyon rozsdás a hegye. – Bár nem tűnik annyinak, de már körülbelül kétezer éves.

Ezzel átnyújtja neked.

Mohón kapsz utána, mert olyan dolgot tarthatsz a kezedben, ami csak keveseknek adatott meg.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot, és vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot.

– Ha nálad van a másik fele, akkor azt javaslom, hogy illeszd össze őket.

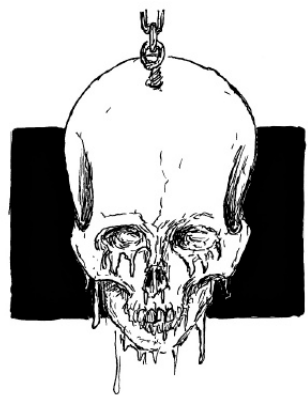
Ha úgy gondolod, hogy nálad van a Lándzsa másik fele, akkor azt is tudod, hogy van rajta egy szám. Vond le azt a számot ennek a fejezetpontnak a számából, majd lapozz az eredményül kapott számmal megegyező fejezetpontra.

494

Ha nincs nálad, akkor csalódottan és hitetlenkedve roskadsz a padlóra: elbuktad a küldetésedet! Pár pillanattal később arra leszel figyelmes, hogy a pap is a földre zuhan melletted. Amikor ránézel, rémülten látod, hogy a teste csontsovány és teljesen kiszáradt, mintha már egy hónapja halott lenne.

Vajon meddig tudsz kitartani ebben a kápolnában? Hirtelen súlyos, dübörgő hangot hallasz, ahogy valaki vagy valami elkezdi döngetni az ajtót. Por és vakolat hullik a földre, miközben az egész fal remeg az ajtókeret körül.

Fogalmad sincs, miért, de váratlanul egy örökké mosolygó lény képe jelenik meg az agyadban, aminek a feje helyén mintha egy darab nyers hús lenne…



494.

Ellenfeled a földre zuhan, majd meglepő módon ezernyi apró, csillogó darabra esik szét; az utolsó sikolya még visszhangzik néhány pillanatig. Megtörlöd a homlokod a kimerítő küzdelem után, majd úgy döntesz, hogy ideje távozni ebből a szobából, mert már elég időt töltöttél itt.

Elindulsz északi irányba, a meglehetősen hosszú keresztfolyosóhoz. Ha ott balra szeretnél fordulni, lapozz a **152**-re; ha jobbra, lapozz a **314**-re.

495.

Csendben lépkedsz tovább a szőnyegen, hogy hamarosan egy újabb északi irányú leágazáshoz érkezz, megint csak egy teljesen átlagos kinézetű ajtó mellett, amire a *Servus Plagas* feliratot pingálták golyóstollal. A rövid átjáró pedig egy újabb kelet-nyugati irányú folyosóban ér véget.

Ha be szeretnél nyitni az ajtón, lapozz a **424**-re. Ha továbbmennél az átjárón, és ott balra fordulnál, lapozz a **323**-ra. Ha továbbmenve az átjárón ott jobbra fordulnál, lapozz a **166**-ra. Ha nem érdekel az átjáró, és inkább az eddigi folyosón mennél tovább jobbra, lapozz a **416**-ra.

496.

Kinyitod az acélajtót, és összerezzensz, mert a nyikorgása egy darabig még visszangzik az alagútban. Ahogy az ajtó kitárul, néhány rongyokba öltözött alak rohan oda hozzád, akik nem győznek hálálkodni, amiért kiszabadítottad őket. Fogalmad sincs, hogy mit is mondj nekik, vagy hogy egyáltalán megbízhatsz-e bennük, de mielőtt még megfordulna a fejedben, hogy a biztonság kedvéért előkapd a fegyveredet, az egyikük egy nagyméretű aranykulcsot nyom a kezedbe. A kulcsot egy pár összehajtogatott, ódivatú fehér kesztyű képe díszíti – olyasmi, mint amilyet a komornyikok szoktak viselni.

Mielőtt még egyáltalán zsebre vághatnád a Komornyik Kulcsát, a rongyos emberek harsány örömujjongások közepette elrohannak a pince bejárata felé.

Kapsz 1 SZERENCSE pontot.

Ha átkutatnád a börtön többi részét, lapozz a **476**-ra. Ha továbbmennél az alagútban, lapozz a **440**-re.

497.

Az ajtó egy beltéri, fedett medencére nyílik, aminek a vize elképesztően mocskos, és legalább egy tucat rothadó holttest lebeg a felszínén. Ahogy állsz ott, és nézed a szennyes lébe fulladt hullákat, kénytelen vagy arra gondolni, hogy most a pokol egyik bugyrába kaptál betekintést.

Elhessegeted magadtól ezt az érzést, mert észreveszed, hogy valami mintha megmozdult volna a mocskos vízben – valami, ami még él. Bármi is legyen az, a víz fodrozódni kezd és a hullámok ringatni kezdik a halottak maradványait, még több vérrel szennyezve a vizet.

Hirtelen valami előtör a vízből a halottak közül, és beteríti maradványaikkal a medence szélét, miközben egy hatalmas, vízi óriássá formálja magát, szarvakkal és karmokkal. Majd figyelmeztetés nélkül meglódul feléd.

Ha *Hidrofóbiában* szenvedsz, kapsz 1 FÉLELEM pontot. Ha a *Hidrofóbia* a Legfőbb Félelmed, akkor 2 FÉLELEM pontot kapsz. Mindkét esetben azonnal elhagyod a szobát, majd továbbmehetsz északi irányba (lapozz a **321**-re), vagy a leágazásnál jobbra (lapozz a **26**-ra).

Ha nincs *Hidrofóbiád*, akkor ott maradsz ahol vagy. Ha emellett van egy zsákod *Végtelen* felirattal, lapozz a **448**-ra.

Ha nincs nálad ilyen tárgy, akkor a Vízidémon egyszerűen kisodor a szobából, ahol mehetsz tovább északi irányba – lapozz a **321**-re –, vagy a leágazásnál jobbra – lapozz a **26**-ra.

498.

Sehogyan sem tudod kinyitni az ajtót.

Ezután felgyorsulnak az események.

Suttogás és nevetés hangja tölti be a levegőt, majd hamarosan sírásé és sikolyoké is. Mindezen zajokon túl távoli harangszó kondulását is hallod valahonnan, de olyan eltorzultan, mintha visszafelé szólna. A körülötted lévő falak hirtelen vérezni kezdenek, majd csontok hullanak a mennyezetről, a padló pedig lángba borul.

499

Minden jel arra utal, hogy azzal, hogy megérintetted az ajtót lezáró lakatot, ami valószínűleg az utolsó lett volna a Házban a küldetésed során, aktivizáltál egy halálos csapdát.

Csak állsz és nézed a vérző falakat, meg az aláhulló csontokat, ahogy eltűnnek a lángok között. Neked is el kellene tűnnöd innen, de az az ajtó, amin keresztül bejöttél, egyszerűen kámforrá vált, így azon kívül, ami le van lakatolva, nincs másik kijárat erről a helyről.

Ezután a mennyezet magától süllyedni kezd, hogy a vért, a csontokat, valamint téged is a lángok közé préseljen.

Mielőtt még a fájdalomtól és a rettegéstől teljesen elveszítenéd az eszedet, sikerül elvágnod a saját torkodat, reménykedve, hogy valahogy megúszod az *odalent* rád váró szörnyű büntetést és megtorlást…

499.

Egy meglehetősen kicsi, de mégis barátságos ebédlőbe lépsz be, ami nyilvánvalóan a cselédek részére van fenntartva, amit a szegényes berendezés is bizonyít: egy pár apróságot leszámítva mindössze egy tűzhely, egy rozoga faasztal és néhány rozzant szék van itt. Egy mosolygós, kövér úriember fogad ebben a szobában, aki teljesen normálisnak és fegyvertelennek tűnik. Különös módon éppen attól érzed magad feszültnek, mert annyira nyilvánvalóan ártalmatlan.

Megkérdezed tőle, hogy ki is ő tulajdonképpen, és a hangod elárulja a gyanakvásodat.

– Asz lényegtelen, hogy ki vagyok én! – selypíti sugárzó arccal. – Te viszont mindennél és mindenkinél fontoszabb vagy.

A hangod továbbra is kimért, amikor visszakérdezel, hogy ezt pontosan hogy érti.

– Aszért vagy itt, hogy megállítszd Őt, nem igasz? – csapja össze a tenyerét. – Aszt hiszem, aszt már tudod, hogy beszárkószott a *titkosz szobájába*, vagy talán még nem?

Még mindig nem bízol benne, ezért ha kaptál is ilyen információt korábban, csak óvatosan biccentesz.

– Szerintem már tudod! – mondja nevetve, és ismét összecsapja a tenyerét. – Ész akkor már aszt isz bisztoszan tudod, hogy három tárgyra van szükséged ahhosz, hogy bejussz hosszá, ész eszeket a tárgyakat a legmegbízhatóbb szövetszégeszei őrszik.

Újabb óvatos biccentés.

– Ami aszt illeti, asz egyikük már nagyon köszel van, egészen pontoszan ennek a folyoszónak a végén. Nála van az elsző titkosz információ, amire szükséged van, de aszt bisztoszan te isz tudod, hogy nem fogja cak úgy odaadni neked. Ami aszt illeti, vannak szaját titkai isz, amivel szaját magát óvja. Először meg kell találnod asz ő szobája kulcát isz, asztán pedig meg kell találnod a fegyvert, amivel szebeszhető.

Megkérdezed a kövér férfit, hogy egy *titok őrzője* ugyan mi a csudának hagy egy olyan fegyvert csak úgy heverni a házban, amivel le lehet őt győzni.

– Nosz, először isz, a fegyver nem a hászban van, hanem alatta, a pincében. Mászodszor, esz a fegyver köti őt össze a pokollal ész nem távolodhat el tőle nagyon, különben visszaküldik őt oda, ahonnan jött, aminek asz urai nem nagyon örülnének. Harmadszor, feltételeszem, hogy a fegyver nem cak *úgy hever* a pincében, hanem mindenféle capdák ész asz Iszten tudja még mi minden őrszi. Őszintén szólva aszt hallottam, hogy az utolszó capdát magán a fegyveren rejtették el, ami cak akkor lép működészbe, ha elhagyod vele a szaját rejtekhelyét. A komornyik valami szötétszégről vagy ilyeszmiről beszélt Yarlesz-nak, amikor kihallgattam őket.

Hitetlenkedve rázod a fejed ezen információk hallatán, és közlöd a férfival is, hogy nehezen tudod mindezt elhinni.

A kövér férfi ismét összeüti a tenyerét. – Szerintem te nagyon isz jól tudod, hogy asz igaszat mondom! Kérlek,

hogy moszt hagyd el a Házat és menj le a pincébe, találd meg a kulcot ész a fegyvert, asztán gyere vissza ide! Ész ha működészbe isz lép az utolszó capda, van egy barátom, aki szegíteni tud majd rajtad! Odaát van beszárva a következő szobában, de a kulca nálam van. Könnyen fel fogod iszmerni a beszédhibájáról – mondja megértően nevetve. – Kicit dadog! – Újabb taps a férfi részéről. – V-valahogy i-így!

Önkéntelenül is felvonod a szemöldököd.

– Már meszéltem neki rólad és a célodról, meg hogy hogy nészel ki, ész már vár rád!

Fogalmad sincs, hogy mit kezdj ezzel az egésszel, vagy hogy mit mondhatsz ennek az embernek.

– Ninc idő vitatkoszni – kacsint rád barátságosan. Ezekkel az utolsó szavakkal gyengéden kitessékel a szobából, és mielőtt még tiltakozhatnál, becsukja és kulcsra zárja az ajtót.

Egy darabig még ácsorogsz a szoba előtt és próbálod felfogni mindazt, amit hallottál, de még abban sem vagy teljesen biztos, hogy mennyit higyj el mindabból, amit a kövér férfi mondott.

Ekkor hirtelen lassú, a puha szőnyegen tompán puffanó lépteket hallasz könyörtelenül feléd közeledni jobb oldalról, de nem tudod megállapítani, hogy a mögötted vagy az előtted lévő folyosóról jön-e. Akárhonnan is közelednek a léptek, egyúttal egyre erősebben érzed a halál ódon, dohos leheletét is. És ha ez még nem lenne elég, most már egy súrlódó hangot is hallasz, mintha valami pólyaszerű anyag dörzsölődne egymáshoz.

Az egyik ősi ellenséged rád talált, és nagyon jól tudod, hogy még nem állsz készen arra, hogy megküzdj vele, ezért nem kockáztathadod meg, hogy összefuss vele. Talán mégis inkább bíznod kellene a kövér férfi szavaiban. Ez azt jelenti, hogy most azonnal el kell hagyond a Házat, vagy előbb megpróbálhatsz elrejtőzni az ellenséged elől. A másodperc törtrésze alatt kell döntened. Mit teszel?

Ismét bekopogsz a kövér ember szobájának az ajtaján?	Lapozz a **48**-ra.
A főbejárathoz rohansz?	Lapozz a **149**-re.
A hátsó bejárathoz rohansz?	Lapozz a **157**-re.
Megpróbálod elbarikádozni magad egy közeli szobában?	Lapozz a **247**-re.

500.

A toronymagas szörnyeteg eldől, mint egy zsák, amibe az egész tető beleremeg. Egyszer még megpróbálja felemelni a „fejét", de a Lándzsa erejével nem dacolhat, ezért a „fej" is visszazuhan a tetőre, majd az egész démoni test örökre mozdulatlan marad.

A Végzet Démona halott.

Ebben a pillanatban hatalmas robajt hallasz valahonnan a Ház mellől, ezért a füstöt és a lángokat kerülgetve a tető széléhez rohansz, hogy megnézd, mi az. Amikor odaérve lenézel, leesik az állad a látványtól. Alattad ugyanis megpillantod a park gondozójának a kis fehér házikóját, amint „ablakszemeivel" éppen téged bámul. Úgy tűnik, mintha hívogatna, hogy lépj be az ajtaján, és még mosolyog is rád az „ajtószájával". A kis házikó két oldalából „téglakarok" nyúlnak ki, és nyilvánvalóan a tetőn zajló küzdelem közben vonszolta oda magát a Házhoz.

Miközben a fehér házikót bámulod, váratlanul egy ijesztő, szellemszerű alak suhan ki rajta, és bemegy egyenesen a Házba. Alighanem a Megidézettet láthattad most. Rögtön ezután nyöszörgő hangokra leszel figyelmes, és a fehér házikó mögé pillantva meglátod az élőhalottak hömpölygő tengerét, amint éppen a Ház felé tartanak. Néhányuk már el is érte azt, hogy a falakon dörömbölve vagy az ablakokat betörve megpróbáljanak bejutni. Eközben a Ház egy része összeomlik mögötted a lángok alatt, a körülötte lévő fák pedig még közelebb húzódnak, hogy lángra lobbanva minden irányból a tomboló pokol vegyen körül.

Semerre sem tudsz menekülni.

Hirtelen az egész Ház megrázkódik, ahogy a tető egy újabb része a lángok közé omlik, maga alá temetve azokat az élőhalottakat, akik téged keresve eljutottak a felső szintre. Ettől egy kis zord elégtételt érzel. A Ház ismét rázkódni kezd, amitől az összes ablak kitörik, még az azokat fedő rácsok is meghajlanak. Egy újabb rázkódástól az egész Ház megroggyan, amitől kis híján elveszted az egyensúlyodat és majdnem a mélybe zuhansz, miközben a tető egy újabb, nagyobb része omlik be, magával rántva a mellette lévő részeket is. Ekkor döbbensz rá, hogy mi történik: a Megidézett birtokba vette a Házat, és most éppen átformálja!

Ebben a pillanatban az egész épület kezd összeomlani, de azzal vígasztalod magad, hogy legalább gyors halálod lesz. Viszont ettől a Ház körül nyüzsgő élőhalottak is megtorpannak. Hatalmas reccsenést hallasz az épület eleje felől, és a tető maradványain keresztül arrafelé rohansz, hogy megnézd, mi történik. A bejárati ajtó, vagyis a Kapu éppen akkor omlik össze. A Megidézett szándékosan vagy véletlenül azt is betörte, így a Kapu ereje vagy a Végzet Démonának életereje nélkül a Pokol kezdi elhagyni ezt az egész helyet.

A Ház körül ténfergő élőhalottak is kezdenek egyszerűen eltűnni. Ekkor megnyílik az ég, hogy olyan özönvízszerű esőt zúdítson az egész birtokra, ami még a Ház körül tomboló lángokat is megfékezi. Alattad kezdenek elhalkulni a már jól megszokott sikolyok, suttogások és a gyötrelem hangjainak bármilyen megnyilvánulása, ahogy az élőhalottak nyöszörgése is. Hirtelen, minden figyelmeztetés nélkül, az égboltot fényes gömbök kezdik elárasztani, amik, ahogy magad is látod, a Házból és annak környékéről szállnak fel; az elkárhozottak lelkei végre felszabadultak.

Tekintetedet ismét a lenti eseményekre fordítva azt látod, hogy az élőhalottak serege szinte teljesen eltűnt, ahogy a Házat korábban körülvevő fák is; nem maradt

utánuk más, csak egy halom megperzselődött fakéreg. A mögötted lévő óriási tátongó és lángoló nyílás a tetőn egy torz mosoly formáját veszi fel, de aztán gyorsan eltűnik, ahogy az egész Ház abban a pillanatban összeomlik.

Minden óvatosságot félredobva lelépsz a tetőről, éppen akkor, amikor az zuhanni kezd, így biztonságosan landolsz a néhány méterrel alattad lévő fehér házikó tetején. Miután onnan is könnyedén leugrasz, keresztülvágod magad a megmaradt élőhalottak között, majd a birtok kijárata felé kezdesz rohanni. Eközben a Ház egy hatalmas, lángoló romhalmazzá válik mögötted.

Miután biztonságos távolságra jutottál tőle és a megmaradt élőhalottaktól, visszafordulsz, hogy ámulva nézd, ahogy a Ház alatt megnyílik a föld! Mielőtt az egész épület elsüllyedne, még néhány tucat fénylő gömb száll fel belőle, egyenesen az égbolt felé tartva. Mire az utolsó is eltűnik, a Ház helyén nem marad más, csak egy lángoló és tátongó óriási lyuk, de legnagyobb ámulatodra az is lassan kezd összezárulni, mint egy jókora száj, hogy a végén már csak a megperzselődött föld maradjon utána.

Körülnézve megállapítod, hogy mostanra te maradtál az egyetlen élőlény az egész birtokon. Az összes élőhalott eltűnt, és nincsenek kétségeid afelől, hogy velük együtt az összes elkárhozott, megkínzott és elveszett lélek is. Megfordulsz, és a megperzselődött fák között elindulsz a birtok bejárata felé. Amikor odaérsz a kapuhoz és a kerítéshez, elkerekedik a szemed a csodálkozástól, amikor azt látod, hogy az egész szerkezet érthetetlenül elrozsdásodott, mintha évtizedek óta állna ott érintetlenül. Nem feleded, hogy mi történt azzal a szerencsétlennel, aki legutóbb megérintette a kerítést, ezért ezt is szem előtt tartva egy nagyot rúgsz a kapuba, aztán döbbenten látod, hogy a kapu és a kerítés is kifordul a sarkaiból, majd ártalmatlanul a földre zuhan.

Mérhetetlen és jól megérdemelt megkönnyebülés árad szét benned, miközben átsétálsz a kapu maradványain.

Az örömöd határtalan. Teljesítetted a küldetésedet, mert a Kapu bezárult, a Ház szó szerint a földig lett rombolva, Yarles pedig halott.

Összerezzensz, amikor hangokat hallasz az előtted lévő sötétségből, majd még jobban megijedsz, amikor meglátod a hang tulajdonosát, és felismered benne a kedvenc ápolónődet a diliházból!

Odaszólsz neki, hogy önként feladod magad és csendben távozol, de miközben ezt közlöd vele, nem érted, hogy vajon hol lehetnek a rendőrök és a többi fehérköpenyes ember.

Az ápolónő csak nevet rajtad. – Nem kell visszamenned az elmegyógyintézetbe többé, mert teljesen kigyógyultál a fóbiáidból.

Megtorpansz, és ahogy egy gyors önvizsgálatot tartasz magadon, belátod, hogy igazat mond: évek óta először érzed azt őszintén, hogy elmúltak a fóbiáid és a szorongásaid. A nővérre mosolyogsz, és megkérdezed tőle, hogy ezt honnan tudja.

Az áplónő visszamosolyog rád: – Azt tanácsolom, hogy szerezz magadnak egy új személyazonosságot, találj magadnak munkát, és alapíts családot.

Azt válaszolod, hogy már vagy egy évtizede nem gondoltál ilyesmire.

– Akkor itt az ideje, hogy megtedd! A küldetésed teljesült, és csak ezt tudjuk neked felajánlani jutalomként.

Vajon kikről beszél?

A nővér felemeli a kezét, amikor látja, hogy mondani akarsz valamit. – Már nem tudunk tovább figyelni rád vagy bármilyen módon segíteni neked. Magadra kell hagynunk, hogy megtaláld a saját utadat ezen a világon. Elismerem, hogy amiken keresztülmentél és amiket elviseltél, azt kevesen tudták volna utánad csinálni, de az is lehet, hogy senki sem. Ugyanakkor csak nagyon ritkán tudtunk közvetlenül közbeavatkozni, és ezeknek az apró segítségeknek az egyike az a négy különleges eszköz volt,

amik nálad voltak, és amikről te azt hitted, hogy véletlenül kerültek hozzád. Tudom, hogy ez nem volt sok, de minket is kötnek bizonyos szabályok, amiket nem tudunk rugalmasan kezelni, nemhogy megszegni.

Már megint ez a többesszám.

Mivel nem nagyon érted, hogy miről beszél, ezért inkább közlöd vele, hogy egy vasad sincs új életet kezdeni.

A nővér távozni készül, de a válla fölött még visszaszól: – Az a néhány tárgy, amit a Házban szereztél, elég lehet az újrakezdéshez. – Ezután elnyeli a sötétség.

El kell ismerned, hogy valóban van nálad egy-két tárgy, ami megér egy kis pénzt, különösen egy arany gyűrű. Hirtelen rádöbbensz, hogy elvesztetted a Lándzsát a nagy igyekezetben, amikor elmenekültél a Házból. A nővér után kiáltasz.

Egy hang lebeg feléd valahonnan a sötétből. – Ne törődj vele! El van rejtve a gonosz elől, és Yarles kudarca után a Pokolnak egyébként sincs már rá szüksége.

Megkérdezed a nővért, hogy mi van a többiekkel, és mi van, ha egyszer mégis szükség lesz a Lándzsára.

– Ha kelleni fog, akkor újra előkerül.

Ezután csend borul a környékre, hiába lenne még egy csomó kérdésed.

Vállat vonsz, majd megfordulsz, hogy egy szomorkás mosollyal még egyszer és utoljára megnézd a birtokot. Nem látsz mást, csak egy kopár területet, amit kezd belepni a gyom, egy ledőlt kerítést, és néhány ősöreg, megégett fát. Ami magát a Házat illeti, nem maradt más belőle, csak egy négyszög alakú, megperzselődött földdarab a birtok közepén. Vajon fog még valaha bármi is nőni azon a területen, vagy előkerül-e bármi is, ami arra utal, hogy mi állt ott korábban? Vagy csak egy elfeledett és mocskos földdarab marad, amit lassan teljesen benő a gaz, és örökre rejtve marad a világ szeme elől?

Úgy érzed, hogy ez a megfelelő vég a Borzalmak háza számára.

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.	Őrjöngő 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 Atka	2019
57.	Árnyak közül	2020
58.	Farkaséhség	2021
59.	A Pokol Tüze	2021
60.	Halálcsapda	2022
61.	A Vihar Lovasai	2022
62	Borzalmak háza	2022

Kalandjáték könyvek oldala

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

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

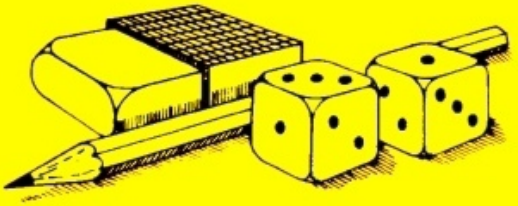
AZ ÉKEZETES BETŰKET ÉKEZET NÉLKÜLINEK TEKINTSD!

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

Rémálmoktól gyötörve telnek a napjaid és az éveid egy elmegyógyintézetben, ahova azután zártak, hogy végeztél Drumer grófjával és a Pokoldémonnal. Hiába mesélted el újra és újra azokat a szörnyűségeket és borzalmakat, amiken keresztülmentél az Elátkozott Házban, senki sem hitt neked. Csak egy őrült gyújtogatónak tartottak, akinek a börtön helyett a diliházban a helye. Lassan már magad is kételkedni kezdesz abban, hogy valóban jártál-e ott. Vajon nem csak a képzeleted szüleménye mindaz, ami a Házban történt veled? Erről csak egy módon győződhetsz meg: vissza kell térned oda!

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!