IAN LIVINGSTONE

A ZOMBIK VÉRE

Félelmetes fantáziajáték
*A főhős **TE** vagy!*

KALAND • JÁTÉK
KOCKÁZAT

IAN LIVINGSTONE

A ZOMBIK VÉRE

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Blood of the Zombies

Fordította
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Greg Staples

Borító szerkesztés
runner

Kevin Crossley illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1982
Text © Ian Livingstone, 2012
Illustrations © Kevin Crossley, 2012
Hungarian |z| Zagor.hu, 2013

Családomnak és minden
Kaland - Játék - Kockázat rajongónak

TARTALOM

Előszó
8

Szabályok
11

Kalandlap
14

Háttértörténet
16

A Zombik vére
21

Előszó

Mintha csak tegnap lett volna, nem pedig 30 éve, hogy 1982. augusztusában az angliai könyvesboltok polcaira került *A Tűzhegy Varázslója*. Steve Jackson és én igen izgatottak voltunk – végre megjelent az első Kaland – Játék – Kockázat könyvünk. 1975 óta dolgoztunk a Games Workshoppal, és biztosak voltunk benne, hogy a fantasy szerepjáték és az interaktív szórakoztatás jelenti a jövőt – legalábbis számunkra. A Warlockban létrehoztunk egy szerteágazó szálakon futó, szabályrendszerrel felszerelt történetet, melytől reméltük, hogy nem csak a megrögzött játékosokat fogja majd megnyerni magának, de olyan sikerekre nem is számítottunk, mint amivé a sorozat vált. Ezek a különös, egyes szám második személyben íródott interaktív kalandok, melyekben „TE vagy a főhős", világméretű rajongótáborra tettek szert a 80-as években, és több millió példányban keltek el a könyvek. Ki hitte volna, hogy így lesz? Mi biztosan nem.

2009-ben kezdtem bele ennek a könyvnek az írásába. Először arra gondoltam, hogy a Tűzhegyhez kötődő kalandot készítek, de ezt nem akartam Steve Jackson nélkül megtenni. Kis szerencsével a 40. évfordulót már egy ilyennel köszönthetjük! Miután az elmúlt húsz évben a videojáték-szakmában dolgoztam, tudtam, mekkora rajongótáborra tettek szert a zombik, és nagy hiánynak tűnt, hogy soha nem írtam olyan Kaland – Játék – Kockázat könyvet, amiben ezeket a lényeket sorakoztattam fel. Úgyhogy nekiálltam

a munkának. Először, mint mindig, most is Allansiába helyeztem a történetet, végül azonban meggondoltam magam, és a jelenkorra váltottam. Ez egy igen NAGY lépés volt számomra, magam mögött hagyni a középkori fantasy világot. De majd látni fogjátok, hogy a kaland egy kastélyban játszódik, nem pedig bevásárlóközpontokban és XXI. századi utcákon – a régi szokásokat nehéz levedleni.

Nagyon nagy öröm volt számomra, hogy egy újabb könyvet írhattam meg, és remélem, hogy jó folytatása lesz ez a sorozatnak. A Twitternek köszönhetően menet közben is rengeteg biztatást kaptam, és ezúton is szeretném megköszönni mindenkinek az ösztönzését. Ez különösen akkor segített sokat, amikor egy rendszerösszeomlás miatt a könyv egy darabja elveszett. Ezen kívül szeretném megköszönni Simon Flynn és az Icon többi dolgozójának a munkáját, akik továbbra is hisznek a Kaland – Játék – Kockázat sorozatban, Greg Staples gyönyörű borítóját, Kevin Crossley remek belső illusztrációit, Andi Ewington felbecsülhetetlen segítségét a megjelenésért, és persze Steve Jackson egész életen át tartó barátságát, hogy együtt apríthattuk a szörnyetegeket.

Itt van tehát – *A Zombik vére*, egy vadonatúj Kaland – Játék – Kockázat könyv, mely most, a digitális korba lépve immáron programként is letölthető. Remélem, remekül fogjátok érezni magatokat a zombikkal – rengeteget fogtok találni belőlük a Goraya kastélyban.

Vajon TE túléled?

Ian Livingstone

Szabályok

A Zombik Vére egy **Kaland - Játék - Kockázat** játékkönyv, egy interaktív kaland, melynek TE vagy a főhőse! Csak úgy nyerhetsz, ha sikerül rátalálnod az egyetlen helyes útra, a felszerelési tárgyakra, elkerülve a csapdákat és túlélve a csatákat. A 14. oldalon megtalálod a *Kalandlapot*, melyre csatáid eredményeit és minden egyebet feljegyezhetsz, amivel kalandod során szembekerülsz – információkat, élelmet, pénzt, fegyvereket és hasznos felszerelési tárgyakat. Fontos, hogy menet közben térképet készíts, és hogy folyamatosan jegyezd, mennyi Zombival végeztél összesen, különben nagy bajba kerülhetsz!

A CSATA

A Csata Harci Körökre van felosztva. A legtöbb bestia, amivel szembetalálkozol majd, Zombi lesz. Ezek a lények általában lassúak és fegyvertelenek, így az első támadás a tied lesz. A harc során kockát és két tulajdonságodat – ÉLETERŐD és SEBZÉSED – kell majd használnod.

ÉLETERŐ pontjaid száma jelzi, mennyire vagy stramm. Minél magasabb ez az érték, annál erősebb vagy. Hogy meghatározd *Kezdeti* ÉLETERŐD, dobj két kockával, adj 20-at az eredményhez, és írd be az összeget *Kalandlapod* megfelelő rubrikájába. ÉLETERŐD a kaland során folyamatosan változni fog. Elsősegélycsomagok (melyek mindegyikét csak egyszer használhatod) segítségével például növelheted ezt az értéket, ha sebesüléseket szerzel, akkor pedig csökkenni fog. Ha ÉLETERŐD bármikor is nullára, vagy az alá esik, meghalsz, kalandod pedig véget ér. Minden egyes Zombinak 1-es ÉLETEREJE van.

A SEBZÉS az ÉLETERŐT csökkenti. Valahányszor ellenségekkel harcolsz, a fegyver típusának megfelelő kockadobással kell meghatároznod minden Körben a SEBZÉST. A kapott eredmény jelzi, hogy hány Zombival (vagy egyéb ellenféllel) sikerült végezned, mivel ezeknek csupán 1-1 ÉLETERŐ pontja van. Bár könnyű végezni velük, gyakran nagyobb csapatokban mászkálnak, és így sokszor nehéz egyetlen Harci Kör alatt végezni az összessel. Mielőtt megkezdődik a harc, el kell döntened, milyen fegyverrel akarsz küzdeni. Egy tőr 1k6 sebzést okoz (ez egy darab hatoldalú kockát jelent). A gépfegyver sebzése 2k6+5. A *Kalandlapodra* mindig jegyezd fel az egyes fegyverek mellé azok SEBZÉSÉT is. Az első támadásod után, a Kör végén, minden egyes, még életben lévő Zombi eltalál téged, és 1-1 ÉLETERŐ pontos sebesülést okoz neked. A felfegyverzett bestiák ennél nagyobbat is sebezhetnek. A Harci Körök egészen addig folytatódnak, amíg nem sikerült minden ellenfeleddel végezned, vagy pedig meg nem halsz. Ha nincs fegyvered, a puszta öklöddel vagy kénytelen küzdeni, melynek sebzése 1k6-3.

Példa: Belépsz egy szobába, melyben 14 Zombi található. Jelenlegi ÉLETERŐD 15. Egy vadászpuskára esik a választásod, melynek sebzése 1k6+5. Az első Harci Körben 3-ast dobsz. Ehhez az 5-öt hozzáadva 8-at kapsz, ennyi Zombival sikerül végezned. Ekkor 6 ellenfeled van még életben, összesen tehát vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot (mindegyik után 1-et). A jelenlegi ÉLETERŐ pontjaid tehát 9-re csökkennek. A következő Körben automatikusan végzel a megmaradt 6 Zombival (mivel a fegyvered minimális sebzése 6-os, így felesleges dobnod). Ne feledd, hogy mielőtt használhatnád a tűzfegyvereket, töltényt is kell találnod hozzájuk. Azonban ha ez egyszer sikerül, a lőszer a kaland végéig ki fog tartani.

Remélhetőleg sikerül végezned a Zombihordákkal, és elmenekülnöd a kastélyból, hogy később elmesélhesd kalandjaidat. Sok szerencsét – szükséged lesz rá!

KALANDLAP

ÉLETERŐ

FELSZERELÉSI TÁRGYAK

INFORMÁCIÓK

ELSŐSEGÉLYCSOMAG

PÉNZ (DOLLÁR)

FEGYVEREK: SEBZÉS
ÓKOL: 1K6-3

ZOMBI TALÁLKOZÁSOK

MENNYISÉG:	MENNYISÉG:
MENNYISÉG:	MENNYISÉG:
MENNYISÉG:	MENNYISÉG:
MENNYISÉG:	MENNYISÉG:
MENNYISÉG:	MENNYISÉG:
MENNYISÉG:	MENNYISÉG:
MENNYISÉG:	MENNYISÉG:
MENNYISÉG:	MENNYISÉG:

ÖSSZESEN MEGÖLT ZOMBIK SZÁMA

KÉZIGRÁNÁTOK

EGYÉB LÉNYEK

	MENNYISÉG:
MENNYISÉG:	MENNYISÉG:

Háttértörténet

Vérző csuklódba vájó rabláncod csörgése keltett fel? Esetleg a gyomrodat mardosó éhség? Nem mintha számítana. Ma éjjel tizedjére ébredsz fel, már ha éjszaka van egyáltalán. Eleve nem könnyű a hideg betonpadlón aludni, falhoz bilincselt kézzel pedig gyakorlatilag képtelenség. Börtönöd teljes sötétségbe burkolózna, ha a fejed fölött nem pislákolna halovány gömbként egy búra nélküli villanykörte. Csótányok futkosnak a padlón, de már ez sem érdekel.

Mióta is tartanak fogva? Öt vagy hat napja lehetett, hogy bedobtak ebbe a mocskos cellába? Meg nem tudnád mondani. Az idő lassan telik. Magányod csendjét csak az töri meg, mikor a tolózár nyikorogva végigsiklik az acélajtón, és a köpcös börtönőr betántorog hozzád. Érdekes járásmódját egy régi sebnek köszönheti, na meg annak, hogy állandóan részeg. Ha szerencséd van, akkor hoz magával egy adagot valami undorító pörköltből, és nem lötyögteti ki az egészet dülöngélés közben. Ha nagyon mázlista vagy, akkor még egy nagy darab száraz kenyér is akad nála, meg egy bögre gyenge kávé, amit a megmaradt zaccból főzhettek ki. Mindig épp úgy helyezi el a kaját a földön, hogy pont ne érd el. Himlőhelyes arcán a kegyetlen vonások mellett megjelenik egy mosoly, ahogy kiélvezi a pillanatot. Tudja, így teljesen ki kell nyújtóznod, míg a lábaddal el nem érsz a tálig, a bilincs pedig közben belemélyed felsebzett csuklódba. Soha nem beszél, de távozás előtt még egyszer sem felejtett el jól oldalba rúgni. Aztán becsapja maga mögött az ajtót, és elhúzza a reteszt. Különösebben nem izgatja, életben maradsz-e vagy meghalsz.

Nem volt könnyű hozzászokni a rabság gondolatához. Másodéves hallgató vagy a Bolingbroke Főiskolán, mitológia szakon. A nyár nagyszerű volt – mostanáig. A szünidő hat hetét arra szántad, hogy beutazd Dél-Európát, legendás szörnyetegek létét bizonyító nyomok után kutatva. Először Krétára repültél, hátha ráakadsz a Minotaurusz csontjaira vagy a Küklopsz barlangjára. Küldetésed azonban kudarcba fulladt, nem találtál semmit. Krétáról Szicíliára hajóztál, Vérfarkasra utaló jeleket keresve, de ezúttal sem jártál sikerrel. Hajóval, majd vonattal folytattad utadat Magyarországra. Titokzatos sírokat és kastélyromokat jártál be, de – legnagyobb csalódásodra – nem láttál egyetlen kísértetet vagy szellemet sem. Autóstoppal mentél tovább, nyitott fedelű járgányokban utaztál, míg végül Románia egy olyan részén kötöttél ki, melyet Erdélynek neveznek. Itt élt a hírhedt Vámpír, Karóbahúzó Vlad, aki állítólag számos áldozata vérét itta meg. Egy teljes héten át kérdezgetted a helyieket a vámpírok felől, de válaszul csak üres pillantásokat, esetleg fejrázást kaptál. Mígnem egy nap összefutottál egy ráncos öregemberrel, aki egy új kalap áráért hajlandó volt beszélni veled. Elvitt a falujától mintegy három kilométerrel északabbra fekvő kriptáig, melynek a bejáratát már teljesen benőtte a borostyán és a vadszeder. Miközben a lefelé vezető utat elzáró gazt irtottad, az öregember egy szó nélkül eltűnt. A kripta ajtaját zárva találtad, fája azonban már rég elkorhadt, így könnyűszerrel be tudtad rúgni. A kőlépcsők alján fáklyát gyújtottál, majd óvatosan haladtál tovább, míg végül egy nyirkos kamrába érkeztél. Félresöpörted a pókhálókat, és egy porlepte szarkofágot pillantottál meg, mely egy jókora kőtalapzaton feküdt.

A szíved a torkodban dobogott, ahogy közelebb léptél, és felemelted a koporsó fedelét. A várva várt vámpír helyett azonban csupán elsárgult csontvázra bukkantál.

Elhagytad a kriptát, csakhogy odakint szembetaláltad magad három megtermett banditával. Már vártak rád. Bunkóikkal azonnal támadásba lendültek, amint futni próbáltál. Küzdöttél, de puszta kézzel semmi esélyed nem volt a győzelemre. A kezedet megbilincselték, a szádat betömték, aztán betuszkoltak egy öreg, fekete kocsiba. Kilométereket haladtatok egy keskeny úton, mely egy sűrű erdőn át vezetett egy dombosabb területre. Előttetek a völgyben baljós, fekete kövekből épült kastély körvonalai bontakoztak ki. A banditák egymásra vigyorogtak, mindnyájan egyetértettek abban, hogy a kastélyban busás összeget fizetnek majd érted. Csak ekkor eszméltél rá, mekkora veszélyben vagy. Nem csak hogy elraboltak, de rövidesen el is adnak egy modern rabszolga-kereskedőnek vagy valami még rosszabbnak.

A sofőr gázt adott, míg fel nem értetek a kastély magas falaihoz. Az autó csikorogva megállt a boltíves bejárati kapu előtt. A banditák kirángattak a kocsiból, a kapuszárnyak közben szélesre tárultak. Odabent megpillantottad a kastély udvarát, melyben csak néhány ember lézengett. Bekötötték a szemedet, aztán átadtak valakinek, aki bevezetett. Körülötted mindenhonnan morajló hangokat hallottál. Kutyák dörgölőztek a lábadhoz, és alaposan megszimatoltak. Valaki neked ütközött. A körülötted állók torkát elhagyó furcsa, bugyogó hanghoz foghatót még soha nem tapasztaltál. Ide-oda taszigáltak, míg egy korbács csattanása és egy parancsoló el nem riasztotta

az engedetlen csőcseléket. Legnagyobb megkönnyebbülésedre bevezettek az épületbe, el a tűző nap sugarai elől, aztán végigvezettek valahol, ami feltehetően egy hosszú folyosó lehetett. Ajtók nyíltak ki előtted, majd csapódtak be a hátad mögött. Lépcsőkön haladtatok lefelé. Érezhetően hűvösebb lett, ahogy egyre lejjebb értetek. Újabb átjárókon taszigáltak át, sokszor egy-egy botlás után nekiestél valamelyik falnak, máskor a fejedet verted be egy alacsonyabb ajtónyílás tetejébe. Végül valaki megálljt parancsolt neked. Akkor hallottad meg először az ajtód reteszének mostanra már ismerős, nyikorgó hangját. Berúgtak a celládba, majd valaki leszedte a bilincset a kezedről, és nehéz vasbéklyókat tett a helyére, melyek a falhoz láncolva lógtak. Levették a kötést a szemedről, így végre megpillanthattad a börtönőr kövér arcát. Termetes pocakja csaknem szétfeszítette mocskos pólóját, ahogy meglendítette bakancsos lábát, és jól bordán rúgott. Akkor még nem tudtad, hogy a következő napokban ez még számtalanszor meg fog történni. A megerőltető testmozgástól lihegve megszólalt mély, gúnyos hangján:

– Üdvözöllek a Goraya Kastélyban! Ottó vagyok. A gazdám Gingrich Yurr. Meg fog ölni – azzal sarkon fordult, és kérdéseidet figyelmen kívül hagyva kitámolygott a celládból. Egy darabig még hallottad tébolyult kacaját. Ez volt az egyetlen alkalom, amikor egy árva szót hallottál tőle.

Ki ez a Gingrich Yurr? Egyáltalán miért akar megölni? Dühödten rángatod láncaidat, de teljesen hasztalan. Végül feladod, és megpróbálod megszerezni a kajádat, még a csótányok előtt.

És most lapozz!

1.

Félrerúgod a csótányokat, és kinyújtózkodsz, hogy lábaddal közelebb tudd húzni a kenyeret. Végül sikerül kartávolságba hoznod. Kis darabokat törsz le belőle, és egyesével dobálod be őket a szádba. Te is tudod, hogy nevetséges a fogadalom, amit tettél, hogy egyszer majd ezzel a trükkel szórakoztatod el egy partin a barátaidat – már ha sikerül élve kikeveredned innen. Ezután mély levegőt veszel, és ismét nyújtózkodni kezdesz, ezúttal a tál után. Szinte elviselhetetlen a fájdalom, amint a bilincs ismét felszakítja csuklóidon az alig begyógyult sebeket. Karjaidon végigfolyik a frissen kiserkent vér. Néhány héttel ezelőtt el nem tudtad volna képzelni, hogy ilyen kínoknak tedd ki magad egy tányér hideg raguért, most azonban az éhség hajt. Egy utolsó, fájdalmas nyújtózással sikerül mindkét lábadat a tányér köré kulcsolnod, amit óvatosan felemelsz, és a megláncolt kezeidhez emelsz. Ezután megdöntöd, és felhörpinted a kellemetlen szagú ételt. Borzalmas íze van, egy pillanatig azt hiszed, menten elhányod magad, de a mardosó éhség arra kényszerít, hogy az utolsó cseppig felfald. Ez a néhány romlott húscafat azonban még egy kóbor kutyának sem lenne elég, egy rabnak pedig pláne kevés. Valamit tenned kell, még mielőtt éhhalált halsz itt! És ha Gingrich Yurr amúgy is végezni akar veled, akkor igazán nincs veszteniválód. Meg kell próbálnod kiszabadulni a börtöncellából! Ha Ottó után kiáltanál, lapozz az **59**-re. Ha inkább megvárnád, amíg legközelebb visszatér, és akkor próbálnál meg beszélni vele, lapozz a **194**-re.

2.

Elég szerencsétlenül érsz földet, csúnyán megsérted a válladat. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A hatalmas Zombi, ami rád támadt, mozdulatlanul hever a többi tetem között. A fent tárolt dobozok és bőröndök egy része veled együtt zuhant le odafentről. Ha át akarod ezeket kutatni, lapozz a **336**-ra. Ha inkább a folyosó végén álló lifthez lépnél, lapozz a **367**-re.

3.

A golyó a füled mellett suhan el, és beleáll a falba. Amy hirtelen észhez tér, és rádöbben, hogy tényleg segíteni próbálsz neki. Látszik rajta, hogy emészti a bűntudat, amiért majdnem lelőtt téged; újra és újra bocsánatot kér tőled. Azt válaszolod neki, hogy a te hibád volt az egész, és hogy jelen körülmények között azonnal meg kellett volna neki mondanod az igazat, hogy egy naplóban olvastad a nevét. Lapozz a **193**-ra.

4.

A tető széléhez mész, megkapaszkodsz az esőcsatornában, majd ereszkedni kezdesz. Az udvaron álló Zombik egyre izgatottabbá válnak. Hangosan kezdenek visítani, ahogy elönti őket a vak düh. Épp azon kezdesz el töprengeni, mennyire volt ez jó ötlet, amikor megpillantod Gingrich Yurrt. A férfi egy távcsöves puskával a kezében jön ki a garázsajtón. Jól láthatóan dühíti, hogy sikerült megszöknöd a celládból. Célba vesz téged, és lő. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **389**-re. Ha 4–6, lapozz az **58**-ra.

5.

Óvatosan kerülgeted a lógó tetemeket, miközben a helyiség hátsó része felé veszed az irányt. Látod, amint kikristályosodik a leheleted a fagyos levegőben. Az egyik lógó disznó hirtelen, minden figyelmeztetés nélkül feléd lendül. Egy pillanatra elveszted az egyensúlyodat, de ez épp elég a mocskos, bézs pulóverbe és szakadt, fekete cicanadrágba öltözött nőstény Zombinak ahhoz, hogy az egyik marha takarásából előlépve rád támadjon láncfűrészével. Lehet, hogy ő lenne Amy? Nincs idődd ezen töprengeni, ellenfeled berántja fegyverét, és rád támad. A kezdeményezés az övé. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **130**-ra. Ha 4–6, lapozz a **98**-ra.

6.

A Zombik zsebeiben nem találsz semmit. A folyosón kissé távolabb, egy jobb oldali fali fülkében egy nagy, sárga kukát látsz. A fedelén véres kéznyomokat pillantasz meg, az elejéről friss vér folyik le. Ha fel akarod emelni a tetejét, hogy a belsejében is körbenézz, lapozz a **397**-re. Ha tovább akarsz menni, lapozz a **155**-re.

7.

Félúton járva feltűnik egy falhoz rögzített, hosszú farúd, melynek egyik végéhez egy kis bronzkampót erősítettek. Felpillantva egy csapóajtót veszel észre a plafonon. A folyosó végén egy simára polírozott felületű liftajtót is látsz. Ha a kampós rúddal lenyitnád a csapóajtót, és odafenn néznél szét, lapozz a **146**-ra. Ha a liftet szeretnéd használni, lapozz a **367**-re.

8.

Egy nagyobb Zombicsapat tűnik fel a félhomályból, és rohan feléd, amilyen gyorsan csak tud. Elég sokan vannak, összesen huszonnégyen. Van annyi időd, hogy egy gránátot használj ellenük, mielőtt a közeledbe érnének. (Ha így tennél, 2k6+1-gyel csökkentheted a számukat a küzdelem előtt.) Végül azonban választott fegyvereddel kell majd szembeszállnod velük. Ha sikerrel jársz, lapozz a **382**-re.

9.

Legnagyobb megelégedésedre a kulcs elfordul a zárban, a súlyos ajtó nyikorogva kinyílik, és egy régi szeneskamrát fed fel előtted. A halom tetején egy lapátot látsz. A szemközti falból egy újabb fekete ajtó nyílik, mellette egy kampón egy kulcs lóg, más érdekességgel azonban nem kecsegtet a hely. Ha a lapáttal feltúrnád a szénhalmot, lapozz a **170**-re. Ha inkább kinyitnád a fekete vasajtót, lapozz a **321**-re.

10.

Fegyverrel a kezedben kicsit kinyitod az ajtót. A Zombik az ajtót betaszítva, téged pedig fellökve azonnal megrohamoznak. Tüzet nyitsz rájuk, de egyre csak tódulnak befelé a nyitott ajtón át. Addig tüzelsz, amíg ki nem fogysz a töltényekből. Hátrahőkölsz, amint a horda az izgatottságtól nyáladzva feléd nyomul. A csapatban felismered egy narancssárga kezeslábast viselő férfi arcát, amit immáron gennyező sebek borítanak. Borisz Zombivá változott, és hamarosan te is erre a sorsra jutsz. Kalandod itt véget ér.

11.

A száguldó, hangosan dudáló autó elől a bejárat felé próbálsz rohanni. Yurr türelmetlenül tapossa a gázpedált, próbálja még nagyobb sebességre ösztönözni a járművet. A kocsi majdnem teljes sebességgel robog, amikor a hátadba repül, és egy nagyot taszít rajtad. Fejjel előre érsz földet, és azonnal kitöröd a nyakad. Yurr tovább köröz az udvaron, közben győzedelmesen bokszol a levegőbe és integet, mintha csak egy láthatatlan tömeget üdvözölne egy arénában. Kalandod itt véget ér.

12.

Hamarosan egy újabb fehérre festett ajtóhoz érsz, ami szintén jobbra nyílik. Erre pirossal az „Öltöző” szót festették. Ha be akarsz nyitni, lapozz az **54**-re. Ha továbbgyalogolnál, lapozz a **220**-ra.

13.

A szekrény kétszárnyú ajtaja figyelmeztetés nélkül felpattan. Két szakadt ruhájú, félig halott, emberszerű lény ugrik elő belőle, és próbál meg beléd karmolni vérző, felhólyagosodott kezeivel. Az egyikük törött ujjai természetellenes szögekben meredeznek ki a kézfejéből. A lények bőre szürkés, sápadt, testüket nyílt, gennyes sebek borítják. Hajuk vékony, zsíros, tátogó szájukban törött, elfeketedett fogakat látsz. Beesett, véreres szemeikből sárga nyálka szivárog. Borzalmas, gurgulázó hang tör elő torkukból, amint feléd közelednek. A lények Zombik! Meg kell küzdened velük – akár fegyverrel, akár anélkül! Ha legyőzöd őket, lapozz a **235**-re.

14.

Az ajtót elérve lenyomod a kilincset. Szerencséd van, nincs bezárva! Kilépsz a sóderral felszórt udvarra. Veled szemben nem messze egy másik ajtót látsz, ami a déli szárny másik felébe nyílik. Jobbra a kastély hatalmas – fából készült, kétszárnyú – kapuja magasodik egy kőív alatt. Ezt egy jókora lakat tartja zárva. Az udvaron ténfergő Zombik megpillantanak titeket, és vér után vonyítva felétek lódulnak. Ahogy közelednek hozzátok, úgy lesznek egyre gyorsabbak is. Néhányuk felbukik a nagy sietségben, ezeket társaik egyszerűen eltapossák. Rengetegen vannak, képtelen vagy összeszámolni őket. Gyorsan el kell döntened, mitévő légy. Ha meg akarsz küzdeni velük, lapozz a **107**-re. Ha inkább megpróbálod kinyitni a főkaput zárva tartó lakatot, lapozz a **350**-re.

15.

A Zombi feje felemelkedik a résen, és szétnéz a teremben. Gyorsan kell cselekedned. Felkapsz egy téglát a padlóról, és az egyik óralapnak hajítod. Az betörik, ezernyi apró üvegszilánkkal szórva meg a nagyjából húszméternyire a mélyben lévő tetőt. Ha van nálad némi kötél és csáklya, lapozz a **314**-re. Ha nincs, lapozz a **91**-re.

16.

A sarkon befordulva a keleti folyosóra lépsz. Próbálsz csendben végigosonni a folyosón, melyet Zombik tetemei borítanak. Az első emelet egyik szobájában egy fémdobozban egy gránátra bukkansz (SEBZÉSE 2k6+1), Yurrt azonban nem találod. Hirtelen egy autó motorjának bőgése hasít a csendbe, és a legközelebbi ablakon kinézve látod, hogy a lenti garázs ajtaja nyitva van. Fegyverrel a kezedben rohansz le a földszintre és ki az udvarra. Lapozz a **369**-re.

17.

A csata kétesélyes: vagy te végzel velük, vagy ők veled. Fegyvert választasz, majd az adrenalintól hevesen dobogó szívvel a sikoltozó Zombik felé veted magad. A küzdelem az egyik fél elpusztításáig fog tartani. Ha te győzedelmeskedsz, lapozz a **215**-re.

18.

A fűrészlap pár perc alatt átvágja az első két rudat, és a keletkezett résen már át tudod préselni magad. Ahogy továbbmész a csatornában, felfedezel valamit, ami a szennyvíz felszínén lebeg. Közelebb érve egy zöld üveget pillantasz meg. Ha megpróbálod kihalászni a vízből, lapozz a **63**-ra. Ha inkább továbbmennél egyenesen, lapozz a **278**-ra.

19.

A hatalmas bestia hangos puffanással terül el a földön, amibe beleremeg a fapadló. – Most rögtön el kell innen tűnnünk. Ha Yurr megtudja, hogy kinyírtuk a kedvenc Zombiját, elevenen fog felkoncolni minket – mondja idegesen Amy. Megígéred neki, hogy segíteni fogsz a szökésben. – De mi lesz veled? – kérdi a lány. Azt mondod, hogy amíg nem végzel az összes fenevaddal, addig nem hagyhatod el a kastélyt. – De ez őrültség! – kiált fel. – Akkor vissza kellene menned az alagsorba! Ott vackolták be magukat a bűzös celláikba! Nem mondod komolyan, hogy vissza akarsz oda menni? – Miközben kisétálsz a folyosóra, egy bólintással jelzed, hogy pontosan ez a szándékod. Ha balra akarsz elindulni, lapozz a **356**-ra. Ha jobbra, lapozz a **207**-re.

20.

Hamar átkutatod a Zombik szakadt ruházatát. Összesen 7 dollárt és egy doboz gyufát találsz náluk. A lengőajtón át elhagyod a fürdőt, majd kilépsz a hálószoba ajtaján is. Lapozz a **183**-ra.

21.

Felajánlod Ottónak, hogy elmondhat mindent, amit Gingrich Yurr-ról tud, vagy pedig megrugdosod. A férfi azonnal az előbbi lehetőség mellett dönt. Azt állítja, soha nem találkozott a férfival. Két férfi toborozta, akik börtönőri állást ajánlottak neki. A fizetség túl jó volt ahhoz, hogy visszautasítsa. Ez két éve történt. Most már ő maga is rabnak érzi magát, mivel csak addig hagyhatja el a börtönblokkot, amikor új lakó érkezik. Csupán egy maroknyi ember beszél vele. Megtanulta, hogy ne kérdezősködjön arról, miért rabolnak és hoznak a kastélyba embereket. Elmondja, hogy Gingrich Yurr egy félelmetes alak, és egy öregember, akitől az ételt kapja, azt is elárulta neki, hogy valami kimondhatatlanul borzalmas dolgot akar véghezvinni, valami olyasmit, amihez a raboknak is köze van. De nem tudja, mi lehet az, az ő dolga ugyanis csak annyi volt, hogy addig őrizze a rabokat, amíg a kastély egy másik részébe nem viszik őket. Ottó ezután elhallgat, és a padlót kezdi bámulni. Nincs vesztegetni való idődd, el kell innen menekülnöd. Lapozz a **73**-ra.

22.

Az első, halálos sorozatot túlélő Zombik feljutnak a létrán az erkélyre, ahol rád támadnak. Csökkentsd ÉLETERŐ pontjaidat a még életben lévő ellenfeleid számával. Ha még életben vagy, saját fegyvereddel kell befejezned a küzdelmet. Ha győzöl, lapozz a **168**-ra.

23.

A páncél valóban jó rád. Azonban ahogy elindulsz a folyosón, rádöbbensz, mennyire nehéz dolguk lehetett a középkorban a lovagoknak. A vértezet szörnyen nehéz, és csak nagyon lassan tudsz haladni, ráadásul ez is eléggé kifáraszt. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A kard (SEBZÉSE 1k6) azonban remek állapotban van, és a pengéje is élesre van fenve. Lelkesen a levegőbe suhintasz vele, azután továbbindulsz. Lapozz a **248**-ra.

24.

Az öreg lift lassan, remegve ereszkedik lefelé. Végül lefékez az alagsorban. A lift ajtaja oldalra csúszik, és kilépsz a hideg folyosóra, melyet a mustárszínre festett plafonon sorakozó, szögletes burájú lámpák világítanak meg. A falakon derékmagasságig sötétzöld csempék sorakoznak, melyek közül több is hiányzik, e fölött ugyanaz a komor szín tekint vissza rád. A festék már öreg, megpattogzott, és több helyen vér borítja. A levegőbe szagolva kellemetlen, csípős szag üti meg az orrodat. Hirtelen léptek zaja hangzik fel a folyosó tőled balra eső szakasza felől. Jobbodon, nagyjából húszméternyire egy kettős lengőajtót látsz, ami fekete gumiból készült. Ha kíváncsi vagy rá, ki közeledik, lapozz a **45**-re. Ha inkább belépsz az ajtószárnyakon, lapozz a **31**-re.

25.

Nem messze tőled egy újabb fehér ajtót találsz a bal oldali falon. Hallgatózol, de semmit nem hallasz a túloldalról. Ha be akarsz nyitni rajta, lapozz a **301**-re. Ha nem, és inkább továbbindulsz, lapozz a **160**-ra.

26.

Résnyire nyitod az ajtót, épp csak annyira, hogy lásd, az ajtó mögötti terem tele van hangosan csaholó és vicsorgó Harci Kutyákkal. Legalább tíz ilyen bestiát látsz. A szoba szemközti falán egy kampón egy kulcscsomó lóg. A nyáladzó bestiák próbálnak kijutni, néhányuk elkezdte az ajtókeretet rágni. Ha be akarsz menni, hogy megszerezd a kulcsokat, lapozz a **143**-ra. Ha inkább becsuknád magad mögött az ajtót, és továbbmennél, lapozz a **276**-ra.

27.

A tudós feléd veti magát, de még időben sikerül elugranod előle – a fecskendő alig pár centire véti el a nyakadat. A plafonba lősz, és a férfira ordítasz, hogy azonnal dobja el a tűt, és tapossa össze. Az engedelmeskedik, bár láthatólag nincsen ínyére a dolog. Fegyvereddel intve utasítod őket, hogy haladjanak tovább. Hamarosan eléritek az első nyitott cellát, amibe betereled őket. Becsukod mögöttük az ajtót, majd rájuk is zárod, a kulcsot pedig a zsebedbe csúsztatod. A tudósok ordítani kezdenek, hogy amikor teremtményeik majd kiszabadítják őket a börtönükből, téged is Zombivá változtatnak. „Búcsút intesz” nekik, megígérve, hogy hamarosan egyetlen bestia sem marad majd a kastélyban. Visszamész, elhaladsz a lengőajtók mellett, és végül egy újabb ajtóhoz érsz, ami a jobb oldali falból nyílik. Nincsen becsukva teljesen, ezért úgy döntesz, hogy benyitsz rajta. Lapozz a **251**-re.

28.

– Nincs eladó élelmünk, de Gregorral szívesen megosztjuk veled azt a keveset, amink van – mondja Borisz, azzal egy szelet csokit és egy üveg vizet nyújt át neked. Felfalod az édességet, és benyakalod a vizet. Kapsz 3 ÉLETERŐ pontot. Megköszönöd a férfiak segítségét, búcsút intesz nekik, majd a szemközti ajtóhoz lépsz. Egy ideig még a füledben csengenek a férfi utolsó szavai. – Öld meg őket. Végezz minddel. – Lapozz a **157**-re.

29.

Gyorsan, különösebb nehézség nélkül végzel a támadóiddal. A két Zombi ólommal töltve terül el a földön. Ha most el akarod olvasni Amy naplóját, lapozz a **123**-ra. Ha inkább a két élőhalott rongyos ruházatát kutatnád át, lapozz a **384**-re.

30.

Az ajtó mögött egy keskeny, kőből készült csigalépcsőre bukkansz, ami fölfelé vezet, egy kör alakú toronyba. Fegyverrel a kézben, egy váratlan támadásra felkészülve indulsz el felfelé. Lapozz a **322**-re.

31.

Már épp átlépnél az ajtón, amikor meghallod, ahogy egy ismerős hang rád kiált. A következő pillanatban pedig lövést hallasz. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **188**-ra. Ha 4–6, lapozz a **335**-re.

32.

Az ajtó zárva van, és túlságosan masszív ahhoz, hogy betörhess rajta. Ha van nálad egy kulcs, azt belepróbálhatod a zárba. Ha így akarsz tenni, lapozz a belenyomott számnak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs nálad kulcs, vagy nem akarsz benyitni az ajtón, nincs más választásod, minthogy a keskeny járaton át visszatérj a főfolyosóra, és ott folytasd az utadat – lapozz a **385**-re.

33.

Megnyomod az F feliratú gombot, de semmi nem történik. A lift nem mozdul. Ha az ajtóhoz mennél, lapozz a **177**-re. Ha megnyomnád az A feliratú gombot, lapozz a **147**-re.

34.

Felszakítod a kartondobozokat, és megnézed, mi van bennük. A többségük különféle magazinokat és aukciós katalógusokat tartalmaz játék katonákról, ón játékokról, képregényekről, gyűjthető kártyákról és 60-as évekbeli bakelitlemezekről. Keresés közben feltűnik egy kis fémdoboz, ami ezek mögött bújt meg, és melynek tetejére a „veszély” szót tartalmazó vinyettát ragasztották. Ha ki akarod nyitni, lapozz a **293**-ra. Ha inkább nem nyúlnál hozzá, és – ha még nem tetted – benyitnál a szemközti ajtón, lapozz a **281**-re. Ha továbbindulnál a folyosón, lapozz a **81**-re.

35.

Kikapod zsebedből a főkapu kulcsát, és kapkodva megpróbálod kinyitni vele a lakatot, miközben Amy a Zombikra lőve próbálja kordában tartani a bestiákat. – Siess! – kiáltja a lány teli torokból. Már majdnem a nyakatokon vannak a szörnyetegek, amikor végre sikerül kinyitnod a lakatot. Az ajtószárnyak kitárulnak, ti pedig kirohantok a szabadba. Amy-vel az oldaladon olyan gyorsan rohantok le a lejtős úton, ahogy csak bírtok. Úgy érzed, szinte szétrobban a tüdőd az erőfeszítéstől. A távolban hirtelen autómotor bődül fel, és csikorgó kerekek hangja üti meg a fületeket. Hátranézve egy sportkocsit – egy Austin Healey-t – veszel észre, ami Gingrich Yurr-ral a volán mögött száguld felétek teljes sebességgel. Az anyósülésen az egyik tudósa ül, aki kihajol az ablakon, és egy gépfegyverrel kezd el rátok tüzelni. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **205**-re. Ha 4–6, lapozz a **114**-re.

36.

A zsákban egy kis kulcsot látsz, melyre a 9-es számot nyomták, valamint egy doboz gyufát és egy vastagabb filctollat. Ezek közül bármit magaddal vihetsz. Miután eltettél mindent, amit szeretnél, továbbindulsz. Lapozz a **391**-re.

37.

Visszarohansz a hálóba, és becsapod, majd kulcsra zárod magad mögött az ajtót. Vérfagyasztó sikolyt hallasz odakintről, amint a Zombik Boriszra vetik magukat. A harc hamar véget ér, ezután csend telepszik a folyosóra, csupán időnként hallasz morgó, horkantó hangokat. Amikor a bestiák elkezdenek dörömbölni az ajtón, rájössz, hogy nem fognak maguktól odébbállni. Ha kinyitod az ajtót, hogy az élőholtakra támadhass, lapozz a **10**-re. Ha egy bútort akarsz odatolni, hogy eltorlaszold a bejutási lehetőségüket, lapozz a **180**-ra. Ha az ablakon át kiugranál a belső udvarra, lapozz a **163**-ra.

38.

A lány tovább sikít, hogy takarodj el, különben lelő téged. Ha Amy-vel próbálkoznál, lapozz a **312**-re. Ha Amandával, lapozz a **197**-re. Ha van nálad egy láncfűrész, és azzal akarsz utat nyitni magadnak, lapozz a **203**-ra.

39.

A páncélban gyakorlatilag lehetetlen futni. Mielőtt elérhetnéd az ajtót, három Harci Kutya utolér, rád ugrik, és a földre dönt. Próbálsz feltápászkodni, de az állatok és a páncél együttes súlyától mozdulni sem bírsz. A kegyetlen állatok vonyítanak, majd ahol csak kivillanó bőrt látnak, szaggatni kezdenek. Halálod hosszú és igen fájdalmas. Kalandod itt véget ér.

40.

Az udvarra lepillantva tucatnyi dühöngő Zombit látsz, amik utánad kutatnak a szobrok és cserepes növények között, padok alatt és egy műanyag ponyvával letakart utánfutóban. Csak egyféleképpen remélheted, hogy végezz ezekkel a bestiákkal: ha sikerül eljutnod a szemközti, keleti szárny első emeletének erkélyére erősített Browning géppuskához. Gingrich Yurrnak nyomát sem látod, a fegyver könnyű prédának tűnik. Az udvar fölött egy drótkötél ível át, melynek egyik végét nem messze tőled rögzítették, a másikat pedig a keleti szárny tetejére, ahonnét egy létrán tudnál lemászni, ami nem messze a fegyvertől ereszkedik le egészen az udvar felé. A másik lehetőséged, hogy leereszkedsz az egyik esőcsatornán az udvarra, és megpróbálsz a Zombikon átvágva eljutni ugyanahhoz a létrához, amin aztán fel tudnál mászni. Ha van nálad egy acélcsiga, amivel, azt a drótra akasztva, átsuhannál az udvar fölött a túloldalra, lapozz a **199**-re. Ha nincs nálad ilyen, vagy szívesebben tennél kísérletet az udvarral, lapozz a **387**-re.

41.

Mikor felnyomod a kapcsolót, halk kattanást hallasz. Hirtelen a könyvespolc egy része előre csúszik a falból, és egy titkos járatot fed fel. Bepillantva látod, hogy egy fa lépcsősor vezet le a mélybe. Ha be akarsz lépni a titkos járatba, lapozz a **189**-re. Ha inkább nem kockáztatsz, és visszatérsz a folyosóra, lapozz a **160**-ra.

42.

Biztonságban érkezel le a matrac közepére, és gyorsan legurulsz róla, hogy körbenézz. Lapozz a **221**-re.

43.

Az út mellett megpillantasz egy jókora sziklát, e mögé ugrotok be. Az Austin Haley elrobog mellettetek, és jó 50 méterrel távolabb áll meg csikorgó kerekekkel. Ha azt mondod Amy-nek, hogy fusson el az erdő fedezékébe, téged pedig hagyjon itt, hogy nyugodtan lerendezd a dolgot Yurr-ral és a haverjával, lapozz a **128**-ra. Ha Amy-vel együtt te is a rengeteg felé akarsz menekülni, lapozz a **287**-re.

44.

Nem kockáztatsz. Felemeled a fegyvered, és többször is fejbe lövöd a földön heverő alakot, hogy biztos legyél benne, többé már nem fenyegetheti a világot. Az egyetlen dolog, ami a fejedben jár, hogy mielőbb eltűnj a kastélyból. A garázsba sietsz, hogy szemügyre vedd a teherautót. Ha van a zsebedben egy slusszkulcs, lapozz a **217**-re. Ha nincs, lapozz a **96**-ra.

45.

Hamarosan megtudod, ki közeledik a folyosón. Pontosabban mik. Tizenkilenc Zombi halad feléd, élükön egy számodra igen ismerős alakkal. Egy kopasz, narancsszínű kezeslábast és fekete bakancsot viselő férfi az: Borisz. De eléggé megváltozott. Fején nyílt sebek és hólyagok éktelenkednek, szemei bevérzettek, és természetellenesen düllednek ki sötét üregeikből. Felső ajka leszakadt, vérző ínyt és törött fogakat fedve fel. Borisz is Zombivá változott. Egy pisztolyt lóbálva közeledik feléd, látszólag nem fogja fel, hogy az pontosan mire is való, és közben arra ösztökéli társait, hogy támadjanak rád. Nem mintha erre bármi szükség lenne. – Minddel végezned kell! Minddel végezned kell! – ismétli újra és újra. Nincs választásod, meg kell küzdened vele és a másik tizenkilenc bestiával. Ha végzel velük, lapozz a **149**-re.

46.

A plafon elég alacsonyan van, így miközben a nyikorgó deszkákon lépdelsz, egy kicsit előre kell görnyedned, hogy be ne üsd a fejed a gerendákba. Már épp elkezdenél kutakodni a dobozokban, amikor egy hatalmas ököl töri át a tetőt, és a torkodnál fogva megragad. Az erős, de vörös hólyagokkal borított kéz, melyről egy ujj hiányzik, elkezd felemelni. Ha van nálad lőfegyver, lapozz a **361**-re. Ha nincs, lapozz a **186**-ra.

47.

A padlót itt szőnyeg borítja, a falakon pedig világos mintás tapéta van. Itt-ott egy-egy csendéletet vagy tükröt is megpillantasz, de ezek egyike sem tűnik érdekesnek vagy fontosnak. Addig haladsz előre, amíg a folyosó élesen jobbra nem kanyarodik. Itt a bal oldali falon, úgy húszméternyire tőled egy fehér ajtót pillantasz meg. Odalépve elolvasod a rászerelt táblát, melyre fekete festékkel a következőt írták: „Játékeste Klub". Ha be akarsz nyitni, lapozz a **347**-re. Ha nem, lapozz a **129**-re.

48.

Amilyen halkan csak tudsz, végigosonsz a kastély már ismerős folyosóin. Végül eléred a nyugati szárnyat. Bárhová nézel, mindenfelé Zombik rángatózó tetemei hevernek, Yurrnak azonban nyomát sem látod. Találsz azonban egy kis szekrényt, melynek ajtajai nyitva vannak. Belenézve egy elsősegélycsomagra bukkansz, ami 4 ÉLETERŐ pontot képes gyógyítani rajtad. Hirtelen egy autó motorjának bőgése hasít bele a csendbe. A legközelebbi ablakon kipillantva látod, hogy a keleti szárny garázsának ajtaja tárva-nyitva tátong. Fegyverrel a kezedben kirohansz az udvarra. Lapozz a **369**-re.

49.

A gránát végigpattog a padlón, egyenesen feléd, és fülsüketítő robaj kíséretében szinte azonnal felrobban. A lökéshullám a magasba emel és a falhoz taszít. A szűk tér miatt a hatás még rosszabb, mint amire számítottál. Füst és por tölti be a levegőt. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–2, lapozz a **383**-ra. Ha 3–4, lapozz a **319**-re. Ha 5–6, lapozz a **115**-re.

50.

A golyóálló mellénynek hála – ami a detonáció erejének nagy részét felfogja – annak ellenére sikerül túlélned a robbanást, hogy a szűk tér ezt eléggé felerősíti. Csupán két kisebb repesz áll beléd – vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **234**-re.

51.

Bemutatkozol a két férfinak, és elmondod, hogyan raboltak el. – Olyannak meséld, akit érdekel – mondja Borisz, azzal vállat von. Láthatólag a legkevésbé sem hatja meg szerencsétlen sorsod. – Nézd, segíthetünk neked. Van pár olyan holmink, ami hasznodra lehet, és amit hajlandóak vagyunk eladni neked. De mindennek megvan az ára, méghozzá zöldhasúban. Ez van, ha nem tetszik, mehetsz az utadra. – Ha van nálad némi pénz, és tudni szeretnéd, mijük van, lapozz a **131**-re. Ha nincs pénzed, és a szemközti ajtóhoz lépnél, lapozz a **157**-re. Ha a két alakra akarsz támadni, lapozz a **284**-re.

52.

Próbálod meggyőzni Amy-t, hogy minden rendben lesz, de képtelen vagy erre. Könyörögve kérlel, hogy tarts vele, és együtt keressetek valami segítséget, hisz jobb lenne, ha a hatóság küldene ki egy nagyobb csapatot, hogy azok gondoskodjanak a Zombikról. Azt válaszolod, hogy mire a sereg ideérne, talán már túl késő lenne. Megmondod neki, hogy vissza kell menned, neki pedig azt javaslod, hogy az erdő szélén menjen, az utat követve, hogy ne tévedjen el,

és ne láthassák meg, ha elhajtanak mellette. Búcsút intesz a lánynak, és megígéred, hogy hamarosan ismét látni fogjátok egymást. Elég gyorsan sikerül visszajutnod a kastélyba, ahol – legnagyobb meglepetésedre – még mindig nyitva találod a főkaput. Észrevétlenül átlépsz a kettős kapun, és becsukod magad után, majd balra fordulva belépsz a kastélyba; végigmész a folyosón, befordulsz a nyugati szárnyba, és végigsietsz rajta, egészen a sarokig, ahol az északi szárny és a pincébe vezető lépcsősor találkozik. Már épp elindulnál lefelé, amikor ismét megakad a szemed az asztalra állított teleszkópon. Lapozz a **230**-ra.

53.

Az ajtón átlépve hat gyilkos tekintetű Zombival találod szembe magad, amik a hálószobában mászkálnak. Amint kiszúrnak, egyből rád vetik magukat, eltökélten, hogy minden végtagodat kitépjék. Meg kell küzdened velük. Amennyiben végzel velük, lapozz a **268**-ra.

54.

Az ajtóban állva végignézel a helyiséget beborító pusztításon. Mind a férfi, mind a női öltözőket feldúlták. A tükrök és a csapok is széttörve hevernek. A padokat összezúzták, mintha valaki egy kőtörő kalapáccsal esett volna nekik. Az öltözőszekrények és a zuhanyzók ajtajai a zsanérjaikról letépve fekszenek a földön. A csöveket kitépték a falakból, a lyukakból kisebb szökőkutak ontják a vizet. A Zombik, amik feldúlták ezt a helyiséget, igen jó munkát végeztek. Ha a nyitott szekrényekben is szét akarsz nézni, lapozz a **263**-ra. Ha inkább távozol innen, és a folyosón folytatod az utadat, lapozz a **220**-ra.

55.

A tudós ösztönösen lebukik, hogy elkerülje a lövéseidet, így Amy-vel együtt biztonságban el tudtok szaladni a kis lőrés mellett, vissza az északi szárnyba. Úgy döntesz, visszafelé indultok tovább. Lapozz a **207**-re.

56.

A zsebedbe teszed az üvegcsét, miután kiöntötted annak tartalmát. Gyorsan átkutatod a többi élőholtat is. Összesen 7 dollárt és két béka alakú mandzsettagombot találsz. Mivel nincs itt semmi más érdekes, visszamész a lépcsősorhoz. Már épp elindulnál fölfelé, amikor megpillantasz valamit alatta. Egy jókora vasszéf az, amit a padlóba öntöttek, és aminek az ajtaján egy kombinációs zárat látsz. Véletlenszerűen megpróbálkozol néhánnyal, de nem jársz szerencsével. Arra hamar rájössz, hogy túlságosan masszív ahhoz, hogy kifeszítsd vagy szétlődd, így végiggondolod, találtál-e bármi olyasmit eddig, ami a hasznodra válhat ebben a helyzetben. Ha utad során belebotlottál egy sárga papírfecnibe, lapozz a **86**-ra. Ha nem, úgy nincs mit tenned, kénytelen vagy a lépcsősoron át visszatérni a könyvtárba. Dühít, hogy nem sikerült rájönnöd a kombinációra, de próbálod meggyőzni róla magad, hogy a széf valószínűleg úgyis üres volt, esetleg csapdák védték. Úgy döntesz, nem pazarolsz el több időt a bőrkötéses művek között. Visszatérsz a folyosóra, és továbbindulsz. Lapozz a **160**-ra.

57.

Lefutsz a lépcsősoron, majd végig a homályos pincefolyosón, el a nyitott cellák és a lift mellett. Végül elérsz a gumiból készült lengőajtókhoz, melyekbe kis üvegablakokat helyeztek. Ezeken át négy férfit pillantasz meg. Mindannyian véres, fehér laborköpenyt viselnek, és mintha hevesen vitatkoznának valamiről. Az egyik, különösen gonosz tekintetű férfi mintha igen mérges lenne valami miatt, és miközben a társaival ordibál, idegesen ütögeti a kezében tartott írótáblát. A feje teljesen kopaszra van borotválva, bal szemét fekete szemfedő takarja, arcán mély sebet látsz végighúzódni. Ruhájának mellső zsebére egy kis jelvény van varrva, melyen a Roznik név olvasható. A másik három férfi neve Gober, Steen és Lange. Úgy sejted, ezek azok a gonosz tudósok, akik Gingrich Zombiseregét megteremtették, de úgy érzed, mégsem ronthatsz be közéjük, hogy hidegvérrel végezz velük. Ha el akarod őket fogni, majd bezárni a cellákba, lapozz a **214**-re. Ha van nálad egy laborköpeny, és azt magadra öltve csatlakoznál hozzájuk, azt színlelve, hogy egy új segéd vagy, akit Yurr nemrégiben vett fel, lapozz a **380**-ra.

58.

Gingrich Yurr kiváló lövész, és általában nem véti el a célpontját. Mivel azonban most elég dühös, elsiette a dolgot. A töltény a fejed mellett suhan el, és áll bele a falba. Teketóriázás nélkül iramodsz meg fölfelé, hogy még azelőtt érd el a biztonságot jelentő tetőt, hogy a férfi ismét rád lőhetne. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **211**-re. Ha 4–6, lapozz a **153**-ra.

59.

Teli torokból kiabálsz perceken keresztül, de senki nem válaszol. Végül meghallod, amint elcsusszannak az acélzárak, és Ottó dühösen belép. Nyaka köré kötve egy mocskos, ételpecsétes kendőt látsz. Evés közben sikerült megzavarnod, és ezt egy hozzád hasonló, közönséges börtöntölteléktől nem veszi jó néven. Egyetlen szó nélkül belép a celládba, és teljes erőből belerúg néhányat amúgy is fájó bordáidba. Gyomorforgató reccsenés hallatszik, amint az egyik eltörik. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A fájdalom túlságosan erős ahhoz, hogy megpróbálj elmenekülni, ezért úgy döntesz, hogy inkább megvárod, amíg a gazfickó legközelebb erre jár. A férfi a miheztartás végett még egyszer, utoljára beléd rúg, azután elsétál, hogy befejezze az étkezést. Lapozz a **194**-re.

60.

A képernyő azonnal lefagy, a laptop pedig kikapcsol. Dühösen lecsapod a kijelzőt. Amy megpróbál megnyugtatni, mondván hogy a számítógép a legkisebb problémátok jelenleg. Lapozz a **158**-ra.

61.

A gumikesztyű biztosan megakadályozza, hogy hozzád érjen a vér. Benyúlsz a kukába, kiemeled a füzetet, majd gyorsan végiglapozod. A bejegyzések azt részletezik, melyik nap hány ember változott át Zombivá, miután beoltották őket a fertőzött vérrel. Ez általában egy vagy két áldozat, de az egyik naphoz, július 3-ához 8 embert jegyeztek fel. Bár meg tudnád állítani ezt a borzalmat, vagy legalább elszabadulhatnál innen, hogy értesítsd a hatóságokat. A füzet utolsó oldalán látsz egy melléket is, amit megjegyzel: „Yurr: 121. mellék”. Elhajítod a füzetet, és továbbmész. Lapozz a **155**-re.

62.

A tolóajtó melletti résbe illeszted a kard hegyét, és feltolod, amíg meg nem találod a reteszt. Ezt kiakasztva már könnyedén utat tudsz nyitni magadnak. Egy folyosóra érkeztél, melyet a mustárszínre festett plafonon sorakozó, szögletes burájú lámpák világítanak meg. A falakon derékmagasságig sötétzöld csempék sorakoznak, melyek közül több is hiányzik, e fölött ugyanaz a komor szín tekint vissza rád. A festék már öreg, megpattogzott, és több helyen vér borítja. A levegőbe szagolva kellemetlen, csípős szag üti meg az orrodat. Hirtelen léptek zaja hangzik fel a folyosó tőled balra eső szakasza felől. Jobbodon, nagyjából húszméternyire egy kettős lengőajtót látsz, ami fekete gumiból készült. Ha kíváncsi vagy rá, ki közeledik, lapozz a **45**-re. Ha inkább belépsz az ajtószárnyakon, lapozz a **31**-re.

63.

Mivel nem igazán fűlik a fogad ahhoz, hogy kézzel fogd meg az üveget, keresel egy fadarabot, és azzal halászod ki a vízből. Sikerül a folyosó falához löknöd, és apró darabokra törnöd. A belsejéből egy kicsi, megsárgult papírdarab kerül elő. Kihajtogatva a következő szöveget olvasod rajta: „kombinációs zár kódja: 181”. Zsebre vágod a papírfecnit, majd továbbindulsz. Lapozz a **278**-ra.

64.

Ahogy elkezded elhúzni a bútorokat, a kaparászás és dörömbölés újrakezdődik. A résen átnézve látod, hogy a folyosó tele van Zombikkal. Ha rájuk akarsz támadni, lapozz a **10**-re. Ha inkább kiugranál a hálószoba ablakán át az udvarra, lapozz a **163**-ra.

65.

Nagyjából félúton jársz, amikor egyértelművé válik számodra, hogy túl sok Zombi gyülekezik odalenn ahhoz, hogy túléld az egyesített támadásukat. Egy kézzel a csatornába kapaszkodva tüzelni kezdesz rájuk, remélve, hogy ezzel szét tudod kergetni őket, de csak annyit érsz el, hogy még többen kezdenek a közeledben gyülekezni. Rengeteggel végzel, az életben maradottak azonban megragadják az esőcsatornát, amibe kapaszkodsz, és kitépik a falból. Most már mindkét kezeddel kapaszkodsz, de a hatalmas túlerővel nem tudsz mit kezdeni, az élőholtak ölelő karjai közé zuhansz. Összekarmolnak és -harapdálnak, hamarosan te is megfertőződsz, és hozzájuk hasonlatossá válsz. Kalandod itt véget ér.

66.

Az ajtón lakat lóg. Ha van nálad lőfegyver, és meg akarod próbálni lelőni, lapozz a **259**-re. Ha van nálad egy feszítővas, és azzal nyitnál utat magadnak, lapozz a **192**-re. Ha inkább továbbindulsz a folyosón, lapozz a **388**-ra.

67.

A hegyes fogak felhasítják a bőrödet. Vérezni kezdesz. Pechedre a Zombi ínye is sérült, így a vére téged is megfertőz. Sorsod megpecsételődött, hamarosan Gingrich Yurr élőhalott seregének tagjává válsz. Kalandod itt véget ér.

68.

A zsebedbe nyúlsz, előhúzod belőle az aranymedált, és Amy-nek adod. – A medálom! Hol találtál rá? – kérdezi izgatottan.

– Nem akarod tudni – válaszolod komoran.

– Köszönöm. Köszönöm. Köszönöm – hálálkodik, és találkozásotok óta most először elmosolyodik. Emlékezteted rá, hogy ideje indulnia. Azt javaslod neki, az erdő szélén menjen, és kövesse az utat, hogy ne tévedjen el, és ne láthassák meg, ha elhajtanak mellette. Búcsút intesz neki, és megígéred, hogy hamarosan ismét látni fogjátok egymást. Elég gyorsan sikerül visszajutnod a kastélyba, ahol – legnagyobb meglepetésedre – még mindig nyitva találod a főkaput. Észrevétlenül átlépsz a kettős kapun, és becsukod magad után, majd balra fordulva belépsz a kastélyba; végigmész a folyosón, befordulsz a nyugati szárnyba, és végigsietsz rajta, egészen a sarokig, ahol az északi szárny és a pincébe vezető lépcsősor találkozik. Már épp elindulnál lefelé, amikor ismét megakad a szemed az asztalra állított teleszkópon. Lapozz a **230**-ra.

69.

Alaposabban szétnézve a bal oldali falon egy kis, piros dobozt veszel észre a falra szerelve, ami az egyik kazán mögött bújt meg, és amit elsőre éppen ezért nem is láthattál. Ahogy kinyitod, némi kötszert és fertőtlenítő krémet találsz benne. Ezeket felhasználva gyorsan bekötözöd a csuklóidat, mivel a bilincsek miatt még mindig igen rossz állapotban vannak. Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot. A fejed fölül hirtelen zaj hangzik fel. Három Zombi zuhan a talajra a szellőzőrendszerből. Remegő lábakkal feltápászkodnak, majd bizonytalanul előre lépnek, hogy rád támadjanak. Meg kell küzdened velük. Ha legyőzöd őket, lapozz a **273**-ra.

70.

Hátraugrasz, hogy legyen idődcélba venni a Zombit. Egyetlen lövés elég ahhoz, hogy végezz vele. A láncfűrész tovább berreg, amíg ki nem húzod a nő kezéből, hogy leállítsd. Ha ez volt Amy, úgy már semmit nem tehetsz érte. Megköszönöd neki a láncfűrészt (SEBZÉSE 2k6+3), ami igen hatásos fegyver lehet az élőholtak ellen, ha nem zavar, hogy elég nagy a súlya. Ha magaddal akarod vinni, csökkentsd 1-gyel ÉLETERŐ pontjaidat. Miután eldöntöd, mi legyen a fegyverrel, távozol a hűtőházból, és a folyosóra visszatérve jobbra fordulsz. Lapozz a **341**-re.

71.

A kard (SEBZÉSE 1k6) remek fegyver, pengéje élesre van fenve. Magabiztosan suhintasz vele egyet a levegőbe, majd továbbindulsz. Lapozz a **248**-ra.

72.

Amy rád emeli a pisztolyt, elhátrál tőled, és ismét kiabálni kezd: – Te is közéjük tartozol, ugye? Te is közéjük tartozol! – Ha azt mondod, hogy csak vicceltél, és valójában egy naplóban olvastad a nevét, lapozz a **193**-ra. Ha azt, hogy eressze le a pisztolyt, lapozz a **94**-re.

73.

Miközben távozol, Ottó könyörögni kezd, hogy engedd ki. Te azonban leemeled a kulcsait a láncról, a szoba sarkába hajítod őket, és csak annyit mondasz, hogy reméled, valaki hamarosan hoz majd neki is egy tányér finom ragut. Ezután „búcsút intesz" neki, és kilépsz az acélajtón. Végigtekintesz a folyosón, melyet neonlámpák vibráló fénye világít meg. Szinte érzed a minden irányban meglapuló gonoszt, és reméled, hogy hamarosan rálelsz egy fegyverre. Jobbodon a folyosó egy félig nyitott ajtónál ér véget, balra pedig továbbhalad, ameddig csak a szem ellát. Ha az ajtóhoz lépnél, lapozz a **255**-re. Ha inkább bal felé indulnál el, lapozz a **93**-ra.

74.

A Zombik addig döngetnek az ajtón, amíg a zsanérok végül megadják magukat, és kifordulnak a falból. Az ajtószárny hangos puffanással csapódik a tetőnek, mögüle pedig huszonnégy dühtől őrjöngő bestia tör elő. Célzol, és tüzelni kezdesz. Ha mindegyikkel sikerült végezned, lapozz a **40**-re.

75.

A kalapács áthasítja a levegőt és pont a homlokodon talál el. Az ütés igen fájdalmas, és kissé meg is szédülsz tőle. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **399**-re.

76.

A lengőajtók egy fürdőbe vezetnek. A helyiség falait banánszínű csempe borítja. Látsz idebenn egy kádat, egy zuhanykabint, egy vécét és mosdókagylót, utóbbi felett rozsdamentes acélkeretből készült, tükrös ajtajú szekrény lóg. Ezt kinyitva csak a szokásos dolgokat látod benne: egy fogkefét és egy tubus fogkrémet. Hirtelen meghallod, amint a szoba ajtaja kinyílik. Ha harcra készen, fegyverrel a kezedben akarsz visszatérni a hálószobába, lapozz az **53**-ra. Ha inkább elbújnál a zuhanyfüggöny mögé, lapozz a **344**-re.

77.

A dokumentumban információkat találsz egy vészkijáratról, amit Yurr építtetett, hogy el tudjon menekülni a kastélyból abban az esetben, ha a rendőrség még azelőtt rátalálna, hogy készen állna Zombiseregével. Megtudod, hogy a déli szárny raktárának hátsó falán van egy panel, amivel ki tudod ezt nyitni, ha beütöd a 161-es számot. – Gyere, siessünk oda! Tudom, merre van – mondja izgatottan Amy. Ha még nem tetted, és most megpróbálnál telefonálni egyet, lapozz a **323**-ra. Ha nem akarsz, lapozz a **158**-ra.

78.

A szögek recsegve engednek, ahogy felfeszíted a láda tetejét, ami néhány zsák cementtel és homokkal van teli. Kiemelsz kettőt, és egy műanyag uzsonnás dobozt is megpillantasz alattuk. A rossz hír, hogy nem étel van bennük; a jó, hogy két kézigránát (SEBZÉSÜK 2k6+1). A lelettel elégedetten az övedre csatolod ezeket. A harcokban igen hasznosnak bizonyulhatnak majd, de ne feledd, hogy használat után le kell majd húznod őket a *Kalandlapodról*! Ha most felemelnéd a padlón lévő fedelet, lapozz a **210**-re. Ha inkább továbbindulnál a folyosón, lapozz a **337**-re.

79.

A gránátot tartó Zombi a sor elejére tolakszik, megbotlik, elesik, és kiejti a kezéből a fegyvert, ami egyenesen feléd gurul. Ebben a pillanatban újabb fülsüketítő robbanás rázza meg a folyosót. A lökéshullám felkap és falhoz vág. A hatás a szűk hely miatt rosszabb, mint amire számítani lehetett volna. Füst, por és törmelék tölti be a levegőt. Ha volt rajtad egy golyóálló mellény, lapozz a **275**-re. Ha nem, lapozz a **228**-ra.

80.

A kábelt fekete gépzsír borítja, és elég nehezen tudod csak elérni, hogy lassan ereszkedj lefelé. Kisebb huppanással ersz talajt, de szerencsére nem ütöd meg magad nagyon. A lenti ajtó zárva van, és a puszta kezed gyengének bizonyul ahhoz, hogy szét tudd feszíteni. Ha van nálad egy feszítővas, lapozz a **185**-re. Ha nincs, lapozz a **300**-ra.

81.

A folyosó végéhez érve egy újabb hármas elágazásra bukkansz. Jobbra és balra eltekintve látod, amint a folyosók visszafordulnak arra, amerről érkeztél, egyenesen előtted pedig egy széles, szőnyeggel borított lépcsősort látsz, ami lefelé indul, és amerről kiáltozó, puffanó hangok szűrődnek fel. Úgy döntesz, fegyverrel a kezedben elindulsz arra, hogy kiderítsd, mi folyik odalenn. Lapozz a **176**-ra.

82.

Behelyezed a két kulcsot a zárba. Először a 8-ast, utána a 2-est fordítod el. A lakat kinyílik. Ahogy elcsúsztatod az ajtón keresztbe húzódó vasreteszt, a csikorgó hang eszedbe juttatja saját celládat, amiből nemrég sikerült csak kiszabadulnod. A túloldalról hirtelen dörömbölést és kiáltozásokat hallasz. Ellenőrzöd fegyveredet, és belököd az ajtót, készen rá, hogy szembeszállj azzal, ami a túloldalon vár rád. Egy sötét helyiség tárul fel előtted. A laborból beáradó, ragyogó fényben sötét árnyékként vetül a padlóra az alakod. Odabentről gyomorforgató bűz vág mellbe. A homályban mocorgó alakok körvonalait veszed ki, néhányuk nyöszörög, mások dühösen kiáltoznak. A terem tele van Zombikkal, amik áthatolhatatlan sorfalat alkotva közelednek feléd. Ha először villanykapcsolót kezdenél keresni a falon, lapozz a **310**-re. Ha tétovázás nélkül tüzet nyitnál, lapozz a **179**-re.

83.

Átkutatod a szobát, de csupán 10 dollárt találsz az egyik fotel mögött. Nem vezet tovább innen másik ajtó, ezért kimész, és a folyosóra visszatérve visszamész a T-elágazáshoz, majd a másik irányban lévő ajtó felé indulsz tovább. Lapozz a **30**-ra.

84.

Az ajtó egy kicsi, dohos kamrába nyílik, ami borzalmasan mocskos: a padlót patkányürülék borítja, a sarkokban pókhálók feszülnek. Két nagy műanyag dobozt látsz a helyiség hátuljában. Az első régi újságpapírokkal és magazinokkal van tele, a másodikban régi könyveket, egy 2 dollárt tartalmazó pénztárcát és egy kis, pisztolytöltényekkel teli dobozt találsz. Magadhoz veszel mindent, amit szeretnél, és folytatod az utad a folyosón. Lapozz a **202**-re.

85.

Felálltok, és folytatjátok utatokat a civilizáció felé. Egy olyan ösvényt választasz, ami elég közel halad az úthoz, de ami takarásban van, ha Yurr arra jönne az autójával. Csendben sétáltok, elvégre az elmúlt nap eseményei mindkettőtök számára igen megrázóak voltak, és még túl frissek az emlékek ahhoz, hogy beszéljetek róluk. Bár sikerült megmenekülnie Gingrich fogságából, Amy mégis igen szerencsétlenül néz ki. Hirtelen újabb gondolatok jutnak az eszedbe. Ha van nálad egy aranymedál, lapozz a **100**-ra. Ha nincs, lapozz a **227**-re.

86.

Előveszed zsebedből a papírfecnit, nem feledve, hogy arra van felírva a kombináció. Úgy döntesz, ezzel próbálod meg kinyitni a széfet. Lapozz a papíron lévő számnak megfelelő fejezetpontra. Ha ezt nem tudod megtenni, kénytelen vagy a lépcsősoron át visszatérni a könyvtárba. Dühít, hogy nem sikerült rájönnöd a kombinációra, de próbálod meggyőzni róla magad, hogy valószínűleg úgyis üres volt a széf, esetleg csapdák védték. Úgy döntesz, nem pazarolsz el több időt a bőrkötéses művek között. Visszatérsz a folyosóra, és továbbindulsz. Lapozz a **160**-ra.

87.

Kétségbeesésedben kihajítasz néhány párnát, matracot és takarót, remélve, hogy ezek valamennyire tompítani tudják majd az esésedet. Ezután egy lepedőt kötsz az ablak kilincsére, ezen ameddig csak tudsz, leereszkedsz, majd mély levegőt veszel, és ugrasz. Irányíthatatlan zuhanásodat a sóder állítja csak meg egy hangos puffanás kíséretében. Pechedre fejjel előre értél földet, és azonnal kitörted a nyakadat. Kalandod itt véget ér.

88.

Ahogy átvágsz az udvaron, egy lövés dördül. Gingrich Yurr mesterlövészpuskája az. A nyugati szárny egyik első emeleti ablakából vett célba téged. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, lapozz a **174**-re. Ha 5–6, lapozz a **398**-ra.

89.

Az ajtó mögött egy kis, sötét raktárhelyiséget találsz. Amint a lámpa kapcsolója felé nyúlnál, egy egyszemű, nyáladzó Zombi ugrik elő egy kisebb halom doboz mögül, amiket sikeresen fel is dönt. Váratlanul ér a támadás, az élőholt bestiának így sikerül a földre tepernie, és miközben hangosan visít, az őrült vagdalkozásnak köszönhetően meg is sebez. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Nagy nehezen sikerül lerúgnod magadról a nehéz fenevadat, és felkészülsz rá, hogy megvédd magad a döggel szemben, ami törött, vírussal fertőzött fogaival próbál szétmarcangolni téged. Ha legyőzöd a szörnyet, lapozz a **349**-re.

90.

Az egyik mérlegről leemeled a bronz súlyokat, a helyiség túlsó végébe állsz, hogy a kifolyó anyag még véletlenül se fröccsenhessen rád, majd az üvegcséknek dobod a fémdarabokat. Elégedetten hallgatod a széttörő üveg csörömpölését, és figyeled, amint vörösbe öltözik a padló. A fekete szekrényhez lépsz. Az ajtajait félrehúzva újabb tudományos berendezéseket találsz, az egyik polc hátuljába tolva pedig egy fémdobozra lelsz, melyben két kézigránát (SEBZÉSÜK 2k6+1), egy doboznyi töltény és egy elsősegélycsomag lapul. Szabotázsod eredményével megelégedve lépsz a lezárt fémajtóhoz. Lapozz a **320**-ra.

91.

A Zombi kíváncsian rád tekint, és bár ajkait láthatólag durván összevarrták, megpróbál gúnyosan elvigyorodni. Vér csurog végig az állán. Még mindig kezében tartva az égő dinamitrudakat megteszi az utolsó néhány lépést. Ha le akarod lőni a Zombit, lapozz a **242**-re. Ha a betört óralapon át ki akarsz ugrani a toronyból, lapozz a **368**-ra.

92.

A gardróbban blúzokat, ruhákat, trikókat, pulóvereket és farmerokat látsz akasztókon lógva. A felső polcon több táska is sorakozik, ezek egyikében egy kamerát is találsz, ami működőképesnek látszik, csupán a telep van benne lemerülve. A zsákodba teszed, majd folytatod a keresgélést. A fiókos szekrény paplanhuzatokkal, takarókkal és párnákkal van tele. Az éjjeliszekrényben egy töltött pisztolyt találsz (SEBZÉSE 1k6+2), valamint egy fésűt, egy üres pénztárcát, néhány levelet, egy tollat és egy naplót. Ha el akarod ezeket olvasni, lapozz a **279**-re. Ha inkább a lengőajtókon átlépve a szomszédos helyiségben néznél szét, lapozz a **222**-re.

93.

Erős a késztetés, hogy visszatérj a cellához, és egy nagyot belerúgj Ottóba, de végül úgy döntesz, ez túlságosan kicsinyes dolog lenne. Végigsietsz a folyosón. A csupasz beton kellemetlenül hideg a talpad alatt. Hamarosan feliratokat veszel észre a falakon. Az egyik így szól: „Már jönnek értünk”. Egy másik szerint „Halál vár ránk”. Más nyelveken is látsz itt feliratot, amiket nem értesz. Továbbsétálsz hát, míg egy fekete vászonzsákhoz nem érsz, ami egy kampón lóg a falon. Ha meg akarod nézni, mi van benne, lapozz a **36**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **391**-re.

94.

Amy a félelemtől rettegve a földre ejti a pisztolyt, ami az ütődéstől elsül. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **308**-ra. Ha 4–6, lapozz a **3**-ra.

95.

Nagy szerencséd van, hogy túlélted az ebek támadását. Kinyitod az ajtót, és egy újabb folyosóra érkezel. Bal oldalról gyomorforgató bűz áramlik feléd, ezért úgy döntesz, jobbra indulsz tovább, egy T-elágazáshoz. Itt a szemközti fal mellett egy tölgyfa ládát látsz. Lapozz a **226**-ra.

96.

Felforgatod a garázst, de nem találod meg a teherautó kulcsait. Nem akarsz többet itt időzni, mint amennyit muszáj. Mielőbb magad mögött akarod tudni ezt a gonosz helyet, hogy a közeli faluban csatlakozz Amyhez. Egy lepel alatt rátalálsz egy öreg kerékpárra. Úgy döntesz, ez pont jó lesz, és még az éj leszállta előtt el tudsz majd jutni vele a településre. A főkapuhoz tekersz, kinyitod a kulcsoddal, majd a biztonság kedvéért a földre hajítod a fegyveredet is – többé nem lesz rá szükséged, és csak bajt hozna rád a későbbiekben. Ezután amilyen gyorsan csak tudsz, tekerni kezdesz. Nagyjából egy óra elteltével megpillantasz egy lányt, aki az út mellett sétál. Már messziről látod, hogy hosszú, szőke haja van, farmert és pólót visel, így biztos vagy benne, hogy Amy az. Amikor rákiáltasz, megfordul, és boldogan, ugrabugrálva kezd el feléd integetni. Amikor melléérsz, megállsz. – Mi tartott ilyen sokáig? – kérdezi mosolyogva. Gúnyosan azt válaszolod, hogy meg kellett várnod, amíg lefő a kávé, majd a kormányra tessékeled. Erre felnevet. – Nem, én tekerek, és te ülsz a kormányra! – Túl fáradt vagy ahhoz, hogy vitába kezdj vele. Amy-vel a nyeregben hamarosan ismét úton vagytok, és közben beszámolsz neki mindarról, ami a kastélyban történt veled – köztük a Gingrich elleni hátborzongató küzdelmedről. Lapozz a **400**-ra.

97.

Úgy harmincméternyire, ahol a folyosó balra kanyarodik, egy fehér márványból készült mellszobrot látsz, mögötte pedig egy gyönyörű vértet, amit egy spotlámpa világít meg, és ami nagyjából akkora, mint te magad. Ha fel akarod ölteni, lapozz a **23**-ra. Ha csak a kardot veszed magadhoz, lapozz a **71**-re. Ha inkább itt hagyod ezeket, és késlekedés nélkül továbbindulsz, lapozz a **248**-ra.

98.

A Zombi feléd döf a láncfűrésszel. Megpróbálsz elugrani előle, de az éles fogak így is belemarnak a karodba. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **70**-re.

99.

Karjaidat a szemed elé emelve nekifutásból átugrasz az óralapon, amitől újabb üvegszilánkokkal szórod meg a lenti tetőt. Kőként zuhansz lefelé, karjaiddal és lábaiddal kapálózva próbálod magad valamennyire egyenesen megtartani. Mikor leérsz, próbálod ugyan egy gurulással tompítani az esés lendületét, de a húsz méter azért mégiscsak húsz méter, a tető pedig igen kemény. Dobj két kockával, hogy megtudd, hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **359**-re.

100.

A zsebedbe nyúlsz, és a lánynak adod az aranymedált.
– A medálom! Hol találtál rá? – kérdezi hirtelen, megtörve a komor csöndet.
– Nem akarod tudni – válaszolod halkan.
– Köszönöm. Köszönöm. Köszönöm – mondja, miközben most először elmosolyodik. Megszaporázzátok lépteiteket és továbbsiettek, remélve, hogy még sötétedés előtt beértek egy faluba. Lapozz a **400**-ra.

101.

Puszta kézzel benyúlsz a kukába, kiemeled a füzetet, majd gyorsan végiglapozod. A bejegyzések azt részletezik, melyik nap hány ember változott át Zombivá, miután beoltották őket a fertőzött vérrel. Ez általában egy vagy két áldozat, de az egyik naphoz, július 3-ához 8 embert jegyeztek fel. Bár meg tudnád állítani ezt a borzalmat, vagy legalább elszabadulhatnál innen, hogy értesítsd a hatóságokat. A füzet utolsó oldalán látsz egy melléket is, de kisebb gondod is nagyobb annál, minthogy ilyenekkel bajlódj. Elhajítod a füzetet, és folytatod utadat. Fogalmad sincs róla, hogy a jegyzetfüzetről egy csepp Zombi vér a csuklódon lévő sebbe jutott. Lassan kezded elveszteni a gondolkodás képességét, és mire eléred a folyosó végét, már meg is kezdted az agyatlan Zombivá való átalakulást. Hamarosan csatlakozol Gingrich Yurr élőholt seregéhez. Kalandod itt véget ér.

102.

Csapdába estél a liftakna aljában, és nem tudod, hogyan tudnál kijutni. Ha segítségért kezdesz kiabálni, lapozz a **374**-re. Ha fel akarsz mászni a liftkábeleken, lapozz a **190**-re.

103.

A folyosó egy masszív, fehérre festett ajtóban ér véget. Odatapasztod a füledet, de semmilyen zajt nem hallasz a túloldalról. Ha be akarsz nyitni, lapozz a **378**-ra. Ha inkább visszafordulnál, és a másik folyosón indulnál tovább, lapozz a **265**-re.

104.

A kő olyan erővel csapódik a halántékodnak, hogy az ütés hatására elveszted az egyensúlyodat, elesel, és elájulsz. A Zombik azonnal rád másznak, és széttépik a húsodat. Többé már nem térsz magadhoz, csupán élőhalott létre kárhoztatva térsz vissza az árnyékvilágba. Kalandod itt véget ér.

105.

A tokot kinyitva elégedetten elmosolyodsz. Egy géppuskát (SEBZÉSE 2k6+5) és több doboznyi hozzá való töltényt találsz. Ha még nem tetted, és bele akarsz nézni a másik dobozba is, lapozz a **272**-re. Ha inkább elhagynád a szobát, és a folyosón folytatnád tovább az utad, lapozz a **252**-re.

106.

Súlyosan megsérültél, és több sebből is folyik a véred, a robbanásban ráadásul megsemmisült a legjobb fegyvered is – húzd le a *Kalandlapodról*. Ha van nálad elsősegélycsomag, azt most érdemes lenne felhasználnod – lapozz a **267**-re. Ha nincs, úgy az elvérzés veszélye fenyeget! Hacsak nem találsz egyet – amit azonnal fel is kell majd használnod! – a következő három helyiségben, amibe belépsz, úgy kalandod véget ér. A *Kalandlapodon* vezesd, hogy hány helyiségbe mész be. Mindkét kezedet a sebeidre szorítva tántorogsz tovább a folyosón. Lapozz a **25**-re.

107.

Ahogy a Zombik serege feléd közelít, rádöbbensz, hogy túlságosan is sokan vannak ahhoz, hogy eredményesen felvehesd velük a harcot. Ha ennek ellenére tüzet akarsz nyitni rájuk, lapozz a **266**-ra. Ha inkább a főkaput akarod kinyitni, hogy azon keresztül elmenekülhessetek, lapozz a **394**-re.

108.

Az „életben” maradt Zombik elhullott társaik fölött átlépve elhagyják a füst- és porfelhőt, és sikoltozva, visítva feléd tántorognak. Már kibiztosítottad a fegyvert, és épp a dobáshoz készülődsz, hogy azt az első sorban állók mögé juttasd, amikor ismét közeledni kezdenek. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **184**-re. Ha 4–6, lapozz a **253**-ra.

109.

A folyosón négy Zombi közeledik feléd suta, lomha léptekkel. Sápadt, zöld színű bőrük van, melyet tátongó és gennyes sebek borítanak. Hajuk zsíros csomókban lóg a fejükről. Ajkaik fel vannak repedezve, vérző nyelvük kilóg a szájukból. Beesett, üveges szemeik bevérzettek, és amikor megpillantanak, egyből felélénkülnek. Bugyogó, sikoltó hang tör elő a torkukból, ahogy megpróbálnak mielőbb elérni hozzád. Fegyverrel vagy a nélkül, de meg kell küzdened ezekkel a bestiákkal. Ha legyőzöd őket, lapozz a **136**-ra.

110.

A csatának vége. Nem látsz újabb Zombikat az udvarra ömleni, a légvédelmi sziréna is elhallgatott. A gépfegyver – melynek vörösen izzó, forró csövéből még mindig füstpamacsok szállnak fölfelé – ropogása nélkül különös, nyomasztó csönd telepedett a kastélyra. Ahogy leülepszik a por, borzalmas látvány tárul a szemed elé: több tucatnyi Zombi teteme borítja be az udvart. Felnézel az őrtoronyra, de Yurrnak nyomát sem látod. Végighordozod a tekinteted az épület falain. Az egyik szemközti ablakban megpillantasz valamit. Mivel pont a szemedbe süt a nap, a kezeddel kitakarva próbálod alaposabban megnézni, mi lehet ott. Egy hosszú tárgyat látsz kilógni, egy fegyver csövét, melynek távcsöves irányzékán megcsillan a napfény, és melyet Gingrich Yurr tart célra. A férfi szürke vonásai már teljesen eltorzultak, mint Zombi követőié is. Hirtelen füstpamacs tör elő a fegyverből. Egy ezredmásodperced van eldönteni, hogy mit teszel. Ha az ablakra akarsz lőni a gépfegyverrel, lapozz a **292**-re. Ha le akarsz ugrani az erkélyről, lapozz a **224**-re.

111.

A széf ajtaja egy kattanással kinyílik. A belsejében egy kisebb pénzköteget találsz, összesen 45 dollárt. Ezen kívül egy slusszkulcsot is találsz, amit zsebre vágsz. Mivel nem látsz semmi mást, ami érdekes lehetne számodra, elhagyod a játékszobát, és továbbindulsz a folyosón. Lapozz a **129**-re.

112.

Lassan felmászol a létrán, majd bekémlelsz a nyíláson. Egy padlásteret látsz magad előtt. A mindent beborító sötétségbe helyenként, ahol a tetőcserepek nem illeszkednek tökéletesen, éles körvonalú fénycsóvák döfnek bele. A csapóajtó keretébe egy villanykapcsolót szereltek, amit most felkapcsolsz. A fadeszkákból kirakott padlón dobozok halmai, öreg bőröndök, feleslegessé vált bútorok és egyéb haszontalan tárgyak sorakoznak. Mindent vastag porréteg borít. Ha beljebb merészkednél, hogy alaposabban is körbenézz, lapozz a **46**-ra. Ha inkább visszamásznál a létrán, és a folyosó végében álló lift felé indulnál tovább, lapozz a **367**-re.

113.

Elhaladsz egy tükör mellett, és döbbenten konstatálod, mennyire lefogytál az alatt a rövid idő alatt, amit a cellában töltöttél el. Továbbsietsz a folyosón, ami hamarosan balra kanyarodik. Itt, bal kéz felől, egy ajtót pillantasz meg. Ha be akarsz nyitni rajta, lapozz a **295**-re. Ha inkább egyenesen mennél tovább, lapozz a **198**-ra.

114.

Golyók süvítenek el a füled mellett, de egyik sem talál el, sem téged, sem Amy-t. Ha megállsz, és visszalősz támadóidra, lapozz a **390**-ra. Ha fedezékbe akarsz futni, lapozz a **43**-ra.

115.

A legtöbb repesz csodával határos módon elkerült, csupán egyetlenegy fúródott bele a lábadba. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A Zombi azonban nem ilyen mázlista. A bestia mozdulatlanul hever a földön darabokra szakadva. Nem tétovázol, továbbsietsz a folyosón. Hamarosan elérsz egy ajtóhoz, ami a bal oldali falból nyílik. Ahogy közelebb érsz hozzá, hangos ugatás hangjait hallod átszűrődni a túloldalról. Ha be akarsz nyitni rajta, lapozz a **26**-ra. Ha inkább továbbindulnál, lapozz a **276**-ra.

116.

Az öreg lift remegve, lassan leereszkedik, végül megáll az első emeleten. Ismét megnyomod az F betűs gombot, de semmi nem történik. Az ajtó közben félrecsúszik, és egy olyan folyosót fed fel előtted, amilyet korábban is láttál. Ennek végén egy ablakra lelsz, melyen át a kinti udvarra látsz ki. Ezen kívül van még egy ajtót a folyosó végén, jobbra. Ha oda akarsz menni, hogy megnézd, mi van mögötte, lapozz a **177**-re. Ha inkább itt maradnál, és újra megnyomnád az F feliratú gombot, lapozz a **33**-ra. Ha az A-t nyomnád meg, lapozz a **147**-re.

117.

Az autó felől áramló lángoló pokol recsegése-ropogása teljesen elnyomja a közeledő lépteket. Hirtelen fájdalmas sikolyt hallasz, és valaki a hátadnak ugrik. Yurr az: arca teljesen elfeketedett és felhólyagosodott a lángoktól. Annak ellenére, hogy lelőtted, megégett és össze is törte magát a karambolban, az élőhalott elmebeteg még mindig mozog! Fojtogatni kezd, és a földre dönt, amitől elejted a fegyveredet. Puszta kézzel kell megküzdened támadóddal, aki szintén fegyvertelen, és 7 ÉLETERŐ pontja van. Ha legyőzöd, lapozz a **44**-re.

118.

Bár megpróbált megölni, mégis elszomorít Borisz halála. Ő is csak Gingrich Yurr őrült tervének egyik szerencsétlen áldozata volt, akit Zombivá változtattak, és emiatt fogalma sem volt róla, hogy mit is cselekszik. Remélve, hogy a férfi megbocsát azért, amit most teszel, átkutatod a zsebeit, és találsz is egy kis elemlámpát. Felállsz, és megesküszöl, hogy levadászod Yurrt Borisz haláláért. Ha most be akarsz nyitni az acélajtón, lapozz a **294**-re. Ha továbbindulsz a folyosón, lapozz a **341**-re.

119.

Ahogy közelebb érsz az ajtóhoz, zene, nevetés és csevegés hangjai szűrődnek át rajta, de nem érted a nyelvet, amin beszélgetnek. Úgy sejted, egy tévé- vagy rádióműsort hallhatsz éppen. Ha még mindig be akarsz ide nyitni, lapozz a **290**-re. Ha inkább visszamennél a folyosón, és a másik irányba lévő ajtó felé indulnál tovább, lapozz a **30**-ra.

120.

A folyosón végigrohanva elhaladsz két vasajtó mellett, és végül elérsz a végéhez, ahol egy tűzbiztos ajtó nyílik. Megállás nélkül rontasz át ezen is. Lapozz a **172**-re.

121.

A telefon csak egyszer cseng ki, amikor felveszi valaki. Egy ideig nem hallasz mást, csak lassú, nehéz légzést, végül egy rendkívül ijesztő hang szólal meg. – Ki engedte meg neked, te jelentéktelen kis parazita, hogy használd az irodámat? A hülye kis szőke barátnőddel együtt hamarosan meghaltok. Nemsokára leküldök valakit, hogy illendően üdvözöljön titeket. Minddel végezni kell! Minddel végezni kell! – Ezzel a vonal megszakad. Elmondod Amynek, amit Yurr mondott, mire a lány felsikolt, hogy azonnal el kell tűnnötök innen. Lapozz a **158**-ra.

122.

A bűzös, patkányokkal fertőzött csatorna nem tartozik azon helyek közé, ahol normális körülmények között sok időt töltenél el, mivel nem egyszerű hozzászokni az átható szaghoz. Elindulsz előre, és addig mész, amíg két alak árnyékát nem pillantod meg magad előtt, akik a mocsokban tántorognak. Két rongyos ruhát viselő férfi bukkan fel előtted, akik a sötét, bűzlő szennyvízben tevékenykednek. Egyikük egy patkányt rágcsál, a másik egy vödröt cipel. Amint megpillantanak, egyből felélénkülnek, feléd kezdenek mutogatni, és közben dühösen kiabálnak. Zombik! Meg kell küzdened velük! Ha végzel velük, lapozz a **187**-re.

123.

A naplót felemelve megállapítod, hogy az ez évi bejegyzéseket tartalmaz, és hogy az utolsó hozzászólás épp egy héttel ezelőtti keltezésű. Januárban a lány arról ír, mennyire izgatott, hogy Romániában lehet, és hogy mennyire élvezi a kastélybeli szakácsmunkát. Leírja, hogy elég hűvös az idő, de a gyönyörű, hófödte hegyek és a mesés völgyek látványa elég kárpótlás mindenért. Februárban még több hóról olvasol és még nagyobb hidegekről, de az életet továbbra is szépnek találja. A hangulata márciusban kezd el megváltozni, amikor rosszindulatú pletykákat kezd hallani Gingrich Yurrról. Áprilisban már aggódik a fehér köpenyes tudósok miatt, akik nemrégiben érkeztek a kastélyba. Két héttel később az aggodalma félelemmé válik, amikor megtudja, hogy a kutatók embereken végeznek kísérleteket! Borzalmas segélykiáltásokat és sikolyokat hall a pince felől, de azt írja, nem elég bátor ahhoz,

hogy megnézze, mi folyik odalenn. Egy hónappal később már olyan emberek folyamatos érkezéséről számol be, akik akaratukon kívül érkeztek ide, és akiket levittek a pincébe, majd többé nem látott. A napló két teljes oldalát elfoglalja a következő, hatalmas, csupa nagy betűvel írt mondat: „Halálosan félek." Július vége felé a következő, igen tömör bejegyzést találod: „Istenem! Zombik vannak a pincében!!!" Többször is megkérte Gingrich Yurrt, hogy távozhasson, de a férfi nem engedi. Július 27-én éjszaka megpróbál elmenekülni, de elfogják, és visszacipelik. Utolsó bejegyzése a következőképp hangzik: „Ma este újra megpróbálok elmenekülni. Ha itt maradok, biztosan meghalok. Gingrich Yurr megőrült. Egy Zombisereget épít, amivel le akarja rohanni a világot. Meg kell állítani." Ez mind igen logikus, de mégis hol lehet Amy? Sikerült megszöknie? A napló végében a következő szöveg áll: „Megjegyzés: a rozoga lift gombjai rosszak. A földszinthez egyszerre kell megnyomni a 2 és F gombokat, az alagsorhoz a 2 és A gombokat – nem mintha le akarnék oda menni!" Leteszed a naplót, és visszasétálsz a lifthez, miközben Amy Fletcher sorsán merengsz. Ha a földszintre akarsz lemenni, lapozz a **257**-re. Ha az alagsorba, lapozz a **24**-re.

124.

Nagy levegőt veszel, és leugrasz a matracra, érkezéskor behajlítva a térdeidet. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **42**-re. Ha 4–6, lapozz a **171**-re.

125.

Ha van nálad egy feszítővas, és azzal akarnád kiékelni a tűzálló ajtót, hogy egy kis időt nyerj a gondolkodásra, lapozz a **305**-re. Ha nincs nálad, úgy kénytelen vagy a tetőn szembeszállni a szörnyetegekkel – lapozz a **151**-re.

126.

Elég szürreális a kép, ahogy Yurr egy kis nyuszit tart a kezében az 1960-as, világoskék és krémszínű Austin Healey sportkocsi előtt. Közelebbről megnézve látod, hogy a keret egy kicsit ferdén lóg a falon. Ha meg akarod nézni, van-e a festmény mögött valami, lapozz a **386**-ra. Ha balra szeretnél indulni a folyosón, lapozz a **223**-ra. Ha jobbra, lapozz a **113**-ra.

127.

A szekrény telibe kapja a mellkasodat. Az ütés erejétől hátraesel, neki a falnak, de szerencsére nem szenvedsz el komolyabb sérülést. Lapozz a **375**-re.

128.

Megvárod, hogy Amy eltűnjön a fák között, majd felállsz, és az úthoz sétálsz. Döbbenten látod, hogy a tudós épp akkor oltja be saját magát és Yurrt valami vörös folyadékkal, ami minden valószínűség szerint Zombi vér. A milliomos ekkor dudálni kezd, minek hatására több száz élőholtat vonz le a dombon álló kastélyból. Yurr felemeli karját, és miközben megkezdi az átalakulást, biztatásokat kiált szörnyseregének. – Kezdődjön! – üvölti. – Az élőholtak feltámadnak! Az emberiség elpusztul! – Sikerül egy tárat kiürítened, mielőtt a közeledő horda fellökne. Hamarosan tetőtől talpig beterít a Zombik vére, és te is megfertőződsz. Néhány perc elteltével te is átváltozol, és szegény Amy üldözésére indulsz, aki a rettegéstől sikoltozva menekül az erdőben. Kalandod itt véget ér.

129.

Pár méter megtétele után egy újabb ajtóhoz érkezel, ami szintén a bal oldali falból nyílik. Odatapasztva a füledet kiáltások, puffanások és reccsenések hallatszanak ki – talán egy csata zajai. Ha be akarsz nyitni, lapozz a **66**-ra. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **388**-ra.

130.

A Zombi feléd döf a berregő láncfűrésszel. Megpróbálsz elugrani a sebesen szaladó lánc elől, de ez nem sikerül tökéletesen. 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz a seb miatt, amit a fegyver az oldaladba vág. Ha még életben vagy, lapozz a **70**-re.

131.

– Helyes döntés – mondja elégedetten mosolyogva Borisz. – Gondolom, tudni akarod, mi folyik a kastélyban. Tíz dolcsiért elárulom. – Ha akarsz fizetni ezért az információért, lapozz a **229**-re. Ha nem, és a szemközti ajtón át távoznál, lapozz a **157**-re. Ha inkább rátámadnál a két fickóra, lapozz a **284**-re.

132.

Mindenfelé halott Zombik véres tetemei hevernek, Gingrich Yurrnak azonban nyomát sem látod az északi szárnyban. Hirtelen egy autó felbőgő motorjának hangja üti meg a füledet. Egy ablakon kinézve látod, hogy a keleti szárny garázsának nyitva van az ajtaja. Fegyverrel a kezedben az udvarra rohansz. Lapozz a **369**-re.

133.

Ha van nálad egy feszítővas vagy egy kard, a zár feltörése egyszerű feladat – lapozz a **162**-re. Ha ezek egyikével sem rendelkezel, de van fegyvered, és azzal próbálnád meg felnyitni, lapozz a **196**-ra. Ha inkább hagynád a ládát, és balra indulnál el, a folyosó végén lévő ajtó felé, lapozz a **30**-ra. Ha a jobb oldali ajtón nyitnál be, lapozz a **119**-re.

134.

Gingrich Yurr jót nevet az ostobaságodon. Óvatosan megcéloz, majd másodszorra is meghúzza a ravaszt. A lövés tökéletes. Azelőtt véged van, hogy tested elterülne a földön. Kalandod itt véget ér.

135.

Lábujjhegyen lopakodsz tovább a folyosón, és hamarosan megtudod, kinek a vére folyt szét. Egy magas, szürke csuklyát és mocskos farmert viselő Zombi csoszog a folyosón, és közben fájdalmasan nyöszörög. Belei kilógnak a törzséből, sötét vér szivárog a sebből végig a lábán, le a padlóra. Súlyosak a sérülései, amiket valószínűleg egy másik fajtársa elleni küzdelemben szerezhetett. Hirtelen megáll, és lassan feléd fordul. Üres tekintetű, szürke szemeivel rád mered. Látod, hogy szájából friss vér szivárog. Ekkor megpillantasz valamit az egyik kezében, amit a bestia erősen szorongat. Egy kézigránát az! A biztosítószeg pedig a másikban van! A szörnyeteg kifejezéstelen arccal feléd hajítja a gránátot, látszólag a legkevésbé sem törődve a végzetes következményekkel. Ha van rajtad golyóálló mellény, lapozz a **340**-re. Ha nincs, lapozz a **49**-re.

136.

Észreveszed, hogy az egyik élőholt egy pisztolyt (SEBZÉSE 1k6+2) szorongat a kezében a csövénél fogva. Kicsavarod a kövér kezéből, és azt tapasztalod, hogy bár a tár teljesen üres, a fegyver maga működőképes állapotban van. Ha van a zsákodban néhány pisztolytöltény, használhatod a fegyvert. A folyosón továbbhaladva egy jókora ládát találsz, ami egy aknafedél mellett áll. Ha fel akarod feszíteni a doboz tetejét, lapozz a **152**-re. Ha megpróbálod felemelni a földön lévő vasfedelet, lapozz a **210**-re. Ha inkább továbbindulnál, lapozz a **337**-re.

137.

Az ágyra öntöd az íróasztal fiókjainak tartalmát. Tollakat, ceruzákat, betétszámlakönyveket, régi számlákat, üres papírlapokat, bélyegeket és borítékokat találsz – semmi olyat, ami hasznosnak bizonyulhatna. Az éjjeliszekrények egyikében egy elsősegélycsomagra bukkansz (4 ÉLETERŐ pontot kapsz a használatával), másikában pedig két gránátra (SEBZÉSÜK 2k6+1). Eltöprengsz rajta, vajon mennyi időd van még, mielőtt Yurr a nyomodra akadna a Zombijaival. Ha tovább akarod folytatni a keresést, lapozz a **239**-re. Ha a lengőajtó felé mennél, lapozz a **76**-ra. Ha kilépnél a háló bejáratán, lapozz a **183**-ra.

138.

Roznik kikapja a pénzt a kezedből, majd szúrós szemmel végigmér. – Helyes. Már épp ideje volt, hogy Yurr kifizessen. Na most, miután még új vagy itt, azzal kezdhetsz, hogy elmosogatod a laborfelszereléseket. Mi addig elmegyünk ebédelni. A labort jobbra az első vasajtó mögött találod. Az ottani hátsó ajtót viszont ne nyisd ki! A mögött van az Áldozati Szoba. Ott változtatjuk át az embereket Zombikká, és valamiért sosem valami boldogok, amikor ez megtörténik. Nem is értem, miért. Szóval figyelmeztetlek, ne nyiss be oda! Ha megteszed, kellemetlen meglepetések várhatnak rád. – Roznik erre felkacag, és tudóstársaival egyetemben kilép a folyosóra. Eltökéled, hogy egyszer még megleckézteted a férfit a gonoszságáért, most azonban a Zombikkal kell végezned. Lapozz a **251**-re.

139.

Több száz könyv sorakozik a polcokon: klasszikus regények, kézikönyvek, atlaszok, történelemkönyvek; egy nagyobb részleg pedig kifejezetten az élőholtakkal foglalkozik. Még egy vicckönyvet is találsz, ami ezekkel a bestiákkal foglalkozik, melynek címe „A Démonok a Ghoulok legjobb barátai". Találsz Vámpírokkal, Vérfarkasokkal, Szellemekkel, Ghoulokkal, Csontvázakkal és Lidércekkel foglalkozó műveket, de mindezek eltörpülnek a Zombikról szólók mellett. Mivel te magad is a mondabéli bestiákat tanulmányoztad, ezek számodra is igen élvezetes olvasmánynak ígérkeznek, és ha lenne egy heted, amit itt, a könyvtárban tudnál eltölteni, örömmel meg is tennéd. De ha élve akarod elhagyni a kastélyt, veszedelmes dolog lenne itt időznöd. Ha ennek ellenére bele akarsz olvasni néhány, Zombikról szóló műbe, lapozz a **288**-ra. Ha inkább elhagynád a könyvtárat, és folytatnád az utad, lapozz a **160**-ra.

140.

Valaki a mögötted lévő lőrésszerű ablakon át rád lőtt, a golyó azonban csodával határos módon elkerült téged. A riasztó elhallgat, és baljós csend telepszik a folyosóra. Ha végig akarsz szaladni a keleti folyosón, lapozz a **289**-re. Ha vissza akarsz fordulni, hogy viszonozd a tüzet, lapozz a **156**-ra.

141.

A matrac túloldalán egy keskeny járat bejáratát látod, melyen csak oldalazva tudnál végighaladni. Bepillantva csupán sötétséget látsz. Ha meg akarod kockáztatni, hogy végigmenj rajta, lapozz a **244**-re. Ha inkább maradnál a folyosón, lapozz a **385**-re.

142.

A lövések nyomán hat lyuk keletkezik az ajtón. A két Zombi, ami a folyosón várakozott, hangos puffanással terül el a padlón, és többé nem mozdul. Ha tovább akarod olvasni Amy naplóját, lapozz a **123**-ra. Ha átkutatnád a két tetem rongyos ruháit, lapozz a **384**-re.

143.

Amint kinyitod az ajtót, a kutyák rád ugranak, hogy szétmarcangoljanak. Kénytelen vagy azzal megvédeni magad, ami épp a kezed ügyébe kerül. A Harci Kutyák összesen 17-en vannak, és minden sikeres támadással 2 ÉLETERŐ pontot sebeznek. Ha sikerül végezned velük, lapozz a **351**-re.

144.

Megveted a lábad a sebesen közeledő autó előtt, megcélzod az elmebeteg sofőrt, és többször is rálősz. Telibe találod Yurrt! Az autó hirtelen balra kanyarodik, teljes sebességgel belerohan az épület falába, és kigyullad. A tűz hamar átterjed a benzintartályra, amitől a jármű egy hatalmas tűzgolyó martalékává válik. Miközben az égő roncsot figyeled, óriási megkönnyebbülés jár át. Gondolataidba merülve indulsz el a garázs irányába. Lapozz a **117**-re.

145.

Átlépsz a Zombik széttépett tetemei fölött, hogy alaposabban is körbenézz a hálóban. Az öreg matracokat egykoron megtöltő tollak keverednek a sűrű füsttel, amitől igen szürreálisan fest a helyszín. A tetemeken és romokon kívül a terem egyik távolabbi sarkában látsz egy kis, vörös színű fémládát is. Ha bele akarsz nézni, lapozz a **213**-ra. Ha inkább távozol innen, és továbbindulsz a folyosón, lapozz a **388**-ra.

146.

A csapóajtó fémgyűrűjébe akasztod a kampót, majd addig rángatod a rudat, amíg nem sikerül azt kinyitnod. Ekkor egy összehajtogatható alumíniumlétra válik láthatóvá, amit az ajtó belső felére rögzítettek. Ha a kampó segítségével ezt is le akarod húzni, lapozz a **112**-re. Ha inkább odamennél a folyosó végében álló lifthez, lapozz a **367**-re.

147.

Megnyomod az A feliratú gombot, de nem történik semmi, a lift ajtaja nyitva marad. Ha az ajtóhoz akarsz menni, lapozz a **177**-re. Ha megnyomnád az F gombot, lapozz a **33**-ra.

148.

Fölfelé indulsz a lépcsősoron, és hamarosan megtudod, mi okozta a zajt. Tizenkét Zombi jön lefelé botladozva a lépcsősoron, amik folyton egymásba ütköznek. Amint megpillantanak, hangosan felordítanak, és agyatlan dühvel, tolakodva feléd kezdenek dülöngélni. Ketten megbotlanak, és végiggurulnak a lépcsősoron, de az aljában feltápászkodnak, és ők is támadásba lendülnek. Körül vagy véve, meg kell küzdened ellenfeleiddel. A Zombik szedett-vedett fegyverekkel vannak felszerelkezve, amik veszedelmesebb ellenfelekké teszik őket. Néhányuk széklábat forgat, mások baltanyelet, de látsz néhány kalapácsot és sövényvágót is. Az egyik lénynek hiányzik a bal karja. A sebből még csordogál a vér, mintha nemrégiben csonkították volna meg, de a bestiát ez láthatólag egy cseppet sem zavarja. Jobbjában levágott bal karját fogja, ami pedig – ironikus módon – egy baltát szorongat. Nagy levegőt veszel, és előhúzod fegyvered. A támadásodat (vagy támadásaidat) követően minden „életben" maradt élőhalott 2 ÉLETERŐ pontos sebet okoz rajtad. Ha legyőzöd a hordát, lapozz a **373**-ra.

149.

A halomnyi tetem mögött látod, hogy a folyosó továbbhalad. Nem messze tőled egy polírozott acélajtót látsz a jobb oldali falból nyílni. Ha megnéznéd, mi van mögötte, lapozz a **294**-re. Ha át akarod kutatni Boriszt, lapozz a **118**-ra. Ha továbbindulnál a folyosón, lapozz a **341**-re.

150.

Az óra hátsó részéhez rögzíted a csáklyát, leereszted a kötelet a lyukon át, és folytatod az óralap széttörését. Mikor már elég nagy rést sikerült csinálnod, elkezdesz leereszkedni a kötélen. Pechedre az nem elég hosszú, hogy teljesen leérjen, így az utolsó néhány métert ugorva vagy kénytelen megtenni. Érkezéskor kibicsaklik a bokád – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a **359**-re.

151.

Hallod a lépcsősoron közeledő Zombik zaját, ezért hátralépsz az ajtótól, hogy szembeszállj támadóiddal. Néhány pillanattal később huszonnégy dühöngő bestia lép ki a tetőre. Válassz fegyvert, majd küzdj meg velük. Ha sikerült minddel végezned, lapozz a **40**-re.

152.

A láda, melynek teteje erősen le van szögezve, ahhoz túl nehéz, hogy felemeld, és úgy zúzd szét. Ha van nálad egy feszítővas, lapozz a **78**-ra. Ha nincs, és a padlón lévő vasfedelet próbálnád meg felemelni, lapozz a **210**-re. Ha továbbmennél a folyosón, lapozz a **337**-re.

153.

Elég nehéz munka visszamászni az ereszcsatornán, de sikerül még azelőtt biztonságba jutnod, hogy Yurr újra tudta volna tölteni a fegyverét. Lehajolva futsz végig a tetőn, amíg el nem éred a tetőablakot, ami egy igen gazdagon díszített hálószobába nyílik. Közvetlenül alattad, nagyjából ötméternyire egy jókora baldachinos ágy áll. Nincs más választásod, kénytelen vagy erre ráugrani. Lapozz a **124**-re.

154.

Az egyik golyó végzetesnek bizonyul, átfúrja magát a falapon, és a torkodban áll meg. Kalandod itt véget ér.

155.

Ahogy végigmész a folyosón, egyre inkább feltűnik valami bűzös szag, ami a levegőben terjeng. Minél tovább haladsz előre, annál rosszabbá válik a dolog, és végül már kénytelen vagy befogni az orrodat, hogy a gyomorforgató bűztől ne hányd el magad. A padlón feltűnik egy sötét vérnyom, ami végigvezet a folyosón. Hamarosan egy elágazáshoz érkezel. Ha a nyomot követve egyenesen szeretnél továbbmenni, lapozz a **135**-re. Ha inkább jobbra fordulnál, lapozz a **97**-re.

156.

Folyamatosan tüzelve visszaszaladsz a kis, kerek ablak felé. A folyosót megtölti a jobbra-balra repkedő töltények zaja. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–4, lapozz a **289**-re. Ha 5–6, lapozz az **55**-re.

157.

Az ajtó egy fehér falú folyosóra nyílik, melyet neoncsövek világítanak be. Bal oldalra vérrel a „Segítség” feliratot rajzolta fel valaki. Nem akarsz megállni, hogy elgondolkodj azon, ki lehetett a szerencsétlen; sietve továbbindulsz. Hamarosan egy T-elágazáshoz érkezel. Mindkét új folyosó egyenesen halad, amíg csak a szem ellát. Ha balra akarsz továbbindulni, lapozz a **103**-ra. Ha jobbra, lapozz a **265**-re.

2K

158.

Hirtelen ökölcsapásoktól kezd el döngeni a kinti iroda ajtaja. Épp akkor értek vissza, amikor a bejárati ajtó beszakad. Egy hatalmas, majomszerű, közel két méter magas Zombi lép be lehajtott fejjel, teli torokból üvöltve. Szólsz Amynek, hogy segítsen a behemót elleni harcodban. – Ne aggódj, itt vagyok mögötted. Biztos ez a Zombi Kong. Roznik professzor alkotta meg, miközben egy überzombit próbált létrehozni – kiáltja pisztollyal a kezében a lány. Hogy legyőzzétek a fenevadat, Amy-vel közösen összesen 20-at kell dobnotok egyetlen Harci Kör alatt SEBZÉSRE. A lány pisztolyának SEBZÉSE 1k6+2. Amíg ez nem sikerül, addig minden körben 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz a fenevad támadása következtében. Ha sikerül legyűrnötök, lapozz a **19**-re.

159.

Az öreg lift mozgásba lendül, és remegve ereszkedik lefelé. Végül csikorogva megáll az első emeleten. Az ajtó félrecsúszik, és egy olyan hosszú folyosó tárul fel a szemed előtt, amilyet odafenn is láttál. Veled szemben egy ablakot látsz, melyen túl az udvarra látsz ki. Jobbodon, a folyosó túlsó végén egy ajtó áll. Ha oda szeretnél menni, hogy benyiss rajta, lapozz a **177**-re. Ha inkább megnyomnád a földszint gombját, lapozz a **33**-ra. Ha az alagsorét, lapozz a **147**-re.

160.

Nem sokkal az előtt, hogy a folyosó elkanyarodna jobbra, egy negyedik ajtót is észreveszel a bal oldali falon. Közelebb lépve egy táblát pillantasz meg rajta, melyre feketével a „Zeneszoba” feliratot festették. Hallgatózol, és dobok hangja üti meg a füledet. Semmiféle ritmust nem hallasz ki a dübögésből, ami kifejezetten sérti a füledet. Bárki is játszik odabenn, az biztos, hogy nincs ritmusérzéke. Ha benyitsz az ajtón, lapozz a **204**-re. Ha nem, és inkább jobbra fordulva továbbindulnál a folyosón, lapozz a **252**-re.

161.

A fal egyik darabja csikorogva hátracsúszik. A feltárult rés épp csak annyira elég, hogy ki tudj rajta oldalazni. Amy boldogan ugrálni kezd. – Igen! – kiáltja, és közben izgatottan tapsikol. Mikor már odakint van, kérlelni kezd, hogy ne menj vissza a kastélyba, de te eltökélt maradsz. Elmondod neki, hogy meg kell állítanod Yurrt, mielőtt a világra szabadíthatná Zombiseregét. Biztosítod róla a lányt, hogy hamarosan végzel az „életben” maradt dögökkel, és hogy még azelőtt utána fogsz menni, hogy hiányozni kezdhetnél neki. Amy a földre szegezett tekintettel hallgat, és látod, hogy közben egy könnycsepp csurog végig az arcán. Ha van nálad egy aranyláncon lógó medál, lapozz a **372**-re. Ha nincs, lapozz a **285**-re.

162.

A zár könnyedén felnyílik. A láda tetejét felemelve három kisebb rekeszt pillantasz meg. Az egyikben két kisebb elsősegélycsomagot találsz, melyek egyenként 2–2 ÉLETERŐ pontodat tudják visszaállítani. A másodikban hat doboznyi pisztolytöltény és puskapatron van. A harmadikban egy hordozható tűzhely gáztartályát látod. Amit hasznosnak találsz, azt magadhoz veszed, majd végignézel a folyosó két szárnyán. Ha a bal oldali ajtón szeretnél benyitni, lapozz a **30**-ra. Ha inkább jobbra indulnál tovább, lapozz a **119**-re.

163.

A hálószoba ablakából kitekintve látod, hogy az udvar nagyjából húszméternyire van alattad. Kétségbeesésedben kihajítasz néhány párnát, matracot és takarót, remélve, hogy ezek valamennyire tompítani tudják majd az esésedet. Ezután egy lepedőt kötsz az ablak kilincsére, ezen ameddig csak tudsz, leereszkedsz, majd mély levegőt veszel, és ugrasz. Irányíthatatlan zuhanásodat a sóder állítja csak meg egy hangos puffanás kíséretében. Pechedre fejjel előre értél földet, és azonnal kitörted a nyakadat. Kalandod itt véget ér.

164.

A folyosóra lépve és balra tekintve a kettős lengőajtót látod, jobbra pedig egy újabb vasajtót, melyen túl a folyosó egy ideig még előrefelé halad. Megpróbálsz benyitni a vasajtón, de az zárva van, és ezen az oldalon nem látsz rajta kulcslyukat, így kénytelen vagy továbbhaladni. A járat végét egy tűzálló ajtó zárja le. Itt már nincs mit tenned, ezért lenyomod a fémrudat, hogy benyiss rajta. Lapozz a **172**-re.

165.

Nem sikerült az összes bestiával végezned. Miután elmenekültél, a túlélők kitörtek a Goraya kastélyból, amit tárva-nyitva hagytál. Miközben ti beszélgettek, a bestiák megkezdték a környék feldúlását, megharapva és megfertőzve mindenkit, akivel csak találkoznak. Előbb-utóbb elérnek Melisbe is – minden bizonnyal az éjszaka közepén –, és álmukban adják át a kórt az összes falusinak, így nektek, kettőtöknek is. Reggel agyhalottként csatlakozol te is az élőholtak seregéhez. Kalandod itt véget ér.

166.

Amint beírod a macska nevét, a képernyő lefagy, a számítógép pedig kikapcsol. Dühösen csapod le a kijelzőt. Amy próbál megnyugtatni, mondván hogy nincs itt a világ vége, csak mert nem tudtátok bekapcsolni a laptopot. Lapozz a **158**-ra.

167.

A dárda elrepül melletted, és ártalmatlanul beleáll egy könyvbe az egyik mögötted lévő polcon. Micsoda szerencse! Alaposan megvizsgálod a kapcsolót, és látod, hogy azt valójában három állásba lehet kapcsolni. A középső lehet a kikapcsolt, az alsó – most már tudod – a csapdát aktiválja, és van egy felső állása is. Ha úgy gondolod, megkockáztatod, hogy felkapcsold, lapozz a **41**-re. Ha nem akarsz hazardírozni, és inkább azonnal távoznál a könyvtárból, lapozz a **160**-ra.

168.

A lenti mészárlás nyomai láthatólag nem hatják meg a Zombik harmadik hullámát, a légvédelmi sziréna hívására folyamatosan ömlenek ki a fenevadak az épületből az udvarra. Átmásznak elhullott társaik tetemein, és feléd igyekeznek, hogy elsőnek érhessenek el téged. Egy újabb hevedert illesztesz be a géppuskába, és már épp tüzet nyitnál, amikor a hátad mögül hangos csörömpölést hallasz. Odafordulva két laborköpenyes alakot pillantasz meg a nyitott ajtóban. Az egyikük kopasz, és egyik szemét egy fekete szemfedő takarja el. Úgy tűnik, a tudósok is átváltoztak! Arcuk szürke, sebes, hólyagos, kezükben fejszéket szorongatnak. Nincs idődd felkapni a fegyveredet, puszta kézzel vagy kénytelen megküzdeni velük (a SEBZÉSED 1k6-3). A meglepetést kihasználva ellenfeleid támadnak először, mindketten 2 ÉLETERŐ pontos sebesülést okozva. Csökkentsd hát először 4-gyel ÉLETERŐDET, majd pedig küzdj meg velük (A további esetleges találatuk a szokásos sebzést okozza). Ha sikerül megölnöd őket, lapozz a **360**-ra.

169.

Ha vissza akarsz menni a hálószobába, hogy elolvasd a naplót is, lapozz a **123**-ra. Ha át akarod kutatni a Zombi ruháját, lapozz a **384**-re.

170.

Mocskos meló a lapátolás, és hamarosan tetőtől talpig fekete színt öltesz. Már épp felhagynál a próbálkozással, amikor valami keménybe ütközik a lapátod. Kis takarítás után egy régi műanyag zsák bukkan fel előtted, aminek a száját egy nejlonzsinór köti el. Ezt kioldva egy csáklyára lelsz, melynek végéhez egy hosszú, erős mászókötelet kötöttek. Ezt gyorsan elteszed a zsákodba, mondván később még hasznos lehet, és az ajtóhoz lépsz, hogy a mellette lógó kulcs segítségével megpróbálj benyitni rajta. Lapozz a **321**-re.

171.

Egy kicsit elszámoltad az ugrást. Keményen érkezel le a matrac szélére, és azzal a lendülettel le is esel az ágyról. Beütöd a fejed a márványpadlóba, és a fájdalom mellett egy kicsit meg is szédülsz. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Megrázod a fejed, hogy kicsit megpróbáld kitisztítani, de nem érsz el vele semmit. Enyhe agyrázkódást szenvedtél, ezért a következő csata során minden SEBZÉS dobásodat le kell majd csökkentened 4-gyel. Fájós fejjel tápászkodsz fel a padlóról, hogy szemügyre vedd új környezetedet. Lapozz a **221**-re.

172.

A tűzálló ajtón belépve megszólal egy riasztó, és a folyosó vörös fénybe borul. Egy menekülő útvonal kellős közepén állsz, előtted egy vas csigalépcső emelkedik föl több szintet, ahol egy újabb tűzajtóban ér véget. Ha fel akarsz futni, lapozz a **377**-re. Ha inkább várszs, és megnézed, hátha feltűnik valaki, lapozz a **8**-ra.

173.

Felmászol a vasfokokon, míg el nem éred a fedelet. Fellököd, és megkönnyebbülten tapasztalod, hogy enged. Kimászva egy kis, üres szobában találod magad, melynek falait fehérre festették. Az egyik falon egy fehérre festett ajtót látsz, melyben benne hagyták a kulcsot. Ezt kinyitva egy olyan folyosóra érkezel vissza, mint amilyenből a csatornába ereszkedtél le. Ha itt balra indulnál, az valószínűleg visszavinne arra, amerről jöttél, ezért úgy döntesz, hogy jobb kéz felé indulsz tovább, ahol egy fölfelé vezető lépcsősort is látsz. Lapozz a **250**-re.

174.

Ilyen rövid távolságból elég valószínűtlen, hogy egy Gingrich Yurrhoz hasonló, remek lövész elvétsen egy olyan könnyű célpontot, mint amilyen te vagy. A lövedék halántékon talál. Azelőtt meghalsz, hogy tested elterülhetne a talajon. Kalandod itt véget ér.

175.

A szekrény sarka eltalálja a homlokodat. A fájdalomtól hangosan felüvöltesz. Kábán, zavartan tántorodsz hátra, és csak azért nem esel el, mert sikerül megkapaszkodnod a tusolóban. Megtapogatod a sebet, és elképedve tapasztalod, hogy a fél arcod tiszta vér! Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **375**-re.

176.

A lépcsősor egy széles, mészkőpadlós folyosóhoz vezet. Hamarosan meglátod a zaj forrását. Úgy húszméternyire tőled egy kisebb Zombicsapat verekszik egy kutya teteme fölött. Mindegyik próbálja megragadni szerencsétlen állat maradékát, hogy egyet haraphasson belőle, és még azzal sem törődnek, hogy táplálékuk férgekkel van tele. A verekedés egyre féktelenebbül folyik, a bestiák már egymás karját és lábát harapdálják, néhányan egymás szemeit próbálják kinyomni. Az éhező fenevadak azonban végül téged is megpillantanak, azonnal abbahagyják a verekedést, és nyáladzva, vér után hörögve, előrenyújtott karjaikkal feléd kezdenek el cammogni. Összesen tizenhatan vannak, meg kell küzdened velük. Ha sikerül mindegyikkel végezned, lapozz a **6**-ra.

177.

Végigsietsz a folyosón, és végül eléred az ajtót. Fehérre van festve, a kilincse ezüsttel van bevonva. Hallgatózni kezdesz, de semmi zaj nem szűrődik át a túloldalról. Fegyverrel a kezedben, harcra készen lenyomod a kilincset, belépsz, és körbekémlelsz a szobában. Egy hálóban vagy, ami nagyjából akkora, mint a fenti volt. Ennek közepén egy igen drágának tűnő ágy áll plüssmatraccal és fehér fejtámlával. Emellett egy éjjeliszekrény van, melyen egy egyszerű, műanyag, rikító sárga ernyős lámpa áll. Ezeken kívül egy fehér ruhásszekrényt és egy fiókos szekrényt látsz még.

A szemközti falon egy fehérre festett kettős lengőajtón át lehet bejutni a szomszédos helyiségbe, mely sejtésed szerint a fürdőszoba lehet. Az ablakon kikémlelve tucatnyi Zombit látsz, amik céltalanul kószálnak az udvaron. Ha meg akarod vizsgálni a berendezést, lapozz a **92**-re. Ha bemennél a szomszéd helyiségbe, lapozz a **222**-re.

178.

A dobozban egy kis bicskát (SEBZÉSE 1k6-2), 15 dollárt és némi spárgát találsz. Ezek közül bármit elrakhatsz. Mikor végeztél, elhagyod a szobát, és elindulsz a folyosón. Lapozz a **93**-ra.

179.

Túl sötét van ahhoz, hogy meg tudd állapítani, hányan vannak pontosan ellenfeleid, így véletlenszerűen tüzet nyitsz a közeledő hordára. A bestiák eltántoríthatatlanul közelednek feléd, bár sokuk elhullik a golyózáporban. Hirtelen egy erős ütést érzel, amint bal oldaladról, az árnyékból egy jókora kővel fejbe csap az egyik Zombi. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **104**-re. Ha 4–6, lapozz a **195**-re.

180.

Az ajtó mellé tolod a súlyos baldachinos ágyat, majd további bútordarabokat polcolsz rá. A kinti zaj egyre jobban felerősödik, amint mind több és több Zombi sereglik oda. A bestiák továbbra is elszántan verik a bejáratot, és látod, hogy a keret kezdi megadni magát, a zár is kezd kiszakadni a helyéről. Ha maradsz, ahol vagy, lapozz a **327**-re. Ha az ablakon át ki akarsz menekülni az udvarra, lapozz a **233**-ra.

181.

A tárcsával beállítod a papírra írt számokat, és elégedetten mosolyogva nyugtázod, hogy az ajtó kinyílik. A széfben egy kisebb pénzköteget (összesen 44 dollárt), két pisztolytölténnyel teli dobozt, három doboznyi puskapatront, egy gránátot (SEBZÉSE 2k6+1) és egy jegyzetfüzetet találsz. Ezt gyorsan átlapozod. Egyetlen lapot találsz benne, ami nem üres, és erre is csak a következők vannak írva, csupa nagybetűvel: „JELSZÓ-EMLÉKEZTETŐ: AZ AUTÓM". Kitéped ezt a lapot, és a zsebedbe teszed. A zsákmánnyal elégedetten mászol vissza a lépcsősoron a könyvtárba. Úgy döntesz, itt már elég sok időt töltöttél el, ezért késlekedés nélkül távozol a folyosóra. Lapozz a **160**-ra.

182.

Egy második világháborús légvédelmi sziréna fülsértő hangja hangzik fel a magasban. Felnézve a már teljesen átváltozott Gingrich Yurrt pillantod meg egy kisebb kilátótoronyban, ami a déli szárny bejárata mellett magasodik. Látod, hogy a férfi őrült módjára vihog, miközben a szirénát tekeri és ordibál. A zajra újabb huszonhat Zombi bukkan elő a belső udvar ajtajai mögül, és mikor meglátnak, mind a melletted lévő létra felé kezd el rohanni. Közben kétségbeesetten igyekszel újratölteni a gépágyút. Végül sikerrel jársz, kibiztosítod, és tüzelni kezdesz. Hangos pattogás kíséretében ereszted bele a közeledő Zombikba az újabb adag ólmot, amik legyekként kezdenek hullani, amint a nagy sebességű töltények átszaggatják a mellkasukat, és a sóderos talajba csapódva porfelhőbe burkolják a holttesteket. A Browning újabb 2k6+15 élőholttal végez, mire kiürül a töltényhevedere. Ha sikerült az összes támadóddal végezned, lapozz a **168**-ra. Ha maradtak még életben, lapozz a **22**-re.

183.

Egy keskeny folyosó végénél találod magad. Jobb oldaladon egy ablakra lelsz, melyen át kilátsz egyenesen az udvarra. Néhány Zombi ténfereg céltalanul odakinn. A folyosót plüss-szőnyeg borítja, a falakat díszes, virágos tapéta fedi. Az ajtóval szemben egy nagyobb fonott kosarat látsz. Ha bele szeretnél nézni, lapozz a **302**-re. Ha inkább továbbindulnál a folyosón, lapozz a **271**-re.

184.

Az egyik Zombi felnyúl, és elkapja a repülő gránátot. Kíváncsian ránéz, de közben rendületlenül halad tovább feléd. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **352**-re. Ha 4–6, lapozz a **79**-re.

185.

Nem kerül túl nagy erőfeszítésedbe szétfeszíteni az ajtót. A liftaknából kilépve egy folyosóra érkezel, melyet a mustárszínre festett plafonon sorakozó, szögletes burájú lámpák világítanak meg. A falakon derékmagasságig sötétzöld csempék sorakoznak, melyek közül több is hiányzik, e fölött ugyanaz a komor szín tekint vissza rád. A festék már öreg, megpattogzott, és több helyen vér borítja. A levegőbe szagolva kellemetlen, csípős szag üti meg az orrodat. Hirtelen léptek zaja hangzik fel a folyosó tőled balra eső szakasza felől. Jobbodon, nagyjából húszméternyire egy kettős lengőajtót látsz, ami fekete gumiból készült. Ha kíváncsi vagy rá, ki közeledik, lapozz a **45**-re. Ha inkább belépsz az ajtószárnyakon, lapozz a **31**-re.

186.

Bármi is van a tetőn, az nagyon erős, hiszen gond nélkül felemel a torkodnál fogva. Rúgkapálva próbálsz levegőt venni, és kiszabadulni az acélkemény szorításból, de képtelen vagy lehámozni magadról a Zombi óriási ujjait, és hamarosan egész tested elernyed. Kalandod itt véget ér.

187.

Látod, hogy a vödör döglött patkányokkal van tele, az egyik Zombi bíbor erekkel tarkított nyaka körül azonban egy aranylánc is lóg. Szerencsére a dög a partra esett, és így sikerül leemelned róla a medált. Felnyitva egy csinos, szőke hajú lány képét pillantod meg, aki olyan tizennyolc-tizenkilenc éves lehet. A medál túlsó oldalába egy nevet vésztek: Amy Fletcher. Zsebre teszed az ékszert, és továbbindulsz. Végül egy újabb függőleges aknára bukkansz, ami szakasztott olyan, mint az, amin leereszkedtél. Látod, hogy előtted az utat egy vasrács zárja el, ami megakadályozza, hogy továbbhaladj. Ha van nálad egy vasfűrész, és át akarod vágni vele a rudakat, lapozz a **18**-ra. Ha inkább kimásznál a csatornából, lapozz a **173**-ra.

188.

Az ellenfeled pisztolyából leadott lövés eltalálja a vádlidat, és súlyosan megsebesít. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **45**-re.

189.

A lépcsősor egy ablaktalan folyosóhoz vezet. Elölről kiabálás hangjai szűrődnek feléd, és annak a zaja, amint valaki egy vasrácsot ráz. Lassan haladsz a járatban a hangok irányába. Hamarosan eléred a végét, egy vasráccsal elhatárolt cellát, ami a ricsaj forrása is egyben, és ami Zombikkal van tele. Amint a lények meglátnak, azonnal tombolni kezdenek. Elvakult dühükben gondolkodás nélkül rontanak neki újra és újra a vasajtónak, ami hirtelen felpattan, és a fenevadak előrenyújtott kézzel feléd iramodnak, hogy elevenen felfalhassanak. Összesen tizenkilencen vannak, neked pedig meg kell küzdened velük választott fegyvereddel. Ha túléled a csatát, lapozz a **232**-re.

190.

A vastag kábelt fekete gépzsír borítja, így képtelen vagy úgy megfogni, hogy ne csússz le rajta. Ha van egy kardod, amivel ki tudnád nyitni a lift tolóajtaját, lapozz a **62**-re. Ha segítségért akarsz kiáltani, lapozz a **374**-re.

191.

Nedves, nyáladzó száj érintését érzed a nyakadon, és mielőtt bármit is tehetnél, a Zombi amilyen erősen csak tudja, beléd mélyeszti törött fogait. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **67**-re. Ha 4–6, lapozz a **371**-re.

192.

Miközben próbálod lefeszíteni a lakatot, a feszítővas megcsúszik a kezedben, és csúnyán megütöd az ujjadat. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Ismét nekiveselkedsz a dolognak, és ekkor már sikerrel jársz. A zár lerepül, az ajtó pedig kitárul. Egy nagy, gyengén megvilágított, ablaktalan helyiséget látsz magad előtt, ami leginkább egy hálóra emlékeztet. Összesen hat priccset látsz a falak mellett, melyek mocskos matracai széttépve hevernek szanaszét a padlón. Amint benézel, egyből tudod, mi volt a különös hangok forrása: egy csapatnyi dühös Zombi áll veled szemben. Egy részüknek hiányzik egyik-másik végtagja, mások arcán és testén tátongó sebeket látsz, és mindannyian egymással harcolnak. Amint észrevesznek, egy pillanatra megállnak. Közös ellenfelet, egy embert találtak! Összesen tizenhét élőhalott bestiát számolsz össze a teremben, amik egy lényként özönlenek feléd előrenyújtott karokkal. Ha van nálad egy kézigránát, és úgy érzed, ez a megfelelő pillanat a használatára, lapozz a **357**-re. Ha nincs nálad gránát, másik fegyverrel kell megvédened magad – lapozz a **270**-re.

193.

Ahogy Amy megkönnyebbülten felsóhajt, arcáról lassan eltűnik a félelem. Elmondja, hogy még mindig alig hiszi el, hogy itt vagy, és segítesz neki elmenekülni. Elmeséled neki, hogyan raboltak el, és hurcoltak a kastélyba téged is, hogy a többiekkel együtt Zombivá változtassanak, majd azt is, miképp sikerült felülkerekedned börtönőrödön, és hogy azóta az életedet próbálod menteni, Zombikat ölve minden második sarkon. – Meg kell állítani Gingrich Yurrt! És ehhez végezni kell az összes bestiájával – mondja türelmetlenül a lány. Közlöd vele, hogy nem ő az első, akitől ezt hallod, majd beszámolsz arról, hogy járt szegény Borisz. Végül megnyugtatod, hogy nincs miért aggódnia, és hogy élve ki fogtok jutni a kastélyból – méghozzá emberként. Amy halványan elmosolyodik, és azt mondja, hogy sietnetek kell, mert könnyen lehet, hogy a felfordulás hatására, amit okoztatok, Gingrich megbomlott elméje úgy dönt, hogy átváltoztatja saját magát is, és a világra szabadítja élőholt seregét. A szobában körbenézve megállapítod, hogy egy irodában vagytok, amit Amy szerint Yurr használt. A szemközti falon több polcot is látsz, melyek dobozokkal és könyvekkel vannak megpakolva. A fal közepéből egy ajtó is nyílik, ami előtt egy íróasztal és egy hozzá tartozó szék áll. A helyiség közepét egy nagyobb asztal foglalja el, mely körül nyolc széket helyeztek el. Ha meg akarod nézni, mi rejtőzik az íróasztal fiókjaiban, lapozz a **296**-ra. Ha inkább a hátsó ajtón át távoznál, lapozz a **238**-ra.

194.

Órák telnek el, mire ismét megüti füledet a tolózár hangja. Rég megtanultad, hogy rettegd Ottó bakancsát, a zaj azonban egyben az étel – bármilyen undorító is legyen az – érkezését is jelzi. Mint a legtöbb esetben, a férfi most is részeg, és alig várja, hogy ismét kedvenc játékát játszhassa: épp kartávolságon kívülre tegye le tőled a kihűlt ragus tálat, majd jól megrugdosson. De elhatároztad, hogy most nem fogod hagyni magad. Hogy megzavard, ráüvöltesz, hogy rosszabb szaga van, mint egy zsáknyi döglött békának. A férfi szeme elé erre vörös köd ereszkedik. Te épp ebben reménykedtél. Az a terved, hogy amikor a közeledbe ér, a lábaiddal megragadod a derekánál, és a földre döntöd. Ahogy a férfi meglendíti egyik lábát, hogy beléd rúgjon, akcióba lendülsz. Erősen megragadva a láncaidat fellendíted a lábaidat, hogy megragadd a hájas börtönőrt. Ha megkockáztatod, hogy a nyakánál ragadd meg az alakot, lapozz a **299**-re. Ha inkább a derekára támadsz, lapozz a **345**-re.

195.

Az ütés elkábít, de sikerül talpon maradnod. Lelövöd a bestiát, ami rád támadt, és figyeled, amint rángatózva elterül a földön. Szédülve tántorodsz neki a falnak, és közben a fejeddel telibe trafálod a villanykapcsolót. A szobában azonnal világosság támad, amint felgyulladnak az alacsony mennyezeten sorakozó neoncsövek. Semmilyen bútort nem látsz. A terem közepén egy simára csiszolt kőtömb emelkedik, melynek négy sarkához kéz- és lábbilincseket rögzítettek. Kilenc Zombi hever holtan a talajon, és még tizenkilenc áll a lábán, bár többségük a szemét takarja el a hirtelen támadt világosságtól. Megragadod a lehetőséget, és tüzelni kezdesz. Ha sikerül végezned az életben maradottakkal, lapozz a **298**-ra.

196.

Óvatosan megcélzod a ládát, és meghúzod a ravaszt. A robbanás, ami ezt követi, egyszerre fülsüketítő és váratlan. Újabb és újabb detonációk rázzák meg a kastélyt, ahogy tucatnyi pisztolygolyó és puskapatron robban fel. A kilőtt golyó egyenesen egy gáztartályba fúródott bele, ez indította be a láncreakciót, ami tovább terjedt a mellette elhelyezett lőszerekre is. Mindenfelé lövedékek repülnek, több fejbe és mellkason talál. Az eredmény végzetes. Kalandod itt véget ér.

197.

A lány tovább sikít, hogy takarodj el, különben lelő téged. Ha Amy-vel próbálkoznál, lapozz a **312**-re. Ha Ameliával, lapozz a **38**-ra. Ha van nálad egy láncfűrész, és azzal akarsz utat nyitni magadnak, lapozz a **203**-ra.

198.

A folyosó újra balra kanyarodik. Amint befordulsz, jobb oldalon egy széles, szőnyeggel befuttatott lépcsősort pillantasz meg, ami fölfelé vezet. Az előcsarnok egyenesen folytatódik tovább. Hirtelen azonban különös zajt hallasz meg, ami a lépcsők felől érkezik, ezért felkészülsz rá, hogy megvédd magad. Lapozz a **148**-ra.

199.

Elővesszed hátizsákodból a csigát, a drótkötélre akasztod, majd egy rövid kötéldarabot kötsz rá, amibe belekapaszkodhatsz. Kiülsz a tető szélére, majd ellököd magad. A Zombik kiáltozva figyelik, ahogy elsuhansz felettük. A kötél a súlyod alatt megereszkedik, amitől az út második felében fokozatosan lassulni kezdesz. A kezdeti lendületednek köszönhetően azonban még azelőtt sikerül elérned a keleti tetőt, hogy megállnál. Itt megragadod a fémlétrát, és amilyen gyorsan csak tudsz, ereszkedni kezdesz az erkély felé. Ugyanekkor az udvarról tíz Zombi indul meg fölfelé. Egyszerre értek az első emeletre, így meg kell küzdened velük. Ha végzel velük, lapozz a **280**-ra.

200.

Kibiztosítasz egy gránátot, majd a közeledő Zombik útjába hajítod. Épp akkor hasalsz le a földre Borisz mellé, amikor a fegyver felrobban. Repeszek és törmelékek repülnek végig a folyosón, szétszaggatva az élőholtak közeledő hadát. Határozd meg a kézigránát SEBZÉSÉT, majd csökkentsd ennyivel támadóid számát. Ha van nálad még egy gránát, támadóid zavarát kihasználva még épp lehet annyi időd, hogy használd. Ha így tennél, lapozz a **108**-ra. Ha inkább egy másik fegyvert kapnál elő, lapozz a **17**-re.

201.

A laptop általad ismerős módon betölti az operációs rendszert, végül egy felhasználónevet kér. Ha ismered Yurrét, lapozz a **358**-ra. Ha nem, lapozz a **158**-ra.

202.

Elhaladsz egy régi, mocskos matrac mellett, ami a folyosó jobb oldali fala mellé van támasztva. Úgy tűnik, elég régóta itt állhat. Törött rugók csúcsai állnak ki a szakadt, piszkos huzat alól. Ha be szeretnél nézni mögé, lapozz a **141**-re. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **385**-re.

203.

Berántod a láncfűrészt, mire annak motorja zajosan életre kel. Az apró pengéket az ajtó fájába tolod, és úgy vágsz egy kis, kerek nyílást a kemény tölgyben, mintha csak forró kést forgatnál a vajban. A lány azonban továbbra is hisztérikus állapotban van, és meg van róla győződve, hogy egy Zombi vagy. Egy pisztoly is van nála, és mivel azt hiszi, hogy meg akarod ölni, az ajtó irányába kezd lövöldözni. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **154**-re. Ha 4–6, lapozz a **366**-ra.

204.

Lassan nyitsz be a terembe, és körülnézel, hogy kiderítsd, ki az, aki ilyen borzalmasan dobol. A szoba romokban hever. Összetört gitárokat, egy félbehajtott harsonát, egy kilapított szaxofont és egy oldalára döntött zongorát látsz; utóbbi billentyűi szétszórva hevernek a padlón, a húrjai pedig mind ki vannak tépkedve. A romokban heverő hangszerek és kitépett kottalapok között egy Zombit látsz, ami révülten ül egy dobszett mögött, amin dobverők gyanánt egy kalapáccsal és egy fuvolával „játszik". A bestia üveges, tejfehér szemeivel egyenesen rád néz, de biztos vagy benne, hogy egyáltalán nem lát. A dob membránja a kalapács ütésének erejétől hirtelen átszakad, mire a fenevad feldühödik, és visítani kezd. Ekkor vesz észre téged, és azonnal feléd hajítja a kalapácsot. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **75**-re. Ha 4–6, lapozz a **237**-re.

205.

A golyózápor telibe kap téged. Két golyó is eltalál, az egyik halálos sebet ejt rajtad. Kalandod itt véget ér.

206.

A könyv a Zombikról szóló kézikönyv, tele képekkel és rendkívül részletes leírásokkal a történelmükről és a szokásaikról. A mű szerint Zombikat először a Karib-tengeri boszorkány-doktorok teremtettek egy kis szigeten, ahol azonban annyira elszaporodtak, hogy kénytelenek voltak levadászni őket. Mielőtt azonban mindannyiuk tetemét elégethették volna, néhányan összegyűjtötték a leölt bestiák vérét, és eladták azokat lelkiismeretlen kereskedőknek, akik pedig olyan elmebeteg őrülteknek adták tovább, akik az emberekből akartak ilyen torz bestiákat kreálni. A szöveg szerint mindenki, akinek a vére érintkezésbe lép a fertőzött vérrel, maga is átalakul, éppen ezért figyelmeztet, hogy nagyon óvatosan járjunk el, ha kapcsolatba kerülünk velük. Megjegyzed magadban a jó tanácsot, majd eldöntöd, mitévő légy. Ha át akarod kattintani a bronzkapcsolót, és még nem tetted meg, lapozz a **324**-re. Ha inkább elhagynád a könyvtárat, és továbbindulnál, lapozz a **160**-ra.

207.

Végigszaladtok az északi szárny folyosóján, el a két ajtó között, majd a lépcsősorhoz, amin nem is olyan rég jöttél fel a pincéből. Erős a kísértés, hogy azonnal lemenj rajta, és az odalent lévő Zombik irtásába kezdj, de úgy döntesz, hogy egyelőre fontosabb, hogy kimenekítsd a lányt a kastélyból. Balra kanyarodsz, a nyugati szárnyba, majd a legvégén ismét balra, a délibe. Itt hamarosan elértek egy jobbra nyíló ajtót, melyen a „Raktárszoba" felirat olvasható. Húszméternyire egy üveges ajtót látsz, ami a kastély főbejáratához vezet. Ha belépsz a raktárba, lapozz a **283**-ra. Ha inkább az elöl lévő ajtóhoz mentek, lapozz a **14**-re.

208.

A bőröndök egy részében régi ruhák és cipők vannak, melyek közt találsz olyanokat is, amik jók rád – ha akarsz, most átöltözhetsz. Egy másikban törött krikettütőkre és humuszos labdákra bukkansz, az egyik alsó polcon pedig olyat is találsz, ami műanyag katonákkal, játéktankokkal és díszletekkel van tele. Ezeket valaki egykoron nagy gonddal festette ki, de igen porosnak látszanak, jól láthatóan nagyon rég nem játszott velük senki sem háborúsdit. Az utolsó bőröndben, amit megnézel, végre találsz valami hasznosat is: egy elsősegélycsomagot, ami 4 ÉLETERŐ pontot tud gyógyítani rajtad. Ezt magadhoz veszed, majd becsukod magad után az ajtót. Ha még nem néztél be a szemközti ajtón, és most megtennéd ezt, lapozz a **246**-ra. Ha egyenesen mennél tovább a folyosón, lapozz a **81**-re.

209.

Kibiztosítod a gránátot, és a közeledő Zombik közé hajítod. Mielőtt felrobbanhatna, visszaugrasz a laboratóriumba, és a vasajtót becsukva fedezékbe vonulsz. Egy másodperccel később hatalmas robbanás hallatszik, a bestiák pedig minden eddiginél hangosabban kezdenek el vinnyogni. Csökkentsd a számukat 2k6+1-gyel. Magadhoz ragadva a kezdeményezést belököd az ajtót, és tüzet nyitsz az „életben” maradottakra. Ha végzel velük, lapozz a **298**-ra.

210.

A vasfedélen van egy fogantyú, így könnyedén sikerül felemelned. Abban a pillanatban olyan bűz tolul az arcodba, hogy egyből öklendezni kezdesz. Tömény szennyvíz szaga árad fel odalentről. Egy keskeny üreg ereszkedik le egy szennyvízcsatornába. A falán, egészen az aljáig, vasfokok sorakoznak. Lehajítasz egy kavicsot, és hallod, amint az tompa csobbanással a szennyvízbe csapódik. Ha le akarsz mászni a lyukon át, lapozz a **379**-re. Ha inkább visszatennéd a lyuk fedelét, és folytatnád utadat a folyosón, lapozz a **337**-re.

211.

Az ereszcsatornán visszamászni elég nehéz feladat. Gingrich Yurrnak bőven elég ideje van újratölteni a puskáját, majd hosszan célba venni téged. Második lövése már nem vét el. Amint meghallod a lövés zaját, elsötétül előtted a világ. Elereszted az esőcsatornát, és fejjel előre a vonyító Zombik karjai közé zuhansz. Kalandod itt véget ér.

212.

Tudod a lány nevét? Ha Amy-t kiáltasz neki, lapozz a **312**-re. Ha Ameliát, lapozz a **38**-ra. Ha Amandát, lapozz a **197**-re.

213.

A láda nincs bezárva. A tetejét felemelve háromdoboznyi pisztolytöltényt, háromdoboznyi puskapatront, egy üres műanyag üveget és 15 dollárt találsz. Magadhoz veszed, amit akarsz, majd elhagyod a hálótermet, hogy továbbindulj a folyosón. Lapozz a **388**-ra.

214.

A tudósokat teljesen váratlanul éri a felbukkanásod, amint fegyverrel a kezedben berontasz az ajtón. Azonnal felemelik a kezüket, jelezve, hogy megadják magukat. Felszólítod őket, hogy lépjenek ki a lengőajtón, majd be a liften túli első cellába. Ahogy elhaladtok a felvonó mellett, a kopasz tudós mintegy véletlenül elejti az írótábláját. Lehajol, hogy felvegye, de aztán feléd ugrik, hogy beoltson a fertőzött vérrel. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **353**-ra. Ha 4–6, lapozz a **27**-re.

215.

Végignézel a folyosón, hogy felmérd a pusztítást, amit véghezvittél, majd letérdelsz Borisz mellé, aki a fájdalomtól nyöszörögve fekszik a földön, arccal lefelé. Látod, hogy súlyos sebeket szerzett. Ahogy hátára fordítod, vér csurog le a szája szegletéből. Feléd nyúl, és erősen megragadja mindkét karodat. Könyörgő hangon szólal meg. – Idegen, most már csak rajtad áll – suttogja halkan, miközben erőltetetten köhög. – Ottó halott. Gregor halott. A Zombik kora megkezdődött. Meg kell állítanod Gingrich Yurrt. Meg kell ölnöd a Zombijait. Minddel végezned kell! – Borisz még egyszer, utoljára kiereszti a levegőt, és közben lecsukja a szemeit. Érzed, amint a fogása enyhül a karodon; a teste elernyed, és oldalra csuklik a feje. Semmit nem tehetsz a férfiért. Felállsz, és lassan végigsétálsz a folyosón, keresztül a Zombik tetemein. Lapozz a 7-re.

216.

A csapóajtón átzuhanva fájdalmasan érsz földet a lenti padlón. A lábaid több helyen is eltörnek, te pedig elájulsz a fájdalomtól. Mikor magadhoz térsz, nem hiszel a szemednek. Egy nagy, ablaktalan helyiségben vagy, melyet neonlámpák világítanak meg. Egy sima kőlaphoz vagy láncolva, körülötted visító Zombik állnak. Amint meglátnak a lények, egyből izgatottá válnak. Közelebb csoszognak, miközben egy magas, vékony, szemüveges, fehér laborköpenyt és gumikesztyűt viselő férfi valamit a nyakadba fecskendez. A tudós magában kuncog, miközben elmondja, hogy Zombi vért kaptál, és hogy hamarosan te leszel Gingrich Yurr Zombiseregének legújabb katonája. Kalandod itt véget ér.

217.

A zsebeidet végigtapogatva rátalálsz a slusszkulcsra. Kinyitod a teherautó ajtaját, beugrasz a vezetőülésbe és ráadod a gyújtást. A motor éveknek ható másodpercekig köhög, de végül egy hangos durranással, sűrű, fekete füstfelhőt okádva beindul. Sebességbe teszed a járművet, és lenyomod a gázpedált. A jármű lassan kidöcög az udvarra. Ekkor valami hangos dörrenéssel a tetőre esik. Egy borzalmas arc bukkan fel fejjel lefelé a szélvédőn. Egy magányos Zombi ugrott le az első emeleti ablakból a tetőre. A bestia csapkodni kezdi az üveget. Fölfelé fordítod a fegyvered, és meghúzod a ravaszt. A szörnyeteg felüvölt a fájdalomtól, legurul a kocsiról és a talajra zuhan. A visszapillantó tükörben látod, hogy megpróbál feltápászkodni. Megállsz, és a motort járva hagyva kiszállsz. A vérző Zombi előrenyújtott karokkal feléd sántikál, miközben halk, reszelős hangján az „ellenség" szót hörgi. Ismét rálősz, és végignézed, amint arccal előre végleg elterül. A testhez lépsz, és a lábaddal óvatosan megfordítod. Kabátjára a Higson nevet varrták. Óvatosan átfésülöd a terepet, de nem találsz több élőholtat. Visszaugrasz a teherautóba, a biztonság kedvéért elhajítod a fegyveredet, hogy még véletlenül se kerülhess emiatt bajba, a főkapuhoz hajtasz, és tövig nyomva a gázpedált áthajtasz rajta. Elszáguldasz az erdő felé, és nagyjából 10 perc elteltével megpillantasz egy lányt, aki az út szélén sétál. Már messziről látod, hogy hosszú, szőke haja van, farmert és pólót visel, így biztos vagy benne, hogy Amy az. Amikor rátülkölsz, megfordul, és boldogan, ugrabugrálva kezd el feléd integetni. Mikor melléérsz, megállsz. – Csinos járgány – mondja nevetve.

Hatalmas megkönnyebbülés látni, hogy nem esett baja, úgyhogy szólsz neki, hogy pattanjon be. Miközben ismét felgyorsítasz, még megszidod, amiért az út mentén sétált, de csak legyint, és semmi más nem érdekli, csak a Gingrich és Zombijai elleni hátborzongató küzdelmed. Lapozz a **400**-ra.

218.

Ha valamikor jól jönne egy elsősegélycsomag, az most van. Amennyire tudod, bekötözöd a sebeidet, ám továbbra is elég aggasztó állapotban vagy. De legalább még élsz. A Zombi már nem ilyen szerencsés. Apró darabokra szaggatva hever a kőpadlón. Nem vesztegeted az időt, továbbindulsz a folyosón. Hamarosan egy ajtóhoz érsz, ami a bal oldali falból nyílik. Hallgatózva ennél hangos ugatást hallasz kiszűrődni. Ha be akarsz nyitni, lapozz a **26**-ra. Ha inkább továbbindulnál, lapozz a **276**-ra.

219.

Valaki a mögötted lévő lőrésszerű ablakon át rád lőtt. Yurr egyik tudósa az. Ilyen kis távolságból elég nehéz elvéteni a célpontot. Két golyó is halálos sebet ejt rajtad. Amy hisztérikusan felsikolt, amint a padlóra rogysz. Egy elsősegélycsomagjával megpróbál bekötözni, de rajtad már semmi nem segíthet. Kalandod itt véget ér.

220.

Továbbsétálsz a folyosón, a végénél befordulsz balra és hamarosan egy hármas elágazáshoz érkezel. Balra nézve látod, hogy egyenesen arrafelé vezet vissza a folyosó, amerről érkeztél, és az egyenesen továbbhaladó is hamarosan elkanyarodik balra. A jobb oldali azonban egy széles, szőnyeggel borított lépcsősorba torkollik, ami lefelé ereszkedik, és amerről hangos kiáltások és dörrenések hallatszódnak föl. Úgy döntesz, fegyverrel a kézben indulsz le, hogy megtudd, mi okozza a hangzavart. Lapozz a **176**-ra.

221.

A hálószoba elég nagy, a berendezése hihetetlen gazdagságról árulkodik. A falat burgundy színű tapéta borítja. A hatalmas ágy tölgyfából készült, masszív sarkait egymásba csavarodó kígyók formájára faragták. Két éjjeliszekrény áll mellette, szintén tölgyből, ezek tetején egy-egy modernebb, narancs színű ernyős lámpát látsz. A helyiség antik tárgyak kincsesbányája: ruhásszekrények, székek, öltözőasztal, egy bőrborítású íróasztal, egy virágállvány, egy egész alakos tükör, egy gyönyörű, XVIII. századi fiókos szekrény és több, értő gonddal kifestett porcelánfigura, melyek a márványkandalló fölött sorakoznak. Az ablakon kitekintve az udvar tárul a szemed elé, amin dühös, zavarodott Zombik kisebb csapata ténfereg. Gingrich Yurrnak nyoma sincs. Az ágytól balra látod a háló bejáratát, jobbra pedig egy kétszárnyú lengőajtót. Ha át akarod kutatni ezt a helyiséget, lapozz a **137**-re. Ha a lengőajtók mögött szeretnél szétnézni, lapozz a **76**-ra. Ha a háló ajtaján lépnél ki, lapozz a **183**-ra.

222.

Egy kis fürdőbe érkezel. Csupán a csap fölé rögzített tükrös szekrény kelti fel a figyelmedet a szemközti falon. Ezt kinyitva kötszerekre és egy elsősegélycsomagra bukkansz, amivel 4 ÉLETERŐ pontodat tudod visszaállítani. Visszatérsz a hálószobába, és feltűnik, hogy az éjjeliszekrény fiókja résnyire nyitva van. Elfog a kíváncsiság, ezért teljesen kihúzod. Egy megtöltött pisztolyt (SEBZÉSE 1k6+2), egy üres pénztárcát, néhány levelet, egy tollat és egy naplót találsz benne. A levelek egy Amy Fletcher nevű lánynak szólnak, a feladó bizonyos Helen néni, aki New Yorkban él. A régebbiekben főként dorgálások olvashatóak; a néni rosszallását fejezi ki, amiért a lány úgy döntött, hogy egy megkérdőjelezhető jellemű férfi romániai kastélyába megy szakácsnak. Arról érdeklődik, hogy jól van-e, és hogy mikor tér ismét haza, New Yorkba. Később már könyörgő hangon kéri a lányt, hogy térjen vissza az Államokba. Ahogy telnek a hónapok, úgy válnak az üzenetek egyre kétségbeesettebbekké, főleg a miatt, amiket a lány írt a „fehér köpenyes férfiakról”, arról, hogy Gingrich Yurr „tök furán” viselkedik, és hogy „szörnyű sikolyokat” hall a pincéből kiszűrődni. Leteszed a leveleket, és épp nekikezdenél a napló olvasásának, amikor hirtelen zajt hallasz odakintről. Lépések közelednek az előszobából. Ha meg akarod nézni, mi ennek a forrása, lapozz a **303**-ra. Ha inkább kulcsra zárnád a háló ajtaját, lapozz a **258**-ra.

223.

Elhaladsz egy díszesen kifaragott mahagóni asztal mellett, melyen egy nagyobb, mintás váza és két kisebb porcelánszobor áll. A vázán kék színű, egymásba fonódó virágok láthatóak. Belenézel, de amennyire

meg tudod állapítani, üres. Az asztal egyik végében egy fiókot találsz. Ezt kinyitva egy mérőszalagot, egy olvasószemüveget, egy román-angol zsebszótárt és egy számológépet találsz. Ezek közül bármit magadhoz vehetsz. Ha mindennel megvagy, továbbindulsz. Az előcsarnok hamarosan élesen jobbra fordul, és nemsokára elérsz egy ajtót, ami a jobb oldali falból nyílik, és amire valaki a „Takarítószerek" feliratot viselő táblácskát csavarozta fel. Ha be akarsz nyitni, lapozz a **89**-re. Ha inkább továbbmennél egyenesen, lapozz a **311**-re.

224.

Leugrasz az erkélyről az udvarra. Az érkezés fájdalmas ugyan, a holttestek azonban elég puhák ahhoz, hogy ne essen komolyabb bajod. Hangos robbanás hallatszik a magasból, amint a páncélököl lövedéke darabokra szakítja az emeletet. Oldalra gurulsz, hogy minél kevesebb törmelék találjon el. Felállsz, majd az udvaron átvágva bemenekülsz az északi ajtón, mielőtt Gingrich Yurrnak ideje lenne újratölteni a fegyverét. A folyosón halálos csend honol, de tudod, hogy Zombi-Yurr kétségbeesetten próbál levadászni téged. Hirtelen eszedbe nyilall a felismerés, hogy az erkélyen felejtetted a hátizsákod! Mindened elveszett, ami abban volt. Egyetlen fegyvered maradt, és a zsebeidben, illetve a magadon hordott tárgyaid vannak már csak nálad; ezekkel leszel kénytelen szembenézni az őrülttel és megmaradt bestiáival. El kell döntened, hogy a kastély melyik felét kutatod át először. Ha az északi szárnyban kezdenéd a kutatást, lapozz a **132**-re. Ha a nyugatiban, lapozz a **48**-ra. Ha a déliben, lapozz a **236**-ra. Ha a keletiben, lapozz a **16**-ra.

225.

Másnap Amy a kora reggeli madárcsicsergésre ébred. A nap ragyogóan süt le rátok, minden csendes és nyugodt Melis festői kis falucskájában. A lány elhúzza a függönyt, és kinéz a főtérre. Az emberek épp a bódéikat nyitják ki, nem tudva, micsoda szörnyű sorstól menekültek meg. Te azonban nem aludtál olyan jól a padlásszobádban. Egész éjszaka az előző napi események jártak a fejedben, újra és újra végiggondoltad minden tettedet. Biztos vagy benne, hogy az összes szobát átvizsgáltad, valami mégsem hagy nyugodni. Hirtelen rájössz – az udvaron álló utánfutó! Nem néztél be a ponyva alá. Próbálod meggyőzni magad, hogy igen valószínűtlen, hogy akár egyetlen Zombi is ott keresett volna menedéket. Végül sikerül paranoiának elkönyvelned a dolgot. Lemész reggelizni, hogy találkozz Amy-vel. A lány izgatottan mesél arról, hogy nemsokára visszarepül New Yorkba, és azon tanakodtok, hogy vajon meddig fognak itt tartani titeket. A válasz titeket is meglep. A helyi politikai érdekek közbeszólnak, és kicsivel később a rendőrök közlik veletek, hogy mégsem hisznek nektek. Miután nem akarják a turistákat holmi légből kapott Zombis történetekkel elriasztani, úgy döntöttek, hogy nem vizsgálják ki az ügyet. Ehelyett hívtak nektek egy taxit, hogy az kivigyen titeket a vasútállomásra – most azonnal. Minden tiltakozásotok ellenére szélnek eresztenek titeket. Másnap Amy New Yorkba repül, te pedig visszatérsz Angliába. Az életed a főiskolán lassan visszatér a régi kerékvágásba. Végül lediplomázol, disszertációdra pedig minden idők legmagasabb pontszámát kapod.

226.

Eléred a T-elágazást. Balra nézve látod, hogy a folyosó még vagy húsz méteren át halad előre, és ott egy ajtóban ér véget. Jobbra ugyanez a kép fogad. A tölgyfa láda antik darabnak tűnik, a rajta lévő zár pedig elég gyengének. Ha balra akarsz továbbindulni, hogy azt az ajtót nyisd ki, lapozz a **30**-ra. Ha a jobb oldali folyosószakaszt lezáró ajtón nyitnál be, lapozz a **119**-re. Ha a láda zárját akarod felfeszíteni, lapozz a **133**-ra.

227.

Hamarosan messze magatok mögött hagyjátok a kastélyt. Némán, gondolataitokba merülve sétáltok, miközben a borzalmas napok eseményein járnak a gondolataitok. Szerencsére mindketten hamarosan felvidultok, amikor rájöttök, mennyire szerencsések vagytok, hogy ép bőrrel sikerült elmenekülnötök. Megszaporázzátok lépteiteket, és csevegni kezdtek, remélve, hogy még az éjszaka leszállta előtt elértek egy faluba. Lapozz a **400**-ra.

228.

A detonáció teljes ereje a mellkasodat éri. Így esélyed sincs rá, hogy túléld a robbanást. Kalandod itt véget ér.

229.

Miután átadod a pénzt Borisznak, a férfi elmondja, hogy Gingrich Yurr egy elmebeteg őrült, aki világuralmi terveket szövöget. Torz elméjében erre egyetlen lehetőséget lát: ha Zombiseregével lerohanja az emberiséget. Yurr gyűlöli az embereket, csupán tudósait és néhány szolgáját hajlandó eltűrni, őket is csak azért, mert nincs más választása. A tudósok segítik, hogy valóra váltsa gonosz tervét: éveken át kísérleteztek föld alatti laboratóriumukban, hogy kifejlesszenek egy mutáns gént, amit hogyha vérrel keverve fizikailag legyengült emberekbe oltanak be, az agyatlan Zombivá változtatja az áldozatot. Az elmúlt évben Yurr gengszterei több száz szerencsétlent raboltak el és éheztettek ki, amíg elég gyengévé nem váltak ahhoz, hogy átalakíthassák őket. A Zombikat föld alatti cellákban, félhomályban tartják fogva. Néhányukat időnként a felszínre engedik, hogy a belső udvaron kóborolva elszórakoztassák a milliomost, aki szereti nézni, amint vérre éhezve bedühödnek, és pusztítani kezdenek mindent, amit csak találnak maguk körül. Borisz biztos benne, hogy Gingrich előbb-utóbb saját magának is beadja a szérumot, hogy a sereg élére állva győzelemre vezesse hordáit.

– Nem túl meglepő hát, hogy még azelőtt el akarunk innen szabadulni, mielőtt ez megtörténne – mondja homlokát ráncolva a férfi. – Elég sok pénzt keresünk itt, de nem hagyhatjuk el a kastélyt, így ennek nem sok értelme van. Gregorral abban reménykedünk, hogy meg tudjuk vesztegetni az egyik tudóst, hogy amint lehet, juttasson ki minket erről az istenverte helyről. Már féljük a pillanatot, amikor Yurr a világra szabadítja Zombiseregét. De talán te megállíthatod.

Nagy feladat, de nem lehetetlen. Ehhez végezned kell az összes élőholtjával. Ha ez nem sikerül, és akár csak egy is „életben” marad, úgy halálra vagyunk ítélve. És te is.

Borisz kétségbeesett szavai még sokáig csengenek a füledben. Amit Yurr-ról mondott, őrültségnek hangzik, de talán igaz. Lehet, hogy azok a lények, amikkel ideérkezésedkor az udvaron találkoztál, Zombik voltak? Lehet, hogy rátaláltál azokra a titokzatos lényekre, amiket egész nyáron kerestél? Vagy ők fognak hamarosan rád találni? Elmosolyodsz, és elmondod Borisznak, hogy nincs vesztenivalód, úgyhogy megpróbálkozol a dologgal – vagy pedig belehalsz. A két férfi hálásan megveregeti a válladat.

– Mielőtt elmész, adnék pár jó tanácsot, idegen – mondja Borisz, miközben a csuklódra pillant. – Gondoskodj róla, hogy ne kerüljön Zombi vér a sebeidre, különben te is hozzájuk hasonlóvá válsz. A vírus nagyon fertőző. – Ha meg akarod kérdezni a férfitól, van-e bármi olyasmi itt a raktárban, ami a segítségedre lehet, lapozz a **329**-re. Ha megköszönöd az eddigi segítséget, és elbúcsúzol tőlük, majd a szemközti falon lévő ajtóhoz lépsz, lapozz a **157**-re.

230.

Guggolva közelíted meg az asztalt, hogy az udvaron ténfergő Zombik ne vegyenek észre. A keleti szárny első emeletének erkélye felé irányítod a szerkezetet, ahová egy gépágyút rögzítettek. Így már felismered, egy 30 mm-es Browning az, egy igen erős gépfegyver, ami elképesztő sebességgel képes magából okádni a lövedékeket. Ha oda tudnál jutni, nem okozna gondot végezni a kinti söpredékkel. Az erkélyre vezető üvegezett ajtók ekkor hirtelen szétnyílnak, és Gingrich Yurr ismerős alakja lép ki rajta. Egyik kezében egy vérrel teli injekciós tűt, a másikban egy teli poharat tart, és amint végigjáratja szemeit a teremtményein, őrült módjára rájuk ordít. Az élőholtak felé fordulnak. Yurr abbahagyja a kiabálást. Néhány másodpercig teljesen mozdulatlanul áll, aztán a nyakába nyomja a fecskendő tartalmát, és felhajtja az egész kupát. Legrosszabb félelmeid igazolódnak be, amint a férfi a szemed előtt változik át Zombivá. Bőre elszürkül, felszakadozik és felhólyagosodik. Bevérzett szemei tejfehérré változnak, és besüllyednek a szemgödreibe. Ajkai megrepednek, vérezni kezdenek. Összetöri a kezében tartott poharat, melynek szilánkjai szétvagdossák a tenyerét, de mintha ez a legkevésbé sem zavarná. A férfi felüvölt. Megszűnik embernek lenni! Most már ő is csak egy megszállott, aki vért köpve hergeli bajtársait, hogy együtt forgassák fel a világot. Az ordítozó Zombik hangja még sokáig cseng a füledben, miközben visszarohansz a folyosón és le a lépcsősoron. Lapozz az **57**-re.

231.

Szerencsétlenül érkezel a padlóra, kibicsaklik a bokád. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A hatalmas Zombi, ami rád támadt, mozdulatlanul hever a többi tetem között. A fent tárolt dobozok és bőröndök egy része veled együtt zuhant le odafentről. Ha át akarod ezeket kutatni, lapozz a **336**-ra. Ha inkább a folyosó végén álló lifthez lépnél, lapozz a **367**-re.

232.

Valahogy sikerül túlélned a Zombik rohamát. Átlépsz a tetemeken – egyik-másik még egy utolsót rándul –, hogy a cellában is körül tudj nézni. Az egyik lény véráztatta pólójának felső zsebéből egy ezüst üvegcse lóg ki. Ezt magadhoz veszed, és megrázod. Valami folyadék lötyög benne. Lecsavarod a tetejét, és beleszippantasz. Különös szaga van, ami leginkább kesernyés mandulára emlékeztet. Ha fel akarod hajtani a folyadékot, lapozz a **376**-ra. Ha inkább kiöntöd a földre, lapozz az **56**-ra.

233.

A háló ablakán kitekintve látod, hogy a talaj nagyjából húszméternyire van alattad. Elég valószínűtlen, hogy épségben meg tudnál úszni egy ilyen esést. Ha ennek ellenére is meg akarod ezt kísérelni, lapozz a **87**-re. Ha inkább maradnál, ahol vagy, lapozz a **327**-re.

234.

Az ajtók a robbanás hatására kitüremkednek, kiékelve a liftet az aknában, így az megáll. Hallod, amint a motor hangosan berreg, és próbálja lejjebb juttatni a mozdíthatatlannak tűnő terhet. Ezen felül egy lyukat is észreveszel a padlóban, ami eddig nem volt ott, és ami épp elég nagynak tűnik ahhoz, hogy átbújj rajta. A lenti sötétségbe pillantva úgy becsülöd, talán öt méterre lehet alattad a talaj. Ha le akarsz ereszkedni a liftkábeleken, lapozz a **80**-ra. Ha inkább ugranál, lapozz a **343**-ra.

235.

A két lomha Zombitól elég egyszerű volt megszabadulnod, de tudod, hogy hacsak nem sikerül lőfegyvert találnod, nem lesz esélyed nagyobb hordákkal szemben. Átlépsz a két tetemen, és körbenézel a szekrény belsejében. Odabenn egy kis fémdobozt találsz, melyre egy zöld keresztet festettek. Egy elsősegélycsomag az, amivel 4 ÉLETERŐ pontnyi sebesülést tudsz ellátni. Ezen kívül két dobozban pisztolytöltényeket is találsz, amiket szintén elteszel. Ha fegyvered nem is, muníciód már van. A helyiségnek nincsen másik kijárata, így visszamész a folyosóra. Lapozz a **265**-re.

236.

Csendben, fegyverrel a kezedben lopakodsz végig a folyosókon, míg el nem éred a déli szárnyat. Minden ajtón benézel, de Yurrnak nem akadsz nyomára. Az egyik teremben egy bezárt szekrényre akadsz, amit egy, a földön heverő, csavarhúzóval sikerül kinyitnod. Ebben egy lefűrészelt csövű sörétes puskát (SEBZÉSE 1k6+4) és egy doboznyi patront találsz. Hirtelen egy autó motorja bőg bele az éjszakába. A legközelebbi ablakon kinézve látod, hogy a keleti szárny garázsajtaja tárva-nyitva tátong. Fegyverrel a kezedben kirohansz az udvarra. Lapozz a **369**-re.

237.

A kalapács átsuhan a levegőn, és alig néhány centivel vétve el a fejed, beleáll az ajtóba. Lapozz a **399**-re.

238.

Egy gazdagon berendezett dolgozószobába érkeztél, melynek közepén egy diófából készült íróasztal áll, mögötte pedig egy magas támlájú, fekete bőrszék. Az asztalon egy laptopot és egy telefont látsz. Az egyik falat teljes hosszában egy megpakolt könyvespolc foglalja el, a többit mitológiai lények részletes rajzai borítják. Vérfarkasok, Vámpírok, Démonok, Ghoulok, Lidércek és egyéb borzalmas túlvilági teremtmények, melyek közül néhányat fel sem ismersz, ami – figyelembe véve, hogy a téma szakértője vagy – igen meglepő. A Zombik természetesen itt is külön figyelmet kaptak – egy külön falat, amin több száz, a kastélyban készült kép került kiállításra. Amy látja, hogy elmerültél a képek nézegetésében, így rád szól, hogy folytassátok a menekülésetek megtervezését. Ha telefonálni akarsz, lapozz a **323**-ra. Ha a laptopot kapcsolnád be, lapozz a **201**-re.

239.

A ruhásszekrényekben találsz egy váltás ruhát és egy laborköpenyt, ezeket a zsákodba gyűröd. Ezen kívül az öltözőasztal egyik fiókjában rálelsz 3 dollárra és egy nagyítóra is, úgy döntesz, ezeket is magadhoz veszed. Ha ezek után a lengőajtókon lépnél be, lapozz a **76**-ra. Ha távoznál a hálóból, lapozz a **183**-ra.

240.

A padlót itt szőnyeg borítja, a falakon pedig világos, mintás tapéta van. Itt-ott egy-egy csendéletet vagy tükröt is megpillantasz, de ezek egyike sem tűnik érdekesnek vagy fontosnak. Addig gyalogolsz, míg a folyosó élesen balra nem fordul. Ahogy belépsz a fordulóba, a jobb oldali falban, tőled nagyjából húszméternyire egy fehér ajtót veszel észre, amire vörös festékkel a „Tornaterem” feliratot festették. Ha be akarsz nyitni, lapozz a **342**-re. Ha inkább továbbmennél, lapozz a **12**-re.

241.

Mivel nincs semmi, ami megvédjen a detonációtól, a gránát ereje telibe kap. A szűk liftben a robbanás hatása halálos. Kalandod itt véget ér.

242.

Megragadod a fegyvert, és lősz. Ilyen közelről lehetetlen nem eltalálnod a bestiát. A Zombi hátraesik, majd végiggurul a csigalépcsőn. Hirtelen hangos robbanás rázza meg a kastélyt a mélyből. A lökéshullám téged is hátrataszít, egyenesen neki a harangnak. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Füst száll fel odalentről, de a torony szerencsére még stabilan áll. A lépcsősort romok torlaszolják el, arra most már nem mehetsz vissza, így kénytelen vagy egy másik út után nézni. Felkapsz egy téglát, és betöröd vele az egyik óra számlapját. Ezernyi apró szilánk borítja be a húszméternyire alattad elterülő tetőt. Ha van nálad némi kötél és egy csáklya, lapozz a **150**-re. Ha nincs, lapozz a **99**-re.

243.

Ahogy a Zombihorda közeledik, lőni kezded a lakatot. Az azonban masszív acélból készült, a golyók egyszerűen lepattannak róla. Megfordulsz, hogy tűz alá vedd a Zombikat, és pár percig sikerül is feltartanod őket, végül azonban a talajra rántanak, és marcangolni kezdenek. Hamarosan tetőtől talpig véres leszel, és megfertőződsz. Pár perc elteltével csatlakozol a csürhéhez, és a rettegéstől sikító Amy üldözésére indulsz. Kalandod itt véget ér.

244.

Ahogy centiről centire oldalazol végig a keskeny járatban, a távolban fényt veszel észre, a levegőt azonban gyomorforgató, leginkább záptojáséhoz hasonló bűz kezdi el betölteni. Olyan csendben haladsz tovább, ahogy csak tudsz. Végül eléred a járat végét, és megpillantod a – leginkább egy műhelyre hasonlító – helyiséget, amihez az vezet. A bal oldali falban egy használaton kívüli kandallót látsz, ami előtt egy üllő áll. A jobb oldali fal mentén egy hosszú munkaasztal áll, melynek szélére egy satut erősítettek, tetején pedig törött szerszámok sorakoznak. A szemközti falat rongyos, narancssárga függöny takarja. Ahogy belépsz a terembe, a függönyt hirtelen félholt, vicsorgó, szakadt ruházatú emberek rántják félre, akik rád rontanak, és megpróbálnak törött karmaikkal beléd marni. A lények bőre szürke és nyílt, gennyes sebekkel tarkított. Hosszú, kócos hajuk van, elfeketedett szájukból, melyet szinte teljesen megtölt megduzzadt nyelvük, már minden foguk kihullt. Beesett, üres tekintetű szemeik középen tejfehérek, szemgödrük szélénél azonban látszanak a vérvörös karikák is. A bestiák hörögve, sikítva rohannak feléd. Összesen nyolc Zombival nézel farkasszemet! Meg kell küzdened velük, akár fegyverrel, akár puszta kézzel. Ha sikerül végezned velük, lapozz a **395**-re.

245.

Megpróbálsz benyitni az ajtón, ami mögé a lány menekült, de az zárva van. Kopogásodra hisztérikus sikítás és kiabálás hallatszik csak ki. Próbálod tudtára adni, hogy segíteni akarsz neki megszökni innen, de csak hangos sikítást hallasz odabentről. Ha a nevén akarod szólítani, lapozz a **212**-re. Ha inkább kimennél az udvarra, lapozz a **348**-ra.

246.

Az ajtó egy nagyobb raktárszobába nyílik, ami kartondobozokkal van tele. Ha meg akarod nézni, mi van ezekben, lapozz a **34**-re. Ha még nem nyitottál be a másik ajtón, és most így tennél, lapozz a **281**-re. Ha inkább továbbmennél a folyosón, lapozz a **81**-re.

247.

Hallod, amint a garázsban ismét felbőg az autó motorja. Az ajtón bepillantva végre rátalálsz Gingrich Yurra, aki az Austin Healey vezetőülésében ül, és őrült kacagás közben nyomkodja a gázpedált. Az autó mellett egy régi, rozsdás teherautó parkol. Ilyen közelről látva a férfit számodra is egyértelműen látszik, hogy menynyire nem épelméjű, az átalakulásnak köszönhetően ugyanis a belsejében élő gonosz gyakorlatilag kiült Zombi szemeire és szétszaggatott húsára. A férfi ekkor észreveszi, hogy figyeled, és még hangosabban kezdi bőgetni a motort. Ezután megpróbálja sebességbe tenni a váltót, de ez láthatólag összezavarja, ugyanis az átváltozás hatására elfelejtette, hogyan kell vezetni! A csalódottsága hamarosan dühbe csap át, rángatni kezdi a sebváltókart, végül a kocsi hirtelen megugrik. Erre kénytelen vagy hátraugrani, mert nem akarod, hogy ez az elmebeteg őrült elgázoljon. A férfi teljes sebességgel száguld ki a garázsból. Látod, hogy megpróbál megfordulni, hogy elgázoljon, ez azonban látszólag nehezére esik Yurrnak, a kocsi ugyanis kisodródik. Ha az északi szárny bejáratán akarsz beszaladni, lapozz a **11**-re. Ha megvetnéd a lábadat, és lelőnéd Gingrich-et, lapozz a **144**-re.

248.

A folyosó ismét balra kanyarodik, és egy ajtóhoz vezet. Hirtelen kutyaugatás hangzik fel a hátad mögül. Egy nagy csapat vad tekintetű, nyáladzó Harci Kutya támadott rád a sarok mögül. A vékony, igen agresszív bestiák teljes sebességgel neked ugranak. Úgy döntesz, az ajtó felé iramodsz. Ha rajtad van a vértezet, lapozz a **39**-re. Ha nincs, lapozz a **326**-ra.

249.

Megfordulsz, és rohanni kezdesz, miközben fegyvereddel a felé az ablak felé kezdesz el tüzelni, ami mögül kilóg a puska csöve. Yurr visszavonul, és ez az idő épp elég neked ahhoz, hogy elérd a kettős ajtót, majd bezárd azt magad mögött, még mielőtt a Zombik utolérhetnének. Füledet a szemközti ajtóra tapasztva hallod, hogy a lány odabenn még mindig sikít. Úgy döntesz, hogy segítesz rajta, és a nevén szólítod. Lapozz a **212**-re.

250.

A rozoga lépcsősor a kastély földszintjére vezet. Hatalmas megkönnyebbülés, hogy ismét a bőrödön érezheted a napfényt, miután napokon át sínylődtél a homályos cellában. Szemeid könnyezni kezdenek, ahogy igyekeznek hozzászokni a vakítónak ható ragyogáshoz, ami a szemközti fal egyik magas ablakán át áramlik be az előcsarnokba, melynek közepén, tőled jobbra és balra is, vörös szőnyeg fut keresztbe. Ahogy körbetekintesz, több életnagyságú portrét is látsz körben, a színes falakon. Ha közelebbről is meg akarod ezeket vizsgálni, lapozz a **354**-re. Ha balra indulnál a folyosón, lapozz a **223**-ra. Ha jobbra, lapozz a **113**-ra.

251.

A vasajtó egy megvilágított laborba nyílik, melynek rozsdamentes acélbútorain mikroszkópok, különféle méretű és alakú üvegcsék, lombikok, pipetták, hőmérők, mérlegek és üvegtartályok sorakoznak, amikben rotyogó, bugyogó folyadékok vannak. A falakon üvegajtajú szekrények húzódnak, melyek egyikében három nagy, vörös folyadékot tartalmazó üvegcsét látsz – minden valószínűség szerint Zombivírussal fertőzött véres palackok ezek. A terem túlsó végében egy fekete, tolóajtós szekrény áll, melynek bal oldalán egy újabb lezárt vasajtó nyílik. Ha szét akarod törni a vért tartalmazó palackokat, lapozz a **90**-re. Ha be akarsz nyitni a vasajtón, lapozz a **320**-ra.

252.

A folyosón befordulva hamarosan egy hármas elágazáshoz érkezel. Jobbra a folyosó egyenesen arra vezet vissza, amerről érkeztél, és látod, hogy ami egyenesen halad tovább, az is hamarosan jobbra kanyarodik. Balra egy széles, szőnyeggel borított lépcsősort látsz, ami lefelé ereszkedik, mely irányból hangos kiáltások és dörrenések hallatszódnak föl. Úgy döntesz, fegyverrel a kézben indulsz le, hogy megtudd, mi okozza ezt a ricsajt. Lapozz a **176**-ra.

253.

Az egyik Zombi megpróbálja elkapni a gránátot, amint elrepül a feje fölött, de nem jár sikerrel, csak a levegőt sikerül megmarkolnia. Néhány másodperccel később a fegyver felrobban a Zombihorda közepén. A lökéshullám telibe kapja ellenfeleidet, és apró darabokra tépi őket. Csökkentsd a számukat 2k6+1-gyel. Felpattansz, hogy választott fegyvereddel megküzdj a maradékkal. Lapozz a **17**-re.

254.

Úgy döntesz, a lyukon át bekukucskálsz, hogy megmutasd a lánynak, nem vagy Zombi. Miközben ezt teszed, egy különösen nagy fejű, magas férfi sétál végig hangtalanul a folyosón, puskával a kezében, egyenesen feléd. Gingrich Yurr rád néz, amint nyaktól felfelé eltűnsz az ajtóban, és magában felkuncog. Lőni kezd, és addig abba sem hagyja, amíg ki nem fogy a töltényekből. Kalandod itt véget ér.

255.

Ahogy az ajtó felé közelítesz, főtt étel szaga üti meg az orrodat. Azonnal korog egyet a gyomrod. Az evés gondolata igen csábító, így rögvest berohansz. Egy kis, gyéren megvilágított szobában találod magad – mely valószínűleg Ottó otthona lehet. Az egyik sarokban egy kovácsoltvas ágykereten mocskos matracot látsz heverni, a szemközti fal mellett pedig egy öreg gáztűzhely áll, rajta egy lábas, amiben krumpli fő. E fölött egy zöld színű – már több helyen is lepattogzott festékkel bíró – szekrény lóg, melynek egyik polcán konyhai edények, egy másikon pedig jórészt rothadásnak indult zöldségek sorakoznak. A padlón egy világos hátizsák hever, rajta díszes betűkkel a „Hendrix" szó olvasható. Ezt kinyitva csupán néhány kockát, három ceruzát, néhány pénzérmét, egy megtépett könyvet és egy tangóharmonikákról szóló magazint látsz. Ezek egyike sem tűnik igazán hasznosnak, így kihajítod őket a zsákból, amit aztán a hátadra veszel. A szoba közepén egy rozoga, laminált tetejű asztal áll, melyen egy füzet hever, mellette pedig egy féltányérnyi fasírt és főtt krumpli. Ha be akarod fejezni Ottó ebédjét, lapozz a **317**-re. Ha inkább távozol a szobából, és a folyosón indulsz tovább, lapozz a **93**-ra.

256.

Az első sorozatot túlélő Zombik felérnek az erkélyre, és rád támadnak. Csökkentsd ÉLETERŐ pontjaidat a túlélők számával. Ha még életben vagy, saját fegyvereddel kell befejezned a küzdelmet. Amennyiben végzel a támadóiddal, lapozz a **182**-re.

257.

Az öreg lift lassan, remegve ereszkedik le, és végül megáll a földszinten. Az ajtók lassan oldalra csúsznak. Elég meglepő fogadtatásban van részed. Négy Zombi mögött, akiket mintegy élő pajzsként használ, az őrült Gingrich Yurr áll személyesen, aki tébolyult módon röhög, és közben az öklét rázza feléd. Az egyik élőhalott kezében gránátot látsz. Megpróbálod gyorsan becsukni a liftajtót a 2-es és az A gomb együttes nyomva tartásával, miközben golyókkal szórod meg a Zombikat. Mind a négy bestia kap egy-egy halálos találatot, Yurr azonban leguggol teremtményei mögött, így sértetlenül megússza a támadásodat. Miközben a kézigránátos egyed összerogyik, a férfi jól hátba taszajtja, és sikerül a liftbe löknie, mielőtt az ajtó bezáródhatna. A hulla a padlóra dől, és ahogy a felvonó lassan ereszkedni kezd az alagsor felé, elejti a robbanószert. Az ezt követő hatalmas robbanás elől nincs menekvés. Ha van rajtad golyóálló mellény, lapozz az **50**-re. Ha nincs, lapozz a **241**-re.

258.

Füledet az ajtónak tapasztva hallod, hogy a lépések megtorpannak a szoba előtt. Ezután a Zombik túlságosan is ismerős morgása üti meg a füledet. Ha az ajtón át le akarod lőni a bestiákat, lapozz a **142**-re. Ha inkább csendben maradnál, és nem mozdulnál, lapozz a **318**-ra.

259.

Célzol, és eleresztesz néhány jól irányzott lövést, amitől a zár faszilánkok záporának kíséretében kiszakad. Az ajtó kitárul, mögötte egy nagy, gyengén megvilágított, ablaktalan helyiség tárul fel előtted, ami leginkább egy hálóra emlékeztet. Összesen hat priccset látsz a falak mellett, melyek mocskos matracai széttépve hevernek szanaszét a padlón. Amint benézel, egyből tudod, mi volt a különös hangok forrása: egy csapatnyi dühös Zombi áll veled szemben. Egy részüknek hiányzik egyik-másik végtagja, mások arcán és testén tátongó sebeket látsz, és mindannyian egymással harcolnak. Amint észrevesznek, egy pillanatra megállnak. Közös ellenfelet, egy embert találtak! Összesen tizenhét élőhalott bestiát számolsz össze a teremben, amik egy lényként özönlenek feléd előrenyújtott karokkal. Ha van nálad egy kézigránát, és úgy érzed, ez a megfelelő pillanat a használatára, lapozz a **357**-re. Ha nincs, másik fegyverrel kell megvédened magad – lapozz a **270**-re.

260.

Szegény Amyt nagyon bántja a bűntudat, újra és újra bocsánatot kér tőled, amiért véletlenül meglőtt. A vállán lévő táskából előhúz egy elsősegélycsomagot, és segít bekötni a sebedet. Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot. Most már tudja, hogy tényleg csak segíteni akarsz neki. Azt válaszolod, hogy a te hibád volt az egész, és jelen körülmények között azonnal meg kellett volna neki mondanod neki az igazat, miszerint egy naplóban olvastad a nevét. Lapozz a **193**-ra.

261.

Ahogy felemeled a fedelet, halk kattanást hallasz, amit sebes ketyegés követ. Mielőtt cselekedni tudnál, hatalmas robbanás rázza meg a folyosót. A ládát csapda védte, egy bomba, ami egyenesen a képedbe robbant. Vesztesz 10 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **106**-ra.

262.

Fegyvert választasz, majd belépsz a terembe, hogy megküzdj a huszonnyolc élőholttal. Az esélyek nem valami jók. Ha mégis sikerül győzelmet aratnod, lapozz a **298**-ra.

263.

A szekrények nagy része üres, csupán egyetlenegyben találsz egy bőr pénztárcát. Néhány blokk, két klubtagsági kártya, egy hitelkártya, 4 dollár és egy darab papír, amire ceruzával a 333-as számot firkálták: ez minden, amit rejteget. Zsebre teszed szerzeményeidet, majd elhagyod a termet. Lapozz a **220**-ra.

264.

– Ez könnyű – mondja Amy. – Yurr egy Austin Healey-t vezet, ezt valószínűleg te is tudod már. – Amint beírod az autó típusát, a rendszer elindul, és néhány ikont jelenít meg a képernyőn. – Nincs internetkapcsolat. Ez olyan dühítő – mondja Amy. De az egyik dokumentum címe érdekesnek tűnik: „Vészkijárat”. Ha meg akarod ezt nyitni, lapozz a **77**-re. Ha inkább megpróbálnál felhívni valakit a telefonon, és még nem tetted, lapozz a **323**-ra.

265.

A folyosó jobb oldali falában egy alig egy méter magas ajtót veszel észre, amit egy egyszerű tolózár tart csukva. Ha ki akarod nyitni, lapozz a **84**-re. Ha nem, és inkább továbbmennél a folyosón, lapozz a **202**-re.

266.

A vérszomjas hordába üríted a fegyvered tárát. Többen a talajra rogynak, társaik azonban nem törődnek a kiáltásaikkal, egyszerűen átlépnek rajtuk. Mielőtt újratárazhatnád a fegyvered, az élőholtak földre tepernek, és összevéreznek. Hamarosan te is megfertőződsz, és a visító falkához csatlakozva Amy üldözésére indulsz, aki a rettegéstől sikítva menekül előletek. Kalandod itt véget ér.

267.

A fájdalom szinte elviselhetetlen, remegő kezekkel nyitod ki a elsősegélycsomagot. Szerencsére mindent találsz benne, amire szükséged van ahhoz, hogy bekösd magad és elállítsd a vérzést. Kapsz 4 ÉLETERŐ pontot. A robbanás hatásától imbolyogva indulsz tovább a folyosón. Lapozz a **25**-re.

268.

Gyorsan átkutatod a Zombik rongyos ruháit: egy doboz gyufa és 7 dollár a jutalmad. Ezután kinyitod a háló ajtaját, és távozol. Lapozz a **183**-ra.

269.

A tűzlétrán lenézve huszonnégy Zombit pillantasz meg, amik fölfelé tántorognak. Ha van nálad egy kézigránát, és azt most használni akarod, lapozz a **331**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **151**-re.

270.

A tizenhét Zombi egyszerre ront feléd a hálóteremből, hogy cafatokra tépjen. Gyorsan előkapod választott fegyveredet, hogy végezz velük. Ha győzelmet aratsz felettük, lapozz a **145**-re.

271.

A folyosón hirtelen egy férfi tűnik fel, aki teljes erőből, sikoltozva rohan feléd. Embernek néz ki, nem pedig olyan Zombinak, mint amilyenekkel eddig találkoztál. – Segítség! Segítség! Jönnek! Segítség! – kiáltja rémülten. Ahogy közelebb ér, a kopasz fejéről, narancssárga kezeslábasáról és fekete katonai bakancsáról azonnal felismered: Borisz az, akivel még a raktárban találkoztál. Mögötte egy kisebb csapat Zombi közeledik, a férfit üldözve. A bestiák egymást lökdösve próbálnak előrébb jutni, hogy elsőnek tehessék rá kezüket a friss húsra. Borisz, aki kimerültnek látszik, hirtelen megbotlik, és nagyjából tízméternyire tőled elterül a padlón. Gyorsan el kell döntened, mitévő légy. Ha vissza akarsz menni a hálóba, és hagynád, hogy az élőholtak felfalják a férfit, lapozz a **37**-re. Ha megveted a lábad, és megküzdesz a hordával, lapozz a **339**-re.

272.

Kicsatolod a két rögzítő csatot, és leemeled a doboz tetejét. Elégedett vagy a zsákmányoddal: egy golyóálló mellényt és egy elsősegélycsomagot találsz. Utóbbi 4 ÉLETERŐ pontot ad vissza. Ha még nem tetted volna, és most ki akarod nyitni a hegedűtokot is, lapozz a **105**-re. Ha inkább távoznál a szobából, és továbbmennél a folyosón, lapozz a **252**-re.

273.

Folytatod a kazánház átkutatását, és végül rátalálsz egy feszítővasra (SEBZÉSE 1k6), amit néhány cső mellé támasztottak le. Nem találsz semmi mást, ami hasznosnak tűnne, ezért úgy döntesz, a kampón lógó kulccsal megpróbálsz benyitni a szemközti ajtón. Lapozz a **309**-re.

274.

Több különböző kulcskombinációt is kipróbálsz, de egyik sem nyitja ki a lakatot. Végül dühödben a legkisebb kulcsot túlságosan is erősen próbálod meg elfordítani, amitől az beletörik a zárba. A darabkát már nem tudod kiszedni, így kénytelen vagy elhagyni a laboratóriumot, és továbbindulni a folyosón. Lapozz a **164**-re.

275.

A golyóálló mellény a repeszek nagy részét felfogta, csupán néhány kisebb fémdarab állt bele a lábadba – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A Zombi, ami a gránátot tartotta, már nem volt ilyen szerencsés – sem pedig a társai. Ők a robbanás teljes erejét közvetlen közelről kapták, és immáron apró darabokban hevernek szanaszét. Csökkentsd a horda létszámát 2k6+1-gyel. Ezután felkelsz, és választott fegyvereddel felkészülsz az összecsapásra. Lapozz a **17**-re.

276.

Hamarosan elérkezel egy újabb ajtóhoz, ez a jobb oldali falból nyílik. A kilincset lenyomva megállapítod, hogy zárva van. Tovább egyenesen egy T-elágazást veszel észre, a szemközti fal mellett pedig egy tölgyfa ládát. Lapozz a **226**-ra.

277.

Ha tovább akarsz rohanni a létra felé, lapozz a **134**-re. Ha inkább visszatérnél a kettős ajtó fedezékébe, lapozz a **249**-re.

278.

A csatornát hamarosan téglafal zárja el, a szennyvíz innen egy csövön át hömpölyög tovább, ami a fal aljából nyílik. A nyílás túlságosan keskeny ahhoz, hogy végigmászhass rajta – nem mintha megfordult volna a fejedben akár csak a gondolata is, hogy ezt tedd! Nincs más választásod, kénytelen vagy visszatérni a korábban látott aknához, és azon keresztül kimászni innen. Lapozz a **173**-ra.

279.

A levelek egy Amy Fletcher nevű lánynak szólnak, a feladó bizonyos Helen néni, aki New Yorkban él. A régebbiekben főként dorgálások olvashatóak; a néni rosszallását fejezi ki, amiért a lány úgy döntött, hogy egy megkérdőjelezhető jellemű férfi romániai kastélyába megy szakácsnak. Arról érdeklődik, hogy jól van-e, és hogy mikor tér ismét haza, New Yorba. Később már könyörgő hangon kéri a lányt, hogy térjen vissza az Államokba. Ahogy telnek a hónapok, úgy válnak az üzenetek egyre kétségbeesettebbekké, főleg a miatt, amiket a lány írt a „fehér köpenyes férfiakról", arról, hogy Gingrich Yurr „tök furán" viselkedik, és hogy „szörnyű sikolyokat" hall a pincéből kiszűrődni. Leteszed a leveleket, és épp nekikezdenél a napló olvasásának, amikor hirtelen zajt hallasz odakintről. Lépések közelednek az előszoba irányából. Ha meg akarod nézni, mi ennek a forrása, lapozz a **303**-ra. Ha inkább kulcsra zárnád a háló ajtaját, lapozz a **258**-ra.

280.

Miután lelököd a Zombikat az erkélyről, a Browninghoz lépsz, és ellenőrzöd a töltényeket. Több ládányi töltényhevedert látsz mellette, ami minden kétséget kizáróan elég a közeledő összecsapásra. A földre teszed hátizsákodat, hogy könnyebben mozoghass a nehéz lőfegyverrel a válladon. Kibiztosítod, és megcélzod a lenti Zombikat. Összesen huszonnégyen vannak, és egymást lökdösve a létra felé tartanak. Úgy tűnik, mind elsőként akar fölmászni. Meghúzod a ravaszt, és az élőholtakba üríted a betöltött heveder tartalmát. A Browning tűzereje döbbenetes, 2k6+15-ös SEBZÉST okoz minden Harci Körben. Ha sikerül az első Körben végezned ellenfeleiddel, lapozz a **182**-re. Ha nem, lapozz a **256**-ra.

281.

Az ajtó mögött egy beépített szekrényt találsz, melynek telepakolt polcain tartán mintás bőröndöket látsz. Ha meg akarod nézni ezek tartalmát, lapozz a **208**-ra. Ha még nem nyitottál be a másik ajtón, és most megtennéd ezt, lapozz a **246**-ra. Ha tovább akarsz menni a folyosón, lapozz a **81**-re.

282.

Kibiztosítod a gránátot, majd áthajítod az ajtórésen. Néhány másodperccel később hangos robbanás rázza meg a folyosót. A dörömbölés azonnal alábbhagy, és csupán morgó, nyüszítő hang szűrődik be a szobába. Ha van nálad még egy gránát, és most azt is ki akarnád dobni a folyosóra, lapozz a **307**-re. Ha inkább elhúznád a torlaszt, hogy kinyithasd az ajtót, lapozz a **64**-re.

283.

Az ajtó nyitva van. Egy kis terembe érkeztek, mely tele van szekrényekkel és polcokkal. Ezeken szerszámok, festékes vödrök, rongyok, ecsetek, takarítószerek, kerti szerszámok, ásók, lapátok, trágyás zsákok, slagok, kesztyűk, üres zsákok és más hasonló dolgok sorakoznak, amiket egyszer behajítottak ide, és azóta nem is foglalkoztak velük. Az egyetlen dolog, ami felkelti a figyelmedet, az egy nagy sárgaréz kulcs, ami az ajtó mellett lóg egy kampón, és ami fölé nagy, fekete betűkkel a „Főkapu” feliratot írták. Úgy döntesz, ezt zsebre vágod. – Hé, ezt nézd! – kiált feléd izgatottan Amy. – Találtam egy számbillentyűzetet. – Ha ismered azt a kombinációt, amivel aktiválni lehet a panelt, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem tudod, itt nincs mit tenned, elhagyod a raktárat, és kinyitod a folyosó végéből nyíló ajtót. Lapozz a **14**-re.

284.

– A helyedben én ezt nem tenném – mondja Borisz, amint felé lépsz. – Biztosíthatlak róla, hogy tudok magamra vigyázni. – Ha ennek ellenére rá akarsz támadni, lapozz a **370**-re. Ha inkább elhátrálsz tőle, és a szemközti ajtón át távoznál, lapozz a **157**-re.

285.

Próbálod megnyugtatni Amy-t; meggyőzni róla, hogy nincs oka félni, elvégre te már tapasztalt Zombi irtó vagy, akinek nem okozhat gondot végezni a még „életben” maradt bestiákkal. Ez egy kicsit felvidítja. Emlékezteted rá, hogy ideje indulnia. Azt javaslod neki, az erdő szélén menjen, és kövesse az utat, de úgy, hogy őt ne láthassák meg, ha elhajtanak mellette. Búcsút intesz neki, és megígéred, hogy hamarosan ismét látni fogjátok egymást. Visszamész a raktárszobába, és bezárod magad mögött a titkos ajtót. Innen kilépsz a folyosóra, balra indulsz, befordulsz a nyugati szárnyba, és végigsietsz rajta, egészen a sarokig, ahol az északi szárny és a pincébe vezető lépcsősor találkozik. Már épp elindulnál lefelé, amikor ismét megakad a szemed az asztalra állított teleszkópon. Lapozz a **230**-ra.

286.

Mielőtt a Zombi a lépcsősor tetejére érhetne, bevágod a csapóajtót, és eltolod a reteszét. Hirtelen hatalmas robbanás rázza meg a tornyot, melynek lökéshulláma ledönt a lábadról. A csapóajtó apró szálkákká forgácsolódik alattad, és az óratorony sem ússza meg épen a detonációt. Semmi esélyed nincs túlélni a katasztrófát. Kalandod itt véget ér.

287.

Megragadod Amy karját, és az erdő fedezéke felé húzod. Géppisztolylövések zaját hallod, de nem állsz meg, és nem fordulsz vissza, miközben a magas fákat kerülgeted. Nagyjából tízpercnyi kemény futást követően megálltok, és kimerülten leültök egy kidőlt fatörzsre. – Most mi lesz? – kérdezi lihegve a lány. Ha azt akarod javasolni, hogy figyelmeztessétek a hatóságokat, lapozz a **85**-re. Ha azt, hogy Amy menjen le a faluba, és szóljon a rendőröknek, míg te visszamész a kastélyba, hogy befejezd a munkát, lapozz a **338**-ra.

288.

Az egyik polcon, a hátsó fal mellett, amit két könyves szekrény közé szereltek, találsz egy jókora, bőrkötésű könyvet, melynek címe „*Élő Holtak: A Zombik Világa*”. Ahogy leemeled a könyvet, feltűnik mögötte egy bronztábla, melynek közepén egy kapcsoló van. Ha bele akarsz olvasni a műbe, lapozz a **206**-ra. Ha inkább a kapcsolót nyomnád át, lapozz a **324**-re. Ha elhagynád a könyvtárat, és folytatnád utadat a folyosón, lapozz a **160**-ra.

289.

Az egyik tudós tüzel rád. Ilyen távolságból elég nehéz másodszorra is mellé lőnie a gépfegyverrel. A férfi golyózáporba borítja a folyosót. Mindketten halálos sebeket szereztek. Kalandod itt véget ér.

290.

Az ajtó nyitva van. Belépve egy nappaliban találod magad, amit teljesen leamortizáltak. Tőled nem messze egy világosszürke heverő fekszik felborítva, a huzata széttépve, a párnái is darabokban, a habszivacsa nagyjából az egész padlót ellepi. Két hasonlóan szomorú állapotú karosszéket is látsz, továbbá egy műanyag asztalt, melyet hosszas ugrálások árán valakinek sikerült teljesen kilapítania. A képeket letépték a falakról, széttört kereteik maradványai, a habszivacshoz hasonlóan, törött üvegszilánkok és cserepek társaságában mindenfelé szét vannak szórva. Egy piros műanyag rádiót látsz egy virágcserépbe gyömöszölve. Még működik, ebből bömböl teljes hangerővel a műsor, amit még odakintről hallottál. A szemközti fal mellett egy televízió hever az oldalára borítva, bezúzott képernyőjéből egy esernyő mered kifelé. E mellett egy jókora kovácsoltvas asztalon egy négyszögletes akvárium áll, az oldalába ütött – valószínűleg aránylag új keletű – lyukon át még mindig folyik ki a víz. Egy Zombi görnyed mellette, ami a földön vergődő halakat szedi fel, és tömi a szájába. Már épp nekitámadnál a bestiának, amikor egy másik társa – ami eddig az ajtó mögött rejtőzködött – előugrik, és megpróbál a nyakadba harapni. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **191**-re. Ha 4–6, lapozz a **363**-ra.

291.

A zsákot kinyitva dohos edzőruhákat találsz – egy szürke melegítőnadrágot, egy pólót és két edzőcipőt. Ezek mellett azonban egy baseball-ütőt is találsz itt (SEBZÉSE 1k6), amiből remek fegyver válhat. Hirtelen kaparászó hang üti meg a füledet, ami a szekrény irányából jön. Lapozz a **13**-ra.

292.

Nincs idődd újratölteni a Browningot, a páncélököl feléd suhanó lövedéke becsapódik, és felrobban. A hatás pusztító. Az erkély veled együtt apró darabokra mállik szét. Lehet, hogy Gingrich Yurr világuralmi terveinek egyelőre befellegzett, ám ő az, aki a falban tátongó lyukból felszálló füst látványától nagyot röhög. Kalandod itt véget ér.

293.

Nagyon óvatosan felnyitod a doboz tetejét, melyben egy gránátot (SEBZÉSE 2k6+1) találsz. Fellélegzel, hogy nem egy csapdára bukkantál. Az övedre csatolod a robbanóeszközt, és elhagyod a helyiséget. Ha még nem nyitottad ki a szemközti ajtót, és most megtennéd, lapozz a **281**-re. Ha továbbindulnál a folyosón, lapozz a **81**-re.

294.

Ahogy benyitsz az acélajtón, hűvös levegő csapja meg az arcodat. A hűtőszobába benézve tucatnyi állattetemet látsz, melyek a plafonhoz rögzített láncokról lógó kampókon függenek. Legalább harminc félbevágott marha és sertés lehet idebenn. Ha alaposabban is szét akarsz itt nézni, lapozz az **5**-re. Ha inkább elhagyod a hűtőkamrát, és továbbindulsz a folyosón, lapozz a **341**-re.

295.

Az ajtó egy kis illemhelybe nyílik. A mosdó szélén egy karórát és egy olvasószemüveget látsz, valaki nyilván feledékenységében itt hagyta ezeket. A lehetőséget kihasználva megmosakodsz – napok óta most először, és el kell ismerned, sokkal jobban érzed magad ezután –, majd iszol, hogy a szomjadat is oltsd. Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha akarod, magadhoz veheted a karórát és a szemüveget, mielőtt távozol. Ezek után folytatod utadat a folyosón. Lapozz a **198**-ra.

296.

A felső fiókban néhány toll, pár üres papírlap, egy vonalzó, egy zsebszámológép, egy tűzőgép, egy lyukasztó és egy telefontöltő van. Az alatta levőben néhány, a kastélyt ábrázoló képeslap lapul. Egyiken egy rövid születésnapi üdvözlőszöveg olvasható, címzettet azonban nem látsz. A szöveg csak ennyi: „Boldog harmincadikat, Zagor." Alatta pedig Yurr aláírása. Megkérded Amy-t, tudja-e, ki lehet az a Zagor, de a lány csak zavartan fejet ráz. Az alsó fiókban egy jegyzetfüzetet találsz, melyre a „Fontos Információk" címet írták. Ezt gyorsan átlapozva elolvasol két bejegyzést, ami hasznosnak tűnik. Az első: „Felhasználónév: fehér nyúl". A második: „Roznik fején 100 dolláros vérdíj". Amy-től megtudod, hogy Roznik professzor Yurr vezető kutatója, és hogy egy igen veszedelmes fickó. Kitéped a két lapot a füzetből, és megkérded a lányt, tudja-e, hová vezet a hátsó ajtó. – Yurr magánirodájába – válaszolja. Nem várszt meghívásra, benyitsz. Lapozz a **238**-ra.

297.

Több dobozba is belenézel, de semmi váratlan dolgot nem találsz bennük. A falon azonban megpillantasz egy széfet, amit eddig a társasjátékok halmai eltakartak. A fémajtón a „Használd a bronzkulcsot” feliratot látod, mely eredetileg a tulajdonosnak szólhatott, aki nyilván gyakran megfeledkezett erről. Ha van nálad egy ilyen, lapozz a belenyomott számnak megfelelő fejezetpontra. Ha nincs, és egy feszítővassal próbálnád meg kinyitni a széfet, lapozz a **362**-re. Ha nincs nálad feszítővas sem, vagy nem akarod kinyitni, hanem távoznál a szobából, és folytatnád az utad a folyosón, lapozz a **129**-re.

298.

Végignézel a szobában lévő hullahalmon. Szinte sajnálod a Zombikat, ezeket a tehetetlen, elveszett lelkeket, akik egyszer, régen emberek voltak, mielőtt Gingrich Yurr és gonosz szolgái át nem változtatták őket. A terem bal falából egy újabb vasajtó nyílik, amit szintén lakat és retesz zár. A számozott kulcsok segítségével hamar sikerül átjutnod rajta. Ismét a sötét folyosón találod magad. A labor bejárata és a kettős lengőajtó tőled balra vannak, jobbra pedig a folyosó folytatódik még egy darabig. Úgy döntesz, erre indulsz. A járat egy tűzálló ajtóban ér véget. Itt már nincs mit tenned, ezért lenyomod a fémrudat, hogy benyiss rajta. Lapozz a **172**-re.

299.

Gyenge vagy az éhségtől, és a béklyók is eléggé hátráltatnak, így nem sikerül elég magasra lendítened a lábaidat. Ottó könnyedén kivédi a támadásodat. – Ezért megfizetsz – mondja mély, lihegő hangon, miközben dühösen felrúgja a ragus táladat, majd még mindig őrjöngve többször is keményen mellkason rúg. Az elviselhetetlen fájdalomtól hamarosan elájulsz. Mikor ismét magadhoz térsz, nem hiszel a szemednek. Egy nagy, ablaktalan helyiségben vagy, melyet neonlámpák világítanak meg. Egy sima kőlaphoz vagy láncolva, körülötted visító Zombik állnak. Amint meglátnak a lények, egyből izgatottá válnak. Közelebb csoszognak, miközben egy magas, vékony, szemüveges, fehér laborköpenyt és gumikesztyűt viselő férfi valamit a nyakadba fecskendez. A tudós magában kuncog, miközben elmondja, hogy Zombi vért kaptál, és hogy hamarosan te leszel Gingrich Yurr Zombiseregének legújabb katonája.

300.

Átkutatod a zsákodat, remélve, hogy találsz valamit, ami hasznosnak bizonyulhat ebben a helyzetben. Ha van nálad egy vasfűrész, lapozz a **355**-re. Ha nincs, lapozz a **102**-re.

301.

Az ajtó nyitva van, és egy nagy terembe vezet, amiben több sorban állnak a könyvespolcok. A bőrkötéses kötetektől, melyek a hosszú idő során elkezdtek kiszáradni, és amik igen hosszú ideje porosodhatnak érintetlenül, dohos szag lengi be a helyiséget. Hirtelen két Zombi ugrik elő mindenféle figyelmeztetés nélkül az egyik polc mögül, hogy rád támadjon. Ha legyőzöd őket, lapozz a **365**-re.

302.

A kosár koszos törülközőkkel, lepedőkkel és párnahuzatokkal van tele. A padlóra borítod ezeket, és kissé meglepődsz, amikor a legaljáról egy kartondoboz is kiesik. Ebben három kézigránátot (SEBZÉSÜK 2k6+1) találsz. Miután megbizonyosodsz róla, hogy a biztosítószegek a helyükön vannak, a zsákodba teszed őket, majd újult reménnyel indulsz el a folyosón. Lapozz a **271**-re.

303.

Az ajtóhoz lopakodsz, és kipillantasz. Két Zombit látsz közeledni. Egy hozzád hasonló veterán Zombi irtónak nem jelenthetnek problémát. Ha végzel velük, lapozz a **169**-re.

304.

Az ajtó kinyílik, és egy keskeny beépített szekrényt fed fel előtted. Odabenn legnagyobb örömödre rátalálsz a tökéletes Zombi irtó fegyverre: egy vadászpuskára (SEBZÉSE 1k6+5), továbbá négydoboznyi puskapatronra és még kétdoboznyi pisztolytöltényre.

Magadhoz veszed ezeket, gyorsan bezárod magad mögött az ajtót, és megigazítod a festményt. Ha most balra akarsz továbbindulni az előcsarnokban, lapozz a **223**-ra. Ha jobbra, lapozz a **113**-ra.

305.

A Zombik elérik a lépcsősor tetejét, és öklükkel dörömbölni kezdenek az ajtón, ami megremeg az ütések alatt. Biztos lehetsz benne, hogy nem fogja sokáig bírni a rohamot. Ha megveted a lábad, és felveszed a harcot ellenfeleiddel, lapozz a **74**-re. Ha lepillantanál az udvarra, lapozz a **40**-re.

306.

Lenyomod a vízadagoló csapját, és feltöltöd a poharat. A víz jéghideg, és igen frissítő, így rászánod az időt, hogy annyit igyál, amennyi csak beléd fér. Eddig nem is tudatosult benned, mennyire szomjas is voltál. Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot. Gyorsan átkutatod az edzőtermet, de nem találsz semmi érdekeset, úgyhogy távozol. Lapozz a **12**-re.

307.

Nem akarsz kockáztatni, egy második gránátot is a folyosóra dobsz. Felkészülsz a detonációra, de legnagyobb rémületedre látod, hogy a fegyver visszarepül a szobába, és az ágyon landol. A robbanás telibe kap. Súlyos sérüléseket szereztél, mozdulni sem bírsz, és magatehetetlenül nézed végig, amint egy kisebb Zombihorda nagy nehezen betöri az ajtót. Egy narancsszínű kezeslábast viselő lény áll föléd, akinek még felismerhető az arca, bár igen ronda sebek csúfítják el. Borisz Zombivá változott, és hamarosan téged is átváltoztat. Kalandod itt véget ér.

308.

Pechedre a golyó a combodon talál el. Lábadat szorongatva a földre rogysz. Amy hirtelen észhez tér, és döbbenten hasít bele a felismerés, hogy kínlódva heversz a földön. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **260**-ra.

309.

A kulcs elfordul a zárban, te pedig ismét a főfolyosón találod magad. Becsukod magad mögött az ajtót, és elgondolkodsz rajta, melyik irányba indulj. A döntést azonban hamarosan meghozzák helyetted, valaki ugyanis közeledik jobb kéz felől. Lapozz a **109**-re.

310.

Miközben a bestiák közelednek, te riadtan próbálod kitapogatni a villanykapcsolót. Végül az ajtónyílás bal oldalán, nagyjából fejmagasságban meg is találod. A kapcsolót megnyomva a termet azonnal megtölti a plafonon húzódó neoncsövek fénye. A teremben semmi bútort nem látsz, csak egy véráztatta, csiszolt kőemelvényt, melynek sarkaihoz kéz- és lábbilincseket erősítettek. A Zombik nyöszörögve próbálják eltakarni a szemüket az éles fény elől. Összesen huszonnyolc példányt számolsz össze. Ha van nálad gránát, amit használni akarsz, amíg a lomha bestiákat elvakítja a neonfény, lapozz a **209**-re. Ha nincs, lapozz a **262**-re.

311.

A folyosó ismét jobbra kanyarodik, és amint befordulsz, balra egy széles, szőnyeggel befuttatott lépcsősort pillantasz meg, ami fölfelé vezet. A folyosó folytatódik tovább egyenesen. Hirtelen fentről zaj üti meg a füledet, te pedig felkészülsz rá, hogy megvédd magad. Lapozz a **148**-ra.

312.

Amint kimondod az Amy nevet, a sikoltozás abbamarad. Lépteket hallasz, így elhátrálsz az ajtótól, ami lassan kinyílik. Egy fiatal lány kukucskál ki. Rémülten tekint rád, arcain könnycseppeket látsz. Int, hogy lépj be a szobába, majd ismét bezárja a bejáratot. Ekkor veszed észre a jobb kezében lazán tartott pisztolyt. – Honnan tudod a nevemet? – kérdezi. Ha azt válaszolod, hogy csak ráhibáztál, lapozz a **72**-re. Ha azt, hogy egy naplóban olvastad, és úgy tippelted, hogy az övé lehetett, lapozz a **193**-ra.

313.

Mozdulatlanul, hevesen dobogó szívvel állsz a tusolóban. Hallod, amint valaki hangosan horkantva – mint egy disznó – belép. Nem sokkal később azt is hallod, amint a lény letépi a falról a szekrényt. Azt azonban már nem látod, hogy a zuhanyfüggöny felé hajítja a maradványokat! Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **175**-re. Ha 4–6, lapozz a **127**-re.

314.

Gyorsan ráakasztod a csáklyát az óra hátuljára, a lyukon át pedig kihajítod a kötelet. Miközben a Zombi dinamittal a kezében feléd sétál, te kiugrasz a toronyból, és megkezded az ereszkedést. A kötél sajnos nem elég hosszú ahhoz, hogy teljesen leérjen, így az utolsó öt méteren el kell eresztened. Érkezéskor csúnyán kibicsaklik a bokád – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. Feletted ekkor hatalmas robbanás hangzik fel, amint a dinamit detonációjának köszönhetően az óratorony teteje elszáll. Kőtörmelék, faszilánkok, fém alkatrészek hullanak rád – és még az immáron halott Zombi lába is rád esik. Lapozz a **359**-re.

315.

Egyre több és több Zombi gyűlik alád. Egy kézzel az ereszcsatornába kapaszkodva kotorászni kezdesz a zsákodban egy kézigránát után. Mikor rátalálsz egyre, a fogaddal kihúzod a biztosítószeget, majd az élőholtak közé hajítod. Hangos robbanás hallatszik, testrészek repülnek szanaszét, de pechedre még több bestia bukkan fel az ajtókból, és indul el az irányodba. Átvágnak a holttesteken, megragadják a csatornát, és rángatni kezdik, amitől egyre nehezebbé válik számodra a biztonságos kapaszkodás. Végül azonban sikerrel járnak a bestiák, kitépik a falból a tartóvasakat, te pedig az esőcsatornával együtt a talaj felé zuhansz, egyenesen a kitárt karú Zombik közé. Összekarmolnak és -harapdálnak, hamarosan te is megfertőződsz, és hozzájuk hasonlatossá válsz. Kalandod itt véget ér.

316.

A kivégzett Zombikon átlépve beszállsz a liftbe. Négy gombot látsz, amit megnyomhatsz: 2, 1, F, A. Úgy sejted, ezek a második és első emelet, a földszint és az alagsor gombjai. Te most a másodikon vagy. Ha az első emelet gombját szeretnéd megnyomni, lapozz a **159**-re. Ha a földszintét, lapozz a **116**-ra. Ha az alagsorét, lapozz a **330**-ra.

317.

Bár a fasírt nem tartozik a kedvenc ételeid közé, most mégis úgy érzed, hogy soha életedben nem ettél még ennél finomabbat. Szedsz még egy újabb adag krumplit, és addig eszel, amíg úgy nem érzed, hogy szinte kipukkadsz. Elégedetten megpaskolod a hasad, és hangosat büfögsz. Kapsz 2 ÉLETERŐ pontot. Már épp távoznál a szobából, amikor a tűzhely alatt egy kis fémdobozt pillantasz meg. Ha ki akarod ezt nyitni, lapozz a **178**-ra. Ha inkább távozol a szobából, és továbbindulsz a folyosón, lapozz a **93**-ra.

318.

Hangos recsegés hangzik fel a túloldalról, ahogy a két hatalmas Zombi hirtelen berúgja az ajtót. Meg kell küzdened velük. Ha legyőzöd őket, lapozz a **29**-re.

319.

A repeszek a karodon és lábadon találnak el, fejed és mellkasod azonban csodával határos módon épségben maradt. Vesztesz 6 ÉLETERŐ pontot. Ha túlélted a robbanást, lapozz a **218**-ra.

320.

Az ajtón lévő jókora lakat edzett acélból készült, még egy feszítővassal sem lennél képes kinyitni. Ha van nálad egy kulcscsomó, melyen 1-től 8-ig megszámozott kulcsok vannak, és ezzel próbálnál meg bejutni, lapozz a **396**-ra. Ha nincs ilyened, vagy nem akarod megtudni, mi lapul az ajtó túloldalán, és inkább visszatérnél a folyosóra, lapozz a **164**-re.

321.

A falon lógó kulccsal sikerül kinyitnod az ajtót, melyen átlépve a kazánházban találod magad, négy jókora vízmelegítő társaságában, melyek szelepeiből sziszegve tör elő a forró levegő. Csobogó hangot árasztó csövek futnak ezekből fölfelé, az alacsony mennyezet irányába. Egy jókora szellőzőnyílás is van itt, ennek ellenére igen nagy idebenn a forróság. A terem túloldalán egy újabb vasajtót látsz, ami mellett egy kampón szintén lóg egy kulcs. Ha alaposabban is át akarod kutatni ezt a helyiséget, lapozz a **69**-re. Hogyha inkább megpróbálnál benyitni az ajtón, lapozz a **309**-re.

322.

Elég jó tempóban haladsz. Nagyjából félúton jársz már a csigalépcsőn, amikor lentről valami zajt hallasz. Valaki más is jön fölfelé odalentről. Megszaporázod a lépteidet, és hamarosan elérsz egy csapóajtóhoz, ami a fapadlóból nyílik. Nincs bezárva, így könnyedén utat tudsz magadnak nyitni. Felmászol. Egy négyzet alakú teremben találod magad, egy óratorony tetején. Egy hatalmas bronzharang lóg a plafonról. Egy jókora, hangosan ketyegő és berregő mechanikus óraszerkezetet látsz, mely a valamennyi falon elhelyezett egy-egy óralap mutatóit mozgatja. Az átlátszó óralapokon kitekintve erdőket és hegyeket pillantasz meg a távolban, melyek ismét felkeltik benned a szabadság utáni vágyat. Egyelőre azonban egy ennél súlyosabb problémát kell megoldanod: a lépések zaja egyre hangosabbá válik. Bárki is közeledik, látszólag nem zavarja, hogy meghallottad a közeledtét. Kuncogó hangot hallasz, ami valamiért nem hangzik teljesen emberinek. Fegyvert ragadsz, felkészülve rá, hogy megküzdj a jövevénnyel, bárki vagy bármi legyen is az. A zaj elhal, és kattanásokat hallasz, mintha valaki egy öngyújtót akarna begyújtani. A csapóajtón lenézve egy Zombit pillantasz meg, ami egyik hatalmas kezében három rúd dinamittal áll a csigalépcsőn. Ráadásul úgy tűnik, sikerült meggyújtania a gyutacsokat! Ha lőfegyvert ragadtál magadhoz, és most le akarod lőni a bestiát, lapozz a **242**-re. Ha inkább lecsapnád a csapóajtót, lapozz a **286**-ra. Ha be akarod törni az egyik óralapot, és megpróbálnál lemászni a toronyról, lapozz a **15**-re.

323.

Felemeled a kagylót, és tárcsázni kezdenél, de a vonal egy belső telefonközponthoz csatlakozik. Csupán a kastélybeli mellékeket tudod hívni. Ha ismered Gingrich Yurr számát, és ezt szeretnéd tárcsázni, lapozz az annak megfelelő fejezetpontra. Ha nem ismered, vagy nem akarod tárcsázni, úgy döntesz, inkább bekapcsolod a laptopot – lapozz a **201**-re.

324.

Mikor lenyomod a kapcsolót, halk kattanást hallasz, olyat, mintha retesz csúszna el. Sikerült aktiválnod egy csapdát. Mindenféle figyelmeztetés nélkül egy apró dárda repül elő egy szinte teljesen láthatatlan lyukból, ami a kapcsoló alatt volt. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **167**-re. Ha a dobott szám 4–6, lapozz a **381**-re.

325.

A golyózáport túlélő Zombiknak sikerül felérniük az erkélyre, és rád támadnak, mielőtt újra tudnád tölteni a gépfegyvert. Csökkentsd ÉLETERŐ pontjaidat a még „életben” lévő élőholtak számával, majd küzdj meg velük a saját fegyvereiddel. Ha legyőzöd őket, lapozz a **110**-re.

326.

Eléred az ajtót, de az zárva van. A zárban látsz egy kulcsot, elfordítani azonban nincs idődd, a Harci Kutyák már a nyakadon vannak. Az első három vicsorogva veti rád magát. Meg kell védened magad ellenük. Összesen 17 bestia áll veled szemben, és mindegyik 2 ÉLETERŐ pontot sebez rajtad, amikor megharap. Ha legyőzöd őket, lapozz a **95**-re.

327.

Folytatódik a hangos dörömbölés, és az ajtó szépen, lassan elkezd kinyílni, amint az őrjöngő Zombik együttes erővel próbálnak bejutni hozzád. Először egy vékony, szürke, gennyes sebekkel borított kar jelenik meg a résen, amit hamarosan két másik követ. Úgy tűnik, nem tudod megállítani a bestiákat. Ha az ablakon át ki akarsz ugrani a kinti udvarra az élőholtak elől, lapozz a **87**-re. Ha van nálad egy gránát, lapozz a **282**-re.

328.

A felhasználónév helyes, a számítógép most jelszót kér tőled. Bevallod Amynek, hogy fogalmad sincs róla, mi lehet az. A lány megkérdezi, van-e emlékeztető mező. Elmondod neki, hogy van, illetve két lehetőség van megadva: „a macskám” és „az autóm”. Ha egy macska nevét akarod beírni, lapozz a **166**-ra. Ha egy autó típusát, lapozz a **264**-re.

329.

– Jelenleg eléggé szűkében vagyunk mindennek, de amink van, azt szívesen felajánljuk neked. Sajnos azonban nem adhatok semmit ingyen. Ha Yurr rájön, hogy valami hiányzik, azonnal Zombivá változtat mindkettőnket. – Borisz ezután a táblájára pillant. – Minden egy dollárba kerül. Van gumikesztyűnk, AAA elemünk, vasfűrészünk, csavarhúzónk, ceruzáink, acélcsigánk, nagyítónk, mágnesünk, spárgánk, horgunk, napszemüvegünk, fenőkövünk, ragasztónk, szigetelőszalagunk és ollónk. Elég vegyes a kínálat. Nos, mit szeretnél venni?

Vegyél, amit csak szeretnél, és mindegyik után húzz le 1 dollárt. Ha ezek után meg akarod kérdezni Boriszt, van-e nála némi élelem is, lapozz a **28**-ra. Ha inkább megköszönöd a segítségét, búcsút intesz neki és a szemközti ajtón át távozol, lapozz a **157**-re.

330.

Az öreg lift remegve, lassan leereszkedik, végül megáll az első emeleten. Ismét megnyomod az A betűs gombot, de semmi nem történik. Az ajtó közben félrecsúszik, és egy olyan folyosót fed fel előtted, amilyet korábban is láttál. Ennek végén egy ablakot látsz, melyen át a kinti udvar tárul eléd. Ezen kívül látsz még egy ajtót a folyosó végén, jobbra. Ha oda akarsz menni, hogy megnézd, mi van mögötte, lapozz a **177**-re. Ha inkább itt maradnál, és újra megnyomnád az A feliratú gombot, lapozz a **147**-re. Ha az F-et nyomnád meg, lapozz a **33**-ra.

331.

Kibiztosítod a gránátot, majd lehajítod a lépcsősoron. Hallod, amint végigpattog a lépcsőkön, és néhány másodperc múlva hangos robbanás kíséretében – mely elég jól visszhangzik végig a szűk járatban – apró darabokra szaggatja üldözőidet. A fegyver az eredeti huszonnégyből összesen 2k6+1 ellenfeleddel végzett. Az „életben" maradottak őrjöngve, bosszúszomjasan folytatják az üldözésedet. Hátralépsz az ajtóból, és felkészülsz rá, hogy szembeszállj ellenfeleid rohamával. A bestiák néhány pillanattal később özönleni kezdenek a tetőre. Válassz fegyvert, majd küzdj meg velük. Ha legyőzted őket, lapozz a **40**-re.

332.

A padlót itt szőnyeg borítja, a falakon pedig világos, mintás tapéta van. Itt-ott egy-egy csendéletet vagy tükröt is megpillantasz, de ezek egyike sem tűnik érdekesnek vagy fontosnak. Egyenesen haladsz előre, míg két fehér ajtóhoz nem érsz, amik egymással szemben állnak a két falban. Mindkettőhöz odatapasztod a füledet, de nem hallasz mögülük semmit. Ha be akarsz lépni a bal oldali ajtón, lapozz a **246**-ra. Ha a jobb oldalin nyitnál be, lapozz a **281**-re. Ha inkább egyenesen mennél tovább a folyosón, lapozz a **81**-re.

333.

Amy feszülten hallgatja, amint ismét beszámolsz neki minden csatádról. Biztos vagy benne, hogy a kastély minden szegletét átkutattad, és egyetlen Zombit sem hagytál „életben”. – Hát, nagyon remélem, hogy igazad van – mondja mosolyogva a lány. – Mert ha nincs, Melis lesz az első falu, amit a dögök elérnek, és valószínűleg az éjszaka közepén fognak támadni. Ha reggel felébredek, tudni fogom, hogy tényleg végeztél velük. – Lapozz a **225**-re.

334.

Az elintézett Zombi mellett 5 dollárt találsz, ami a baseballsapkájába volt tűrve, és ami az imént esett le a fejéről. A hangszerek darabokban hevernek, a szoba hátsó felében azonban látsz egy hegedűtokot és egy nagy, fekete dobozt, olyat, amibe erősítőket szoktak szállítani, és amit egy légitársaság matricái borítanak. Ha ki akarod nyitni a hegedűtokot, lapozz a **105**-re. Ha a nagy dobozt vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **272**-re. Ha inkább sarkon fordulnál, távoznál a zeneszobából, és továbbmennél a folyosón, lapozz a **252**-re.

335.

Az ellenfeled fegyveréből leadott lövés néhány centire véti csak el a fejedet, és beleáll a gumiajtóba. Lapozz a **45**-re.

336.

A dobozokban csak magazinokat, könyveket és régi fényképeket találsz. Az egyiken egy értelmes tekintetű, hosszú, sötét hajú nőt látsz, aki egy magánrepülő előtt áll. A fotót megfordítva a Therese Clark nevet olvasod. Eltöprengsz rajta, ki lehet az ismeretlen, és vajon ő is Zombivá vált-e már? A bőröndök többsége üres, az egyikben azonban gyerekjelmezeket találsz, melynek egykori viselői már valószínűleg felnőttek, és talán meg is haltak. Találsz egy bohócruhát, egy cowboykalapot, egy rendőrsisakot, egy tündérjelmezt, egy űrhajós sisakot, egy tengerész-egyenruhát, néhány parókát, álbajuszt és álszakállt. Ezek közül bármit nyugodtan magadhoz vehetsz. Ezután, mivel már nagyon magad mögött akarod hagyni a mészárlás helyszínét, a folyosó végén lévő lift felé sietsz. Lapozz a **367**-re.

337.

Addig mész a sötét folyosón, amíg egy fehér ajtóhoz nem érsz, ami a jobb oldali falból nyílik. Megpróbálsz benyitni rajta, de zárva találod. A kulcslyukon benézve látod, hogy a zárban van a kulcs, de belülről. Magad előtt egy lépcsősort látsz, ami fölfelé indul. Ez tűnik a legjobb útnak arra, hogy elhagyd a földalatti folyosókat. Lapozz a **250**-re.

338.

Amy esdeklően néz rád, és könyörögni kezd, hogy ne menj vissza a kastélyba. Azt válaszolod, hogy meg kell állítanod Yurrt, mielőtt még a világra szabadíthatná Zombijait. Megnyugtatod, hogy gyorsan végzel majd a megmaradt élőholtakkal, és semmi perc alatt ismét csatlakozol hozzá. A lány a földet bámulja, és közben egy könnycsepp gördül végig az arcán. Ha van nálad egy aranyláncról származó medál, lapozz a **68**-ra. Ha nincs, lapozz az **52**-re.

339.

Fegyveredet megmarkolva előrelépsz, hogy megvédd Boriszt. Hevesen kezd dobogni a szíved, ahogy összeszámolod a feléd rohamozó élőholtakat. Összesen huszonhét Zombi tart feléd! Ha van nálad egy gránát, és használni is akarod, lapozz a **200**-ra. Ha nincs, vagy nem akarod használni, lapozz a **17**-re.

340.

A gránát végigpattog a padlón, és fülsüketítő robaj kíséretében felrobban a folyosón. Szerencsédre a mellényed felfogja a repeszek nagy részét, csupán egy kisebb darabka áll bele a lábadba. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. A Zombi már nem ilyen szerencsés. Apró darabokra szaggatva hever a kőpadlón. Nem vesztegeted az időt, továbbindulsz a folyosón. Hamarosan egy ajtóhoz érsz, ami a bal oldali falból nyílik. Hallgatózva ennél hangos ugatást hallasz kiszűrődni. Ha be akarsz nyitni, lapozz a **26**-ra. Ha inkább továbbindulnál, lapozz a **276**-ra.

341.

Hamarosan a folyosó egy olyan szakaszához érkezel, ahol mindkét oldalon cellák sorakoznak: padlótól plafonig érő vasrácsok, melyekbe ajtókat ékeltek be – és mindegyik nyitva áll! Orrfacsaró bűz árad ezekből, amiről azonnal a Zombik dögszaga jut eszedbe, a lényeknek azonban nyomát sem látod. Lehet, hogy Borisz eresztette szélnek őket? Továbbmész, míg egy felfelé haladó lépcsősorhoz nem érkezel. Felmászva a kastély földszintjén találod magadat. Balra tekintve a nyugati, míg előre nézve az északi szárny hosszú folyosóját látod, ami a túlsó végén jobbra fordul. Ebben az irányban két ajtót pillantasz meg nagyjából félúton, egymással szemben. Sejtésed szerint a jobbodon lévő az udvarra nyílik, e mellé egy asztalra egy távcsövet is állítottak. Hirtelen egy fiatal, szőke, farmert és fehér pólót viselő lány bukkan fel a sarok mögül, vállán egy oldaltáskával. Félig sétálva, félig futva halad, miközben vissza-visszapillant maga mögé, mintha követné valami. Mielőtt rákiálthatnál, benyit a tőled balra lévő ajtón – épp amikor egy kisebb Zombicsapat is befordul a folyosóra –, és sietve bezárja azt maga mögött. Az élőholtak dörömbölni kezdenek, bentről pedig sikolyt hallasz. Nincs választásod, kénytelen vagy a segítségére sietni. Végezned kell mind a tizenhét bestiával. Ha sikerrel jársz, lapozz a **245**-re.

342.

Az ajtó egy megvilágított szobába nyílik, melyet a legmodernebb sporteszközök töltenek be. Futó- és evezőgépek, futópadok, szobabiciklik, súlyzók és nyújtópadok sorakoznak egymás mellett. A padlót azonban vastagon belepi a szemét, és amennyire meg tudod állapítani, az eszközöket rég nem használta senki. A helyiség távoli sarkában egy ballonos vízadagoló áll, a hozzá tartozó műanyag poharak szanaszét hevernek. Ha fogsz egy poharat és töltesz magadnak egy kis vizet, lapozz a **306**-ra. Ha inkább becsukod magad mögött az ajtót, és távozol innen, lapozz a **12**-re.

343.

Leereszkedsz a lyukba, és csak akkor engeded el a szélét, amikor már nyújtva vannak a kezeid. Keményen érkezel le a padlóra, kibicsaklik a bokád. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot. A lift bronz tolóajtajai zárva vannak, és képtelen vagy kinyitni őket, hogy bejuss az alagsorba. Ha van nálad egy feszítővas, lapozz a **185**-re. Ha nincs, lapozz a **300**-ra.

344.

Belépsz a zuhanyzóba, és elhúzod magad mögött a sárga függönyt. Hangos zajok szűrődnek be a hálószobából. Kiáltások és sikolyok, puffanások és csörömpölés, recsegés zaja, amint felforgatják a bútorokat és betörik az üvegeket. Kétségtelen, hogy Zombik vannak odabenn. Ha továbbra is rejtve maradsz, de készen a harcra, lapozz a **313**-ra. Ha inkább kimész, és rátámadsz a bestiákra, lapozz az **53**-ra.

345.

Ottó lassan reagál a támadásodra, és a gyors mozdulatod váratlanul érte. Lábaiddal sikerül átkulcsolnod a derekát, majd pedig onnan a földre rántanod a sikoltozó férfit. Megpróbál kiszabadulni a szorításodból, de erősen tartod, és egyik bilincsed láncát a nyakára hurkolod. Kínzód levegőért kapkod és összevissza kalimpál. Könyökével többször is arcon talál, de nem okoz komolyabb sebesülést. Te kitartasz, és még jobban meghúzod a láncot, míg végül fel nem hagy a rángatózással, és el nem ájul. Lelököd magadról a testet, és épp sikerül elérned az övét. Kutató ujjaiddal hamarosan rátalálsz egy kulcsra, ami egy lánccal – mely épp elég hosszú ahhoz, hogy elérjen a béklyódig – az övére van erősítve. Szerencséd van, beleillik a zárba, és megkönnyebbülve látod, amint elereszti a kezed. A másik csuklód is kiszabadítod, majd a bilincseket az ájult gengszter kezére csatolod. A zsebeit átkutatva csupán egy középkorú, termetes nőt ábrázoló fényképet találsz – ezt a padlóra hajítod. Megmasszírozod sebes kezeidet, miközben azon töprengsz, mitévő légy. Mezítláb vagy, és még mindig az a póló és nadrág van rajtad, ami elrablásodkor is. Jó lenne, ha ezeket le tudnád cserélni, de Ottó ruhái még a tieidnél is jobban bűzlenek, úgyhogy ezzel még várnod kell. Ezen kívül rá kell találnod a kivezető útra. Ottó felnyög, miközben kezd magához térni. Ha ki akarod hallgatni, lapozz a **21**-re. Ha inkább azonnal távoznál innen, lapozz a **73**-ra.

346.

Roznik hidegen végigmér. – Hát, akkor azt javaslom, hogy fordulj vissza, és szerezd meg Yurrtól a pénzt. – Ha elő akarod húzni a fegyvered, hogy feltartóztasd a férfiakat és bezárd őket egy cellába, lapozz a **364**-re. Ha sarkon akarsz fordulni, majd végigrohanni a folyosón, lapozz a **120**-ra.

347.

Az ajtó egy ablaktalan helyiségbe nyílik, melynek közepén egy kör alakú asztal áll, mellette hat székkel. A falakat padlótól plafonig polcok töltik be, melyeken társasjátékok, számítógépes játékok, könyvek, magazinok sorakoznak. Az egyik polcon csupa színes gerincű könyv sorakozik, melyek között olyan fantasztikusnak ható címek láthatóak, mint *A Tűzhegy Varázslója* vagy *A Pusztító*. A legtöbb helyet azonban mégiscsak a társasjátékok foglalják el. Az egyik magasabb polcon, egy halomnyi táblajáték és egy nagy, „Játékeste Hírlevél” feliratú doboz között egy kupa áll. Leemeled, és alaposabban is megnézed. „A Paguda Kupa” feliratot olvasod rajta, hátulján pedig hat név látható. Ha kíváncsiságból belenéznél néhány dobozba, lapozz a **297**-re. Ha inkább távoznál a teremből, és továbbindulnál a folyosón, lapozz a **129**-re.

348.

Az udvarra kivezető, üveges kettős ajtó nyitva van. Rengeteg igen izgatottnak tűnő Zombit látsz itt céltalanul kószálni. A keleti szárny első emeletén egy erkélyt pillantasz meg, melyre egy gépágyú van rögzítve. A mellette lévő falra fémlétrát rögzítettek, ami a tetőről egészen az udvarig húzódik. Ha át akarsz futni az udvaron a létrához, lapozz a **88**-ra. Ha inkább el akarod kezdeni irtani a Zombikat, lapozz a **392**-re.

349.

A Zombi ruháit gyorsan átkutatva egy bronzkulcsot (melybe a 111-es számot nyomták) és egy pénztárcát találsz. Ez utóbbiban pénz helyett egy törött műanyag kártyát találsz, ami a felirata alapján bizonyos Tom Watson jogosítványa. A fényképen egy mosolygós, kerek arcú, fekete hajú, szemüveges férfit látsz. Pár pillanatig elmerengsz rajta, milyen szörnyű sors vezette ide, hogy Zombivá váljon. Végül félrehajítod a pénztárcát, és átkutatod a szekrényt. A dobozok háztartási eszközökkel vannak tele, amiknek semmi hasznát nem veszed. Zsebre vágod a kulcsot, és folytatod utadat a folyosón. Lapozz a **311**-re.

350.

A Zombik hatalmas tömegét látva Amy sikítva ösztönöz gyorsabb munkára. Ha van nálad egy nagy sárgaréz kulcs, lapozz a **35**-re. Ha nincs, lapozz a **243**-ra.

351.

Boldogan sóhajtasz fel, hogy túlélted a Harci Kutyák támadását. A terem hátsó végébe sétálsz, és leemeled a kampóról a kulcscsomót. Összesen nyolc különböző méretű és alakú kulcsot találsz rajta, melyekbe 1-től 8-ig nyomtak bele számokat. Az övedre akasztod ezeket, remélve, hogy egyszer még jól jöhetnek. Kifele menet a bal oldali falon megpillantasz egy kis szekrényt, amiben két elsősegélycsomagra lelsz. Lapozz a **276**-ra.

352.

Másodpercekkel később újabb hangos robbanás rázza meg a folyosót. Szerencsére csak néhány kisebb repesz talált el a lábadon – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. A Zombi azonban, ami a kezében tartotta a gránátot, már nem volt ilyen szerencsés – sem pedig a körülötte állók. A robbanás ereje telibe kapta őket, és mindannyian apró darabokra szakadtak. Csökkentsd a horda számát 2k6+1-gyel. Ezután felkelsz, hogy választott fegyvereddel végezz az „életben" maradottakkal. Lapozz a **17**-re.

353.

A tudósnak sikerül a combodba döfnie az injekciós tűt. Rettegve felüvöltesz, amikor rájössz, hogy hamarosan te is Gingrich Yurr Zombiseregének egyik tagjává válsz. Az átalakulás szinte azonnal megkezdődik. Összevissza kezdesz lövöldözni, végül azonban elveszted az akaratod, és a földre ejted a fegyveredet. Kalandod itt véget ér.

GINGRICH-MINER

354.

A festményeken tekintélyt parancsoló férfiak néznek le rád, akik valószínűleg a kastély urai voltak az elmúlt évek során. Mindegyik kép alatt látsz nevet és dátumot is, és mindegyikük vezetékneve Yurr. Zordnak tűnnek, kivéve a legutolsót – egy markáns arcú, hosszú hajú, átható tekintetű fiatalt, aki ravaszan mosolyog, és aki még társainál is gonoszabbnak és rosszindulatúbbnak tűnik. A kép alatt a Gingrich Yurr név áll. Ő a kastély jelenlegi ura, aki Ottó szerint meg akar téged ölni. Bár sárga mellényt visel, és egy kis, fehér nyulat simogat a karjában, egész kiállása magabiztosságot sugall. Ha közelebbről is meg akarod vizsgálni a képet, lapozz a **126**-ra. Ha balra szeretnél elindulni az előcsarnokban, lapozz a **223**-ra. Ha jobbra, lapozz a **113**-ra.

355.

Nem telik bele sok időbe, hogy szétvágd az ajtókat egyben tartó fémreteszt. Szétcsúsztatod az ajtókat, és kilépsz a hideg folyosóra, melyet a mustárszínre festett plafonon sorakozó, szögletes burájú lámpák világítanak meg. A falakon derékmagasságig sötétzöld csempék sorakoznak, melyek közül több is hiányzik, e fölött ugyanaz a komor szín tekint vissza rád. A festék már öreg, megpattogzott, és több helyen vér borítja. A levegőbe szagolva kellemetlen, csípős szag üti meg az orrodat. Hirtelen léptek zaja hangzik fel a folyosó tőled balra eső szakasza felől. Jobbodon, nagyjából húszméternyire egy kettős lengőajtót látsz, ami fekete gumiból készült. Ha kíváncsi vagy rá, ki közeledik, lapozz a **45**-re. Ha inkább belépsz az ajtószárnyakon, lapozz a **31**-re.

356.

Látod, hogy még mindig elég sok Zombi ténfereg kint az udvaron, ezért odasúgod a lánynak, hogy majd azután végzel velük, hogy őt biztonságba juttattad. Lábujjhegyen haladtok végig a folyosón, lehajolva, hogy ne látszódjatok az ablakokon át. Hamarosan eléritek a folyosó végét, és bekukucskálsz a sarkon. Semmit nem látsz, így elindultok. Alig haladtok azonban öt métert a keleti szárnyban, amikor éles, fülsüketítő szirénázás tölti be az egész épületet, a hátad mögött pedig egy gépfegyver hangzik fel. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **140**-re. Ha 4–6, lapozz a **219**-re.

357.

Nem vesztegeted az idődet, kihúzod a gránátból a biztosítószeget, behajítod a hálóterembe, majd becsapod magad előtt az ajtót. A padlóra veted magad, hogy elkerüld a robbanás lökéshullámát. Néhány másodperccel később hangos robbanást hallasz a túloldalról, amint a gránát apró darabokra szaggatja ellenfeleid egy részét. Miután kinyitod az ajtót – pontosabban ami megmaradt belőle –, bepillantasz a füsttel teli terembe. A megmaradt Zombik dülöngélve továbbra is feléd tartanak, hogy rád támadjanak. Egy másik fegyverrel leszel kénytelen bevégezni a feladatot. Ha legyőzöd őket, lapozz a **145**-re.

358.

Mit írsz be felhasználónévnek? Ha fehér hattyút, lapozz a **60**-ra. Ha fehér nyulat, lapozz a **328**-ra.

359.

Minden tagod sajog, de feltápászkodsz, és körbenézel. A nyugati szárny lapos tetején állsz, magasan a lenti, sóderral beszórt, négyszög alakú udvar fölött, melyet a homokkőből épült épületek belső falai fognak közre. Hirtelen egy kék és krém színű sportkocsi hajt át a déli szárny főkapuján, és egy éles kanyart téve, csikorgó kerekekkel parkol le a keleti szárny garázsajtaja előtt, egy kisebb porfelhő közepén. A vezető, egy hosszú hajú, különösen nagy fejű férfi kiugrik a járműből, és kinyitja a kaput, majd visszaugrik a vezetőülésbe, és nagy lendülettel behajt az épületbe. Biztosan ő volt Gingrich Yurr! Zombik árasztják el az udvart, a férfi azonban nem bukkan fel újra. Két bestia feléd fordul, majd felemeli a fejét. Látod, hogy feléd mutatnak, majd visítva próbálják felhívni rád társaik figyelmét. Gyorsan kell cselekedned. Nagyjából húszméternyire tőled egy nyitott tetőablakot látsz, a torony oldalán pedig egy ereszcsatornát, ami egészen az udvarig vezet le. Ha a tetőablak felé indulnál, lapozz a **393**-ra. Ha a csatornán akarsz lemászni, lapozz a **4**-re.

360.

Az erkélyről lepillantva látod, hogy a létra rogyásig van fölfelé mászó Zombikkal. Néhány bestia leesik, mások csak megcsúsznak, és egy kézzel kapaszkodva lógnak, többen társaikat rángatva próbálnak feljebb jutni, így szerencsére elég lassan haladnak. Visszasietsz a gépfegyver mögé, és mély levegőt veszel. Összesen huszonhét Zombit számolsz a létra környékén. Összeszorított foggal kioldod a biztonsági zárat, majd kiüríted a töltényhevedert, összesen 2k6+15 fenevadat küldve a túlvilágra. Ha sikerül minden ellenfeleddel végezned az első Harci Körben, lapozz a **110**-re. Ha nem, lapozz a **325**-re.

361.

Bárki is van a tetőn, nyilvánvalóan igen erős, hisz nem okoz neki gondot, hogy a torkodnál megragadva felemeljen. Levegőért zihálva, rúgkapálva emeled fegyveredet fölfelé, célzol, és lősz. A vasszorítás azonnal enyhül. Visszazuhansz, és a hátadra esve vágódsz a tetőre. Ugyanekkor egy hatalmas Zombi teteme zuhan át a cserepeken, átszakítja a korhadt fapadlót, és téged is magával rántva a lenti folyosó padlóján landol. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **231**-re. Ha 4–6, lapozz a **2**-re.

362.

A széf ajtaja rendesen bele van dolgozva a falba, nem találsz olyan peremet, melybe bele tudnád akasztani a feszítővasat. Megpróbálod leverni a fémdoboz körül a vakolatot, de mivel egy masszív téglaüregbe rögzítették be, nem tudod kiásni sem. Úgy érzed, elég nagy zajt vertél már így is, és ha még sokáig folytatod, előbb-utóbb valaki vagy valami fel fog rá figyelni, és egyébként is teljesen hiábavalóak az erőfeszítéseid. Miután semmi más érdekességet nem találsz idebenn, távozol a játékszobából és továbbindulsz a folyosón. Lapozz a **129**-re.

363.

Érzed, ahogy egy nyáladzó száj ér a nyakadhoz, ám mielőtt a Zombinak ideje lenne kitátania az állkapcsát, hogy beléd mélyessze törött fogait, te megragadod a karját, előredőlsz, és áthajítod a bestiát a vállad fölött. A dög hangos puffanással, háttal ráesik a törött dohányzóasztalra, és felüvölt fájdalmában. Ezután feltápászkodik, és társához csatlakozva lassan feléd indul, hogy ismét rád támadjon. Ha legyőzted az élőholtakat, lapozz a **83**-ra.

364.

A tudósok döbbenten merednek a rájuk tartott fegyverre, majd megadóan a magasba emelik a kezüket. Utasítod őket, hogy lépjenek ki a lengőajtón, majd be a liften túli első cellába. Ahogy elhaladtok a felvonó mellett, Roznik mintegy véletlenül elejti az írótábláját. Lehajol, hogy felvegye, de aztán feléd ugrik, hogy beoltson a fertőzött vérrel. Dobj egy kockával! Ha az eredmény 1–3, lapozz a **353**-ra. Ha 4–6, lapozz a **27**-re.

365.

Gyorsan átkutatod a Zombik tetemeit, de nem találsz náluk semmi hasznosat. Csupán a férfi mellényzsebéből kerül elő egy cetli a következő szöveggel: „Mondd meg Larának, hogy szeretem." Ha itt akarsz tölteni egy kis időt, hogy áttanulmányozd a könyveket, lapozz a **139**-re. Ha inkább továbbindulnál a folyosón, lapozz a **160**-ra.

366.

Hat töltény szakítja át az ajtót gyors egymásutánban, ezek egyike telibe trafálja a lábadat. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **254**-re.

367.

Megnyomod a liftajtó melletti rozsdamentes acélpanelen lévő hívógombot. A felvonó halk zümmögésbe kezd, miközben felfelé indul. Végül kis huppanással megáll, és félrecsúszik az ajtaja. Hét őrjöngő, konyhakéssel felfegyverkezett Zombi esik ki belőle, amik azonnal rád támadnak. Még mielőtt bármit is tehetnél, az első fenevad a karodba mélyeszti a kését – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ezután megkezdődik a csata. Mindegyik ellenfeled 2 ÉLETERŐ pontos sebet okoz, ha eltalál. Amennyiben sikerül végezned velük, lapozz a **316**-ra.

368.

Szemed elé kapva a karod, kiugrasz az óralapon tátongó nyíláson, amitől újabb üvegdarabok röppennek szét mindenfelé. Karjaiddal és lábaiddal kapálózva próbálod magad függőlegesben tartani, miközben zuhansz lefelé. A tetőre érkezés még úgy is igen fájdalmasra sikerül, hogy próbálsz gurulva megérkezni, hogy így tompítsd az esés fájdalmát. Feletted az óratorony tetejét hatalmas robbanás rázza meg, amint a dinamit apró darabokra szaggatja a helyiséget. Kődarabok, faszilánkok, fém alkatrészek hullanak a nyakadba – és a Zombi egyik lábfeje is rád esik! Az esés miatt te is elég rossz állapotba kerültél. Dobj két kockával, hogy megtudd, összesen hány ÉLETERŐ pontot vesztettél. Ha még mindig életben vagy, lapozz a **359**-re.

369.

Ahogy átvágsz az udvaron a nyitott garázskapu felé, tizenhárom Zombi veti rád magát. Napok óta be voltak zárva az egyik itteni raktárhelyiségbe, és mostanra már nagyon bedühödtek. Jókora csavarkulcsokat és kalapácsokat lóbálnak a kezeikben, ami igen veszélyes ellenfelekké teszi őket. Meg kell küzdened velük. A támadásod minden túlélője 2 ÉLETERŐ pontos sebeket képes okozni a szerszámokkal. Ha végzel velük, lapozz a **247**-re.

370.

Ahogy összeszorított ököllel Borisz felé indulsz, az egyszerűen, szinte unottan csak vállat von, és annyit mond: – Ég veled. – Ezután meghúz egy kart, mire megnyílik a talpad alatt a kőpadló. Lapozz a **216**-ra.

371.

A Zombi harapása igen fájdalmas – vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot –, fogai azonban nem hasítják át a bőrödet. Mielőtt a fenevad megfertőzhetne, megragadod a karját, előredőlsz, és áthajítod magadon a bestiát. A dög hangos puffanással, háttal landol a törött dohányzóasztalon, és felüvölt fájdalmában. Lassan feláll, és csatlakozik társához, ami támadásra készül ellened. Ha legyőzöd a két élőholtat, lapozz a **83**-ra.

372.

A zsebedbe nyúlsz, kiveszed belőle az aranymedált, és átnyújtod a lánynak. – A medálom! Hol találtad meg? – kérdezi ismét boldogan.

– Nem akarod tudni – válaszolod komoran.

– Köszönöm. Köszönöm. Köszönöm. – Amióta találkoztatok, most először látod mosolyogni. Emlékezteted rá, hogy ideje indulnia. Azt javaslod neki, az erdő szélén menjen, és kövesse az utat, de úgy, hogy őt ne láthassák meg, ha elhajtanak mellette. Búcsút intesz neki, és megígéred, hogy hamarosan ismét látni fogjátok egymást. Visszamész a raktárszobába, és bezárod magad mögött a titkos ajtót. Innen kilépsz a folyosóra, balra indulsz, befordulsz a nyugati szárnyba, és végigsietsz rajta, egészen a sarokig, ahol az északi szárny és a pincébe vezető lépcsősor találkozik. Már épp elindulnál lefelé, amikor ismét megakad a szemed az asztalra állított teleszkópon. Lapozz a **230**-ra.

373.

Óvatosan egyensúlyozol át a Zombi maradványokkal teleszórt lépcsősoron. Útközben kiveszed a baltát (SEBZÉSE 1k6) a félkarú bestia kezéből, és hamarosan felérsz az emeletre. Egy elágazáshoz érkezel. Ha innen balra akarsz továbbindulni, lapozz a **47**-re. Ha jobbra, lapozz a **240**-re. Ha egyenesen mennél tovább, lapozz a **332**-re.

374.

Fentről zajt hallasz, és amint felnézel, Gingrich Yurr gonosz arcát pillantod meg, amint a padlóba robbantott lyukon át téged néz. Egy kis üveget ejt le, ami széttörik az akna alján. Altatógáz van benne, amitől hamarosan elájulsz. Mikor felébredsz, egy jókora teremben találod magad, egy simára csiszolt kőhöz láncolva. Vicsorgó Zombik vesznek körbe, amik egyből izgatottá válnak, amikor meglátják, hogy kinyitod a szemeidet. Közelebb csoszognak, miközben egy magas, vékony, szemüveges, fehér laborköpenyt és gumikesztyűt viselő férfi valamit a nyakadba fecskendez. A tudós magában kuncog, miközben elmondja, hogy Zombi vért kaptál, és hogy hamarosan te leszel Gingrich Yurr Zombiseregének legújabb katonája. Kalandod itt véget ér.

375.

A hálóban kutakodó Zombik betörnek a fürdőbe, és feléd iramodnak, látszólag alig várva, hogy széttéphessenek. Megpróbálsz felállni, hogy megvédd magad, de túlságosan sokan vannak; sikerül magukhoz ragadniuk a kezdeményezést. 6 ÉLETERŐ pontot vesztesz a kezdeti támadástól. Ha még életben vagy, sikeresen kimászol az élőholtak halma alól, és végre felveszed velük a harcot. A szokott módon küzdj meg velük. Ha sikerül mind a hat támadóval végezned, lapozz a **20**-ra.

376.

Elég szomjas vagy, ezért mohón felhajtod a folyadékot, aminek sokkal jobb az íze, mint a szaga. Pechedre halálos mérget – ciánt – kevertek bele! A méreg gyorsan hat. Gyomrodra szorítva a kezed a földre rogysz, elájulsz, és többé nem térsz magadhoz. Kalandod itt véget ér.

377.

Amilyen gyorsan csak tudsz, fölfelé rohansz. Nagyjából félúton járhatsz, amikor a riasztó leáll – ám új zajok ütik meg a füledet, melyek lentről szűrődnek fel: a Zombik immáron túlságosan is jól ismert üvöltő, krákogó hangja. Kitartóan szaladsz fölfelé, remélve, hogy a fenti tűzálló ajtó nincs bezárva. Erősen lihegve éred el a tetőt, majd lenyomod a fémrudat. A nyugati szárny tetejének egy laposabb részére érkeztél, a ragyogó napsütésbe. Ha el akarod torlaszolni az ajtót, hogy az üldözőid ne érhessenek utol, lapozz a **125**-re. Ha meg akarsz küzdeni a bestiákkal, lapozz a **269**-re.

378.

Az ajtó egy kis, mosodaszerű helyiségbe nyílik. Az egyik sarokban egy magas, fehér szekrény áll, mely előtt egy oldalára döntött vödör, egy felmosórongy és két seprű hever. A szemközti fal fennmaradó részén teljes szélességben egy munkapolc húzódik, melyen egy koszos ruhákkal megpakolt, műanyag kosár hever. Ez alatt egy-egy mosó- és szárítógép áll. Az ajtó mellé egy régi málhászsák van támasztva, túloldalán pedig cipők sorakoznak. Ha bele akarsz nézni a zsákba, lapozz a **291**-re. Ha a szekrényben néznél szét, lapozz a **13**-ra.

379.

A csatornába ereszkedve a csípős, fanyar bűz hatására kis híján kihányod magadból utolsó vacsorád maradékait. Az akna legalján egy keskeny parton találod magad, melletted a szennyvíz folydogál. Balodon, egy téglafalból egy nagyobb cső mered elő, melyből kellemetlen folyadék árad a folyamba. A közel kör keresztmetszetű folyosót kis villanykörték világítják be valamennyire, melyek a plafonon, egy elektromos kábel mentén futnak. Ezek túl távol vannak egymástól ahhoz, hogy rendesen beláthasd a helyet. A plafonról időnként vízcseppek cseppennek le, melyek kísérteties hangot adnak ki, amint a lassan szivárgó szennyvízbe esnek. Hirtelen cincogó hangra leszel figyelmes. A homályba tekintve Zombik helyett hatalmas, szürke patkányok egy kisebb raját veszed észre. A Mutáns Csatornapatkányok, amik a vízben lévő vegyi anyagoknak köszönhetik áldatlan állapotukat, négyszer akkorák, mint közönséges társaik. Kidülledő, vörös szemeik, valamint hosszú, éles fogaik és karmaik vannak. Összesen tizenöten közelítened feléd. Mindegyiküknek 1 ÉLETERŐ pontja van, és mindegyikük 1-es SEBZÉSRE képes. Meg kell küzdened velük. Ha sikerül végezned a bestiákkal, lapozz a **122**-re.

380.

Magadra öltöd a laborköpenyt, majd belépsz, bemutatkozol, és közlöd velük, hogy Gingrich Yurr küldött ide, hogy csatlakozz hozzájuk. A gonosz tekintetű, kopaszra borotvált fejű férfi hűvösen bemutatkozik: Roznik professzornak hívják. Gyanakodva mér végig, és tudni akarja, hogy nálad van-e az a 100 dollár, amivel a legutóbbi adag fertőzött vérért tartozik neki a férfi. Ha van nálad ennyi pénz, és át akarod adni neki, mint fizetség, lapozz a **138**-ra. Ha nincs nálad ekkora összeg, vagy csak nem akarsz megválni tőle, lapozz a **346**-ra.

381.

A dárda egyenesen a nyakadba fúródik és könnyedén átszúrja a bőrödet. A lövedék hegyén méreg volt, még ha nem is túlzottan erős fajta. 5 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha még életben vagy, kihúzod a dárdát a nyakadból, és amennyire tőled telik, bekötözöd a sebet. Ezután alaposabban is megvizsgálod a kapcsolót. Sikerül megállapítanod, hogy valójában három állása van. A középső lehet a kikapcsolt, az alsó – most már tudod – a csapdát aktiválja, és van egy felső állása is. Ha úgy gondolod, megkockáztatod, hogy felkapcsold, lapozz a **41**-re. Ha nem akarsz hazardírozni, és inkább azonnal távoznál a könyvtárból, lapozz a **160**-ra.

382.

A riasztó elhallgatott, te pedig nem tétovázol tovább, felrohansz a tűzlépcsőn, míg el nem éred annak legtetejét. Erősen zihálva nyomod le a tűzálló ajtót nyitó fémrudat. A nyugati szárny tetejére érkezel, ragyogó napsütésbe. Lapozz a **40**-re.

383.

A robbanás teljes ereje a mellkasodon kapott el, a túlélésre semmi esélyed nincs. Kalandod itt véget ér.

384.

Gyorsan átkutatod áldozatodat, de csupán egy sörnyitót és egy beszáradt szövegkiemelőt találsz. Nem akarsz több időt pazarolni az ilyen felesleges kacatokra, ezért úgy döntesz, tovább olvasod Amy naplóját. Lapozz a **123**-ra.

385.

A folyosó élesen jobbra kanyarodik, majd még nagyjából ötven méteren át halad előre, és ismét jobbra fordul. Hamarosan egy feketére festett vasajtóhoz érkezel, ami a jobb oldali falból nyílik. Zárva van, és nem tudod kinyitni. Miközben azon töprengsz, hogy mihez kezdj, a döntést valaki megkönnyíti számodra. Lapozz a **109**-re.

386.

Félretolod a festményt, és egy keskeny ajtót pillantasz meg mögötte, amit eddig elrejtett a kép. Ha be akarsz rajta nyitni, lapozz a **304**-re. Ha inkább balra indulnál el az előcsarnokban, lapozz a **223**-ra. Ha jobbra, lapozz a **113**-ra.

387.

Ahogy lefelé mászol az ereszcsatornán, a Zombik gyülekezni kezdenek odalenn. Ha van nálad egy gránát, lapozz a **315**-re. Ha nincs, lapozz a **65**-re.

388.

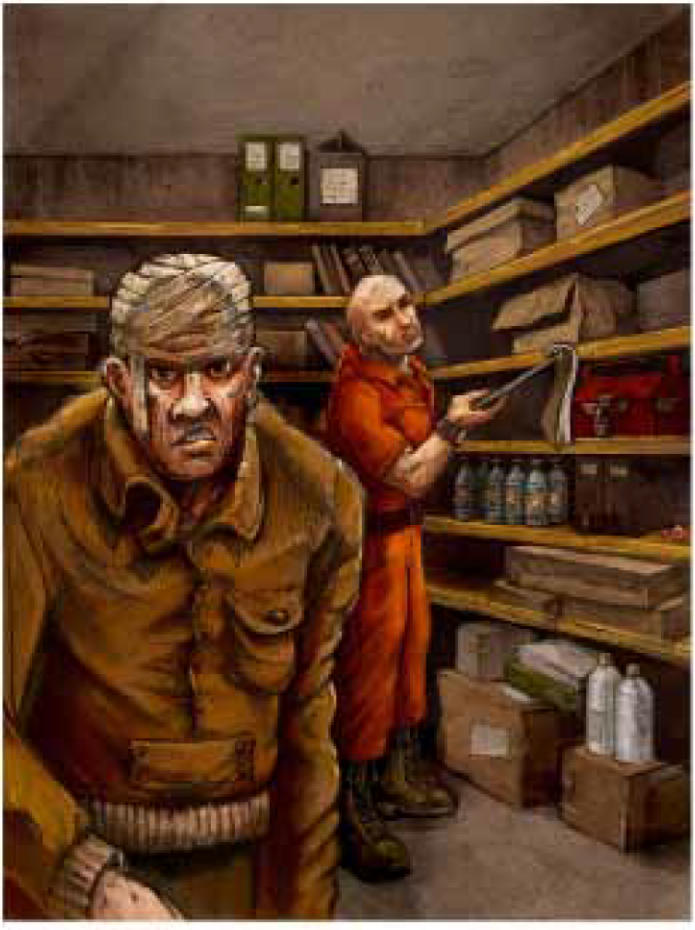
Pár méter után egy jókora, fekete fémládát veszel észre, ami a jobb oldali fal mellett áll. A tetejére egy papírt ragasztottak, melyen nagy, piros betűkkel az alábbi felirat olvasható: „Veszély – ne nyisd ki!” Ha nem törődsz a figyelmeztetéssel, és kinyitod a ládát, lapozz a **261**-re. Ha inkább megfogadod a tanácsot, és továbbmész, lapozz a **25**-re.

389.

Yurr kiváló lövész, aki csak ritkán véti el a célpontját. Fejed oldalra dől, ahogy a halántékod feletti kis lyukon át csurogni kezd a vér. Amint kezeidből elszáll az erő, elereszted az esőcsatornát, és a vonyító Zombik közé zuhansz. Kalandod itt véget ér.

390.

Ahogy a sportkocsi teljes sebességgel feléd közelít, látod, amint Yurr izgatottan elmosolyodik. Az autóra üríted a táradat, nem tudva, hogy annak szélvédője golyóálló üvegből készült. Yurr arcán egyre szélesebbre terül a beteges vigyor, miközben feléd közelít, tudósa pedig tovább tüzel rád a gépfegyverrel. Ha a lövedékek nem is, az autó biztosan végez veled. Kalandod itt véget ér.



391.

A folyosó egy ajtóban ér véget, melynek túloldaláról lépések zaja üti meg a füledet. Nincs mit tenned, kénytelen vagy benyitni, és szembeszállni azzal, aki a túloldalán van. Nagy levegőt veszel, berúgod az ajtót és berontasz a terembe. Egy jókora raktárban találod magad. Veled szemben egy férfi áll, aki az egyik kezében lévő írótáblára jegyzetelve vizsgálja a plafonig húzódó, nagyrészt üres polcok tartalmát. Nagyjából 30 éves lehet, elég köpcös, feje simára van borotválva, narancssárga overállt és fekete bakancsot visel. Látszólag a legkevésbé sem zavartatja magát hirtelen felbukkanásod miatt.

– Á, biztos te vagy az új rab. Nem gondoltam, hogy itt bukkansz fel – mondja közömbös hangon. – Eddig még senki nem szökött meg Ottó börtönéből. Tudsz egyetlen okot, hogy ne riasszam az őrséget? – Mielőtt megszólalhatnál, a férfi elmosolyodik. – A válasz, barátom, a pénz. Villants egy kis zöldhasút! Egyébként Borisznak hívnak.

– Én pedig Gregor vagyok – hangzik fel egy mély hang a balodon. Oda fordulva egy jóval idősebb, ráncos arcú alakot pillantasz meg, aki egy fekete bomberdzsekit és koszos, szakadt sportcipőt visel. A feje valamiért be van kötve.

A szemközti falon egy ajtót látsz. Ha megpróbálsz odarohanni, lapozz a **157**-re. Ha maradsz, és beszédbe elegyedsz a férfiakkal, lapozz az **51**-re.

392.

Fegyvered a legközelebb álló Zombicsapat felé fordítod, és tüzelni kezdesz. Abban a pillanatban az összes bestia megindul feléd. Túl sokan vannak, és képtelen vagy minddel végezni, mielőtt kifogynál a lőszerből. Még pár percig élsz, amíg a földre tepernek, és rád másznak. Hamarosan teljesen beborít a fenevadak vére, és te is megfertőződsz. Mikor az átalakulás véget ér, megfordulsz, és a kettős ajtó felé intesz, ami mögött Amy rejtőzik. Átvezeted a visító Zombihadat az udvaron. Hamarosan a lány is csatlakozik hozzátok. Kalandod itt véget ér.

393.

Végigmászol a tetőn, amíg el nem éred a nyitott tetőablakot. Azon lenézve egy gazdagon berendezett hálószobát látsz, közvetlenül alattad, nagyjából ötméternyire egy baldachinos ággyal. Ha le akarsz rá ugrani, lapozz a **124**-re. Ha inkább visszamennél a torony oldalához, és az ereszcsatornán másznál le, lapozz a **4**-re.

394.

Visszarohansz a kapuhoz, ahol Amy sikítozva ösztökél, hogy mielőbb kinyisd a lakatot, ami zárva tartja a kijáratot. Ha van nálad egy nagy bronzkulcs, lapozz a **35**-re. Ha nincs, lapozz a **243**-ra.

395.

Átlépsz a Zombik vonagló tetemein, és alaposan körbenézel a teremben. Az egyetlen érdekes dolog, amit látsz, az a kovács fogója, amit el is teszel. A függöny mögött egy kis alkóvot találsz, ahol egy eddig nem látható, fekete vasajtót veszel észre. Ha be akarsz nyitni rajta, lapozz a **32**-re. Ha inkább visszatérnél a főfolyosóra, és azon folytatnád tovább a kutatást, lapozz a **385**-re.

396.

Látod, hogy két kulcslyuk is van a záron, egy nagyobb és egy kisebb. A felső, nagyobbik lyuk fölé egy 8-as, az alsó fölé pedig egy 2-es van karcolva. Ha ezekkel a kulcsokkal próbálnál benyitni, lapozz a **82**-re. Ha egy másik kombinációval próbálkoznál, lapozz a **274**-re.

397.

Óvatosan felemeled a kuka tetejét. A belsejében néhány üres műanyag palackot látsz, melyek belsejét alvadt vér borítja. Az egyik palack megrepedt, és a tartalma kifolyt a kuka aljába is. Mindezek alól egy fekete jegyzetfüzet is kikandikál, melynek lapjait teljesen eláztatta ez a vér, ami a sejtésed szerint akár a Zombiktól is származhat. Ha van nálad egy pár gumikesztyű, lapozz a **61**-re. Ha nincs, de szeretnél lenyúlni a füzetért, lapozz a **101**-re. Ha inkább becsuknád a kuka tetejét, és továbbindulnál a folyosón, lapozz a **155**-re.

398.

Ilyen rövid távolságból igen valószínűtlen, hogy egy Yurrhoz hasonló, remek lövész elvétsen egy ilyen könnyű célpontot, mint amilyen te vagy. Valahogy azonban mégsem sikerült fejbe találnia – arra célzott ugyanis –, a golyó a karodba fúródott bele. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Ha még életben vagy, lapozz a **277**-re.

399.

A Zombi feláll, felrúgja a dobfelszerelést, és vérző, felhólyagosodott karjait előre nyújtva feléd iramodik, hogy végezzen veled. Egyetlen ilyen bestiát legyőzni azonban nem okoz neked semmiféle nehézséget. Miután végzel vele, eldöntöd, mitévő légy. Ha átkutatod a helyiséget, lapozz a **334**-re. Ha távozol innen, és továbbindulsz a folyosón, lapozz a **252**-re.

400.

Ahogy a nap elkezd lebukni a láthatáron, egy kis, Melis nevű faluba érkeztek. Egyenesen a rendőrségre mentek, és beszámoltok a Goraya kastélyban tapasztalt szörnyűségekről. Csupán két rendőr állomásozik itt, de mindketten csak bámulnak rád, amikor beszámolsz nekik a gyötrelmes napok eseményeiről. Először fenyegetni kezdenek, hogy letartóztatnak, végül azonban beleegyeznek, hogy másnap reggel kimennek a helyszínre. Utasítanak, hogy szálljatok meg a helyi fogadóban, de megtiltják, hogy elhagyjátok a települést, másnap ugyanis folytatni akarják a kihallgatásotokat. Egy kis vendégházban szállásolnak el titeket, és miután végre lezuhanyozol, a vacsoránál ismét összefutsz Amy-vel. Egyikőtök sem valami éhes, így éjszakába nyúlóan beszélgettek Gingrich Yurról. – Szóval mit gondolsz, sikerült az összes Zombival végezned? – kérdezi aggódva Amy. Azt válaszolod, hogy igen, és közben titokban nagyon reméled, hogy tényleg így történt. Magadban végiggondolod a megvívott csatákat, és hogy összesen hány bestiával végeztél. Lapozz a kivégzett Zombik számának megfelelő fejezetpontra. Ha a történet ott nem folytatódik értelmesen, lapozz a **165**-re.

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

Kaland Játék Kockázat kötetek:

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

Fantázia Harcos kötetek:

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

Kaland Játék Kockázat kézikönyve:

TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

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

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

Kaland - Játék - Kockázat weboldal

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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

A ZOMBIK VÉRE

A Goraya kastélyban egy bomlott elme torzszüleményei kelnek életre...

Az őrült, elmebeteg Gingrich Yurr arra készül, hogy a világra szabadítsa Zombiseregét. Őt és élőhalott hordáját is meg kell állítanod. Ebben az életre-halálra szóló kalandban a TE döntéseiden múlik a világ sorsa. Sikerülni fog túlélned a kastély szörnyűségeit, vagy TE is Zombivá válsz?

KALAND • JÁTÉK • KOCKÁZAT

TE döntöd el, mikor, melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdákból, melyik teremtménnyel csapsz össze. A megoldás a TE kezedben van!

Könyv és társasjáték az, amit a kezedben tartasz, amelynek főhőse TE vagy! A játékhoz nem kell más, mint egy ceruza, egy radír, no meg némi szerencse.