13.SZÁM / 2023 DECEMBER

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

3 KALAND
1 FÜZETBEN
A főhős itt is
Te vagy!

BARBÁR HADÚR
A VÁMPÍR ÖRÖKSÉGE
POKOLI KARÁCSONY

KALAND JÁTÉK KOCKÁZAT

ZAGOR.HU JÁTÉKFÜZETEK

13. SZÁM / 2023. DECEMBER

ZAGOR.HU

A művek eredeti címei
Barbarian Warlord
(Fighting Fantazine 17)

Legacy of the Vampire

Christmas in Hell

Fordította
Bacsa Gábor és FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX, Hullgrim

Borító illusztráció
Tony Hough
(Fighting Fantazine 17)

Borító szerkesztés
runner

Text © Andrew Wright, 2022
Illustrations © Johan Tieldow, 2022
Text © Mark Lain, 2014
Illustrations |z| Kovács József, 2023
Text © Jack Henseleit, 2010
Illustrations |z| Kovács József, 2023

Hungarian |z| Zagor.hu, 2023

TARTALOM

Barbár Hadúr térképe
4

Barbár Hadúr
5

A vámpír öröksége
45

Pokoli Karácsony
69

Jéguj - hegység
Fang városa
Zengis városa
Csiang Mai báróság
Kok folyó
Kay - Pong báróság
Köhidafalva
Tűzhegy
Vörös folyó
Fekete erdő
Holdkő - dombok
Nagy síkság
Macskahal folyó
Yaztromo tornya
Barbár táborhely
Ezüst folyó
Keiyhesd városa
Pokok erdeje
Trollfog - hágó
Allansia közepső területe
Salamonis
Fehérvíz folyó
Sziklás magaslatok
Yorei erdő
Szélpuszta
Füzfák völgye
Fekete torony

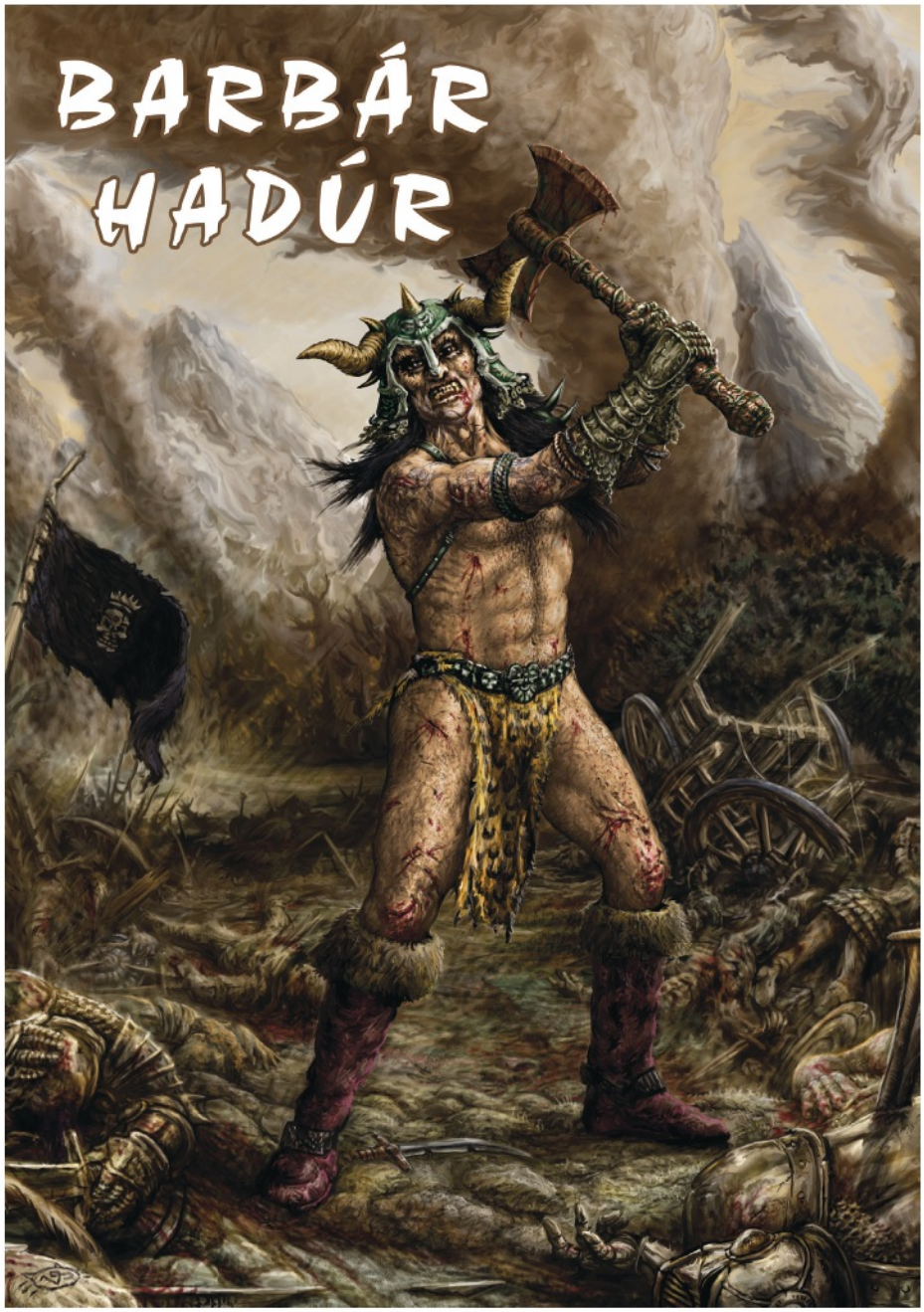
Az Író gondolatai

A kaland, melynek hamarosan nekivágsz, elég régóta készülőfélben volt. Eredetileg már legalább nyolc éve adott rá megbízást Alexander Ballingall, a *Fighting Fantazine* magazin mélyen tisztelt szerkesztője, és már rég elfeledett okok miatt *A Halál Seregei* előtt tisztelgett volna, vagy annak lett volna folytatása. A *Barbár Hadúr* főhőse a *Bajnokok Próbáját* sikeresen teljesítő kalandor történetét mesélte volna tovább, aki sereget toborzott volna (némileg realisztikusabban, mint az *A Halál Seregeiben* történik, és egy jobb tömegharc-rendszerrel feljavítva), és a Nagy Síkságon élő Barbárokkal kelt volna birokra (a Livingstone-i mindenhol jelen lévő, ám valahogy mégis elég egysíkúan ábrázolt Agglax Árnydémon helyett).

Menet közben azonban végül úgy döntöttem, hogy kukázom az eredeti hőst, és inkább a barbár horda, illetve annak vezetőjének szemszögéből írom meg az egész kalandot. Ezt a döntést valószínűleg a Tony Hough által idő előtt megrajzolt, zseniális borítóterv ihlette. Ezt követően az ötlet jó néhány éven át érlelődött a fejemben, miközben a Graham Bottley-féle Arion Games-es szerepjátékkönyvek, mint például a *Beyond the Pit*, a *Titan Herbal*, a *Rough Guide to the Pit* és a *Return to the Pit* második kiadásain dolgoztam.

Miután végül végeztem ezekkel a kötetekkel, hirtelen a nyakamba szakadt egy csomó szabadidő, és végre neki tudtam állni a kaland megtervezésének és megírásának. Johan Tieldow művészi tehetségével felbecsülhetetlen mennyiségű segítséget kaptam, melyek végeredménye a kalandot kísérő fekete-fehér illusztrációk lettek. A *Barbár Hadúr* azonban még mindig nem állt készen, ugyanis bár könnyen ment a megírása, a befejezése sokkal nehezebbnek bizonyult, ami talán nem is annyira meglepő, figyelembe véve, hogy a főhős eltökélt célja, hogy gyerekkorunk szeretett helyszíneit földig rombolja. Végül egy több kontinensen és csodás városban töltött, alkotói válságokkal megtűzdelt öt hónap után elkészült a mű. És TE készen állsz, hogy BARBÁR HADÚR váljék belőled?

Andrew Wright
Bangkok, Szingapúr, Jeddah,
London, Róma, Al Khobar,
Adelaide és Victor Harbour
2019-2020



Hogyan küzdj meg Allansia lakóival?

Te vagy a Nagy Síkságon élő Barbár törzsek egyikének törzsfőnöke. Az előtted álló hősies rablóhadjárat során vérszomjas harcosaid támogatásával ki kell fosztanod Allansia nyugati részének földjeit. Te leszel vajon minden idők legnagyobb Barbár Hadura?

Mielőtt nekivághatnál a fosztogatásnak, meg kell állapítanod mind a magad, mind a hordád erősségeit és gyengéit. Ehhez csupán két kockára és egy ceruzára lesz szükséged, hogy ki tudd tölteni *Kalandlapodat*. Mivel könnyen meglehet, hogy nem fog sikerülni első nekifutásra túlélned a történetet, jól teszed, ha másolatot készítesz a *Kalandlapról*.

Hordád

Dobj egy kockával! Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* HORDACSAPÁS négyzetébe. Ezt az értéket fogod használni, amikor hordáddal együtt keveredsz csatába, például egy ellenséges sereggel szemben.

Dobj két kockával! Adj 12-t a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* HORDAERŐ négyzetébe. Ez az érték jelképezi harcosaid számát, akiknek parancsolsz. Nagyobb összecsapások során, vagy a meghódított városok Járőrségének felállításakor ez az érték csökkenni fog. Máskor, például amikor embereket toborzol, visszanyerheted elvesztett HORDAERŐ pontjaidat, de a *Kezdeti* értéket soha nem haladhatod meg.

Amennyiben HORDAERŐD valaha 0-ra csökken, az azt jelenti, hogy seregeddel együtt eltöröltek Titán színéről, és kalandod véget ér.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

Egyéni Csata

Az egyéni csata ugyanúgy működik, mint bármely másik Kaland, Játék, Kockázat könyv esetében. Ezeket a szabályokat olyankor kell alkalmaznod, amikor te, a Törzsfőnök harcolsz egyének ellen. Ha már jól ismered ezt a rendszert, a szabályoknak ezen részét nyugodtan átugorhatod.

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába.

A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a füzet, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSÉJÉBEN, amennyiben ez szükséges).

KALANDLAP

ÜGYESSÉG
Kezdeti ügyesség:

ÉLETERŐ
Kezdeti életerő:

SZERENCSE
Kezdeti szerencse:

DICSŐSÉG:

FELSZERELÉSI TÁRGYAK:

ARANY:

ÁLDÁS:

HORDACSAPÁS
Kezdeti pontszám:

HORDAERŐ
Kezdeti pontszám:

JELÖLŐNÉGYZETEK:

4. ❑❑❑
6. ❑
12. ❑
19. ❑
27. ❑
40. ❑
53.:
- ❑ Lelkek Fejszéje
- ❑ Szarvas Sisak
- ❑ Sárkánypikkely Pajzs
- ❑ Ügyesség Itala
- ❑ Erő Itala
- ❑ Szerencse Itala
- ❑ Halállabirintus Térkép

60. ❑
128. ❑
130. ❑
142. ❑
169. ❑
174. ❑❑
175. ❑❑❑
178. ❑
186. ❑❑❑
190. ❑

JEGYZETEK:

KÓDSZAVAK:

7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

Horda Csata

Amikor a kaland arra utasít, hogy a hordáddal együtt harcolsz, a Horda Csata szabályait kell követned.

Először jegyezd fel ellenségeid CSAPÁS és ERŐ pontjait az első Ellenséges Seregek dobozba. Ellenségeid adatait minden összecsapás előtt meg fogod kapni.

Ezután a következő szabályokat kell követned:

1. A Horda Csaták szabályai nagyon hasonlóak az Egyéni Csaták szabályaihoz. Harci Körök sora, melyek során a két küzdő csapat próbál végezni az ellenség harcosaival.
2. Dobj két kockával! Add ellenséged CSAPÁS értékét a dobáshoz. Az összeg ellenfeled Támadóereje lesz.
3. Dobj ismét két kockával! Add a saját HORDACSAPÁS értékedet a dobáshoz. Az összeg a te Támadóerőd.
4. Ha ellenségeid Támadóereje nagyobb, mint a te hordádé, ők okoztak nektek emberveszteséget – csökkentsd 2-vel HORDAERŐ értékedet. Ha akarod, a szerencséd használatával csökkentheted az elszenvedett emberveszteséget (lásd később, a szerencse használatáról szóló részben).
5. Ha a hordád Támadóereje a nagyobb, úgy ti okoztatok az ellenségnek veszteségeket – vonj le ellenfeled EREJÉBŐL 2 pontot. Amennyiben szeretnéd, a szerencséd használatával növelheted az elszenvedett emberveszteségüket (lásd később, a szerencse használatáról szóló részben).
6. Ha mindkét Támadóerő megegyezik, úgy mindkét támadás sikertelennek bizonyult.
7. Folytasd a csatát a 2. lépéstől, egészen addig, amíg vagy a te, vagy az ellenséged EREJE 0-ra nem csökkent. Amelyik oldal HORDAEREJE előbb csökken 0-ra, az vesztett.

Menekülés

Bizonyos pontoknál lehetőséget kapsz rá, hogy elmenekülj a csatából, ha a dolgok számodra kedvezőtlenül alakulnának. Ez mind egyéni, mind horda csatára igaz. Ha elmenekülnél, úgy az ellenséges lénynek vagy seregnek lehetősége nyílik még egy utolsó, minden esetben sikeres támadásra. Ilyenkor vonj le 2 ÉLETERŐ vagy HORDAERŐ pontot. Ez a gyávaság ára. Ne feledd, hogy ilyenkor is használhatod a szerencsédet, hogy csökkentsd az elszenvedett sebesülést vagy veszteségeket (lásd lentebb). Csak olyankor menekülhetsz el, ha a szöveg erre kifejezetten lehetőséget ad.

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 balszerencsés vagy, az eredmény végzetes lehet.

BIRTOKAID

TÖRZSFŐNÖK: **TÖRZS:**

#	VÁROS NEVE	VÁROSI JÁRŐRSÉG EREJE
1		
2		
3		
4		

ELLENSÉGES SEREGEK

CSAPÁS:	CSAPÁS:	CSAPÁS:	CSAPÁS:	CSAPÁS:	CSAPÁS:
ERŐ:	ERŐ:	ERŐ:	ERŐ:	ERŐ:	ERŐ:

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 vállalnod kell a következményeit.

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

A SZERENCSE használata csatában

A füzet 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 balszerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szokásos 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.

Ugyanezeket a szabályokat kell alkalmaznod, ha Horda Csatát vívsz éppen, azt leszámítva, hogy nem az ÉLETERŐ, hanem a HORDAERŐ illetve ERŐ pontokban történő változást befolyásolhatod a szerencséddel.

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

ÜGYESSÉG

Időnként olyan utasítást kapsz, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ilyenkor dobj két kockával. Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint BECSÜLET pontjaid száma, becsületesnek bizonyultál. Amennyiben az eredmény nagyobb, mint BECSÜLET pontjaid száma, úgy becstelennek bizonyultál. A többi tulajdonságtól eltérően BECSÜLET pontjaid bármeddig emelkedhetnek.

BECSÜLET

Időnként olyan utasítást kapsz, hogy *tedd próbára* BECSÜLETEDET! Ilyenkor dobj két kockával. Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikeres. Amennyiben az eredmény nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, úgy a próba sikertelen.

ÉLETERŐ

Ha Egyéni Csatába keveredsz, szinte biztos, hogy ÉLETERŐ pontokat fogsz veszíteni. Ezeket bizonyos helyeken vagy bizonyos tárgyak felhasználásával visszanyerheted. Ezen kívül azonban van még egy lehetőséged: a pihenés. Bizonyos, biztonságosnak ítélt helyeken lehetőséged nyílik majd rá, hogy hordáddal együtt megpihenj és felépülj.

A Törzsfőnök és a Törzs neve

Kalandlapodon lehetőséged van megadni a Barbár Törzsnek és annak főnökének (azaz saját magadnak) a nevét. Ezekre kitalálhatsz te valamit, de ha épp nincs ihleted, a következő táblázatot is használhatod. A törzsfőnök nevének kiválasztásához háromszor, a törzs nevének megállapításához kétszer dobj.

Dobás	*Törzsfőnök neve (három dobás)*		
1	Kr	ung	a Zord
2	Thr	om	a Hatalmas
3	Gr	ong	az Erős
4	Br	ang	a Gyors
5	Zl	od	a Sötét
6	Mr	ud	a Bátor

Például ha 3-at, 1-et, majd 2-t dobtál, akkor törzsed főnökének neve Grung, a Hatalmas lesz.

Dobás	*Törzs neve (két dobás)*	
1	Vér	Fejsze
2	Koponya	Kalapács
3	Tűz	Kard
4	Csont	Csillag
5	Vihar	Farkas
6	Halál	Medve

Például ha 4-et és 6-ot dobtál, törzsed neve a Csont-Medve Törzs lesz.

Birtokaid

Kalandod során több város felett is átveheted az irányítást. *Kalandlapodon* elegendő helyet találsz ezek feljegyzéséhez, ideérve a település nevét és az ott állomásozó Járőrség erejét is. Hogy ez pontosan hogyan is működik, azt a kaland során részletesen elmagyarázzuk.

Felszerelés és Arany

Kalandodat a legszükségesebb felszerelési tárgyakkal kezded, de utazásaid közben továbbiakra is rálelhetsz majd. Egy remek karddal vagy felfegyverkezve. A többi kalandtól eltérően a *Barbár Hadúrban* nem használhatsz élelmiszert a gyógyuláshoz. Minden felszerelési tárgyadat a *Kalandlapon* kell vezetned.

A rendelkezésedre álló aranymennyiség jelzi, mekkora vagyonod van, és Talentumokban méred. Aranyat a városok kifosztásával, és tárgyak eladásával tudsz szerezni. A szerzett kincseidet felhasználhatod új felszerelési tárgyak megvásárlására, hordád bővítésére és embereid felszerelésére. Gondosan kövesd nyomon készleteidet. A kalandodat 1 Aranytalentummal kezded.

Kódszavak és Jelölőnégyzetek

A kaland során bizonyos helyeken olyan utasítást kaphatsz, hogy ellenőrizd, szerepel-e *Kalandlapodon* egy bizonyos Kódszó, és ennek alapján különböző helyeken kell majd folytatnod az olvasást. A Kódszavak követik nyomon egyéni és hordáddal elért sikereidet. Ne feledd el gondosan követni, mely Kódszavakat sikerült beszerezned, különben a kaland folytonossága sérülhet.

Ezen kívül bizonyos fejezetpontokhoz Jelölőnégyzetek is tartoznak, melyek szintén a *Kalandlapodon* találhatóak. Ezek általában az idő múlását jelképezik, és a szöveg utasításainak megfelelően kell őket bejelölnöd. Ha meghalnál egy kaland során, ezeket is törölnöd kell, mielőtt az új hőssel ismét nekivágnál a kalandozásnak.

Térkép

A kaland során bejárható terület térképét megtalálod a füzet 4. oldalán. Érdemes alaposan áttanulmányoznod az ezen található helyszínek neveit és egymáshoz képesti elhelyezkedését, mivel a szöveg gyakran fog utalni rájuk.

A SZERTARTÁS

Az allansiai Nagy Síkság egy hatalmas, szinte a végtelenbe nyúló sztyeppe, ahol a szél a fűtengert borzolja, és melyet nomád törzsek népesítenek be. Ezek a rongyos klánok keresztül-kasul járják a vidéket, élelmet, vizet és kifosztani való karavánokat keresnek. Az itt élő vademberek vérében van, hogy csupán harcosi hőstetteik alapján ítéljék meg egymást: ez az egyetlen dolog, ami elválasztja hőseiket az egyszerű közemberektől, és ez a követendő példa az új generációnak is.

Vegyük most szemre az egyik ilyen Barbár táborhelyet a Nagy Síkság nyugati szélén, ott, ahol a terep épp csak elkezd emelkedni a Holdkő-Dombok felé. A jurták és sátrak mellett itt terül el egy rúnákkal díszített ősi kőkör, melynek közepén perzselő tűz lobog. Ennek közepébe ritka gyógynövényeket és különös gombákat hajítottak. A lángok körül három alak ül: egy sámán, kobakján egy bőrsapka, melyből szarvasagancsok ágaskodnak kétfelé; egy őszülő, sebhelyes harcos, aki kora ellenére is mély hódolattal viseltetik a harmadik iránt; és egy még nála is hatalmasabb harcos, kinek műves vaspallos pihen az ölében.

Ez a hatalmas hős azonban épp egy kábítószerek okozta víziót lát. Szemei hófehérek, szembogarai befordultak a koponyájába, teste pedig folyamatosan ráng. Ha belepillantunk a drogoktól elárasztott elméjébe, látjuk, hogy a Lélekesztyeppéket járja, azt a túlvilági helyet, mely egyszerre mása a Nagy Síkságnak, ám mégis teljesen idegen attól. Az itt növő füvek feketék, az ég vörösen izzik, a talajt pedig csontok, koponyák és az elhullottak fegyverei borítják. Szörnyűséges csontvázmadarak köröznek a magasban, míg a föld alatt azoknál is szörnyűbb bestiák fúrják alagútjaikat, időnként porfelhőt verve a messzeségben, mint valami különös bálna.

Itt élnek az Elődök, a Törzs lélek-tanácsadói, a korábbi törzsfőnökök, sámánok és bölcsasszonyok, nagy harcosok és amazonok szellem-maradványai. Kísérteteik átsuhannak a sötét síkságon, hogy körbeállják a mostani Barbár törzsfőnököt, vagy legalábbis annak Léleksík-béli kivetülését, aki megdermedve, egyszerre rettegő és kihívó arckifejezéssel áll előttük.

– Törzsfő! – nyöszörgik az Elődök. – Híreket hoztunk a Lelkek Világából. Mállékonnyá váltak a sorsok. Eljött az Aratás Ideje. Egyesítsd a Törzset. Támadd meg Allansia földjét. Gazdag termény vár rád.

Az Elődök belefakulnak a Lélekesztyeppe feketeségébe, a Barbár törzsfőnök látása elsötétedik.

– Ébredj, főnök! – hangzik egy zord hang, miközben egy érdes tenyér óvatosan megpofozgat. Nharog az, a helyettesed és harci fivéred, hozzád hasonlóan ezernyi véres összetűzés túlélője.

– Óvatosan – hangzik fel egy második, még öregebb hang, mely Druzgaré, a Sámáné. – A Látomások Szertartása a Léleksíkra küldi az elmét, hogy az Elődökkel beszélhessen. Nem akarjuk, hogy bármi baj történjen, amikor épp visszatérni készül a testbe.

– Jól vagyok – mondod, miközben a szemedet dörzsölöd. – Láttam az Elődöket! Beszéltek hozzám!

– Mit mondtak?

– Azt, hogy eljött az Aratás Ideje. Hogy egy hordányi harcost kell toboroznom és meg kell támadnom Allansia nyugati földjeit. Nagy események lendültek mozgásba, és ha mi csapunk le először, akkor mindenki fölött győzelmet arathatunk!

– Hát legyen. Hívjuk össze a Törzset!

A horda néhány napon belül készen áll. Személyesen válogatod össze a legrátermettebb harcosokat, és szereled fel őket fegyverekkel és vértekkel. Vannak köztük könnyű gyalogosok, akik rövidíjakkal vannak felszerelkezve, és nehézgyalogosok, akik harci szekercéket, kétkezes kardokat és csatacsillagokat forgatnak. A felszereléseiteket sztyeppe-bölények vontatta faszekerekre halmozzátok, de hagytok rajtuk elég helyet azoknak a kincseknek is, amiket zsákmányolni reméltek.

A távozás napján az egész Törzs összegyűlik, hogy búcsút vegyenek tőletek.

– Az Elődök hozzanak szerencsét az előttetek álló hosszú úton! – kántálja Druzgar, miközben szertartásosan áldozati hamut ken a homlokodra.

– A Törzsért és a Törzzsel! – kiáltod, miközben a fejed fölé emelt pallosodat forgatod a levegőben. – Dicsőséget hozunk, vagy belepusztulunk!

A nomád tömeg örömujjongása közepette sarkon fordultok, és az ősi földeteket hátrahagyva távoztok.

Előre, a kaland vár!

1.

A Nagy Síkságnak hátat fordítva a hordával a nyomodban Allansia gazdag rónasága felé veszitek az irányt. Dicsőséges napok állnak előttetek: gazdag városok, melyek csak arra várnak, hogy kifosszátok őket; felfedezetlen területek és kultúrák, melyek egészen mostanáig csak sajnálatra méltó, primitív vadembereknek néztek titeket, és melyek most első kézből tapasztalhatják meg fegyvereitek erejét. Elérkezett a háború és hódítás ideje!

Érdes hang szakítja meg révedezésedet. – Merre induljunk, törzsfőnök? – kérdi Nharog.

Nyugat felé,
a Holdkő-Dombok irányába indulnál? Lapozz a **100**-ra.
Északnyugat felé,
Zengis városa felé? Lapozz a **150**-re.
Délnyugatra,
a Trollfog-hágóhoz? Lapozz az **50**-re.

2.

A Nagy Varázsló hosszú másodpercekig áll a napfényben. Erdei szövetségesei nyilvánvaló várakozással figyelik, de semmi nem történik. Végül kinyitja a szemeit, és gyanakodva a hordád felé pillant. Ekkor veszi csak észre a harcosaidat borító, ezüstös csillogást.

– Elf Por! – kiáltja az öreg. – Kilanirax füstölgő orrlyukaira, hol leltek ezek a Barbárok Elf Porra?

Döbbenten a mögötte álló Erdei Elfek felé fordul, de azok épp olyan meglepett tekintetet vágnak, mint maga Vermithrax. Az egyik végül vállat von és csettint egyet. Azonnal érzed, hogy a porból áradó mágia elkezd szétfoszlani körülötted. A védelme ebben a csatában még ki fog tartani, ezután azonban már nem fog megóvni az ártó igéktől. Húzd le *Kalandlapodról* a *Por* kódszót.

– Harcosok, rohamra! – üvöltöd, ahogy az Elf boszorkányok eltávolodnak harcosaid közeléből. Az előtted álló ütközet így is nehéznek ígérkezik!

Yore Őrzői CSAPÁS 10 ERŐ 9

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz és hátrahagyhatod a Yore-i Erdőt – amennyiben így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **11**-re. Ha Vermithrax és a yorik 1 alá csökkentik HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül végezned a Nagy Varázslóval és szövetségeseivel, lapozz a **39**-re.

3.

Belépsz a kőkörbe és meghunyászkodva imát mondasz az Elődökhöz. A segítségüket kéred az előtted álló hadjárathoz, hogy alázatos és romlott ellenségeidet a feledésbe taszíthasd és eltaposhasd méltatlan csontjaikat. Hogy megtudd, az Elődök meghallgatták-e kérésedet, *tedd próbára* DICSŐSÉGED!

Ha dicsőnek bizonyultál, az Elődök áldásukban részesítenek. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Hatalom* áldást. Ennek az áldásnak köszönhetően egyetlen nagy összecsapás során valahányszor meg kell állapítanod hordád Támadóerejét, 1-gyel megnövelheted a dobott értéket. Miután felhasználtad a *Hatalom* áldását, le kell azt húznod *Kalandlapodról*. Ha az Elődök egyszer már megáldottak, egészen addig nem fogsz újabban részesülni, amíg azt fel nem használtad egy csatában!

Ha dicstelennek bizonyultál, az Elődök nem törődnek kéréseddel, jelenleg nem tartanak figyelmükre és segítségükre méltónak. Valahogy helyre kell állítanod magad és Törzsed dicsőségét.

– Az Elődök döntöttek! – szólal meg melletted a Sámán Druzgar. – Távozz, és keress új kalandokat!

Lapozz az **1**-re.

4.

Ha mind a három 4-es Jelölőnégyzet be van már jelölve, a varázsló egykori otthonában már nincs semmi fosztogatni való. Kénytelen vagy üres kézzel távozni – lapozz a **21**-re.

Jelölj be egy 4-es Jelölőnégyzetet. Zagor hatalmas labirintust vájt a Tűzhegy alá, és bár halála után többen is átkutatták a helyet, még így is várnak rád rejtett kincsek. Ám nehezíti a dolgodat, hogy az egymással versengő Törpe és Ork bandák között teljes erővel dúl a terület irányításáért folyó háború. *Tedd próbára* SZERENCSÉDET!

Ha szerencsés vagy, sikerül annyi kincset összeszedned, hogy 1 Aranytalentummal gazdagodj.

Ha nincs szerencséd, nem találsz kincseket, ráadásul a rivális Törpe és Ork csapatok a bejáratnál állomáshozó hordádat is megtizedelik – vesztesz 1 HORDAERŐ pontot. Ideje, hogy magad mögött hagyd mind a Tűzhegyet, mind pedig az útvesztőt. Lapozz a **21**-re.

5.

A prérin élő nomád lovasnemzetekkel ellentétben a te Törzsed lakhelye időnként költözik. Épületeitek jókora jurták, melyeket könnyedén össze tudtok hajtani, majd pedig lóval vagy ökörrel vontatott szekérrel továbbvihettek, továbbá kőből épített istállók, ahol a csordaállatok hónapokig is ellakhatnak. A település csak úgy nyüzsög a törzsi élet mindennapi ritmusától. Vadászok térnek vissza elejtett őzek és antilopok tetemeivel, az öregebbek bőröket varrnak össze vagy agyagedényeket készítenek. Bármerre nézel, mindenfelé gyerekek játszanak a porban.

– A Törzs egy – mondja melletted felbukkanva a Sámán.

– És egy a Törzs! – válaszolod az ősi hagyománynak megfelelően.

Mire vagy kíváncsi?

Harcosokat toboroznál a hordádba?	Lapozz a **25**-re.
Meg akarod látogatni a kegyhelyet?	Lapozz a **18**-ra.
Megpihennél és a harcosaidat képeznéd?	Lapozz a **32**-re.
Ismét elhagynád a Nagy Síkságot?	Lapozz az **1**-re.

6.

Ha be van jelölve a 6-os Jelölőnégyzet, lapozz a **11**-re.

Jelöld be a 6-os Jelölőnégyzetet. Miközben a romos épület omladozó oszlopai és elfeketedett mozaikpadlójának maradványai között kutakodsz, egy köpenyes, a levegőben lebegő alak bukkan fel a semmiből, és száll le melletted, majd húz elő egy csillogó szablyát. Katonáid hamar körbeállnak titeket. A Törzsek ősi törvényei szerint egymagadnak kell megvívnod ezt a csatát.

Az alak hátraveti csuklyáját, mely alól egy kalandozó dühös arca bukkan elő. – Te Barbár söpredék! – kiáltja. – Én voltam Yore Nagy Varázslójának legjobb tanítványa, te pedig elpusztítottál mindent, ami éltetett! Ezért megpusztulsz!

A mágustanítvány dühödten támad rád kardjával. Védd magad!

Tanítvány ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 12

Nem *Menekülhetsz* a csatából. Amennyiben ellenfelednek sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha te végzel vele, lapozz a **43**-ra.

7.

Bár nincs bennük semmi becsület, a banditák úgynevezett civilizáció iránt érzett dühe sokban hasonlít a te törzsed szemléletmódjához. Nagylelkűen úgy döntesz, hogy adsz ezeknek a korcsoknak egy esélyt.

– Mocskok! – kiáltod egy sziklára állva, fegyveredet magasba emelve. – Választhattok. Vagy most, azonnal itt pusztultok hordám pengéje által, vagy átengedtek, hogy folytathassam hadjáratomat a gazdag és hanyatló birodalmak ellen! Mit választotok, Trollfog-hágó banditái?

A banditák vezére, egy megállapíthatatlan származású, torz alak leereszti tüskés buzogányát és kezét felemelve jelzi zsiványainak, hogy álljanak meg, amíg megfontolja a szavaidat.

Tedd próbára DICSŐSÉGED! Ha dicstelennek bizonyultál, lapozz az **52**-re. Ha dicsőnek, a banditák csak gúnyosan vicsorogva rátok rontanak – lapozz a **38**-ra.

8.

Felfigyeltek az érkezésetekre. Ahogy Barbár hordád a Tűzhegy mélyében fekvő labirintus bejárata felé közeledik, szedett-vedett teremtmények serege siet ki, mint megannyi dühös hangya, készen rá, hogy megvédjék otthonukat. Orkok, Goblinok, Csontvázak, Zombik és hasonló túlvilági lények közelednek felétek, köztük rengeteg olyan, melyről még csak nem is hallottál. Ezzel egyidőben dobhártyaszaggató üvöltés hangzik fel a magasból, ahogy egy vörös pikkelyes Sárkány tör elő egy barlangnyílásból, és támad füstöt és tüzet okádva egyenesen Barbárjaidra. Hátán nem más ül, mint Zagor, a varázsló, egy magas, tekintélyt parancsoló, szakállas, aranyozott bársonytaláros alak, kinek ujjai között kék lángnyelvek ugrálnak.

– Külhoniak, arcátlanságotokért súlyos árat fogtok fizetni! – dördül fel a férfi hangja.

– Harcosok, fegyverbe! – kiáltod. Nehéz csatának nézel elébe.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Por* kódszó, lapozz a **17**-re.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Vihar* kódszó, lapozz az **59**-re.

Ha egyik sem szerepel, lapozz a **36**-ra.

9.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Romboló* kódszót, illetve húzd le Kőhidafalvát a Birtokaid közül, ha szerepelt ott.

Hordád kifosztja a Törpék faluját és a közeli gyémántbányákat. A lakók északnak, Fang városa felé, vagy délnek, Kelyhesd településének irányába menekülnek. Nyugati irányba senkit nem látsz távozni, arra található ugyanis Iszaposd, melynek lakóit legalább annyira gyűlölik, mint a Dombi Trollokat, vagy mostantól kezdve a hordádat.

Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Aranytalentumot sikerült neked személyesen zsákmányolnod a település feldúlása közben.

Lapozz a **101**-re.

10.

„Széles, mint a Nagy Síkság!" mondja egy allansiai, ha nagy távolságról akar beszélni, és ez bizony valóban igaz erre a területre, melyet nyugaton a Holdkő-Dombok, a messzi keleten pedig a Gyöngy-tenger határol. Itt, a Nagy Síkság nyugati végében a szavannát csupán néhány árván meredező T'annum fa, nagyobb szikla és az errefelé honos, a tiedéhez hasonló barbár törzsek sátrai szakítják meg.

– Törzsfőnök – szólít meg Druzgar, a Sámán, miközben felemelt tenyérrel üdvözli érkezésedet. – Visszatértél hát.

– Eljött a Próbatétel Ideje – mondja melletted csendesen Nharog.

Mint mindig, most is, amikor egy horda visszatér, fel kell mérni annak és törzsfőnökének dicsőségét, hogy meglássák, még mindig méltóak-e?

Druzgar egy kopasz földdarabra térdel, ősi rúnákkal vésett csontokat hajít a porba, majd előregörnyedve vizsgálni kezdi azok üzenetét. A Törzs egy emberként várja visszafojtott lélegzettel az ítéletet.

Tedd próbára DICSŐSÉGED! Ha dicsőnek bizonyultál, hősként köszöntenek ismét – lapozz az **5**-re. Ha dicstelennek, Druzgar szomorúan megcsóválja a fejét – lapozz a **16**-ra.

11.

Hordádat kivezeted a megbűvölt Yore-i Erdőből. Amint elhagyják, harcosaid nagy része magára veti az Elődök jelét, így jelezve megkönnyebbülését, amiért épségben elhagyhatott egy ilyen, vajákoskodástól terhes területet. Senki nem vet hátra egyetlen pillantást sem.

– Gyűlölöm a mágiát! – szitkozódik Nharog. – A fura szavak és különös igék nem vetekedhetnek egy fejsze rideg fémjével.

Merre indulsz tovább?

Keletnek, Salamonis városába?	Lapozz a **140**-re.
Északnak, Kelyhesd felé?	Lapozz a **120**-ra.

12.

Ha be van már jelölve a 12-es Jelölőnégyzet, nem találsz semmit az útvesztőben – lapozz a **21**-re.

Jelöld be a 12-es Jelölőnégyzetet. Leemelsz a falitartókról egy lobogó fáklyát, majd nekivágsz a nyirkos folyosóknak. Egy sornyi cella mellett haladsz el, melyekben – a szagok alapján – egykoron Orkok élhettek, amikor egy szakállas, páncélos, misztikus kék fénnyel ragyogó karddal felszerelt kalandozóba botlasz:

– Tudom, ki vagy, barbár törzsfőnök! – kuncog a férfi, miközben feléd csap a kardjával. – Feketehomok Kikötő uralkodója, Azzur nagyúr vérdíjat tűzött ki a fejedre, és én, Holdpengéjű Melric, be fogom azt gyűjteni! – Védd magad!

Holdpengéjű Melric ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Melric mágikus kardja mély sebeket képes ejteni. Valahányszor elvesztesz egy Harci Kört, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot kell elvonnod magadól. Ha Melric mellett elrohanva menekülőre fognád, és elhagynád a Tűzhegyet, lapozz a **21**-re. Ha ellenfelednek sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha neked sikerül Melric ÉLETEREJÉT 5-re, vagy az alá csökkentened, lapozz az **57**-re.

13.

Vagy halott vagy, vagy valamilyen szerencsétlen vagy dicstelen módon cselekvőképtelenné váltál, hordád pedig vezetőjét vesztve szétszéledt. Hacsak nem tervezed bukott hősjelöltjeid emlékét megőrizni, radírozd ki *Kalandlapodat* (vagy nyomtass egy újat), és próbálkozz újra. Ne feledkezz meg a Kódszavakról és a Jelölőnégyzetekről sem. Kalandod egyelőre véget ért.

14.

Miközben a Mágia Iskolájának romjai között kutakodsz, hordádra egy csapatnyi erdőlakó csap le, akiket felháborított az elpusztított otthonukba való visszatérésetek. Támadóitok fúvócsővel felfegyverkezett Fél-Elf yorik, hosszúíjjas, a dühtől fagyos tekintetű renegát Erdei Elfek és egy-két természet-varázsló meg fűszerész, akik arany sarlóval a kezükben és fagyöngyfüzérrel a fejükön közelednek felétek.

– Bosszú! – kiáltják egyszerre. – Yoreért és a yorikért!

– Harcosok, csatasorba! – hangzik fel mennydörgő válaszod.

Kétségbeesett összecsapás veszi kezdetét a romok és göcsörtös gyökerek között.

Lázadó Yorik CSAPÁS 6 ERŐ 6

A hirtelen rajtaütés és az ellenségnek kedvező terep miatt, melynek köszönhetően minden villámgyors támadás után könnyedén bele tudnak olvadni a környezetükbe, a csatában 1 ponttal le kell csökkentened Hordád Támadóerejét. Ha *Elmenekülnél*, elrendelheted a visszavonulást és megfutamodhatsz a lázadó yorik csapata elől – amennyiben így tennél, húzz le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **11**-re. Ha a támadóknak sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzitek őket, lapozz a **79**-re.

15.

A Halállabirintus térképe egy pergamen tekercs, melyet az egyik hitszegő Próbamester készített, aki nemrégiben menekült meg Szukumvit báró hírhedt útvesztőjéből. A tekercs nagy része sajnos érthetetlen, háborodott firkálmány, ami eléggé megnehezíti az értelmezését. Vörös tintával azonban két figyelmeztetést tudsz kiolvasni: „Mindig a baljósabb választás a helyes” és „Óvakodj a Sárkányok Útjától.” Most pedig lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

16.

– Haszontalan kutya! – üvölt fel az egyik harcos, aki a Törzzsel maradt. – És még te hívod magadat törzsfőnöknek? Megfutamodtál a civilizált népek puhány katonái elől, rettegve hunyászkodtál szánalmas varázslataik elől, meggyaláztad az Elődöket! Halált érdemelsz!

– Gurrang agyaraira, ezekből semmi nem igaz! – vágsz vissza. – Démonokat vágtam le, ősi városok falait ostromoltam! Kiérdemeltem, hogy éljek és a hordámat vezessem!

A Törzs emberei hamar körétek állnak, hogy végignézzék a harcotokat: A kihívó Barbár a törzsfőnöki címedre pályázik. Harcosaidhoz hasonlóan ő is magas és széles vállú, napbarnította bőrrel és bozontos, fekete hajjal. Kezében borotvaéles csatabárdot markol, fején szarvas sisak díszeleg. A küzdelem a halálig tart!

Barbár ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ebből a csatából nem *Menekülhetsz*! Ha a Barbárnak sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha te győzöd le kihívódat, lapozz a **29**-re.

17.

Ahogy hordád összecsap Zagor talpnyalóival, fémes csattanások hangzanak fel minden irányból, amint pengék csapódnak páncéloknak, és bárdok a pajzsoknak. Orkok és Goblinok kaszabolják katonáidat ívelt kardjaikkal, miközben dühödten makognak a nyelvükön. Zagor mindeközben a magasban köröz Vörös Sárkánya hátán. Mikor látja, hogy próbálod összehangolni Barbáraid támadását, kék színű energianyalábot lő ki feléd, ami azonban ártalmatlanul szertefoszlik körülötted!

– Elf por! – szitkozódik a varázsló. – Az a szerencsétlen Marr képtelen tartani a szavát! De nem számít. Akkor kóstolj inkább sárkánytüzet, te Barbár!

Ahogy ezt mondja, a Sárkány nagyra tátja a pofáját, és tűzgolyót köp feléd! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a láng telibe talál, vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 1-gyet, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha szerencséd van, sikerül félig elkerülnöd a golyót, és csak egy kicsit égsz meg – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot (illetve egyet sem, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha ezzel ÉLETERŐD 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra.

– Még ha ez a támadás volt is az első hibás döntésed, te Barbár – kiált le rád Zagor, ahogy Sárkányán kecses ívvel a magasba szökken –, de garantálom, hogy ez lesz az utolsó!

A varázsló seregének kellős közepén egy kecskefejű férfi nagyot fúj csavaros harci kürtjébe, és ezzel a csata kezdetét veszi.

Zagor és Csatlósai CSAPÁS 9 ERŐ 8

Ha *Elmenekülnél*, visszavonulót fújsz és hordáddal együtt elhagyod a csatateret – húzz le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **21**-re. Ha Zagor seregének sikerül 1 alá csökkentenie HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha végzel a varázslóval és csatlósaival, lapozz a **77**-re.

18.

Az Elődök Kegyhelye egy ősi rúnákkal borított szikakör, mely barbáremlékezet óta a Nagy Síkság ezen részén állt. A kör közepén egy jókora oltár emelkedik Elődeid szellemének, továbbá néhány kisebb más isteneknek: például Gurrangnak, a Medveistennek, vagy Almornak, a Farkasok Urának. A Törzs nagy része rendszeresen jár ide imádkozni és lelki segítséget kérni az Elődöktől.

Ezen kívül áll a közelben egy magányos obeliszk is, melyhez időnként szintén imádkoznak Törzsed tagjai. Ezt a fekete oszlopot a Káosz Rúnája ékesíti. A Káoszkegyhely körül több agyagkunyhó mágiával szétrobbantott maradványa áll romokban. A hagyomány szerint azok, akik nagy mágiát áldoznak fel a Káoszkegyhelyen, komoly jutalomban részesülhetnek.

Ha az Elődök Kegyhelyénél imádkoznál, lapozz a **3**-ra.

Ha van nálad egy mágikus tárgy, amit felajánlanál a Káoszkegyhelynek, lapozz a **27**-re.

19.

Ha be van jelölve a 19-es Jelölőnégyzet, a gyémántbányák erei egyelőre kimerültek, nem találsz több eladásra váró ékkövet. Itt már nincs mit tenned, lapozz a **101**-re.

A gyémántbányákat a Kőhidafalva mögött húzódó dombok oldalába ásták, és a település bevételének nagy részét adják ki. Ha szeretnél vásárolni egy jókora Gyémántot, 1 Aranytalentumért cserébe megteheted. Amennyiben így tennél, úgy jelöld be a 19-es Jelölőnégyzetet is.

Miután megtetted, amit akartál, elhagyod Kőhidafalvát. Lapozz a **101**-re.

20.

A Yore-i Erdő egy ősi rengeteg a Fűzfák Völgyének északi határában, mely mindenféle magának való népeknek ad otthont. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Fosztogató* kódszó, lapozz a **48**-ra.

Az erdőt a Fehérvíz folyó szeli ketté, ennek partján emelkedik a Mágia Iskolája, melyet Yore Nagy Varázslója, Holdűző Vermithrax igazgat. Sokan fordultak meg az intézmény falai közt: a Fekete Erdő mellett élő Yaztromo, a Feketehomok Kikötőben élő Nikodémusz és a Gyógyító is. A rengeteg mohalepte ágai között találtak otthont maguknak az Erdei Elfek, akik egy királyságot is alapítottak itt, illetve az együttesen yoriknak nevezett kegyetlen Fél-Elf törzsek is.

– Ez az egész erdő bűzlik a mágiától, főnök – mondja Nharog, majd nagyot köp a földre. – Én mondom, az egészet a földig kellene égetnünk!

Ha meg akarod támadni a Mágia Iskoláját, lapozz a **34**-re. Ha inkább elhagynád a Yore-i Erdőt, lapozz a **11**-re.

21.

Barbár hordáddal elhagyod a síkság és a völgyek fölött magányosan virrasztó Tűzhegyet.

– Volt egy őrült unokatesóm, Myog. Egy Y alakú bottal vágott neki a hegy mélyének, hogy ott aranyat találjon. – jegyzi meg félvállról Nharog.

– És mi lett vele?

– Nemtom. Sose tért vissza…

Választhatsz, merre indulsz tovább:

Északnyugat felé, Fang városába?	Lapozz a **70**-re.
Északkeletnek, Zengis felé?	Lapozz a **150**-re.
Délnyugatnak, Kőhidafalva felé?	Lapozz a **110**-re.
Délnek, a Fekete Erdőbe?	Lapozz a **160**-ra.
Délkeletnek, a Holdkő Dombok közé?	Lapozz a **100**-ra.

22.

Hordád sikeresen visszaverte a kőhidafalvi Törpéket, és átvette a település felett az irányítást! Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért. A csata végén Nharog átnyújtja neked Gillibrán harci pörölyét. Ha magaddal akarod vinni, jegyezd fel a *Kalandlapodra*. Ha csatában használnád, valahányszor Támadóerőt dobsz magadnak, 1 ponttal megnövelheted az értéket. Ezen kívül bármely csata kezdete előtt ellenfeled felé is hajíthatod. Ha így tennél, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Amennyiben a próba sikeres, úgy 2 ÉLETERŐ pontot levonhatsz tőle. Ha sikertelen, úgy a dobás célt téveszt. A kalapács mindkét esetben visszarepül a kezedbe, és a harc hátralévő részében is ezzel kell küzdened.

– Nem éppen hozzám való fegyver, de nem is rossz – mondja Nharog, miközben a remekül kiegyensúlyozott, csillogóra csiszolt ébenfa nyelet és a bronz kalapácsfejet méregeti. – A legendák szerint még az Irritariai időkben készült!

Amennyiben van még legalább 2 HORDAERŐD, és szeretnéd megszállni Kőhidafalvát, lapozz a **86**-ra. Ha földig akarod rombolni, lapozz a **9**-re.

23.

Hangos koccanások hangzanak fel elölről, ahogy sziklák gurulnak le a hágó falán. A jelre egy csapatnyi vézna, rövid íjakkal, szöges bunkókkal és rozsdás kardokkal felfegyverkezett zsivány csap le rátok. Rongyos gyilkosok ezek: Vad Dombi Emberek, Ember-Orkok és hasonló elfajzott hitehagyottak, akiknek már csupán a kegyetlenkedés és fosztogatás okoz némi örömet az életben. Ha meg akarsz küzdeni velük, lapozz a **38**-ra. Ha inkább tárgyalni próbálsz, lapozz a **7**-re.

24.

A Barlangi Óriás hangos puffanással terül el a padlón. Csupán egy Arany Bogár Amulettet találsz, mely egy zsinóron lóg a nyaka körül. Ha fel akarod venni az amulettet, lapozz a **107**-re. Ha nem foglalkozol vele, és inkább továbbindulnál, lapozz a **189**-re.

25.

Törzsgyűlést hívsz össze, egy nagy lakomát a törzs minden tagja számára. A Megidézés Kövén állva, a tábor kellős közepén dörgedelmes beszédet mondasz arról, micsoda dicsőség és megtiszteltetés, ha valakiből a hordád harcosa válhat.

– Csatlakozzatok, fivéreim és nővéreim, hogy együtt tisztítsuk meg az úgynevezett civilizált földek bűzös romlottságát, hogy vérrel írjuk be nevünket a történelembe! Hadd rettegjék még az istenek is erőnk és dühünk láttán!

Hogy megtudd, hányan csatlakoznak, *tedd próbára* DICSŐSÉGED!

Ha dicstelennek bizonyultál, senki nem csatlakozik hozzátok. Nharog sajnálkozva megpaskolja a hátadat. – Jobb lesz, ha folytatjuk a dúlást és fosztogatást, főnök – mondja. – Azután talán több követőre lelünk. – Lapozz az **1**-re.

Ha dicsőnek bizonyulsz, önként jelentkezők tolonganak a lehetőségért. Dobj egy kockával, hogy megtudd, maximum mennyivel növelheted meg HORDAERŐDET. Ahhoz azonban, hogy ezt megtedd, fel kell szerelned az újonnan érkezőket, ami pontonként 1 Aranyba kerül. Bárhogy is döntesz, hamarosan eljön az idő, hogy továbbállj. Lapozz az **1**-re.

26.

Szemeid előtt egy lenyűgöző átváltozás megy végbe. Ahogy a napfény beborítja Yore Nagy Varázslóját, elhajítja botját, teste óriásivá nő, levedli bőrét, mely alól aranyló pikkelyek villannak elő. Hatalmas, hártyás szárnyak bukkannak elő hátából, fejéből szarvak törnek elő, pofája hüllőszerűen megnyúlik. Fogai agyarakká hegyesednek, végtagjai megizmosodnak, körmei jókora, ívelt karmokká nőnek. Kék füst tör elő orrlyukaiból. Yore Nagy Varázslója egy Arany Sárkány!

– A Vermithrax név elég árulkodó – mormogja mennydörgésszerű hangon a bestia. – Az ősi allansiai nyelven annyit tesz, „A Szolgáló Féreg." Te persze csak egy analfabéta Barbár vagy, nem várhatom elő tőled, hogy ilyesféle tudás birtokában legyél. Ideje, hogy megpusztulj, Nagy Síkság-béli!

A teremtmény ezzel a magasba emeli a fejét, felkészülve rá, hogy sárkánytűzbe borítson téged. A következő pillanatban Feketevihar Volgera csoszog melléd, és kezd el egy erőteljes igét kántálni:

Ekil Erif
Ekam Erif
Erif Erif
Di Maggio

A tűz kihúny a Sárkány torkában, mire a bestia dühében és meglepettségében felhördül.

– Ó, Vermithrax, öreg barátom – hangzik fel Volgera halálon túli hangja. – Ezt a játékot ketten érdemes játszanunk.

Ahogy ezt kimondja, a varázsló egy hatalmas, rothadó húsú, csontszárnyú Élőhalott Sárkánnyá változtatja saját magát. Ahogy előrelendül, hogy felvegye a harcot az Arany Sárkánnyal, titáni csata veszi kezdetét a Mágia Iskolájának tisztásán. A két bestia körül kisebb harcok törnek ki, ahogy hordád harcosai összecsapnak az Erdei Elfekkel és a yorikkal, akik elborzadva figyelik, miféle gonosz teremtményt eresztettél szabadon az otthonukban, és eltökélték, hogy megállítanak.

– Végezzetek az ellenséggel! Ne kegyelmezzetek senkinek! – kiáltod, miközben fegyvereddel az egyik oszlopra csapsz.

Ki nyeri meg a Yore-i Csatát?

Yore Őrzői	CSAPÁS 9	ERŐ 8

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz és elhagyhatod a Yore-i Erdőt – amennyiben így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, továbbá a *Vihar* kódszót, amiért sorsára hagyod Volgerát, majd lapozz a **11**-re. Ha Vermithrax és a yorik 1 alá csökkentik HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül végezned a Nagy Varázslóval és szövetségeseivel, lapozz a **39**-re.

27.

Ha be van jelölve a 27-es Jelölőnégyzet, már bemutattál egy áldozatot a Káoszkegyhelyen, és nem reménykedhetsz további áldásban – lapozz vissza a **18**-ra.

Jelöld be a 27-es Jelölőnégyzetet. A Káoszkegyhelyre helyezed a kiválasztott mágikus tárgyat. Húzd le a *Kalandlapodról*.

Valami különös dolog történik. Viharfellegek kezdenek gyülekezni az obeliszk felett. Mennydörgés robaja hangzik fel, majd vakító, kék villám csap le a magasból, egyenesen az áldozati oltárra helyezett tárgyra. Mikor szétszéled a füst, látod, hogy a mágikus tárgynak nyoma sincs, az oszlop körül pedig elfeketedett és megrepedezett a talaj.

Ha fel volt írva, most húzd le *Kalandlapodról* a *Por* kódszót.

Döbbenten figyeled, ahogy ekkor a repedéseken át egy fura lény mászik elő a porba. Egykoron férfi lehetett, most már azonban csupán egy mozgó tetem.

Egy rongyos köpenyt viselő, öregember holtteste az; koponyájára csomókban ősz hajszálak tapadnak, szürke szakálla is elég megtépett. Arcának nagy része már elrohadt, szemei azonban nagyon is élőek, és vörösen izzanak. Testéből helyenként török állnak ki, mintha épp csak az imént végzett volna vele egy csapatnyi bérgyilkos.

– Üdvözöllek, törzsfőnök! – hörgi mély, reszelős hangon. – Feketevihar Volgera vagyok, egy egyszerű tanár, akit kegyetlenül elárult és gyáva módon kivégzett az a három, akiket egykoron tanítványaimnak hívtam. Most, hála a segítségednek, ismét életre keltem, hogy segítsek valóra váltani álmodat, hogy meghódítsd a világot.

Írd fel *Kalandlapodra* a *Vihar* kódszót.

– Gyere hát, törzsfőnök – fintorog feléd Volgera, ahogy kihúzza testéből a rozsdás pengéket és a talajra hajítja azokat. – Ideje, hogy távozzunk ebből a menhelyből, és visszatérjünk a nyugat kicsinyes királyságaiba. Hogy feldúljuk mindet! Hogy vérbe borítsuk őket, amíg új birodalmunk az egész világot irányítása alá nem vonja!

Lapozz az **1**-re.

28.

A nyugati folyosó hamarosan egy kis kőfalú terembe torkollik, melynek padlóját nagy, vörös és kék színben csillogó lapok borítják. Az északi falból egy újabb folyosó indul tovább. Ha a balodon lévő kék lapra lépve indulnál tovább, lapozz a **73**-ra. Ha a jobbodon lévő vörös lapra lépnél, lapozz a **49**-re.

29.

1 DICSŐSÉG pontot kapsz, amiért sikerült legyőznöd a Barbár kihívót. Társaid elviszik a tetemét a tábor szélén túlra, és egy sekély sírba temetik. Azzal, hogy elvesztett egy vitát a törvényes törzsfőnökkel, méltatlanná vált a rendes temetésre.

– Főnök – szólít meg Druzgar. – Bizonyítottad rátermettségedet, de ez vajon a jövőben is így fog maradni? Mielőbb tovább kell, hogy indulj, hogy még több dicsőségre tegyél szert a világban, különben az Elődök elégedetlenek lesznek veled.

A Sámán szavain töprengve belépsz a táborba.

Lapozz az **5**-re.

30.

A Tűzhegy magányos, csipkés csúcsa a Pagan-síkság keleti szélén emelkedik. Teteje kísértetiesen vörös színben pompázik, melyről a nevét is kapta. A környező völgyekben több jelentéktelen kis település is húzódik, ezek paraszt lakossága rettegve menekül vissza otthonába, amikor megpillantják hordádat. Ügyet sem vetsz ezekre a jobbágyokra: nem sok dicsőséget lelnél abban, ha földig rombolnád vályogkunyhóikat. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Feldúló* kódszó, lapozz a **45**-re.

– A Tűzhegy mélyén megbúvó labirintus a hírhedt varázsló, Zagor lakhelye, mely kincsektől hemzseg – mondja Nharog. – Mit mondasz, kifüstöljük a vén kígyót, hogy alaposan móresre tanítsuk?

Ha meg akarod támadni Zagort és csatlósait, lapozz a **8**-ra. Ha inkább elhagynád ezt a területet, lapozz a **21**-re.

31.

Lehet, hogy te uralod Fang városát, de attól, hogy Barbárok járőröznek mindenfelé, még nem biztos, hogy az emberek elégedettek a helyzettel. Dobj egy kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint a fangi Járőrség EREJE, lapozz a **46**-ra. Ha nagyobb, csökkentsd le a Járőrség erejét 0-ra.

Lázadás tört ki, embereidet pedig lemészárolták. Ahogy hordád belép a városba, egy csapatnyi zsivány vesz körbe titeket, akiket egy Sharcle nevű, számszeríjjal felfegyverkezett gazember vezet, aki a kínálkozó alkalmat kihasználva átvette a város felett az irányítást. Le tudod győzni, hogy ismét megkaparintsd Fangot?

Sharcle Zsiványai CSAPÁS 6 ERŐ 6

A csata idejére 1-gyel le kell csökkentened Támadóerődet, ellenfeleitek ugyanis minden ocsmány trükköt bevetnek, hogy előnyhöz jussanak veletek szemben. Ráadásul elállják a városból kivezető utat is, így *Menekülni* sincs esélyetek. Ha a zsiványoknak sikerül 1 alá csökkenteni HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd őket, lapozz a **42**-re.

32.

A Törzseddel pihenve töltesz egy kis időt a Nagy Síkságon. Vajákosok hoznak gyógynövényes borogatásokat és gyógyitalokat, hogy segítsenek visszanyerni az erődet. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot nyertél visszza!

Ha szeretnél, a pihenés közben hordáddal is tölthetsz némi időt, hogy gyakoroljátok a fegyverforgatás fortélyait. Ez 1 Aranytalentumodba kerül. Ha így tennél, dobj két kockával! Amennyiben az eredmény ugyanannyi vagy több, mint a HORDAERŐ értéked, mind *Kezdeti*, mind pedig jelenlegi HORDAERŐDET megnövelheted 1-gyel.

– Tudom, hogy a Nagy Síkság az otthonod – szólít meg végül Druzgar. – De elég időt vesztegettél már el itt. Ideje, hogy visszatérj a világba, hogy tovább öregbítsd törzsünk hírnevét!

Igaza van, ideje továbbindulnod. Lapozz az **1**-re.

33.

Te uralod Kőhidafalvát, de attól, hogy Barbárjaid járőröznek az utcákon, még egyáltalán nem biztos, hogy a helyi Törpék és egyéb lakosok különösebben boldogok emiatt. Dobj egy kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint Kőhidafalva Járőrségének EREJE, lapozz a **47**-re. Ha nagyobb, csökkentsd le a Járőrség EREJÉT 0-ra.

Távollétedben egy Littlebig nevű Törpe ellenállást szervezett a helyi Gnómokból, Hobbitokból és hasonló teremtményekből. Sikeresen végeztek a hátrahagyott helyőrség tagjaival, és ahogy visszaérkeztek a településre, illúzióvarázslatokkal, füstbombákkal és a Kis Emberek szükségből született találékonyságból és leleményességből ihletett csapdákkal sikeresen rajtaütnek a hordádon is.

– Ááá! Ezek rosszabbak, mint a veszett prérikutyák! – sikoltja Nharog, miközben egy csapatnyi késsel felfegyverzett Kis Embert próbál sakkban tartani, akik a térdét vették célba.

Vajon ki fog győzelmet aratni a Kőhidafalva irányítása fölött vívott csatában? A hordád, vagy az ellenállók csapata?

Gnóm Ellenállók CSAPÁS 7 ERŐ 5

A csata során 1-gyel le kell csökkentened Támadóerőtöket, mivel a rajtaütés miatt elvesztettétek a kezdeményezést. Ráadásul mivel bekerítettek titeket, még csak el sem menekülhettek. Ha ellenfeleiteknek sikerült 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzitek az ellenállókat, lapozz a **96**-ra.

34.

Megkísérelsz áthatolni a Yore-i Erdőn, hogy elérd a Mágia Iskoláját. A menetelés közben véghez vitt pusztítás gyorsan felkelti a helyiek figyelmét. Mire eléred a vidáman bugyogó Fehérvíz partja menti tisztást, ahol a hófehéren csillogó márványépület emelkedik, már egy egész seregnyi erdőlakó sorakozott fel, hogy szembeszálljon veled. Többségük Erdei Elf; egy részük gyalogos, és íjjal van felfegyverkezve, más részük Elf paripákon vagy Ophidiotaurokon ül, és hosszú lándzsát tart a kezében. Mellettük magas Fél-Elfek sorakoznak; arcukat kék harci festék ékesíti, kezükben fúvócsővel, vállukon átvetve mérgezett hegyű lövedékekkel teli töltényövvel. Mögöttük állnak a varázsiskola növendékei, ifjú vajákosok, akik kezei körül mágikus lángnyelvek táncolnak, miközben gyűlölködő tekintettel méregetik hordádat.

Mindannyiuk előtt áll Yore Nagy Varázslója, az ősöreg, göcsörtös botjára támaszkodó Holdűző Vermithrax. Ezüstszállal hímzett holdsarlóval díszített sárga köpenyt visel, kusza fehér haja és dús szakálla ráncos tekintetet keretez, mintha egy Nagy Síkság-béli aszalt szilva lenne.

– Nem engedhetjük, hogy átvágj a rengetegen – hangzik fel a Nagy Varázsló rekedtes hangja. – Most rögtön távozzatok innen!

– Csak mert néhány mocskos vajákos ezt mondja? – köpsz feléjük. – Azért jöttünk, hogy megtisztítsuk Allansia földjét szentségtelen rontásotoktól!

– Ám legyen – mondja a Nagy Varázsló, miközben szomorúan megcsóválja a fejét.

Az Erdei Elf íjászok és a fúvócsöves yorik valami különös okból kifolyólag még nem támadnak, a vén vajákos azonban a magasba emeli görbe botját. Hirtelen éles fénysugár hasítja át a fák lombkoronáját, és borítja be az öreget.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Por* kódszó, lapozz a **2**-re.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Vihar* kódszó, lapozz a **26**-ra.

Ha egyik sem szerepel, lapozz a **62**-re.

35.

A csontok között találsz egy bőr szemkötőt. Azonnal felismered ezt a legendás tárgyat, mely nem más, mint a Barbár hős, Throm szemkötője, aki évekkel ezelőtt tűnt el, és a mendemondák szerint itt halt meg a Halállabirintusban. Annak ellenére, hogy az egyik szemedet eltakarja, Throm Szemkötője 1-gyel megnöveli ÜGYESSÉGED, és 2-vel ÉLETERŐDET, még akkor is, ha ezzel túllépi a *Kezdeti* értékét. Jegyezd fel ezeket a részleteket. A zsákmányoddal elégedetten továbbindulsz kelet felé. Lapozz a **126**-ra.

36.

Ahogy hordád összecsap Zagor talpnyalóival, fémes csattanások hangzanak fel minden irányból, amint pengék csapódnak páncéloknak, és bárdok a pajzsoknak. Orkok és Goblinok kaszabolják katonáidat ívelt kardjaikkal, miközben dühödten makognak a nyelvükön. Zagor mindeközben a magasban köröz Vörös Sárkánya hátán. Mikor látja, hogy próbálod összehangolni Barbáraid támadását, kék színű energianyalábot lő ki feléd, melyet a Sárkány szájából előröppenő tűzgolyó követ szorosan.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, mind az energianyaláb, mind pedig a Sárkány lehelete telibe kap: vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 2-t, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha szerencséd van, sikerül elkerülnöd az első lövedéket, és csak a tűzgolyó robbanása perzsel meg: vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 1-gyet, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha ezzel 1 alá csökkent ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **13**-ra.

– Még ha ez a támadás volt is az első hibás döntésed, te Barbár – kiált le rád Zagor, ahogy Sárkányán kecses ívvel a magasba szökken –, de garantálom, hogy ez lesz az utolsó!

A varázsló seregének kellős közepén egy kecskefejű férfi nagyot fúj csavaros harci kürtjébe, és ezzel a csata kezdetét veszi.

Zagor és Csatlósai	CSAPÁS 11	ERŐ 9

Ha *Elmenekülnél*, visszavonulót fújsz és hordáddal együtt elhagyod a csatateret – húzz le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **21**-re. Ha Zagor seregének sikerül 1 alá csökkentenie HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha végzel a varázslóval és csatlósaival, lapozz a **77**-re.

37.

Hordád egy kereskedőkaraván zsoldosokkal megerősített táborába botlik. A kereskedők vezetője egy fekete láncinget viselő Törpe harcos. Közeledtedre felpattan egy zömök szamárra, és ismétlő számszeríját kézbe véve és feléd fordítva felétek üget egyezkedni.

– Nagy Síkságbéliek törzsfőnöke! – kiált feléd a Törpe. – Iszaposdi Ganga vagyok. Kenyeremet a veszélyből keresem, de nem vagyok ostoba! Téged, mint törzsfőnököt, szívesen látunk a tábortüzünknél, hogy kereskedhessünk, az embereidnek azonban odakint kell maradniuk.

Ha szaván fogod Gangát, lapozz az **53**-ra. Ha inkább magára hagynád, lapozz a **41**-re.

38.

A banditák nagy része hangos csatakiáltással – mely leginkább veszett farkasok vonyítására emlékeztet – áradnak le a hágó két oldalán, hogy közelharcban próbáljanak végezni embereiddel, míg a maradék a magasban marad, és rövid íjakkal lőnek le rátok, valahányszor sikerül egy jó célpontot találniuk. Védjétek magatokat ezektől a kegyetlen kitaszítottaktól!

Banditák	CSAPÁS 6	ERŐ 6

Ha *Menekülni* szeretnél és menekülésre utasítod embereidet, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, és lapozz a **41**-re. Ha a banditák 1 alá csökkentik HORDAERŐ pontjaidat, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd őket, lapozz a **64**-re.

39.

Holdűző Vermithrax, Yore Nagy Varázslója legyőzetett, a még életben lévő yorik az erdő mélyébe menekültek. Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért. Írd fel *Kalandlapodra* a *Fosztogató* kódszót.

Hordád eközben módszeresen kirabolja a Mágia Iskoláját, a közben talált tekercseket és könyveket pedig egy, a belső udvar közepén gyújtott máglyán hamuvá égetik. Dobj egy kockával, hogy megtudd, neked személyesen hány Aranytalentumnyi kincset sikerült megkaparintanod. Ezen kívül rálelsz egy értékes leletre is. Dobj egy kockával, hogy megtudd, mi az:

Dobás	*Kincs*
1–2	Egy narancssárga folyadék, amire az „Ügyesség Itala” címke van ragasztva. Ha meg akarod inni, lapozz majd a **44**-re.
3–4	Egy jókora Gyémánt.
5–6	Egy bíbor színű folyadék, melyre az „Erő Itala” címke van ragasztva. Ha meg akarod inni, lapozz majd a **193**-ra.

– A varázsló és a yorik makacs ellenfélnek bizonyultak – mondja Nharog, miközben egy vörös sipkás gombatelep felé rúg. – Az ember azt hinné, ezek az erdőlakók valóban élvezik, hogy a komor fák között élnek.

Hordáddal elhagyod a Yore-i Erdőt. Lapozz a **11**-re.

40.

Ha be van jelölve a 40-es Jelölőnégyzet, a Sárgakő Bányák erei egyelőre kiapadtak, és nem árulnak semmit. Nincs itt semmi más, amit tehetnél. Lapozz a **161**-re.

A Sárgakő Bányák lényegében csak egy sornyi, Coven közelében kiásott üreg a földben, melyek célja az volt, hogy kitermeljék a környékbeli aranyat. Zharradan bukását követően szabad emberek, Törpék és hasonló teremtmények vették át ezek irányítását, akik tovább kutatják a mélyben az értékes fém nyomát. Ha szeretnél megvásárolni egy nagyobb Sárgakő Ércet, azt 1 Aranytalentumért cserébe megteheted. Ha ezt teszed, jelöld be a 40-es Jelölőnégyzetet is. Dolgod végeztével elhagyod a Bányákat. Lapozz a **161**-re.

41.

Hordáddal sikeresen szembeszálltatok a Trollfog-hágóval és annak minden fenyegetésével. A szurdok hátborzongatóan visszhangzik embereid lépteinek visszhangjától, miközben elhagyjátok nyomasztóan szűk falait. A közelből varjak és más dögevők röppennek fel riadtan, maguk mögött hagyva valami szerencsétlen teremtmény maradványait, melyből eddig lakomáztak. Egy ómen! De vajon jó, vagy rossz?

– Hova tovább, főnök? – kérdi Nharog, miközben kezét a szemei fölé emelve fürkészi a tájat.

Ez a nagy kérdés, merre induljatok tovább?

Keletnek akarsz továbbmenni, a Nagy Síkság felé? Lapozz a **10**-re.
Délnek, a Sziklás Magaslatok felé? Lapozz a **80**-ra.
Nyugatnak, Salamonis dicső városának? Lapozz a **140**-re.
Északnak, a Holdkő Dombok irányába? Lapozz a **100**-ra.
Északnyugatnak, a Pókok Erdejébe? Lapozz a **170**-re.

42.

Írj fel 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért.

Leverted a fangi zendülést, a zsiványok vezetőjének, Sharcle-nek azonban nyoma sincs. Egyelőre elmenekült a városból, de valamiért úgy érzed, hogy az első adandó alkalommal vissza fog térni. A legjobb lesz, ha elővigyázatosabb leszel.

Most ismét fel kell töltened a járőrséget. Vonj le legalább 1, maximum 5 pontot a HORDAERŐDBŐL, majd ugyanezt az értéket írd fel a fangi Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐDET így nem csökkentheted le 1 alá. Fang ismét a te irányításod alá került. Lapozz a **46**-ra.

Amennyiben nincs legalább 2 pont HORDAERŐD, vagy ha inkább móresre tanítanád ezeket a városlakókat, úgy fel is dúlhatod a települést. Amennyiben ezt tennéd, úgy húzd le *Kalandlapodról* a *Hadúr* kódszót, majd lapozz a **65**-re.

43.

Fegyvered utolsó csapásával a tanítvány ernyedt teste hátrarepül, és a repedt-megperzselt mozaikdarabkákra zuhan. Még az előtt kileheli a lelkét, hogy talajt fogna. Harcosaid elismerően kurjantgatnak, amiért sikerült végezned ezzel a fél-varázslóval. Növeld meg 1 ponttal DICSŐSÉGEDET.

A Mágia Iskolájának romjai között nem találsz több értéket, a kölyök tetemét átkutatva azonban rálelsz egy díszes, zöld folyadékkal teli üvegcsére, melyre a „Szerencse Itala" címkét ragasztották. Ha akarod, ezt magaddal viheted. Ha bármikor úgy döntesz, hogy felhajtanád a tartalmát, lapozz a **97**-re, hogy megtudd, mi a hatása.

– Én nem biztos, hogy bíznék abban a folyadékban – mondja kételkedve Nharog. – Az a kis vakarcs elvégre egy vajákos-orgyilkos volt…

Ennyi halál egy napra éppen elég volt. Kiadod a parancsot a hordádnak, hogy hagyják el a Yore-i Erdőt. Lapozz a **11**-re.

44.

Kinyitod az üveget, és felhajtod annak tartalmát. Szerencséd van, valóban az Ügyesség Italát hajtottad fel! Frissnek és tetterősnek érzed magad – állítsd vissza ÜGYESSÉGEDET annak *Kezdeti* értékére. Ne feledd lehúzni az üveget a *Kalandlapodról*. Most pedig lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

45.

Zagort, a Tűzhegy Varázslóját már lemészároltad, föld alatti labirintusát pedig ti is, és az utánatok érkezett szerencsevadászok is kifosztották már. Rivális Törpe és Ork csapatok foglalták el a labirintus stratégiailag legfontosabb pontjait, és csapnak össze rendszeresen élőholtakkal, föld alatti szörnyetegekkel és magányos martalócokkal. A csábítás, hogy a sötét mélységekben kincseket és dicsőséget keress, ennek ellenére is elég nagy.

Nharog látja, milyen kéjsóváran bámulsz az útvesztő bejáratára. – Te döntöd el, hogy bemész-e, törzsfőnök. A horda türelmesen fog rád várni idekint. Mi becsületes harcosok vagyunk, nem pedig kalandozók.

Ha elhagynád a Tűzhegyet, lapozz a **21**-re.

Ha inkább nekivágnál Zagor útvesztőjének, dobj egy kockával, hogy megtudd, mivel futsz össze odalenn:

1–2 Lapozz a **4**-re.
3–4 Lapozz a **88**-ra.
5–6 Lapozz a **12**-re.

46.

Te vagy Fang uralkodója, otthonod az egykori Sukumvit báró fellegvára, melyet a legmagasabb dombra építettek, és ahonnét kiváló kilátás nyílik az egész településre. Egyben ez Sukumvit legmaradandóbb alkotásának, a Halállabirintusnak a bejárata is. Bármennyire is különös a hely, tökéletesen alkalmas arra, hogy megpihenj: dobj egy kockával, hogy megtudd, hány elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza.

Ezen kívül elteheted a befolyt adókat is, melyeket a Kok folyón bárkákkal, illetve a Pagan-síkságon át Kőhidafalváról, Iszaposdról és Kaadból karavánokkal érkező kereskedőktől szedtek be. Írj fel 4 Aranytalentumot.

Amennyiben szeretnéd megerősíteni a járőrséget, úgy csökkentsd legalább 1 ponttal HORDAERŐDET, és ezt az értéket add hozzá a fangi Járőrség EREJÉHEZ. Ha csökkenteni szeretnéd a járőrséget, akkor csökkentsd a Járőrség EREJÉT, és az értéket add hozzá HORDAERŐDHÖZ. Ne feledd, hogy sem HORDAERŐD, sem pedig a Járőrség EREJE nem csökkenhet 1 alá, ez utóbbi pedig nem emelkedhet 5 fölé.

Mit teszel most?

Belépsz a Halállabirintusba? Lapozz a **190**-re.
Elhagyod Fangot? Lapozz a **61**-re.

Ha kirabolnád a várost, húzd le *Kalandlapodról* a *Hadúr* kódszót, csökkentsd le a Járőrség EREJÉT 0-ra, ezt az értéket add hozzá HORDAERŐDHÖZ, majd pedig lapozz a **65**-re.

47.

Te vagy Kőhidafalva felügyelője, és ennek megfelelően az előző király, Gillibran egykori, a Törpe település közepén álló nagy kőházába költözöl be. Itt megpihenhetsz és erőt gyűjthetsz. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány elvesztett ÉLETERŐ pontodat nyered vissza!

Ezen kívül begyűjtheted az északról, Fangból, illetve délről, Kelyhesdből érkező kereskedőkre kivetett adókat, illetve a gyémántbányák és a Törpe kovácsműhelyek bevételeit is. Írj fel 1 Aranytalentumot a *Kalandlapodra*. Ha szeretnéd megnövelni a helyőrség méretét, vonj le legalább 1 pontot HORDAERŐDBŐL, és ezt add hozzá a Járőrség EREJÉHEZ. Ha lecsökkentenéd, vonj le legalább 1 pontot a Járőrség EREJÉBŐL, és ezt add hozzá a HORDAERŐDHÖZ. Ne feledd, hogy sem HORDAERŐD, sem a Járőrség EREJE nem csökkenhet 1 alá, illetve ez utóbbi nem emelkedhet 5 fölé.

Mit szeretnél most tenni?

Ellátogatnál a kovácsműhelyekbe? Lapozz a **157**-re.
Megvizsgálnád a gyémántbányákat? Lapozz a **19**-re.
Elhagynád Kőhidafalvát? Lapozz a **101**-re.

Ha szeretnéd földig rombolni a települést, húzd le *Kalandlapodról* a *Törpe Gyilkos* kódszót, csökkentsd 0-ra a Járőrség EREJÉT, növeld meg ugyanennyivel HORDAERŐDET, majd lapozz a **9**-re.

48.

A Mágia Iskoláját földig romboltad, a romos belső udvart ijesztő gyorsasággal kezdték el benőni az erdő indái és futónövényei. A Yore-i Erdő most már sokkal sötétebb hely, ahol a yorik és az Erdei Elfek egyaránt szabályosan vadásszák azokat az ostoba embereket, akik bemerészkednek a páfránnyal benőtt tisztásokra.

A bokros erdőszélen azonban sok olyan csuklyás erdőkerülővel találkozol, akik váltig állítják, hogy a szétmálló kövek között még mindig felfedezésre váró kincsek lapulnak…

Nharog nem tűnik túl boldognak. – Ki tudja, miféle pokolivadékok lappanganak abban az erdőben, törzsfőnök. A varázslók és az Elf népek évszázadok óta kontárkodnak a mágiával. Könnyen lehet, hogy nyomunk veszik az erdőben, és soha nem találunk vissza az emberek földjére.

Ha el akarod hagyni a Yore-i Erdőt, lapozz a **11**-re.

Ha tovább akarsz kutakodni a Mágia Iskolájának romjai között és annak környékén, dobj egy kockával, hogy megtudd, mibe botlasz.

1–3	Lapozz a **6**-ra.
4–6	Lapozz a **14**-re.

49.

Amint a vörös lapra lépsz, az betörik a súlyod alatt, és egy tüskékkel teli sekély verembe zuhansz. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél az így szerzett sebeknek köszönhetően. Amennyiben ÉLETERŐD 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra. Ha nem, úgy fájdalmasan nyöszörögve kimászol a veremből, és az északi folyosón át továbbindulsz. Lapozz az **56**-ra.

50.

A Trollfog-hágó Allansia valódi kapuja, mely északon a Holdkő-Dombokkal, délen pedig a Sziklás Magaslatokkal övezve köti össze Szélpusztát és a Nagy Síkságot. Veszedelmes hely, melynek legkeskenyebb része csupán 15 kilométer széles, és egész hosszát őrtornyok, erődök, falak és kapuk szellemjárta romjai pettyezik. Banditák, Goblinok, sakálok és hiénák kotorásznak a maradványok között.

– Fejszéket a kézbe! Mindenki tartsa nyitva a szemét! – üvölti Nharog, miközben kardja lapjával alaposan fejen csapja az egyik Barbárt. – Nem lephetnek meg minket gyengék és gyávák!

Dobj egy kockával, hogy megtudd, mivel kerül szembe a hordád:

1–2	Lapozz a **68**-ra.
3–4	Lapozz a **37**-re.
5–6	Lapozz a **23**-ra.

51.

A Törpék átveszik tőled a Zöld Fém Ércet és munkának látnak. Húzd le a tárgyat a *Kalandlapodról*.

Az ércből a mestertörpék egy fényes, zöld fénnyel derengő pengéjű mágikus kardot kovácsolnak, mely sebesen hasít át a levegőn. Valahányszor ezt a Megbűvölt Pallost használod, 2 ponttal megnövelheted az egyéni harcokban a Támadóerődet. Ezen kívül minden sikeres találattal a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz majd ellenfeleidnek. A kard tulajdonságain túl jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Végzet*

kódszót is. Ha a jövőben bármikor megválsz ettől a fegyvertől, ne feledd el lehúzni vele együtt a *Végzet* kódszót is! Miután új fegyveredet a magasba tartva megcsodáltad, ahogy csillog a napfényben, hordáddal együtt elhagyod Kőhidafalvát. Lapozz a **101**-re.

52.

– Te is a mi fajtánkból való vagy! – mondja a banditák sebhelyes vezére, miközben csorba fogú vigyort villant feléd. – Átengedünk, ugye, fiúk?

A zsiványok közül többen felvihognak, de állják a szavukat, és leeresztett fegyverekkel nézik végig, ahogy átkeltek a Trollfog-hágó ezen szakaszán.

Néhány útonállót olyannyira lenyűgözött törzsed sötét szívű aljassága, hogy még csatlakoznak is hozzátok. Dobj egy kockával, hogy megtudd, maximum mennyivel növelheted meg HORDAERŐDET, de ne feledd, hogy minden egyes plusz pontért cserébe 1-gyel le kell csökkentened DICSŐSÉGEDET.

Miután fogadtad az újonnan érkezetteket, magad mögött hagyod ezt a törvénytelen vidéket. Lapozz a **41**-re.

53.

A zsoldosok gyanakvó tekinteteitől kísérve belépsz a kereskedő táborába. Iszaposdi Ganga Allansia egyik leghíresebb kereskedőjének hírében áll, és ígéretes zsákmány után kutatva mindig nyitva tartja a szemét.

A következő tárgyaidat adhatod el a Törpének:

Tárgy	*Aranytalentumok*
Gillibran Harci Kalapácsa	4
Megbűvölt Pallos	3
Arany Páncéling	3
Throm Szemkötője	3
Kull Kardja	2
Kristály Bunkósbot	2
Gyémánt Pajzs	2
Küklopsz Szeme	2
Sárgakő Érc	1
Zöld Fém Érc	1
Gyémánt	1

A következő tárgyakat vásárolhatod meg Gangától, ha van elég Aranyad. Mindegyikből csak egy darabja van. Ha megveszed valamelyiket, azt jelöld be a megfelelő Jelölőnégyzeten! Hogy többet megtudj új szerzeményedről, a vásárlás után lapozz a jelzett fejezetpontra, előtte azonban jegyezd fel ennek a pontnak a számát, hogy olvasás után vissza tudj térni.

Tárgy	*Aranytalentumok*
Lelkek Fejszéje (**119**)	3
Szarvas Sisak (**69**)	2
Sárkánypikkely Pajzs (**145**)	2
Ügyesség Itala (**44**, ha majd meg akarod inni)	2
Erő Itala (**193**, ha majd meg akarod inni)	1
Szerencse Itala (**97**, ha majd meg akarod inni)	1
Halállabirintus Térkép (**15**)	1

Miután végeztél Gangával, visszatérsz a hordádhoz és továbbindultok a Trollfog-hágóban. Lapozz a **41**-re.

54.

Adj 1 pontot DICSŐSÉGEDHEZ, amiért sikerült legyőznöd Gillibran királyt ebben a végzetes küzdelemben.

A Törpéken először döbbenet vesz erőt, majd uralkodójuk halála felett érzett haragukból erőt merítve újra rendezik soraikat, és dühödten üvöltve előretörnek. Fejszék marnak a páncélokba, kalapácsok csapódnak pajzsokra, ahogy ezek az apró, szakállas, dühödt harcosok megpróbálják visszaverni a támadásotokat.

– Bosszuljátok meg az elesetteket! Gillibranért és Kőhidafalváért! – kurjantják a haragtól vöröslő képű Törpék.

Hordádnak szembe kell néznie haragjukkal.

Kőhidafalvi Törpék CSAPÁS 9 ERŐ mint korábban

A Törpék HORDAEREJE megegyezik a második Harci Kör végi értékkel. Nem *Menekülhetsz* a csatából. Ha a védőknek sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha hordád legyőzi őket, lapozz a **22**-re.

55.

Hordád ereje legyűrte Fangot! Most már csak helyőrséget kell felállítanod itt. Jegyezd fel a város nevét a *Kalandlapodra* a Birtokaid közé. Ezután csökkentsd 1–5 ponttal HORDAERŐDET, majd amennyivel csökkentetted, annyi pontot jegyezz fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. Fangot most már a te csapataid őrzik. Írd fel *Kalandlapodra* a *Hadúr* kódszót, majd lapozz a **46**-ra.

56.

A folyosó északnak tart, végül egy magas plafonú, oszlopos terembe érkezik. A helyiség tökéletes az itt élő lény számára, a három méteres, szürke bőrű, ezüstösen csillogó szemű humanoid teremtménynek, ami csupán egy ágyékkötőt visel. Amint megpillant, a sziklabunkóval felfegyverkezett Barlangi Óriás feléd indul. Meg kell küzdened vele!

Barlangi Óriás ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 10

Ha szeretnél *Elmenekülni* előle, az ütése elől kitérve továbbsiethetsz észak felé – lapozz a **189**-re. Ha ellenfelednek sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pontjaidat, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd a bestiát, lapozz a **24**-re.

57.

Támadásaiddal sikerül visszaszorítanod Melricet, ám ahogy a következő csapást vinnéd be neki, egy második kalandozó teljes lendülettel neked ront, és fellök. Az újonnan érkezett egy barna bőrű nő, akinek fekete hajába csontgyöngyöket fűztek. Ütött-kopott bőrvértet visel, egyik kezében egy veszedelmesnek tűnő tőrt tart, melynek pengéjét perzselő, zöld színű lángok nyaldossák. A nő karon ragadja Melricet, és mielőtt bármit is tehetnél, végigrángatja az egyik folyosón.

A férfi a nagy kavarodásban elejtette a zsákot, amit cipelt. Felnyitva egy ökölnagyságú, szikrázó ékkövet találsz benne: a legendás Küklopsz Szemét! Írd fel a kincset a *Kalandlapodra*.

A zsákmánnyal elégedetten elhagyod a labirintust, majd a Tűzhegyet is. Lapozz a **21**-re.

58.

Kapsz 1 DICSŐSÉG pontot a Kísértet felett aratott győzelmedért.

Mágikus fegyvered utolsó csapásával sikerül visszaüznöd a lényt az élőholtak pokolbéli síkjára, ahonnét érkezett. A diadal azonban könnyen lehet, hogy sokba került neked. Ha a kísértet akár egyszer is megsebezett a csata során, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–5, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot, ellenfeled ugyanis elszívott valamennyi életenergiát. Ha az eredmény 6-os, megúsztad komolyabb sebesülés nélkül.

Miután végeztél a síron túli fenyegetéssel, átkutatod a romot, ahonnét érkezett, abban a reményben, hogy a teremtmény őrzött valamit. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 6-os, 1 talentumot adhatsz az Aranykészletedhez. Itt már nincs mit csinálnod, továbbindulsz hát a Trollfog-hágó kijárata felé. Lapozz a **41**-re.

59.

Ahogy hordád összecsap Zagor talpnyalóival, fémes csattanások hangzanak fel minden irányból, amint pengék csapódnak páncéloknak, és bárdok a pajzsoknak. Orkok és Goblinok kaszabolják katonáidat ívelt kardjaikkal, miközben dühödten makognak a nyelvükön. Zagor mindeközben a magasban köröz Vörös Sárkánya hátán. Mikor látja, hogy próbálod összehangolni Barbáraid támadását, kék színű energianyalábot lő ki feléd, melyet a Sárkány szájából előröppenő tűzgolyó követ szorosan.

Az utolsó pillanatban mindkét támadás szertefoszlik egy láthatatlan pajzson, melyet az élőholt varázsló, Volgera idézett meg, aki most lassan melléd csoszog. Még ebből a távolságból is látod, hogy egykoron meggyilkolt tanára láttára Zagor szemei meglepetten elkerekednek.

– Mindig is te voltál a leglustább a háromból, Zagor – dördül fel Volgera síron túli hangja. – Sosem volt semmi képzelőerőd! De most komolyan, sárkány-hátas? Útvesztő egy hegy mélyén? Nem gondolod, hogy egy kicsit sablonos vagy?

Volgera azzal felhőket idéz meg az égből, és valamiféle különös repülő teremtményt formál belőle. Mikor végzett, a hátára pattan és az égbe röppen, hogy megküzdjön egykori tanítványával!

Zagor alattvalói parancsnok nélkül maradtak, és így most már sokkal könnyebb zsákmánynak ígérkeznek.

Zagor és Csatlósai CSAPÁS 7 ERŐ 7

Ha *Elmenekülnél*, visszavonulót fújhatsz és elmenekülhetsz Zagor szolgálói elől – ha így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, továbbá a *Vihar* kódszót, mivel magára hagyod Volgerát, majd pedig lapozz a **21**-re. Ha a varázsló seregének sikerül 1 alá csökkentenie HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül legyőznöd őket, lapozz a **77**-re.

60.

Ha be van jelölve a 60-as Jelölőnégyzet, már nincs semmi, amit tehetnél az Elveszett Tónál. Lapozz a **91**-re.

Az Elveszett Tó egy ködbe burkolózó, feneketlen, fekete vizű tengerszem a Holdkő-Dombok csúcsai között, melynek partját koponyák borítják. Hordád mágiát érzékelve megtorpan; Nharoggal kettesben közelítitek meg a tavat. Hamarosan megpillantotok egy felétek közeledő tutajt, rajta egyetlen utassal: egy köpenyes csontvázzal, aki egy rendkívül gondosan megmunkált kardot tart a kezében.

– *Kull* – suttogja a csontváz, ahogy a tutaj partot ér, és csontkezével feléd nyújtja a fegyvert.

– Nem vagyok biztos benne, hogy ez jó ötlet, törzsfőnök – mondja a szakállát vakargatva Nharog. – Ez a vizes ceremónia így elég nevetséges…

Ha magadhoz vennéd Kull Kardját, jelöld be a 60-as Jelölőnégyzetet, majd lapozz a **76**-ra. Ha nem akarod elvenni a kardot a csontváztól, az a tutajon maradva magányosan visszasodródik az Elveszett Tó közepére – lapozz a **91**-re.

61.

Hordáddal együtt elhagyod Csiang Mai tartományát és annak fővárosát, Fangot. Előtted, a Kok folyó túlfelén terül el a Pagan-síkság, melyet az allansiaiak veszedelmes és pokoli vadonnak tartanak, az otthonodnak tartott Nagy Síksághoz képest azonban csupán egy kellemes, zöld mező. A hordáddal senki nem szállhat szembe.

– Merre tovább, főnök? – kérdi Nharog.

Keletnek indulnál, Zengis városába?	Lapozz a **150**-re.
Délkeletnek, a Tűzhegyhez?	Lapozz a **30**-ra.
Délnek, Kőhidafalva felé?	Lapozz a **110**-re.

62.

Szemeid előtt egy lenyűgöző átváltozás megy végbe. Ahogy a napfény beborítja Yore Nagy Varázslóját, elhajítja botját, teste óriásivá nő, levedli bőrét, mely alól aranyló pikkelyek villannak elő. Hatalmas, hártyás szárnyak bukkannak elő hátából, fejéből szarvak törnek elő, pofája hüllőszerűen megnyúlik. Fogai agyarakká hegyesednek, végtagjai megizmosodnak, körmei jókora, ívelt karmokká nőnek. Kék füst tör elő orrlyukaiból. Yore Nagy Varázslója egy Arany Sárkány!

– A Vermithrax név elég árulkodó – mormogja mennydörgésszerű hangon a bestia. – Az ősi allansiai nyelven annyit tesz, „A Szolgáló Féreg." Te persze csak egy analfabéta Barbár vagy, nem várhatom elő tőled, hogy ilyesféle tudás birtokában legyél. Ideje, hogy megpusztulj, Nagy Síkság-béli! Azzal pofájából sárkánytüzet lehet feléd! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a bestia lehelete teljesen beborítja testedet – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 2-t, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha szerencséd van, sikerül részben elugranod a lángok elől, és csak egy kicsit perzselődsz meg – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot (illetve semennyit, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha ezzel ÉLETERŐD 1 alá csökken, lapozz a **13**-ra.

Az Arany Sárkány a tisztáson át egyenesen feléd indul. Erős szárnycsapásokkal jókora por- és avarfelhőt ver körülötted. A két hadsereg katonái rettegve a fák közé menekülnek, hogy elkerüljék, hogy a bestia agyontapossa őket. Hősi küzdelem veszi vajon kezdetét, vagy csupán egy gyors halál vár rád?

Arany Sárkány ÜGYESSÉG 16 ÉLETERŐ 25

A szörnyeteg pikkelyei rendkívül vastagok, sikeres támadásaid a szokásosnál 1 ÉLETERŐ ponttal kisebb sebet okoznak a bestiának. Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz, és hátrahagyhatod a Yore-i Erdőt – amennyiben így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **11**-re. Ha az Arany Sárkány 1 alá csökkenti HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül végezned a Nagy Varázslóval, a többi erdőlakó fejvesztve elmenekül. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Sárkányölő* kódszót, majd lapozz a **39**-re.

63.

Barbár hordád összecsap Rettegett Balthus Fekete Tornyának seregével. A Szemnélküli Íjászok folyamatosan lövik felétek nyílvesszőiket, míg a gyalogos Rinocérosz Emberek és Dombi Goblinok legjobb harcosaiddal csapnak össze. Rettegett Balthus eközben mágikus és taktikai segítséget ad csapatának a gyaloghintójáról: utasításokat kiált zászlóhordozóinak és bajnokainak, Karomvadakat és más pokolfajzatokat idéz meg, hogy ezek segítsék katonáit, amikor kedvezőtlenül alakul a küzdelem.

Az egyik Szemnélküli Íjász rendkívül szerencsés, fogazott fejű nyílvesszője egyenesen feléd suhan. *Tedd próbára* SZERENCSÉDET! Ha nincs szerencséd, a vessző mélyen a válladba fúródik – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencséd van, a vessző csupán megkarcol – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha ezzel ÉLETERŐD 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra.

– Támadás! Senkinek ne kegyelmezzetek! – kiáltod, miközben ellátod a sebedet.

Fekete Torony Serege CSAPÁS 11 ERŐ 12

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz és magad mögött hagyhatod a Fekete Torony seregét – amennyiben így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **71**-re. Ha ellenfeleidnek sikerül 1 alá csökkentenie HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül legyőznöd Rettegett Balthust és seregét, lapozz a **117**-re.

64.

Hordáddal sikerült a banditák nagy részét lemészárolnotok, a néhány túlélő pedig menekülőre fogja a dolgot: sietve felevickélnek a hágó falán, és szétszélednek a vadonban. A győzelemért kapsz 1 DICSŐSÉG pontot. Utasítod harcosaidat, hogy hagyják sorsukra a menekülőket és álljanak ismét csatasorba, illetve hogy kutassák át az elesettek holttesteit.

Talán meglepő lehet, de nem találsz nálunk szinte semmi értékeset, valószínűleg éppen emiatt támadtak rátok. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 6-os, 1 talentumot adhatsz a *Kalandlapod* Aranykészletéhez. Itt már nincs semmi más dolgod, minthogy elhagyd a Trollfog-hágót. Lapozz a **41**-re.

65.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Martalóc* kódszót. Amennyiben Birtokaid között szerepelt Fang, úgy húzd most le.

Hordád teljesen felforgatja Fangot kincsek után kutatva. A település lakossága a rizsföldekre menekül, miközben leromboljátok a falakat és felégetitek a házakat. Sűrű, fekete füst fedi be az eget. Sukumvit báró fellegvárát is kifosztjátok, és megszentségtelenítitek a templomokat. Ez az erődváros még soha nem esett el.

Dobj egy kockával, hogy megtudd, neked személy szerint hány Aranytalentumot sikerült zsákmányolnod Fang kifosztása közben. Lapozz a **61**-re.

66.

A visító kísértet megpróbál beléd és harcosaidba marni, hogy elszívja életerőtöket, ám valahányszor megközelíti a táborotokat, megtorpan, mintha egy láthatatlan falba ütközött volna.

Hát persze! Rádöbbensz, hogy az Elf Por bűbája óv titeket ettől a túlvilági bestiától. A Kísértet sem téged, sem hordádat nem fogja tudni zaklatni ma este! Már persze azt leszámítva, hogy tőletek nem messze fogja végigjajgatni az éjszakát. Senki nem tud egy szemhunyásnyit sem aludni. A következő alkalommal, amikor harcba keveredtek, 1 ponttal le kell majd csökkentened hordád Támadóerejét a félelem és a kimerültség miatt.

Fáradtan és morcosan továbbindultok a Trollfog-hágóban. Lapozz a **41**-re.

67.

A Bu Fon Mocsár egy nyirkos, bűzös láp, mely a Deddelvíz déli partja mentén terül el, és híres róla, hogy borzalmas mocsári szörnyetegek élnek errefelé. Káka magasodik a fejed fölé, a talaj mocsaras, mindenfelé poshadt fekete pocsolyák terülnek el, a sűrű nádasok közül különös teremtmények hangjai hallatszanak.

– Ide nem fogunk követni, törzsfőnök – mondja Nharog. Hangjából jól kiérzed a Barbárok természetes viszolygását az ilyen, sem nem föld, sem nem víz terepek iránt. – Ha bemerészkedsz, magadra maradsz…

Amint belépsz a mocsár területére, egy ocsmány lény ugrik elő az egyik előtted lévő mederből! Zöldes-barnás pikkelyes bőre van, karmos kezei, hátán egy sorban pedig ívelt szarvak sorakoznak. Egy gyűlölködő tekintetű Mocsári Ördög támad rád.

Mocsári Ördög ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 10

A bestia bőre rendkívül vastag, sikeres támadásaid a szokásosnál 1 ÉLETERŐ ponttal kisebb sebesülést képesek csak okozni neki. Ha visszamenekülnél a hordád védelmébe, lapozz a **161**-re. Ha a szörnyeteg 1 alá csökkenti ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül végezned vele, lapozz a **109**-re.

68.

Az egyik éjszakát egy omladozó rom mellett töltitek, ami egykoron talán erőd lehetett, mikor egy zölden ragyogó férfi alakja emelkedik ki a sziklák közül, majd indul meg vérfagyasztó nyöszörgéssel a hordád felé. Több harcosod is megpróbálja levágni a jelenést, fegyvereik azonban hatástalanul átsuhannak a testen. A Kísértet most már dühödten üvöltve veti rád magát. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Vihar* kódszó, lapozz a **74**-re. Ha szerepel a *Por* kódszó, lapozz a **66**-ra.

A Kísértetet csupán mágikus fegyverrel lehet legyőzni. Ha nincs ilyened, kénytelen leszel *Elmenekülni*, különben itt pusztulnál. Ha van mágikus fegyvered, akkor megküzdhetsz vele. A gyűlölettől visító teremtmény jeges karmaival csap feléd.

– Pusztulj! – üvölti. – Pusztulj, és te is megismered a semmi fájdalmát, melyet én is érzek!

Nehéz csata vár rád!

Kísértet ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha *Elmenekülnél*, visszavonulót fújsz és az egész horda futásnak ered – vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **41**-re. Ha a Kísértet 1 alá csökkenti ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha végzel a jelenéssel, lapozz az **58**-ra.

69.

A Szarvas Sisak egy nagyszerű vassisak, melyet különféle allansiai bestiák szarvai és tüskéi díszítenek. Ha egyéni csatában ezt viseled, 1-gyel megnövelheted Támadóerődet. Ne feledd feljegyezni a tárgy képességeit a *Kalandlapodra*. Most pedig lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

70.

Fang az északi Csiang Mai báróság fővárosa, mely a Kok folyó partján fekszik, míg mögötte a csipkés Jégujj-hegység előhegyei magasodnak. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Hadúr* kódszó, lapozz a **31**-re; ha a *Martalóc*, lapozz a **106**-ra.

A várost a hírhedt Sukumvit báró, a Halállabirintus építője uralja, akinek zsarnoki vezetése alatt a település virágzásnak indult. Kereskedő karavánok és bárkák végtelen sora áll itt meg, és persze minden évben újabb és újabb hősjelöltek és névtelen kalandozók gyűlnek itt össze, hogy szerencsét próbáljanak a Bajnokok Próbáján, a Halállabirintusban, mely eddig oly sok életet követelt.

– Fang az észak legnagyobb városa, még Zengisnél is gazdagabb – mondja Nharog. – Sukumvit báró alapos kiképzésnek veti alá katonáit, és jól karban tartja a falakat. Nem lehetetlen bevenni, de nem is egyszerű.

Ha meg akarod támadni Fang városát, lapozz a **78**-ra. Ha inkább távoznál, lapozz a **61**-re.

71.

Magad mögött hagyod a Sziklás Magaslatok kősivatagát. A legenda szerint ez a Káosztól átitatott hely idővel minden itt lakót megront, úgyhogy ez valószínűleg nem egy rossz döntés.

– Minden út északnak vezet – mondja széttárt karokkal Nharog, ahogy végigtekint a láthatáron. – Délnek innen a Koponyák Sivataga fekszik, ahol mindenkire csak a szomjhalál vár. – Merre indulsz tovább?

Északkeletnek, a Trollfog-hágónak? Lapozz az **50**-re.
Északnak, Salamonis nagy városába? Lapozz a **140**-re.
Északnyugatnak, a Yore-i Erdőbe? Lapozz a **20**-ra.

72.

Heves csata dúl Kőhidafalva utcáin, de végre sikerül szemtől szembe találnod magad Gillibran királlyal és legmegbízhatóbb csatafivéreivel. A lehetőséget megpillantva feléd hajítja mágikus harci pörölyét!

Tedd próbára SZERENCSÉDET! Ha nincs szerencséd, a pöröly teljes lendülettel a testednek csapódik, és vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Amennyiben ÉLETERŐD ezzel 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra. Ha szerencsés vagy, az utolsó pillanatban elhajolva sikerül elkerülnöd a harci pörölyt, mely alig egy centivel suhan el a fejed mellett. A következő pillanatban visszatér Gillibran király kezébe, aki ezután a magasba emeli.

– Barbár! – kiált feléd megvetően, majd hegyeset köp a földre. – Komolyan úgy gondoltad, hogy mi Törpék könnyű prédák leszünk az olyan nomád mocskoknak, mint amilyen te vagy?

Élet-halál harc veszi kezdetét!

Gillibran
Király ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 16

Nem *Menekülhetsz*. Ha ellenfelednek sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pondjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül legyőznöd a Törpék uralkodóját, rettegő sóhajok szakadnak fel a harcosok ajkairól, ahogy hordád a megrökönyödésüket kihasználva megkettőzött erővel csap oda nekik. Lapozz az **54**-re.

73.

Óvatosan a kék lapra lépsz, de nem történik semmi. Kék lapról kék lapra lépkedve biztonságosan eljutsz az északi folyosóig. Lapozz az **56**-ra.

74.

– Az ördögbe is! Kegyetlen Pengéjű Azuth! Örülök, hogy ismét találkoztunk, öreg cimborám! – kiált fel Feketevihar Volgera, ahogy a zöld kísértet felé csoszog. – Mikor utoljára láttalak, még mindketten a salamonisi csatornák Káoszkultistái voltunk. Most nyilván holtak vagyunk, egyikünk talán még jobban is, mint a másik, de ne is törődjünk ezzel. Mondd csak, hogy vagy?

– A francba is, lehetnék jobban is, Volgera, de azért örülök, hogy látlak – jajong a Kísértet-Azuth. – Nem tudom, miért álltál össze ezekkel a barbár mocskokkal! Gondolom nem volt más választásod. Szoktál még most is Csataharcosokat játszani? Valamerre kell legyen egy készletem…

A kísértet mintha egy számodra láthatatlan síkon kotorászna, a következő pillanatban pedig egy ragyogó táblát és tucatnyi szellemfigurát húz elő a semmiből. Azuth és Volgera hamarosan egy véget nem érő játékba mélyednek, miközben a harcosaid a dermesztő kísértet jelenlététől vacogó fogakkal próbálnak sikertelenül aludni. Szendergésedet különös beszélgetésfoszlányok szövik át.

– … Áh, nem játszhatod ki a Huligánidéző kártyát, amikor egy faluba érkezek. A lakosságszám nem elég magas hozzá… – … Tűzgolyót idézni? A mocsárban? Ugye csak viccelsz? A mocsárgáz azonnal berobban és a Vivernúrral együtt veled is végez!

– … A Tükörivadék csak tükör jelenlétében működik. Az ablak nem számít tükörnek, sem pedig a csillogó pajzs vagy páncél…

Reggel már nyoma sincs a kísértetnek, Volgera azonban ragyogó vidámsággal gyilkolja ujja csettintéseivel a legyeket. A hordáddal együtt sietve elhagyod a Trollfog-hágót. Lapozz a **41**-re.

75.

Hordádnak sikerült végeznie Zharradan Marr elit katonáival! Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért. Írd fel *Kalandlapodra* a *Zúzó* kódszót.

A *Vezérgálya* a talajba állt, maradványai egy jókora kráter közepén füstölögnek. Zharradannak nyoma sincs, harcosaid azonban megtalálják a varázslók elszenesedett tetemeit, illetve egy törött tükör szilánkjait is. A néhány életben maradt légiós elmenekült, hátrahagyva páncéljaikat, egyenruháikat és azonosító amulettjeiket. Zharradan Marr Coven lerombolt faluja alatt húzódó kazamatái védtelenül maradtak, és csak arra várnak, hogy kifoszd őket! Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Aranytalentumnyi kincset sikerült neked személyesen meglovasítanod.

– Azt hittem, nagyobb bajba kerültünk, amikor felbukkant az a hajó – mondja Nharog, miközben a fegyverét tisztogatja és élezi. – De minden nehézség ellenére túléltük ezt a próbát is. Minden jó, ha jó a vége!

Hordáddal elhagyjátok a Pókok Erdejét. Lapozz a **161**-re.

76.

Miután átadta neked a kardot, a csontváz örömmel felsóhajt és porrá foszlik, maradványai a tutaj fatörzsei közti réseken át egyenesen a vízbe hullanak.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* Kull Kardját. Ez egy mágikus penge, mely képes anélkül átvágni a páncélon, hogy borotvaéles pengéje kicsorbulna. Minden sikeres ütésével 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz ellenfelednek. Ezen kívül jegyezd fel *Kalandlapodra* a **98**-as számot is: amint ezt a fegyvert használva végzel az első ellenfeleddel, lapozz erre a pontra (ne felejtsd el feljegyezni, honnan indultál, hogy később vissza tudj majd lapozni).

A hordával a nyomodban elhagyod az Elveszett Tavat és a Holdkő-Dombokat is. Lapozz a **91**-re.

77.

Hordád legyőzte Zagort, a Tűzhegy Varázslóját, és annak gonosz alattvalóit. Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot. Írd fel *Kalandlapodra* a *Feldúló* kódszót. Zagor maga életét vesztette, a Sárkányából sem maradt több elfeketedett csontoknál egy kis kráter közepén, melybe belecsapódott. Néhány, még életben maradt követője visszamenekült a hegy belsejébe, és annak eldugott, sötét sarkaiban rettegnek, miközben hordád minden értékes dolgot kimenekít a labirintusból. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Aranytalentumot sikerült neked személyesen zsákmányolnod.

– Ez nem is volt annyira vészes – közli Nharog, miközben letörölgeti kardjáról a zöld Ork-vért. – Azt hittem, hogy ez a fickó valami sebezhetetlen Démon vagy valami ilyesmi.

Ideje elhagynotok a Tűzhegyet. Lapozz a **21**-re.

78.

Fang falait páncélos, alabárdos katonák őrzik, de te biztos vagy benne, hogy a hordád be tudja venni. Felderítőid bambuszlétrákat rejtettek el a falak mentén. A terved az, hogy a nyilak ellen felemelt pajzsokkal rohamozzátok meg a települést a rizsföldeken át, majd megmásszátok a falakat, és odafenn végeztek az őrökkel.

– Az Elődök dicsőségére, támadás, harcosok! – üvöltöd, miközben fegyvereddel a városfalak felé döfsz. Történelemkönyvekbe illő támadás veszi kezdetét!

Fangi Katonák CSAPÁS 8 ERŐ 11

A falaknak és egyéb erődítéseknek köszönhetően hordádnak 1-gyel le kell csökkentenie a Támadóerejét. Ha bármikor úgy döntenél, hogy *Elmenekülnél*, visszavonulót fújhatsz a katonák elől – ha így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **61**-re. Ha Fang katonáinak sikerül 1 alá csökkentenie HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha nem, úgy a második harci kör végén lapozz a **95**-re.

79.

Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért.

Mikor egyértelművé vált vereségük, a még életben maradt yorik visszamenekülnek az erdőbe, magukkal víve a halottaikat és haldoklóikat. Egyelőre biztosan nem fognak egy újabb támadást megkísérelni.

– Miféle megátkozott bestiák élnek ilyen sötét és zord helyeken? – kérdi Nharog, miközben sisakjából mérgezett hegyű nyílvesszőket szed ki. – Gyáva lesben állók és hegyes fülű vademberek ezek az utolsó szálig!

Most, hogy legyőzted a lázadókat, folytatod az általuk őrzött rom átkutatását, remélve, hogy találsz még itt némi kincset. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 6-os, felírhatsz *Kalandlapodra* 1 Aranytalentumot. Itt már nincs semmi tennivalód. Úgy döntesz, ideje elhagynotok a Yore-i Erdőt. Lapozz a **11**-re.

80.

A Sziklás Magaslatok Allansia középső részének fennsíkja. Sötét sziklák és árnyas szurdokok vadonja, ahol a gonoszság erői leselkednek minden óvatlan utazóra. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Rajtaütő* kódszó, lapozz a **94**-re.

A tájat a Sziklás Szirt uralja, melynek tetején, mint egy Sárkány foga, emelkedik a Fekete Torony, a Káosz Fellegvára, a menthetetlenül gonosz Rettegett Balthus otthona.

– Ezt a Rettegett mocskot hadúrnak nevezik – mondja Nharog. – De ha engem kérdezel, csak egy pimasz kis félvarázsló!

Ha meg akarod támadni Rettegett Balthust és seregét, lapozz a **113**-ra. Ha inkább elhagynád ezt a területet, lapozz a **71**-re.

81.

Húzz le 2 Aranytalentumot. A pénzből Törpéket, Gnómokat, Hobbitokat és más népeket bérelsz fel, hogy segítsenek a település újjáépítésében. A gyémántbányák ismét kinyitnak, a legsegítőkészebb és legmegbízhatóbb telepesek pedig bányászati jogokat kapnak. Kőhidafalva hamarosan ismét egy élettől nyüzsgő folyóparti helységgé válik.

Mivel te építtetted újjá, Kőhidafalva a tied! De ettől még ugyanúgy fel kell állítanod egy Járőrséget. Jegyezd fel a település nevét *Kalandlapodra* a Birtokaid közé. Ezután csökkentsd 1–5 ponttal HORDAERŐDET, majd amennyivel csökkentetted, annyi pontot jegyezz fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. Az újjáépített Kőhidafalvát most már saját embereid őrzik. Végül pedig húzd le *Kalandlapodról* a *Romboló* kódszót, helyette pedig jegyezd fel a *Törpe Gyilkos*-t. Lapozz a **101**-re.

82.

Hordáddal könnyedén megrohamozzátok Kelyhesd falait, és többször is összecsaptok Pindar király városőreinek csapataival. A védők serege főleg emberekből, Ember-Orkokból és a Lopakodóknak nevezett vézna lényekből áll, akik mindannyian bőrvérttel és kardokkal vannak felfegyverkezve. A főcsapatot az őszülő Morval kapitány vezeti, aki a kiképzésükért is felelős volt.

– Fegyverpengével uralunk! – kiáltod, miközben a fejed felett hadonászol fegyvereddel. – Előre, a Törzs dicsőségéért! – Kezdetét veszi a küzdelem.

Kelyhesdi Városőrség CSAPÁS 7 ERŐ 7

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújva megfutamodhatsz az őrség elől – ha így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, és lapozz a **111**-re. Ha ellenségeid 1 alá csökkentik HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha te aratsz győzelmet, lapozz a **181**-re.

83.

A meggyilkolásodra küldött Nindzsa felett aratott győzelmedért nyersz 1 DICSŐSÉG pontot.

Sukumvit báró a város főterén várja hordádat. Bíbor köpenyt és díszes fejfedőt visel csillogó páncéllal. Egy nagy, fekete lovon ül lovagjai gyűrűjében, csapatát a még életben maradt őrökkel erősíti meg. A fangi csapatok a harci kürtöt hallva egy utolsó rohamra indulnak meg hordád ellen, hogy megvédjék városukat.

Fangi
Katonák CSAPÁS 8 ERŐ mint korábban

Ellenfeleid HORDAEREJE megegyezik azzal az értékkel, ami a második harci kör végén volt. Ha szeretnél *Elmenekülni*, úgy te is visszavonulót fújhatsz – amennyiben így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **61**-re. Ha a katonáknak sikerül HORDAERŐDET 0-ra csökkenteni, lapozz a **13**-ra. Ha te aratsz felettük győzelmet, lapozz a **92**-re.

84.

Barbár hordád összecsap Rettegett Balthus Fekete Tornyának seregével. A Szemnélküli Íjászok folyamatosan lövik felétek nyílvesszőiket, míg a gyalogos Rinocérosz Emberek és Dombi Goblinok legjobb harcosaiddal csapnak össze. Rettegett Balthus eközben mágikus és taktikai segítséget próbál adni csapatának a gyaloghintójáról, Feketevihar Volgera azonban melléd csoszog, és saját igéit kezdi mormolni.

– Mester? Nem, az nem lehet! – hangzik fel az elfojtott kiáltás a gyaloghintó függönye mögül.

– Mindig is egy elkényeztetett kis pojáca voltál – mordul fel az élőholt nekromanta hangja. – Nem bírtad a napfényt, nem volt kedved saját lábadon menni a csatába. Szánalmas kis kényeskedő! Hadd mutassam meg neked, milyen a valódi hatalom!

Ezzel mennydörgés hallatszik és süvítő szél kerekedik a sziklák között, mely kis híján leszakítja a gyaloghintó függönyeit, amire Rettegett sebtében egy védőigét mond el. Most, hogy a két varázsló elfoglalja egymást, hangos kiáltásokkal uszítod harcosaidat. A Fekete Torony serege vezérét vesztve is elég nagy, de most már jóval sebezhetőbb, te pedig kihasználod a gyengeségüket.

Fekete Torony
Serege CSAPÁS 7 ERŐ 10

Ha szeretnél *Elmenekülni*, hátat fordíthatsz a Fekete Toronynak – amennyiben ezt tennéd, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, húzd le *Kalandlapodról* a *Vihar* kódszót, mivel sorsára hagyod Volgerát, majd lapozz a **71**-re. Ha ellenségeidnek sikerül HORDAERŐDET 1 alá csökkenteniük, lapozz a **13**-ra. Ha a te hordádnak sikerül végeznie Rettegett Balthus seregével, lapozz a **117**-re.

85.

Ahogy belépsz a Halállabirintusba, az egyik Próbamester utánad kiált. – Te bolond! Még nem teszteltük le!

Nem foglalkozol a mitugrász alakkal, csak mész tovább észak felé a nedves folyosón, melyet szabálytalan időközönként remegő fényű kövek világítanak meg. A falak és a plafon mentén helyenként bambuszállványzatot látsz. Hamarosan egy T-elágazáshoz érkezel. Ha nyugat felé fordulnál, lapozz a **28**-ra; ha kelet felé, lapozz a **147**-re.

86.

Hordád megszállja a Törpék települését! Most azonban fel kell állítanod egy helyőrséget. Jegyezd fel Birtokaid közé Kőhidafalvát. Ezután csökkentsd HORDAERŐDET legalább 1, maximum 5 ponttal, majd amennyivel csökkentetted, annyi pontot jegyezz fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. A települést most már saját katonáid ellenőrzik. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Törpe Gyilkos* kódszót, majd lapozz a **47**-re.

87.

Lélekben felkészülve rá, hogy valami ördögi csapdát hozol működésbe, leemeled az arany kezet, de semmi nem történik. Szerzeményed tömör arany – írj fel 1 Aranytalentumot a *Kalandlapodra*. A sikeres leletért cserébe kapsz 1 SZERENCSE pontot is. Ha még nem tetted, és most leemelnéd a másik kezet is, lapozz a **143**-ra. Ha inkább észak felé továbbindulva elhagynád a helyiséget, lapozz a **184**-re.

88.

Leemelsz egy fáklyát az egyik fali tartóból, majd nekivágsz a Tűzhegy alatt húzódó labirintus átkutatásának. Úgy tűnik, az egyik nagyobb barlang fegyvermentes övezetté vált, egyfajta fogadóvá, ahová a legkülönfélébb fajok és teremtmények járnak megpihenni, inni, terveket szőni és munkát keresni – leginkább törvénytelent. Ezek a bestiák akár a hordádat is erősíthetik. Fegyverrel az egyik, sörrel a másik kezedben felállsz az egyik asztalra, és beszédbe kezdesz:

– Fivéreim és nővéreim! Túl régóta ver minket béklyóba a civilizált világ, a jóság és gonoszság urai, akik megmondják nekünk, mit tehetünk, és mikor tehetjük azt! Én azt mondom: elég ezekből a szabályokból és parancsokból! Mi szabadon fosztogathatunk és dúlhatunk, rombolhatunk mindent a földig, hogy ezek az elkorcsosult uralkodók valóban rettegjenek minket! Fellázadtunk ellenük, és megmutatjuk nekik, hogy az egyéni erő semmit nem jelent hordánk kérlelhetetlen akaratával szemben! Csatlakozzatok hozzám, és írjátok be neveteket a történelembe!

Hogy megtudd, hányan hajlandóak csatlakozni, *tedd próbára* DICSŐSÉGED!

Ha dicstelennek bizonyulsz, főleg nememberi és más káoszfajok sorakoznak fel előtted: Ember-Orkok, Hobgoblinok és néhány Troll. Dobj egy kockával, hogy megtudd, maximum hány ponttal növelheted meg HORDAERŐDET. Ne feledd, hogy minden HORDAERŐ pontért cserébe le kell vonnod 1-et DICSŐSÉG pontjaidból!

Ha dicsőnek bizonyulsz, különféle számkivetett emberek jelentkeznek: révészek, építők, a labirintus fenntartói, akik közül egykor sokan Zagort szolgálták. Dobj egy kockával, hogy megtudd, maximum hány ponttal növelheted meg HORDAERŐDET. Ne feledd, hogy fel kell szerelned az újonnan érkezetteket, ezért minden HORDAERŐ pontért cserébe le kell vonnod 1 Aranytalentumot.

Ha végeztél a toborzással, lapozz a **21**-re.

89.

Húzz le 5 Aranytalentumot a *Kalandlapodról*. A pénzből helyi Törpéket és északiakat fogadsz fel, hogy építsék újra Fang városát. A kereskedőknek előnyös szerződéseket ajánlasz, hogy visszacsábítsd őket, a Jégujj-hegységbe tartó bányászoknak pedig őröket biztosítasz. Fang települése hamarosan ismét felvirágzik a Kok folyó partján.

Mivel te építtetted újjá, a város a tied! De ettől még ugyanúgy fel kell állítanod egy Járőrséget. Jegyezd fel Fang nevét *Kalandlapodra* a Birtokaid közé. Ezután csökkentsd 1–5 ponttal HORDAERŐDET, majd amennyivel csökkentetted, annyi pontot jegyezz fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. Az újjáépített települést most már saját embereid őrzik.

Végül pedig húzd le a *Kalandlapodról* a *Martalóc* kódszót, helyette pedig jegyezd fel a *Hadúr*-at. Lapozz a **61**-re.

90.

Dree falva az elátkozottak otthona, mely a Pók-folyó és a Deddelvíz találkozásánál fekszik a Pókok Erdejének nyugati szélében. Banyák, boszorkányok és átokszórók népesítik be. A mocskos viskók közepén a Sors Asszonyának temploma áll, melyet a Fagypartról származó Volur papnő felügye.

Ha szeretnél neki áldozatot bemutatni, az 2 Aranytalentumodba fog kerülni, és a *Sors* áldását kapod cserébe.

A *Sors* áldásának köszönhetően egy kocka dobásának eredményét bármikor figyelmen kívül hagyhatod, és újradobhatod. A második eredményt azonban már el kell fogadnod. Amikor felhasználod az áldást, le kell húznod *Kalandlapodról*. Egyszerre csak egy *Sors* áldás lehet aktív rajtad, és ha elhasználtad, ismét vissza kell majd térned Dree falujába, ha újra meg akarnád szerezni.

Ha van nálad egy Arany Bogár Amulett, lapozz a **124**-re.

Ha nincs, úgy dolgod végeztével elhagyod a falut. Lapozz a **161**-re.

91.

Hordád elhagyja a Holdkő-Dombokat és visszatér az alföldekre. A legkevésbé sem sajnálod, hogy végre magad mögött tudhatod a szörnyetegektől hemzsegő magaslatokat. Túlságosan is sokszor érezted úgy, hogy láthatatlan szemek leselkednek rád, és ismeretlen teremtmények várják, hogy akár csak egyetlen apró hibát is véts, hogy a kínálkozó alkalmat kihasználva rád vessék magukat.

– Előttünk egész Allansia, törzsfőnök – mondja Nharog, miközben körbeint a falakkal elkerített városokkal, sűrű rengetegekkel és egyéb tereptárgyakkal pettyezett síkságon.

Merre vezeted tovább a hordát?

Északra, Zengis felé?	Lapozz a **150**-re.
Keletre, a Nagy Síkságba?	Lapozz a **10**-re.
Délre, a Trollfog-hágóba?	Lapozz az **50**-re.
Északnyugatra, a Tűzhegyhez?	Lapozz a **30**-ra.
Nyugatra, a Fekete Erdőbe?	Lapozz a **160**-ra.
Délnyugatra, a Pókok Erdejébe?	Lapozz a **170**-re.
A közeli Kelyhesdbe?	Lapozz a **120**-ra.

92.

Legyőzted Sukumvit lovagjait és Fang hivatásos katonáit. Kapsz 1 DICSŐSÉG pontot a győzelmedért.

Mikor látják, hogy egyértelműen fölébük kerekedtetek, a legtöbb katona megadja magát, néhány fanatikus Nindzsa azonban inkább rövidkardjával kiontja saját beleit. Sukumvit báró maga a hírhedt Halállabirintus felé menekülve, a felfelé vezető lépcsőkön vesztette életét.

– Így pusztul el minden gyáva zsarnok – szól megvetően Nharog, miközben kihúzza a báró koponyájából a beleékelődött dobófejszét.

Ha van legalább 2 HORDAERŐ pontod, és szeretnél helyőrséget felállítani Fang városságban, lapozz az **55**-re. Ha inkább a földdel tenned egyenlővé, lapozz a **65**-re.

93.

A seregek nagyjából hasonló erejűek, Marr légiósainak fegyelmezettsége és kiképzése felér Barbárjaid kegyetlenségével és bátorságával. De ez csupán a csata egyik fele, a magasból ugyanis a Tooki lovasok nyilai kezdenek el záporozni rátok, a *Vezérgálya* fedélzetének irányából érkező tűzgolyókról és villámcsapásokról nem is beszélve. Amikor csak tudod, próbálod buzdítani harcosaidat, hogy próbálják a talajra csalogatni a Harci Griffineket, hogy társaik öngyilkos akcióban a hátukra ugorhassanak és a repülő hajóra juthassanak.

Ekkor hirtelen felvillan valami fehéren izzó lövedék is, mely egyenesen feléd tart! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a pokoli tűz telibe kap – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 2-t, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha szerencséd van, sikerül elugranod a mágikus lángnyelvek elől, de azok így is elég csúnyán megégetnek – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 1-gyet, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha ezzel 1 alá csökkent ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **13**-ra.

– Tűzzel harcolj a tűz ellen! – üvöltöd még mindig füstölögve.

Vajon ki fog győzelmet aratni e legendás csata végén?

Marr Légiósai CSAPÁS 12 ERŐ 11

Ha szeretnél *Elmenekülni*, úgy visszavonulót fújhatsz, és magatok mögött hagyhatjátok a légiósokat – amennyiben így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **161**-re. Ha Zharradan Marr seregének sikerül 1 alá csökkentenie HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha te győzöl felettük, lapozz a **75**-re.

94.

Miután végeztél Rettegett Balthusszal és a Fekete Torony seregével, Dombi Goblin katonái a Sziklás Magaslatok minden szegletébe szétszéledtek, a vidék pedig egymással versengő nem-emberi bandák törvénytelen vidékévé vált, akik egymást próbálják leigázni. Hordád azonban elég tekintélyt parancsoló ahhoz, hogy messziről elkerüljenek titeket.

Mindezek ellenére találsz itt néhány felkeresésre érdemes helyet. Mit teszel?

Ismét átkutatod a Fekete Torony maradványait?	Lapozz a **175**-re.
Felkeresed a Zöld Fém Bányákat?	Lapozz a **130**-ra.
Hordádba toborzol harcosokat?	Lapozz a **148**-ra.
Elhagyod a Sziklás Magaslatokat?	Lapozz a **71**-re.

95.

Hordád megrohamozta Fang falait, a csata a bástyák között dúl. Néhány Barbárodnak már sikerül bejutnia a városba, és ott tüzet gyújtania, melyek sűrű, fekete füstöt okádnak a magasba, megzavarva a védőket a koncentrálásban.

Hirtelen egy fekete öltözetű, feketébe tekert arcú alak ugrik fel a városfalra, aki egy borotvaéles dobócsillagot hajít az irányodba. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a fegyver mélyen a húsodba mar – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencsés vagy, a csillag elsuhan a fejed mellett és a hátad mögötti kövekbe vág.

Egy Nindzsa áll veled szemben, egy halálos orgyilkos, akit gyermekkora óta arra tanítottak, hogyan tud a leghatásosabban végezni ellenfelével. Rövid, ívelt, a tűzfényben csillogó pengéjű karddal a kezében indul meg feléd a füstbe borult falon. Az életedért kell harcolnod!

Nindzsa ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 9

Ellenfeled kardja mérgezett: valahányszor eltalál, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontot kell levonnod. Ha szeretnél *Elmenekülni* előle, visszavonulót fújhatsz a hordának – ha így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot és lapozz a **61**-re. Ha a Nindzsának sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd, úgy ellenfeled súlyos sebekkel, vérrel átitatott ruházatban lezuhan a falról – lapozz a **83**-ra.

96.

Írj fel 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért.

Hordád az ellenállók nagy részét lemészárolja, a túlélők elmenekülnek a településről, és eltűnnek a közeli erdőkben. Littlebignek nyoma sincs, a Törpe kalandozó épp olyan tehetséges a felszívódásban, mint az ellenállás megszervezésében. Hordád azonnal járőrözni kezd a településen, a Gnómok lakta részben pedig egyenesen megháromszorozzák a jelenlétet.

Kénytelen vagy új Járőrséget felállítani. Vonj le legalább 1, maximum 5 pontot HORDAERŐDBŐL, és amennyivel lecsökkentetted az értéket, annyit írj fel Kőhidafalva Járőrségének EREJÉHEZ. Ne feledd, hogy nem csökkentheted saját HORDAERŐDET 1 alá. Kőhidafalva immáron ismét az irányításod alatt áll. Lapozz a **47**-re.

Amennyiben nincs legalább 2 HORDAERŐ pontod, vagy ha nem akarsz új helyőrséget felállítani, úgy döntesz, inkább porig rombolod a települést. Ebben az esetben húzd le *Kalandlapodról* a *Törpe Gyilkos* kódszót, majd lapozz a **9**-re.

97.

Kinyitod az üveget, és felhajtod annak tartalmát. Szerencsédre valóban a Szerencse Italát ittad meg. Izgatottság árasztja el az egész testedet. Ne feledd el lehúzni a tárgyat a *Kalandlapodról*. Most pedig lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

98.

Kull Kardja pechedre egy elátkozott penge. Amint beviszed ellenfelednek a végső csapást, bőröd és húsod porként foszlik le csontjaidról. Csupán csontvázad marad hátra, mely az örökkévalóságig lesz kénytelen a fegyvert hordani; vagy legalábbis egy nagyon, nagyon hosszú ideig. Új formádban visszamenekülsz a Holdkő-Dombok közé, az Elveszett Tóhoz és a tutajhoz, melyen állva türelmesen kell várakoznod, amíg egy újabb harcos nem érkezik, hogy átvegye tőled a fegyvert.

Hordád talán túléli majd vezetője elvesztését, a te kalandod azonban itt véget ér. Lapozz a **13**-ra.

99.

A Törpék elveszik tőled a Gyémántot és nekiállnak a munkának. Húzd le a *Kalandlapodról*.

A jókora rögöt felhasználva a mestertörpék egy kristállyal borított pajzsot kovácsolnak, mely belső fénnyel ragyog, mintha csak saját akarata lenne. Amikor szemkápráztató szerzeményedet használod egyéni csatában, 1-gyel mindig lecsökkentheted ellenfeled Támadóerejét.

Ezen kívül valahányszor megsebesülsz, a Gyémánt Pajzs a segítségedre lehet a sebesülés lecsökkentésében is. Minden elszenvedett találat után dobj egy kockával. Ha az eredmény 6, a pajzs felfogja a csapás egy részét, és a szokásos 2 helyett csupán 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Jegyezd fel a tárgyat és annak képességeit a *Kalandlapodra*.

Új pajzsodat csodálva kiadod a parancsot a hordádnak, hogy elhagyjátok Kőhidafalvát. Lapozz a **101**-re.

100.

A Holdkő-Dombok egy Allansia középső részén elterülő magasföldi régió. Mély folyóvölgyek szabdalják fel, füves tetejüket pedig időnként kusza erdőségek borítják. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Trollgyilkos* kódszó, lapozz a **115**-re.

A dombok a legkülönfélébb veszedelmes szörnyetegeknek adnak otthont, ezek azonban inkább magányos utazókra jelentenek komoly veszélyt, nem pedig a te hordádra. Az egyetlen kivételt a Dombi Trollok jelentik. Ezek a kegyetlen vadak mindenféle, a területükre való behatolást kegyetlenül megtorolnak, és ez alól sem te, sem a barbáraid nem jelentetek kivételt. Az érkezéseteknek hamar híre megy, a Dombi Trollok agresszív válasza pedig nem sokáig várat magára.

– Fegyverbe! Fegyverbe! – harsan fel Nharog hangja, mikor hordátok egy alacsonyabb dombtetőre ért és egy csapatnyi alaposan felfegyverkezett Trollcsapatot pillant meg előttetek. Lapozz a **173**-ra.

101.

Magad mögött hagyod Kőhidafalvát és a Vörös Folyót. Hordád tovább masíroz, barbárjaid élesre fent fegyverei csillognak a napfényben, fényesre polírozott páncéljaikról az ég kékje verődik vissza. Így telik egy igazi Barbár fosztogató élete!

– Az Elődök megmondták! – kántálja Nharog.

– Törpök aranyukat hullajtják! – válaszolják a harcosok.

Merre folytatod Allansia elleni fosztóhadjáratodat?

Északnak indulsz,
Fang városa felé? Lapozz a **70**-re.
Keletnek, a Tűzhegy felé? Lapozz a **30**-ra.
Déli irányba,
a Fekete Erdőbe? Lapozz a **160**-ra.

102.

A seregek nagyjából hasonló erejűek, Marr légiósainak fegyelmezettsége és kiképzése felér Barbárjaid kegyetlenségével és bátorságával. De ez csupán a csata egyik fele, a magasból ugyanis a Tooki lovasok nyilai kezdenek el záporozni rátok, a *Vezérgálya* fedélzetének irányából érkező tűzgolyókról és villámcsapásokról nem is beszélve. És hirtelen felvillan valami fehéren izzó lövedék is, mely egyenesen feléd tart!

A mágia az utolsó pillanatban semmivé foszlik egy láthatatlan pajzson, melyet az élőholt varázsló, Volgera idézett meg, és aki most melléd csoszog. Ebben az összecsapásban a magasban lebegő *Vezérgályának* határozott előnye van.

– Mester? Ez nem lehet! Hisz végeztünk veled! – dörren fel a mély hang a repülő hajó felől.

– Ó, Zharradan Dree, a hármak leglustábbika – kuncog Volgera. – Még mindig te vagy a leggyávább is, aki egy tükörben rejtőzködik a hajóján. Mikor fogsz végre tanulni a hibáidból?

Volgera felemelkedik a talajról, és egyenesen a *Vezérgálya* felé suhan, miközben a kezei körül pattogó, bíbor színű energianyalábokkal kezdi hajigálni az erődöt. A fedélzeten álló varázslók viszonozzák a tüzet, a levegő hamarosan mágikus energiákkal telik meg.

Most, hogy a parancsnoki hajó figyelmét sikeresen elterelték, hordád végre nyugodtan lerohanhatja Zharradan Marr légiósait.

Marr Légiósai CSAPÁS 9 ERŐ 8

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz. Amennyiben így tennél, húzz le 1 DICSŐSÉG pontot, továbbá a *Vihar* kódszót, mivel sorsára hagyod Volgerát, majd lapozz a **161**-re. Ha ellenségeiteknek sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐ pontjaidat, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül legyőznöd a légiósokat, lapozz a **75**-re.

103.

Kelyhesd kis városállamából csupán kiégett romok maradtak, egy kifosztott burok, egy nagy halom füstölgő hulladék az Ezüst folyó partján. Helyenként Ember-Orkok rozoga viskói emelkednek, akik a maradványok és a nagy ritkán felbukkanó családi ereklyék felett veszekednek. Ha van 2 Aranytalentumod, továbbá legalább 2 HORDAERŐD, és szeretnéd ezt arra költeni, hogy újjáépítsd a települést, lapozz a **162**-re. Ha nincs, vagy nem akarod ezt tenni, és inkább úgy dötesz, hogy távoznál, lapozz a **111**-re.

104.

A csontok között kutakodva csupán egy nagy sárga Skorpiót sikerül megzavarnod, mely a kézfejedbe döfi a fullánkját. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 4 ÉLETERŐ pontot. Ha ezzel ÉLETERŐD 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra. Ha nem, úgy összetaposod a teremtményt, és a keleti folyosó felé indulva dühösen kiviharzol a teremből. Lapozz a **126**-ra.

105.

Barbár hordád és Rettegett Balthus Fekete Tornyának serege összecsap. A Szemnélküli Íjászok folyamatosan lövik felétek nyílvesszőiket, míg a gyalogos Rinocérosz Emberek és Dombi Goblinok legjobb harcosaiddal csapnak össze. Rettegett Balthus eközben mágikus és taktikai segítséget próbál adni csapatának a gyaloghintójáról, de különös erők munkálkodnak a háttérben, és minden igéje és bűbája ártalmatlanul pattan le harcosaidról.

– Elf Por! – kiált fel a mágus-hadúr. – Annak a hasztalan idióta Marrnak csak be kellett volna falaznia az egészet. Nem számít. Íjászok, tűz!

Az egyik Szemnélküli Íjász rendkívül szerencsés, fogazott fejű nyílvesszője egyenesen feléd suhan. *Tedd próbára* SZERENCSÉDET! Ha nincs szerencséd, a vessző mélyen a válladba fúródik – vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencséd van, a vessző csupán megkarcol – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha ezzel ÉLETERŐD 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra.

– Támadás! Senkinek ne kegyelmezzetek! – kiáltod, miközben ellátod a sebedet.

Ki fogja megnyerni a Sziklás Magaslatok közt vívott csatát?

Fekete Torony Serege CSAPÁS 9 ERŐ 11

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz, és magad mögött hagyhatod a Fekete Torony seregét – amennyiben így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **71**-re. Ha ellenfeleidnek sikerül 1 alá csökkentenie HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül legyőznöd Rettegett Balthust és seregét, lapozz a **117**-re.

106.

Fang városának helyén csupán füstölgő romokat találsz. Guberálók turkálnak a maradványok között. A látvány a sztyeppe közepén a lódögön lakmározó keselyűket juttatja az eszedbe. Ha van 5 Aranytalentumod, és szeretnéd a város újjáépítésére költeni ezt az összeget, továbbá van legalább 2 HORDAERŐD pontod, lapozz a **89**-re. Ha nincsen akár pénzed, akár erőd, vagy csak nem akarod újjáépíteni a várost, lapozz a **61**-re.

107.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* az Arany Bogár Amulettet. Ahogy továbbindulsz, felbotlasz az egyik kőlap kiálló sarkában és elterülsz a talajon. Pechedre az ékszert Dree egyik gaz boszorkánya megátkozta, annak viselőjét balszerencse és balkezesség kísérti. Vonj le 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL és SZERENCSÉDBŐL. A tárgyat nem fogod tudni levenni. Eljövendő sorsodról mit sem sejtve feltápászkodsz és tovább indulsz észak felé. Lapozz a **189**-re.

108.

Te vagy Zengis hűbérura, az egykori uralkodó, Kognoy báró újjáépített palotájában vertél magadnak tanyát. Itt megpihenhetsz és összeszedheted magadat: dobj egy kockával, hogy megtudd, hány elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza.

Ezen kívül felveheted a városon áthaladó, nyugat felé Fangba, kelet felé pedig Sardath-ba tartó kereskedőktől beszedett adót is: írj fel 3 Aranytalentumot.

Ha meg akarod növelni a járőrség létszámát, csökkentsd legalább 1 ponttal HORDAERŐD értékét, és amennyivel ezt csökkentetted, annyival növeld meg a zengisi Járőrség EREJÉT. Ha lecsökkentenéd, úgy csökkentsd a Járőrség EREJÉT, és ezt az értéket add HORDAERŐDHÖZ. Ne feledd, hogy sem HORDAERŐD, sem pedig a Járőrség EREJE nem csökkenhet 1 alá, ez utóbbi pedig nem emelkedhet 5 fölé.

Mit teszel most?

Meglátogatod a Főpapot?	Lapozz a **163**-ra.
Elhagyod Zengist?	Lapozz a **141**-re.

Ha feldúlnád inkább a várost, húzd le a *Kalandlapodról* a *Hűbérúr* kódszót, csökkentsd le a zengisi Járőrség EREJÉT 0-ra, az eredeti értéket add a HORDAERŐDHÖZ, majd pedig lapozz a **187**-re.

109.

A Mocsári Ördög utolsó csapásod után összerogyik, teteméből sárga vér bugyog. Levágod a bestia fejét, hogy vitézséged és vakmerőséged bizonyítékaként mutasd be hordádnak. Embereid igen lenyűgözőnek találják tettedet – nyersz 1 DICSŐSÉG pontot.

– Rendkívüli győzelem ez, főnök – mondja Nharog. – De az lesz a legjobb, ha mielőbb elhagyjuk a Bu Fon Mocsarat. Ezek a Mocsári Ördögök bármikor rajtunk üthetnek, méghozzá jóval nagyobb számban!

Seregeddel elhagyod a mocsarat és a Pókok Erdejét. Lapozz a **161**-re.

110.

Kőhidafalva egy Törpe település, mely a Vörös Folyó északi partján, alacsony dombok között fekszik. A híd, melyről a nevét kapta, a folyó felett ível át. A túloldalt két ösvény indul tovább belőle: az egyik megkerüli a Fekete Erdőt, míg a másik, dél felé vezető egyenesen annak zöld mélyébe veti magát. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Törpe Gyilkos* kódszó, lapozz a **33**-ra. Ha szerepel a *Romboló* kódszó, lapozz a **118**-ra.

A településnek Gillibran király az uralkodója, aki híres harci pörölyével védelmezi Kőhidafalvát a Trollok és egyéb gonosz teremtmények hadától. Uralkodása alatt felvirágzott a kereskedelem, és még néhány kisebb gyémántbánya is működik a közeli dombok mélyén.

– Gillibran harci pörölye egyesíti a Törpöket – mondja csillogó szemekkel Nharog. – Anélkül tehetetlenné válnak.

Ha meg akarod támadni Kőhidafalvát, lapozz a **127**-re. Ha inkább elhagynád ezt a helyet, lapozz a **101**-re.

111.

Hordáddal együtt magatok mögött hagyjátok Kelyhesd zsebnyi királyságát és az azt körülvevő kukorica- és búzamezőket. A helyi talaj rendkívül termékeny, elképedve nézed a parasztok terményeik felé mutatott hódolatának eredményeit. Te azonban harcosaiddal egyetemben sokkal szívesebben vadászol tatárantilopokra és sztyeppe-bölényekre.

– Ezek a népek a mocsokban túrnak, hogy növényeket növesszenek – mondja fejcsóválva Nharog. – Én ezt nem nevezném életnek!

Melyik irányba folytatnád hordáddal a fosztogatást?

Délnyugatnak, Yore Erdejében?	Lapozz a **20**-ra.
Délnek, Salamonis városában?	Lapozz a **140**-re.
Keletnek, a Pókok Erdejében?	Lapozz a **170**-re.
Északkeletnek, a Holdkő-Dombok között?	Lapozz a **100**-ra.
Északnak, a Fekete Erdőben?	Lapozz a **160**-ra.

112.

Mielőtt hősi csatába kezdhetnél Chaddával, különös jelenésnek vagy szemtanúja: mintha egy női alakot öltő, halovány tűzszellemet pillantanál meg átsuhanni a csatatéren egyenesen feléd, miközben előrenyújtott kezekkel vadul mutogat feléd. Amint hozzád ér, rémült tekintettel megtorpan.

– Nem segíthetek neked, Chadda – mondja Salamonis hőse felé fordulva. – Ez a Barbár a Sors Pengéjét forgatja. Ebben a csatában csak magadra számíthatsz. A Végzet így rendeltetett.

– Miféle boszorkányság ez? – horkantasz fel, a női jelenés azonban ekkorra már semmivé foszlott.

Előrelépsz, hogy felvedd Feketesörény Chaddával a küzdelmet. Nem lehetsz benne teljesen biztos, de mintha félelmet látnál megcsillanni a férfi szemeiben. Lapozz a **156**-ra.

113.

Rettegett Balthus nem az a fajta zsarnok, aki erődje falai mögött rettegve várná, hogy alattvalói végezzenek a rátörő vademberekkel. Ahogy hordád közelebb ér a fellegvárhoz, annak vasajtajai kitárulnak, és Dombi Goblinok, Rinocérosz Emberek, Koboldok, Szemnélküli Íjászok és más, számodra ismeretlen káoszmutánsok özönlenek ki mindenfelé. Rettegett Balthus maga egy sötét függönnyel eltakart gyaloghintón ül, melyet Garkok cipelnek.

– Barbárok, ma komolyan meg fogtok szenvedni ostobaságotok miatt! – mennydörgi Rettegett a szörnyei mögül.

– Harcosok, csatába! – üvöltöd. Nehéz csata vár rád!

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Por* kódszó, lapozz a **105**-re.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Vihar* kódszó, lapozz a **84**-re.

Ha egyik sem szerepel, lapozz a **63**-ra.

114.

Bár te uralod Kelyhesdet, ez nem jelenti azt, hogy a lakók elégedettek is azzal, hogy Barbárok járőröznek az utcákon. Dobj egy kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint a kelyhesdi Járőrség EREJE, lapozz a **134**-re. Ha nagyobb, úgy csökkentsd el a Járőrség EREJÉT 0-ra.

Lázadást tört ki, a hátrahagyott erőidet pedig lemészárolták. Hordád erről mit sem tudva lép be a településre, ahol a Barinjhar herceg és az egykori kapitány Morva vezette ellenséges lázadók azonnal bekerítenek titeket. Az utcákon folyó csata heves és kegyetlen, egyik fél sem kér, sem pedig ad kegyelmet.

Nharog kihúz egy, a páncélja vállába beleállt nyílvesszőt, majd ahogy elhajítja azt, már kaszabolja is le a legközelebbi mocskos lázadót, aki szembe mert szállni felvilágosult uralmadnak.

– Ez csak egy karcolás – mondja lelkesen.

Ki fog győzelmet aratni a Kelyhesdért folytatott csata során?

Barinjhar Lázadói CSAPÁS 6 ERŐ 5

Hordád Támadóerejét 1-gyel le kell csökkentened a csatában, amiért kénytelenek voltatok feladni a lázadók elleni kezdeményezést. És ami még rosszabb, ebből a csatából nem *Menekülhetsz*! Ha ellenfeleidnek sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha ti arattok felettük győzelmet, lapozz a **129**-re.

115.

Miután végeztél Nurm király Dombi Troll seregével, a Holdkő-Dombok között Vad Dombi Emberek, Goblinok és Orkok számos kis törzse vetette fel a fejét, ám ezek egyike sem merne szembeszállni hordáddal, amint az áthalad a magányos völgyeken. Legalábbis közvetlenül nem…

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, eseménytelenül telik az utatok. Ha nincs szerencséd, néhány felderítőd áldozatául esik a szörnyeknek és ellenséges vadembereknek, emiatt 1-gyel csökkentened kell HORDAERŐDET.

Jól tudod, hogy a dombok között található néhány hely, amit érdemes lehet felkeresni. Mit teszel?

Felkeresed a Gyógyítót?	Lapozz a **180**-ra.
Az Elveszett Tó felé vennéd az irányt?	Lapozz a **60**-ra.
Elhagynád a Holdkő Dombokat?	Lapozz a **91**-re.

116.

Zharradan Marr kazamatáinak bejárata a romos Coven régi temetőjéből nyílik. A hely tele van csapdákkal, kegyetlen élőholtakkal, húsevő szörnyetegekkel és még ezeknél is rosszabb dolgokkal. Nagy szerencsére lesz szükséged, ha ép bőrrel akarod megúszni a kutatást. *Tedd próbára* SZERENCSÉD!

Ha szerencsés vagy, egy karcolás nélkül sikerül túljutnod Zharradan kegyetlen föld alatti birodalmán.

Ha nincs szerencséd, a sötétben több bestia is keresztezi utadat, melyek nem kímélnek. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz a csatározások során. Ha ezzel ÉLETERŐD 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra.

Sértetlenül vagy sem, de kutakodásod eredményesnek bizonyul. Dobj egy kockával, hogy megtudd, mit találsz:

1–2	Lapozz a **142**-re.
3–4	Lapozz a **186**-ra.
5–6	Lapozz a **128**-ra.

117.

Hordád sikeresen végzett Rettegett Balthusszal, a Sziklás Szirt urával, és annak Káoszseregével! Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért cserébe. Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Rajtaütő* kódszót.

Balthus elpusztult, amikor a viharnak végül sikerül letépnie gyaloghintójának függönyét és a számára halálos napfény beborította testét. Nem maradt több belőle, csak egy elszenesedett holttest a bársonypárnán. Életben maradt katonái a Sziklás Magaslatok szurdokai és vízmosásai közé menekültek, hogy ott sebeiket nyalogassák. A Fekete Torony üresen és védtelenül áll előtted. A Káosz Fellegvára csak arra vár, hogy Barbárjaid kifoszszák. Dobj egy kockával, hogy megtudd, neked személyesen hány Aranytalentumnyi kincset sikerült megszerezned.

– Igazán epikus csata volt ez, törzsfőnök! – mondja sebeit kötözve Nharog. – Ha az a mocskos Rettegett több figyelmet fordított volna a csatára, és kevesebbet a vajákoskodásra, talán még lehetett is volna belőle valaki.

Hordáddal együtt elhagyod a Sziklás Magaslatokat. Lapozz a **71**-re.

118.

Kőhidafalva nincs többé. Ahol egykor a Törpék települése állt, ott most már nincs más, csak széttört téglák és égett gerendák. Varjak és hollók népesítik be a maradványokat, melyek időnként összeverekednek egy-egy betört koponya vagy törött csont felett. Ha van 2 Aranytalentumod, és szeretnéd ezt arra költeni, hogy újraépítsd a települést, továbbá van legalább 2 HORDAERŐD, lapozz a **81**-re. Ellenkező esetben egyszerűen csak elhagyod a kísértetjárta romokat – lapozz a **101**-re.

119.

A Lelkek Fejszéje egy mágikus kétkezes csatabárd, ívelt dupla fejjel. Magába szívja mindazok életerejét, akikkel csatában végez, és ezt az energiát megosztja forgatójával. Valahányszor ezzel a fegyverrel keveredsz egyéni csatába, 1-gyel megnövelheted a Támadóerődet. Ezen kívül minden ilyen megnyert összecsapás végén dobhatsz egy kockával, hogy megtudd, hány elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Sajnos azonban amíg ezt a fegyvert használod, addig nem *Menekülhetsz el*, továbbá mivel mindkét kezedre szükséged van a forgatásához, pajzsot sem használhatsz harc közben. Ne feledd el felírni a fegyver képességeit a *Kalandlapodra*. Most pedig lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

120.

Kelyhesd egy kicsi, fallal körülvett város, mely az Ezüst folyó felső szakasza mellett, zöldellő és aranyló mezők között terül el. Aranykeresők, zsoldosok, kereskedők és hasonszőrű emberek kedvelt célpontja. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Törzsfőnök* kódszó, lapozz a **114**-re. Ha szerepel a *Rabló* kódszó, lapozz a **103**-ra.

A várost Pindar király, egy idős férfi uralja, kinek leghőbb vágya egy, a déli Salamonissal kötött szövetség. Vezetése nyomán a település gyorsan kinőtte eredeti piacvárosi jellegét, ám a királynak továbbra is az a legfontosabb célja, hogy megóvja örökségét, és biztosítsa annak halála utáni túlélését is.

– Kelyhesd a leggyengébb allansiai királyság – mondja csillogó szemekkel Nharog. – A falai alacsonyak, az őrség sem valami erős, a dokkokat pedig egyáltalán nem erősítették meg. Ezek az emberek semmit nem tudnak a háborúról!

Ha meg akarod támadni Kelyhesd városát, lapozz a **82**-re. Ha inkább távoznál innen, lapozz a **111**-re.

121.

A folyosó a világító kövek halovány fénye mellett továbbindul észak felé, és végül egy, az egész folyosót elzáró obszidián tükörnél ér véget, melynek bronzkeretébe különös rúnákat vésztek. Tükörképed mint valami sötét ikertestvér tekint vissza rád, majd legnagyobb döbbenetedre rád kacsint és előlép, hogy rád támadjon! Egy Tulpával állsz szemben, a pokoli dimenziók egy gonosz tükörivadékával, akinek egyetlen vágya, hogy átvegye a helyedet az anyagi síkon.

Tulpa	ÜGYESSÉG	mint a tied
	ÉLETERŐ	mint a tied

A Tulpa ÜGYESSÉGE és ÉLETEREJE megegyezik a tieddel, de nincs sem SZERENCSÉJE, sem pedig bármi más képessége, amivel te mágikus tárgyaidnak köszönhetően rendelkezel. Ebből a csatából nincs hova *Menekülnöd*! Amennyiben ellenfelednek sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pondjaidat, lapozz a **13**-ra. Ha te győzöd le azt, lapozz a **166**-ra.

122.

Mielőtt hősi csatába kezdhetnél Chaddával, különös jelenésnek vagy szemtanúja: mintha egy női alakot öltő, halovány tűzszellemet pillantanál meg átsuhanni a csatatéren, aki Feketevihar Volgera felé int, aki éppen ekkor csoszog melléd.

– Miféle boszorkányság ez? – horkantasz fel, de nem tudsz mit tenni. Volgera vérfagyasztó sikításban tör ki, ahogy teste másodpercek alatt teljesen szétrohad. A következő pillanatban nem marad belőle más, csak fekete por, melyet elsodor a szél. A kísértetnő semlegesítette azt a védelmező bűbájt, mely életben tartotta, és ezután a mennyek felé suhan. Ki lehetett? Egy istennő, vagy valami parázna lidérc? Húzd le *Kalandlapodról* a *Vihar* kódszót, majd lapozz a **149**-re.

123.

Zengis városa nincs többé. Csupán egy rom maradt belőle, mint Gar-Goldoranból is, csak az idő vasfogának még nem volt lehetősége simára csiszolni a maradványokat: egy bűzös és égett romhalmaz, melynek maradványai között szerencselovagok és gonosztevők kutakodnak, hogy megszerezzék a holtak még hátramaradt kincseit. Ha van 4 Aranyad, legalább 2 HORDAERŐD, és szeretnéd újjáépíteni a várost, lapozz a **135**-re. Ha nincs, vagy nem kívánsz így tenni, és inkább elhagynád ezt a helyet, lapozz a **141**-re.

124.

– Az az átkozott ékszer megakadályozza sorsod beteljesülését – mondja Volur papnő, amikor megpillantja az Arany Bogár Amulettet a nyakadban. – Ha akarod, eltávolíthatom rólad, de ez pénzbe fog kerülni.

Ha szeretnéd megtörni az átkát, húzz le 1 Aranytalentumot és az ékszert, majd írj fel 1 SZERENCSE és 1 ÜGYESSÉG pontot.

Ha nem akarod, vagy nem tudod megengedni magadnak ezt a luxust, a papnő széttárja karját.

– Ha uralni akarod Allansiát, mágikus segítségre lesz szükséged – mondja. – A nyers erőd nem lesz elegendő.

– A Barbárok hírhedten gyűlölik a mágiát – válaszolod. – Ki merne úgy csatlakozni hozzánk?

Volur élesen végigmér. – Érdemes lenne felkeresned Törzsed Nagy Síkságbéli Káoszkegyhelyét – válaszolja egyszerűen.

Hordáddal együtt elhagyod Dreet és a Pókok Erdejét. Lapozz a **161**-re.

125.

A csatazaj egy pillanatra alábbhagy, a következő pillanatban pedig Kognoy bárót pillantod meg: láncinget viselő északiaktól kísérve vágtázik felétek egy aranyderes lovon.

– Ti hitvány barbárok! – üvölti felétek fröcsögve. – Most végetek!

Ahogy ezt mondja, lehúzza kesztyűjét és egyetlen Aranytalentumot hajít az irányodba, mely, mire talajt ér, már át is változott egy hatalmas aranyharcossá: ragyogó, napszínű páncélt visel, kezében egy borotvaéles, halálos kétkezes kardot forgat. Meg kell küzdened az Arany Őrszemmel, melyet csak akkor sebezhetsz meg, ha van nálad legalább egy Aranytalentum, vagy egy másik aranyból készült tárgy.

Arany Őrszem	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha szeretnél *Elmenekülni*, különösen ha nincs nálad megfelelő aranytárgy, úgy visszavonulót fújatsz, és hordáddal együtt elszelelsz – vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **141**-re. Ha ellenfelednek sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül végezned az Őrszemmel, az visszaváltozik egyetlen elcsorbult talentummá, melyet a katonák a csata forgatagában széttaposnak – lapozz a **168**-ra.

126.

A folyosó, melyet követsz, egy észak-kelet-nyugati T elágazásba futsz bele. Úgy gondolod, az egyenesen továbbvezető alagút visszavisz a bejárathoz, ezért a remegő fényű köveket követve észak felé indulsz. Lapozz a **191**-re.

127.

Kőhidafalva települése nem rendelkezik különösebben komoly védelmi építményekkel, ezért hordád könnyedén megrohamozza azt. Elárasztjátok az utcákat és minden szembe érkezőt lekaszaboltok. A Törpék azonban szívós népek, és hamar hadrendbe állnak Gillibran király és harcosai mögött, eltökélten, hogy visszaverjék támadásodat.

– Fel a fejszékkel és előre! – ismétlik torkuk szakadtából az Elődök ősi harci kiáltását.

– Földanyánk dicsőségére! – hangzik fel a válasz a Törpéktől, akik kalapácsokkal és harci csákányokkal vannak felszerelkezve. A két sereg összecsap.

Kőhidafalvi Törpék	CSAPÁS 9	ERŐ 9

Ha *Elmenekülnél*, elrendelheted a visszavonulást és megfutamodhatsz a Törpék elől – amennyiben így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **101**-re. Amennyiben ellenfeleidnek sikerül 1 alá csökkenteniük a HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Egyébként a második Harci Kör végén lapozz a **72**-re.

128.

Ha be van jelölve a 128-as Jelölőnégyzet, nem találsz semmit Zharradan Marr kazamatáiban. Lapozz a **161**-re.

Jelöld be a 128-as Jelölőnégyzetet. Egy kis rejtett szobában egy zöld színű Kristály Bunkósbotot találsz egy ládában, melyet harc során használhatsz. Ez a mágikus fegyver képes bármelyik ellenfeleddel egyetlen csapással végezni (azaz az első megnyert Harci Körben azonnal 0-ra csökkenteni ÉLETERŐ pontjait), ám az első használat után azonnal apró darabokra törik. Ha úgy döntesz, hogy magadhoz veszed, jegyezd fel képességeit a *Kalandlapodra*.

Ideje elhagynod a kazamatákat és a Pókok Erdejét. Lapozz a **161**-re.

129.

Adj 1 pontot DICSŐSÉGEDHEZ a győzelemért.

Kegyetlenül leverted Barinjhar herceg lázadását, ám sem neki, sem Morvalnak nincs nyoma. Nyilvánvalóan megint sikerült kereket oldaniuk, hogy tovább szőhessék gonosz terveiket, amíg te a várost uralod. Jobb lesz, ha nem lankad a figyelmed.

Ismét fel kell töltened a Járőrséget. Vonj le 1–5 pontot a HORDAERŐDBŐL, majd amennyivel csökkentetted, annyit írj fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. Ismét helyreállt a béke Kelyhesdben. Lapozz a **134**-re.

Amennyiben nincs legalább 2 HORDAERŐ pontod, vagy ha csak móresre akarod tanítani a helyieket, úgy is dönthetsz, hogy feldúlod a települést. Ebben az esetben húzd le *Kalandlapodról* a *Törzsfőnök* kódszót, majd lapozz a **198**-ra.

130.

Ha be van jelölve a 130-as Jelölőnégyzet, a Zöld Fém Bányák erei egyelőre kimerültek, nincs több eladásra váró ércük. Itt már nincs tennivalód, lapozz a **71**-re.

A Zöld Fém Bányák a Sziklás Szirt lábánál húzódó bányák közös neve. Eredetileg Rettegett Balthus birtokához tartoztak, most már azonban Dombi Barbárok törzsei felügyelik őket. Itt bányásszák a Zöld Fémet, mely rendkívül értékes alapanyag, amit messzi földeken is szívesen vásárolnak, és ami rengeteg mágikus tárgy alapanyaga. Amennyiben te is szeretnél Zöld Fém Ércet vásárolni, az 1 Aranytalentumodba fog kerülni. Ha ezt teszed, jelöld be a 130-as Jelölőnégyzetet is.

Bárhogy is döntesz, épp elég időt fecsérelsz el itt. Ideje, hogy továbbindulj. Lapozz a **71**-re.

131.

Hordáddal együtt elhagyjátok a déli városok legnagyobbikát, Salamonist és annak fehér falait. A Fehérvíz folyó két oldalán elterülő, gazdag szántóföldeket őrző őrszemek gyanakvó tekintettel követik mozgásotokat. Néhány közömbösen csámcsogó medvebirka is megbámulja hordádat, a táj azonban túlságosan is csendes és békés, egyetlen lélek sem kerül utatokba. A parasztok valószínűleg kunyhóikba menekültek hordád láttán, és még lélegezni is alig mernek, nehogy magukra vonják Barbárjaid figyelmét.

– Méghogy civilizáció! Mégis kinek hiányzik ez? – köp hegyeset Nharog. – Grapthar kalapácsára mondom, egy vidáman recsegő tábortűzre, egy gyors lóra és a végtelen láthatárra van csak szüksége az ember fiának! Hagyjuk messze magunk mögött az igazság és tudás nyomorult odúját!

Merre folytatod a kalandozást?

Nyugatnak tartanál, a Yore-i Erdő felé?	Lapozz a **20**-ra.
Északnak, Kelyhesd városába?	Lapozz a **120**-ra.
Északkeletnek, a Pókok Erdejéhez?	Lapozz a **170**-re.
Keletnek, a Trollfog-hágóba?	Lapozz az **50**-re.
Délnek, a Sziklás Magaslatok közé?	Lapozz a **80**-ra.

132.

Hordád legyőzte Yaztromót és szövetségeseit, a Fekete Erdő őrzőit! Jegyezz fel *Kalandlapodra* 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért, továbbá a *Pusztító* kódszót.

A varázslóból csupán egy füstölgő kráter marad vissza, benne egy elfeketedett bottal, egy pár megperzselődött bakanccsal és egy aranykeretes szemüveggel, amit egy határozott mozdulattal összetaposol. Varjából sem maradt több összevissza meredező fekete tollaknál. A még életben maradt Erdei Elfek és egyéb lények visszamenekültek a rengeteg mélyébe, hogy ott felépüljenek és újjászervezzék védelmüket. Hordád eközben minden értékes dolgot begyűjt a varázsló tornyából. Dobj egy kockával, hogy megtudd, neked személyesen hány Aranytalentumnyi kincset sikerült zsákmányolnod.

– Ez egy kemény csata volt! – mondja Nharog, miközben a páncéljába fúródott Elf nyílvesszőket húzogatja ki. – Ahhoz képest, milyen vén volt, tisztesen helyt állt a harcban. – Hordáddal együtt elhagyod a Fekete Erdőt. – Lapozz a **151**-re.

133.

Ahogy elővesszed Kull Kardját, a Gyógyítónak elakad a lélegzete.

– Ez egy átkozott penge! – mondja. – Sose használd csatában, hacsak nem akarod feloldani a rászórt átkot. Megtörhetem neked én is, de ennek ára van.

A Gyógyító 1 Aranytalentumot kér az átok megtöréséért. Ha hajlandó vagy fizetni, add át neki az összeget; mostantól kezdve nem kell a **98**-on lévő utasításokkal foglalkoznod.

Akár rajta van még Kull Kardján az átok, akár nincs, távozol a Gyógyító otthonából és visszatérsz a hordádhoz. Lapozz a **91**-re.

134.

Te vagy Kelyhesd uralkodója, hivatalos lakhelyed az egykori király, Pindar régi palotája. Itt megpihenhetsz és felgyógyíthatod magad: dobj egy kockával, hogy megtudd, hány elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza!

Ezen kívül magadhoz veheted a dél felé, Salamonisba, vagy kelet felé, a Trollfog-hágón át Iszapkövesdbe tartó kereskedőkre kivetett adókat. Írj fel 2 Aranytalentumot a *Kalandlapodra*.

Ha szeretnéd megerősíteni a járőrséget, csökkentsd legalább 1-gyel HORDAERŐDET, és amennyivel csökkentetted, annyival növeld meg a város Járőrségének EREJÉT. Ha inkább csökkentenéd a járőrség méretét, csökkentsd annak EREJÉT legalább 1 ponttal, és amennyivel csökkentetted, annyival növeld meg a HORDAERŐDET. Ne feledd, hogy sem HORDAERŐD, sem pedig a Járőrség EREJE nem csökkenhet 1 alá, utóbbi pedig nem növekedhet 5 fölé.

Mit szeretnél tenni?

Ha egész éjszakás tivornyázásra hívnád harcosaidat, vonj le 1 Aranytalentumot, majd lapozz a **169**-re.

Ha elhagynád Kelyhesdet, lapozz a **111**-re.

Ha szeretnéd kifosztani a várost, húzd le *Kalandlapodról* a *Törzsfőnök* kódszót, csökkentsd le a Járőrség EREJÉT 0-ra, az eredeti értékkel növeld meg HORDAERŐDET, majd lapozz a **198**-ra.

135.

Húzz le 4 Aranyat a *Kalandlapodról*. A pénzből vándorkőműveseket és a környéken kószáló Törpéket bérelsz fel, hogy újjáépítsék Zengist, a kereskedőknek pedig folyóparti parcellákat ajánlasz, hogy visszacsalogasd őket. Hamarosan ismét nyüzsgő település áll a parton, mely úgy nőtt ki a régi romok közül, mint ahogy egy új facsemete hajt ki egy halott tuskóból. Még a templomot is sikerül újjáépíttetned, a lakók közül pedig a legjámborabbat megteszed új Főpapnak.

Az újjáépített város csak a tied! De ettől még ugyanúgy fel kell állítanod egy Járőrséget. Jegyezd fel Zengis nevét a *Kalandlapodra* a Birtokaid közé. Ezután csökkentsd 1–5 ponttal HORDAERŐDET, majd amennyivel csökkentetted, annyi pontot jegyezz fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. Az újjáépített települést most már saját embereid őrzik.

Végül pedig húzd le *Kalandlapodról* a *Gyilkos* kódszót, helyette pedig jegyezd fel a *Hűbérúr*-at. Lapozz a **141**-re.

136.

Zharradan Marr légiósai általában a Gyakorlótéren, Coven fallal körbevett faluja közelében gyakorlatoznak. Főként alapos kiképzésen átesett Orkokból, Rinocérosz-Emberekből és hasonló fajokból állnak, akik gyors és gyakorlott mozdulatokkal állnak harci alakzatba, hogy megállítsák hordádat. Ezzel egyidőben, mint valami jókora, fekete felhő, egy repülő hajó emelkedik az erdő fölé, a *Vezérgálya*, melyet Tooki Harci Griffeken lovagló íjászok kísérnek két oldalról. A fedélzeten több taláros alak körvonalát ki lehet venni, továbbá egy jókora, ember méretű tükröt is. Mély hang zendül fel a magasból.

– Üdvözöllek titeket a halál kapujában, Barbárok, kik nem tudjátok, kivel húztatok ujjat!

– Gurrang hatalmára, támadás! – kiáltod harcosaidnak.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Vihar* kódszó, lapozz a **102**-re; ha nem, lapozz a **93**-ra.

137.

Utolsó, végzetes csapásod alatt a földre rogyik az Alakváltó, folyamatosan változó teteme vérrel itatja át a talajt. Hordád harcosai elismerően ünneplik a bestia felett aratott győzelmedet. Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot.

Mikor eszedbe jut a zsák, amit a szörnyeteg cipelt, gyorsan átkutatod. Egy jókora, szemformára faragott Smaragdot találsz benne: a rejtelmes Sárkány Szemét! Jegyezd fel új szerzeményedet a *Kalandlapodra*.

– Úgy hallottam, van egy párja valahol – mondja Nharog. – Állítólag van egy arany sárkányszobor is, melybe mindkettő beleillik, de senki nem találta még meg sem ezt a szobrot, sem a másik szemet…

Szerzeményeddel elégedetten kiadod a parancsot a hordádnak, hogy hagyják el a Fekete Erdőt. Lapozz a **151**-re.

138.

Lehet, hogy uralod Zengis városát, ám az, hogy Barbárok járőröznek, még nem jelenti, hogy a lakók különösebben örülnének ennek. Dobj két kockával! Ha az eredmény ugyanannyi vagy kisebb, mint a zengisi Járőrség EREJE, lapozz a **108**-ra. Ha nagyobb, csökkentsd a Járőrség EREJÉT 0-ra.

A városban zendülés tört ki, embereidet pedig egytől egyig lemészárolták. A zűrzavart kihasználva egy csapatnyi lázadó Csatornagoblin került hatalomra, akik zsarnoki irányításuk alá vették a településen élő többi fajt. Néhány izmos Csatornatroll támogatásával abban a pillanatban a hordádra támadnak, hogy beléptek a városkapun: jól elhelyezett vasrostélyok alól bukkannak fel, tüzeket gyújtanak, melyek sűrű füstje elvakít és fojtogatni kezd, a környező tetőkről pedig parittyákkal kezdenek lőni rátok. Hamar bekerítik a hordádat!

– A háború pokol! – üvölti Nharog, ahogy bárdja egy csapásával egy újabb Csatornagoblin nyakát szeli ketté. Ki fogja megnyerni a Zengisért folyó csatát?

Csatornagoblinok CSAPÁS 5 ERŐ 5

A Csatornagoblinok hatásos taktikájának és gyomorforgató bűzének köszönhetően az összecsapás során 1 ponttal kell csökkentened a Támadóerőtöket. És ami még rosszabb, szorongatott helyzetedben nem *Menekülhetsz*. Amennyiben a Goblinoknak sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐ pontodat, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd őket, lapozz a **192**-re.

139.

A Törpék elveszik tőled a Sárgakő Ércet, és nekiállnak a munkának. Húzd le a *Kalandlapodról*.

Az ércből a mestertörpék aranyló fényben csillogó láncinget kovácsolnak neked. Valahányszor megsebesülsz a csatában, az Arany Páncéling segíthet csökkenteni a sebesülést. Minden elszenvedett sebesülés után dobj egy kockával! Ha az eredmény 4–6, a szokásos 2 helyett csupán 1 ÉLETERŐ pontot kell levonnod magadtól. Jegyezd fel új szerzeményedet és annak képességeit a *Kalandlapodra*.

A páncélban gyönyörködve utasítod hordádat, hogy induljanak tovább Kőhidafalvából. Lapozz a **101**-re.

140.

A délen fekvő, magas fallal körülvett Salamonis városa ugyanennek a királyságnak a fővárosa is, mely a Fűzfák Völgyének termékeny vidéke felé tartó kereskedelmet felügyeli. A bölcs LVII. Salamon király által uralt település masszív falait ősi kövekből építették, melyek akár Óriások támadásának is képesek lennének ellenállni. A városkapun túl pompás piros cseréptetős házak és tornyok sorakoznak, köztük árnyékos oszlopsorokkal. Mindezek fölé magasodik Titánnak, a Világ Atyjának szobra.

– Ez lenne hát Salamonis – mondja elakadó hanggal Nharog. – A Fehér Város. A Tanulás Székhelye. Főnök, ha sikerülne bevennünk ezt a helyet, azzal valóban maradandót alkotnánk…

Ha meg akarod támadni Salamonis városát, lapozz a **167**-re. Ha inkább távoznál innen, lapozz a **131**-re.

141.

Hordáddal együtt elhagyjátok Zengist és a kelet-allansiai Kaypong tartományt. A fűzzel szegélyezett folyópartok és bambusszal benőtt elődombság nagyon festői, de talán túlságosan is békés. Másfelé talán nagyobb dicsőség vár rád.

– Ébredjetek, fiúk! – kiáltja Nharog. – Fel a fejekkel, le a bárdokkal!

Merre vezeted tovább a hordát?

Keletnek, a Nagy Síkság felé?	Lapozz a **10**-re.
Délnek, a Holdkő Dombok közé?	Lapozz a **100**-ra.
Délnyugatnak, a Tűzhegyhez?	Lapozz a **30**-ra.
Nyugatnak, Fang városa felé?	Lapozz a **70**-re.

142.

Ha be van jelölve a 142-es Jelölőnégyzet, nem találsz semmit Zharradan Marr kazamatáiban. Lapozz a **161**-re.

Jelöld be a 142-es Jelölőnégyzetet. A kazamaták mélyén, egy romos helyiségben ragyogó porszemcsék keltik fel a figyelmedet, melyek a plafon egyik repedéséből peregnek alá. Ez Elf Por, mely nem csak az Elfek mágiájának elengedhetetlen kelléke, de a hozzád hasonló, a mágiát gyűlölő Barbárok számára is egy nagyon fontos anyag, mely rendkívüli mágiataszító tulajdonságokkal bír. Olyannyira, hogy egész hordádat utasítod, hogy kisebb csapatokban mindenki látogasson le ebbe a helyiségbe, hogy megmártózzanak az értékes anyagban!

Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Por* kódszót.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Vihar* kódszó, lapozz a **155**-re.

Ideje elhagynod a kazamatákat és a Pókok Erdejét is. Lapozz a **161**-re.

143.

Ahogy leemeled a kezet, zöld méregsugár tör elő a szobor csuklójából, és csapódik egyenesen az arcodnak. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha a mérges gáznak sikerült 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Krahácsolvazihálva négykézlábra rogysz, és közben elejted a kezet, ami ezer apró darabra törik: csalódottan tapasztalod, hogy az csupán aranyszínűre festett agyag volt. Ha még nem tetted, és meg akarod kockáztatni, hogy a másik kezet is elvedd, lapozz a **87**-re. Ha nem akarsz többet kockáztatni, és inkább észak felé elhagynád a helyiséget, lapozz a **184**-re.

144.

Legyőzted Zengis zsoldosseregét! Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot a győzelemért. Akiket nem mészároltatok le a csata során, azok a szélrózsa minden irányába menekülnek most, nem akarják megkockáztatni, hogy dühöd feléjük irányuljon. Kognoy báró megcsonkított tetemét néhány északi harcossal egyetemében a csatamezőtől nem messze találjátok meg, néhány furán megcsorbult Aranyérmével egyetemben. – Úgy tűnik, végül a saját testőrei végeztek vele – mondja Nharog. – Nem túl meglepő sors olyasvalaki számára, akik ilyen áruló kutyákra bízza az életét.

Ha maradt még legalább 2 HORDAERŐD, és szeretnéd megszállni Zengis városát, lapozz a **165**-re. Ha inkább a földig rombolnád, lapozz a **187**-re.

145.

A Sárkánypikkely Pajzs egy nagy, kör alakú pajzs, melynek fakeretére egy Zöld Sárkány bőrét feszítették. Ha megsebesülnél a csatában, a pajzs segíthet csökkenteni az elszenvedett sebesülést. Minden ilyen esetben dobj egy kockával. Ha az eredmény 5–6, a pajzs felfogja a csapás nagy részét (a szokásos 2 helyett csupán 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz). Ha 1–4 közti az eredmény, a szokásos sebesülést szenveded el. Ne feledd el feljegyezni a pajzs képességeit a *Kalandlapodra*. Most pedig lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

146.

Hordád átvette a város felett az irányítást. Most már csak fel kell állítanod a Járőrséget. Jegyezd fel Kelyhesd nevét *Kalandlapodra* a Birtokaid közé. Ezután csökkentsd 1–5 ponttal HORDAERŐDET, majd amennyivel csökkentetted, annyi pontot jegyezz fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. A települést most már saját embereid felügyelik. Végül pedig írd fel a *Kalandlapodra* a *Törzsfőnök* kódszót. Lapozz a **134**-re.

147.

A folyosó egy ideig kelet felé halad, majd északnak fordul. Ahogy a kanyarhoz érsz, az egyik kő kifordul a lábad alatt, és egy fogazott fejű bambuszdárda ugrik elő egy rejtett lyukból, egyenesen feléd! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **159**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **176**-ra.

148.

Elterjeszted a hírt a Dombi Barbárok, kitaszítottak, banditák és hitszegők között, hogy hordád új harcosokat toboroz, hogy tovább fosztogassa Allansiát.

Hogy megtudd, kik csatlakoznának hozzád, *tedd próbára* DICSŐSÉGED!

Ha dicstelennek bizonyulsz, főként törvényen kívüliek, útonállók és hasonló semmirekellők jelentkeznek. Dobj egy kockával, hogy megtudd, hányan jelentkeznek! Maximum ennyivel növelheted meg velük HORDAERŐDET, de ne feledd, hogy minden egyes új ember után 1 ponttal le kell csökkentened DICSŐSÉGEDET is!

Ha dicsőnek bizonyulsz, Dombi Barbárok döntenek úgy, hogy csatlakoznának hozzád. Dobj egy kockával, hogy megtudd, maximum hányan jelentkeznek! Maximum ennyivel növelheted meg HORDAERŐDET, ám minden pontért cserébe ki kell fizetned 1 Aranytalentumot, hogy felszereld az újonnan érkezetteket.

Miután végeztél a toborzással, ideje továbbindulnod. Lapozz a **71**-re.

149.

Feketesörény Chadda bír Salamonis hősei között a legmagasabb Amonourral. Rengeteg legendás hőstettel büszkélkedhet. Zord vonásain különös fényjátékot játszanak a kezében tartott Lángpallos lángnyelvei, melyet a Koponyapart mentén zsákmányolt ősi Démonoktól egy atlantiszi templomban.

– Add meg magad, Barbár – szól feléd megvetően vicsorogva. – Nem remélheted, hogy megnyered ezt a küzdelmet. Ha most letérdelsz, ígérem, hogy halálod gyors és fájdalommentes lesz!

– Soha! – vágsz vissza. – Sosem hódolnék be a hozzád hasonló dicstelen mocskoknak!

Ezzel előkapod fegyveredet és nagy ívben meglendítve lecsapsz a férfira, aki azonban hárítja első támadásodat. A felcsapó szikrák jelzik párbajotok kezdetét.

Feketesörény
Chadda ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 24

Chadda Lángpallosa kegyetlen sebeket ejt. Valahányszor elvesztesz egy Harci Kört, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést szenvedsz el (hacsak nincs nálad a Sárkánypikkely Pajzs, mely esetben a sebesülés marad az eredeti 2 ÉLETERŐ pont). Ha *Elmenekülnél*, hordáddal együtt sietve elhagyjátok Salamonis környékét – amennyiben így teszel, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **131**-re. Amint megnyersz egy Harci Kört, lapozz a **164**-re. Ha sikerül Chaddának 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pondjaidat, lapozz a **13**-ra.

150.

Keleten, a Kok folyó partján fekszik Zengis, egy különös város, mely Kaypong báróságának fővárosa. Nem messze tőle találhatóak Gar-Goldoran ősi városának romjai. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Hűbérúr* kódszó, lapozz a **138**-ra. Ha szerepel a *Gyilkos* kódszó, lapozz a **123**-ra.

Zengis a nagy északi kereskedőutak egyik központja Fang és Sardath között, jelenlegi uralkodója Kognoy báró pedig alaposan felhizlalta magát a kereskedőkre kivetett adókból. És rendesen el is lustult. A város falaira ráférne egy alapos javítás, a néhány járőr pedig, amit a hordád megpillant (és könnyedén el is kerül), nem csak fegyelmezetlen, de a feladatra alkalmatlan is.

– Olyan lesz ez, mint egy vén bikamamutot üldözni a mély hóban – suttogja Nharog, miután az egyik járőrcsapat elhaladt mellettetek. – Könnyen lekaszaboljuk őket.

Ha meg akarod támadni Zengis városát, lapozz a **177**-re. Ha inkább távoznál, lapozz a **141**-re.

151.

Hordáddal együtt elhagyod a Fekete Erdő környékét. Ezek a sötét tisztások és kusza csapások nem neked valóak. Te a sztyeppéken nőttél fel, ahol bármerre is tekintettél, mindent a kék ég határolt. Nharog nyilvánvalóan osztja a nézetedet.

– Menjünk innen, főnök! – mondja. – Ez a pokoli rengeteg nem csak beszűkíti a látóteret, de testben-lélekben is elgyengíti az embert! – Merre vezeted tovább a hordádat?

Északnak,
Kőhidafalva felé? Lapozz a **110**-re.
Északkeletnek,
a Tűzhegyhez? Lapozz a **30**-ra.
Keletnek, a Holdkő-
Dombok közé? Lapozz a **100**-ra.
Délnek, Kelyhesd
városába? Lapozz a **120**-ra.

152.

Embereid éljenzése és a bíbor talárba öltözött Próbamesterek hitetlenkedő tekinteteinek kereszttüzében tántorogsz ki a napfénybe. Túlélted a Halállabirintust! Ezért a vitéz tettedért kapsz 1 DICSŐSÉG és 1 SZERENCSE pontot. Ezen kívül írd fel *Kalandlapodra* a *Bajnok* kódszót is.

– Nem hittem volna, hogy túléled, főnök – szól hozzád Nharog. – Rengeteg nagy hős pusztult el azokban az istenek verte alagutakban!

Diadalmasan térsz vissza Fangba, a vidám ünneplést követően azonban eljön az idő, hogy ismét elhagyd a várost. Lapozz a **61**-re.

153.

Miután hordád sikeresen szétverte Zharradan Marr légiósait és a földbe állította a *Vezérgályát*, a Pókok Erdeje mintha összezsugorodott volna. Parasztok művelik a szélén elterülő földeket, időnként még a rengetegben élő Erdei Elfekkel is összecsapnak. Mindez persze teljesen lényegtelen számotokra. Most ugyanis, hogy már nem Zharradan Marr uralja a vidéket, nyugodtan felkereshetsz néhány érdekes helyet. Mit teszel?

Meglátogatod Dree
megátkozott faluját? Lapozz a **90**-re.
Ellátogatsz a Sárgakő
Bányákhoz? Lapozz a **40**-re.
A Bu Fon Mocsárt
keresed fel? Lapozz a **67**-re.
Kifosztod Zharradan
Marr kazamatáit? Lapozz a **116**-ra.
Elhagyod
a Pókok Erdejét? Lapozz a **161**-re.

154.

Hordád a Fekete Erdő sűrű fái felé dübörög. Elfek nyílvesszői suhannak felétek halálos pontossággal, és a rengeteg zömök, szedett-vedett fegyverekkel felfegyverzett lakói megindulnak Barbárjaid felé. Yaztromo a csődöre nyergéből széles mozdulatokkal varázsolni kezd, és hamarosan egy jókora lávagolyót idéz meg, melyet egyenesen feléd hajít.

– Ez a Vulkán-igém, te Barbár! – kiáltja feléd. – Nem sokaknak adatott meg, hogy túlélje a lángját… – *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a Vulkán-ige telibe kap. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 2-t, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha szerencséd van, sikerül valamennyire elkerülnöd a mágikus támadást; vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 1-gyet, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha ezzel ÉLETERŐD 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra.

– Támadás! Támadás! Támadás! – üvöltöd megperzselten és füstölögve. Nehéz csatának nézel elébe!

Yaztromo
Fekete Erdei
Szövetségesei CSAPÁS 11 ERŐ 10

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz és hátrahagyhatod Yaztromót és társait – ha így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, húzd le a *Vihar* kódszót, amiért sorsára hagytad Volgerát, majd lapozz a **151**-re. Ha ellenfeleidnek sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd a varázslót és szövetségeseit, lapozz a **132**-re.

155.

– Te istenverte idióta! – szitkozódik Feketevihar Volgera. – Mégis hogyan idézzek meg hatalmas igéket, amikor az egész hordádat Elf Por borítja? Te agyatlan, nyomorult amatőr! Pusztuljatok meg mindannyian, én végeztem veletek! Valahol biztos találok más potenciális Káosz Hadurat, akinek egynél több fogaskerék forog a fejében. Ég veled, örülök, hogy megszabadulhatok tőled, te tudatlan vadember. Remélem, addig nem is látlak, amíg mindketten a Verem fenekén nem kötünk ki!

Ezután a kifakadás után Volgera elhagyja a hordádat és botjára támaszkodva lassan elcsoszog a láthatár felé. Babonás harcosaidat a legkevésbé sem zavarja a távozása.

Húzd le *Kalandlapodról* a *Vihar* kódszót.

Hordáddal egyetemben mihamarabb elhagyjátok a Pókok Erdejét. Lapozz a **161**-re.

156.

Feketesörény Chadda bír Salamonis hősei között a legmagasabb Amonourral. Rengeteg legendás hőstettel büszkélkedhet. Zord vonásain különös fényjátékot játszanak a kezében tartott Lángpallos lángnyelvei, melyet a Koponyapart mentén zsákmányolt ősi Démonoktól egy atlantiszi templomban.

– Add meg magad, Barbár – szól feléd megvetően vicsorogva. – Nem remélheted, hogy megnyered ezt a küzdelmet. Ha most letérdelsz, ígérem, hogy halálod gyors és fájdalommentes lesz!

– Soha! – vágsz vissza. – Sosem hódolnék be a hozzád hasonló dicstelen mocskoknak!

Ezzel előkapod a Megbűvölt Pallost, és nagy ívben meglendítve hárítod Chadda lángpengéjének első csapását. A felcsapó szikrák jelzik párbajotok kezdetét.

Feketesörény
Chadda ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 24

Chadda Lángpallosa kegyetlen sebeket ejt. Valahányszor elvesztesz egy Harci Kört, a szokásos 2 helyett 3 ÉLETERŐ pontos sebesülést szenvedsz el (hacsak nincs nálad a Sárkánypikkely Pajzs, mely esetben a sebesülés marad az eredeti 2 ÉLETERŐ pont). Ha *Elmenekülnél*, hordáddal együtt sietve elhagyjátok Salamonis környékét – amennyiben így teszel, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **131**-re. Ha sikerül Chaddának 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pondjaidat, lapozz a **13**-ra. Ha végzel a hőssel, lapozz a **172**-re.

157.

A kőhidafalvi Törpe kovácsműhelyek a Vörös Folyó partján sorakoznak. Fém evőeszközöktől földműves szerszámokon át fegyverekig és vértekig bezárólag mindent készítenek. A mesteremberek méltán híresek harci pörölyeikről, csákányaikról, páncélingjeikről és díszes sisakjaikról.

Az elkészült tárgyak között nincs semmi, ami jobb minőségű lenne a mostani harci felszerelésednél. Ha azonban van nálad valamilyen ritka fém vagy ékkő, abból lehet, hogy tudnak valami különleges tárgyat készíteni.

Ha van nálad Zöld Fém Érc, lapozz az **51**-re. Ha van nálad Sárgakő Érc, lapozz a **139**-re. Ha van nálad egy gyémánt, lapozz a **99**-re.

Ha a fentiek közül semmi nincs nálad, elhagyod Kőhidafalvát. Lapozz a **101**-re.

158.

Hordádnak sikerült legyőznie a Holdkő-Dombi Trollok kegyetlen törzsét! 1 DICSŐSÉG pontot kapsz ezért a győzelemért. Írd fel *Kalandlapodra* a *Trollgyilkos* kódszót.

A néhány túlélő a sebesülteket cipelve visszamenekül a dombok közé. A holtak tetemeit átkutatva szinte semmi értékeset nem találsz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 5–6, 1 Aranytalentumot sikerül találnod – írd fel a *Kalandlapodra*.

– Gurrangra mondom, most megtanítottuk nekik, milyen egy valódi horda! – mondja Nharog, miközben letörli kardja pengéjéről a zöldes Troll-vért és egyéb belsőségeket.

Itt már nincs tennivalód, ideje továbbindulnotok. Lapozz a **91**-re.

159.

Sikerül az utolsó pillanatban félreugranod a dárda elől, mely épp csak megkarcol, mielőtt beleállna a szemközti falba. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha ezzel 0-ra csökkent ÉLETERŐD, lapozz a **13**-ra. Ahogy elhaladsz a remegő dárda mellett, még dühösen belerúgsz egyet, mielőtt északnak fordulnál. Lapozz a **121**-re.

160.

A Fekete Erdő egy ősi rengeteg, melynek zöld mélye különféle rettegett szörnyűségeket rejteget. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Pusztító* kódszó, lapozz a **185**-re.

Az erdő maga a legkülönfélébb lényeknek ad otthont, köztük Elfeknek és Erdei Goblinoknak, és Yaztromo védelmét élvezi, aki annak déli végében emelkedő, magányos, fehér köves tornyából tartja szemmel birtokát. Ennek tövében gyűlt össze hordád is. Egy magányos varjú károg a magasban. A megtévesztően idilli tájon végignézve nem hagy nyugodni a gondolat, hogy több száz szempár figyel mereven a bokrok sűrűjéből.

– Azt beszélik, Yaztromo csupán egy szélhámos, aki mindenféle csecsebecsét csereberél el süteményekre – mondja Nharog. – Szerintem a haverjaival együtt könnyedén végezhetünk vele, főnök!

Ha meg akarod támadni Yaztromót, lapozz a **197**-re. Ha inkább továbbállnál innen, lapozz a **151**-re.

161.

Hordáddal együtt búcsút intesz a Pókok Erdeje leveles vadonjának. Almor szerencsés füleinek hála egyik katonád sem esett áldozatául sem az alakváltó Elfeknek, sem a gaz Faszellemeknek, akik a szóbeszéd szerint ezek közt az átkozott tisztások közt lappangnak.

Nharog szemei izgatottan elkerekednek, ahogy végigpillant a nyugati láthatáron. – Előttünk egész Allansia – mondja. – Készen rá, hogy kifosszuk és feldúljuk!

Merre vezeted tovább hordádat?

Délkeletnek,
a Trollfog-hágónak? Lapozz az **50**-re.
Délnek, Salamonis
városa felé? Lapozz a **140**-re.
Északnak, be a Holdkő
Dombok közé? Lapozz a **100**-ra.
Nyugatnak,
Kelyhesd városába? Lapozz a **120**-ra.

162.

Húzz le 2 Aranytalentumot. A pénzből Ember-Ork és ember munkásokat fogadsz, hogy azok újjáépítsék a várost. Kedvezményekkel és bányászati jogokkal csábítod vissza a kereskedőket, szerencsevadászokat és földmérőket. Hamarosan az új, nyüzsgő település gyorsan terjeszkedik a régi romjain, mint a penész a rothadt gyümölcsön.

Mivel te építtetted újjá, a város a tied! De ettől még ugyanúgy fel kell állítanod egy Járőrséget. Jegyezd fel Kelyhesd nevét *Kalandlapodra* a Birtokaid közé. Ezután csökkentsd 1–5 ponttal HORDAERŐDET, majd amennyivel csökkentetted, annyi pontot jegyezz fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. Az újjáépített települést most már saját embereid őrzik.

Húzd le *Kalandlapodról* a *Rabló* Kódszót, majd jegyezd fel helyette a *Törzsfőnök*-öt. Lapozz a **111**-re.

163.

Zengis Főpapja a legfelsőbb spirituális tanácsadó, aki a városlakók érdekében az Értelem Termében jár közben az isteneknél. A Főpap templomában minden nagyobb istennek és istennőnek áll szentélye, a legfőbb helyet azonban Sindlának, a Szerencse Istennőjének oltára foglalja el.

Ha szeretnél adományt bemutatni neki, az 2 Aranytalentumodba kerül. Amennyiben hajlandó vagy rá ennyit áldozni, a *Kalandlapodra* felírhatod a *Szerencse* áldást.

A *Szerencse* áldásának segítségével egy Szerencsepróba során 1-gyel csökkentheted a dobott értéket. Amikor így tennél, le kell majd húznod az áldást. Egyszerre csak egy *Szerencse* áldás lehet rajtad, és csak miután felhasználtad, kaphatsz újabbat a Főpap templomában egy újabbért.

Miután végeztél itt mindennel, elhagyod a várost. Lapozz a **141**-re.

164.

Ahogy Feketesörény védelmét elkerülve a dereka felé csapsz, biztos vagy benne, hogy sikerült fölébe kerekedned. Az utolsó pillanatban azonban különös erőtér állítja meg fegyveredet, amiről ártalmatlanul lecsúszik ütésed.

– Nem tudsz megsebezni, Barbár – mondja vadul vicsorogva Chadda. – Maguk az istenek védelmeznek!

Újra és újra lecsapsz, de az eredmény mindig ugyanaz: fegyvercsapásod hatástalanul lepattan a salamonisi hősről.

Nincs mit tenned. Valami gaz vajákosság van itt folyamatban, és minden igyekezeted ellenére sem vagy képes tisztességes csatában végezni ezzel az alakkal.

Ha a Kristály Bunkósbotot használtad ellene, az is ezernyi apró darabra robbant szét. Húzd le a *Kalandlapodról*.

Ahogy rádöbbensz helyzeted reménytelen voltára, megkísérelsz *Elmenekülni*. Feketesörény Chadda még egy utolsó csapást bevisz neked a Lángpallosával. Soha nem éreztél még sebet ennyire fájdalmasnak! Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha ezzel ÉLETERŐD 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra.

– Így, így, te Barbár – gúnyolódik rajtad a hős. – Menekülj csak innen, mint egy veszett kutya, aki valójában vagy, és soha ne is gyere vissza!

Kiadod a parancsot a visszavonulásra, és elhagyod Salamonist. Vonj le 1 pontot DICSŐSÉGEDBŐL, majd lapozz a **131**-re.

165.

Zengis a tied! Ám ha meg is akarod tartani, kénytelen leszel helyőrséget felállítani. Jegyezd fel Zengis nevét a *Kalandlapodra* a Birtokaid közé. Ezután csökkentsd 1–5 ponttal HORDAERŐDET, majd amennyivel csökkentetted, annyi pontot jegyezz fel a Járőrség EREJÉNEK. Ne feledd, hogy HORDAERŐD nem csökkenhet 1 alá. A települést most már saját embereid őrzik. Végül pedig írd fel *Kalandlapodra* a *Hűbérúr* kódszót. Lapozz a **141**-re.

166.

Utolsó csapásod végez a Tulpával, ami a tükörrel együtt apró szilánkokra robban. Ezek némelyike felsérti a bőrödet – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ha ezzel 0-ra csökkent ÉLETERŐD, lapozz a **13**-ra. Vérző tagokkal lépsz át a tükör maradványain, melynek túloldalán látod, amint a folyosó tovább halad északnak. A falnak támasztva egy poros hátizsákot látsz. Ezt átkutatva egy vörös folyadékot tartalmazó kis üvegcsét találsz, melyen az „Erő Itala" címke olvasható. Ha akarod, ezt magaddal viheted. Ha valaha is meg akarod inni, lapozz a **193**-ra, hogy megtudd, mi a hatása, de előtte ne felejtsd el feljegyezni az aktuális fejezetpontod számát, hogy vissza tudj majd lapozni.

Miután eldöntötted, mit teszel az üveggel, továbbindulsz észak felé. Lapozz a **179**-re.

167.

Kiadod a parancsot a támadásra! A salamonisi lovagok vitézi kódja, melyet ők csak Amonournak neveznek, nem engedi meg nekik, hogy a falak mögött reszketve meghúzzák magukat. Ehelyett a főkapun át kilovagolnak, hogy a város melletti mezőn ütközzenek meg hordáddal. A lovagok lemezpáncélt viselnek és masszív lándzsákkal vannak felfegyverkezve, lópáncéllal felszerelt hátasaikról a legkülönfélébb címerek lógnak. Soraikat nehézgyalogság egészíti ki, akik toronypajzsokkal és széles fejű dárdákkal erősítik meg oldalsó védelmüket, míg a lovasság ék alakban rohamozza meg Barbárjaidat.

– A Törzs dicsőségére! – rikkantod, miközben körbe-körbe hadonászol fejed felett a fegyvereddel. – Győzelem vagy halál vár ma ránk!

Titáni összecsapás van készülőben, amiről évezredeken át mesélnek majd a tábortüzek mellett…

Salamonis Lovagjai	CSAPÁS 12	ERŐ 12

Ha *Elmenekülnél*, visszavonulót fújhatsz és magad mögött hagyhatod a lovagokat – amennyiben így teszel, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, majd lapozz a **131**-re. Ha a lovagoknak sikerül 1 alá csökkenteniük a HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha nem, úgy a második Harci Kör végén lapozz a **188**-ra.

168.

Adj 1-gyet DICSŐSÉG pontjaidhoz az Arany Őrszem felett aratott győzelmedért. A két sereg ismét összecsap Zengis falai előtt: zsoldosok a Barbár horda ellen! Balták csapódnak pajzsoknak, kardok marnak húsba, a poros talaj hamarosan vérben úszik. Ki fog győzelmet aratni?

Zengisi
Zsodosok CSAPÁS 8 ERŐ **mint korábban**

A zsoldosok seregének HORDAEREJE megegyezik a korábban a második kör végén lévő értékkel. Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz – vonj le 1 pontot DICSŐSÉGEDBŐL, majd lapozz a **141**-re. Ha a zsoldosoknak sikerül HORDAERŐDET 1 alá csökkenteniük, lapozz a **13**-ra. Ha te aratsz felettük győzelmet, lapozz a **144**-re.

169.

Ha be van jelölve a 169-es Jelölőnégyzet, nincs már több pletyka, melynek utána járhatnátok. Ettől függetlenül kapsz 1 DICSŐSÉG pontot, amiért gondoskodtál hordád szórakozásáról. Lapozz a **111**-re.

Jelöld be a 169-es Jelölőnégyzetet. Az éjszakát Kelyhesd lármásabb fogadóiban és kocsmáiban töltitek. Jól fogy az ital, a berendezési tárgyak is törnek, ahogy kell, és a vélt vagy valós sértéseknek köszönhetően minden meglátogatott helyen kitör egy kisebb-nagyobb verekedés.

Az egyik ilyen helyen, a „Kövér Béka Fogadóban" összefutsz egy hitszegő Törpével, bizonyos Malacszakállal, aki eredetileg Salamonisból érkezett. – Sosem fogod tudni bevenni azt a várost – mondja. – Addig biztosan nem, amíg a hős Feketesörény Chadda őrzi. Sokan úgy vélik, ő Librának, az Igazságosság Istennőjének földi megtestesítője, akit lehetetlen csatában legyőzni.

– Semmi nem kerekedhet felül rajta?

– Azt mondják, az istenek ügynökeit csupán a Zöld Fémből készült fegyverek fogják – mondja eltűnődve Malacszakáll.

– És olyat hol találok?

– A Sziklás Magaslatok között – válaszolja elgondolkodva a férfi.

Az éjszaka hátralévő része teljesen összemosódik a fejedben, de így is csodát művel hordád hangulatával, és rád is új szemmel néznek ezek után. Írj fel 1 DICSŐSÉG pontot *Kalandlapodra*.

– Az Istenekre mondom, remek este volt a tegnapi – súgja halkan Nharog, és egészen délutánig szenved a másnaposságától. – Nem is emlékszem rá, mikor mulattam legutóbb ilyen jót!

Belegondolva, milyen károkat okozhattak embereid az ivászat során, úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha mielőbb elhagyjátok Kelyhesdet. Lapozz a **111**-re.

170.

A Pókok Erdeje egy kísértetjárta rengeteg Allansia középső részén, ahol a pletykák szerint maguk a fák is mozognak, teljesen összezavarva mindazokat, akik bemerészkednek a sötétségbe. Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Zúzó* kódszó, lapozz a **153**-ra.

Az erdő a Holdkő-Dombok déli végében húzódik, és egy Zharradan Marr nevű nekromanta tartománya. A dombok között nemrégiben aranyat találtak, és hogy mindezeket megtartsa magának, továbbá hogy megvédje földjét, a szörnyeteg egy egész hadsereget toborozott magának.

– Azt beszélik, Zharradan egy „Vezérgálya" nevű hajón él – vigyorog Nharog. – Ami azt bizonyítja, hogy retteg a hozzánk hasonló, földön élő népektől…

Ha meg akarod támadni Zharradan Marrt és seregét, lapozz a **136**-ra. Ha inkább távoznál innen, lapozz a **161**-re.

171.

Hordád a Fekete Erdő sűrű fái felé dübörög. Elfek nyílvesszői suhannak felétek halálos pontossággal, és a rengeteg zömök, szedett-vedett fegyverekkel felfegyverzett lakói megindulnak Barbárjaid felé. Yaztromo a csődöre nyergéből széles mozdulatokkal varázsolni kezd, és hamarosan egy jókora lávagolyót idéz meg, melyet egyenesen feléd hajít.

– Ez a Vulkán-igém, te Barbár! – kiáltja feléd. – Nem sokaknak adatott meg, hogy túlélje a lángját… – A mágikus támadást az utolsó pillanatban egy láthatatlan pajzs semlegesíti, amit az élőholt varázsló, Volgera idézett meg, aki most melléd csoszog. Yaztromo még ebből a távolságból is jól láthatóan megtorpan, szemüvege mögül feléd bámulva meglepve vizslatja segítődet.

– Ne haragudj, ki is vagy te? Nostromo? Ne haragudj, sose hallottam rólad – bömböli síron túli hangon Feketevihar Volgera. – Nézd, ha valóban szeretnél komoly benyomást kelteni, akkor bátornak kell lenned. Egy ilyen kövér, kopasz kis fehérköpenyes tetű nem remélheti, hogy bekerülhet a történelem nagyjai közé. A hatalom az egyetlen igazság, barátom. Vegyél csak példát énrólam!

Ahogy ezt mondja, Volgera egy nagy halom tekergő mérgeskígyót idéz meg a semmiből, majd Yaztromó felé hajítja azokat, akinek csak az utolsó pillanatban sikerül befejeznie az ellenvarázslatot. A két varázsló ezután heves mágikus párbajba kezd!

A Fekete Erdő lakói vezetőjüket vesztve most már sokkal sebezhetőbbek. Tökéletes célpontot nyújtanak seregednek.

– Álljatok bosszút Feketesörény Chaddán! – kántálják a lovagok. – Salamonisért és a Fűzfák Völgyéért!

Hordádnak le kell vernie ezeket a dühödt bestiákat!

Yaztromo
Fekete Erdei Szövetségesei CSAPÁS 8 ERŐ 8

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz és hátrahagyhatod Yaztromót és társait – ha így tennél, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot, húzd le a *Vihar* kódszót, amiért sorsára hagytad Volgerát, majd lapozz a **151**-re. Ha ellenfeleidnek sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd a varázslót és szövetségeseit, lapozz a **132**-re.

172.

Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot, amiért sikerült legyőznöd Feketesörény Chaddát ebben a halálig tartó küzdelemben.

Bár a legnagyobb salamonisi hős halála megrázta őket, a lovagok túlságosan tisztességesek ahhoz, hogy megadják magukat. Ehelyett rendezik soraikat, és ismét rátok rontanak. Lándzsáikat előre tartva vetik magukat Barbárjaidra, remélve, hogy utolsó erőfeszítéseikkel megvédhetik otthonukat a vérszomjas fosztogatóidtól.

Salamonis
Lovagjai CSAPÁS 12 ERŐ **mint korábban**

A lovagok HORDAEREJE megegyezik azzal, ami korábban a második Harci Kör végén volt. Ebből a csatából már nem *Menekülhetsz*. Ha ellenfeleidnek sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd a salamonisiakat, sikerül elfoglalnod a várost! Lapozz a **200**-ra.

173.

Bár nincsenek sokan, a Dombi Trollok megtermettek, kegyetlen harcosok és meglepően változatos fegyverekkel vannak felszerelkezve: vaspallostól fogazott fejű dárdán és csorba fejszén át kőkapáig és jókora bronzkésekig mindent látsz a kezükben. Sebhelyes testük barna, öltözékük csontokkal és koponyákkal ékesített egyszerű szőrmékből és bőrökből áll. Agyaraik és karmaik felcsillannak a napfényben, ahogy harcosaid vérére szomjazva harci üvöltést hallatnak. Egy sekély völgyben csapnak össze seregeitek, egy bugyogó patak mellett, melyen egy mohás kövekkel kirakott gázló vezet át.

– Tartsátok a csatarendet! Állítsátok meg a rohamot! – kiáltod barbáraidnak, ahogy a Dombi Trollok lerontanak a füves lejtőn. Hangos csörtetéssel esnek egymásnak a harcosok, a patak vize pedig hamarosan vörössé és zöldé színeződik az elhullottak vérétől.

Legendás ütközet veszi kezdetét!

Dombi Troll Horda CSAPÁS 9 ERŐ 9

Ha visszavonulót fújnál a csatából és *Elmenekülnél* a Trollok elől, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot és lapozz a **91**-re. Ha a Trollok 1 alá csökkentik HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha nem, úgy a második harci kör végén lapozz a **194**-re.

174.

Ha mindkét 174-es Jelölőnégyzet be van jelölve, már minden kincset megszereztél a Fekete Erdőből – lapozz a **151**-re. Ha nem, jelölj be egy 174-es Jelölőnégyzetet.

Még mindig van itt meglelésre váró kincs Yaztromo tornyában és az olyan kisebb hatalmú vajákosok otthonában, mint Xortan Throg vagy a Főmágus Arragon. Ám a kincsekkel együtt mindig együtt jár a veszedelem is. *Tedd próbára* SZERENCSÉD!

Ha szerencsés vagy, sikerül 1 Aranytalentumnyi kincset összeszedned.

Ha nincs szerencséd, nem csak hogy nem találsz semmi értékeset, ám néhány embered áldozatául esik a még életben lévő Erdei Elfek által felállított csapdáknak – vesztesz 1 HORDAERŐ pontot. Ha ezzel HORDAERŐD 0-ra csökkent, lapozz a **13**-ra.

Ezután elhagyod a Fekete Erdőt. Lapozz a **151**-re.

175.

Ha mind a három 175-ös Jelölőnégyzet be van jelölve, a Fekete Torony nem tartogat számodra több kincset. Lapozz a **71**-re.

Jelöld be az egyik 175-ös Jelölőnégyzetet. A pletykák szerint a Fekete Torony mélyében lévő páncéltermek rengeteg értéket rejtegettek. Ezeket értelemszerűen kegyetlen csapdák és vad lények védik. *Tedd próbára* SZERENCSÉD!

Ha szerencsés vagy, sikerül 1 Aranytalentumnyi kincset összeszedned.

Ha nincs szerencséd, nem csak hogy nem találsz semmi értékeset, hordádból többen áldozatául esnek a csapdáknak és őrteremtményeknek. Vonj le 1 pontot HORDAERŐDBŐL. Ha HORDAERŐD ezzel 0-ra csökkent, lapozz a **13**-ra.

Ideje, hogy elhagyd a Sziklás Magaslatokat. Lapozz a **71**-re.

176.

Nem sikerül elugranod a dárda elől, ami belefúródik a gyomrodba. A fájdalomtól felüvöltesz. Az sem kellemesebb, amikor kirántod magadból, majd megpróbálod elállítani a vérzést. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha ezzel 1 alá csökkent az ÉLETERŐD, lapozz a **13**-ra. Elhajítod a dárdát, és dühösen továbbindulsz az észak felé kanyarodó folyosón. Lapozz a **121**-re.

177.

Zengis védői hamar rájönnek, hogy a romos falak nem sok védelmet jelentenek számukra, így inkább elébetek lovagolnak, hogy a városon kívüli sík vidéken ütközzenek meg veletek. A sereg nagyobb, mint amire számítottál: őrökből, polgárőrökből és katonákból áll, akiket különféle zászlók alatt gyülekező zsoldoscsapatok katonái támogatnak. A lovasság zömét hófehér páncélzatú lovagok alkotják, akik szintén hófehér, és szintén vértet viselő lovakon vágtatnak felétek.

– Gurrag hatalma segítsen minket, előre, harcosok! – üvöltöd, miközben a magasba emeled fegyveredet. Hősi csata veszi kezdetét!

Zengisi Zsoldosok CSAPÁS 8 ERŐ 10

Ha szeretnél *Elmenekülni*, visszavonulót fújhatsz. Ha így tennél, csökkentsd le 1-gyel DICSŐSÉG pontjaidat, majd lapozz a **141**-re. Ha a zsoldosoknak sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha nem, úgy a második Harci Kör végén lapozz a **125**-re.

178.

Ha a 178-as Jelölőnégyzet már be van jelölve, nem vár semmi kincs az erdőben. Lapozz a **151**-re.

Jelöld be a 178-as Jelölőnégyzetet. Miközben a rengetegben kutakodsz, felderítőidnek sikerül elfogniuk egy tehetetlen Gnómot, akit eléd vezetnek. A lény egy súlyos szövetzsákot markol, amit azonnal elejt, amint megpillant téged, a következő pillanatban pedig egy magas, zöld bőrű, tüskés hátú és villás nyelvű hüllő-szörnyeteggé változik. Egy Alakváltó az! A gaz teremtmény agyaraival és karmaival támad rád, miközben embereid körbeállnak kettőtöket. A Törzs ősi törvényei szerint egymagadban kell megvívnod ezt a csatát, mely halálig tart!

Alakváltó ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 10

Most nem *Menekülhetsz*. Ha az Alakváltónak sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha te végzel a bestiával, lapozz a **137**-re.

179.

A folyosó tovább halad észak felé, míg végül el nem érsz egy táblát, mely büszkén hirdeti: „Sárkányok Útja." Ezen túl hat nyílást látsz a plafonon, melyekből szabálytalan időközönként tűzoszlop csap elő. Ha tovább akarsz itt jutni, előre-hátra ugrálva kell végigfutnod a járaton. Dobj két kockával! Az egyik a kitörő lángnyelv helyét jelzi, míg a másik a tiedet. Amennyiben a két érték megegyezik, úgy csúnyán megégtél: vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot (illetve csak 1-et, amennyiben nálad van a Sárkánypikkely Pajzs). Ha a számok különbözőek, úgy sikerült elkerülnöd a forró csapdát. Ismételd meg ezt még két alkalommal. Ha elég peches voltál ahhoz, hogy mindháromszor megégesd magad, vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot is. Amennyiben a tűznek köszönhetően 1 alá csökken ÉLETERŐD, lapozz a **13**-ra.

Ha túléled a Sárkány Újtának próbáját, a folyosón továbbhaladva látod, hogy az nyugat felé kanyarodik el. Lapozz a **126**-ra.

180.

Amennyiben szerepel *Kalandlapodon* akár a *Pusztító*, akár a *Fosztogató* Kódszó, a Gyógyító nem hajlandó találkozni veled; bármennyi időt is töltesz el a kutatással, nem lelsz a nyomára – lapozz a **91**-re.

A Gyógyító egy visszahúzódó és torz alak, aki a Holdkő-Dombok egyik barlangjában él, melyet egy főnix kőfaragványa jelöl. Különös déli mágiájával és titokzatos maszkjával (szinte) bárki betegségét hajlandó kezelni, előélettől függetlenül. Miközben a hordád az egyik közeli völgyben várakozik, te felmászol a gyógyító barlangjához, és megkéred, hogy gyógyítson meg.

A Gyógyító 1 Aranytalentumért cserébe hajlandó minden sebedet begyógyítani – visszaállíthatod ÉLETERŐ pontjaidat azok *Kezdeti* értékére. Ezen kívül elvesztett ÜGYESSÉG pontjaid visszaállításában is tud segíteni, ez azonban egy sokkal borsosabb rituálé, és minden visszaállított ÜGYESSÉG pontod után 2 Aranytalentumot kér. Miután kifizetted, megköszönöd a segítségét.

Ha nálad van Kull Kardja, és távozás előtt még kikérnéd a véleményét, lapozz a **133**-ra.

Ha nincs, vagy nem akarsz erről beszélni vele, lapozz a **91**-re.

181.

Sikerült legyőznöd a kelyhesdi őrséget! 1 DICSŐSÉG pontot kapsz a győzelemért.

A túlélő katonák elmenekülnek a városból, Pindar király pedig a palotáját megrohamozó barbárok seregének pengéinek esik áldozatául. Fiának, Barinjhar hercegnek, illetve Morval kapitánynak azonban nincs nyoma, mindketten felszívódtak.

– Ne is törődj azokkal a gyáva férgekkel, főnök – mondja diadalittasan Nharog. – Kelyhesd a mi kezünkbe került!

Ha van legalább 2 HORDAERŐ pontod, és szeretnéd átvenni a település fölött az irányítást, lapozz a **146**-ra. Ha inkább földig rombolnád, lapozz a **198**-ra.

182.

Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot, amiért sikerült végezned a Dombi Trollok félelmetes királyával.

A serege azonban olyannyira belelovalta már magát a küzdelembe, hogy észre sem veszik uralkodójuk halálát, és továbbra is teljes erővel küzdenek harcosaid ellen, eltökélten, hogy megvédjék területüket a behatolóktól. Ezek a kegyetlen Trollok erősek és kíméletlenek, és nem válogatnak eszközben: mindegy nekik, hogy egy vas csatabárddal lékelik meg ellenfelük koponyáját, vagy csattogó agyaraikkal roppantják azt össze. Folytasd a csatát!

Dombi Troll
Horda CSAPÁS 9 ERŐ mint korábban

A Dombi Troll Horda HORDAEREJE ugyanannyi, mint korábban volt a második harci kör végén. Most már nem *Menekülhetsz*. Ha a Trolloknak sikerül 1 alá csökkentenie a HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha sikerül végeznetek ellenfeleitekkel, lapozz a **158**-ra.

183.

Hordád a Fekete Erdő sűrű fái felé dübörög. Elfek nyílvesszői suhannak felétek halálos pontossággal, és a rengeteg zömök, szedett-vedett fegyverekkel felfegyverzett lakói megindulnak Barbárjaid felé. Yaztromo a csődöre nyergéből széles mozdulatokkal varázsolni kezd, és hamarosan egy jókora lávagolyót idéz meg, melyet egyenesen feléd hajít, és ami azonnal szertefoszlik, amint hozzád ér, anélkül, hogy bármiféle sebesülést okozna.

– Elf Por! – szitkozódik a varázsló. – Honnan a Három Pokolból szereztek ezek a barbárok Elf Port?!

Gyanakodva Erdei Elf szövetségesei felé pillant, akik azonban ugyanolyan értetlenül néznek vissza őrá. Végül egyiküket vállat rántva csettint egyet, és azonnal érzed, hogy a por védelme elkezd szertefoszlani. Ebben a csatában még megóv téged, ezt követően azonban már nem számíthatsz rá. Húzd le *Kalandlapodról* a *Por* kódszót.

– Támadás! Támadás! Támadás! – üvöltöd, ahogy az ősi Elf bűbáj egyre gyengül. Nehéz csatának néztek elébe!

Yaztromo
Fekete Erdei
Szövetségesei CSAPÁS 10 ERŐ 9

Ha szeretnél *Elmenekülni* Yaztromo és társai elől, vonj le 1 DICSŐSÉG pontot és lapozz a **151**-re. Ha ellenségeiteknek sikerül 1 alá csökkenteniük HORDAERŐDET, lapozz a **13**-ra. Ha legyőzöd a varázslót és szövetségeseit, lapozz a **132**-re.

184.

A folyosó egy ideig észak felé halad, végül pedig egy veremhez érkezik, mely bugyogó, sárga nyálkával van tele. A szag egyszerűen gyomorforgató! A medence túloldalán nyílik a Halállabirintus ezen szakaszának kijárata, melyen át napfény és kék ég ragyog be. Ha ki akarsz jutni, kénytelen vagy nekifutásból átugrani a nyálka felett. Elhátrálsz a veremtől, megpróbálva úgy felmérni a távolságot, hogy a széléhez minél közelebb tudj majd elrugaszkodni a talajtól. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, lapozz a **196**-ra. Ha szerencséd van, sikeresen földet ersz a túloldalon, és a kijárat felé sietsz – lapozz a **152**-re.

185.

Most, hogy Yaztromo már nem vigyázza a Fekete Erdőt, a rengeteg folyamatos összecsapások helyszínévé vált a még életben maradt Erdei Elfek és a Sötét Elfek között, akik az Erdőmélyi Városból, Tìranduil Kelthasból merészkedtek elő. Ennek ellenére is nagy a kísértés számodra, hogy a sötét fák között keress kincseket és dicsőséget.

Nharog látja, mennyire meredten bámulod a rengeteget. – Lehetséges, hogy gazdagság vár rád a sötét tisztásokon, törzsfőnök. De én azt javaslom, óvakodj. Mi síksági népek vagyunk, a végtelen éghez és mezőkhöz vagyunk szokva. A sűrű erdő nem nekünk való hely.

Ha elhagynád a Fekete Erdőt, lapozz a **151**-re.

Ha nekivágnál a rengetegnek, dobj egy kockával, hogy megtudd, mivel futsz össze:

1–2	Lapozz a **178**-ra.
3–4	Lapozz a **174**-re.
5–6	Lapozz a **199**-re.

186.

Ha mindhárom 186-os Jelölőnégyzet be van jelölve, már nincs több megtalálásra váró kincs Zharradan Marr egykori kazamatáiban. Üres kézzel vagy kénytelen távozni. Lapozz a **161**-re.

Jelölj be egy 186-os jelölőnégyzetet. A nedves járatok és poros termek átkutatása teljesen természetes dolog egy hozzád hasonló Barbár számára. Miután alaposan átvizsgálsz minden apró zeget és zugot, 1 Aranytalentumnyi kincset sikerül összeszedned.

Ideje elhagyni a föld alatti útvesztőt és a Pókok Erdejét. Lapozz a **161**-re.

187.

Jegyezd fel *Kalandlapodra* a *Gyilkos* kódszót (és ha Zengis szerepelt Birtokaid listáján, húzd ki onnan is).

Zengis ma este porig ég! Hordád ujjongva fosztogatja a város épületeit, fáklyákkal gyújtogatják az épületeket, az egykori lakosokat pedig elkergetik. Lerombolják a Főpap templomát is, Kognoy báró régi palotáját pedig az utolsó tégláig szétlopják. Még a dokkokat is lángok nyalogatják, a Kok folyón lángoló bárkák és gályák sodródnak lefelé, tanúbizonyságául annak, hogy milyen sors vár azokra, akik keresztezik hordád útját.

Dobj egy kockával, hogy megtudd, hány Aranytalentumot sikerül neked személyesen összeszedned Zengis kifosztása közben.

Lapozz a **141**-re.

188.

A csata heve egy pillanatra alábbhagy, mindkét oldal visszavonulót fúj, hogy rendezzék soraikat. A lekaszabolt holttestek között felbukkan Salamonis legnagyobb hőse, a legendás Feketesörény Chadda. A magas, széles vállú, fekete hajú harcos merev tekintettel néz szét a csatatéren. Láncingje több csapás nyomát viseli magán, de sértetlennek tűnik, ahogy a kardforgató kezében markolt mágikus Lángpallos is.

– Én vagyok Libra, az Igazságosság Istennőjének kiválasztottja – kiáltja a férfi. – Nincs senki e földön, aki legyőzhetne!

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Végzet* kódszó, lapozz a **112**-re.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Vihar* kódszó, lapozz a **122**-re.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Por* kódszó, lapozz a **195**-re.

Ha a fentiek közül egyik sem szerepel, lapozz a **149**-re.

189.

A terem egy nagy, négyzet alakú helyiségbe torkollik, melynek padlóját csontok borítják. Ezek látszólag a plafonból nyíló lyukakon át estek be ide. Kelet felé egy új folyosó indul tovább. Amennyiben át akarod kutatni a csonthalmot, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **35**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **104**-re.

Ha nem akarsz kutakodni, és csak továbbindulnál keletnek, lapozz a **126**-ra.

190.

Ha be van jelölve a 190-es Jelölőnégyzet, a Halállabirintus bejáratát bambuszfallal torlaszolták el, és nem fogsz tudni belépni. Lapozz a **46**-ra.

A Halállabirintus bejárata egy sötét alagút-száj, mely hamar eltűnik a domboldalban. Két jókora kőoszlop emelkedik két oldalt, melyeket tekergő kígyók, démonok és istenek faragványai díszítik, melyek mintha mindannyian néma figyelmeztetést kiáltanának azok felé, akik átlépnek köztük.

– A Bajnokok Próbájának nem most van itt az ideje – mondja Nharog. – De még ha be is lépnél, mi nem fogunk tudni követni.

Az útvesztő Próbamesternek nevezett felügyelői gyanakvó tekintettel méregetnek téged.

Ha be akarsz lépni, jelöld be a 190-es Jelölőnégyzetet, majd lapozz a **85**-re.

Ha inkább elhagynád Fangot, lapozz a **61**-re.

191.

A járat egy nagy, oszlopos terembe vezet, melynek legszembetűnőbb berendezési tárgya egy hatalmas kőfaragvány, mely valami keleti földről származó fura, agyaras pofájú és díszes páncélt viselő istent ábrázol. A lény két keze előrenyúl, tenyerekkel fölfelé, melyek talán színaranyból készültek volna, és mintha levehetőek lennének. Ha le akarod venni a neked bal oldalt lévő kezet, lapozz a **87**-re. Ha megpróbálnád elvenni a neked jobb oldali kezet, lapozz a **143**-ra. Ha nem akarsz az arany kezekkel foglalkozni, és inkább továbbindulnál, lapozz a **184**-re.

192.

A győzelemért nyersz 1 DICSŐSÉG pontot.

Kegyetlenül leverted a Csatornagoblinok lázadást, a néhány túlélő visszamenekült a város alatt húzódó csatornarendszerbe, hogy a sötétben saját levükben főve újabb alattomos tervet eszeljenek ki felszíni elnyomóik ellen.

Kénytelen vagy új őrséget felállítani Zengisben. Csökkentsd HORDAERŐDET 1–5 ponttal, és amennyivel csökkentetted, azt jegyezd fel a zengisi Járőrség EREJÉNEK. Azt ne feledd, hogy saját hordád EREJÉT nem csökkentheted 1 alá! Most, hogy új őrséget állítottál fel a városban, lapozz a **108**-ra.

Amennyiben azonban jelenlegi hordád EREJE nincs legalább 2, vagy ha ezek után inkább csak alaposan móresre akarod tanítani a lakókat, fel is dúlhatod a várost. Ebben az esetben húzd le *Kalandlapodról* a *Hűbérúr* kódszót, majd lapozz a **187**-re.

193.

Kinyitod az üveget, és felhajtod annak tartalmát. Szerencsére valóban az Erő Itala volt benne! Érzed, ahogy sebeid begyógyulnak és fáradtságod elillan – állítsd vissza ÉLETERŐ pontjaidat a *Kezdeti* értékére. Ne feledd el lehúzni az italt a *Kalandlapodról*. Most pedig lapozz vissza oda, ahonnan idelapoztál.

194.

A csata a patak mindkét oldalán hevesen dúl, a gázlókövek a rájuk ömlő vértől csúszóssá váltak. Ahogy egy pillanatra alábbhagy a küzdelem, Nurm királlyal és cimboráival találod hirtelen szemben magad. Ahogy a kegyetlen Troll megpillant, felkap egy jókora sziklát és feléd hajítja.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha nincs szerencséd, a szikla a mellkasodnak csapódik és vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha szerencséd van, sikerül elhajolnod előle, a lövedék pedig a hátad mögötti füves emelkedőbe fúródik bele. A Trollok királya fogást vált csatabárdján, és a patakon átgázolva megrohamoz. Minden jel szerint eltökélte, hogy elválasztja a fejedet a testedtől.

– Hashak mágikus agyagjára mondom, itt fogsz elveszni! – dühöng nyáladzó pofával Nurm király. – Aki engedély nélkül behatol a Holdkő-Dombok közé, az halállal lakol!

Élet-halál harc veszi kezdetét.

Nurm, a Trollok Királya ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 15

Nem *Menekülhetsz*. Ha Nurmnak sikerül 1 alá csökkentenie ÉLETERŐ pontjaid számát, lapozz a **13**-ra. Ha neked sikerül végezned vele, lapozz a **182**-re.

195.

Mielőtt hősi csatába kezdhetnél Chaddával, különös jelenésnek vagy szemtanúja: mintha egy női alakot öltő, halovány tűzszellemet pillantanál meg átsuhanni a csatatéren, aki a hordád felé mutogat.

– Miféle boszorkányság ez? – horkantasz fel, de nem tudsz mit tenni. Azonnal érzed, ahogy az Elf Por hatása eloszlik. A kísértet semlegesítette a harcosaidat védelmező bűbájt, aki ezután a menynyek felé suhan. Ki lehetett? Egy istennő, vagy valami parázna lidérc? Húzd le a *Kalandlapodról* a *Por* kódszót, majd lapozz a **149**-re.

196.

Majdnem sikerül a mutatvány, ám ahogy földet érsz, megcsúszik a lábad, és hátraesel, egyenesen bele a sárga nyálkába. Az anyag erősen savas, és csúnyán összeéget, miközben kapálózva próbálsz szabadulni a veremből. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél! Ha ÉLETERŐD ezzel 1 alá csökkent, lapozz a **13**-ra. A nyálka tárgyaidat sem kímélte: dobj egy újabb kockával, hogy megtudd, hányat tett tönkre, vagy emésztett fel teljesen – a fegyvered szerencsére épen megúszta a kalandot. Leverten, félholtan tántorogsz tovább a kijárat felé. Lapozz a **152**-re.

197.

Agresszív közeledtetekre különös csapat lép elő az erdőből: zöld köpenyt viselő, tiszafából készült íjakkal felfegyverkezett Erdei Elfek; súlyos pengéjű szekercéket markoló erdőkerülők; parittyákkal és kövekkel felszerelt Pixik és Erdei Manók; még néhány Kobold is, akik hártyavékony szárnyaikat verdesve, tőrrel a kezükben lebegnek a levegőben. A csapatot személyesen Yaztromo, a varázsló vezeti egy nagy barna csődör nyergében ülve, egyik kezében hosszú botot fogva, vállán pedig egy varjúval. Előreüget, majd aranykeretes szemüvege fölött felpillantva megszólít téged és hordádat:

– Nagy Síkságbéliek! Felesleges az ellenségeskedés. A Fekete Erdő a mi otthonunk. Hagyjatok magunkra, és mi is így teszünk.

– Mi nem egyezkedünk senkivel, különösen nem varázslókkal – kiáltod vissza. – Minket a csata éltet!

– Rendben van – válaszolja Yaztromo, majd int az íjászainak, hogy készítsék elő fegyvereiket.

– Harcosok, fel a pajzsokkal! – üvöltöd harcosaidnak, ahogy nyílzápor zúdul rátok. Majd mikor ez alábbhagy, hordád megrohamozza a Fekete Erdő lakóit.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Por* Kódszó, lapozz a **183**-ra.

Ha szerepel *Kalandlapodon* a *Vihar* Kódszó, lapozz a **171**-re.

Ha egyik sem szerepel a *Kalandlapodon*, lapozz a **154**-re.

198.

Írd fel *Kalandlapodra* a *Rabló* Kódszót, és ha szerepel Birtokaid között Kelyhesd, úgy húzd le.

Kiadod hordádnak a parancsot, hogy tegyék a földdel egyenlővé a várost! Mindent felgyújtotok, leromboljátok a falakat, a még életben maradt lakosok pedig az Ezüst folyón átkelve Salamonis felé menekülnek. A lángok több napon át tombolnak, végül nem marad más utánuk, csak elfeketedett kövek, szürke hamu és letaposott termények. Kelyhesd nincs többé.

Dobj egy kockával, hogy megtudd, neked személyesen hány Aranytalentumot sikerült a fosztogatás során zsákmányolnod.

Lapozz a **111**-re.

199.

A Fekete Erdő mélyén, egy átkozott tisztáson rálelsz a hitehagyott Shuggur falujára: egy menedékre, ahol a rengeteg lakói biztonságban csereberélhetnek, kereskedhetnek, tivornyázhatnak és pletykálkodhatnak. Felállsz a helyi, Ulgarhoz címzett fogadó egyik asztalára, majd egyik kezedben a fegyvereddel, a másikban egy korsó sörrel beszédbe kezdesz:

– Kitaszítottak, száműzöttek és vadak! Új időket élünk, különös időket, amikor a régi rend megdől! Csatlakozzatok hozzám, aki a változást hozom el, hogy mielőbb megdöntsem az ősi civilizációk hanyatló szokásait és térdre kényszerítsem azok urait. Itt a lehetőség számotokra, hogy leromboljátok a falakat, melyek eddig béklyóba vertek titeket, és új fejezeteket írjatok a történelemkönyvekbe!

Hogy lásd, kik csatlakoznak hozzád, *tedd próbára* DICSŐSÉGED!

Ha dicstelennek bizonyultál, főként nem-emberi lények és más káosz-fajok figyelmét keltetted fel: Emberi Goblinok, Hobgoblinok, Ember-Orkok és hasonlók állnak sorba, hogy csatlakozzanak hozzád. Dobj egy kockával, hogy megtudd, maximum mennyivel növelheted meg HORDAERŐDET, de ne feledd, hogy minden egyes plusz HORDAERŐ pontért cserébe le kell 1-gyet vonnod DICSŐSÉGEDBŐL.

Ha dicsőnek bizonyultál, erdőlakó emberek: erdőkerülők, vadászok, vadorzók és prémvadászok sorakoznak fel, hogy csatlakozzanak hozzád. Dobj egy kockával, hogy megtudd, maximum mennyivel növelheted meg HORDAERŐDET, de ne feledd, hogy minden egyes plusz HORDAERŐ pontért cserébe 1 Aranytalentumot kell fizetned.

Miután végeztél a toborzással, ideje, hogy elhagyd a Fekete Erdőt. Lapozz a **151**-re.

200.

Salamonis elbukott! Nyersz 1 DICSŐSÉG pontot ezért a győzelemért.

A még életben maradt lovagok úgy döntenek, életük fontosabb, mint Amonourjuk, és a dombok közé menekülnek, hogy ott nyalogassák sebeiket. Salamon király trónterme védelme közben veszti életét, koronáját te magad kapod le véres skalpjáról. Gyermekeinek, Salamon hercegnek és Sarissa hercegnőnek nem találod nyomát, minden valószínűség szerint elmenekültek, hogy egy jövőbeli ellentámadás szimbólumai lehessenek. De mindez nem számít! Hordád feldúlja a várost, a Tanulás Csarnokaiban lévő könyveket és tekercseket hatalmas máglyára hányva felégeti, még Titánnak, az Istenek Atyjának szobrát is ledöntik és megszentségtelenítik! Sikerült meghódítanod Allansia középső részének legnagyobb városát!

Ideje, hogy kiderüljön, mennyire teljesítettél jól hordád vezéreként. Vesd össze a *Kalandlapodon* szereplő Kódszavakat az alábbi listával, és váltsd át őket pontszámokká.

Kódszó	Pontszám
Bajnok	1
Feldúló	1
Fosztogató	1
Gyilkos	1
Hadúr	2
Hűbérúr	2
Martalóc	1
Pusztító	1
Rabló	1
Rajtaütő	1
Romboló	1
Sárkányölő	3
Törpe Gyilkos	2
Törzsfőnök	2
Trollgyilkos	1
Zúzó	1

Add össze a pontszámokat, majd ellenőrizd DICSŐSÉG pontjaidat is. A végső eredményt a lenti táblázatban találod meg.

Salamonis fehér falain állva végighordozod tekintetedet a birodalmadon. Allansia középső része a Törzsöd irányítása alá került, az Elődök bizonyára elégedettek eredményeiddel. Már meg is üzented az otthon maradottaknak, hogy csatlakozzanak hozzád itt, jövőbéli birodalmad új fővárosában. De még mindig nem vagy teljesen elégedett.

– Mi a baj, törzsfőnök? – kérdi Nharog, miközben felmászik melléd a fal tetejére.

– Mindez még mindig kevés – válaszolod. – Még nyugatabbra innen fekszik Feketehomok Kikötő elnyomott városa, amit az a dicstelen, mocskos Azzur Nagyúr irányít. Az lesz a következő célpontunk!

Feketehomok Kikötőbe és azon túlra vezet következő hódítóhadjáratod. Egy dologban azonban már most biztos lehetsz. Kalandjaidról legendák fognak zengedni, mert immáron tagadhatatlan, hogy TE vagy a BARBÁR HADÚR!

VÉGE

Pontok	*Cím*	DICSŐSÉG 7 vagy kisebb	DICSŐSÉG 8 vagy nagyobb
5–10	**Törzsfőnök**	Hordád valóban jó munkát végzett, hogy idáig eljusson, de legjobb esetben sem bizonyultatok jobbnak, mint bármelyik másik banditacsapat, élükön a zsiványkirállyal. Több dicsőségre és előrelátásra lesz szükséged!	Nehéz időkön sikerült túltenned magad, és nem csak hogy átverekedted magad ezeken a nehézségeken, még dicsőségedet is megőrizted. Hordád inkább hasonlít egy előállamra, mint banditák uradalmára, de senki sem tudhatja, hogy kiállja-e majd az idő próbáját.
11–15	**Hadmester**	Meghódítottad ugyan Allansia földjét, de ezt nem mindig tetted a legdicsőbb módon. Emiatt újonnan született uradalmad egy törvénytelen hellyé vált, ahol a szegények kénytelen falaik védelme mögött rettegni. Gonosz dolgok leselkednek az árnyak között, kegyetlen törzsek bújnak meg a völgyekben, csak arra várva, hogy a te példádat követve mikor tudják elragadni a kezedből az irányítást.	Barbárjaid hordája meghódította Allansia városait és egy új, az elődeinél virágzóbb királyságot hozott létre, melyet annak vitéz vezetőjének ereje és dicsősége kovácsolt egybe. Idővel talán sikerül majd ennek az új királyságnak a legnagyobbak közé emelkednie, hogy Titán egyik vezető politikai erejévé válhasson, egyelőre azonban még nem érkezett el ennek az ideje...
16 +	**Hadúr**	Alaposan felráztad Allansiát, és megtörted annak királyságait, tetteidet azonban bármiféle dicsőség nélkül vitted véghez, és eközben elmondhatatlan pusztítást vittél véghez. Birodalmad a Káoszt erősíti, ahol a Halál és annak fivérei járnak nap mint nap, hogy a gyengék lelkeivel oltsák szomjukat. Ebben a pillanatban is hősies kalandozók készülődnek, hogy véget vessenek rémuralmadnak…	Dicső hordádnak sikerült irányítása alá vonnia Allansiát. Látnoki vezérként a hódítóhadjárat során végig dicsőséges maradtál. Újjáírtad a vidék történelmét és egy új, hősies kor kezdetét hirdetted meg az egész vidéknek. Szép munkát végeztél!

A VÁMPÍR ÖRÖKSÉGE

Írta:
Mark Lain

Illusztráció:
Kovács József

Előszó

Ez a kaland Keith Martin Heydrich grófról szóló kalandjainak a folytatása, amelyek *A Vámpír kriptája* és *A Vámpír bosszúja* címmel jelentek meg. Nem szükséges végigjátszani ezeket a könyeket ahhoz, hogy belevágjunk *A Vámpír örökségé*be, de azok ismeretével nagyobb lesz a játékélmény és megérthetjük a benne lévő utalásokat. A kaland igyekszik folytatni Keith Martin történeteinek hangulatát, ami az európai vámpírhistóriákon alapszik, és átvette belőlük az ügyesség- és hitpróbákat. A VÉR pontok viszont szándékosan kimaradtak belőle, mert a kaland kezdetén nem az a célunk, hogy elpusztítsuk Heydrich grófot, mivel nem is tudunk a korábbi létezéséről.

BEVEZETÉS

Egy olyan kaland főszerepét készülsz elvállalni, amely révén egy világszerte elismert és megbecsült élő legendává válhatsz. Mielőtt nekivágnál a küldetésnek, előbb meg kell határoznod erősségeidet és gyengeségeidet. Ehhez dobókockákra lesz szükséged, hogy megállapítsd *Kezdeti* ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és HIT pontszámaidat, melyeket a *Kalandlapodon* vezethetsz a küldetésed többi részletével együtt. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és HIT

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

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

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

Végezetül, ebben a kalandban vannak HIT pontjaid is. Dobj egy kockával, és az eredményhez adj 3-at. A kapott összeget írd be a HIT négyzetbe.

Különböző okok miatt, melyeket majd részletesen elmagyarázunk, ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és HIT pontjaid a kalandod 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 HIT pontokat szerezhetsz, összegük soha nem lépheti túl a *Kezdeti* értéket, kivéve néhány nagyon ritka alkalmat, amikor a megfelelő oldalon ezt az utasítást kapod.

ÜGYESSÉG pontjaid kardvívótudásodat és általános harci tapasztalatodat mutatják. Nem árt minél több ilyen pontra szert tenni. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire vagy szerencsés ember. HIT pontjaid annak a mércéje, hogy hogyan kezeled a nyugtalanító és zavaró helyzeteket, melyek vezethetnek jó és rossz eredményhez is. A túl magas HIT pontszám felhívhatja rád a gonosz figyelmét, vagy könnyen félrevezethetik az ítélőképességedet.

A szerencse és a varázslat az úr abban a fantasztikus birodalomban, amelybe most behatolsz.

A CSATA

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

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába.

A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a füzet, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egy-forma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSÉJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

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 balszerencsés vagy, az eredmény végzetes lehet.

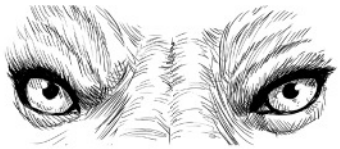
SZERENCSÉDET a következő módon *teheted próbára*. Dobj két kockával! Ha a kapott szám nem nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobsz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállalnod kell a következményeit.

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

A SZERENCSE használata csatában

A füzet 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 balszerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szokásos 2 pont levonás helyett most csak 1 pontot vonhatsz le tőle.)



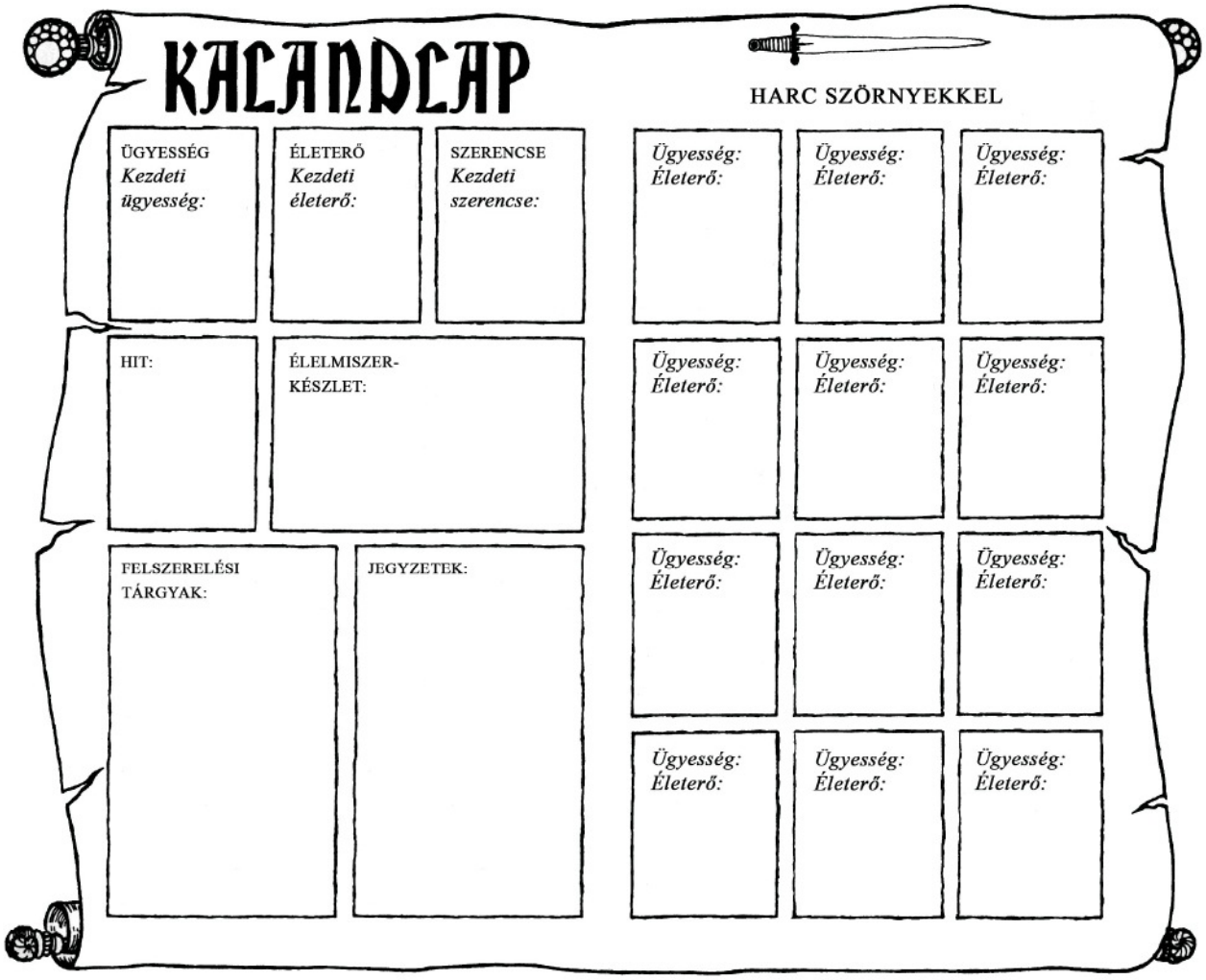
Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért. 1 plusz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

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz.



Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert két varázskardod van. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl *Kezdeti* értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre.

A kaland bizonyos pontjain utasítást kaphatsz rá, hogy *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Az eljárás ugyanaz, mint amikor SZERENCSÉDET teszed próbára. Dobj két kockával! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaid száma, sikerült a próba, és az események számodra kedvezően fognak folytatódni. Ha az összeg magasabb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, elbuktad a próbát, és viselned kell ennek következményeit. A Szerencsepróbával ellentétben azonban ilyenkor nem kell 1-gyel csökkentened ÜGYESSÉG pontjaid számát.

SZERENCSE

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

ÉLELMISZER

Minden kalandozó tudja, hogy az élelem az egyik legfontosabb kincse. Három adag élelmiszerrel kezded a kalandodat, de utad során lesz lehetőséged további adagokat szerezni. Az előtted álló feladat kimerítő lesz, erőnléted megőrzése érdekében is szükséged lesz az élelemre. Minden alkalommal, amikor elfogyasztasz egy adag élelmet, 4 elvesztett ÉLETERŐ pontot nyersz vissza. Ne feledd, hogy csak olyankor ehetsz, amikor nem harcolsz, és nem végzel semmilyen más, hasonlóan megerőltető tevékenységet.

FELSZERELÉS

Minimális felszereléssel kezded kalandodat, de utad során találhatsz ezt-azt, amiket jegyezz fel a *Kalandlapod* megfelelő rovatába. Egy megbízható rövid karddal vagy felfegyverkezve, hátizsákodban pedig 3 adag ételmiszer lapul, és azok a tárgyak, amelyeket megszerzel.

HÁTTÉRTÖRTÉNET

Ügyvédként keresed kenyeredet, de mivel korábban éveket szolgáltál Salamonis hatalmas seregében, így a pengét is jól forgatod, amikor szükség van rá. Éppen ezért, bár már tíz éve a jogi szakmában tevékenykedsz, mindig hordasz magadnál egy rövid kardot, hogy meg tudd védeni magad Allansia városainak nem túl biztonságos utcáin.

Manapság azonban szívesebben merülsz el a jogi bürokrácia apró részleteiben, már csak annak viszonylagosan biztonságosabb és jövedelmezőbb volta miatt is, és most éppen egy új ügy keltette fel az érdeklődésedet, amit a személyes titkárodként szolgáló cserva nyújtott át alig két héttel ezelőtt. Ennek eredményeképpen egy kereskedőhajó fedélzetén átkeltél Allansiából az Óvilágba, és ez az út volt az elmúlt két hét legérdekesebb eseménye számodra. Ahogy a naplódban is megjegyezted, hatalmába kerített az izgalom, hogy Titán nyugati részéről átkelj keletre, ahol egy teljesen más világ és másfajta emberek várnak rád.

Ingrid és Angharad Heydrich ügye szólított erre az ismeretlen vidékre. Az ikrek nemrég örököltek egy lerobbant kastélyt a hozzátartozó birtokkal Mortvániában, ahonnan a Heydrich család generációk óta származik. A kastélyra vonatkozó iratok elég szűkös információkat tartalmaznak, alig utal arra valami, hogy az épület valóban hatalmi vagy védelmi célokat szolgált-e korábban. Például nincsenek fetüntetve a korábbi tulajdonosok nevei sem, ami jogi szempontból meglehetősen furcsa a számodra, viszont van egy elég részletes leírás a ház alaprajzáról és a szomszédos telkekről, valamint egy vázlat arról, hogy egykoron milyen hatalmas lehetett az épület. Az egyetlen csatolt dokumentum, ami az egykori lakókra utalhat, erősen megrongálódott, és a megperzselt szélei alapján egy tűzből menthették ki korábban. És valóban, a szűkös feljegyzések között találsz egy megsárgult papirost, amely (elég ünnepélyes hangnemben fogalmazva) arról tájékoztat, hogy végül hogyan gyújtották fel a kastélyt, ami „egyszer s mndenkorra véget vetett a benne lakozó gonosznak". Nem bírod megállni mosolygás nélkül ezt a szenvedélyes megfogalmazást, amely azt bizonyítja, hogy milyen babonásak voltak az emberek száz évvel ezelőtt. Jómagad keveset tudsz Mortvániáról, mert még soha nem volt dolgod ezen a félreeső helyen a messzi északon. Ugyanakkor hallottál bizonyos mendemondákat azoktól, akik északra merészkedtek, és állításuk szerint a helyiek, főleg az idősebb generáció tagjai, mindig keresztet vetnek, valahányszor a lerombolt kastély szóba kerül.

Az ikrektől kaptál egy levelet, mely szerint egy, a kastélyhoz közeli fogadóban szándékoznak találkozni veled, hogy aztán együtt utazzatok tovább megtekinteni az épület maradványait, ahol hivatalosan is rájuk ruházod a tulajdonjogot. Ez csak egy egyszerű rutinfeladat a számodra, amiért a szokásos, kissé arcátlan 500 Aranytalléros tiszteletdíjat számítod fel. Számításaid szerint az egész procedúra nem tart tovább három munkanapnál, ezért ennyi időre foglaltál magadnak szállást a fogadóban.

Az úticélod egynapi utazásra van, ezért útközben megragadod az alkalmat, hogy ismét átfusd a kastély iratait és terveit. Erősen kétled, hogy magát az épületet komolyabb anyagi ráfordítás nélkül rendbe lehetne hozni, de a hozzátartozó földterületeket kiválóan lehet növénytermesztésre hasznosítani. Már éppen eltennéd a dokumentumokat a bőrtáskádba, amikor az alján egy kis összehajtogatott papírdarabon akad meg a szemed. Gyanítod, hogy ez is a sérült papírok között lehetett, és akkor csúszhatott ki közülük, amikor elővetted őket a táskádból. Az elszíneződéséből és a rajta lévő foltokból ítélve alighanem régebbi, mint a többi irat, és szinte teljesen olvashatatlan, leszámítva a Siegfried nevet, ami több helyen is előfordul benne. A postakocsi hirtelen balra billen, és érzed, ahogy megáll. A kocsis kinyitja az ajtót, lehajtja a kis fémlépcsőt, majd a kezét nyújtja feléd, hogy lesegítsen. Sietve összehajtogatod a papírokat, majd megragadod a kocsis kezét, hogy kiszállj. Sűrű köd kíséretében már leszállt az éjszaka, ezért nem látsz túl messzire, és csak a fogadó bejárata fölé akasztott olajlámpa fényét tudod kivenni a homályban, amely áthatol a ködön, és lobogó lángja ijesztő árnyékokat vet a környékre. Miközben elindulsz a fogadó felé, körbenézel, és esküdni mernél rá, hogy egy ezüstösen csillogó szempárt látsz a kocsi mögött húzódó sűrű ködben, mintha egy farkas bámulna rád. Megnyugtatod magad, hogy ez csak a lámpa fénye lehet, ahogy visszatükröződik a nyirkos levegőben, majd belépsz a fogadóba, ahol az ikrek már várnak rád egy asztalnál, az ajtó mellett.

Lapozz az **1**-re!

1.

Az ikrek bemutatkoznak, majd hellyel kínálnak az asztaluknál. Hamarosan megjelenik a fogadós is, hogy letegyen elétek három tányért hússal megrakva, egy tál zöldséget és három korsó sört. Mindannyian lelkesen vetitek neki magatokat az ételnek, és egyetértetek abban, hogy kiváló a fogadó főztje, ami elég meglepő egy ilyen félreeső helyen. Evés közben elcseverésztek az utazásodról, és nemsokára kezdesz teljesen ellazulni az ikrek társaságában, mert nagyon nyitottak és beszédesek. Angharad elmondja, hogy ő a fiatalabb, mert három perccel később jött a világra, és kettejük közül ő a hevesebb természetű, bár az kétségtelen, hogy mindketten feltűnően csinos jelenségek, különös az igézően mélykék szemük. Azt is észreveszed, hogy mindkettejük jobb csuklóján egy stilizált nyúlfejet ábrázoló tetoválás van, ami alighanem a testvéri összetartásukat szimbolizálja.

Próbálod általános témákra terelni a beszélgetést (hiszen a komolyabb kérdések holnap lesznek terítéken), de az ikrek közvetlensége ragadós, és egyre gyakrabban tesznek fel az örökségükkel kapcsolatos kérdéseket, vagy éppen azt firtatják, hogy a családjuk hogyan került egy ilyen helyre, mint Mortvánia.

Ha diszkréten kerülni próbálod a témát, lapozz a **135**-re. Ha inkább elmondod nekik, hogy mit tudsz a felmenőikkel kapcsolatos mendemondákról, lapozz a **76**-ra.

2.

Egyszerre érkeztek meg Ingriddel a lépcső tetejéhez a folyosón, így együtt mentek le a földszintre, és távoztok a bejárati ajtón, ami meglepő módon nincs bezárva. A fogadó előtt körülnéztek abban a kitaposott félkörben, amit a korábban erre járó és itt megforduló kocsik kerekei rajzoltak a sárba, és megpillantotok egy hálóingbe öltözött női alakot, amint éppen a romok felé tart az éjszakai ködpárában. Ez alighanem az eltűnt ikerlány lehet, ezért habozás nélkül megragadod Ingridet, hogy fürgén a nyomába eredhessetek annak az alaknak, akit Angharadnak reméltek. Bár az illető normális tempóban sétál, valahogy mégis úgy tűnik, hogy minden igyekezetek ellenére sem tudjátok utolérni. Egy darabig hiábavalóan követitek, majd a ködfátyol egyszercsak elkezd felszakadozni, az előttetek haladó lány pedig kinyitja a kastélyhoz vezető kaput… ettől azonnal megtorpansz, ahogy a mögötted lépkedő Ingrid nemkülönben. A kapu pontosan azon a helyen áll, ahol napközben még csak egy tátongó rés volt a romos falak között. Ennél azonban még megdöbbentőbb, hogy a kőfal teljesen ép, mögötte pedig egy háromszintes kastély magasodik azon a helyen, ahol néhány órával ezelőtt még csak gazzal benőtt törmelék volt. Az egész épület valahogy újjáépült, és pontosan úgy néz ki, ahogy a tegnap esti rémálmodban láttad. Megcsíped magad, de ez nem egy álom, amiből majd felébredsz. A kastély valóban ott áll, és az általatok követett alak most kinyitja a kaput, végigmegy az épülethez vezető úton, majd készül kinyitni az óriási bejárati ajtót.

Ingrid teljesen össze van zavarodva attól, aminek mindketten szemtanúi vagytok, és értetlen arckifejezése meggyőz arról, hogy tényleg nem csak te látod azt. A másik női alak felétek fordul, és most már nem kétséges, hogy Angharad az. A lány körülnéz, magabiztosan hátrasimítja a haját az arcából, majd kinyitja az ajtót. Odabentről fény árad kifelé, miközben belép, és becsukja maga után az ajtót.

Ingriddel azonnal egyetértetek abban, hogy ti is megközelítitek a kastélyt, mert Angharad veszélyben lehet. Miközben átsétáltok a kapun, egy táblát pillantasz meg a bal oldali pilléren, amelyen a *Heydrich Kastély* felirat díszeleg. A tenyered nedves a verejtéktől, amit ez a feszült helyzet okoz, de megfogjátok egymás kezét, és elindultok a bejárathoz vezető úton. Szerencsére semmi váratlan nem történik közben, így aggódva bár, de biztonságosan odaértek az ajtóhoz. A bejárat fölötti boltíven a *Mortus Udvarház* felirat olvasható, de ennek furcsasága szinte jelentéktelen ahhoz a tényhez képest, hogy a kastély valahogy újra megjelent a semmiből. Így aztán megpróbálod figyelmen kívül hagyni azt, hogy a tábla névváltozásait már egyszer átélted az előző éjszakai szörnyű álmodban, most pedig ugyanez történik a valóságban is.

Az ajtó könnyedén kinyílik, és egy kelet-nyugati irányú márványpadlós folyosó tárul elétek. Semmi jel nem utal arra, hogy Angharad melyik irányba mehetett, ezért úgy döntötök, hogy különböző irányba indultok el a keresésére. Ha te nyugat felé mész, lapozz a **71**-re. Ha a keleti irányt választod, lapozz a **27**-re.

3.

Mindhárman visszatértek a fogadó biztonságába, amit a tulajdonos meglepődve fogad:

– Senki sem merészkedik ki ebbe a ködbe mostanában, ha meg akarja érni a következő hajnalt – jelenti ki baljóslatú hangon, mire a fogadóban tartozkodó helyiek egyetértően bólogatnak és motyognak az orruk alatt. Szerencsésnek tartod magatokat, amiért megúsztatok bármilyen valós vagy vélt borzalmat, amire utalnak, de magadban csak nevetsz ezeken az ostoba babonákon. A nap hátralevő részét azzal töltitek, hogy átnézitek az örökséggel kapcsolatos dokumentumokat, ami estére már halálra untatja az ikreket. Mellesleg, az éjszaka sokkal korábban leszáll, mint előző nap. Miután elfogyasztjátok a könnyű kis vacsorát, az ikrek kijelentik, hogy azonnal nyugovóra térnek, és te is követed a példájukat. Lapozz a **123**-ra.

4.

A fogadós bőséges reggelit tálal fel, ami tojásból, hússzeletekből, csípős sajtból és fehérborból áll. Az ikrek izgatottan csevegnek arról, hogy ma végre láthatják az örökségüket, meg a tegnapi sikertelen kiruccanásotokról is.

Meg akarod osztani velük az esti álmodat? Ha igen, lapozz a **82**-re; ha nem, lapozz a **147**-re.

5.

Nem vesztegeted az időt, hanem azonnal visszarohansz a mocskos folyosón, hogy benyiss a sötét szobába vezető ajtón. Egy pillanatig tétovázol, hogy nem történik-e megint valami váratlan odabent, de ezúttal nem támad rád semmi. Egyenesen átvágsz a szobán abba az irányba, ahol a másik ajtót sejted, majd a kilincs után nyúlsz. Azonban amikor megérinted a hideg fémet, hirtelen éles fájdalom hasít a karodba. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot az erős áramütéstől. Ha még életben vagy, akkor lenyomod a kilincset, hogy aztán örömmel pillantsd meg a faburkolatú, márványpadlós folyosót, amelyen eljutottál idáig. Lapozz a **48**-ra.

6.

– Hmm, remek, igazán remek! Esküszöm, hogy láttam már egy ilyet valahol a környéken, és jó, ha van belőle egy sajátod. Nagyon hasznosak errefelé! – mondja az öreg, miközben elveszi tőled a karót. – Most már mehetsz, elnézem az iménti tapintatlanságodat. – A szavaiból arra következtetsz, hogy bánhatod, amiért odaadtad neki az ezüst karót. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Az öregember az ajtó felé mutat, te pedig távozol, és továbbmész a folyosón. Lapozz a **131**-re.

7.

Az öregember szobája tele van mindenféle tudományos műszerrel és különféle gyógynövényekkel, amiket főzetek és gyógyszerek készítéséhez használnak. Sajnos olyan kotyvalékot nem találsz, ami már elkészült, de néhány olyan gyógynövényt igen, amit a sebeidre dörzsölve visszakapsz 2 elvesztett ÉLETERŐ pontot (abból is csak egy adagot), meg néhány fokhagyma virágot, amit szintén magaddal vihetsz, ha akarsz. Most viszont el kell hagynod a szobát és továbbmenned a folyosón, mielőtt felfedezik, hogy végeztél a doktorral. Lapozz a **131**-re.

8.

Dobj két kockával, és adj 2-t az eredményhez, mivel még mindig remegsz a rémülettől, aminek az imént a szemtanúja voltál.

Ha az eredmény alacsonyabb, mint jelenlegi HIT pontjaid száma, lapozz a **19**-re.

Ha az eredmény magasabb, mint jelenlegi HIT pontjaid száma, lapozz a **125**-re.

9.

Megragadod Angharad vállait és erőteljesen megráncigálod, de továbbra sem reagál. Amint elengeded, rögtön visszafordul az ablak felé, miközben halvány mosoly jelenik meg az ajkain. A legyek hirtelen egyszerre szállnak fel az arcáról, és egy darabig körözni kezdenek a feje fölött, majd összeállnak egy egységes masszává, egy hatalmas fekete denevér alakját felvéve. Lapozz a **44**-re.

10.

Úgy tűnik, hogy az ikrek is szívesebben néznének körül kettesben, ezért szétváltok, de megegyeztek abban, hogy még naplemente előtt találkoztok a bejárat előtt. Ezért aztán céltalanul bolyongsz egyedül a romok között, ami szinte már évszázadoknak tűnik, és hamar megunod, hogy nem találsz mást, csak törmeléket. Még a leomlott kövek réseiben szárba szökkenő növényeket is megvizsgálod, és ha akarsz, eltehetsz magadnak egy kis fokhagyma virágot.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **114**-re; ha nem, lapozz a **166**-ra.

11.

A lény panaszos sírása miatt elérzékenyülsz, könnyek szöknek a szemedbe, és ahogy a szorításod lazulni kezd a karón, a teremtmény kihúzza a mellkasából. Vér spriccel a sebből, egyenesen az arcodba és a szemedbe. Mielőtt még kitörölhetnéd, hogy visszanyerd a látásodat, a lény ellened fordítja a saját fegyveredet, és a szívedbe döfi a karót. Vért köhögsz fel, és a nő mánikusan nevető arca az utolsó dolog, amit még életedben látsz. Kalandod itt véget ért!

12.

Végigsétálsz a folyosón olyan halkan, amennyire csak tőled telik, nehogy gyanút kelts bárkiben, majd lábujjhegyen lemész a kőlépcsőn a fogadó főtermébe, ahol teljes sötétség honol. Horkolás hangja üti meg a füledet, és ez alighanem a fogadós lehet, aki elaludt az egyik asztalnál vagy valamelyik sarokban. Mivel nincs itt semmi érdekes, a sötétség viszont annál nyomasztóbb, ezért inkább óvatosan visszamész az emeletre, hogy visszatérj a saját szobádba. Lapozz a **145**-re.

13.

A felirat szerint a kép Katarina Heydrichet ábrázolja, egy természetellenesen fiatal megjelenésű, sötét szemű, hosszú, fekete hajú, vonzó külsejű nőt. Megdöbbent a felismerés, hogy a képen látható nő mennyire hasonlít az ikrekre, különösen Ingridre, aki kettejük közül kevésbé tűnik ártatlannak. Ettől a feltűnő hasonlóságtól eltekintve a festmény teljesen érdektelen.

Ha most megnéznéd közelebbről a nyájas külsejű férfit ábrázoló képet is, lapozz a **36**-ra. Ha a kifakult és sérült kép érdekel, lapozz a **144**-re. Ha nem vagy kíváncsi a többi festményre és inkább visszatérsz a folyosóra, lapozz a **89**-re.

14.

Az akaraterőd kitartott eddig, miért pont most futamodna meg, amikor csak egy kissé szokatlan dologgal kell szembenéznie? Kapsz 1 HIT pontot az elszánt bátorságodért. Csendesen álldogálsz tovább a sötétségben, és várod, hogy történjen valami.

Néhány perc elteltével, ami a feszültség miatt egy emberöltőnek tűnik, egy kis vörösen izzó szempár jelenik meg a szoba túloldalán. Egy ideig csak fel-le ugrál, aztán lassan elindul feléd. Amikor közelebb ér, látod, hogy a pokoli vörös fénnyel izzó szemek egy pár csíkos, nyurga lábszárra vetik a fényüket. A sötétség pedig még hátborzongatóbbá teszi azt a látványt, ahogy ez az alak feléd közeledik. Nemsokára már olyan közel ér hozzád, hogy már a nyakadon érzed forró és émelyítő leheletét.

A szoba hirtelen fényárba borul, és ahogy a szemed kezd hozzászokni a világossághoz, a valaha látott legborzalmasabb és legvisszataszítóbb alak jelenik meg előtted.

Dobj három kockával! Ha az összeg magasabb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **35**-re. Ha az összeg alacsonyabb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid száma, lapozz a **137**-re.

15.

Kissé ostobán érzed magad, amikor az édességet magad elé tartva abban reménykedsz, hogy ez a megfelelő tárgy, amire most szükséged van. Ezután felkészülsz arra, ami az ajtó túloldalán vár rád. Lapozz a **148**-ra.

16.

Bár sem az épület, sem a névtábla nem tartja meg olyan sokáig valamelyik formáját, hogy hosszabb ideig összpontosíthass rá, mégis felfigyelsz arra, hogy van valami, ami az épület formájától függetlenül mindig megtartja a helyét és az alakját: az egyik középső ablak a harmadik emeleten, amelyből intenzív és igen furcsa melegség árad kifelé. Erre az ablakra szegezed a tekintetedet, miközben próbálod figyelmen kívül hagyni a homályos és folyton változó környezetét. Egyszer csak egy díszes, fekete ruhás alak jelenik meg benne, aki hívogatóan feléd int.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **140**-re; ha nem, lapozz a **112**-re.

17.

A hideg és a józan belátásod ellenére továbbhaladtok a ködben, egyre mélyebbre hatolva benne… és ez végzetes hibának bizonyul. Örök szkepticizmusod elhitette veled, hogy vámpírok nem léteznek, pláne nem a kevésbé ismert szellem változatuk, a Ködvámpírok, amelyek a sűrű köd leplét használják fel zsákmányszerzésre. Egyenesen a csapdájukba sétáltok, és az ostobaságod nem csak a sajátod, hanem két ártatlan fiatal nő szörnyű halálát is okozza. Kalandod itt teljes kudarccal véget ér.

18.

A ma esti váratlan események hatására nehezen tudsz elaludni, de aztán a fáradtság erőt vesz rajtad, és álomba merülsz:

Kora reggel van és a romok felé tartasz. A sűrű köd, ami nem különbözik attól, amit előző reggel tapasztaltál, nehezíti a látásodat és a tájékozódásodat, de rendíthetetlenül mész előre. Több órányi bolyongás és kerülőút megtétele után végre megérkezel arra a pontra, ahol a dokumentumok a kastély helyét jelölik. Ahogy keresztülnézel a ködön, döbbenten látod, hogy nem romok, hanem egy háromszintes kastély áll előtted, olyan tökéletes állapotban, mintha csak most épült volna. Önkéntelenül is közelebb mész az épülethez, ami ezt követően változtatni kezdi az alakját, mintha csak élne. Az egyik pillanatban egy ódon kastély áll előtted, a következőben pedig egy hatalmas, fényűző udvarház. Mindkét épületnek homályosak a körvonalai, ezért gondolkodóba esel, hogy vajon csak a köd okozta illúzió miatt nem egyértelmű számodra, hogy mi áll előtted? Ahogy odaérsz a bejárathoz, egy névtáblát pillantasz meg az egyik oszlopra csavarozva, melyen ez áll: "Mortus Udvarház"… vagy mégsem? Ugyanis nem csak maga az épület változtatja az alakját, hanem az előtted lévő felirat betűi is táncolni kezdenek a szemed előtt. Az egyik pillanatban az olvasod, hogy "Mortus Udvarház", a következőben pedig azt, hogy "Heydrich Kastély".

Lapozz a **16**-ra.

19.

Néhány percnyi keresgélés után a sötétségben egy kis fogantyú akad a kezedbe a fal túloldalán, és lenyomva egy rejtett ajtóra bukkansz, ami egy megvilágított folyosóra nyílik.

Ha kilépsz erre az új folyosóra, lapozz a **67**-re. Ha eleged van a meglepetésekből, és inkább visszatérsz arra a folyosóra, amelyikről bejöttél, lapozz a **48**-ra.

20.

Felemeled a karót, és a nő mellkasa felé döfsz vele.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **139**-re; ha elvéted, lapozz a **95**-re.

21.

A helyeden maradsz még öt percig, de Angharad meg sem moccan. Nyilvánvalóan valamiféle transzban van, ezért érdemes lenne közbelépni, mert veszélyben is lehet. Lapozz az **50**-re.

22.

Beveted magad a pazar ágyneműk közé, és hamarosan mély álomba merülsz. Az álmod pedig olyan valóságos, hogy akár tényleg igaz is lehet:

Lépteket hallasz az ágyhoz közeledni, és amikor elhúzzák a függönyöket, akkor két gyönyörű fiatal lány áll előtted, akik kedvesen mosolyognak rád. Hirtelen rájössz, hogy az ikrek azok, ezért hatalmas megkönnyebbüléssel üdvözlöd őket. A lányok nem válaszolnak, de a tekintetük olyan hipnotikus, hogy hirtelen nagyon vonzódni kezdesz hozzájuk. A következő pillanatban bebújnak melléd a ágyba, hogy elcsábítsanak.

Hirtelen felébredsz, de senkit sem látsz magad körül, a lepedők mégis össze vannak gyűrődve melletted, és két női alak lenyomata látszódik rajtuk. A következő pillanatban éles fájdalom hasít a nyakadba, majd érzed, hogy meleg, ragacsos vér folyik végig rajta – a saját véred, ami két pár szúrt sebből csorog. A vámpír ikrek, akik most már ennek a kastélynak az urát szolgálják, rászedtek, és te is csatlakozol hozzájuk a talpnyalójaként. Szánalmasan kudarcot vallottál!

23.

Bemászol az ágyadba, és szinte azonnal mély álomba merülsz, mert elég kimerült vagy az elmúlt napok eseményei után.

Hirtelen arra ébredsz, hogy valaki sürgetően és eszeveszetten dörömböl az ajtódon.

– Ébren van, ügyvéd úr? Engedjen be, kérem!

Ez Ingrid hangja, és kissé zavarodottan, mert nem tudod, hogy álmodsz-e vagy ez a valóság, kimászol az ágyadból és az ajtóhoz mész. Miután kinyitod az ajtót, valóban a könnyes szemű és kétségbeesett Ingriddel találod magad szemközt.

– Nem tudtam aludni, ezért átmentem Angharadhoz, hogy megnyugodjak. Amikor bekopogtam, nem válaszolt, pedig tudom, hogy lefekvés előtt mindig énekelni szokott magában, ahogy anyánk tette régen, amikor kicsik voltunk. Szóval benyitottam, de Angharad nem volt a szobájában. Az ágya fel volt túrva, mintha már feküdt volna benne, és az ablak tárvanyitva volt. Meg kell keresnünk őt, mert ez nem vall rá, hogy bármit csináljon vagy bárhova menjen anélkül, hogy szólna nekem. Szinte beleőrülök az aggodalomba!

Nem utasíthatod vissza a kétségbeesett Ingrid segítségkérését, már csak azért sem, mert nem fogod tudni befejezni a dolgodat az ütemterv szerint, ha az egyik ikerlány hiányzik a hátralevő formaságok elintézésére. Ezért megígéred Ingridnek, hogy segítesz neki megkeresni a húgát, és tíz percen belül találkoztok a fogadó bejáratánál. Ennyi idő elegendő neked ahhoz, hogy felöltözz, illetve magadhoz vedd a hátizsákodat és a fegyveredet. Lapozz a **2**-re.

24.

Óvatosan továbbmentek a ködben, továbbra is szorosan fogva egymás kezét. Alig tíz méter megtétele után a levegő fagyossá válik, és biztos vagy benne, hogy zavaros, suttogó hangokat hallasz a jeges szélben, amelyek azt mondják, hogy forduljatok vissza.

Ha visszatérsz az ikrekkel a fogadóba, lapozz a **3**-ra. Ha továbbmentek, lapozz a **17**-re.

25.

Az ezüst doboz könnyedén nyílik, és egy marcipánból készült fácánfigurát találsz benne. Ha akarod, magaddal viheted – egy adag élelmiszernek számít, ha bármikor elfogyasztod. Ha még nem tetted meg, akkor most megkóstolhatod a világosbarna színű folyadékot – lapozz a **127**-re –, vagy a vörös színűt – lapozz a **31**-re. Ha nincs kedved ezekhez (vagy már megtetted), akkor elhagyod a helyiséget – lapozz a **141**-re.

26.

A hideg és a józan belátásod ellenére továbbhaladsz a ködben, egyre mélyebbre hatolva benne… és ez végzetes hibának bizonyul. Örök szkepticizmusod elhitette veled, hogy vámpírok nem léteznek, pláne nem a kevésbé ismert szellem változatuk, a Ködvámpírok, amelyek a sűrű köd leplét használják fel zsákmányszerzésre. Egyenesen a csapdájukba sétálsz, és az ostobaságod szörnyű halálodat okozza. Kalandod itt véget ér, és soha nem tudod meg, hogy az ikrek vajon visszajutottak-e a fogadó biztonságába.

27.

Azt mondod Ingridnek, hogy a folyosó keleti végét választod, így neki marad a nyugati oldal. Sok szerencsét kívántok egymásnak, majd elindultok ellenkező irányba. A folyosó nagyon jó állapotban van, a falait gyönyörűen faragott fekete faburkolat borítja, a fényesre csiszolt márványpadlón pedig vastag, sötétvörös szőnyeg fut végig, vélhetően azért, hogy megóvja a drágának tűnő padlóburkolatot. A falakat alabástrom tartókba erősített égő fáklyák tarkítják.

Néhány méter megtétele után egy ajtót találsz a fal bal oldalán. A szőnyeg is kettéágazik előtte, az egyik oldala az ajtóhoz vezet, a másik pedig tovább a folyosón.

Ha megpróbálod kinyitni az ajtót, lapozz a **129**-re. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **89**-re.

28.

Elmagyarázod, hogy a hosszú utazás és a környék meglehetősen kísérteties jellege megnehezíti számodra az elalvást, mire Angharad együttérzően rád mosolyog.

– Tudom, mit érzel! Ezért próbálkozok én is azzal a régi altatódallal, amit néhai nagymamám énekelt elalvás előtt Ingridnek és nekem, amikor kicsik voltunk. Elénekeljem neked? Talán segít majd megnyugodni.

Ha arra biztatod, hogy énekelje el a dalt, lapozz a **142**-re. Ha inkább csak elnézést kérsz a tolakodásért, és visszatérsz a saját szobádba, lapozz a **68**-ra.

29.

A pók folyamatos forgása teljesen elbűvöl, és a tekinteted elhomályosul, hogy aztán egy markáns és tiszteletet parancsoló férfi arcának a képe jelenjen meg előtted. Az illetőnek a kora meghatározhatatlan, fekete haja pedig háromszög alakzatban van a homlokába fésülve. A látomás vörös szemekkel bámul rád, majd lassan megmozdulnak az ajkai, hogy parancsoló hangon megszólaljon:

– Távozz erről a helyről, te ostoba! A lány az enyém. Menj, amíg a véred még az ereidben lüktet!

Vesztesz 1 `HIT` pontot a sokktól, amit ez a gonosz látomás okozott. Ha még mindig ezen a folyosón akarsz továbbmenni, lapozz a **62**-re. Ha inkább visszatérsz az észak felé vezető folyosóra a sötét szobán keresztül, lapozz az **5**-re.

30.

Könnyedén kihúzod a tárgyat a földből, és megállapítod róla, hogy egy hegyes ezüst karó az, meglepően jó állapotban ahhoz képest, hogy mióta pihenhet itt. Ha akarod, magaddal viheted. Lapozz a **166**-ra.

31.

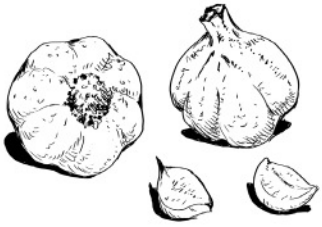
Alaposan meghúzod a vörös színű folyadékot, ami elég sűrű és fémes utóízt hagy a szádban. Sikerült beleinnod a szüzek vérébe, és nem meglepő, hogy erre leltél abban az épületben, amelyet olyan legendák öveznek, mint a Heydrich Kastélyét! Vesztesz 1 `SZERENCSE` és 1 `HIT` pontot, majd lapozz a **141**-re, mert azonnal undorodva hagyod el a raktárhelyiséget.

32.

Bár tisztában vagy vele, hogy milyen következményei lehetnek annak, ha egy Vérfarkas többször is megsebesít, gyorsan kiűzöd az agyadból ezt a babonás ostobaságot, hogy félelem nélkül harcolhass tovább. Lapozz vissza a **126**-ra, és folytasd a küzdelmet, de ha ellenfeled negyedszer is megsebesít, lapozz azonnal a **73**-ra.

33.

Miután kihúzod a fiókot, csak egy arany feszületet találsz benne, amit magaddal vihetsz, ha akarsz. Semmi más érdekeset nem találsz a szobában, ezért úgy döntesz, hogy visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **86**-ra.

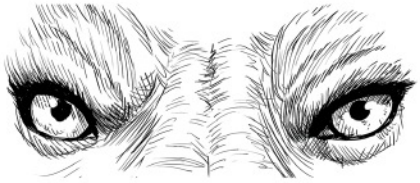


34.

Kissé tétovázva lépsz be a helyiségbe, majd rögtön azt érzed, hogy megragad két nyirkos kéz. Túl későn veszed észre, hogy egy förtelmes Ghoul tepert a földre, Reiner Heydrich utolsó csapdája, amit azért állított, hogy megakadályozza, hogy bárki beléphessen a belső szentélyébe. A Ghoul a hátadra mászik, és rothadó fogait a húsodba mélyeszti. A halálod nem lesz gyors, de még mindig jobb, mintha egy vámpír harapásától lennél örök élőhalottságra ítélve.

35.

Már a helyzet puszta szörnyűsége is túl sok a számodra. Katonaéveid alatt elég erő volt benned, hogy megbirkózz azzal, amivel most szembesülsz, bármi is legyen az, de az íróasztal mögötti papírtologatással eltöltött évek nem tettek jót az ideigeidnek, hogy elviseld a rád törő rettegést. A szíved feladja, és görcsösen zuhansz a padlóra. Lehet, hogy a lény lakmározni fog a maradványaidból, de az is lehet, hogy nem. Bárhogyan is alakul, te már nem fogod megtudni. Kalandod itt véget ért!



36.

A felirat szerint a festmény nem mást ábrázol, mint magát Reiner Heydrichet, az ikrek egyik felmenőjét, akiről annyi mítosz és botrányosnak mondható pletyka kering. Ahogy jobban megvizsgálod a képet, azonnal feltűnik a férfi élénk tekintete és előkelő, grófi megjelenése, ami éles ellentétben áll az egyszerű fehér ingével és a háromszög alakban homlokába fésült hajával. Perceken keresztül csak állsz, és megigézve bámulod a képen lévő férfi szemeit. Hirtelen egy mély hang visszhangzik végig a szobán: – Kifelé! – parancsolja, és nemcsak a tested, hanem a lelked is összerándul a hang puszta erejétől. Vesztesz 1 HIT pontot. Azonnal kirohansz a szobából. Lapozz a **89**-re.

37.

Halkan, de érthetően megszólítod Angharadot, választ azonban nem kapsz.

Ha közelebb mész hozzá, lapozz az **50**-re. Ha inkább az ajtónál várszt, hogy mi fog történni, lapozz a **21**-re.

38.

A főzet íze még a szagánál is rosszabb, de hihetetlenül felélénkít, és egészségesebbnek érzed magad tőle, mint valaha. Állítsd vissza az ÉLETERŐ pontjaid számát a *Kezdeti* értékére, és növeld meg a *Kezdeti* értéket egy ponttal a gyógyfőzet hatása miatt. Köszönetet mondasz az öregnek, és búcsút veszel tőle, majd visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **131**-re.

39.

Előrenyújtod a feszületet a bal kezedben tartva, hogy megóvd magad bármilyen élőhalottól, ami az ajtó túloldalán vár rád. Lapozz az **55**-re.

40.

– Fokhagyma-virágok. Nagyon hasznosak! – mondja az öregember. – Fontos összetevői egy gyógyfőzetnek, aminek az elkészítésében jártas vagyok. Ha várszt egy kicsit, akkor főzök neked egy adagot, és begyógyíthatod vele a sebeidet, ha vannak – ajánlja. Ha maradsz, lapozz a **78**-ra. Ha inkább elnézést kérsz, és távozol, lapozz a **149**-re.

41.

A zsebedbe nyúlsz, és kihúzol belőle egy marék fokhagyma virágot. – Csak nem ebédet akarsz főzni? – gúnyolódik a nő. – Mert a hagyma csak arra való.

Ha inkább közelebb lépsz hozzá, lapozz a **152**-re. Ha megtámadod, lapozz a **121**-re. Ha feltartasz egy arany feszületet (és még nem tetted meg), lapozz a **109**-re.

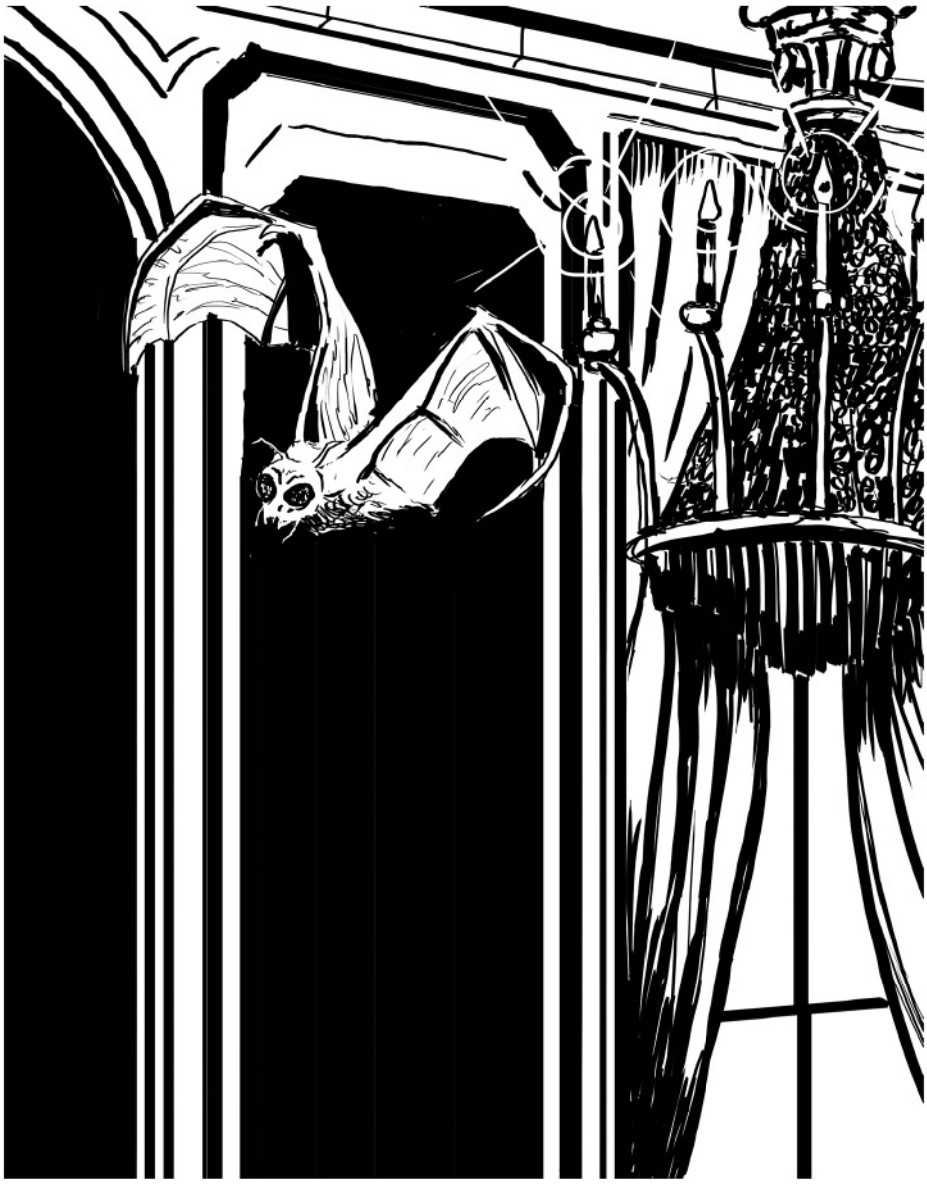
42.

Az öregember barátságosan rád mosolyog és beinvitál a szobájába. Közben elmondja, hogy Dr. Henrik Karlovnak hívják és a gyógynövények szakértője. Egykoron bérgyilkos volt, és ezt a tudományát az ölésre használta, de most már nyugodtabb életre vágyik, ezért inkább gyógyító főzeteket készít. Te is elmeséled neki, hogy miként jutottál a kastélyba, mire a doktor felajánlja, hogy készít neked valamit, ami a segítségedre lehet. Ha elfogadod az ajánlatát, lapozz a **78**-ra. Ha inkább búcsút veszel tőle, és visszatérsz a folyosóra, lapozz a **131**-re.

43.

A festmények valódi remekművek, és különféle jeleneteket ábrázolnak. Vannak rajta erdők, a fogadó, ahol megszálltál, egy kőből készült monolit, egy postakocsi belülről és kívülről egyaránt megörökítve, a legbizarrabb azonban az a kép, ami 8 Aranytallérból kirakott lovat ábrázol, és amire valaki a "NINCS TOVÁBB – ADD FEL MOST!" szavakat írta vérrel (talán Angharad volt az, hogy figyelmeztessen?). Mindegyik festményt "Martin" szignózta a jobb alsó sarokban, mellettük pedig a 38-as és az 58-as szám található bekarikázva, feltehetőleg a képek készítésének évei. Azonban a riasztó figyelmeztetést leszámítva a festmények elég érdektelenek.

Ha most megvizsgálod az ágyat is, lapozz a **157**-re. Ha távozol a szobából, lapozz a **86**-ra.



44.

A rovar-denevér a szoba mennyezete felé emelkedik, majd a teste szép lassan átalakul egy valódi denevérévé, aminek azonban légy feje van. Ezután lejjebb ereszkedik, hogy rád támadjon. Angharad továbbra is transzban van, így nem tud a segítségedre lenni a küzdelem során.

Rovarfejű
Denevér ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd, lapozz a **159**-re.

45.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz a **49**-re; ha elvéted, lapozz a **153**-ra.

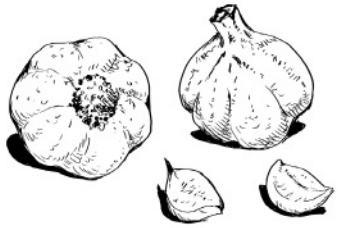
46.

Dobj két kockával, és az eredményt hasonlítsd össze HIT pontjaid számával! Ha a dobott összeg kevesebb, lapozz a **107**-re. Ha a dobott összeg magasabb, lapozz a **34**-re.

47.

A látvány, ami azután fogad, hogy kinyitod az ajtót, és belépsz a szobába, egyszerre tölt el örömmel és kétségbeeséssel. Angharad áll a szoba közepén, aki egy menyasszonyi ruhának is beillő hófehér öltözékben pompázik. A lány háttal áll neked égnek emelt karokkal, amitől a ruhája leomló ujjai úgy tűnnek, mintha denevérszárnyak lennének. A szoba padlóját mályvaszínű, vastag szőnyeg borítja, a falak mentén pedig fekete gyertyák sorakoznak négyszög alakban, és olyan erős magnézium-fehér fénnyel égnek, hogy elvakítanak, ha rájuk nézel. A túloldali falnál megpillantod Ingridet is, akit egy vastag kötéllel a csuklóinál fogva fellógattak a mennyezet egyik gerendájára. A lány kétségbeesetten vergődik, ahogy megpróbálja kiszabadítani magát, de ezzel csak annyit ér el, hogy a kötél teljesen lehorzsolja a bőrét a csuklóiról. Közben könnyek patakzanak a félelemtől falfehér arcán. Amikor meglát téged, azonnal a nevedet kiáltja, és könyörögni kezd, hogy mentsd meg. Erre Angharad is felkapja a fejét, és szembefordul veled, a szemei vörösen és fenyegetően izzanak. Továbbra is égnek emelt karokkal, mintha szárnyai lennének, elindul feléd, közben hátrahajta a fejét és kitátja a száját, felfedve ezzel a hegyesre nőtt felső szemfogait.

Dobj két kockával, és az eredményt vesd össze HIT pontjaid számával! Ha a dobott eredmény alacsonyabb, lapozz a **160**-ra. Ha a dobott összeg magasabb, lapozz a **88**-ra.



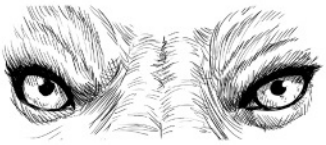
48.

A folyosó nagyjából még száz méteren keresztül egyenesen halad tovább, majd élesen jobbra kanyarodik. Követed az elkanyarodó folyosót, ami hamarosan egy lefelé vezető széles lépcsősornál ér véget. Ahogy elnézel fölötte a túloldalra, látod, hogy abból az irányból egy másik folyosó vezet ugyanehhez a lépcsősorhoz, amelyiknél most állsz. Sáros lábnyomokat is látsz a szőnyegen abból az irányból, amelyek továbbvezetnek lefelé a lépcsőn. Követed őket abban a reményben, hogy azok Ingrid lábnyomai. Lapozz a **116**-ra.

49.

Miközben átkutatod a kamra padlóját borító mocskos és vérfoltos szalmát, egy csillogó tárgyat veszel észre, ami csengő hangot ad, amikor megütögeted a kardoddal. Közelebb hajolva megállapítod, hogy fémből készült, és amikor kihúzod a szalma alól, akkor egy gyönyörűen megmunkált kardot tartasz a kezedben. Ez egy mágikus penge, amit harc közben használva 1 ponttal növelheted Támadóerődet. Ráadásul ez a fegyver élőhalott lények ellen is hatásos, melyeket nem tudnál megsebezni olyan karddal, ami nincs megbűvölve. Kapsz 1 SZERENCSE pontot ezért a szerzeményért.

Ezután odamész az ajtóhoz, ami pontosan szemben van azzal, amelyiken bejöttél. Lapozz a **65**-re.



50.

Odamész Angharadhoz, és finoman megérinted a vállát. Mivel erre nem reagál, ezért úgy döntesz, hogy megragadod és elrángatod őt az ablaktól, mert lehet, hogy veszélyben van. Amikor magad felé fordítod, elszörnyedve látod, hogy szinte az egész arcát ellepik a rajta nyüzsgő legyek. Úgy tűnik azonban, hogy ennek nincs tudatában, és csak üres tekintettel bámul rád.

Ha megpróbálod kizökkenteni őt ebből a transzból, lapozz a **9**-re. Ha inkább lesöpröd a legyeket az arcáról, lapozz a **119**-re.

51.

Megkéred az ikreket, hogy térjenek vissza a fogadóba, te pedig egyedül folytatod az általuk örökölt kastély felderítését. Az ikrek azonban könyörögni kezdenek, hogy te se menj tovább.

Ha hallgatsz rájuk, és visszatértek együtt a fogadóba, lapozz a **3**-ra.Ha ragaszkodsz ahhoz, hogy egyedül folytasd az utat, lapozz a **26**-ra.

52.

Mit ajánlasz fel az öregembernek?

Egy ezüst karót?	Lapozz a **6**-ra.
Néhány fokhagymavirágot?	Lapozz a **40**-re.
Egy marcipánból készült fácánt?	Lapozz a **75**-re.
A kastély dokumentumait?	Lapozz a **54**-re.
Egy arany feszületet?	Lapozz a **64**-re.
Semmit, csak simán kisétálsz?	Lapozz a **118**-ra.

53.

Elkezded énekelni az altatódalt, amit Angharadtól hallottál az egyik éjszaka a fogadóban. A lány abbahagyja a zokogást és sóvárogva néz rád, az arca pedig ismét olyan ártatlan, mint amilyennek megismerted. Amikor szóra nyitja a száját, hogy köszönetet mondjon, akkor észreveszed, hogy a megnyúlt szemfogai visszahúzódnak az ínyébe az eredeti méretükre, és a szemeiből is eltűnik az őrült vérszomj. De azon lepődsz csak meg igazán, ami ezután történik.

Angharad feláll a padlóról és vonaglani kezd, mintha saját magával viaskodna. Hirtelen fájdalmasan felsikolt, de aztán ugyanolyan gyorsan abbahagyja a sikoltozást, ahogy elkezdte. Ezután megkönnyebbülten felsóhajt, ahogy egy magas férfi körvonalai jelennek meg körülötte, mintha szó szerint most kényszerítette volna ki magából a szellemet, ami eddig megszállta. A kísérteties jelenség közted és Angharad között lebeg, majd beszélni kezd:

– No lám, ügyvéd úr! Szóval sikerült megszabadítania a gyermeket a hatalmam alól. Jutalmul az ön porhüvelye lesz Reiner Heydrichnek, a Sötétség Hercegének és Mortvánia Örökös Urának a házigazdája.

Ezzel Heydrich Szelleme lebegve elindul feléd.

Van nálad egy mágikus kard? Ha igen, lapozz az **58**-ra; ha nincs, lapozz a **151**-re.

54.

Az öregember közönyös tekintettel fut végig az iratokon.

– Azt reméled, hogy halálra untatsz velük? – kérdezi gúnyosan. – Ezek teljesen értéktelenek a számomra. Gyógyszerész vagyok, nem levéltáros. Fogd őket, és tűnj el a szemem elől! Semmi kedvem több időt vesztegetni a magadfajta idiótákra! – Ezzel visszaadja a papírokat a kezedbe. Ha válaszul megtámadod, lapozz a **155**-re. Ha elnézést kérve távozol a szobából, lapozz a **118**-ra.

55.

A látvány, ami azután fogad, hogy kinyitod az ajtót, és belépsz a szobába, egyszerre tölt el örömmel és kétségbeeséssel. Angharad áll a szoba közepén, aki egy menyasszonyi ruhának is beillő hófehér öltözékben pompázik. A lány háttal áll neked égnek emelt karokkal, amitől a ruhája leomló ujjai úgy tűnnek, mintha denevérszárnyak lennének. A szoba padlóját mályvaszínű, vastag szőnyeg borítja, a falak mentén pedig fekete gyertyák sorakoznak négyszög alakban, és olyan erős magnézium-fehér fénnyel égnek, hogy elvakítanak, ha rájuk nézel. A túloldali falnál megpillantod Ingridet is, akit egy vastag kötéllel a csuklóinál fogva fellógattak a mennyezet egyik gerendájára. A lány kétségbeesetten vergődik, ahogy megpróbálja kiszabadítani magát, de ezzel csak annyit ér el, hogy a kötél teljesen lehorzsolja a bőrét a csuklóiról. Közben könnyek patakzanak a félelemtől falfehér arcán. Amikor meglát téged, azonnal a nevedet kiáltja, és könyörögni kezd, hogy mentsd meg. Erre Angharad is felkapja a fejét, és szembefordul veled, a szemei vörösen és fenyegetően izzanak. Továbbra is égnek emelt karokkal, mintha szárnyai lennének, elindul feléd, közben hátrahajta a fejét és kitátja a száját, felfedve ezzel a hegyesre nőtt felső szemfogait.

Ha korábban bekented magad fokhagymával, lapozz a **103**-ra. Ha egy feszületet tartasz a bal kezedben magad előtt, lapozz a **63**-ra.

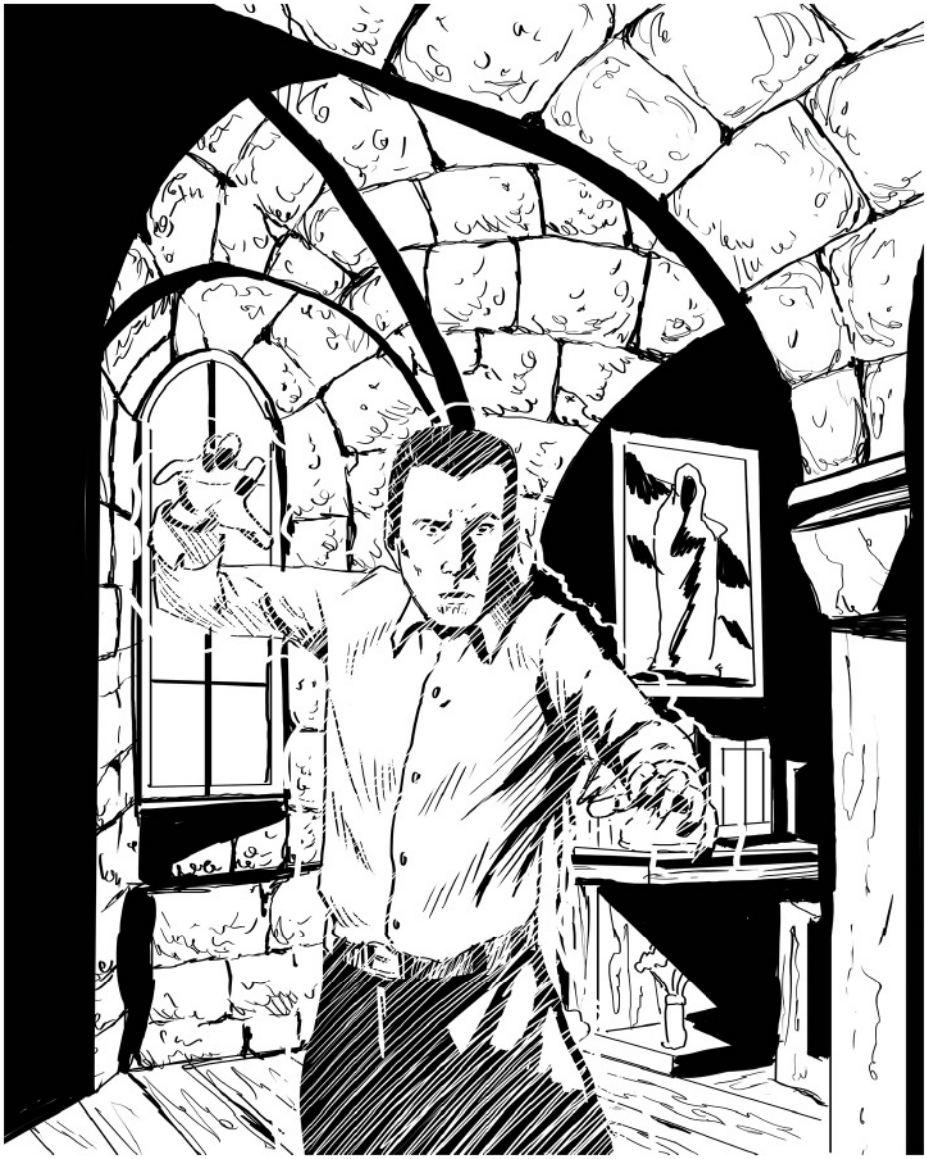
56.

A kardot támadóállásban magad elé tartod, hogy a pengéje megóvjon téged egy esetleges ellenséges támadástól. Lapozz a **138**-ra.

57.

Csendesen elhagyod a szobádat, és óvatosan behúzod magad után az ajtót, majd a lépcsőnél lévő két szoba felé fordulsz, ahol az ikreket szállásolták el. Angharad szobája a rövid folyosónak azon az oldalán van, ahol a tied is, de Ingrid szobája a túloldalon, kicsi távolabb. Mit teszel?

Bekopogsz Angharad szobájának ajtaján?	Lapozz a **154**-re.
Ingrid ajtaján próbálkozol?	Lapozz a **90**-re.
Lemész inkább a földszintre?	Lapozz a **12**-re.



58.

Felemeled a mágikus kardot, miközben Heydrich Szelleme megáll előtted, és kitárja a karjait, hogy támadásba lendüljön. Mivel nincs anyagi megtestesülése, ezért csak a varázsfegyverrel tudsz kárt tenni benne. Halálig tartó küzdelem veszi kezdetét:

Heydrich Szelleme ÜGYESSÉG 13 ÉLETERŐ 15

Ellenfeled valahányszor megnyer egy Harci Kört, akkor 3 ÉLETERŐ pont sebesülést okoz, mert gonosz csapása beleég a lelkedbe. Ha korábban bekented magad a fokhagyma-virág aromájával, akkor növeld 2 ponttal a Támadóerődet, mert Heydrichnek erősen koncentrálnia kell, hogy a szaga ne taszítsa el tőled.

Ha valahogy sikerül megnyerned ezt a csatát, lapozz a **167**-re.

59.

A koponyádra nehezedő nyomás kínjai ellenére sikerül az erődet a karjaidra összpontosítanod, így lefeszíted a nő kezeit a fejedről. A lénynek azonban nyilvánvalóan az a szándéka, hogy elpusztítson, ezért kénytelen vagy védeni magad. Lapozz a **121**-re.

60.

Mit szeretnél a kezedben tartani, amikor belépsz a szobába (csak egyetlen tárgyat választhatsz)?

Egy marcipánból készült fácánt?	Lapozz a **15**-re.
Egy ezüst karót?	Lapozz a **113**-ra.
Néhány fokhagyma-virágot?	Lapozz a **162**-re.
Egy mágikus pengét?	Lapozz az **56**-ra.
Egy arany feszületet?	Lapozz a **39**-re.
Polidori Genealógiáját?	Lapozz a **80**-ra.

Amennyiben mégsem akarsz elővenni semmit, vagy a fenti tárgyak közül egyik sincs nálad, lapozz a **47**-re.

61.

Ahogy Angharad szobájához közelítesz, észreveszed, hogy az ajtó résnyire nyitva van, és hűs, nyirkos levegő árad odabentről. Óvatosan benyomod az ajtót, és meglepődve látod, hogy Angharad az ablaknál áll, kifelé bámulva. Csendesen behúzod magad után az ajtót.

Ha felhívod magadra Angharad figyelmét, lapozz a **37**-re. Ha inkább csendben közelebb mész hozzá, lapozz az **50**-re. Ha az ajtónál várakozol, hátha történik valami, mert a lány csak be akarta csukni az ablakot, de valami elvonta a figyelmét, lapozz a **21**-re.

62.

Megkönnyebbülve, hogy túléltél egy újabb bizarr találkozást ezen a különös helyen, gyorsan továbbsietsz a folyosón, és meglepődsz, hogy milyen könnyedén haladsz a vastag porréteg ellenére. Egy idő után hátrapillantasz, hogy nem követ-e valami, de amit látsz, abban nem vagy biztos, hogy vajon nem a képzeleted szüleménye. A lábnyomaid ugyanis eltűntek, mert a lépteid nyomán felszálló por visszaülepedett a helyére, mintha nem is jártál volna arra. Egy pillanatra megállsz, hogy összeszedd a gondolataidat, majd rohanni kezdesz, ahogy csak bírsz, amíg el nem éred a folyosó végét, amit egy ősréginek tűnő göcsörtös faajtó zár le. Amikor ismét hátranézel, akkor friss lábnyomokat pillantasz meg a porban, amint feléd közelednek. A félelemtől földbe gyökerezik a lábad, és csak bámulod ezt a különös jelenséget, amíg a lábnyomok hirtelen megállnak előtted. Rögtön ezután egy furcsa, jeges érzés fut végig az egész testeden, mintha valami szó szerint áthaladt volna rajtad, majd tovább a mögötted lévő ajtón. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, mert úgy érzed, mintha teljesen átfagytál volna. Mit teszel ezután?

Kinyitod az ajtót?	Lapozz a **150**-re.
Inkább bekopognál rajta?	Lapozz a **77**-re.

Ha eleged van ebből a folyosóból és elindulsz visszafelé, hogy a sötét szobán keresztül visszajuss az észak felé vezető folyosóra, amelyiken korábban haladtál, lapozz az **5**-re.

63.

Amikor Angharad megpillantja a kezedben tartott feszületet, azonnal a szoba egyik sarkába kezd hátrálni. Közben védekezésül maga elé tartja a karját, mert a gyertyák fényei folyamatosan megcsillannak a szent jelképen. Lapozz a **72**-re.

64.

– Hmm, remek, igazán remek! Esküszöm, hogy láttam már egy ilyet valahol a környéken, és jó, ha van belőle egy sajátod. Nagyon hasznosak errefelé! – mondja az öreg, miközben elveszi tőled a feszületet. – Most már mehetsz, elnézem az iménti tapintatlanságodat. – A szavaiból arra következtetsz, hogy bánhatod, amiért odaadtad neki az feszületet. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Az öregember az ajtó felé mutat, te pedig távozol, és továbbmész a folyosón. Laopzz a **131**-re.

65.

Az ajtó túloldaláról küzdelem zaját hallod, valamint azt, hogy két női hang vezekszik egymással – ezek kétségtelenül az ikrek, Angharad és Ingrid!

Ha azonnal berontasz az ajtón, lapozz a **47**-re. Ha előbb elővesszel egy tárgyat a hátizsákodból, mielőtt benyitnál az ajtón, lapozz a **60**-ra.

66.

Nekiveselkedsz, hogy a válladdal betörd az ajtót, de amint hozzáérsz, az magától kinyílik a másik oldalról. A lendületed továbbvisz, és végigbotladozol egy kis szobán, hogy végül a túloldalán landolva magaddal ránts néhány polcot és azok tartalmát. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot.

Amikor felnézel, egy szemüveges, selyem házikabátot viselő kis öregembert pillantasz meg, aki szórakozott arckifejezéssel nyújtja feléd a kezét:

– Ejnye-bejnye, hova lett a jómodorod? – kérdezi korholva. – Hónapokba fog telni, amíg helyrehozom a károkat, amiket okoztál. Engesztelésül adj nekem valami értékes tárgyat, és akkor büntetlenül elengedlek.

Ha adsz valamit az öregembernek, lapozz az **52**-re. Ha megtámadod, lapozz a **155**-re.

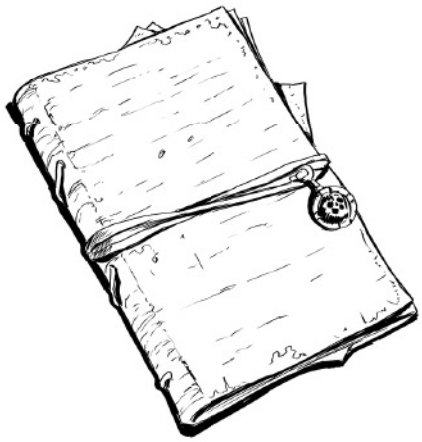
67.

Becsukod magad mögött az ajtót, és kilépsz a fényesen megvilágított folyosóra. Annak ellenére, hogy a falak mentén sorakozó fáklyák úgy tűnnek, mint amiket nemrégiben gyújtottak meg, a folyosó nagyon elhanyagoltnak tűnik. A padlót vastagon lepi a por, a falakat pedig mindenhol pókhálók borítják. Ez meglehetősen szokatlan a kastély azon részeihez képest, amiket már korábban felderítettél, és jeges borzongás fut végig a gerinceden, amikor egy méretes pók ereszkedik le előtted éppen az arcod elé, hogy ott megállapodjon egy selyemszálon függve. A pók ezután nem moccan, csak elkezd forogni a tengelye körül.

Ha félresöpröd a pókot az útból, hogy továbbmehess, lapozz a **132**-re. Ha várasz egy darabig, hátha történik valami, lapozz a **74**-re.

68.

Elnézést kérve becsukod magad után Angharad szobájának ajtaját, majd elindulsz a sajátod felé. Lapozz a **145**-re.



69.

Céltalanul bolyongtok a romok között, ami szinte már évszázadoknak tűnik, és hamar elunjátok, hogy nem találtok mást, csak törmelékeket. Még a leomlott kövek réseiben szárba szökkent növényeket is megvizsgáljátok, és ha akarsz, eltehetsz magadnak egy kis fokhagyma-virágot.

Az ikrek végül kijelentik, hogy ez az egész lehangoló élmény a számukra, ezért inkább visszatérnének a fogadóba, hogy egyenek valamit, és kipihenjék az előző este megpróbáltatásait.

Egyetértesz velük, így vacsora után korán visszavonultok a szobáitokba. Lapozz a **108**-ra.

70.

Lenyomod a kilincset, de az ajtó zárva van. Mit teszel ezután?

Bekopogsz rajta?	Lapozz a **81**-re.
Megpróbálod betörni?	Lapozz a **66**-ra.
Inkább továbbmész balra a folyosón?	Lapozz a **131**-re.

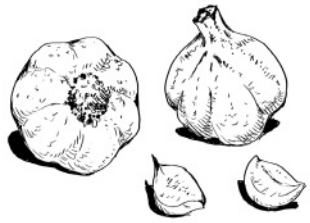
71.

Azt mondod Ingridnek, hogy a folyosó nyugati végét választod, így neki marad a keleti oldal. Sok szerencsét kívántok egymásnak, majd elindultok ellenkező irányba. A folyosó nagyon jó állapotban van, a falait gyönyörűen faragott fekete faburkolat borítja, a fényesre csiszolt márványpadlón pedig vastag, sötétvörös szőnyeg fut végig, vélhetően azért, hogy megóvja a drágának tűnő padlóburkolatot. A falakat alabástrom tartókba erősített égő fáklyák tarkítják.

Néhány száz méteren keresztül haladsz ebbe az irányba, amikor a folyosó egy éles jobb kanyarhoz érkezik. Egy ajtó van előtted közvetlenül a kanyar sarkában, amit a padlót borító szőnyeg leágazása is jelez a számodra.

Ha megpróbálod kinyitni az ajtót, lapozz a **133**-ra.

Ha úgy érzed, hogy sürgősebb megtalálni Angharadot, mint a szobák felfedezése, lapozz a **141**-re.



72.

Mivel Angharad egy időre cselekvésképtelenné vált, gyorsan a szoba túlsó végébe rohansz, hogy elvágd az Ingridet fogvatartó köteleket. A kiszabadított lány hálásan átölel, miközben elmeséli, hogy amikor bejött ebbe a szobába, akkor Angharad a földön fekve aludt egy fekete gyertyákból kirakott pentagram közepén. Ezután egy láthatatlan erő becsapta az ajtót, és Ingrid képtelen volt újra kinyitni. Azonnal pánikba esett, de közben Angharad is felébredt az álmából, hogy hihetetlen és természetellenes erővel megragadja és végigvonszolja az egész szobán, majd kikösse, ahogy te is rátaláltál. Angharad ezután elhelyezte a gyertyákat a falak mentén és belekezdett egy bizarr rituális táncba – végigpörgött az egész szobán, mint egy kerengő dervis. Végül égnek emelt karokkal megmerevedett abban a denevérszerű pózban, amiben te is láttad, és elkezdte fenyegetően bámulni Ingridet. Ingrid megpróbált józan érvekkel hatni a húgára, de Angharad teljesen elmerült a szörnyű rituálában, bár néha mintha megcsillant volna a felismerés szikrája a szemében.

Hirtelen meghalljátok, hogy Angharad egy gyerek hangján beszélni kezd, ezért mindketten odafordultok felé:

– Énekelj nekem, nagymama, akkor minden jobb lesz! A szörnyek akkor félni fognak. Énekelj, kérlek, hogy a szörnyek elmenjenek!

Erre szöget üt a fejedbe egy gondolat. Ha korábban elolvastad Polidori Genealógiáját, akkor bizonyára ismered az ikrek nagyanyjának a kilétét. Lapozz arra a fejezetpontra, aminek a száma megegyezik a Genealógia oldalainak a számával. Ha nincs a birtokodban ez az információ, lapozz a **161**-re.

73.

Elsápadsz, amikor rádöbbensz, hogy a lény éles karmai által okozott seb mit jelent a számodra. Szédülni kezdesz és a padlóra rogysz, így a fenevad szabadon a lábadba mélyesztheti a fogait. Fájdalmasan felsikoltasz, ellenfeled pedig riadtan néz körül, amikor rohanó léptek hangjait halljátok a lépcső felől. Valakit biztosan felébresztett a dulakodás zaja, a Vérfarkas pedig kihasználva az alkalmat az ablakpárkányra ugrik, majd beleveti magát az éjszakába. A fogadós ront be a szobádba, mögötte az ikrekkel. Angharad felsikolt, amikor meglát, te pedig erőlködve megpróbálod kimondani a nevét, de csak gyenge morgás tör elő a torkodból. – Tudtam, hogy valami nem stimmel veled! – mondja a fogadós, te pedig már csak egy utolsó pillantást tudsz vetni a szőrrel borított arcodra, ami azon az ezüst pengén tükröződik, amit a fogadós lendít meg, hogy elválassza a fejedet a nyakadtól.

Az ikrek sikoltozni kezdenek, ahogy Mortvánia átkának legújabb áldozata életét veszti.

74.

A pók továbbra is csak forog a selyemszálon a tengelye körül, és ez lassan kezd megbabonázni.

Dobj egy kockával, és az eredményt vesd össze HIT pontjaid számával! Ha a dobott szám a magasabb, lapozz a **29**-re. Ha a dobott szám alacsonyabb, lapozz a **93**-ra.

75.

– Hmm, ez tényleg nagyon szép! Igazán különös alkotás, ráadásul még finom is! – mondja az öreg, miközben elveszi tőled az édességet. – Most elmehetsz. Elnézem az iménti tapintatlanságodat. – Az öreg az ajtó felé mutat, te pedig távozol, és továbbmész a folyosón. Lapozz a **131**-re.

76.

Úgy döntesz, hogy az lesz a legjobb, ha elmondod az ikreknek, hogy hogyan vélekednek a családjukról a helyiek, ezért megosztod velük azt a kevés információt, amit a kastély irataiból tudtál meg. A testvérek nevetségesnek tartják azt a felvetést, hogy valaha is egy "gonosz" lehetett a családjukban, te pedig buzgón egyetértesz, hogy ez biztosan csak egy ostoba babona. Miközben ezt kimondod, nem tudod nem észrevenni, hogy a fogadós és a vendégek azonnal keresztet vetnek és rosszalló tekintettel bámulnak maguk elé, de megnyugtatod magad, hogy ez egy egyszerű vidék egyszerű emberekkel.

Végül azt javaslod, hogy ideje lenne nyugovóra térni, mert másnap korán kell kelnetek. A fogadós fel is vezet benneteket egy kőlépcsőn, hogy megmutassa a szobáitokat.

Ha azonnal ágyba bújsz, lapozz a **145**-re. Ha inkább körülnéznél egy kicsit a fogadóban, lapozz az **57**-re.

77.

Bekopogsz az ajtón, de hátborzongató módon nem hallasz semmi zajt, amikor az ujjad hozzáütődik a fához. Erősebben próbálkozol, de a helyzet változatlan. Teljesen mindegy, hogy milyen erővel vered az ajtót, az nem ad ki semmilyen hangot magából. Mivel nem akarsz kárt tenni a saját öklödben azzal, hogy hiábavalóan püfölöd az ősrégi deszkákat, így csak két választási lehetőséged maradt.

Ha benyitsz az ajtón, lapozz a **150**-re.

Ha eleged van ebből a különös folyosóból, és elindulsz visszafelé, hogy a sötét szobán keresztül visszajuss az észak felé vezető folyosóra, amelyiken korábban haladtál, lapozz az **5**-re.

78.

Nagyjából egy óra telik el azzal, hogy az öregember gyógynövényeket zúz porrá, folyadékokat forral fel lombikokban és az egészet összekeveri, hogy végül egy pohár zavaros löttyöt nyújtson feléd, aminek olyan csípős szaga van, amit még soha életedben nem éreztél eddig. Ha megiszod a kotyvalékot, lapozz a **38**-ra. Ha visszautasítod, lapozz a **149**-re.

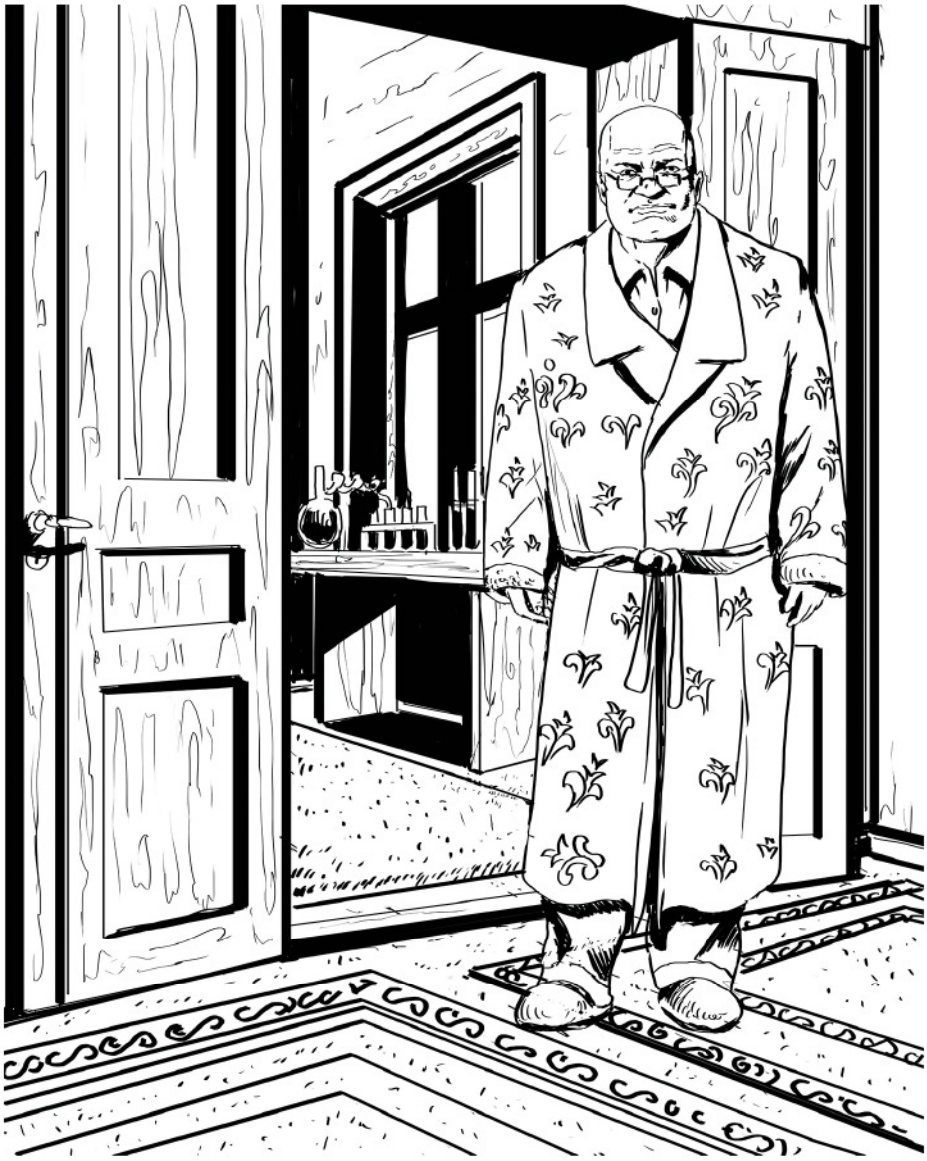
79.

Amint az ajkaid hozzáérnek a nő kezéhez, az kirántja előled, majd mindkét kezével megragadja a fejedet, hogy összeroppantsa a koponyádat.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED! Ha sikeres a próba, lapozz az **59**-re; ha nem, lapozz a **97**-re.

80.

Úgy tartod a könyvet magad elé, mintha valamiféle védelmet remélnél tőle. Kissé ostobán érzed magad ettől, de felkészülsz arra, ami az a ajtó túloldalán várhat rád. Lapozz a **148**-ra.



81.

Mogorva hang válaszol a túloldalról: – Egy pillanat, máris jövök! – Rögtön ezután könnyed lépteket hallasz az ajtóhoz közeledni, majd hallod, ahogy a kulcs elfordul a zárban. Az ajtó kinyílik, és egy fura kinézetű kis öregember jelenik meg, aki érdeklődve mér végig. – Miben segíthetek? – kérdezi.

Mit teszel?

Megtámadod?	Lapozz a **155**-re.
Segítséget kérsz tőle?	Lapozz a **42**-re.
Elnézést kérsz, és továbbmész?	Lapozz a **118**-ra.

82.

Mesélni kezdesz a Heydrich kastélyról szóló felkavaró álmodról. Hamarosan kiderül, hogy az ikrek is ugyanezt álmodták. Sőt, hogy még furcsább legyen a dolog, nagyjából ugyanakkor is álmodtátok ugyanazt. Bármilyen különös egybeesés ez, a felfedezés, hogy nem csak rád volt ilyen hatással az álom, megnyugtatásul szolgál a számodra. Kapsz 1 HIT pontot ezért az érzésért. A beszélgetés ezután jogi témákra terelődik, majd felkészítitek magatokat az útra a kastélyhoz.

Lapozz a **122**-re.

83.

Előrántod a kardodat, hogy megküzdj ellenfeleddel, aki dühödten hadonászik az ökleivel az iménti kudarca miatt.

Damfir ÜGYESSÉG 12 ÉLETERŐ 8

Ha te győzöl, lapozz a **136**-ra.

84.

Néhány percnyi eredménytelen keresgélés után sem találsz rejtett kijáratot. Ha még nem tetted meg, akkor megvizsgálhatod az ágyat – lapozz a **143**-ra –, vagy elhagyhatod a szobát azon az ajtón keresztül, amelyiken bejöttél – lapozz az **5**-re.

85.

Amikor a Ghoul fertőzött karmai harmadszor is végigszántanak rajtad, elejted a kardodat, mert a tested teljesen megmerevedik, ahogy a rothadó lény bénító érintése végigfut az ereiden. Finom eledele leszel Reiner Heydrich utolsó csapdájának, ami hatékonyan óvta meg legbelső szentélyét.

86.

Ha most a folyosó jobb oldalán lévő ajtóval próbálkozol, lapozz a **94**-re. Ha inkább továbbmész, lapozz a **48**-ra.

87.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha sikeres a próba, lapozz a **164**-re. Ha elvéted, lapozz a **105**-re.

88.

Reménytelenség és kudarc tölti meg a szívedet attól, hogy az ikreket ilyen állapotban látod. Angharad valahogyan azzá vált, aminek a létezését eddig tagadtad, és szegény Ingrid is hamarosan követni fogja őt. Könnyek szöknek a szemedbe, miközben Angharad megragadja a fejedet, és ránt egyet a nyakadon, amitől eltörik a nyelvcsontod. Élettelen kupacként zuhansz a földre oly közel a célodhoz, amit mégis szerencsétlenül elbuktál. Kalandod itt véget ért, a Vámpír örökségének átka beteljesedett.

89.

Nem sokkal az ajtó után a folyosó élesen balra kanyarodik és észak felé vezet tovább. Néhány száz méteren keresztül haladsz tovább ebbe az irányba, amikor a folyosó egy újabb éles bal kanyarhoz érkezik. Egy ajtó van a kanyar sarkában, a fal jobb oldalán, amit a padlót borító szőnyeg leágazása is jelez a számodra. Ha benyitsz az ajtón, lapozz a **70**-re. Ha követed a folyosót balra, lapozz a **131**-re.

90.

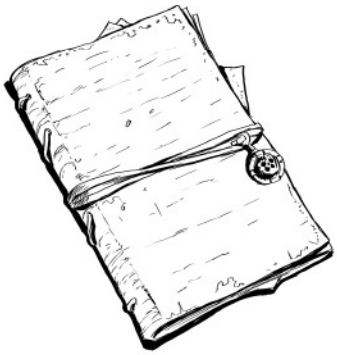
Óvatosan bekopogsz Ingrid szobájának ajtaján, de nem kapsz választ. Mit teszel most?

Megpróbálsz benyitni?	Lapozz a **134**-re.
Angharad szobájánál próbálkozol?	Lapozz a **154**-re.
Lemész a földszintre?	Lapozz a **12**-re.
Visszatérsz a saját szobádba, hogy nyugovóra térj?	Lapozz a **145**-re.

91.

A polcok gyors átkutatása során főleg csak főzéshez használatos edényeket találsz, de a kezedbe akad két folyadékkal teli üvegcse is (egy piros és egy világosbarna), valamint egy nagy ezüst doboz, amire a "Kizárólag különleges vendégek számára" feliratot pingálták díszes kézírással.

Meg akarod inni valamelyik üvegcse tartalmát? Ha igen, és a vörös itallal tennél egy próbát, lapozz a **31**-re. Ha a világosbarnát választod, lapozz a **127**-re. Ha inkább belekukkantanál a nagy ezüst dobozba, lapozz a **25**-re. Ha ezek közül egyik sem érdekel, és inkább továbbmennél a folyosón észak felé, lapozz a **141**-re.



92.

Ahogy belépsz a szobádba, a fogadóssal találod magad szemközt, aki egy számszeríjat szegez rád:

– Már egy jó ideje nem járt errefelé vérfarkas. Átkozott külhoniak! Alighogy Mortvániában ismét hallani lehet Heydrich ocsmány nevét, a jó emberek hullani kezdenek, mint régen.

Mielőtt még megszólalhatnál, hogy elmagyarázd, mi is történt valójában, egy ezüst hegyű nyílvessző roppen feléd. A lövés halálosan pontos, mert a nyíl keresztülfúrja a szívedet, hogy egy tátongó lyukat hagyva maga után egyenesen a mögötted lévő falban álljon meg. Lehet, hogy a helyiek egyszerű emberek, de az biztos, hogy tudják, hogyan kell bánni a vérfarkasokkal és a hozzájuk hasonlókkal. Már azelőtt halott vagy, mielőtt a földre zuhannál.

93.

Egyre jobban rabul ejt a pók folyamatos forgásának látványa, aztán a révület hirtelen megtörik, amikor egy hatalmas porfelhő kíséretében felrobban előtted a padló, és egy rothadó fej kezd el kiemelkedni a földből. Éppen csak annyi időd marad, hogy előrántsd a kardodal, mielőtt a Zombi teljes életnagyságban megjelenik előtted, és elindul feléd. Meg kell küzdened ezzel az értelem nélküli lénnyel, ami vakon követi álnok gazdája parancsát.

Zombi ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha te győzöl, akkor gyorsan átkutatod a Zombi mocskos rongyait, és egy patkánykoponyát találsz közöttük, aminek a fogaiba emberi hajszálak ragadtak – a hajszálak színe kísértetiesen hasonlít Angharadéra! Gyorsan kivered a fejedből azt a gondolatot, hogy ez a visszataszító élőhalott lehetett az utolsó dolog, amit a lány még életében látott, és gyorsan továbbmész a folyosón. Lapozz a **62**-re.

94.

Az ajtó egy tökéletesen sötét és csendes szobába nyílik. A fáklyák folyosóról beszűrődő fénye is csak bizonytalan árnyékokat fednek fel előtted az egyébként áthatolhatatlan feketeségben.

Ha belépsz ebbe a sötét szobába, lapozz a **158**-ra. Ha becsukod az ajtót, és továbbmész a folyosón, lapozz a **48**-ra.

95.

Ellenfeled gyorsabb, mint te, így félreugrik előled, majd egy fürge mozdulattal megragadja és feléd hajlítja a karódat, hogy most már a te mellkasod felé mutasson. A nő közben mögéd ugrik, és kirúgja alólad a lábad. Előrezuhansz, és már csak addig maradsz életben, amíg a karó a mellkasodba fúródik és átdöfi a szívedet, majd a hátadon jön ki. Kalandod itt véget ért!

96.

A Vérfarkas szánalmasan nyüszíteni kezd, amikor sikerül olyan erős ütést bevinned a légcsövére, hogy fuldokolni kezd a vértől, ami a korábbi ütéseid nyomán felgyülemlett a torkában. Ellenfeled a padlóra zuhan, mintha elvágtad volna a torkát, és rémülten látod, hogy a fenevad testét borító szőr lassan eltűnik, hogy egy meztelen ember feküdjön előtted a földön, akit korábban mintha már láttál volna a fogadóban a földszinten. Egy talizmán lóg a férfi nyakában, rajta egy H betűvel, amit eltehetsz, ha akarsz.

A küzdelemtől kimerülten az ágyad alá tolod a holttestet, mert nem szeretnéd, hogy hajnalban egy helyi lakos hulláját találják a betört ablakod alatt, majd fogod a takaródat, és összegömbölyödsz az egyik sarokban, hogy aludj egy kicsit. Lapozz a **18**-ra.

97.

Megpróbálod lefeszíteni a nő kezeit a fejedről, de minden erőfeszítésed hiábavaló, mert ilyen heves fájdalom mellett képtelen vagy összpontosítani. Az utolsó dolog, amit még életedben látsz, az egy fanyar mosoly a lény ajkain, aztán a saját koponyacsontod hatalmas reccsenése hasít a füledbe. Az egyetlen vigaszod, hogy ez talán még mindig jobb halál, mint amit egy vámpír kezeiben szenvedtél volna el. Kalandod itt véget ért!

98.

Azt mondod Angharadnak, hogy sajnos alvajárási problémáid vannak, majd elnézést kérsz a betolakodásért, és elhagyod a szobát, becsukva magad után az ajtót. Ezután gyorsan visszatérsz a saját szobádba, és közben nagyon kellemetlenül érzed magad ezért az incidensért. Vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **145**-re.

99.

Utolsó csapásoddal elválasztod a Ghoul fejét a törzsétől, ami immáron végleg holtan zuhan a padlóra. Bűzös vérét a szalmába törlöd, ami ennek a kamrának a padlóját borítja. Ha át akarod kutatni a Ghoul oduját, lapozz a **45**-re. Ha inkább elindulsz a túloldalon lévő ajtó felé, lapozz a **65**-re.

100.

A Vérfarkas harmadik sikeres csapásával mély sebet ejt a mellkasodon, amiből ömleni kezd a vér.

Dobj két kockával, és az eredményt vesd össze HIT pontjaid számával! Ha az eredmény alacsonyabb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **32**-re; ha magasabb, lapozz a **73**-ra.

101.

Könyörgése ellenére még mélyebbre döföd a karót a teremtmény szívébe, amíg a szorítása lazulni nem kezd a karodon, majd térdre zuhan, és a jobb oldalára dől. Mielőtt a lény szemei végleg lecsukódnának, a szája békés mosolyra húzódik, mintha a halál megváltás lenne a számára. Miután nem moccan többé, a szoba levegője megtelik a kézzelfogható boldogság aurájával, majd ugyanaz a jeges érzés fut végig rajtad, amit akkor éreztél, mielőtt beléptél volna a szobába. Ezúttal azonban furcsán megnyugtató, és arra késztet, hogy feküdj le aludni. Az ágy pazar selyemlepedői mintha hívógatóan integetnének feléd, és nem is tudsz elleneállni, hogy odamenj, és belevesd magad a kényelembe. Üdvözítő és mély álomba zuhansz. Lapozz a **146**-ra.

102.

A folyosó hosszú ideig halad egyenesen, a levegő pedig egyre áporodattabbá, szinte már büdössé válik. Egy idő után kénytelen vagy a kezeddel eltakarni a szádat, nehogy elhányd magad a bűztől.

A folyosó végül egy faajtóban ér véget, amit karcolásnyomok és frissnek tűnő vérfoltok borítanak.

Ijedten borzongsz meg, mert rádöbbensz, hogy ez akár valamelyik ikerlány vére is lehet, ha nem mindkettőé, ezért úgy döntesz, hogy nem állsz meg ezen a ponton, mert már nagyon közel lehetsz ahhoz, hogy megtaláld őket.

Megragadod a kilincset, és lenyomod. Lapozz a **46**-ra.

103.

Ahogy Angharad a nyakad fölé hajol, hogy beléd harapjon, azonnal visszahőköl a fokhagyma illatától, majd a szoba egyik sarkába húzódik, hogy ott dörzsölje a szemét és az orrát, melyek véreznek és égnek a fájdalomtól. Lapozz a **72**-re.

104.

– A te szobád is a folyosó ezen oldalán van, de a következő az – válaszolja a lány, szemmel láthatóan elfogadva a kissé kínos magyarázatodat. Köszönetet mondasz és elnézést kérsz ezért a malőrért, de magadban közben megállapítod, hogy Angharad szokatlanul naiv a korához képest. Ezután becsukod magad után az ajtót, és visszatérsz a saját szobádba. Lapozz a **145**-re.

105.

Balszerencsédre a fogadó Goblin-szobalánya ma kivételesen alaposan kitakarította a szobádat, és megtalálta a hullát az ágyad alatt. Amint kinyitod a szobád ajtaját, két megtermett városi őr fogad, akik azonnal lefegyvereznek és bilincsbe vernek, mielőtt még reagálni vagy akár csak gondolkodni tudnál:

– Már jó ideje nem járt errefelé vérfarkas. Átkozott külhoniak! Alighogy Mortvániában ismét hallani lehet Heydrich ocsmány nevét, a jó emberek hullani kezdenek, mint régen.

Láncra verve vezetnek ki a fogadóból, hogy aztán betuszkoljanak egy szűkös és kényelmetlen rabszállító kocsiba. Ha szerencséd van, még kapsz egy napot az élettől, ha a helyi bíróság éppen elfoglalt egy másik tárgyalással. De sokkal valószínűbb, hogy a bűnöd annyira nyilvánvaló, hogy holnap egyenesen a vesztőhelyre visznek. Kalandod itt véget ért!

106.

Emlékezteted Angharadot arra, hogy ki volt a nagymamája, és hogy Maria Heydrich immáron békében nyugszik. Látod a lány szemében a felismerést, aki ezután könyörögni kezd, hogy énekelj neki, hogy "a szörnyek békén hagyják". Hallottad korábban azt az altatódalt, amit az ikrek nagymamája énekelt nekik gyermekkorukban? Ha igen, akkor tudod, hogy hány versszakból áll. Oszd el ennek a fejezetpontnak a számát a versszakok számával, majd lapozz az eredményül kapott fejezetpontra. Ha nem hallottad a dalt, vagy a fejezetpont értelmetlenül folytatódik, lapozz a **161**-re.

107.

Bizakodva lépsz be a helyiségbe annak reményében, hogy hamarosan megmentheted az ikreket. Odabent azonban nem a lányok látványa fogad, hanem egy feléd lépkedő, iszonyúan eltorzult és félig elrohadt emberi alaké. A ruhája cafatokban lóg rajta, ahogy a bőre és a húsa is, néhol már az elsárgult csontjai is kilátszanak. A Ghoul gonoszul rád vigyorog, miközben mocskos karmaival a levegőben hadonászik. Harcolnod kell!

Ghoul ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 6

Ha a Ghoul megnyer három Harci Kört, lapozz azonnal a **85**-re. Ha anélkül legyőzöd, hogy háromszor megsebezne, lapozz a **99**-re.

108.

Ha az előző éjszaka folyamán végeztél egy Vérfarkassal és a hulláját az ágyad alá rejtetted, lapozz a **87**-re. Máskülönben, lapozz a **23**-ra.

109.

Elővesszed a feszületet, és a nő felé tartod, aki erre csak megrántja a vállát és nyugodtan ezt mondja: – Nem hallottad, amit az előbb mondtam, ügyvéd?

Megpróbálod néhány fokhagyma-virággal távol tartani magadtól (és még nem tetted meg)? Lapozz a **41**-re.

Ha inkább közelebb lépsz hozzá, lapozz a **152**-re. Ha megtámadod, lapozz a **121**-re.

110.

Miután az utolsó patkánytetemet is lerugdosod az ágyról, Ingrid megkönnyebbül:

– Köszönöm! – rebegi. – Egész Titánon nincs semmi más, amitől jobban félnék, mint a patkányoktól.

Vigasztalni kezded, majd amikor úgy látod, hogy túltette magán a félelmén, arra gondolsz, hogy megvizsgálod a mennyezetet ott, ahol beszakadt és bezúdultak a patkányok. Legnagyobb meglepetésedre a rés eltűnt, a mennyezet teljesen sértetlen. Úgy tűnik, hogy Ingrid semmit sem vett észre ebből, a puszta megkönnyebbülés is elég neki ahhoz, hogy megvigasztalódjon. Te is összeszeded a gondolataidat, és úgy döntesz, hogy távozol, mielőtt Ingrid elméje is kitisztul annyira, hogy a váratlan jelenléted oka felől kezdjen érdeklődni.

Megnyugtatod a lányt, mondván, hogy a reggelinél majd találkoztok, és ezután visszatérsz a szobádba, hogy ha kissé nyugtalanul is, de aludj egy keveset. Lapozz a **18**-ra.

111.

Ahogy az utolsó csapásod a lény testébe vágódik, akkor döbbenten látod, hogy egyszerűen eltűnik a levegőben, ahogy vele együtt a világosság is a szobából. Ismét tökéletes sötétségben vagy.

Elhagyod a szobát, mert nem kívánod látni, hogy még milyen egyéb rémséget tartogathat a számodra? Lapozz a **48**-ra.

Vagy inkább körbetapogatózol a sötétben, remélve, hogy valami kellemes meglepetés is vár rád? Lapozz a **8**-ra.

112.

Nem tudsz ellenállni az integető alak pillantásának, és elindulsz előre. A kapuk megnyílnak előtted, így könnyedén odasétálsz a bejárati ajtóhoz. Az ajtó is kinyílik, és a fekete ruhás alak áll előtted. A szemei vörösen izzanak, a következő pillanatban pedig enyhe szúrást érzel a nyakadon, ahogy két éles fog belémélyed. Még az álomvilág is halálos, ha vámpírokról van szó, ezért soha nem fogsz felébredni belőle, hanem örökre ez lesz az otthonod. Elátkozottan kóborolsz majd valóság és illúzió között az idők végezetéig.

Kalandod itt véget ért!

113.

Bal kezedbe veszed a karót a hegyével előrefelé tartva, és készen állsz arra, hogy lecsapj bármire, ami az ajtó túloldalán fenyegethet. Lapozz a **148**-ra.

114.

Miközben visszafelé haladsz a megbeszélt találkozási pont felé, a lábad beleakad valamibe, ami a földből áll ki.

Ha megállsz, hogy megvizsgáld, mi lehet az, lapozz a **30**-ra. Ha nem foglalkozol vele, és továbbmész, lapozz a **166**-ra.

115.

Alig tesztek meg néhány métert, amikor olyan áthatolhatatlan, sűrű köd telepszik a környékre, hogy alig láttok tovább az orrotok hegyénél. A levegő nyirkos és hideg, neked pedig megint furcsa látomásaid vannak. Ismét látod az ezüstösen ragyogó szempárt, amit tegnap a fogadóba érkezésedkor is látni véltél, ezért mindkét kezeddel oldalra nyúlsz, hogy megfogd az ikrek kezét, akik készségesen elfogadják a gesztust. A tenyerük nedves.

Angharad azt mondja, hogy ez egyáltalán nem tetszik neki. Ingridet is megszólítod, mert biztos akarsz lenni benne, hogy valóban az ő kezét fogod a másik oldalon, amire megnyugtató választ kapsz, hozzátéve, hogy ő sem tartja bölcs dolognak a továbbhaladást. Ingrid azt javasolja, hogy inkább menjetek vissza a fogadóba, és nézzétek át újra a nálad lévő dokumentumokat. – Legrosszabb esetben – teszi hozzá. – még mindig megnézhetjük holnap a kastélyt.

Nem igazán örülsz a késlekedés lehetőségének, de kétségtelen, hogy a köd hihetetlenül sűrű és nyugtalanító.

Ha azt javaslod, hogy mindhárman menjetek tovább a körülmények ellenére, lapozz a **24**-re.

Ha visszaküldöd az ikreket a fogadó biztonságába, és egyedül mész tovább, lapozz az **51**-re.

Ha azt mondod, hogy egyetértesz Ingrid javaslatával, és visszakíséred az ikreket a fogadóba, lapoz a **3**-ra.

116.

Lemész a széles, fából készül lépcsősoron, ami egy dél felé vezető folyosóban végződik. A padló itt már fából készült és fényesre van csiszolva, de a falakat továbbra is fáklyák szegélyezik, hogy megvilágítsák az utat. Lapozz a **102**-re.

117.

Óvatosan lenyomod a kilincset, és belépsz az egyszerűen berendezett szobába, aminek az ablakánál egy kis fiókosszekrény áll, a közepén pedig egy nagy méretű ágy. Angharad az ablaknál ül, a félrehúzott függönyök előtt. A telihold bevilágítja az egész szobát, és ijesztő árnyékokat fest az ablakkal szemközti falra. Angharad még nem vette észre, hogy bejöttél, és továbbra is magában énekel, kifelé bámulva az ablakon. Ahogy becsukod magad mögött az ajtót, a tükörképed hirtelen megjelenik az ablakban, és a váratlan megjelenésed miatt a lány ijedten abbahagyja az éneklést. Ahogy feléd fordul, az arca megkönnyebbültnek látszik, miután rájön, hogy az ablakban látott kísérteties alak csak a te tükörképed. – Megijesztettél! – mondja mosollyal az ajkain. – Mit tehetek érted?

Ha azt válaszolod, hogy valószínűleg "alvajártál", lapozz a **98**-ra.

Ha azt mondod, hogy nem tudtál aludni, lapozz a **28**-ra.

Ha szerinted kevésbé gyanús, ha egyszerűen csak azt mondod, hogy kimentél a mosdóba, de visszafelé véletlenül rossz ajtón nyitottál be, lapozz a **104**-re.

118.

– Egyszerűen soha nincs nyugtom, bármennyire is szeretném! – morogja az öregember, miközben becsapja az ajtót az orrod előtt. Hallod, ahogy a kulcs ismét elfordul a zárban, így nincs más választásod, mint továbbmenni a folyosón. Lapozz a **131**-re.

119.

Előrenyújtod a kezedet, de ahogy megérinted a legyeket, hirtelen az egész karodon heves égető érzés fut végig, mintha egy láthatatlan, mérges élőlény mart volna beléd. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a furcsa, de nagyon is valódi fájdalom miatt. Viszont amint visszahúzod a kezedet, halvány mosoly jelenik meg a lány ajkain. A legyek hirtelen egyszerre szállnak fel az arcáról, és egy darabig körözni kezdenek a feje fölött, majd összeállnak egy egységes masszává, egy hatalmas fekete denevér alakját felvéve. Lapozz a **44**-re.

120.

Hatalmas ívben meglendíted a varázsfegyvert a fejed fölött, majd egy csapással elválasztod Angharad fejét a nyakától. A levágott fej kettőt pattan a szőnyeggel borított padlón, majd beleütközik az egyik gyertyába, ami azonnal lángra lobbantja a lány haját. Hamarosan az egész fej lángolni kezd, és esküdni mernél rá, hogy közben hallasz egy elhaló sikolyt. Maga a test előtted fekszik a padlón, és belerúgsz egyet, hogy meggyőződj arról, hogy nem fog életre kelni. Ezután kihasználod az alkalmat, és Ingridhez rohansz a szoba túlsó végébe, hogy elvágd az őt fogvatartó köteleket. Mire végzel ezzel, már az egész szoba lángokban áll, ezért gyorsan megragadod Ingridet, majd végigrohansz vele a Ghoul szalmával teleszórt odúján, aztán fel a lépcsőn és végig az egyik folyosón a főbejárathoz. Az udvar biztonságából aztán ámulva nézitek, hogy a tűz milyen gyorsan végigterjed az egész épületen. Nemsokára már olyan pokol tombol körülöttetek, hogy inkább belevetitek magatokat az éjszakába, hogy visszajussatok a fogadóba. A Heydrich kastély és a benne lapuló gonosz elpusztult ugyan, de milyen áron? Ingriddel együtt életben és biztonságban vagytok, de Angharadot nem sikerült megmentened. Ingrid ugyan megörökli az értéktelen romokat az eredeti tervek szerint, de ez keserű diadal, mert a testvére életébe került.

121.

Van nálad egy ezüst karó? Ha igen, lapozz a **20**-ra; ha nincs, lapozz a **83**-ra.

122.

Gyalogosan vágtok neki az útnak, és a mai reggel szöges ellentétben áll a tegnapival – fényesen süt a nap, az ég pedig ragyogóan kék és felhőtlen. Rövidesen meg is érkeztek a kastély romjaihoz. A körülötte lévő kőkerítés viszonylag sértetlen maradt, de magából az épületből nem maradt más, csak elszenesedett törmelékek és omladozó falak, amiket moha és kúszónövények lepnek el. Maga az alapterület hatalmas, ami arra utal, hogy az egykoron itt álló kastély valóban olyan fényűző volt, mint a dokumentumokban szereplő vázlat, hacsak nem nagyobb még annál is. Legalább egy órát venne igénybe az egész terület körbejárása, hogy feltérképezzétek az épület eredeti méreteit. Ezért megvitatjátok, hogy hogyan is vágjatok bele ebbe.

Ha egyedül akarod felfedezni a romokat, lapozz a **10**-re. Ha szívesebben maradnál az ikrekkel, már csak a társaság kedvéért is, lapozz a **69**-re.

123.

A mai megpróbáltatások után a szobád még az előző estéhez képest is barátságosabbnak tűnik a számodra, de nem tudod kiverni a fejedből a kudarcot, hogy nem jutottatok el a romokhoz. Igaz, sikerült elintézni a papírmunkát, de azt is tudod, hogy az ikrek látni is szeretnék az örökségüket, hogy kapcsolatba léphessenek a múltjukkal. A helyi szóbeszéd és paranoia nyílt elutasítása a részedről nemigen tartotta vissza őket attól, hogy első kézből lássák a Heydrich kastély maradványait, és kissé túlbuzgó kíváncsiságuk ellentmond a logikus életszemléletednek. Ezért nyugtalanul forgolódsz az ágyadban egy órán keresztül, és nem jön álom a szemedre.

Ha a szobádban maradsz, hátha végül mégis elnyom az álom, lapozz a **126**-ra. Ha társaságra vágysz, és átmész Ingrid szobájába, lapozz a **128**-ra. Ha inkább Angharadot látogatnád meg, lapozz a **61**-re.

124.

Lenyomod a kilincset, és egy hatalmas hálószobába nyitsz be. A fal túloldalán egy nagyméretű baldachinos ágy található, a közted és az ágy lába közötti padló területét pedig egy tigrisbőrből készült szőnyeg foglalja el. A szoba falait festmények borítják.

Ha az ágyat akarod megvizsgálni, lapozz a **157**-re. Ha a festmények érdekelnek, lapozz a **43**-ra. Ha becsukod az ajtót, és visszatérsz a folyosóra, lapozz a **86**-ra.

125.

Hosszas keresgélés után sem találsz semmi használhatót, ezért végül elhagyod ezt a szörnyűséges helyiséget, mielőtt ismét valami kellemetlenség zúdulna a nyakadba. Lapozz a **48**-ra.

126.

Eloltod a szobádban lévő egyetlen gyertyát, majd megpróbálod elhessegetni a kellemetlen gondolatokat a fejedből.

Sokáig hánykolódsz és forgolódsz félálomban az ágyadban, amikor egyszer csak valami furcsa, súrlódó hangra ébredsz, amit négy nehéz mancs koppanása követ a deszkapadlón. A takaród hirtelen széthasad, és egy hatalmas Vérfarkas terem az ágyadban, egyértelműen támadó szándékkal. Harcolnod kell, de vonj le 2 pontot a Támadóerődből, mert nincs nálad a kardod, így kénytelen van puszta kézzel megküzdeni ezzel a karmos lénynyel, ami az ablakodon keresztül jutott be.

Vérfarkas ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 9

Amikor ellenfeled harmadszor is megsebesít, lapozz azonnal a **100**-ra. Ha te győzöl, lapozz a **96**-ra.

127.

Belekortyolsz a világosbarna színű folyadékba, és azonnal melegség árad szét a szádban, majd felélénkülsz, amikor lenyeled. Kapsz 2 ÉLETERŐ és 1 HIT pontot a kiváló minőségű brandy nyugtató hatásáért. A maradékot magaddal viheted, ha akarod. Még két kortynyi maradt az üvegben, és mindegyik korty 2 ÉLETERŐ pontot ad vissza, ha elfogyasztod, amit bármikor megtehetsz, kivéve harc közben.

Ha még nem tetted meg, akkor most kinyithatod a dobozt – lapozz a **25**-re – , vagy beleihatsz a vörös színű folyadékba is – lapozz a **31**-re. Ha már mindkét folyadékot megkóstoltad és belenéztél a dobozba is, vagy ezek egyikéhez sincs kedved, akkor elhagyod a helyiséget és továbbmész északra. Lapozz a **141**-re.

128.

Ingrid szobájához közeledve meghallod a lány hangos szuszogását. Kinyitod az ajtót, majd óvatosan belépsz. Bár a lány nem ébredt fel, mégis kényelmesebben és nagyobb biztonságban éreznéd magad, ha lekuporodnál a szoba egyik sarkába és megpróbálnál elaludni. Így legalább, ha valami váratlan és kellemetlen dolog történik, akkor meg tudjátok védeni egymást.

Éppen csak elszunnyadsz, amikor hirtelen földöntúli csattanást hallasz, mert a mennyezet egy része beszakad, és a résen keresztül valami sötét, szőrös tömeg kezd el kavarogni, majd beömleni a szobába. Ingrid sikoltozva felriad, és bár meglepődik a jelenléteden, azonnal az ágyában vonagló furcsa tömeget kezdi bámulni. A félelemtől szinte teljesen lebénul, és rémült ajkait csak néhány szó tudja elhagyni: – Semmi baj! Semmi baj!

Közelebb lépsz az ágyhoz. A pislákoló gyertya lángjának fényében megállapítod, hogy az ágyon vonagló szőrös tömeg valójában egy rakás Pestispatkány, legalább húsz. Mielőtt bármit is tehetnél, hogy megóvd tőlük Ingridet vagy magadat, a patkányok egy bizarr H betűt formálnak, majd megindulnak feléd. Egy ellenfélként küzdj meg velük. Ingrid rémülten húzza össze magát az ágyon, az ő segítségére nem számíthatsz.

Pestispatkány
Horda ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd ellenfeleidet, lapozz a **110**-re.

129.

Egy jókora, négyzet alakú szobába lépsz be, aminek ugyanúgy márványpadlója van, mint a folyosónak. A helyiség teljesen üres, leszámítva a három különböző falon elhelyezett festményeket.

Meg akarod vizsgálni valamelyiket? Ha azt választod, amin egy nő portréja van, lapozz a **13**-ra. Ha a sötétebb kép érdekel, ami egy nyájas külsejű férfit ábrázol, lapozz a **36**-ra. A harmadik kép eléggé kifakult és sérülések vannak rajta – ha ezt választod, lapozz a **144**-re. Vagy, ha a képek nem keltették fel az érdeklődésedet, visszatérhetsz a folyosóra – lapozz a **89**-re.

130.

A hangok egyre harsányabbak és intenzívebbek lesznek, amitől úgy érzed, hogy mindjárt szétrobban a fejed. De amilyen hirtelen rázendítettek, ugyanolyan hirtelen el is hallgatnak a hangok, és ismét csak a kísérteties csend és sötétség marad. Ez a csend azonban nagyon baljóslatú az imént hallott nevetés után.

Amennyiben továbbra is a szobában maradsz, lapozz a **14**-re. Ha inkább kinyitod az ajtót, és visszatérsz a folyosóra, lapozz a **48**-ra.

131.

Követed az elkanyarodó folyosót, ami nemsokára egy lefelé vezető lépcsőnél ér véget. Ahogy elnézel fölötte a túloldalra, akkor azt látod, hogy abból az irányból egy másik folyosó vezet ugyanehhez a lépcsősorhoz, amelyiknél most állsz. Sáros lábnyomokat is látsz a szőnyegen abból az irányból, amelyek továbbvezetnek lefelé a lépcsőn. Követed őket abban a reményben, hogy azok Ingrid lábnyomai. Lapozz a **116**-ra.

132.

Amint a kezed hozzáér a pókhoz, az megpördül, és beléd csíp. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Szerencsére a csípés nem mérgező, és gond nélkül arrébb tudod söpörni a pókot, ami a földre zuhanva azonnal eliramodik, hogy eltűnjön a szemed elől. Lapozz a **62**-re.

133.

A ajtó egy kis félhomályos raktárhelyiségbe nyílik, amelynek a falai mentén polcok sorakoznak.

Ha meg akarod vizsgálni ezeket a polcokat, hátha találsz valami használható dolgot, lapozz a **91**-re. Ha becsukod az ajtód, és továbbhaladsz észak felé, lapozz a **141**-re.

134.

Az ajtó egy egyszerűen berendezett szobába nyílik, amit csak az egyik sarokban álló gyertya világít meg. A gyertya éppen csak annyi fényt áraszt magából, hogy ki tudd venni Ingrid alakját, aki mélyen alszik a szoba közepén levő ágyban. Mivel nem szeretnéd megijeszteni a hirtelen megjelenéseddel, ezért csendesen távozol, behúzva magad után az ajtót.

Ha most inkább Angharad szobájánál próbálkozol, lapozz a **154**-re. Ha visszatérsz a saját szobádba, hogy nyugovóra térj, lapozz a **145**-re.

135.

Az ikrek ragaszkodása és az elfogyasztott sör hatásának ellenére elhárítod a kérdéseket, és igyekszel a társalgást könnyedebb témák felé terelni. Végül azt javaslod, hogy ideje lenne nyugovóra térni, mert másnap korán kell kelnetek. A fogadós fel is vezet benneteket egy kőlépcsőn, hogy megmutassa a szobáitokat.

Ha azonnal ágyba bújsz, lapozz a **145**-re. Ha inkább körülnéznél egy kicsit a fogadóban, lapozz az **57**-re.

136.

Utolsó csapásod mélyen belevág a teremtmény oldalába, ami a padlóra zuhan előtted. Ha most megvizsgálnád az ágyat, lapozz a **143**-ra. Ha inkább keresnél egy másik kijáratot, mint amelyiken bejöttél, lapozz a **84**-re.

137.

A szíved úgy kalapál, hogy majd' kiugrik a helyéről, de megacélozod magad, és valahogy állva maradsz. Kapsz 1 SZERENCSE pontot csupán azért, mert életben maradtál. Bár a szemed már hozzászokott a hirtelen beállt világossághoz, nincs idődd arra, hogy felmérd a környezetedet, mert az előtted lévő ocsmány lény szép lassan a benned lakozó legsötétebb félelem fizikai megtestesülésévé manifesztálódik, és feléd ugrik.

Harcolnod kell az életedért!

Legfőbb Félelem
Megtestesítője

ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 14

Ha túléled ezt a rettentő küzdelmet, lapozz a **111**-re.

138.

A látvány, ami azután fogad, hogy kinyitod az ajtót, és belépsz a szobába, egyszerre tölt el örömmel és kétségbeeséssel. Angharad áll a szoba közepén, aki egy menyasszonyi ruhának is beillő hófehér öltözékben pompázik. A lány háttal áll neked égnek emelt karokkal, amitől a ruhája leomló ujjai úgy tűnnek, mintha denevérszárnyak lennének. A szoba padlóját mályvaszínű, vastag szőnyeg borítja, a falak mentén pedig fekete gyertyák sorakoznak négyszög alakban, és olyan erős magnézium-fehér fénnyel égnek, hogy elvakítanak, ha rájuk nézel. A túloldali falnál megpillantod Ingridet is, akit egy vastag kötéllel a csuklóinál fogva fellógattak a mennyezet egyik gerendájára. A lány kétségbeesetten vergődik, ahogy megpróbálja kiszabadítani magát, de ezzel csak annyit ér el, hogy a kötél teljesen lehorzsolja a bőrét a csuklóiról. Közben könnyek patakzanak a félelemtől falfehér arcán. Amikor meglát téged, azonnal a nevedet kiáltja, és könyörögni kezd, hogy mentsd meg. Erre Angharad is felkapja a fejét, és szembefordul veled, a szemei vörösen és fenyegetően izzanak. Továbbra is égnek emelt karokkal, mintha szárnyai lennének, elindul feléd, közben hátrahajta a fejét és kitátja a száját, felfedve ezzel a hegyesre nőtt felső szemfogait.

Ha azonnal Angharadra támadsz a mágikus karddal, lapozz a **120**-ra. Ha várasz egy pillanatot, hátha eszedbe jut valami más, lapozz a **160**-ra.

139.

Ellenfeled mellkasába döföd a karót, akinek tágra nyílnak a szemei a rémülettől, ahogy a fegyver hegye a szíve felé közelít. A nő megpróbálja kicsavarni a karót a kezedből, miközben az életéért könyörög.

Dobj két kockával, majd az eredményt vesd össze HIT pontjaid számával! Ha az eredmény alacsonyabb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **11**-re. Ha az eredmény magasabb, mint HIT pontjaid száma, lapozz a **101**-re.

140.

Remegve ébredsz fel hirtelen, az egész tested a félelem hideg verítékében fürdik. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és az éjszaka hátralevő részét azzal töltöd, hogy megpróbálsz visszaaludni, dacára az iménti valóságosnak tűnő álomnak.

Másnap reggel még mindig a különös kastélyról szóló álom hatása alatt vagy, de a kétkedő éned meggyőz arról, hogy mégis csak egy álom volt. Lemész a földszintre reggelizni, ahol az ikrek már várnak rád. Lapozz a **4**-re.

141.

Észak felé haladva nemsokára két, egymással szemben lévő ajtóhoz érkezel, az egyik a fal bal, a másik a jobb oldalán található. A szőnyeg ezúttal is leágazik az ajtók felé.

Megpróbálod kinyitni valamelyiket? Ha igen, és a bal oldalit választod, lapozz a **124**-re; ha a jobb oldalit, lapozz a **94**-re. Ha inkább továbbmész a folyosón, lapozz a **48**-ra.

142.

Angharadnak kellemes, bár kissé gyerekesen hamiskás hangja van, de a dal elég pozitív hangulatú ahhoz, hogy még ezen a helyen is nyugodtabbnak érezd magad tőle, ahol kénytelen vagy megszállni. Kapsz 1 HIT pontot.

Miután a dal mindkét versszakát meghallgattad, köszönetet mondasz Angharadnak, majd visszatérsz a saját szobádba. Mielőtt azonban távoznál, a lány még közli veled, hogy ha az érzései nem csalnak, akkor te egy jólelkű ember vagy. Lapozz a **145**-re.

143.

Félrehúzod az ágy függönyeit, és amikor meglátod a csillogó selyemlepedőket, hirtelen nagyon hívógatóak lesznek számodra az elmúlt néhány óra megpróbáltatásai után. Ha bemászol az ágyba, hogy aludj egy keveset, lapozz a **22**-re. Ha inkább keresel egy kijáratot, ami nem azonos azzal, amelyiken bejöttél, lapozz a **84**-re.

144.

A portré erősen megrongálódott, a rajta lévő férfi arcát végigkaristolták egy késsel, de a kép többi része is vagy megperzselődött, vagy le van koptatva. A festmény feliratán lévő szöveget is alig lehet kibogarászni, de végül felismered rajta a Siegfried Heydrich nevet. Ebben az emlékezeted is a segítségedre siet, mert már találkoztál ezzel a névvel a kastély dokumentumaiban, és mint korábbi tulajdonos volt megemlítve bennük. Érdekes, de számodra lényegtelen tény. Ha akarod, megnézheted azt a képet, ami egy nőt ábrázol – lapozz a **13**-ra –, vagy azt, amelyiken a nyájas külsejű férfi van – lapozz a **36**-ra. Ha úgy érzed, hogy ez a szoba több érdekes dolgot nem tartogat a számodra, és inkább folytatnád Angharad keresését, lapozz a **89**-re.

145.

A szobád egyszerű, de kényelmes, és a puha, meleg ágy kárpótol mindazért a fáradtságért, amit a hosszú út során el kellett viselned, hogy eljuss Mortvániába. Perceken belül elnyom az álom, miután lehajtod a fejed a párnára.

Másnap pirkadatkor ébredsz, és miután felöltöztél, lemész reggelizni, ahol az ikrek már várnak rád. Miután végeztél a szalonnából és friss kenyérből álló reggelivel, gyalogszerrel útnak indultok a közelben lévő romos kastély felé. Lapozz a **115**-re.

146.

Miközben alszol, a következő álom jelenik meg előtted:

Egy kopár domboldalon mászol felfelé, egy óriási kőmegalit felé haladva. Amikor közelebb érsz, a kőoszlop körvonalai remegni kezdenek, majd lassan egy emberi alak formáját ölti fel – egy méltóságteljes megjelenésű férfiét, akinek az elegáns öltözéke legalább száz évvel ezelőtti, ha nem még annál is régebbi. A férfi int, hogy menj közelebb, miközben az ajkai mozogni kezdenek, mert szólni akar hozzád. Odasétálsz hozzá, hogy halld, amit mond, és szelíd hangja nagyon megnyugtatóan hat rád:

– Bebizonyítottad, hogy becsületes ember vagy, ügyvéd! Azzal, hogy megszabadítottad azt a nyomorult teremtményt a kínjaitól, megmutattad, hogy még nem halt meg a remény. Hadd mutatkozzam be neked: Siegfried Heydrich vagyok, ennek a kastélynak és a környező területeknek az egykori ura. A bátyám, Reiner beszennyezte és szörnyű dögvésszel átkozta meg ezt a nagyszerű környéket. Egyesek azt beszélik, hogy ő volt Nosferatu, a vámpír, és azt hitték, hogy ocsmány örökségét örökre elpusztították. A teremtmény, amit az imént szabadítottál meg átkától, az ő törvénytelen félvér gyermeke volt, egy Damfír – egy félig ember, félig vámpír lény, ami arra ítéltetett, hogy örökké ezen a helyen lakjon, elszenvedve a vámpírok minden gyötrelmét, de azok hatalma nélkül. Nincs kétségünk afelől, hogy még van remény megmenteni az unokáját attól a szörnyű sorstól, ami reá vár, de sietned kell! Vedd el ezt, és okulj belőle!

Hirtelen felriadsz álmodból, és egy bőrkötésű könyvet találsz a kezed mellett. Az alábbi aranybetűs felirat díszeleg rajta: *Polidori Genealógiája.*

Kinyitod a könyvet, és olvasni kezded Heydrich vérvonalának leírását. Megtudod belőle, hogy az ikrek Maria Heydrich unokái, egy Damfíré, melyet az előbb pusztítottál el, ő maga pedig Reiner Heydrich és egy helyi parasztlány, Nastassia leánya, akit a gróf erőszakkal elrabolt.

Teljesen végigolvasod a könyvet, ami összesen 106 oldalból áll. Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot a pihenésért, valamint 1 SZERENCSE és 2 HIT pontot a felfedezésedért.

Hirtelen egy kijárat jelenik meg a fal átellenes oldalán, mint ahol bejöttél, és úgy véled, ez annak a jele, hogy tovább kell menned. Lapozz a **156**-ra.

147.

Nem akarod ostobának beállítani magad, ezért úgy gondolod, hogy inkább nem említed meg az ikreknek a felkavaró álmodat. A beszélgetés hamarosan jogi témákra terelődik, majd megtervezitek az utatokat, hogy nemsokára készen álljatok az indulásra a kastélyhoz. Lapozz a **122**-re.

148.

A látvány, ami azután fogad, hogy kinyitod az ajtót, és belépsz a szobába, egyszerre tölt el örömmel és kétségbeeséssel. Angharad áll a szoba közepén, aki egy menyasszonyi ruhának is beillő hófehér öltözékben pompázik. A lány háttal áll neked égnek emelt karokkal, amitől a ruhája leomló ujjai úgy tűnnek, mintha denevérszárnyak lennének. A szoba padlóját mályvaszínű, vastag szőnyeg borítja, a falak mentén pedig fekete gyertyák sorakoznak négyszög alakban, és olyan erős magnézium-fehér fénnyel égnek, hogy elvakítanak, ha rájuk nézel. A túloldali falnál megpillantod Ingridet is, akit egy vastag kötéllel a csuklóinál fogva fellógattak a mennyezet egyik gerendájára. A lány kétségbeesetten vergődik, ahogy megpróbálja kiszabadítani magát, de ezzel csak annyit ér el, hogy a kötél teljesen lehorzsolja a bőrét a csuklóiról. Közben könnyek patakzanak a félelemtől falfehér arcán. Amikor meglát téged, azonnal a nevedet kiáltja, és könyörögni kezd, hogy mentsd meg. Erre Angharad is felkapja a fejét és szembefordul veled, a szemei vörösen és fenyegetően izzanak. Továbbra is égnek emelt karokkal, mintha szárnyai lennének, elindul feléd, közben hátrahajta a fejét, és kitátja a száját, felfedve ezzel a hegyesre nőtt felső szemfogait.

Amikor odaér hozzád, gúnyosan felnevet és tőle szokatlanul nagy erővel kiüti a kezedből a tárgyat, amivel beléptél, majd rád szegezi a tekintetét, hogy megbabonázzon.

Dobj két kockával, és az eredményt vesd össze HIT pontjaid számával! Ha a dobott eredmény alacsonyabb, lapozz a **160**-ra. Ha az összeg magasabb, lapozz a **88**-ra.

149.

Megköszönöd az öregembernek a kedves felajánlást, de gyorsan kimented magad azzal, hogy eléggé szorít az idő.

– Ahogy gondolod, én nem vesztek vele semmit – válaszolja, majd az ajtó felé mutat. Nincs más választásod, távozol és visszatérsz a folyosóra. Lapozz a **131**-re.

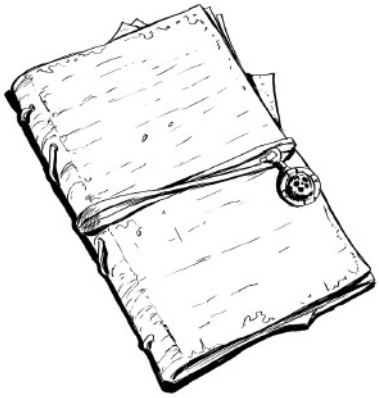
150.

Kissé remegő kézzel fogod meg és nyomod le a kilincset. Masszív megjelenése ellenére az ajtó könnyedén nyílik, és egy hálószobába lépsz be, melynek tisztasága éles ellentétben áll a poros, ápolatlan folyosóval, amin keresztül idejutottál. Pazar, fekete kárpit borítja a falakat, a szoba nagyrészét pedig a középen lévő, igényes faragásokkal díszített baldachinos ágy foglalja el.

Becsukod magad után az ajtót, és rögtön ezután meghallod az ágynemű suhogását. Lapozz a **163**-ra.

151.

Heydrich felemeli szellemkezeit és támadásba lendül. Mivel nincs anyagi megtestesülése, ezért csak varázsfegyverrel tudnál ártani neki. Anélkül teljesen védtelen vagy ellene, így másodpercek alatt megszállja és rabul ejti a testeded, amely immáron arra ítéltetett, hogy örökre őt szolgálja. Kalandod itt véget ért, mert nem sikerült megakadályoznod, hogy a vámpír örökségének átka beteljesüljön.



152.

A nő kellemes hangja annyira megnyugtat, hogy előrenyúlsz, hogy üdvözlésképpen megfogd és megcsókold a kezét. Viszont amikor az arcod közelebb ér a kezéhez, akkor meglepődve látod, hogy nincsnek körmei – csak bőrcafatok vannak ott, ahol lenniük kellene. Ez ugyan nyugtalanít egy kicsit, de nem érzed taszítónak.

Ha megcsókolod a nő kezét, lapozz a **79**-re. Ha inkább megtámadod, lapozz a **121**-re.

153.

A kamra alapos átkutatása során nem találsz mást, csak mocskos szalmát, penészes téglafalakat és a Ghould korábbi áldozatainak csontmaradványait.

Nincs más választásod, elindulsz az ajtó felé, ami pontosan szemben van azzal, amelyiken bejöttél. Lapozz a **65**-re.

154.

Csendesen kopogtatsz Angharad szobájának ajtaján, és bár nem kapsz választ, mégis úgy hallod, mintha egy női hang énekelne halkan odabent. Mit teszel?

Megpróbálsz benyitni az ajtón?	Lapozz a **117**-re.
Inkább Ingrid ajtajánál próbálkozol?	Lapozz a **90**-re.
Lemész a földszintre?	Lapozz a **12**-re.
Visszatérsz a szobádba, és ágyba bújsz?	Lapozz a **145**-re.

155.

Előrántod a kardodat, és az öregemberre támadsz, aki egy pillanatra megijed ettől a reakciótól. Meglepetése azonban nem tart sokáig, mert a kabátja alól előkap egy buzogányt, amit bámulatos ügyességel forgat meg előtted. Ami azt illeti, valóban jól bánik vele, mert Dr. Karlov egykor bérgyilkos volt, aki öregkorára az orvoslás felé fordult egy nyugodtabb élet reményében. Ez nem lesz olyan egyszerű küzdelem, mint amire számítottál.

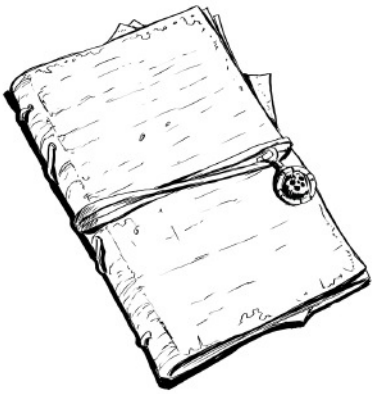
Dr. Karlov ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 7

Ha végzel az öreggel, lapozz a **165**-re.

156.

A szobából kilépve egy ugyanolyan folyosóra jutsz, mint amelyiken észak felé haladtál, mielőtt beléptél volna a koromsötét szobába. A folyosó észak-déli irányba fut, és úgy véled, hogy dél felé haladva a főbejárathoz térnél vissza, ezért az északi irányt választod.

Néhány száz méteren keresztül haladsz tovább ebbe az irányba, amikor a folyosó egy éles bal kanyarhoz érkezik. Egy ajtó van a kanyar sarkában, a fal jobb oldalán, amit a padlót borító szőnyeg leágazása is jelez a számodra. Ha benyitsz az ajtón, lapozz a **70**-re. Ha követed a folyosót balra, lapozz a **131**-re.



157.

Óvatosan megkerülöd a tigrisbőrből készült szőnyeget, és megkönnyebbülten állapítod meg, hogy az valóban csak egy szőnyeg, semmi több. Magát az ágyat méregdrágának tűnő sárga selyemlepedők borítják, de nem lehet nem észrevenni a rajta lévő vörös foltokat. Vesztesz 1 HIT pontot, miután az egyikben megmártod az ujjadat, és rémülten fedezed fel, hogy még friss, akár még Angharadé is lehet! Az ágy aljánál találsz egy beépített, fából készült fiókot. Mit teszel?

Megvizsgálod ezt a fiókot? Lapozz a **33**-ra.
A festményeket nézed meg? Lapozz a **43**-ra.

Ha inkább távozol a szobából, mert émelyegsz attól, amit eddig benne találtál, lapozz a **86**-ra.

158.

Minden józan ítélőképességed ellenére belépsz a feketeségbe, és behúzod magad után az ajtót. Abban a pillanatban, ahogy az ajtó becsukódik, metsző és visító hangok kezdenek el mániákusan nevetni és gúnyolódni rajtad.

Ha mindezek ellenére a szobában maradsz, lapozz a **130**-ra. Ha inkább kinyitod az ajtót, és visszatérsz a folyosóra, lapozz a **48**-ra.

159.

Utolsó csapásoddal az abnormális lény ismét legyek ezreire hullik szét, amik azonnal kirepülnek az éjszakába. Gyorsan kihasználod az alkalmat, és becsukod az ablakot, nehogy valami még csúfabb dolog jöjjön be a szobába. Amint bezárod az ablakot, Angharad visszatér a transzból, és kissé meglepődik azon, hogy a szobában vagy, majd megkérdezi, hogy miért vagy ilyen kipirult. Elmeséled neki az imént történt különös eseményeket, de úgy tűnik, hogy a lány semmire sem emlékszik belőlük. Csak annyit tud felidézni, hogy a szobában lévő gyertya lángja furcsán pislákolni kezdett, mintha huzat lenne, ezért odament az ablakhoz, hogy ellenőrizze, hogy rendesen be van-e csukva. A következő kép már az, hogy ott állsz a szobában, ahogy most is, és elkezdtek beszélgetni. Megnyugtatod és lefekteted a lányt, mondván, hogy majd a reggelinél találkoztok, ezután visszatérsz a szobádba, hogy ha kissé nyugtalanul is, de aludj egy keveset. Lapozz a **18**-ra.

160.

Megpróbálod kizárni az agyadból a helyzet súlyosságát és csak arra koncentrálni, hogy mi legyen a következő logikus lépésed, de gyorsan kell döntented, mert csak egy lehetőséged van. Mit teszel?

Nem késlekedsz tovább, hanem egyszerűen rátámadsz Angharadra a mágikus kardoddal? Lapozz a **120**-ra.
Magad elé tartasz pár fokhagyma-virágot? Lapozz a **103**-ra.
Magad elé tartasz egy feszületet? Lapozz a **63**-ra.
Ezek közül egyiket sem? Lapozz a **88**-ra.

161.

Tehetetlenül nézed, hogy Angharad hiába könyörög neked. Egyszerűen nem ismered eléggé a Heydrich vérvonalat ahhoz, hogy segíts véget vetni a gonosz valódi örökségének.

Angharad hirtelen összeszedi magát, és ismét beszélni kezd, de nem a saját hangján, hanem valaki más mély és parancsoló hangján, amitől megfagy a vér az ereidben:

– Figyelmeztettelek, te ostoba! Komolyan azt hitted, hogy megakadályozhatsz abban, hogy elvegyem, ami jog szerint az enyém?

Angharad feje rángatózni kezd, majd sorra a gyertyákra villantja tekintetét, amelyek maguktól felborulnak, hogy lángokkal és forró viasszal árasszák el a vastag szőnyeget. Odaugrasz az ajtóhoz, és megragadod a kilincset, de az zárva van. Ezután Ingridhez rohansz, aki rémülten kapaszkodik a nyakadba, mert semmit sem tehettek, csak nézitek, ahogy a tűz egyre jobban végigterjed a szobában. Az utolsó dolog, amit még életedben látsz, miközben a füsttől fuldokolva a padlóra rogysz, hogy Angharad kinyitja az ajtót, majd gonosz, diadalmas nevetéssel becsukja maga után. A Vámpír örököse hamarosan ismét Mortvánia lakóira fog vadászni.

162.

Összetörsz néhány fokhagyma-virágot a kezedben, majd bekened vele az arcodat és a nyakadat, hogy szúrós szaga távol tartsa tőled a vámpírt, ami az ajtó túloldalán várhat rád, hogy megtámadjon. Lapozz az **55**-re.

163.

Egy igénytelen külsejű fiatal nő emelkedik fel az ágyból, akinek piszkos arcát kócos, fekete haj keretezi, és akkora orra van, ami szinte az egész arcát eltorzítja. Zöld színű selyem hálóinget visel, és amikor kilép az ágyból, akkor azt is megállapítod, hogy mezítláb van, a lábujjkörmei pedig hosszúak és megsárgultak. Lassan elindul feléd, majd meglepően nyugodt, bizalmas hangon megszólal:

– Ne félj tőlem, ügyvéd, nem jelentek rád veszélyt! Ugyanúgy megvetem a démonokat, mint te, vagy talán még jobban.

Mit reagálsz erre?

Te is elindulsz a nő felé?	Lapozz a **152**-re.
Megtámadod?	Lapozz a **121**-re.
Feltartasz egy arany feszületet?	Lapozz a **109**-re.
Néhány fokhagymavirágot tartasz magad elé?	Lapozz a **41**-re.

164.

A fogadó Goblin-szobalánya ma nyilvánvalóan nem végzett alapos munkát, amikor kitakarította a szobádat, mert nem találta meg a hullát az ágyad alatt. Viszont viselsz-e egy talizmánt a nyakadban, amibe a H betűt vésték? Ha igen, lapozz a **92**-re; ha nem, lapozz a **23**-ra.

165.

Az öregember holtan esik össze előtted. Lehet, hogy kissé zsémbes volt, de semmiképpen nem volt gonosz ember. Vesztesz 1 HIT pontot, amiért feleslegesen megöltél egy ártatlant. Ha át akarod kutatni az öreg szobáját, lapozz a **7**-re. Ha becsukod az ajtót, és visszatérsz a folyosóra, lapozz a **131**-re.

166.

Visszatérsz a bejárathoz, ahol az ikrek már várnak rád, felettébb csalódottan a "kastélyuk" miatt. Ki is jelentik, hogy ez az egész lehangoló élmény volt a számukra, ezért inkább visszatérnének a fogadóba, hogy egyenek valamit és kipihenjék az előző este megpróbáltatásait.

Egyetértesz velük, így vacsora után korán visszavonultok a szobáitokba. Lapozz a **108**-ra.

167.

Utolsó csapásoddal Heydrich Szelleme szertefoszlik a levegőben. Már csak egy szánalmas nyöszörgést hallasz, ahogy ártalmas és nemkívánatos létezése végleg kitörlődik Mortvánia történelméből. Az ikrek ámulva, de zavartan néznek rád.

Miközben leülsz, hogy kifújd magad egy kicsit, az ikrek megkérdezik, hogy mi következik ezután: – Papírmunka – válaszolod mosolyogva. – Még nem véglegesítettük a hagyatéki eljárást.

Heydrich vérvonala megtisztult, és talán most már tényleg örökre eltűntek a vámpírok a környékről. Sikerült biztosítanod, hogy a Vámpír öröksége tényleg nem több, mint egy egyszerű hagyatéki eljárás. Bár a szokásosnál keményebben meg kellett dolgoznod a béredért, végül azonban diadalmaskodni tudtál a váratlan kihívásban.

POKOLI KARÁCSONY

Írta:
Jack Henseleit

Illusztráció:
Kovács József

BEVEZETÉS

A *Pokoli Karácsony* Steve Jackson klasszikusának, *Az Elátkozott háznak* a folytatása, és egyúttal tisztelgés a mű előtt, amely egy kicsit eltér a többi Kaland-Játék-Kockázat történettől. A kalandot fegyvertelenül, élelmiszer és bájitalok nélkült kezded, és ügyelned kell arra, nehogy halálra rémülj! Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned, hogy mennyire vagy erős, illetve gyenge, és kockadobásokkal kell megállapítanod *Kezdeti* értékeidet. A *Kalandlapodon* vezetheted kalandod részleteit, illetve itt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ, SZERENCSE és FÉLELEM pontjaidat. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy újabb játékokra is felhasználhasd!

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

ÜGYESSÉG pontjaid általános harckészségedet és gyorsaságodat jelzik; minél magasabb ez a pontszám, annál jobb. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, eltökéltségedet, állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, hogy mennyire vagy szerencsés. Szerencse – és varázslat – uralja azt a fantáziavilágot, amit most épp felfedezni készülsz.

A CSATA

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

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* Harc a gonosz ellenfelekkel részére.

A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a füzet, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most a 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. Lépj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egy-forma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Végezd el a szükséges módosításokat mind saját, mind pedig ellenfeled ÉLETEREJÉBEN (és SZERENCSÉJÉBEN, amennyiben ez szükséges).
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Addig játszhatsz, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

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 balszerencsés 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 vállalnod kell a következményeit.

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

A SZERENCSE használata csatában

A füzet 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 balszerencsés vagy, a seb puszta karcolás, és 1 pontot vissza kell adnod ellenfeled ÉLETERŐ pontjaihoz. (Tehát: a szokásos 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!

KALANDLAP

ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ	SZERENCSE
Kezdeti ügyesség: *Kiinduló ügyesség:* (Kezdeti ügyesség — 3)	*Kezdeti életerő:*	*Kezdeti szerencse:*

FELSZERELÉSI TÁRGYAK	FÉLELEM
	Maximális félelem: *Jelenlegi Félelem:* *(Nullától kiindulva)*
	JEGYZETEK

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:*

FÉLELEM

Ahhoz, hogy túléld a kalandot, ügyelned kell arra, hogy ÉLETERŐ pontjaid ne csökkenjenek nullára, illetve a *Pokoli Karácsonyban* arra is figyelned kell, nehogy *halálra rémülj*. Mielőtt belevágnál a kalandba, dobj egy kockával, és az eredményhez adj 6-ot! Ez az összeg lesz a maximális FÉLELEM pontjaid száma, ami azt mutatja, hogy mennyi rémséget tudsz elviselni, mielőtt *halálra rémülnél*. FÉLELEM pontjaid a nulláról indulnak, de kalandod során sokszor fogsz olyan helyzetbe kerülni, amikor azt az utasítást kapod, hogy növeld a FÉLELEM pontjaid számát. Ha FÉLELEM pontjaid száma eléri a maximumot, akkor *halálra rémültél*, kalandod véget ért!

FEGYVEREK

Kalandodat a *Pokoli Karácsonyban* fegyver nélkül kezded. A többi Kaland-Játék-Kockázat történethez hasonlóan ÜGYESSÉG pontjaid száma jelzi harci képességeidet. Mielőtt tehát belekezdenél a kalandodba, vonj le 3-at az ÜGYESSÉG pontjaid számából, és jegyezd fel, hogy ez lesz a Kiinduló ÜGYESSÉGED. Mindazonáltal ne változtasd meg *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaid számát, mert ez jelzi az összes rendelkezésedre álló ÜGYESSÉG pontot, és ezt használod akkor is, amikor dobnod kell ÜGYESSÉGED ellen. Ha fegyvert találsz (ezt nagybetűkkel jelezzük) kalandod során, mindig közölni fogjuk, hány ÜGYESSÉG pont jár érte. Ezeket a pontokat mindig a Kiinduló ÜGYESSÉG pontjaidhoz, és nem a *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaidhoz kell hozzáadni.

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, és segít, hogy gyorsan keresztüljuss a felderítetlen részeken. Jegyezz fel minden tanácsot, üzenetet vagy különleges hivatkozási számot, amit kalandod során kapsz. Nem minden helyszínen találsz kincseket vagy egyéb hasznos tárgyakat; lesznek olyanok is, melyek csapdákat rejtenek, vagy olyan szörnyeket, amelyek az életedre törnek. Hamar rá fogsz jönni, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyre a szöveg utasítást ad. Más fejezetpontok elolvasásával csak összezavarodsz, vagy csökkentheted vele a játék izgalmát.

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

HÁTTÉRTÖRTÉNET

A hó egyre erősebben veri a szélvédődet, és az ablaktörlőd elkeseredett csatát vív a jeges permettel, ahogy lassan haladsz a kihalt országúton. Megborzongsz, majd a rádió felé nyúlsz, mert úgy érzed, hogy most aztán igazán nagy szükséged van egy kis vidám karácsonyi hangulatra. *Csengő szól, csengő szól, cseng és bong az út...* Elmosolyodsz, ahogy magad elé képzeled a frissen sült pulykát, ami az unokahúgod asztalán vár rád Minglefordban. Igazán kellemes ünnepre számítasz, ha végre magad mögött hagyod ezt a kátyúkkal és egyéb akadályokkal teli földutat.

A homlokodat ráncolva próbálod felidézni, hogy mit is mondott neked az a magányos utazó, akivel az autópálya mellett találkoztál. A Mikulás-ruhába öltözött, ősz hajú figura elég megbízhatónak tűnt, még ha a leheletén érződő sherry enyhítette is egy kicsit ezt a benyomásodat. Mindenesetre úgy tűnt, hogy elég jól ismeri a környéket, és ugyan ki lenne olyan elvetemült karácsony estéjén, hogy félrevezessen másokat?

Kis szánunkkal a csengős csikó nagy... dáman... gőszó... – a rádió hangja hirtelen vibrálni kezd. Önkéntelenül is a műszerfalra csapsz, majd aggódva figyeled a poros hangszórókat. *Szikrázik a hó... vetésünk... szeszá... óhh... skrrr...* Az egyre zavarosabbá váló dal hirtelen ijesztően hangosabbá is válik, ezért lehajolsz, hogy kétségbeesetten kezdd el tekergetni és nyomkodni a rádió gombjait, hátha elhallgattathatod ezeket a kísérteties zajokat. Ahogy a visítás egyre elviselhetetlenebbé válik, felegyenesedsz az ülésben, hogy vess egy pillantást az útra is – és az autó egyenesen belerohan az út közepére épített hatalmas hóember hasába!

Hirtelen minden elcsendesedik körülötted az éjszakában. Nagyokat nyögve kinyitod az ajtót, és kikászálódsz az autóból, bele egyenesen az útmenti árokba, miközben erősen zihálsz, mert az iménti sokkhatástól még mindig remeg az egész tested. Az autód reflektorai megvilágítják az út közepére épített hószörnyet, ami kavicsokból és fadarabokból készített szájával gonoszul nevet rajtad. Káromkodva botorkálsz vissza az autódhoz, majd elfordítod a kulcsot, de a motor néma marad. A reflektorok is villogni kezdenek, majd kialszanak, hogy csak a sápadt hold és a csillagok fénye maradjon egyetlen fényforrásként számodra.

A félelem lassan kezd beszivárogni a tudatodba: a ma esti szerencsétlen események következtében itt ragadtál az ismeretlenben, csontig átfagyva. Miközben megpróbálsz valami tervet összerakni a fejedben, a szemed sarkából egyszer csak valami narancsszínű izzást veszel észre a távolban. Nagyot dobban a szíved – egy tábortűz! Valaki éppen arrafelé táborozik, ahol megrekedtél. Azonnal a fény felé kezdesz futni, mert a mozgással a testedet is felmelegítheted egy kicsit. Minél közelebb érsz a forrásához, annál több fényt tudsz kivenni – és némelyik magasan a föld felett világít. Elmosolyodsz magadban, amikor rájössz, hogy egyenesen egy építkezésbe botlottál bele! Mingleford valahol a közelben lehet. Leszegett fejjel vánszorogsz a sűrű hóesésben, mely a semmiből kezdett el szakadni. Egy kicsit még mindig remegve haladsz tovább az iménti ütközés miatt.

Lapozz az **1**-re!

1.

Amikor odaérsz az építkezéshez, a hóesés is enyhülni kezd, így végre tisztán szemügyre veheted a környéket. Egy kétszintes ház faváza magasodik előtted; egészen pontosan a második szintnek még valóban csak a kerete van meg, de az alsó szintet már befejezték és be is van bútorozva – ezt onnan tudod, hogy a ház bal oldalán villanyfény pislákol az egyik ablakban. Meglepődve állapítod meg, hogy az épület nagyon régimódi stílusban, ráadásul mállott anyagokból készült, a környező fákon pedig egy korábbi tűz nyomait véled felfedezni. Ekkor jössz rá, hogy a házat valójában újraépítik valami szörnyű szerencsétlenség után, és úgy látod, hogy a tulajdonos ragaszkodik a korábbi külsejéhez. Az épület jobb oldalánál hatalmas sátrakat állítottak fel, amelyek alighanem a kőművesek és egyéb mesteremberek szállásául szolgálnak. A munka ma éjszakára már nyilvánvalóan befejeződött, de egy acélhordóban még vidáman lobog a tűz. Valakivel beszélned kellene, mert segítségre szorulsz, de hirtelen ideges leszel a gondolattól, hogy ilyen késő éjszaka kell felzavarnod valakit. Ha odasétálsz a ház bejáratához, lapozz a **26**-ra. Ha odamész a sátrakhoz, lapozz a **14**-re. Ha előbb inkább megmelegednél a tűznél, lapozz a **22**-re.

2.

Tedd próbára ÜGYESSÉGED és dobj két kockával! Ha az összeg kevesebb, mint *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaid száma, akkor sikeres voltál, lapozz a **33**-ra. Ha az összeg magasabb, mint *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **20**-ra.

3.

Az arcodat az ablaküvegre tapasztva belesel a szobába – és kellemesen csalódsz az eléd táruló látványban! Odabent ugyanis egy nyitott kandallóban vidáman lobog a tűz, a párkányáról pedig színes harisnyák lógnak egymás mellett. A szoba közepén álló hatalmas, pazarul feldíszített karácsonyfa előtt pedig két kisgyerek kacarászik és rázogatja a becsomagolt ajándékokat. Elmosolyodsz ezen. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **24**-re; ha nem, lapozz a **13**-ra.

4.

A szobában koromsötét van – még a folyosóról beszűrődő fény sem világítja meg a falakat vagy a padlót, ami arra utal, hogy a helyiségnek hatalmas belső tere van. Körbetapogatózol a sötétben egy villanykapcsoló után, de nem találsz egyet sem. Ha ennek ellenére bemész a szobába, lapozz a **49**-re. Ha inkább visszatérsz a folyosóra, és a fürdőszobával próbálkozol, lapozz a **35**-re.

5.

Egy szerencsés találattal ellenfeled eszméletlenül terül el előtted a földön. A saját tetted azonban megrémiszt – kapsz 3 FÉLELEM pontot. Viszont a bőrtárcát, amiben 200 font lapul, megtarthatod. Ezután nincs más választásod, mint odamenni a ház bejáratához, és csak remélni tudod, hogy a sátraknál történtek észrevétlenek maradnak. Lapozz a **26**-ra.

6.

Belépsz a sátorba, és hunyorogva próbálod kivenni a belsejét. A kinti tábortűz elég fényt ad ahhoz, hogy ki tudd venni azoknak a nagyméretű tárgyaknak a körvonalait, amik a sátor masszív mennyezetéről lógnak. Ahogy félresöpröd az egyiket, gyorsan hátraugrasz, mert valami ragacsos csapódik az arcodnak. Ahogy a szemed végre hozzászokik a félhomályhoz, rémülten kezded kapkodni a levegőt – *a sátor tele van megnyúzott, véres tetemekkel!* Kapsz 2 FÉLELEM pontot. Hirtelen megpillantasz egy nyúzókést a földön és rémülten felkapod, de a döglött állatok már biztosan nem fognak megtámadni. A kés FEGYVERNEK számít, ezért adj 3-at a Kiinduló ÜGYESSÉG pontjaid számához. Mindenesetre a hangoskodásoddal megzavartál valakit, mert egy másik sátorban mozgás támad. Lapozz a **39**-re.

7.

Tedd próbára SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **41**-re. Ha nincs szerencséd, akkor a férfi visszautasítja, hogy bármit is mondjon – lapozz vissza a **39**-re. Viszont, ha kalandod során találtál valahol pénzt, akkor még ott van számodra az a lehetőség, hogy megvesztegesd a férfit – amennyiben így teszel, lapozz a **16**-ra.

8.

A sátor tele van szerszámokkal és egyéb, az építkezéshez szükséges kellékekkel. Egy kis szerszámos szekrény van az egyik vászonfalhoz támasztva, és érthetetlen módon le van zárva – egy vadonatúj lakat csillan meg rajta a mögüled beszüremlő tábortűz fényében. Ha kíváncsi vagy rá, hogy mit rejt, és megpróbálod kinyitni, lapozz a **2**-re. Ha inkább távozol, és egy kiáltással megpróbálod felhívni magadra a többi sátor lakójának a figyelmét, lapozz a **45**-re. Bárhogyan is döntesz, miután egy kissé lenyugodtál az éjszakai események hatásától, magaddal vihetsz egy tompa szerszámot azok közül, amelyek szanaszét hevernek a sátorban. Ez FEGYVERNEK számít, ezért adj 1-et a Kiinduló ÜGYESSÉG pontjaid számához.

9.

Mesélsz a grófnak az unokahúgodról és a kis házikójáról, meg arról, hogy amikor kicsik voltatok, hogyan ástátok ki a sárgarépákat az édesanyád veteményeskertjében. A gróf még csak meg sem próbálja leplezni az unalmát, ezért megpróbálod feldobni a témát azzal, hogy mesélsz a 14. születésnapodról, amikor fennakadtál a hátsó udvarban lévő legmagasabb fán. A gróf megsemmisítő pillantást vet rád, de végre megérkezik a sherry, és azonnal felhajtja a sajátját. Ha követed a példáját és te is megiszod a tiédet, lapozz a **28**-ra. Ha inkább elnézést kérsz és megkérdezed, hogy használhatod-e a mosdót, lapozz a **43**-ra.

10.

Drumer grófja beront a pincébe, szemei szinte izzanak a gyűlölettől, ahogy rád tekint. A szektatagok felsorakoznak mögötte az ajtóban, elzárva előled a menekülés útját, miközben áhítattal figyelik mesterüket. A gróf feléd köp, majd hűvösen a kezedben tartott új fegyveredre pillant. – Nincs az a szellem, amelyik segíthetne rajtad a pokol tüzének hatalmával szemben! – vicsorogja. Hirtelen füst száll fel a bőre minden pórusából, a szemei pedig még jobban izzani kezdenek. – És nincs az az utazó, aki megakadályozhatná *ennek* a grófnak a terveit! – Döbbenten lépsz hátra, ahogy a gróf feje hátrabicsaklik és pokoli hangon felüvölt. Az ujjai végén félelmetes, éles karmok nőnek, és egész testét sűrű, durva szőr lepi el, ahogy a ruhái szinte leolvadnak a testéről. Ez az átalakulás rémisztő látvány a számodra – kapsz 3 FÉLELEM pontot. A démoni lény rád szegezi vörös szemeit, miközben bikaszarvak nőnek a fején, teljessé téve ezzel az átváltozást. Egy félelmetes fenevad áll előtted egyenesen a pokolból, de te bátran lépsz elébe a végső küzdelemnek.

Pokoldémon	ÜGYESSÉG 14	ÉLETERŐ 12

Ha te győzöl, lapozz az **50**-re.

11.

Egy pillanatra aggodalom fut végig a gróf arcán, de aztán higgadtan válaszol. – Attól tartok, hogy valamelyik munkásom egy kissé… túl korán fogyasztotta el a karácsonyi vacsorát. Kérem, ne aggódjon – nem örülnék, ha ezzel valami baljós dologra gondolna. Biztos vagyok benne, hogy valaki csak meg akarta semmisíteni a falánksága bizonyítékát, mielőtt felfedezném. – A gróf elmosolyodik, te pedig megkönnyebbülsz, mert kielégített ez a magyarázat. Vonj le magadtól 2 FÉLELEM pontot, majd lapozz vissza a **21**-re.

12.

Egy vékony gerendán végigfutni meglehetősen nehéz feladat. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és dobj két kockával! Ha a dobott összeg alacsonyabb, mint *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **47**-re. Ha a dobott összeg magasabb, mint *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontjaid száma, lapozz a **36**-ra.

13.

A ház békés mivoltától boldogan sétálsz vissza a bejárathoz, és hangosan kopogtatsz, mert tudod, hogy egy biztonságos helyre leltél, ahol segítséget kaphatsz. Lapozz a **21**-re.

14.

Összesen négy nagyméretű sátor áll egymás mellett körbe rendezve, és mindegyik előtt egy kisebb tábortűz lobog. Két sátor bejárata be van cipzározva, így azokba nem lenne túl bölcs dolog hívatlanul belépni, de marad még kettő, egy vörös színű, illetve egy kisebb sátor, ami zöld színben pompázik. Ha kiáltasz egyet, hogy felhívd magadra a figyelmet, lapozz a **45**-re. Ha bemész a vörös színű sátorba, lapozz a **6**-ra. Ha a zöld színűbe mész be, lapozz a **8**-ra. Ha inkább odasétálsz a házhoz, hogy ott találj valakit, akivel beszélhetsz, lapozz a **26**-ra.

15.

Üvegszilánkok és hópelyhek záporoznak körülötted vakítóan, amikor kiugrasz az ablakon. Több helyen is megvágod magad, ezért vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot, de a célodat elérted – kijutottál az elátkozott házból. Miközben rohanni kezdesz az éjszakában, néha diadalmasan hátrapillantasz a gonosz tanyája felé. De vajon tényleg véget értek a megpróbáltatásaid? Egy számodra teljesen ismeretlen környéken ragadtál, és ha reggelig nem találsz segítséget, akkor a szektatagok bármikor újra elkaphatnak. Egyelőre biztonságban vagy, de a fenyegetés még nem múlt el. Kalandod itt véget ért.

16.

Amikor a férfi meglátja a kezedben a bőrtárcát, dühödten felkiált. – Az az én pénzem, te kis szemétláda! Most itt helyben agyonütlek! – Ezzel előkap egy mocskos kalapácsot a zsebéből, hogy vadul lóbálva neked rontson – még soha nem verekedtél ilyen őrült ellenféllel, de nincs más választásod, védened kell magad!

Építőmunkás ÜGYESSÉG 8 ÉLETERŐ 7

Ha te győzöl, lapozz az **5**-re. Ha vesztesz, akkor eszméletlenül terülsz el a földön, lapozz a **48**-ra.

17.

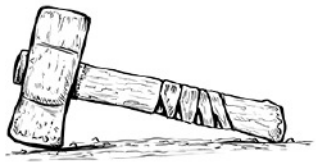
A szabadulás vágyától fűtve kegyetlenül lemészárolod a kutyát. Rögtön ezután erőt vesz rajtad a kimerültség, amit az elmúlt órák fizikai és mentális megpróbáltatásai okoztak neked. Az éjszaka ugyan magához ölel és elrejt az ellenségeid elől karácsony reggeléig, de mi lesz utána? Hogy elég sokáig el tudsz-e bújni a támadóid elől, hogy visszanyerd az erődet a meneküléshez, csupán a véletlenen múlik. Sikeresen kijutottál az elátkozott házból, de anélkül, hogy végeztél volna a benne lakozó gonosszal, így a sikered soha nem lesz teljes. Kalandod itt véget ért.

18.

Berontasz a Díszterembe és körülnézel, hogy hol rejtőzhetnél el… majd a lábaid egyszer csak a levegőben kezdenek el kalimpálni. A Díszterem padlója még nem készült el! Fájdalmasan zuhansz a földre, de a földet érésedet valamelyest tompítja a szűk lépcsőházban szanaszét heverő építőanyok tömkelege – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, de kapsz 2 SZERENCSE pontot. Lapozz a **30**-ra.

19.

Vársz egy darabig, majd elfordítod a kulcsot, és az ajtó csendesen kinyílik. Lemész a lépcsőn. A pince meglehetősen szűk, és csak egy kis asztalka van benne, rajta három piszkos fekete urnával, mindegyik szorosan lezárva. Ahogy alaposabban megvizsgálod őket, megállapítod, hogy mindegyik tetejére egy kis ezüst jelet vésték. Az elsőn egy aprócska magot látsz, a másodikon pedig egy karácsonyfát, dúsan borítva tűlevelekkel. A harmadik jelet egy kicsit nehéz beazonosítani, de valószínűleg egy lombjától megfosztott, halott fát ábrázol. Hirtelen kiáltozásokat hallasz a fejed fölül, ahogy az ellenségeid megpróbálnak utat találni a pincébe. Rádöbbensz, hogy az egyetlen lehetőséged, ha kinyitod az egyik urnát, hogy legyen valami a kezedben, amivel alkudozni tudsz az életedért. Ha azt az urnát nyitod ki, aminek egy mag van a tetején, lapozz a **42**-re. Ha azzal próbálkozol, amelyiken egy karácsonyfa van, lapozz a **27**-re. Ha azt szeretnéd kinyitni, aminek a tetején a halott fa van, lapozz a **44**-re.



20.

Szakértően megcsavarod a zárat és határozottan meghúzod, várva, hogy kinyíljon – ám ehelyett ezzel a rántással a szekrény kibillen az egyensúlyából, és hatalmas csattanással a földre zuhan, majd összetörik. Éppen csak annyi időd van, hogy a belőle kihulló bőrtárcát felkapd a földről, mert egy fekete hajú férfi ront be a sátorba. Lapozz a **16**-ra.

21.

Néhány pillanattal később kinyílik az ajtó, és egy magas, jóképű, csillogó fekete hajú férfi jelenik meg előtted. Az illető egyszerű inget, tréningnadrágot és eléggé komikus módon a fején rénszarvas-agancsokat visel, de még ez a megjelenése sem enyhíti a fekete szemeiből áradó hűvösséget, ahogy kutatóan végigmér. – Kit tisztelhetek önben? – kérdezi ridegen. – Ha a húst hozta, akkor attól tartok, hogy elkésett, mert már felszolgáltunk néhány zamatos legyet a vendégeinknek. – Elmagyarázod neki, hogy te nem az ételfutár vagy, majd röviden tájékoztatod a helyzetedről. A férfi viselkedése ettől rögtön megváltozik, és azonnal bocsánatot kér az iménti hűvös viselkedéséért és a szóviccért, amivel az egyébként is fagyos hangulatra célzott. Ezután kezet fog veled, és Drumer grófjaként mutatkozik be, majd beinvitál az ízlésesen feldíszített előszobába, ahol az ünnepi hangulatot csillogó, vörös szalagokkal igyekeztek feldobni. A gróf hangosan odaszól valakinek, hogy hozzon sherryt, majd egy kényelmes fotelre mutatva hellyel kínál. Úgy érzed, hogy várakozás közben illene valami könnyed társalgást kezdeményezni.

Ha a ház felújítása felől érdeklődsz, lapozz a **32**-re. Ha megjegyzést teszel a karácsony varázslatos hangulatáról, lapozz a **38**-ra. Ha említést teszel a Minglefordban élő rokonaidról, lapozz a **9**-re.

22.

Ahogy odaérsz a hordóban lobogó tűzhöz, óvatosan a lángok fölé tartod a kezedet. A fagyos hidegben tett utad után valóságos felüdülést jelent ez a melegség. Miközben a végtagjaidba kezd visszatérni az élet, előrehajolsz, hogy belekukkants a hordóba – és rémülten ugrasz hátra! *A hordó tele van csontokkal!* Kapsz 2 FÉLELEM pontot. Eléggé megijedtél, de azzal győzködöd magad, hogy biztosan van erre valami ésszerű magyarázat. Amikor először találkozol valakivel, akkor megkérdezheted, hogy mit keresnek ott a csontok – ebben az esetben vonj le 10-et az aktuális fejezetpont számából, majd lapozz az így kapott fejezetpontra. Most pedig odamehetsz a házhoz – lapozz a **26**-ra –, vagy a sátrakhoz – lapozz a **14**-re.

23.

A gróf hűvösen rád mosolyog. – Távozni? De hát eddig olyan jól kijöttünk egymással… Látod, hogy közben a lépcső teteje felé pillant, te pedig anélkül, hogy megfordulnál, tudod, hogy megjelentek a szektatagok. – Nagy kár lenne, ha elmenne, miközben mi alig várjuk, hogy itt maradjon nálunk a karácsonyi vacsorára. – A gróf szeme összeszűkül. – Már csak azért is, kedves utazó, *mert maga lesz az ebéd!* – Miközben a szektatagok közeledni kezdenek feléd, már tudod, hogy ez lesz életed utolsó csatája. Kalandod itt véget ért!

24.

Mosolyogva állapítod meg magadban, hogy sikerült egy békés helyre lelned, ahol segítséget kaphatsz – de ahogy elfordulsz az ablaktól, és csak a szemed sarkából látod a szobát, döbbenten kapkodsz levegő után: *a szoba üres!* Gyorsan odafordulsz, és ismét helyreáll az iménti idilli kép, de valahányszor elfordulsz, a szemed sarkából mindig olyannak látod a szobát, amilyen valójában: sivár és elhagyatott. Annak ellenére, hogy elég megrázó ez a felfedezés, mégis örülsz, hogy bepillantást nyerhettél a ház valódi természetébe, és így sokkal felkészültebb leszel arra, ami odabent vár rád. Ezt az ismeretet FEGYVERKÉNT is használhatod, és adj 3-at a Kiinduló ÜGYESSÉG pontjaid számához, de csak abban az esetben, ha ezt használod fegyverként (vagyis ha már van fegyvered, amit használhatsz, akkor ezért a képességért nem jár plusz ÜGYESSÉG pont). Vonj le magadtól 1 FÉLELEM pontot is! Most pedig ideje, hogy bemenj a házba, ahol remélhetőleg segítséget kaphatsz. Lapozz a **21**-re.

25.

Gyorsan eléred a rövid folyosó végét, majd vadul tapogatni kezded a falat valami rejtekhely után kutatva. A fal azonban a legnagyobb meglepetésedre egyszerűen ledől, és az éjszakai égbolt tárul a szemed elé a második szintről! Finoman szólva sem ideális a helyzeted a menekülésre, mert csak egy rakás fagerenda van előtted – a ház váza. Ha megpróbálsz végigmenni ezeken a gerendákon, lapozz a **12**-re. Ha inkább megfordulsz, hogy szembeszállj a támadóiddal, lapozz a **40**-re.

26.

A ház rideg stílusa ellenére a rajta leülepedő hó mégis barátságos külsőt kölcsönöz neki. Mosolyogva arra gondolsz, hogy vajon az unokahúgod háza is hasonlóan néz-e majd ki, amikor végre eljutsz hozzá. Amikor a bejárati ajtóhoz érsz, csodálkozva állapítod meg, hogy egy csengőzsinór lóg a tetőről, ami azért olyan különös, mert a második szintet még nem fejezték be, ezért nem érted, hogy mihez csatlakozhat. Ha ennek ellenére meghúzod a zsinórt, lapozz a **34**-re. Ha inkább bekopogsz az ajtón, lapozz a **21**-re. Ha úgy döntesz, hogy előbb körbejárod a házat és belesel az ablakon, lapozz a **3**-ra.

27.

Por tölti meg a pince levegőjét, amikor összetöröd az urnát. A felhő beborít, és köhögni kezdesz, miután belélegezted a porszemeket – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ahogy a levegő tisztulni kezd, döbbenten látod, hogy a porfelhő egy óriási férfi alakját veszi fel, aki palástot visel, a fején pedig jégcsapokból készült koronát! Kapsz 2 FÉLELEM pontot. A férfi aggodalmasan ráncolja a homlokát, ahogy lenéz rád, majd mély, dörgő hangon beszélni kezd. – Köszönöm, idegen, hogy szabadon engedtél. A Jelen Karácsonyának Szelleme vagyok, és segítek neked, ha tudok. – A tekintete elszomorodik. – A gonosz Drumer grófja elkezdte újjáépíteni ezt az elátkozott házat, és ma éjszakára azt tervezi, hogy feltámasztja a Pokoldémont, aki még mindig kötődik ehhez a világhoz. Az egyetlen esélyed, hogy végzel a gróffal, mielőtt ez a szörnyű átalakulás végbemenne! – Az óriás ezzel a mennyezet felé emeli izmos karjait, melyekben egyszer csak megjelenik egy arany lánggal lobogó fáklya. Ezután feléd tartja, te pedig félelemmel vegyes tisztelettel veszed át tőle. – Ez a fáklya egy szent fegyver, ami hatásos a Sátán hatalma ellen. Legyen hasznodra! – Köszönetet mondasz az óriásnak, miközben eltűnik, magadra hagyva téged a fáklya ragyogó fényében. Ha ezt használod FEGYVERKÉNT, akkor adj 5-öt a Kiinduló ÜGYESSÉG pontjaid számához. Hirtelen zajt hallasz a hátad mögül, ami kizökkent az áhítatból – ellenségeid bejutottak a pincébe! Lapozz a **10**-re.

28.

Vidáman felhajtod a sherryt, mert jólesik az alkohol melengető hatása – kapsz 2 ÉLETERŐ pontot. A komornyik a gról fülébe súg valamit, majd elhagyja a szobát, a gróf pedig széles mosolylyal az arcán felemelkedik a székből. – Éppen most értesültem arról, hogy a barátom, Anton, nagyon szívesen elkíséri önt a vendégszobánkba. Jól sejtem, hogy már találkozott vele korábban? – Meglepetten fordulsz az egyik oldalajtó felé, amelyen éppen akkor lép be egy ősz hajú férfi, koszos Mikulás-jelmezben. *Ő igazított téged útba!* Megszólalnál, de a sherryben lévő altaló már lassan hatni kezd. Miközben a padlóra zuhansz, még látod, ahogy Anton feltűri az ingujját és felemeli az ökleit. Lapozz a **48**-ra.

29.

A férfi összeráncolja a homlokát, és felmordul. – Nincs hozzá jogod, hogy itt csontok vagy bármi után szimatolj! Mit láttál még? Ugye nem jártál a pincében? – Gyorsan elmondod neki, hogy sehol máshol nem jártál a ház körül, csak megálltál a tűznél, hogy felmelegedj. A férfi lassan bólint egyet, így elégedetten állapítod meg, hogy hisz neked. Lapozz vissza a **39**-re, vagy próbára teheted a bátorságodat azzal, hogy a pince felől érdeklődsz – lapozz a **7**-re.

30.

Egy masszív acélajtó van előtted kőkeretbe ágyazva. Nem lep meg, hogy miután az eredeti ház leégett, a pince sértetlen maradt, de ez az ajtó vadonatújnak tűnik. Az ajtó közepén egy szépen kidolgozott ezüst zár díszeleg az alábbi felirattal: *Nyitás Karácsony Napján.* Ha van nálad egy ezüst kulcs, és tudod, hogy hány perc van még hátra karácsony napjáig (vagyis hány perc volt hátra akkor, amikor legutóbb láttad a pontos időt), akkor a percek számát add hozzá a kulcson lévő számhoz, majd lapozz az eredményül kapott fejezetpontra. Ha nincs birtokodban a szükséges tárgy és információ, akkor kalandod hamarosan véget ér, mert a lépcsőn felmászva belefutsz egy csapat ördögimádóba, akik a véredre szomjaznak…

31.

A többi ördögimádó felüvölt, amikor a vezérük elterül a padlón. Azonnal feléd rontanak, hgy a segítségére siessenek, ezért gyorsan kiugrasz a szobából, és bevágod magad mögött az ajtót. El kell rejtőznöd, de hová? Ha lerohansz a lépcsőn, lapozz a **37**-re. Ha bemenekülsz a Díszterembe, lapozz a **18**-ra. Közben észreveszed, hogy a fal a folyosó végén eléggé vékonynak és gyengének tűnik, valószínűleg a folyamatban lévő munkálatok miatt – ha úgy érzed, hogy akár ez is megfelelő búvóhely lehet a számodra, lapozz a **25**-re.

32.

A gróf összeráncolja a homlokát, nyilvánvalóan nem örül annak, hogy éppen ezt a témát hoztad fel. – Ez a birtok már száz éve a családom tulajdonában van, és a ház szolgált… – Egy pillanatra elhallgat, mintha össze akarná szedni a gondolatait, majd folytatja. – Legyen elég annyi, hogy ez a ház fontos a számomra. Sajnálatos módon egy őrült porig égette 30 évvel ezelőtt, a nagybátyám és néhány barátja halálát okozva ezzel. Én az ő húgának a törvénytelen gyermeke vagyok, akit még egészen kicsi korában Dél-Amerikába küldtek tanulni. Kétlem, hogy valaha is tudott egyáltalán a létezésemről. De amikor hazatértem, akkor felkerestem azt a helyet, ahol a családom… otthonának… kellett volna lennie. És most visszaigényeltem a születésemmel járó rangomat. – A gróf egy kissé visszataszítóan elmosolyodik. – Mindenféle szörnyű pletyka kering erről a birtokról. A barátaim szerint ez veszett ügy, de van itt valamilyen erő… hatalom… Kissé aggódva figyeled a grófot, aki hirtelen megrázza a fejét, amitől megijedsz – kapsz 1 FÉLELEM pontot. – Attól tartok, már eleget mondtam önnek erről – nem szeretném további részletekkel untatni a *múltat* illetően. – A beszélgetés ezzel véget ér, és kínos csend telepszik az előszobára. Egy régi órát kezdesz el bámulni a falon, csak hogy ne találkozzon a tekinteted a gróféval. Már csak tizenöt perc van éjfélig! A kényelmetlen helyzetnek a komornyik megjelenése vet véget, aki két pohár sherryt tart a kezében. A gróf elveszi az egyiket, majd „egészségére!" felkiáltással fel is hajtja. Ha te is megiszod a sherryt, lapozz a **28**-ra. Ha azt mondod a grófnak, hogy használni szeretnéd a mosdót, lapozz a **43**-ra.

33.

Néhány ügyes csavarással a lakat zárja kipattan, mire bűnbánóan elmosolyodsz – nem éppen erre a képességedre vagy a legbüszkébb. A nyitott szekrény alján egy bőrtárca hever, amiben nem kevesebb, mint 200 fontot találsz! Ha akarod, eltehed a pénzt, de ebben az esetben viselned kell az erkölcsi következményeit annak, hogy a saját termeszeteddel ellentétes dolgot cselekszel – vesztesz 3 SZERENCSE pontot, és a következő *szerencsepróbát* automatikusan elveszted. Bárhogy is döntesz, ezután elhagyod a zöld sátrat. Ha most a vörös sátorba mész be, lapozz a **6**-ra. Ha segítségért kiáltasz, lapozz a **45**-re.

34.

Erőteljesen megrántod a zsinórt, vársz egy pillanatig, majd várakozóan felnézel a tetőre – és valami nedves az arcodba csapódik. Kapsz 3 FÉLELEM pontot. Sikoltozol és eszeveszetten rázod a fejed, hogy az a valami végre leesen rólad és a lábad elé zuhanjon. Tétován veszed szemügyre, és megállapítod, hogy a csengőzsinór meghúzásával elmozdítottad és lerántottad egy denevér rothadó tetemét. Undorodva köpködni kezdesz és vadul törölgeted az arcodat, de a szemed továbbra is fáj az iménti ütődéstől. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ez a kis ribillió szerencsére valaki másnak is felkeltette a figyelmét a házban. Lapozz a **21**-re.

35.

Kinyitod az ajtót és belépsz, majd villanykapcsoló után kezdesz tapogatózni. Miután találsz egyet, és a felkapcsolása után fény árasztja el a helyiséget, döbbenten nézel körül – ez egyáltalán nem egy fürdőszoba, *ráadásul tele van emberekkel!* Hét alak fordul feléd zavartan, akik csuklyás fehér köpenyt viselnek, majd a vezetőjük feléd lép. Akárcsak a gróf, ő is rénszarvas-agancsokat visel – és most döbbensz rá, hogy azok nem játékagancsok, hanem *valódiak!* Kapsz 1 FÉLELEM pontot. A férfi hátraveti a csuklyáját, felfedve ezzel kopasz fejét, amit sátáni szimbólumok díszítenek, majd ördögi vigyorral megszólal: – Úgy tűnik, hogy a gróf egy élő kígyót vetett elénk a holnapi ünnep előtt. Kapjátok el! – Ezzel előránt egy kést, és megindul feléd.

Sátánimádó	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

Ha győzöl, lapozz a **31**-re. Ha elveszted a csatát, lapozz a **48**-ra.

36.

Magabiztosan futsz végig az egyik gerendán, de a cipőd talpa nem tud megtapadni a fán – mivel már jóideje havazik, a gerendák csúszóssá váltak! Miután elveszted az egyensúlyodat, és zuhanni kezdesz a föld felé, már tudod, hogy a becsapódás végzetes lesz számodra. Kalandod itt véget ért!

37.

Lerohansz a lépcsőn, és ismét az előszobában találod magad. A gróf még mindig méltóságteljesen álldogál ott, majd zavarodottan rád néz, ezért gyorsan összeszeded magad. Ha udvariasan megkéred, hogy távozhass, lapozz a **23**-ra. Ha inkább fittyet hánysz minden látszatra, és kirohansz azon az ajtón, ahol a komornyik korábban megjelent, lapozz a **46**-ra.

38.

Vidáman megemlíted, hogy milyen remek hangulatú szokott lenni ez az ünnepi időszak, és úgy érzed, hogy az idei karácsony különösen varázslatos lesz. Legnagyobb meglepetésedre a gróf szeme felragyog. – Ennél jobban nem is tudnék egyetérteni ezzel! Milyen figyelemreméltó, hogy ön is felismeri az idei karácsony varázsát. Valóban, az esemény puszta jelentősége is maga a hatalom… de az érzelmek, a látvány nagyszerűsége… igen, a karácsony valóban az év legjelentősebb része. – A gróf az órára pillant. – És már csak tizenöt percünk van addig! – Egy komornyik jelenik meg a szobában, a kezében két pohárral, ami színültig van töltve sherryvel. A gróf mosolyogva emeli meg a saját poharát. – A karácsony varázsára! – Ezzel egy hajtásra megissza az italát. Ha megköszönöd a gróf vendégszeretetét és te is megiszod a sherryt, lapozz a **28**-ra. Ha inkább megkérdezed, hogy használhatod-e a mosdót, lapozz a **43**-ra.

39.

Egy nagydarab, borzas fekete hajú férfi bújik elő a sátorból, eléggé dühös ábrázattal, de aztán visszahőköl, amikor meglát téged. – Ki vagy te? És mit akarsz? – morogja. Elmeséled, hogy hogyan jártál, ezért segítségre van szükséged. Hogy egy kicsit oldd a hangulatot, ezért viccesen említed meg azt az idiótát, aki az utad végét jelentő hóembert építette. Legnagyobb meglepetésedre a férfi arca felragyog ezen a sértésen, és durván felröhög. – Nagy szerencséd van, hogy itt találtál minket… nagyon nagy szerencséd. – Ezzel a melletted álló bíborszínű sátor felé int. – Alighanem itt kell maradnod éjszakára. Megtiszteltetésnek vennénk, ha csatlakoznál a karácsonyi vacsorához. – Ezt nagyon viccesnek találja, ezért udvariasan vele nevetsz, miközben a vörös sátor belseje felé pillantasz, amiben alighanem a húst tárolják a holnapi vacsorához. Újra megemlíted, hogy segítségre van szükséged, ezért a férfi odavezet a ház bejáratához, ahol az „ura" lakik. Ezután hangosan kopogtat az ajtón, majd jó éjszakát kívánva visszatér a sátrába. Lapozz a **21**-re.

40.

Bátran küzdesz a szektatagok ellen, de nincs esélyed a túlerővel szemben. Harcban esel el, mint egy hős – de egy olyan hős, aki végül nem tudta megállítani a Drumer-házban lakozó gonoszt. Kalandod itt véget ért!

41.

A férfit váratlanul éri, hogy a pince felől érdeklődsz, és egyértelműen látszik rajta, hogy már megbánta, amiért megemlítette. – Ne törődj a pincével! Most viszont gyere velem a házhoz, ha jót akarsz magadnak! – Közben a zsebébe nyúl, mintha ellenőrizni akarna valamit, hogy ott van-e még, majd sietve elindul a ház felé. Viszont amikor kihúzza a kezét a zsebéből, kiránt belőle valami fényes kis tárgyat, ami a hóba esik! Szerencsére éppen nem figyel rád, ezért gyorsan felkapod, mielőtt észrevenné. Ez egy ezüst kulcs, amibe a 4-es számot vésték – úgy döntesz, hogy megtartod! Ezután követed a férfit a házhoz, aki bekopog az ajtón, majd jó éjszakát kívánva távozik. Lapozz a **21**-re.

42.

Felemeled az urnát, és az asztal sarkához ütöd óvatosan, hogy a termet megtöltő por és cserépszilánkok ne menjenek a szemedbe. Miután minden leülepedett, leereszted a karjaidat, hogy aztán meglepetten bámuld az előtted testet öltő kísérteties figurát – *egy gyermeket, akinek lángol a feje!* A gyerek kedvesen rád mosolyog, miközben meglengeti a karjait. Hirtelen azt érzed, hogy a tudatod kilép a testedből – és elkezd utazni az időben! Különböző képsorok suhannak el előtted, miközben téren és időn keresztül száguldasz. Látod, ahogy sátánista papok először építik fel a Drumer-házat egy ősi pogány temetkezési hely tetején. Látsz egy bátor utazót, aki megküzd a ház gonosz erőivel a múltban, és végül sikerül legyőznie a főgonoszt, aki akkor maga a gróf volt. Az utazó a múltból egy fényes kést forgat a kezében, aminek hullámos a pengéje és gyöngyház-berakásos a nyele; egy fegyver, amely szinte dalol, amikor miszlikbe aprítja a pokol aljas ivadékát. Aztán hirtelen megrázkódsz, és ismét a pincében találod magad a mosolygó gyermekkel. Komor hangulatban mosolyogsz vissza rá, mert rádöbbensz, hogy neked kell végleg elpusztítanod a Drumer-házban lakozó gonoszt. De hogyan találsz rá arra a fegyverre? Mintha csak a gondolataidban olvasna, a kísérteties gyermek felszáll, és eltűnik a menynyezeten keresztül, hogy egy pillanattal később visszatérjen – *a késsel a kezében!* A szellem ezután megszólal különös, túlvilági hangján: – Fogd ezt a kést, Kris kését, amelynek a pengéje karácsony napján vág a legélesebben. Sok szerencsét, barátom! – A gyermek ezzel eltűnik, magadra hagyva a tökéletesen csodaszép fegyverrel a kezedben – a Múlt Karácsonyának Szelleme személyében igazán jó barátra leltél. Ha Kris kését használod FEGYVERKÉNT, akkor adj 6-ot a Kiinduló ÜGYESSÉG pontjaid számához, még akkor is, ha ez meghaladja a *Kezdeti* értéket. Új szerzeményed annyira magabiztossá tesz, hogy vonj le 3-at a FÉLELEM pontjaid számából. Hirtelen azonban rohanó léptek zaja ránt vissza az ámulatból – ellenségeid bejutottak a pincébe! Lapozz a **10**-re.

43.

A gróf félrebillenti a fejét, és egy pillanatra elgondolkodik. El sem tudod képzelni, hogy mit kell ennyire fontolóra venni egy ilyen egyszerű kérésen! Aztán a gróf jóindulatúan rád mosolyog. – Elnézést, egy kicsit elvesztem a gondolataim között. A vendégek számára fenntartott fürdőszoba az emeleten van, balra. Igazán szerencsésnek mondhatja magát, mert ez egyike azoknak a helyiségeknek, amelyek elkészültek a második emeleten! Az ajtót Yezedis felirattal jelölték. – Köszönetet mondasz az útbaigazításért, majd a gróf vizslató tekintetétől kísérve felmész a lépcsőn. Miután kikerültél a látóteréből, szemügyre veszed az emeletet. Két ajtó van veled szemben, az egyiket valóban Yezedis felirattal jelölték – lapozz a **35**-re, ha ezen akarsz benyitni. A másik ajtóra a Díszterem feliratot pingálták vörös festékkel – ha ezzel próbálkozol inkább, lapozz a **4**-re.

44.

Megragadod az urnát, és az asztalhoz csapod. Porfelhő lepi el az egész pincét, ami elvakít, de amikor kitisztul a látásod, akkor a szemed előtt *a por egy szellem alakját veszi fel!* Kapsz 2 FÉLELEM pontot. A kísérteties figura lassan feléd siklik, mintha csak köd lenne, alakját lobogó lepel fedi. Amikor megáll, hangtalanul egy pontra mutat előtted a semmiben. Megigézve bámulod azt a pontot, ahol egyszercsak megjelenik egy remegő kép – *te magad!* Magadat látod, ahogy a pincében állsz, majd megérkezik a gróf és a szektatagok, hogy elfogjanak és tömlöcbe vessenek. Teljesen ledöbbensz a látomástól, és amikor a szellem eltűnik, rájössz, hogy már ismered a sorsodat. A Jövő Karácsonyának Szelleme látogatott meg…

45.

Hangosan megkérdezed, hogy valaki ki tudna-e jönni, hogy segítsen rajtad. Egy pillanatnyi csend után suhogást hallasz az egyik becipzározott sátorból. Lapozz a **39**-re.

46.

A gróf arca megváltozik, és dühös pillantást vet rád, miközben feltéped az ajtót. A helyiség, ahova berontasz, alighanem a konyha lehet, bár még nincs teljesen berendezve, és félig kicsomagolt dobozok hevernek szanaszét. Az asztalon viszont megpillantasz két nagy üveg sherryt – *az egyiken egy koponyával és két keresztbetett lábszárcsonttal!* Megborzongsz, ahogy rádöbbensz, hogy milyen könnyedén megmérgezhettek volna. Kapsz 3 FÉLELEM pontot. Közben hallod a közeledő léptek zaját, ezért gyorsan kell cselekedned! Felkapsz egy méretes konyhakést, ami FEGYVERNEK számít (adj 3-at az ÜGYESSÉG pontjaid számához), majd utolsó mentsvárként kiugrasz az ablakon. Lapozz a **15**-re.

47.

Ügyesen ugrálsz egyik gerendáról a másikra, így lassan átkelsz a felső szint fából készült vázán, magad mögöd hagyva az ordítozó szektagokat. Amikor eléred a ház túloldalát, végre biztonságosan leereszkedhetsz a földre. A fák felé kezdesz rohanni, de hirtelen ugatást hallasz a hátad mögül – *szabadon engedték a vérebeket!* Amikor eléred a menedéket nyújtó fákat, megfordulsz, hogy szembenézz az üldöződdel, és elborzadsz az eléd táruló látványtól. A kutyát kegyetenül megverhették egy ostorral, és még késekkel is megvagdoshatták, mert csurom vér a bundája. Szinte halálra rémülsz, amikor támadásba lendül – kapsz 2 FÉLELEM pontot a csata kezdete előtt.

Véres Kutya	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd, lapozz a **17**-re.

48.

Lassan térsz magadhoz, kábultan a fejedre és a mellkasodra mért erős ütésektől, majd azonnal éles és gyötrelmes fájdalom hasít a tarkódba. Kinyitod a szemed, és most már látod, hogy mit rejt a vörös sátor belseje – és arra is rájössz, hogy egy kampón lógsz meztelenül és véresen a többi állati tetem mellett, amiket majd a karácsonyi vacsorára fognak elkészíteni. Azonnal elájulsz, így nem leszel eszméletednél annál a borzalomnál, amikor téged is megnyúznak és feldarabolnak, mint ahogyan azt sem tudod meg soha, hogy milyen szerepet játszhattál volna abban, hogy megállítsd az újjáépített Drumer-ház félelmetes lakóját. Kalandod itt véget ért!

49.

Beljebb lépsz – és hirtelen eltűnik a lábad alól a talaj! A Díszterem padlója még nincs befejezve! Egy emeletnyit zuhanva egy rakás üvegcserépen és egyéb törmeléken landolsz, amik szanaszét hevernek a lépcsőházban. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Óvatosan lemész a lépcsőn, és egy kis ajtót találsz magad előtt. Lapozz a **30**-ra.

50.

Utolsó erőfeszítéssel a démon mellkasába döföd Kris kését, átszúrva ezzel a fekete szívét. A fenevad még egyszer dühödten felüvölt, és a belőle áradó nyers energia hátrarepít, miközben a ház alapjai fülsüketítő robajjal repedezni kezdenek. A szektatagok is a mellükhoz kapnak, ahogy a bennük lakozó sátáni erő lassan elszivárog. Büszkén bámulod őket, de aztán riadtan felpillantasz, mert a tető rogyadozni kezd – a ház összeomlik körülötted!

Gyorsan felrohansz a lépcsőn, és félrelökdösöd a haldokló szektatagokat, mielőtt még téged is élve maguk alá temetnének a ház romjai. Egy lezuhanó gerenda a karodnak csapódik, mire felüvöltesz a fájdalomtól, miközben elejted a fegyveredet. Vágyakozva nézel utána, ahogy a vakolat, az üvegcserepek és a hó maguk alá temetik, de rájössz, hogy talán az lesz a legjobb, ha itt marad a ház romjai alatt, hogy örökre őrködjön a gonosz felett, ami ehhez a helyhez kötődik. Miután az utolsó lépcsőfokot is magad mögött hagytad, keresztülrohansz egy elhagyatott szobán és áttörsz egy vékony válaszfalon, miközben a tető beomlik mögötted. Lángok csapnak fel a romok közül, amit a házban lévő tűzhely okozhatott, te pedig levegő után kapkodsz, ahogy a por végre leülepszik.

Biztonságos távolból figyeled, ahogy a tűz felemészti a ház maradványait, és magadban megállapítod, hogy idén karácsonykor valami igazán jót cselekedtél a világnak. Ahogy a felkelő nap első sugarai megjelennek a horizonton, elégedetten sétálsz vissza az autódhoz. Harcoltál szektatagokkal, találkoztál egy szellemmel és végeztél egy gonosz démonnal, a következő feladatod pedig az lesz, hogy lerombolod a szörnyűséges hóembert. Az elátkozott ház pokoli lakója ismét legyőzettetett. Kalandod ezzel véget ért.

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

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

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

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

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

51. Az Álmok Erdeje 2017
52. A Káosz Fellegvára (színes) 2017
53. A Veszedelmek Kikötője 2018
54. A Halál Kapuja 2018
55. A Gyíkkirály visszatérése 2019
56. Drumer Átka 2019
57. Árnyak közül 2020
58. Farkaséhség 2021
59. A Pokol Tüze 2021
60. Halálcsapda 2022
61. A Vihar Lovasai 2022
62. Borzalmak háza 2022
63. Zamarra Hercegnője 2023

Kaland Játék Varázslat (ZAGOR.HU) kötetek:

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

Kalandjáték könyvek oldala

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

Barbár Hadúr

Eljött az Aratás Ideje. Allansia hanyatló civilizációi megértek rá, hogy egy hozzád hasonló bátor hódító megtisztítsa őket bűzös romlottságuktól. Egyesítsd Törzsedet, és az Elődök dicsőségére véghezvitt hőstetteiddel írd be magad a történelembe.

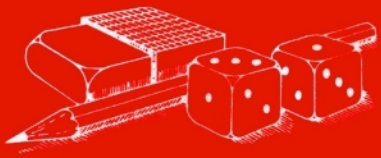
A Vámpír öröksége

Ügyvédként keresed kenyeredet Allansiában, miután többévi szolgálat után leszereltél Salamonis hadseregéből. Egy napon megkeresést kapsz egy fiatal ikerpártól, akik megörököltek egy romos kastélyt, és a megbízatás felkelti az érdeklődésedet. Az úticélod pedig az Óvilág, azon belül Mortvánia és az egykori Heydrich kastély, amiről különös mendemondák keringenek. Egyszerű hagyatéki eljárásra számítasz, de a Heydrich családnak másféle öröksége is van...

Pokoli Karácsony

Mingleford felé autózol, hogy a karácsonyt az unokahúgoddal tölthesd, de egy kerülőúton váratlan balesetet szenvedsz. Az éjszakát azonban mégsem kell azzal töltened, hogy valahonnan segítséget szerezz, mert találsz egy épülőfélben lévő házat a közelben. Egy elátkozott házat, ahol életed legpokolibb estéje vár rád...

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



A megoldás a TE kezedben van!