

Steve Jackson



# Az Elátkozott ház

Rakéta Könyvek

A mű eredeti címe:

*House of Hell*

Első kiadás:

*Penguin Books Ltd, Harmondsworth,  
Middlesex, England*

*Tim Sell illusztrációival*

Fordította:

*Varsányi Mária*

© Steve Jackson, 1984

Illustrations copyright © Tim Sell, 1984

Hungarian translation Varsányi Mária, 1991

## ***Hogyan küzdj meg az Elátkozott ház lakóival?***

Az Elátkozott ház című könyv kissé eltér az előző Kaland, Játék, Kockázat-könyvektől. Kalandodat fegyver és élelem nélkül kezded meg, és kerülnöd kell, hogy bárki vagy bármi *halálra rémisszen!*

Mielőtt belevágnál ebbe a kalandba, fel kell mérned, mennyire vagy erős, illetve gyenge. Ahhoz, hogy megtudd, mennyire vagy bátor, szerencsés és leleményes, dobókockával kell eldöntened kezdő ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat. A 14. oldalon találsz a *Kalandlapot*, melyre feljegyezheted kalandod részleteit. Ugyanitt jelölheted ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidat is.

Jól teszed, ha ceruzával írod a pontokat a Kalandlapra vagy fénymásolatot készíttetsz erről az oldalról, hogy újabb játékokra is felhasználhasd.

### **ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ ÉS SZERENCSE**

Dobj az egyik kockával. Adj 6-ot a dobott számhoz, és az összeget írd be a *Kalandlap* ÜGYESSÉG négyzetébe. Ez a *Kezdő* ÜGYESSÉGED. Ebben a játékban a Kezdő ÜGYESSÉGED alacsonyabb, mivel fegyvertelen vagy, de lehetőséged lesz rá, hogy fegyvert szerezzen (lásd a FEGYVEREK c. fejezetet a 9. oldalon).

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

Van egy SZERENCSE rovat is. Ehhez egy kockával

dobj, és 6-ot adj az eredményhez, majd az összeget írd be a SZERENCSE négyzetbe.

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

ÜGYESSÉG pontjaid általános harckészségedet jelzik; minél magasabb ez a pontszám, annál jobb. Az ÉLETERŐ pontok jelzik kondíciódat, az akaraterődet, hogy túlélj egy-egy helyzetet, továbbá eltökéltségedet és állóképességedet; minél magasabb az ÉLETERŐ pontszám, annál hosszabb ideig maradhatsz életben. A SZERENCSE pontok mutatják, mennyire vagy szerencsés ember. A szerencse és a szerencsétlenség az a két tényező, mely életedet meghatározza e sátáni helyen.

## A CSATA

Sűrűn találatsz majd olyan oldalakat, ahol azt az utasítást kapod, hogy küzdj meg szellemekkel, ghoulokkal, emberekkel és vadállatokkal. Néha lehetőséget kapsz arra is, hogy elmenekülj, de ha nem - vagy ha úgy döntesz, hogy megtámadod a teremtményt -, a harcot a következő módon kell megvívnod:

Először is jegyezd fel a teremtmény ÜGYESSÉGÉT és

ÉLETEREJÉT a *Kalandlapod* első üres, *Harc a gonosz ellenfelekkel* feliratot viselő rovatába. A teremtmények pontszámait minden alkalommal megadja a könyv, amikor összeecsapsz 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 a magad nevében, és add az eredményt saját jelenlegi ÜGYESSÉG pontjaidhoz. Ez a te TÁMADÓERŐD.
3. Ha a te TÁMADÓERŐD nagyobb, mint a teremtményé, akivel küzdesz, megsebezted. Menj tovább a 4. lépésre. Ha a teremtmény TÁMADÓEREJE nagyobb, ő sebzett meg téged, tehát haladj az 5. lépésre. Ha a két TÁMADÓERŐ egyforma, kivédtetek egymás csapását, és a következő Fordulót az 1. lépéstől előlről kezdheted,
4. Megsebezted a teremtményt, ezért vonj le 2 pontot az ÉLETEREJÉBŐL. Felhasználhatod a SZERENCSEDET is, hogy további sebeket ejts rajta (lásd később).
5. A teremtmény sebzett meg téged, ezért vonj le 2 pontot saját ÉLETERŐDBŐL. De ilyenkor is lehet SZERENCSED (lásd később).
6. Ellenőrizd a teremtmény ÉLETERŐ pontjait vagy a saját pontjaidat és a SZERENCSE pontokat is, ha a SZERENCSÉHEZ folyamodtál (lásd később).
7. Kezdd el a következő Fordulót meglévő ÜGYESSÉG pontjaid alapján, és ismételd meg a lépéseket 1-től

6-ig. Addig játszatsz, amíg vagy a te ÉLETERŐ pontjaid vagy a teremtmény pontjai el nem fogynak (halál).

## FÉLELEM

Éppúgy, ahogy kalandjaid során általában vigyáznod kell rá, hogy ÉLETERŐ pontjaid száma soha ne csökkenjen nullára, az ELÁTKOZOTT HÁZBAN arra is vigyáznod kell, nehogy valaki vagy valami *halálra rémiszsen*. Mielőtt kalandodba belekezednél, dobj egy kockával, és a kapott számhoz adj hozzá 6-ot. Ez a szám jelzi a maximálisan begyűjthető FÉLELEM pontokat. Vagyis abban a pillanatban, amikor ezt a pontszámot eléred a játék során - *véged van*, azaz *halálra rémültél*. Kalandod során sokszor fogsz olyan helyzetbe kerülni, amikor 1 (vagy 2) FÉLELEM pont büntetést kapsz. FÉLELEM pontjaid a nulláról indulnak, és mindig annyival növeled a számukat, ahányszor és amennyi FÉLELEM ponttal büntetnek. Ha FÉLELEM pontjaid elérik a maximumot (tehát azt a pontszámot, amit a játék előtt dob-tál - lásd fent), abban az esetben *halálra rémültél*, és kalandodat be kell fejezned. Jegyezd meg, hogy FÉLELEM pontjaid éppen fordítva működnek: míg ÜGYES-SÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaidból mindig veszt-hetsz, addig FÉLELEM pontjaidat csak gyűjtheted, azaz a nulláról indulsz és a dobott maximumig jutsz el.

## MENEKÜLÉS

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

## CSATA EGYNÉL TÖBB TEREMTMÉNNYEL

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

## FEGYVEREK

Kalandjaidat az ELÁTKOZOTT HÁZBAN fegyver nélkül kezded. ÜGYESSÉG pontjaid ezúttal is azt jelzik, milyen jól tudsz bánni a fegyverekkel. Mielőtt tehát kalandodba belekezdenél, vonj le 3-at ÜGYESSÉG pontjaidból, és jegyezd fel, hogy ez az INDULÓ ÜGYESSÉGED. Mindazonáltal ne változtasd meg KEZDŐ ÜGYESSÉGEDET, mert ez jelzi az összes rendelkezésedre álló ÜGYESSÉG pontot, és ezt használod akkor is, amikor dobnod kell ÜGYESSÉGED ellen. Ha fegyvert találsz (ezt mindig nagybetűkkel szedjük) kalandod során, mindig közöl-

ni fogjuk, hány ÜGYESSÉG pont jár érte. Ezeket a pontokat mindig az INDULÓ ÜGYESSÉGHEZ és nem a KEZDŐ ÜGYESSÉGHEZ kell hozzáadni.

## SZERENCSE

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

SZERENCSEDET a következő módon teheted próbára. Dobj mindkét kockával. Ha a kapott szám ugyanannyi vagy nem nagyobb, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, az eredmény kedvező. Ha magasabb számot dobysz, mint a jelenlegi SZERENCSE pontszámod, balszerencséd volt, és vállald a következményeit.

Úgy hívjuk ezt, hogy „Tedd próbára a SZERENCSEDET!” Minden alkalommal, amikor próbára teszed a SZERENCSEDET, 1 pontot le kell vonnod SZERENCSE pontszámodból. Így hamar rájössz, hogy a SZERENCSÉRE hagyatkozni kockázatos.

### A SZERENCSE *használat*a csatában

A könyv bizonyos oldalain felszólítunk, hogy *Tedd próbára* SZERENCSEDET!, és közöljük, hogy SZERENCSED volt-e vagy sem. A csatákban viszont mindig te döntesz, hogy a SZERENCSED segítségével megpróbálsz-e



komolyabb sebet ejteni azon a teremtményen, amelyet éppen megsebezted, vagy csökkenteni próbálsz-e annak a sebnak a hatását, amelyet a teremtménytől elszenvedted.

Ha te sebezted meg a teremtményt, a fent leírt módon *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha szerencsés vagy, komoly sebet ejtettél rajta, és 2 külön pontot levonhatsz a teremtmény ÉLETEREJÉBŐL. Azonban ha balszerencse ért vagy a seb pusztá karcolás, 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 sebzott meg téged, azért *Tedd próbára a SZERENCSEDET!*, hogy enyhítsd a sebet. Ha SZERENCSED van, sikerült elkerülnöd a teljes csapást. 1 pontot visszaadsz magadnak (2 pontos kár helyett csak 1 pontos kár keletkezett az ÉLETERŐDBEN). Ha nem voltál szerencsés, komolyabb találat ért, plusz 1 ÉLETERŐ pontot vonj le magadtól.

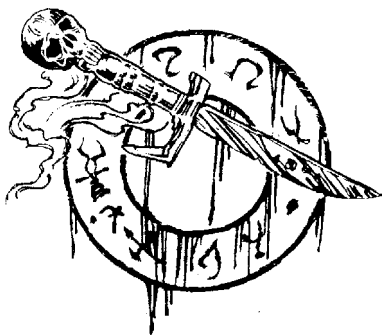
Ne feledd, hogy minden alkalommal le kell vonnod 1 pontot adott SZERENCSE pontszámodból, ahányszor *Próbára teszed a SZERENCSEDET!*

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

ÜGYESSÉG, ÉLETERŐ és SZERENCSE pontjaid sokat fognak változni kalandjaid során. ÜGYESSÉGED (az INDULÓ ÜGYESSÉG pontjaidhoz képest) növekedni fog, ha FEGYVERT találasz. ÉLETERŐ pontjaid viszont harc közben

csökkenni fognak, és visszaállítani evéssel és pihenéssel tudod majd, ha erre külön utasítást kapsz. SZERENCSE pontjaidból minden esetben veszíteni fogsz, ha *Próbára teszed a SZERENCSEDÉT*. Lesznek olyan ritka alkalmak, amikor egy-egy olyan tárgyra vagy személyre bukkansz, mely növelni fogja SZERENCSE pontjaidat. FÉLELEM pontjaid száma minden alkalommal emelkedni fog, ha megijedsz valamitől. Nemegyszer előfordul majd, hogy lehetőséged nyílik a pihenésre, ilyenkor majd a szövegben arra kapsz utasítást, hogy vonj le egy adott pontszámot FÉLELEM pontjaidból.

Ne feledd, hogy ÉLETERŐ, ÜGYESSÉG és SZERENCSE pontjaid száma soha nem lépheti túl a *kezdeti* értéket, sem FÉLELEM pontjaid nem csökkenhetnek nullára.



## TANÁCSOK A JÁTÉKHOZ

Egyetlen helyes út vezet ki az ELÁTKOZOTT HÁZBÓL, és ezt csak többszöri próbálkozásra találod meg. Jegyzetelj, és készíts térképet utad során, ez felbecsülhetetlen értékű lesz az elkövetkező kalandjaidban, és

segít, hogy gyorsan keresztüljuss a felderítetlen részen.

Jegyezz le minden tanácsot, minden üzenetet vagy különleges referenciaszámot, amit kapsz. De vigyázz! Lesznek olyan szobák a házban, melyek halálos csapdák vagy olyan kamrák, ahol halálra rémülsz! Hamar rájössz, hogy a fejezeteket nem szabad egymást követő sorrendben olvasnod. Csak azt a fejezetet olvasd el, amelyet az utasításban megadnak.

Az egyetlen helyes út a minimális kockázatot jelenti, és minden játékos - függetlenül attól, milyen gyenge kezdő pontokkal vág neki -, elég könnyen végigmehet rajta.

Kísérjen szerencse kalandjaid során! Sok sikert!



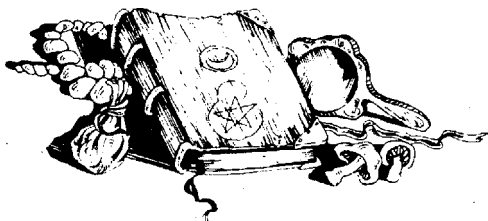
## *Háttértörténet*

Az eső könnyörtelenül veri szélvédőd üvegét. Szemedet kidüllesztve, a volánt két kézzel szorítva kémleled magad előtt az utat, de a nedves sötétségen kívül semmit sem látsz. Bár az ablaktörlő ide-oda csapkodva hősiesen küzd a ráömlő vízzel, mégis alul marad, mert az eső egyre ádázabbul zuhog. Kissé csökkented a sebességedet; fényszóróid elkeseredetten kutatják az utat.

*A fenébe!* Átkokat szórsz az ősz öregemberre, amiért erre az istenverte útra irányított téged. Valószínűleg balról vagy még inkább jobbról a *második* elágazásra gondolt. A vén hülye. Jó viccei vannak! Igaz is, hisz láttad a szemében azt a gonosz csillogást, vagy nem? Azt a baljós tekintetet... De hát ez mégiscsak ostobaság! Egyszerűen rossz helyen kanyarodtál be, és elakadtál a szakadó esőben! Az eső nemsokára eláll - hisz ilyen erővel már nem eshet sokáig -, és akkor majd... **VIGYÁZZ!**



Széleseben balra rántod a kormányt, hogy kikerüld a fényszóróid sugarában szinte a semmiből felbukkanó alakot. Kocsid hatalmasat zökken, ahogy átcsúszik a sziklás útpadkán, és végül az árokban köt ki. Mikor magadhoz térsz, megtapogatod a testedet - szerencsére nem sérültél meg súlyosan, csupán apróbb zúzódásokat szenvedtél. Lassan eszedbe jut, mi történt. *Az az alak!* Biztosan elütötted - gondolod -, kizárt dolog, hogy sikerült kikerülnöd. Azonnal kipattansz a kocsidból, s közben imádkozol, hogy életben találj. Amint visszafelé mész, ruhád teljesen átázik az esőben az úton. Olyan sötét van, hogy alig látsz. *De azt az alakot nem látod sehol!*



Megállsz, és végiggondolod, mitévő légy. Vajon biztosan láttál *valakit*, nemcsak a fény űzött veled rossz tréfát? Igen. Jól emlékszel rémülten feltartott két kezére és fájdalomtól eltorzult arcára, amikor kocsiddal nekicsapódtál. *Az arca!* Volt valami ismerős az arcában. Igen, felismerted, ő volt az az ősz hajú öregember, aki...

Szived kalapálni kezd: nem, *-ez lehetetlen!* A félelemtől reszketve rohansz vissza a kocsihoz, nagy nehezen bedugod az indítókulcsot és erőteljesen elfordítod.

A motor kettőt köhög, majd leáll. Újra indítasz, de ezúttal már nem is köhög a motor. Két kézzel megmarkolod a kormányt és rángatni kezded, hogy megpróbálj életet lehelni az autódba. Az akkumulátor azonban lemerült. Szemmel láthatóan ma este már nem jutsz ki kocsiddal ebből az árokból.

Reménytelen helyzetben vagy, mégis elsősorban az autód izgat. Vajon hol szerzel most segítséget? Mingelfordnál láttál egy autószerelő műhelyt, de az legalább harminc kilométerre van. Mintegy válaszul a kérdésedre, fény villan a távolban. Valaki villanyt gyújtott a hálósobájában. Micsoda szerencse! Vagy húsz kilométerre volt a legutolsó ház, és véletlenül épp valakinek a háza közelében robbant le az autód.



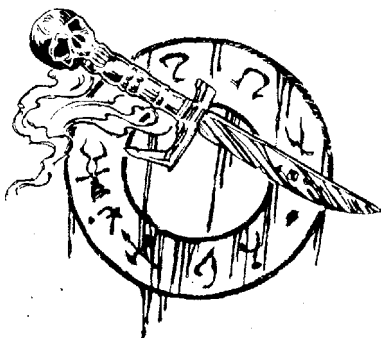
Jól begombolod a zakódat, és kinyitod az ajtót. A kocsiból kiszállva most már alaposabban szemügyre veheted a házat. Nem messze tőled, balra egy kocsit vezet fel a házhoz, amely jó ötperces gyalogútra lehet. Mire odaérsz, bőrig ázol, de másképp hogyan tudnál telefonálni a szerelőnek? Holnap fontos tárgyalásod lesz,

nem késhetsz el. Nem, feltétlenül ott kell lenned. Miután felhívtad a szerelőt, valószínűleg meg is szárítkozhatsz odabenn. Becsapod a kocsid ajtaját, felhajtod zakód gallérját, és elindulsz a ház felé. A felvillanó villám fénye megvilágítja a házat, de te csak az esővel vagy elfoglalva, így nem tulajdonítasz semmi jelentőséget az égi jelnek. A ház öreg - nagyon öreg - és iszonyatosan rozoga. Az ablakban pislákolni kezd a fény. Olyan, mintha bent petróleumlámpa égne, nem villany. Nem veszed észre, hogy a házhoz egyáltalán nem vezet telefonkábel, pedig ha látnád, mindenképpen visszafordulnál.

Amikor felmész a lépcsőn a bejárati ajtóhoz, még nem tudod, milyen sors vár rád.

A mai éjszakádat nem fogod egyhamar elfelejteni...

És MOST LAPOZZ!







## 1.

Felmész a nyikorgó lépcsőkön a bejárati ajtóhoz, majd megállsz és kifújod magad. Annak ellenére, hogy futva tetted meg a kocsidtól az utat, bőrig áztál; különösen a cipőd lett csupa víz. A kocsifeljáró tele volt jókora pocsolóakkal, ráférne már az útra egy kis javítás. Az esőtől védett tornácon lerázod magadról az esőcseppeket, mielőtt odamennél az ajtóhoz. Bár még mindig zuhog, vészterhes csönd honol a környéken. A lenti szobákban sehol nem ég a lámpa. Kissé eltávolodsz a tornác-tól és felnézel, hogy ellenőrizd a fenti ablakokat is, amelyek közül az egyikben még a kocsidból a fényt lát-tad. Most azonban sötét van ott is. A ház teljesen elha-gyatottnak látszik. Ekkor azonban eszedbe jut, hogy későre jár - öt perc múlva éjfél -, valószínűleg már mindenki lefeküdt. Bagoly huhog a távolban; végigfut a hideg a hátadon. Kissé ijesztő a helyzet. Itt állsz egy vadidegen táj kellős közepén az éjszakában, valakinek a különös, roskatag öreg háza előtt, és arra készülsz, hogy felébreszd a házbelieket. Bizonyára nem fognak repesni az örömtől. De hát nincs más választásod, ha egyszer oda akarsz érni a holnapi tárgyalásra - min-denképpen segítségért kell telefonálnod. Odalépsz a bejárati ajtóhoz.

A ház bal szárnya felől halvány fény villan. Valaki lámpát gyújtott! Megkönnyebbülten sóhajtasz fel; végre valaki felébredt. Számba veszed a lehetőségei-det: az ajtó közepén szépen megmunkált kopogtató díszleg, jobb kéz felől meg a kapucsöngő zsinórja lóg. Ha a kopogtatóval zörgetsz be az ajtón - lapozz a 357-re, ha meghúzod a csöngő zsinórját - lapozz a 275-re. Ha előbb óvatosan körüljáród a házat és megnézed, honnan jön a fény - lapozz a 289-re.

## 2.

Most vagy jobbra mész, és megpróbálsz benyitni a Shaitan nevet viselő ajtón - lapozz a 200-ra -, vagy balra fordulsz, és végigmész az átjáró folyosón, amelyből két ajtó nyílik jobbra: az egyiken az Asmodeus név, a másikon az Eblis név olvasható egy kis táblán. Ez a folyosó később ismét beletorkollik a lépcsőházi előtérbe. Lapozz a 272-re.

## 3.

Felkapod a dobozkát, és odamész a tükörhöz. Ismét át-dugod rajta a kezedet, majd visszahúzod. Úgy ítéled meg, hogy nem fenyeget semmilyen veszély. Átlépsz a tükrön... épp az utolsó pillanatban, mert amint eltűnsz, a hátad mögött kinyílik az ajtó. A tükör mögött egy kicsiny szobában találsz magad. Kinyitod a bőr-bevonatú dobozkát, és egy kis Aranykulcsot találsz benne, amit zsebre vágsz. Lapozz a 160-ra.

## 4.

- Ó, egy váratlan látogató? Nos, hogy tetszik a mi kis börtönünk, barátom? Elég kényelmesnek találsz? Jól érzed magad? Nosza! Vágjátok be a ketrecbe ezt a hitvány férget! - A kínzómester embereinek marka megragadja a csuklódat. Odavonszolnak a bal oldali falhoz. - Majd most megmutatjuk a barátunknak, milyen a mi vendégszeretetünk - folytatja a kínzómester. - Milyen szállásra vágyol, kedves barátom? Milyen testhelyzetben szeretnéd eltölteni hátralévő életedet? Guggolva vagy állva? -A kínzómester ördögi kacaja betölti a szobát. Mit válaszolsz neki? Ha a magas ketrecet választod - lapozz a 396-ra. Ha az alacsony ketrecet választod - lapozz a 201-re.

## 5.

Már megágyaztak neked. A szoba nem túl nagy, de a benne lévő tükör szinte megkétszerezi. Az ágynemű ropogós fehér, a kandallóban ég a tűz. Amikor az ajtó becsukódik a lakás mögött, odamész a kandallóhoz. Kissé aggaszt a helyzeted. Ha nem tudsz gyorsan cselekedni, soha nem jutsz el a megbeszélrt tárgyalásra, de ha igaz az, hogy itt nincs telefon, mi a fenét csinálhatsz? Ha nedves ruháidat kitergegeted a kandalló előtt álló székre és lefekszel aludni - lapozz a 23-ra. Ha inkább kilopakodsz a szobából - lapozz az 59-re.

## 6.

Az ajtó lassan kinyílik, és te szorosan a falhoz simulsz. Alacsony, zömök férfi lép be a szobába kétrét görnyedve. Fegyver nincs nála. Beles a szobába, és megvakarja a fejét. Szemmel. láthatólag hallott valami zajt, és most meg van döbbenve, hogy senkit sem lát odabent. Ha kilépsz az ajtó mögül, és felfeded magad - lapozz a 367-re. Ha abban reménykedve, hátha elmegy, inkább rejtve maradsz - lapozz a 25-re.



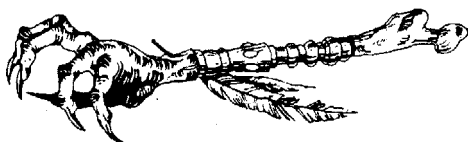
## 7.

A nyomógomb azonban semmiféle rejtekajtót nem nyit ki, és más menekülési lehetőséget nem kínál. Amikor megnyomod, hangosan megcsörren a házban a

csengő! Fejedet két kezedbe temeted. Perceken belül Drumer gonosz grófja ördögi híveinek és szolgálainak a foglya leszel. Ezúttal már nem menekülsz...

## 8.

Leülsz egy masszív faragott székre, és körülnézel. A hall szemmel láthatólag nem olyan, amilyennek kívülről gondoltad. A tölgyfa és tapétaburkolatú falakon körös-körül arcképek lógnak. Az egyik falnál hatalmas, tizenhatodik századbeli asztal áll. Ha megvárod, míg a ház ura előjön - lapozz a 277-re. Ha végignézed az arcképeket - lapozz a 304-re. Ha megpróbálsz megkeresni a telefont - lapozz a 238-ra.



## 9.

Csapj össze a Tűzmanókkal! Egyenként támadnak rád:

<i>Első Tűzmanó</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 4
<i>Második Tűzmanó</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 3

Ahányszor megsebeznek, az a veszély is fenyeget, hogy lángoló testük megperzsel. Vagy vonj le magadtól 3 ÉLETERŐ pontot a szokásos 2 helyett, vagy minden elszenvedett sebesülés után *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van, sikerül kivédned a lángokat,

mielőtt még megégetnének (ÉLETERŐD-ben nem keletkezik kár). Ha nincs SZERENCSED, a szokásos 3 helyett most 4 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Ha a harc során *Elmekülnél* - lapozz a 218-ra, de a Tűzmanók még egy utolsó támadásra lendülnek ellened, miközben menekülsz. Ha megállsz, és felveszed velük a harcot - lapozz a 375-re.



## 10.

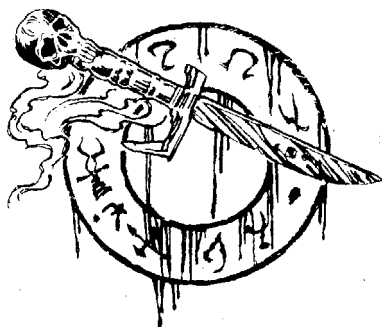
Az Aranykulcs illik a zárba, és elfordítod. Az ajtó kinyílik, és ekkor egy újabb kicsiny szobában találsz magad. A porból és a pókhálóból ítélve ezt a szobát csak nagyon ritkán használhatják. Semmi igazán érdekeset nem találsz itt. A padlón azonban egy lábnyomot veszel észre a porban, majd közvetlenül utána egy másikat. Valaki nemrég itt járhatott! A lábnyomok az ajtótól a jobb oldali falhoz vezetnek. A falban az egyik kilazult követ kivéve megtalálod azt, amiért a lábnyomok tulajdonosa bejött a szobába - egy öntöttvas kulcsot. Kiveszed a résből és megvizsgálod. A nehéz, durván megmunkált kulcsba a 27-es számot öntötték bele.

A kulcsot zsebre vágod - írd be magadnak az érte járó 2 SZERENCSE pontot! Mivel ezen kívül semmi egyebet nem találsz a szobában, folytasd utadat. Lapozz a 204-re.



## 11.

Amint kinyitod az ajtót, hallod, hogy ugyanakkor egy másik ajtó is kinyílik. Valaki jön! Megragadod a kilincset, és besurransz a szobába, majd szép csöndben becsukod magad után az ajtót. Ott vársz meglapulva a sötétben. Az ajtó, melyet az imént hallottál kinyílni, becsukódik, és minden elcsöndesedik. Lehet, hogy valaki ott leselkedik a közeledben? Lapozz a 385-re.



## 12.

Átkutatod a dobozt, de nem találsz benne semmit. Az összes falat végigtapogatod, de mind sima, kivéve a titkos bejárat mellett lévő. Egy hasonló rejtekajtót tapogatsz ki, de semmiféle fogantyút vagy kilincset nem találsz rajta. Lehet, hogy ugyanaz a jelige nyitja ezt is? Elmondod a jeligét, és az ajtó szép lassan kinyílik, mögötte egy újabb szoba tárul fel előtted. Belesel, és akkor látod, hogy szinte a pontos mása annak a szobának, amelyben most vagy! A szobában csupán egyetlen asztal áll, rajta egy doboz. Érdekes! Ha be akarsz menni a másik szobába - lapozz a 133-ra. Ha inkább kimész az előző ajtón, majd felmész az emeletre - lapozz a 293-ra.

## 13.

Bemész a szobába és becsukod magad után az ajtót. A szoba üres. Megkönnyebbülten dőlsz neki az ajtónak, hogy kissé kifújd magad. Ha pihenni akarsz itt - lapozz a 372-re. Ha inkább megpróbálsz az ablakon át elmenekülni - lapozz a 107-re.







## 14.

Iszonyatos bűz csapja meg az orrodát, szinte megbénít. Maga a szoba teljesen kopár, olyan, akár egy sziklaodú. A csupasz földön azonban fej nélküli kecsketemek hevernek szanaszét. Három hatalmas Dán dog mohón lakmározik belőlük. Amikor belépsz a szobába, dühösen fordulnak feléd, amiért megzavartad őket a falatozásban. Iszonyatos pofájukkal vicsorítanak rád. A hozzád legközelebb álló kutya rád veti magát. Meg kell küzdened vele:

*Dán dog*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 5

Ha legyőzöd - lapozz a 94-re.



## 15.

Lenyomod a kilincset, de az ajtó zárva van. Ha van nálad kulcs - lapozz a 212-re. Ha nincs - lapozz a 47-re.

## 16.

- Úgy, szóval Urunk barátja vagy? - kérdezi a kínzómester fogait rád vicsorítva. - Még soha nem láttalak itt. Pedig Urunk összes barátját ismerem. - Azt mondd neki, hogy először jársz a házban, és azért bolyongsz itt, mert eltévedtél. A kínzómestert ugyan nem győzi meg a meséd, de mégsem vállalja, hogy

megsértse ura barátját. - Megmondom, mit teszek - közli határozottan. - *Nem hiszek* neked. De adok neked egy lehetőséget. Ha meggyőzől róla, hogy valóban Uram egyik barátja vagy, elengedlek. Először azonban ki kell állnod egy próbát! Kötd meg a barátunkat, legény! - A kínzómaster segédje odalökdös a szoba közepére, és rákötöz egy kárpadra. Lapozz a 381-re.

## 17.

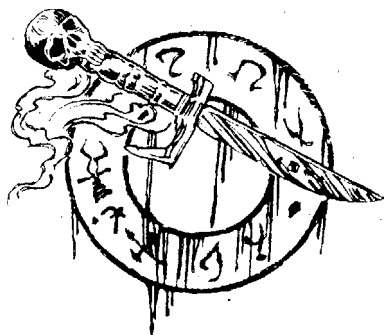
A két férfi kiragadja a kezedből a dobozkát. Egyikük tört ránt elő, és viczorítva feléd dő vele. Bár sikerül elugranod előle, 2 ponttal kell növelned FÉLELEM pontjaid számát. A másik férfi megragadja barátja csuklóját: - Ne vesztegesd az időt! - mondja. - Rejtsd el Urunknak a dobozt, én meg majd elbánok ezzel! - A törrel rád támadó férfi helyeslően bólint és elindul az ajtó felé. Amikor az ajtó becsukódik mögötte, a másik férfi neked támad. Küzdj meg vele!

*Az Úr szolgálója*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 9

Ha legyőzted, elhagyhatod a szobát. Lapozz a 131-re.



## 18.

Elmondja, hogy lenn a pincében sok rejtélyes dolog van... - Akad néhány olyan is, amelyről egyszerűen nem is beszélhetek, mert az életembe kerülne. Uram ugyanis keményen megbüntetne érte, ezt pedig nem szeretném. - Tán mondani sem kell, hogy ettől még kíváncsibb leszel. A Púpos azonban makacsul hallgat. Ha van nálad fegyver, előveheted és ráijeszthetsz a Púposra. Lapozz a 191-re. Ha van nálad konyak, megkínálhatod - lapozz a 93-ra. Ha egyik sincs nálad - lapozz a 347-re.

## 19.

Míg az öregasszony az ágyából fenyegetőzik, átkutatod a szobát. Néhány növényt azonnal felismersz - közönséges szobanövények. Amikor azonban az ablak mellett lévő fűszernövényeket veszed szemügyre, a nő őrjöngeni kezd. Ekkor ragyogó ötleted támad: megfenyegeted az öregasszonyt, hogyha nem válaszol a kérdéseidre, tönkreteszed az „ültetvényét”. Sikítva engedelmeskedik, nehogy baja essék a növényeinek. Mit kérdezel tőle?

Hol találod meg a szürke köntöst viselő mestert?

Lapozz a 388-ra.

Merre vannak a házban a rejtett szobák?

Lapozz a 321-re.

Miféle „ünnepség” lesz ma?

Lapozz a 283-ra.

## 20.

Amikor a Vámpír szolgálai holtan terülnek el a földön, a szörny feltápáskodik, és rád veti magát, hogy végezen veled. Gyorsan fölemeled a fokhagymát, de a

Vámpír állja a sarat. Most mit teszel? Megpróbálkozhatsz a másik ajtóval - lapozz a 270-re, vagy visszamehetsz a bejárat ajtóhoz - lapozz a 90-re.

## 21.

Mész az átjárón. Ha a bal oldali ajtón próbálsz meg be-nyitni - lapozz a 259-re. Ha a jobb oldalin - lapozz a 118-ra.

## 22.

- Hazudsz! - mondja a fogát vicsorítva, miután végig-hallgatja magyarázatodat. - Éppolyan vagy, mint a többiek itt a házban. Mindannyiótokkal végzek! - ordítja, és támadásra lendül. Lapozz a 271-re.

## 23.

Az ágy meleg, kényelmes, és csakhamar elszenderülsz. Almodban különös gondolatok gyötörnek, és felriadsz. Tested csupa víz. Valami zaj ébresztett fel, és csakhamar rájössz, hogy az ajtót csukta be valaki. Körülnézel a szobádban, és ekkor az ágyad mellett egy pohárban átlátszó folyadékot láatsz. *Valaki behozott neked valamilyen italt éjszakára!* Kipattansz az ágyból, és odarohansz az ajtóhoz, de az zárva van. Ha megiszod az italt, amit behoztak neked - lapozz a 45-re. Ha megpróbálsz betörni az ajtót - lapozz a 128-ra.

## 24.

Amikor benyitasz az ajtón, kicsiny szobában találsz magad, ahonnan egy újabb ajtó nyílik. Szemből azonban különös látvány vonja magára a figyelmedet. Úgy érzed, mintha csillámló ködfátyol csüngene alá a fal-

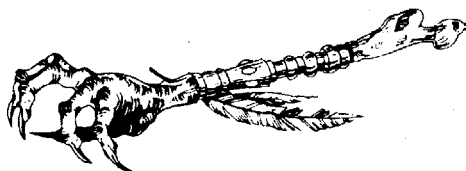
ról, mintha szikrázó vízfüggöny előtt állnál. Odamész, és egyik ujjaddal óvatosan megérinted. Ujjad azonban keresztülhatol a ködfátyolon. Minden bátorságodat összeszeded, és átdugod a fejedet is. A túloldalon jössz rá, mi történt. Egy hatalmas tükrön dugtad át a fejedet a túloldalon lévő szalonba. Szemben falusi tájképet ábrázoló hatalmas falfestményt látsz, a szoba közepén pedig egy asztalt s körülötte hat széket. Kintről, az ajtó elől hangokat hallasz, és gyorsan visszahúzod a fejedet. Ha megvárod, míg tiszta lesz körülötted a levegő, és akkor lépsz át a tükrön - lapozz a 349-re. Ha a szobából kivezető másik ajtón próbálsz meg benyitni a tükör mögött - lapozz a 294-re. Ha inkább visszamész a lépcsőn, és elindulsz lefelé - lapozz a 216-ra.

## 25.

A kis ember újra benéz a szobába, majd vállat von, becsukja az ajtót maga mögött, és elmegy. Ismét egyedül vagy. Vársz néhány percet, majd úgy döntesz, hogy kimeész a szobából. Lapozz a 116-ra.

## 26.

Néhány méterrel följebb, a lépcsőházi előtérben balra egy újabb ajtót találsz. A névtábla szerint ez Mephisto szobája. Ha be akarsz menni - lapozz a 298-ra. Ha nem, elmehetsz mellette a lépcsőházi előtér sarkában lévő két ajtó irányába - lapozz a 287-re.





## 27.

Széthúzod a függönyt és kikémeled. A benti fénytől csak nehezen látsz ki, ezért összehúzod magad mögött a függönyt. Arcodat a rácshoz szorítva kinézel az ablakon. A még mindig zuhogó eső szinte mindent elborít, amikor távoli mennydörgést hallasz. Az égen átcikázó villám fényében olyasmit látsz, amitől hangosan felkiáltasz. Az ablak előtt egy agyonázott, a szélben libegő iszonyatos arcot látsz! Egy akasztott hulla mered rád élettelen szemével. Visszalépsz a függöny mögé, szorosan összehúzod, hogy eltűnjön a szemed elől a szörnyű látvány. Az arc ismerős. *Az öregember a faluból!* 3 FÉLELEM pont jár ezért! Mit teszel most? Ha bebújsz az ágyba és reggelig alszol - lapozz a 231-re. Ha kirohansz a szobából a lépcsőházi előtérbe - lapozz a 121-re.



## 28.

Drumer grófja családjának utolsó sarja. Birtoka hatalmas területen fekszik a ház körül. A birtok egykor virágzó farmergazdaság volt, és ragyogó megélhetést biztosított a családnak. Idővel azonban kezdett minden megváltozni. A gróf nővére harminckét éves korában titokzatos körülmények között elhalálozott. Egy erdei tisztáson találtak rá, nyakán különös karmolások

29-30

nyomaival. A hír gyorsan szárnyra kapott, és a tudatlan parasztok mindenféle boszorkányságról és fekete mágiáról kezdtek fecsegni. Úgy beszéltek a házról, mint amit megátkoztak. Persze teljes képtelenség volt ez az egész, de a farmerek szép lassan kezdték elhagyni a birtokot, és áttelepültek máshová.

Mire mindezt elmeséli, épp befejezed az evést. Franklins ekkor gyümölcsöt, sajtot, kávé és konyakot kínál. Mit kérsz?

Gyümölcsöt, kávé és konyakot?	Lapozz a 224-re.
Sajtot, kávé és konyakot?	Lapozz a 74-re.
Sajtot és kávé?	Lapozz a 319-re.

29.

Amikor a Ghoul elterül, nekiesik a serpenyőkkel teli állványnak. A serpenyők hatalmas csörömpöléssel a földre zuhannak! Vajon meghallhatta valaki? Lapozz a 254-re, hogy megtudd.

30.

Küzdj meg Drumer grófjával! Ha Kris kését hasznalod harc közben, a harc időtartamára 3 ponttal növelöd ÜGYESSÉGEDET!

*Drumer grófja*

ÜGYESSÉG 9

ÉLETERŐ 10

Ha legyőzted - lapozz a 288-ra.



## 31.

Miközben az ajtó felé igyekszel, megcsúszol a kecskék kiömlött vérén, és elvágódsz a földön. A kutyák, élve az alkalommal, rád ugornak. Lapozz a 78-ra, és küzdj meg velük. Mivel elestél és így hátrányos helyzetben vagy, az első négy Forduló időtartamára 2 pontot le kell vonnod a Támadóerődből!

## 32.

Előkapod a fegyveredet, és támadsz. A férfi megpróbál elugrani, de te egyre közelebb kerülsz hozzá. Amikor épp lesújtánál rá, halvány mosolyra húzódik a szája. Lapozz a 326-ra.

## 33.

Nem sokkal távolabb egy ajtóhoz érsz, melynek névtábláján az Azazel nevet olvasod. Ha be akarsz menni ebbe a szobába - lapozz a 358-ra. Ha inkább továbbindulsz balra, majd végigmész a lépcsőházi előtéren - lapozz a 229-re.

## 34.

Mennyire hatásos a meggyőző erő? Dobj két kockával, és a kapott összeget hasonlítsd össze ÜGYESSÉG pontjaid számával. Ha az általad dobott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a 177-re. Ha a dobott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a 22-re.

## 35.

Felcsillan a szemed, amikor felnyitod a doboz tetejét. A vörös bársonnyal bélelt doboz mélyén egy gyöngyház berakásos tűr hever. Ezüstpengéje recés, de ragyogó fényes és borotvaéles. A doboz tetején a következő utasítást olvasod:

*Kris kése*

*Epengét a Pokoltűz Démonjainak - a mi igaz Urainknak - dicsőítésére és szórakoztatására alkották. Kizárólag beavatottak használhatják, de soha nem az Urak jelenlétében.*

Félelem kerít hatalmába, amikor felemeled a kést. Gyöngéden megforgatod a kezedben, majd becsúsztatod a zsebedbe. 3 SZERENCSE pont jár érte! Most pedig el kell döntened, mitévő légy. Ha arra távozol, amerről bejöttél, és a lépcsőn fölmész a földszintre - lapozz a 293-ra. Ha alaposan átkutatod a szobát - lapozz a 12-re.

## 36.

Kimehetsz az éléskamrából. Ha a szemközti ajtón próbálsz benyitni - lapozz a 305-re. Ha az átjárón mész tovább - lapozz a 366-ra.

## 37.

Ott állsz Brewster hercegének (1763-1828) portréja előtt. Elég elegáns pasas, gondolod magadban, ahogy elnézed. De hirtelen visszahőkölsz! Meg mernél esküdni rá, hogy láttad, amint a szeme *megmozdul*. Egy pillanattal később gyanúd beigazolódik. Valóban megmozdult a szeme, és a hall egyik ajtaján pihent

meg. Odanézel. Mi történik itt? A kocsid lerobban, és váratlanul egy gyönyörűen berendezett, elhagyatott házba kerülsz, ahol mozgó arcképek lógnak a falon! Ha visszaülsz a székre, és megvárod, míg vendéglátód visszajön - lapozz a 277-re. Ha azon az ajtón próbálsz meg benyitni, amelyre a portré szeme néz - lapozz a 391-re. Ha akarod, megnézhetsz egy másik képet is. Lapozz a 250-re.

## 38.

Az első betű a D, amelyet Orville megad neked. Azonnal le kell írnod a legelső eszedbe jutó szót, amely ezzel a betűvel kezdődik, mert különben vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot, és Dirk jobban meghúzza a kötelet, amivel a kínpadhoz kötött. Ha leírtad a szót - lapozz a 352-re.

## 39.

Emberfeletti erővel legyőzöd a szem hipnotikus erejét, és becsukod a könyvet. Visszateszed a polcra, és megdörgölsz a szemedet. Még kábult vagy, de legalább megúsztad a dolgot. Úgy döntesz, hogy azonnal kimeész ebből a szobából. Lapozz az 54-re.

## 40.

A doboz megcsörren, amikor hozzáérsz. Kiakasztod a zárat, és fölemeled a tetejét. A dobozban egy parányi kulcsot találsz. Beleillesztetted a kulcsot az ajtó zárjába és elfordítod. Az ajtó kinyílik. Végre kijutsz a szobából. A lépcsőházi előtér sarkában találsz magad, ahol bal kéz felől egy jelzés nélküli ajtó nyílik. Ha be akarsz menni rajta - lapozz a 86-ra. Előtted egy lépcsősor vezet lefelé. Ha erre akarsz lemenni - lapozz a 193-ra.



## 41.

Nekiállsz, hogy megvizsgáld a szekréneysort. Kinyitod az első ajtót: ez egy ruhásszekrény - ruhák, blúzok lógnak a fogasokon. Kinyitod a második ajtót, és riadtan ugrasz hátra! A szekrényben szakadt, hiányos öltözékben két Csontváz látasz. Azzal, hogy rájuk nyitottad az ajtót, megzavartad őket, és most a szemed láttára kelnek életre, és rád támadnak! 2 FÉLELEM pont jár, amiért megrémültél. Egyenként küzdj meg velük:

*Első Csontváz*

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 6

*Második Csontváz*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted a Csontvázakat, körülnézhatsz a szobában - lapozz a 338-ra; vagy kimehetsz innen - lapozz a 243-ra.



## 42.

Az előszoba kissé összeszűkül a lépcsőnél, majd később ismét kiszélesedik. Ha innen balra fordulsz - lapozz a 316-ra. Ha továbbmész az előszobán jobbra, és megpróbálsz jobbra az első ajtón benyitni - lapozz a 217-re.

## 43.

Nekiállsz, hogy megvizsgáld a szekréneysort. Kinyitod az első ajtót: ez egy ruhásszekrény - ruhák, blúzok lógnak a fogasokon. Kinyitod a második ajtót és riadtan ugrasz hátra! A szekrényben szakadt, hiányos öltözőkben két Csontvázat látsz. Azzal, hogy rájuk nyitottad az ajtót, megzavartad őket és most a szemed láttára kelnek életre és rád támadnak. 2 FÉLELEM pont jár, amiért megrémültél. Egyenként küzdj meg velük.

*Első Csontváz*

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 6

*Második Csontváz*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted a Csontvázakat, átvizsgálhatod a többi szekrényt is. Lapozz a 368-ra.

## 44.

Az ajtó nincs kulcsra zárva. Óvatosan benyitasz és beleszel. Valamiféle éléskamrára leltéli a helyiségben körös-körül élelmiszerrel megrakott polcok sorakoznak. Kenyér, szárított hús, sajt, gyümölcs, szárított hal, bor (fehér és vörös) és sütemények sorakoznak, szépen elrendezve. Ha ÉLETERŐDET kissé fel kell töltened, most itt a lehetőség! Jegyezd fel a Kalandlapodon, mit ettél, és lapozz a 227-re. Ha nem kockáztatsz, és inkább nem eszel semmit - lapozz a 36-ra.

## 45.

A folyadék kissé édeskés, olyan, mintha egy kanál cukrot olvasztottak volna fel egy pohár vízben. Alvás közben kiszáradt a szád, ezért egy hajtásra kiiszod. Visszafekszel aludni, s közben azon jár az eszed, vajon ki le-

hetett a látogatód. Csakis Franklins, a lakáj, döntöd el végül magadban. Szép tőle, hogy behozott neked egy kis innivalót, de miért kellett rád zárnia az ajtót? Túl fáradt vagy ahhoz, hogy ezen töprengj, és az ágyon összeszekuporodva magadra húzod a takarót. Egyszer csak szédülni kezdesz, forog veled az egész szoba. Túl későn jössz rá, hogy belekevertek valamit az italodba! Mindent megpróbálsz, hogy leküzdöd ezt a rossz érzést, de képtelen vagy rá. Elvesztetted az eszméletedet... Lapozz a 173-ra.

## 46.

Van nálad fokhagyma? Ha igen - lapozz a 361-re. Ha van egy rubinköves aranygyűrűd - lapozz a 135-re. Ha mindkettő van nálad, dönts el, melyiket használod. Ha egyik sincs nálad, válassz más fegyvert, és lapozz a 32-re.

## 47.

Hová szeretnél most menni? Ha Shaitan szobájába, mely az átjárófolyosó végében van - lapozz a 200-ra, ha Mammon szobájába, mely vele szemben van - lapozz a 123-ra. Ha visszamész az átjárón a lépcsőházi előtérig - lapozz a 272-re.

## 48.

Egy kicsiny szobába lépsz be. Körülnézel, hogy meggyőződj róla, vajon nem leselkedik-e rád valamilyen veszély, majd odamész az asztalhoz. A szobában nincs semmi más, csupán ez az asztal és a tetején egy doboz. Lehet, hogy épp ez az, amit keresel? A csinos, négy-szögletes fadobozt sárgaréz pántok tartják össze. Ilyes-

miben szokták tartani a párbajnál használatos pisztolyokat. Kikattintod a zárókapcsokat, és felnyitod a doboz tetejét. Lapozz a 35-re.

## 49.

Három ajtó közül választhatsz. Ha az átjáró végében lévő ajtón mész be - lapozz a 195-re. Ha a bal oldali ajtón mész be - lapozz a 307-re. Ha a jobb oldali ajtón próbálsz meg bemenni - lapozz a 217-re.

## 50.

Egy fadarabot tapogatsz ki: a hossza, akár egy baseball-ütőé. Ha majd harc közben használod, FEGYVERNEK fog számítani, és 3 ÜGYESSÉG ponttal növeli pontjaid számát. Most pedig foglalkozz a látogatóddal. Ha azonnal rátámadsz, amint az ajtót kinyitja - lapozz a 183-ra. Ha a botot a hátad mögé rejtve megvárod, ki lép be az ajtón - lapozz a 263-ra.

## 51.

Ha rejtett ajtók után akarsz kutatni - lapozz a 276-ra. Ha nem, menj vissza az utolsó pontra, és válassz újra.

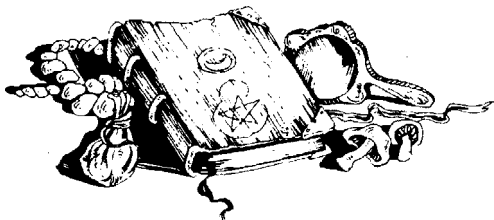
## 52.

A Pokoldémon odalép hozzád, és karmaival csapkodva olyan erővel ragadja meg a karodat, hogy az eltörik. Ordítva fogod át sérült kezedet, amellyel már nem leszel képes harcolni... Kínjaid nem fognak túl sokáig tartani, mivel már semmit sem tehetsz e természetfölötti lény ellen. A harcnak - no meg az életednek is - csakhamar vége szakad...



53.

Megpróbálsz elugrani, de a szék gyorsabb, mint te vagy. Úgy sípcsonton talál, hogy felüvöltesz fájdalommal. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot, és adj magadnak 1 FÉLELEM pontot ezért a kellemetlen incidensért. Jobb lesz, ha elhagyod a Kopogó Szellem szobáját, még mielőtt komolyabb sebet ejt rajtad. Lapozz a 2-re.



54.

Két ajtó vezet ki a dolgozószobából. A szalonból jöttél be ide? Ha igen, kimehetsz a másik ajtón - lapozz a 247-re. Ha az előszoba felől jöttél, akkor menj ki a másik ajtón - lapozz a 353-ra.

55.

- Ma éjjel? - károgja. - Nézzük csak. Ó, igen, ma éjjel egy kis ünnepség lesz. Samuelson testvér - illetve nem is ő, hanem Isaacson - kapja meg az Úr áldását. Én a te helyedben bizony távolmaradnék ettől a szertartástól. Nem szeretik a bámészkodókat. - Köhint egyet és lecsukódik a szeme, mintha a beszéd túlságosan kifárasztotta volna. Végiggondolod, amit mondott, és békén hagyod. Elindulsz az ajtó felé. Lapozz a 159-re.



56.

Amikor elkezdtek harcolni, csak akkor látod, hogy nincs is kétrét görnyedve, hanem Púpos! Küzdj meg vele!

*Púpos*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 7

Három Forduló után lapozz a 72-re.

57.

- Na gyerünk, gyerünk, Orville, mondd a következőt!  
 - Orville gondolkodik, majd közli: - K. - Gyorsan írd le a megfelelő szót, vagy ha nem tudod, vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a 333-ra.

58.

Az előszoba kiszélesedik. Egy másik előszobát keresztezel, de továbbmész arra, amerre eddig haladtál, mindaddig, amíg két, egymással szemben lévő ajtóhoz nem érsz. Ha a jobb oldali ajtón nyitsz be - lapozz a 118-ra. Ha a bal oldali ajtón nyitsz be - lapozz a 323-ra.

59.

Az ajtó zárva van! Úgy látszik, vendéglátóid valóban nem akarják, hogy bebarangold a házat. Ha be akarsz törni az ajtót - lapozz a 79-re. Ha ágyba bújsz - lapozz a 23-ra. Ha inkább azt a látszatot kelted, mintha lefeküdnél, majd eloltod a villanyt, és megvárod, mi történik - lapozz a 63-ra.

## 60.

Úgy látod, nincs más kiút az átjárófolyosóról. Még a fal is összezárult, amelyen bejöttél. A falban egy nyomógombot találsz, és abban a reményben, hogy talán sikerül valahogy kijutnod innen, megnyomod. Lapozz a 7-re.

## 61.

A lépcső aljában néhány téglán kívül semmit nem találsz. Úgy látod, mintha ezeket épp most tették volna vissza. Ha akarod, benézhetsz a sarokba, a denevérek fészkébe - lapozz a 165-re; vagy végignézheted a hátsó falat - lapozz a 356-ra; vagy felmehetsz a lépcsőn a fenti szobába - lapozz a 293-ra.

## 62.

A gyűjtemény számos felbecsülhetetlen értékű, első kiadású könyvet és idegen nyelvű ritkaságot tartalmaz. Drumer grófjának nyugtalanítóan sok olyan könyve van, amely a fekete mágiával, valamint a hipnotizálással foglalkozik. Van kedved valamelyik könyvbe belelapozni? Ha igen, és a Fekete mágia című könyvet választod - lapozz a 156-ra. Ha a Hipnotizálás című könyv érdekel - lapozz a 384-re.

## 63.

A sötétben vársz. A ház csendes, csupán az eső kopogását hallani az ablakokon. Vajon meddig kell még várnod, míg megjelenik valaki? Egész éjjel? Nyugtalanlás tölt el a gondolatra, hogy egész éjjel itt kell roskolnod a sötétben, és ezért 1 FÉLELEM pont jár! Ekkor azonban csoszogó lépteket hallasz a folyosóról. Lapozz a 158-ra.

## 64.

A Tűzmanók követnek az ablakhoz. Úgy teszel, mint aki nagyon megijedt. Odafutsz az egyik virágtartó állványhoz, és elrejtőzöl mögötte. Amikor azonban a Tűzmanók a közeledbe kerülnek, megtámadod őket! Felkapod az állványról a hatalmas virágcserepet, és tartalmát az apró teremtményekre szórod! A föld meg a virágok eloltják lángjaikat; egy szemvillanás alatt eltűnnek. Lapozz a 375-re.

## 65.

- A szürke köntöst viselő mestert? Ki az? Bocsáss meg, idegen, de hát magad is sejtethed, hogy jó ideje bóklásztam utoljára ebben a házban. Már azt sem tudom, kik vannak itt egyáltalán. Kivéve természetesen a grófot és szolgáját, Franklint. De hogy ki az a szürke köntöst viselő mester... Várj csak! Tudom már, ki lehet az! Lenn a pincében egy férfit tartanak fogva az éléskamrával szemben lévő szobában. Lehet, hogy ő az, akin szürke köntös van? Azt hittem, fehér köntöst visel. Persze lehet, hogy azóta már kissé bepiszkolódott. - Hangja elhal, mint akit igencsak kimerített a beszélgetés. Úgy döntesz, nem fárasztod tovább, és elindulsz az ajtó felé. Lapozz a 159-re.

## 66.

Felemeled az ötágú csillagot, és megparancsolod nekik, hogy engedjenek át. Felmorajlik a tömeg, amikor megpillantja a kezében a csillagot, melynek ereje vitathatatlan. Erőtlenül nézik, amint visszamész a másik átjárón, és a végében benyitsz egy ajtón. Lapozz a 232-re.

## 67.

A tör nem segít ki szorult helyzetedből... de talán az ital? Az üvegcsét a magasba emeled, és gondosan szemügyre veszed a tartalmát. Sűrű, fekete, olajos folyadék kavarog benne. Szivárványszínű minták cikáznak a szemed előtt. Megesküdnél rá, hogy egy szempárral néztél farkasszemet, mely az üveg belsejébe van bezárva. Megrázod a folyadékot, és ekkor eltűnik a látomás. Úgy véled, nem veszthetsz semmit azzal, ha kinyitod az üveget és kihúzkod a dugót. Egy szempillantás alatt sűrű, kavargó fekete füstfelhő száll fel belőle, és elárasztja a szobát. Sűrű feketeség vesz körül. Amilyen gyorsan előkészült, olyan gyorsan vissza is húzódik a füst az üvegbe, és a dugó a helyére pattan. Minden olyan, mint volt, egy dolgot leszámítva. Te már nem a szobában vagy! Testedet beszippantotta az üvegbe a NANKA - a gonosz Dzsinn -, mely odabent él. Kalandod itt véget ér.

## 68.

Az ifjabb férfi az idősebbhez fordul, és dühösen így szól: - Az Úr tanításai nem a gyáváknak valók. Tudod jól, mekkora az ő hatalma, és mit ígért nekünk. Valószínűleg nem vagy elég erős ahhoz, hogy továbbra is velünk maradj. - Az idősebb férfi az ablak felé fordítja a fejét. Nem akarja, hogy az ifjú észrevegye az arcán az idegességet és a félelmet. Ráébred, hogy rosszat mondott. - Nem - dadogja. - Mindjárt rendbe jövök. Csak pillanatnyi gyengeség fogott el. Gyere, folytassuk az előkészületeket. - A két férfi elfújja a gyertyákat, és kifelé indul a konyhából. Azon töröd a fejed, vajon miről is beszélhettek? El kell döntened, mitévő légy. Ha

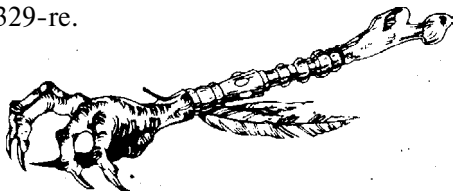
megpróbálsz besurranni a konyhaajtón - lapozz a 306-ra. Ha visszamész a ház elejéhez, és bekopogsz az ajtón - lapozz a 357-re.

## 69.

Belépsz, és szép csöndben becsukod magad mögött az ajtót. A zár ekkor halkán kattant egyet. Alig teszel egy-két lépést, amikor egy hang szólít meg. Körülnézel, de nem látsz senkit! A hang folytatja: - Ó, hát itt a mi kis kíváncsi látogatónk! Lehet, hogy épp a házat szeretnéd elhagyni? Tán nincs ínyedre a vendégszeretetünk? Esetleg nem lenne kedved részt venni egy kis - hogy is mondjam - *szórakozásban*? - A titokzatos hang idegesít, ezért 1 FÉLELEM pont jár! Ha itt maradsz a szobában, és elbeszélgetsz a hanggal - lapozz a 291-re. Ha inkább gyorsan kirohansz az ajtón - lapozz a 120-ra.

## 70.

Lassan elindulsz, és a lepedő után nyúlsz, amely a levegőben lebeg, magasan a láda fölött, amit eddig letakart. Megragadod a csücskét és lehúzod. Reccsenést hallasz. Gyanúd beigazolódik, a lepedőt egy vékony madzag húzta felfelé, amely most elszakadt. Megkönnyebbülten lélegzel fel (levonhatod azt az 1 FÉLELEM pontot, amelyet az imént szereztél). De ki vagy mi húzta felfelé a lepedőt? Úgy döntesz, nem várod meg, míg ez kiderül, hanem gyorsan elhagyod a szobát. Lapozz a 329-re.







## 71.

Benyitsz az ajtón és belesel a szobába. Benn a padló koszos és a sziklafalak kopárak. Az egyik falnál egy durván megmunkált asztal meg egy szék áll. Az asztalnál aggodalmas tekintetű férfi ül fehér köntösben. Előtte egy levágott kecskefej hever az asztalon. Üdv neked - mondja idegesen. - Dicsőség Urunknak, készen állok a bűnbánatra! Hol tart a szertartás? Hm, hm, már én következem? - Ekkor hozzád hajol, és suttogva így szól: - *Nem vagyok szegény ember. Ha segítesz kiszabadulnom ebből a házból, busásan megjutalmazlak érte!* - Vajon mire véled mindezt? Ha elmondod az igazat magadról - lapozz a 214-re. Ha egy arcizmod sem rándul, és hagyod, hogy továbbra is ő beszéljen - lapozz a 334-re.

## 72.

Találkoztál már máskor is ezzel a Púpossal? Ha igen - lapozz a 138-ra. Ha nem - lapozz a 164-re.

## 73.

Az ifjú hölgy egyszerűen átlibben az ajtón, míg te jóval hagyományosabb módszerrel jutsz csak be. Lenyomod a kilincset és belépsz Apollyon szobájába. Elegáns hálószobában vagy. Az egyik falat földig érő függöny takarja. Egy másik falnál hatalmas ágy áll, rajta selyemtakaró, szemben vele gyönyörű, nagy tükrös fésülködőasztal. A nő a szoba közepére libben, és megparancsolja, hogy ülj az ágyra. - Nem a véletlen műve, hogy itt vagy - kezdi. - Figyelmeztetnem kell téged arra, hogy nagy veszély leselkedik itt rád. E ház ura Drumer grófja, akit más néven Kelnornak neveznek. Azt

hiszem, a Pokoltűz Démonainak kíván feláldozni, ha egyáltalán kihúzod addig. Tegnap egy gyönyörű fiatal ápolónőt ejtettek fogságba, akit kihívtak ide. Ma fogják Kelnornak feláldozni.

*Nem engedhetem meg, hogy ez az ördögi játszma tovább folytatódjék!* Valamilyen módon meg kell őket állítanunk! Ha megtalálod Kris kését, legyőzheted Kelnort, ugyanis egyedül ebben a késben rejlik az az erő, amely hatással van Kelnorra. Kérlek, segíts nekem! A kést valószínűleg megtalálod a... *Ó, nem!* Gyorsan! Felfedeztek minket! Hallom a kopókat! Siess! Menekülj innen! - Felállsz. A lánynak igaza van! Egyre közelebből hallod a csaholást. A lány ujjával az ajtó felé bök. Odafutsz és kileseled a résen. Nem látsz semmit! Az ugatás azonban egyre erősödik, és ekkor odafordulsz a Szellemhez, aki mintha viaskodna valamivel. Két hatalmas Dán dog Szellemmel hadakozik, melyek szét akarják tépni. Megpróbálnál a segítségére sietni, de ez lehetetlen, hisz még csak hozzá sem tudsz nyúlni a kutyákhoz, pedig a lánynak nagy szüksége lenne rád a hatalmas túlerővel szemben. Ahogy ereje egyre fogy, úgy tűnik el fokozatosan a szemed előtt, míg végül a semmibe vész. A két Dán dog elégedetten csahol, amiért küldetése sikerrel jár, és szintén eltűnik. Egyedül maradtál. Mit teszel most? Ha megpróbálod megtenni, amire a szellemlány kért - lapozz a 257-re. Ha inkább megpróbálsz elmenekülni a házból - lapozz a 346-ra.

#### 74.

Befejezitek a vacsorát. A gróf feláll, és így szól: - Igazán nagyon kellemes volt önnel elbeszélgetni, de azt hiszem, most már nagyon fáradt lehet. Franklins majd

elvezeti a szobájába. Pihenjünk le. - Felállsz te is. Igaza van, tényleg *fáradt* vagy, hisz jócskán elmúlt éjfél. Megtántorodsz, és nekitámaszkodsz az asztalnak. Húha! Nem is gondoltad, hogy *ennyire* fáradt vagy. Lehet, hogy túl sokat ittál? Szédülsz, a házigazdád hangját egyre inkább elnyomja a füledben zúgó egyre erősödő hang. Végül összeesel, és eszméletlenül terülsz el a földön... Lapozz a 173-ra.

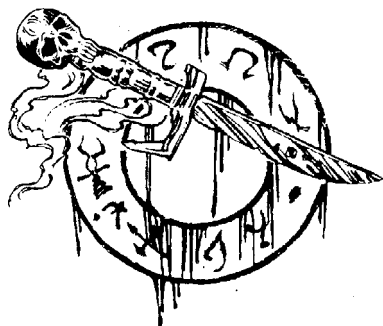
75.

- Kiszabadulni ebből a házból? - kérdi nevetve. - Nagyon érdekes lenne, ha mindkettőnknek sikerülne! Én majd kitalálok egyedül, ugyanis előbb még van itt egy feladatom, amit el kell végeznem. Az lesz a legjobb, ha te is magad választod meg menekülésed útját, hisz egyikünk sincs itt biztonságban. A bejárati ajtó a lépcsőház aljában van. Mivel minden valószínűség szerint arról jöttél be, megpróbálhatsz ugyanarra kijutni vagy kísérel meg az ablakon át. Sajnos majdnem mindenütt rács van. A pincén keresztül is van egy titkos átjáró, amely kivezet a házból, de nem nagyon valószínű, hogy rátalálsz. Akárhogy is, köszönöm, hogy szabadon engedsz. Útjaink itt elválnak, - A férfi kikémlél az ajtón az átjáróra, majd kimegy a szobából. Ha akarod, te is kimehetsz utána - lapozz a 378-ra, vagy odamehetsz az asztalhoz és a ládákhoz, hogy megnézd, mit rejtenek - lapozz a 213-ra.



76.

Orville villámgyorsan kigondolja a következő betűt, majd izgatottan közli: - S! - Írd le azonnal a szót, vagy ha nem tudod, vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a 315-re.



77.

Lenyomod a kilincset, de az ajtó nem nyílik! Valaki bezárt a szobába! Szorongás lesz úrrá rajtad. 1 FÉLELEM pont jár ezért! Amíg ki nem találsz innen, fogoly vagy. Lehet, hogy a kandallópárkányon lévő kis fadozban rejlik a megoldás? Lapozz a 40-re.

78.

Dönts el a küzdelmet. A kutyák egyenként támadnak rád:

<i>Második Dán dog</i>	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6
<i>Harmadik Dán dog</i>	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 5

Ha mind a kettőt legyőzöd - lapozz a 383-ra.

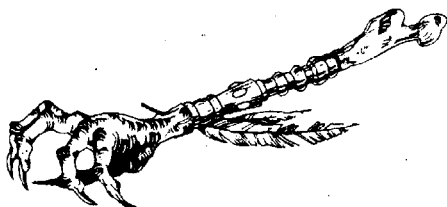
## 79.

Dobj két kockával, és a kapott összeget hasonlítsd össze ÜGYESSÉG pontjaid számával. Ha ez az összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉGED (használd itt a KEZDETI ÜGYESSÉGEDET) - lapozz a 106-ra. Ha a kapott összeg ugyanannyi vagy kevesebb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a 128-ra.



## 80.

Körülnézel a kis kamrában. Egy újabb átjáró nyílik innen. Ha ügyes vagy, sikerül észrevétlenül odalopakodnod. Ha a fal mellett szép csöndben ódaosonsz - lapozz a 187-re. Ha inkább tovább nézed a szertartást - lapozz a 314-re.



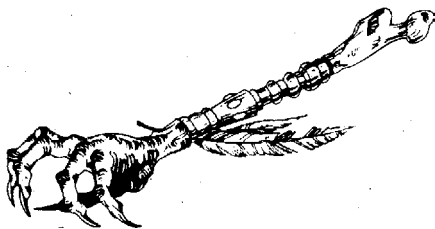
## 81.

Az asztal alatti fiókban néhány díszesen megmunkált papírvágó kést találsz. Lehet, hogy valaki gyűjti őket? Azonnal felkeltik az érdeklődésedet, mert erős törhöz hasonlítanak, könnyen veszélyes FEGYVERRE válhatnak. Ha akarsz, egyet eltehetsz magadnak, és ha majd harc közben használod, ÜGYESSÉG pontjaid száma minden esetben visszaáll a *Kezdeti* értékre. Lapozz a 385-re.



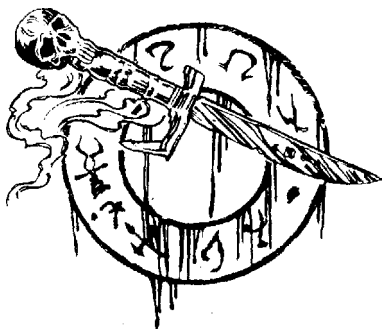
## 82.

Sosem fogod kideríteni, hogyan nyílik ki az ajtó, mert az kizárólag Drumer grófja parancsának engedelmeskedik. A foglya vagy, és életed végéig az is maradsz e falak közé bezárva.



## 83.

Különböző edények, evőeszközök és ételek vannak az éléskamrában. Többek között egy igen éles húsvágó kést is találsz itt, amelyet a kabátod alá rejtesz, hogy majd a későbbiek során talán FEGYVERKÉNT vedd hasznát. Ha majd harc közben ezt a kést fogod használni, mindig 3 ponttal növelheted ÜGYESSÉGEDET! AZ egyik polcon találsz egy csomó fokhagymát, amit szintén eltehetsz. Egy másik polcon egy címke nélküli üvegben valami fehér folyadékot látsz. Ha ki akarod inni az üveg tartalmát - lapozz a 362-re. Ha inkább lemondasz az ivásról, és megpróbálsz valahogy kijutni az éléskamra végében lévő ajtón át - lapozz a 255-re. De viszsza is mehetsz a lépcsőházi előtérbe, ugyanoda, ahonnan ide bejöttél - lapozz a 233-ra.



## 84.

Nincs semmi különös ezen az ételen. Lapozz a 36-ra.





## 85.

Amikor elmozdul az aprócska faragott fej, mögötte elővillan egy nyomógomb a kandallóban. Miközben gondolataiddal vagy elfoglalva, nem veszed észre, mi történik a tűzzel. A rostélyon a tűz újraéled! Jókora lángnyelvek nyaldossák a kéménylyukat, és érezhető meleget árasztanak. Kissé hátrább lépsz, s ebben a pillanatban két apró teremtmény pattan ki a tűzből, és feléd tart. Ezek a parányi lények Tűzmanók - alig érnek fel a térdedig -, de lángoló testük lobogva ég. Alig néhány centire a szőnyeg felett röpködnek, így aztán bármihez hozzáérnek, az lángra lobban. Ha meg akarsz küzdeni ezekkel a lényekkel - lapozz a 9-re. Ha valami mással próbálkozol - lapozz a 145-re.

## 86.

Az ajtó egy keskeny átjáróra nyílik, amelynek a végében ablak van. Az átjáró közepe táján balra egy ajtó nyílik; a kiírás szerint ez Diabolus szobája. Ha be akarsz menni ezen az ajtón - lapozz a 13-ra. Ha inkább megnézed, hová nyílik az ablak - lapozz a 110-re. Ha egyik lehetőséget sem választod, hanem visszamész az ajtón át a lépcsőházi előtérbe, és onnan folytatod az utadat - lapozz a 193-ra.



## 87.

Az ajtó kivágódik! Két férfi jelenik meg fehér köntösben. Valójában csak *úgy véled*, hogy ezek férfiak, hiszen az arcukat kecskefej maszk rejti. Kés van a kezükben, és azzal rontanak rátok: az egyik téged támad meg, a másik pedig a társadat. Küzdj meg a támadóddal!

*Az Ördög híve*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 7

Ha legyőzted - lapozz a 178-ra.

## 88.

A nő átkozódik. - Az ördög vigyen el, idegen! - sziszegi. - Jól van, kérdezz, mit akarsz megtudni? - Mit kérdezel tőle?

Hol találod meg a szürke köntöst viselő mestert?

Lapozz a 65-re.

Merre vannak a rejtett szobák a házban?

Lapozz a 295-re.

Miféle „ünnepség” lesz ma?

Lapozz az 55-re.

## 89.

Lemész a lépcsőn. Lent egy átjáró fut keresztbe. Jobbra fordulsz, és addig mész, amíg az átjáró végében két ajtóhoz nem érsz, melyek egymással szemben nyílnak. Ha a bal oldali ajtón nyitnál be - lapozz a 305-re. Ha a jobb oldalin - lapozz a 44-re. Ha visszamész arra, amerről jöttél - lapozz a 366-ra.

90.

Odavágod a fokhagymát a Vámpírhoz, és az ajtóhoz ugrasz. Ordítva próbál megszabadulni tőle s ez egy időre legalább lefoglalja. Bárhogy van is, nincs szerencséd - az ajtó zárva van! A Vámpír ekkor tekintetét mélyen beléd vájva rád veti magát. Van rubinköves gyűrűd? Ha van - lapozz a 135-re. Ha nincs - lapozz a 326-ra.

91.

Amint továbbmész az átjárófolyosón, egy újabb ajtót találsz, amely jobb kéz felől nyílik. Ha be akarnál nyitni - lapozz a 112-re. Ha inkább továbbmész a folyosón - lapozz a 393-ra.

92.

Az ajtó egy sötét lépcsőházi előtérbe nyílik. Lépcsők vezetnek lefelé. Ha lemész a lépcsőn - lapozz a 216-ra. Ha inkább becsukod az ajtót, és átmész a tükrön - lapozz a 349-re.

93.

A konyak láttán felcsillan a szeme. Kiöntesz neki egy keveset a lapos üveg kupakjába, és átnyújtod. Egy hajtásra kihörpinti, és megnyalja a szája szélét. További két kupica után már csak akadozva dadog összevissza. Elmondod neki, hogy hallottál a pincékben lévő titkos átjárókról, és szeretnéd, ha egy hozzá hasonló jól informált valaki megmutatná neked azokat. Mézesmázos szavaid és a konyakod megteszik a kívánt hatást. Büszkén meséli el neked mindazt, amit a pincéről tud, többet is a megengedettnél. - Természetesen nem min-

denki juthat be a pince minden zugába - mondja hengegve. - Hogy néhány rejtekajtón bejuss, tudnod kell a jeligét. Az Úr viszont ezeket gyakran cseréli, nehogy bárki is rájöjjön a titkára. Valójában épp tegnap változtatta meg azt Pravemiről... jaj, mire is? Itt van a nyelvenem. Ejnye, emlékezni kéne rá, hisz olyasmi, mint a háznak a neve, csak valahogy a *betűk mintha össze lennének keverve!* Az agyam van összekeverve! Ez miattad van, meg a konyakod miatt! - Hátralép, ugyanis rájön, hogy már épp eleget mondott el neked. Megpróbálsz még valamit kihúzni belőle, de egy szót sem szól többet. Megfordul, és elindul a bal oldali ajtó felé, miközben lefelé mutat az átjáróra, és motyog valamit az orra alatt az emeletről. Lapozz a 393-ra, ha az átjáró felé akarsz menni, vagy a 166-ra, ha körül akarsz nézni.

## 94.

A másik két Dán dog vicsorítva közelít feléd. Ha meg akarsz küzdeni velük - lapozz a 78-ra. Ha inkább elmenekülnél, *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van - lapozz a 240-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a 31-re.

## 95.

Az ajtó kitárul, és az idősebb férfi jól szemügyre vesz, mielőtt beengedne. A két férfi figyelmesen végighallgatja baleseted történetét. - Hát ez igazán balszerencse - mondja az idősebb -, de biztos vagyok benne, hogy Franklins segít majd önnek. Menj és szólj neki, William testvér. - A fiatalabb férfi, amikor a nevét hallja, rámered a társára, de aztán kimegy a konyhából. Kíváncsian kérdezed meg vendéglátódtól, miféle helyre csöppentél, és hogy ő meg William testvér vajon vala-

milyen szektának a tagjai-e. - Olyasmi - feleli. - Az az igazság, hogy elég rosszkor jött. Ma este... ma este... - folytatná, de ekkor megjelenik William egy fekete szmokingos magas férfi társaságában. Elmondod Franklinsnek, miképp keveredtél ide. - Általában nem fogadunk látogatókat - mondja Franklins -, de bemutatom a ház urának, és ő majd eldönti, tudunk-e segíteni. Kérem, kövessen! - Kivezet a konyhából, majd az előszobán át a hallba kísér és hellyel kínál. - Kérem, várjon, amíg közlöm a gróffal, hogy itt van - mondja, aztán kimegy az ajtón. Lapozz a 8-ra.

## 96.

A gróf csönget a lakájnak, aki tüstént megjelenik. - Franklins - mondja neki -, a vendégünk úgy döntött, hogy nem eszik semmit. Elutasította a vendégszeretetünket! Tégy belátásod szerint! -A lakáj bólint, majd megnyom egy gombot széked támláján. A szék karfájából két bilincs csapódik a csuklódra, és nem ereszt! Nekifeszülsz, hogy kiszabadítsd magad, de képtelen vagy szétpattintani a bilincset. Nem tudod megakadályozni, hogy a lakáj egy rongyot nyomjon a szádra és az orrodra. *Kloroform!* Lassan elveszted az eszméleted... Lapozz a 173-ra.

## 97.

Megpróbálsz lenyomni a kilincset, de az ajtó nem enged. Úgy látszik, kulcsra zárták, ezért úgy döntesz, hogy továbbmész az előszobán. Ahol az előszoba kiszélesedik, fordulhatsz balra. Lapozz a 316-ra, vagy mehetsz tovább az előszobán jobbra, és megpróbálkozhatasz jobbról az első ajtóval. Lapozz a 217-re.



## 98.

Résnyire nyitod az ajtót, de a sötéten kívül nem látsz semmit. Még jobban kinyitod az ajtót. - *Jajjjjjjjjj!*- Hangosan felordítasz, amikor egy hulla zuhan a nyakadba. Jobban megnézed, és ekkor látod, hogy az nem más, mint az öregember. Arc kifejezéséből ítélve nem halt könnyű halált. 3 FÉLELEM pont jár ezért! Pánikszerűen rohansz ki a szobából a lépcsőházba. Lapozz a 374-re.

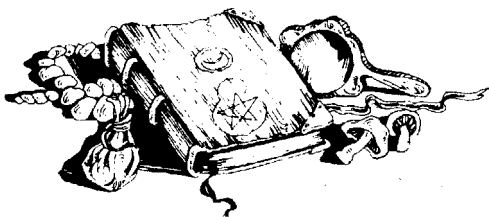
## 99.

Felcsillan a szemed, amikor leemeled a doboz fedelét. Egy gyöngyháznyelű tőr fekszik a doboz mélyén. Kiveszed, és csodálattal szemléled a gyönyörűen megmunkált fegyvert. A dobozban egy fekete folyadékkal teli üvegcsét is találsz. Ha akarod, magaddal viheted. A tört becsúsztatod a zsebedbe, és elindulsz az ajtó felé. Kővé dermedsz, amikor az ajtó hirtelen becsapódik az orrod előtt! Megpróbálsz kinyitni, de a kilincset sehol sem találod. Ha átkutatod a szobát, hátha találsz valami ajtónyitó szerkezetet - lapozz a 82-re. Ha megnézed, vajon a tőr vagy az üvegcsében lévő ital segít-e - lapozz a 67-re.

## 100.

Gyorsan becsukod a rejtett fiókot, és besurransz a függöny mögé. Néhány pillanattal később az ajtó kinyílik, és hallod, amint bejönnek a szobába. Két hevesen vitatkozó férfi hangját hallod. Bár beszélgetésüknek csak a foszlányait csípted el, mégis tudod, hogy a szertartásról beszélnek, ahol élő embert áldoztak fel! Nagyot nyelsz, és csak abban reménykedsz, hogy veled ez nem

történhet meg; mindenesetre 1 FÉLELEM pont jár azért, amiért erre a lehetőségre gondoltál. Mozdulatlanul állsz a függöny mögött. A férfiak határozott léptekkel odamennek az asztalhoz. Halk kattánást hallasz, és a fiók kinyílik. Ezt követően a két férfi megfordul és ki-  
\*  
megy a szobából. Amikor már biztonságban érzed magad, előjössz a függöny mögül, odamész az asztalhoz, és ellenőrzöd a rejtett fiókot. A férfiak magukkal vitték a bőrbevonatú dobozkát. Ha az ajtón át mész ki a szobából - lapozz a 131-re. Ha a tükrore lépsz át - lapozz a 160-ra.



## 101.

Egy szempillantás alatt elugrasz a szék elöl, amely a hátad mögött nekivágódik a falnak. Megúsztatad sérülés nélkül, de 1 FÉLELEM pontot azért „kiérdemeltél” ezért. Jobb, ha most minél előbb elhagyod ezt a szobát, még mielőtt a benne lakó Kopogó szellem valami nagyobb kárt tesz benned. Lapozz a 2-re.

## 102.

Az átjáró igen keskeny, és csupán egy halvány fénysugár világítja meg utadat. Rövidesen egy lépcsősorhoz érsz, amelyen szép óvatosan leereszkedsz. Vagy egy tucat lépcsőfok van már mögötted, amikor egy újabb



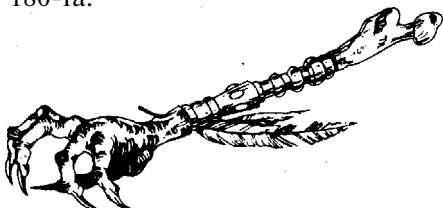
lépcsőházi előtérhez érsz. A lépcsősor innen még továbbhalad lefelé, és ha akarod, lemehetsz rajta. Lapozz a 216-ra, vagy benyithatsz a lépcsőházi előtérből nyíló ajtón - lapozz a 24-re.

## 103.

Lassan, óvatosan nyitsz be az ajtón. Egy hálósobában vagy, amelyben a vetett ág mintha várna valakire. A takarót visszahajtották, és a kandallóban, mely kellemes meleget ad, már csak parázslík a tűz. Az éjjeliszekrényen gyertya ég, mellette ezüsttálcán némi édesség. Az ablakot bársonyfüggöny takarja, a bal oldali fal mentén szekrények sorakoznak. A látvány egészen bárátságos. Ha bemész a szobába és megnézed, mi van az éjjeliszekrénykén - lapozz a 163-ra. Ha a szekrényeket nézed meg - lapozz a 41-re. Ha kissé gyanús neked a szoba látszólagos nyugalma, és inkább továbbmész innen - lapozz a 243-ra.

## 104.

Szúró fájdalmat érzel a hátadban. Odanyúlsz, hogy kezedet rászorítsd a sebedre, de a vér patakokban bugyog ki ujjaid között. Ha ura halott is, Franklins tovább fog harcolni! Szembefordulsz a lakájjal, még mielőbb az késével újra rád támadna. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot, lapozz a 180-ra.

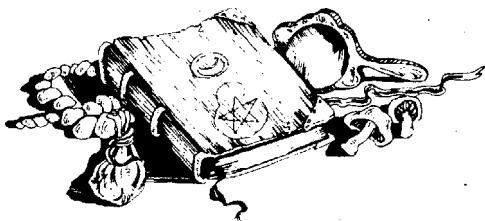


## 105.

- Még hogy legyőzni a ház Urát? - kérdezi, miközben figyelmesen szemlél. - Nem mondhatnám, hogy túl szerény vagy! Sose fogod legyőzni őt, mert csupán egyetlen dolog végezhet vele, és az Kris kése, melyet egy titkos bejárattal elzárt szobában rejtettek el. Anynyit tudok csupán, hogy ez a szoba valahol lent van a földszinten, és az ajtaja csak jeligére nyílik ki. A jeligét azonban nem ismerem. Az öreg Mordana ismerte, de ő már egy ideje halott. Ha tudni akarod, mi lenne számodra a legjobb, hát megmondom: addig hagyd el a házat, amíg még teheted! - Megkérdezed, nem kellene-e együtt elmenekülnötök innen, de ő megrázza a fejét. - Én nem mehetek el innen, míg bosszút nem állok, vagy meg nem halok. És most mennem kell. - Kiles az átjáróra, majd kioson az ajtón. Ha utánamész - lapozz a 378-ra, ha előbb átkutatod az asztalt meg a ládákat - lapozz a 213-ra.

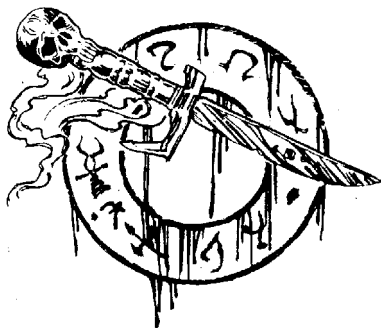
## 106.

Nekifeszülsz a válladdal az ajtónak, amely megremeg, de nem enged. Csupán a vállad sajdul bele. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Látnod, hogy az ajtót jó kemény fából készítették, és képtelenség betörni anélkül, hogy ne szenvednél komoly sérülést. Lapozz a 158-ra.



107.

Odamész a függönyhöz, és szép lassan széthúzod. Kint még mindig tombol a vihar. Villám cikázik át az égen, és az eső csak úgy veri az ablakot. Az ablakon rács van. Erre nem juthatsz ki. Lapozz a 168-ra.



108.

Az előszoba kiszélesedik. Balra egy átjárófolyosót láatsz, melyben két ajtó néz egymással farkasszemet. Ha erre akarsz menni - lapozz a 21-re. Ha nem akarsz erre menni, tovább mehetsz néhány métert, és befordulhatsz abba az átjáróba, mely elvezet az egymással szemben lévő két ajtó előtt, és egy újabb ajtónál ér véget. Ha erre mész - lapozz a 49-re.



109.

Vajon le tudod-e győzni az előtted álló démont? Ha nem, ő fog megölni téged. De hát nálad van Kris kése, s egyedül ezzel lehet sebet ejteni ezen a teremtményen. 6 ponttal növelheted ezért ÜGYESSÉG pontjaid számát e harc időtartamára. És most küzdj meg vele!

*Pokoldémon*

ÜGYESSÉG 14

ÉLETERŐ 12

Ha legyőzted - lapozz a 400-ra.



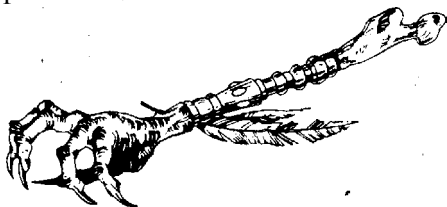
110.

Az ablakot függöny takarja, így óvatosan közeledsz felé. Felemeled a függöny szélét, és megkönnyebbülten látod, hogy nincs mögötte semmi. Bár úgy tűnik, semmi veszély nem leselkedik rád, mégis résen vagy, amikor széthúzod a függönyt. Ebben a pillanatban kint hatalmas mennydörgés csattan. Hátraugrasz, de teljes biztonságban vagy; egy közönséges ablak van a függöny mögött. Az ablakra feszülő vastag vasrács azonban kissé nyugtalanít. Az ablakon kinézve nem látsz egyebet, mint az üvegtáblákat verdeső szakadó esőt. Ám furcsa módon egy helyütt az eső egyáltalán

nem esik. Lehetséges volna, hogy a szél söpri el abból a sarokból az esőt? Lehajolsz, hogy közelebből megismerhesd a dolgot. Az ablakot borító párán a következő *üzenetet* olvasod: „Mordana in Abaddon. ” Megismétled magadban e három szót, majd letörölöd az üvegről, nehogy valaki más is elolvashassa. Talán még hasznodra válik ez az üzenet (a későbbiekben majd ezt is megtudod). Ha kalandod során majd fel akarod használni ezt a háromszavas üzenetet - lapozz a 88-ra. *Most azonban még ne lapozz a 88-ra!* Most vissza kell menned a lépcsőházi előtérbe és ott balra kell fordulnod. Lapozz a 193-ra.

## 111.

Házigazdád kissé mérges, amiért ennyire ideges vagy. - Ugyan már - mondja -, semmi oka a félelemre. Egy ilyen kis baleset miatt nem kell ennyire kiborulni! Igya meg nyugodtan a konyakot. Egykettőre elfelejti a félelmeit! - Miközben nézed, agyad furcsa tréfát űz veled. Nem tudod eldönteni, vajon komolyan aggódik-e érte, vagy csak megjátssza, és titokban egészen más bújik meg a szemében és a mosolyában. Megborzongsz. Nem kétséges, félsz! 1 FÉLELEM pont jár ezért! Hamarosan megjelenik Franklins. - Uram, tálalva van - közli a gróffal. Mindketten felálltok, és átmentek az ebédlőbe. Lapozz a 309-re.





## 112.

Az ajtót szélesre tárod. Épp belépnél, de az eléd táruló látványtól kissé elbizonytalanodsz. Egy földalatti kínzókamra bejáratánál állsz. Az egyik sarokban egy hatalmas vasszűz áll; ez a kínzóeszköz vasból készült, és szétnyitható burka hegyes vasszőgekkel van kibélelve. A szoba közepén egy feszítőkerék van. Bal kéz felől két ketrec lóg a mennyezetről a fal mellett. Az egyik ketrec épp akkora, hogy egy ember guggolva elférjen benne, a másik pedig akkora, hogy állva férjen el benne valaki, de megmoccanni már ne tudjon. Végigfut a hideg a hátadon. Csuklódát hirtelen két kéz markolja meg, és behúzza a szobába! Az ajtó mögül egy széles vállú, izmos férfi lép elő. Bőrkötény és bőrnadrág van rajta, bal szemét szemtakaró fedi. - Nocsak! - kiáltja. - Ki az, aki házunk békéjét megzavarja? Gyere csak ide, hadd halljam! Na, mi az, nincs nyelved? - Mit válaszolsz neki? Ha azt monddod, hogy a házból kivezető utat keresed, és boldog lennél, ha minél előbb megtalálnád - lapozz a 4-re. Ha azt monddod, hogy a ház urának egyik barátja vagy - lapozz a 16-ra.

## 113.

A szalonba lépsz be. A szoba közepén nagy asztal áll, körülötte hat szék. A szoba egyik falát hatalmas méretű, vidéki tájat ábrázoló falfestmény fedi, melyet valószínűleg sok-sok évvel ezelőtt festettek. A másik falat, teljes hosszában, a padlótól a mennyezetig tükör borítja. Az ajtóval szemben bársonyfüggöny takarja a falat. Odamész, hogy megnézd a falfestményt, majd szembefordulsz a tükörrel. Rémület kerít hatalmába! Tágra nyílt szemmel közelítesz a tükörhöz, *amelyben nem lá-*

*tod a tükörképedet!* Újabb 1 FÉLELEM pont jár ezért. Még közelebb mész a tükörhöz. Bár az asztalt és a hátad mögött lévő falat kitűnően látod benne, a saját tükörképedet mégsem. Simán átnyúlsz a tükör üvegén! Gyorsan visszahúzod a kezedet, és ekkor rájössz, miről is van szó. Ha pánikszerűen távozol ebből a szobából - lapozz a 131-re. Ha átmész a tükör síkján - lapozz a 160-ra. Ha még jobban körül nézel a szobában - lapozz a 324-re.

114.

Ha kimész a szobából - lapozz a 77-re. Ha megnézed, mi van a kis fadobozban - lapozz a 40-re.



115.

Összefut a nyál a szádban, amikor a kacsasültet eléd teszi. A gróf is ugyanazt kéri, amit te. Falatoztok, beszélgettek. Az iránt érdeklődik, vajon hogy keveredtél erre az útra az éjszaka kellős közepén. Elmeséled neki, hogy egy öregember irányított erre. Te viszont arra vagy kíváncsi, hogy ő kicsoda, és arra kéred, meséljen a családjáról is. Lapozz a 28-ra.

116.

A szobából kilépve egy átjáróban találod magad, mely balra egy ajtó előtt vezet el. Ha továbbmész az átjárón - lapozz a 91-re. Ha ezt a részt kutatod át - lapozz a 166-ra.



## 117.

Belépsz a szobába, és becsukod magad után az ajtót. Vinnyogó hangot hallasz az egyik sarokból, és odapat-tansz, de megkönnyebbülve látod, hogy csupán három, ketrecbe zárt patkány csapott zajt. Miközben átvizsgálod a szobát, igencsak hegyezed a füledet, nem jön-e valaki. Ha végigkutatod a fiókokat - lapozz a 81-re. Ha meg akarod vizsgálni, milyen folyadék van a kis üvegfiolákban - lapozz a 341-re. Ha a szekrényeket kutatod végig - lapozz a 371-re.

## 118.

Az ajtó kinyílik, és a konyhába lépsz be. Senki sincs a kifogástalanul tiszta helyiségben. A falakon körös-körül kések, edények, serpenyők lógnak szép sorban. Az ablak alatt kétrészes mosogatót látsz a nagy tűzhely és frizsider mellett. A konyha közepén hatalmas kerek asztal áll. A konyhából két ajtó nyílik: az egyik kivezet a konyhából, a másik mintha az éléskamra ajtaja lenne. A tűzhely tetején óriási kulcscsomó fekszik. Mit teszel?

Megpróbálkozol a kivezető ajtóval? Lapozz a 327-re.

Megpróbálkozol a másik ajtóval? Lapozz a 126-ra.

Fölemeled a kulcscsomót

a tűzhelyről?

Lapozz a 148-ra.

## 119.

Ha a sarokban lévő polcon nézegeted meg a díszeket - lapozz a 192-re. Ha a kandallót és a kandallópárkányt nézed meg - lapozz a 303-ra.

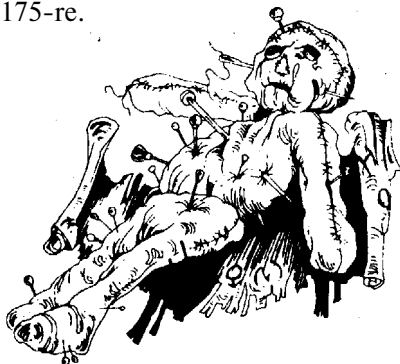
120.

Megragadod a kilincset és lenyomod. Az ajtó zárva van! Hangos kacagás kíséri hiábavaló menekülési kísérletedet. - Nem, kedves barátom - mondja kajánul a hang -, ebből a szobából te nem jutsz ki többé élve! - 1 FÉLELEM pont jár ezért, és lapozz a 291-re.



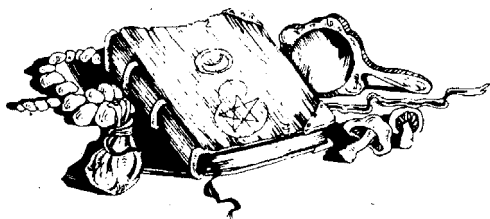
121.

Gyorsan kinyitod az ajtót, és kilépsz a lépcsőházi előtérbe. Szerencsére egy teremtetett lelket sem látsz. Elinulsz balra az átjárófolyosón, majd befordulsz balra, és addig mész, míg egy faburkolatú falhoz nem érsz. Lapozz a 175-re.



## 122.

Az átjáró egy tágas kamrába vezet, melynek sziklafalát misztikus szimbólumokat ábrázoló festmények díszítik. A kamra közepén négy, karóba húzott kecskefejjel körülvett, fekete lepellel letakart oltárt látsz, amely előtt egy csuklyás alak áll. Ezen az emberen is éppolyan köntös van, mint a többiekén, de kecskefej álarca bíborszínű. Úgy gondolod, ő lehet a vezér. Követed a gyülekezetet, mely most az oltár köré csoportosul, de te megpróbálsz mindvégig a háttérben maradni. Néhány perc múlva hangos kiáltozást hallasz az átjárófolyosó felől - egy fiatal nő jajong kétségbeesetten. Két maszkos alak közeleg az átjárófolyosó felől egy gyönyörű szőke lányt vonszolva, aki eszeveszetten ordítva próbál meg kiszabadulni fogvatartói karmaiból. Odahurcolják az oltárhoz, és odakötözik hozzá. A gyülekezet a vezérrel az élen kántál egy ideig, majd a vezér odainti magához Isaacson barátot. Miután maszkot cserélnek, Isaacson odalép az oltárhoz. A barát tört hűz elő köntöse redői közül és a nő feje fölé emeli. Izgatott moraj fut végig a tömegben. Mit teszel most? Ha végignézed, mi történik - lapozz a 314-re. Ha megpróbálsz valamilyen kiutat találni innen - lapozz a 80-ra. Ha megpróbálsz megmenteni a fiatal nőt - lapozz a 328-ra.



## 123.

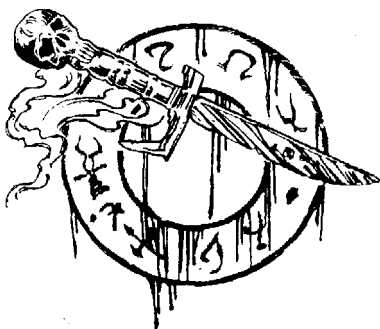
A szoba, melybe belépsz, igen kényelmesnek látszik. Ez egy hálószoba, melyben az egyetlen bútor egy sárga ágytakaróval letakart hatalmas ágy. Ruhák hevernek szanaszét a földön, és a sarokban a mosdóba víz folyik a csapból. A ruhákból ítélve csakis nő lakhat itt, de nem látod sehol. Ha elkiáltod magad, hogy ezzel jelezd jelenlétedet annak, aki esetleg mégis a szobában van - lapozz a 386-ra. Ha átkutatod a szobát, hátha találsz valamit - lapozz a 337-re. Ha kimész a szobából - lapozz a 2-re.



## 124.

A test nélküli fej így szól: - Készülj a halálra, boldogtalan halandó! Ez a gonosz tanyája, és innen nem lehet megszökni. Drumer háza szándékosan vonzott ide. Mielőtt az éj elmúlna, csatlakozol hozzám és alvilágbeli társaimhoz. Sorsod egy lesz a miénkkel. Mindörökre kísértetni fogsz ott, ahol haláloedat lelted! - Miután ezt elmondja, gúnyos kacaj tölti be a szobát. Ahogy e kacaj

elhalkul, úgy tűnik el a falon át a kísértet. A rémületért 2 FÉLELEM pont jár! Hagyd el a szobát és lapozz a 382-re.



125.

Belépsz a gyéren megvilágított hálósobába, és becsukod magad mögött az ajtót. A szobában egy fésülködőasztalon meg egy nagy ágyon kívül nincs semmi, bár hallod, hogy szól a zene. Ha meg akarsz bizonyosodni róla, vajon nem leselkedik-e rád valamilyen veszély ebben a szobában - lapozz a 239-re. Ha inkább azonnal távozol a szobából, és visszamész a lépcsőházi előtérig - lapozz a 272-re.





## 126.

Lenyomod a kilincset, és szélesre tárod az ajtót. Menten visszahőkölsz a szemed elé táruló látványtól. Az éléskamra közepén egy undorító mozdulatlan alak áll, szakadt ruhában. Arca és keze csaknem teljesen szétrohadt. Halálszag csapja meg az orrodat. A teremtmény a jöttödre riadt fel. Szemét tágra nyitja, torkából sziszegő hang tör fel. Hosszú nyelvével feléd csapdosva elindul feléd. 2 FÉLELEM pont járt ezért! Meg kell küzdened ezzel a Ghoullal! Lekaphatsz egy kést a falról, és fegyverként használhatod ellene (3 ÜGYESSÉG pont jár ezért!).

*Ghoul*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 7

Amint a második sebet ejti rajtad - lapozz a 186-ra. Ha sikerül legyőznöd - lapozz a 29-re.

## 127.

- Gyere hát, menjünk! - mondja derűsen. - Készen állok. - Nem tudod, belemenj-e a vele való játékba, vagy sem. Megkérdezed, tudja-e, hova igyekszik. - Ó, hát persze, persze, hogy tudom - feleli nevetve, miközben odalép hozzád. - *De az is biztos, hogy harc nélkül nem megyek le oda!* - Miután ezt közli veled, előhúsz egy kést köntöse redői közül, és rád támad. Küzdj meg vele!

*Fehér köntöst viselő mester*    ÜGYESSÉG 7    ÉLETERŐ 9

Ha meg akarod kímélni az életét, miután ÉLETERŐ pontjait 2-re csökkentetted - lapozz a 359-re. Ha úgy döntesz, hogy végzel vele - lapozz a 366-ra.

## 128.

Odarohansz az ajtóhoz és nekifeszülsz. Recseg-ropog, a zaj betölti az egész házat, de a zár nem enged, csak a kezed sérül meg. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot a fájdalom miatt. Ha ismét megpróbálsz betörni az ajtót - lapozz a 106-ra. Ha úgy gondolod, hogy az ajtó túlságosan erős ahhoz, hogy betörhesd - lapozz a 158-ra.

## 129.

A fal mellett lábujjhegyen lopakodva odamész az átjáróhoz, de közben le nem veszed a szemedet a szertartás gyülekezetéről. Figyeled, hogy nem vesznek-e észre. Amikor odaérsz az átjárófolyosóhoz, ügyesen végig-  
osonsz rajta. Megmenekültél! Az átjárófolyosó végében egy nyitott ajtót találsz. Belépsz rajta. Lapozz a 232-re.

## 130.

Melyik szót találtad el? Jegyezd fel a papírodon annak pontértékét:

Kelnor      5 pont

Kris         3 pont

Más találat most nem kap pontot. Lapozz a 297-re.



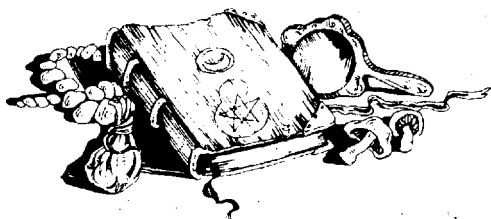


## 131.

Óvatosan kimész a szobából, és körül nézel az előszobában. Nem látsz senkit. Balra egy ajtó van. Ha akarsz, benyithatsz rajta - lapozz a 211-re. Ha inkább jobbra fordulsz, és továbbmész az előszobán - lapozz az 58-ra.

## 132.

Óvatosan elindulsz lefelé a lépcsőn, s közben figyelmesen nézelődsz, nem jön-e valaki. Szerencsédre nem látsz senkit. Lenn, az előszobában három ajtó közül választhatsz. Megpróbálkozothatsz a bal oldali ajtóval - lapozz a 353-ra, vagy a jobb oldali ajtóval - lapozz a 285-re, vagy odamehetsz a középső ajtóhoz - lapozz a 222-re.



## 133.

Kicsiny szobába lépsz be, melyben csupán egyetlen asztal áll. Körül nézel, hogy meggyőződj róla, nem leselkedik-e rád valamilyen veszély, és odamész az asztalhoz. Az asztal tetején egy szép fadoboz áll, melyet sárgaréz pántok tartanak össze. A doboz hosszúkas, elég magas, olyasféle, amilyenben a párbajpisztolyokat tartják. Felpattintod a zárat, és fölemeled a doboz tetejét. Lapozz a 99-re.

## 134.

Lehajolsz és megragadod a rekeszt a sarkainál fogva, majd nagy lendülettel fölemeled a magasba. Elszörnyedsz a szemed elé táruló látványtól. 2 FÉLELEM pont jár ezért! A fejjel lefelé fordított rekesz alól egy állat élettelen teste zuhan a lábaid elé! Jól megnyírt juh vagy inkább kecske lehet, bár ezt nehéz megállapítani, mert a feje hiányzik. Hányingerrel küszködve indulsz el az ajtó felé. Lapozz a 378-ra.



## 135.

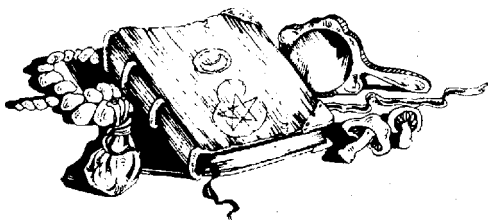
Ráhúzod a gyűrűt az ujjadra, és ekkor a férfi elmosolyodik: - Nos, jól van - mondja -, ez nagyon megkönnyíti a dolgomat! Gyere ide hozzám! - Összerezzensz, amikor rájössz, hogy valamit elhibáztál! Hiába próbálsz meg lehúzni a gyűrűt, agyad ezt megtiltja. A gyűrű rád kényszeríti vendéglátód akaratát! Lapozz a 326-ra.

## 136.

Szerencsés voltál vagy sem? Ha igen, sikerült sérülés nélkül megúsznod az ablak betörését. Ha nem voltál szerencsés, az üveg elvágja a csuklódat - vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a 317-re.

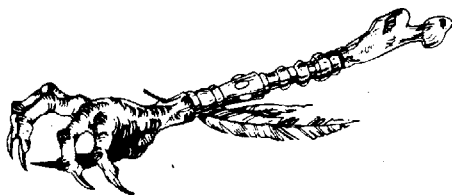
137.

Odamész a hatalmas ablakhoz. Úgy látod, mintha nem lenne teljesen bezárva. Igen ám, csak hogy vastag rácsok emelkednek előtte. Még ha kijutnál is az ablakon, a rácsokon semmiképp sem tudnál átbújni. A házat szemmel láthatólag igen jól védik a betolakodókkal szemben! Ha folytatod a ház körüli felderítő munkát, hogy megállapítsd, honnan jön a fény - lapozz a 345-re. Ha visszamész a bejáratú ajtóhoz, és meghúzkod a csengő kötelét - lapozz a 275-re. Ha a kopogtatót használod - lapozz a 357-re.



138.

Felismered a Púpost; ő volt az, akitől fönt az italt kaptad, csak abban nem vagy biztos, vajon ő is felismert-e téged. Ha nem harcolsz ellene tovább, hanem megpróbálsz felfrissíteni az emlékezetét - lapozz a 198-ra. Ha inkább megölsd - lapozz a 164-re.



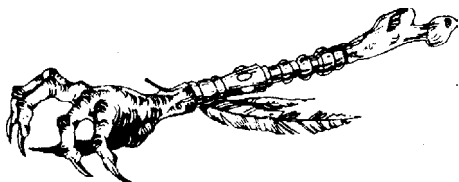


139.

Odamész az ágyhoz, és óvatosan megpróbálsz felébredni az öregasszonyt, de amikor hozzáérsz aszott bőréhez, riadtan hőkölsz hátra. Az asszony teste jéghideg! Halott! 2 FÉLELEM pont jár ezért az élményért. Ahogy reszketve állsz az ágynál, egyszer csak halk nyögést hallasz. Az öregasszony tejfehér szeme kinyílik és a mennyezetre mered! Nincs pupillája - állapítod meg ijedteit! Ha megvárod, mi történik ezután - lapozz a 246-ra. Ha sürgősen visszakozol, és visszamész az átjáróba - lapozz a 159-re.

140.

Megragadod a kilincset és lenyomod. Az ajtó zárva van, és túlságosan tömörnek látod ahhoz, hogy betörd. Ha a folyosó végében lévő ajtó felé indulsz el - lapozz a 332-re. Ha visszamész arra, amerről jöttél, és elhaladsz az ajtó előtt, amelyen eredetileg kijöttél - lapozz a 287-re.



141.

Melyik szót találtad el? Jegyezd fel a papíron annak pontértékét:

Shekou	5 pont
Shaitan	3 pont

Más találat most nem kap pontot. Lapozz a 280-ra.

## 142.

A lépések egyre hangosabbak, majd elhalnak. *Nem látsz semmit!* A léptek zajából ítélve azonban az illető, bárki legyen is az, ott áll előtted! Elönt a jeges veríték - 1 FÉLELEM pont jár ezért! Melledben iszonyatos fájdalmat érzel, amely egyre fokozódik. Mintha láthatatlan ellenséged megmarkolná és összeszorítaná a szívedet! De még mindig nem látsz semmit! Megpróbálsz leküzdeni a fájdalmadat, de ekkor hangos kacagást hallasz. Valami *ott áll* melletted! Menekülni próbálsz előre. Küzdj meg a láthatatlan ellenfeleddel! Bár nem okozol neki sérülést, ÉLETERŐ pontjai jelzik markának erős szorítását; csak akkor szabadulhatsz meg tőle, ha nullára csökkented ÉLETERŐ pontjai számát. Majd az előszobán végigrohanva jobbra fordulsz. Ha el tudsz tőle menekülni - lapozz a 257-re.

*Láthatatlan ellenfél*

ÜGYESSÉG 10

ÉLETERŐ 4

## 143.

Odamész a következő cellához, de az ajtó előtt lépteket hallasz, és gyorsan visszafordulsz. Négy, fehér köntöst és kecskefej maszkot viselő férfi tűnik fel az ajtóban. - Mondtam ugye - szólal meg az egyik. - Tudtam, hogy nem csal a fülem. Mintha valaki szabadon akarná engedni a foglyainkat! Gyertek csak ide, barátaim! - Rád rontanak, és meg kell küzdened a vezérükkel, aki elsőként támad rád.

*Vezér*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 9

Ha legyőzöd - lapozz a 301-re.

144.

- Ki az? - kérdi bentről egy hang. Az ajtó nincs kulcsra zárva, úgyhogy nyugodtan bemehetsz, hacsak nem akarod, hogy ottléted kiderüljön. Ha benyitsz az ajtón, bárki legyen is odabenn - lapozz a 71-re. Ha olyasmit morogsz, hogy „Bocsánat, eltévesztettem az ajtót”, aztán továbbmész és másfelé próbálkozol - lapozz a 278-ra.

145.

Hogyan fogod feltartóztatni ezeket a rád rontó teremtményeket? Ha felkapod a konyakos flaskát - lapozz a 169-re, ha szép lassan hátrálni kezdesz az ablak felé - lapozz a 64-re.

146.

A szikla megreccsen, por száll a magasba, és a fal elmozdul. A téglafalon keskeny rés támad és egy rejtekajtó lassan kinyílik. Legnagyobb meglepetésedre csupán egy kicsiny üreget látsz. Lehet, hogy csapdába kerültél? Néhány pillanattal később az ajtó szélesre tárul, és most már benézhetsz a kis kamrába, melynek közepén egy asztalt látsz. Az asztal tetején egy kis láda áll. Ha be akarsz ide menni - lapozz a 133-ra. Ha inkább továbbmész innen, felszaladsz a lépcsőn és beléphetsz a fönti szobába - lapozz a 293-ra.

147.

Hol rejtőzöl el? Ha besurransz a függöny mögé - lapozz a 184-re. Ha gyorsan átlépsz a tükrön - lapozz a 3-ra.

## 148.

Felkapod a tűzhelyről a kulscsomót, és keresgélni kezdesz a kulcsok között. Jajjjjjj! Hangosan felordítasz, és a földre dobod a vörösén izzó kulcsokat. Jól megégetted a kezedet. Sajnos a kardforgató kezed sérült meg, ezért vesztesz 3 ÉLETERŐ és 2 ÜGYESSÉG pontot; de ha akarod, *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van, ez azt jelenti, hogy mégsem a kardforgató kezedet használtad, és így csak 1 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Kiáltásod és a földre hulló kulscsomó zörgése azonban igen nagy zajt csapott. Lapozz a 254-re.

## 149.

Kihúzkod a dugót a kémcsőből, és megszagolod az italt. A szádhoz emeled a kémcsövet, és belekortyolsz az italba, majd várod a hatást, de semmi sem történik, semmit sem érzel. Lapozz a 385-re.

## 150.

Miközben a függöny rejtélyén töröd a fejedet, teljes súlyoddal rátámaszkodsz az ágyra. Ekkor furcsa dolog történik: az ágy elmozdul, és te a földön landolsz! Jól begyulladsz - 1 FÉLELEM pont jár ezért, sőt vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot is! A szoba túlsó végéből hallatszó dörmöbölés térít magadhoz. A szőnyeg fölött szélesebesen közeledik feléd egy szék. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van - lapozz a 101-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz az 53-ra.

## 151.

A festmény alatt egy kis táblácskán ez olvasható: „Lady Margaret, Danvers úrnője, 1802-1834. ” Bámulattal nézed szépségét, és arra gondolsz, vajon miért



halt meg oly fiatalon. Az arcát szemlélve hirtelen pislogsz egyet, mint aki nem akar hinni a szemének. Lehetséges volna, hogy a kép a *száját mozgatta?* Á, ez lehetetlen! Valamit suttog, de nem érted, hogy mit. Odahajolsz a képhez, és füledet a nő ajkához tapasztod. Az lány hangon így szól hozzád: - Óvakodj, idegen, e helytől, mert átok ül rajta! Sokan estek itt áldozatul, engem is beleértve. Kelnor Nagyúr máris a te haláلودon spekulál. Ne igyál a fehér borból, amellyel megkínál. Ha tudsz, menekülj innen! Addig menekülj, amíg nem késő! - Rémulten elhátrálsz a képtől. Miféle helyre vetődtél? Miféle roskatag vén ház ez, amely tele van felbecsülhetetlen értékű antik bútorokkal és festményekkel, amelyek ráadásul *beszélnek?* Végigfut a hideg a hátadon - 1 FÉLELEM pont jár ezért! Ha most odarohansz az ajtóhoz, hogy kimenekülj - lapozz a 391-re. Ha inkább megvárod, mi történik - lapozz a 277-re.

## 152.

Megpróbálsz lenyomni a kilincset, de az nem enged. Az ajtó zárva van! Aggódni kezdesz - vajon hogy jutsz ki ebből a szobából? 1 FÉLELEM pont jár ezért! Ismét lenyomod a kilincset, de az ajtó meg se moccan. Ekkor zajt hallasz a hátad mögül. Megfordulsz. Honnan jött ez a zörgés? Az ablak felől? Odamész, hogy megnézd. Lapozz a 236-ra.

## 153.

- Valóban? - kérdi. - Akkor mit keresel itt? - Ha azt mondod neki, hogy idegen vagy ebben a házban, és megpróbálsz valahogy kiszabadulni innen - lapozz a 208-ra. Ha azt feleled, hogy Drumer grófjának a szolgálja vagy - lapozz a 268-ra.



## 154.

Megpróbálsz benyitni Asmodeus szobájába, de zárva találsz. Mivel a kulcs a zárban van, elfordítod, és belépsz egy gyéren megvilágított szobába. A szoba túlsó végében egy szál gyertya pislákol egy asztalon az ablak előtt. Az asztal mellett két felfordított farekesz szolgál szék gyanánt. Más bútor nincs a szobában. Hirtelen csoszogást hallasz a hátad mögött, és az ajtó felé fordulsz. Hangos kiáltás hangzik fel az ajtó mögül, és egy dús fehér hajú férfi veti rád magát! Piszkosszürke kötött visel, és még mielőtt elugorhatnál előre, máris a foglya vagy! 1 FÉLELEM pont büntetés jár ezért! Küzdj meg vele!

*Fehér hajú férfi*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 9

Miután az első sebet ejtetted rajta - lapozz a 162-re.

## 155.

Szépen berendezett hálószobába lépsz be. Egy dolog azonban nagyon zavar: *az ablakokon rács van!* Mivel a ház az isten háta mögött van, valószínűleg jobbnak látták inkább távol tartani a betolakodókat, semmint itt marasztalni a vendégeket! A szoba közepén baldachinos ágy áll. Odamész, és megnyomogatod a matracot - nagyon kényelmesnek látszik. Igencsak elfáradtál. Ha bebújsz az ágyba - lapozz a 231-re. Ha odamész az ablakhoz, hogy kinézz rajta - lapozz a 27-re.

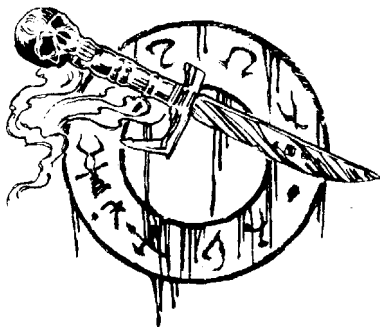
## 156.

Leveszel egy könyvet a polcról. A címe: *Misztikus jegyek és azok szerepe a mágikus szertartásokban.* "Ami-

kor kinyitod a könyvet, valami a földre hullik belőle. Lehajolsz és fölemeled a hosszú láncon lógó ötágú fémc sillagot. A könyvben egy kis üreg van, ahonnan a talizmán kiesett: alatta egy darab papírt találsz. Az írás szerint a csillagnak olyan ereje van, mely képes legyőzni az ördögimádókat. A fémfelületben a 66-os számot látod bevésve. Ha akarod, elteheted a talizmánt, és majd a megfelelő alkalmakkor, ha használni is akarod, a 66-os fejezetpontra kell lapoznod. 2 SZERENCSE pontot nyertél! Ha most újabb érdekes könyveket szeretnél megnézni - lapozz a 286-ra. Ha inkább kimész a szobából - lapozz az 54-re.

157.

- Hmmm - mordul fel a kínozómester. - Még mindig nem győztél meg teljesen. Ennek ellenére *lehet*, hogy mégis Uram barátja vagy. - Lélegzet-visszafojtva lesed, hogyan dönt. - Rendben van, idegen, nem kételkedem az igazadban. Oldozd ki a kötelet, Dirk! - Szabadon engednek és elhagyhatod a szobát - lapozz a 248-ra.



## 158.

Közelgő lépteket hallasz. Az ajtód előtt elhal a zaj, kulcs fordul el a zárban, és az ajtó kinyílik! Gyorsan kell határoznod: ha bepattansz az ágyba, és úgy teszel, mintha aludnál - lapozz a 179-re. Ha az ajtó mögé bújsz, hogy meglepd a látogatódat, bárki legyen is az - lapozz a 373-ra.

## 159.

Miután fönt csaknem az összes szobát átkutattad, úgy döntesz, hogy a földszinten nézel körül. Visszamész a lépcsőházig, és lemész a földszintre. Lapozz a 132-re.

## 160.

A tükör mögött egy kicsiny szoba van, épp akkora, hogy beférj. Két ajtó nyílik innen. Ha a bal oldalival próbálkozol meg - lapozz a 92-re. Ha a jobb oldalival - lapozz a 294-re. Ha inkább visszamész a tükrön át - lapozz a 349-re.

## 161.

Kihúzkod a dugót a fiolából, és beleszagolsz a folyadékba. Citromillatot érzel. A szádhoz emeled a kémcsövet, és kortyolsz egyet. A folyadéknak citromléje van! Lenyeled, és kíváncsian várod a hatást, de nem történik semmi. Ez természetes, hiszen a hatását majd csak akkor érzed, ha újra harcolni fogsz. A folyadéknak ugyanis gyógyító ereje van és megvéd mindenfajta sebesüléstől. A folyadék, amit megittál, elegendő lesz arra, hogy az elkövetkezendő két sérülésedet meggyógyítsa: tehát ne vonj le magadtól ÉLETERŐ pontot a legközelebbi két sérülésed alkalmával. Lapozz a 385-re.

162.

Támadód az ütésedtől megtántorodik, így jut egy lélegzetvételnyi idő arra, hogy eldöntsd, mit is csinálj. Mit teszel?

Ráveted magad és végzel vele?	Lapozz a 271-re.
Fölemelt kézzel jelzed, hogy nem akarod már bántani?	Lapozz a 313-ra.
Kirohansz a szemközti ajtón?	Lapozz a 378-ra.

163.

Az éjjeliszekrényen egy ezüstitálca mellett gyertya ég; fénye bevilágítja a szobát. Az ezüstitálcán egy kis harapnivalót - kenyeret, dzsemet és egy csésze teát - találsz. Ha enni akarsz - lapozz a 226-ra. Ha nem akarsz enni, megnézheted, mi van a szekrényben - lapozz a 43-ra, vagy kimehetsz a szobából - lapozz a 243-ra.



164.

A földre taszítod a Púpost, és dühödten belerúgsz, még mielőtt magához térne. Vonj le tőle még 2 ÉLET-ERŐ pontot, és folytasd a küzdelmet. Ha legyőzted - lapozz a 116-ra.

## 165.

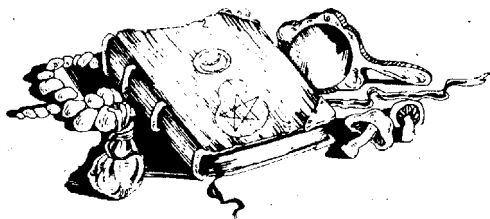
Átkutatod a sarkot, de semmit nem találsz. Néhány denevér vijjog körülötted, és ürülékük iszonyatos bűze arra kényszerít, hogy mielőbb felhagyj a kereséssel. El kell döntened, mit is csinálj. Ha benézel a lépcső alá - lapozz a 61-re. Ha megvizsgálod a hátsó falat - lapozz a 356-ra, ha felmész a lépcsőn - lapozz a 293-ra.

## 166.

Átkutatod a háznak ezt a részét, de nem találsz semmi különösét. Az átjáró bal oldalán egy faajtó nyílik, amelyen, ha akarsz, benyithatsz - lapozz a 221-re. Ha inkább továbbmész, és egy másik ajtón nyitsz be jobbra - lapozz a 209-re. Ha egyik ajtón sem nyitsz be, hanem továbbmész az átjárón - lapozz a 91-re.

## 167.

A lepedők valóban bútorokat és ládákat takarnak. Van köztük számos fotel meg egy elegáns kanapé. A ládák dugig vannak mindenféle háztartási eszközökkel. Az egyik ládában újságpapírba göngyölt díszes agyagedényeket találsz, de minden tárgy, amit a szobában látsz, teljesen hétköznapiak tűnik. Lapozz a 380-ra.







## 168.

Valaki bársonyos hangon a neveden szólít! A falhoz simulsz, amikor a szobában egy különös alak körvonalai rajzolódnak ki a szemed láttára. A falon átlépve egy emberi lény toppan eléd. A lény éppolyan, akár az ember, csupán a feje hiányzik. Miközben alakot ölt előtted, egyre tisztábban cseng a hangja. A hang a fejből jön, amely nem a szellem nyakán, hanem annak leeresztett kezében van. A látvány iszonyú, a levágott fejből vér csöpög a szőnyegre. 2 FÉLELEM pont jár ezért! Ha megvárod, mit. akar mondani neked a szellem - lapozz a 124-re. Ha kirohansz a szobából - lapozz a 382-re.

## 169.

Felkapod a konyakos flaskát, és a konyakot a két teremtményre locsolod, abban a reményben, hogy ezzel kioltod a lángokat. Legnagyobb rémületedre a lángok ettől csak még jobban fellobbannak. A konyak nem gyengítette le, inkább életre keltette a Tűzmanókat! Lapozz a 9-re.



## 170.

- Mi a dolgod ebben a házban? - kérdezi visítva. - Ha nem mész el innen önként, akkor rád uszítom a kutyáimat! Ha azok sem tudnak kizavarni innen, magam te-

szem meg! - Amint ezt kimondja, a falban elmozdul egy furnérdarab. Két hatalmas Dán dog pattan ki a résen, és neked ront. Küzdj meg velük egyenként:

<i>Első Dán dog</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 6
<i>Második Dán dog</i>	ÜGYESSÉG 6	ÉLETERŐ 6

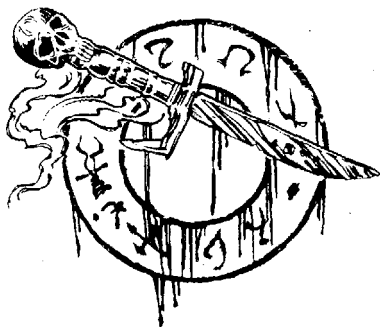
Ha legyőzted a kutyákat, kimehetsz a szobából - lapozz a 159-re, vagy átkutathatod azt - lapozz a 19-re.

## 171.

Hiábavaló a küzdelmed - képtelen vagy kiszabadulni az ágynemű fogságából, mely egyre jobban a tested és az arcod köré tekeredik. Végül is visszazuhansz az ágyba. Áldozatul estél a gonosznak Drumer házában.

## 172.

Az óvatosságnak felül kellett volna kerekednie az étvágyadon. A helyzet ugyanis az, hogy Drumer házában nem ajánlatos sem sajtot enni, sem fehér bort inni. Miért? Egyszerű. Aki ezt teszi, nagy árat fizet érte. Mindkettő mérgezett! Kalandod itt véget ér.



## 173.

Amikor kinyitod a szemedet, érzed, hogy szédülsz. Eltelik néhány perc, míg rájössz, hogy mindkét kezed és lábad meg van kötözve. A szoba teljesen üres, de kiagyalsz egy tervet. Odaugralsz az ablakhoz, betöröd az üveget, és azzal fogod majd elvágni a kötelet. Nagy nehezen felállsz, és ugrálva-csoszogva sikerül odavon szolnod magad az ablakhoz. Kint süvít a szél, és az eső verdesi az üveget. Mit teszel? Kezeddel betöröd az ablakot - ez kissé kockázatos vállalkozás -, vagy inkább *Próbára teszed a SZERENCSEDET*? Ha az utóbbit választod - lapozz a 136-ra. Ha most inkább nem teszed próbára a SZERENCSEDET - lapozz a 360-ra.



## 174.

A szikla megreccsen, por száll a magasba, és a fal elmozdul. A téglafalon keskeny rés támad, és lassan kinyúlik egy rejtékajtó. Legnagyobb meglepetésedre csak egy kicsiny üreget láatsz. Lehet, hogy csapdába kerültél? Néhány pillanattal később az ajtó szélesre tárul, és benézhetsz a kis kamrába. Közepén egy asztalt láatsz. Az asztal tetején egy ládika áll. Ha be akarsz ide menni - lapozz a 48-ra. Ha inkább továbbindulsz, fölmehetsz a lépcsőn és beléphetsz a fönti szobába - lapozz a 293-ra.

## 175.

Az átjárón mész, majd a saroknál balra kanyarodsz. Két egymással szemben lévő szobát látsz itt, az egyik, amely Belialé, balra nyílik, a másik, Abaddoné, jobbra nyílik. Az átjárót néhány méterrel később egy jelzés nélküli ajtó zárja le. Mit teszel?

Benyitsz Belial szobájába?	Lapozz a 312-re.
Benyitsz Abaddon szobájába?	Lapozz a 335-re.
Benyitsz a jelzés nélküli szobába?	Lapozz a 103-ra.
Visszafordulsz, és lemész a lépcsőn?	Lapozz a 132-re.

## 176.

- Elég! - kiáltja a kízómaster. - Oldozd el ennek a szélhámosnak a köteleit! A barátunk annyira Urunk barátja, mint a rendőrfőnök! - Közlöd vele, hogy igaza van, és csak azért találtad ki ezt a mesét, mert attól féltél, hogy másképp megölnek. Elmondod az igazat, miképp kerültél ide. Lapozz a 4-re.

## 177.

A férfi a homlokát ráncolva latolgatja, igazat mond-tál-e. - Lehetetlen, hogy a történeted igaz legyen - mondja. - De valahogy mégsem látszol olyannak, mint a többiek. Lehet, hogy van valami igazság abban, amit előadtál, és semmit sem szeretnék jobban, mint barát-ra lelni ebben a gonosz lakta házban. Rendszerben van, idegen, hiszek neked. - Megkönnyebbülten lélegzel fel. Vagy azt kérdezed tőle, miként szabadulhatnál ki ebből a házból - lapozz a 75-re, vagy azt, hogyan tudnád legyőzni a ház urát - lapozz a 105-re.

## 178.

Odapattansz a társadhoz, hogy segíts neki, de már késő. Az Ördög Hívének kése mélyen a mellkasába hatol. Öklöddel nagyot vágsz a férfi tarkójára, és a fickó elterül a földön. Mivel elvesztetted a szövetségessedet, egyedül kell továbbmenned. Lapozz a 366-ra.

## 179.

Beugrasz az ágyba és magad köré tekered a takarót, de közben fél szemmel kilesel alóla. Egy kétrét görnyedt alak csoszog be a szobádba, kezében egy pohár itallal. A poharat leteszi az ágy mellett lévő éjjeliszekrényre, majd távozik. Ha kipattansz az ágyból, és rátámadsz - lapozz a 399-re. Ha megvárod, míg kimegy a szobából, majd megiszod a számodra otthagyt italt - lapozz a 45-re.

## 180.

Ez az utolsó látvány, amely életedben eléd tárul. Az imént elszenvedett sérülésed és a lakáj ijesztő átváltozása több, mint amennyit képes vagy elviselni. Franklins nincs többé. Emberi külseje köddé foszlott, és most ott áll előtted valódi mivoltában - undorító démoni alakját füstfelhő veszi körül. Gőz csap ki a száján és vér, a te véred csöpög, de nem a késről, hanem jobb kezének veszedelmes nagy karmaiból. Haldokolva zuhansz a földre, s ekkor a poklok e teremtménye fölemeli kecskepatához hasonlító lábát, hogy agyontaposson. Lehet, hogy legyőzted Drumer grófját, de az Urat nem...



## 181.

A lakáj felordít, amikor lesújtasz rá. Szemmel láthatólag nem igazán harcias alkat, hisz a te gyenge ütéseidtől nem kellene ennyire kiborulnia. Ő azonban tovább ordít! Majd szétszakad a dobhártyád, olyan hangosan jajveszékel. Kénytelen vagy kezedet a füledre tapasztani. De hát ez nem egy sérült ember ordítása... Füstfelhő száll föl a földről és beborítja a lakájt. Ordítását gonosz vicsorgás váltja fel, és a szeme tágra mered. Ott, előtted változik át! Franklins a szemed láttára válik ördögien gonosz vadállattá. Füstfelhő csap ki a száján. Sötét, pikkelyes a bőre. Hosszú, karmokban végződő ujjaival hadonászik előtted. Lába patában végződik-kecskepatában! 3 FÉLELEM ponttal „jutalmazhatod” magad, amiért szemtanúja voltál e poklok mélyéről való teremtmény megszületésének! Ha még életben vagy és Kris kését használod - lapozz a 109-re. Ha nem - lapozz az 52-re.

## 182.

A férfi elfordítja a tekintetét, amikor előhúzod a kése-det, és döfésre emeled. - Még egyszer hála és köszönet neked - mondja. - Több lehetőségem már nem lesz, hogy köszönetet mondjak neked. - Leeresztetted a kezedet, és még a szemedet is be kell hunynod, miközben döfni készülsz. Késed azonban nem ér célba. Egy erős kéz néhány centire a férfi mellkasától megragadja a csuklódat, és iszonyatosan megszorítja. Kinyitod a szemedet, és ekkor látod, hogy a fogoly férfi mosolyog rád ördögien. Becsapott! Egyáltalán nem akart meghalni. Egyszerűen fegyverre volt szüksége, amellyel majd elbánhat a fogvatartóival, a fegyvert pedig tőled

szerezte meg! Odaszorítja a csuklódat a rácsokhoz, és arra kényszerít, hogy a kést ejtsd be a cellába. Dühöd félelemben csap át, amikor a férfi, ahelyett hogy elengedné a csuklódat, lehajol, felveszi a kést a földről, és a torkodnak szegezi. - Ne haragudj, drága barátom - mondja -, de nem vállalhatom a kockázatot, hogy ne-tán elmondod valakinek: fegyver van nálam. Bármilyen áron, de ki kell szabadulnom innen a barátaimmal! Ez majd akkor fog bekövetkezni, ha a foglár az ételünket hozza legközelebb. Rettentően sajnálom, hogy szabadságunk ára a te életed! - Miután e szavakat kimondja, a kés pengéje mélyen beléd hatol. Kalandod itt végét ér!

## 183.

Az ajtó lassan kinyílik. Alacsony, zömök férfi lép a szobába, körülnéz, és ekkor úgy látod, mintha kétrét lenne görnyedve. Azonnal ráveted magad. Lapozz az 56-ra és dönts el a harc kimenetelét. Mivel váratlanul támadtál rá, azonnal 2 ÉLETERŐ pont veszteséget okozol neki.

## 184.

Ott lapulsz a függöny mögött, két kézzel magadhoz szorítva a dobozkát, és várod, hogy látogatóid eltűnjenek. Az ajtó kinyílik, és hallod, amint két férfi beszélgetve belép a szobába. A szertartásról beszélnek, melyet kecskék és papok közreműködésével tartanak. Egy kattanást hallasz, majd néhány másodperc múlva hangoz kiabálást. A férfiak felfedezték, hogy a dobozka hiányzik! Dühödten kezdenek el rohángálni a szobában, te pedig kiszáradt torokkal lesed, vajon felfedeznek-e a



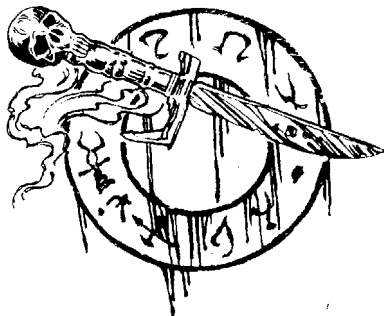
függöny mögött, vagy sem. Hirtelen szétlibben a függöny! Zavartan állsz, kezeden a dobozkával, amint a két bozontos fejű, haragos férfi rád mered. Ha szabadkozva felajánlod nekik, hogy visszaadod a dobozkájukat - lapozz a 17-re. Ha megtámadod őket - lapozz a 215-re.

## 185.

Csapdának nyomát sem látod a szobában. Ha még egyszer meg akarsz erről győződni, *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van - lapozz a 379-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a 206-ra. Ha *nem akarod* próbára tenni a SZERENCSEDET - húzd meg a kötelet, és lapozz a 318-ra.

## 186.

A Ghoul teljesen megbénít, ha a küzdelem során négyszer megsebez. Igen óvatosan kell tehát a küzdelmet folytatnod, hiszen most épp félúton vagy: ha még két sebet ejt rajtad - véged van! Lapozz a 126-ra, és dönts el kettőtök harcát.



## 187.

Amint a fal mellett lopakodsz, a csoportból valaki felkiált. Észrevettek! Minden szem rád mered, és a gonosz gyülekezet tagjai köréd sereglenek. Csapdába kerültél. Ha megpróbálsz kitörni a téged körülzáró gyűrűből - lapozz a 365-re. Ha van nálad olyasmi, amit most elővehetsz és felhasználhatod ellenük, tedd azt!



## 188.

A szikla megreccsen, por száll a magasba, és a fal elmozdul. A téglafalon keskeny rés támad, és lassan kinyílik egy rejtékajtó. Legnagyobb meglepetésedre egy kicsiny üreget láatsz. Lehet, hogy csapdába kerültél? Néhány pillanattal később az ajtó szélesre tárul, és benézhetsz a kis kamrába, melynek közepén egy asztalt láatsz. Az asztal tetején egy ládika áll. Ha be akarsz ide menni - lapozz a 133-ra. Ha inkább továbbindulsz innen, felszaladhatsz a lépcsőn, és beléphetsz a fönti szobába - lapozz a 293-ra.

189.

A Vámpír szeme felcsillan, amikor belépsz a szobába. Nem tudtad, hogy épp erre vár! Ahogy a fény ráesik a Vámpír két élőholt szolgájának arcára, szemük kinyílik, és elindulnak feléd a szekrényből. A két Zombi undorító, szürkészöld, rothadástól oszlásnak indult feje feléd fordul, miközben egyre hátrálsz előlük. - Támadjátok meg! Támadjátok meg! - üvölti a Vámpír, azok meg engedelmeskednek. Küzdj meg velük egyenként:

*Első Zombi*

ÜGYESSÉG 7

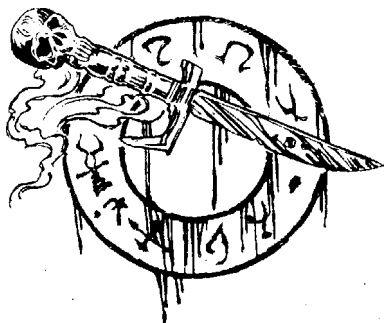
ÉLETERŐ 6

*Második Zombi*

ÜGYESSÉG 6

ÉLETERŐ 6

Ha legyőzted a Zombikat - lapozz a 20-ra.



190.

Jó hangosan megkopogtatod az ajtót, és közben az ablakot lesed. Néhány másodperc múlva a két férfi ismét megjelenik, és gyertyát gyújt. Az idősebb odamegy az ajtóhoz. Lapozz a 207-re.

Amikor előrántod a fegyveredet, a Púpos ijedten lép hátra. Követeled, hogy árulja el a pince titkát. - Jól van, jól van - hebegi mentegetőzve. - Elmondom, de nagy bajba kerülök, ha az Úr rájön, hogy kifecsegem a titkait. - Megnyugtatom, hogy még nagyobb bajba kerül, ha nem fecsegi ki neked a titkokat. - A pincében lévő szobákat - kezdi - titkos ajtók kötik össze. Néhány egyszerűen csak el van rejtve, de néhányat, a legfontosabbakat, csakis jelige nyit ki. Az Úr állandóan cseréli a jeligéket, nehogy valaki rájöjjön a titkára. - Megkéred, hogy árulja el neked a mostani jeligét, és azt feleli, hogy nem tudja. Újra ráijesztesz, és ekkor harcolni kezd elened.

*Púpos*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 7

Amint az első sebet ejtetted rajta - lapozz a 284-re.



## 192.

Számos kecses porcelánedényt és néhány ezüstitárgyat látsz a polcon. Az egyik ezüstitárgy egy rövid tőr, amit, ha akarsz, eltehetsz. Valójában ez a tőr túl rövid ahhoz, hogy igazán hasznos FEGYVERED legyen, mégis 2 ponttal növeli ÜGYESSÉG pontjaid számát, ha harcban használod majd. Találsz egy lapos ezüst pálinkásüveget is. Ha eddig még nem tetted volna, elteheted a pálinkásüveget is, miután megtöltötted konyakkal. Most oda-mehetsz és megvizsgálhatod a kandallót - lapozz a 303-ra, vagy elhagyhatod a szobát - lapozz a 218-ra.

## 193.

Kissé továbbhaladva eljutsz a főlépcsőig, amely lefelé vezet. A lépcsővel szemben egy jelzés nélküli ajtót látsz. Ha lefelé indulsz el a lépcsőn - lapozz a 132-re. Ha megpróbálsz benyitni a jelzés nélküli ajtón - lapozz a 377-re. Ha a lépcsőházi előtérben mész körbe - lapozz a 233-ra.

## 194.

Melyik szót találtad el? Jegyezd fel a pontértékét!

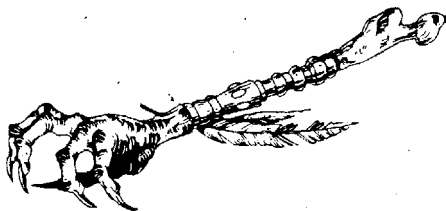
Azazel	3 pont
Abaddon	5 pont
Asmodeus	3 pont
Apollyon	3 pont

Más találat most nem kap pontot. Lapozz a 130-ra.



## 195.

A dolgozószobában vagy. Régi bőrkötéses könyvek sorakoznak körben a polcokon, és az egyetlen fénysugár az antik íróasztalon égő gyertyacsonkból világít. Odamész a gyönyörű, rézfogantyús íróasztalhoz. A tetején fekvő mappán egy ív papírt találsz. Miközben a papírt nézed, különös dolog történik. A papír bal felső sarkában egy K betű rajzolódik ki, majd gyermekes kézírással megjelenik az egész szó: „KERESD”. Ezért 1 FÉLELEM pont büntetés jár! Lassan olvashatóvá válik az egész üzenet: KERESD MEG SHEKOUT! Ki vagy mi az a Shekou? Felkapod a papírt az asztalról, és a fény felé tartva jobban szemügyre veszed. A rajta lévő üzenet azonban éppolyan gyorsan eltűnik, amilyen gyorsan megjelent. Ha végigböngészed a könyveket - lapozz a 62-re. Ha kimész ebből a szobából - lapozz az 54-re.



## 196.

Ezüsttálcán behozzák a báránsültet. Fenséges illatot áraszt! Mindketten nekiláttok a falatozásnak, és közben cseverésztok. A gróf a foglalkozásod felől érdeklődik, valamint azt kutatja, vajon mi késztetett rá, hogy az éjszaka kellős közepén egy ilyen isten háta mögötti helyen bukkanj fel. Cserébe önmagáról és a családjáról mesél neked. Lapozz a 28-ra.

197.

Odamész a kandallópárkányhoz, és fölemeled az egyik dobozkát, amelyet kis kapocs zár le. Miközben épp az-  
zal bíbelődsz, hogy kinyisd, az ablak felől valami zajt  
hallasz. *Mi a fene történik ott?* Visszateszed a dobozkát  
kandallópárkányra, és odamész a függönyhöz. La-  
pozz a 236-ra.

198.

A nehéz felfogású Púpos halványan emlékszik rád.  
Amikor beszélni kezdesz hozzá, látod, hogy igencsak  
büszke rá, hogy *valaki* szóba áll vele. Elmondja, hogy  
az ő neve Shekou, és a ház alatti pincében lakik. Ha  
megkéred, hogy mesélje el neked, milyen titkokat rejt a  
pince - lapozz a 18-ra. Ha van nálad konyak, most elő-  
veheted és megkínálhatod - lapozz a 93-ra.

199.

Ott ülsz összekuporodva, és odanyúlsz a fényképert.  
Amint fölemeled, abban a pillanatban valami súlyos  
tárgy vágódik a fejednek! Kábán terülsz el a földön, és  
a virágcserep, amely a fejedet érte, darabokra törik a  
padlón. 3 ÉLETERŐ pontot vesztesz ezért a balesetért.  
Lapozz a 290-re.





## 200.

Kinyitod az ajtót és belesel. Nagy, gyönyörűen berendezett hálósobát látsz. Egyik sarkában baldachinos ágy áll. A szoba közepén háromrészes ülőgarnitúra van a kandallóval szemben. A tűz még parázslík, de a szobában nincs senki. A szoba túlsó végében két ajtót látsz. Ha be akarsz menni a szobába - lapozz a 69-re; ha inkább gyorsan becsukod az ajtót és távozol innen - lapozz a 389-re.

## 201.

Betuszkolnak egy parányi ketrecbe, és felhúznak a magasba. Micsoda undorító helyen fogod eltölteni hátralévő napjaidat! A ketrec csupán akkora, hogy felhúzott térdel épp hogy leülhetsz benne. Itt már soha nem nyújtózhatsz ki. Hosszan tartó, fájdalmas haldoklás vár rád a kínzómester és segédei legnagyobb örömére...

## 202.

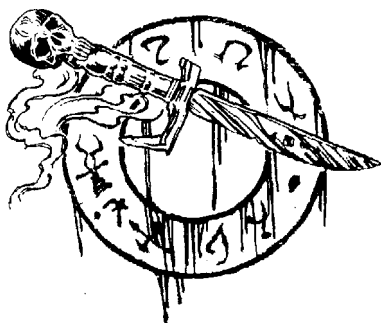
Közlöd a férfival, hogy nem szövetkezel vele. Az ajtó nyitva van, és mehet, ahova akar. Te most merre mész? Lapozz a 278-ra.

## 203.

A szobában egyetlenegy rejtekhely van, és nagy szerencse kellene ahhoz, hogy megtaláld. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSES vagy - lapozz a 376-ra. Ha nincs SZERENCSED - meg kell várnod, hogy megnézd, kicsoda vagy micsoda a látogatód. Egy dolgot azonban megtehetsz: várakozz az ajtó mögött, s ne a szoba közepén, hogy meglássanak. Lapozz a 369-re.

204.

Ha megpróbálsz benyitni a másik ajtón - lapozz a 92-re. Ha inkább visszamész a tükrön át - lapozz a 349-re.

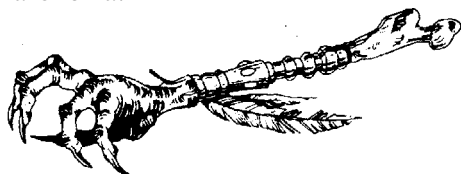


205.

Az ajtó kulcsra van zárva. Próbálkozz meg a szemközti ajtóval - lapozz a 118-ra.

206.

Csapdának semmi jelét nem látod. Csöngess a lakájnak - lapozz a 318-ra.



207.

- Ki lehet az? - hallod az idősebb férfi hangját. - Ki az, aki éjnek évadján bekopog ide? Lehet, hogy az egyik hittéstvérünk? Azt hittem, már mindenki itthon van!

- Ekkor a két férfi suttogóra fogja, úgymint egy szót sem hallasz. Türelmesen vársz kint a szakadó esőben, amíg végre kinyitják az ajtót és megkérdik: Ki az? Ha elmondod nekik, mi történt veled, és megkéred őket, engedjék meg, hogy telefonálj - lapozz a 95-re. Ha azt mondod, te is a hittestvérük vagy, akiről épp az imént beszéltek - lapozz a 267-re.

## 208.

El sem akarom hinni! - kiáltja. - Lehetséges, hogy imám meghallgatásra talált? Veled tarthatok? Meg kell engedned, hogy veled menjek! Ígérem, hogy hasznomat veszed majd! - Közlöd vele, boldogan elfogadod a segítségét, hogy kiszabadulj innen, és megkérdezed, hogyan került erre az eldugott helyre. - Hallottál már az áldozatbemutató szertartásokról? - kérdi. - Nos, engem a következő szertartásra tartogatnak. Az Úr gyülekezetének tagja voltam én is, de tiltja a lelkiismeretem, hogy továbbra is az általa képviselt gonosz-ságot szolgáljam. A gyülekezet azonban nem engedi, hogy bárki csak úgy kiugorjon. Engem halálra ítélték, a szertartáson fognak áldozatként bemutatni! Együtt kell elpusztítanunk a ház Urát, Kelnort. Én tudom, miként lehetséges ez! Kelnor életét egyedül Kris tőre képes kioltani, melyet a ház egyik szobájában rejtettek el. Kelnorral a *vörös szobában* kell végezni. Mentsük meg együtt a világot ettől az emberi szörnytől és gonosz szektájától! - Bolond lennél, ha nem fogadnád el a segítségét. Szövetséget kötsz vele. 1 SZERENCSE pont jár neked az információkért. Beszélgetéseknek kint-ről hallatszó zaj vet véget. Valaki jön! Lapozz a 87-re.



## 209.

A szoba olyan, mint valami börtön, ugyanis a falak mentén vastag rácsokkal elzárt, foglyokkal teli cellák sorakoznak. A rácsokon kívül teremtetett lelket sem látsz, így elindulsz befelé, hogy körülnézz. Lábad alatt megreccsen a szétszórt rőzse, mire három cellában három alak szökken talpra. Egytől egyig rongyosak: ruhájuk szakadt, hajuk kócos, ragad a kosztól. Kinyúlnak a rácson, és könnyörögve kérnek, ereszd szabadon őket. Mindegyiküket Drumer grófjának szolgálai fogták el és vetették börtönbe, hogy ott várják be szörnyű sorsukat. A hozzád legközelebb álló fogoly egy szép fiatal lány, akinek az arca és szőke haja koszos, szeméből pedig patakokban hullik a könny. Mindenáron ki akar szabadulni. A második cellában egy magas, komor ábrázatú férfi van. Már megbékélt a halállal, és elszántan arra kér, öld meg, hogy ne a gonosz gróf lelje benne örömét. A harmadik cellában szürke köntöst viselő, kopaszodó férfi van. Ő nem szól semmit. Akarsz-e segíteni a foglyokon? Ha igen, megpróbálhatsz szót váltani az egyikkel. Ha a fiatal lánnyal szeretnél beszélni - lapozz a 322-re. Ha a komor ábrázatú férfival - lapozz a 266-ra, ha a kopaszodó férfival - lapozz a 363-ra. Ha egyikkel sem akarsz beszélni, kimehetsz a szobából és folytathatod az utadat - lapozz a 91-re.

## 210.

Amikor a Púpost követve kilépsz a szobából, hallod, amint magában így dünnyög: - Remélem, Uram barátai nem így fognak betoppanni, mint ez itt, aki halálra rémített. Különösen ma, ezen a kivételes éjszakán... - Egy ajtóhoz vezet, mely bal kéz felől nyílik. Így szól: -

Menj itt végig egészen a lépcsőig, és menj fel a házba. Nekem még van egy kis dolgom idelelni. - Felismerted a Púpost? Láttad őt már valahol korábban is? Ha igen - lapozz a 230-ra. Ha nem, vagy utána mész - lapozz a 393-ra, vagy megvárod, míg eltűnik, és akkor átkutatod a pincét - lapozz a 166-ra.

## 211.

Az ajtót kulcsra zárták, és nem tudsz bemenni. Megfordulsz, és elindulsz az előszobában - lapozz az 58-ra.

## 212.

Kulcsod nem illik a zárba. Az ajtó zárva marad. Lapozz a 47-re.

## 213.

Az asztal látszatra teljesen közönséges. Benyúlsz alá, de nem találsz semmi figyelemreméltót. Tőle balra a farekesz könnyűnek látszik. Felborítod, hogy megnézd, mi van benne, de ott sincs semmi. A jobb oldali farekesz nehéz. Belerúgsz, de meg sem moccan. Ha fél akarsz emelni, hogy megnézd, mit rejt a belseje - lapozz a 134-re. Ha inkább nem nyúlsz semmihez és kimeész az előszobába - lapozz a 378-ra.

## 214.

Elmondod neki, hogy te is épp ki akarsz szabadulni ebből a házból, lehetőleg úgy, hogy közben megsemmisítsd Drumer grófjának rémuralmát. A férfi izgalomba jön. - Raffertynek hívnak - mondja. - Elég sok gonoszsgot láttam már ezen a helyen, és szeretném egy életre elfelejteni. Menekülhetnénk talán együtt! Van

itt a szoba sarkában a mennyezeten egy titkos csapóajtó. Ha bakot tartanál nekem, akkor én fölmásznék a hátadra, és amikor fölérek, felhúzlak magam után. - Ha segítesz neki a szökésben - lapozz a 245-re. Ha gyanús neked ez az alak, és inkább úgy döntesz, egyedül próbálsz meg kijutni innen - lapozz 202-re.

## 215.

A két férfi legalább annyira megdöbben, mint te magad, de te gyorsabb vagy náluk. Eldobod a bőrrel bevont dobozkát, és támadásba lendülsz. Egyenként küzdj meg a férfiakkal:

<i>Első férfi</i>	ÜGYESSÉG 7	ÉLETERŐ 8
<i>Második férfi</i>	ÜGYESSÉG 8	ÉLETERŐ 9

Ha az első négy forduló után bármikor úgy döntesz, hogy *Elmenekülnél*, ezt csakis úgy teheted, ha átveted magad a tükrön, amikor a férfiak épp nem néznek rád - lapozz a 160-ra. Ha legyőzted a két férfit - lapozz a 273-ra.

## 216.

A keskeny lépcsőház egy helyen elágazik. Ha a bal oldali lépcsőn mész le - lapozz a 398-ra. Ha a jobb oldalán - lapozz a 89-re.

## 217.

Amikor az ajtón kilépsz, a ház pincéjébe vezető lépcsőnél találod magad. Szép lassan, óvatosan elindulsz lefelé, hogy a szemed megszokja a sötétet. A lépcsősor aljában hangos vijjogás zaja üti meg a füledet. Hirtelen

valami a fejedre röppen, és éles karmait a koponyádba vájja! Odacsapsz a kezeddel, s az apró, pucér testet érintve azonnal rájössz - DENEVÉREK támadtak meg! Éles karmaikkal támadva ott köröznék a fejed fölött. Az elszenvedett sokkhatásért 1 FÉLELEM pont jár. Mit teszel most?

Visszarohansz a lépcsőn?

Lapozz a 370-re.

Elrejtőzöl a lépcső alatt?

Lapozz a 320-ra.

Megvívsz a denevérekkel?

Lapozz a 343-ra.

## 218.

Merről jöttél be ebbe a szalonba? Az előszoba vagy a dolgozószoba felől? Ha az előszoba felől jöttél, akkor most menj ahhoz az ajtóhoz, amely a dolgozószobába vezet - lapozz a 195-re. Ha viszont a dolgozószoba felől jöttél, akkor ahhoz az ajtóhoz menj, amely az előszobába vezet - lapozz a 251-re.

## 219.

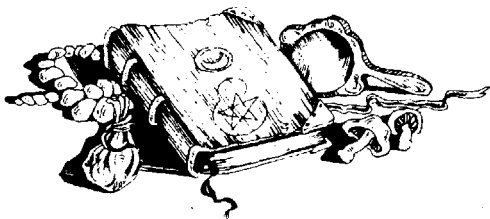
Miközben a többiek elindulnak az átjárón át, te kissé lemaradsz a tömegtől. Már csak néhány ember van benn, amikor egy férfi ront be a szobába, és nagyokat fújtatva, zihálva így kiált: - Jól van, nem késtem el! Már azt hittem, lekésem az egészset! Na, lássuk, mi lesz? Hol van a köntösöm és az álarcom? - kérdi. Megfagy az ereidben a vér, amikor a férfi keresgélni kezdi a holmiját, amit te vettél fel. - Eltűnt! - kiáltja. - Várjatok, testvéreim, valaki ellopta a ruhámat! Ó, ez az én maszkom! Bocsáss meg, testvér, véletlenül az enyémet vetted fel. Erről a törött fogról felismerem. Add ide! - A férfi letépi a maszkot az arcodról, és ekkor valameny-



nyien rád merednek. - Hát te ki vagy? - kérdi az egyik. Bizonytalan válaszod véget vet a játszmának. - Gyertek vissza, testvéreim! - kiáltja el magát valaki. - Úgy látszik, van köztünk egy betolakodó. - Vagy egy tucat ember özönlik vissza a szobába, és köréd sereglik. Nincs más választásod, velük kell menned a cellába, ahová bezárnak. Innen már nincs menekvés; kalandod itt véget ér.

## 220.

A szegény, szájalomra méltó teremtmény kegyelemért könyörög. Olyan nyomorúságos látványt nyújt, amint előtted csúszik-mászik a földön, hogy megszánod. Nem bánt, és egyre csak hálálkodik, amiért meghagytad az életét. Ha most úgy döntesz, hogy kimész a szobából, és rázárod a Púposra az ajtót - lapozz a 350-re. Ha arra kényszeríted, hogy válaszoljon a kérdéseidre - lapozz a 234-re.



## 221.

Durva, goromba hangot hallasz a szobából. Akárki vagy akármi legyen is az, biztos, hogy nem túl barátságos. Ha ennek ellenére benyitasz a szobába - lapozz a 344-re. Ha inkább a szemközti ajtón nyitasz be - lapozz a 209-re. Ha az átjárón mész tovább - lapozz a 91-re.



## 222.

Megragadod a kilincset, és szép lassan lenyomva benyitsz a szobába. A kint tomboló vihar hangját most sokkal erősebben hallod. Épp be akarnál lépni az ajtón, amikor az eléd táruló látványtól földre gyökerezik a lábaid! Az ajtóban egy csuklyás alak áll előtted, de nem emberarca van, hanem kecskefeje. Szájából vér csöpög a földre. Üres tekintettel mered maga elé. A szörnyű látványért 3 FÉLELEM pont jár! Gyorsan rácsapod az ajtót, és továbbmész. Ha berohansz a jobb oldali ajtón - lapozz a 353-ra, ha a bal oldali ajtón mész be - lapozz a 285-re, ha visszamész az előszobán - lapozz a 108-ra.

## 223.

A szikla megreccsen, por száll a magasba, és a fal elmozdul. A téglafalon keskeny rés támad, és lassan kinyílik egy rejtekajtó. Legnagyobb meglepetésedre csupán egy kicsiny üreget láatsz. Lehet, hogy csapdába kerültél? Néhány pillanattal később az ajtó szélesre tárul, és benézhetsz a kis kamrába, amelynek a közepén egy asztalt láatsz. Az asztal tetején egy ládika áll. Ha be akarsz ide menni - lapozz a 133-ra. Ha inkább továbbmész innen, felszaladhatsz a lépcsőn, és beléphetsz a fenti szobába - lapozz a 293-ra.

## 224.

Franklins felszolgálja neked a kért ételeket, melyeket jóízűen elfogyasztasz. - Nos, barátom - szólal meg a gróf-, igencsak fáradt lehetsz, hisz jócskán elmúlt éjféll. Franklins majd megmutatja a szobádat. - Megköszönöd a gróf kedvességét, és követed a lakájt, aki kivezet az ebédlőből. - Erre parancsoljon - mondja, és fel-

vezet egy pompázatos, széles lépcsősoron, melyet fāragott fakorlát véd. A lépcsősor tetején a lépcsőházi előtérből különböző, névtáblával ellátott ajtók nyílnak. A lakāj az „Erasmus szobája” feliratot viselő ajtóhoz vezet. Kinyitja az ajtót, és jó éjszakát kíván. Lapozz az 5-re.

## 225.

Megnyomod a gombot. Egy kattanást hallasz, majd dörgő zajt a könyvespolc háta mögöl. A polc lassan kettéválik, és mögötte egy átjárót látsz. Ha ezen az átjárófolyosón akarsz továbbmenni - lapozz a 241-re. Ha nem vállalod a veszélyt, és inkább kimész a dolgozószobából - lapozz az 54-re.

## 226.

Gondosan megvizsgálod a tálcán lévő ételt, de semmi furcsát nem találsz rajta. Épp erre vágytál! Nyersz 4 ÉLETERŐ és 1 SZERENCSE pontot. Miután mindent elfogyasztottál, ha akarsz, kimehetsz a szobából - lapozz a 243-ra, vagy megnézheted, mit rejtenek a szekrények - lapozz a 43-ra.

## 227.

Mit ettél? A kenyér és sütemény egyenként 2 ÉLETERŐ pontot ér, a szárított hús, a szárított hal és a sajt egyenként 1 ÉLETERŐ pontot ér; a gyümölcs és a bor nem növeli ÉLETERŐDET. A bor viszont 1 ponttal csökkenti ÜGYESSÉGEDET, de ha ittál, 2 FÉLELEM pontot levonhatsz magadtól (alkoholból merített bátorság!). Ha sajtot ettél és hozzá fehér bort ittál - lapozz a 172-re. Ha viszont szárított halat ettél és hozzá vörösbort ittál

- lapozz a 84-re. Ha ezek közül semmit sem ettél - lapozz a 36-ra.

228.

Hogyan fogsz a férfira támadni? Ha fegyvert használsz ellene - lapozz a 32-re, ha valami mással támadsz rá - lapozz a 46-ra.

229.

Addig mész körbe a lépcsőházi előtérben, amíg jobb kéz felől egy újabb ajtóhoz nem érsz. A névtáblán Erasmus nevét olvasod. Ha be akarsz menni ebbe a szobába - lapozz a 140-re. Előtted az átjáró végében egy másik ajtót látsz. Ha inkább ide mennél be - lapozz a 332-re.



230.

Felismered a Púposban azt a férfit, akitől odafönn az italt kaptad. Ha emlékezni fog rád - lapozz a 198-ra. Ha inkább bosszút állsz rajta, és rátámadsz - lapozz a 302-re.

## 231.

Bebújsz az ágyba, és elfújod a gyertyát. Nyugtalanító gondolatok cikáznak az agyadban: az öregember, aki rossz felé irányított, a baleseted, vészjósló jelenségek a házban... A fáradtság egyre jobban elhatalmasodik rajtad, és csakhamar elalszol. Kusza álmok gyötörnek: gomolygó gázfelhő tart feléd. Megpróbálsz elmenekülni előle, de minél gyorsabban rohansz, annál rövidebb utat teszel meg. A felhő elér. Elkecseregledten harcolsz ellene, de végül is elnyel. Köhögve fuldokolsz végül már egyáltalán nem kapsz levegőt! Felriadsz álmodból. Fejedre szorosan feszül a párna, testedet gúzsba kötötte a takaró! Alig tudsz mozdulni, és minden erődet összeszedve megpróbálsz levegőhöz jutni. Rájössz, hogy természetfeletti dolgok történnek veled - 2 FÉLELEM pont jár ezért! Hogy eldöntsd, vajon képes vagy-e kiszabadítani a fejedet a párna szorítása alól - dobj két kockával. Ha a dobott Összeg kevesebb vagy ugyanannyi, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a 348-ra. Ha a dobott összeg nagyobb, mint ÜGYESSÉG pontjaid száma - lapozz a 171-re.

## 232.

Kicsiny szobában találsz magad, melyben koromsötét van. Úgy látod, kijárat nincs a szobából, de azért végigtapogatod a falakat. Végül egy apró nyomógombot tapintasz ki az egyik sarokban, és megnyomod. Az előtted lévő fal szétnyílik, és egy átjáró tárul fel mögötte, melynek mindkét oldalán egy-egy ajtót látsz egymással szemben. Nincs más kiút. Ha a balra nyíló ajtóval próbálkozol meg - lapozz a 342-re, ha a jobbra nyíló ajtóval - lapozz a 144-re.

233.

A jelzés nélküli ajtótól néhány lépésnyire egy újabb jelzés nélküli ajtót látsz. Ha be akarsz nyitni rajta - lapozz a 98-ra. Ha ügyet sem vetsz rá, hanem továbbmész - lapozz a 374-re.

234.

Iszonyúan fél tőled, és mindenre hajlandó válaszolni, csakhogy hitvány életét mentse. Mit kérdezel tőle?

Hogyan tudsz kiszabadulni a házból?

Lapozz a 258-ra.

Miféle emberek laknak a házban?

Lapozz a 308-ra.

Miféle dolgok történnek itt a házban?

Lapozz a 325-re.

235.

Melyik szót találtad el? Jegyezd fel a pontértékét:

Diabolus	3 pont
Drumer	5 pont

Más találat most nem kap pontot. Lapozz a 194-re.







## 236.

A függöny mögül hatalmas ütés éri a melledet. Hátrátáncorodsz, és elvágódsz a földön. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot és kapsz 2 FÉLELEM pontot! Gyorsan összeszeded magad. Ekkorra a függöny szétnyílik, és egy emberformájú lény lép eléd. Bőre piszkoszöld színű. Tágra nyílt szemét rád emeli, mi több, majd felfal vele. Hatalmas, nyitott szájában rothadó ritkás fogak sorakoznak. Testét rongyok fedik. Egyenesen feléd tart! Küzdj meg ezzel a Zombival!

Zombi

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 6

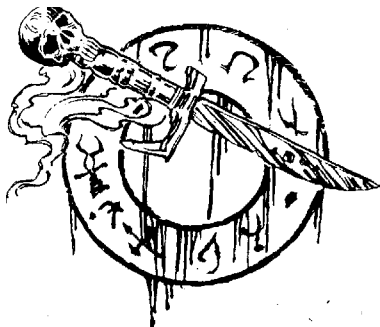
Ha legyőzted - lapozz a 114-re.

## 237.

Hátrább lépsz a rejtekajtótól, és közlöd a jelszót. Melyiket választod?

Pravemi  
Kecskefej  
Gyilkosság  
Kris

Lapozz a 223-ra.  
Lapozz a 188-ra.  
Lapozz a 174-re.  
Lapozz a 146-ra.



## 238.

Telefon nincs az előszobában, és úgy látod, a szobákba sem könnyű bejutni. Miközben épp azon töröd a fejedet, mit is csinálj, az egyik ajtó mögül zajt hallasz. Viszszarohansz a székedhez, és leülsz. Lapozz a 277-re.

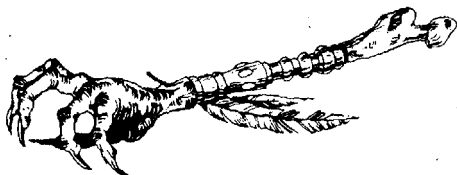


## 239.

A szobában sehol nem lehet elrejtőzni. Az ágy alatt ujjnyi rés sincs, nem bújhat alá senki. Úgy érzed, biztonságban vagy. Hirtelen csoszogást hallasz kintről. Valaki közeledik az átjáróban. Füledet hegyezve hallgatózol. A csoszogás az ajtód előtt szűnik meg! Ha kíváncsi vagy, ki az, és vársz - lapozz a 369-re. Ha más terved van - lapozz a 281-re.

## 240.

Sikerül odavergődnöd valahogy az ajtóhoz. Kipatansz, és rácsapod a kutyákra. Ismét az átjáróban vagy, és újabb menekülési lehetőség után kell nézned. Lapozz a 60-ra.



241.

A ház oldala mentén körbefutó, durva kövekből épült átjáróban vagy. Lemész néhány sziklalépcsőn a mélybe. A levegő itt már sokkal hidegebb, és gyorsan rájössz, hogy minden bizonnyal a ház alatti pincében lehetsz. Egy félig-meddig rejtett nyitott faajtón át beleszel, és körbepillantasz a mögötte lévő szobában. A szoba túloldalán egy másik ajtót látsz, de a szemed elé táruuló látvány óvatosságra int. Lapozz a 209-re.



242.

A dobozokban ékszerek vannak. A legtöbb ízléstelen bizsu, de az egyik kifejezetten értékesnek látszik. Ez egy rubinberakásos arany karikagyűrű. Megfordítod, és a fény felé tartva elolvasod a belsejébe vésett írást: - „A legdrágább Margaretnek - George-tól: 1834. ” Ha akarod, zsebre vághatod. Lapozz a 290-re.

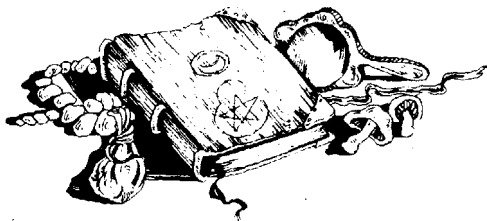


## 243.

Alig teszel néhány lépést visszafelé az átjáróban, amikor két, egymással szemben lévő ajtóhoz érsz. Jobbra nyílik Belial szobája. Ha ide akarsz benyitni - lapozz a 312-re. Balra nyílik Abaddon szobája. Ha ide akarsz benyitni - lapozz a 335-re. Ha inkább továbbhaladsz az átjárón, és lemész a lépcsőn - lapozz a 132-re.

## 244.

A gróf dühöng. Mindenféle finomságot készíttetett neked, te pedig nem akarsz enni belőle. Hogy tehetsz vele ilyet? Ha bocsánatot kérsz és veszel a kacsasültből - lapozz a 115-re. Ha a báránysültből veszel - lapozz a 196-ra. Ha bocsánatot kérsz ugyan, amiért ennyi gondot okoztál neki, de továbbra sem fogadsz el semmit - lapozz a 96-ra.



## 245.

Leguggolsz a szoba sarkában, és hagyod, hogy a férfi a hátadra másszon. Hirtelen egy kérdés ötlík fel benned. Vajon Rafferty miért szökött meg eddig? Hiszen odaállíthatta volna az asztalt is a sarokba. Épp megfordulnál, hogy ezt megkérdezd tőle, amikor ökle az álladra célozva meglendül! Hirtelen elvágódsz a földön. Rafferty elmosolyodik. Mivel elfogott téged, ura megke-

gyelmez neki, te pedig csak azért, hogy ő mentse az irháját, életed végéig itt fogsz senyvedni Drumer házának pincéjében, mindaddig, míg a gróf rád nem un...

## 246.

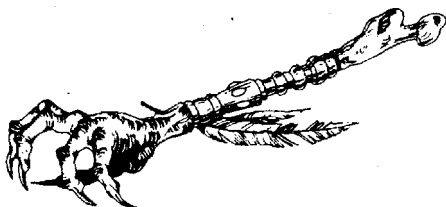
Hallod, amint az asszony beszél hozzád, bár a szája meg sem moccan. - Nem átallasz betörni a ház asszonyának hálószobájába, idegen? - kérdezi. Dadogva kérsz tőle bocsánatot. Ekkor parancsoló hangon így szól: - Takarodj innen, te betolakodó! Hagyd, hogy nyugodtan halhassak meg! - Ha teljesíted a kérését - lapozz a 159-re. Ha megkéred, hogy mondjon el neked mindent a házról - lapozz a 170-re.

## 247.

Amikor kilépsz a dolgozószobából, az előszobában két egymással szemben lévő ajtót veszel észre. Ha a bal oldali ajtón akarsz benyitni - lapozz a 217-re. Ha a jobb oldali ajtón - lapozz a 307-re. Ha inkább továbbmész az előszobában - lapozz a 316-ra.

## 248.

Kimész a kínyzómaster szobájából, és folytatod az utadat az átjárón - lapozz a 393-ra.





## 249.

Lassan, nyugodtan odamész a függönyhöz. Ügy látod, semmi nem mozog mögötte. Megragadod a függöny bal szárnyát és elhúzod! Hatalmas, faltól falig ablak tárul eléd, amelyre kívülről vasrács feszül. A függöny mögött azonban nem rejtőzik senki. Megragadod a függöny másik szárnyát. De mielőtt elhúznád, a kidudorodás, amit előzőleg láttál rajta, *életre kel!* Lapozz a 236-ra.

## 250.

Odalépsz „Brewster hercegnője (1777-1845)” képéhez. Jeges tekintetű, zord öregasszony néz le rád; minden kétséget kizáróan nemesi vér csörgedezett egykoron az ereiben. Miközben szemléled, képmása halvány fényt árasztva egyszer csak megremeg. Hunyorogva próbálsz meg elfordítani róla a tekintetedet, de képtelen vagy rá! A halványan ragyogó arc megmozdul, és leesik az állad az ámulattól, amikor a képmás rád mereszti a szemét! 1 FÉLELEM pont jár, amiért megijedtél. A nő szája szóra nyílik, és hallod, amint azt mondja: - Ártatlanul keveredtélt erre az elátkozott helyre, idegen! Arra kérnélek, hogy menekülj innen, de sajnos nem tudsz! E falak között a gonosz vert tanyát, és csak úgy menekülhetsz el, ha végzel vele. Ez azonban szinte lehetetlen. Azért meg kell mondanom, van itt valaki, aki tudna neked segíteni. Az illető szürke köntöst visel. Ha megtalálod, együtt megszabadíthatjátok e házat a gonosztól, s véget vethettek itteni uralmának. - Amint ezeket a szavakat kimondja, a halvány fény eltűnik a képről. Megdörzsölöd a szemedet, és újra odanézel a képre. Az arckép azonban mozdulatlan. Lapozz a 277-re.

## 251.

Az előszoba végében újabb ajtót találsz. Ha be akarsz menni rajta - lapozz a 97-re. Ha nem, fordulj jobbra, és menj végig az előszobán - lapozz a 42-re.

## 252.

A folyosót vastag faajtó zárja le; a névtáblán a Shaitan nevet olvasod. Jobbra Mammon szobája nyílik. Balra egy másik ajtó is van, de azon nincs névtábla. Melyik szobába nyitsz be?

Shaitan szobájába?

Lapozz a 200-ra.

Mammon szobájába?

Lapozz a 123-ra.

A névtábla nélküli szobába?

Lapozz a 15-re.

Visszamész a lépcsőházi előtérbe,  
és továbbindulsz?

Lapozz a 272-re.

## 253.

Legalább negyedórát töltesz el azzal, hogy megpróbáld kimozdítani a falból az összes kiálló téglát. Igyekezted azonban hiábavaló - a rejtekajtót képtelen vagy kinyitni. Lehet, hogy ezt az ajtót a másik falról lehet kinyitni? El kell döntened, mitévő légy. Ha felmész a lépcsőn egészen a fönti ajtóig - lapozz a 293-ra. Ha megnézed a szobának azt a sarkát, ahonnan a denevérek röppentek elő - lapozz a 165-re.

## 254.

Félelmed nem volt alaptalan. A zaj felkeltette Drumer grófja néhány titokzatos barátjának a figyelmét. Négy, fehér köntöst viselő férfi lép a szobába. Arcukat kecskefej takarja. Késekkel és hosszú karókkal vannak fel-



fegyverezve. Nagy bolondság lenne ellenállni nekik. A csuklódnál fogva megragadnak, és levonszolnak a pincébe. Lent négy cellát látsz egymás mellett. Mind-egyikben van valaki, de a negyedik üres. Belöknek, és rád zárják az ajtót. Drumer grófjának kénye-kedvére életed végéig itt fogsz szenvedni. Kalandod itt véget ér.

## 255.

Az éléskamrából az előszobába jutsz. Bal kéz felől, az előszoba végén egy ajtó van - ez Shaitan szobája. Ha megpróbálsz ide bemenni - lapozz a 200-ra. Csaknem vele szemben Mammon szobájának ajtaját látod, ha ide akarsz bemenni - lapozz a 123-ra. Ha egyik szobába sem akarsz bemenni, menj vissza az éléskamrán át a lépcsőházi előtérbe - lapozz a 233-ra.

## 256.

Bátran megragadod a fiolát, kihúzod a dugót, és kortyintasz egyet az italból. Kicsit megforgatod a folyadékot a szádban, hogy megízlelhessed. Olyan sűrű, mint a szirup, és egyáltalán nincs kellemetlen íze. Gyorsan lenyeled, és visszafojtott lélegzettel várod a hatást. Percekig nem történik semmi. Talán nem is fog. Odamész a szekrényekhez, és ekkor érzed, hogy valami történt veled. Minden egyes lépés óriási erőfeszítésbe kerül! Úgy érzed, mintha béklyók húznák le a lábadat; alig vonszolod magad. Mérget ittál, mely elszívja az erődöt. Vesztesz 1 ÜGYESSÉG és 3 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a 385-re.

## 257.

Úgy döntesz, jobb, ha az átjárón mész végig. Jobbra fordulsz a lépcsőház előtérben, ahol bal kéz felől két ajtót látsz. Az első ajtón lévő névtáblán Azazel, a másodikon Mephisto szerepel. Be akarsz nyitni valamelyik szobába? Ha Azazel szobájába nyitsz be - lapozz a 358-ra. Ha Mephisto szobájába - lapozz a 298-ra. Ha egyikbe sem akarsz benyitni, akkor haladj el a szobák előtt, és menj oda, ahol jobbra kanyarodik a lépcsőházi előtér. Lapozz a 287-re.

## 258.

- Kiszabadulni? - kérdi nyögve. - Innen csak akkor szabadulhatsz ki, ha erre az Úr engedélyt ad. De mivel kedves voltál hozzám, nagyon, nagyon kedves, ezért Shekou segít neked. Egy dolgot azonban meg kell ígérned: az Úr erről nem tudhat. Ugye megfogadod, hogy nem mondd meg neki? Megígéred, hogy teljesíted a kérését, és ekkor a púpos ember kivezet a szobából a lépcsőházi előtérbe. A lépcsőre mutatva így szól: - Ha itt lemész, épp a bejárat ajtóhoz fogsz lejutni. Lehet, hogy az Úr bezárta, de nem hiszem. Menj! Siess! - Óvatosan odamész a lépcsőhöz. Shekou nem tud úgy sietni, ezért lemarad mögötted. Jobbra kanyarodsz, majd ismét jobbra. Épp ott állsz Erasmus szobájával szemben, a lépcsőházi előtérben, amikor hátranézel, és a Púpost keresed. Az öreg eltűnt! Elhaladtál néhány szoba mellett, de hová a csudába mehetett? Talán az Úrhoz rohant, hogy tudassa vele, hol vagy? El kell döntened, mitévő légy. Ha lemész a lépcsőn - lapozz a 132-re. Ha inkább bemész valamelyik szobába az első emeleten - lapozz a 282-re.

259.

Az ajtó zárva van. Ha akarsz, most megpróbálhatsz benyitni a szemközti ajtón - lapozz a 118-ra, vagy menj vissza az előszobán - lapozz a 49-re.

260.

Az ajtó kulcsra van zárva. Nem tudsz bemenni. Megfordulsz és visszamész az előszobán. Ha benyitsz a jobb oldali ajtón - lapozz a 113-ra. Ha továbbmész az előszobán - lapozz a 316-ra.

261.

Odamész a sarokhoz, ahonnan mindent jól szemügyre tudsz venni, és kifújod magad. Nyersz 4 ÉLETERŐ pontot, amiért kipihented magad. Lapozz a 380-ra.

262.

Bemászol az ágyba, és szép nyugodtan lefekszel. Néma csend van körülötted, de amikor megmoccansz, halk kattanást hallasz. Úgy látszik, kipattinthatál valamilyen zárat, mert hirtelen a levegőbe szökkenesz. Az ágy, akár egy hatalmas állkapocs, a fal felé összecsukódik, és bekap! Koromsötét lesz körülötted minden, az ágyne-mű rád borul, miközben néhány méternyi zuhanás után valami kemény felületen landolsz. 2 ÉLETERŐ pontot vesztesz. Lapozz a 241-re.

263.

Behúzódsz a szoba egyik sarkába és vársz. Az ajtó lassan kinyílik, és egy apró, zömök ember lép be rajta. Arca puffadt, koszos. Az emberke úgy néz ki, mintha két-



rét görnyedne. Körbepillant. Ha kilépsz és üdvözlöd az öreget - lapozz a 367-re. Ha odaugrasz hozzá és rátámadsz - lapozz az 56-ra.

## 264.

Bekötözöd zúzódásaidat, és körül nézel. Koromsötét van körülötted, csak azt a parányi fénysugarat látod, mely a hosszú alagút végéből szüremlik ki. Óvatosan elindulsz az alagúton, és amikor a távolból hangokat hallasz, még lassabban mész tovább. Elnyújtott, monoton kántálás hangzik. Csakhamar látod is, mi történik. Vagy negyven ember hatalmas tüzet áll körül. A tűz túloldalán egy oltár van, amelyhez egy kezénél és lábánál megkötözött embert feszítettek ki. A nézők arcát nem látod, mert valamennyien kecskefej maszkot viselnek. Középen, az oltár mögött palástot és bíborszínű maszkot viselő magas férfi áll. Kezében éles tört tart, és szemmel láthatólag arra készül, hogy áldozatot mutasson be a férfin. Ha meg akarod nézni a szertartást - lapozz a 314-re. Ha inkább megnézed, merre lehet innen kijutni - lapozz a 80-ra. Ha megpróbálsz megmenteni az áldozat életét - lapozz a 328-ra.

## 265.

- Alázatosan bocsánatot kérek, uram - dadogja a kínzómaster. - Nem tudtam, hogy ön Uram egyik barátja. Hogyan tehetném jóvá a tévedésemet? Miben segíthetek önnek? - Ha nem kéred a segítségét, csak egyszerűen elhagyod a szobát - lapozz a 248-ra. Ha meg akarod kérni a kínzómaster, hogy magyarázza el, merre juthatsz fel a házba, ő ezt megteszi. Ha követed az útmutatását, felérsz a földszintre - lapozz a 293-ra.

## 266.

A komor ábrázatú férfi bátran kidülleszti a mellét, és arra kér, döfj kést a szívébe, hogy szenvedéseinek vége szakadjon. Ha van késed, teljesítheted a kérését - lapozz a 182-re. Ha megtagadod a kérését, és egy másik fogollyal beszélnél inkább - lapozz a 143-ra.

## 267.

Az ajtó kitárul, és betessékelnek. - Azt hittük, már mindenki itt van - jegyzi meg az idősebb férfi. - Kissé furcsa. A többiek már... - arckifejezésedet látva elhallgat, majd a két férfi egymásra néz. - De mondd csak, miért késtel el? - Úgy érzed, kutyaszorítóban vagy, és nyögsz valamit arról, hogy lerobbant a kocsid. - A kocsid - ismétli a férfi lassan. - Micsoda balszerencse! Remélem, nincs nagy baja? - Viselkedésüket látva arra gyanakszol, hogy valami rosszat mondtál. Kiderül az is, hogy a házban egyetlen autó sincs, bár a két férfi elbeszélése szerint már mindenki megérkezett. Kétségbeesetten próbálsz meg arra gondolni, vajon mit is mondj nekik, amikor észreveszed, hogy a fiatalabb férfi mögéd lopakodik. Hatalmas ütés éri a fejedet, és elveszted az eszméletedet. Vesztesz 4 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a 173-ra.

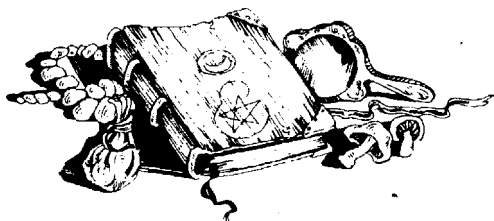


268.

- A gróf egyik szolgája lennél? - kérdi. - Nem hiszek neked! Nem úgy nézel ki, mint aki az ő csatlósa lenne. *Mondd, ki vagy?* - Ha bevallod, hogy becsaptad - lapozz a 208-ra. Ha megdühödsz, és változtatsz a történeteden, majd az ajtó felé taszigálsz - lapozz a 127-re.

269.

A bor könnyű, száraz; jó drága lehet. Csakhogy valami különös mellékíze van; képtelen vagy eldönteni, mi lehet ez. Biztosan a palackban lerakódott üledék. De mégsem. Az íze kicsit olyan, mint az... aszpiriné! De későn eszmélsz fel - italodba belekevertek valamit! Megpróbálsz fölállni a székedről, de már képtelen vagy rá. Meginogsz, hátrazuhanasz, és elterülsz a fölön. Elvesztetted az eszméletedet. Lapozz a 173-ra.



270.

Odavágsz a Vámpírhoz a fokhagymát, és az ajtóhoz rohansz. Ordítva próbál megszabadulni a fokhagymától, miközben te az ajtót nyitod. Egy szekrénybe - elég különös szekrénybe - nyitsz be. A hátsó fala elcsúszatható. Mögötte rejtett átjáró tárul fel. A Vámpír is-

271-273

mét talpra szökken, ezért inkább vállalod a veszélyt, és, becsapva magad után mind a két ajtót, elindulsz az átjárón. Lapozz a 102-re.

271.

Folytasd a küzdelmet. Ha te győzől, elhagyhatod a szobát - lapozz a 378-ra, vagy megnézheted az asztalt és a ládákat - lapozz a 213-ra.

272.

A lépcsőházi előtérben elhaladsz egy ajtó mellett, melyen a Tuttivillus nevet olvasod. Ha be akarsz ide nyitni - lapozz a 155-re. Egyenesen előtted egy faburkolatú fal zárja le a lépcsőházi előteret, ahonnan egy átjáró ágazik el balra. Ha erre akarsz menni - lapozz a 175-re.



273.

Összeszeded a gondolataidat. A dobozka! Vajon mi lehet benne, hogy ekkora kavarodást okozott? Felemeled a földről és kinyitod. Egy Aranykulcsot találsz benne. Ha úgy döntesz, hogy kimész a szobából - lapozz a 131-re. Ha inkább átlépsz a tükrön, hogy megnézd, mi rejlik mögötte - lapozz a 160-ra.



## 274.

Kihúzod a dugót a kémcsőből, és beleszagolsz a benne lévő folyadékba. Erős, maró szag üti meg az orrodat. Nagyot tüsszentesz, és elkapod a fejedet, hogy elkerüld a szagot. Gyorsan visszadugod a dugót, de túl későn veszed észre az üvegre ragasztott címkén a *koponyát és a keresztbe tett két lábszárcsontot*. Halálos mérget szippantottál be, mely szétmarja a testedet. Furcsán elszédülsz, és csak azt érzed, hogy forog veled a szoba. Iszonyatos köhögés jön rád, és lerogysz a földre. Elveszted az eszméletedet, és csakhamar meghalsz. Ki tudja, lehet, hogy így sokkal szerencsésebben menekültél meg az Elátkozott házból...

## 275.

Megragadod a zsinórt és meghúzod. A ház belsejéből csilingelő hangot hallasz, és ekkor az oldalsó ablakból kiszüremlő fény kialszik. Lapozz a 357-re.

## 276.

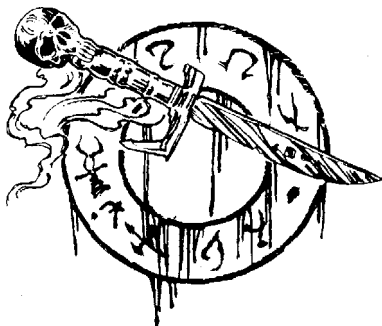
Öklöddel végigkopogtatod a falakat, és hirtelen nagyot dobban a szíved: egy helyen űrt érzel a téglák mögött! Körbetapogatsz az ujjaddal a kongó részt, amely körülbelül akkora, mint egy kis ajtó. Ha megpróbálsz megkeresni a kilincset - lapozz a 253-ra. Ha inkább egy jelisével próbálkozol meg - lapozz a 237-re.





277.

Léptek zaja hallatszik. *Valaki jön!* A magas ember, aki ajtót nyitott neked, most egy ugyancsak magas férfit vezet be a szobába. A férfin bíborszínű házikabát van. - Szabadjon bemutatnom önnek Lord Kelnort, Drummer grófját - mondja a lakáj. A gróf üdvözlésképpen kezét nyújt neked. Markának szorítása akár a satu. Szemét a tiédbe mélyeszti, és keskeny ajkát mosolyra húzza. Amikor ecsetelni kezded, milyen nagy bajba kerültél, a férfi fölemeli kezét, és így szól: - Kérem, tökéletesen tisztában vagyok vele, hogy elkapta az a szörnyű vihar. Üljünk le ide a kandalló mellé, és majd megbeszéljük, mit is tehetünk önért. Franklins, mondja meg a szakácsnak, hogy készítsen valami vacsorát a vendégünknek. - Szabadkozol, hogy egyáltalán nem akarsz a terhükre lenni, de vendéglátód ügyet sem vetve rád, karon ragad és átvezet a szalonba, ahol a kandallóban ég a tűz. Leveszed a kabátodat, és leülsz. A kandalló melege kellemes érzéssel tölt el. Franklins két pohár konyakkal tér vissza. Ha pihensz, megiszod a konyakot, és megkérdezed, hogy telefonálhatsz-e - lapozz a 394-re. Ha inkább megvárod, mit kérdez a gróf tőled - lapozz a 111-re.



278.

Merre próbálsz meg továbbmenni? Ha benyitsz a szemközti ajtón - lapozz a 342-re. Ha inkább megnézed, merre mehetsz tovább erről a folyosóról - lapozz a 60-ra.

279.

Elindulsz az ellenkező irányba, de a közeledő léptek zajára megtorpansz. Gyorsan el kell döntened, mitévő légy! Ha megfordulsz és követed a Szellemet a folyosó végében lévő szobába - lapozz a 73-ra. Ha inkább megvárod azt, aki feléd közeledik - lapozz a 142-re.

280.

Add össze a szerzett pontok számát! Ha 12-őt vagy ennél többet szereztél - lapozz a 265-re. Ha 8-11 pontot szereztél - lapozz a 157-re. Ha 8-nál kevesebbet - lapozz a 176-ra.

281.

Ha ugrásra készen várod az ajtó mögött, hogy lecsaphass arra, aki belép - lapozz a 369-re, ha elrejtőzől látogatód elől - lapozz a 203-ra.

282.

A lépcsőházi előtérben vagy. Két ajtó van előtted, egyikén sincs jelzés. El kell döntened, mit teszel. Ha a baloldali ajtón nyitnál be - lapozz a 377-re. Ha a jobb oldalin - lapozz a 98-ra. Ha inkább továbbmész az előtérben - lapozz a 374-re.

283.

- Mielőtt a kérdésedre felelnék, valamit meg kell mondanod nekem: *Hogy hívnak engem?* - Tudod az öregasszony nevét? Ha igen, akkor már biztosan azt is tudod, melyik fejezetpontra kell lapoznod. Ha nem tudod, hogy hívják, egyetlen kérdésedre sem fog válaszolni, még akkor sem, ha azzal fenyegeted, hogy tönkreteszed a növényeit. Lapozz a 159-re.



284.

A Púpos, amikor behúzol neki, alázatosan hajlongva így szól: - Elég! Kérlek, könyörülj rajtam! Megmondom a jeligét! A jelige: Pravemi. A gróf családjának valamelyik tagját hívják így. Most pedig hagyj békén. - Hátralépsz a szájalomraméltó teremtménytől. Shekou elillan a bal oldali ajtón át, és egyedül maradsz. Ha végigmész az átjárófolyosón - lapozz a 393-ra. Ha inkább körülnézel ott, ahol vagy - lapozz a 166-ra.

## 285.

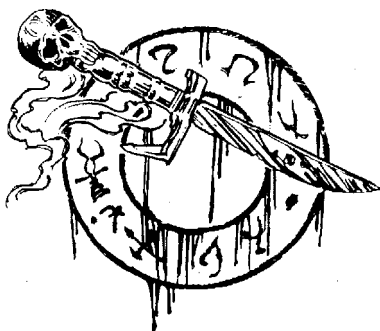
Az ajtó zárva van. Ha akarod, megpróbálkozhatasz a szemközti ajtóval - lapozz a 353-ra, vagy továbbosonhatasz az előszobán - lapozz a 108-ra.

## 286.

A könyvek egy másik csoportja középkori arcképekkel foglalkozik. Leemelsz egy nagy könyvet a polcról. A mellette lévő könyv felborul, és ekkor a könyvespolc hátában láthatóvá válik egy apró nyomógomb. Ha meg akarod nyomni a gombot - lapozz a 225-re. Ha nem akarod megnyomni a gombot, belenézhetsz abba a könyvbe, amelyet most választottál - lapozz a 311-re.

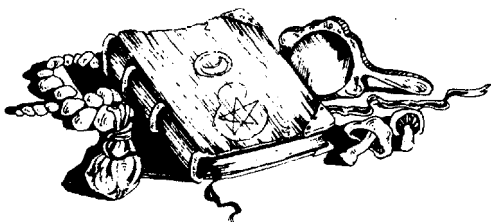
## . 287.

Elindulsz balra a két ajtó felé. A bal oldali ajtón egy tábla van, rajta kiírás: Balthus. A veled szemben lévő ajtóra viszont semmi nincs kiírva. Ha be akarsz menni a Balthus feliratot viselő szobába - lapozz a 299-re. Ha inkább a másik ajtón mennél be - lapozz a 86-ra. Ha egyik ajtón sem mész be, hanem folytatod utadat a lépcsőházi előtérben - lapozz a 193-ra.



288.

Drumer grófja holtan terül el a földön. Megkönnyeb-  
bülten sóhajtasz fel, hiszen legyőzted a Drumer ház  
gonosz urát. De mi legyen Franklinsszel? Tán a lakájt  
is meg kell ölnöd? Lapozz a 104-re.



289.

A tornáctól elindulsz a ház mellett. Valóban ég bent a  
lámpa, a fénye kiszüremlik az épület hátsó ablakán. Ha  
körbemész megnézni, látsz-e valamit ennél az ablaknál  
- lapozz a 345-re. Ha inkább egy másik ablakhoz mész  
oda a ház oldalában és megpróbálsz észrevétlenül be-  
jutni valahogy - lapozz a 137-re.

290.

Halkan megzizzen a függöny. Kiegyenesedsz, és az ab-  
lak felé pillantasz. Megborzongsz a félelemtől, amikor  
a függöny szétlibben, majd ugyanolyan gyorsan össze  
is zárul! Ismét csönd borul a szobára. Lassan odamész,  
és megragadod a függönyt! A legközönségesebb füg-  
göny a világon! 1 FÉLELEM pont büntetés jár ezért. Ha  
most kimész ebből a szobából - lapozz a 2-re. Ha meg-  
próbálsz kinyomozni a függöny rejtélyét - lapozz a  
150-re.





## 291.

A kandallóval szemben egy magas támlájú fotel áll, melyből jöttödre egy férfi emelkedik fel, és feléd fordul. A férfi magas, sápadt és koromfekete haja van. Hosszú fekete köpenyt visel, melyet a nyakánál aranycsat fog össze. - Nos - mondja -, mostanáig ragyogóan sikerült elbánnod a ház lakóival, de azt hiszem, ez a szerencsesorozat most véget ér. Lépj közelebb, hogy jobban megnézhesselek! - Ha megteszed, amire kért - lapozz a 326-ra. Ha megpróbálsz rátámadni a férfira - lapozz a 228-ra.



## 292.

A sötétbarna folyadékból kiöntesz magadnak egy keveset az egyik pohárba és a fény felé emeled. Semmi gyanúsat nem látsz benne, ezért megkóstolod. *Kitűnő!* A konyaktól csodálatos melegség járja át testedet, ezért 3 ÉLETERŐ pont jutalom jár! Az egyik sarokban a polcon felfedezel egy lapos kis pálinkásüveget. Ebbe, ha akarsz, tölthetsz magadnak a konyakból. Most körülnézhetsz a szobában. Ha a sarokban azt a polcot akarod megnézni, ahonnan a lapos üveget levettél - lapozz a 192-re. Ha a kandallót és a kandallópárkányon lévő dolgokat akarod megnézni - lapozz a 303-ra. Ha ki-mész a szalonból - lapozz a 218-ra.

## 293.

A lépcsősor tetején benyitsz az ajtón. Szemben egy újabb ajtót látsz, jobbra tőled pedig az előszoba végében egy másik ajtót. Ha a veled szemben lévő ajtón nyitnál be - lapozz a 113-ra. Ha a tőled jobbra nyíló ajtón nyitsz be - lapozz a 260-ra. Ha inkább balra indulsz a központi előszobán - lapozz a 316-ra.

## 294.

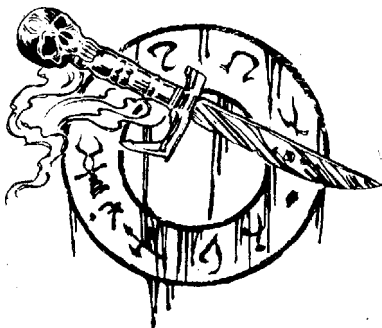
Az ajtó zárva van. Ha bármilyen kulcs van nálad, megpróbálkozhatasz vele. Ha van nálad egy Aranykulcs, megpróbálhatod kinyitni vele az ajtót - lapozz a 10-re. Ha nincs - lapozz a 204-re.

## 295.

- Rejtett szobák? - kérdi nevetve. - Ez a ház telis-tele van rejtett átjárókkal és szobákkal. Bár a legtöbb lent van a pincében, néhány emeleti átjárófolyosón is oda lehet jutni. A legravaszabbul elrejtett szoba az Úr legmegbízhatóbb rejtekhelye. Egyféleképpen lehet megközelíteni, mégpedig a pincelépcső alól. Tudni kell a jeligét, én pedig csak a régit ismerem, ugyanis nemrég változtatták meg... - A nő szeme lecsukódik, mint akit nagyon kifárasztott a beszéd. Magára hagyod, és átgondolod mindazt, amit megtudtál tőle. Amikor majd a kérdéses rejtekaajtót kell kinyitnod (a pincelépcső alatt), *akkor 10-et le kell vonnod abból a fejezetpontból, ahol épp vagy, és a kapott számú fejezetpontra kell lapoznod!* E rejtekszoba hollétére vonatkozóan nem kapsz több információt. Először azonban meg kell tudnod a jeligét! Menj ki ebből a szobából, és lapozz a 159-re.

296.

A kulcs elfordul a zárban, és az ajtó kinyílik. Az ebéd-  
lőben vagy. A hosszú asztalt két személyre terítették  
meg drága ezüst evőeszközzel. Sokgyertyás, szikrázó  
gyertyatartó világítja meg a szobát. A falakat bárso-  
nyos, vörös tapéta borítja. Az egyik falat a mennyezet-  
től a padlóig függöny takarja. Készen állsz a küzdelem-  
re. A függöny mellett egy zsinór lóg. Ha akarod, meg-  
húzhatod, hogy csöngess a lakájnak - lapozz a 318-ra.  
Ha inkább a szobában nézel körül csapda után kutatva  
- lapozz a 185-re.



297.

Melyik szót találtad el? Jegyezd fel a pontértékét!

Mammon	3 pont
Fehér köntöst viselő mester	2 pont
Mordana	5 pont
Szürke köntöst viselő mester	2 pont

Más találat most nem kap pontot. Lapozz a 141-re.

## 298.

Lenyomod a kilincset. Az ajtó résnyire nyílik, de mint-ha beakadt volna valamibe, nem moccan tovább. Ha nekifeszülsz az ajtónak, és úgy próbálsz meg kinyitni - lapozz a 390-re. Ha nem foglalkozol az ajtóval, hanem továbbmész a lépcsőházi előtérben - lapozz a 287-re.

## 299.

A szoba, amelybe benyitottál, üres. Csíkos tapéta fedi a falakat. Az egyik fal közepén egy szív látható, alatta a kandallópárkányon pedig egy kicsiny fadoboz áll. A másik falat összehúzott függöny takarja el, de valahogy ügyetlenül van felakasztva, és itt-ott furcsán ki-dudorodik. Mit teszel?

Megnézed, mi van a függöny mö-  
gött?

Lapozz a 249-re.

Kinyitod a fadobozkát?

Lapozz a 197-re.

Kimész a szobából?

Lapozz a 152-re.

## 300.

- Ha-ha-ha! - nevet a férfi, és egyre közeledik feléd, miközben te az ablak felé hátrálsz. - Rendben van - mondja. - Ha te valóban nem a ház Urának a hittestvére vagy, vess *keresztet!* - Gondolkodol egy csöppet, vajon teljesítsd-e ezt az ártalmatlan kívánságot? Majd megérinted a homlokodat, a mellkasodat, az egyik, majd a másik válladat és ránézel. Tágra nyitja a szemét. - Igaz! - kiáltja. - Te valóban nem közülük való vagy! Ó, barátom, meg tudod bocsátani nekem, hogy ilyen alaptalanul rád támadtam? Honnan is tudhattam volna? Hisz a ház Urának hívei soha nem merésznél-

nek keresztet vetni! - Közlöd, hogy elfogadod a bocsá-  
natkérését, és megkérded, tud-e neked segíteni. Ha  
meg akarod kérni, hogy mondja meg, miképp szaba-  
dulhatnál ki a házból - lapozz a 75-re. Ha arra kéred,  
mondja meg, hogyan tudnád legyőzni a ház Urát - la-  
pozz a 105-re.

## 301.

Bár a Vezért legyőzted, a másik hárommal képtelen  
vagy elbánni. Körülállnak és lefognak. Egyikük elro-  
han a cella kulcsáért, majd amikor visszatér, bezárnak  
a negyedik cellába. Kalandod itt véget ér...

## 302.

Ráveted magad a Púposra, és megpróbálsz megölni.

*Púpos*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 7

Ha legyőződ, elindulhatsz a lépcső felé - lapozz a 393-  
ra, vagy átkutathatod a pincét - lapozz a 166-ra.

## 303.

A szépen faragott fa kandallópárkány közepén egy óra  
áll. Az óra mögött néhány eldugott levelet fedezel fel.  
Amikor benyúlsz értük, ingujjad beleakad a kandalló  
egyik faragványába, és az megmozdul! Odahajolsz,  
hogy közelebbről megvizsgáld. Egy ide-oda mozgat-  
ható faragott démonfejet látsz. Ha meg akarod nézni,  
mi van a faragott fej mögött - lapozz a 85-re. Ha in-  
kább a leveleket olvasnád végig - lapozz a 364-re.



## 304.

Különösen három portré vonja magára a figyelmedet. Ha az ékes fejdísz viselő nő arcképét nézed meg tüzetesebben - lapozz a 151-re. Ha az előkelő, félhold alakú szemüveget viselő úriember képét nézed meg - lapozz a 37-re. Ha az idős, ősz hajú, hűvös tekintetű asszony képét nézed meg - lapozz a 250-re.

## 305.

Az ajtó külső oldalán retesz van. Elhúzkod és benyitsz, majd belesel a szobába. A falak kopárak, csupán egyetlen asztal meg egy szék van odabenn. A sarokban egy fehér köntöst viselő férfi ül és alszik. Amikor kitérsz az ajtót, a férfi hirtelen felébred. - Ó, üdvözöllek! - mondja. - Ha nem tévedek, értem jöttél, nemde? - Ha azt mondd, hogy igen - lapozz a 127-re. Ha azt mondd, hogy nem - lapozz a 153-ra.

## 306.

Az ajtó kulcsra van zárva. Erről nem juthatsz be a házba. Ha akarsz, bekopoghatsz, hogy felhívd magadra a két beszélgető férfi figyelmét. Ha ezt teszed - *Tedd próbára a SZERENCSEDÉT!* Ha SZERENCSED van, amikor meghallják a kopogásodat, odajönnek, hogy megnézzék, ki az - lapozz a 190-re. Ha nincs SZERENCSED, nem hallják meg a kopogásodat, és így erről nem juthatsz be a házba. Ha úgy döntesz, hogy nem kopogsz be az ajtón, vagy ha *nem volt* SZERENCSED, vissza kell menned a bejárat ajtóhoz, és ott kell bekopognod - lapozz a 357-re, vagy meg kell rántanod a csengő zsinórját - lapozz a 275-re.

## 307.

Lenyomod a kilincset. Az ajtó enged, de a bentről jövő hangok óvatosságra intenek. Résnyire nyitod az ajtót, és belesel. Elegáns, lakkozott parkettájú szobába látsz be. A szoba egyik végében hatalmas, a padlótól a mennyezetig érő tükör van, melyben jól látod a szoba többi részét. A tükörrel szemben lévő falon békés vidéki tájat ábrázoló falfestmény van. A tükörből úgy látod, hogy a szobában a középén álló asztalon és székeken kívül nincs semmi, de bentől mégis beszélgetést hallasz. Az egész nagyon rejtélyes, de amikor hallod, hogy bentől azt kiabálják: „Ki az ott az ajtónál?”, mégis úgy döntesz, hogy gyorsan elinatsz innen! Ha bemész a szemközti ajtón - lapozz a 217-re. Ha továbblopakodsz az előszobán - lapozz a 316-ra.

## 308.

- Hogy miféle emberek? - kérdi. - Ó, igen, az *emberek*. Persze. A mai este különleges. Az Úr rendkívüli eseményt ad. Itt van az összes barátja; az összes, kivéve egyet, aki szürke köntöst visel. Ő ugyanis elvesztette az Úr bizalmát, és ezért bűnhődnie kell! Igen, még az éj elmúltá előtt bűnhődnie kell. Az Úr bezárta Asmodeus szobájába... és megígérte nekem, hogy megnézhetem, mit csinálnak vele. De neked semmi félnivalód nincs, ha az Úr barátja vagy. Ugye valóban *az vagy*? Valószínűleg téged is odaenged! - A Púpos gurgulázva nevetgél a várható kellemes éjszakai események gondolatára. Minden fontos információt kiszedtél belőle, így elhagyhatod a szobát, ahová bezárod az öreget. Lapozz a 350-re.



## 309.

Az ebédlő láttán tátva marad a szád. Egy hosszú asztal két végén egy-egy csodálatosán megmunkált szék áll s az asztalon ezüst étkészlet ragyog. Gazdag mintázatú piros tapéta borítja a szoba falait, melyeket a mennyezetről alácsüngő csillár gyertyái ragyognak be. Leülsz az asztalhoz, és a lakáj mögéd állva borral kínál. Ha fehér bort kérsz - lapozz a 269-re. Ha inkább vöröset - lapozz a 395-re.

## 310.

Ha rejtekajtó után akarsz kutatni - lapozz a 276-ra. Ha nem, lapozz vissza az előző fejezetpontra, és válassz újra.



## 311.

A könyvben többszáz évvel ezelőtt festett, nemeseket ábrázoló arcképeket látsz. A könyv valószínűleg kisebb vagyont érhet. Ha akarod, magaddal viheted, amikor kimész a szobából. Lapozz az 54-re.

## 312.

Bemész a szobába és megnézed, mi van odabent. Úgy látod, nemigen használják, s ha igen, akkor is csak rak-tárként. A bútorokat és a hatalmas, doboz formájú tárgyakat fehér lepedő borítja. Ha pihenni akarsz ebben a szobában - lapozz a 261-re. Ha be akarsz lesni a lepedők alá, hogy megtudd, mit rejtenek - lapozz a 167-re.

## 313.

A férfi tétován áll és gyanakvóan méreget. Közlöd vele, hogy nem akarsz bántani, csupán ki szeretnél jutni a házból. - Bolond! - ordítja. - Azt akarsz, hogy elhiggyem ezt az ócska kis hazugságot? Te is *azok* közé tartozol, jól tudom! És ha azok meg akarnak büntetni engem, hát majd megtudják, hogy harc nélkül nem fog menni! - mondja és máris elindul feléd. Mit teszel?

Megpróbálsz meggyőzni, hogy te  
nem *azok* közé tartozol? Lapozz a 34-re.  
Megkérdezed, miképp tudnád  
meggyőzni arról, hogy téved? Lapozz a 300-ra.  
Ráveted magad, hogy te húzz be  
neki elsőnek? Lapozz a 271-re.

## 314.

Az énekhang erősödik, amikor a nézők serege kéz a kézben az oltár köré sereglik. A pap magasba emeli a kést, majd hatalmasat ordít, és lesújt vele. Elfordítod a tekintetedet, és ekkor hirtelen egy kis átjárót fedezel fel, amely a szobából nyílik. Ismét a gyülekezetre pillantasz. Mindannyian a szertartással vannak elfoglalva, és egymást locsolják a szerencsétlen áldozat vérével. Kihasztnád az alkalmat, és odarohansz az átjárófolyosóhoz. *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van - lapozz a 129-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a 187-re.

## 315.

- Rendben van, Orville, ennyi elég lesz - mondja a kínozómester, és feléd fordul. Meg tudod-e őt győzni?

A következő néhány pontban felsorolunk néhány választ, amit a kízómeister hallani szeretne tőled. Minden válasz mellett egy-egy pontszám szerepel. Ha túl-jutsz mind az öt ezt követő fejezeten, meg kell győznöd a kízó mestert arról, hogy elég magas pontszámot értél el. Most pedig lapozz a 235-re.



## 316.

Két ajtót látsz egymással szemben az előszoba végében. Ha a bal oldali ajtón akarsz benyitni - lapozz a 205-re. Ha a jobb oldalin - lapozz a 118-ra.

## 317.

Kiszabadítod magad kötelékeidből, és megdörzsölöd a csuklódat meg a bokádat, hogy a vérkeringésed helyreálljon, majd odamész az ajtóhoz. Nyitva van! Lenyomod a kilincset, kissé megnyitod az ajtót, és kilesel a résen. A szobád az első emeleti lépcsőházi előtérben van. Pontosan szemben vele, a lépcsőház korlátján átnézve a lenti előcsarnokot látod. Tőled balra a jobbra elnyúló lépcsőházi előtér sarkában két ajtó nyílik. Ha balra mész az ajtókhöz - lapozz a 287-re. Ha jobbra indulsz el, ahol ugyancsak egy ajtót látsz, amely mellett a lépcsőházi előtér balra kanyarodik - lapozz a 33-ra.



## 318.

Néhány pillanattal később Franklins, a lakáj lép be a szobába. Ijedten néz rád. Közlöd vele, hogy beszélni szeretnél a ház urával, erre azt feleli, hogy kérésedet készséggel továbbítja. Tíz perccel később Drumer grófja ront be dühöngve a szobába, nyomában Franklinsszel. Megállnak az asztalnál és kérdően néznek rád. - Miért ébresztenek fel engem az éjszaka kellős közepén? - fakad ki mérgesen a gróf. Közlöd vele, hogy tudomásod van a házban folyó ördögi praktikákról, és te ennek véget fogsz vetni. A két férfi egymásra néz. Bólintanak, majd rád néznek, és szép lassan elindulnak feléd az asztal két szélén. A gróf balról közelít feléd, a lakáj pedig jobbról. Gyorsan kell döntened, melyikkel küzdesz meg először. Ha előbb a gróffal csapsz össze - lapozz a 30-ra. Ha előbb Franklinsre támadsz rá - lapozz a 351-re.

## 319.

A lakáj egy tálcán sajtot és gőzölgő kávét hoz be. Eléd tesz egy szelet sajtot, és kitölti a kávét egy csészébe, majd folytatjátok a beszélgetést. Lapozz a 74-re.

## 320.

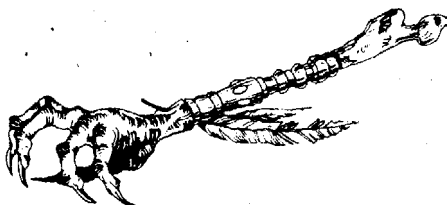
Elbújsz a lépcső alatt, és közben kezedd megpróbáld elhessegetni a denevéreket. Csakhamar rájönnek, hogy amíg ott rejtőzöl, képtelenek elkapni téged, így aztán visszaröppennek a sarokba, ahonnan korábban előjöttek. Mikor ismét minden elcsendesül körülötted, végiggondolod, mitévő légy. Ha felmész a lépcsőn, és benyitsz a fönti ajtón - lapozz a 293-ra. Ha inkább átkutatod a denevérek kamráját - lapozz a 330-ra.

321.

- Mielőtt a kérdésedre felelnék, valamit meg kell mondanod nekem: *hogy hívnak engem?* - Tudod az öreg-asszony nevét? Ha igen, akkor már biztosan azt is tudod, melyik fejezetpontra kell lapoznod. Ha nem tudod hogy hívják, egyetlen kérdésedre sem fog válaszolni, még akkor sem, ha azzal fenyegeted, hogy tönkreteszed a növényeit. Lapozz a 159-re.

322.

A lány teljes idegroncs. Kiderül, hogy ő a kerületi ápolónő, akit nemrég neveztek ki ebbe a körzetbe. Bekopogott a házba, és azon nyomban elfogták. Könnyörögve kér, hogy segíts rajta, és zokogásban tör ki. De hát mit is tehetnél érte? A cellák kulcsait nem látod sehol. Félsz, hogy a házban lévők közül valaki meghallja hangos sírását, és megpróbálsz megnyugtatni. Ha a többiek közül is szeretnél beszélni valakivel - lapozz a 143-ra. Ha inkább gyorsan elhagyod azt a börtönt -lapozz a 91-re.



323.

Az ajtó zárva van. A kilincs és a zár alatt egy díszes fémlapot látsz. Van-e nálad öntöttvas kulcs? Ha igen, vond le a kulcson lévő számot ennek a pontnak a számából, és lapozz arra a pontra, amilyen számot kapsz.

Ha nincs nálad kulcs, meg kell próbálkoznod a szemközti ajtóval - de gyorsan, mert az előszobából közeledő léptek zaját hallod. Lapozz a 118-ra.



## 324.

Az asztal alsó része olyan, mint egy lezárt láda. Kíváncsian kopogtatod meg. A hangjából ítélve belül üres. Lehet, hogy valami titkos rejtekhelyet találtál? Körültapogatsz az alját, és ekkor a kezed beleakad egy kis fogantyúba. Feltáruul a rejtett fiók. A fiókban egy bőrbevonatú dobozt találsz. De vigyázz! Mi ez a zaj? Lépéseket hallasz az ajtó előtt. Gyorsan el kell rejtőznöd. Ha magadhoz ragadod a dobozkát, és azzal menekülsz - lapozz a 147-re. Ha inkább otthagysz, és visszatolod a fiókot - lapozz a 100-ra.



## 325.

- Hogy mi történik itt? - kérdi. - Ne mondd, hogy nem tudod. Isaacson testvér ma kapja meg Urunk áldását. - Kérdő tekinteted meglepi a Púpost. Rájön, hogy tévedett. - Ugye te nem Urunk barátja vagy? Ó, hogy az Isten verjen meg! Tudnom kellett volna! - mondja nyögve. - Az Úr ezért meg fog engem büntetni. Figyelmeztetnem kell! - Odabiceg az ajtóhoz, és megpróbál kimenekülni a szobából, de te sokkal gyorsabb vagy nála. Ellököd az útból, kitörsz a szobából, és rázárod az ajtót. Lapozz a 350-re.

## 326.

A magas férfi széttárja a köntösét. Tekintetét mélyen beléd vájja, és úgy érzed, mintha fekete pupillái az agyadat fúrnák át. Pánikba esel, megpróbálsz szabadulni a tekintetétől, de képtelen vagy rá. A hatalmába kerültél. Betakar a köntösével, és már csak azt érzed, hogy éles fogait a nyakadba mélyeszti.

## 327.

Odamész a hátsó ajtóhoz, és megragadod a kilincset. Az ajtó azonban nem nyílik. Kulcsra van zárva, de a kulcsot nem látod sehol. Vagy talán mégis? Ha fölemeled a tűzhelyen lévő kulcscsomót - lapozz a 148-ra. Ha inkább megpróbálkozol a másik ajtóval - lapozz a 126-ra.

## 328.

Hangos csatakiáltással a gyülekezet közepére pattansz. A kiszemelt áldozat reménykedve pillant rád. Vakmerő terved, hogy kiszabadítsd, dicséretes ugyan, de hi-



hetetlenül meggondolatlan. Hogyan képzelted, hogy sikerül negyven emberrel elbánnod? Körülvesznek, megragadnak, és a pap a késével elvágja a torkodat. Megérdemelted a halált.

## 329.

Belial szobája után most két lehetőség van. Ha Abaddon szemben lévő szobájába akarnál benyitni - lapozz a 335-re. Ha inkább a lépcső felé indulsz, és leosonsz a földszintre - lapozz a 132-re.

## 330.

Mit akarsz megnézni a szobában?

A sarkot, ahonnan a denevérek ki-  
röppentek?

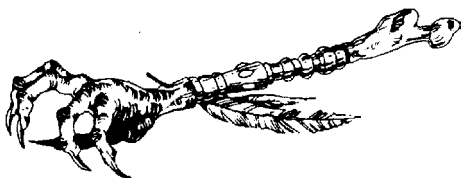
Lapozz a 165-re.

A hátsó falat?

Lapozz a 356-ra.

A lépcső alját?

Lapozz a 61-re.



## 331.

Bár megpróbálsz leküzdeni a titkos erőt, amely a könyvekhez vonz, nem tudsz megbirkózni vele. Mikor összeesel, a szem kiszippantja belőled a lelket. A könyv a hatalmába kerített, így a többi gyenge akarató áldozathoz hasonlóan te is a Hipnotikus Szem pupillájának foglya leszel örök életedre.



## 332.

A folyosó végében egy tömör faajtó emelkedik előtted. Miközben épp azon töröd a fejedet, vajon benyiss-e rajta vagy sem, a hátad mögül zajt hallasz. Megfordulsz, de csak azt látod, hogy a szél lengeti a faliszőnyegeket, aggodalomra nincs okod. Visszafordulsz, és ekkor meglepetten látod, hogy egy légies termetű, fehér ruhás nőalak liheg előtted. Ez egy húsz év körüli, lobogó, hosszú hajú fiatal nő szelleme, mely eléd top-pant. Jobb napokat látott fehér menyasszonyi ruha van rajta, mely most szakadt, rongyos. - Ó, hála Istennek, még időben meggleltelek! - mondja. - Azonnal beszél-nem kell veled! Gyere, menjünk be ebbe a szobába! - Ha bemész vele a szobába - lapozz a 73-ra. Ha úgy ér-zed, csapdába akar csalni és inkább visszafordulsz - la-pozz a 279-re. Bármelyik lehetőséget választod, 1 FÉ-LELEM pont büntetés jár, amiért meglepett.

## 333.

Orville egyre jobban élvezi a játékot, M a következő betű. Írd le azonnal az első eszedbe jutó szót, amely ezzel a betűvel kezdődik. Ha nem megy, vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a 76-ra.

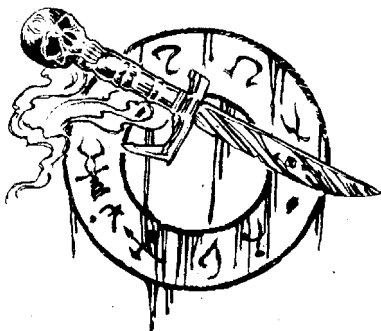
## 334.

Hűvös tekinteted megrémíti a férfit. - Látom, valóban hű barátja vagy Uramnak - mondja majdnem sírva. - Csak ööö... csak meg akartam bizonyosodni róla, hogy valóban tiszteletre méltó személlyel van-e dol-gunk. Úgy hiszem, eljött az én időm, ugye? - Szánal-masan emeli rád a tekintetét, és térdre esik előtted. Is-

mét csak szótlanul állsz és nézed. Hirtelen, még mielőtt megakadályozhatnád, tört híz ki a köntöséből, és két marokra fogva hasba szúrja magát. Rémülten nézed a férfit, amint arcra bukik és elterül a földön. Most már semmit nem tudhatsz meg tőle. Halkan káromkodva kimész a szobából. Lapozz a 278-ra.

## 335.

Egy hálószobában vagy, ahol az ágy mellett egyetlen szál gyertya ég. Nehéz dohszag leng a levegőben, amely valószínűleg a kandallópárkányon, éjjeliszekrényeken, toaletasztalon és polcokon sorakozó cserepes virágokból árad. Bárkié legyen is ez a szoba, a virágot biztosan szereti! Nyomozásod rövidesen ismét félbeszakad, mert egy alvó öregasszonyt fedezel fel az ágyban! Úgy látszik, nem hallotta, hogy bejöttél a szobába, hisz meg sem mozdult azóta. Ha kimész és hagyod, hadd aludjon - lapozz a 159-re. Ha odamész hozzá és felébreszted - lapozz a 139-re. Ha ráveted magad és megtámadod, még mielőtt felébredne - lapozz a 354-re.



## 336.

A szoba sarkában utoléred a lakájt. Küzdj meg vele!  
Ha Kris törével harcolsz, a csata időtartamára növeld  
ÜGYESSÉGEDET 3 ponttal!

*Franklins*

ÜGYESSÉG 8

ÉLETERŐ 8

Amint az első sebet ejted rajta - lapozz a 181-re.

## 337.

Odamész a kandallóhoz, és megnézegeted a párkányon  
szanaszét heverő apró csecsebecséket. Néhány lakk fa-  
dobozka és üres képkeret fekszik egy nagy virágcserep  
körül, amelyben széles kardlevelű virág nő. A kandalló  
rostélyán meggyújtásra váró papírhalom tetején nagy  
széndarabok hevernek. De látsz itt mást is. Egy fekete-  
fehér fényképet hajítottak a szén közé. Ha meg akarod  
nézni, mit rejtenek a dobozkák - lapozz a 242-re. Ha a  
fényképet akarod megnézni - lapozz a 199-re.

## 338.

Az ágy mellett álló éjjeliszekrény, különösen a rajta lé-  
vő ezüsttálca kelti fel legelőször az érdeklődésedet. Kis  
harapnivalót találsz a tálcán: kenyeret, dzsemet és egy  
csésze teát. Gondosan megvizsgálod az ételt, és úgy  
döntesz, hogy ehető. Leülsz az ágy szélére, és falatozni  
kezdesz. Kitűnő minden. Nyersz 4 ÉLETERŐ és 1 SZE-  
RENCSE pontot! Ha mindent elfogyasztottál, menj ki a  
szobából, és lapozz a 243-ra.

339.

Két ajtó mellett állsz, mindkettőn egy-egy névtábla van. A távolabbi szoba Asmodeusé. Ha ide akarsz be-  
nyitni - lapozz a 154-re. Jobbra tőled Eblis szobája  
van. Ha ide akarsz bemenni - lapozz a 125-re. Ha aka-  
rod, végigmehetsz a folyosón, egészen addig, amíg  
balra nem kanyarodik - lapozz a 252-re.

340.

Körbetapogatod a padlót, de csak földet és szalmát ta-  
lálsz. Kintről csoszogást hallasz, és már tudod, hogy  
látogatód érkezett. Lapozz a 263-ra.



341.

Az asztal egyik végében négy üvegfiola sorakozik.  
Mindegyikben színes ital van. Mintha kémiai kísérle-  
tet végzett volna valaki. Vállalod-e a veszélyt, hogy  
megkóstold valamelyik folyadékot? Ha igen, melyiket  
választod?

A zöldet?	Lapozz a 149-re.
A pirosat?	Lapozz a 274-re.
A színtelent?	Lapozz a 256-ra.
A sárgát?	Lapozz a 161-re.

Ha túl veszélyesnek találod, hogy belekóstolj bármelyik italba, megnézheted a fiókokat - lapozz a 81-re, vagy a polcokat - lapozz a 371-re.

## 342.

Az ajtó nincs kulcsra zárva, de a kiszüremplő dobogás és csaholás óvatosságra int. Ha úgy döntesz, hogy mégsem nyitsz be az ajtón, hanem inkább megnézed, mi van még itt az átjáróban - lapozz a 60-ra. Ha benyitsz az ajtón, és bátran belépsz rajta - lapozz a 14-re.

## 343.

A denevérekkel úgy küzdj meg, mintha egyetlen teremtménnyel lenne dolgod.

*Denevérek*

ÜGYESSÉG 4

ÉLETERŐ 4

Ha legyőzted őket, fölmehetsz a lépcsőn, és kinyithatod a fönti ajtót - lapozz a 293-ra, vagy átkutathatod a denevérek kamráját - lapozz a 330-ra.

## 344.

Az ajtó kulcsra van zárva. Akárki legyen is bent, bizonyára nem akarja, hogy zavarják. Ha a tőled jobbra nyíló ajtón próbálsz bemenni - lapozz a 209-re. Ha továbbbmész - lapozz a 91-re.



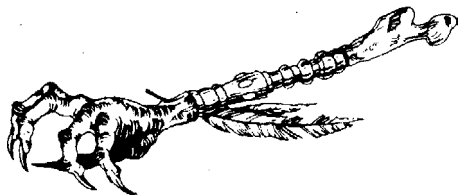


## 345.

Az ablak, amelyből a fény kiszűrődik, a konyhába vezető hátsó ajtó mellett van. A konyhából hangokat hallasz, de nem látsz senkit. Bárki legyen is bent, minden bizonnyal a hátsó falnál áll, ezért nem lehet látni. Hegyezed a füledet, hogy meghalld, miről beszélnek odabenn. Két férfi tárgyalt izgatottan a konyhában... - Urunk hamarosan elkészül. Egyre izgatottabb vagyok. Még soha nem vettem részt ilyesmiben. Valóban úgy gondolod, hogy látogatónk lesz? - Egy másik, sokkal higgadtabb férfihang így válaszol: - Tudod jól, hogy kételyeim vannak ezzel az egészzel kapcsolatban. Ez a lány olyan fiatal és olyan ártatlan. Nem is tudom... - A két férfi körbesétál a konyhában, és most már jobban látod őket. Mindkettőn fehér köntös van. Az egyik sokkal fiatalabb a másiknál. Ha bekopogsz az ajtón., hátha beengednek - lapozz a 207-re. Ha vársz, és egy kicsit tovább hallgatózol - lapozz a 68-ra.

## 346.

Hogyan próbálsz meg elmenekülni? Vissza kell mened a folyosón, és ott jobbra kell fordulnod. De vajon elég óvatos leszel-e, és be tudsz-e majd surranni valamelyik szobába, ha megzavar valaki? Lapozz a 257-re. Ha inkább odarohansz a lépcsőhöz, és leszaladsz a földszintre - lapozz a 132-re.



## 347.

A Púpos megelégteli a veled való beszélgetést, és kifelé indul a bal oldali ajtón. Az átjáró felé mutatva így szól:  
- Menj itt végig a lépcsőhöz. - Lapozz a 91-re.

## 348.

Kiszabadítod magad a párna fogságából, és levegő után kapkodva, nagy nehezen kikászálódsz az ágyból. Lehet., hogy csupán a fantáziád szüleménye volt ez az egész, vagy tán az ágynemű valóban meg akart fojtani? Bármilyen legyen is az igazság, te már biztosan tudod, hogy ebben a szobában nem vagy szívesen látott vendég. Felöltöazol, és kimész a szobából a lépcsőházi előtérbe. Lapozz a 121-re.

## 349.

Megváród, míg csönd lesz a szalonban, és szép óvatosan kilépsz a tükörből a szobába. Tiszta a levegő. Odamész az ajtóhoz, és kiosonsz. Lapozz a 131-re.

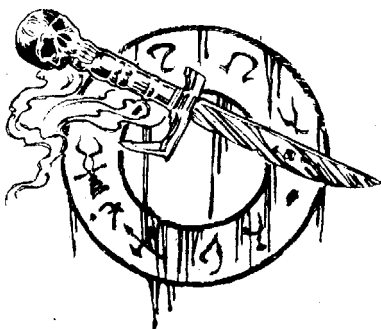
## 350.

Ott állsz a lépcsőházi előtérben, az előcsarnokra látsz le. Jobbra tőled az átjárót egy ajtó zárja le. Balra, néhány ajtó előtt elhaladva, a lépcsőházi előtér jobbra kanyarodik. Ha jobbra akarsz elindulni - lapozz a 332-re. Ha inkább balra indulsz el a lépcsőházi előtérben - lapozz a 257-re.



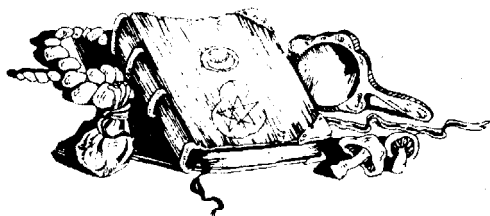
351.

Elindulsz a lakáj felé. Megáll, egy lépést tesz hátra, te meg előre. Franklins ekkor átfut előled az asztal túoldalára. - Franklins! - kiált rá a gróf. - Mozdulj már, ember! Támadd már meg! - A lakáj idegesen rángatózni kezd. Ha tovább folytatod az üldözését - lapozz a 336-ra. Ha hagyod a gyáva lakájt, és inkább a gróf után veted magad - lapozz a 30-ra.



352.

- Mondd a következő betűt, Orville! - kiáltja a kínzó-mester. Orville gondolkodik, majd így szól: - A. - Írd le a szót, vagy ha nem tudod, vonj le magadtól 1 ÉLET-ERŐ pontot! Lapozz az 57-re.

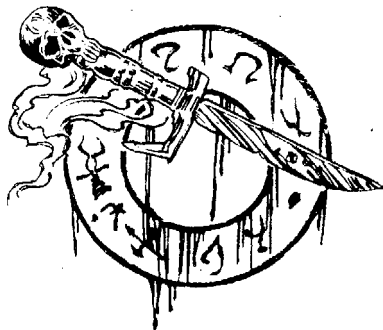


## 353.

Az ajtón benyitva egy tágas, de barátságosan berendezett szalonba jutsz. A szoba közepén a kényelmes székekkel körülvett kandallóban zsarátnok izzik. A székek között egy üvegtetejű asztalon két pohár meg egy üveg konyak áll. Az ablakok mindkét oldalán magas állványokon virágok sorakoznak. Közvetlenül az ajtó mellett, amelyen bejöttél, egy másik ajtó is van. Ha meg nézed, mi van még a szobában - lapozz a 119-re. Ha megpróbálsz kimenni a másik ajtón - lapozz a 218-ra. Ha kortyolsz egyet a konyakból - lapozz a 292-re.

## 354.

Odakúszol az ágyhoz. Az asszony meg sem moccan. Kezedet ütésre lendíted. Mély lélegzetet veszel, és megfeszíted az izmaidat... *A nő szeme kinyílik!* Tejfehér, üres szemekkel bámul maga elé, és riadtan össze-rezzensz: *az asszonynak nincs pupillája!* Homlokodat kiveri a veríték, két karod erőtlenül esik le. 3 FÉLELEM pont jár ezért az iszonyatért. Ha most odarohansz az ajtóhoz, és kimenekülsz az átjáróba - lapozz a 159-re. Ha kíváncsi vagy, mi történik - lapozz a 246-ra.



355.

Körbetapogatózol a sötétben, de semmit nem találsz. Ha akarod, *Próbára teheted a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van - lapozz az 50-re. Ha nincs SZERENCSED - lapozz a 340-re. Ha inkább megvárod, hátha segíthet neked az, akinek a lépteit hallod - lapozz a 263-ra.

356.

Végigvizsgálsz a hátsó falat, hátha rálelsz valamilyen titkos kijáratra, de semmit nem találsz. Épp akkor, amikor arra gondolsz, hogy csak az időt vesztegeted, bal kezeddal egy kiálló téglához érsz. Kiemeled a falból, és egy fogantyút találsz mögötte. Meghúszod, és ekkor a szomszédos fal felől hatalmas morajlást hallasz. A fal egy része résnyire eltolódik, épp annyira, hogy kényelmesen átférj rajta. Körülnézel, de bent kormosötét van. Ha bemész a résen - lapozz a 387-re. Ha ezt inkább nem kockáztatod meg, hanem felmész a lépcsőn - lapozz a 293-ra.

357.

Néhány pillanat múlva a kilincs elmozdul és az ajtó kinyílik. Egy magas, fekete öltönyt és nyakkendőt viselő férfi jelenik meg előtted. Hosszú arca rendkívül ünnepestélyes. - Mit akar? - kérdezi ingerülten. Idegesen mosolyogsz, és előadod neki, miként kerültél ide: a kocsid lerobbant, és sürgősen telefonálnod kell, különben is bőrig áztál. A férfinak egyetlen arcizma sem rándul. - Jöjjön be - parancsolja. - Uram már várja önt. Köveszen, kérem! Bevezet a hallba, ahol hellyel kínál, és közli, hogy várj, amíg urát értesíti jövedeledről. Lapozz a 8-ra.



358.

Az ajtó kinyílik és belesel a szobába. Gyorsan megállapítod, hogy odabent nincs senki. Megkönnyebbülsz, de azért még mindig szorongsz egy kicsit. Furcsa laboratóriumba kerültél. Az asztalon réz távcsövet látsz, amely az ablakon át az ég felé mered. A falakon köröskörül térképek és matematikai táblázatok lógnak, az asztalon különböző fiolák és kémcsövek sorakoznak. Ezeket a szemmel láthatólag felbecsülhetetlen értékű régi tárgyakat az elmúlt évszázad folyamán készíthették. Ha jobban át akarod vizsgálni a szobát - lapozz a 117-re, ha inkább kimész innen - lapozz a 11-re.

359.

Értésére adod, hogy nincs szándékodban megölni őt, erre a férfi zavartan hátralép. - Azt mondod, nem vagy tagja a gyülekezetnek? - kérdi. - Idegen vagy? - Bólintasz. A férfi ábrázata felderül. Lapozz a 208-ra.

360.

Fogadat összeszorítva összekötözött kezeddal az ablaküveg felé sújtasz, de ütésed nem elég erős ahhoz, hogy az üveg betörjön. Újra meg kell próbálnod. Ezúttal az üveg betörik és néhány nagyobb szilánk a földre hullik. Vállalkozásod azonban sérüléssel járt - bal csuklódon egy ronda vágás keletkezett. Vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a 317-re.

361.

A zsebedből előkapod a fokhagymát és a férfi orra alá tartod. Eddigi magabiztossága félelembe csap át. Ahogy vártad, ez a VÁMPÍR ki nem állhatja a nyers fok-

hagyma szagát. Izzadság lepi el a homlokát, és egyre hátrál az ágya felé. Ekkor hirtelen elindul a másik ajtó felé. Sietve körülnézel, merre lenne a legjobb elmene-külnöd. Ha a bal oldali ajtón menekülnél el - lapozz a 189-re. Ha a jobb oldali ajtón - lapozz a 270-re. Ha megfordulsz, és ugyanazon az ajtón sietsz ki, amelyi-ken bejöttél - lapozz a 90-re.

## 362.

Belekortyolsz az italba. Egyszerű fehér bor! Iszol egy keveset belőle, és jól átmelegszel. Enyhe bódultságot érzel, kissé szédülsz. Hirtelen iszonyatos fájdalmat érzel a gyomrodban, és ösztönösen összegörnyedsz. A fájdalomtól azonban már nem menekülsz: a bor mérgezett volt! Néhány pillanattal később elveszted az eszméletedet, és percekben belül meghalsz. A holnapi megbeszélésre már biztosan nem fogsz elmenni!...

## 363.

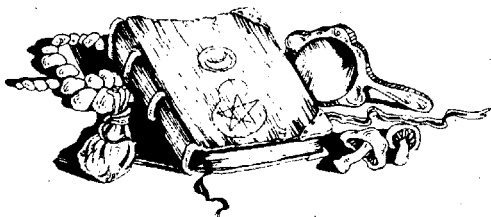
Odamész a komor ábrázatú férfi cellájához. - Ne vesztegesd itt az időt, úgysem segíthetsz rajtunk - mondja neked. - Egyetlen dolgot tehetsz: ki kell irtanod a gonoszt ebből a házból, még mielőtt az irt ki bennünket. De nem valószínű, hogy ez sikerülni fog neked, hisz ehhez előbb a ház Urával kell végezned. Őt viszont csakis Kris késével lehet megölni, ráadásul kizárólag a vörös szobában, amely magát a *poklot* hivatott jelképezni. Fönt az emeleten az ebédlő fala vörös, de a szoba állandóan zárva van, és a kulcsot a szertartás idejére a tükör mögé rejtik el. Ha megtalálod Kris kését és a kulcsot, talán megmentheted a világot a fekete mágiától, mely e falak között virágzik. Ami azonban *bennün-*



ket illet, mi valamennyien halottak leszünk, még az éj elmúltá előtt. Kérlek, ne fecséreld ránk az idődet. - Meghallgatod a tanácsát, majd eldöntöd, vajon elhagyod-e azonnal ezt a helyet, ahogyan ő javasolja neked - lapozz a 91-re, vagy beszélsz a többiekkel is - lapozz a 143-ra.

## 364.

A levelekben nincs semmi érdekes, kivéve egyet, melyet fekete filctollal írt és külföldről adott fel valaki. A címzett Drumer grófja, akit a levélben valamilyen veszélyre figyelmeztetnek. A levél azzal kezdődik, hogy írója elmeséli, hogyan törtek be a házába, és ő maga csak hajszal híján tudott elmenekülni. Az utóiratban ez áll: „Ajánlom, hogy a nagyobb biztonság érdekében a jövőben rejtekhelye jeligéjét változtassa meg. Valakitől megtudtam, hogy a jelige: Kecsefej. Vajon hányan tudják ezt? Mért nem változtatja meg olyasmire, amiről majd eszébe jut egy jó barát őszinte jó tanácsa?” A levél végén az aláírás: „Praveni herceg”. Újra elolvasod a levelet, majd visszateszed a többi közé. Ha most ki akarsz menni a szobából - lapozz a 218-ra. Ha inkább megvizsgálnád a kandallópárkányon levő apró faragott fafejet - lapozz a 85-re.



365.

Hősiesen küzdesz, de az ördögi gyülekezet tagjai túlerőben vannak. Fogoly vagy, és mindaddig az is maradsz, amíg meg nem pillantod a pap törét az áldozati oltáron - a következő áldozat ugyanis te vagy.

366.

Visszamész a folyosón egészen addig, míg el nem jutsz a lépcsőig. Egy kis átjáró vezet a lépcsőn túlra, és úgy döntesz, erre mész tovább. Rövidesen egy kis lépcsősorhoz érsz, de az átjáró túl sötét, így nem veszed észre a lépcsőket. Lezuhansz, és a mélyben landolsz. Vesztesz 1 ÉLETERŐ pontot! Lapozz a 264-re.

367.

Halkan köhintesz egyet, és kilépsz az ajtó mögül. A férfi feléd fordul, és ijedten ugrik hátra. Bocsánatot kérsz, amiért megijesztetted, majd elmondod, miként kerültél ide. Gyanakvó tekintettel mér végig, de lassan megnyugszik, és így szól: - Természetesen segíték Önnek! Hm, hm... kövessen kérem! - Amikor megfordul és kimegy az ajtón, akkor látod csak, hogy a férfi púpos, ezért láttad úgy, mintha kétrét görnyedne. Kimeész utána a szobából. Lapozz a 210-re.

368.

A szekrényben nem találsz semmi érdekeset. Nyugodtan elhagyhatod a szobát. Lapozz a 243-ra.

369.

Meredten nézed a kilincset, azt lesve, ki vagy mi lép be a szobába. A kilincset valaki lenyomja, aztán... elen-

gedi. Ismét halod a csoszogást, amely elhal az átjáró végében. Látogatód úgy döntött, hogy mégsem nyit be a szobába. Megkönnyebbülten lélegzel fel, és leülsz az ágy szélére. Mit teszel most? Ha pihensz egy keveset és ezáltal növeled ÉLETERŐDET - lapozz a 262-re. Ha inkább kimész a szobából, és továbbindulsz az átjáró folyosón - lapozz a 252-re. Ha visszamész a lépcsőházi előtérig - lapozz a 272-re.

## 370.

A denevérek karmukkal beléd csimpaszkodnak, végül sikerül nagyobb sérülés nélkül feljutnod a lépcsősor tetejére. Vonj le magadtól 1 ÉLETERŐ pontot az elszenvedett sérülésekért és karmolásokért. Fönn egy ajtót láatsz. Az ajtó alatti résen fény szűrődik ki, amelytől a denevérek ijedten elmenekülnek. Benyithatsz az ajtón, de vigyázz, nagyon óvatos légy! Lapozz a 293-ra.

## 371.

Odamész a szekrényhez, és megpróbálod kinyitni az ajtaját. Nincs kulcsra zárva. Megragadod a fogantyút, szélesre tárod az ajtót, de ugyanazzal a mozdulattal azonnal be is csukod! Idegesen remegve, kezedet tártott szád elé kapva hátrálsz. A látvány, amely a szekrényben a szemed elé tárult, olyan rettenetes hatással volt rád, hogy 2 FÉLELEM pont büntetésben részesülsz! A szekrényben két, kampóra akasztott hulla lóg: szemmel láthatólag valami kísérlethez használták fel őket. A vér még nem alvadt meg a testükön, mely még mindig meleg! Nekidőlsz az asztalnak, hogy magadhoz térj. Lapozz a 385-re.



## 372.

Leülsz az ágy szélére, és azon töröd a fejedet, vajon hogyan tudnál innen kiszabadulni. A szoba elég biztonságosnak bizonyul, és a pihenés felfrissít - nyersz 2 ÉLETERŐ pontot! Néhány perc múlva azonban arra leszel figyelmes, hogy a szellő meglibbenti a függönyt. Mereven bámulsz az ablak felé. Lapozz a 168-ra.

## 373.

Az ajtó kinyílik, és egy férfi csoszog be a szobába, kezében egy pohár átlátszó folyadékkal. Kétrét görnyedve, lassan jár. Amikor az ágyad közelébe ér, rádöbbsz, hogy azonnal észreveszi: nem vagy ott. Ha megpróbálsz kisurranni a szobából, és rázárod az ajtót - lapozz a 350-re. Ha rátámadsz a férfirra - lapozz a 399-re.

## 374.

A lépcsőházi előtér jobbra kanyarodik, és egy átjáró folyosó nyílik belőle. Ha akarod, elindulhatsz balra az átjárón, majd néhány ajtó előtt elhaladva ismét balra fordulhatsz - lapozz a 339-re. De indulhatsz jobbra is a lépcsőházi előtérben - lapozz a 272-re.

## 375.

Visszameész a kandallóhoz, és ismét megvizsgálod a rejtett nyomógombot. Ha megnyomod - lapozz a 392-re. Ha inkább kimész a szalonból - lapozz a 218-ra.



376.

Ránézel az ágyra, és támad egy ötleted. Talán bejuthatnál a takaró alá, hisz máshová nem rejtőzhetsz el itt a szobában. Ha ezt teszed - lapozz a 262-re. Ha nem - lapozz a 369-re.

377.

Egy kis éléskamrába lépsz be, és becsukod magad után az ajtót. Jobbra és balra a falat polcok takarják, melyeken különféle háztartási eszközök sorakoznak. Előtted, az ajtóval szemközti falban egy *újabb* ajtót fedezel fel. Mit teszel? Ha átvizsgálod, miféle tárgyak sorakoznak a polcokon - lapozz a 83-ra. Ha benyitsz a szemközti ajtón - lapozz a 255-re. Ha visszamész a lépcsőházi előtérbe - lapozz a 233-ra.

378.

Kint az előszoba kihalt. Úgy döntesz, nem mész el jobbra az átjáróban, amelynek csakhamar vége szakad. Bemehetsz Eblis szobájába, mely közvetlenül tőled balra nyílik - lapozz a 125-re, vagy visszamehetsz a lépcsőházi előtér felé, és ott indulhatsz tovább - lapozz a 272-re.

379.

Csapdának nyomát sem látod. Csöngess a lakájnak - lapozz a 318-ra.

380.

Gyanakodva fürkészed végig a szobát, miközben eldöntöd magadban, mit is tegyél. Az egyik lepedő hirtelen meglibben. Csak nem a széltől? Nem, hisz min-

den nyugodt, szellő sem rebben. A lepedő lassan föl-emelkedik a levegőbe, mintha kötélén húznák! 1 FÉLE-LEM pont jár ezért, és dönts el gyorsan, mitévő légy. Ha elkapod a lepedőt - lapozz a 70-re. Ha elhagyod a szobát, és jó erősen becsukod magad mögött az ajtót - lapozz a 329-re.

## 381.

- Helyes! - mondja a kíznőmester. - No, akkor lássuk, valóban ismered-e Urunkat vagy sem. Orville mond neked egy betűt. Közöld velem a legelső szót, amely ezzel a kezdőbetűvel az eszedbe jut. Ha túl sokáig tö-röd a fejed a válaszon, Dirk azonnal húz egyet a kötél-en. Megértetted? Akkor rendben, kezdhetjük! - Min-den alkalommal, amikor a kíznőmester segédje megad neked egy betűt, azonnal le kell írnod egy papírra azt a szót, amely először eszedbe jut ezzel a kezdőbetűvel, és amely ehhez a házhoz kapcsolódik: tehát olyan szó le-gyen, amellyel már itt a házban találkoztál valahol vagy hallottad. A próba végén a kíznőmester majd értékeli a válaszaidat, és eldönti, elhiszi-e a mesédet vagy sem. Ha előkészítetted a papírt és a ceruzát, lapozz a 38-ra.

## 382.

Elhagyod Diabolus szobáját, és ismét a keskeny folyo-són találod magad. Ha balra mész az ablakhoz, hogy kiderítsd, hová nyílik - lapozz a 110-re. Ha inkább visz-szatérsz a lépcsőházi előtérbe, és ott mész tovább - la-pozz a 193-ra.

## 383.

A harc végeztével bekötözöd sebeidet, és ránézel a körülötted heverő nyolc tetemre. A fejedet csóválod az értelmetlen vérontás láttán. Átkutatod a szobát, de nem találsz semmi értékeset. De ha szomjas lennél, a szoba sarkában egy kancsó víz áll. Valószínűleg ivóvíz, melyet a kutyáknak tettek oda. Ha akarsz, ihatsz belőle. Ha ezt teszed, 2 ÉLETERŐ pontot nyerhetsz, amennyiben ÉLETERŐ pontjaid száma kevesebb, mint 12. Ha több, mint 12, nem nyersz újabb ÉLETERŐ pontot, vedd úgy, mintha nem lettél volna szomjas. Úgy döntesz, hogy elhagyod a szobát és körülnézel lenn az átjáróban. Lapozz a 60-ra.

## 384.

Leemelsz a polcra egy nehéz könyvet, amelynek a gerincén egy hatalmas szem domborodik. A borítón cím nincs, viszont helyette ott is egy gondosan megrajzolt szemet látsz, mely szinte megbabonáz, és csak azt látod, hogy a sötét pupilla megvillan, mintha üvegből lenne. Különféle alakok kezdenek cikázni benne, és távoli hangokat: halálsikolyokat, halálhörgéseket is hallasz! Amint jobban megnézed, látod, hogy fájdalomtól eltorzult emberi arcok viaskodnak benn a pupillában! Beleborzongsz a félelembe, amint ezeket a nyomorultat nézed - 2 FÉLELEM pont jár ezért! Megpróbálsz gyorsan becsukni a könyvet, de valami arra kényszerít, hogy nézz bele a szembe. Dobj két kockával, és a kapott összeget hasonlítsd össze ÜGYESSÉG pontjaid számával. Ha a dobott számok összege nagyobb, mint ÜGYESSÉGED - lapozz a 331-re. Ha nem nagyobb - lapozz a 39-re.



385.

Váratlanul közeledő léptek zaja üti meg a füledet. Gyorsan behúzódsz a sötétbe és vársz. A léptek zaja elhal az ajtó előtt, és hallod, amint ketten így beszélnek: - Nem lenne jobb előbb engedélyt kérni Urunktól? - kérdi az egyik. - Hmmm. Talán igazad van. Meg gyufa is kellene a lámpához. - Megkönnyebbülten lélegzel fel, amikor hallod a lépteget távolodni. Úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha eltűnsz innen, még mielőtt ezek visszajönnek. Kinyitod az ajtót, és kilépsz a lépcsőházi előtérbe. Minél messzebb kell kerülnöd ettől a két látogatótól, akik ha jól sejtet, bármelyik pillanatban visszatérhetnek. Ha balról érkezted ehhez a szobához - lapozz a 229-re. Ha jobbról - lapozz a 26-ra.

386.

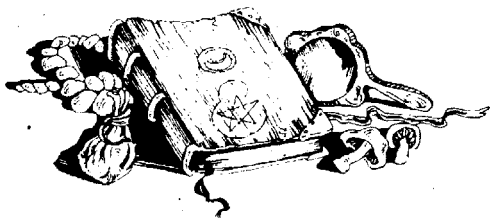
Megköszörölsz a torkodat, és halkán elkiáltod magad, mert nem akarsz, hogy bárki mást is felébressz a házban. Válasz azonban nem érkezik. Amint beljebb mész, megbotlasz az éjjeliedényben, és elterülsz. Különös, gondolod, látnod kellett volna. Nagy nehezen feltápászkodsz, de érzed, hogy a térded iszonyúan sajog. Vonj le magadtól 2 ÉLETERŐ pontot, és lapozz a 290-re.





## 387.

Sötét alagútban találsz magad, mely elég rövid és a végében egy ajtó van. Lassan benyitod, és amikor megbizonyosodsz róla, hogy nincs bent senki, belépsz. Ez amolyan szertartást előkészítő vagy öltözőszoba lehet. A falakon körös-körül kampókra akasztva vagy harminc-negyven fehér köntös lóg, alattuk pedig kecskefejből készített szörnyű maszkok hevernek a polcokon. A szobából balra egyetlen átjáró vezet ki. Miközben épp azon töröd a fejedet, mit is csinálj, kintről zaj üti meg a füledet. Végigfut a hideg a hátadon. *Jön valaki!* A láрма egyre hangosabb, s már tudod, hogy sok ember közeledik az ajtó felé. Gyorsan körülnézel, hová is rejtőzhetnél, majd úgy döntesz, hogy az ajtó mögé bújsz el. Az ajtó hirtelen kinyílik, és legalább negyven ember tódul be a szobába hangosan csevegve. Észrevétlenül közéjük vegyülsz. Egy Issacson testvér nevű férfit ugratnak. Szemmel láthatólag ez az éjszaka igen fontos az életében. Megpróbálsz utánozni a többieket, akik nevetgélnek, viccelődnek, s közben magukra öltik a köntösöket, és fölteszik a maszkokat. Végül, amikor már mindannyian felöltöztek, elindulnak a másik átjáró felé. Ha velük tartasz - lapozz a 122-re. Ha inkább hátul lemaradva abban reménykedsz, hátha észrevétlenül ottmaradhatsz a szobában - lapozz a 219-re.



388.

- Mielőtt a kérdésedre felelnék, valamit meg kell mondanod nekem: *hogyan hívnak engem?* - Tudod az öregasszony nevét? Ha igen, akkor már biztosan azt is tudod, melyik fejezetpontra kell lapoznod. Ha nem tudod, hogy hívják, egyetlen kérdésedre sem fog válaszolni, még akkor sem, ha azzal fenyegeted, hogy tönkreteszed a növényeit. Lapozz a 159-re.

389.

Kilépsz az átjáróba, és elindulsz jobbra, vissza a lépcsőházi előtérig. Egyenesen méész tovább. Lapozz a 272-re.



390.

Válladdal nekifeszülsz az ajtónak. A fa megreccsen és az ajtó kissé jobban megnyílik - épp annyira, hogy beférj rajta. Kicsiny, kopár szobában vagy. Hideg, nyirkos szellő kavarog odabent, mely meglibbenti a függönyöket. Az ablaküveg be van törve, az ablak alatt a padló vizes az esőtől. Körülnézel, de semmi szokatlant nem látsz bent, kivéve egy darabka összecsomózott, foszlófélben lévő kötelet. Ha akarod, vidd magaddal, és menj tovább innen. Miközben magad felé húzod az

ajtót, alatta egy üvegdarabot találsz: ez akasztotta meg. Kimész a szobából, és balra fordulsz a lépcsőházi előtérben - lapozz a 287-re.

391.

Odarohansz az ajtóhoz és lenyomod a kilincset. *Jaajaj!* Felsikoltasz, és azonnal elereszted a kilincset, mert a belevezetett elektromos áram szörnyen megrázott. Vesztesz 2 ÉLETERŐ pontot. Lapozz a 277-re.



392.

Amikor megnyomod a gombot, halkan kattan valami. Ekkor újabb zörejt hallasz, és hirtelen a sarokban lévő polc felé fordulsz. A polc mellett, a falban egy kis csapóajtó pattant fel. Odamész és leguggolsz, hogy megnézd a nyílást. Túl későn veszed észre, hogy a csapóajtó mögött nincs semmiféle folyosó, csak fal. Mindenesetre sikerült téged lépre csalni: csapdában vagy! A lábad alatt megnyílik a föld, és lezuhansz a mélybe. Lapozz a 397-re.

## 393.

Az átjáró kis kamrává szélesedik. Bár sötét van itt, néhány méterre mégis látod a lépcsősort, amely felvezet az emeletre. A kamrából jobbra tág csarnokba jutsz. Amikor elindulsz erre, szinte azonnal vijjogó hang üti meg a füledet. Hirtelen ráröppen valami a fejedre, és beléd mélyeszi éles karmait! Odanyúlsz, és egy apró, bőr testű állatot tapintasz ki. Két szárnya csapkodni kezd, amint felröppen a fejedről. Denevérek! A fejed fölött köröznek, minduntalan beléd vájják a karmaikat, szinte agyonmarnak. 1 FÉLELEM pont büntetés jár a sokkhatás miatt! Mit teszel most?

Felrohansz a lépcsőn?

Lapozz a 370-re.

Elbújsz a lépcső alatt?

Lapozz a 320-ra.

Megküzdesz a denevérekkel?

Lapozz a 343-ra.

## 394.

A tűz meg a konyak kellően átmelegít, és már sokkal kellemesebben érzed magad. Levonhatsz magadtól 1 FÉLELEM pontot, ha egyáltalán van ilyen pontod. Elmeséled a grófnak, mi történt veled az úton, és megmondod, hogy telefonálni szeretnél a legközelebbi szervizbe. - Sajnos a telefonvonalunk megszakadt a viharban - közli veled a gróf. - Csak holnap reggelre javítják meg. Ilyen későn már egyébként sem jönne ki a szerelő. De ne aggódjon! Nyugodtan itt töltheti az éjszakát, igazán szívesen látom. Holnap majd Franklins leviszi magát a városba. Ó, de itt is van már Franklins! - A lakáj megjelenik, és közli, hogy a vacsora tálalva van. Mindketten felálltok, és átmentek az ebédlőbe. Lapozz a 309-re.

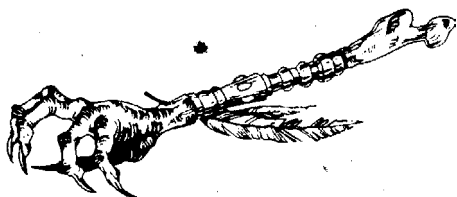
395.

A bor kifogástalan - ragyogó évjárat. Ezt követően levest szolgálnak fel, majd választhatsz bárányt - lapozz a 196-ra, kacsasültet - lapozz a 115-re. De mondhatod azt is vendéglátódnak, hogy már ettél és nem vagy éhes - lapozz a 244-re.



396.

A magas ketrecet leeresztik a falról. A háta kinyílik, és betessékelnek a belsejébe. Rettenetesen szűk a hely, és amikor az ajtót rád zárják, hátad nekifeszül a rácsoknak. A kínzómaster egyik segédje egy csörlővel felhúzza a ketrecet a magasba. Addig fogsz itt lógni, amíg ÉLETERŐ pontjaid az éhezéstől nullára nem csökkennek. Ha az éhhalál nem végezne veled elég gyorsan, a merevgörccs annál hamarabb fog, mert ebben a ketrecben csak állni tudsz: sem leülni, sem lefeküdni nem lehet. Kalandod itt véget ér...







## 397.

Jó néhány métert zuhansz lefelé, majd valami puha felületen kötsz ki. 1 FÉLELEM pont jár az ijedtségért, és *Tedd próbára a SZERENCSEDET!* Ha SZERENCSED van - nem sérültél meg. Ha nincs SZERENCSED - kificamodott a csuklód -, vonj le magadtól 1 ÜGYESSÉG pontot! Valahogy összeszeded magad, és megállapítod, hogy nincs komoly sérülésed. Szénával kevert földkupacon landoltál a ház alatti pincében. A helyiség kicsi, és egyetlen ajtó nyílik belőle. Kintről csoszogó léptek közelednek. Ha gyorsan bebújsz az ajtó mögé, hogy onnan lepd meg a jövevényt, bárki legyen is az - lapozz a 6-ra. Ha gyorsan átkutatod a szobát, hátha találsz valamilyen fegyvert, amivel megvédeheted magad - lapozz a 355-re.

## 398.

Alig látod a lépcsőket, olyan sötét van. Majd kiguvad a szemed, amint néhány lépést teszel lefelé. Hirtelen megbotlasz és elveszted az egyensúlyodat. Vesztesz 3 ÉLETERŐ pontot, mert lezuhansz a lépcsőn, és összetöröd magad. Lapozz a 264-re.

## 399.

Látogatód egy Púpos ember, aki meglepődik és megijed, amikor rátámadsz. Küzdj meg vele!

*Púpos*

ÜGYESSÉG 7

ÉLETERŐ 7

Amikor a Púpos ÉLETERŐ pontjainak a számát 4-re vagy még kevesebbre csökkented - lapozz a 220-ra.

A teremtmény felüvölt, amikor utoljára sújtasz le rá. Megtántorodik, és rázuhan az asztalra. Zuhanás közben kapálódzó patás lábai beleakadnak a szoba közepén lévő csillárba, amelyről a gyertyák szertegurulnak a földön. A hátad mögül újabb kiáltás hallatszik, és a másik támadód, akiről időközben teljesen megfeledkeztél, átveti magát az asztalon, hogy a vadállatot oltalmazza. Mindkettőjüket meg kellene ölnöd, de a hatalmas test fölé hajló, undorító zokogó teremtmény már nem érdekel. Ennél sokkal veszélyesebb dologra figyeltél fel. A csillárról levert gyertyák egyike lángra lobbantotta a vastag függönyöket. A tűz gyorsan terjed - menekülnöd kell! Már ömlik a füst a szobából, amikor becsukod magad mögött az ajtót. Miközben lefelé rohansz a kocsifeljárón, visszanézve látod, hogy a tűz már az egész földszintet elborítja. Lángok nyaldossák a fagerendákat. Egy óra sem telik bele, és a ház a tűz martalékává lesz. Biztonságos távolságból figyeled, amint minden porrá ég. *Örölsz, hogy végre elpusztult ez az "Elátkozott ház!"*

