Steve Jackson és Ian Livingstone

HOLDJÁRÓ

Félelmetes fantáziajáték
A főhős Te vagy!

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

KALAND
JÁTÉK
KOCKÁZAT

Steve Jackson és Ian Livingstone ajánlata

HOLDJÁRÓ

Írta: Stephen Hand

ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Moonrunner

Fordította
Loriana

Elrendezés és kiegészítés
runner és FireFoX

Borító illusztráció
Terry Oakes

Borító szerkesztés
runner

Martin McKenna illusztrációival

Concept © Steve Jackson és Ian Livingstone, 1992
Text © Stephen Hand, 1992
Illustrations © Martin McKenna, 1992
Map © Leo Hartas, 1992
Hungarian |z| Zagor.hu, 2013

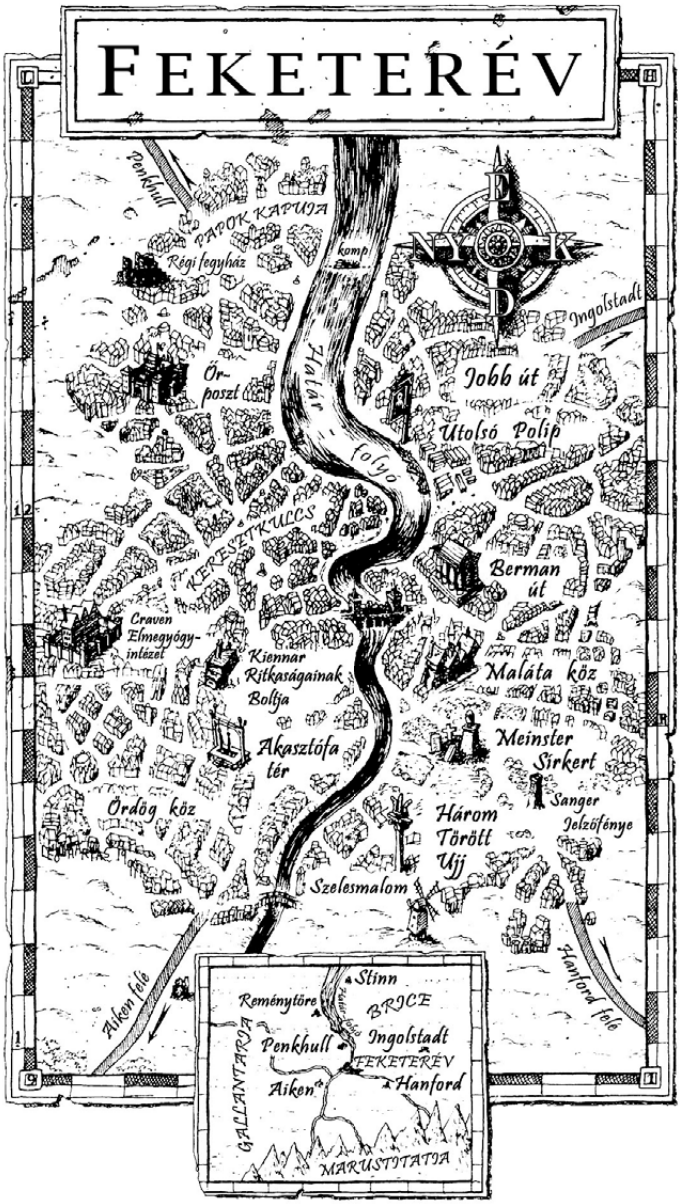
TARTALOM

Bevezetés
7

Kalandlap
18

Háttértörténet
20

Holdjáró
24


FEKETERÉV
Penkhull
PAPOK KAPUJA
Régi fegyház
komp
Ingolstadt
Ír-
poszt
Jobb út
Utolsó Polip
folyó
KERESZTKUCCS
Berman
út
Craven
Elmegyógy-
intézet
Kiennar
Ritkaságainak
Boltja
Maláta köz
Meinster
Sírkert
Akasztófa
tér
Sanger
Jelzőfénye
Ördög köz
Három
Törött
Ujj
Szelesmalom
Aiken felé
Hanford felé
Slinn
Reménytöre
BRICE
Ingolstadt
Penkhull
FEKETERÉV
Aiken
Hanford
GALLANTARJA
MARUSTITATJA

Bevezetés

Felderíteni a Lacynthiai Barlangokat, megütközni Orchelm ellenséges vonulatai mögött, újra felfedezni Daemos Elfeledett Templomát, szembeszállni Vannan rettenetes Vámpír Urával – a legtöbb kalandozó büszke lenne rá, hogy akár egyet is teljesített e hőstettek közül, de te ezeket mind véghezvitted sok másikkal egyetemben. Sőt mi több, ezeket az életveszélyes hőstetteket mind tanoncidőd alatt hajtottad végre. Azokhoz a kevesekhez csatlakoztál, akiket – a szólással élve – nagyon is a veszély éltet: Fejvadász lettél.

Fejvadászként marcona, tapasztalt, veszélyt nem ismerő túlélő vagy, aki abból az ellenszolgáltatásból él, amit az Óvilág civilizált népei nyújtanak, cserébe a körözött bűnözők elfogásáért. A többi fejvadásszal ellentétben, akik kegyetlen, pénzsóvár söpredékek, nem vesztegeted az idődet holmi piti tolvajok elkapására. Ehelyett arra törekszel, hogy visszatérjen az igazság az Óvilágba, hogy a legfőbb megátalkodott gazembereket levadászd, akiket megannyi aljas háborúból és kegyetlen szerencsétlenség miatt ismersz korábbról, akik nemrégiben a szülőföldet, Gallantaria térdre kényszerítésével fenyegettek. Addig nem nyugszol, amíg fel nem derítettél és el nem fogtál mindenkit ezek közül a gonosztevők közül.

Hogy mit jelent az ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE ebben a könyvben, megtudod a következőkből. Ha

netán nem lenne teljesen világos a dolog, ne törődj vele. Bátran előre! Vágj neki az olvasásnak, menet közben minden a helyére kerül! De ha elfelejtenéd, hogyan kell jól megvívni egy harcot, hogyan menekülhetsz, hogyan gyógyíthatod magad a játék szabályai szerint, nyugodtan visszalapozhatsz.

Hogyan küzdj meg az alvilág teremtményeivel?

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned mennyire vagy erős, illetve gyenge. Van egy kardod, egy pajzsod és egy hátizsákod étellel, itallal az útra. Felkészültél a feladatra, megtanultál a karddal bánni, és keményen edzettél, hogy erős légy. Hogy megtudd, milyen hatékonyak voltak előkészületeid, dobókockával döntsd el kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 18. oldalon találod a *Kalandlapot*, amelyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is. Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a *Kalandlapra*, vagy fénymásolatot készítesz erről az oldalról, hogy azt újabb játékra is felhasználhasd.

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE

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

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

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

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

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

A CSATA

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

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres Harc Szörnyekkel feliratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összecsapsz valamelyikükkel.

A harc menete

1. Dobj két dobókockával a teremtmény nevében. A kapott számot add az ő ÜGYESSÉG pontjaihoz. Az összeg az ő TÁMADÓEREJE.
2. Dobj két kockával most magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtménye, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, és haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtétek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől elölről kezditek.
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonjál le 2 pontot ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod SZERENCSÉDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd odébb).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonjál le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSÉD (lásd odébb).
6. Ellenőrizd a teremtmény vagy a saját ÉLETERŐ pontjaidat, és a SZERENCSE pontokat is, ha kell.
7. Kezdd el a következő fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, azaz ismételd meg a lépéseket 1–6-ig. Ezt mindaddig megteheted, amíg vagy a te, vagy a teremtmény ÉLETERŐ pontjai nem fogynak el (halál).

CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

Egyes helyzetekben egynél több ellenféllel kell majd megküzdened. Előfordul, hogy egyként kell kezelni

őket, lesz olyan, mikor egyesével kell harcolnod és olyan is, mikor egyszerre kell összecsapnod velük. Ha egyként kezeled őket, vagy egyesével kell küzdeni, akkor a harcot a szokásosak szerint kell lebonyolítani. Utóbbinál addig kell küzdened, míg az összes ellenfeledet le nem győzted.

Mikor egyszerre több ellenféllel kell megküzdened, minden egyes Harci Körben minden ellenfeled külön-külön fog megtámadni, míg te csak egyet támadhatsz egy időben (hacsak nem rendelkezel a *Küzdelem* Speciális Képességgel – ezt a *Speciális Képességek* résznél fejtjük ki bővebben). Kiválasztott ellenfeleddel a szokásos módon bonyolítsd le a küzdelmet. A többi ellenfeleddel szemben is a normál módon határozd majd meg a Támadóerődet, de ha a tied lesz a nagyobb, akkor nem sebezted meg, tekintsd úgy, hogy csupán kivédted a támadását. Mindamellett, ha az ellenfél Támadóereje lesz a nagyobb, akkor a szokott módon sebesültél meg. Természetesen minden további ellenfeleddel külön-külön meg kell küzdened.

SZERENCSE

Kalandjaid során, akár csatában, akár olyan helyzetekben, amikor a SZERENCSE dönthet sorsod alakulásában (az erre vonatkozó utasítást az adott fejezetpontok alatt megkapod), a SZERENCSÉDRE is számíthatsz, hogy az események kimenetele számodra kedvező legyen. De vigyázz! A SZERENCSÉRE számítani kockázatos, és ha *bal*szerencsés vagy, az eredmény végzetes lehet.

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

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

A SZERENCSE *használata csatában*

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

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

Ha a teremtmény sebzett meg téged, azért *Tedd próbára* SZERENCSÉDET, hogy csökkentsd a sebet. Ha SZERENCSÉD van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett

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

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

AZ ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE KEZDETI ÉRTÉKRE TÖRTÉNŐ VISSZAÁLLÍTÁSA

ÜGYESSÉG

ÜGYESSÉG pontjaid nem sokat fognak változni kalandjaid során. Helyenként, egy-egy oldalon olyan utasítást találsz, hogy növeld vagy csökkentsd ÜGYESSÉG pontjaid számát. Egy csodafegyver növelheti ÜGYESSÉGED, de ne feledd, hogy egyszerre csak egy fegyvert használhatsz. Nem tarthatsz igényt 2 ÜGYESSÉG jutalompontra, mert már van két varázskardod. ÜGYESSÉG pontjaid száma soha nem lépheti túl eredeti értékét, hacsak külön utasítást nem kapsz erre. Ha valaha olyan helyzetbe kerülsz, ahol puszta kézzel vagy kénytelen küzdeni (tehát nincsen fegyvered), átmenetileg 1-gyel csökkentened kell majd a Támadóerődet.

Kalandod során időnként olyan utasítást kaphatsz, hogy *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED. Az eljárás ugyanaz, mint szerencsepróba esetén: két kockával kell dobnod, és ha az eredmény ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, a próba sikerült, és az események számodra kedvezően alakulnak. Ha a dobott szám nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma, elbuktál a próbán és el kell viselned ennek következményeit. A szerencsepróbától eltérően azonban itt nem kell a próba után 1-gyel csökkentened ÜGYESSÉGED pontjaidat.

ÉLETERŐ és ÉLELMISZER

ÉLETERŐ pontjaid sokszor fognak változni kalandjaid során, amint megküzdesz a szörnyekkel és elvállalsz lelkesítő feladatokat. Ahogy célodhoz közeledsz, ÉLETERŐ pontjaidnak száma veszélyesen lecsökkenhet, és a csaták különösen kockázatossá válnak, ezért légy óvatos!

Hátizsákodban öt étkezésre elegendő élelmiszer van. Bármikor megállhatsz pihenni és enni, kivéve amikor harcolsz. Minden étkezés 4 pontot ad ÉLETERŐ pontjaidhoz, és 1-gyel csökkenti Élelmiszer-tartalékodat. A *Kalandlapodon* külön Élelmiszerkészlet rovat van, hogy feljegyezd, mennyit fogyasztottál. Ne feledd, hogy hosszú utat kell megtenned, ezért bölcsen használd fel Élelmiszerkészletedet!

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

SZERENCSE

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

SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK

Az évek során számos speciális képességre tettél szert, melyek már többször is jól szolgáltak fejvadász-kalandjaid alatt. Válassz négyet az alábbi listából, és jelöld be őket *Kalandlapodon* a Speciális Képességek rovatban. A választható képességek a következők:

Akrobatika: Figyelemre méltó az egyensúlyérzéked, ami azzal a képességgel párosul, hogy olyan tornamutatványokra vagy képes, amit a legtöbben lehetetlennek tartanak.

Mászás: Szinte bármilyen felületen képes vagy felmászni, még olyan helyeken is, ahol csak a legcsekélyebb kapaszkodó áll rendelkezésedre.

Küzdelem: A közelharc mestere vagy. Még ha egyszerre több ellenféllel is kell harcolnod, mindegyiküket képes vagy megütni, és meg is sebzed azokat, akik hozzád képest alacsonyabb Támadóerővel rendelkeznek.

Ravaszság: E képesség gyors gondolkodást, némi színészi jártasságot kíván meg, és hogy képes legyél szemrebbenés nélkül előadni még a legarcátlanabb hazugságot is. Ha elképzelhetőnek tartod, hogy az adott szituációban pusztán szavak segítségével megszerezd a számodra lényeges információt, akkor az sikerülni is fog.

Álcázás: Megvan hozzá a tehetséged, hogy olyannyira megváltoztasd a kinézeted, hogy bárhol megkísérelhesd az észrevétlen átjutást. Nyilvánvalóan minél több időt szánsz az álruhád előkészítésére,

és minél több alapanyag áll a rendelkezésedre, annál hatékonyabb lesz az álcád; de ne feledkezz meg arról, hogy az álruha csakis a külsődet rejti el.

Zárnyitás: Alig akad olyan zár, ami kifogna rajtad – és az összes, amire a zárnyitáshoz szükséged van, az az apró kampós fémdarabka, amit elrejtve mindenkor magadnál tartasz.

Bűvészkedés: Mozgékony ujjaid alkalmazkodtak a bűvészkedés művészetéhez, és az ízületeidet is ki tudod akasztani csupán az inak megfeszítésével, hogy fokozd a hajlékonyságodat. Anélkül tudsz kisebb tárgyakat elővenni, majd eltüntetni bárki szeme láttára, hogy követni tudnának; észrevétlenül tudsz bárki zsebébe elhelyezni, illetve onnan elcsenni tárgyakat. Másik felbecsülhetetlen jellemzője ennek a képességnek, hogy használatával ki tudod magad szabadítani bármilyen kötelékből, és a legkeskenyebb résen is átférsz.

Lopakodás: Ha ezt a képességet választod, elrejtőzhetsz mások elől, vagy valószínűtlenül könnyed lépteid segítségével észrevétlenül elosonhatsz mellettük anélkül, hogy meghallanának. A legjobb az, ha rengeteg búvóhely van a közelben, vagy leszállt az éj, és te mindig a legoptimálisabban használod a fedezéked, bármilyen is álljon rendelkezésedre, amikor el akarod kerülni, hogy észrevegyenek.

Nyomkövetés: Függetlenül attól, hogy városban vagy vadonban vagy-e, bárhova követni tudod az emberszerű lényeket vagy a vadakat – feltéve, hogy az áldozat hagy maga után nyomot, amit lehet követni.

Hogy mennyire könnyen tudod a nyomot követni, az attól függ, hol található, milyen jellegű és milyen régi. Ezt a képességet korábban gyakran használtad figyelemreméltó eredmények eléréséhez.

Kalandozásod során sokszor felmerül majd, rendelkezel-e egy bizonyos Speciális Képességgel (beleértve a *Küzdelmet*). Amennyiben igen, akkor lehetőséged lesz rá, hogy használd, ilyenkor követned kell a megfelelő utasításokat. Időnként elő fog fordulni, hogy egy pont egyszerre több Speciális Képességet is felsorol – még ha az összes felsorolt képességgel rendelkezel is, csak egyet választhatsz közülük.

FELSZERELÉS

Hozzá vagy szokva, hogy könnyű felszereléssel utazz küldetéseid során, ezért a minimális felszerelésre törekszel, amikor útra kelsz – ám szinte bizonyos, hogy kalandozásod alatt találsz majd hasznos tárgyakat. A legnemesebb acélból készült kardodat tartod magadnál és egy egyszerű, de strapabíró ruhát viselsz – nem pedig az amatőrök által oly nagyon kedvelt ormótlan bőrpáncélt! Az elrejtett pénztárcádban tartasz néhány Aranytallért – hogy kiderüljön, mennyit, dobj két kockával és az összesített értékhez adj hozzá 12-t. Végezetül van egy hátizsákod is, amiben a küldetésed alatt megszerzett tárgyakat tarthatod (amit a kardoddal együtt jegyezz fel a *Kalandlapod* Felszerelések nevű rubrikájába). Az összes Aranytallért a pénztárcádban tartod, és fel kell jegyezned a *Kalandlapodon* az Arany rovatban.

KALANDLAP

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

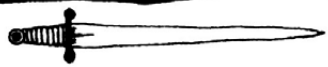
SPECIÁLIS KÉPESSÉGEK:	
AKROBATIKA	
MÁSZÁS	
KÜZDELEM	
RAVASZSÁG	
ÁLCÁZÁS	
ZÁRNYITÁS	
BŰVÉSZKEDÉS	
LOPAKODÁS	
NYOMKÖVETÉS	

ÉLELMISZER-KÉSZLET:

ARANY:

FELSZERELÉSEK:

JEGYZETEK:



HARC SZÖRNYEKKEL

Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*
Ügyesség: *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*	*Ügyesség:* *Életerő:*

Háttértörténet

Csak három napig tartott, hogy egy sürgős üzenetben foglalt kérésnek eleget téve elérd a deltavidéket, ahol Gallantaria, Brice és Mauristatia területei találkoznak – három nap alatt eljutottál Gallantaria Kősivatagként is ismert, törvényen kívüli és féktelen területére. E hírhedt vidék szívében terül el Feketerév városa, amelyet a Határ-folyó szel ketté. Olyannyira veszélyes ez a hely, hogy a Város Őreinek tízes csoportokban kell járniuk-kelniük. Most értesített a város magára maradt, kutyaszorítóba került őrsége, hogy számítanak szolgálataidra.

Az éj közepén senkinek sem tűnik fel, ahogy a kis vártorony egy oldalfalán, egy titkos ajtón keresztül bejutsz a városba. Amint bent vagy, Bennet, az Őrség Tábornagya, csendben egy csigalépcsőn felvezet a gyertyával megvilágított szobájába. Az idős Tábornagy nem vesztegeti az időt, azonnal belekezd mondandójába, amiért hívattak: – A Négy Királyság – Gallantaria, Femphrey, Brice és az Északi Vidékek – Háborúja következtében kis híján darabjaira hullott az Óvilág, azonban még időben megtorpantak a végzetes pusztulás előtt, és törékeny béke köttetett, ami a mai napig tart. Ezt a békét a Káosz gonosztevői, akik igyekeznek újra felélesztení a régi rivalizálást, folyamatosan rágják belülről. Az Óvilág addig nem lelhet valódi megnyugvást, amíg véglegesen el nem feledik romlott múltját. – Megáll, hogy leüljön asztalához, majd hozzáteszi: – A briciai rangsorban Karam Gruul, az Inkvizítor Hadvezér magas pozíciót töltött be. – Nem tehetsz róla, de megborzongsz a félelemtől, és gyűlölet tölt el pusztán a név hallatán.

– Gruul – folytatja Bennet – gyorsan belerántotta Brice-t a háborúba, és az ő vezetői rátermettsége és sötét varázslatai húzódtak meg Brice hadseregének számtalan sikere mögött. Ő volt az, aki Brice határai mentén felállította a halálos tűzcsapdákat; ő volt, aki sikoltozó hadifoglyok ezreit hurcolta el az Inkvizíció Tornyába, ahol borzasztó tetteket követtek el ellenük; ő volt, aki megkínozta és megölette a békeszerető briciaiakat áruló csatlósaival; ő volt, aki orvul megölte hadvezér követőit, ha egy rossz szót is szóltak ellene; és végezetül ő volt, aki láthatatlanul a háttérben maradt, mialatt emberei idegen földön pusztultak el. Nem véletlenül nevezik őt a „Halál Kezének".

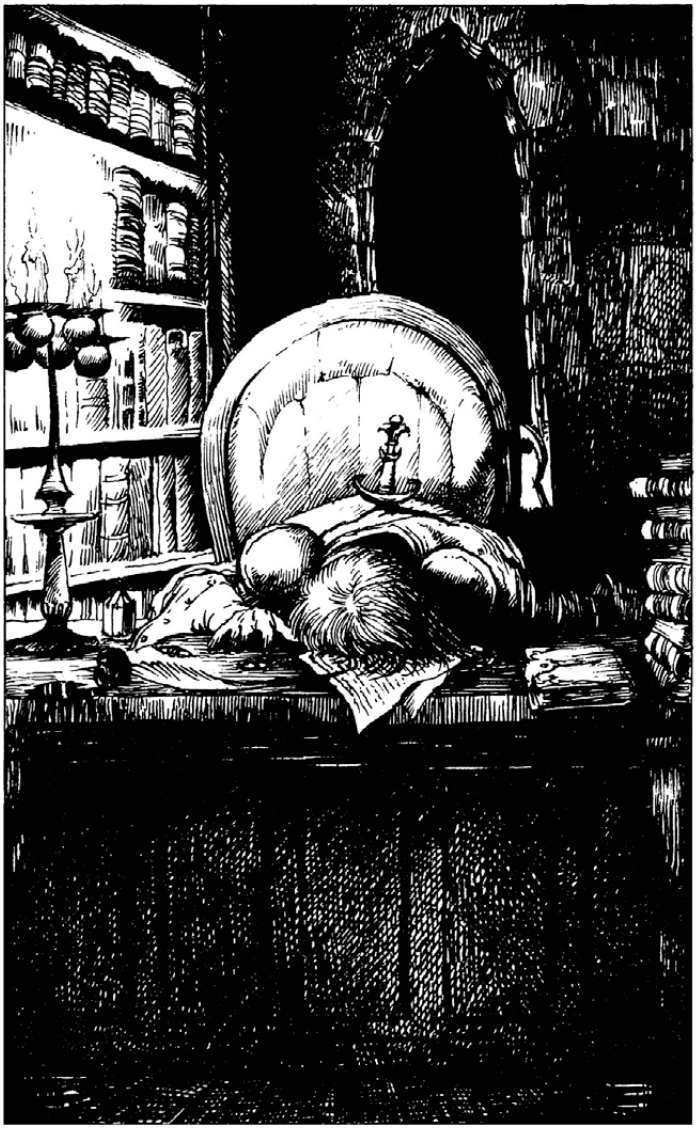
– Amikor megkötötték a békét, a fegyverletétel egyik feltétele volt, hogy Gruulnak bíróság előtt kell felelnie az emberiség ellen elkövetett bűneiért. A háborút kiárusító briciai király azonban azt állította, hogy Gruul meghalt a Végső Ütközetben, és teste ezrekhez hasonlóan a föld alatt nyugszik. A továbbiakban a király mindent tagadott Gruul rémtetteivel kapcsolatban, és elrendelte, hogy Gruul nevét töröljék az ország történelmével kapcsolatos dokumentumokból és a műemlékekről. A legtöbben úgy hitték, hogy Gruul nem halt meg, bár arca csak keveseknek volt ismert; így hát elkezdődött a Nagy Hajtóvadászat. Ám Gruul létezésére egyáltalán nem találtak bizonyítékot, úgy tűnt, mintha soha nem is létezetett volna. Az átkozott Inkvizíció Tornyát porig rombolták, a gazember maga azonban megmenekült. Azóta is kitartóan virrasztanak, Gruul elkerülhetetlen visszatértének jeleire várnak. És most, sok hősies teremtés élete árán, híreket kaptunk a hollétéről.

– Gruul Feketerévben tartózkodik, és ez csak egyet jelenthet: azt, hogy valami borzasztó dologra készül, ami elég fontos számára ahhoz, hogy a sokévi rejtőzködés után kockáztassa a lebukást. Nem tudjuk pontosan, hol van, milyen álruhát visel, csak annyit tudunk róla, hogy *itt* van. Nem merjük a Város Őreit vagy bármely más sereget segítségül hívni, hogy tőrbe csaljuk, mert Gruul hamarosan tudomást szerezne róla, hogy keresik, és még jobban elrejtőzne. Azonban ha olyasvalaki keresné egyedül, akinek rejtőzködőképessége, ravaszsága és leleményessége Gruuléhoz mérhető, aki hatékonyan és a legnagyobb csendben tud mozogni Feketerév síri utcáin, akkor lenne rá esély, hogy elkapjuk. Ez a valaki te vagy. Találd meg Gruult, és vezesd a Gallantaria fővárosában, Royal Lendle-ben található Főbíróság színe elé. Ha megteszed, a jutalmad…

Egyre fokozódó szenvedéllyel hallgattad Bennet szavait, és most úgy érzed, muszáj félbeszakítanod:

– Tartsd meg az aranyad! Hosszú évek óta keresem a Káosz szolgálatában álló hét fő gonosztevőt. Közülük hat már rácsok mögé került, de Gruul, a hetedik és egyben a leggonoszabb, eddig mindig kicsúszott a kezeim közül. Nem, látni Gruult megbűnhődni a gonosztetteiért épp elég jutalom nekem. *És*… személyes elszámolnivalóm van vele.

És most lapozz!



1.

Bennet megkönnyebbülve sóhajt, és köszönetet mond, mielőtt folytatná: – Az a pletyka terjedt el, hogy Feketerév egy titkos társaság, a Vérfarkasok Szövetségének markában van. Az összes, amit tudunk erről a szervezetről, hogy magukon viselik a „Vérfarkasok Jelét", és gyaníthatóan kapcsolatban állnak a briciai nemesek nagyhatalmú csoportjával, akik teljes erővel arra törekszenek, hogy kirobbantsák a Négy Királyság Második Háborúját. Ha ez igaz, Gruul bizonyosan kapcsolatban áll a Szövetséggel. Az a szóbeszéd jutott a fülembe, hogy Matra Ouspenskaya, aki a Craven Elmegyógyintézet egyik lakója, azt állítja, hogy egykor a Szövetség tagjai közé tartozott, és most az ő áldozatuk. Talán épp kapóra jön az alkalom, el kell menned, és ki kell kérdezned, van-e valami valóságalapja őrült képzelgéseinek. Továbbá azt beszélik, hogy a Szövetség tagjai a kikötőnegyed egyik kocsmájában, az Utolsó Polipban szoktak találkozni, ezt a helyet szintén át kell kutatnod. Végezetül lehet, hogy megéri a fáradságot meglátogatni a hitvány Silas Entadort, aki egyike a leghasznosabb informátorainknak, és a Maláta közben lakik. Ha Gruul csakugyan kapcsolatba lépett a Szövetséggel, vagy a feketerévi alvilág bármely tagjával, arról Entador tudni fog.

A Tábornok feláll az asztala mögül. – Habár varázspajzs rejti el falainkat a kristálygömböt bűvölők szemei elől, félek attól, hogy embereim közt áruló lehet, ezért csak én és a Royal Lendle-i Törvényhozó Tanács tud a küldetésedről, akikhez el kell vinned majd Gruult. A fiókomban van némi arany a kiadásaid fedezésére és egy Ajánlólevél a Craven Elmegyó…

Tompa kiáltás hagyja el az öregember száját, ahogy visszazuhan az asztalra. Egy tőr áll ki a hátából! A kést csakis a Bennet széke mögötti magas, nyitott ablakon keresztül dobhatták be, azon az ablakon, ami 12 méterrel magasodik az utca szintje fölé. Ha megpróbálsz segíteni Bennetnek, lapozz a **12**-re. Ha megkerülöd az asztalát, hogy megszerezd a fiókjában található Aranyat és a levelet, lapozz a **33**-ra. Ha odarohansz az ablakhoz, lapozz a **80**-ra.

2.

A zavaros elméjű koldus kikapja az Aranyat a kezedből (húzz le 1 Aranyat a *Kalandlapodról*), és elkezd fecsegni: – Ja, én télleg láttam őket. Egy hajót eccsomó emberrel. Orkokat, hegyes fülűeket ahogy kicuccolnak. Egy magas, vékony pofa valami hülye maszkba' magyarázot nekik hoty micsinájjanak. Mondot valamit hogy a folyó a fő úttyuk és Beneték meg felbéreltek egy Fejvadászt. Kacagott… aszongya elintézik a Vadászt. Asztán elejtet egy üveget és keserü lett. Keresték, de nem vót meg mer' melléjem eset én meg elsűjesztettem. Nem foglalkosztag velem, nem, egyáltalán nem. Aszitték totál setét vagyok, de én jól elraktam aszt az üveget. Ötér' a tied lehet.

Ha meg akarod venni az üveget, húzz le 5 Aranyat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **205**-re. Ha nem tudod, vagy nem akarod megfizetni a koldust, lapozz a **44**-re.

3.

Rendelkezel a REJTŐZKÖDÉS Speciális Képességgel? Ha igen, lapozz a **291**-re, ha nem, lapozz a **339**-re.

4.

Épphogy van egy szusszanásnyi idő d, amikor a következő pillanatban Conrad feje felbukkan a padlástérben, te pedig beledöföd a fegyvered az arcába. Hihetetlen fürgeséggel kapja el egyik kezével a hegyét, és töri össze, mintha csak egy vékony gally lenne! A másik kezében a macsétáját fogja.

Conrad,
a Mániákus Őr ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha győztél, lapozz a **293**-ra.

5.

Erőd határait feszegetve hamarosan karnyújtásnyi távolságra kerülsz a menekülő alaktól – de mire készül? Ha rendelkezel a KÜZDELEM Speciális Képességgel, lapozz a **155**-re. Ha nem rendelkezel vele, lapozz a **236**-ra.

6.

Figyeled, ahogy centiméterről centiméterre emelkedik a vízszint. Hirtelen valami hozzáér a hátadhoz. Megfordulsz és látod, hogy a testek egyike az, ahogy sodródik a vízben! Most már mellkasig állsz a zavaros lében, semmi jel nem mutatja, hogy a dagály abbamaradna. Ha folytatod a várakozást, lapozz a **170**-re. Ha felmászol a létrafokokon, lapozz a **140**-re. Ha felkapaszkodsz a keresztrúdra, lapozz a **391**-re.

7.

A többi bentlakó megrettenve a harctól a csarnok túloldalán gyűlik össze egy kupacban – mindenki, egy férfi kivételével, aki előrelép és egy medaliont nyom a kezedbe. A medalionban két miniatűr arckép található: egyikük e férfit ábrázolja – rokonszenvesen és nagyszerűen néz ki –, a másikon egy gyönyörű nő van. A férfi meglepően érthetően szól hozzád: – Kérlek, találd meg a kedvesem, és add át neki ezt a medaliont. Meg kell tudnia.

Megígéred neki, hogy eleget teszel kérésének, majd sietősen elhagyod a termet (írd fel a Bentlakó Medalionját a *Kalandlapodra*). Észreveszed, hogy ha akarod, akár ki is szabadíthatod a rabokat, ha nyitva hagyod ezt az ajtót. Ha így teszel, jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy kiszabadítottad a bentlakókat. Ezután visszamész az előtérbe, ahol egy újabb, eddig még nem választott ajtóval próbálkozol. Melyik feliratú ajtót nyitod ki?

Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Nagy Fújtató Bika?	Lapozz a **287**-re.
Dagadt Férgek?	Lapozz a **117**-re.
Lábtörlő?	Lapozz az **58**-ra.

8.

Azt tanácsolták, hogy titokban kutakodj, de úgy döntöttél, hogy figyelmen kívül hagyod a tanácsot, és másképp cselekedsz, tehát a mindenható ellenfeled teljes haragját magad ellen fordítottad. Amikor odaérsz az Utolsó Polipba, a Jai-Hulud, Karam Gruul varázsló-orgyilkosa már ott vár rád. Könnyedén legyőznek, és hamarosan nem marad jel a rakparton, ami bármelyikőtökre utalna.

9.

Már csak néhány lépcsőfok hiányzik, hogy elérd a felső szintet. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel, lapozz a **398**-ra. Ha nincs ilyen szakértelmed, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés voltál, lapozz a **398**-ra. Ha nem volt szerencséd, lapozz a **46**-ra.

10.

Feketerév Keresztkulcs nevezetű városrészét az „élvezetek terének" is nevezik amiatt, hogy tele van kétes hírű „szórakoztató" egységekkel. E bűnbarlangok közül a leghírhedtebb a Gustav Hollmann tulajdonát képező Horror Kamrája, ahol viaszból készült kiállítási tárgyakkal ijesztgetik az embereket. Van Heldenghast szerint Hollmann legtöbb kiállítási tárgya egyszerű modell, de az Angevini Lepel az egyik Védőtárgy, amit keresel. A Horror Kamrája bejáratánál éppen izgatott látogatók tolonganak, mindannyian azért küzdenek, hogy egyszerre jussanak át a duplaszárnyú ajtón. Ha ezt a zűrzavart arra akarod kihasználni, hogy fizetés nélkül osonj be a panoptikumba, lapozz a **341**-re. Ha inkább kivárnád a sorod, húzz le 3 Aranyat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **130**-ra. Ha elveted az ötleted, hogy bejuss erre a hátborzongató helyre, írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

11.

A Steadman sör a legguszt ustalanabb ital, amit valaha kóstoltál, de lenyeled – és aléltan rogysz össze! Amikor valamivel később a kocsma padlóján magadhoz térsz, semmi jelét nem látod, ami a két férfira utalna. A felszerelésednek is hűlt helye – a gazemberek elvették a jussukat! A többi részeg a kocsmában csak nevet szorult helyzeteden, és kihajítanak az utcára. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **85**-re. Ha nem, húzz le *mindent* a *Kalandlapodról*, írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

12.

Benneten már nem lehet segíteni: nem csak a kés ejtette mély sebe miatt, hanem mert a pengéről méreg csepeg! A különleges fegyver maga azonban értékes nyomot szolgáltat, csakis Alcham Lugosh kovácsműhelyéből származhat – a helyi fegyverkovács szakértelme segítségével aljas és szokatlan fegyverzetet képes előállítani. Szomorú, hogy e hozzáértése révén Lugosh meggazdagodhatott. Ha a jövőben lehetőséged lesz rá, hogy meglátogasd Lugosht a Papok Kapujánál található kovácsműhelyében, megteheted, ha a **64**-re lapozol (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*). Most pedig, ha megvizsgálnád Bennet íróasztalát, lapozz a **149**-re. Ha inkább az ablakhoz mennél, lapozz a **80**-ra.

13.

– A Sokkolóról? – mordul fel Eviron. – Mit is mondhatnék? Senki nem tudja, ki vagy micsoda, de két héten belül nyolc ember életét oltotta ki. A legutolsó haláleset néhány órája történt – halálra rémült, csakúgy, mint a többi. A legrosszabb, hogy rontja az üzletem.

Az üzletét! Ez minden, amiért aggódik? Ha folytatni kívánod a beszélgetést, lapozz a **387**-re, és válassz másik témát. Azonban ha eleget hallottál már ettől az önző pénzsóvártól, csatlakozhatsz a szerencsejátékosokhoz, ha még nem próbáltad – lapozz a **70**-re. Ha csak simán arrébb mész és állsz tovább egyedül, lapozz a **361**-re.

14.

Átkiáltasz a kegyetlen Felügyelőknek: – Héj, srácok, vegyétek le a kezetek arról a nyomorult szerencsétlenről, és kössünk üzletet. – Az Ember-Orkok nem tartják szórakoztatónak, de a koldus hálásan biccent, és elszelel a sikátorban.

– Mit akarsz, he? – mordul fel az egyik csuklyás gazember. Biztos vagy benne, hogy a szavaknak itt nem sok hasznát vennéd, ezért felajánlasz némi Aranyat a Felügyelőknek, ha elfordulnak egy pillanatra a bitófa irányából. Jegyezd fel az Aranytallérok számát, amennyit fizetni szeretnél az Ember-Orkoknak, majd lapozz a **37**-re.

15.

Ráeszmélsz, hogy ellenfeled klasszisokkal jobb nálad, ezért menekülni kezdesz a csillogó gyilkos elől. Az Obisiai Ragadozó azonban túl gyors, és előretör fűrészfogú csuklópengéivel. Dobj egy kockával, és vond le a számot ÉLETERŐDBŐL. A sérüléseid okozta fájdalom ellenére tovább futsz, és egyszer csak látod, hogy a teremtmény előtted huppan a földre – átugrott a fejed felett! Magabiztosan, hogy véghezviszi a gyilkolást, a vadász feléd kap. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd volt, lapozz a **138**-ra. Ha nem voltál szerencsés, lapozz a **182**-re.

16.

Baljósló mennydörgés morajlik, ahogy Conrad átbukik a padláserkély korlátján, és a halálába zuhan az alant forgó malomkerékre esve. Ezután három villám csap bele a malomkéményen keresztül Zaar testébe, ami ettől hirtelen felizzik, majd… felemelkedik! Conrad teljes csendbe burkolózva feláll, felveszi a páncélsisakját, majd a macsétájáért nyúl. Ezután ugyanilyen halkan elkezd felmászni a létrán utánad! Lassú, kimért léptei borzasztó erőt engednek feltételezni. Most már nem egyszerűen csak Conrad Zaar ő, hanem már Conrad, a Mániákus Őr! Megpróbálod ellökni a létrát a padlástól, de az szilárdan a helyére van rögzítve. Mit teszel?

Kiállsz, és harcolsz ellene?	Lapozz a **350**-re.
Megfutamodsz Conrad elől?	Lapozz a **165**-re.
Vagy valami mást eszelsz ki, hogy legyőzd?	Lapozz a **308**-ra.

17.

Abban a pillanatban, ahogy megérinted az ajtókilincset, a cincogó hang abbamarad. Rettenthetetlenül nyitod ki az ajtót, és egy kis sötét szobába lépsz be. Valami ropog a lábad alatt. Lenézel, és felfedezed, hogy a padlón patkánycsontvázak hevernek szerteszét! Hirtelen megint meghallod a cincogó hangot, a fejed feletti irányból jöhet. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd volt, lapozz a **45**-re. Ha nem voltál szerencsés, lapozz a **368**-ra.

18.

Bevonszolod a Trollt a sikátorba, és átöltözöl bűzlő, túlméretes egyenruhájába, a saját ruhádat pedig a hátizsákodba gyömöszölöd. Miután ezzel végeztél, megindulsz az elmegyógyintézet ajtaja felé, ahol egy másik Troll ad bebocsájtást: – Mozgás, haver! – morogja. – Elkéstél! – Nem felelsz, csak bemész az ajtón, és egy félelmetes börtönfolyosón találod magad. Nem sokkal később egy nagy csarnokba érsz, ahonnan öt ajtó vezet tovább. Mindegyikre valamilyen durva Ork kézzel íródott szöveget pingáltak. Melyik ajtót nyitod ki?

Nagy Kacaj?	Lapozz a **220**-ra.
Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Nagy Fújtató Bika?	Lapozz a **287**-re.
Dagadt Férgek?	Lapozz a **117**-re.
Lábtörlő?	Lapozz az **58**-ra.

19.

Nem ér meglepetésként, hogy Gruult a Reménytörén találod, ahol csak néhány fal romja áll. Ennyi az összes, ami az Inkvizíció Tornyából megmaradt – a gazember visszatért legborzasztóbb aljasságainak színhelyére! Hogy miért tette, az egy másik kérdés. A Reménytöre nem több mint egy gőzölgő iszapmedencékkel csipkézett köves sivatag. A gallantariai katonák rendszeresen járőröznek erre.

Eljött a hajnal, és már kevesebb, mint egy kilométerre vagy a romtól, amikor legalább száz lovas morajlását hallod, ahogy mögötted körbefogják a dombot. Ha lebuksz egy iszappal teli mélyedésbe, ott keresve menedéket, lapozz a **164**-re. Ha felfutsz a domboldalon, és elbújsz néhány szikla mögé, lapozz a **215**-re. Ha az út mellett vársz, lapozz a **280**-ra.

20.

Úgy határozol, hogy megállítod a menekülő prédádat, tehát belépsz a ködbe… és felsikoltasz! A foszforeszkáló gáz alkímiával előállított maró anyag, ami azonnal elkezdi leolvasztani a húst a csontjaidról. Nem tehetsz mást, minthogy reméled, közel a vég.

21.

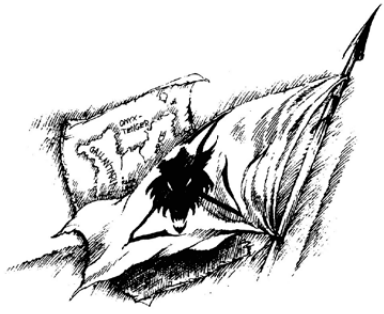
Ködjárók özönlenek a térre, és feléd támolyognak. Gyorsan megragadsz egy égő farönköt, és az agyatlan teremtmények felé lendíted, de a pestistől elrohadt bőrüknek nem árt a tűz! Biztonságos helyre kell rohannod, mielőtt teljesen körülvennének. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, hány Ködjáró áll az utadban. Ahogy a teremtmények támolyogva keresztezik az utad, egyesével kell megküzdened velük. Minden Ködjáró a következő tulajdonságokkal rendelkezik:

Ködjáró (1-6) ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

22

Miután legyőztél egy Ködjárót, dobj egy kockával. Ha 6-ot dobsz, elkapod a pestist, és szörnyű halált halsz. Ha túléled mindegyik ellenfeled, mit teszel utána?

Felmászol a harangtoronyba?	Lapozz a **397**-re.
Benyitsz a vörös keresztes ajtón?	Lapozz a **48**-ra.
Benyitsz a rózsás fogantyús ajtón?	Lapozz a **158**-ra.
Benyitsz a fából készült jelkép alatti ajtón?	Lapozz a **286**-ra.



22.

Kételkedve abban, hogy bölcs dolgot teszel-e, meghúzod a láncot, és aztán csodálkozva veszed észre, hogy az milyen könnyedén hullik le a Demotrax testéről. Az immár béklyómentes Argolis felemelkedik a kínok trónjáról, és így üvölt: – Szabad vagyok! Most egész Feketerév megismerkedik a haragommal… VELED kezdve! – A Demotrax nyilvánvalóan az utolsó leheletedig ki akarja sajtolni belőled az életet. Ha rendelkezel az AKROBATIKA Speciális Képességgel, lapozz a **322**-re. Ha nincs ilyen képességed, és inkább kiállnál harcolni, lapozz a **66**-ra. Ha megpróbálod még egyszer megkötözni Argolist a lánccal, lapozz a **254**-re. Ha megfordulsz, és menekülnél, lapozz a **81**-re.

23.

Az Utolsó Polip a feketerévi kikötőnegyed szívében található, ahol kereskedőktől, hajósoktól, utazóktól, koldusoktól, részegektől és tolvajoktól hemzsegő rakpartok és rakodóházak terpeszkednek! A Határ-folyón a legkülönfélébb hajók állnak kikötve, amely a szemnek önmagában lenyűgöző, de mégis visszataszító az orrnak! Tudomásodra jutott, hogy a kikötőt egy ismeretlen ellenség tartja rettegésben, akit Sokkolóként emlegetnek, és aki előbb halálra rémíti az áldozatait, majd eltűnik az éjszakában. És most egyedül vagy… az ellenség területén… éjjel. Így hát egyáltalán nem meglepő, hogy amikor érzed, hogy valaki megérinti a vállad, kis híján kiugrasz a bőrödből az ijedtségtől. De az „ellenfeled" csak egy szánalmas koldus. – Aggy egy fényesarcút – nyögdécseli –, és elmondom, mit láttam tennap íccaka. – Ha adsz a koldusnak egy Aranytallért, lapozz a **2**-re. Ha visszautasítod, lapozz a **44**-re.

24.

Még egyszer visszatérve a halálból a Vámpír feléd nyúl a karmos kezeivel – a szomja évszázados, amit muszáj oltania! Te azonban gyors vagy, így fürgén elővesszed az Ezüst Keresztet, és meghátrálásra kényszeríted vele. Milescu állati vicsorral hőköl vissza. – A helyes kis szimbólumod lehet, hogy megakadályoz benne, hogy használjam varázserőm, de én nem egy piti Vámpír vagyok, hogy egy édes fiúcska ékszerének látványa meghiúsítsa a tervem! – Ezután támadásra lendül, amit a vér utáni vágya hajt, ami erősebb, mint bármilyen félelem a Keresztől.

Milescu Báró ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 15

Ha nyersz, és van nálad egy karó, lapozz a **352**-re. Ha nyersz, de nincs karód, lapozz a **312**-re.

25.

Épp, ahogy a kard védőgömbje még egyszer felragyogna, apró darabokra zúzod. Ezután, ha még nem tetted, ugyanezt megteszed a kristályzárral. A használaton kívüli templom ajtaja kitárul – nincs többé gonosz ezen a helyen. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha át szeretnéd kutatni a templomot, most, hogy biztonságos, lapozz a **125**-re. Ha nem akarod, jobban teszed, ha visszatérsz az Utolsó Polipba: ha szerepel a „Sukáinám” szó a *Kalandlapodon*, lapozz a **251**-re, máskülönben lapozz a **277**-re.

26.

A Felügyelők nem hatódtak meg. Magától értetődően leakasztják a furkósbotjukat az övükről, és készen állnak, hogy betörjék a koponyád. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Felügyelő	8	7
Második Felügyelő	7	6

Ha győztél, lapozz a **110**-re.

27.

Egy nagy faldarab zuhan a fejedre, és az öntudatlanságba taszít. Soha többé nem térsz magadhoz.

28.

Nem akarod, hogy Hogg tévhitbe lovallja magát, ezért elmondod nekik lassan és tagoltan, hogy ha belegebed is, akkor sem fogsz bízni benne! Azután kapja meg a pénzt, *miután* elvégezte a munkát, előtte egy árva fityinget sem. – Mélységesen megbánt, hogy egyáltalán nem bízik Kilmarney Úrban – válaszolja Hogg –, de az üzlet, az üzlet. Megtesszük a szükséges előkészületeket, aztán találkozzunk a temető előtt fél óra múlva. – Bólintasz, majd kisietsz a Három Törött Ujjból. Meglepődsz, hogy még mindig egyben vagy.

Eléred a Meinster Sírkert magas kapuját, még egy perced maradt a megbeszélt időpont előtt. Ha szeretnéd, és *kizárólag* akkor, ha megvan hozzá a megfelelő álruhád és Speciális Képességed, kihasználhatod az időt, hogy Vámpírnak álcázd magad. Ha így teszel, lapozz a **364**-re. Máskülönben lapozz a **38**-ra.

29.

Amikor végre megérkezel a Reménytörére, nem látsz egyáltalán a Szövetségre utaló jelet, de észreveszel valami mást, ami halálra rémít: Zombi rabszolgák vannak mindenfelé, erősen a munkába temetkezve – éppen az Inkvizíció Tornyát építik újjá! És néhány Zombi gallantariai egyenruhát visel…

Hogy elérd a gyűlöletes építményt, fél kilométernyi sivatagon kell átvágnod, ahol nem csak, hogy Zombik rajzanak, hanem Ork munkafelügyelők is, akik élvezettel parancsolgatnak a beosztottjaiknak. A síkság egyhangúságát lövészárkok és munkaállások törik meg, ezek némi menedéket nyújthatnak számodra. Ha szeretnéd, és *kizárólag* akkor, ha rendelkezel a megfelelő öltözékkel és Speciális Képességgel, Ork gazfickónak álcázhatod magad – lapozz a **349**-re. Máskülönben, ha birtokában vagy az ÁLCÁZÁS Speciális Képességnek, lapozz a **298**-ra. Ha a LOPAKODÁS Speciális Képességgel rendelkezel, lapozz az **59**-re. Ha nincs meg egyik Képességed sem, lapozz a **153**-ra.

30.

Gruul kimerülve próbál meg elpusztítani a Halálsugárral, de félrelököd, és a Szövetség tagjai felé fordítod az eszközt. Az ellenségeid többsége elpusztul a halálos sugaraktól, de néhányan elmenekülnek. Az út tiszta ahhoz, hogy kivonszold Gruult egy kis udvarra. Ott felkötözöd egy ló hátára, majd teljes sebességgel átlovagolsz a sivatagon. Zombi rabszolgák és a Szövetség tagjai járkálnak mindenfelé, de össze vannak zavarodva, és nem tudnak semmit tenni, hogy megakadályozzanak a menekülésben.

Amíg lovagolsz, elmondod Gruulnak, hogy ki vagy: – Először hadifogolyként kerültem ide. Mivel a gallantariai hadsereg hivatalnoka voltam, valamilyen

furcsa erővel rendelkező éjjeli teremténnyé változtattál. Nem volt saját akaratom azonban, és arra kényszerítettél, hogy hagyjam cserben bajtársaimat. Nem sokkal a háború vége után gyógyírt találtam a testemnek, de még mindig nem leltem meg rémálmaim ellenszerét.

– Tehát egy Holdjáró, mi? – morogja Gruul. Behunyja a szemét, mire egy kis szédülést kezdesz érezni. Ha leírtad az „Ótuf" szót *Kalandlapodra*, lapozz a **147**-re. Ha nem, dobj két kockával és add össze a dobott számokat. Ha az összeg alacsonyabb a jelenlegi ÉLETERŐ pontodnál vagy egyenlő azzal, lapozz a **169**-re. Ha az összeg magasabb, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontod, lapozz a **147**-re.

31.

Abban a pillanatban, ahogy megfogod a maszkot, az arcod pontos hasonmásává változik! A szemei kinyílnak és odaszögeznek, ahol állsz, mialatt a szája ünnepélyesen kinyilatkoztatja: – Belthegor Ajándéka a második élet, Belthegor Átka a második halál. – Ezután minden elsötétedik.

Fáradtnak és elgyötörtnek érzed magad (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), a Frisshús Piac mellett térsz magadhoz, ahol réveteg pillantásod egy sápadt, csontvázszerű nyomorult beesett szemével találkozik, aki inkább tűnik halottnak, mint élőnek. Hirtelen rájössz, hogy akivel az imént szemeztél, a *saját* tulajdon tükörképed egy ablakban! Ez Belthegor Átka. Nem csak, hogy halottnak nézel ki, hanem arra is kényszerít, hogy keresd is a halált. Bármikor, amikor felkínálja a könyv a harc lehetőségét, *próbára kell tenned* SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, a megszokott módon dönthetsz. Ha nem jársz szerencsével, harcolnod *kell*. Most írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

32.

A Hulla Mester beteges diadallal lengeti meg a fűrészfogú pengéit. – Kit szolgálsz, te kíváncsi szempár? – kérdi reszelős hangon, és ez az ördög hangja, ami egyedül az itteni zenei káoszhoz illik. Furfangosnak kell lenned, ha túl akarod élni ezt a borzasztó találkozást. Mit felelsz?

A Városőrséget?	Lapozz a **225**-re.
A Vérfarkasok Szövetségét?	Lapozz a **133**-ra.
Senkit?	Lapozz a **271**-re.

33.

Hogy az asztalfiókhoz hozzáférj, először Bennet összecsuklott testét kell arrébb tenned az útból. Még ez a kellemetlenség a legkisebb problémád, mert a fiókot egy kharéi rejtekzár zárja, ami csak akkor nyitható, ha sima fafelületének megfelelő pontjára nyomást gyakorolsz. Rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel? Ha igen, lapozz a **189**-re. Máskülönben lapozz az **55**-re.

34.

Törődötten vállat vonsz, és bevallod, hogy igen, belefáradtál az elsöprő túlerővel való hiábavaló hadakozásba, és bármit megtennél egy ekkora összegért, amit most ajánlottak fel. Amíg beszélsz, a férfi mozdulatlanul áll, a kezét kinyújtva tartja. Amikor végeztél, válaszol: – Rendben. Most erősítsük meg a hűséged egy férfias kézfogással.

Ha elfogadod a lepelbe burkolt férfi kezét, lapozz a **185**-re. Ha udvariasan elhárítod, lapozz a **250**-re.

35.

Egy hirtelen leszálló misztikus ködtől mély álomba zuhansz. Amikor magadhoz térsz, egy koporsószerű kalitkában találod magad. Két mozgatható válaszfal osztja három részre, az egyik a térded felett, a másik a nyakad alatt fut keresztül. – Végre magadhoz tértél. Radu, a Mágusom hurcolt ide. – Ahogy felpillantasz, Karam Gruullal nézel farkasszemet! A mellette álló csuklyás alak felé biccent, majd így folytatja: – Egy doboz van a kalitka aljához erősítve, hat éhező patkánnyal. Ha kinyitom a ketrecet, a patkányok berontanak, és alig várják, hogy nekieshessenek a húsodnak. Ha eltávolítom a két válaszfalat a kalitkában, a patkányok előbb a gyomrodból, majd az arcodból fognak csemegézni. Most beszélj!

Ha megadod magad Gruul ördögi eszközeinek, lapozz a **234**-re. Ha megmondod neki, hogy inkább meghalnál, lapozz a **118**-ra.

36.

Crabb csenget, és ünnepélyes csendben várakozik, amíg egy ember-őr két adag sűrű ragut szolgál fel. Azonnal falni kezded az ételt… amikor is észreveszed, hogy Crabb nem eszik semmit. – Igen – erősít meg benne –, megmérgeztelek. – Gúnyos grimaszra húzza a száját. – Csak az utasítást követem. A Doktor utasításait! Ha-ha-haaaaaa! – Crabb őrült kacaja elkísér életed végéig.

37.

Megmutatod a pénzsóvár gazfickóknak, hogyan csillog a pénzed, de vajon eleget ajánlottál nekik? Ha tizennégy vagy több Aranytallér van a kezedben, lapozz a **329**-re. Ha akármennyivel kevesebb, lapozz a **26**-ra.

38.

A sírrablók bizonyítják, hogy tartják a szavukat: nem sokkal később meg is jelennek, ásókat hurcolva magukkal. Hogg üdvözöl, majd egy jelöletlen sírhoz vezet a komor temetőben: – A koponyája egy sírban van elrejtve. A legenda szerint egy ősi harcos építette, aki százévente visszatér. A sír ajtaja ez alatt a földkupac alatt fekszik, de figyelmeztetjük, nem megyünk oda le önnel. Félelmetes zajokat hallottunk odalentről.

Nekiállnak a munkának, és hamarosan egy egész nagy lyukat ásnak. – Fúúú – liheg Hogg. – Nem tudok tovább ásni. Az izmaim beálltak az erőlködéstől. Pihennünk kell, de ha nem akarja, hogy késlekedjünk, akár segíthet is. – Ha megfogsz egy ásót, lapozz a **98**-ra. Ha inkább belenyugszol az időveszteségbe, és várakozol, amíg visszanyerik erejüket, lapozz a **202**-re.

Közhírré tétetik
Feketerév összes lakójának

Amikor mindenre fény derül a beavatottak lámpásai által, akik tudásukra a messziről jött utazótól tesznek szert, egyedül maradnak a pénzzel, kereskedelemmel foglalkozó, csak fontoskodó emberek, akik állhatatosan becsmérlik továbbra is az összefogásunkat.
A többieknek, főnixmadár módjára, a saját farkába harapó kígyó ellenében keresniük kell, és ránk kell találniuk, akik a tudás birtokában vagyunk, hogy a világot szívvel, ésszel és szövetséggel lehessen vezetni.
A bölcs és fenséges nem pusztítja el az Utolsó Polipot, hanem e helyen tanulmányozza az átalakulás csodás művészetét, és ezentúl a Rózsás Kehely Örök Testvériségének kegyelmét és boldogságát keresi.

39.

A szénabálákon, a gazdálkodó eszközökön (köztük egy fejszén, amit felvehetsz, ha még nincs fegyvered) és a malomszerkezet részein kívül találsz egy adag *Élelmet* és egy furcsa szövegű, nyomtatott szórólapot, amiket eltehetsz. Akár most is, vagy bármikor a jövőben elolvashatod a papírt, ha megnézed a szemközti oldalon található képet. Feketerévben mindenki látott már hasonló, titokzatos röplapot, amit a Rózsás Kehely Örök Testvérisége adott ki, és szétszórták az egész városban. Azonban senki nem találkozott még magával a Testvériséggel, emiatt néhányan azt hiszik, hogy az egész csak egy tréfa. Ami felkelti a figyelmed, az az, hogy a papírdarab említést tesz az Utolsó Polipról. Lehetséges volna, hogy a Testvériség valahogy kapcsolódik a Vérfarkasok Szövetségéhez? A kapurács még mindig elzárja a kijáratot. Ha most lemész a pincébe, lapozz a **389**-re. Ha a padlásra néznél fel, lapozz a **201**-re.

40.

Úgy látszik, minden alkalommal, amikor a kard narancsszínben ragyog fel, mágikus támadás okozta gyötrő fájdalmát kell elviselned, tehát elhatározod, hogy egyszer és mindenkorra hatástalanítod az eszközt. De amikor megütöd a kardot, a pajzsot tartalmazó kristály fényesebben ragyog fel, és a támadásod hatástalanul pattan le a fényes gömbről. Válaszul a kard narancsszínben felizzik (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Melyik gömböt ütnéd ki következőnek? Ha a lakatot, lapozz a **306**-ra, vagy ha a pajzsot, lapozz a **366**-ra.

41.

A prédád egyértelműen szakértője a kámforrá válás tudományának, de te még inkább képzett vagy e témában, így hát hamarosan szoros megfigyelés alá sikerül vonnod a furfangos elvetemültet. Ha odakiáltasz a merénylőnek, hogy egy tapodtat se tovább, lapozz a **236**-ra. Ha előretörsz, és megtámadod, lapozz az **5**-re. Ha megtartod a távolságot, abban a reményben, hogy követed a célállomásáig, lapozz a **195**-re.

42.

Az éles karmok csak centikre vannak az arcodtól, amikor hirtelen visszahúzódnak. Felsóhajtasz, és letörlöd az izzadságot a homlokodról. A megpróbáltatásaid azonban még nem értek véget. Baphet a karmait használva végigszántja a mellkasát. Az ocsmány hús csíkokban szakad fel nedvezdő sebhelyet hagyva maga után, amiből büdös folyadék csöppen le. Az Uralkodó előrelép, miközben egy aranykelyhet tart a kezében. Arra használja az edényt, hogy összegyűjtsön valamennyit a csepegő isteni vérből, majd téged kínál vele. – Igyál! – Ha eleget teszel a parancsának, lapozz a **63**-ra. Ha inkább a józan eszedet követve cselekednél, és visszautasítod, lapozz a **333**-ra.

43.

A könyörtelen embervadász nem kegyelmez. Hátrataszít, és dupla pengéit a torkodnak szegezi. A haláltól csak egy pillanat választ el, amikor egy villám sújt le a mennyből, és az Obisiai Ragadozót a tüzes feledésbe taszítja. Ilyen magasan a földtől a fémbőrű bestia tökéletes villámhárítóvá vált! Az istenek rád mosolyogtak a mai napon (nyersz 1 SZERENCSE pontot). Most pedig, ha még nem jártál ott, elmehetsz Belthegor Oltárához – lapozz a **248**-ra. Máskülönben adj hozzá 3 Órát az eltelt időhöz, majd lapozz vissza a **200**-ra.

44.

– Tűnés! – mordul fel az öreglány, ahogy hirtelen nagyon mogorvává válik. – Asszed, söpredék vagyok, mi? – köpi ki, majd részegesen odébb támolyog. Eszedbe jut az Utolsó Polip, és úgy hiszed, valahol itt lehet a közelben. Hamar kiderül, hogy igazad van, ebben az istentelen órában azonban zárva tart. Ha később úgy adódik, visszatérhetsz az ivóba, még akkor is, ha normál esetben nem térhetsz vissza olyan helyre, ahol előtte jártál már.

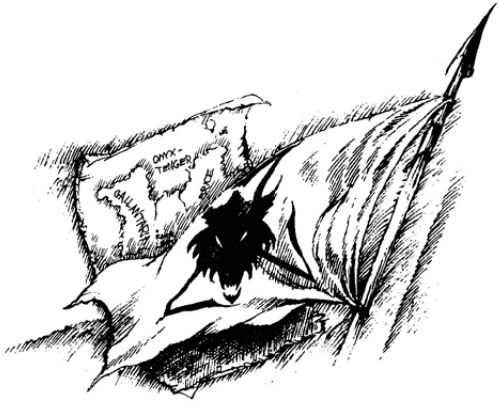
Hirtelen fagyos kiáltás töri meg az éjszaka csöndjét. A koldus! Visszafutsz a rakpartra, ahol az öreglány személyében a Sokkoló utolsó áldozatát találod meg! A haja megőszült, a teste halálra fagyott a rémülettől. Megfordulsz, és hirtelen egy menekülő valamit veszel észre előtted a sikátorban. Ha üldözőbe veszed, lapozz a **357**-re. Ha rémisztő kilátásnak tűnik egyedül megküzdeni a Sokkolóval, akkor jobban teszed, ha elhagyod a terepet, és máshol folytatod a hajtóvadászatot. Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha a Maláta közt keresnéd fel, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

45.

Egy hatalmas denevér lóg fölötted! Sivít, majd vért lövell feléd sugárban, ami az arcod irányába tart. Sikerül kikerülnöd a vért. Ezután látod, hogy a denevér a nyitott ajtó felé száll. Ha megtámadod, mielőtt kiszabadulna, lapozz a **347**-re. Ha hagyod elrepülni, lapozz a **255**-re.

46.

A felső lépcsőfok recseg a talpad alatt, ezzel a legszörnyűségesebb eszközt aktiválja. A lépcsőn keresztül egy lyukból egy spirál alakú fémcső végéről egy tű lövell föl, ami nyakon döf, és agyzsibbasztó folyadékot injekcióz beléd. Kihúzod a tűt, de a folyadék már a vénáidban kering, mintha jég lenne. Az anyag a legborzalmasabb alkímia eredménye, és törli az elméd egy részét. Húzz le egy általad választott Speciális Képességet a *Kalandlapodról* – többé nem használhatod! Ahogy alábbhagy a fájdalom, feltámolyogsz a lépcsőn, odatántorogsz Entador szobájához, és bebotladozol az ajtón. Lapozz a **87**-re.



47.

Percekkel később két Troll őr kószál a folyosón, amikor egyikük megbotlik a testedben. Előbb-utóbb abbahagyják a nevetést, felnyalábolnak, és elvisznek az elmegyógyintézet laboratóriumába, ahol… Nem, jobb, ha egyszerűen annyit mondunk, a küldetésed itt véget ér.

48.

Hagyományosan azért festik az ajtóra a vörös keresztet, hogy figyelmeztessék az embert, nehogy belépjen a pestissel fertőzött házba. Bemész a kunyhóba, és hamarosan levegőért zihálsz. A bőrödet hólyagok lepik el, és a szemeid kidüllednek, ahogy a halál fájdalommal teli delíriumába zuhansz.

49.

Véget ért a csata, egy pillanatra megállsz, hogy… várjunk, mi ez a szisszenő hang? Lenézel a lábadhoz, és elborzadva látod a szétszórt üvegszilánkokat a földön. A Milescu Báró vérét tartalmazó üvegfiola a harc alatt véletlenül összetört. Még rosszabb, hogy a te véred és ellenfeledé összekeveredett a Báró por állagú maradványával, élettel töltve meg azt! Köd kavarog, ahogy a pára gyorsan egyesül, és Milescu Bárónak, Vannan Vámpír Urának alakjává szilárdul! Ha van nálad egy Ezüst Kereszt, lapozz a **24**-re, ha nincs, lapozz a **136**-ra.

50.

Átkozott koponya! Bennhagyod a nyomorult tárgyat a zsákodban, és felmászol a guillotine talapzatára. Nem sokkal az után, hogy a lábad elemelkedik a földtől, a koponya felkiált: – A lepel! A lepel! – Ezt hallva az ajtónálló sietősre veszi lépteit, hogy megnézze, mi folyik itt. Ha megpróbálsz csatlakozni a többiekhez, hogy felajánld, megvásárolod a leplet Hollmanntól, lapozz a **78**-ra. Vagy el is menekülhetsz, mielőtt az ajtónálló észrevenne. Ha elhagynád végleg a terepet, és felírtad a „Sukáinám” szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **295**-re. Ha nem szerepel a szó a jegyzeteid közt, írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

51.

A fantom előre-hátra suhan a színpadon, miközben a szavaidon töpreng. – Gruul is melegvérű. A hiúság szól belőle. Gruulnak teliholdra vérben kell fürödnie. A Hulla Mester sírbéli nyelve mondja ezt.

Alig hiszel a szerencsédnek: a Hulla Mester megesküdött, hogy elpusztítja Karam Gruult! Írj vissza 1 pontot SZERENCSÉDHEZ mesteri hazugságod miatt, és jegyezd fel a „Metet” szót *Kalandlapodra*. Visszanézel a fantomra, de eltűnt, és a helye lángokban áll! Kisietsz a teremből, elhaladsz egy iroda mellett, ahol egy faszekrényre leszel figyelmes. Ha figyelmen kívül hagyod a tüzet, és megállsz, hogy vess egy pillantást a tárolóra, lapozz a **84**-re. Ha továbbrohansz a kijárat felé, lapozz a **383**-ra.

52.

Conrad aléltan fekszik az ütéstől – de meddig? A legrosszabbtól tartva megkötözöd néhány nehéz lánccal, amit az összedöntött kunyhóban találsz, majd belököd a Határ-folyóba. A Mániákus Őr hangos loccsanással ér a vízbe, majd lesüllyed annak sötét mélységeibe. Nem jön fel buborék a felszínre. Lehetséges, hogy Zaarnak ez a végső nyughelye?

Visszatérsz az Utolsó Polip megfigyeléséhez, miközben leszállt az éj. Egy távoli harang tizenegyet kongat, de még mindig nem látsz… – Gyilkosság! Gyilkosság! Segítség! A Sokkoló! Gyilkosság! – Több férfi is kiáltozik; a hangok tulajdonosai minden bizonnyal egy közeli utcában tartózkodnak. Ha odamennél és megnéznéd, mi történt, lapozz a **86**-ra. Ha inkább a kocsma megfigyelését folytatnád, lapozz a **253**-ra.

53.

Éppen, amikor azon kezdesz gondolkodni, hogy csak vesztegeted az idődd, a remegő ajtó kivágódik magától. Óvatosan előrelépsz… és a Jobb úton találod magad, kb. 2 kilométerrel odébb! Mawn Pretoragus nem engedte, hogy belépj a szentélyébe. Írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

54.

A varázsló-orgyilkos éles sikollyal zuhan a földre. Kétségbeesetten nézed át a köpenyét valami nyom után kutatva, és egy apró Trephen Ékszert és egy térképet találsz. A mágikus ékszert akárhányszor felhasználhatod, ha *próbára teszed* SZERENCSÉD. Ha szerencsés vagy, visszakapsz 2 pontot ÉLETERŐDBŐL, ha nem jársz szerencsével, az ékszer eltűnik, és le kell húznod a *Kalandlapodról*. Bármikor használhatod a Trephen Ékszert, kivéve csatában.

A térkép Feketerév környékét ábrázolja. Látod, hogy a Vérfarkasok Jelét Penkhull falu fölé rajzolták e szavak kíséretében: „A Titkos Elöljárók". Tehát Penkhull az, ahova majd menned kell. Lapozz a **369**-re.

55.

Ütöd-vágod, ahogy bírod, de a fiók egyszerűen nem nyílik ki. Ha megpróbálnád a kardodat használni, hogy kinyisd, lapozz a **319**-re. Ha inkább békén hagynád ezt az istenverte tárgyat, mehetsz és segíthetsz Bennetnek – lapozz a **12**-re –, vagy odamehetsz az ablakhoz – lapozz a **80**-ra.

56.

Az ajtó egy kis szobába nyílik, ami tele van rothadó testekkel: csontvázak, amelyek a látványból ítélve évszázadok óta fekszenek itt. Szerencsére a plafonból felfelé futó légakna megkímél a bűzüktől. Az ajtó hirtelen becsapódik mögötted. Megpróbálod kinyitni, de zárva van. Úgy gondolod, eleget láttál már ebből a szörnyű helyből, kinyitod a zárat másodszor is, és elhagyod a szobát. Ha még nem tetted, megpróbálkozhatsz a keleti ajtóval – lapozz a **141**-re –, vagy a nyugatival – lapozz a **17**-re.

57.

Mire eléred Feketerév kikötőnegyedét, a nap éppen alábukik a keleti horizonton. A hely tele van kereskedőkkel, hajósokkal és semmittevőkkel, de egyikük sem foglalkozik veled. Pedig éjszaka elkerülik ugyanezeket a rakpartokat és raktárépületeket, mert félnek találkozni a hírhedt Sokkolóval, aki egy ismeretlen ellenség. Előbb halálra rémíti az áldozatait, majd eltűnik a sötétségben. Hosszú volt a nap, így hát szeretnéd jól megérdemelt pihenésedet tölteni az Utolsó Polipban. Ha a következő szavak közül bármelyik szerepel a *Kalandlapodon*, számold meg mennyi: „Darnoc", „Kehsil", „Retsem" és „Rotkod".

Egyik szó sem szerepel rajta?	Lapozz a **399**-re.
Egy vagy két szót jegyeztél fel?	Lapozz a **343**-ra.
Három vagy négy szót írtál le?	Lapozz a **8**-ra.

58.

Átmész a „Lábtörlővel” jelölt ajtón és egy hosszú folyosóra lépsz, ami két különálló ajtóban végződik. Senkit nem látsz, így hát az első ajtóhoz lépsz, amire az „Igazgatóhelyettes” feliratot írták aranyozott festékkel. Kinyitod az ajtót, és egy fényűző irodába lépsz be! Egy piperkőc férfi pillant rád az asztala mögül. Ha őrnek álcáztad magad, lapozz a **318**-ra, ha nem, lapozz a **348**-ra.

59.

A rengeteg fedezék és búvóhely ellenére is kihívást jelent még számodra is, hogy észrevétlenül juss el a toronyhoz – a nap magasan jár, és Zombi rabszolgák vannak mindenfelé. Hogy kiderüljön, képes vagy-e rá, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **103**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **153**-ra.

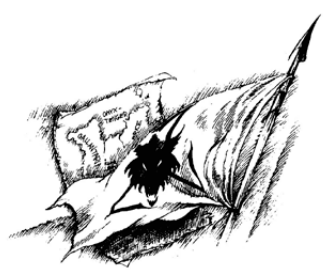
60.

Szokatlan köd ide vagy oda, nem hagyhatod futni az elvetemült gazembert! Kardot rántva belerohansz a füstbe. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **143**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **20**-ra.

61.

Aki úgy dönt, hogy belép a Három Törött Ujjba, jobban teszi, ha nagyon vigyáz magára, de köszönhetően Van Heldenghastnak, neked muszáj bemenned: – A legerősebb Védőtárgy Mora Tao Koponyája. Nagyon keveset tudok a koponyáról, csak annyit, hogy valahol a Meinster Sírkertben ásták el. Menj a Három Törött Ujjba, és keresd Kilmarney-t és Hoggot. Ez a két hullarabló a legbecstelenebb gazfickó, akikkel valaha is összetalálkozhatsz, de csak ők tudják, hogyan lehet megtalálni a koponyát.

Amint belépsz az ósdi kalyibába, egy tömzsi kisembert pillantasz meg a bárpultnál, és megkérdezed, tud-e valamit ezekről a sírrablókról. – Na, az istenért! – zihálja. – Ha nem én lennék éppen az a Hogg Úr, megkövethet! És ez – biccent egy madárijesztő alkatú férfi felé az oldalán – az üzlettársam, Kilmarney Úr! – Elmondod Hoggnak, miért is akarod felbérelni mindkettejüket. Amikor befejezted, így felel: – Nagyon megtisztelő, hogy pont két ilyen egyszerű csavargót akar felfogadni, de amire rá akar venni, nagyon veszélyes egy ügy, szóval a legpofátlanabb árat kell kérjük érte, három fényesarcút fejenként. Hogy meglássa, ebben nincs semmi személyeskedés, ihat egyet a sörömből, a Steadman Sötét Lovából. – Ezzel az orrod alá tolja a kancsónyi habos löttyét. Ha iszol a kotyvalékból, lapozz a **11**-re. Ha udvariasan visszautasítod, lapozz a **390**-re.



62.

Kiveszed a gömböt a zsákodból, és az Obisiai Ragadozó fém mellkasának hajítod. Az üveg összetörik, és halálos gázai felszabadulnak – a teremtény még mindig feléd jön! Az embervadász pezsegve, sisteregve, párologva próbál meg elkapni, hogy a savas ködbe magával rántson, de próbálkozása hiábavaló, és nemsokára halálüvöltése messze visszhangzik Sanger Jelzőfénye felett. Nyersz 1 SZERENCSE pontot azért, hogy még ha csak egy hajszálon múlt is, de megmenekültél. Ha még nem jártál ott, most elmehetsz Belthegor Oltárához – lapozz a **248**-ra. Máskülönben írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

63.

Baphet isteni vére aztán igazán gyomorforgatóan bűzlik, de az ajkaidhoz emeled a kelyhet, és nyelsz egyet. Néhány gyötrelmes pillanatba beletelik, mire észreveszed, hogy a kehely üres! Baphet eltűnt, és az Uralkodó visszaveszi a kelyhet a kezedből. – Az illúzióval szembeni bátorságod elegendő bizonyítéka az erőnek és bölcsességnek, ami ahhoz szükséges, hogy a Rózsás Kehely Külső Rendjének Követője legyél. Később ellátnak majd palásttal, és nevet kapsz a Testvériségtől. De most, megkérdezem, kívánsz-e belépni a Rózsás Kehely Belső Rendjének fátyla mögé? Meg mered-e mutatni magad a Titkos Vezetők előtt, akiknek akarata maga a valóság?

Az egybegyűltek a Titkos Vezetők említésére leplezetlenül megborzonganak a félelemtől, és furcsa fény csillan meg az Uralkodó szemében. Ha megmondod neki, hogy be mersz lépni a Belső Rendbe, lapozz a **142**-re. Ha inkább bocsánatot kérve visszautasítod, és kijelented, hogy még sokat kell tanulnod a Külső Rendről, lapozz a **276**-ra.

64.

Alcham Lugosh, ezernyi aljas gyilkosság kiagyalója, egy varázslattal védett ajtó mögött, egy jellegtelen sikátorban lakik a város Papok Kapuja nevezetű részében. Bekopogtatsz az ajtaján – és egy csapóajtón esel keresztül! Nagyjából nyolc méterrel lejjebb, egy köralapú akna hideg kőpadlóján landolsz (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Néhány rozsdás vaslétra fut felfelé a falon egy farúd mellett, ami a fejed felett egy méterrel keresztezi az aknát. A verem padlóján tizenkét test maradványai hevernek szerteszét, mindnek hiányzik három ujja a jobb kezéről! A csapóajtó hirtelen bezárul feletted, és egy csatorna nyílik meg a lábadnál, amin keresztül víz ömlik be a közeli Határ-folyóból. A jeges folyam a bokád körül örvénylik. Bárki is csalt itt kelepcébe, az a szándéka, hogy megfulladj! És valóban fulladás általi halálra vagy ítélve, hacsak nem találsz valami menekülőutat. Ha felnyúlsz a fa keresztrúdra, lapozz a **391**-re. Ha felkapaszkodsz a rozsdás létrán, lapozz a **140**-re. Ha mindkettőt figyelmen kívül hagyod, és várasz, lapozz a **6**-ra.

65.

A zár kattan, és az ajtó szárnyai kitárulnak. Ha a Vörös Kulcs segítségével nyitottad ki az ajtót, *és* feljegyezted az „Őzeletih” szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **272**-re. Máskülönben *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd volt, lapozz a **272**-re. Ha nem jártál szerencsével, lapozz a **101**-re.

66.

Mielőtt feleszmélnél, Argolis már feléd tart. De nem csak a halálod érdekli, a nyitott cellaajtó által kínált szabadság is csábítóan hat rá. Ha két egymást követő Harci Kört elveszítesz, kiszabadul. Másrészt, mivel Argolis annyira erős, ezért minden alkalommal, amikor elveszítesz egy Kört, le kell vonnod 4 ÉLETERŐ pontot magadtól. Most pedig harcolj!

Argolis	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 13

Ha győzöl, lapozz a **222**-re. Ha Argolis kiszabadul, lapozz a **81**-re.

67.

Gruul szemei… a lelked mélyére hatolnak. Meginogsz a lábadon, ahogy furcsa szavai alattomosan beférkőznek az elmédbe. Vonj le 5 pontot Gruul *Noturájából*. Ha nincs nálad a Dicsőség Keze, jegyezd fel az „Ótuf” szót a *Kalandlapodra*. Ha nálad van a kéz, de nem írtad le a „Q’yann” szót, lapozz a **217**-re. Ha nálad van a Dicsőség Keze és feljegyezted a „Q’yann” szót is a *Kalandlapodra*, védett vagy Gruul varázslatával szemben. Bármi lesz is a kimenetele a próbatételnek, az elméd hirtelen újra kitisztul. Ha leírtad a „Metet” szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **188**-ra, máskülönben lapozz vissza a **300**-ra.

68.

Még mindig futva felemeled a fejed, és így kiáltasz: – Azonnal állítsák meg a kocsit! – Te lepődsz meg rajta a leginkább, hogy a jármű ebben a pillanatban megáll. A kocsis nem tett semmit, hogy megállítsa a kocsit, és most tökéletesen csöndbe burkolózva ül előrenézve, amíg a lovak türelmetlenül dobognak a patáikkal. Ha megtámadod a kocsist, lapozz a **115**-re. Ha kinyitod a kocsi ajtaját, lapozz a **137**-re. Ha inkább odébb sétálsz ettől a természetfeletti jelenségtől, és visszamész, hogy folytasd az Ember-Ork utáni hajszát, lapozz a **41**-re.

69.

Ostobán bámulsz a semmibe, és elfordulsz az Orktól. – Hé'! – ugatja. – A Zombik mindent megtesznek, amit mondok. – Majd megfordul, és egy rakás Zombit rendel oda, hogy elfogjanak. De túl gyors vagy ezeknek a lassú észjárású teremtményeknek. Egérutat nyersz a torony felé – ahol még több Zombit találsz magad előtt. Jobbra azonban van egy körülkerített terület, ahol a felszerelést tárolják. E terület túlvégén, a torony lába mellett nyílik egy kapu. Nincsenek Zombik a kerítésen belül, de négyen őrzik az oda vezető kaput. Ha nálad van a Hexalfa, lapozz a **90**-re. Ha nincs, az összes Zombival egyszerre kell megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Zombi Rabszolga	6	6
Második Zombi Rabszolga	5	7
Harmadik Zombi Rabszolga	6	5
Negyedik Zombi Rabszolga	7	8

Ha mindegyiket legyőzöd, lapozz a **90**-re.

70.

Egy kis tömeg gyűlt össze az asztal körül, ahol egy nyeszlett, öreg szemfényvesztő foglal helyet. – Nincs itt semmi ördöngösség – nevet –, én, Jubar DeMonto, beteszem az Aranytallért az egyik gyűszű alá, kissé körzök vele, aztán ki kell találni, melyik alatt bújik meg a fényesarcú. De nem vesztegetem az időtöket egy fránya tallérral. Nem, lusták és mogorvák, két aranyat fizettek, ha játszotok, és aztán, ha nyertek, visszakapjátok a két aranyat, plusz másik tízet. Szinte ingyen adom, ha jobban belegondolsz!

Ha bizonyítani szeretnéd, hogy a szemed gyorsabb, mint Jubar keze, jegyezd fel a feltett tétet a *Kalandlapodra*, és lapozz a **330**-ra. Máskülönben jobban teszed, ha visszamész a bárpulthoz, és továbbra is egyedül álldogálsz – lapozz a **361**-re –, vagy megpróbálsz beszélgetést kezdeményezni Evironnal – lapozz a **387**-re.

71.

Első pillantásra meg tudod mondani, hogy az ereszcsatorna túl gyenge lenne, hogy megtartsa a súlyod, ezért a fal apró repedéseit használod kapaszkodóként, hogy felmássz az ablakig.

A mászásod végeztével bekúszol az ablakon a szobába, ahol színházi kellékek hevernek szerteszét. A papírholdakat és a viaszdisznókat nem találod érdekfeszítőnek, de elteszel egy Színházi Kést. Soha nem tudhatod, mikor jön jól a trükk, mert visszahúzható a kés pengéje és hamis véres fiola van benne elrejtve. Még a kellékekkel játszadozol, amikor egy sikolyra leszel figyelmes, és a színházból valahonnan disszonáns orgonajáték hangja zendül fel. Ha követed a zene forrását, lapozz a **260**-ra. Ha az ablakon át visszamászol, és elhagyod a Rohmert, amíg még teheted, lapozz a **383**-ra.

72.

Elfogadod a kupát, de nem iszol belőle. Ehelyett fürgén kicseréled Kilmarney-éval. A gyanútlan gazember iszik egy kortyot, és összerogyik! Épp, ahogy gondoltad, a sörbe altatót tettek – nyersz 1 SZERENCSE pontot. – Öööö, bocsásson meg – dadogja Hogg, ahogy a grabancánál fogva megragadod – Kilmarney tette. Szeret ügyeskedni. Semmi közöm hozzá, becsszó. Nézze, leviszem az árat két aranyra fejenként, hogy kiengeszteljem.

Elfogadod a bocsánatkérését, de figyelmezteted Hoggot, ha bármi hasonlóval próbálkozik megint, megjárja. – Nagyon is köszönjük – alázkodik meg. – De most fel kell készülnünk, lefizetni, akiket kell. Ide a lóvét, és találkozzunk fél óra múlva a temetőben. – Ha kifizeted Hoggot, húzz le 4 Aranyat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **374**-re. Ha nem tudod vagy nem akarod most még kifizetni, lapozz a **28**-ra.

73.

Kocsis köz, Halászok rakpartja, Kutya köz, Wayland udvar – keresztül-kasul átkutatjátok ezeket a helyeket, de semmit sem találtok. – Elegem van – morogja egy társad. – Már majdnem eltelt egy óra. Fogadjuk el, a Sokkoló eltűnt. – A többiek hasonlóan motyognak a vereség elismeréseként, majd odébbállnak. Mindenki megy a maga útján, a Sokkoló utáni vadászat véget ért. Egy kopaszodó fickó kezet ráz veled, és jó éjszakát kíván. A szemed megakad a gyűrűjén: a Vérfarkasok Jelét vésték rá! A férfi idegesen köhécsel, majd elsétál. Ha követed, és a Szövetségről kérdezed, lapozz a **131**-re. Ha visszatérsz az Utolsó Polipba, hogy folytasd az őrködést, lapozz a **362**-re.

74.

Belépsz az elhagyatott templomba, és egy vészjóslatú alakkal találod szembe magad, aki rád vár. Csak amikor a csuklyája hátrahullik, fedi fel az arcát a valami, ami nem teljesen emberi. – Túl sokáig keverted a bajt már a Titkos Szövetségnek! – csattan fel a teremtmény. – De most én, Radu, a Mester Mágusa, a végzetedbe csaltalak!

Radu, miközben beszél, három kristálygömböt forgat a tenyerében. A gömbök egymást követve köröznek, miközben felemelkednek a levegőbe, és feléd lebegnek! Az egyik gömb élénk narancsszínben ragyog fel, és furcsa tűz éget meg (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Radu nevet, majd eltűnik a füstgomolyban. Ha átkutatod a templomot, lapozz a **178**-ra. Ha a kristálygömböket néznéd meg, lapozz a **231**-re. Ha elmenekülsz innen, lapozz a **95**-re.

75.

Este tizenegy van, mire visszaérsz a Kikötő Sorra. Van Heldenghast Professzor szívélyesen üdvözöl, és pompás vacsorával kínál (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Miközben eszel, így szól: – Ma éjfélkor a Rózsás Kehely Örök Testvérisége – egy misztikus titkos társaság – az Utolsó Polipban gyűlik össze. A Testvériség a Szövetség egyik fedőszervezete. Szemmel kell tartanod a kocsmát és meglátod, mit tehetsz. Én személy szerint elhagyom Feketerévet, mivel már mindent megtettem, amit tudtam, hogy a segítségedre legyek. Lehet, hogy valamikor majd újra találkozunk.

Megköszönöd Van Heldenghastnak a segítségét, azután a kocsma felé veszed az irányt, de ahogy odaérsz… – Gyilkosság! Segítség! A Sokkoló! Gyilkosság!

76

Néhány férfi kiáltásait hallod egy közeli utcából. Ha odamész megnézni, mi történt, lapozz a **86**-ra. Ha inkább maradsz, és figyeled a kocsmát, lapozz a **253**-ra.

76.

Még épp időben emeled a kárpitot oldalra, hogy végignézd, ahogy Radu meghúz egy fogantyút a falban. Egy ajtó tárul fel előtte, és a kamra teteje beomlik! Látod, ahogy Gruul összepréselődik egy adag kő alatt. De a vére… zöld! Azért, mert aki a földön fekszik, nem Karam Gruul, hanem egy növényszerű másolat, egy Mandragóra! Mivel azt választottad, hogy a Mágust követed, nyersz 1 SZERENCSE pontot. A Mágus! Visszafordulsz az ajtó felé, de csak hűlt helyét találod. Gyorsan utánafutsz, és látod, hogy a Határ-folyón menekül egy csónakban, amiben Zombi rabszolgák eveznek! Radu oda tart, amit Gruul korábban említett: a Reménytörére – ez egy elhagyatott hely hat kilométerrel arrébb. Lapozz a **19**-re.

77.

Óvatosan kinyitod a zárat és kitárod az ajtót. Valami elgurul, és a lábadnál áll meg. Lenézel és látod, hogy ez egy üvegcse Erősítő Ital. Bármikor megihatod a folyadékot, kivéve csata alatt. Csak húzd le a *Kalandlapodról*, és adj hozzá 1 pontot az aktuális és a *Kezdeti* ÜGYESSÉG pontodhoz.

Belépsz a szobába és bezárod az ajtót magad mögött, nehogy valakinek feltűnjön, hogy behatoltál. Mikor bent vagy, csak a koromfekete szobát látod. Rosszabb, hogy hallasz valakit – vagy valamit –, ahogy feléd csoszog a sötétben! Lapozz a **172**-re.

78.

A túra egyre csak nyúlik és nyúlik: még több szörny, legenda, és „eredeti" műtárgy – egész idő alatt dicsekvően kommentálja a turista, hogy látta mind, legyőzte mind, megölte mind! A műsor a végéhez közeledik, mivel Hollmann meghajol, és drámaian fejezi be mondandóját, sürgetve a csoportot, hogy a következőt vezethesse körbe a panoptikumában. Utánarohansz, és elmondod neki, hogy meg szeretnéd venni az Angevini Leplet. Hirtelen megtorpan. – Micsoda, úgy érti, hogy tényleg meg akarja venni ezt az értéktelen kacatot? Nos, barátom, gyakorlatilag az öné!

Hogy kiderüljön, hány Aranytallért akar Hollmann a lepelért, dobj egy kockával, és adj 1-et a dobott számhoz. Ha ki akarod fizetni ezt az árat, vond le az Aranytallérokat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **198**-ra. Ha viszont nem tudod, vagy nem akarod kifizetni, nincs más dolgod itt, minthogy továbbállj. Ha feljegyezted a „Sukáinám" szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **295**-re, máskülönben írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

79.

A koponyával a kezében az ősi harcos elsuhan melletted, és kisiet a helyiségből. – Bolond – kiáltja vissza a válla felett –, te együttérző bolond! – Utánarohansz, de amikor eléred a folyosót, észreveszed, hogy a harcos eltűnt! Rögtön ezután repedések jelennek meg a plafonon, és a folyosó falai remegni kezdenek. A sírkamra összeomlik! Visszasietsz fel a lépcsőn, és a föld alatti kriptából kifutva biztonságos helyet keresel. Amikor biztonságban vagy, visszanézel, és látod, hogy a sírkamra feletti föld immáron egy beomlott akna. Ha feljegyezted a „Tlohőlé" szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **315**-re. Máskülönben írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

80.

Egy vékony kötél van az ablakpárkányhoz kötözve, ami leér egészen az alattad levő utcáig. A kötél másik végén pedig ott az Ember-Ork orgyilkos! A tetőtől talpig feketébe öltözött merénylő óvatosan a földre huppan, majd kereket old. Épp követnéd, amikor a zsinór szétbomlik a szemed láttára! Ha nem akarod szem elől téveszteni az orgyilkost, le kell ugranod utána. Ha ezt teszed, és megvan hozzá az AKROBATIKA Speciális Képességed, lapozz a **377**-re. Máskülönben *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **377**-re. Ha elbukod a próbát, lapozz a **252**-re. Ha nem lelkesedsz egy 12 méteres ugrásért, lapozz a **149**-re.

81.

– Aki megérinti a láncot, amíg az valaki mást tart fogva, szabadon kell engednie őt, és aztán el kell pusztítania, vagy önmaga kerül gúzsba kötve a helyére – ez a lánc íratlan törvénye, és most megtört. A lánc hihetetlen sebességgel magától tekeredik a tested köré, aztán,

mialatt sikoltozol, visszahúz a börtönszékbe. Argolis a legmélyebb extázisban üvölti: – Szabad vagyok! Szabad! Most ismerd meg a verem iszonyát! – Hiába küzdesz, ahogy a szék lesüllyed a földbe – Argolisszal ellentétben te nem fogod túlélni, hogy élve eltemetnek.

82.

A szemfényvesztő jó, de nem elég jó. Abban a pillanatban eldöntöd, melyik gyűszűt választod, amikor abbahagyja a keverést. – Biztos vagy benne? – kérdezi Jubar, már nem mosolyogva. Válaszként felfordítod a gyűszűt. Alatta van az Aranytallér. – A rézangyalát neki! – kiáltja – Ezt nem hiszem el! – De teljesen mindegy, hogy elhiszi-e vagy sem. Széles mosoly suhan át a nézők arcán, az öregember elkezdi leszámolni a nyereményed. Ez után rosszkedvűen kijelenti, hogy vége a játéknak, és fújtatva kiviharzik a kocsmából. Írd fel a nyereményt a *Kalandlapodra*. Ha most megpróbálsz szóba elegyedni Evironnal, lapozz a **387**-re. Ha továbbra is egyedül álldogálsz a bárban, lapozz a **361**-re.

83.

Miközben Radu a világ meghódítására szőtt terveit vázolja fel, két díszes oszlop között indulsz tovább, amelyek az erkélyt tartják, nagyjából harminc méterre a föld felett. – Nézzétek! – sikítja egy nő. – A Fejvadász! – Ez Eviron az Utolsó Polipból, és átlátott az álruhádon. Gyűlölettel teli kiáltások töltik meg a csarnokot, és négyszáz fegyvert rántanak elő dühödten. Ha rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel, lapozz a **208**-ra. Ha a MÁSZÁS ismeret birtokában vagy, lapozz a **249**-re. Ha egyikkel Képességgel sem rendelkezel, lapozz a **122**-re.

84.

Nem rettensz meg a pokol növekvő tüzétől, odarohansz a szekrényhez, és meglepődötten konstatálod, hogy nincs bezárva. Kinyitod, és ezernyi Aranytallér látványa tárul fel a szemed előtt! Sajnos nem tudsz egyetlen fillért sem elkölteni belőle, mert amikor sietősen magad után húzod kifelé a folyosón a ládát, rádöbbensz, hogy a lángok csapdába ejtettek. Az Aranytallérok korábbi fényükből mit sem veszítenek, miközben te összeaszalódsz és megfeketedsz a lángok között!

85.

Minden tudásodat össze kell szedned, hogy rálelj a hullarablók nyomára, de végül sikeresen követed őket egy nyomornegyedbe a Királynő Utcán, és berúgod az ajtót. – Te jó ég! – kiáltja Hogg meglepetten. – Lebuktunk! – Való igaz, lebuktak. Mindent visszaveszel, amit elloptak tőled, ráadásul 5 Aranyukat is elteszed. Hogg nyafogva így szól: – Ne bántson, ez csak egy kis hecc volt. Még mindig segíthetünk, hogy megkaparintsa a koponyát. Csak kell egy kis idő, míg elrendezzük a dolgokat. – Azt tanácsolod Hoggnak, hogy legyen a temetőben fél óra múlva, különben nem éri meg a holnapot.

Eléred a Meinster Sírkert magas kapuját még a megbeszélt időpont előtt. Ha szeretnéd, és *kizárólag* akkor, ha megvan hozzá a megfelelő álruhád és Speciális Képességed, Vámpírnak álcázhatod magad – lapozz a **364**-re. Máskülönben lapozz a **38**-ra.

86.

Futsz, amíg a Kampó Közbe nem érsz, ahol éppen tömeg gyülekezik: kereskedők, halászok és más népek gyűltek össze, hogy tanúi legyenek a Sokkoló utolsó gaztettének. Egy Channing nevű kádár gyorsan a kezébe veszi az irányítást. – Már a Város Őrsége után küldettem, de *most* azonnal mindannyiunknak neki kell kezdenie felkutatni a Sokkolót, mielőtt kereket oldana. Csoportokra oszlunk, és átfésüljük az egész kikötőnegyedet. Már túl régóta élünk rettegésben emiatt a gazfickó miatt! – Az emberek egyetértően kiáltoznak, és Channing nekifog beosztani az egybegyűlteket kutatócsoportokra. Letérdelsz a Sokkoló utolsó áldozata mellé: egy fiatalember, a teste eltorzult a rémülettől, és egy gyűrűt visel, amibe a Vérfarkasok Jelét vésték. – Hagyd a testet az őrökre! – csattan fel Channing. Ezután útjukra bocsátja a kutatócsoportokat. Ha felajánlod segítségedet a vadászathoz, lapozz a **345**-re. Ha kivárod, amíg Channing mással lesz elfoglalva, és átkutatod a testet, lapozz a **173**-ra. Ha inkább visszamész az Utolsó Polipba, hogy folytasd az őrködést, lapozz a **253**-ra.

87.

Az ellenségeid megint egy lépéssel előtted járnak – Silas Entador teste a csupasz padlódeszkán fekszik a levegőtlen padlástéri szobájában! Odasietsz, hogy megvizsgáld a testet, és két, méregtől nedves, apró szúrásnyomot veszel észre a nyakán. Látod azt is, hogy a bal kezében szorosan egy darabka papírfecnit markol. A szobáról annyit, hogy az a néhány bútor, ami Silas tulajdonát képezte, összetört vagy szétszaggatták – a törmelék közt 4 Aranytallér is látszódik, amit eltehetsz – a kandalló párkányán pedig egy neked címzett boríték fekszik, mely enyhe gyomorforgató illatot áraszt! Ha megnézed az Entador kezében található papírt, lapozz a **167**-re. Ha a lepecsételt borítékot vizsgálod meg, lapozz a **379**-re. Ha pedig mindkettőt ott hagyod, és elindulsz lefelé, lapozz a **268**-ra.

88.

Gruul felé fordulsz és… valami zöld és visszataszító dologgá változik át! Gyökerek nőnek ki a kezéből, az arcán elfeketednek az erek, és pulzáló hálózatot alkotnak, és a jajveszékelése egy Mandragóra üvöltésévé változik! Ez a növényszerű lény bármely ember alakját képes felölteni. Kifejezetten fél a tűztől, ez az egyetlen gyengéje. A fáklyát forgatva támadásba lendülsz.

Mandragóra	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, nekiindulsz felkutatni Radut, akit egy csónakban láttál elmenekülni a Határ-folyón, amiben Zombi rabszolgák eveztek! Arra a helyre tart, amiről Gruul beszélt korábban: a Reménytörére – egy elhagyatott helyre hat kilométerrel odébb. Lapozz a **19**-re.

89.

Ahogy a víz beömlik a kocsiba, az öklöddel az ablakokat püfölöd, és mindkét lábaddal az ajtókat rugdosod, de minden kísérleted hiábavaló. Csak elborzadva nézed, ahogy a vízszint emelkedik egyre feljebb és feljebb…

90.

Még egy Zombit odébb lökve az útból befutsz az elzárt területre, és becsapod magad mögött az ajtót. A felügyelők azonban még nem végeztek. Az élőhalott hordákat ostorcsapások kíséretében csatárláncba rendezik, majd utánad küldik. Ha rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel, lapozz a **325**-re, ha nem, lapozz a **153**-ra.

91.

Elsiklasz az ellenfeled mellett, és a mállott kapaszkodókat használva ügyesen felmászol az obeliszkre. Reménykedsz benne, hogy a ragadozó nem fog követni, de felugrik utánad, és folytatja a támadást. A fémbőre közel sérthetetlen, tehát ha megnyersz egy Harci Kört, csak a teremtmény ütését hárítod el (éppen emiatt a lénynek nincs is ÉLETERŐ pontja). Másrészről, ha elveszítesz egy Kört, le kell vonnod 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL, mivel a ragadozó csuklópengéi viszont borzasztó sebzést okoznak neked. Ha rendelkezel a KÜZDELEM Speciális Képességgel, előnyödre fordíthatod, hogy az obeliszk alapterülete kicsi: adj 2 pontot ÜGYESSÉGEDHEZ a csata idejére. Most pedig harcolj!

Obisiai Ragadozó ÜGYESSÉG 11

Két megnyert Harci Kör után lapozz a **43**-ra.

92.

Kint egy furcsán öltözött hölgy lép oda hozzád és megragadja az ingujjad. Egy monoklin keresztül pillant rád. – Tudod te, mit tettél azzal, hogy bementél oda? – mordul rád. – Most mindketten veszélyben vagyunk, de még így is, együtt van rá esély, hogy kicselezzük Gruul hitvány alattvalóit. Gyere most velem!

A sétabotjával a Kikötő Sor felé mutat. Ha a furcsa hölggyel tartasz, lapozz a **200**-ra. Ha attól félsz, hogy ő is csak egy Gruul emberei közül, és inkább megtámadod, lapozz a **392**-re.

93.

Nem sokkal később megérkezel Szelesmalomhoz, ami egy lenyűgöző torony. Egy alacsony dombon áll a város déli csücskénél egy viskótelep felett. A szélkakas nyikorog az éjjeli fuvallat hatására, a malom azonban teljesen kihaltnak tűnik. Fellépsz a bejárati ajtóhoz és megpróbálkozol a kilinccsel. Az ajtó kinyílik, így bemész rajta.

A torony belsejébe toppanva egy nyitott szobában találod magad, ahol a szénabálák, a gazdálkodó eszközök és a malomszerkezet részei hevernek összevissza. Egy létra fut felfelé a falon a malom kéménye melletti padlásra, emellett egy csapóajtó nyílik, ami a pincébe vezet. Halovány lámpás fénye világítja be a padlást, de nem látod semmi jelét, ami Conrad Zaarra utalna. BUMMM! Sarkon pördülsz, és épp látod, ahogy a kapurács leereszkedik a bejárati ajtó elé – csapdába estél! Ennek ellenére most itt a lehetőség, hogy utánajárj, Zaar valóban áruló-e, és ha igen, kinek a szolgálatában áll. Ha itt, a földszinten keresgélsz először, lapozz a **39**-re. Ha a padláson kutatnál, lapozz a **201**-re. Ha odalent, a pincében néznél szét, lapozz a **389**-re.

94.

Abban a reményben, hogy sikerül kiderítened Bennet halálának okát, átkutatod az orgyilkos piszkos köpönyegét. Kutakodásod eredményes, 3 Aranytallért és egy Alkímiai Gömböt találsz. Ha eldobod ezt a kis üveggömböt, összetörik, hogy halálos maró ködöt szabadítson fel, amit te is csak bajosan fogsz tudni elkerülni, ha egy szűk teremben használod majd. Eltehetsz minden tárgyat (ne felejtsd el feljegyezni a *Kalandlapodra*). Ha szeretnéd, átkutathatod a színház többi részét, lapozz a **3**-ra. Ha inkább továbbállnál innen, lapozz a **383**-ra.

95.

Amikor beléptél a templomba, az ajtó egész könnyedén nyílt ki, de most határozottan csukva van – habár nem látsz zárra utaló jelet. Megpróbálod kirúgni az ajtót, de a korhadt fa nem engedelmeskedik. Úgy tűnik, csapdába estél. Azon töprengsz, mi legyen a következő lépés, amikor égető tűz hatol át a testeden (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha át akarod kutatni a templomot, lapozz a **178**-ra. Ha inkább a lebegő gömböket néznéd meg, lapozz a **231**-re.

96.

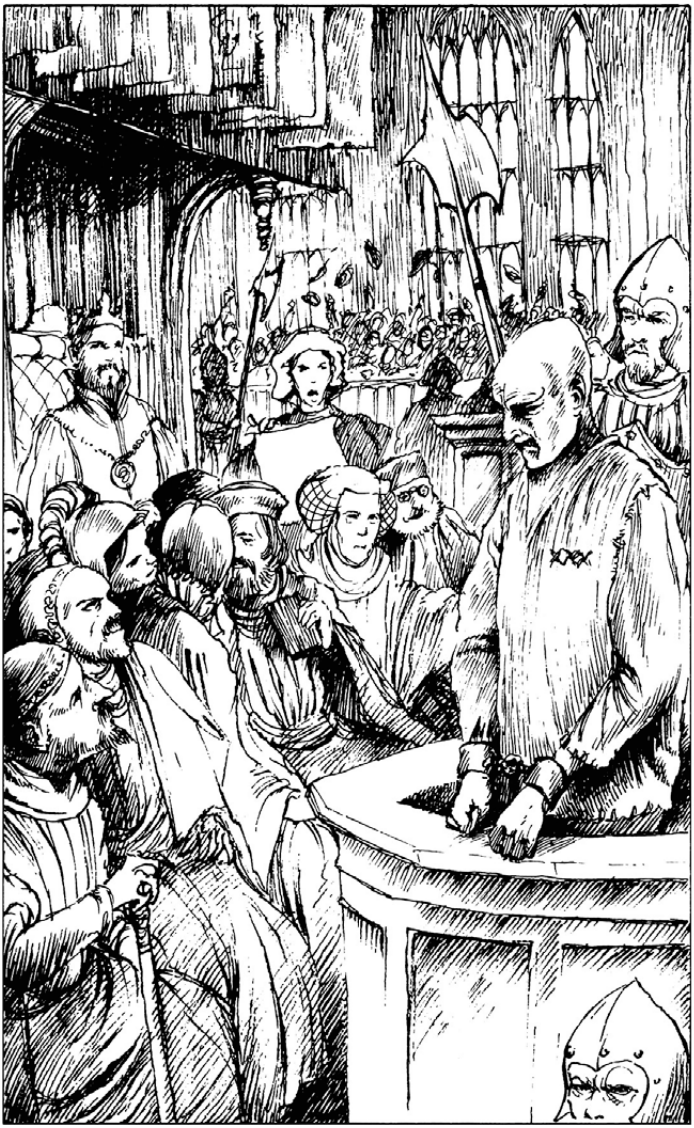
Átsietsz a kocsmán, és óvatosan kinyitod az ajtót – a hely üres! A szemed sarkából hirtelen észreveszed, hogy egy titkos tábla csukódik be az egyik falban, és egy fáklyatartó a tábla mellett hangos kattanással felugrik. Odamész a tartóhoz és lehúzod. Válaszul a fatábla ismét oldalra csúszva kinyílik, egy hosszú, sötét folyosót tárva fel maga mögött. Vársz egy másodpercet, majd előreosonsz. A tábla becsukódik mögötted. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel, lapozz a **230**-ra. Ha nem, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **230**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **35**-re.

97.

Örülsz, hogy életben vagy. Kimászol az aljas aknából, és berúgod Lugosh ajtaját. Sajnos úgy tűnik, a madár elszállt: Lugosh lakhelye teljesen üres – az egész egy csapda volt. A terved meghiúsult, ezért most máshol kell folytatnod a vadászatot. Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz az **57**-re. Ha a Maláta közben kutatnál tovább, lapozz a **207**-re.

98.

Alighogy leveszed a szemed a gazemberekről egy pillanatra, BUMM! Hogg hátulról rácsap a fejedre az ásójával, és az ütéstől beleesel a sírba. Dobj egy kockával, és vond le a dobott számot az ÉLETERŐDBŐL! Ezután dobj három kockával! Ha az összegük ugyanannyi vagy kisebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontod, lapozz a **123**-ra, máskülönben lapozz a **338**-ra.



99.

Három nap telik el – három nap állandó utazással, három nap Gruul gyűlöletes társaságában, három nap éhséggel és fáradtsággal – de végül megérkezel Royal Lendle-nek, Gallantaria fővárosának Keleti Kapujához. A Város Őrsége kirohan, hogy üdvözöljön, mire te kimerülten omlasz a karjaikba.

A következő hónap során Karam Gruulnak a Törvényhozó Tanács és Femphrey, Brice és az Északi Vidékek vezetői előtt kell bíróság elé állnia. Gruul bűneinek listája szinte végtelen, az ítélet egyhangú: bűnös! Gruult egész hátralevő átkozott életére börtönre ítélik. Az embereknek tudniuk kell, hogy az ilyen gaztetteket elkövetők megbűnhődnek cselekedeteikért, függetlenül attól, hogy mikor követték el azokat. Ahogy Gruult kivezetik a Tanácsteremből, még egyszer utoljára haragosan rád tekint. Megrántod a vállad. Nem teheted jóvá azokat a gonosztetteket, amiket általa kényszerítve Holdjáróként követtél el, de *megakadályoztad*, hogy további ezrek életét döntse romba. Gallantaria Királya feléd fordul, hogy megkérdezze, vissza akarsz-e térni Reménytörére egy hadsereg élén. Visszautasítod: a Szövetséget legyőzték, a torony már csak egy szellemjárta épület, és egész életedre elég vérontást láttál már. Az este elhagyod a várost, hogy újra egyesülj családoddal Narbury-ben. Számodra a háború véget ért.

100.

Visszasietsz a folyosóra, és látod, hogy a denevér teljes sebességgel az északi ajtó felé repül. Először úgy tűnik, hogy a teremtmény minden bizonnyal betöri a fejét, de nem: az ajtó szárnyai kitárulnak, és a denevér berepül rajta. Követed… és egy emberi csontvázakkal teli szobában találod magad! Az ajtó bezárul

mögötted, és a denevér egy plafonba vágott légaknán keresztül elmenekül. Megpróbálod kinyitni az erős ajtót, de be van zárva. Egyszerű csapdába estél, ahova az Ördögi Denevér és saját kíváncsiságod miatt kerültél! Hirtelen lépéseket hallasz az ajtó túloldaláról, a folyosóról. Valaki kinyitja a keleti ajtót! Ha rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel, kinyithatod a bezárt ajtót, és üldözőbe veheted – lapozz a **238**-ra. Ha a MÁSZÁS Speciális Képességgel rendelkezel, lapozz a **226**-ra. Ha egyikkel sem rendelkezel, lassú éhhalállal pusztulsz el, kalandod itt véget ér.

101.

Bármiféle figyelmeztetés nélkül a talpad alatt megnyílik a föld, és egy vegyi anyaggal teli kádba esel. A csapóajtó becsukódik feletted teljes sötétségbe zárva. De a vegyszer! Mit tesz veled?! Az ujjaid, a kezed egyre csak püffed. És a fejed! Hihetetlen, hogy csak nősz és nősz, amíg fel nem robban a tested!

102.

A gyűszűk körbe-körbe siklanak. Hiába próbálod követni Jubar szédítő gyorsaságú kezeit, amikor hirtelen megáll. A szemfényvesztő visszaül, és így buzdít: – Gyerünk hát! Melyik legyen az?

Megfogod az egyik gyűszűt. Felfordítja, hogy felfedje… a semmit. Húzd le az elveszített aranyakat a *Kalandlapodról*. – Ne törődj vele – vigyorog bátorítóan Jubar. – Adj még egy esélyt. Lehet, hogy szerencséd lesz. – Ha eleget kívánsz tenni a gyanús tanácsának, lapozz a **330**-ra, és kövesd az instrukciókat a korábbiak szerint. Máskülönben, ha inkább visszatérnél a pulthoz, és magadban állnál, lapozz a **361**-re. Ha megpróbálnál beszélni Evironnal, lapozz a **387**-re.

103.

Az árkok és kőhalmok bőséges fedezéket nyújtanak, hogy átlopakodj, de hirtelen elfogynak, és a nyílt síkság előtt találod magad. Jobbra tőled azonban egy elkerített terület található, ahol a szerszámokat tárolják. E terület túlsó végén nyílik egy kapu egy lépésnyire a toronytól. Nincs Zombi az elzárt területen, de egy épp előtted áll! Ha nálad van a Hexalfa, lapozz a **90**-re. Ha nincs, védd magad.

Zombi Rabszolga ÜGYESSÉG 6 ÉLETERŐ 6

Ha három vagy kevesebb Harci Kör alatt sikerül legyőznöd ellenfeledet, lapozz a **90**-re. Ha azonban a harmadik Kör végén még életben van, azonnal lapozz a **153**-ra.

104.

A Hulla Mester a csonttőrét forgatva arra ösztökéli a rágcsálóit, hogy rohanják le kettőtök testét, miközben harcolsz, és hamarosan letaglóz a számtalan melegvérű. E borzasztó közjáték miatt le kell vonnod 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL a csata idejére. Továbbá az éhező patkányok mindent megtesznek, hogy állkapcsaikkal beléd harapjanak – minden Harci Kör kezdetén vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL. Végezetül a Hulla Mester sikeresen átkoz meg tekintetével – minden alkalommal, amikor *próbára teszed* SZERENCSÉD a csata során, hozzá kell adnod 1-et a dobott számhoz. Most pedig harcolj!

Hulla Mester ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 15

Ha legyőződ ördögi ellenséged, lapozz a **175**-re.

105.

Amikor eléred a szemközti falat, feltűnik, hogy az erkély nagyjából harminc méterrel található a föld fölött két díszes oszlopon. Hogyan is remélheted, hogy eléred a Mágust, mielőtt a feldühödött Szövetség téged érne el? Ha rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel, lapozz a **208**-ra. Ha a MÁSZÁS ismeret birtokában vagy, lapozz a **249**-re. Ha egyik Képességgel sem rendelkezel, lapozz a **122**-re.

106.

Hirtelen egy földöntúli hang szólal meg a fejedben: *Ennem keeeeeellllll… Ennem keeeellllll.* Mora Tao Koponyája megint éhes! Hogy kielégítsd az elátkozott műtárgyat, ki kell venned a zsákodból és hagynod kell, hogy egyen valamennyit a lelkedből. Ha nem elégíted ki a Koponya igényeit, lapozz az **50**-re. Ha teljesíted az istentelen műveletet a saját éltető véredet adva, úgy vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ezután, ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel, lapozz a **198**-ra. Máskülönben *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobott számhoz. Ha sikerrel jártál, lapozz a **198**-ra. Ha elbuktad a próbát, lapozz a **314**-re.

107.

Könyörögve nyújtod a karod Furneaux felé, arra kérve, hogy hallgasson meg. Az őrök azonban továbbra is feléd tartanak. Számukra a látottakból túl nyilvánvalóak az események. Ami még rosszabb, hogy Bennet szavai visszafelé sülnek el: az őrök közül senki sem tudja, ki vagy és mit keresel itt. Az ő szemükben csak egy betolakodó lehetsz. Ha rendelkezel a RAVASZSÁG Speciális Képességgel, lapozz a **360**-ra. Ha nem rendelkezel vele, lapozz a **223**-ra.

108.

Az élénk rakpart zajáról megfeledkezve mély álomba zuhansz (nyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Kora délután ébredsz fel – éppen időben ahhoz, hogy felfigyelhess egy vészjósló alakra, aki éppen távozik az Utolsó Polipból, és sietősen elsétál. Az idegen szürke csuklyás köpönyeget visel, aminek a hátára a Vérfarkasok Jelét hímezték! Ha követni szeretnéd a csuklyás alakot, lapozz a **139**-re. Ha nem szeretnéd, de szerepel a „Sukáinám" szó a *Kalandlapodon*, lapozz a **251**-re, máskülönben lapozz a **277**-re.

109.

Kiennar hajthatatlan: – Fizess vagy tűnés innen! – Ha rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel és nálad van Mora Tao Koponyája, lapozz a **288**-ra. Ha a BŰVÉSZKEDÉS *Szakértelem* birtokosa vagy, de nincs nálad a koponya, lapozz a **235**-re. Ha még ez a Képességed sincs meg, puszta erővel is megpróbálhatod elvenni a vért – lapozz a **367**-re. Vagy simán ki is sétálhatsz a boltból. Ha elmész, írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

110.

Gyorsan nekikezdesz a beteges ügyletnek, és minden baj nélkül megtalálod a fakezet. Biztonságosan az egyik halott férfi csuklójához van szíjazva. Eloldozod a bőrpántokat, és a kezet eldugod a hátizsákodba. Van Heldenghast szerint most el kell vinned Mawn Pretoragushoz, hogy mágikus kezelést hajtson végre rajta. De az idő rövid, lehet, hogy a kéz önmaga elegendő ahhoz, hogy elhárítsd Gruul varázslatát. Ha el akarsz menni a Nekromanta lakhelyére, lapozz a **344**-re. Ha inkább a többi Védőtárgy összegyűjtésével folytatnád, írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

111.

Az erőlködéstől nagyot nyögve átlököd az egyik nehéz, szorosan rakott szénaköteget a létra tetején. A bála lezuhan, és egyenesen Conrad fejére és vállára esik, de még csak meg sem tántorodik, miközben fenyegetően mászik fölfelé. Mit teszel most?

Hozzávágsz egy lámpást a fejéhez?	Lapozz a **214**-re.
Megszúrod egy vasvillával?	Lapozz a **4**-re.
Kiállsz és harcol, amikor felér hozzád?	Lapozz a **350**-re.
Megpróbálsz elmenekülni?	Lapozz a **165**-re.

112.

Támadásba lendülsz, de az Obisiai Ragadozó kitér előled, és erős karjaival nyúl feléd. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **138**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **182**-re.

113.

Hogg Úr fenyegetően emeli fel az ásóját, megrázza a fejét, és morogván így szól: – Nem hiszem, hogy ezt akarta volna mondani. – Előrelép, amíg Kilmarney Úr megmarkolja az ásóját, és mögéd fut. Egyszerre kell megküzdened velük.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Hogg Úr	6	9
Kilmarney Úr	7	10

Két Harci Kör után lapozz a **285**-re.

114.

A kapu egy hatalmas csarnokba vezet, ahol Radu épp az egész Szövetség előtt szónokol! A Mágus egy magas erkélyről beszél a terem túlvégén, tehát senki sem veszi észre, hogy a terem hátsó részében hallgatod a szavait. – Azért vagytok itt, hogy tanúi legyetek a Nagy Terv megvalósításának. A *Notura* varázslatos tanainak használatával a mester létrehozta a Halálsugarat – és a mellette álló bizarr szerkezetre mutat. – Ezzel bármely általunk választott területre halálesőt küldhetünk. És most egyenesen azzal kezdjük, hogy minden élőt megsemmisítünk Royal Lendle-ben. – A Szövetség helyeslően felmorajlik.

Ki kell találnod valamit, hogy megállítsd Radut, mielőtt aktiválná a Halálsugarat! Ha Ork gazfickónak vagy Zombinak álcáztad magad, lapozz a **83**-ra. Ha van nálad egy Alkímiai Gömb, lapozz a **304**-re. Ha ezek közül egyik sem illik rád, lapozz a **237**-re.

115.

Kivonod a kardod, a kocsit megkerülve az elejéhez rohansz, és harcolni kezdesz! A kocsis nem tanúsít ellenállást, és csak, amikor a „teste” a földre zuhan, kezded megérteni. A fekete kalap és köpeny alatt egy próbababa mozdulatlan alakja fekszik, egy zsákszerű ruhába öltözött embert formáló szalmabábué! Még mindig remegsz a döbbenettől, amikor a kocsi még egyszer elindul. Ha elfoglalod a kocsis helyét, és megragadod a gyeplőt, lapozz a **211**-re. Ha gyorsan kinyitod a hintó ajtaját, lapozz a **137**-re. Ha magára hagyod a titokzatos kocsit, és visszafelé veszed az irányt, hogy megkeresd az orgyilkost, lapozz a **328**-ra.

116.

Kihívó hangon felkiáltasz: – Soha nem kapsz el élve! – Ezután belemártod a Színházi Kést a mellkasodba, és az álvér áradatával kísérve a földre zuhansz.

A színjátékod sikeres volt! Az Uralkodó két embere felcipel vissza a kocsmába. Útközben az egyikük ezt suttogja: – Az uralkodó beszélni fog erről a komédiáról a Titkos Vezetőknek.

– Hadd beszéljen! – sziszegi a másik. – Nincs az a pénz, hogy én Penkhullba menjek, te is tudod, hogy mi folyik ott. Azt mondják, az összes, amit tenned kell, hogy megkondítsd a harangot. Nos, hadd kongassák meg ők! Én Feketerévben maradok, köszönöm.

A férfiak abban a tudatban, hogy senki nem látja őket, kicipelnek a kocsmából, és ledobják a tested egy sikátorban. Vársz, amíg elmennek, majd feltápászkodsz. Köszönhetően a beszédes Rózsáskelyheseknek, most már tudod, hogy Penkhull faluba kell menned. Lapozz a **369**-re.

117.

Az ajtó mögött egy nyitott, füves telek található, ahol a legtöbb bentlakó befejezi földi életét: az elmegyógyintézet temetője. Mint minden, amit itt láttál, a sírkert is rettenetes állapotban van. Még rosszabb, hogy az egyik sír fölött egy szellem lebeg! Érezve, hogy a szellemtől nem eshet bántódásod, megmerevedsz és hallgatózol. Olyan hangon suttog, hogy a csontvelődig hatol: – Állj bosszút a hallottakért… szabadítsd ki a bentlakókat! – Ezután eltűnik. Nyersz 1 SZERENCSE pontot ezért az életbevágóan fontos találkozásért.

Ha már tudod, hol vannak a lakók, visszamehetsz, és kiszabadíthatod őket (jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy kiszabadítottad őket). Aztán attól függetlenül, hogy kiszabadítottad-e őket vagy sem, vissza kell térned az előtérbe, hogy egy másik, eddig nem választott ajtóval próbálkozz. Melyik feliratú ajtót nyitod ki?

Nagy Kacaj?	Lapozz a **220**-ra.
Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Nagy Fújtató Bika?	Lapozz a **287**-re.
Lábtörlő?	Lapozz az **58**-ra.

118.

– Kívánságod számomra parancs – kacag fel Gruul. Ezután eltávolítja a két válaszfal közül az elsőt. Sikítasz, ahogy a patkányok a mellkasodig felfutnak. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Gruul a csatlósához fordul. – Radu, jól jegyezd meg, ahogy a bolond makacs módon elutasítja, hogy elfogadja a valóságot. – Ezután még egyszer feléd fordul, a szemei kegyetlen elégedettségtől izzanak. – Megmutatod Radunak, hogy tévedtem, amikor e megfigyelést tettem, vagy el kell távolítanom az utolsó válaszfalat? – Ha bebizonyítod neki, hogy tévedett, lapozz a **234**-re, ha nem, lapozz a **129**-re.

119.

Már majdnem eléred az alakot, amikor az lángra lobban! A selyemtalár és a maszk elég, hogy egy fémbábu bizarr alakját fedje fel alatta! Ha a KÜZDELEM Speciális Képességet használtad, a megérzésed arra figyelmeztet, hogy még időben teljesen el kell taszítanod magadtól a bábut. Ha az AKROBATIKA Képességet használtad, túl későn veszed észre a csapdát, és csak reménykedhetsz benne, hogy odébb tudsz siklani az alak pusztító érintésétől. Dobj egy kockával, és vond le a számot ÉLETERŐDBŐL. Ha szerencséd volt, csak összeütközöl a képmással, majd a földre zuhansz – dobj két kockával, és vond le az összeget az ÉLETERŐDBŐL. Karam Gruul ördögi kiáltása hangzik fel a bábu mozdulatlan ajkain át: – Pusztulj, bolond, pusztulj! – A megdöbbentő gyilkossági kísérlettől megrázva visszafelé kirohansz a sikátorból. Lapozz a **399**-re.

120.

Amikor látják, hogy nem szándékozol megmozdulni, körbefognak, durván felemelnek (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot), ellopják az aranyad (húzd le az összes Aranyad a *Kalandlapodról*), és kidobnak az ivóból.

Egy furcsa öltözetű hölgy siet hozzád, és segít talpra állni. Egy monoklin keresztül vizslat. – Hmm, nincs sérülés. Na, gyere, te bolond. A Szövetség többsége már a saját dolgával lesz elfoglalva. Együtt kell menekülnünk. – A sétapálcájával a Kikötő Sor irányába mutat. Ha vele tartasz, lapozz a **200**-ra. Ha megtámadod, mielőtt bármilyen csapdába csalhatna, lapozz a **392**-re.

121.

Ahogy sarkon fordulsz és nekiiramodsz, a Hulla Mester felkiált: – Repüljetek, gyermekeim! Nyüzsögjétek körül a menekülő húsosfazekat! – A patkányok leözönlenek a színpadról, és a sarkadra fenik a fogukat. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, hány patkánynak sikerül megharapnia, mielőtt kijutnál a színházból a biztonságos külvilágba. Minden elszenvedett patkányharapásért vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL. Jegyezd fel a „Retsem" szót is a *Kalandlapodra*. Mikor kijutsz a Rohmerből, csak rohansz és rohansz, miközben megfogadod, hogy sohasem térsz vissza a gonosz fantom búvóhelyére.

Most pedig el kell kezdened a hajtóvadászatot. Tehát hova mész először? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz az **57**-re. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

122.

Túl késő! Az ellenfeleid sarokba szorítottak! A Titkos Szövetség tagjai felkapnak, és az erkélyhez cipelnek, ahol a Halálsugár első áldozatának kétes privilégiumát élvezheted.

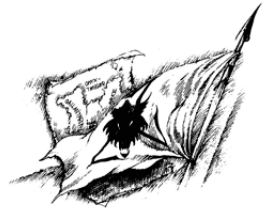
123.

A hullarablók rádöbbenek, hogy még mindig kész vagy a harcra, így menekülőre fogják. Megfontolod, hogy üldözőbe vedd őket, de hirtelen megállsz, amikor észreveszed, hogy egy kő csapóajtó nyílik a sír alján – a gazfickók befejezték a munkát! A csapóajtó egy lefelé tartó lépcsőre nyílik, és rothadó fuvallat áporodott szaga csap meg odalentről. Nem törődsz vele, és követed a lépcsőt lefelé egy rövid folyosóra. A nyitott sírba beszűrődő fényben látod, hogy a folyosó három ajtóba torkollik. Az északi ajtó alatt némi légáramlatot érzékelsz, míg a nyugati ajtó mögül halk cincogás hallatszik. Melyik ajtót nyitod ki?

Az északit? Lapozz a **386**-ra.
A keletit? Lapozz a **141**-re.
A nyugatit? Lapozz a **17**-re.

124.

Furneaux-t és az embereit sajnálatos módon és visszavonhatatlanul elintézted, így hát visszasietsz lefelé a csigalépcsőn, hogy kijuss a toronyból. Most, hogy a Város Őrsége is téged keres, hogy elfogjon, már tényleg csak magadra számíthatsz. Odakint a toronyból nem látsz semmi merénylőre utaló jelet, így elhatározod, hogy azonnal megkezded a hajtóvadászatot. Elég késő van, a város macskaköves utcái halálos csendben terülnek el előtted. Hova mész először? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz a **23**-ra. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.



125.

Nem találsz semmit a templomban, de felfedezel egy titkos ajtót amellett a hely mellett, ahol Radu eltűnt az általa keltette füstben – ennyit a Mágus erejéről! Az ajtó a templom hátuljából induló sáros ösvényre nyílik. A sárban a nyomok az ösvényen keresztül a közeli Berman út macskakövéig vezetnek, ahol sokkal nehezebb meglátni azokat. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, és követni szeretnéd a lábnyomokat, lapozz a **35**-re. Ha nincs meg ez a Speciális Képességed, nem tehetsz semmit azon kívül, hogy visszatérsz az Utolsó Polipba: ha felírtad a „Sukáinám” szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **251**-re, máskülönben lapozz a **277**-re.

126.

Megtörve csapásod erejét a hölgy esdeklően emeli fel a kezét. – Ne légy bolond! – kiáltja. – Nagyon is megértem a félelmedet, de biztosíthatlak róla, hogy semmi közöm a Szövetséghez. Sőt, mi több, jobban tartanak tőlem, mint tőled. Most fejezzük be ezt az értelmetlen játékot, mielőtt még nagyon elharapóznának a dolgok!

Ha kívánsága szerint tennél, és elmész vele a Kikötő Sor felé, lapozz a **200**-ra. Ha inkább folytatnád a támadást, lapozz a **282**-re.

127.

Az éhes férgekre figyelve, amelyek Argolis egész testén tekergőznek, megragadod rothadó tömegét, hogy a pokoli gödör szélére vonszold, aztán belököd. Ezután szinte azonnal porfelhő száll fel, belepve a termet, és az egész föld megremeg, ahogy a gödör szája bezárul. A Demotrax nincs többé!

Írd fel Argolis Láncát a *Kalandlapodra*. Bármikor, ha harcba keveredsz, használhatod a láncot, hogy megkötözd ellenfeled, kivéve, ha Gruullal csatázol. Csak húzd le a láncot a *Kalandlapodról*, és folytasd a küldetést, mintha megnyerted volna a csatát. Most pedig írj fel 2 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

128.

Idegesen hebegsz-habogsz: – Én, öööö, azon tűnődtem, nincs-e szüksége valamire, uram.

Crabb felugrik, és így kiált: – Őrség! – Mielőtt bármit is tehetnél, négy Troll őr ront be és fog le. Elvonszolnak, és egy koromfekete szobába zárnak. Először azt hiszed, hogy egyedül vagy, azután viszont lomha léptek zaját hallod, ahogy feléd vánszorognak. Lapozz a **172**-re.

129.

Fogcsikorgatva mordulsz fel: – Te ördögfattya! Csodálkozom, hogy nem te vagy itt, hogy a rokonaiddal csemegézz te is.

Gruul észrevehetően megmerevedik. – Radu – ugatja –, a Fejvadász a halált keresi. Mutasd meg a bolondnak, merre találja! A Titkos Vezetők érkezése várható a faluba. – A Mágus eltávolítja az utolsó válaszfalat, majd a mesterével együtt elhagyják a szobát. A következő dolog, amit észreveszel, azok a nyáladzó patkányállkapcsok, ahogy az arcod felé közelednek. Ha rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel, lapozz a **181**-re. Máskülönben nem menekülhetsz Gruul ördögi halálcsapdájából. Kalandod itt véget ér.

Angevini
lepel

130.

Odabent csatlakozol a kiállítás egy túrájához, amit maga Gustav Hollmann vezet. A tulajdonos sajnos csalódottságot kelt benned: a mondandója alig szól valamiről. A kiállítási tárgyak, habár nem szűkölködnek a piros festékben, mind láttak már jobb időket. Mégis, mindenki más vidámnak tűnik. Egy turista elég különösen próbálja elbűvölni a barátnőjét: – Láttad azt a vámpírt? Az semmi! Én egyszerűen csak egy pár parafa dugót tolnék fel a metszőfogaira.

Aztán az Angevini Lepelhez értek. Ez a fehér szövetdarab egy nagyjából hatméteres guillotine tetejéről lóg lefelé. Még Hollmannon sem látszik, hogy le lenne nyűgözve ettől a kiállítási tárgytól, ahogy előadja a rövid történetét: – Egykor ez egy hagyományos lepel volt – arra használták, hogy egy Halálfaló testét burkolják be vele Angevin letűnt városában – most varázserőt tulajdonítanak neki. Menjünk is tovább. – Ha követed Hollmannt, és megpróbálod megvásárolni tőle a leplet a túra végén, lapozz a **78**-ra. Ha hátramaradsz, és megpróbálod ellopni a leplet, lapozz a **154**-re.

131.

Egy kihalt utcáig követed a férfit, aztán utoléred, nekilököd a falnak, és megparancsolod neki, hogy mondjon el mindent, amit a Titkos Szövetségről tud. – Ne bántson – nyafogja. – A vezető tiszteletét teszi majd egy gyűlésen az Utolsó Polipban három óra múlva. Ha korábban ér oda, tudni fogják. Le fogják fújni, és a vezető nem jelenik meg. A… – Átpillant a vállad fölött. Két Városőr sétál feléd az utcán. A férfi odakiált: – Szép estét, uraim! – Majd kicsusszan a markodból,

és rohanva csatlakozik hozzájuk. A fenébe! Csak végignézni tudod, ahogy a Szövetség tagja biztonságos kísérettel veszi körbe magát. Most már világos, hogy vissza kell térned az Utolsó Polipba. Ha most mész oda, lapozz a **362**-re, ha három órával később, lapozz a **8**-ra.

132.

Nem tudja elkerülni a figyelmedet az a tucatnyi patanyom, melyek felvezetnek a bal kezed felőli kapuhoz, majd át azon is – a Szövetség minden bizonnyal erre ment. Ha követni szeretnéd őket, lapozz a **114**-re. Ha inkább a jobb oldali kapun mennél be, lapozz a **199**-re.

133.

Merész terv jut eszedbe. Tapasztalatból tudod, hogy gyakran okosabb, ha az ellenfeled ellenségét maga ellen fordítod, tehát azt állítod, hogy a Szövetség küldött, hogy tartsd szemmel a Hulla Mestert. Elmondod neki azt is, hogy Bennet, az Őrség Tábornagya még él, és te, valamint a halott Ember-Ork is magának Karam Gruulnak a szolgálatában álltok. Így folytatod:
– Gruul már olyannyira fél tőled, hogy az embereit arra kényszeríti, hogy hazudjanak neked, mialatt kétségbeesetten próbál rájönni, hogyan pusztíthatna el téged.

– Porrá zúzni a Hulla Mestert? – morogja a fantom. A Káosz szolgálatában álló csatlósokhoz hasonlóan ő is híve az árulásnak, ugyanakkor nem egy hiszékeny bolond. Ha rendelkezel a RAVASZSÁG Speciális Képességgel, lapozz az **51**-re, ha nem, lapozz a **225**-re.

134.

Azért követed Mawn Pretoragust a Túlvilág Kapuján át, mert nem bízol meg benne? Ha így van, a meglátásod nem helyénvaló, a figyelmeztetésének nyomós oka volt. Halandó elmédet próbálta megvédeni a túlvilági dimenziók elképzelhetetlen borzalmaitól, ami elérhető a kapun keresztül, és ahol el kell végeznie sötét rituáléit. Abban a pillanatban, ahogy belépsz Q'yann Üszkös Pusztaságába, az elméd összeomlik, és visszavonhatatlanul megbolondulsz.

135.

Valaki megfogja a vállad. Megfordulsz, és látod, hogy egy Sötét Elf az – hány meglepetést tartogat még számodra e város? Ezek a teremtmények leginkább távoli földalatti városokban találhatóak meg. Minden felszíni halandót gyűlölnek, most mégis itt áll előtted az egyikük, egy közönséges söntésben. Nyurga alakkal, hosszú hajjal, és az éjfélre emlékeztető bőrrel, Elf rúnákkal díszített páncélzatban, és egy oldalán lógó hosszú tőrrel. Nem törődve vele, hogy ki hallja meg, így szól: – Hadd vegyek neked egy italt. Beszélnünk kell Karam Gruulról. – Mit teszel?

Beszélsz vele?	Lapozz a **157**-re.
Megkéred, hogy hagyjon magadra?	Lapozz a **192**-re.
Megtámadod?	Lapozz a **212**-re.

136.

A teljhatalmú Vámpírúr vér után szomjazik, és nem vesztegeti az időt holmi bugyuta csatára. Letaglóz a szemeivel, és megpróbál megigézni egy egyszerű varázslattal. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd volt, lapozz a **187**-re. Ha nem voltál szerencsés, lapozz a **209**-re.

137.

Épphogy bent vagy a sötét, üres kabinban, az ajtó becsapódik mögötted, és egy testetlen hang szólal meg kárörvendően. – Remélem, élvezed ezt a rövid kirándulást, amit neked szerveztem. Többet vártam volna Bennet kiválasztottjától. Kár, hogy a játéknak hamarosan véget kell érnie. Viszlát, bátor bolond.

A döcögős, eszeveszett utazásod gyors véget ér, ahogy loccsan a víz. A kocsi egyenesen belerohant a mély folyóba! Egyik ajtótól a másikhoz ugrasz, de egyik sem akar kinyílni, a sötét ablakok pedig elpusztíthatatlanok. Az egyik ablakot egy kissé le lehet húzni – de ez csak arra elég, hogy beengedje a sötét vízáradatot. Hacsak nem találod meg a módját, hogy kijuss a kabinból, biztosan megfulladsz! Ha rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel, lapozz a **180**-ra, ha nem, lapozz a **89**-re.

138.

Részben elugrasz, részben kicsusszansz az Obisiai Ragadozó markából, mire a teremtény gyakorlatilag rád esik, így nincs más választásod, le kell győznöd. Ha a ragadozó csuklópengéi elérnek, borzasztó sebzést okozhatnak, ezért minden alkalommal, ha elvesztesz egy Kört, le kell vonnod 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Most pedig védd magad!

Obisiai Ragadozó ÜGYESSÉG 11

Ha megnyersz egy Harci Kört, lapozz a **299**-re.

139.

A csuklyás alak keresztülvezet a Sárlámpás Halpiac őrjítő tömegén egy használaton kívüli templomig, ahonnan látni az Angmellyn Hidat. A kis templom ablakait befalazták, de az egyedüli bejárat – egy rozoga faajtó – úgy látszik, nyitva van. A köpenyes idegen kinyitja az ajtót, és belép. Éppen követnéd a furcsa öltözékű férfit, amikor rossz érzés kerít hatalmába. Ha még mindig be akarsz lépni a templomba, lapozz a **74**-re. Máskülönben vissza kell térned az Utolsó Poliphoz: ha szerepel a „Sukáinám” szó a *Kalandlapodon*, lapozz a **251**-re, ha nem, lapozz a **277**-re.

140.

Ahogy megfogod a létrafokokat, azok kijönnek a falból, és loccsanva a vízbe esnek. Megvizsgálva a többi fokot, felfedezed, hogy az összes alsót ugyanilyen módon rögzítették. A fentebbiek azonban elég biztonságosnak tűnnek. Ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel, lapozz a **256**-ra. Ha nem rendelkezel vele, felhúzhatod magad a keresztrúdra, hogy elérd a fentebbi fokokat – lapozz a **391**-re. Vagy várhatsz is anélkül, hogy bármit tennél, mialatt a víz továbbra is ömlik befelé – lapozz a **170**-re.

141.

Egy nagy kriptába jutsz, ahol megtalálod Mora Tao Koponyáját, ami egy fekete márványtalapzaton nyugszik. Megborzongsz. A szarvakkal rendelkező koponya fogai borotvaélesek, az alsó állkapcsa hiányzik és a szemgödrei nagyon élethűen idézik a halált. Rettegve gondolsz arra, miféle teremtmény része lehetett ez a koponya! Dobj négy kockával, és add össze a számokat! Ha az összeg egyenlő vagy kisebb a jelenlegi ÉLETERŐ pontodnál, lapozz a **171**-re. Ha az összeg magasabb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontod, lapozz a **196**-ra.

142.

A gyűlést sokkolja a vakmerőséged, az Uralkodó azonban csak mosolyog. – Tudd meg hát, bátor Követő, hogy a Titkos Vezetőket Penkhull városában találod. Kongasd meg a harangot, és add át e jelképet Kriswellnek, a Pénzkölcsönzőnek. – Egy kis szobrocskát nyújt át: egy Baphetet, mint Vérfarkast ábrázoló ametiszt szimbólumot! (Írd fel a jelképet a *Kalandlapodra*.) – Most menj – mondja. – A Titkos Vezetők várnak rád.

Köszönetet mondasz az Uralkodónak, majd visszasietsz fel, a kocsmába. A Rózsáskelyhesek megtévesztéséért adj hozzá 1-et SZERENCSE pontszámodhoz. Hold világítja meg utadat, ahogy északra elhagyod a várost. Lapozz a **369**-re.

143.

Nyugtalanító ösztöneidre hallgatva megtorpansz a terjedő köd előtt, és halálra rémülve nézed, ahogy a lábad előtt megolvasztja az utat! Hátralépsz, ki a terjedő füst útjából, ami mindent felemészt maga előtt. Csak Karam Gruul elfajzott zsenialitása alkothatott ilyen gonosz eszközt!

Amikor végre eloszlik a köd, az orgyilkosnak nyoma sincs. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **301**-re. Ha nem áll rendelkezésedre, fel kell adnod a hajszát, és a késői óra ellenére el kell kezdened az embervadászatot. Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz a **23**-ra. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

144.

Csak egy maréknyian maradtak, hogy kövessenek. Elnyomod a fojtogató pánikot, és elindulsz a jobb oldali csatornában. Megborzongsz – a természetfeletti félelem egy pillanat alatt sokkal erősebb lett. – Nézzétek! – sikítja egy nő. Felemeli a fel-fellobbanó fáklyáját, és a Sokkolót látod meg a koromsötétben, ahogy rád vár. A teremtmény minden elképzelhetőn túltesz, csak a legborzasztóbb rémálomhoz fogható. De az a szem! *A szem!*

Dobj egy kockával és adj hozzá 1-et. Az összeg azzal a sokkszámmal egyenlő, amennyivel megtámadta a Sokkoló csapatod. Minden egyes sokk egy bajtársadat rémíti halálra. Ha maradt még sokk, veszítesz 1 SZERENCSE és 3 ÉLETERŐ pontot sokkonként. Ha még mindig életben vagy, harcolnod kell. Adj 1 pontot ÜGYESSÉGEDHEZ minden túlélő bajtársadért a csata idejére.

A Sokkoló	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 13

Ha nyersz, lapozz a **156**-ra.

145.

A lehető legóvatosabban próbálod a szavakat formázni, de amikor befejezed, a tulajdonosnő mogorván válaszol: – Tudom, hogy miről szól ez a játszma. Te és a szaglászásod – tűnés innen! – Hallod a székek nyikorgását, ezért megfordulsz, és látod, hogy az összes többi vendég talpra szökkent a kivont fegyvereikkel. Ha állsz tovább ott, ahol vagy, és tovább faggatod Eviront, lapozz a **120**-ra. Ha sietősen meghátrálsz, és távozol a kocsmából, lapozz a **92**-re.

146.

Éppen, amikor a legkevésbé várnád, a Xen-Vipera visszahúzza a méregfogait, és sziszegő hüllőhangon próbál meggyőzni: – Légy irgalmassszzzz, melegvérű. Kímélj meg, ésszzzz megmentem aszzzz életed. – Megpróbálod kihúzni belőle, hogy elmagyarázza, hogy érti ezt, de igen eltökélt: – Csak akkor, ha megígéred, hogy elengedszzzz. – Ha megígéred, hogy nem bántod a Xen-Viperát az információért cserébe, lapozz a **297**-re. Ha inkább elteszed láb alól, amíg ilyen gyenge a védelme, lapozz a **239**-re.

147.

– Köszönöm – mosolyog Gruul. – Most, hogy tudom, Holdjáró vagy, stimulálhatom az elméd mélyére helyezett hipnózisért felelős implantátumot. Visszaváltoztatlak vadállati mivoltoddá. – Ne! Ez nem lehet! Ez… – Az akaratod nem a sajátod többé, és csak akkor jössz rá, hogy ez egy varázslat, amikor már túl késő. Átalakulsz a Holdjáró borzasztó alakjává, és visszakíséred Gruult az Inkvizíció Tornyába. Engedelmeskedve akaratának *te* leszel az, aki Royal Lendle felé fordítja a Halálsugarat. Gruul felkacag – totális vereséget szenvedtél.

148.

Átsétálsz a téren a két Ember-Orkhoz, és a koldusról magadra tereled a figyelmüket – a koldus nem vesztegeti az időt, kereket old a sikátorban. – Mit gondolsz, ki vagy, te nyavalyás? – ugatja az egyik Felügyelő. Mindketten dühbe gurultak, mert kegyetlen sportjuknak vetettél véget, ezért igazán jó történettel kell előállnod. Ha rendelkezel a RAVASZSÁG Speciális Képességgel, lapozz a **359**-re. Ha nem rendelkezel vele, lapozz a **26**-ra.

149.

Mielőtt bármi mást tehetnél, a Városőrség három tagja ront be a szobába kivont karddal. – Zaar figyelmeztetése túl későn jött – kiáltja Furneaux Őrkapitány. – Az orgyilkos előttünk ért ide!

Figyelmeztetés? Orgyilkos? Itt? Rádöbbensz, hogy hamisan vádolnak, bizonytalan érzés fog el! Az őrök feléd nyomulnak, így elállva az ajtóhoz vezető utat, de az ablak épp a vállad fölött található, és nyitva van. Mit teszel?

Megtámadod az őröket?	Lapozz a **223**-ra.
Megpróbálod elmagyarázni Furneauxnak, mi történt itt valójában?	Lapozz a **107**-re.
Az ablakon át menekülsz?	Lapozz a **278**-ra.

150.

Kinyúlsz egy malomlapátért – de csak a levegőt markolászod! Egyszer-kétszer hozzáverődsz a lapáthoz, mielőtt pusztító erővel a földbe csapódnál. Dobj egy kockával, adj 6-ot a dobott számhoz, és vonj le ennyi pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha még mindig élsz, írj vissza 1 SZERENCSE pontot amiatt, hogy egy hajszálon múlt, de mégis megmenekültél. Jegyezd fel a „Sukáinám" szót a *Kalandlapodra*. A bordáidat tapogatva odébb támolyogsz a malomtól, ami néhány pillanat múlva összeomlik. Elhagyod a lángoló romot, hogy folytasd a vadászatot Karam Gruul után. Ha még nem tetted, elmehetsz a Craven Elmegyógyintézetbe, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz az **57**-re. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re.

151.

Habár kiváló harcos vagy, reménytelen túlerővel állsz szemben és nemsokára legyőznek. Négy férfi megragadja a karod, mialatt az ötödik feltépi a köpenyed. Egy hatodik ember előrelép, egy karót tartva a kezében! Bizonygatod ártatlanságod, de semmi foganatja. Hogg Úr felügyeli a történéseket. – Jobban tenné, ha elfordulna, Kilmarney Úr. Ez nem lesz valami szép látvány. Nem, egyáltalán nem lesz kellemes. Óóóóó, ez még nekem is fájt.

152.

Röviden közlöd Crabbel, hogy inkább Ouspenskayát néznéd meg mihamarabb. – Természetesen – válaszolja alázatosan. – De azt tudnia kell, mielőtt látná, hogy súlyos elmebeteg. Az elméje tele van paranoid képzelgésekkel és látomásokkal. Sajnos nagyon elfoglalt vagyok, nem tudom elkísérni, de ha követi a „Kaja" feliratot, minden gond nélkül megtalálja.

Megkönnyebbülve attól, hogy Ouspenskayát egyedül tudod meglátogatni, köszönetet mondasz a helyettesnek, és elhagyod az irodáját. Egy csarnokba érkezel, ahonnan öt ajtó nyílik. Mindegyikre valamilyen durva, Ork-kézzel írott szöveget pingáltak. Melyik feliratú ajtót nyitod ki?

Nagy Kacaj?	Lapozz a **220**-ra.
Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Nagy Fújtató Bika?	Lapozz a **287**-re.
Dagadt férgek?	Lapozz a **117**-re.
Lábtörlő? (Ebből az irányból jöttél.)	Lapozz az **58**-ra.

153.

Mielőtt még egy lépést is tehetnél, egy csomó Zombi ragad meg és fog le, mialatt a felügyelőjük eszméletlenre ver. Magadhoz térve egy kötél végén himbálózva találod magad egy karókkal teli gödör fölött! Kötéllel kötötték össze a kezeidet és a lábaidat is. Várjunk csak egy percet… mi ez a szag? Füst! Felnézel – és látod, hogy a kötél, amin lógsz a gödör fölött, tüzet kapott! Hacsak nem rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel, *tedd próbára* SZERENCSÉD kétszer! Ha bármelyik kísérlet kudarccal végződik, a kötél elpattan, leesel, és a karók közt leled végzeted. Ha viszont mindkétszer szerencséd van, vagy rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Képességgel, csodával határos módon kioldozod a kötelékeidet, és egy nagy kapun keresztül elhagyod a kínzókamrát. Lapozz a **114**-re.

154.

Hollmann a következő véres életképhez vezeti a látogatókat, mialatt te titokban a félhomályban maradsz. Ahogy a tömeg odébb csoszog a látnivalótól,

azon kezdesz elmélkedni, hogyan mászhatnál fel a nehezen megmászhatónak tűnő guillotinra. Ha nálad van Mora Tao Koponyája, lapozz a **106**-ra. Ha nincs nálad, de rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel, lapozz a **198**-ra. Ha nem vagy e *Szakértelem* birtokában, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2-t a dobott számhoz! Ha sikerrel jártál, lapozz a **198**-ra. Ha elbuktad a próbát, lapozz a **314**-re.

155.

Az orgyilkos megpróbál benyúlni a köpenyébe, kétség nem férhet hozzá, hogy valami ördögi fegyverért, amikor előreugrasz, és a földre taszítod. Addig kell erőltetned a harcot, amíg a félelmetes ellenfelednek üres nem lesz a keze.

Ember-Ork Orgyilkos ÜGYESSÉG 9 ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd a tapasztalt gyilkost, lapozz a **281**-re.

156.

Kábultan támolyogsz arrébb a Sokkoló tovatűnő borzalmaitól, és megpróbálod összeszedni magad. De tagadhatatlanul megbűvölt a szörnyeteg szeme. Belemerülsz vizenyős mélységeibe, és néhány tovareppenő képet pillantasz meg: emlékek! Egy borzalmas ivadék emlékei, Karam Gruul *Notura* rítusának félresikerült szörnyszülöttéről; emlékek arról, ahogy Feketerévbe menekült; emlékek egy pokoli életről a csatornában; sőt, mi több, emlékek Gruul főhadiszállásáról! A Halál Kezét a Reménytöre nevű helyen lehet megtalálni!

Ez az a kapocs, amit felfedezni reméltél. Összezavarodva és rettegve kapaszkodsz fel a csatornából, és kezded meg gyors utazásod észak felé. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **19**-re.

157.

A Sötét Elf hirtelen mögéd lép, és egy kötelet fon a nyakad köré. Megpróbál megfojtani! Gyorsan benyúlsz a kezeddel a kötél alá, hogy megakadályozd, hogy megfojtson! Habár sikerült megmenteni az életed ezáltal, a kötél belevág a tenyeredbe (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A halálos küzdelemben az a legelső, hogy kiszabadulj a fojtogató kötelékből. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **274**-re. Ha elbukod a próbát, lapozz a **177**-re.

158.

Éppen amikor már azt hiszed, sikerült megszökni a Ködjárók elől, az egyik előtted lép ki a ködből.

Ködjáró	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, dobj egy kockával. Ha 6-ost dobsz, elkaptad a pestist, és küldetésed itt véget ér. Ha túléled, az ajtót zárva találod. Ha nálad van a Vörös Kulcs, vagy rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel, lapozz a **65**-re. Ha nem rendelkezel vele, mit teszel?

A máglyánál alakítod ki állásod?	Lapozz a **21**-re.
Felmászol a harangtoronyba?	Lapozz a **397**-re.
Benyitsz a vörös keresztes ajtón?	Lapozz a **48**-ra.
Benyitsz a fából készült jelkép alatti ajtón?	Lapozz a **286**-ra.

11
14
28
4
5
23
24

159.

Miután meggyőződsz róla, hogy egyedül vagy, követed Van Heldenghast Professzor tanácsát, és elkezded a Belthegor Maszkját tartó táblát tanulmányozni. (Vess egy pillantást a szemközti oldalon található illusztrációra.) A rúnák a kövön nagyon rejtélyesek – ezt kell megfejtened, hogy Belthegor Ajándékában részesülj. Ha sikerül kibogoznod az ősi rúnák jelentését, megtudod, hova lapozz következőnek. Azonban ha oly sok előtted próbálkozóhoz hasonlóan nem tudod megoldani a feladatot, megpróbálhatod erővel eltávolítani a maszkot – lapozz a **31**-re. Ha inkább az ismeretlen láncszemet mész felkutatni Sanger Jelzőfényéhez, lapozz a **380**-ra. Ha egyszerűen félbeszakítod a küldetésed e részét, úgy írj fel 2 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

160.

Az elutasított, de fondorlatos koponya elcsöndesedik az elmédben… de nem úgy a füledben. Olyan fülsiketítő rikoltozásba kezd, hogy a tér nyugalma egy pillanat alatt megszűnik létezni! De a sikoltozás csak annyi ideig tart, ami ahhoz szükséges, hogy felhívja rád a Felügyelők figyelmét. Ez nem tart túl sokáig: – Hékás! Tűnés onnét, te semmirekellő! – Innentől semmi esélyed rá, hogy észrevétlenül megközelítsd a bitófát. Ha most megtámadod a Felügyelőket, lapozz a **26**-ra. Ha megpróbálod lefizetni őket, lapozz a **14**-re. Ha esetleg megpróbálod átverni őket, lapozz a **148**-ra.

161.

– Neeee! – könyörög Hogg, közben talpra húzza Kilmarney-t. – A munkaadónk az ördöggel cimborál! – Megmondod a rémült gazfickóknak, hogy vigyenek el a koponyához, mire egy jelöletlen sírhoz vezetnek, amit aztán elkezdenek kiásni. A sír alján egy kő csapóajtó van! Felemeled az ajtót, és egy lefelé tartó csigalépcsőt látsz a sötétben. Miközben elterelődött a figyelmed, a hullarablók sarkon fordulnak, és elmenekülnek – jegyezd fel a „Tlohőlé" szót a *Kalandlapodra*. Leveszed a vámpírruhát, és a földalatti sírkamra dohos levegőjébe lépsz. A nyitott sírba beszűrődő fényben követni tudod a rövid folyosót, ami három ajtóba torkollik. Az északi ajtó alatt némi légáramlatot érzékelsz, míg a nyugati ajtó mögül halk cincogás hallatszik. Melyik ajtót nyitod ki?

Az északit?	Lapozz a **386**-ra.
A keletit?	Lapozz a **141**-re.
A nyugatit?	Lapozz a **17**-re.

162.

Egy méregbe mártott hegyű tű lövell ki a kilincsből, és megszúrja a hüvelykujjad. Van nálad egy üveg Méreg Ellenszérum? Ha igen, lapozz a **193**-ra, ha nincs, lapozz a **47**-re.

163.

A kocsis nem mozdul, és nem szól egy árva szót sem, ahogy a jármű begördül Feketerév rosszhírű kikötőnegyedébe. Biztos, hogy nem vette észre, hogy mögötte bújtál meg. Hamarosan feltűnik a Határ-folyó. Ha a kocsi borzasztó sebességéből bármire is lehet következtetni, a Határ-folyó lehet a végállomásod! Ha tovább vársz, lapozz a **346**-ra. Ha megtámadod a kocsist, lapozz a **266**-ra. Ha bemászol a hintóba, lapozz a **137**-re. Ha leugrasz a kocsiról, és visszamész az Őrposztra abban a halvány reményben, hogy megtalálod az orgyilkost, lapozz a **328**-ra.

164.

Karam Gruul sötét alkímiai kísérleteket is végzett, miközben elmerült a Notura titkos tanaiban. Egy ilyen kísérlet eredménye az Ashvaal, a mérgező iszap létrehozása, ami kilométereken át szabdalja a sivatagot. Belemerülsz egy Ashvaallal teli gödörbe. Megállíthatatlanul süllyedsz el benne, és örök álomra szenderülsz!

165.

Ha a malom bármelyik része ég, lapozz a **370**-re, máskülönben lapozz a **350**-re.

166.

Gyorsan rájössz, hogy annak, hogy kiszabadulj a hálóból, nem az a módja, hogy küzdesz ellene, hanem az, hogy lassan mozogsz a szűkebb része felé, kihasználva a drót növekvő szilárdságát, hogy felmássz rá és ki a nyitott nyakán keresztül. Nincs sok időd azonban, hogy élvezd a dicsőséget, amit a találékonyságodért cserébe érdemeltél ki, mivel nemsokára visszhangzó sikolyt hallasz az épület belseje felől. Ahogy a sikoly elhal, felcsendül az orgona borzasztó hangja. Ha felkutatod, honnan jön az ördögi siratóének, lapozz a **260**-ra. Ha inkább megfordulsz, és egyenesen kirohansz a színházból, lapozz a **383**-ra.

167.

Óvatosan kiveszed a halott ember markából az összegyűrt papírdarabot. Néhány szó áll rajta, nyilvánvaló, hogy Entador az utolsó perceiben vetette papírra: a szavakat az ujjbegyével formázta saját vérét használva tintának hozzá! A feljegyzés így szól: „Rózsás Kehely, Utolsó Polip”. Egy újabb mozaikdarabot illesztettél a sorba, ami elvezethet a baljóslatú Karam Gruulhoz. Ha most kinyitod a neked címzett borítékot, lapozz a **379**-re. Ha inkább ott hagyod, ahol van, és lefelé veszed az irányt, lapozz a **268**-ra.

168.

Minden gond nélkül meggyőzöd a tulajt, hogy ősi származású fontos briciai nemes vagy, és szeretnél kapcsolatba lépni a Rózsás Kehely Örök Testvériségével abban a reményben, hogy csatlakozhass a magasztos és legtitkosabb köreikhez. Amit nem mondasz el neki, hogy az a gyanúd, a Testvériség a Vérfarkasok Titkos Szövetségének fedőszervezete. Egy kis brosst helyez a kezedbe: egy stilizált vörös zománcos rózsán fekvő aranykelyhet formál. – Vidd ezt a jelképet magaddal bizonyítékként – suttogja. – Itt. Ma este. Éjfélkor. És most jobb, ha elmész.

Írd fel a Rózsás Kehely kitűzőt a *Kalandlapodra*. Csalásod sikerével elégedetten biccentesz köszönömöt, és távozol, és távozol. Lapozz a **92**-re.

169.

Gruul megpróbál hipnotizálni! De túl erős az akaratod. Behúzol neki egyet, és figyelmezteted, meg ne próbálja még egyszer. Lehet, hogy nem is lesz rá szüksége – a súlya lelassít téged. A Szövetség maradéka összegyűlt, és a nyomotokba eredt. De várjunk csak! Éppen az előtted levő domb mögött egy gallantariai őrjárattal találod szembe magad. A kapitányuk előrelovagol, hogy üdvözöljön. – Azért jöttünk, hogy visszakísérjünk Royal Lendle-be, de jobban tesszük, ha itt és most kiállunk a Titkos Szövetség ellen. Harmincan vannak a közelben, de mi csak tízen vagyunk. Maradsz és segítesz?

– Igen – mosolyog gúnyosan Gruul –, inkább itt vesztegeted az idődd, hogy katonásdit játssz a barátaiddal, vagy cserbenhagyod őket, hogy egy kicsit korábban Royal Lendle-be vigyél? – Ha maradsz, és segítesz a katonáknak, lapozz a **388**-ra. Ha késlekedés nélkül a fővárosba indulsz, lapozz a **99**-re.

170.

Ahogy a víz emelkedik, elernyedsz, és hanyatt fekszel, hogy fennmaradj, és időnként felemeled a fejed, hogy egy lélegzetvételnyi levegőhöz juss. Minden simán megy, amíg két test meg nem ragadja a lábad, és nem kezd el lefelé húzni. Ki kell szabadítanod magad a kezek érzéketlen szorításából, mielőtt a tüdőd vízzel telne meg. Dobj négy kockával, és add össze a számokat. Ha az összegük magasabb a jelenlegi ÉLETERŐ pontodnál, te leszel a tizenharmadik test az aknában! Ha az összeg kisebb vagy ugyanannyi, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontod, sikerül kiszabadítanod magad sérülés nélkül, és felúszol az akna tetejéig. A csapóajtó nincs bezárva, ezért kilököd, és könnyen kimászol rajta. Lapozz a **97**-re.

171.

Előrelépsz, és magadhoz veszed a koponyát, de mikor megfordulsz és menni készülsz, látod, hogy a bejáratot, amerre indulnál, egy ősi harcos torlaszolja el! – Add ide a koponyát – zihálja hisztérikusan. – Szükségem van rá. Azért építettem ezt a sírt, hogy megvédelmezzem, és minden száz évben egyszer visszatérek megetetni, cserébe az életemért. Ha élni akarok, szükségem van a koponyára, most azonnal!

Ha odaadod a koponyát az ősi harcosnak, lapozz a **79**-re. Ha visszautasítod a kérését, lapozz a **216**-ra.

172.

A vontatott léptek egyre közelednek, amikor hirtelen fény gyullad. Egy ember lámpással a kezében a szemközti szobából lépett be. – Isten hozta a laboratóriumomban – nyilatkoztatja ki. – Remélem, megtörölte a lábát. – Most már látod, hogy egy hatalmas laboratóriumban vagy. – Én vagyok a Craven Elmegyógyintézet igazgatója, és ez… – felemeli a lámpást, hogy megvilágítsa, akit a sötétben hallottál –, az „anyám”! Az anyja egy behemót teremtény, sokféle élőlényből tevődik össze. Az őrült igazgató büszkeséggel tekint rá: – Az anyám, Kauderwelsch Doktornő, életet teremtett, és cserébe elpusztították őt. Eltávolítottam az agyát, és idejöttem. Az aranyáért vásároltam meg az intézetet, és a jegyzeteit használtam, hogy felépítsem új testét, amelyhez a bentlakók részeit használtam fel. Bár az emberek Welsch Doktorként ismernek, Kauderwelsch Fia vagyok! És most be fogom helyezni anyám agyát az Ön remekre szabott testébe.

A szörnyeteg lépésről-lépésre közelebb csoszog feléd. Ha kiszabadítottad az elmegyógyintézet lakóit, lapozz a **183**-ra, ha nem, lapozz a **302**-re.

173.

A kádár sem bolond, így hát engedelmeskedve parancsának odébb mész a holttesttől. Úgy tűnik azonban, hogy némi perpatvar támadt a két kutatócsoport között, mindkét brigád úgy gondolja, hogy a *parancs* szerint a Kikötő sor területét kell átkutatnia. Egy kocsmáros odébb hívja Channinget, hogy lerendezze a viszályt, ezzel ideális lehetőséget biztosít számodra, hogy gyorsan, észrevétlenül átkutasd a testet. Ha rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel, lapozz a **307**-re. Ha nincs ilyen képességed, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd volt, lapozz a **307**-re. Ha balszerencsés voltál, lapozz a **331**-re.

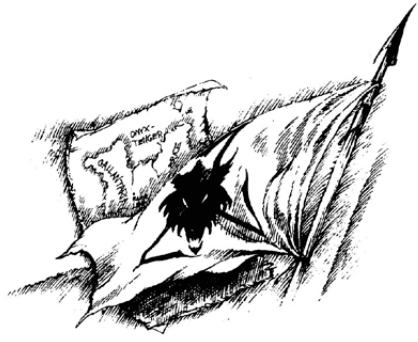
174.

Habár megpróbálod nem megsérteni a sírrablókat, Hogg személyük elleni támadásnak veszi, hogy visszautasítod az ivást. – Tégy, ahogy tetszik! – csattan fel Hogg. – De látom, hogy ez nem lesz egy különösebben harmonikus viszony. Ezért kénytelen vagyok még két fényesarcút kérni azért, hogy Kilmarney Úr érzékenysége csorbát szenvedett. Most el kell, hogy intézzünk néhány találkát, megvesztegetni, akiket kell, és hasonlóakat. Ha tehát ideadja a pénzt, találkozzunk a temetőben fél óra múlva.

Ha kifizeted az árat, húzz le 8 Aranytallért a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **374**-re. Ha nem tudod, vagy még nem akarod kifizetni Hoggot, lapozz a **28**-ra.

175.

A Hulla Mester nem tudja kivédeni a csapást, ami véget vet gonosz uralkodásának. Fekete palástja a földre hullik, ahogy a teste porrá zúzódik. Az orgona nem játssza többé siratóénekét, a patkányok már visszarohantak a felségterületükre, a csatornába. A Hulla Mester legyőzéséért visszanyersz 1 SZERENCSE pontot. Most pedig, ha megvizsgálnád az Ember-Ork testét, lapozz a **94**-re. Ha átnéznéd a Rohmer többi szobáját, lapozz a **3**-ra. Ha inkább tüstént elhagynád a színházat, lapozz a **383**-ra.



176.

Félve a lehetséges következményektől lenyomod a hátborzongatóan kiképzett kilincset és… semmi. Az ajtó zárva van. Ha rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel és szeretnéd használni, lapozz a **284**-re. Ha nem áll rendelkezésedre ez a Speciális Képesség, de szeretnéd megpróbálni feltörni az ajtót, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jártál, lapozz a **284**-re, de ha elbuktad a próbát, lapozz az **53**-ra. Ha inkább elhagynád ezt a furcsa házat a Ördög közben, úgy írj fel 2 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

177.

A Sötét Elf újra megszorítja a kötelet a nyakad körül (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Addig végezd az ÜGYESSÉG próbát, amíg sikerrel nem jársz – ekkor lapozz a **274**-re –, vagy a legszörnyűségesebb halált nem halsz.

178.

Lehet, hogy van másik kijárata is a templomnak, vagy elképzelhető, hogy a hely nem annyira üres, mint amennyire annak tűnik. Lesz, ami lesz, elkezded átkutatni a termet. De nem jutsz túl messzire, mert égető tűz forrósága hatol át a testeden (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). A fájdalomtól nem vagy képes folytatni a kutatást. Ha sietősen elhagynád a templomot, lapozz a **95**-re. Ha megkockáztatnád, hogy közelebbről szemügyre vedd a különös kristálygömböket, lapozz a **231**-re.

179.

Csak a legrátermettebb harcosok remélhetik, hogy ekkora túlerő ellen győzelmet arathatnak. Ha nem rendelkezel a KÜZDELEM Speciális Képességgel, felnyársalnak a hosszú kések, és kalandod véget ér. Ha rendelkezel ezzel a Speciális Képességgel, ide-oda futkározol, hogy megakadályozd, hogy nyársra húzzanak, és legyőzzön a túlerő. Egy idő után csak öt Rózsáskelyhes maradt, hogy őrizze a templomból kivezető utat. Előretörsz, és egyszerre küzdesz meg mindegyikükkel.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Rózsáskelyhes	7	7
Második Rózsáskelyhes	6	8
Harmadik Rózsáskelyhes	8	4
Negyedik Rózsáskelyhes	7	9
Ötödik Rózsáskelyhes	5	11

Két Harci Kör után lapozz a **35**-re.

180.

Elnyomod magadban a fojtogató pánikot, nekifeszülsz a bezúduló víznek, és bepréseled a vállad a szűk lyukba az ablak tetején, amíg szilárdan nem tartod magad. Ezután egyedi technikádat használva átcsuszszansz a résen. Fájdalmasan küzdesz, ahogy a tested harcol a folyó áramlásában, és át nem préseled magad az ablakon, mint ahogy a dugót kihúzzák az üvegből. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **363**-ra. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **309**-re.

181.

A patkányok folyamatosan harapdálnak, miközben te kinyúlsz a ketrecen, hogy elhúzd az ajtót zárva tartó reteszt (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot). Visszaugrasztod a könyököd a helyére, lábra állsz, és kimászol a kőládából, ami eddig börtönként tartott fogva. Odakint látod, hogy éjszaka van. Egy meghitt falu, Penkhull terül el a közelben. Nincsen semmi jel, ami Gruulra vagy Mágusára utalna, de emlékszel rá, mit mondott Gruul: – A Titkos Vezetők érkezése várható a faluba. – Biztosan Penkhullt értette ez alatt. Lapozz a **369**-re.

182.

Az embervadász megragad, és fél kézzel diadalittasan a feje fölé emel. Megáll, hogy kiélvezze erőtlen vergődésedet, mielőtt, úgy mellékesen, egy villám útjába lökne! Az összeégett tested felbecsülhetetlen kiegészítője lesz az Obisiai Ragadozó trófeagyűjteményének.

183.

Élet-halál harcba keveredtél, a koponyád tartalmáért kell megküzdened, amikor a mögötted levő ajtó hirtelen kiszakad a keretéből. Bentlakók tucatjai özönlenek a laboratóriumba. Elhúzzák tőled a szörnyet, és sikeresen visszacsinálják az őrült Doktor keze munkáját! Welsch megragadja a szétesett darabokat, és zokogásban tör ki: – Anya! Szeretlek!

Eleget láttál. Átsietsz a feldúlt elmegyógyintézeten, és addig meg sem állsz, amíg újra a szabad levegőre nem érsz. Jegyezd fel a *Kalandlapodon* a következő szót: „Rotkod". Ha őrnek álcáztad magad, visszaveszed a saját ruhádat. Most pedig, ha eddig nem tetted, elmehetsz az Utolsó Polipba – lapozz az **57**-re. De megnézheted a Maláta Közt is – lapozz a **207**-re. Esetleg meglátogathatod a Papok Kapuját vagy Szelesmalmot is, ha van erre bármi okod.

184.

Aki mellett elmentél, nem egyszerű öregasszony volt! A képességed révén a nyomorult ruhája és a kendője alatt észrevetted a Xen-vipera kanyargós alakját! Ez a fajta kígyóember ritkának számít a gonosz gyíkrasszban, ők azok, akik képesek túlélni Titán északi területeinek hidegét. A Xen-viperákat kisebb csoportokban küldik e területek városaiba, hogy beépüljenek, és belső ellenséggé váljanak. Ha megtámadod a Xen-viperát, lapozz a **353**-ra. Ha felsietsz Entador lakásába, lapozz a **9**-re.

185.

Abban a pillanatban, ahogy megérinted az alakot, szikrákra lobban! A selyemtalár és a lepel a tűz martaléka lesz, hogy egy fémbábu bizarr alakját fedje fel! És most te is elkezdesz égni! Az alak hatalmas erejével szorosan fogva tartja testedet. Karam Gruul még utoljára megszólal képmásának mozdulatlan ajkain keresztül: – Élvezd az aranyad – *a bolondok aranyát!* Az izmaidat letaglózta a bábu ereje, de az elméd a kegyelmes feledésbe menekül.

186.

A Meinster Sírkert nagy területen fekszik, és bővelkedik a rejtekhelyekben. Gyorsan lerázod a csőcseléket az íves fejfák és a családi kripták árnyékos sokasága között, majd egy nagy kerülőt téve visszakanyarodsz. A rettenthetetlen vámpírvadászok még mindig a temető távolabbi pontjain keresgélnek, amikor kiosonsz a sírkert kapuján. Írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

187.

Először úgy érzed, hogy megadod magad a Báró befolyásának, aztán erőd maradékát összeszedve, amiről még csak nem is tudtad, hogy birtokában vagy, ellenállsz neki. Hátratántorodsz, egy pillanatra elkábulsz, de legyőzted Milescu erejét. Mérgesen vicsorog, és előreugrik, hogy puszta kezével tépjen szét.

Milescu Báró	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 15

Ha nyersz és van nálad egy karó, lapozz a **352**-re, ha nincs karód, lapozz a **312**-re.

188.

– Összevagdallak, te nyomorult! – Ez a hang! Ez csak ő lehet… a Hulla Mester ölt testet a levegőből, és meríti csonttőrét Gruul hátába. Azt hiszi, Gruul becsapta őt, a csontváz ellenség ezért eljött, hogy beteljesítse a bosszúra tett esküjét. De Gruul még él. Varázslatát hívja segítségül, hogy begyógyítsa a sebet. Ami ezután következik, azt az évszázad összecsapásaként lehetne csak jellemezni. Nemsokára csak az egyik párbajozó marad állva – a Hulla Mester hamuvá válik. Gruul ahelyett, hogy örülne diadalának, úgy látszik, fél, és nem varázsol többet. Biztosan elhasználta az összes energiáját, hogy legyőzze a Hulla Mestert! Húzd le Gruul megmaradt *Noturáját* a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **30**-ra.

189.

A trükkös asztalfiók mélyén 25 Aranytallért és egy Welsch doktornak címzett Ajánlólevelet találsz, ő a Craven Elmegyógyintézet igazgatója (a *Kalandlapodon* jegyezd fel a Levelet és az Aranytallérokat). A Levélben az olvasható, hogy Ouspenskaya rokona vagy, és emiatt be kell hozzá engedniük, hogy láthasd őt. Elteszed… de hirtelen észreveszel valamit. Mi ez?! A fiókban egy Bennet naplójából kitépett lap is található. Ez áll rajta:

Most már tudom, hogy a feketerévi gazfickók hogyan tudtak kijátszani minket. Entador azt állítja, hogy az egyik emberem, a szelesmalmi Conrad Zaar a Titkos Szövetség kéme. De bizonyítékot kell szereznem, mielőtt megvádolnám.

Ha a jövőben valamikor lehetőséged adódik, hogy meglátogasd Conrad Zaart Szelesmalomban, megteheted, ha a **93**-ra lapozol (jegyezd fel ezt a számot a *Kalandlapodra*). Ha most megnézed Bennetet, lapozz a **149**-re. Ha inkább egyenesen az ablakhoz mész, lapozz a **80**-ra.

190.

Minden porcikád azt súgja, hogy ne lépj be a Túlvilág Kapuján, így hát visszahőkölsz, és a sötétség kísértetek járta kamrájában várakozva életed egyik legfélelmetesebb óráját töltöd el. Már azon gondolkozol, nem őrültél-e meg, amikor Mawn Pretoragus visszatér. Öregnek és kimerültnek tűnik. Így szól: – Vidd a tárgyad és tűnés innen! – Kinyílik a bejárati ajtó, te pedig nagyon örülsz neki, hogy kiléphetsz rajta.

Kisietsz a Ördög közből, és csak reméled, hogy soha többé nem lesz rá okod, hogy visszatérj ide. Jegyezd fel a „Q'yann" szót és a Dicsőség Kezét a *Kalandlapodra*. Azon túl, hogy ez a Védőtárgy még Gruul ellen is hatásos lehet, altató aurát sugároz magából. Ha a kéz birtokában bármikor is csatában harcolsz, levonhatsz 1 pontot az ellenfeled ÜGYESSÉG pontjaiból a csata idejére, de a saját ÉLETERŐDBŐL is le kell vonnod 1 pontot a csata kezdetén. Ha egynél több ellenféllel harcolsz, akkor is csak 1 ÉLETERŐ pontot kell levonnod. (Bármikor megszabadulhatsz a Dicsőség Kezétől – ekkor húzd le a *Kalandlapodról*.) Most írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

191.

Pillanatnyi szünet után a koponya kiabálni kezd: – Áruló a lépcsőn! Tolvaj az éjszakában! Hallgatóznak az ajtónál! Áruló! Áruló! Áruló! – A hang nem a fejedben szól többé, hanem hangosan visszhangzik az alagsori folyosó kőfalai között. Lapozz a **35**-re.

192.

Mielőtt felocsúdhatnál, a Sötét Elf a nyakad köré fon egy vékony kötelet. Megpróbál megfojtani! Bedugod a kezed a hurokba, hogy megakadályozd, hogy megfojtson. A kötél belevág a kezedbe (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Most az első, hogy ki kell szabadulnod. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **274**-re. Ha elbukod a próbát, lapozz a **177**-re.

193.

Remegő ujjakkal húzod ki a dugót a Méreg Ellenszérum üvegéből, és leöntöd a torkodon az életmentő folyadékot. Húzd le az ellenszérumot a *Kalandlapodról*. Az ajtó maga zárva van. Ha később találsz egy Rézkulcsot, újra *megpróbálhatsz* erre jönni, még ha normális esetben nem is választhatnál olyan ajtót, amin már egyszer átmentél. Most térj vissza az előtérbe, és válassz egy újabb ajtót, amit eddig nem próbáltál. Melyik feliratú ajtót nyitod ki?

Nagy Kacaj?	Lapozz a **220**-ra.
Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Dagadt Férgek?	Lapozz a **117**-re.
Lábtörlő?	Lapozz az **58**-ra.

194.

Szerencsére van annyi eszed, hogy könnyedén kivágd magad ebből a helyzetből. Belenézel Channing szemébe, és így szólsz: – Nyomok után keresgéltem. Lehet, hogy van valami a testen, ami segíthet megtalálni a Sokkolót.

Channing egy pillanatig fontolgatja a magyarázatod, majd arra utasítja az embereit, hogy engedjenek el. – Ez az őrök dolga – mondja –, te csak hagyd békén a testet. – Ha most felajánlod a segítségedet a Sokkoló felkutatásához, lapozz a **345**-re. Ha állsz itt és várod a fejleményeket, lapozz a **290**-re. Ha inkább visszamész az Utolsó Polipba, lapozz a **253**-ra.

195.

Észrevétlenül követni az alattomos tudomány e mesterét nem lesz egyszerű dolog. Ha csak egy kis zajt is csapsz, a játszma véget ér. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel, lapozz a **301**-re. Ha nem, lapozz a **236**-ra.

196.

Reszelős hang szólal meg a fejedben: *Ennem… keeelll!* Kábulatodban előrebotorkálsz. Amikor a koponyához érsz, feltűröd az ingujjad. A koponya fogai megérintik a karod, és bár a bőröd sértetlen, úgy érzed, kiszívták a lelked (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Hirtelen kitisztul az elméd, és rádöbbensz, milyen teljességében visszataszító hatással volt rád a koponya. Lapozz a **171**-re.

197.

A Testvériség gyűlése éjfélkor kezdődik, de minthogy nincs más konkrét nyom, amit követni tudnál, elhatározod, hogy az egész napot azzal töltöd, hogy rajta tartod a szemed az Utolsó Polipon. Végül befészkeled magad egy régi csónakba a kocsmával szemközt, odaát a kikötőben. Mikor leheveredsz, csak akkor érzed meg, mennyire fáradt vagy. Mivel még mindig nagyon korán van, megkockáztathatsz egy kis szunyókálást – lapozz a **108**-ra. Ha inkább későbbre tartogatnád az alvást, lapozz a **384**-re.

198.

Az Angevini Lepel immár a tied! És most, hogy ezt a piszkos temetési leplet a kezeid közt tartod, érzed, hogy vibrál, ahogy megérinted. Ez azért történik, mert a lepel magába szívta az ebben eltemetett Halálfaló halálfogyasztó erejének egy részét. A lepelben csak egy alkalomra elegendő erő maradt. Ha felhasználod, a lepel teljesen haszontalanná válik. Bármikor magadra terítheted – kivéve a csata alatt –, ekkor húzd le egyszerűen a *Kalandlapodról*, és állítsd vissza az ÉLETERŐD a *Kezdeti* értékére.

Megelégedve a szerzeményeddel, a panoptikumból kifelé veszed az irányt. Ha feljegyezted a „Sukáinám" szót a *Kalandlapodon*, lapozz a **295**-re. Ha nem, írj fel 1 Órát, majd lapozz a **200**-ra.

199.

A kapu szárnyai kinyílnak, és egy kis udvarra jutsz. Úgy tűnik, nem vezet tovább út az udvarról, aminek a macskaköves padlójába varázskört véstek. Hirtelen valami felemel, és a kör közepére hajít – veszítesz 2 ÉLETERŐ pontot. Ha van nálad egy Hexalfa, lapozz a **400**-ra. Ha nincs, egy hatalmas erejű és láthatatlan ellenfél zúz össze, még csak nem is remélheted, hogy legyőzöd.

200.

A hölgy a Kikötő sori lakásának biztonságos mélyére vezet, ahol arra ösztökél, hogy pihenj egyet, mert nagyon is szükséged van rá. Megbízva benne gyorsan álomba zuhansz (visszanyersz 4 ÉLETERŐ pontot). Amikor felkelsz, 2 étkezésre elegendő Élelemmel lát el, ad 30 *Aranyat*, és ha szükséged van rá, egy kardot is. Aztán válaszol a kérdéseidre.

– Én, Van Heldenghast Professzor, szintén éveket töltöttem azzal, hogy megpróbáljam megtalálni Karam Gruult – a meghatározhatatlan eredetű élőlényt, akinek aljas Életereje a saját maga megalkotta misztikus varázslat segítségével, a *Noturával* túlélt háromszáz évet. Ha Gruul mesterévé válik a varázslat, az alkímia és az élettan e visszataszító keverékének, leigázza a világot. Ennek ellenére mégis a *Notura* lehet a veszte. A háború után sok műremeket találtak a Gruul uralta Inkvizíció Tornyában. Hatot ezek közül – az egyedi *Notura* Védőtárgyakat – vissza tudtam követni Feketerévig. Szerezd meg ezt a hatot, és akkor rendelkezel majd bizonyos védelemmel Gruul sötét erői ellen. – Van Heldenghast pontosan elmondja, merre találod a Védőtárgyakat, de azt is hozzáteszi, hogy mindössze kilenc órád lesz rá, hogy felkutasd őket. – Van egy másik ügy is, amit el kell intéznünk ma este.

Amint elhagyod bármelyik helyszínt, ahol Védőtárgy található, a szövegből kiderül majd, mennyi időt töltöttél azon a helyen. Jegyezd fel az eltelt órákat, és ha az eltöltött idő meghaladja a kilenc órát, lapozz a **75**-re. Bármelyik helyszínt elhagyod, ehhez a ponthoz kell visszatérned, hogy egy másik helyet válassz a listából. Nem mehetsz ugyanoda kétszer.

201

Az idő rövid, ezért köszönetet mondasz a Professzornak, és megígéred, hogy visszatérsz a Kikötő sorra a megbeszélt időben, azután még egyszer nekivágsz Feketerév utcáinak. Az alábbi helyszínek közül melyiket keresnéd fel a Védőtárgyakért?

Kiennar Ritkaságainak Boltját?	Lapozz a **340**-re.
A Három Törött Ujj nevű kocsmát?	Lapozz a **61**-re.
Belthegor Oltárát?	Lapozz a **334**-re.
Gustav Hollmann Horrorkamráját?	Lapozz a **10**-re.
A Régi Fegyházat?	Lapozz a **385**-re.
Az Akasztófa teret?	Lapozz a **245**-re.

201.

Addig-addig mászol felfelé a létrán, amíg el nem éred a padlást. A szűkös tetőtér nagy részét a malomszerkezet foglalja el, a maradék területet Zaar néhány ingósága tölti ki. Észreveszel egy lehetséges kijáratot: egy kis ajtó nyílik eldugottan a nehéz, forgó malomakna mellett. Kinyitod az ajtót és egy vékony erkélyen találod magad a szélmalom suhogó lapátjai mellett, és lepillantasz a földre nagyjából húsz méter magasból. Az erkélyen van Conrad Zaar is! Az áruló őr magas, tiszteletet parancsoló termet, kegyetlen vonásai Ork származást feltételeznek.

– Tudtam, hogy előbb-utóbb eljössz – mondja gúnyos mosollyal az arcán és karddal a kezében. – Most meg fogsz halni! – Zaar hirtelen támadását kicselezve visszaugrasz a padlástérbe. Ellenfeled utánad jön, hogy végezzen veled.

Conrad Zaar	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a **16**-ra.

202.

Hogg felmordul: – Na, nézze kérem! Visszautasítja, hogy a melóhoz segítő kezet nyújtson. Úgy érzem, emlékeztetnünk kell, hogy csak abban egyeztünk meg, segítünk *megtalálni* a koponyát. Nem mentünk bele olyan egyezségbe, ami tisztázta volna, hogy meg is kell kaparintanunk. Tehát szerintem csak úgy igazságos, ha Kilmarney Úr rossz egészségére való tekintettel még két fényesarcút számítok fel. És csakis akkor ásunk tovább, ha itt és most kifizet minket!

Ha egyetértesz, és kiegyenlíted a számlád a sírrablók felé, lapozz a **98**-ra. Ha viszont egyszerűen közlöd Hoggal, hogy folytassák a munkát, lapozz a **113**-ra.

203.

A bentlakók meglátják a szürke egyenruhád, és megrettenve hátrálnak. Egyikük azonban előrerohan, és egy medaliont nyom a kezedbe. Kinyitod, és két miniatűr arcképet fedezel fel benne: egyikük e férfit ábrázolja – rokonszenvesen és nagyszerűen néz ki, a másik egy gyönyörű nőt. – Idegen – mondja a férfi meglepően érthetően –, találd meg a kedvesem, és add oda neki a medaliont. Meg kell tudnia. – Megígéred neki, hogy eleget teszel kérésének, majd kifelé indulsz a teremből (írd fel a Bentlakó Medalionját a *Kalandlapodra*). Észreveszed, hogy ha akarod, akár ki is szabadíthatod a rabokat, ha nyitva hagyod ezt az ajtót. Ha így teszel, jegyezd fel a *Kalandlapodra*, hogy kiszabadítottad a bentlakókat. Ezután visszamész az előtérbe, ahol egy újabb, eddig még nem választott ajtóval próbálkozol. Melyik feliratú ajtót nyitod ki?

Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Nagy Fújtató Bika?	Lapozz a **287**-re.
Dagadt Férgek?	Lapozz a **117**-re.
Lábtörlő?	Lapozz az **58**-ra.

204.

Az egyik szemedet a Felügyelőkre, a másikat a bitófára szegezve óvatosan előreosonsz. – Nocsak! – Csalódottan sóhajtasz. Az Ember-Orkok észrevettek, és most azon törik a fejüket, mi a fenéért akarsz így átosonni a macskakövön. Ha megtámadod az őröket, lapozz a **26**-ra. Ha megpróbálod lefizetni őket, lapozz a **14**-re. Ha inkább megkísérled átverni őket, lapozz a **148**-ra.

205.

A koldus jó mélyen elrejti a ruhájában az aranyakat, majd egy kis üvegcsét nyújt feléd: – A pofa aszonta valami mérges ellenszer vagy valami ilyesmi. Aszt is mondta hogy ez az eggyetlen gyóccer a halálos lötytyére. Belekortyoltam picinykét, de semmi bajom se lett tűle.

Az üvegen ez olvasható: „Ellenméreg”. A koldus sajnos csak egyetlen alkalomra elegendő mennyiséget hagyott az alján. Folytatja a mondókáját, mialatt elteszed az üveget: – A pofa egyre csak monta és monta a magájét hoty a Polipba’ bújik meg mostanság. De mennyire béna hogy elejti az ellenszert ha folyton csak a kocsmába’ van. – Erre te is jóízűen felnevetsz az öreglánnyal együtt. Lapozz a **44**-re.

206.

Még néhány lépés, és már hallanád, amit mondanak. Még közelebbről fülelsz, amikor meghallod: – Ennem keeeeeeeell… Ennem keeeeeeeell… – Csak ez a hang visszhangzik a fejedben! Ez Mora Tao Koponyája, és csemegézni akar a lelkedből. Hogy megetesd ezt az ocsmányságot, ki kell venned a zsákodból, és hagynod kell, hogy a karodból táplálkozzon. Ha visszautasítod, hogy ilyet tegyél, lapozz a **191**-re. Azonban ha eleget téve kívánságának kielégíted a koponya étvágyát, vonj le 4 pontot az ÉLETERŐDBŐL, majd lapozz a **296**-ra.

207.

Silas Entador a szegénység sújtotta Maláta Közben lakik, ahol egész családok és abszolút idegenek zsúfolódnak össze túlárazott bérlakásokban. A bűnözés és a betegségek nem számítanak idegennek az istenverte körülmények között, tehát jobban teszed, ha elővigyázatosan közelíted meg a viskót, amit Entador „otthonának" nevez. Egy kannás bortól büzlő ember fekszik elterülve a nyitott ajtóban. Óvatosan átlépsz a horkoló részeg fölött, és eljutsz az épület belsejében található ocsmány folyosón a csigalépcsőig. Entador szobája a felső szinten található. Már majdnem feljutsz, amikor egy lefelé siető öregasszony halad el melletted, miközben kis híján fellök téged. Ha rendelkezel a REJTŐZKÖDÉS Speciális Képességgel, lapozz a **184**-re. Ha nincs ilyen képességed, lapozz a **9**-re.

208.

A pánik fenyegetően kezd eluralkodni rajtad, de mégis elég ideig maradtál nyugodt, hogy észrevedd a titkos ajtót a két oszlop közötti sima falon! Nekifeszülsz az ajtónak, mire az forogva kinyílik, hogy egy erkélyre vezető csigalépcső táruljon fel előtted. Sajnos nincs rá mód, hogy bezárd az ajtót – az körbe- és körbefordul, ahogy a Szövetség tagjai felrohannak mögötted a lépcsőn. Biztos lábakon kell állnod, hogy megmenekülj karmaik közül. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **300**-ra. Ha elbukod a próbát, lapozz a **122**-re.

209.

Egyre mélyebbre és mélyebbre kerülsz a Báró karmazsinvörös bűvöletében, amíg már nem marad saját akaratod. Bevégeztetett. Túlontúl élénk tudatossággal átkoztak meg, hogy közben a Vámpír a véredből táplálkozzon! Amikor Milescu jól lakott, egy óriási denevérré változik, és elrepül az égen, szabadon, hogy az Óvilágban bolyongjon a nemlétezés hosszú évei után. Ez egy szomorú nap Titán számára! Megszabadulva a Vámpír varázslatától, kábultan lerogysz a földre. Dobj két kockával, és vond le az összeget az ÉLETERŐDBŐL! Ha még élsz, lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál, és folytasd a kalandodat.

210.

Az avatatlan szemnek Belthegor Útszéli Oltára alig több mint egy kupac túlméretezett tégla, amire néhány „bohókás” rovátkát rajzoltak. De neked az Oltár a távoli múltba néző ablakot jelenti, ahol kegyetlen, mutáns lények áldozatokat mutattak be a túlvilág istenének. Éppen úgy, ahogy Van Heldenghast lefestette, Belthegor Maszkja egy hatalmas megmunkált kőlapon foglal helyet, és könnyű megtalálni. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **358**-ra, ha nem rendelkezel vele, lapozz a **159**-re.

211.

Figyelve arra, nehogy leess a mozgó járműről, leülsz a megüresedett helyre, megfogod a gyeplőt és… – Áááááá! – A bőrszíjak valami gonosz nyálkával vannak bevonva, és megégetik a bőrödet (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Még mindig a felhólyagosodott kezed szorongatod, amikor a lovak nyaktörő sebességgel nekiindulnak. Az erős bestiák tajtékzanak és nyerítenek, ahogy egyre gyorsabban és gyorsabban húzzák a kocsit a kikötőnegyed hírhedt belseje felé. Ott a Határ-folyó partja mentén dübörögnek el, mielőtt a folyó felé kanyarodnának! Ha megpróbálod lelassítani a lovakat, lapozz a **346**-ra. Ha bemászol a kocsiba, lapozz a **137**-re. Ha leugrasz a járműről, és visszasietsz az Őrposztra abban a halovány reményben, hogy megtalálod az Ember-Orkot, lapozz a **328**-ra.

212.

Gyors döntésed megmentette az életed. A Sötét Elf egy orgyilkos, akit azért küldtek, hogy megöljön. Ha egy pillanatra is levetted volna róla a szemed, halálos fojtásával támadott volna rád! A többi kocsmatöltelék felállt körülöttetek, hogy végignézzék a halálos ütközetet.

Sötét Elf Orgyilkos ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted, lapozz a **243**-ra.

213.

Miután felderítetted a Rohmert kívülről, csak egy másik hátsó bejáratot találsz: egy rács nélküli második emeleti ablakot az épület hátoldalán. Egyedül úgy lehet feljutni ehhez ablakhoz, ha felmászol egy régi ereszcsatornán, ami mellette fut fel. Ha akarod, megpróbálkozhatsz vele, ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel – lapozz a **71**-re. Ha enélkül próbálnál meg felmászni, lapozz a **247**-re. Ha inkább kihagynád az ablakot, visszatérhetsz az oldalsó bejárathoz – lapozz a **394**-re. De el is hagyhatod a Rohmert, hogy máshol folytasd a keresést – lapozz a **383**-ra.

214.

A lámpás összetörik, és az égő olaj nagy része Conrad kopasz, sebhelyes fejére loccsan. Ennek ellenére őt nem rázza meg, hogy felcsapnak körülötte a lángok, ugyanolyan csendben mászik tovább felfelé. A lámpás közben leesett a földre, és jó néhány szénabála lángra kapott miatta. Pillanatokon belül az egész malom tűzbe fog borulni. (Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy ég a malom.) De mi legyen Conraddal? Ha kiállsz és harcolsz ellene, lapozz a **350**-re. Ha viszont megpróbálod elkerülni a felvillanó macsétájának pengéjét, lapozz a **165**-re.

215.

Alig van idődd, hogy elérd a sziklák menedékét, amikor a moraj üvöltéssé erősödik, és négyszáz lovas tör előre! Orkok, Trollok, Vérbestiák, briciai nemesek – valódi háborús bűnösök vonulnak el előtted, tömött soraikban lobogókkal és a Vérfarkasok Titkos Szövetségének címerével hímzett karszalagot viselnek! Az egész szervezet itt van, a Reménytörére tartanak találkozni a vezetőjükkel. Megvárod, míg leülepszik a por, majd tovább folytatod a keresést. Lapozz a **29**-re.

216.

A kezeibe temetve arcát a harcos térdre borul: – Kérlek… a koponyát! – De szorosan megmarkolod a tárgyat és egyszerűen kilépsz a férfi útjából. Mikor ezután felnéz rád, a bőre feszes, a szemei nedvesek, és az állkapcsa kontrollálatlanul remeg. Előrebukik, és a húsa elszárad. Már csak egy adag hamu maradt belőle. A koponya a tiéd. Valahonnan tudod, hogy az elátkozott Védőtárgy halhatatlanságot ad, cserébe a lelkedből táplálkozik. Ha a jövőben azt olvasod, hogy a koponya a lelkedet akarja, kövesd az utasításokat, de jegyezd meg, hogy nem fogyaszthatsz semmi Élelmet, csak *azt követően*, hogy a koponyát megetetted. Eldobhatod a koponyát, amikor csak akarod – ekkor egyszerűen húzd le a *Kalandlapodról*. Most vissza kell menned, fel a temetőbe. Ha feljegyezted a „Tlohőlé" szót a *Kalandlapodon*, lapozz a **315**-re. Máskülönben írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza **200**-ra.

217.

Szóról szóra követned kellett volna Van Heldenghast Professzor utasítását, mivel a Nekromanta közreműködése nélkül csak egy egyszerű fakéz található a zsákodban! A haszontalan művégtag nem tudja megállítani Gruul varázslatát – jegyezd fel az „Ótuf" szót *Kalandlapodra*. Hirtelen magadhoz térsz a kábulatból. Ha szerepel a „Metet" szó a *Kalandlapodon*, lapozz a **188**-ra, ha nem, lapozz vissza a **300**-ra.

218.

Csak most, a nap hideg fényében döbbensz rá a kétségbeejtő helyzetedre – a kutatásod során eddig csak vakon tapogatóztál! Ugyanakkor nagyon közelinek érzed, hogy áttörd a titokzatos falat, amit Gruul épített nagyon hatékonyan maga köré. A válasz egyik fele az Utolsó Polipban lehet, ezért elhatározod, hogy egész nap folytatod a hely megfigyelését. Végül befészkeled magad egy régi csónakba egy ideális helyen, odaát a kikötőben. Mikor leheveredsz, csak akkor érzed meg, mennyire fáradt vagy, hiszen egész nap Gruult kerested. Mivel még mindig nagyon korán van, megkockáztathatsz egy szunyókálást – lapozz a **108**-ra. Ha inkább később aludnál, lapozz a **384**-re.

219.

Megdöbbenve veszed észre, hogy ez az a hölgy, akinek a portréja a medalionban van, amit a Craven Elmegyógyintézetben adott neked oda a férfi! Felidézed a bentlakó szavait: – Találd meg a kedvesem, és add neki oda a medaliont. Meg kell tudnia. – A kockázat ellenére odarohansz a hölgyhöz, és odanyújtod neki a medaliont. Elmondod neki pontosan, hol és hogyan találtad. Amíg beszélsz, a hölgy dölyfös viselkedése szomorúvá válik. – Karl azt mondta, a Titkos Szövetséget félrevezették, de nem hittem neki – motyogja. – Most már tudom, hogy az igazat mondta. Azt mondták nekem, hogy meghalt. Mindannyiunkat csapdába csaltak. Ha Gruult akarod, a Reménytörére kell menned. Az Inkvizíció Tornya romjai közt lapulva találod majd meg. Most mennem kell, hogy kiszabadítsam a férjem.

Megköszönöd a hölgynek a felbecsülhetetlen értékű információt, majd megindulsz a hosszú úton észak felé. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Lapozz a **19**-re.

220.

Az ajtó egy előtérbe nyílik, a túloldalon egy második, elreteszelt ajtó található. Kinyitod ezt az ajtót is, és egy tágas boltíves csarnokba lépsz, ez az otthona az elmegyógyintézet kétszáz lakójának. Meg se kísérelnek vigyázni ezekre az elveszett és elfeledett lelkekre. Néhányan őrült tombolásban törnek ki a jöttöd hallatára. Őrnek álcáztad magad? Ha igen, lapozz a **203**-ra, ha nem, lapozz a **264**-re.

221.

Figyelmen kívül hagyva a kitartó ereklyét, megkéred Kiennart, hogy mondjon még valamit a boltban található többi gyógyító szerről. A pocakos férfi belemelegszik mondandójába, és hamar elfelejtkezik a vámpírvért tartalmazó fioláról, amit figyelmetlenségből őrizetlenül a pulton hagy. Éppen azon vagy, hogy a tenyeredben rejtsd el az üvegcsét, amikor a kísértetkoponya rikoltozni kezd: – Tolvaj! Tolvaj! Megpróbálja ellopni a vért! Tolvaj! – Kiennar azonnal átlát a szitán, felkapja a fiolát, és segítségért kiált. Annak tudatában, hogy a Városőrök nem járhatnak messze, a vér *nélkül* sietsz ki az üzletből. A koponya elégedetten újra megnyugszik. Írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

222.

A harc a Demotrax-szal mindörökké beléd vésődik – sosem ütköztél még meg ilyen kegyetlen teremtménynyel! A csatád azonban még nem ért véget, úgy látszik, a csapásod csak elkábította a lényt. Máris megpróbál lábra állni, tehát most gyorsan kell cselekedned. Mit teszel? Ha elmenekülsz, lapozz a **81**-re. Ha megpróbálod még egyszer megbéklyózni Argolist a lánccal, lapozz a **294**-re. Ha inkább megragadod, és újra a gödörbe taszítod, lapozz a **127**-re.

223.

Az őrök figyelmeztetés nélkül megpróbálnak elfogni. Egyszerre kell megküzdened mindhármukkal.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Furneaux	7	8
Első Őr	6	6
Második Őr	7	5

Ha legyőzöd mindegyiküket, lapozz a **124**-re.

224.

– Nemtom – motyogja az Ork kételkedve. Kihúz a zsebéből egy pácolt patkányt, és elkezdi rágcsálni, hogy segítsen a koncentrálásban. Ezután téged is megkínál egy falattal ebből az Ork ínyencségből. Habár e jellegzetes szagú rágcsáló tényleg gusztustalan ízű, nagyon is tápláló – nyersz 2 ÉLETERŐ pontot. Végül is az Ork így szól: – Na, lódulj! – Köszönetet mondasz neki, majd sietősen átvágsz a torony felé, amely még ebben a befejezetlen állapotában is már egy kisebb hegy méretével vetekszik. Sok út vezet a toronyba, ezek közül kettő tűnik különösen ígéretesnek. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **132**-re. Ha nem rendelkezel vele, bemehetsz a bal oldali kapun – lapozz a **114**-re –, vagy a jobb oldalin – lapozz a **199**-re.

225.

Úrrá leszel magadon e rosszindulattal szemben, és nyugodtan válaszolsz. A Hulla Mester azonban megvetően köp egyet. – Annyira átlátszó a dumád, mint az ablaküveg. Takarodj! A gallantariai hajnal essen beléd! – Lassan emeli fel visszataszító kését, és összpontosít. – Felszeletellek, te lókötő! – Lapozz a **104**-re.

226.

Nem tűnik lehetségesnek, hogy rést üss a súlyos ajtón, ezért felhúzod magad a kéménybe, és elkezdesz lassan felfelé mászni. Fáradtan és sajgó testtel bukkansz fel egy törött díszes koporsóban, nagyjából tíz méterre a kripta bejáratától. Kilépsz a kőkoporsóból, és biztonságos helyre futsz, minthogy a földalatti sír – és a föld fölötte – elkezd beomlani! Ötleted sincs, ez miért vagy hogyan történik, de azt tudod, hogy Mora Tao Koponyája immáron elérhetetlen számodra. Ha feljegyezted a „Tlohőlé" szót *Kalandlapodra*, lapozz a **315**-re. Ha nem, írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

227.

Kissé meghátrálva kiveszed a gömböt a hátizsákodból, és az alak felé hajítod. Ez nem egy normális férfi, aki felsejlik a halálos maró ködben: a selyemköpeny sisteregve olvad el, hogy felfedje, valójában „ő” egy fémbábu! Morgás hagyja el a képmás rideg ajkait. – Lehet, hogy ezt a kört megnyerted, Fejvadász, de ettől a pillanattól kezdve mindig követni fog Karam Gruul árnyéka. És amikor végül a karmaim közé kerülsz, könyörögni fogsz a halálért! *Könyörögni!*

Néhány másodpercen belül a bizarr képmás és a bolondok aranya a lábainál egy olvadt fémtócsába gyűlik össze. Az idegek harca felett aratott győzelemért cserébe nyersz 1 SZERENCSE pontot. Most már jobban teszed, ha elhagyod a sikátort, nehogy a savas csápok rád tekeredjenek. Lapozz a **399**-re.

228.

Bár a szoba koromfekete, a Túlvilág Kapuja szellemi világítótoronyként tündöklik az elmédben. Figyelmen kívül hagyod a lopakodó árnyakat, és előresietsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **190**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **134**-re.

229.

Habár a kőfaragvány nagy darabokban landol körülötted, valahogy mégis sikerül túlélned a robbanást sérülés nélkül. A pince azonban lángokban áll – nem tarthat sokáig, hogy az egész malom lángban álljon! (Jegyezd fel *Kalandlapodra*, hogy a malom ég, és ha feljegyezted a „Darnoc” szót is a *Kalandlapodra*, húzd le.) Felrohansz a pincéből, és a kapurácsot még mindig a helyén találod. De hol van Zaar? Keresheted a földszinten, ha még nem tetted – lapozz a **39**-re –, vagy fent a padláson – lapozz a **201**-re.

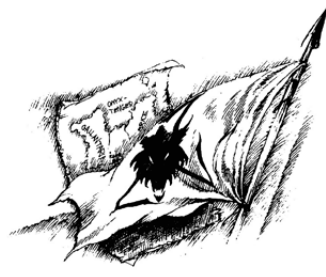
230.

Átsuhansz a poros folyosón egy lépcsőig, amely lefelé indul, egy nyitott ajtóig tart, ami valamilyen jól megvilágított helyiségbe nyílik. A lépcső tetejéről éppen csak hallod a neszeket. Lassan megteszed az első lépéseket, mire a hangok egyre erősödnek. Ha nálad van Mora Tao Koponyája, lapozz a **206**-ra. Ha nincs nálad, lapozz a **296**-ra.

231.

A három kristálygömb egymást követve köröz egyre nagyobb sugárban, miközben vállmagasságban gyorsan forognak a saját tengelyük körül. Mindegyik gömb nagyjából 10 centiméter átmérőjű, és egy apró képet tartalmaz. Az egyikben egy lakat, a másodikban egy pajzs, a harmadikban egy kard képe található. A lakat és a pajzs is halványkék fényt bocsát ki, de a kard egészen homályos… legalábbis eleinte, majd a kard hirtelen élénk narancsszínben ragyog fel, és mágikus tűz ömlik a vénáidba (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). El kell pusztítanod a kristályokat, ha élve ki szeretnél jutni erről a helyről. Melyik kristályra csapsz le először?

A lakatra?	Lapozz a **306**-ra.
A pajzsra?	Lapozz a **366**-ra.
A kardra?	Lapozz a **40**-re.



232.

Az ajtónál egy szürke egyenruhás őrbe futsz bele – egy Trollba! – Mit akarsz? – kérdi tőled ingerülten. Bemutatod a teremtménynek a Bennet-féle *Ajánlólevelet*, aki úgy tesz, mintha olvasná, mielőtt kinyögi: – Gyűjjé' beljebb inkább.

A sötét folyosóra lépsz, amit azonnal megbánsz, ahogy a Troll bezárja mögötted az ajtót. Ezután elvezet Maxillon Crabb dolgozószobájához, ő az elmegyógyintézet igazgatóhelyettese. Crabb mosolyogva kínál egy kényelmes karosszékkel, miközben a levelet tanulmányozza.

– A felettesem, Welsch Doktor személyesen is üdvözölné Önt, de jelen pillanatban elfoglalt. Egész nap úton volt Crumbleside-ból haza. Úgy tűnik, problémák adódtak arrafelé.

Azt feleled erre, hogy megérted, de tényleg szeretnéd már látni a „nővéred". Crabb megértően bólogat, és hozzáteszi: – Hogyne, természetesen, esetleg előtte megkínálhatom némi frissítővel?

Ha elfogadod Crabb vendégszeretetét, lapozz a **36**-ra, máskülönben lapozz a **152**-re.

233.

– A Halál Kezéről? – kiáltja a tulajdonosnő. – Slangg nevére, mi a fenét keresne a kocsmámban? Nézd, az itteni népeknek már elegük van a Royal Lendleből érkező, fontoskodó, minden lében kanál hivatalnokokból, akik a múltat bolygatják. Most pedig, ha nem haragszol, dolgoznom kell. – Próbálsz magyarázkodni, de Eviron nem figyel. Odabiccent valakinek a vállad felett, majd arrébb sétál. Megfordulsz, és szemtől szembe találod magad egy Sötét Elffel! Egy ilyen gonosz teremtmények a jelenléte

egy gallantariai kocsmában, mondhatni, meglehetősen szokatlan. Elf rúnákkal díszített páncélzatban áll meg előtted, majd morogva így szól: – Beszélnünk kell Karam Gruulról egy ital kíséretében. – Mit teszel?

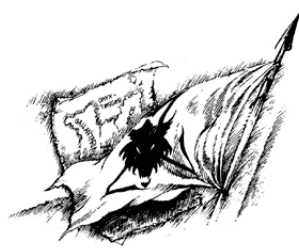
Beszélsz vele?	Lapozz a **157**-re.
Megkéred, hogy hagyjon magadra?	Lapozz a **192**-re.
Megtámadod?	Lapozz a **212**-re.

234.

– Beszélni fogok! – jajveszékelsz. Ezután elmondasz mindent Gruulnak a küldetésedről, a feketerévi kalandjaidról, amit tudsz a Titkos Szövetségről, mindent! Amikor befejezted, Gruul megfordul, hogy elhagyja a szobát. – Radu – mondja határozottan – távolítsd el az utolsó válaszfalat. A Titkos Vezetők érkezése várható a faluba. – A Mágus buzgón engedelmeskedik, majd követi a mesterét kifelé a szobából. Azért, mert megadtad magad Gruulnak, vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Nemsokára érzed, ahogy a gubancos szőrű patkányok felfelé tartanak (vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel, lapozz a **181**-re. Ha nem rendelkezel vele, kalandod itt véget ér.

235.

Ravasz módon témát váltasz, néhány más boltban található régiség után kérdezősködsz Kiennartól, remélve, hogy a pocakos boltos rövid idő alatt elfelejtkezik a véres fioláról. És valóban, csak úgy mellékesen a pulton hagyja, amíg egy Elf naprendszermodell működéséről magyaráz. Anélkül, hogy bármit is észrevenne, fürgén a zsákodba csúsztatod az üvegcsét, és elhagyod az üzletet. A régiségboltból halvány mosollyal az arcodon távozol. Jegyezd fel Milescu Báró Vérét a *Kalandlapodra*. Azt is írd fel, hogy ezután minden megnyert csatát követően *próbára kell tenned* SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, haladj tovább a szokásos módon. Viszont ha nem vagy szerencsés, jegyezd fel a fejezetpontot, ahol jársz, majd lapozz a **49**-re. Amikor ezt a speciális próbát végzed, ne vond le a normálisan levonandó 1 pontot a SZERENCSÉDBŐL. Most írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.



236.

Abban a pillanatban, ahogy meghall, az orgyilkos megfordul, és egy kis üveggömböt hajít az utadba. A gömb összetörik, hogy zöld foszforeszkáló ködfelhőt szabadítson fel, ami függönyként emelkedik közéd és az Ember-Ork közé, aki kereket old. Ha keresztülfutnál a furcsa ködön, hogy kövesd az orgyilkost, lapozz a **60**-ra. Ha inkább megtorpansz, és hagyod elmenekülni, lapozz a **143**-ra.

237.

Az utolsó dolog, amit a Szövetség várt volna az ősellenségétől, hogy átsétál a soraik között, tehát éppen ezt teszed! Még téged is meglep, milyen messzire jutsz, mielőtt Radu felkiált: – Nem hiszem el! A Fejvadász! – Amíg mindenki kővé vált a rettenthetetlenséged láttán, előreszaladsz. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, a Szövetség hány tagja áll az utadban. Egymás után kell velük megküzdened a következő listában a legfelsővel kezdve:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Eviron, a Tulajdonosnő	7	7
Patkányember	5	6
Briciai Hadúr	6	5
Ork Menyétfojtogató	8	6
Sötét Elf Harcos	7	6
Gyíkember	8	8

Ha győztél, lapozz a **105**-re.

238.

Egy nagy kriptába jutsz, ahol megtalálod Mora Tao Koponyáját, ami egy fekete márványtalapzaton nyugszik. Habár az alsó állkapcsa hiányzik, megmaradt fogai kegyetlenül élesek, és a szemgödrei olyanok, mint a halál fekete ékszerei. Megörülsz, hogy rátaláltál a koponyára, de úgy tűnik, valaki már megelőzött! Egy ősi harcos, akinek a lépteit korábban hallottad, kiabálni kezd: – Túl késő, a koponya az enyém! – Ezután megragadja a koponyát, és magához szorítja. – Végre! – kiáltja. Miközben nézed, a harcos megfiatalodik! – Minden évszázadban visszatérek – zihálja –, hogy a halhatatlanságért cserébe a koponyának az emberi lelkemet adjam. Most, hogy megszereztem, senki nem veheti el tőlem! – Most, telve életerővel, a harcos eszeveszetten próbál meg melletted átfurakodni, hogy elérjen az ajtóhoz. Ha rendelkezel az AKROBATIKA Speciális Képességgel, lapozz a **270**-re, ha nem, lapozz a **79**-re.

239.

Nem kegyelmezel az alattomos hüllőnek. A lépcsőn hagyva a testét felsietsz a felső szintre. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel vagy felírtad Lishek Figyelmeztetését, lapozz a **398**-ra. Máskülönben *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **398**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **46**-ra.

240.

Kiszúrod, hogy Gruul megpróbál leosonni a dombról! Nyomban utánairamodsz, és letaglózod egy laszszóval. – Veszítettél – morogja. – A rabszolgáim már belefogtak a munkába a toronyban. – Megkérdezed, mit ért ez alatt, de nem mond többet. Rögtön ezután néhány ló felnyerít, és pár katona elkezd remegni.

– Nem tetszik ez nekem – motyogja a kapitány. – Valami van a levegőben, érzem. – Megmondod neki, hogy ideje az embereit indulásra bírnia, de amikor megpróbálja, azok páni félelmükben a földre vetik magukat. Ha fogod Gruult és ellovagolsz, lapozz a **99**-re. Ha itt vársz a megrettent katonákkal, lapozz a **372**-re.

241.

Hátat fordítasz a vízköpőnek, és elindulsz óvatosan visszafelé a lépcsőn. De a harsány hang utánad szól: – Érzem a jelenléted. Zaar! Te vagy az? – Kétségeid támadnak, milyen következménye lesz a cselekedetednek. Jobb lenne, ha megpróbálnád biztosítani a hangot arról, hogy minden rendben van, vagy inkább hagyni kellene tűnődni a tudatlanságában? Jegyezd fel a „Darnoc" szót *Kalandlapodra*. Ha meggondolod magad, és „jelenteni" szeretnél, lapozz a **262**-re. Máskülönben el kell hagynod a pincét, és át kell kutatnod a földszintet, ha még nem tetted – lapozz a **39**-re –, vagy a padlást – lapozz a **201**-re.

242.

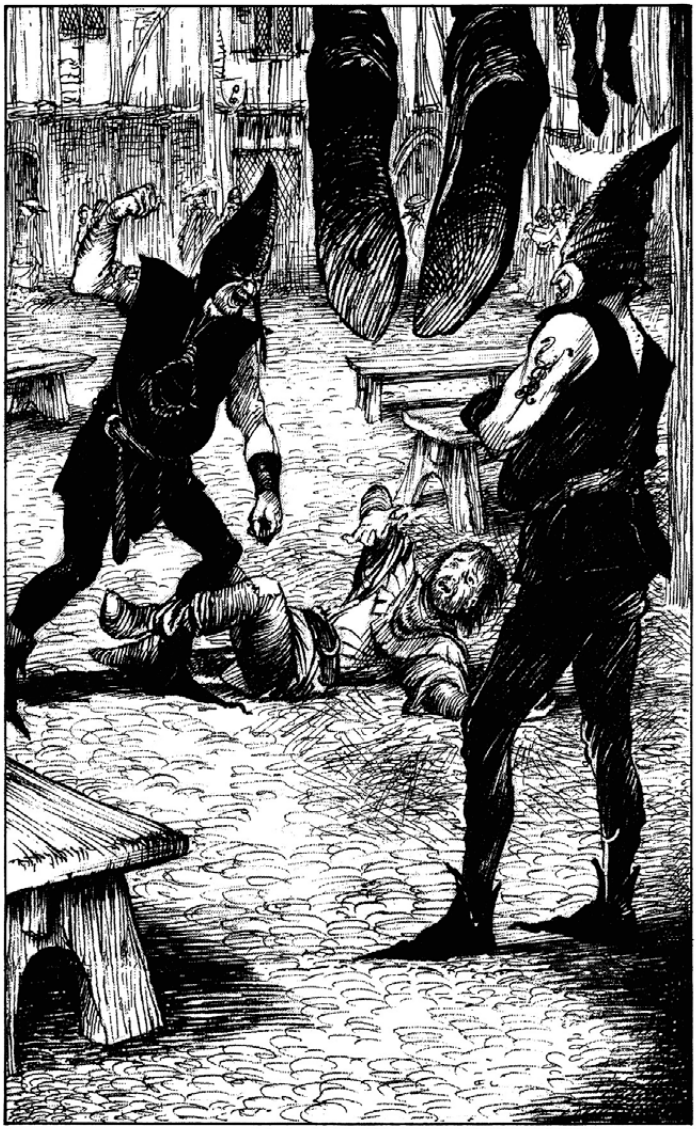
Megpróbálsz elrejtőzni Gruul varázslata elől, de csapdába kerülsz, bezár a Pusztulás Gomolyagjának hatalmas erejű időspiráljába. Vonj le 4 pontot Gruul *Noturájából*. Ha nincs nálad Milescu Báró Vére, elfelejted, hogyan kell használni a Speciális Képességeidet, és le kell húznod az *összeset* a *Kalandlapodról*. Ha nálad van Milescu Báró Vére, de feljegyezted a „Ranneik" szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **321**-re. Ha csak a vér van nálad, a Pusztulás Gomolyagja anélkül foszlik szerteszét, hogy ártani tudna. Ha felírtad a „Metet" szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **188**-ra, ha nem, lapozz vissza a **300**-ra.

243.

Egy perc alatt felméred a sebesüléseidet, majd nekiállsz átkutatni a merénylő testét. A csuklóján egy vérfarkasfejet ábrázoló ezüsttetoválás van! Van nála még 11 Aranytallér és egy üvegnyi Gyógyító Ital is. Megihatod a folyadékot bármikor, kivéve csata alatt. Amikor megiszod, húzd le az italt a *Kalandlapodról*, és írj vissza 3 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot. Amikor végzel, látod, hogy minden kocsmabeli köréd gyűlt egy körben, kivont fegyvereikkel. – Épp elég bajt okoztál már itt – figyelmeztet Eviron. – Azt hiszem, jobban teszed, ha elmész. – Ha állsz tovább egy helyben, és megpróbálod kimagyarázni a helyzetet a tulajdonosnőnek, lapozz a **120**-ra. Ha úgy teszel, ahogy mondták, tehát elhagyod az Utolsó Polipot, lapozz a **92**-re.

244.

Mindig is Karam Gruult kerested, nem pedig akármelyik csatlósát, tehát elfogod, és arra kényszeríted, hogy biztonságban kivezessen az épületből. Gruul haragos tekintettel néz, de úgy tesz, ahogy mondtad. A sok veszély után, amivel szembenéztél küldetésed során, Gruul majdhogynem egy nagy csalódás számodra. Kint a köd olyan sűrűvé vált, hogy alig látod, merre mész, ezért keresztülvonszolod Gruult a téren a máglyához, és magadhoz veszel egy égő fáklyát. – Ne! – őrjöng Gruul. – Dobd el! – Ránézel ellenségedre, és látod, hogy majd' megőrül a félelemtől. Minden erejével azon van, hogy távol kerüljön tőled és a tűztől. Ha eleget teszel Gruul kérésének, és megkockáztatod, hogy fény nélkül folytasd az utad, lapozz a **342**-re. Ha visszautasítod, és megmondod neki, hogy maradjon csendben, lapozz a **88**-ra.



245.

Az a néhány bűnöző, akit bíróság elé állítanak manapság Feketerévben, az Akasztófa Téren leli végzetét a piaci napokon, amikor tömegek gyűlnek össze, hogy végignézzék a hátborzongató nyilvános akasztásokat. Két akasztás közt a legutóbb kivégzettek testét otthagyják lógni a bitófán figyelmeztetés gyanánt az összes potenciális gazembernek. Ahogy eléred a teret, felidézed a Professzor szavait: – Menj az Akasztófa térre. Az egyik tolvajnak, aki ott lóg, fával pótolták az igazi kezét, amit akkor veszített el, amikor először lopáson kapták. Senki nem sejti, hogy a kéz egyike a hat Védőtárgynak. A Védőtárgy a mai napig rejtve maradt, de vidd el Mawn Pretoragushoz, a Nekromantához, és elkészíti belőle a Dicsőség Kezét.

Üres padok sorakoznak a téren, és három test lóg a bitófán. Mellette két csuklyás Ember-Ork henyél. Ők a Város Hóhér Felügyelői, és az a munkájuk, hogy a testekre vigyázzanak, habár épp ebben a percben úgy tűnik, jobban érdekli őket, hogy egy koldussal kötekedjenek. Mit teszel?

Megtámadod az Őröket? Lapozz a **26**-ra.
Megpróbálod megvesztegetni őket? Lapozz a **14**-re.
Hülyére veszed őket, meggyőzve, hogy egyszerűen adják neked a kezet? Lapozz a **148**-ra.
Megpróbálod ellopni a kezet, amíg az őrök mással vannak elfoglalva? Lapozz a **395**-re.

246.

Lehajtva a fejed motyogva válaszolod: – Azé' gyüttem, hogy megkérgyem, micsinájjak?

Crabb a lehető legnagyobb megvetéssel tekint rád. – No, te hulladék, kár beléd a levegőért is. A Doktor laboratóriumának takarításával kezdheted. – Megáll,

mintha valamilyen reakciót várna tőled, de te közömbösen állsz tovább. Igen meghökkent csalódottsággal veszel tudomást róla, hogy Crabb egy Rézkulcsot nyújt át. – Na – csattan fel –, mégis mire vársz még? – Felmordulsz és visszamész az előtérbe. Itt választhatsz egy újabb ajtót, amit eddig nem próbáltál. Melyik feliratú ajtót nyitod ki?

Nagy Kacaj?	Lapozz a **220**-ra.
Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Nagy Fújtató Bika?	Lapozz a **287**-re.
Dagadt Férgek?	Lapozz a **117**-re.

247.

Egyik kezed a másik után téve mászol felfelé a rozoga ereszcsatornán, amikor megtörténik a baj – a cső kijön a falból, és eltörik! Még mindig az üreges csőbe kapaszkodsz, amikor az hangosan csattan a földön, alattad az utcán; vonj le 1 pontot ÉLETERŐDBŐL. Most, hogy a „létrád" már nem használható többé, mindezek után megpróbálkozhatsz az oldalsó ajtóval – lapozz a **394**-re –, vagy elhagyhatod a színházat, és folytathatod a Gruul utáni hajszát – lapozz a **383**-ra.

248.

Amikor eléred Belthegor Útszéli Oltárát, a legendás maszknak csak hűlt helyét találod! A falazatban csak egy bemélyedés emlékeztet arra, hol is volt korábban. Hirtelen hangot hallasz mögüled: – Amíg a kis elterelő hadműveletemet élvezted, zseniális elmémet arra használtam, hogy megfejtsem a rúnákat. Belthegor Maszkja az enyém! – Megfordulsz, de senki sincs ott. A hang gúnyos kacajként hal el – Karam Gruul megint túljárt az eszeden. Írj fel 3 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

249.

Csak egyfelé mehetsz: a dekoratív faragványokat használva kapaszkodónak felmászol az egyik vaskos kőoszlopon. Ellenségeid eleinte idegesen tekintenek rá fel, azután Radu egy erkélyre vezető rejtett lépcsősor felé irányítja őket. Lapozz a **300**-ra.

250.

Biztosítod a férfit, hogy állod a szavad, de ő továbbra is kinyújtott kézzel áll, és vár. Mit teszel?

Meggondolod magad,
és kezet fogsz vele? Lapozz a **185**-re.
Nekiugrasz megtámadni? Lapozz a **375**-re.
Rádobsz egy mágikus gömböt,
ha van nálad? Lapozz a **227**-re.
Visszavonod az ajánlatod,
és elsétálsz? Lapozz a **399**-re.

251.

Lassan telik az idő, ahogy várakozva figyeled az Utolsó Polipot, de nem látsz semmi érdemlegeset. Végül is lemegy a nap, és az est beálltával a rakpart kereskedőhelyből alattomos üzletek színterévé változik. Hirtelen forgáccsá zúzódó fa hangját hallod. Krszzzz! Krszzzz! Megfordulsz, és látod, ahogy egy fakunyhó a darabjaira hullik, ahogy Conrad, a Mániákus Őr áttör a falakon! A macsétája már hosszú ideje erre a pillanatra vár.

Conrad,
a Mániákus Őr ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha nyersz, lapozz az **52**-re.

252.

Fejjel előre bucskázol lefelé, megütöd magad, ahogy tompa puffanással megérkezel az utca kemény macskakövére (vesztesz 5 ÉLETERŐ pontot). Feltápászkodsz, és megpróbálod megtalálni az orgyilkost a sötétben… Ott van! Az orgyilkos meglepő módon egy kocsi mellett áll, szinte teljesen mozdulatlanul. Néhány másodpercig beszél valakivel a jármű ablakán keresztül, majd megfordul, és elfut egy sikátorban. Ha követni akarod a merénylőt, lapozz a **41**-re. Ha inkább a kocsit közelítenéd meg, lapozz a **292**-re. Ha kihagynád ezt a két lehetőséget, és elkezdenéd a valódi hajtóvadászatot, hova indulsz? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz a **23**-ra. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

253.

Úgy tűnik, minden út az Utolsó Polipba vezet – és nem csak számodra. Egy biztonságos rejtekhelyről látod, ahogy több lovas kocsi áll meg a kocsma előtt, sokféle utas száll ki belőlük, majd a járművek továbbhajtanak. Egy másik kocsi is érkezik, melynek ajtaja kinyílik, és egy jól öltözött hölgy lép ki rajta. Ha nálad van a Bentlakó Medalionja, lapozz a **219**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **376**-ra.

254.

Gyorsan megragadod a láncot, de meg kell őrizned hidegvéredet egy őrjöngő Demotrax-szal szemben. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED! Ha sikerrel jársz, lapozz a **294**-re. Ha elbuktad a próbát, lapozz a **66**-ra.

255.

Az ördögi denevér kireppen az ajtón, és egyedül maradsz. Azt várod, hogy a teremtmény a lépcső és a nyílt ég felé tartson, de elrepül valamerre másfelé a sír belsejében. Ha követnéd a denevért, hogy megnézd, merre megy, lapozz a **100**-ra. Ha maradnál, hogy alaposabban átkutasd a szobát, lapozz a **326**-ra. Ha nem törődve sem a denevérrel, sem a szobával az északi ajtóval próbálkoznál, lapozz a **386**-ra, vagy ha a keletivel, lapozz a **141**-re.

256.

Leleményességednek hála kihúzod az összes laza létrafokot a foglalatából, majd az immár üres lyukakat kapaszkodóként használva felmászol a biztonságos fokokig. Onnan visszapillantva az aknába látod, hogy a farúd felső oldalára egy hosszú pengét illesztettek. Ha felnyúltál volna a rúdra, biztosan elveszítetted volna néhány ujjad – ha ugyan eddig nem történt már meg! Megborzongva ennek a furmányos csapdának a gondolatától felmászol a létrafokokon a csapóajtóhoz. A nyílás nincs bezárva, így tehát kilököd, és átmászol rajta. Lapozz a **97**-re.

257.

Méltóságán alulinak tartva a fizikai harcot, Gruul vakító energiájú villámmal próbál harcképtelenné tenni. Vonj le 3 pontot Gruul Noturájából. Ha nálad van az Angevini Lepel, a villám nem talál el, de ha nincs, vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot. Ha felírtad a „Metet” szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **188**-ra, ha nem, lapozz vissza a **300**-ra.

258.

Kiennar egyszerre megrettenve és megkönnyebbülten teszi el a pénzed. – Mielőtt elmennél, ajánlhatnék némi védelmet? – kérdi. – Fel tudok ajánlani egy Ezüst Keresztet három Aranyért, vagy egy fakarót nyolcért, vagy a kettőt tízért. Ennél máshol sem kapnál jobb ajánlatot. – Ha ezek közül valamelyiket vagy mindkettőt meg akarod venni, írd fel Milescu Báró Vérével együtt a *Kalandlapodra*, és húzd le az elköltött Aranytallérokat is. Jegyezd fel azt is, hogy a jövőben ezután minden megnyert csatát követően *próbára kell tenned* SZERENCSÉD. Ha szerencséd van, a szokásos módon menj tovább, de ha nem voltál szerencsés, jegyezd fel a fejezetpontot, ahonnan jöttél, majd lapozz a **49**-re. Ne vond le a normális esetben levonandó 1 pontot SZERENCSÉDBŐL, amikor ezt a speciális próbát végzed. Most, hogy végeztél itt, írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

259.

A pénzkölcsönző asztalában 10 Aranytallért és egy Hexalfát találsz. A Hexalfa egy recés, hatágú csillag, ami összefűzött, kemény ezüstből hajlított háromszögekből készült. Körülbelül tíz centiméteres, egy nagy erejű Rózsáskelyhes műtárgy. Egyetlen Zombi sem fog addig megtámadni, amíg nálad van a Hexalfa. Lehet, hogy elállják az utad, lehet, hogy elfognak, de nem okoznak közvetlen sérülést. Fontos azonban, hogy ez nem érvényes a Zombiszerű Ködjárókra. Végezetül találsz 1 étkezésre elegendő Élelmet Kriswell konyhájában. Egy rád leselkedő Ködjáróval is találkozol!

Ködjáró ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, dobj egy kockával. Ha 6-ost dobsz, elkaptad a pestist az ellenfeledtől, és sohasem hagyod el a pénzkölcsönző hajlékát. Ha túléled, mit teszel?

Odafutsz a máglyához?	Lapozz a **21**-re.
Felmászol a harangtoronyba?	Lapozz a **397**-re.
Benyitsz a vörös keresztes ajtón?	Lapozz a **48**-ra.
Benyitsz a rózsás fogantyús ajtón?	Lapozz a **158**-ra.

260.

Az akkordfoszlányok a főterembe csalnak, ahol rémálomszerű élőkép fogad. Az orgyilkos gomolygó ködbe burkolózva fekszik holtan a színpadon, és a teste fölött magasodik a fantom – egy köpenyes csontváz, aki végtelen gyűlöletet sugárzó szemmel bámul ki a széles karimájú kalapja alól. A csontváz őrülten kacag, ahogy kihúzza csonttőrét az orgyilkos hátából, miközben egész idő alatt az orgona hamis játéka hallatszik – az orgona magától játszik! Vándorpatkányok rajzanak százszámra a színpadon, hullámzó fekete szőnyeget alkotva. A csontváz lábánál ugrándoznak, és ellepik az Ember-Ork testét. A „fantomnak" hitt lény pedig az ördög helytartója, a síron túli dimenziók egyikéből származik. Ő egy Hulla Mester, és a patkányok a gyermekei a halálban! Mit teszel?

Elmenekülsz erről a gonosz helyről? Lapozz a **121**-re.
Megtámadod a Hulla Mestert? Lapozz a **104**-re.
Kivárod, amíg támad? Lapozz a **32**-re.

261.

Ahogy az orgyilkos a hátadon landol, áthelyezed az egyensúlyod, és ledobod őt a földre. A kötél kihullik a kezéből, ezért elhatározza, hogy egy fűrészfogú tőrrel fog improvizálni. Még mindig támolyogsz a fojtogatás okozta fájdalomtól, ezért le kell vonnod 1 pontot ÜGYESSÉGEDBŐL a hátralevő csata idejére, hacsak nem rendelkezel a KÜZDELEM Speciális Képességgel. Most harcolj!

Sötét Elf Orgyilkos	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha legyőzöd a Sötét Elfet, lapozz a **243**-ra.

262.

Mély levegőt véve így szólsz: – Zaar jelenti, mester. A Tábornagy és a Fejvadász halott. Mit parancsolsz? – Először a hang semmit sem szól, majd vészjóslóan felkacag. – Igen, bolond, a Fejvadász *valóban* halott. – Mielőtt bármit is tehetnél, a vízköpő felrobban! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **229**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **27**-re.

263.

Mielőtt még azon gondolkoznál, hogyan tovább, egy ismerős hang tölti be a fejedet: *Ennem keeeeeeeell… Ennem keeeeeeeell…* Kezded megbánni, hogy magadhoz vetted Mora Tao idegesítő Koponyáját. Most azonban el kell döntened, hogy kiveszed-e a hátizsákodból, és hagyod-e csemegézni a lelkedből. Ha visszautasítod, hogy a parazitát kiszolgáld, lapozz a **160**-ra. Azonban ha eleget teszel kívánságának, vonj le 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel, lapozz a **371**-re, máskülönben lapozz a **204**-re.

264.

Épp azt fontolgatod, hogy elhagyod a csarnokot, amikor négy bentlakó tébolyodott dühvel hirtelen előtted terem. Egyszerre kell mindegyikükkel megküzdened.

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Első Bentlakó	6	9
Második Bentlakó	5	8
Harmadik Bentlakó	7	5
Negyedik Bentlakó	6	4

Ha sikerül legyőznöd az összeset, lapozz a **7**-re.

265.

Egy Zombit hűen imitálva csendbe burkolózva felemeled a sziklát, és erőlködve megindulsz a torony felé. Közismert tény, hogy a Zombik nem érzik a fájdalmat, de az ember, aki Zombinak álcázza magát, igenis érzi! A lábad, a karod, mindened fáj, és nemsokára már csak a puszta akaraterőd visz előre – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Amint eléred a tornyot, egy kőhalomra ejted a sziklát, és megállsz, hogy levegőhöz juss. Ahogy visszatér az erőd, felnézel a hatalmas építményre. Számtalan út vezet befelé, ezek közül két kapu tűnik különösen ígéretesnek. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **132**-re. Ha nem rendelkezel vele, beléphetsz a bal oldali kapun – lapozz a **114**-re –, vagy a jobb oldalin – lapozz a **199**-re.

266.

Előremászol, a talpadat a kocsi vezetőjének derekára támasztod, és löksz rajta egyet! A köpenyes alak még csak fel sem szisszen, ahogy lezuhan a bakról; néhány pillanattal később pedig már szem elől is téveszted a kiterült testet. Ha most odaülnél a vezető helyére, és megfognád a gyeplőt, lapozz a **211**-re. Ha lemásznál a kocsi oldalára, és bemásznál rajta, lapozz a **137**-re. Ha leugranál a járműről, amíg még biztonságosan megteheted, és sietősen folytatnád az orgyilkos felkutatását, lapozz a **328**-ra.

267.

Nem tudod elhinni, hogy ilyen messzire jutottál, hogy végül elbukj! Gruul összegyűjti a csata túlélőit, majd visszatér az Inkvizíció Tornyába. Te és a katonák üldözitek, de elkéstek – Gruul működésbe hozza a Halálsugarat! Az első célpontja Royal Lendle volt, de most… Nem lehet szavakkal leírni azt a megelégedettséget, amit amiatt érez, hogy eltöröl téged és bajtársaidat a föld színéről.

268.

Minden, amit itt láttál, egy újabb részlettel világítja meg Karam Gruul gonoszságát. Megesküszöl, hogy meg fog lakolni a rengeteg gaztettéért! Most hova indulsz? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz az **57**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

269.

Nagyjából egy tucatnyi látogató ront be a szobába. Néhányan dicsérik a képességeidet, néhányan a Városőrökért kiáltanak, és egyikük, akit korábban láttál, hencegve így szól: – Ez semmi! Én magam egy darab fával is elintéztem volna! – Meglepett pillantás suhan át az arcán, és macsétával a hátában bukik előre. Conrad újra él! A felháborodott tömeg Conrad felé fordul, és a gyilkos nemsokára egy rakás harcoló fickóval körbevéve találja magát. Fontolóra veszed, hogy segítesz a bátor embereknek, de tudod, hogy Conrad megállíthatatlan. Az egyetlen módja, hogy legyőzd, ha kitérsz az útjából. Teljes erővel rohansz kifelé arról a helyről, ami most már valóban a Horror Kamrája. Írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

270.

A harcos majdnem átjut az ajtón, amikor előreugrasz, és letaszítod a földre. Nem vagy biztos benne, hogy helyesen vagy helytelenül cselekedtél-e azzal, hogy megtagadtad tőle a „halhatatlanságát”, de a küldetésed a legfontosabb, és szükséged van a koponyára. A harcos a beavatkozásodra úgy reagál, hogy őrült erővel rántja elő a kétfejű baltáját! Jelenleg a frissen megfiatalodott harcos még meglehetősen gyenge, de ha a koponya többet fogyaszt el a lelkéből, egyre erősebb lesz. Minden alkalommal, amikor elvesztesz egy Kört, adj 1 pontot a harcos ÜGYESSÉGÉHEZ.

Ősi Harcos	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 9

Ha nyersz, lapozz a **216**-ra.

271.

Vakmerően előrelépsz, és kijelented, hogy senkit sem szolgálsz. A Hulla Mester hunyorítva és rekedtesen így válaszol: – A vérszerződés legyen látható! Semmi sem hiábavaló! A hús hamuvá, a féreg földdé válik, a kíváncsi szemek pedig…?

Habár nem teljesen világos a Hulla Mester furcsa mondandója, a jelentése egyértelmű: nem hisz neked. Mit teszel most? Ha azt mondod neki, hogy a Városőrségnek dolgozol, lapozz a **225**-re. Ha inkább azt válaszolod, hogy a Vérfarkasok Szövetségéhez tartozol, lapozz a **133**-ra. Ha úgy érzed, itt az ideje, hogy befejezzétek a beszélgetést, és megtámadod a Hulla Mester, lapozz a **104**-re. De el is menekülhetsz – lapozz a **121**-re.

272.

Ha átlépted volna a jellegtelen szoba küszöbét, egy csapóajtón estél volna keresztül, amit épp a bejárati ajtón belül helyeztek el! Ehelyett visszahőkölsz és megvárod, amíg a nyílás bezárul. Ahogy a csapda felemelkedik, egy tikos fatábla nyílik meg a szemközti falban. Átsietsz ezen a nyíláson, és egy pazar, furcsa szimbólumokkal kirakott kamrába lépsz. A helyiség egyik falát egy hatalmas zászló takarja el – a Titkos Szövetség zászlaja. A szoba közepén pedig egy térképekkel és ábrákkal borított nagy asztal áll. E papírokat tanulmányozza elmélyülten éppen Karam Gruul és a Mágusa, Radu! – Már csak vissza kell térnem a Reménytörére – mondja Gruul – a nagy terv miatt, hogy…

Radu hirtelen felkiált – meglátott! Előrerontasz, de Radu az utadba tolja Gruult, majd a zászló mögé fut. Ha elfognád Gruult, lapozz a **244**-re. Ha figyelmen kívül hagyva a Mágus után mennél, lapozz a **76**-ra.

273.

Éppen, amikor már-már azon gondolkozol, hogy valószínűleg képes lennél kezet emelni Gruulra, behunyja a szemét, és egy Erőfalat varázsol közétek. A kezed az akadályba ütközik, és égni kezd. Vonj le 1 pontot Gruul *Noturájából*. Ha nálad van Belthegor Maszkja, elhúzod a kezed, és a tűz anélkül huny ki, hogy sérülést okozna. Azonban ha nincs nálad a maszk, a fájdalomtól meggyötörve rántod el a kezed (vesztesz 1 ÜGYESSÉG pontot). Feljegyezted a „Metet” szót *Kalandlapodra*? Ha igen, lapozz a **188**-ra, ha nem, lapozz vissza a **300**-ra.

274.

A szabad kezedet arra használod, hogy a nyakát célozva ellökd ellenségedet, arra kényszerítve, hogy engedjen a szorításán, majd kibújsz a fejeddel a kötélből, és szédelegve előretántorodsz – a Sötét Elf ekkor megint előrelendül, hogy megfojtson. Ebben a legyengült állapotodban csak remélni tudod, hogy ha elhajlasz a testeddel, a támadása átsiklik feletted. Ha rendelkezel a KÜZDELEM Speciális Képességgel, lapozz a **261**-re. Máskülönben *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **261**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **177**-re.

275.

Az ajtó mögött egy fáklyafénnyel megvilágított csigalépcső vezet le egy rácsozott ajtóhoz. Kinyitod, és egy szűk cellát pillantasz meg. Kikötözve a túloldali falhoz… nem, ez biztosan nem lehet! Matra Ouspenskaya elgyötört teste fekszik a lábaidnál. Még él, de már csak épphogy lélegzik. Miközben megpróbálja a fájdalmát leküzdeni, gyorsan elmeséled Matrának, ki is vagy. Mikor befejezed, hörögve így szól: – A Titkos Szövetség… Az összes háborús bűnös… Briciaiak… Gruul vezeti… Titkos Szövetség… A Szövetség fedőneve… kocsma. – Egy utolsót sóhajt még Matra Ouspenskaya, mielőtt végleg eltávozna az élők sorából.

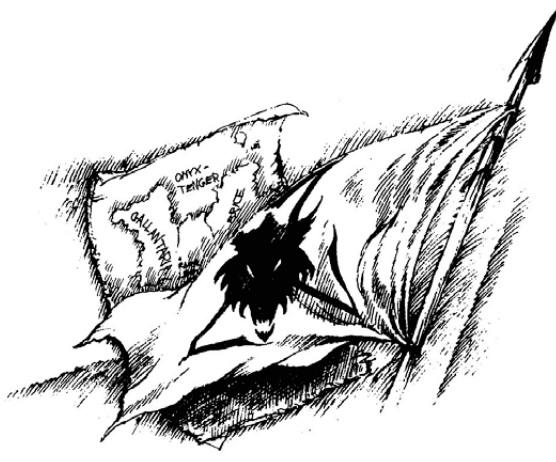
– Tudtam, hogy valami gyanús veled kapcsolatban! – Megfordulsz és Maxillon Crabbet pillantod meg, az elmegyógyintézet igazgatóhelyettesét, ráadásul hét felfegyverzett őr áll előtted. A Trollok lefognak, felvonszolnak a lépcsőn, és egy elsötétített szobába zárnak. Mi ez a zaj? Meghallottál valakit – vagy *valamit*, ahogy a sötétben feléd siklik. Lapozz a **172**-re.

276.

– És még sokat kell tanulnod – mosolyog az Uralkodó. – Most távoznod kell. A gyűlésünk többi része nem való egy kezdő Követő füleinek. – Négy Rózsáskelyhes kivezet a rakpartra, majd visszatérnek a kocsmába. Épp indulni készülsz, amikor egy Jai-Hulud varázsló-orgyilkos ér földet előtted! A Jai-Hulud hihetetlen akrobatikus képességét fokozza a varázsereje. Ha rendelkezel az AKROBATIKA Speciális Képességgel, hagyományosan küzdj meg az ellenfeleddel. Máskülönben minden Harci Körben dobj három kockával az ellenfeled nevében, és a két legnagyobb szám segítségével határozd meg a Támadóerejét. A Jai-Hulud hangosan felkacag, miközben előhúzza ikerpengéit, majd támadásba lendül.

Jai-Hulud	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8

Ha győztél, lapozz az **54**-re.



277.

Leszáll az este a kikötőnegyedben, és még mindig várakozol. Az Utolsó Polip népszerű kocsma, ki tudja, mi történik még ott? Egy távoli harang tizenegyet kongat. A kocsma nincs teljesen tele és… – Gyilkosság! Gyilkosság! Segítség! A Sokkoló! Gyilkosság! – A férfiak kiáltása egy közeli utcából jön. Ha odasietnél, hogy megnézd, mi történt, lapozz a **86**-ra. Ha inkább maradsz, ahol vagy, lapozz a **253**-ra.

278.

Alighogy hátat fordítasz az őröknek, hallod, ahogy Furneaux Wyrding Ígéretét kiáltja. Szinte azonnal megjelenik az energia átlátszó ragyogása, hogy betöltse az ablakkeretet. Misztikus erők villannak és fonódnak össze, hogy szörnyűséges arcot formázzanak, ami hangtalan dühvel vicsorít rád. Ha továbbra is az ablak felé mennél, lapozz a **336**-ra. Ha inkább nem kockáztatnád, hogy kapcsolatba kerülj a Wyrdinggel, vissza kell fordulnod. Ha megtámadod az őröket, lapozz a **223**-ra. Ha megpróbálod magad kidumálni a szorult helyzetedből, lapozz a **107**-re.

279.

Az égen cikázó villám fényénél látod, amint az embervadász feléd tart, hogy elpusztítson. Ha van nálad egy Alkímiai Gömb, lapozz a **62**-re. Ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel, lapozz a **91**-re. Ha egyik sem áll rendelkezésedre, harcolnod kell. Az ellenfeled fémbőre közel sebezhetetlen, tehát ha megnyersz egy Harci Kört, csak a teremtmény ütését hárítod el (éppen emiatt a lénynek nincs is ÉLETERŐ pontja). A ragadozó csuklópengéi viszont borzasztó sebzést képesek okozni. Ha elvesztesz egy Kört, vonj le 3 pontot az ÉLETERŐDBŐL. Végezetül, minden Harci Kör végén *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem jársz szerencsével, folytasd a csatát. Ha szerencséd van, lapozz a **43**-ra. Most pedig harcolj!

Obisiai Ragadozó ÜGYESSÉG 11

280.

Kezeiddel eltakarva a vakító napot, mozdulatlanul állsz, miközben látod, ahogy négyszáz lovas ugrat fel a domboldalon. Ó, nem! A Vérfarkasok Szövetségének jelével díszített lobogókat hordoznak! Orkok, Trollok, Vérbestiák, briciai nemesek – a háborús bűnösök letérnek az útról, és feléd száguldanak. Hacsak nem rendelkezel az AKROBATIKA Speciális Képességgel, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha nem vagy a szerencse fia, a lovak halálra taposnak. Azonban ha szerencséd van, vagy ha rendelkezel az AKROBATIKA Képességgel, épp időben ugrasz félre, aztán csak végignézni tudod, ahogy a Szövetség tagjai elrobognak Reménytöre irányába. Leporolod magad, feltápászkodsz, és üldözőbe veszed őket. Lapozz a **29**-re.

281.

Habár az orgyilkos derekasan küzdött, mégis ő az, aki holtan rogyik össze. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Gyorsan átkutatod a testét, és találsz 3 Aranytallért és egy Alkímiai Gömböt – ha eldobod, ez a kis üveggömb összetörik, hogy halálos maró ködöt szabadítson fel, amit te is csak bajosan tudsz majd elkerülni, ha a sors úgy hozná, hogy kis helyiségben kell használnod. Ha szeretnéd, elteheted ezeket a tárgyakat (írd fel őket a *Kalandlapodra*). Most pedig, a késői óra ellenére, ideje elkezdened az embervadászatot. Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz a **23**-ra. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

282.

Előretörsz a hölgy felé, de előre megérzi a mozgásod, és fürgén kilép a veszély útjából. Ezután a monoklijához emeli a kezét, és elmotyog néhány hátborzongató szótagot.

Majdhogynem azonnal valami misztikus erő dönt le a lábadról, és elkábulva térdre zuhansz (vesztesz 2 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot). A hölgy a tehetetlenségedet kihasználva kereket old.

Amire feltápászkodsz, néhány perc is eltelik, addigra már nyoma sincs. Nálad van a Rózsás Kelyhes kitűző? Ha igen, lapozz a **197**-re, ha nem, lapozz a **218**-ra.

283.

A kristályt használhatatlan üvegszilánkokká zúzod. A lakat képe eltűnik, és a templom ajtaja kitárul. A kard még egyszer utoljára megéget (le kell vonnod újabb 2 pontot az ÉLETERŐDBŐL). Most megtámadhatod a kardot – lapozz a **25**-re –, vagy kimehetsz a nyitott ajtón, hogy visszatérj az Utolsó Polipba: ha szerepel a „Sukáinám” szó a *Kalandlapodon*, lapozz a **251**-re, máskülönben lapozz a **277**-re.

284.

A gyorsan hullámzó ajtó könnyebb bebocsátást enged, mint amire számítottál, és néhány röpke pillanaton belül átléped a Nekromanta lakhelyének küszöbét… belépve a teljes sötétségbe.

– Elfogadom szándékod bizonyítékát, és bebocsátalak a Szentélybe – zsolozsmázza rettenetes hangján. Az ajtó bezárul mögötted, és gyenge fény világítja meg Mawn Pretoragus csontsovány testét. Nem sokat látsz körülötted a szobából, de élsz azzal a sanda gyanúval, hogy jobban jársz, ha a tárgyak homályba burkolóznak. Pretoragus folytatja: – Van Heldenghast felkínálta a tudást, hogy segítségedre legyen. Add ide a kezet, és ne kövess a Túlvilág Kapuján át. – Belepillantasz a zsákodba… de mi ez? Már a Nekromantánál van a Kéz. A markában tartja! Rád sem hederít, ahogy öt égő gyertyacsonkot illeszt egyesével a faujjak végére. Aztán megfordul, átlép a Túlvilág Kapuján még egyszer sötétségbe borítva téged. Ha követed Pretoragust a Túlvilág Kapuján át, lapozz a **228**-ra. Ha inkább vársz rá a szoba makacs sötétjében, lapozz a **190**-re.

285.

Altatót tenni valakinek az italába, vagy leütni hátulról – a sírrablók ezt szokták tenni, a becsületes harc azonban valami olyasmi, ami nyilvánvalóan egyáltalán nem szokásuk! Csak a legcsekélyebb mértékben kell védekezned, mielőtt a hullarablók félbeszakítják a támadást.

– Ki gondolta volna, hogy baráti kapcsolatunk így végződik? – szuszogja Hogg. – Manapság senkibe' se' lehet megbízni, senkibe'. Legyé' könyörületes, te senkiházi! Kilmarney kész feladni.

Ha élni hagyod a gazembereket, lapozz a **98**-ra. Ha egyszer és mindenkorra leszámolsz velük, lapozz a **123**-ra.

286.

Amikor eléred a fajeles épületet, a mérleg képe mellett egy kis névtáblát látsz meg. Ez olvasható rajta: Kriswell – Pénzkölcsönző. És a névtábla mellett ott áll egy Ködjáró!

Ködjáró ÜGYESSÉG 7 ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, dobj egy kockával. Ha 6-ost dobsz, elkaptad a pestist az ellenfeledtől, és kínok közt végzed. Ha megúsztad, belépsz a pénzkölcsönző üzlethelyiségébe, ahol rendetlenség fogad: papírok és könyvek vannak szétdobálva mindenfelé, és egy zokogó férfit találsz az asztalára borulva. Nálad van a Baphetet, mint Vérfarkast ábrázoló szimbólum? Ha igen, lapozz a **317**-re. Ha nincs nálad, lapozz a **327**-re.

287.

– Nagy Fújtató Bika. Az meg mi fán terem? – tűnődsz, miközben lenyomod az ajtókilincset. Ha rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel, vagy van nálad egy Rézkulcs, lapozz a **77**-re. Ha egyik sem igaz, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd volt, lapozz a **365**-re. Ha nem voltál szerencsés, lapozz a **162**-re.

288.

Éppen azon gondolkozol, hogy mi lenne a legjobb módja annak, hogy elcsend a fiolát, amikor egy hang férkőzik az elmédbe: *Ennem keeeeeellllll… Ennem keeeellllll!* Ez az átkozott Mora Tao Koponyája, és

enni akar azonnal! Az összes, amit tenned kell, hogy megetesd a koponyát, anélkül, hogy Kiennar észrevenné, hogy bedugod a kezed a hátizsákodba – a koponya az ujjadból fogja kiszívni a lelkedet! Ha eleget teszel a koponya akaratának, vonj le 2 pontot ÉLETERŐDBŐL, és lapozz a **235**-re. Ha azonban visszautasítod, hogy megfelelj a koponya visszataszító követelésének, lapozz a **221**-re.

289.

A briciai pompa védelmébe burkolózva nem kell sokáig várnod, hogy a tulajdonosnő hozzád lépjen, és a füledbe suttogja: – Üdvözöllek, barátom. Micsoda ritkaság az ilyen előkelőség látogatása szerény kocsmámban. Kérj bármit, amit csak kívánsz… a hely vendége vagy. – Megköszönöd a tulajdonosnőnek, aztán hátralépsz, hogy elkerüld áporodott leheletét. Azonban ő csak egyre közelebb hajol hozzád. – És véletlenségből nem érdekelnek az olyan dolgok, hogy öööö… hogy is fejezzem ki magam… mint a politikai vagy misztikus témák? – Úgy tűnik, Eviron alázatossága valami komoly kérdés felé vezet, még ha rejtetten is. Ha a válaszod igen, lapozz a **168**-ra, ha nem, lapozz a **145**-re.

290.

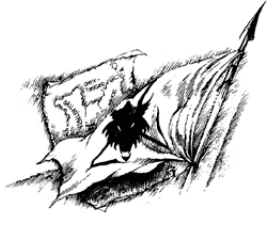
Nagyjából tíz perccel később megérkezik a Városőrség, és Thurtell Őrkapitány átveszi az ügy irányítását. Channing elmondja a Kapitánynak, hogy a Sokkoló utáni hajsza sikertelen volt. – Sikertelen? – ragyog fel a Kapitány nyers hangján. – Sikertelen? Miért? Mert csak Bennetnek, az Őrség Tábornagyának gyilkosát sikerült elfognotok? – Ezután megparancsolja az embereinek, hogy tartóztassanak le! Miközben az őrök elhurcolnak, azt kiabálod, hogy titkos küldetésben vagy, de állításodon jót nevetnek. Karam Gruul felkutatása megalázó vereségbe fulladt.

291.

Felveszed a lámpást a földről, bemész a kulisszák mögé, és néhány ajtóba futsz bele. Az első a konyhába vezet, ahol 2 adag *Élelmet* találsz, amit eltehetsz. A következő ajtón át egy színházi kosztümökkel teli szobába jutsz. Ezek közül három – a Briciai nemes, az Ork gazfickó és a Vámpír – kiváló álruhák lehetnek. A zsákodban viszont csak egynek jut hely, válassz egyet tetszésed szerint közülük, és jegyezd fel *Kalandlapodra*. Továbbmész, és egy irodát találsz, amiben egy faszekrény van. Már épp odamennél hozzá, amikor füstgomolyra leszel figyelmes – a folyosó előtted lángokban áll, és a tűz feléd terjed! Ha még mindig meg akarod vizsgálni a páncélszekrényt, lapozz a **84**-re. Ha inkább sietősen elhagynád az épületet, lapozz a **383**-ra.

292.

Már csak néhány méterre vagy a kocsitól, amikor elkezd gurulni. Az utas el van rejtve a tekintetek elől, de látod a kocsist, ahogy az elején ül. Habár lépteid zaja hangosan visszhangzik a szűk utcán, ez a fekete köpenyes, magas, fekete kalapot viselő fickó egyszer sem pillant vissza rád. Nem sokkal később utoléred a lassan mozgó kocsit. Csak most tűnik fel, hogy a kocsi ablakai fekete átlátszatlan üvegből készültek. Ha odakiáltasz a kocsisnak, hogy álljon meg, lapozz a **68**-ra. Ha titokban felugrasz a kocsi hátsó részére, lapozz a **396**-ra.



293.

A Mániákus Őr ismét lezuhan a padlásról. Bár nem hagyja el kiáltás a száját, a teste hangos puffanással ér földet. A legrosszabbtól tartva lenézel – és csak azt látod, hogy Conrad felül, és macsétával a kezében a létra felé indul! Ez a harc reménytelen. Ha elmenekülnél, lapozz a **165**-re. Ha valamilyen más módon próbálnád meg legyőzni az emberfeletti ellenfeled, lapozz a **308**-ra.

294.

Előrehajítod a láncot, és csak azt látod, hogy visszahúz, és a *tested* köré tekeri magát, mintha saját akarattal rendelkezne! A lánc íratlan törvényének estél áldozatul, ami így hangzik: *Aki megérinti a láncot, amíg az valaki mást tart fogva, szabadon kell engednie a fogvatartottat, és aztán el kell pusztítania, vagy önmaga kerül gúzsba kötve a helyére.*

Ahogy a lánc visszahúz a magas támlájú börtönszékbe, Argolis elégedetten üvölt fel: – Végre szabad vagyok! Most megismerheted a sír végtelen sötétjét! – Megpróbálsz kiszabadulni a székből, de csak kiáltozni tudsz, miközben lesüllyed a gödörbe. Te nem vagy Demotrax, nem fogod túlélni, hogy élve eltemetnek.

295.

Valami baj van! A bejárat felé sétálva a panoptikum folyosóján vérfagyasztó sikolyt hallasz, ám ami még ennél is rosszabb, hogy elszenesedett hús visszataszító szaga csapja meg az orrod! Azon morfondírozol, vajon van-e neked és a lepelnek bármi köze ahhoz, ami itt történik. Belépsz az előtérbe, és egy mészárlás helyszínére érkezel! A helyen elpusztított turisták testei hevernek szerteszét, és… nem… nem lehet! A szoba közepén ott áll Conrad, a Mániákus Őr! *A szélmalom, a tűz, az égő hús szaga, a BOSSZÚ!*

Conrad,
a Mániákus Őr ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha győztél, lapozz a **269**-re.

296.

Nem mersz lemenni a lépcső legaljára, félsz, hogy meglátnak, akik odalent a szobában vannak, de elég sokáig merészkedsz, hogy meghallhasd, amit mondanak. Valamiféle szertartás zajlik. A legtöbb szó misztikus zagyvaság, de az egyik mondandó értelme egész jól kivehető: – A Rózsás Kehely Örök Testvérisége és a Vérfarkasok Titkos Szövetségének kapcsolata harmonikus. El kell mennem Penkhullba a Titkos Vezetőkhöz, hogy szentesítsük. – Penkhull egy kis falu a várostól északra. Eleget hallottál, lábujjhegyen visszaosonsz felfele a lépcsőn. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel, lapozz a **369**-re. Ha nem sajátítottad el, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **369**-re. Ha nem vagy szerencsés, lapozz a **35**-re.

297.

Lazítva a hüllő nyakán a szorítást, megteszed, amit kért. Nevetve zihál, ahogy a villás nyelvét öltögeti: – Egy melegvérűhösszzzz képesszzzt bölcsszzz vagy. A felsssszőőőő lépcső egy csapda. Ha sszzzzajt csapszzzzz, megkessssszerülöd. Entador halott. Neked isssssszz menned kell. Esssssszzzzt mondja Lishek. – Jegyezd fel Lishek Figyelmeztetését a *Kalandlapodra*. Most, hogy figyelmeztettek a csapdáról, visszavonhatod a szavad, és megölheted a Xen-Viperát – lapozz a **239**-re –, vagy tarthatod magad hozzá, és elengedheted – lapozz a **324**-re.

298.

A legokosabb, amit ez alatt a rövid idő alatt kigondolsz, hogy Zombi rabszolgának álcázod magad, tehát elszaggatod a ruházatod, némi fehér homokkal bekened az arcod, majd csoszogva, nyitott szájjal nekiindulsz a síkságnak... *DURR!!!* A hátadon élesen csattan egy ostor – vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. – Te lusta idióta! – kiabál a felügyelő mögötted állva. – Rossz helyen vagy. Most fogd azt a sziklát, és vidd a toronyhoz. – Egy óriási méretű csiszolatlan sziklára mutat, legalább egy tonnát nyomhat! Ha engedelmeskedsz parancsának, lapozz a **265**-re. Ha tetteted, mintha nem értenéd, lapozz a **69**-re.

299.

Amikor már azt hiszed, végre a markodban van a teremtmény, a csapásod szikrákat hányva lepattan róla! Az Obisiai Ragadozó jót nevet a szánalmas támadásodon, majd ismét feléd tart. Ki tudod használni ezt a rövidke távolságot, ami most közted és a lény közt van? Ha szeretnél újra támadásba lendülni, lapozz a **182**-re. Ha inkább mást eszelsz ki, lapozz a **279**-re.

300.

A Titkos Szövetség tagjai még csak félúton járnak a lépcsőn fölfelé, amikor elfogod Radut, és arra kényszeríted, hogy elmondja, hol találod a mesterét. – Szembe akarsz szállni Karam Gruullal? – mosolyog gúnyosan. Majd csodálkozásodra teste egyre csak nő. A bőre felreped tetőtől talpig, míg végül szét nem szakad, hogy aztán Karam Gruul lépjen elő belőle! – Radu, a Mágus sosem létezett – kacag kárörvendve. – És most el kell, hogy pusztítsalak.

Most ez következik: addig szenveded Gruul varázslatát, amíg túl fáradt nem lesz hozzá, hogy továbbiakat használjon. Nem fogyaszthatsz egyáltalán *Élelmet* vagy nem tehetsz semmi mást, hogy visszaállítsd tulajdonságpontjaid, addig, amíg Gruullal nem végeztél. Ahhoz, hogy kiderüljön, mennyi *Notura* pontja van Gruulnak, dobj egy kockával, és adj 6-ot a dobott számhoz (jegyezd fel az összeget a *Kalandlapodra*). Majd dobj egy kockával, hogy kiderüljön, melyik varázslatot mondja el Gruul először. Lapozz a megfelelő pontra, kövesd az instrukciókat, majd lapozz vissza ide, és dobj ismét, hogy kiderüljön, melyik Gruul következő varázslata. Ezt addig végezd, amíg meg nem halsz, vagy Gruulnak nem marad több *Notura* pontja. Ha Gruul utolsó varázslata több *Notura* pontba kerülne, mint amennyije maradt, a varázslat attól még működni fog. Most pedig dobj! Ha az eredmény:

1	Lapozz a **335**-re.
2	Lapozz a **67**-re.
3	Lapozz a **242**-re.
4	Lapozz a **257**-re.
5	Lapozz a **356**-ra.
6	Lapozz a **273**-ra.

Ha túléled Gruul varázstámadásait, lapozz a **30**-ra.

301.

A menekülő Ember-Ork tudtán kívül a város Keresztkulcs nevű negyedébe vezetett, ezt a helyet közismertebb nevén az „élvezetek terének” nevezik amiatt, hogy tele van kocsmákkal, játékbarlangokkal, bordélyházakkal és egyéb erkölcstelen helyekkel. Ebben az órában a tér azonban kihalt, a bordélyok csendben húzódnak meg. Az orgyilkos túlzott magabiztossággal slisszol be a Rohmer Színházba egy mellékajtón keresztül. Felnyögsz! Azt pletykálják, hogy ezen a helyen egy olyan kísértet lakozik, aki éjfél után jön elő, és az orgonán játszott másvilági siratóéneke hatására az ember megőrül a félelemtől. Ha követeted az orgyilkost a mellékajtón keresztül, lapozz a **394**-re. Ha másik bejáraton keresztül kutatnád át a Rohmert, lapozz a **213**-ra. Ha hagynád az épületet a legendás fantomjával együtt, és másfelé kutakodnál, lapozz a **383**-ra.

302.

A fia sürgeti a Kauderwelsch Szörnyet, aki nem nyugszik addig, amíg a gonosz Doktor asztalán nem fekszel. Ha a csata alatt bármikor is duplát dobsz a szörny Támadóerejének, az óriási erejét arra használja, hogy tönkretegye a fegyvered. Ha van fegyvered, és megtörténik a baj, ne felejts el levonni 1 pontot az ÜGYESSÉGEDBŐL.

Kauderwelsch Szörny ÜGYESSÉG 11 ÉLETERŐ 14

Ha a szörny ÉLETEREJE 4-re vagy az alá csökken, lapozz a **183**-ra.

303.

Kihúzod a vámpírálruhát a zsákodból, előrelépsz, meglengeted és így szólsz: – Ez a ti vámpírotok, egy egyszerű szemfényvesztés. – Az embereket azonban egyáltalán nem győzted meg, megragadnak és a temető kapujához kötöznek. – Speciális próbákkal fogjuk eldönteni, vámpír vagy-e – nyilatkoztatja ki Hogg. – Például azt mondják, ha tőrt döfsz a vámpírba, az felordít fájdalmában!

Végül azonban mindenki megelégedésére sikerül bizonyítanod, hogy éppen annyira vagy vámpír, mint amennyire Gallantaria Királya. Már ettél fokhagymát, tartottál keresztet, átugrottál egy pocsolyát, megsimogattál egy lovat, satöbbi, mire végül a csőcselék szabadon enged… de addig nem, amíg a csalódott Hogg be nem zsebelte a pénzed „költségként”. Húzd le az összes Aranyad a *Kalandlapodról*, írj fel 4 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

304.

Annak ellenére, hogy igencsak rizikós ebben a zárt környezetben szabadjára engedni a halálos gázt, kiveszed a zsákodból az Alkímiai Gömböt, és a hitvány csőcselék közepébe hajítod. A robbanás után azonnal kitör a káosz, néhányan a Titkos Szövetség tagjai közül feloldódnak a ködben, míg a többiek a szélrózsa minden irányába menekülnek. A zűrzavart felhasználva eléred a harminc méter magasságban elhelyezkedő erkélyt tartó két pillért. Radu meglát és így kiált: – A Fejvadász! – Jó pár ellenfelednek még elegendő lélekjelenléte maradt ahhoz, hogy kövessen. Ha rendelkezel a ZÁRNYITÁS Speciális Képességgel, lapozz a **208**-ra. Ha a MÁSZÁS ismeret birtokában vagy, lapozz a **249**-re. Ha egyik Képességgel sem rendelkezel, lapozz a **122**-re.

305.

Még a legerősebb ütésed is képtelen áthatolni a láthatatlan erőtéren, amit a mágikus lánc font a Demotrax köré. Argolis kárörvendve nézi az értelmetlen támadásodat: – Most, hogy megérintetted a láncot, már nincs visszaút! – Ahogy kimondja, néhány óriási féreg hullik rád (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha leveszed Argolis láncait, lapozz a **22**-re. Ha inkább elmenekülnél, semmint megkockáztasd, hogy egy ilyen gonosz megszabadul láncaitól, lapozz a **81**-re.

306.

Megvárod, amíg a zár eléd kerül forgás közben, azután lecsapsz. De ahogy a kardod lefelé tart, a pajzsos kristálygömb felragyog. Az ütésed lepattan a lakatról, a pajzs ismét elhalványul, és mindkét gömb a saját titokzatos pályáját folytatja. A kard azonban még egyszer narancsszínben tündöklik. Fájdalmasan felüvöltesz (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Melyik kristályt ütöd meg következőnek? Ha a kardot szeretnéd, lapozz a **40**-re. Ha a pajzsot választod, lapozz a **366**-ra.

307.

Amíg a hordókészítő el van foglalva, átkutatod a halott ember zubbonyának zsebeit. Találsz némi harapnivalót (1 étkezésre elegendő), egy vörös zománccal bevont stilizált rózsán nyugvó aranykelyhet formázó kitűzőt, és egy kis papírfecnit, amelyre kézírással ezt jegyezték fel: A Rózsás Kehely Örök Testvérisége – éjfél – az Utolsó Polip. Nyersz 1 SZERENCSE pontot. Ha szeretnéd, elteheted az élelmet vagy a Rózsás Kehely kitűzőt, vagy mindkettőt (ez esetben írd fel őket a *Kalandlapodra)*.

Channing befejezte, amit elkezdett, úgyhogy gyorsan talpra állsz. Ha felajánlod neki a segítségedet a Sokkoló felkutatásához, lapozz a **345**-re. Ha itt maradsz és várod a fejleményeket, lapozz a **290**-re. Ha inkább visszatérsz az Utolsó Polipba, lapozz a **253**-ra.

308.

Úgy gondolod, a legjobb lenne addig megtámadni Conradot, amíg a létrán van, ezért gyorsan szétnézel a padláson, hátha van valami használható. Rádobhatsz egy nagy szénabálát. Ha ezt teszed, lapozz a **111**-re. Ha megpróbálod a fejére ejteni az olajlámpást, lapozz a **214**-re. Ha megragadsz egy hosszú vasvillát, és megkísérled felnyársalni vele, amikor felér a létra tetejére, lapozz a **4**-re.

309.

Csak akkor tűnik fel, hogy elvesztetted néhány ingóságod a vízben, amikor eléred a partot. Minden tárgyért, amit feljegyeztél a *Kalandlapodra* (kezeld az összes Élelmedet egyként, az Aranyadat szintúgy), dobj egy kockával. Ha 5-öst vagy 6-ost dobsz, elvesztetted a tárgyat, és le kell húznod a *Kalandlapodról*.

Még mindig azt ellenőrzöd, hogy mit hagytál el, amikor eszedbe ötlik, hogy úgy tartják, ez a hely a Sokkoló törzshelye – egy ismeretlen ellenségé, aki előbb halálra rémíti az áldozatait, majd eltűnik az éjszakában. De nem a sokkoló az, aki motyog mögötted: – Aggy egy aranyat, és elmondom, mi történt itt tennap íccaka. – A hang egy rongyokat viselő öreg nőé. Ha adnál neki egy Aranytallért, lapozz a **2**-re, ha nem, lapozz a **44**-re.

310.

A Titkos Szövetség tagjai marokszám hevernek holtan, másik részük elmenekült. A katonák és kapitányuk nagy jókedvre derülnek, ez utóbbi köszönetet mond a segítségedért. Azonban neked kevésbé van kedved mosolyogni, amikor megfordulsz, hogy Gruullal foglalkozz a továbbiakban, mivel észreveszed, hogy kiszabadult! A csata zűrzavara közepette észrevétlenül sikerült eloldoznia a köteleit, és kereket oldani. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **240**-re. Ha nincs ilyen képességed, lapozz a **267**-re.

311.

Jubar megállítja a gyűszűket. Színlelt aggodalommal tekintesz mindháromra, majd szándékosan arra mutatsz, amelyik alatt biztosan nincs Aranytallér.

DeMonto a választásod szerinti gyűszűt önelégült mosollyal fedi fel. – Kérlek – rimánkodsz –, próbáljuk meg még egyszer. Szükségem van arra a pénzre. Nincs több aranyam, de ha veszítek, minden ingóságomat neked adom. – Az öregember szeme mohón felcsillan, még a hátadon levő köpenyt is felméri. – Sima ügy, barátom. És, hogy korrekt legyek, ha nyersz, visszaadom a 2 fényesarcút és még *húsz* aranyat a sajátomból. Rendben? – Mi az, hogy! Jegyezd fel a tétet a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **82**-re.

312.

Halálos ütközetben győzted le Milescu Bárót, de az Élőholtat megfelelő eszköz hiányában nem tudod megsemmisíteni. Miközben nézed, a Vámpírúr összecsuklott teste köddé válik, és elszáll a széllel. Nem tehetsz semmit, hogy megakadályozd menekülését, és kénytelen vagy beismerni, hogy amíg te biztonságban tudod magad, végtére is te vagy a felelős azokért az áldozatokért, akit a Báró minden bizonnyal el fog ragadni, amikor végül teljesen felépül valahol másutt. Húzd le a vért a *Kalandlapodról*, lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál, és folytasd a kalandod.

313.

Éjfélre jár. Eljött az ideje a Rózsás Kehely Testvérisége gyűlésének. Belépsz a kocsmába, és felmutatod a kitűződ egy embernek, aki továbbenged – egy titkos ajtón és lépcsőn át – egy gondosan kidolgozott templomba. Itt negyven szektatagot látsz, Rózsáskelyheseket, akik lila selyemből készült palástot viselnek. Az Uralkodójuk, az a dölyfös nő, akit korábban láttál, felemeli a karját, és kihirdeti: – A gyűlés egy új Követő beavatásával kezdődik. – Rád mutat. – A beavatáshoz át kell esned Baphet szertartásán vagy meghalsz. – Nem tetszik, ahogy elhangzanak a szavak, de mit tehetnél? A nő így kántál: – Baphet, Baphet, gyere hozzám! – Egy tócsányi zöld nyálka emelkedik fel a márványpadlóról a lábaidhoz. Néhány percen belül az anyag összesűrűsödik, megkeményedik, majd elkezd emelkedni! A Rózsáskelyheseknek elakad a lélegzetük, ahogy a szörnyű jelenés alakot ölt, és kinyúl feléd a karmaival. Ha megtámadod a teremtményt, lapozz a **333**-ra. Ha nem teszel semmit, csak vársz, lapozz a **42**-re.

314.

Kicsit túl hirtelen állsz a guillotine-ra. A faállvány megrázkódik, és a pengét tartó elvásott kötél a guillotine tetején elpattan. A halálos penge feléd zuhan! *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, sikerül sérülés nélkül leugranod róla, de ha nem vagy a szerencsés, a lefelé tartó penge elér, és vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot. Talpra állva látod, hogy az ajtónálló feléd tart. Ha most újra csatlakoznál a csoporthoz, abban a reményben, hogy megvennéd a leplet Hollmanntól, lapozz a **78**-ra. Máskülönben jobban teszed, hogy, amíg még teheted, elhagyod a Horror Kamráját. Ha feljegyezted a „Sukáinám” szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **295**-re, máskülönben írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

315.

Mikor eléred a temető kapuját, ott találod Kilmarney-t és Hoggot, ahogy rád várnak. Nincsenek egyedül. Vagy két tucat emberből álló csapat élén állnak, akik fáklyákat, kereszteket és kihegyezett fakarókat cipelnek. – Itt van! – kiáltja Hogg – épp, ahogy mondtam nektek. Egy vámpír teljes életnagyságban! Megpróbált engem és az üzlettársamat egy régi sírba lökni.

Felordít a csapat, és megrohamozzák a temetőt. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel, lapozz a **186**-ra. Ha nem rendelkezel vele, harcolva utat vághatsz magadnak kifelé a temetőből – lapozz a **151**-re –, vagy engedelmeskedsz a csőcselék veszélyesen kiszámíthatatlan igazságszolgáltatásának – lapozz a **303**-ra.

316.

Vakon botorkálsz a sötétben folyosóról folyosóra, amíg egy borzasztó sikolyt nem hallasz, amit a színházi orgonán játszott őrjítő siratóének követ! Ha felkutatnád a hátborzongató zene hangját az orgonistáig, lapozz a **260**-ra. Ha inkább visszamennél a mellékajtón át a külvilágba, és elhagynád a Rohmert, amíg még megteheted, lapozz a **383**-ra.

317.

Kriswell felemelkedik, miközben az arcán könny csordogál. Mielőtt bármit mondana, megmutatod neki a szimbólumot, és elmondod, hogy azért jöttél, hogy csatlakozz a Rózsáskelyhesek Belső Rendjéhez. Savanyú mosoly suhan át az arcán. – Nos, Követő, ha a politikai érdeklődésed is olyan gallantariai, mint az akcentusod, nem jutsz közel a valódi Belső Rendhez. A Titkos Vezetők legyenek a te problémád. Engem már nem érdekel ez az egész. – Egy Vörös Kulcsot nyújt át. – Nyisd ki a rózsás fogantyús ajtót, de számolj el tízig, mielőtt belépnél. – Írd fel a kulcsot a *Kalandlapodra* és jegyezd fel a következő szót is: „Őzeletih". Megkérdezed Kriswellt, miért sírt, de nem tud válaszolni, lapozz a **327**-re.

318.

– Nos? – csattan fel Maxillon Crabb, az elmegyógyintézet igazgatóhelyettese. – Mit akarsz, te anyaszomorító korcsfajzat? – Ha rendelkezel a RAVASZSÁG Speciális Képességgel, lapozz a **246**-ra. Máskülönben *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd volt, lapozz a **246**-ra. Ha nem voltál szerencsés, lapozz a **128**-ra.

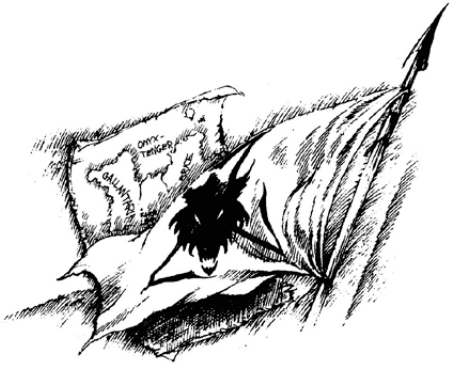
319.

A fiók kemény tölgyfából készült, a feltöréséhez inkább észre, mintsem nyers erőre van szükség. *Tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és minthogy ez a feladat kiváltképp bonyolult, adj 1-et a dobott számhoz. Ha sikerült a próba, lapozz a **189**-re. Ha elbuktad, lapozz a **149**-re.

320.

Kinyúlsz mindkét kezeddel, és megmarkolod az egyik lapátot, majd olyan erősen kapaszkodsz, ahogy csak tudsz, amint az lassan körbefordul, és eléri a legalsó pontját a körnek. Amikor leért, körülbelül öt méterre lehetsz a földtől. Ekkor elengeded, és olyan kecsesen érkezel le, hogy azt egy macska is megirigyelné. Mivel megmenekültél a Mániákus Őr halálos karmai közül, Nyersz 1 SZERENCSE pontot! Jegyezed fel a *Kalandlapodra* a „Sukáinám" szót.

Csak akkor állsz meg és fordulsz vissza megnézni, hogy Szelesmalom összeomlik, amikor elérted a kalyibák biztonságos menedékét. Röviddel ezután a torony már csak egy füstölgő rom. Folytatnod kell a Karam Gruul utáni hajszát. Hova indulsz most? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz az **57**-re. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re.



321.

A boltos, Kiennar, egyáltalán nem az a megfélemlített gyáva alak, mint akinek hitted. Amikor kiraboltad, titokban sikerült kicserélnie a szárított vért tartalmazó fiolát egy másikra, amibe piros ételszínezéket töltöttek! A haszontalan por nem nyújt védelmet a Pusztulás Gomolyagja ellen (húzz le minden Speciális Képességedet a *Kalandlapodról)*. Talán ez megtanít majd arra, hogy a jó emberekkel becsületes legyél a jövőben – már ha egyáltalán lesz jövőd! Ha felírtad a *Kalandlapodra* a „Metet" szót, lapozz a **188**-ra, máskülönben lapozz vissza a **300**-ra.

322.

Van Heldenghast Rigmusa ugrik be: *Helyére vissza-küldd.* Az ösztöntől vezérelve, átdobod a lánc egyik végét egy gyertyatartón, ami a terem közepe fölött lóg. Aztán megragadod a lánc mindkét végét, felhúzod magad, és himbálózva előrelendülsz. A Demotrax majdnem utolér, amikor lábaddal éppen a mellkasát találod el, így küldve vissza őt reptében a gödörbe, ahonnan jött. Füstfelhő száll fel a szobában, és az egész padló megremeg, ahogy az üreg egyszer és mindenkorra bezárul. Argolis nincs többé.

Írd fel Argolis Láncát a *Kalandlapodra*. Bármelyik csata kezdetekor használhatod a láncot, hogy megkötözd egyetlen ellenfeledet, kivéve, ha Gruul ellen harcolsz: csak húzd le a láncot a *Kalandlapodról*, és folytasd a küldetést, mintha megnyerted volna a csatát. Most írj fel 2 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

323.

Gratulálunk! Abban a pillanatban, ahogy befejezted a rúnák megfejtését, Belthegor Maszkja a kezedbe hullik. Bármikor viselheted a maszkot, és kérheted Belthegor Ajándékát, kivéve csatában. Ha úgy döntesz, hogy ezt teszed, egy általad választható extra Speciális Képességre teszel szert: válassz egy új Speciális Képességet, és jelöld be a *Kalandlapod* megfelelő rubrikájában. Ha egyszer már kérted Belthegor Ajándékát, a maszk eltűnik, és le kell húznod a *Kalandlapodról*. Most írj fel 2 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

324.

Lishek megvető szisszenések közepette csusszan ki a markodból, és siklik tova az éjszakában. – A Messsssszternek gondja lesszzzzzz rád. – Azon kezdesz morfondírozni, vajon helyesen cselekedtél-e azzal, hogy futni hagytad az álnok hüllőt. Írd fel a „Kehsil" szót a *Kalandlapodra*. Ha most továbbmész felfelé a lépcsőn, Entador hajlékáig, lapozz a **398**-ra. De meg is gondolhatod magad, és elhagyhatod a Maláta Közt, máshol folytatva a kutatást. Ha így tennél, hová indulnál? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz az **57**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

325.

Épp amikor már nagyon kilátástalannak látszik a helyzet, egy kulcslyukat veszel észre a kapun, ami lehetővé teszi, hogy az élőhalottak orra előtt bezárd azt. Majd miután a Zombik még mindig agyatlanul próbálnak átjutni a kulcsra zárt akadályon, átrohansz a körbekerített terület túloldalára, és két toronyba vezető kaputpillantasz meg. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **132**-re. Ha nem rendelkezel vele, bemehetsz a bal oldali kapun – lapozz a **114**-re –, vagy a jobb oldalin – lapozz a **199**-re.

326.

Az apró csontokon kívül nem találsz semmit. Hirtelen közeledő lépteket hallasz. Valaki odakint a rövid folyosón lopódzik. Lehet, hogy Kilmarney és Hogg tért vissza, hogy az árulásukkal, mint sajátos védjegyükkel bosszantsanak? Kirohansz a szobából és… nem látsz senkit. A folyosó teljesen csendbe burkolódzik. Ha az északi ajtón nézel be, lapozz a **386**-ra. Ha a keletin nyitnál be, lapozz a **238**-ra.

327.

A férfi hirtelen görcsösen fuldokolni kezd. – Azt mondták, fontos – krákogja – azt mondták, nekem kell lennem, vagy a Titkos Szövetség tervei megsemmisülnek. De miért én? – Felemeli az arcát, mely nedvedző sebhelyekkel van tele! – Segíts rajtam! – zokogja.

Ami ezután következik, az egy halálos macska-egér játék, ahogy Kriswell feléd tántorog segítségért. Ha hozzád ér, elkapod a pestist és meghalsz. Hacsak nem rendelkezel az AKROBATIKA Speciális Képességgel, *tedd próbára* SZERENCSÉD kétszer! Ha elbuksz bármelyik próbán, Kriswell megérint a fertőző kezével, és a kalandod rettenetes véget ér. Ellenben ha mindkétszer szerencséd van – vagy ha rendelkezel az AKROBATIKA Képességgel – sikerül elkerülnöd a pénzkölcsönző érintését, amíg végül a földre zuhan és meghal. Ha még nincs nálad, találsz egy Vörös Kulcsot a padlón – írd fel a *Kalandlapodra*. Ezután mit teszel?

Átkutatod Kriswell otthonát?	Lapozz a **259**-re.
A máglyához futsz?	Lapozz a **21**-re.
Felmászol a harangtoronyba?	Lapozz a **397**-re.
Benyitsz a vörös keresztes ajtón?	Lapozz a **48**-ra.
Benyitsz a rózsás fogantyús ajtón?	Lapozz a **158**-ra.

328.

Mire visszaérsz az Őrposzt környékére, az Ember-Ork orgyilkos már rég eltűnt. Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **41**-re. Egyébként nincs más választásod, minthogy a késői óra ellenére megkezdd a hajszát Karam Gruul után. Hova mész először? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz a **23**-ra. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

329.

– Nagyon kösz, főnök – veti oda az egyik Felügyelő, ahogy elkapja a kenőpénzt az egyik mohó mancsával (húzd le az Aranytallérokat a *Kalandlapodról*). De ami ezután történik, még neked is meglepetés: a nyomorult nem osztozkodik a pénzen a társával! Tehát a Felügyelők, bárhogy is nézzük, nem jelentenek problémát többé – túlságosan el vannak foglalva azzal, hogy a pénzért harcolnak egymással ahhoz, hogy ehelyett veled és az „ostoba" kéréseddel foglalkozzanak. Lapozz a **110**-re.

330.

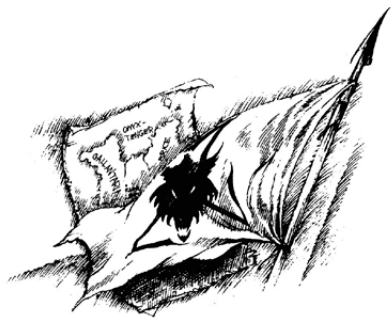
Jubar mosolyogva teszi el a pénzed, miközben kivillantja cigarettától megsárgult fogsorát. Betesz egy érmét az egyik gyűszű alá, aztán munkához lát. A három gyűszűt hihetetlen sebességgel, körkörös mozdulatokkal húzgálja oda-vissza, és hadarva próbálja meg elterelni a figyelmed: – Tíz a kettőért, ennyi az összes, amit tenned kell. Tartsd a szemed a téten, válassz helyesen, és megnyerted mind.

Ha rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel, és meg szeretnéd nyerni a játékot, lapozz a **82**-re. Ha rendelkezel ezzel a Speciális Képességgel, de *veszíteni* akarsz abban a reményben, hogy a bolondját járasd DeMontoval, hogy egy második játékban nagyobb tétért játszhass, lapozz a **311**-re. Ha nem rendelkezel ezzel a Speciális Képességgel, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **82**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **102**-re.

331.

– Nem tudom, miben mesterkedsz, de az én olvasatomban ezt hullarablásnak nevezik. – Channing a torkodnak szegezi a kardját. – Felállni! – Őrültség lenne

bármi mással próbálkozni, mint amit a kádár parancsol, tehát lassan talpra állsz. Két férfi ront neked, és hátrakötik a kezed. – A Város Őrsége nemsokára itt van – mondja Channing ridegen. – Tudni fogják, mi a teendő veled. – A Városőrség! Nemsokára nagy bajba kerülhetsz. Ha rendelkezel a RAVASZSÁG Speciális Képességgel, lapozz a **194**-re, ha nem, lapozz a **290**-re.



332.

Mindenki tudja, hogy senki sem remélheti, hogy az őrök tudta nélkül bejuthat vagy elhagyhatja a Craven Elmegyógyintézetet, tehát egyszerűen odasétálsz az ajtóhoz, és bekopogtatsz. Az ajtó feltárul, és egy felügyelő lép ki rajta – egy felfegyverzett és gusztustalan Troll! – Tűnés! – rivall rád. – Se szoba, se látogatók, se semmi! – Azután visszalép, és bezárja az ajtót. Ismét kopogsz, de nem jön válasz. Nehezedre esik tudomásul venni, hogy egyszerűen odébb kell állnod, otthagyva Matra Ouspenskayát a szorult helyzetében, és vele a valószínűleg Karam Gruul elfogásához vezető láncszemet. Most, ha még nem tetted, ellátogathatsz az Utolsó Polipba – lapozz az **57**-re –, vagy a Maláta Közbe – lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, elmehetsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

333.

Visszahőkölsz Baphet elől, ami hirtelen eltűnik! Az Uralkodó néhány furcsa mozdulatot tesz a kezével, majd így szól: – A teremtmény illúzió volt. Mindazonáltal kiderült, hogy nem vagy birtokában annak a belső erőnek, ami a Követők palástjának viseléséhez szükséges. Nem csatlakozhatsz a magasztos és legtitkosabb Rózsás Kehely Testvériségéhez. Nem részesülhetsz a titkos tanokban.

A Rózsáskelyhesek egyként húzzák ki a hosszú késeiket a palástjuk alól. Nagyot nyelsz! Ha van nálad egy Színházi Kés, lapozz a **116**-ra. Ha nincs, megadhatod magad az Uralkodónak – lapozz a **35**-re –, vagy megpróbálhatsz harcolva utat vágni magadnak kifelé a helyről – lapozz a **179**-re.

334.

Még egyszer és utoljára végiggondolod a Professzor szavait: – Belthegor Útszéli Oltáránál – ezt az istenséget a második élettel hozzák kapcsolatba – találni fogsz egy márványmaszkot, amely az egyik falból emelkedik ki. Azt mondják, aki leveszi a maszkot és felhúzza, Belthegor Ajándékában részesül, de van itt egy kis probléma. Eddig bármely kísérlet, amely a maszk megszerzésére irányult, végzetes volt. Úgy hiszem, a válasz az Oltárt díszítő rendkívüli rúnákban rejlik. Fejtsd meg ezen elfeledett szimbólumokat, és a maszk a tiéd lesz.

Amint eléred a zsúfolt Délikapu-hidat, érzed, ahogy valaki egy papírdarabot nyom a kezedbe. Lehetetlen megmondani ebben az örvénylő tömegben, ki volt az. A papíron ez áll: *Gruul. A Titkos Szövetség. Sanger Jelzőfénye. Most. Bizonyosodj meg róla, hogy nem követ senki.* Ha továbbmész Belthegor Oltárához, lapozz a **210**-re. Ha Sanger Jelzőfényéhez mész inkább, hogy találkozz a rejtélyes kapcsolatoddal, lapozz a **380**-ra.

335.

Gruul megelégelte, hogy folyton beleköpsz a levesébe. Egy zsáknyi gyilkos fekete zselét varázsol elő, ami remegve és imbolyogva közeledik feléd. Vonj le 6 pontot Gruul *Noturájából*. Ha nincs nálad Mora Tao Koponyája, az óriási amőba hirtelen feléd tör, és alaktalan mélységeiben nyel el – kalandod itt véget ér. Ha azonban nálad van a koponya, a jelenés az utolsó pillanatban hátrahőköl, és eltűnik. Ha feljegyezted a „Metet” szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **188**-ra, ha nem, lapozz vissza a **300**-ra.

336.

Csak amikor a válladdal belecsapódsz a bestia arcába, hallod meg a Wyrding üvöltését. Iszonyú fájdalom kerít hatalmába, és repít vissza a szobába. Meggondolatlanul ütköztél össze egy erőteljes Kisebb Varázslattal, és most megiszod a levét. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és 1 pontot a jelenlegi és *Kezdeti* SZERENCSE és ÜGYESSÉG pontjaidból. A Wyrding győzelmi mámorban fodrozódik és torzul el, mialatt az őrök a reszkető tested köré gyűlnek. Ha most megpróbálod elmagyarázni az igazságot Bennet halálával kapcsolatban, lapozz a **107**-re. Ha megtámadod a Kapitányt és az embereit, lapozz a **223**-ra.

337.

Mi… micsoda? Azon kapod magad, hogy elszenderedtél, majd kiugrasz az evezős csónakból. Szemben kinyílik a kocsma ajtaja, és egy baljóslatú alak tűnik fel. A gyanús alak szürke csuklyás köpönyegbe burkolózott tetőtől talpig, kisiet az utcára, és fürgén odébbáll. Az idegen köpönyegének hátuljára a Vérfarkasok Jelét hímezték! Ha követni szeretnéd a férfit, lapozz a **139**-re. Ha nem követed, és szerepel a „Sukáinám” szó a *Kalandlapodon*, lapozz a **251**-re, máskülönben lapozz a **277**-re.

338.

Még azelőtt elveszted az eszméleted, hogy leérnél a gödör aljára. Hogg csalódottan csettint a nyelvével: – Maga nem úgy gondolta, hogy ezt a hőst keményebb fából faragták, Kilmarney Úr? Nem gond. Egy friss hulla jó pénzt jelent nekünk a piacon – egy heti Fekete Lóra elég, mi? – Majd leugrik melléd a sírba. Kilmarney lead neki egy kötelet. Aznap Mervyn Tillinghast, a kísérleti anatómia doktora vizsgálja meg a tested. Elégedetten nyugtázza, hogy teljesen halott vagy, majd kifizeti a hullarablóknak a szokásos árat anélkül, hogy bármit is kérdezne!

339.

Felveszed a lámpást a földről, és bemész a kulisszák mögé a folyosóra, ahonnan öt másik ajtó nyílik. Az első a konyhába vezet, ahol 2 adag *Élelmet* találsz, amit eltehetsz. A második ajtó egy irodába nyílik, ahol egy faszekrény van. Már épp bemennél ebbe a szobába, amikor füst csapja meg az orrod. A folyosó előtted lángokban áll, és a tűz természetellenes gyorsasággal terjed feléd! Ha e veszély ellenére meg akarod vizsgálni a faszekrényt, lapozz a **84**-re. Ha inkább sietősen elhagynád az épületet, lapozz a **383**-ra.

340.

Kiennar Ritkaságainak Boltja egy csendes sikátorban fekszik a forgalmas Frisshús Piac mellett. Amint átléped a félig rejtett ajtó küszöbét, felidézed magadban a Professzor szavait:

– Menj Kiennarhoz és mondd neki, hogy én küldtelek. Ő innentől megteszi a magáét.

Egy kicsiny csengő csilingel a fejed felett, amint belépsz a misztikus ókor elfeledett világába. – Segíthetek? – kérdezi Kiennar a pultja mögül. Nem vesztegeted az idődet, elmondod neki, amiért itt vagy. Ahogy beszélsz, hideg veríték kezd gyöngyözni rajta, amikor befejezed, megkérdezi: – Elmondta Van Heldenghast, mit szándékozik megvenni? – Remegő ujjakkal a pult mögé nyúl, és egy rézvörös porral töltött üvegfiolát vesz elő. – Elmondta, hogy ezt a szárított vért fogja megvenni? Ez nem *akármilyen* vér, de nem ám, ez a vér Milescu Báró, Vannan Vámpír Urának vére! – Megdöbbent sóhaj hagyja el ajkad. – Még mindig meg akarja venni? – Kiennar önelégült mosolyra húzza a száját. – Ha igen, az negyven Aranyába fog kerülni. – Ha ki akarod fizetni, húzz le 40 Aranytallért a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **258**-ra. Ha kell a vér, de nem tudsz vagy akarsz ennyi pénzt fizetni, lapozz a **109**-re. Ha mégis inkább otthagynád a vért Kiennarnál, írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

341.

A testek tömegének közepébe veted magad és vársz, amíg az ideges ajtónálló mással van elfoglalva, majd megindulsz. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel, sikerül befurakodnod akadály nélkül – lapozz a **130**-ra. Viszont ha nincs meg ez a Speciális Képességed, az őr nyakon csíp. – Álljon meg! Ez három fényesarcú lesz – kiáltja. Ha kifizeted a belépőt, húzz le 3 Aranyat a *Kalandlapodról*, majd lapozz a **130**-ra. Ha nem akarsz fizetni, akkor nem mehetsz be – írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

342.

Úgy tűnik, Gruul már teljesen a kontrollálhatatlan őrület határára került. Miután eldobod a fáklyát, lenyugszik. Kivezet a faluból – a köd és a Ködjárók nem állítanak akadályt elé – tehát nekivághattok mindketten a Royal Lendle-be vezető hosszú útnak. Gruul lemondott róla, hogy legyőzzön, így egész gyorsan tudtok haladni az úton. A baj mégis lecsap rád a tizedik kilométer megtétele után! A halál villámai sújtanak le az égből, és a foglyod károrvendően így szól: – Gruul sikerrel járt! Meghódította a *Notura* erejét. – Karam Gruul Mandragóra másolata a szemed láttára ölti vissza természetes, növényszerű alakját! A vereségtől keserűség tölt el, ahogy a *Notura* pusztító villáma kifordítja a tested!

343.

Ahogy sétálsz az Utolsó Polip irányába, meghallod, hogy a sikátorból valaki téged hív. A félhomályban éppen csak ki tudod venni egy magas vékony ember alakját. Selyemköntösbe burkolózott és egy lepellel fedte el arcát. A bal kezét üdvözlésre nyújtja. – Azzal, hogy folyamatosan keresztbe húztad számításomat, bizonyítottad rátermettséged. Vess egy pillantást a lábamra. – Lenézel, és látod, hogy a férfi egy kisebb dombnyi Aranytalléron áll. – Csatlakozz a csapatomhoz, és ez az arany, ami több, mint amit a Törvényhozó Tanácstól bármikor is fizetségként remélhetnél, a tied. – Mit teszel?

Színleled, hogy elfogadod a lepelbe burkolt ember ajánlatát?	Lapozz a **34**-re.
Odaugrasz, hogy megtámadd?	Lapozz a **375**-re.
Nekidobsz egy mágikus gömböt, ha van nálad?	Lapozz a **227**-re.
Visszautasítod, és egyszerűen odébbállsz?	Lapozz a **399**-re.

344.

Mawn Pretoragus a Ördög közben lakik, ami egy kietlen terület, ahol folyamatos magány honol az állandó köd fátyla mögött. Megborzongsz, amint belépsz a ködbe, és elindulsz Pretoragus lakhelye felé. Ahogy közeledsz, hányinger kerülget, a Nekromanta szentélyének falai ugyanis mintha folyamatosan mozognának! Te azonban félreteszed kétségeidet, és bekopogsz a különösen hullámzó ajtón. Egyszer… kétszer… kopogtatásod hangja visszhangzik a ködben, de nincs válasz. Meg mered próbálni a kilincset? Ha igen, lapozz a **176**-ra. Ha inkább nem, nincs más, amiért itt maradj – írj fel 2 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

345.

Channinghez lépsz, és elmondod neki, hogy szeretnéd az egyik kutatócsoportot vezetni. Bólint, és egy meglehetősen komoly kinézetű társaság élére állít. Az emberek alig várják, hogy elkezdjék a keresést, tehát nem vesztegeted az idődet, elindulsz lefelé a Kocsis úton. Ha van valami nyomod a Sokkoló hollétére vonatkozóan, lapozz ahhoz a ponthoz, aminek ismered a számát. Viszont ha nem vagy teljesen biztos benne, hol kereshetnéd a gazembert, lapozz a **73**-ra.

346.

Micsoda különös őrültség ez? Alig hiszel a szemednek, ahogy a fekete vadlovak a kocsit a mély folyó mocskos vizébe húzzák. A nehéz kocsi elé fogott lovak megbokrosodva küzdenek a fullasztó áradat ellen, de téged nem láncol semmi a kocsihoz, képes vagy szabadon elúszni a süllyedő járműtől. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **363**-ra. Ha nem jársz szerencsével, lapozz a **309**-re.

347.

Előreszökkensz, és megragadod a denevért a bőrszárnyainál fogva. Ahogy visszahúzod a teremtményt a szobába, beléd mar a tűhegyes karmaival.

Vérdenevér	ÜGYESSÉG 5	ÉLETERŐ 6

Ha végeztél a denevérrel, alaposabban is átkutathatod a szobát – lapozz a **326**-ra –, vagy el is hagyhatod, és próbálkozhatsz az északi ajtóval – lapozz a **386**-ra –, vagy a keletivel – lapozz a **141**-re.

348.

Először úgy tűnik, mintha Crabb Igazgatóhelyettes készülne felrobbanni a dühtől, de aztán, amikor látja, hogy te vagy az, feláll, és feléd biccent: – Meggondolta magát, mégis kérne valami frissítőt? – kérdezi. Ha igent mondasz, lapozz a **36**-ra. Máskülönben azt mondod Crabbnek, hogy elkeveredtél, elnézést kérsz a zavarásért, majd visszamész az előtérbe. Itt választhatsz egy újabb ajtót, amit eddig nem próbáltál. Melyik feliratú ajtót nyitod ki?

Nagy Kacaj?	Lapozz a **220**-ra.
Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Nagy Fújtató Bika?	Lapozz a **287**-re.
Dagadt Férgek?	Lapozz a **117**-re.

349.

Kekiszínű festék, hamis agyarak, durvaszálú paróka, pettyes zubbony – tökéletes Ork gazfickó álruha! Az összes, amit tenned kell, hogy teljessé tedd az illúziót, az az, hogy összegörnyedj, és öt másodpercenként köpj egyet. Elgyakorlod néhányszor, aztán érzed, hogy egy tőr hegye szegeződik a torkodnak. Az egyik felügyelő véletlenül rád talált. – Mit gondolsz, ki vagy te, mi? – morogja. Azt válaszolod, hogy sürgős üzeneted van, amit csak az egyik „nagyfejesnek" adhatsz át. Ha rendelkezel a RAVASZSÁG Speciális Képességgel, lapozz a **224**-re. Ha nem rendelkezel vele, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **224**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **153**-ra.

350.

Mielőtt bármit is tehetnél, Conrad megint előtted áll. Csillogó macsétájával becserkészett a Mániákus Őr, a két lábon járó könyörtelen halál.

Conrad,
a Mániákus Őr ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 12

Ha győztél, lapozz a **293**-ra.

351.

A kérésed felkelti a tulajdonosnő érdeklődését. Előrehajol, miközben cinkos tekintettel néz rád. – A testvériségről? – suttogja sejtelmesen. – Ki akarja tudni? – Ha briciai nemesnek álcáztad magad vagy rendelkezel a RAVASZSÁG Speciális Képességgel, lapozz a **168**-ra. Máskülönben lapozz a **145**-re.

352.

Elszánt védekezéseddel legyőzted a vérszomjas Bárót, aki a földre zuhan. Mielőtt halálos sebei gyógyulni kezdenének, lesújtasz rá a kihegyezett karóval, és mélyen a szívébe mártod. A Báró hörgő sikolya messze száll a földöntúli széllel, és nemsokára még egyszer újra porrá válik. A fekete port elfújja az erős fuvallat, a Bárót az örökkévalóságba taszítva. Húzd le Milescu Báró Vérét és a karót a *Kalandlapodról*, de írj vissza 1 SZERENCSE pontot a fényes győzelemért. Most lapozz vissza ahhoz a fejezetponthoz, ahonnan idelapoztál, és folytasd a kalandodat.

353.

Abban a pillanatban, ahogy a nyálkás kígyó felé lendülsz, felfedi az álcáját, és feléd fordul. Két hosszú méregfog nő ki az ínyéből, de szerencsédre úgy tűnik, hogy mostanában csapolta le a mérgét. Mindazonáltal a Xen-Vipera egy sikamlós ellenfél, aki menekülést forgat a fejében. Minden Harci Kör elején *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, folytasd a csatát a hagyományos módon, de ha nincs szerencséd, a Xen-Vipera elmenekül. Amikor ez okból *próbára teszed* SZERENCSÉD, ne vond le a szokásos 1 pontot a SZERENCSÉDBŐL.

Xen-Vipera	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 7

Ha a Xen-Vipera elmenekül, lapozz a **9**-re. Viszont ha 3 pontra vagy kevesebbre csökkented ÉLETEREJÉT, lapozz a **146**-ra.

354.

Hogg megkönnyebbülten sóhajt fel. – Ó, hát maga az! Egy pillanatig jól behúzott minket a remek tréfájával. Ha nem ért volna hozzá a kereszthez, aszittem volna, hogy vámpír! – Ezután harsogó nevetésben tör ki. Elég ostobán érzed magad, leveszed az álruhád, és segítesz magához téríteni az ájult Kilmarney-t. Amikor ezzel végeztetek, a hullarablók egy jelöletlen sírhoz vezetnek a hátborzongató temető mélyére. – Odalent van – mondja Hogg – az elrejtett kriptába vezető ajtó. Azon a helyen találhatja meg a koponyáját.

355

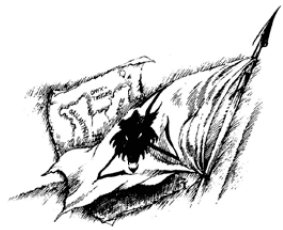
Ezután a gazfickók megragadják az ásójukat, és ásni kezdenek. Már csípőig ástak le a sírban, amikor Hogg lihegve így szól: – Könyörgöm! Nem tok tovább ásni. A tüdőm majd' kipukkad. Jobban tenné, ha segítene, ha azt akarja, hogy gyorsan végezzünk. – Ha nekikezdesz az ásásnak, lapozz a **98**-ra. Ha inkább boldogan kivárod, amíg a férfiak kipihenik magukat, lapozz a **202**-re.

355.

Abban a pillanatban, ahogy a lábad leér a talajra, egy hálóba kerülsz, és a levegőben himbálódzol. Ez nem valami hagyományos háló, hanem éles, vékony drótból készült – drótból, ami elkezdett összeszűkülni! Csak perceid vannak rá, hogy kiszabadítsd magad, mielőtt a zsugorodó fémháló átvágná a tested! Ha rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel, lapozz a **166**-ra. Ha nem, *tedd próbára* ÜGYESSÉGED, és adj 2 pontot a dobott számhoz, hogy tükrözze jelen helyzeted egyedi nehézségét. Ha sikerült a próba, lapozz a **166**-ra, ha elbuktad, lapozz a **373**-ra.

356.

– Átok a szerencsédre, Fejvadász – veti oda neked Gruul. Ezután ujjaival egy Gonosz Szemet rajzol előtted. Vonj le 2 pontot Gruul *Noturájából*. Ha nálad van Argolis Lánca, Gruul furcsa mozdulatának nincs rád hatása, de ha nincs nálad a lánc, vesztesz 1 SZERENCSE pontot. Most pedig, ha felírtad a „Metet" szót a *Kalandlapodra*, lapozz a **188**-ra, máskülönben lapozz vissza a **300**-ra.



357.

Amikor eléred a sikátort, látod, hogy nem vezet sehova. Nem találsz semmilyen jelet, ami a Sokkolóra utalna, a hírnevének megfelelően vált köddé. Vagy legalábbis úgy tűnik, de ahogy megfordulva odébbállnál, megbotlasz egy csatornafedél kissé kiemelkedő peremében. A teremtmény biztosan a csatornában „tűnt el"! Figyelembe véve, hogy egérutat nyert az ellenfeled, soha nem tudnád megtalálni jelen pillanatban odalent a bűzös labirintusban. De ha az utad újra keresztezi az övét, esélyed lehet rá, hogy használd a tudásod. Ha így alakul, lapozz a **378**-ra (jegyezd fel ezt a pontot a *Kalandlapodra*). Nyersz 1 SZERENCSE pontot a felfedezésért. Most el kell hagynod a kikötő területét, és folytatnod kell a vadászatot. Hová indulnál? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve, ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

358.

Lepillantva öt pár maszkhoz vezető lábnyomot veszel észre. A nyomok állapotából ítélve gyaníthatóan egy órán belül keletkeztek. A kőből készült műalkotáson a maszk körül friss karcolásokat is látsz és… várjunk csak egy kicsit! Nincsen lábnyom, ami *elvezetne* a maszktól. Lapozz a **159**-re.

359.

– Én – nyilatkoztatod ki feszesen kihúzva magad – vagyok a Városi Orvos, és azért jöttem, hogy pusztán anatómiai érdeklődésből begyűjtsek egy mintát. Az egyik ember kezét, akit oda felakasztottatok, Csont-Rothadás rágta szitává, ez egy degeneratív betegség…

– Pofa be! Dugulj el, te seggfej! Nem érdekel minket a bűzös Csont-Rothadásod. Na, vidd innen a kezet, és húzd el a csíkot! – A Felügyelők nem mondják kétszer. Lapozz a **110**-re.

360.

Ajkaid közül sietősen törnek elő a szavak, de még most is ügyelsz rá, hogy nehogy felfedd titkos küldetésed. – Azért jöttem, hogy megkeressek egy Vámpír Alakváltót. Megölte a Tábornokot, és most szabadon bolyong a toronyban. Mi… várjunk csak egy percet. Ti hárman együtt jöttetek?

A cselednek azonnali a hatása, mindkét őr megáll, és fontolóra veszik, hogy akár a társuk is lehet az az „Alakváltó”. Zavarodottságukat felhasználva előretolakodsz közöttük, és kirontasz az ajtón. Lerohansz a csigalépcsőn, és rövid idő alatt újra Feketerév macskaköves utcáin találod magad. Nincs semmi, ami az orgyilkosra utalna, és mivel későre jár, elhatározod, hogy tovább folytatod az embervadászatot. Hová indulsz most? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz a **23**-ra. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

Közhírré tétetik
Feketerév összes lakójának

Amikor mindenre fény derül a beavatottak lámpásai által, akik tudásukra a messziről jött utazótól tesznek szert, egyedül maradnak a pénzzel, kereskedelemmel foglalkozó, csak fontoskodó emberek, akik állhatatosan becsmérlik továbbra is az összefogásunkat.
A többieknek, főnixmadár módjára, a saját farkába harapó kígyó ellenében keresniük kell, és ránk kell találniuk, akik a tudás birtokában vagyunk, hogy a világot szívvel, ésszel és szövetséggel lehessen vezetni.
A bölcs és fenséges nem pusztítja el az Utolsó Polipot, hanem e helyen tanulmányozza az átalakulás csodás művészetét, és ezentúl a Rózsás Kehely Örök Testvériségének kegyelmét és boldogságát keresi.

361.

Megbizonyosodva róla, hogy mindenki más számára jól látható helyen vagy a kocsmában, egyedül álldogálsz tovább a sarokban a hosszú, L-alakú pult végén. Egy nyomtatott papír van a falra szögezve, ami valami sosem hallott rendnek, a Rózsás Kehely Örök Testvériségének hirdeti az erényeit (olvasd el a szemközti oldalon).

Ha briciai nemesnek álcáztad magad, akkor lapozz a **289**-re, máskülönben lapozz a **135**-re.

362.

A Határ-folyó csendes ma éjjel, de mi a helyzet az Utolsó Polippal? Nem tudod elterelni róla a gondolataidat. Azon töprengsz, mi folyhat azon a nyomorult helyen. Egy madár száll feletted. Nem, nem madár… A Jai-Hulud varázsló-orgyilkos repül át az égen, és ér földet melletted. A Jai-Hulud hihetetlen akrobatikus képességét fokozza a varázsereje. Ha rendelkezel az AKROBATIKA Speciális Képességgel, hagyományosan küzdj meg az ellenfeleddel. Ha nem rendelkezel a képességgel, minden Harci Körben dobj három kockával az ellenfeled nevében, és a két legnagyobb szám segítségével add meg a Támadóerejét. Az orgyilkos aljas kacagásban tör ki, miközben kinyitja ikerpengéit, majd előrelendül.

Jai-Hulud	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 8

Ha győzöl, lapozz az **54**-re.

363.

Nem tartott sokáig visszaúsznod a rakpartra, és nemsokára egy elhagyatott raktárépület árnyékában kapkodsz levegő után. Fázol és egyedül vagy, ám hirtelen eszedbe jut, hogy ezt a területet mindenki messze elkerüli a sötétség óráiban, mert ez a Sokkoló birodalma! Úgy hírlik, ez az ismeretlen gonosztevő először halálra rémíti áldozatait, aztán pedig eltűnik az éjszakában. Még mindig ezen a hajmeresztő történeten töprengsz, amikor hirtelen valaki megérinti a vállad, amitől ijedtedben majdnem kiugrasz a bőrödből. Megnyugszol, amikor rájössz, hogy egy ártalmatlan öreg koldussal állsz szemben. – Aggy egy aranyat – köhécsel – és elmondom mit láttam tennap íccaka. – Ha adsz a koldusnak egy Aranyat, lapozz a **2**-re. Ha inkább nem adsz, lapozz a **44**-re.

364.

A köpeny és a metszőfogak hibátlanul illeszkednek. És miután némi fekete port kensz a szemed köré és egy kevés pirosat az ajkadra, az illúzió tökéletessé válik. Rövid idővel később meglátod Kilmarney-t és Hoggot, ahogy feléd tartanak. Mindketten egy-egy ásót cipelnek. Elfojtva a nevetési ingert, kilépsz és megvillantod a fogaid. Mindketten rettegve hajítják el az eszközöket, majd Hogg sikítani kezd, Kilmarney pedig elájul.

– Csendet! – ordítasz. – Most, hogy a temetőm mellé tévedtetek, engedelmeskedni fogtok a parancsomnak vagy megismerkedhettek az Élőhalott harapásával.

Hogg azonban gyorsan észhez tér. Kiránt egy keresztet a zubbonya alól, és így kiált: – Vissza, te istentelen gazember!

Gondolkodás nélkül előrenyúlsz, és kiütöd a keresztet a kezéből. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd volt, lapozz a **161**-re. Ha nem voltál szerencsés, lapozz a **354**-re.

365.

A kilincs elfordul, és egy méregbe mártott tű lövell ki belőle, ami éppen elvéti a hüvelykujjad. Csak egy paraszthajszálon múlt! Az ajtó maga zárva van. Ha később találsz egy Rézkulcsot, újra *megpróbálhatsz* erre jönni, még ha normális esetben nem is választhatsz olyan ajtót, amin már átmentél. Most térj vissza az előtérbe, és válassz egy újabb ajtót, amit eddig nem próbáltál. Melyik feliratú ajtót nyitod ki?

Nagy Kacaj?	Lapozz a **220**-ra.
Kaja?	Lapozz a **275**-re.
Dagadt Férgek?	Lapozz a **117**-re.
Lábtörlő?	Lapozz az **58**-ra.

366.

A pajzsot tartalmazó kristálygömb védőereje csak a másik két gömbre működik, önmagát nem védi. Apró darabkákra robban szét, és a pajzs képe eltűnik. A templom légköre máris kevésbé tűnik nyomasztónak – nyersz 1 SZERENCSE pontot. A kardos kristálygömb a szemeid előtt forog, és narancsszínben ragyog fel. A tested ismét összegörnyed a fájdalomtól (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Ha most a kardra sújtasz le, lapozz a **25**-re. Ha a zárra csapnál rá, lapozz a **283**-ra.

367.

Bár egy kissé bűnösnek érzed magad, hogy a rablással ilyen gyarló tettet követsz el, azt tanácsolod Kiennarnak, hogy az egészsége érdekében jobban tenné, ha egyszerűen neked adná a vért. – Rendben van, rendben – hebegi –, vegye el, és az istenek legyenek kegyesek magához. – Elveszed a fiolát a remegő kezéből, és kisietsz a boltból. Jegyezd fel a „Ranneik" szót a *Kalandlapodra*, írj fel 1 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

368.

Felnézel, és egy szivárgó, nagy adag vér csöpög a szemedbe! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Miközben a kínzó fájdalomtól vakon körbebotorkálsz a szobában, alig figyelsz az óriás denevérre, ami belespriccelte ezt a dolgot az arcodba. De amikor kitörölted a fájdalmat okozó cseppeket a szemedből, látod, hogy a denevér a nyitott ajtó felé száll. Ha megtámadod, mielőtt elmenekülhetne, lapozz a **347**-re. Ha hagynád szabadon elrepülni, lapozz a **255**-re.

369.

Hajnalig még hátravan néhány óra, amikor a négy kilométernyi út végén beérsz Penkhullba. Az apró falu képét egy magasztos harangtorony határozza meg, a főtéren áll – ahol egy embert is találsz, aki testeket rak halomba egy máglyán! A férfi mogorván szólal meg: – Nem tudod, hogy pestis ütötte fel a fejét Penkhullban? Ködjárók hozták magukkal. Nézd!

Megfordulsz, és látod, hogy ködfal ereszkedik a falu köré. A férfi szemei nagyra nyílnak a rémülettől: – Jönnek! – A ködből Zombiszerű teremtmények tucatjai lépnek elő. A férfi megpróbál elmenekülni, de a Ködjárók elkapják. Három épület áll egy futásnyi távolságra: az egyik ajtajára vörös keresztet mázoltak, egy másik ajtófogantyújára rózsa alakját vésték, a harmadik ajtó felett mérlegkart formázó fából készült cégér függ. Mit teszel?

A máglyánál alakítod ki állásod?	Lapozz a **21**-re.
Felmászol a harangtoronyba?	Lapozz a **397**-re.
Benyitsz a vörös keresztes ajtón?	Lapozz a **48**-ra.
Benyitsz a rózsás fogantyús ajtón?	Lapozz a **158**-ra.
Benyitsz a fából készült jelkép alatti ajtón?	Lapozz a **286**-ra.

370.

Conrad utolsó alkalommal keresztezi utadat, mely valószínűleg végzetes találkozás lesz, amikor az égő levegő szaga felcsap odalentről, és hirtelen letaszítja őt a létráról. Hadonászó karokkal zuhan bele a pokol hullámzó tüzébe. A korláthoz rohansz, hogy lenézve ellenőrizd,

ezúttal valóban meghalt-e, de testes alakját elnyelte már a tűzvész. Attól félve, hogy te is a lángok martalékává válsz, kirohansz a keskeny erkélyre. Innen csak egy lehetséges út vezet lefelé: ki kell ugranod, hogy megragadhasd a malom egyik lapátját, amibe kapaszkodva le tudsz jutni a földre. Ha rendelkezel az AKROBATIKA Speciális Képességgel, lapozz a **320**-ra. Ha nem rendelkezel vele, *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **320**-ra. Ha nem jársz szerencsével, lapozz a **150**-re.

371.

Bár a nap magasan süt az égen, és nincs semmilyen fedezék, hogy rejtve mozoghass, olyan halkan haladsz, hogy a Felügyelők nem vesznek észre. A durva röhögésük betölti a levegőt, ahogy tizedszerre is elgáncsolják a koldust! Lapozz a **110**-re.

372.

Az első számú feladatod szerint Gruult Royal Lendlebe kellett volna vinned. Ehelyett maradsz, hogy végignézd, ahogy a katonák egytől-egyig elpusztulnak, a szívük valami természetfeletti félelem szorításában robban szerteszét. Gruul diadalittasan kacag. Meg kell ölnöd, mielőtt túl késő lenne. Aztán érzed – *dobb-dobb* – a szíved egyre gyorsabban ver – *dobb-dobb* – előretámolyogsz – *dobb-dobb* – mellkasi fájdalom – *dobb-dobb* – Gruul nevet – *dobb-dobb* – meg kell – *dobb-do*…

373.

Saját bőrödön tapasztaltad meg, hogy nincs menekvés Karam Gruul aljas dróttunikájából. Az ellenséged utáni hajsza a legszörnyűségesebb módon ér véget.

374.

Leszámolod az utolsó érmét is Hogg kapzsi markába, és kijelented, hogy alig várod a vele való találkozást a temetőben fél óra múlva. – Ja, majd akkor látjuk egymást; nemde, Kilmarney Úr? – A másik férfi egyetértően bólint, majd kivonszolja magát a kocsma ajtaján. Örülsz, hogy elhagyod a Három Törött Ujjat, és csak remélheted, hogy a hullarablók hamar végeznek titokzatos teendőikkel. Tíz perccel később eléred a Meinster Sírkert kapuját, ahol vársz… és vársz… és vársz… A gazfickók átvertek! Már megkapták az aranyad, tehát miért is kerülnének elő, hogy dolgozzanak? Ha rendelkezel a NYOMKÖVETÉS Speciális Képességgel, lapozz a **85**-re. Ha nem, írj fel 2 Órát, majd lapozz vissza a **200**-ra.

375.

Remélve, hogy meglepetésszerűen tudsz nekirontani az ellenségnek, előreugrasz, és pusztító rúgással célzod meg a mellkasát. Ha rendelkezel az AKROBATIKA vagy a KÜZDELEM Speciális Képességek valamelyikével, lapozz a **119**-re. Máskülönben *tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **119**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **185**-re.

376.

Mint mindenki, aki korábban érkezett, a hölgy is belép a kocsmába, és bezárja az ajtót. Mostanra a sörház fényei is kihunytak, teljes sötétségbe borítva a központi szobát. De mi a helyzet a Testvériség gyűlésével? Egy távoli harang éjfélt kongat. Ha nálad van a Rózsás Kehely kitűző, lapozz a **313**-ra. Ha nincs nálad, de megpróbálsz belopakodni a kocsmába megnézni, mi folyik odabent, lapozz a **96**-ra. Ha esetleg a rakparton levő búvóhelyed biztonságos menedékéből kémlelsz tovább, lapozz a **362**-re.

377.

Gondolkodás nélkül kiugrasz a nyitott ablakon, és az alattad futó kemény utcára érkezel. Ha az AKROBATIKA Speciális Képességet használtad, nem sérülsz meg. Azonban ha *próbára tetted* ÜGYESSÉGED, begyűjtöttél néhány horzsolást (vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot). Feltápászkodva látod, hogy az orgyilkos egy vészjósló kinézetű kocsi mellett áll, beszél valakivel, aki a járműben ül, majd elfut a sikátorban. Ha követni akarod a merénylőt, lapozz a **41**-re. Ha inkább a kocsit közelítenéd meg, lapozz a **292**-re. A késői óra ellenére lehet, hogy inkább belekezdenél a hajtóvadászatba. Ha így döntesz, hova mész először? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz a **23**-ra. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

378.

A Sokkolóval történt korábbi találkozásodból származó tudást felhasználva a csapatot egy csatornafedélen át a bűzlő csatornába vezeted le, ami balról jobbra fut. A jobbra induló utat a félelem szaga tölti be. – Nem fogok oda lemenni – morogja az egyikük, egy rémült kocsmáros. – Nem hiszem, hogy a Sokkoló ide egyáltalán lejött.

Sokan értenek egyet vele, felmásznak a csatornából, és elindulnak az utcán. Dobj négy kockával, és add össze a számokat. Ha az összeg magasabb, mint a jelenlegi ÉLETERŐ pontod, szívélyesen egyet értesz velük, és követed a csoportjukat – lapozz a **73**-ra. Ha az összeg ugyanannyi vagy kisebb, mint jelenlegi ÉLETERŐ pontod, úrrá leszel a félelmeden, és úgy döntesz, hogy jobbra fordulsz, és követed a csatornát. Dobj egy kockával, hogy kiderüljön, hány bátor városi bajtárs tart veled. Jegyezd fel a számot a *Kalandlapodra*, majd lapozz a **144**-re.

379.

Kíváncsian nyitod ki az egzotikus parfümillatú borítékot, és elolvasod a levél tartalmát:

Üdvözletem, Fejvadász! Reméltem, hogy korábban összefutunk, még mielőtt a szükségszerű vég elér azért, hogy belekontárkodtál a dolgomba. De túlságosan nagy problémát jelentesz számomra. Ehhez csak gratulálni tudok. Erről a levélről pedig annyit, hogy bőrön át felszívódó halálos méreggel van átitatva, tehát emiatt Neked kell gratulálnod Nekem. A végén csak én, Karam Gruul győzhetek. Most pedig imádkozz az isteneidhez.

Átkozod a saját ostobaságodat, hogy ilyen nyilvánvaló csapdába futottál bele. Ha van nálad egy üveg *Méreg Ellenszérum*, most meg kell innod (húzd le a *Kalandlapodról*). Ha eddig nem tetted, most megnézheted Entador kezében a papírfecnit, lapozz a **167**-re. Egyébként semmi tennivalód nem maradt itt, csak továbbállni – lapozz a **268**-ra. Ha nincs nálad *Méreg Ellenszérum*, csatlakozol Silas Entadorhoz a halálban. Küldetésed véget ért.

380.

Sanger Jelzőfénye Feketerév legmagasabb pontja; egy füves domb, melynek a tetején durva homokkő obeliszk áll. Nagy veszély idején máglya világít az obeliszk csúcsán, hogy figyelmeztesse egész Gallantariát. Vihar tör ki, ahogy mászol fel a dombra, és hamarosan bőrig ázol. Ennél is rosszabb, hogy villámcsapás fenyeget, mert körülötted csapkodnak az istennyilai, ahogy felfelé tartasz. Ez a kőtömb 10 méter magas és négy méter széles, és egyik oldalára kapaszkodót vájtak, ami az idők folyamán már összetöredezett. Az obeliszk lábánál egy Obisiai Ragadozó áll. Ezeket a hihetetlenül erős és ritka gyilkológépeket élő fémbőrbe zárták! Már megint csapdába estél! Ha megtámadod a lényt, lapozz a **112**-re. Ha elmenekülnél, lapozz a **15**-re. Ha inkább valami mást tennél, lapozz a **279**-re.

381.

Amikor felérsz a torony tetejére, lepillantasz a falura, és látod, hogy a létrát összetörték, és mindenfelé Ködjárók vannak! Az egyetlen, amit itt tenni lehet, hogy… megkongatod a harangot! Amikor a vasharang megkondul Penkhull felett, a Ködjárók félelemtől nyöszörögve indulnak a falu külterületére, ahol megállnak és várnak. Ameddig nem próbálod meg elhagyni a falut, biztonságban vagy a Ködjáróktól, azonban ha a jövőben azt az utasítást kapod, hogy szállj szembe eggyel, hagyd figyelmen kívül: nem kell megküzdened senkivel. A Titkos Vezetőket azonban továbbra is meg kell találnod, ezért lemászol a toronyból. Mit teszel most?

Odamész a máglyához?	Lapozz a **21**-re.
Benyitsz a vörös keresztes ajtón?	Lapozz a **48**-ra.
Benyitsz a rózsás fogantyús ajtón?	Lapozz a **158**-ra.
Benyitsz a fából készült jelkép alatti ajtón?	Lapozz a **286**-ra.

382.

Sokkal okosabb ötletnek tűnik, ha az elmegyógyintézet egyik börtönőrének álcázva magad lépsz be oda. Tehát arrébbmész az ajtóból, és a közeli sikátorban foglalod el leshelyed.

Tíz perccel később egy szürkébe öltözött őr sétál el a búvóhelyed előtt, útban az őrültekháza felé. Ha legyőzöd, tied a tökételes álruha. Előugrasz… és egy Troll undorító ábrázatával kerülsz szembe!

Troll Őr	ÜGYESSÉG 9	ÉLETERŐ 9

Ha nyersz, lapozz a **18**-ra.

383.

Csak egy kőhajításnyira vagy a Rohmertől, amikor felcsapnak a lángok mögötted. Az ellenfeleid semmit nem bíztak a véletlenre! Nemsokára az egész épület lángokban áll, és emberek kiáltásai töltik be Kereszt-kulcsot: –Tűz! – Jobban teszed, ha a dolgod után indulsz, mielőtt a Városőrség ideérne. Hová indulsz most? Ha a Craven Elmegyógyintézetbe mennél, lapozz a **393**-ra. Ha az Utolsó Polipot keresnéd fel, lapozz az **57**-re. Ha a Maláta közben kutatnál, lapozz a **207**-re. Illetve ha van rá okod, ellátogathatsz a Papok Kapujához vagy Szelesmalomba.

384.

Figyeled az… az Utolsó Polipot… a kocsmát… Honnan jött az a kocsi? Nem láttad megérkezni. Ásítasz. A szemhéjaid ólomsúlyúak. De figyeled a… a… ásítasz! Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **337**-re. Ha nincs szerencséd, és szerepel a „Sukáinám” szó a *Kalandlapodon*, lapozz a **251**-re, máskülönben lapozz a **277**-re.

385.

Belépsz a Régi Fegyházba, és felidézed a Professzor útmutatását: – Három évvel ezelőtt az egyik elpusztíthatatlan Demotraxot, Argolist, mágikus lánccal kötözték meg, és élve eltemették a börtön alá. Hét nappal később a fogda egy földrengés következtében összeomlott. Argolis azóta is ott fekszik, eltemetve és elfeledve. Meg kell szerezned Argolis Láncát, még ha ez az egyetlen, ami eltemetve tartja is. Egy kevéssé ismert Rigmus segíthet:

Argolis lánctalan,
Ne fordulj tőle el.
Se ne kötözd, se ne üsd,
Helyére visszaküldd.

A láncot félig-meddig a sötét cella földpadlójába temetve találod. Megpróbálod kihúzni – mire az egész padló dübörögve felszakad! Mindenfelé száll a por, ahogy egy magas támlájú szék kirobbanva felemelkedik a szobába. A székhez kötözve ott ül a rothadó Argolis! Miközben minden erejével próbál szabadulni a láncaitól, gurgulázva tör elő belőle az alig megfékezhető gonoszság. – Szabadíts fel! – üvölti. Ha megtámadod Argolist, lapozz a **305**-re. Ha elmenekülnél, lapozz a **81**-re. Ha esetleg teljesíted a kérését, lapozz a **22**-re.

386.

Ahogy eléred az északi ajtót, a résen keresztülfújó légáramlat egyre erősödik. Az ajtó maga megerősített tölgyfából készült, és zárva van. Ha rendelkezel a `ZÁRNYITÁS` Speciális Képességgel, lapozz az **56**-ra. Máskülönben, ha még nem tetted, megpróbálkozhatsz az északi ajtóval – lapozz a **141**-re –, vagy a nyugatival – lapozz a **17**-re.

387.

Odasompolyogsz a bárpulthoz, ahol Eviron áll, majd megszólítod: – Azt hallottam, ez a hely meglehetősen hírhedt. – A tulajdonosnő felnéz a kancsója mellől. – Ó, tényleg? – mordul fel. – Igen – válaszolod –, hallottam néhány igen érdekes történetet erről a helyről. Tud valamit erről? – Environ rosszallóan húzza össze a szemöldökét. – Mégis, miről is pontosan? – Mit mondasz?

A Sokkolóról? Lapozz a **13**-ra.
A Vérfarkasok Titkos Szövetségéről? Lapozz a **145**-re.
A Rózsás Kehely Örök Testvériségéről? Lapozz a **351**-re.
Karam Gruulról? Lapozz a **233**-ra.

388.

Egy közeli fához kötözöd Gruult, majd csatlakozol a férfiakhoz, akik immár leszálltak a lovukról, és felvették a harcállásaikat a domb tetején. A levegő pattanásig feszült. Ez nem egy szedett-vetett bagázs, akik megrohamoznak, hogy elpusztítsanak, hanem egy edzett harcosokból álló erkölcstelen csapat. Megacélozod magad, ahogy a Titkos Szövetség lovasai támadást indítanak a dombon felfelé. A következő csetepaté alatt egyszerre kell megküzdened három ellenfeleddel:

	ÜGYESSÉG	ÉLETERŐ
Holló Fejedelem	6	8
Ork Orgyilkos	7	6
Troll Kínvallató	8	9

Ha nyersz, körülnézel, és látod, hogy az esélyek ellenére a bajtársaid hősies csatát vívtak, és tiétek a győzelem. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencséd van, lapozz a **240**-re. Ha nincs szerencséd, lapozz a **310**-re.

389.

Felemeled a kör alakú csapóajtót, és lemászol a malom szűk pincéjébe. Az alacsony mennyezetű szoba csupasz, egy nagy szobornak nyújt menedéket, ami a túloldali falnál áll: egy kőből készült vízköpő, vad, nyitott száját valamilyen fémrács zárja le – és a szemei, mint két smaragdékszer ragyognak fel a homályban. Eltakarod a szemeidet, mire egy hang tör elő a szobor mozdulatlan ajkai közül: – Jelentést! – A vízköpő biztosan valamiféle mágikus közvetítő lehet. De mi ez a torokhang? Lehetséges, hogy Karam Gruulé? Még egyszer felcsattan: – Zaar! Jelentést! – A vízköpő zöld szemei még fényesebben ragyognak. Ha „jelenteni" szeretnél, lapozz a **262**-re. Ha inkább csendben maradnál, lapozz a **241**-re.

390.

– Na, ez nem valami udvarias öntől – nyögi ki Hogg – és egyáltalán nem is túl sportszerű. Kilmarney Úr és szerénységem irtó szomorúak lennénk, ha visszautasítaná, hogy bimbózó egyezségünket egy pohár itókával pecsételjük meg. Na, jöjjön, itt van, ni. Ürítse ki a kancsót és borítsunk fátylat örökre erre a félreértésre. – Ha rendelkezel a BŰVÉSZKEDÉS Speciális Képességgel, lapozz a **72**-re. Ha nem vagy birtokában, és meg akarod inni a sört, hogy felvidítsd a hullarablókat, lapozz a **11**-re. Ha esetleg rendíthetetlenül ragaszkodsz ahhoz, hogy visszautasítsd, akkor lapozz a **174**-re.

391.

Felnyúlsz, megragadva a rudat – és fájdalmasan felordítasz, ahogy három ujjad csobbanva esik a vízbe! A keresztrúd tetejére egy borotvaéles pengét illesztettek. Természetesnek tűnt, hogy fel kell nyúlnod a rúdhoz – ahogy az a tizenkét ember is tette előtted, aki beleesett a verembe. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és 1 pontot a jelenlegi és *Kezdeti* ÜGYESSÉGEDBŐL. Elszorítod a megcsonkított kezed, miközben a víz tovább emelkedik. Ha még nem tetted, most felmászhatsz a létrafokokon – lapozz a **140**-re. Egyébként nem maradt más hátra, csak hogy csendben imádkozz az isteneidhez – lapozz a **170**-re.

392.

Abban a pillanatban, ahogy eldöntöd, hogy megküzdesz a hölggyel, hátralép, és előrántja a sétapálcába rejtett tőrét! A kora ellenére igencsak kiváló ellenfélnek tűnik.

Monoklis Hölgy	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 10

Egy Harci Kör után lapozz a **126**-ra.

393.

Bizonyos, számodra megfejthetetlen okból a gyógyíthatatlan őrültek számára fenntartott Craven Elmegyógyintézet számít Feketerév egyik legnépszerűbb turistalátványosságának. A szegény párák fizetnek azért, hogy a város legalávalóbb nyomortanyájára beléphessenek! Az elmegyógyintézetről szóló mesék számtalan kegyetlen gaztettről számolnak be, a pletyka szerint megfelelő fizetség fejében akár teljesen épeszű embereket is hajlandóak eltüntetni! Így kerülhetett ide Matra Ouspenskaya is. Az őrültek háza egy robusztus, szürke kőépület, csak helyenként töri meg csupasz falának egyhangúságát néhány berácsozott ablak, így hát aggódva közelíted meg a megerősített bejárati kaput. Ha van nálad egy *Ajánlólevél*, lapozz a **232**-re. Ha nincs nálad, de rendelkezel az ÁLCÁZÁS Speciális Képességgel, lapozz a **382**-re. Ha egyik feltételnek sem felelsz meg, lapozz a **332**-re.

394.

A lehető legóvatosabban nyitsz be a mellékajtón, és beosonsz rajta. Odabent annyira sötét van, hogy még az arcod elé tartott kezedet is alig látod. Becsukod az ajtót magad mögött, és előrelépsz. *Tedd próbára* SZERENCSÉD! Ha szerencsés vagy, lapozz a **316**-ra. Ha nincs szerencséd, lapozz a **355**-re.

395.

A kegyetlen Felügyelők hátat fordítanak neked, ahogy arra kényszerítik a koldust, hogy megegyen egy trágyából gyúrt pitét, te pedig eközben lábujjhegyen odaosonsz a bitófához. Ha rendelkezel a LOPAKODÁS Speciális Képességgel és nálad van Mora Tao Koponyája, lapozz a **263**-ra. Ha csak a LOPAKODÁS Speciális Képességed van meg, lapozz a **371**-re. Máskülönben lapozz a **204**-re.

396.

Egy lépés… kettő… előreugrasz, és megmarkolod a jármű hátsó részét. Ahogy a kocsi gyorsul, felhúzod magad a tetőre. A kocsis fogja a gyeplőt, de nem mond vagy tesz semmit. A pozíciódból könnyűszerrel megtámadhatod – lapozz a **266**-ra. Ha bemásznál a kocsiba, lapozz a **137**-re. Ha egyszerűen a helyeden maradsz, és csak figyeled, merre megy a kocsi, lapozz a **163**-ra.

397.

A harangtorony egy faállvány, amit egy haranglábhoz erősítettek, és egy hosszú létra segítségével lehet megközelíteni. Amikor odaérsz a torony aljához, látod, hogy a létrát darabjaira zúzták! Egy Ködjáró sejlik fel a ködből.

Ködjáró	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, dobj egy kockával: ha 6-ot dobsz, elkapod a pestist az ellenfeledtől, és meghalsz. Ha túléled, és ha rendelkezel a MÁSZÁS Speciális Képességgel, felkapaszkodhatsz a faállványzaton – lapozz a **381**-re. Egyébként jobban teszed, ha odébbállsz. Mit teszel?

Odamész a máglyához?	Lapozz a **21**-re.
Benyitsz a vörös keresztes ajtón?	Lapozz a **48**-ra.
Benyitsz a rózsás fogantyús ajtón?	Lapozz a **158**-ra.
Benyitsz a fából készült jelkép alatti ajtón?	Lapozz a **286**-ra.

398.

A legnagyobb óvatossággal fürgén felsasszézol a lépcsőn, és követed az egyenes folyosót Entador bejárati ajtajáig. Kopogtatás nélkül kinyitod az ajtót, és belépsz rajta. Lapozz a **87**-re.

399.

Az Utolsó Polip már megnyitotta ajtaját azoknak, akik kora reggeli frissítőre vágynak. Ha szeretnéd, és csak akkor, ha megvan a megfelelő öltözéked és Speciális Képességed hozzá, briciai nemesnek álcázhatod magad, mielőtt belépnél a kocsmába. Odabent vásárolhatsz egy szívmelengetőnyit a Koszakból. Ha ezt teszed, húzz le 2 Aranytallért a *Kalandlapodról* és írj vissza 4 ÉLETERŐ pontot. A pulttól látod, hogy az asztalok többsége már foglalt. Az egyiknél éppen valamiféle játékot űznek, elképzelhető, hogy pénzt lehet ott nyerni. Vagy esetleg megpróbálhatsz beszélni Evironnal, a goromba tulajdonosnővel – ha a Szövetség tagjai itt szoktak gyűlést tartani, arról biztosan tud. Továbbá lehetnek olyanok ezek között az alja népek között, akik *veled* szeretnének beszélni, de biztosan nem jönnek oda hozzád, hacsak nem vagy egyedül. Tehát mit teszel?

Beszélsz a tulajjal?	Lapozz a **387**-re.
Egyedül állsz a bárpultnál?	Lapozz a **361**-re.
Mész, és csatlakozol a játékhoz?	Lapozz a **70**-re.

400.

Gondolkodás nélkül feldobod a Hexalfát a levegőbe. Az ezüstcsillag kilő, majd széles kört ír le repülés közben, bejárja az egész udvart, mielőtt visszatérne a kezedbe. Ahogy megtette a pályáját, a láthatatlan ellenfeled testet ölt előtted. Ez egy Ektoplazmás Kém, akinek a halála *Noturát* szabadít fel, ugyanazt a misztikus energiát, ami a Hexalfát is hajtja. Minden alkalommal, amikor megnyersz egy Harci Kört, adj ugyanannyi pontot az ÉLETERŐDHÖZ, amennyit ellenfeled elveszített.

Ektoplazmás Kém ÜGYESSÉG 10 ÉLETERŐ 8

Ha nyersz, nem tehetsz mást, minthogy visszamész, és megpróbálkozol a bal kéz felőli ajtóval. Lapozz a **114**-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 Gyikkirály szigete 1989
5. A Skorpiók Mocsara 1989
6. A Káosz Fellegvára 1990
7. A Vértengerek 1990
8. A Hóboszorkány barlangjai 1990
9. Bajnokok próbája 1990
10. A Haláltalizmán 1990
11. A rémület útvesztője 1990
12. Tolvajok Városa 1991
13. A Szamuráj kardja 1991
14. Az Elátkozott ház 1991
15. A Pusztítás Maszkjai 1991
16. A Végzet Erdeje 1991
17. A varázsló kriptája 1993

Kaland Játék Varázslat 3 kötete:

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

Kaland Játék Kockázat (Szukits könyvkiadó):

1. Démonlovagok 1998
2. Zagor Legendája 2001

Kaland Játék Kockázat (Zagor.hu):

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

Kaland Játék Varázslat (Zagor.hu):

A Varázslatok Könyve 2010
A Királyok Koronája 2011

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:

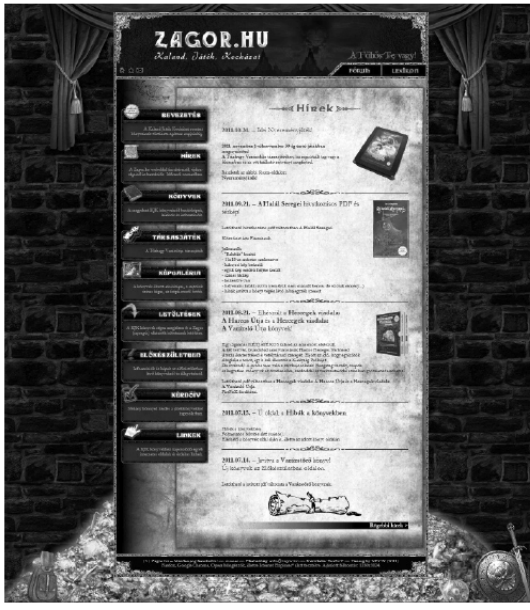
TITÁN 1991

Kaland Játék Varázslat 4. kötete:

4. Királyok Koronája 1993

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
31. A Zombik vére (színes) 2013
32. Árnyékharcosok Legendája 2013
33. Holdjáró 2013

Kaland - Játék - Kockázat weboldal



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

Ne feledd: **A főhős Te vagy!**

ZAGOR.HU

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

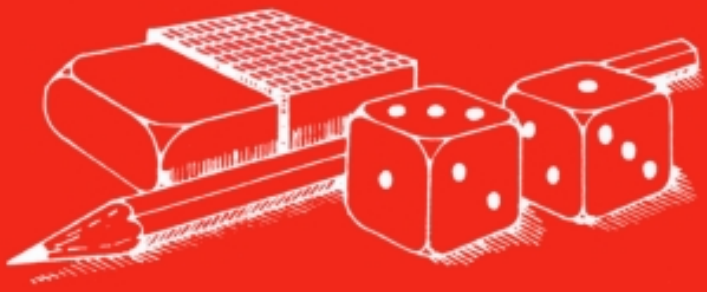
Fogd el Karam Gruult!

A Négy Királyság Háborúja véget ért, de még mindig sok tennivaló maradt. A gonosz hadvezéreket, akik Gallantarián túl, a Kősivatagban ütöttek tanyát, levadászták a fejvadászok. Karam Gruulnak, a rettegett Inkvizítor Hadvezérnek azonban oly hosszú ideig sikerült egérutat nyernie, hogy sokan halottnak hiszik.

Te vagy az egyetlen, aki ezt nem így gondolja. Gruul nagyon is él, és azon munkálkodik, hogy újból kirobbantsa a háborút. Minden fejvadászképességedre szükséged lesz, hogy levadászd, és az igazságszolgáltatás elé állítsd.

TE döntöd el, mikor melyik utat választod, milyen csellel kerülsz ki a csapdából, melyik teremtménnyel csapsz össze.

A játékhoz nem kell más,
mint egy ceruza, egy radír,
két dobókocka, no meg némi szerencse.



A megoldás a TE kezedben van!