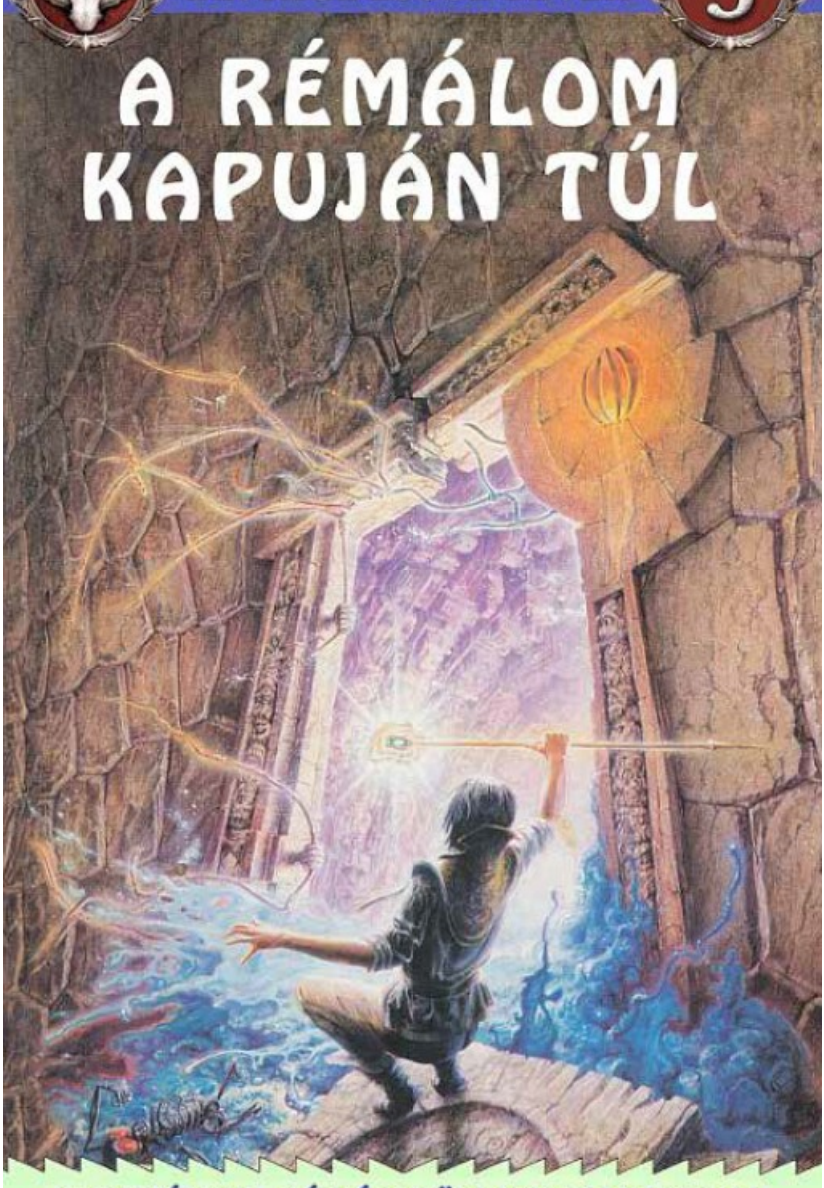
MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA

IAN PAGE ÉS JOE DEVER

3

A RÉMÁLOM KAPUJÁN TÚL



FANTÁZIA JÁTÉKKÖNYV SOROZAT

MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA

A MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA sorozat kötetei:

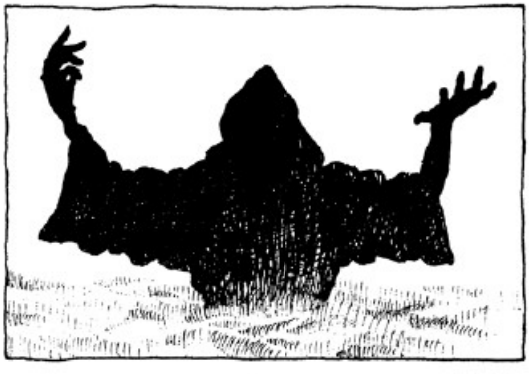
1. SZÜRKE CSILLAG, A VARÁZSLÓ
2. A TILTOTT VÁROS
3. A RÉMÁLOM KAPUJÁN TÚL
4. A VARÁZSLÓK HÁBORÚJA

MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA

IAN PAGE ÉS JOE DEVER

A RÉMÁLOM KAPUJÁN TÚL

Írta: Ian Page
Szerkesztette: Joe Dever
Illusztrátor: Paul Bonner



ZAGOR.HU

A mű eredeti címe
Beyond the Nightmare Gate

Fordította
FireFoX

Elrendezés és kiegészítés
runner, FireFoX és Hullgrim

Borító illusztráció
Iain McCaig

Borító szerkesztés
runner

Illusztráció
Paul Bonner

Concept © Joe Dever és Gary Chalk, 1985
Text © Ian Page, 1986
Illustrations © Paul Bonner, 1986
Hungarian |z| Zagor.hu, 2020

TARTALOM

Térkép	6
Akciótáblázat	8
Harci Eredmények	10
Szürke Csillag eljövetele	11
Az előzmények...	15
A szabályok	18
Mágikus erők	21
Felszerelés	27
A harc szabálya	31
Bölcsek tanácsa	34
A RÉMÁLOM KAPUJÁN TÚL	37

A Shadakine Bi
é
d
Sadi-siv
Tilani tó
Dosar folyó
Lara
Kalamar folyó
Nagy Lisan-síkság
Dolani tó
Lanzi
Andui
Anduis folyó
Tss tó
Lissan-hegység
Kashima-hegység
Sena
Pusztulás völgye
Fernmost erdeje
Morn-hegység
Tiltott város
Belzar folyó
Suhni folyó
Karnali
Gurlu-mocsár
Jelek:
100 mérföld
hegyek
dombvidék
pusztaság
kősivatag
lombhullató erdő
örökzöld erdő
dzsungel
sziklaszirt
mocsár
sivatag

rodalom
atag
hegysége
Kiaow
Shadaki
Tiklu
Kanwu
Jazer
Jazer szoros
Wytch-
király
szimbóluma
Jazeri-
öböl
Korli
Abbali
Szelek
tengere
Cérlu
Zhanis-
öböl
Zhanis
Forlu
Dagorlan
fok
Shuri-hegység
Wenat
Chansi-dombság
Álmok
tengere
Shianti
szimbóluma
Suhn
kikötő-
városa
Azar
folyó
Azagad
szurdok
Chenwu
tó
Lorn szigete
Azakawa
Nagy
Falo
Azanam
Kazar-
szigetek

AKCIÓTÁBLÁZAT

Alsóbb Erők

1	
2	
3	
4	
5	
6	(ha végigjátszottad az első és/vagy a második könyvet)

Hátizsák (harcon kívül eldobhatóak a tárgyak)

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Gyógyfüves Erszény

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8 Csak ha elsajátítottad az Alkímia Iskoláját.	

Élelem (Hátizsákban kell cipelned)

–3 szívósság,
ha utasításkor nincs nálad élelem.

Talár zseb

Nemesek (maximum 50):

HARCI ÜGYESSÉG	SZÍVÓSSÁG Kezdeti érték: Nem mehet a kezdeti értéke fölé (0 = halál)	AKARATERŐ Kezdeti érték: Kezdeti értéke fölé mehet

Különleges Tárgyak

Leírás	Hatás

Fegyverek

1
2

Maximum 2 Fegyver lehet nálad. A Varázslóbot egy Fegyvernek számít. Varázslóbot nélkül –6 HARCI ÜGYESSÉG, Fegyver nélkül –8 HARCI ÜGYESSÉG.

HARCI EREDMÉNYEK

Szürke Csillag Szívóssága	Akaraterő	Harci Arány	Ellenfél Szívóssága

Szürke Csillag Szívóssága	Akaraterő	Harci Arány	Ellenfél Szívóssága

Szürke Csillag Szívóssága	Akaraterő	Harci Arány	Ellenfél Szívóssága

Szürke Csillag Szívóssága	Akaraterő	Harci Arány	Ellenfél Szívóssága

Szürke Csillag Szívóssága	Akaraterő	Harci Arány	Ellenfél Szívóssága

Szürke Csillag Szívóssága	Akaraterő	Harci Arány	Ellenfél Szívóssága

Szürke Csillag Szívóssága	Akaraterő	Harci Arány	Ellenfél Szívóssága

SZÜRKE CSILLAG ELJÖVETELE

Még az ősi időkben történt, hogy az első Shianti az emberek által csak Magnamundnak nevezett bolygóra érkeztek. Hosszú utat tettek meg a semmin át hontalan vándorokként, akik csak egy helyet kerestek, amit magukénak nevezhettek. Így történt hát, hogy mikor a Shianti először megpillantották a tájat, csodálat töltötte el a szívüket. Egy névtelen hegyekkel, zabolázatlan erdőkkel és vad, szabad földekkel teli vidéket találtak. Úgy döntöttek, itt fejezik be vándorlásukat és életük hátralévő részét az újonnan talált világ tanulmányozásának és megbecsülésének szentelik.

A Shianti legnagyobb örömére az emberek faja is ekkoriban bukkant fel először, így hát türelmetlen aggódással figyelték, ahogy e lények megteszik első ügyefogyott lépéseiket a civilizáció irányába. A Shianti a primitív emberek számára isteneknek tűntek. A magas, büszke, mágiától és ősi misztériumoktól ragyogó teremtmények az emberek közt jártak, és varázstusádukkal segítették azok fejlődését.

Ahogy teltek az évszázadok, az emberek imádni kezdték a mágikus Shiantit, akik hatalma egyre csak növekedett. Folyton tudásra éhesen igyekeztek új tudást szerezni, elméikkel más létsíkokat és az anyagi világon túli földeket kerestek fel. Előrelátásuk példátlanná vált, gondolataik erejével semmi nem vetekedhetett. Ekkor készítették el a Holdkövet. Az áttetsző ékkő, melyet Daziarn asztrális síkjának anyagából szőttek, a Shianti bölcsességének legnagyobb eredménye lett:

minden Shianti mágia kötőereje, varázserejük összessége, minden tudásuk gyűjteménye. Eljött a Shianti aranykora, a Holdkő pedig uralkodásuk eszközévé vált egész Magnamundon. Az emberek ekkor árnyak voltak csupán a Shianti dicsőségének vakító fényében. A Holdkő elkészítésével azonban megszegték a természet íratlan törvényeit: a Holdkő – mint maguk a Shianti – az emberek világán kívülről származott, dacolt a Magnamund teremtői által meghatározott természetes renddel és megbomlasztotta a egyensúlyt, melyet az istenek megterveztek.

Ishir Istennő, a Hold Főpapnője és minden ember szülőanyja megjelent a Shianti előtt, és beavatta őket a sorsukba: – E világ gyermekeinek meg kell kapniuk az örökségüket. Eljött az idejük, a saját lábukra kell állniuk. Most csak titeket imádnak, és hamarosan eljön az idő, hogy sóvárogni fognak a Holdkő hatalma után.

A Shianti pedig így válaszolt: – Bocsáss meg nekünk, Hatalmas Istennő, mert nem akartunk bajt okozni. Szeretjük az emberiséget, ahogyan te is. Jóhiszeműen jártunk el, csak a bajtól akartuk megóvni gyermekeidet.

Ishir azonban így válaszolt: – Ehhez kétség sem férhet, ez a világ azonban nem a ti birodalmatok. Az embereknek egymaguknak kell a sorsuk útját járniuk, nektek pedig el kell mennetek, mert az ő birodalmukat bitoroljátok.

Szomorúság töltötte el a Shianti szívét. Féltek visszatérni a semmibe és folytatni magányos vándorlásukat, így arra kérték Ishirt, engedje meg nekik, hogy maradjanak. Ishir megszánta őket. Ismét hozzájuk szólt. – Ha maradnátok, engedelmeskednetek kell a parancsomnak. Meg kell esküdnötök, hogy nem avatkoztok be az emberiség sorsába. Jóakaratotok jeleként fel kell adnotok a Holdkövet, és vissza kell juttatnotok a síkra, ahová tartozik.

A Shianti ünnepélyesen elfogadta a feltételeket. Ishir előtt megesküdtek, a Holdkövet pedig visszajuttatták Daziarnba. A Shianti ezután délre vándorolt, Lorn szigetére. Új otthonukat bűbájjal, mágikus köddel és varázsszéllel vették körül, hogy az emberek soha ne találjanak menedékükre az Álmok tengerének közepén. A Shianti emléke idővel köddé vált, csupán Magnamund déli részén emlékeznek még mindig a legendájukra, és ahol a mai napig imádják őket. A Shianti vallás papjai megőrizték tanaikat, és türelmesen várják a napot, amikor az „ősök" visszatérnek, hosszú békét és egy új aranykor áldását hozva magukkal.

Kétezer év telt el azóta, és az emberiség fejlődött, ahogyan azt Ishir megjövendölte. Hatalmas városokat építettek és földet műveltek; királyságok emelkedtek fel és buktak el; az ember háborúzott és szeretett, nevetett és saját sorsának ura lett. Azonban egy új erő tör elő Shadaki tartományban, ahol Shasarak, a gonosz Wytch-király uralkodott. A fekete nekromanta kegyetlen harcosok alkotta sereget vezényelt, elkötelezett követői pedig démonimádattal és emberáldozattal tartották fenn vallását. A Shianti és minden más vallás követőit kegyetlenül felkoncolták.

A Wytch-király minden ellenfelével kegyetlenül elbánt, és véres háborúba kezdett a szomszédos tartományokkal. A romokból alapította meg Shasarak a Shadakine Birodalmat, egész nemzeteket vonva gonosz uralma alá. Miközben egyik tartomány a másik után bukott el, a Shianti tehetetlenül szemlélte a pusztítást, Ishir Istennőnek tett esküjük ugyanis megakadályozta, hogy beleszóljanak az emberiség sorsába.

Shasarak Legfőbb Hadúrrá koronázásának éjszakáján kegyetlen, földöntúli erejű vihar tört ki az Álmok tengerén. A szél és eső korbácsolta hullámok dühödten táncoltak a vakító villámokat követő mennydörgés zenéjére, még a Shianti bűbájok sem zabolázhatták meg őket. Mikor a förgeteg végre elcsitult, a Shianti döbbenten pillantotta meg a hajóroncsot, ami a partjaik felé sodródott. Soha ilyen még nem történt, a bűbájok és a varázsszél ugyanis egészen mostanáig megóvta őket az emberek kíváncsiságától.

A Shianti a hajóroncshoz sietett, ahol csupán egyetlen túlélőt találtak – egy csecsemőt. Az ember-gyermek érkezését előjelként értelmezték, és azonnal megkezdték a terv kidolgozását, mellyel esküjüket meg nem szegve kisegíthetik az emberiséget. Az árvát Szürke Csillagnak nevezték el, mert a csillag a Shianti hitben a remény jele, és mert a csecsemő koromfekete hajába egy szürke tincs vegyült. Ishir Istennő haragjával dacolva sajátjukként nevelték fel a gyermeket és megtanították minden titkukra, hogy az emberiség megmentője válhassék belőle. A Shianti mágiával és bölcsességgel felruházva remélték, hogy Shadaki gonosz Wytch-király hatalmával vetekedő ellenfél válik majd belőle, mert tudták, hogy az emberiség csak Shasarak halálával válhat ismét saját sorsa kovácsává.

AZ ELŐZMÉNYEK...

Szürke Csillag vagy, a Shianti mágiában jártas varázsló. Tizenhat évet töltöttél el Lorn szigetének biztonságában, a Shianti faj otthonában, míg Acarya, a Shianti Fővarázslója egy veszélyes feladatot nem bízott rád, hogy megmentsd népedet, az emberiséget Shasarak, Shadaki Wytch-királyának rémuralma alól. A Shianti – Ishirnek tett ősi ígéretük miatt – nem hagyhatják el szigetüket, és nem is segíthetnek közvetlenül az embereknek. Téged azonban, aki egy ember vagy csupán, nem köt semmiféle eskü, így téged bíztak meg, hogy visszahajózz a szárazföldre, felkutasd a Holdkövet, és annak hatalmát használva megtörd a Wytch-király uralmát.

A Holdkövet – az ősi ereklyét, mely minden Shianti hatalom tára – a Daziarn síkon rejtették el, ahová csupán egy átjárón, az „Árnyékkapun" át lehet eljutni. Ez a járat azonban soha nem marad egy helyben egy napnál tovább, az emberek számára ráadásul láthatatlan. Emiatt először „Lara Elveszett Törzsének" felkutatására indultál. Ezek a lények, a Kundik, primitív törzset alkotnak, azonban egész fajukat mágia itatja át. Rendelkeznek az asztrál látás képességével, ami lehetővé teszi számukra, hogy megtalálják a más síkokra és dimenziókba vezető kapukat és átjárókat. A Kundik egykoron a Lara-hegység erdejeiben éltek. Mikor Shasarak Shadakine serege először nyomult délnek, hogy leigázza a szabad tartományokat, a Morn hágón kellett átkelniük, a Lara-hegységen át.

A támadó sereget a Kundik folyamatos rajtaütésekkel tartották fel, és az ellentámadások elől mindig sikerült elmenekülniük a rengeteg fái között. A Wytch-király végül türelmét vesztve felégette az egész erdőt, a Kundik pedig kénytelen-kelletlen délnek indultak, hogy elkerüljék a teljes kihalást. Senki sem tudta, mi történt velük.

Az Álmok tengerén átkelve először Suhn városába látogattál el, a Shadakine Birodalom legnagyobb kikötőjébe. Itt összebarátkoztál Shan Livel, egy vidám, fura humorú kereskedővel, aki sok vidéket bejárt már. A Lara Elveszett Törzsének, a Shadakine Birodalom ellenségeinek hollétét firtató kérdezősködésed sokak gyanakvását felkeltette, így a Fenyítő Székházba kísértek, ahol börtönbe vetettek. Itt találkoztál az igazmondó Magri Anyával, egy Shadakine Wytch-csel és Törvénymondóval. A nő a Kazim Kő erejével megpróbálta kiolvasni elmédből küldetésed célját, ám sikerült megőrizned magadnak ezt a titkot.

A menekülésben Tanith, egy gyönyörű, fiatal lány segített, aki addig Magri Anya tanítványaként sajátította el a gonosz tudományát. Bátorsága és intelligenciája hatalmas segítséget jelentett, miközben a Shadakine katonák elől menekültetek. Shan vezetésével végül délnek fordultatok, és az Azanamként ismert terület felé vettétek az irányt, mert itt volt a legjobb esélyetek arra, hogy rátaláljatok az Elveszett Törzsre. Magri Anya bosszúját azonban nem sikerült ilyen könnyen elkerülnötök. A Kazim Kő erejét felhasználva a nő megidézett egy Kleasát, egy démoni árnyat, ami – sajátja nem lévén – mások lelkéből és akaratából merített erőt. Sem Mágikus Erőid, sem pedig Varázslóbotod ereje nem volt elegendő arra, hogy legyőzd a lényt,

ami kis híján elpusztított. Az utolsó pillanatban azonban Tanith egy varázslata segítségével magára vonta a bestia figyelmét. A démon bekebelezte a lányt, és hatalmas lángoszlop kíséretében mindketten eltűntek. Bátor önfeláldozása megmentette az életedet.

Az Azanamban rátaláltál a Kundik népére, akik vezetőül adták melléd Bölcs Urikot, a sámánjukat, hogy ő segítsen eljutnod az Árnyékkapuhoz. Ezután a Shadakine Birodalom ellenséges vidékén átkelve eljutottál Karnali városához, ahol kiszabadítottad Samut, a Masbaté kiirtott törzsének királyát a Shadakine rabszolgaságból. A Szabadok Céhének vezetője, Hosszú Kés Sado a segítségeddel megszabadította a várost a Wytch és katonáinak uralma alól. Nem időztél itt sokat, mert utad az Árnyékkapuhoz vezetett, és fogytán volt már az idő d. Samuval, Urikkal és egy Higu nevű tolvajjal együtt indultál tovább. Utad e késői állomásán derült ki, hogy egykoron Shasarak is Shianti mester volt. Ekkor döbbentél rá, hogy a végső összecsapás során ugyanazokkal a mágikus tanokkal kell szembeszállnod, melyeknek te magad is alapos ismerője vagy. A Pusztulás völgyében végül rátaláltál az Árnyékkapura, és az azt őrző Kleasá démonra is, aki fogságban tartotta Tanith-ot – úgy tűnik, a lány mégsem vesztette életét, amikor hősiesen megmentette az életedet. A démon ehelyett mesterének, Shasaraknak ajánlotta fel a rabszolgasorba vetett tanoncot. A démon egykori társadat használva pajzsként sikeresen ellenállt minden támadási kísérletednek, végül azonban sikerült megszabadulnod a lélektől, és bebocsájtást nyerned a Daziarn síkra vezető átjáróba, ahol Tanith már várt rád.

Búcsút intesz hát Uriknak, és felkészülsz rá, hogy belépj az Árnyékkapun.

A dobókocka

Valahányszor olyan utasítást kapsz, hogy dobj egy kockával, úgy egy olyan 10 oldalú dobókockával kell dobnod, melynek oldalain a 0–9 számok szerepelnek. Amennyiben csak olyan kockád van, melyen az 1–10 számok szerepelnek, úgy a 10-es dobást tekintsd úgy, mintha 0-t dobtál volna, kivéve, ha a szöveg kifejezetten másra utasít.

A SZABÁLYOK

Ha már kijátszottad az előző kötetet, már megállapítottad a HARCI ÜGYESSÉGED, SZÍVÓSSÁGOD és AKARATERŐD, továbbá Mágikus Erőidet is. A Kundikkal töltött idő során sikerül kipihenned magad, és újra feltöltődnöd. Állítsd vissza mind SZÍVÓSSÁG, mind pedig AKARATERŐ pontjaidat a kezdeti értékükre. Eddigi kalandjaid során varázstudásod jelentősen megnövekedett, így AKARATERŐD növeld meg további 10 ponttal (ez lesz az új kezdeti érték is), és válassz magadnak egy újabb Mágikus Erőt. Ha az Alkímia Iskolájának elsajátítását választod, barátaidtól kapsz egy Gyógyfüves Erszényt is. Ennek tartalmát a Felszerelés fejezet alatt találod. Fegyvereid, pénzed és felszerelési tárgyaid még mindig nálad vannak. Ezzel készen is állsz rá, hogy tovább folytasd kalandjaidat.

Amennyiben ezzel a könyvvel kezded a küldetésedet, meg kell tudnod, mennyire sikerült Shianti mestereidnek felkészíteniük az előtted álló feladatra, és meg kell állapítanod harci vitézségedet – HARCI ÜGYESSÉG –, lelkiállapotodat – AKARATERŐ – és állóképességedet – SZÍVÓSSÁG. Ehhez a tíz oldalú kockával kell dobnod.

Az első dobott szám a HARCI ÜGYESSÉGEDET jelképezi. Adj 10-et az eredményhez, és írd be az értéket az *Akciótáblázat* HARCI ÜGYESSÉG rovatába. Harc közben a HARCI ÜGYESSÉGEDET kell majd összevetned az ellenfél ugyanezen értékével. Minél magasabb az eredmény, annál jobb.

A második dobott szám jellemzi az AKARATERŐDET. Adj 20-at az eredményhez, és jegyezd fel az összeget az *Akciótáblázat* AKARATERŐ rovatába. Amikor úgy döntesz, hogy varázslatot vagy Varázslóbotod erejét használod, AKARATERŐ pontokat fogsz veszíteni. Ha utad során AKARATERŐ pontjaid bármikor 0-ra vagy az alá csökkennek, nem használhatsz sem varázslatokat, sem pedig Varázslóbotod erejét. AKARATERŐ pontjaidat pótolhatod a későbbiekben, azok mind 0 alá, mind pedig a kezdeti értékük fölé mehetnek.

A szövegben bizonyos helyeken nem lesz más választásod, minthogy varázslatot használj. Amennyiben ilyen helyzetbe kerülsz, azonban nem áll rendelkezésedre a megfelelő mennyiségű AKARATERŐ pont, a különbséget SZÍVÓSSÁG pontjaiddal kell kipótolnod, mégpedig kétszer annyival, mint ahány AKARATERŐ pontod hiányzik. (Tehát ha 2 AKARATERŐ pontod van, de 5-re lenne szükséged, akkor vesztesz kell 2 AKARATERŐ pontot és 6 SZÍVÓSSÁG pontot, míg ha AKARATERŐ pontjaid száma 0 vagy negatív, akkor 10 SZÍVÓSSÁG pontot kell lehúznod.) Fontos, hogy ezt csak olyankor teheted meg, amikor nincs más választásod. Ha a szöveg lehetőséget ad varázslás nélkül megoldani egy helyzetet, és egyetlen használható varázslat aktiválására sincs megfelelő mennyiségű AKARATERŐD, úgy csak azokból a lehetőségekből választhatsz, mely nem igényel szellemi erőfeszítést.

Úgy is veszíthetsz AKARATERŐ pontokat, ha ellenfeleid mágikus támadást intéznek ellened. Ilyenkor mindenképp AKARATERŐ pontjaid fognak csökkenni, akár 0 alá is, sosem SZÍVÓSSÁGOD.

A harmadik dobott eredmény jelképezi SZÍVÓSSÁGOD. Adj 20-at az eredményhez, és jegyezd fel az összeget az *Akciótáblázatba*. Ha harc közben megsebesülsz, SZÍVÓSSÁG pontokat fogsz veszteni. Ha a kaland során SZÍVÓSSÁGOD bármikor 0-ra, vagy az alá csökken, meghalsz és kalandod véget ér. Elveszett SZÍVÓSSÁG pontjaidat pótolhatod utad során, ám azok értéke soha nem emelkedhet a kezdeti értékük fölé.

MÁGIKUS ERŐK

Kalandod kezdetén kiképzésed még nem teljes. A Shianti által Alsóbb Erőknek hívott hét iskola közül csupán *ötöt* sajátítottál el, ha ezzel a könyvvel kezded a kalandot, és *hatot*, ha az előző kaland folytatásaként vágsz neki az olvasásnak. Hogy melyek ezek, azt te választhatod ki. Utad során mind a hét iskola hasznodra lehet majd, így alaposan gondold meg, melyiket választod.

A rendelkezésedre álló hét Mágikus Iskola listája alább található. Ha eldöntötted, melyekben akarsz járatos lenni, jegyezd fel őket az *Akciótáblázatba*.

VARÁZSLAT

Ez az Iskola lehetővé teszi a varázslónak, hogy gondolatait vagy vágyait mágikus energiává változtassa. Ha kívánságára koncentrál, mágikus erőteret hozhat létre, mellyel eltorlaszolhat egy ajtót, vagy tárgyakat mozgathat. A Varázslat Iskolájának tanai több AKARATERŐ pontot követelnek, mint társai, és akkor a leghatékonyabbak, ha a használó magas AKARATERŐVEL rendelkezik.

Ha el akarod sajátítani ezt az Iskolát, jegyezd fel az *Akciótáblázatba* a „Varázslat" Alsóbb Erőt.

BŰBÁJ

A Bűbáj Iskolája lehetővé teszi a varázslónak, hogy elbűvöljön vagy félrevezessen egy teremtményt, és illúziókat teremtsen mások elméjében. Képes ily módon információkat kinyerni célpontja fejéből, gondolatokat és vágyakat táplálni belé, illetve elhitetheti vele, hogy képzeletbeli események történnek körülötte. Bizonyos mágikus vagy rendkívül intelligens teremtmények immúnisak lehetnek a Bűbáj Iskolájának tanaira.

Ha el akarod sajátítani ezt az Iskolát, jegyezd fel az *Akciótáblázatba* a „Bűbáj" Alsóbb Erőt.

ELEMI MÁGIA

Az Elemi Mágia Iskolája lehetővé teszi a varázslónak, hogy korlátozott mértékben ugyan, de irányítsa a levegő, tűz, föld és víz természetes elemeket. Transzba lépve, kántálással az Elemi Síkokról idézhet meg lelkeket. Mivel ezek a lények nem igazán ismerik az embereket, sosem lehet előre tudni, hogy az így megigézett teremtmény miféle segítséget fog nyújtani a varázslónak.

Ha el akarod sajátítani ezt az Iskolát, jegyezd fel az *Akciótáblázatba* az „Elemi mágia" Alsóbb Erőt.

ALKÍMIA

Az Alkímia Iskolájában járatos varázsló a megfelelő anyagok összekeverésével képes mágikus bájitalokat készíteni. Ezek az italok visszaállíthatják az elvesztett erőket (például SZÍVÓSSÁG vagy AKARATERŐ pontokat), vagy ideiglenesen feljavíthatják azokat (például HARCI ÜGYESSÉG). Az Alkímiai ismeretek segítségével anyagok természetét is meg lehet változtatni (például ólomból arany készíthető), azonban ehhez szükséges a megfelelő eszközök (például mozsár és mozsártörő) megléte. Az Alkímia Iskolájának tanai használatához nem szükséges AKARATERŐ.

Ha el akarod sajátítani ezt az Iskolát, jegyezd fel az *Akciótáblázatba* az „Alkímia" Alsóbb Erőt.

PRÓFÉCIA

A Prófécia Iskolája lehetővé teszi a varázsló számára, hogy meditáció segítségével bepillantást nyerjen a jövőbe. Ez az állapot segíthet a használónak abban, hogy megfelelő döntést hozzon, amikor nehéz választás előtt áll, vagy megállapítsa egy olyan személy vagy tárgy helyét, akivel vagy amivel egyszer már találkozott. Segíthet abban is, hogy megállapítsa egy idegen személy vagy különös tárgy valódi természetét. Bizonyos mágikus teremtmények és tárgyak képesek lehetnek elfedni jelenlétüket a Prófécia Iskolájának tanai elől.

Ha el akarod sajátítani ezt az Iskolát, jegyezd fel az *Akciótáblázatba* a „Prófécia" Alsóbb Erőt.

PSZICHOMANCIA

A Pszichomancia Iskolája lehetővé teszi a varázslónak, hogy tényeket vonjon le egy eseményről, miközben egy ahhoz kapcsolódó tárgyat megérint. Mély koncentráció segítségével egy élettelen tárgyat fogva maga elé tudja idézni azokat a történéseket, melyek hatással voltak rá. Az így nyert látomások gyakran rejtélyesek, rejtvények vagy talányok formájában jelentkezhetnek. Bizonyos mágikus tárgyak ellen tudnak állni a Pszichomancia Iskolájának tanainak, mások akár téves információkat is adhatnak.

Ha el akarod sajátítani ezt az Iskolát, jegyezd fel az *Akciótáblázatba* a „Pszichomancia" Alsóbb Erőt.

MEGIDÉZÉS

A Megidézés Iskolájának tanai segítségével a varázsló kapcsolatba léphet a lelkek síkjával. Ha beszélni kíván egy halottal, vagy megidézne egy lelket, egy mágikus pentagrammát kell rajzolnia, majd transzba kell esnie, és a megfelelő kántálás segítségével kapcsolatot hozhat létre az Anyagi és a Léleksík között. A mágikus pentagrammában állva a varázsló többnyire biztonságban tudhatja magát mindenféle ártalomtól.

Ha a varázsló egy olyan holttesttel kíván beszélni, aki korábbi életében jó és tisztességes volt, többnyire segítségre és jó tanácsra számíthat. Gonosz és önző emberek lelkének megidézése azonban veszélyes, gyakran végzetes lehet. A gonosz szellemek vonakodnak visszatérni túlvilági otthonukba, és gyakran próbálják becsapni a varázslót, hogy azok rászabadítsák őket az élők világára. Segítségükért cserébe mind a jóságos, mind pedig a gonosz lelkek valamilyen szolgálatot kérnek a varázslótól cserébe. Ha ezen feladat teljesítése nem sikerül – függetlenül annak nehézségétől –, az az idéző életébe kerülhet.

Ha el akarod sajátítani ezt az Iskolát, jegyezd fel az *Akciótáblázatba* a „Megidézés" Alsóbb Erőt.

A VARÁZSLÓBOT

A Varázslóbotod a legértékesebb felszerelési tulajdonod. Külsőre egy közönséges harci botnak látszik, ám sokkal keményebb, mint bármilyen ismert fém. Ez a fő harci fegyvered, minden más fegyver forgatásában képzetlen vagy. A botban olyan erő lakik, melyet tudatod egyetlen parancsára aktiválni tudsz, és ami pusztító sugárnyalábként lövell ki a bot végéből. Valahányszor ezt az erőt használod harc közben, le kell vonnod magadtól 1 AKARATERŐ pontot.

Ha ellenfeled túléli az első ilyen csapást, vagy lesből támadnak rád és közelharcra kényszerülsz, úgy sem vagy védtelen. Ha sikerül botoddal eltalálnod az ellenfeledet, egy sugárnyaláb csap ki a botod végéből, mely erős fizikai fájdalmat képes okozni. Ha akarod, tovább tudod növelni az így okozott sebesülést, ehhez azonban plusz AKARATERŐ pontokat kell feláldoznod. Ahány pontot használsz fel egy támadáshoz, annyival szorozhatod meg az okozott SZÍVÓSSÁG sebesülést.

Ha a Varázslóbotod nélkül, vagy a Varázslóbotoddal, de AKARATERŐ pontok nélkül keveredsz közelharcba, 6-tal le kell csökkentened HARCI ÜGYESSÉGED értékét. Ha fegyvertelenül vagy kénytelen harcolni, 8-cal kell csökkentened HARCI ÜGYESSÉGED.

FELSZERELÉS

A Shianti varázslók szürke talárját és csuklyás köpenyét viseled. Egyetlen fegyvered a Varázslóbotod (jegyezd ezt fel az *Akciótáblázatba*, a Fegyverek rovatba). Van egy hátizsákod, melyben négy étkezésre elegendő Élelem lapul (jegyezd fel ezeket az *Akciótáblázat* Élelem rovatába). Mestereid ezen kívül elláttak a Shadakine Birodalom térképével is (jegyezd fel a Különleges Tárgyak rovatba), amit jól elrejtesz a talárodba.

Ha elsajátítottad az Alkímia Iskolájának tanait, úgy kapsz egy bőrerszényt is a füveid és varázsitalaid számára, melyet az övedre akasztva hordasz. Ez a következőket tartalmazza:

2 üres Üvegcse bájitalok számára
1 üveg salétrom
1 üveg kén

Jegyezd fel ezt a négy tárgyat az *Akciótáblázatba*. Gyógyfüves Erszényedbe maximum nyolc tárgyat helyezhetsz el.

A Lorn szigetén töltött utolsó napodon Shianti Mestereid a következő ajándékokat ajánlják fel neked, hogy azok segítségedre legyenek küldetésed során. A Shianti hagyományok szerint ezek közül csak egyet választhatsz:

Ékköves Tőr (Különleges Tárgy): Harcban használva 1-gyel megnöveli HARCI ÜGYESSÉGED.
Mágikus Talizmán (Különleges Tárgy): 2-vel megnöveli AKARATERŐ pontjaid számát.
Laumspur Főzet (a Hátizsákodba kerül): 4 elvesztett SZÍVÓSSÁG pontot állít vissza. Az üvegben egy adagnyi ital van.

Ha eldöntötted, mit viszel magaddal, jegyezd fel a tárgyat az *Akciótáblázat* megfelelő rovatába, annak hatásával együtt.

Hogyan vidd a felszerelésed?

Most, hogy tudod, milyen tárgyak vannak nálad, a következő listából megtudhatod, hogyan cipeled ezeket. Ezt nem kell külön feljegyezned, de ha szükséges, a kaland során ide bármikor visszalapozhatsz.

Varázslóbot – a kezedben cipeled.
Hátizsák – a válladra vetve hordod.
Élelem – a Hátizsákodban pihennek.
Ékköves Tőr – az övedbe dugod.
Mágikus Talizmán – a nyakadban lóg egy láncon.
Laumspur Főzet – a Hátizsákodban pihen.

Mennyit tudsz cipelni?

Fegyverek

Egyszerre maximum *két* fegyver lehet nálad. A Varázslóbotod is egy fegyvernek számít. Fontos azonban, hogy harcban egyszerre mindig csak egy fegyvert használhatsz.

A Hátizsák tartalma

Hátizsákodban helyszűke miatt egyszerre maximum nyolc tárgyat tarthatsz. Minden adag élelem egy külön tárgynak számít.

Különleges Tárgyak

A Különleges Tárgyakat nem a Hátizsákodban tartod. Amikor egy-egy ilyen tárgyra akadsz, a szöveg mindig megmondja, pontosan hogy veszed magadhoz.

Nemesek

A Shadakine Birodalom pénzérméit a talárod zsebében tartod.

Élelem

Az élelmedet a hátizsákodban hordod. Minden adag külön tárgynak számít.

Minden olyan tárgy, amit magadhoz vehetsz utad közben, nagy kezdőbetűvel szerepel a szövegben. Ha nincs külön kiemelve, hogy az egy Különleges Tárgy, úgy a Hátizsákodban kell magaddal vinned.

Hogyan használd a felszerelésed?

Fegyverek

A HARCI ÜGYESSÉGED a választott fegyvered függvénye. Ha fegyver nélkül keveredsz harcba, 8-cal kell lecsökkentened HARCI ÜGYESSÉGEDET és puszta kézzel kell küzdened. Ha Varázslóbotod vagy az annak használatához szükséges AKARATERŐ pontok nélkül kell megküzdened valamelyik ellenfeleddel,

6-ot kell levonnod HARCI ÜGYESSÉGEDBŐL. Ha utad során bármikor ráakadsz egy másik fegyverre, azt magadhoz veheted, de egyszerre maximum kettő lehet nálad, harcban pedig mindig csak egyet használhatsz ezek közül.

A Hátizsák tartalma

Utazásod során több hasznos tárgyra ráakadhatsz, amit magadhoz vehetsz. (Ne feledd, hogy hátizsákodban csupán nyolc tárgynak van szabad hely.) Ezektől bármikor megszabadulhatsz, ha éppen nem harcolsz.

Különleges Tárgyak

Minden Különleges Tárgynak megvan a maga célja vagy hatása. Bizonyos esetekben ez azonnal egyértelmű, máskor csak később derül rá fény.

Pénz

A Shadakine Birodalom pénze a Nemes, ami egy kis jáde kő. A Shianti számára teljesen idegen a készpénz fogalma, emiatt pénz nélkül vágsz neki utadnak. Valahányszor sikerül végezned egy ellenfeleddel, magadhoz veheted a nála lévő pénzt, amit a zsebedben tartasz.

Élelem

Kalandod során rendszeresen enned kell. Ha nincs nálad élelem olyankor, amikor a szöveg arra utasít, hogy fogyassz el egy adagot, 3 SZÍVÓSSÁG pontot vesztesz.

A HARC SZABÁLYA

Kalandod során sokszor fogsz olyan helyzetbe keveredni, amikor meg kell küzdened valakivel vagy valamivel. Ellenfeled HARCI ÜGYESSÉG és SZÍVÓSSÁG pontjai ilyenkor szerepelni fognak a szövegben. Szürke Csillag célja ilyenkor az, hogy úgy csökkentse 0-ra, vagy az alá ellenfele SZÍVÓSSÁG pontjait, hogy ő maga közben a lehető legkevesebbet veszítse.

A harc elején jegyezd fel Szürke Csillag SZÍVÓSSÁG és AKARATERŐ pontjait, illetve ellenfele SZÍVÓSSÁG pontjait a Harci Eredmények első szabad rovatába.

A harcot a következőképpen kell lejátszanod:

1. A használt fegyver függvényében számold ki aktuális HARCI ÜGYESSÉGEDET. (Ne feledd, ha nem a Varázslóbotoddal harcolsz, alapból le kell vonnod 6-ot a HARCI ÜGYESSÉGEDBŐL, míg ha fegyvertelen vagy, akkor 8-cal kell csökkentened azt.)
2. Vond ki az összegből ellenfeled HARCI ÜGYESSÉGÉT. Ez lesz a Harci Arány. Jegyezd fel ezt az *Akciótáblázatba*.
3. Ha a Varázslóbotot használod, döntsd el, hány AKARATERŐ pontot (de legalább 1-et) akarsz felhasználni a támadáshoz.

4. Dobj egy 10 oldalú kockával.
5. Lapozz a Harci Eredmények Táblázathoz a könyv végében. A táblázat tetején, vízszintesen látható a Harci Arány. Keresd meg azt az értéket, ami egyezik az aktuális Harci Aránnyal. Ezután a két oldalt, függőlegesen lévő listából keresd ki a dobott értéket. A sor és oszlop metszéspontjában lévő eredmény mutatja meg, hány SZÍVÓSSÁG pontot vesztett Szürke Csillag és ellenfele. Ne feledd, hogy ha 1-nél több AKARATERŐ pontot használtál fel a támadáshoz, akkor ellenfeled SZÍVÓSSÁG pont veszteségét beszorozhatod ezzel az értékkel. („E" jelöli az ellenfeled, „Sz" a Szürke Csillag által elvesztett pontokat.) Például ha a Harci Arány -5, Szürke Csillag 2 AKARATERŐ pontot használt fel a támadáshoz és a dobás eredménye 6-os, akkor Szürke Csillag 4 SZÍVÓSSÁG pontot veszít, míg ellenfele összesen 10-et.
6. Az *Akciótáblázatban* jelöld a harcoló felek SZÍVÓSSÁG és AKARATERŐ pontjaiban beállt változásokat.
7. Ha a szöveg másképp nem rendelkezik, vagy nincs lehetőséged elmenekülni, ezután új harci kör kezdődik.
8. Folytasd a harcot a 3-as pontnál.

A küzdelem addig tart, amíg Szürke Csillag vagy ellenfelének SZÍVÓSSÁG pontjai 0-ra vagy az alá nem csökkennek, azaz a megfelelő harcoló fél meg nem hal. Ha Szürke Csillag hal meg, úgy kalandod itt véget ér. Ha az ellenfél hal meg, Szürke Csillag az új SZÍVÓSSÁG és AKARATERŐ értékével folytathatja az utat.

Menekülés a harcból

Kalandod során bizonyos esetekben lehetőséged nyílik majd rá, hogy elkerüld a küzdelmet. Ha már közelharcba keveredtél, de elmenekülnél, a szokott módon játszd le a következő harci kört, azonban az ellenféltől ne vonj le SZÍVÓSSÁG pontot. Menekülés közben csak Szürke Csillagot érheti sebesülés – ez a gyávaság ára! Csak akkor menekülhetsz el egy harcból, ha a szöveg erre kifejezetten lehetőséget ad.

BÖLCSEK TANÁCSA

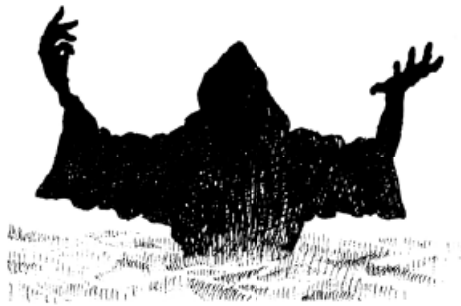
Veszélyes küldetés áll előtted, utad ismeretlen földekre vezet, ahol a gonosz uralkodik. Ne feledkezz meg a térképedről, és utad során készíts jegyzeteket, ezek ugyanis felbecsülhetetlenek lesznek későbbi próbálkozásaid során.

Sok olyan tárgyra találhatsz rá, melyek hasznosak lesznek küldetésed során. Néhány Különleges Tárgy valódi hasznára talán későbbi kalandjaid során derül majd fény, mások azonban értéktelennek bizonyulhatnak, és csak a helyet foglalják, úgyhogy alaposan fontold meg, mit veszel magadhoz.

Jól fontold meg, hogy mikor és hogyan használod AKARATERŐ pontjaidat, ez ugyanis Mágikus Erőd és Varázslóbotod hatalmának forrása. Ha AKARATERŐD nullára vagy az alá csökken, gyengévé és kiszolgáltatottá válsz, és egy gyengébb támadás is végzetesnek bizonyulhat.

Kövesd a bölcsesség útját, Szürke Csillag. A bolondok útja csak pusztulást hozhat.

Sok szerencsét!



1.

Tanith kézen fog, ahogy átlépsz a kavargó ködbe vezető küszöbön. Miközben az Árnyékkapu körvonalai semmivé foszlanak mögötted, körbenézel ezen a különös helyen. Elborzadva veszed észre a különös alakokat és sápadt arcokat, melyek a folyosó falában vonaglanak. A tekintetek üresen bámulnak rád, érthetetlen szavakat tátogva. A járatban elindulva csupán motyogásokat, tompa sírást, nyögést és zokogást hallasz. Tanith némán néz rád, tisztán látod a szemében tükröződni azt a rettegést, melyet te is érzel ebben a pillanatban. – Ez a hely bárkit megőrjítene – mondod csendesen.

Gyorsabban szeditek a lábatokat, miközben egyre mélyebbre hatoltok be erre az ismeretlen helyre, szíved közben vadul kalapál a mellkasodban. A járat végül egy hatalmas felhő-síkságba torkollik. A fehér pamacsok egy naptalan ég alatt lógnak a levegőben. Ahogy kilépsz e szürke tájra, feltűnik, hogy a fényben nem vettek árnyékot, és a fejetek felett az ég teljes feketeségbe vált. Lenézve nem látsz szilárd talajt a felhők alatt, mely megtartana titeket. Ahogy korábban az Árnyékkapu tette, úgy a ködös átjáró is eltűnik a hátatok mögött. A Daziarn kietlen némasága tárul elétek, amerre csak néztek. A láthatárt vizslatva mintha egy épület körvonalát sikerülne kivenned a messzeségben. Tanith megragadja a karodat. – Nézd! – mondja, miközben bal felé mutat. Arra nézve egy görnyedt emberalakot pillantasz meg, aki lassan suhan a semmiben.

Ha a távoli épület felé indulnál, lapozz a **211**-re.
Ha inkább beszélgetésbe elegyednél a férfival, lapozz a **122**-re.

2.

A tükrök a legkülönfélébb méretűek és alakúak, néhány a falakon lóg, mások a plafonról. Innen csak egy továbbvezető ajtó nyílik.

Ha átkutatnád a helyiséget, lapozz a **198**-ra.
Ha inkább késlekedés nélkül továbbállnál innét, lapozz a **221**-re.

3.

Tanith egy újabb lépést tesz Drear felé, elméje már nem engedelmeskedik az akaratának. Csupán akaraterődet használva igyekszel legyőzni a férfi bűbáját, így 2 AKARATERŐ pontodba kerül teljesen legyűrni az igézetet.

A férfi keserves sikoltással eltűnik, a lány pedig azonnal észhez tér. – Átvette felettem az irányítást – jegyzi meg riadtan lihegve.

– Gyere, nézzük meg a Kristály Tornyot – mondod. – Ott valószínűleg ki fogunk tudni deríteni valami hasznosat a Holdkőről.

Lapozz az **50**-re.

4.

Ahogy óvatosan leteszed a szobrot, megkönnyebbült sóhaj tör fel a körülötted állókból. *Én vagyok az Üvöltő Isten őrzője*, folytatja tiszta, dallamos hangon. *Mielőtt folytatjuk ezt a botorságot, hadd mondjam el, mi az, amit megpróbálsz ellopni.*

Ha úgy döntesz, hogy meghallgatod a férfi mondandóját, lapozz a **115**-re.

Ha nem, ismét felemelnéd a szobrot, és továbbindulnál, úgy dobj egy kockával, majd add az eredményhez SZÍVÓSSÁG pontjaid számát.

Ha az összeg 20 vagy több, lapozz az **59**-re.
Ha az összeg kevesebb, mint 20, lapozz a **167**-re.

5.

Az Akadémikusok pontos leírást adtak neked a Threnokőről, és 1 AKARATERŐ pontot felhasználva elméddel a keresésére indulsz. Érzed, hogy a kő közel van. Legnagyobb meglepetésedre nem érzel semmiféle mágikus erőt vagy lényt. Bármilyen hatalma is van ennek a kőnek, az most nem aktív. Látomásod egy széles, kristálylapokkal kirakott sugárúthoz vezet, melynek végében egy csodás palota emelkedik. Tudod, hogy zsákmányod ott vár rád.

Lapozz a **262**-re.

6.

Hirtelen felemeled a botodat, és mágikus tűzbe borítod a legközelebb álló lényt. Az a földre rogyik, míg társai elborzadva elhátrálnak tőled.

7–10

Dobj egy kockával, majd add hozzá HARCI ÜGYESSÉGED.

Ha az eredmény 15 vagy több, lapozz a **248**-ra.
Ha az eredmény kisebb, mint 15, lapozz a **93**-ra.

7.

Ahogy teszel előre egy lépést, egy kard zuhan le pengével lefelé a magasból, egyenesen a fejedre.

Életed és kalandod itt véget ér.

8.

Egy nagy, kör alakú, tükrökkel teli szobát látsz, mely teljesen üres.

Ha belépnél a helyiségbe, lapozz a **2**-re.
Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és most ezt a képességedet használnád, lapozz a **149**-re.

9.

1 AKARATERŐT felhasználva a jövőbe pillantasz, hogy segítséget kapj a helyes döntés meghozatalához. Látomásodból megtudod, hogy az Elessin képes az elmédben olvasni, és hogy már meg is tette ezt. Ebben a helyzetben az lesz a legjobb, ha az igazat mondod. Csak remélheted, hogy megérti, hogy mások kényszerítettek rá ezekre a tettekre.

Lapozz a **259**-re.

10.

Ismét elolvasod a szöveget, és meglepve látod, hogy az ismét megváltozott. Tanith hangosan felolvassa az új fejtörőt:

„Kerüld az öt vadászt, és félj tőlük,
Álmaidban is inkább menekülj előlük.
Mert az Özvegy lassan fojt meg hálójával,
a Nyíl a magasból ragad el karmával,
a Suhanó az árnyékból ugrik rád,
a Tűz a kincseidre feni fogát.
De aki láb nélkül tekeredik nyakadra,
ő az egyetlen, aki ezt az ajtót kinyithatja."

Ha a Kígyókulccsal próbálkoznál, lapozz a **240**-re.
Ha a Saskulccsal próbálkoznál, lapozz a **75**-re.
Ha a Farkaskulccsal próbálkoznál, lapozz a **235**-re.
Ha a Pókkulccsal próbálkoznál, lapozz a **252**-re.
Ha a Sárkánykulccsal próbálkoznál, lapozz a **277**-re.
Ha a Varázslóbotoddal támadnál rá az ajtóra, lapozz a **97**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe fürkésznél, lapozz a **161**-re.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és ezt az erőt használnád most, lapozz a **193**-ra.

11.

Közel jársz a lépcső lábához.

Ha a balra és előre lévő, a lépcsősor előtti, egy kardot ábrázoló kőlapra lépnél rá, lapozz a **42**-re.
Ha az előtted lévő, két karddal díszített kőlapra, lapozz a **349**-re.
Ha a jobbra és előre lévő, szintén két kardot ábrázoló kőlapra, lapozz a **40**-re.
Ha a mögötted lévő, két kardot ábrázoló lapra, lapozz a **7**-re.
Ha az átlósan balra és hátra lévő, a terem közepén elhelyezkedő, egy kardot ábrázoló kőlapra, lapozz a **311**-re.

12.

Oz-na-Mun a kunyhója előtt üldögél, és egy nagy kupac nedves, vörös agyagot bámul. Beesett arcáról szomorúság árad, fel sem pillant érkezésedre. – Szóval eljöttél – mondja komoran.

– Tudtad, hogy jönni fogok? – kérded meglepetten.

– Ő is itt járt. Az árnyékfivéred, a sötét éned. Egy lány is volt vele.

– A Shianti Holdkövét keresem – mondod. – Tudod, hogy hol van és hogyan tudnék rátalálni?

A szomorú szemű férfi komoran rád emeli tekintetét. – Van egy hely, a Hörgő Hegy. Ennek oldalában nyílik egy barlang, annak végéből pedig egy Kapu, mely erről a vidékről egy másikhoz vezet, a Béke völgyéhez. A völgy népe bölcs és barátságos, ők segíteni fognak neked eljutni a Holdkő vidékére. Tessék, fogd ezt a térképet, ez elvezet majd a Hörgő Hegyhez. – A férfi egy szövettérképet nyújt át neked, melyen be van jelölve a barlang helye. Köpenyed belső zsebébe süllyeszted ezt a Különleges Tárgyat.

– Előbb azonban meg kell mentened a lányt. – Bólintasz. – Meg kell alkudnod a mesterrel. – Értetlen képedet látva a férfi tovább magyaráz. – Mindenki, aki a Paradox vidékére érkezik, kérhet egy ajándékot az istentől, és ha hatalmában áll teljesíteni a kérést, akkor így kell tennie. De óvakodj ezektől az egyezségektől. Sok kegyetlen ajándéka van, mint például ezek itt. – Azzal a férfi felemeli kezeit, melyek láttán megrettensz. Egy óriás kezeit látod, melyek aránytalanul hatalmasak a férfi testéhez képest.

12

– Egyszer, régen, remek szobrász voltam, és otthonomban, Meledorban, mindenki tisztelt. De nagyobb sikerekre vágytam. Egy mágushoz álltam szolgálatba, és egyik este közösen megidéztük a Káosz mesterét. Könnyedén jött a hívásra, mert Meledor és a Paradox vidéke szoros kapcsolatban áll. Elmondtam neki, hogy a leghatalmasabb kezeket akarom, melyekkel én lehetek a világ legnagyobb szobrásza. Azt ígérte, hogy teljesíti kívánságom, ha itt maradok, amíg be nem fejezem a következő mesterművemet. Beleegyeztem a feltételeibe, és amint ideértem, rájöttem, hogy a kezeim átalakultak. Ámde nem úgy, ahogy szerettem volna: ügyetlenek, nyersek lettek, csupán agyagásásra alkalmasak, nem pedig annak megformálására. Azóta képtelen voltam bármit is alkotni. – A férfi ökölbe szorítja hatalmas kezeit, és nagyot csap az előtte lévő, alaktalan halomra. – Óvakodj a Káosz mesterének alkujától. Rosszindulatú isten ő.

– És mit akar Tanith-tól? – kérded.

– Vele is meg akar alkudni. – Elmondja, hogy bármikor megidézheted a Káosz mesterét, csupán meghallgatást kell kérned tőle. – De óvakodj! A Káosz mesterének alkui a Paradox törvényei szerint alakulnak: ellentétek és ellentmondások határozzák meg őket.

– Más módon nem tudom megmenteni Tanith-ot – válaszolod szomorúan. – Meg kell idéznem a Káosz mesterét.

Lapozz a **264**-re.

13.

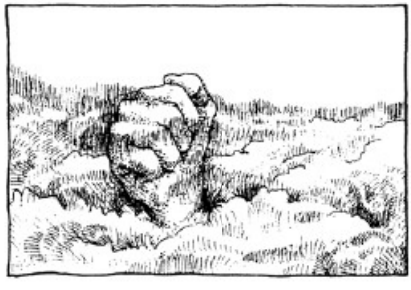
Sikerül ugyan annyira visszanyerned az irányítást a repülő szerkezet felett, hogy leszállj vele, ám nem sikerül épen megúsznod a kalandot. A durva földet érés közben csúnyán összezúztad magad. Vesztesz 2 SZÍVÓSSÁG pontot. Az Étetron hangosan nyikorogva áll meg, de amennyire meg tudod állapítani, sértetlenül sikerült talajt fognia.

Lapozz a **26**-ra.

14.

Látod, hogy a vidéket, ahová érkeztél, ezernyi illúzió tölti meg: egy kék óceán fehér habú hullámai csapnak össze a fejed felett, ahol az égnek kellene lennie. Alattad zöld dombok hullámoznak a csúcsaikon álló hegyek között. Egy hatalmas ököl emelkedik a levegőbe, készen rá, hogy lecsapjon rád, te azonban úgy hatolsz át rajta, mintha csak délibáb lenne. Körülötted őrült kacagás hallatszik. Mindenki, aki elhiszi ezeket a képzeteket, őrülettel nézne szembe. Neked azonban puszta akaratoddal sikerül semlegesítened a káprázatot, és a lidércnyomásos képek azonnal semmivé foszlanak.

Lapozz a **187**-re.



15.

Drear különös bűbájjal próbálja irányítása alá vonni az elmédet. Becsukod a szemeidet, összpontosítod akaraterődet, és 1 AKARATERŐ pont felhasználásával megidézed az Asztrál Sík mágikus erőit. Varázslatod azonban látszólag semmiféle hatással nincs a férfira. Lehetséges, hogy Drear hatalma más törvényeknek engedelmeskedik, és soha nem is leszel képes ily módon fölébe kerekedni?

Ha Varázslóbotoddal támadnál rá Drearra, lapozz a **36**-ra.

Ha mágia nélkül próbálnál meg ellenállni a hívásának, lapozz a **3**-ra.

16.

Gyorsan kell cselekedned, mielőtt a férfi kimondhatná az ítéletet, mert biztos vagy benne, hogy az csak halál lehet.

Ha rárontanál a férfira, és puszta kézzel próbálnád meg legyűrni, lapozz az **57**-re.

Ha jártas vagy a Varázslat Iskolájának tanaiban, és ezt használva idéznél meg magad körül egy pajzsot, lapozz a **25**-re.

Ha jártas vagy a Varázslat Iskolájának tanaiban, és a kezedbe idéznéd a Varázslóbotodat, lapozz a **49**-re.

Ha van nálad egy Elmekő, és ennek hatalmát használnád fel, lapozz a **37**-re.

Ha van nálad egy Elessi síp, és ebbe fújnál bele, lapozz a **69**-re.

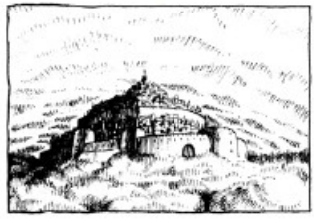
17.

A Kristály Torony pártázatán állsz. Keresel egy tető-ablakot, melyen át Tanith-tal együtt egy sötét szobába másztok le. Két hideg, fekete szem figyeli minden mozdulatotokat, miközben óvatosan egyre beljebb merészkedtek a helyiségben. A magasból érkező halk zaj hatására felpillantasz a plafonra, ahol egy borzalmas, bőrszárnyú lény készül épp támadásra. Nincs időd rá, hogy elkerüld a küzdelmet. Halálig tartó küzdelem veszi kezdetét.

Daemonak

HARCI ÜGYESSÉG 21 SZÍVÓSSÁG 28

Ha megnyered a csatát, lapozz a **250**-re.



18.

Az Elessin abbahagyja a játékot, mire a borzalmas fájdalom lassan enyhülni kezd a fejedben. Az őrök ezután talpra segítenek. Agyad még mindig tompa a síp hangjának támadásától, mely ellen képtelen vagy védekezni. Egy-egy lény ragad meg a karjaidnál fogva, majd a város szívében álló hatalmas palotához vezetnek.

Lapozz a **191**-re.

19.

Meghúzod a kart, több energiát nyerve ki a felhőkből, és emelkedni kezdesz a gépezettel. A Kristály Toronyból hamarosan már csak egy apró folt marad az üres, szürke tájon. A Gyronómot elővéve megállapítod, hogy a megfelelő irányba tartasz. Lehetséges, hogy egynél több út is vezet ki a Sohasemből? Ahogy felfelé haladsz a jellegtelen égen, a Gyronóm egyre hangosabban sípol.

Járműved váratlanul előredől, te pedig a fedélzetre esel. Testedet bizsergő érzés járja át, és ahogy talpra kecmeregsz, csodás látvány tárul a szemed elé. Felhőtlen, napfényes égen suhansz előre. Szél suhog a füledbe, alattad pedig üdítő, zöld mező hullámzik.

Átkeltél azon a láthatatlan kapun, mely a Sohasemet ezzel a világgal köti össze. A távolban megpillantasz egy várost, mely szinte ragyog a napfényben: ez az Elessinek otthona, az Éneklő város.

Meginogsz, amint egy széllöket belekap a járművedbe. Próbálod visszanyerni az irányítást, miközben az Étetron fel-le bukdácsol. A hirtelen irányváltások eléggé zavaróak, ezért úgy döntesz, megpróbálsz leszállni.

Dobj egy kockával. Ha nálad van a Shianti Mágikus Talizmánja, adj 2-t az eredményhez.

Ha az összeg 0–3 között van, lapozz a **13**-ra.
Ha az összeg 4–11 között van, lapozz a **77**-re.

20.

A Káosz mestere tudomásul veszi a kérésedet, és Tanith hozzád szalad. A lány bizonytalanul néz a Jahksára, melynek tiszteletet parancsoló alakja eléggé nyugtalanítja. A lény gyűlölettől égő szemekkel, vicsorogva figyeli társadat.

Ezután a Mester közli veled a feltételeit. Azt követeli tőled, hogy ne csak Tanith-ot vedd magadhoz, hanem a Jahksát is, mivel neki is „Szürke Csillag" a neve. A szörnyeteg ravasz vigyorral az arcán meghajol előtted.

Lapozz a **249**-re.

21.

Lerázod magadról az Elessin kezét és támadásra emeled a botodat. A meglepetés erejének hála néhány jól irányzott csapással és csupán 3 AKARATERŐ pont felhasználásával sikerül megszabadulnod a többségüktől. Már csak egyikük van életben. A teremtmény elhátrál tőled, a szájához emel egy ezüstsípot, majd belefúj. Abban a pillanatban borzalmas sikoly tölti meg a fejedet, és felkiáltasz, ahogy a síp üvöltése az elmédet kezdi marcangolni.

Add össze AKARATERŐ és SZÍVÓSSÁG pontjaidat.

Ha az eredmény 20 vagy kisebb, lapozz a **271**-re.
Ha az eredmény nagyobb, mint 20, lapozz a **284**-re.

22.

Dobj egy kockával, és add az eredményhez SZÍVÓSSÁG pontjaid számát.

Ha az összeg 20 vagy több, lapozz az **59**-re.
Ha az összeg kisebb, mint 20, lapozz a **167**-re.

23.

Óvatosan megkerülöd a tornyot, ám nem találsz ajtóra, és hamarosan ismét a fémtábla előtt állsz. Zavartan felsóhajtasz. – Ha valaki vette a fáradtságot, hogy felvésse ide ezt a szöveget, akkor csak csinált hozzá ajtót is – mondod Tanith-nak.

– Valószínűleg rejtve van – válaszolja a lány. Te vállat vonva fordulsz ismét a kristályépítmény felé.

Ha ismét elolvasnád a szöveget, lapozz a **132**-re.
Ha a torony bal oldalán keresnél egy ajtót, lapozz a **143**-ra.
Ha a jobb oldalán néznél szét, lapozz a **206**-ra.
Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és a jövőbe pillantanál, lapozz a **347**-re.
Ha jártas vagy a Pszichomancia Iskolájában, és ezt az erőt használnád, lapozz a **70**-re.

24.

Érzed, hogy a Jahksa elemi szelet idézett meg ellened. Valószínűleg nem érdekli saját épsége, és mindenáron el akar pusztítani titeket. Mágikus Erőd használata 1 AKARATERŐ pontodba került.

Ha jártas vagy az Elemi mágia Iskolájában, és használni akarod ezt az erőt, lapozz a **27**-re.
Ha rátámadnál a Jahksára, lapozz a **148**-ra.
Ha a fenti lehetőségek egyikével sem tudsz vagy akarsz élni, lapozz a **165**-re.

25.

2 AKARATERŐ pontot felhasználva ragyogó varázsfalat emelsz magad köré. Az Elessin felemeli ékköves botját, és végrehajtja rajtad a halálítéletet. Ám semmi nem történik. A Férfi döbbenten néz rád. Támadása teljesen hatástalannak bizonyult ellened.

Lapozz a **322**-re.

26.

Egy jókora mező közepén találod magad. A távolban feltűnik egy város homályos körvonala, mely ragyog a napfényben. A Gyronómot elővéve megállapítod, hogy az Éneklő város vidékére érkeztél. Több alakot látsz, akik épp feléd szaladnak. Szőke hajúak, különös, kör alakú fülük van, és rövid, fehér tógát hordanak. Olyan nyelven kiáltanak feléd, melyet még sosem hallottál.

27

Hamarosan elérnek hozzád, és izgatottan csacsogni kezdenek, miközben felváltva hol az Étetronra, hol pedig az égre mutogatnak. Mosolyogsz, bólogatsz és próbálsz velük kommunikálni, amennyire csak tudsz. Lágy hangjuk leginkább furulyaszóra emlékeztetnek, nyelvük pedig, bár semmit nem értesz belőle, dallamosan ütemesnek hangzik, mely kellemesen simogatja a füledet. Ők az Elessinek, és úgy tűnik, azt szeretnék, ha csatlakoznál hozzájuk.

Ha velük tartanál, lapozz a **30**-ra.
Ha úgy gondolod, hogy bölcsebb lenne visszautasítani a meghívásukat, lapozz a **66**-ra.

27.

A fodrozódó felhőrengeteg a szemed láttára erősödik viharrá, mely gyorsan körbeveszi az Étetront. A Jahksa ellened uszította az elementálokat, melyek korábban oly nagy szolgálatot tettek számodra. Becsukod a szemedet, és elkiáltod magad az elemi lények sziszegő nyelvén.

Koncentrálás közben megjelenik előtted a négy alak, akik a Föld, Levegő, Tűz és Víz elemeit jelképezik.

Ha a Tűzelementál segítségét kérnéd, lapozz a **41**-re.
Ha a Vízelementál segítségét kérnéd, lapozz az **54**-re.
Ha a Földelementál segítségét kérnéd, lapozz a **73**-ra.
Ha a Légelementál segítségét kérnéd, lapozz a **88**-ra.

28.

Az ítélet halál. Mielőtt bármit is tehetnél, az Elessin felemeli ékköves pásztorbotját, mire égető fájdalom önti el az elmédet. A borzalmas zaj az agyadba váj, szétszaggatja a dobhártyádat és kínkeservek közepette a padlóra taszít.

Életed és kalandod itt véget ér.

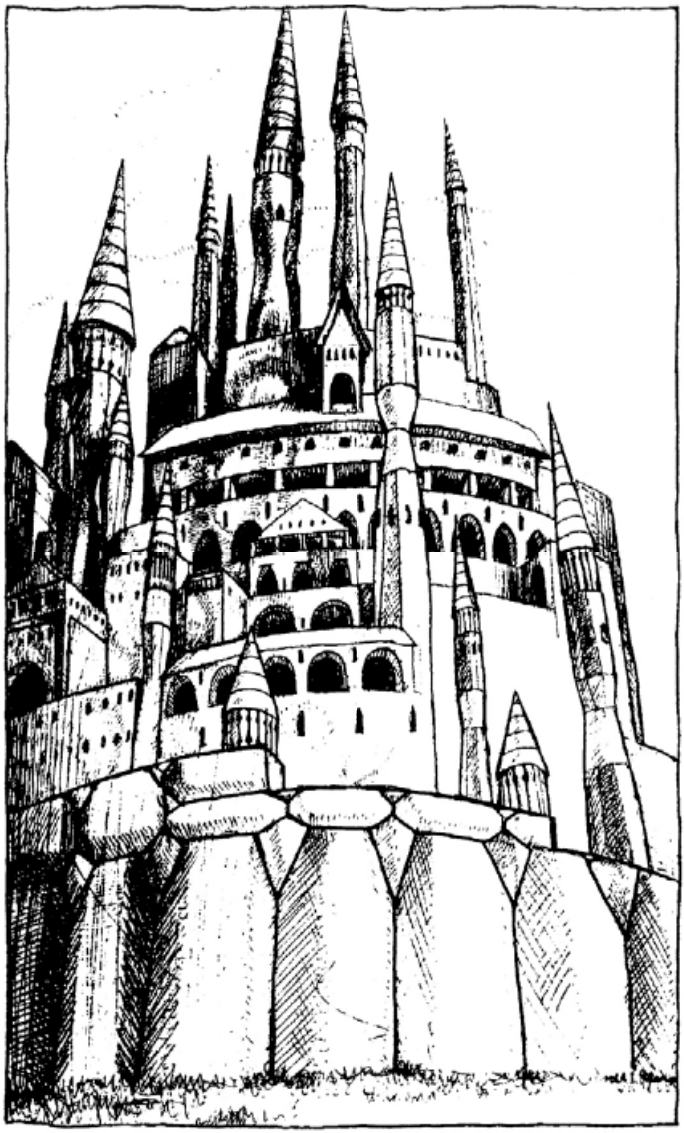
29.

Lehajolsz, hogy megvizsgáld a feliratot.

„A meggondolatlanul élt élet véget érhet,
Egy félig edzett pallos vethet neki véget.
E páratlan kardoktól a fejek
Hullanak, ezektől őrizkedjetek.”

A versikét olvasva felnézel a plafonra. Több száz kardot látsz a magasban lógni, pengével lefelé fordítva. Biztos vagy benne, hogy van valami kapcsolat a fegyverek és a járólapokon lévő vésetek között.

Ha az előtted lévő lapra lépnél rá, melyen két kard vésete látható, lapozz a **349**-re.
Ha az átlósan balra-előre lévőre, melyen csak egy kard képe van, lapozz a **318**-ra.
Ha az átlósan jobbra-előre lévő lapra lépsz, melyen egy kard vésete van, lapozz a **234**-re.



30.

Az Elessinek mosolyogva, nevetgélve vezetnek otthonuk felé. Ahogy egyre közelebb érsz az Éneklő városhoz, csodálattal adózva bámulod a napfényben ragyogó üvegablakokat, az ég felé nyúló, kecsesen kanyargó elefántcsont-tornyokat, melyek szivárványszínben szikráznak. Hamarosan meghallod a település zenéjét is, mely milliónyi apró harang játékának hat. Lágy basszus és tiszta, leheletfinoman suttogó szoprán keveredik a város lélegzetelállító látványával. Az Akadémikusok azt mondták, hogy az Elessinek kegyetlen teremtmények, városuk azonban minden halandó elképzelést meghaladó lelki tisztaságról árulkodik.

Átkeltek az ívelt városkapun, és egy hosszú kristálylapokkal kirakott sugárúton indultok tovább.

Lapozz a **238**-ra.

31.

2 AKARATERŐ pont felhasználásával lángoló csóvát küldesz a visító sas felé, ami feléd közeledik. A támadásodat kísérő robbanásban aranyló tollak szállnak szerteszét, ám a megtépázott bestia valami csoda folytán továbbra is a levegőben marad. Felemeled a botod, és felkészülsz a közelharcra.

– Szürke Csillag, várj! – hallod Tanith erős és határozott kiáltását. – Majd én elintézem ezt.

Ha hagyod, hogy a lány végezzen a sassal, lapozz a **150**-re.
Ha nem foglalkozol vele, és folytatod a támadást, lapozz a **137**-re.

32.

A fejed felett, ahol az égnek kellene lennie, egy óceán kék vize hullámzik, hófehér tajtékot vetve. Alattad dombok és mezők áramlanak víz módjára. Az Étetron vészesen megremeg. Már nem tudsz különbséget tenni a fenn és lenn, a bal és jobb között. Hegyek merednek a magasba a csúcsaikon, városok és falvak suhannak el melletted a levegőben. Az éjszaka egy szempillantásra nappalba vált, a nappal pedig éjszakába. Egy hatalmas ököl emelkedik a levegőbe, készen rá, hogy lecsapjon rád, de aztán úgy suhan át rajtad, mintha csak délibáb lenne. Körülötted őrületes kacagás tölti meg a levegőt.

Ha AKARATERŐ pontjaid száma 12 vagy több, lapozz a **67**-re.
Ha kisebb, mint 12, lapozz a **104**-re.

33.

Idegesen nézel körbe, ám semmi nem utal arra, hogy ez a vidék bármi különös dolgot tartogatna. Végül egy különös, szimmetrikus alakon akad meg a szemed, mely mintha csillagot formálna. Efelé fordítod a megnyomorított hajót, és mikor elég közel értek ahhoz, hogy felismerd azt, felkiáltasz örömödben. Ez egy Trianon, a Shianti egyik építménye, ősi sírkamrája. Ösztönösen tudod, hogy a Holdkőnek odabenn kell lennie.

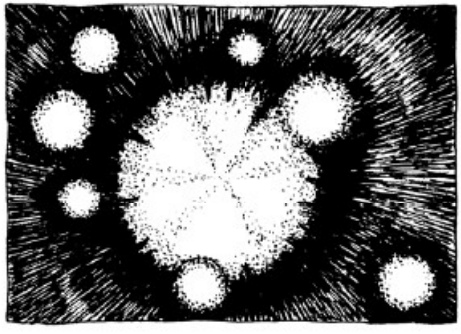
Hirtelen félelmetes sikítás vonja magára a figyelmedet. A csillagos eget most szörnyűséges teremtmények lepik el.

Lapozz a **227**-re.

34.

1 AKARATERŐT felhasználva tompa fényt gyújtasz Varázslóbotod végében. A gyenge világosság csak megerősíti azt, amit eddig is sejtettél: hogy egy áthatolhatatlan feketeségben vagy, mely mentes mindenféle hangtól és mozgástól, de legalább segít, hogy kordában tartsd a rád törő rettegést.

Lapozz a **192**-re.



35.

Tanith előveszi a Sárkánykulcsot, és kántálni kezd. A Jahksa gyorsan rájön, hogy mire készül a lány, és megcélozza a varázsbotjával. Villámgyors reflexeidnek hála sikerül még időben a kezére csapnod, és így megakadályoznod a pontos lövésben. A mágikus tűzgolyó társad lába előtt robban fel, ám Tanith meg sem rezzen, ráadásul mindjárt be is fejezi az idézést. Bőrszárnyak csapása hangzik fel, és egy sárkány félelmetes árnyéka borítja be sötét ikredet. Ellenfeled szitkozódik, majd teste átlátszóvá válva eltűnik.

Lapozz a **273**-ra.

36.

Felemeled a botodat. Drear meg sem próbál védekezni, és tétlenül tűri, hogy egy erőteljes tűzgolyót lőj felé. Az erőfeszítés 1 AKARATERŐ pontodba került. Ahogy támadásod mágikus lángjai megtörik a Sohasem csendjét, az utazó nyom nélkül eltűnik. Tanith azonnal magához tér, és megrázza a fejét. – Majdnem az irányítása alá kerültem – mondja döbbenten.

– Gyere, menjünk a Kristály Toronyhoz – tanácsolod. – Ott biztos tudnak valamit a Holdkőről.

Lapozz az **50**-re.

37.

Gyorsan előkapod az Elmekövet, és megpróbálod átvenni vele az Elessin fölött az irányítást, a férfi azonban képzett telepata, és könnyedén ellenáll a próbálkozásodnak. Folytatja az ítélet kihirdetését.

Lapozz a **28**-ra.

38.

Biccentve továbbindulsz, miközben nagyon reméled, hogy nem fog gyanút a lény. Az őr nem szól semmit, te pedig megkönnyebbülten felsóhajtva belépsz a városba.

Lapozz a **175**-re.

39.

Előrenyúlsz, és megérinted a szobrot. Legnagyobb meglepetésedre melegnek és életszerűnek érzed. 1 AKARATERŐ pontot felhasználva koncentrálni kezdesz, és miközben a szoborra fókuszálod erődet, tested hevesen megremeg, elmédet pedig borzalmas, embertelen sikoly tölti meg. A csapás ereje a padlóra taszít, vesztesz 1 SZÍVÓSSÁG pontot.

Rémülten és undorodva bámulsz a szoborra, mely, most már tudod, életben van!

Lapozz a **216**-ra.

40.

Alighogy teszel néhány lépést előre, egy kard zuhan le pengével lefelé a magasból, mely elevenen felnyársal. Egyre terjedő vértócsa közepén terülsz el a padlón.

Életed és kalandod itt véget ér.

41.

A tűzlények szerencsére felismerték, hogy nem akarod lángra lobbantani az Étetront, mivel azonban nem sok más éghető anyag van a közeledben, nem sietnek a segítségedre. Mágikus Erőd használata 1 AKARATERŐ pontodba került. Ha akarod, fenntarthatod a koncentrálást, és egy másik lény segítségét kérheted.

Ha a Földelementált hívnád segítségül, lapozz a **73**-ra.
Ha a Vízelementált hívnád segítségül, lapozz az **54**-re.
Ha a Légelementált hívnád segítségül, lapozz a **88**-ra.
Ha megtörnéd a koncentrálást, lapozz a **165**-re.

42.

Sikerül sebesülés nélkül eljutnod a lépcsősor aljába. Tanith a nyomodban lépdel, és hamarosan együtt indultok meg a lépcsőn fölfelé, figyelve minden gyanús jelre.

A lépcsősor tetejéhez érve egy kis lépcsőfordulóban találjátok magatokat, ahonnét egy elég masszívnak tűnő ajtó látszik az egyetlen továbbhaladási lehetőségnek. A kilincset lenyomva megállapítod, hogy nincs kulcsra zárva.

Ha berontasz az ajtó mögötti szobába, lapozz a **110**-re.
Ha résnyire nyitod az ajtót, és bekukucskálsz, lapozz a **8**-ra.
Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és most ezt a képességedet használnád, lapozz a **149**-re.

43.

Megragadod Tanith karját, és elhúzod a férfi közeléből. Drear különös bűbájjal próbálkozott, melynek nehéz ellenállni, és melynek a lány már áldozatául is esett.

Ha Varázslóbotoddal támadnál rá a különös utazóra, lapozz a **36**-ra.
Ha jártas vagy a Varázslat Iskolájában, és ezt a tudásodat használnád fel ellene, lapozz a **15**-re.
Ha mágia használata nélkül próbálnál meg ellenállni Drear hívásának, lapozz a **3**-ra.

44.

Kitántorogsz a palota bejáratához. Az Elessinek követnek, de tisztes távolságban maradnak. Aggódva nézel végig az útra vezető lépcsősoron. Nem mered letenni a szobrot, mert biztos vagy benne, hogy ez az egyetlen dolog, ami megakadályozza a lényeket abban, hogy rád támadjanak.

Dobj egy kockával, majd add az eredményhez SZÍVÓSSÁG pontjaidat.

Ha az összeg 20 vagy több, lapozz az **59**-re.
Ha az összeg kevesebb, mint 20, lapozz a **167**-re.

45.

A fal külső fele tele van kapaszkodókkal, így aránylag egyszerűen sikerül a tetejére jutnod. Amikor azonban lepillantasz, odabent teljesen sima felületet találsz, a talaj pedig úgy hétméternyire lehet alattad.

Ha van nálad egy kötél, és használni akarod, lapozz az **58**-ra.
Ha nincs, vagy nem használnád most, lapozz a **155**-re.

46.

A teljes sötét magányos rettegésében elnyeli a hangodat a végtelen űr. Az ima azonban felidézi benned azokat a szerető emlékeket, melyeket Shianti mestereiddel élve szereztél, és félelmed hamarosan alábbhagy. Megkönnyebbülsz, hogy még itt, a pokol tornácán is veled van nevelőid bölcsessége. Nyersz 1 AKARATERŐ pontot.

Lapozz a **192**-re.

47.

– Elveszem, ami engem illet – jelenti ki a férfi, majd mohón előrenyúl, hogy magához vegye a követ. Csak másodperceid vannak cselekedni!

Ha rátámadnál a Jahksára, lapozz a **243**-ra.
Ha nem, lapozz a **218**-ra.

48.

A falon elég sok kiugró és rés van, a növényzet pedig csak még tovább könnyíti a mászásodat. Mikor azonban a tetejére érve lenézel a túloldalt, teljesen simára csiszolt felületet látsz. Az utca nagyjából hétméternyire lehet alattad.

Ha van nálad egy tekercs kötél, és ennek segítségével másznál le, lapozz a **244**-re.
Ha nincs nálad kötél, lapozz a **212**-re.

49.

Az Elessin felemeli ékköves pásztorbotját, hogy végrehajtsa rajtad az ítéletet. 3 AKARATERŐ pontot felhasználva kirántod a kezéből Varázslóbotodat, és magadhoz parancsolod a fegyvert. A lény döbbenten figyel, mi történik.

Ha távolból akarod az első csapást mérni a lényre, lapozz a **340**-re.
Ha közelharcba bonyolódnál vele, lapozz a **322**-re.

50.

A Sohasem felhősíkságán át egyenesen a Kristály Toronyhoz siettek, mely különös, halovány fénnyel ragyog. A tornyot jókora fekete kristályokból építették, számodra teljesen ismeretlen stílusban.

Lapozz a **65**-re.

51.

Járművetek még mindig ereszkedik, ahogy a szürkés felhő elszivárog az Étetron üvegkupolája alól. Apró rovarként kanyarogva, hogy elkerüld a különös lényeket, próbálod irányításod alatt tartani a hajót, ám ez egyre nehezebben és nehezebben sikerül csak. Aztán ellenségeitek hirtelen eltűnnek.

Lapozz a **33**-ra.

52.

Ahogy megrázod a fejed, az őr kíváncsi arccal néz rád. Ahogy érthetetlen nyelvén beszélni kezd hozzád, magadban halkan káromkodni kezdesz. Most aztán tényleg bajban vagy!

Ha futásnak eredsz, lapozz a **184**-re.
Ha inkább bólintanál, lapozz a **232**-re.
Ha a fejedet megrázva továbbmész, lapozz a **254**-re.

53.

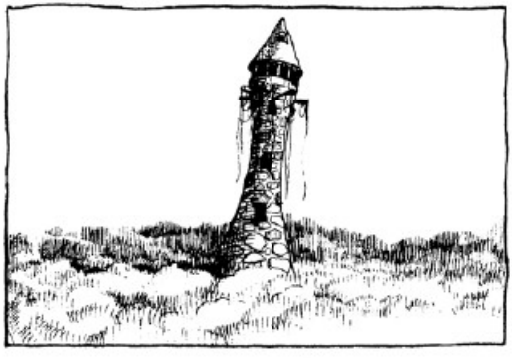
Alig pár lépést tettél csak meg, mikor Tanith sikítására felkapod a fejed. A magasból egy kard zuhan le, pengével előre, mely beleáll a mellkasodba. A seb halálos.

Életed és kalandod itt véget ér.

54.

Az egyetlen közeli vízforrás az a viharfelhő, mely körülöttetek van, és a Jahksa legnagyobb örömére szakadni kezd az eső. A varázslat 1 AKARATERŐ pontodba került. Ha egy másik elementál segítségét szeretnéd kérni, folytathatod a koncentrálást.

Ha a Tűzelementált hívnád segítségül, lapozz a **41**-re.
Ha a Földelementált hívnád segítségül, lapozz a **73**-ra.
Ha a Légelementált hívnád segítségül, lapozz a **88**-ra.
Ha nem próbálkoznál tovább elemi mágiával, lapozz a **165**-re.



55.

1 AKARATERŐ pontot felhasználva a jövőt kezded fürkészni útmutatásért. Azonnal megtölti elmédet a tudat, hogy ha kivennéd a Threnokövet a szobor szájából, az végzetes következményekkel járna. A szobor gonosz erő forrása, és csak a kő erejének köszönhető, hogy jelenleg teljesen ártalmatlan.

Lapozz a **216**-ra.

56.

Az Étetron remeg és billeg, miközben szűk fordulókba kényszeríted, hogy elkerüld a ködbéli lényeket. Egyre nehezebben tudod csak irányításod alatt tartani a szerkezetet, és a repedt üvegbúra alatt is egyre tompul a fény.

Csodával határos módon sikerült valahogy átjutnod a szörnyetegek között. Visszatekintve látod, hogy egymás után tűnnek el a mélyben, és rájössz, hogy kicsit növényekre hasonlítanak: bár gyökerük egy helyben tartja őket, mindenre rátámadnak, ami elég közel kerül hozzájuk.

Lapozz a **33**-ra.

57.

Bátor csatakiáltással veted magad az Elessinre. A lényt láthatóan meglepte bátor rohamod, és sikerül a földre vinned. Rúgkapálva próbálod megadásra kényszeríteni.

Elessin Vezér

HARCI ÜGYESSÉG 12 SZÍVÓSSÁG 25

Ha a harmadik kör végéig nem sikerült végezned ellenfeleddel, több SZÍVÓSSÁG pontod van, mint neki, és szeretnél felhagyni a harccal, lapozz a **99**-re.

Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **107**-re.

58.

Egy üveg vízköpőhöz kötöd a kötél egyik végét, majd a segítségével könnyedén lemászol az utca szintjére. Mivel alaposan megkötötted a kötél túlvégét, hogy még véletlenül se ess le, sajnos nem tudod kiszabadítani azt, így kénytelen vagy hátrahagyni. Megfordulsz, és elindulsz az utcán. Nem jutsz messzire, mikor egy kiáltást hallasz: egy Elessin int feléd. Azonnal elrohansz, a lény azonban segítségért kiált, és hamarosan egész nagy tömeg vesz üldözőbe. Az első sarkon befordulva egy kék fűvel benőtt gyepen találod magad. Sajnos nem látsz itt búvóhelyet. Az Elessinek kiáltásai egyre közelebbről hallatszanak, miközben te a gyep közepén álló szökőkút felé szaladsz.

Ha a szökőkútba ugornál, lapozz a **225**-re.
Ha továbbfutnál, lapozz a **335**-re.

59.

Lassan lelépdelsz a palota előtti sugárútra, majd elindulsz az Éneklő város kapuja felé. Fájdalmasan lassan haladsz, de végre eléred a repülő hajódat. A fedélzetre ráncigálod a szobrot, majd a vezérlőművek felé fordulsz. Az Étetron a levegőbe emelkedik, és a Gyronóm iránymutatását követve ismét megérzed azt a különös bizsergést, mely jelzi, hogy átkeltél a Daziarn sík vidékeinek határán.

Lapozz a **278**-ra.

60.

Energianyalábot lősz képmásod felé, mely tűzkígyóként keríti be, ám te vagy az, aki végül felkiált a fájdalomtól. Felezd le SZÍVÓSSÁG pontjaidat (a törteket felfelé kerekítsd).

– Hát elpusztítanád magadat, fivérem? – kérdi kacagva a gonosz teremtmény.

Ha hátat fordítanál neki, és a folyosó végéhez sietnél, lapozz a **113**-ra.
Ha inkább a folyosóról nyíló egyik ajtón nyitnál be, lapozz a **275**-re.

61.

Értékes AKARATERŐ pontokat pazarolsz el az ajtó betöréséhez, ezért inkább úgy döntesz, hogy a kulcsokkal teszel egy próbát.

Ha a Kígyókulcsot választod, lapozz a **240**-re.
Ha a Saskulcsot választod, lapozz a **75**-re.
Ha a Farkaskulcsot választod, lapozz a **235**-re.
Ha a Pókkulcsot választod, lapozz a **252**-re.
Ha a Sárkánykulcsot választod, lapozz a **277**-re.

62.

A Mester részletesen elmagyarázza neked, hogyan juthatsz el a Hörgő Hegyhez: megtudod, hogy a hegy oldalából nyílik egy barlang, melynek végében egy kapu található, mely a Béke völgyének vidékére vezet. A völgy lakói bölcsek és barátságosak, és tőlük megtudhatod majd, hogyan juthatsz el a Holdkő nyughelyére.

Ezután visszaadja neked Tanith-ot, örömöd azonban némiképp alábbhagy, mikor megtudod, hogy mit kér tőled cserébe az isten: mikor elhagyod Paradoxot, a Jahksát is vidd magaddal.

Lapozz a **249**-re.

63.

Ismét nekiállsz a nehézkes mászásnak. A kristály-felületbe vésett díszek egyre bonyolultabbá válnak, ami eléggé megnehezíti a haladást. Imádkozol, hogy kitartson a szerencséd, ám ez sem elég ahhoz, hogy megmenekülj. Hangos kiáltással csúszol meg, majd zuhansz le a messzi talajra.

Életed és kalandod itt véget ér.

64.

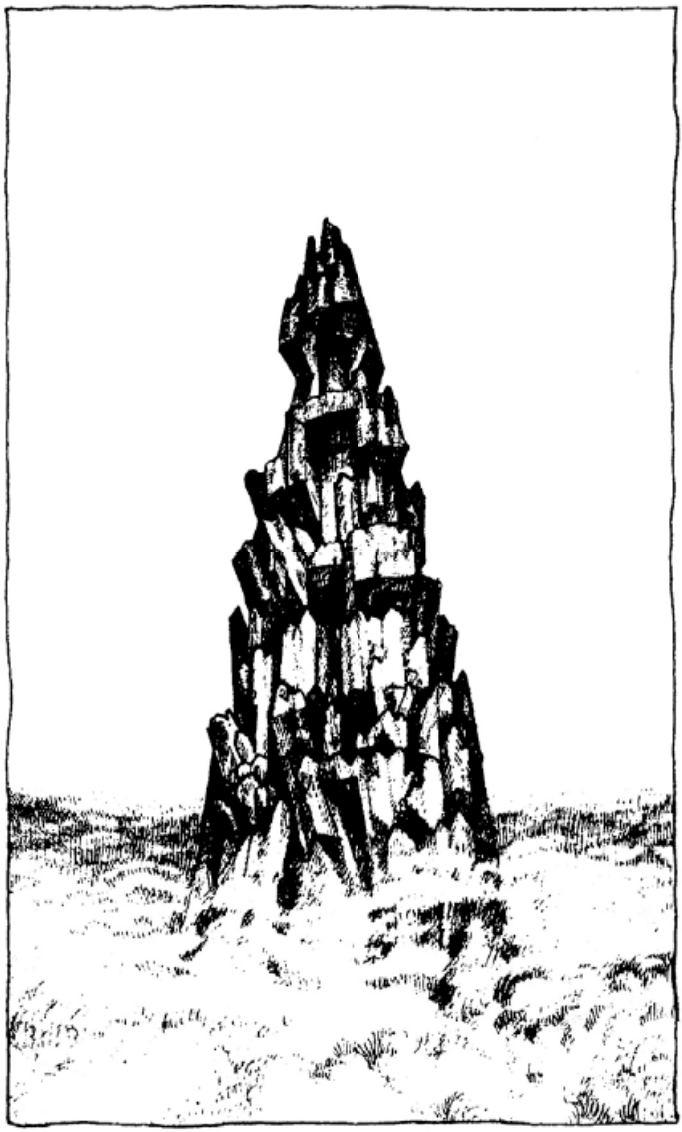
2 AKARATERŐ pontot felhasználva a legközelebbi madár felé lősz. Célzásod pontos, a lény kétségbeesett sivítás közepette zuhan le, miközben hosszú füstcsíkot húz maga mögött.

A többi lényt láthatóan egyáltalán nem zavarja társuk sorsa, és hamarosan utolérnek. Az Étetron korlátjára állva nyújtják előre hosszú nyakukat, hogy agyoncsipkedjenek. A borzalmas állapotban lévő hajó nem bírja megtartani a súlyukat, így lassan, de biztosan a lenti ködtakaró vonala alá kezd süllyedni. Az egyik bestia előremerészkedik, és rád támad.

Káoszmadár

HARCI ÜGYESSÉG 20 SZÍVÓSSÁG 24

Ha megnyered a csatát, lapozz a **133**-ra.



65.

Ahogy közeledsz, a Kristály Torony egyre fenyegetőbben magasodik fölétek. A támfalak, mellvédek és párkányzatok lehetetlen szögekben ugranak ki a törzsből. Néhány díszfaragvány bizonyos szögekből nézve teljesen eltűnik, mintha a torony egyes részei nem is ebben a dimenzióban lennének. Az is feltűnik, hogy a felhősíkságot egyre több helyen szakítják meg különböző méretű fekete lyukak.

Ha közelebbről is megvizsgálnád az egyik ilyen jelenést, lapozz a **257**-re.

Ha inkább késlekedés nélkül továbbindulnál a torony irányába, lapozz a **302**-re.

66.

Fejet rázva közlöd velük, hogy nem szeretnél csatlakozni hozzájuk. Egyikük beléd karolva és a város felé intve jelzi, hogy ragaszkodnak hozzá, hogy velük tarts. Nevetésük is alább hagy. Nem látsz az Elessineknél fegyvert, ám nem vagy biztos benne, hogy mik a szándékaik.

Ha mégis velük mennél a városba, lapozz a **30**-ra.

Ha továbbra is visszautasítod a kérésüket, lapozz a **72**-re.

Ha van még 4 AKARATERŐ pontod, és Varázslóbotoddal támadnál rá a lényekre, lapozz a **21**-re.

67.

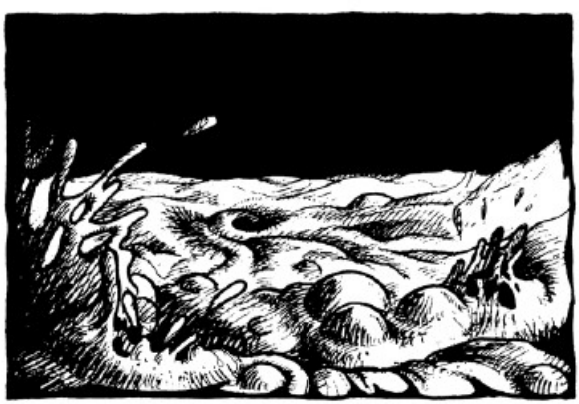
– Üdvözöllek a lehetetlenségek világában, Paradoxban, az ellentmondások földjén! – dördül fel egy hang a magasból. – Milyen ajándékot kérsz a Káosz mesterétől?

– Egy lányt keresek, a neve Tanith – kiáltod –, és egy férfit, akit Oz-na-Munnak hívnak.

– Ám legyen! – válaszol a Káosz mestere. – Az alku megköttetett. Megkapod ezeket a dolgokat, utána pedig vissza kell jönnöd hozzám, hogy megfizesd az árukat.

Mielőtt erről a „fizetségről" kérdezhetnéd a hangot, szilárd talajon állva találod magad, egy hatalmas, vörös földes kőfejtőben. Étetronod melletted pihen a talajon. Szemközt egy romos kis fakunyhót látsz, melynek kéményéből füstfelhő emelkedik az ég felé. Megtisztítod elmédet a lidércnyomásos álmoktól, és a házikó felé indulsz.

Lapozz a **127**-re.



68.

A Káoszmadarak megkerülik a lebegő Étetront, miközben Tanith a kulcs fölött kántál. A bestiák támadásba lendülnek, ám mikor a hatalmas arany sas felbukkan az égen, hirtelen pánikba esnek.

A véres csatát nézni is borzasztó, megidézett szövetségesetek utat tör a Káoszmadarak között. Az egyik szörnyeteg teteme hirtelen a hajótoknak csapódik.

Lapozz a **290**-re.

69.

Előveszed a sípot, a szádhoz emeled, és belefújsz. A férfi felkacag, a fegyver teljesen hatástalan ellene. Ezután folytatja az ítélet kihirdetését.

Lapozz a **28**-ra.

70.

A torony falához lépsz, majd a sima felszínre helyezed a kezedet. Koncentrálsz, és hamarosan egy mondóka sorai jelennek meg az elmédben:

„Nincs ajtó. Meg kell, hogy mászd a torony falát,
Vagy el kell hozd a varázsló haragját."

Ha megpróbálod megmászni a tornyot, lapozz a **94**-re.
Ha a torony jobb oldalán kezdenél ajtó keresésébe, lapozz a **206**-ra.
Ha a bal oldalán néznél szét, lapozz a **84**-re.
Ha a fémlap alatti kristályfalat vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **223**-ra.
Ha a botoddal támadnál rá a falra, lapozz a **339**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájának tanaiban, és a jövőbe tekintenél, lapozz a **347**-re.

71.

Kikapod az ékkövet a szobor szájából. Gyorsan sarkon fordulsz és futásnak eredsz, ám mielőtt a bejárati ajtóhoz érnél, egy távoli hang üti meg a füledet. Először csendes suttogást hallasz csak, mely hamarosan sikollyá erősödik, mely betölti az egész palotát. A borzalmas zaj a szobor szájából árad, hallatán földbe gyökerezik a lábad.

A talaj megremeg, repedések futnak végig az üvegfalakon. Kristálylapok üveges csattanását hallod. Az üvöltés egyre tovább erősödik, végül már az sem segít, hogy a füledre szorítod a kezedet.

Néhány másodperccel később törött üvegszilánkok és szikladarabok zuhannak rád. Kiszabadítottad az Üvöltő Istent, így az Éneklő város sorsa megpecsételődött.

Életed és kalandod itt véget ér.

72.

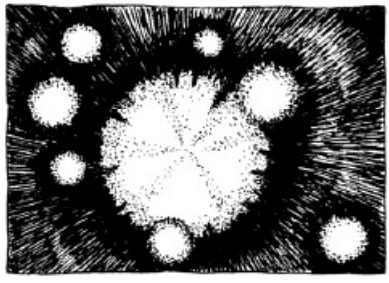
Ismét visszautasítod a meghívást, ám a négy lény nem hagyja magát. Ketten két oldalról karon ragadnak, nyilvánvalóan erővel akarnak rákényszeríteni, hogy velük tarts.

Ha hagyod magad, lapozz a **30**-ra.
Ha erővel szabadulnál meg a szorításukból, lapozz a **326**-ra.

73.

Mivel magasan a levegőben suhantok, igen kicsi az esélye annak, hogy egy földhöz kötött teremtmény a segítségedre lehessen. Mágikus Erőd használata 1 AKARATERŐ pontodba került. Ha akarod, fenntarthatod a koncentrálást, hogy egy másik elemi lény segítségét kérd.

Ha a Tűzelementált hívnád segítségül, lapozz a **41**-re.
Ha a Vízelementált hívnád segítségül, lapozz az **54**-re.
Ha a Légdelementált hívnád segítségül, lapozz a **88**-ra.
Ha felhagynál a koncentrációval, lapozz a **165**-re.



74.

Felemeled a lábadat a rúdról, csökkentve rajta a nyomást, és reméled, hogy az Étetron is lelassul. A fehér fény lassan elvakít, gondolataid összemosódnak, elméd megzavarodik, tested pedig remegni kezd. Újabb 2 SZÍVÓSSÁG pontot vesztesz.

Lapozz a **310**-re.

75.

Leemeled a Saskulcsot a kampójáról. Tanith figyelmeztetően felkiált, mire megpördülsz. – Szürke Csillag! – sikoltja, miközben a teljesen matt fekete ég felé mutat, melyen egy apró folt tűnik fel.

Az alak egyre nagyobbá nő, végül szárnyak csapkodásának hangja üti meg a füledet. Egy hatalmas sas suhan feléd vérfagyasztó vijjogással. Kampós csőrét és kegyetlen karmait egyenesen feléd szegezi, hogy szétszaggassa velük a húsodat.

Ha még azelőtt leadnál a lényre egy lövést a Varázslóbotoddal, hogy közel kerülhetne hozzád, lapozz a **31**-re.

Ha inkább közelharcban küzdenél meg a bestiával, lapozz a **87**-re.

76.

Céltalanul kezded az utcákat róni. Miután egy ideig figyeled az Elessineket, rájössz, hogy álruhád valamilyen egyenruha lehet. Az egész város rendkívül békésnek tűnik, a folyamatosan szóló zene pedig igen nyugtató, ám hamarosan úgy hallod, mintha elkezdene megváltozni.

Lapozz a **79**-re.

77.

Ahogy visszanyered az uralmat a repülő szerkezet fölött, lassan ereszkedni kezdesz. A földet érés kicsit keményebbre sikerül, mint szeretted volna, de sikerül sértetlenül leszállnod egy mező közepén. Előveszed a Gyronómot, melynek éles visítása biztosít róla, hogy valóban az Éneklő város vidékén jársz. Balodon, a távolban már látszanak a napfényben ragyogó város épületei. Feltűnik néhány alak is, bár még elég messze vannak tőled.

Ha az Étetronnal együtt elrejtőznél, lapozz a **85**-re.
Ha bevárnád őket, lapozz a **214**-re.

78.

Becsukod a szemed, és gondolataid erejét az Elemi Síkra küldöd. Vesztesz 1 AKARATERŐ pontot. Vad szél kerekedik a semmiből, ami annyira megzavarja a madarakat, hogy kénytelenek abbahagyni a támadást. Pechedre azonban így már te sem tudod a sérült hajót irányítani, így legalább olyan kiszolgáltatott helyzetbe kerülsz, mint ellenfeleid. Egy hirtelen széllökés a Trianon szélének csap titeket, és hangos recsegés hangja üti meg a füledet.

Dobj egy kockával, és add az eredményhez AKARATERŐ pontjaid számát.

Ha az eredmény 9 vagy több, lapozz a **304**-re.
Ha az eredmény kevesebb, mint 9, lapozz a **83**-ra.

79.

Az Éneklő város zenéje megváltozik, ritmikus dalolás és kántálás vegyül a hangok közé, melyek egy hosszú, kristálylapokkal kirakott sugárúthoz vonzanak. Ennek végében egy hatalmas palota magasodik. A felvezető lépcsősoron nagy tömeg gyűlt már össze, akik kóruskénti énekelnek. Előttük egy fehér és arany színű talárt viselő, szőke hajú, kék szemű férfi áll, aki bal kezében egy ékkövekkel kirakott pásztorbotot tart. Úgy látod, valamilyen vallási szertartás zajlik éppen. Ez alapján úgy sejted, a Threnokő a palotában lehet valahol.

Az Elessinek zenéjétől megbűvölten kivárod, hogy a szertartás véget érjen és szétszéledjenek a lények, miközben az arany hajú alak visszatér a palotába.

Ha a lépcsőkön felsietve azonnal a palotába indulnál, lapozz a **208**-ra.

Ha inkább kivárnád az éjszakát, hogy a sötétség leple alatt, zavartalanul nézhess körül az épületben, lapozz a **265**-re.

80.

Az Elessin őrök nem viszonozzák azonnal a támadásodat. Többen is elhullanak közülük, miközben forgószél módjára támadod őket. Nemsokára azonban magukhoz térnek a kezdeti meglepettségből, majd szájukhoz emelik ezüstsípjaikat, és belefújnak. Hirtelen borzalmas fájdalom tölti meg a fejedet, ahogy a sípok hangja az elmédbe mar. Keserves kiáltással rogysz a padlóra, majd elájulsz.

Életed és kalandod itt véget ér.

81.

Drear mágiája megfogan, és hamarosan teljesen irányítása alá vonja az elmédet. A férfi egy őrült vándor, egy asztrális csavargó, aki céltalan életét a utazásnak szentelte. Elhajítod botodat és hátizsákodat, és a nyomába szegődsz. Arra kárhoztattál, hogy az örökkévalóság hátralévő részét céltalan barangolással töltsd ezzel a nomáddal.

Küldetésed itt véget ér.

82.

Tanith előveszi a Saskulcsot, és kántálni kezd. A Jahksa támadásba lendül, ám neked ismét sikerül kivédened a csapását, mert bár természetfeletti erővel bír, te jóval tapasztaltabb harcos vagy, és Varázslóbotod is hatásosabb az ő fegyverénél. Mielőtt a szörnyeteg ismét támadhatna, egy sas vijjogása tölti be a levegőt. Ahogy a madár ellenfeled felé suhan, látod, hogy pánik ül ki az arcára. A sas kemény ellenfél, a Jahksa pedig úgy dönt, hogy inkább nem veszi fel vele a küzdelmet. A túlvilági lény teste gyorsan semmivé foszlik.

Lapozz a **273**-ra.

83.

Az Étetron Tanith-tal és veled együtt lezuhan, mint egy darab szikla.

Életed és kalandod itt véget ér.

84.

Hamarosan visszaérsz oda, ahonnét elindultál, körbejártad az egész tornyot. Legnagyobb meglepetésedre azonban a fémtábla alatt most egy ajtót látsz. Tanith is hitetlenkedve nézi a bejáratot. – Különös mágia munkálkodik itt – jegyzi meg.

A vasalt ajtó magas és félelmetes. Megpróbálod lenyomni a kilincset, azonban kulcsra van zárva. Látsz egy kulcslyukat is, a falon pedig öt kampót, melyeken egy-egy kulcs lóg, és melyek mindegyike egy bestia formájára van faragva.

Ha a Kígyókulccsal próbálkoznál, lapozz a **240**-re.
Ha a Saskulccsal próbálkoznál, lapozz a **75**-re.
Ha a Farkaskulccsal próbálkoznál, lapozz a **235**-re.
Ha a Pókkulccsal próbálkoznál, lapozz a **252**-re.
Ha a Sárkánykulccsal próbálkoznál, lapozz a **277**-re.
Ha elolvasnád az ajtó fölötti táblán lévő szöveget, lapozz a **10**-re.
Ha a Varázslóbotoddal támadnál rá az ajtóra, lapozz a **97**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe fürkésznél, lapozz a **161**-re.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és ezt az erőt használnád most, lapozz a **193**-ra.

85.

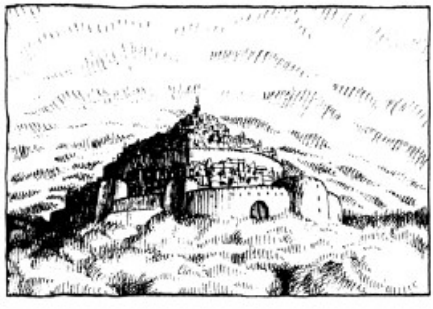
A közelben megpillantasz egy kisebb facsoportot, úgyhogy idevonszolod az Étetront, majd göcsörtös ágakat hajigálva rá megpróbálod elrejteni, amennyire csak tudod. Ezután a földre lapulsz, és várszz. Rejtekhelyedről figyeled, amint négy alak közeledik. Mindannyian rövid, fehér tógába vannak öltözve, hajuk szőke, és különös, kör alakú füleik vannak. Nevetgélnek és számodra ismeretlen nyelven beszélgetnek egymás közt, ám beszédük lágy, szinte dallamos, mintha csak furulyajátékot hallanál.

Ők az Elessinek, az Éneklő város lakói. Alaposan és módszeresen kutatják át a tájat, türelmesen, és ahogy egyre közelebb érnek hozzád, rájössz, hogy hamarosan fel fogják fedezni rejtekhelyedet.

Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájában, és ezen ismereteid segítségével rejtenéd el magadat, lapozz a **103**-ra.

Ha van még legalább 4 AKARATERŐ pontod, és a Varázslóbotoddal támadnál lesből az Elessinekre, lapozz a **220**-ra.

Ha nem tennél semmit, csak bevárnád őket, lapozz a **260**-ra.



86.

Átrepülsz az agyzsibbasztó látomások közt, melyek folyamatosan változnak a hajód körül. Az ég zabolázatlan vadsága nemsokára komorabb látványnak adja át a helyét, miközben egy hatalmas tenger képe bontakozik ki alattad. Színes hullámok csapnak össze, miközben óriási félalakok törnek át a felszínen.

Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe kívánsz fürkészni útmutatásért, lapozz a **345**-re.
Ha nem, lapozz a **327**-re.

87.

Két kézbe fogva a botodat felkészülsz a sas első támadására, miközben a lény döbbenetes sebességgel suhan feléd. Az aranymadár olyan erővel csapódik neked, hogy azonnal a földön hemperegve találod magad. Villanó karmok, csapkodó szárnyak és kegyetlenül csattogó, kampós csőr rohama között igyekszel kétségbeesetten felvenni a küzdelmet az óriási madárral.

Óriás Sas

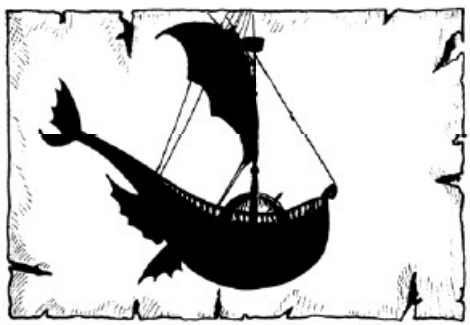
HARCI ÜGYESSÉG 30 SZÍVÓSSÁG 30

Ha a harmadik kör végén még életben vagy, lapozz a **150**-re.

88.

Érzed azon Légelementálok jelenlétét, melyet a Jahksa megidézett, és melyek körülöttetek suhannak a levegőben. El kell döntened, hogy újabb lényeket idéznél meg, hogy a segítségükkel oszlathasd szét a mágikus vihart, vagy pedig inkább a már ittlévők fölött próbálnád meg átvenni az irányítást.

Ha a saját elementálokat idéznél meg, lapozz a **101**-re.
Ha inkább az ittenieket zaboláznád meg, lapozz a **96**-ra.



89.

Mikor a kőlapra lépsz, legnagyobb megkönnyebbülésedre nem zuhan rád kard. A lépcsősor előtted és balra indul a magasba, a torony bejárata a hátad mögül nyílik, az oldalsó ajtó pedig balra és a hátad mögött nyílik.

Ha most az előtted és jobbra lévő, egy kardot ábrázoló kőlapra lépnél rá, lapozz a **42**-re.
Ha az előtted lévő, de két kardot ábrázoló lapra, lapozz a **349**-re.
Ha egy átlósan hátra és balra lévő, egy kardot ábrázoló kőlapra, lapozz a **118**-ra.

90.

Felmutatod a Réz Érmét az őrnek, aki alaposan megszemléli a pénzt. Azt gondolva, hogy sikerült megvesztegetned az alakot, elfordulsz. Az őr azonnal megragadja a karodat, mire összerezzensz, ám az Elessin mosolyogva visszaadja az érmét. Rájössz, hogy ez nem az Éneklő város pénze, ahogy először gondoltad, hanem valamiféle azonosító tárgy vagy engedély.

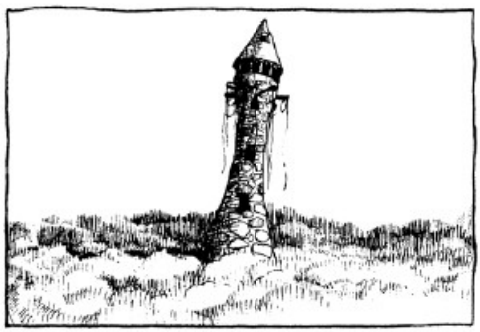
Idegesen, gyors léptekkel indulsz tovább, hogy mielőbb jó messzire kerülj az őrtől.

Lapozz a **175**-re.

91.

Ismét nekivágsz a kimerítő mászásnak. A torony kristályfalába vésett bonyolult díszek elég nehézzé teszik a haladást, azonban rendkívüli ügyességednek és jószerencsédnek köszönhetően nagyot sóhajtva felérsz a tetőre. Egy pillanatra megállsz, hogy kifújd magad és kinyújtóztasd fájó tagjaidat, majd nekiállsz, hogy felsegítsd Tanith-ot is. A lány hamarosan ott áll melletted. Ekkor végre körbenézel, hogy hová is kerültél.

Lapozz a **17**-re.



92.

Felemeled a szobrot. Az Elessinek rettegve hátrálnak el a közeledből, dühödten és félve figyelik, mit művelsz. A súlyos szobor súlya alatt tántorogva megindulsz a folyosón. Az őrök nem próbálnak megállítani, láthatóan túlságosan félnek megzavarni abban, amit csinálsz.

Ha SZÍVÓSSÁG pontjaid száma 16 vagy kevesebb, lapozz a **283**-ra.
Ha több, mint 16, lapozz a **44**-re.

93.

A még életben lévő Elessinek ezüst sípokat húznak elő, majd a szájukba véve egyszerre beléjük fújnak. Borzalmas sikítás tölti el az elmédet. Felüvöltesz a fájdalomtól, és a földre esve kétségbeesetten eltakarod a füledet, hogy így álld ennek a szörnyű hangnak az útját.

Lapozz a **271**-re.

94.

Kicsit aggódva méred fel a torony magasságát. Úgy sejted, úgy harmincméteres lehet. A mászás nem csak veszélyes, de kimerítő is lesz.

– Megpróbálok felmászni – mondod Tanith-nak.

– Gondolod, hogy sikerül feljutnod? – kérdi kétkedve, miközben a fejét csóválja.

Ha van nálad egy kötél, és használnád, lapozz a **217**-re.
Ha nincs, lapozz a **292**-re.

95.

Hátrafelé mutatsz, arra, amerről érkeztél. A férfi zavartan néz rád, majd érthetetlen nyelvén beszélni kezd hozzád. Tátott szájjal, földbe gyökerezett lábbal állsz előtte. Az őr előrenyújtja kezét, és mond valamit, hirtelen rádöbbensz, hogy kér tőled valamit. Hangja nyerssé válik, mikor megismétli a felszólítást, és közben gyanakodva méreget.

Ha felmutatnád neki az Üvegrudat, lapozz a **267**-re.
Ha a Pergament mutatnád fel, lapozz a **289**-re.
Ha az Arany Érmét mutatnád fel, lapozz a **333**-ra.
Ha az Ezüst Érmét mutatnád fel, lapozz a **348**-ra.
Ha a Réz Érmét mutatnád fel, lapozz a **90**-re.

96.

1 AKARATERŐ pontot felhasználva megpróbálod átvenni a szél irányítását a Jahksától. A lény karót nyelve áll a hajód túlvégében, miközben összeméritek erőiteket. A vihar egyre hangosabban üvölt körülöttetek, miközben repülő szerkezeted vadul ugrál jobbra-balra. Az erőteljes széllökéseket meglovagolva továbbsiklotok úti célotok felé, a Jahksa továbbra is uralja teremtményeit.

Ha újabb AKARATERŐ pontot áldoznál fel, lapozz a **138**-ra.
Ha feladod az erőlködést, hogy átvedd a vihar felett az irányítást, lapozz a **142**-re.
Ha inkább botoddal támadnál rá a Jahksára, lapozz a **148**-ra.

97.

Az ajtó Varázslóbotoddal való betöréséhez a szokásos harci szabályokat kövesd, ám magadtól ne vonj le SZÍVÓSSÁG pontokat.

Torony Ajtó

HARCI ÜGYESSÉG 30 SZÍVÓSSÁG 45

Bármikor abbahagyhatod a támadást. Ha így tennél, lapozz a **61**-re.
Ha sikerül elpusztítanod az ajtót, lapozz a **124**-re.

98.

A Káoszmadarak fenyegetően keringenek a fejetek fölött. Tanith kántálni kezd. Egy kis, szőrös pókot idéz meg, mely nem nagyobb, mint a kézfeje, és kétségbeesetten, tehetetlenül pillant rád. A madarak azonnal rátok támadnak.

Lapozz a **83**-ra.

99.

Fenyegetően állsz az Elessin fölött, sikerült felülkerekedned rajta a csatában. A palota tele van őrökkel, ám azok túlságosan félnek cselekedni, miközben vezetőjük ilyen kiszolgáltatott helyzetben van.

Ha kivennéd a Threnokövet a szobor szájából, lapozz a **71**-re.
Ha végeznél a férfival, lapozz a **107**-re.
Ha rátámadnál az őrökre, lapozz a **80**-ra.
Ha felkapnád a szobrot, lapozz a **209**-re.

100.

Óvatosan közelíted meg a Kristály Tornyot. Nem látsz rajta ajtót, ám kicsit fejmagasság fölött elhelyeztek rajta egy fémlapot. Erre egy számodra ismeretlen nyelven valami szöveget vésztek.

– El tudod olvasni? – kérdezi Tanith.

– Nem – válaszolod. Ám miközben beszélsz, a fémlapon lévő szöveg elkezd átalakulni, és hamarosan számodra is olvasható nyelven jelenik meg egy szöveg:

„Innen dél, nyugat, észak,
Majd kelet és ismét csak dél,
Körre szólal meg a csengő,
És tárul fel az eltűnő kapu."

Eltöprengsz a különös mondókán, miközben megpróbálsz valami értelmet kicsikarni a sorokból. – Találós kérdés? – kérdi Tanith.

Ha a torony bal oldalán kezdenél ajtókeresésbe, lapozz a **84**-re.
Ha a jobb oldalán néznél szét, lapozz a **23**-ra.
Ha jártas vagy a Pszichomancia Iskolájában, és ezt az erőt használnád, lapozz a **70**-re.
Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és a jövőbe pillantanál, lapozz a **347**-re.

101.

1 AKARATERŐ pontot felhasználva mágikus szelet idézel meg. Az egyre erősödő turbulenciának köszönhetően a járgány vadul remegni kezd, ám a Jahksa által idézett lényeket ez láthatóan a legkevésbé sem zavarja.

Ha semlegesítenéd varázslatodat, lapozz a **142**-re.
Ha tovább erősítenéd saját elementáljaid támadását, lapozz a **165**-re.

102.

Előveszed a vörös ékkövet, és koncentrálni kezdesz. Ahogy 1 AKARATERŐ pontnyi energiát vezetsz bele, a kő felragyog, az őr érzékei pedig teljesen eltompulnak. Mialatt bambán bámul előre, addig te könnyedén belopódzol a palotába.

Lapozz a **230**-ra.

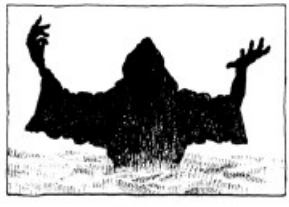
103.

Becsukott szemmel koncentrálsz, és egy bűbájt bocsájtasz az Elessinek elméjére. Meggyőzöd őket, hogy befejezték a környék átkutatását, és azt sugallod nekik, térjenek vissza a városukba. A lények, nem tudva, hogy varázslat hatására cselekednek, engedelmeskednek a sugallatnak. A varázslat 2 AKARATERŐ pontodba került.

Figyeled, amint az Elessinek visszaindulnak az úton. Mikor már elég messze érnek, rejtőzködve követni kezded őket. Hamarosan eléritek a városkaput, és egy bokor mögött guggolva figyeled, amint eltűnnek a kapuban.

A város üveg- és kristálylapok szemkáprázató kavalkádja. Kecsesen csavarodó elefántcsont-tornyok emelkednek az ég felé. Elbűvölve hallgatod a település zenéjét: a milliónyi apró harang játékát és az ebbe keveredő lágy basszus és tiszta, leheletfinoman suttogó szopránt. Az Akadémikusok azt mondták, hogy az Elessinek kegyetlen teremtmények, városuk azonban tisztaságról és fejlett civilizációról tanúskodik. Az ívelt kristálykapualjban egy Elessin áll. Nem látsz nála fegyvert, ám úgy masírozik fel és alá, mintha őrködne.

Ha itt szeretnél bejutni a városba, lapozz a **274**-re.
Ha inkább egy másik bejutási módot keresnél, lapozz a **280**-ra.
Ha van nálad egy Elmekő, és ezt használnád most fel, lapozz a **301**-re.
Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájában, és ezt a tudást használnád fel az észrevétlen bejutásban, lapozz a **294**-re.



104.

A körülötted tomboló, őrjítő káosz már túl sok neked. Elméd nem elég erős ahhoz, hogy ellenálljon a torz valóságnak. Hamarosan elveszted a józan eszedet, az Étetron pedig a mélyben hullámzó dombokba csapódik.

Életed és kalandod itt véget ér.

105.

Egy magas plafonú terembe vezetnek, melyet lüktető fény ragyog be, és ami különös, csillogó fémből készült gépekkel van tele. Fények villognak, valahonnét lüktető zümmögés és folyamatos, fémes, mechanikus csengés hallatszik. A gépek körül a kis lények gombokat nyomkodva és karokat húzogatva csinálnak valamit, bár hogy mi ezzel a céljuk, arról fogalmad sincs.

– Szürke Csillag, Tanith, engedjétek meg, hogy bemutassam Rákkulcsot, az egyik legzseniálisabb feltalálónkat.

Felismered a vézna alakot, ő volt az, aki a karosszékben ült, mikor először találkoztál a többi Akadémikussal. A labor különös, vöröses fényében a teremtmény dülledt szemei még baljóslatúbbnak hatnak, mint korábban. – Ismét találkoztunk – szólítod meg feszengve.

Rákkulcs szótlanul bámul rád, végül Zsugonyál töri meg a csendet. – Rákkulcs úr találta fel azt a szerkezetet, aminek segítségével az Éneklő városba fogsz utazni, nemde, kedves barátom? – A lény továbbra is csak bámul rád. Hatalmas szemeivel lassan pislant egyet, valamit érthetetlenül hörög, majd bólint.

– Igen, igen – folytatja Zsugonyál, mintha csak magához beszélne. – Na, gyertek, ifjú varázsló és csinos Tanith úrnő, ideje, hogy lássátok ezt a csodálatos találmányt. – A laboratórium közepén, egy kis emelvényen egy rendkívül különös szerkezet áll. – Ez itt – mondja büszkén Zsugonyál – az Étetron, a repülő szerkezet, ami az ifjú Szürke Csillagot elviszi majd az Éneklő városba, hogy elhozhassa számunkra a kincsünket.

– Szürke Csillagot? – szólal meg hirtelen Tanith. – És mi lesz velem?

Zsugonyál zavartan köhécselni kezd. – Ja igen… nos…

– Jogos kérdés. Mi lesz Tanith-tal? – kérded dühösen.

– A lány itt marad – mondja Rákkulcs éles, reszelős hangon. – Csak hogy biztosak legyünk benne, hogy betartod az ígéretedet, és hogy mindenképp visszatérsz ide.

– Biztosíthatlak róla, hogy teljes biztonságban lesz – mondja bocsánatkérően Zsugonyál. – De meg kell értened a mi helyzetünket is. Mi akadályozna meg benne, hogy elrepülj és soha vissza se térj?

– És ha nem egyezek bele? – csattansz fel.

– Akkor nem engedünk az Étetron közelébe, és nem magyarázzuk el azt sem, hogy hogyan működik – vág vissza Rákkulcs. – Kénytelen leszel az örökkévalóság végéig a Sohasemben maradni. Többé…

– Többé viszont nem kell aggódnod amiatt, hogy hogyan közlekedj a Daziarn vidékei között – veti közbe sietve Zsugonyál –, ugyanis megkapod tőlünk az Étetront ajándékba, amikor visszatérsz…

– A Threnokővel – szakítja félbe társát Rákkulcs, nem törődve annak metsző pillantásával. Zsugonyál idegesen izzadni kezd. – És persze Tanith kisasszonyt is visszakapod – fejezi be. A lány ökölbe szorítja a kezeit, és dühösen a két kisemberre mered. A dühödt tekintet láttán az Akadémikusok önkéntelenül is elhátrálnak tőle.

– Jobb, ha tudjátok – sziszegi Tanith, miközben egyik hosszú körmű ujjával mellkason böki Zsugonyálat. – Nekem is van hatalmam. Ha megtévesztenétek… Úgy fogom összetörni minden csontotokat, mintha fogpiszkálók lennének! Nem vagyok egy magatehetetlen kislány, akivel úgy bánhattok, mint egy zsák krumplival, egy Shadakine Wytch vagyok!

– Igen, igen, persze – mondja Zsugonyál, miközben idegesen törölgeti verejtékcseppes homlokát. – Teljesen megértem.

Elmosolyodsz magadban. Tanith dühödt blöffjének mindkét lény bedőlt. Bár a lány sok mindent tanult Magri Anya, a Shadakine Birodalom egy valódi Wytchének szolgálatában, képességei főleg az állatok és a természet befolyásolásában jeleskednek, és bátorságában, mellyel túltesz minden harcosén. Tanith feléd fordul, a tűz lassan kialszik vad, zöld szemében. – Fogadd el az ajánlatuk, Szürke Csillag – mondja. – Nem félek sem ettől a túltömött féregtől, sem attól a bűzös menyéttől.

Úgy érzed, a lány sokkal jobban retteg, mint ahogy mutatja, küldetésed sikere azonban neki is legalább olyan fontos, mint neked, és az Étetron nélkül elég valószínűtlen, hogy sikerrel járj. – Rendben van – mondod végül. – Mutasd meg, hogy működik a szerkezet. Mit kell tennem?

Rákkulcs komoran a gépezethez vezet. Zsugonyál eközben sápadtan, remegő kezekkel várakozik a közeletekben.

Lapozz a **286**-ra.

106.

A vad bestia elterül a lábad előtt, utolsó, végzetes sebe körül még mindig lángol botod mágikus tüze.

A Kristály Toronyba való bejutáshoz egy másik, még a kampókon lógó kulccsal kell próbálkoznod.

Ha a Pókkulcsot választod, lapozz a **252**-re.
Ha a Saskulcsot választod, lapozz a **75**-re.
Ha a Kígyókulcsot választod, lapozz a **240**-re.
Ha a Sárkánykulcsot választod, lapozz a **277**-re.

107.

Az Elessinek vezére holtan hever a lábad előtt. Amennyiben korábban elvette Varázslóbotodat, most visszaveheted azt. Az őrök elborzadva nézik a férfi holttestét, a váratlan veszteségtől egyelőre képtelenek bármit is tenni. Gyorsan kell cselekedned.

Ha rátámadnál az őrökre, lapozz a **80**-ra.
Ha kivennéd a Threnokövet a szobor szájából, lapozz a **71**-re.
Ha felemelnéd a szobrot, lapozz a **92**-re.

108.

A Káoszmadarak raja azonnal köréd sereglik. Az első lény Tanith-ot veszi célba, te pedig ösztönösen a lány elé ugrasz, hogy megvédd.

Káoszmadár

HARCI ÜGYESSÉG 20 SZÍVÓSSÁG 25

Ha te győzöl, lapozz a **133**-ra.

109.

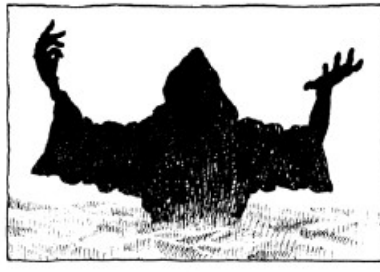
Ahogy eléred a talajt, a repülő szerkezet széttörik, és megsemmisül. A becsapódás ereje veled is végez, megtört tested szétszakadt darabjai a gépezet szilánkjaival együtt szétszóródik a Sohasem felhősíkságán.

Életed és kalandod itt véget ér.

110.

Harcra készen, a meglepetés erejét kihasználva rontasz be a szobába. Az ajtó mögötti helyiség azonban élettelen, csupán tükrök állnak benne.

Lapozz a **2**-re.



111.

Becsukod a szemedet, koncentrálsz, és 1 AKARATERŐ pontot felhasználva egy illúziót hozol létre. Távoli kiáltás vonja magára az őr figyelmét, aki gyorsan lesiet a lépcsősoron, hogy megvizsgálja annak forrását. Te csendben fellopakodsz a bejárathoz, és mielőtt a lény visszatérhetne, besurransz a palotába.

Lapozz a **230**-ra.

112.

Minden erődet összeszedve 2 AKARATERŐ pontnyi energiát vágsz a Kristály Torony falához. Botod fehér energianyalábja telibe kapja a kristálylapokat, ám annak mágikus ellenállása gond nélkül hatástalanítja a tüzedet.

– Ez reménytelen – mondja Tanith. – Kell, hogy legyen másik út is a toronyba.

Ha megpróbálod megmászni az építményt, lapozz a **94**-re.
Ha inkább megvizsgálnád a felhősíkság egyik fekete lyukát, lapozz a **285**-re.
Ha a fémtábla alatt lévő falfelületet vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **181**-re.

113.

A folyosó végéhez mész, majd átlépsz a ragyogó fényű boltíven. Egy pillanatra elvakulsz, és mikor ismét kitisztul a látásod, újra az ajtó előtt találod magad. A Jahksa hangosan kacag. – A nagy Shianti varázsló bedőlt egy Shianti illúziónak, hát ez hihetetlen!

Ismét megpróbálsz átlépni az átjárón, de megint csak az ajtón kívül találod magad.

Ha rátámadnál a Jahksára, lapozz a **60**-ra.
Ha belépnél a folyosóról nyíló egyik ajtón, lapozz a **47**-re.
Ha van még legalább 2 AKARATERŐ pontod, jártas vagy a Varázslat Iskolájában és egy mágikus pajzsot hoznál létre, lapozz a **185**-re.

114.

Végigsétálsz a sugárúton, és nemsokára egy hosszú lépcsősor aljába érkezel, mely az üvegpalotába vezet. Ez a leglenyűgözőbb építmény a városban, így rendkívül furcsának találod, hogy teljesen üresen áll. Lehetséges lenne, hogy ez egy templom, ahol csak bizonyos időpontokban gyülekeznek az emberek? Vagy talán egy szent hely, melynek falai közé csupán néhány kiválasztott juthat be? Ösztöneid azt súgják, hogy idebenn találod majd a Threnokövet.

Ha rögtön felsietnél a lépcsőn az épületbe, lapozz a **208**-ra.

Ha megvárnád, hogy besötétedjen, hogy észrevétlenül lopózhass be a palotába, lapozz a **265**-re.

115.

Ez a hely egyszer, régen a démon Steth-Amon, a Hang Mesterének birtoka volt, kezdi mondandóját az őrző. *Ő teremtett minket, Elessineket, hogy éneklő rabszolgái, elkárhozott kórusa legyünk. Övé volt a disszonancia zenéje, melynek célja az volt, hogy magához csábítsa áldozatait, majd az őrületbe kergesse őket. Sokáig nyögtünk az igája alatt. Mi azonban a zene szépségére, harmóniára vágytunk, így kiötlöttünk egy tervet, hogy megdöntsük a hatalmát. Elkészítettük hát a Threnokövet, a némaság eszközét, mert csend nélkül nincs értelme a zenének. Míg a démon aludt, nyitott szájába dobtuk a követ, és örökké elhallgattattuk, így megtörve felettünk a hatalmát.*

116–117

Ebbe a helyzetbe fagyott meg, amiben most látod, ugyanis ez a szobor maga Steth-Amon, akit a Threnokő csendje legyőzött. Az, hogy el akarod vinni világunkból a szobrot, örömteli hír a számunkra, mert minden erőnket leköti, hogy erőt adjuk a kőnek és némán tartsuk Steth-Amont. Ha a Threnokövet eltávolítanák a szájából, a démon ismét kiszabadulna. Csupán annyit kérünk, hogy addig ne vedd ki a szájából a követ, amíg a mi világunkban vagy. Ha szeretnéd, még segítünk is a repülő szerkezetedhez cipelni a szobrot.

Úgy döntesz, elfogadod az őrző ajánlatát.

Lapozz a **182**-re.

116.

Utolsó csapásod végez a Jahksával. Képmásod az arcára fagyott vigyorral, a Holdkővel a kezében a padlóra rogyik. – Azt hiszed, legyőztél – mondja. – De én te vagyok. Saját magadat ölted meg.

A Holdkő az igazság eszköze. A Shasarak által kreált másolatod valósággá vált. Saját magaddal végeztél.

Elbuktad a küldetésedet.

117.

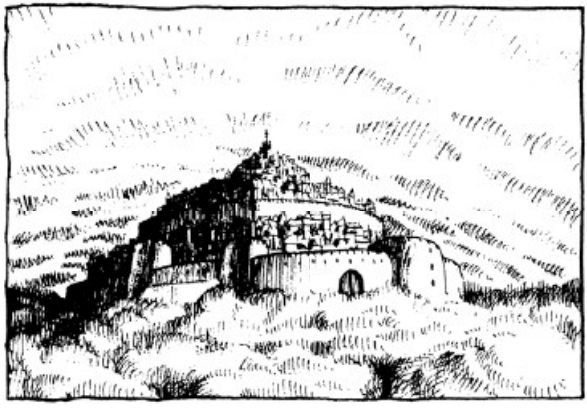
Egy pillanatra elhátráltok egymástól. Készen rá, hogy végzetes csapást vigyél be ellenfelednek, dühödten figyeled, amint sötét ikred teste átlátszóvá válik, majd eltűnik a szemed elől.

Lapozz a **273**-ra.

118.

Rálépsz a kőlapra: semmi nem történik. A faajtó előtt állsz.

Ha már jártál az ajtó mögött, lapozz a **239**-re.
Ha még nem jártál mögötte, de már sikerült kinyitnod az ajtót, lapozz a **320**-ra.
Ha még nem sikerült kinyitnod, lapozz a **222**-re.



119.

Tanith-tal együtt a felhőtakaró egy másik különös nyílásához mentek, de amennyire meg tudjátok állapítani, azok csupán méretükben különböznek egymástól.

Ha beleugranál az egyik fekete lyukba, lapozz a **269**-re.
Ha inkább továbbindulnál a Kristály Torony felé, lapozz a **100**-ra.

120.

2 AKARATERŐ pontot felhasználva mágikus tűzgolyót lövellsz az őr felé, mely bevilágítja az éjszakai sötétet. A lény fájdalmasan felsikoltva rogyik össze. Késlekedés nélkül rontasz be a palotába, miközben hallod, hogy a távolban riadót fújnak.

Csupán néhány pillanatnyi idődd van rá, hogy megtaláld a Threnokövet, és elmenekülj innen. Végigrohansz a hatalmas csarnokon, el átlátszó oszlopsorok mellett, melyekben színes, lassan áramló folyadékok vannak. Egyenesen a kavargó fényáradat felé tartasz, melyet a terem szemközti végében látsz, és ami szinte vonzza a tekintetedet. A fényoszlop alatt egy újszülött gyermek testét és egy vénséges öregember arcát bíró, groteszk szobrot látsz, melynek nyitott szájában megpillantod az ékkövet, melyért jöttél.

Már majdnem elérted a különös szobrot, mikor hirtelen egy hang kiált fel a fejedben: *Megállj!* parancsolja.

Ösztönösen megperdülsz, és egy magas, fehér köpenyes, hosszú, szőke hajú férfit pillantasz meg, aki ékkövekkel kirakott pásztorbotot tart a kezében, és aki telepatikusan utasít, hogy maradj, ahol vagy. Egy csapatnyi Elessint látsz a háta mögött.

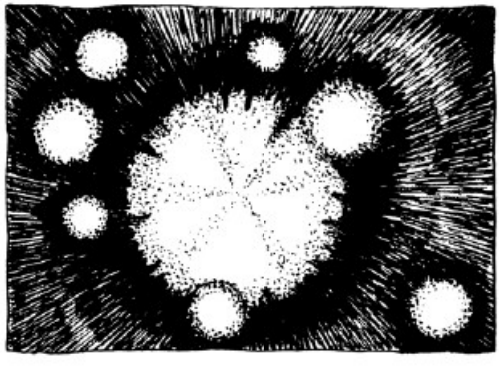
Ha kikapnád a szobor szájából a Threnokövet, lapozz a **71**-re.
Ha rátámadnál a szőke alakra, lapozz a **334**-re.
Ha inkább úgy tennél, ahogy utasít, lapozz a **316**-ra.

121.

Megtöröd a koncentrálást, és összeszorított fogakkal felsóhajtasz. Tanith láthatóan zavarban van. Megpróbál értelmet találni a látomásokban, melyeket az imént sugároztál az elméjébe, és a mágikus kényszerben, mely az irántad érzett gyűlöletét táplálja. Odakint ekkor megszólal valaki, akinek hangja jeges félelemmel tölt el.

– Milyen szomorú. Tragikus. Igazi pazarlás, ráadásul egy olyan lányra, aki megvet téged. – Ahogy kiszaladsz a szobából, egy tetőtől talpig feketébe öltözött, csuklyás alakot látsz, aki egy hosszú, fekete botot tart a kezében. Az idegen lassan, kimért mozdulatokkal hátrahúzza a csuklyáját, mely alól saját arcod tekint vissza rád. – Üdvözöllek, fivérem – kuncogja egy hang, mely akár a tied is lehetne. – Végre találkoztunk – neveti.

Lapozz a **291**-re.



122.

A felhősíkságon át a görnyedt alak felé indulsz. A férfi feléd fordul, és közömbösen rátok néz, láthatóan egyáltalán nem lepte meg váratlan felbukkanásotok. Szürke, rongyos ruházata van, és riadtan veszed észre, hogy kezeinek és arcának húsa szinte átlátszó, felfedve előtted a bőre alatt húzódó ereket, csontokat és egyéb szöveteket.

– Semmi nyugtom. Semmi nyugtom – motyogja magában. – Annyi zavaró körülmény… idegenek jönnek erre, és kérnek útmutatást, és törik meg a csendet. – Szomorú, merev tekintettel bámul tovább titeket. – Drear vagyok, világok közti bolyongó – mondja monoton hangon, mintha csak egy könyvből olvasná. – Időtlen földek utazója, végtelen tengerek matróza, egy megvénült és megfáradt világ gyermeke. A Sohasemben vagytok, gyermekeim, a Daziarn gazdátlan, megformálatlan űrjében, ahol még senki nem él.

– És az az épület ott a távolban? – kérded a férfit.

– Az a Kristály Torony, az Akadémikusok otthona. Egy másik síkról származó tudós- és kutatócsapat. Teljesen őrültek, barátaim. Ne vesztegessétek rájuk az időtöket. Kövessetek inkább engem, és leljetek békére a vándorlás nyugalmában. Vessétek le minden célotokat és felelősségeteket. Gyertek, kövessetek! A némaság megváltását keresem, a végtelenség nyugalmát.

A férfi várakozóan int felétek, mire Tanith üveges tekintettel megindul Drear felé. A férfi igéző hangja rendkívül meggyőzően és hívogatóan hat az elmédre.

Ha követni akarod Dreart, lapozz a **81**-re.
Ha inkább elfordulnál felőle, lapozz a **43**-ra.

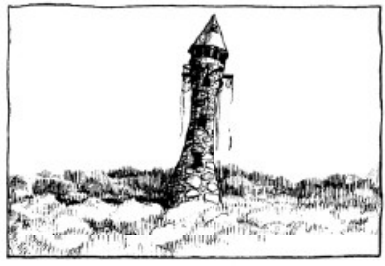
123.

Vad csapásokkal szállsz szembe a Jahksával.

Jahksa

HARCI ÜGYESSÉG 30 SZÍVÓSSÁG 30

Ha a harmadik kör végén még életben vagy, lapozz a **117**-re.



124.

Az ajtó eltűnik. Tanith-tal az oldaladon egy nagy, kör alakú szobába lépsz be. Egy széles, díszes lépcsősor indul fölfelé a helyiség túlvégéből. Ezen kívül egy másik kijáratot is látsz bal oldalt. A falakon különös festmények lógnak, a komor terem járólapjait pedig különös vésetek borítják. Amelyiken most állsz, abba feliratot is vésték.

Ha megnéznéd a festményeket, lapozz a **7**-re.
Ha megvizsgálnád a padlót, lapozz a **29**-re.
Ha elindulnál a lépcsősoron, lapozz a **40**-re.
Ha inkább a bal oldalt nyíló ajtón át távoznál innen, lapozz az **53**-ra.

125.

A lépcsők egy halványan megvilágított pincébe vezetnek le, mely tele van rozsdás páncélokkal. A torony raktárában vagy, lábadnál az előtted itt járt számtalan kalandozó fegyverei és vértjei porosodnak. Ahogy fémes csillogás vonja magára a figyelmedet, arccal előre belesétálsz egy pókhálóba. Undorodva letörlöd magadról a ragacsos anyagot, majd közelebbről is megvizsgálod a különös fény forrását. A sok kacat között egy meglepően jó állapotban lévő kulcscsomót találsz. Ha magaddal akarod vinni a kulcsokat, jegyezd fel őket a Különleges Tárgyak közé.

Ezután visszaindulsz a lépcsősoron.

Lapozz a **239**-re.

126.

Lekiáltasz Tanith-nak, aki bólintással jelzi, hogy készen áll. Izmaid kimerültek a mászástól, de erősen lihegve nekifeszülsz a kötélnek. Tanith-ot a hátizsákod is húzza lefelé, és a folyamatosan billegő Varázslóbotod sem segíti kimondottan a haladásban. A lány váratlanul felsikolt, és lezuhan a torony fala mentén. Ahogy hirtelen elereszti a kötelet, téged is kibillent az egyensúlyodból, hátratántorodva lelépsz a peremről, és te is a mélybe esel. Egyikőtök sem éli túl a zuhanást.

Küldetésed elbukott, kalandod itt véget ér.

127.

Bekukucskálsz a sötét fakunyhóba. Két alak ül odabenn: egy beesett arcú, rongyos öltözékű férfi és Tanith. Szíved majd kiugrik az örömtől. – Végre! – kiáltasz fel. – Megtaláltalak! – Tanith és a férfi bánatos tekintettel feléd fordulnak, majd az egyik sarokba hátrálnak el előled.

– Menj vissza! – sikítja a lány. – Hagyj békén!

– De… Tanith… – mondod, hirtelen elbizonytalanodva. – Én vagyok az, Szürke Csillag, a barátod.

– Te nem vagy a barátom, gonosz fenevad! – köp feléd. – Most már Shasarakot szolgálod. Te magad mondtad ezt a Kristály Toronyban. – Rettegve a férfihoz bújik. – Menj innen! Kifelé! – sikítja hisztérikusan, és feléd hajít egy poharat.

Azt hiszi, hogy a Fekete Varázsló vagy, aki felvette az alakodat, és hogy a gonosz szolgálatába szegődtél. Bármennyire is próbálod neki az igazadat bizonygatni, nem ért meg. Biztos vagy benne, hogy rettegésének túlvilági oka van, mert még ha valóban úgy is hinné, hogy elragadott a sötétség, akkor sem láttad még soha ilyen nyomorúságos állapotban. Valószínűleg egy erős varázslatot bocsájtottak rá.

Ha beszélnél a Káosz mesterével, lapozz a **199**-re.
Ha van nálad egy Elmekő, és ennek az erejét használnád, lapozz a **219**-re.
Ha ismered a Prófécia Iskolájának tanait, és a jövőbe kémlelve keresnél útmutatást, lapozz a **207**-re.
Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájában, és megpróbálnád megtörni a lány elméjét uraló varázslatot, lapozz a **213**-ra.

128.

Elindulsz a folyosón, lépteid hangos visszhangot vernek a márványtalajon. Érzed valaki más jelenlétét is, de nem látsz senkit. A folyosó végéből tejszínű ragyogás árad feléd.

Ha benyitnál az egyik oldalsó ajtón, lapozz a **275**-re.
Ha továbbmennél a folyosón, lapozz a **162**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe tekintenél, lapozz a **146**-ra.

129.

Az Étetront hirtelen megragadja az egyik különös, szemtelen teremtmény, melynek borotvaéles fogai összezáródnak a repülő szerkezet körül.

Életed és kalandod itt véget ér.

130.

Ügyesen célba veszed a legközelebbi fekete lyukat. Nagy levegőt veszel, majd vadul kalapáló szívvel az ismeretlen feketeségbe vezeted az Étetront.

Először néma csend fogad, majd félelem. Próbálod legyűrni a rád törő rettegést, ahogy körbevesz a teljes feketeség, némaság és mozdulatlanság. Innen már képtelen vagy visszafordulni.

Ha Varázslóbotoddal teremtenél világosságot, lapozz a **34**-re.
Ha az egyik Shianti imát kántálva erősítenéd meg elmédet a rád törő őrület ellen, lapozz a **46**-ra.
Ha elővennéd a Gyronómot, lapozz a **192**-re.

131.

Teszel egy lépést hátra, és leereszted a botodat. Érzed, hogy a lény megpróbál kifárasztani. A Jahksa sokat sejtetően elvigyorodik, amitől kiráz a hideg.

– Szóval nem harcolsz, mi? – kérdi, majd botját hirtelen felrántva széles ívben egy lángsugarat küld Tanith felé. A lány a földre veti magát, így sikerül elkerülnie, hogy megsebesüljön. A Jahksa mindent megtesz, hogy késleltesse küldetésed beteljesítését.

Ha nálad vagy Tanith-nál van a Kristály Torony bejáratának Saskulcsa, lapozz a **82**-re.
Ha nálatok van a Farkaskulcs, lapozz a **141**-re.
Ha a Sárkánykulcsot tudjátok előhúzni, lapozz a **35**-re.
Ha a fentiek egyike sincs nálatok, lapozz a **123**-ra.

132.

Ismét megvizsgálod a feliratot, mert biztos vagy benne, hogy ez rejti az ajtó megtalálásának titkát.

„Innen dél, nyugat, észak,
Majd kelet és ismét csak dél,
Körre szólal meg a csengő,
És tárul fel az eltűnő kapu.”

Ha a torony bal oldalán kezdenél ajtókeresésbe, lapozz a **84**-re.
Ha a jobb oldalán néznél szét, lapozz a **206**-ra.
Ha közelebbről is megvizsgálnád a fémtábla alatti falfelületet, lapozz a **223**-ra.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájának tanaiban, és a jövőbe tekintenél, lapozz a **347**-re.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és ezt az erőt használnád fel, lapozz a **70**-re.

133.

Botod utolsó csapása nyomán a lény holtan terül el a lábad előtt, de rengeteg társa röpköd a fejed fölött, és támadja a repülő szerkezetet.

Tanith melléd áll. Ha van nálad egy második fegyver, azt most a lánynak adhatod, hogy azzal védhesse magát. Ha így teszel, a Káoszmadarak ellni további csatákban 2-vel megnövelheted majd HARCI ÜGYESSÉGEDET.

Ha jártas vagy az Elemi mágia Iskolájában, és felhasználnád ezt a tudásodat, lapozz a **78**-ra.
Ha nem, lapozz a **188**-ra.

134.

– Nem kérek szívességet, és nem fizetek semmilyen árat – közlöd a Káosz mesterével.

– Ám legyen. De ezt a világot el nem hagyod, amíg meg nem fizeted az árat.

Csend borul a tájra. Ahol egykor ezernyi illúzió és látomás ragyogott, ott most csupán végtelen tengert látsz, mely a láthatárig hömpölyög alattad; a színes kavalkád félelmetes félformákat rejt a mélyben. És bármennyire is mereszted a szemed, nem látod a túlvégét.

Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe kémlelnél, lapozz a **345**-re.
Ha nem, lapozz a **327**-re.

135.

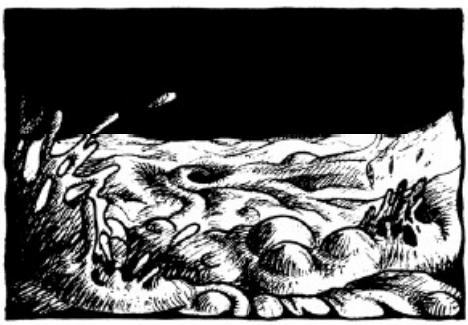
Előrelököd az irányítókart, ám tapasztalatlanságod miatt túl erősre sikerül a mozdulat, és a repülő szerkezet hirtelen zuhanásba kezd. Összeszorul a gyomrod, ahogy észvesztő sebességgel ereszkedsz lefelé. A Gyronóm éles hangja visítássá erősödik a füledben.

Ha hátrahúzod a kart és lábaddal megnyomod a rudat, plusz energiát nyerve ki a felhőkamrából, lapozz a **140**-re.
Ha hátrahúzod az irányítókart és csökkented a nyomást a rúdon, csökkentve az energiát, lapozz a **164**-re.
Ha balra tolod a kart, lapozz a **168**-ra.
Ha jobbra húzod a kart, lapozz a **189**-re.
Ha a Gyronóm útmutatása szerint tovább folytatnád a zuhanást, lapozz a **203**-ra.

136.

Az Elessin őr elveszi tőled az Ezüst Érmét. Megnézi, majd vállat vonva visszaadja, mond valamit, majd visszatér a palota bejárata melletti őrhelyére.

Ha van nálad egy Réz Érme, és ezt mutatnád fel neki, lapozz a **151**-re.
Ha van nálad egy Pergamen, és ezt mutatnád fel az őrnek, lapozz a **166**-ra.
Ha van nálad egy Üvegrúd, és ezt mutatnád fel, lapozz a **196**-ra.



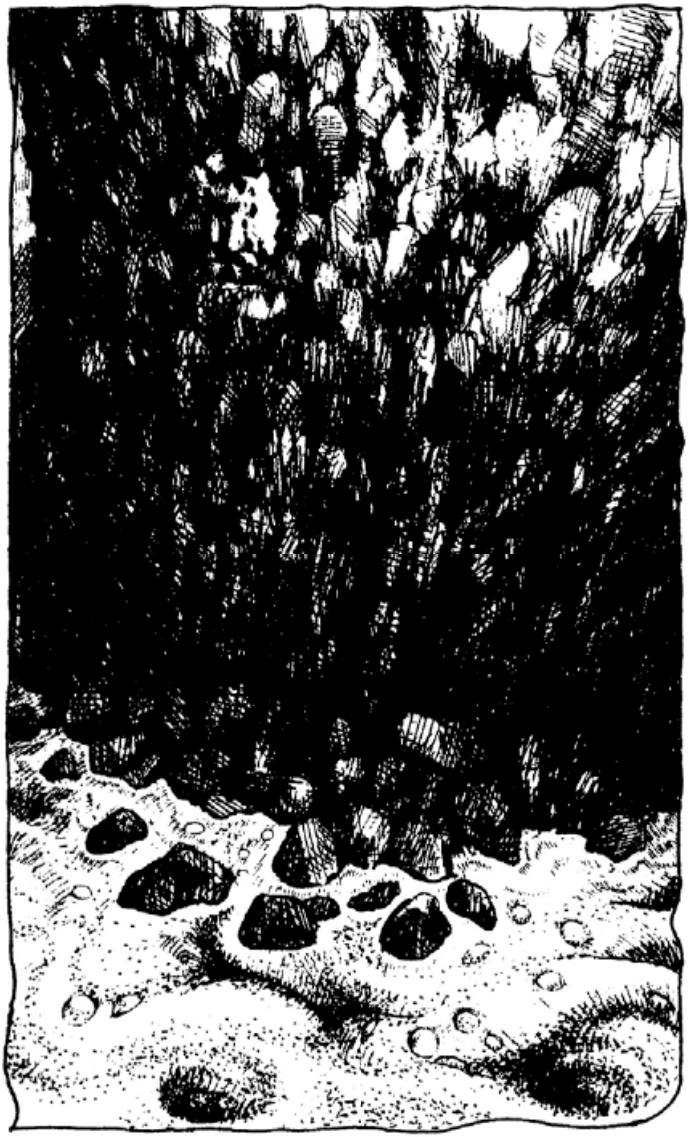
137.

A sas komoly sebet kapott a Varázslóbotod első támadása közben, de továbbra is meg akar veled küzdeni. A bestia hirtelen irányt vált a levegőben, és csapkodó szárnyakkal, kimeresztett karmokkal és vadul csattogó csőrrel rád veti magát. Kétségbeesetten próbálod botoddal hárítani a heves támadást.

Sebesült Sas

HARCI ÜGYESSÉG 30 SZÍVÓSSÁG 25

Ha megnyered a csatát, lapozz a **186**-ra.



138.

Újabb AKARATERŐ pontot felhasználva érzed, hogy a te mentális erőid kezdenek felülkerekedni a helyzeten. Mielőtt ellenfeled megerősíthetné irányítását a szellemek felett, gyorsan utasítod azokat, hogy hagyják el az anyagi síkot. A hirtelen lenyugvó időjárásban az Étetron nagyot rándul, és miközben te az irányítórendszerrel viaskodsz, a Jahksa hátratántorodik. Tanith megragadja a kínálkozó lehetőséget, dühösen a szörnyetegnek ront, és átlöki a korláton. Örömötökben mindketten felkiáltotok, és gyorsan irányba állítod a hajót.

Ahogy közeledtek a Hörgő Hegy felé, hamarosan megpillantod az oldalából nyíló kis barlangot, és remek repülőképességről téve tanúbizonyságot bekormányozod járgányotokat a tátongó nyílásba.

Lapozz a **300**-ra.

139.

Olyan hevesen dobog a szíved, hogy attól tartasz, az Elessin őr még meghallja. Szerencsére azonban a lény nem vesz észre, így aztán a nyakára mért jól irányzott csapással sikerül ártalmatlanná tenned. Óvatosan bekukucskálsz a sötétségbe, majd befutsz a palotába.

Lapozz a **230**-ra.

140.

Bár veszélyesen közel kerültél a talajhoz, ahogy hátrahúzod a kart, a jármű kecsesen szintbe emelkedik. Vadul kalapáló szívvel veszed le a lábad a rúdról, mikor a szerkezet végül abbahagyja a zuhanást. Talán hét méternyire lehetsz most a felhőtakarótól. Feltűnik, hogy a Gyronóm ebben a magasságban még hangosabban sípol.

A távolban még látod a Kristály Torony fenyegető árnyékát és a körülötte lévő fekete lyukakat, az Akadémikusok munkájának eredményét, hogy kinyerjék a Sohasem nyers anyagát. Mégis hogyan tudnál eljutni az Éneklő város vidékére? A Gyronóm hangját követve a földbe kellene repülnöd? Vagy talán át a felhők közt lévő egyik fekete lyukon?

Ha az egyik fekete lyukba repülnél bele, lapozz a **130**-ra.
Ha a talajba repülnél bele, lapozz a **109**-re.
Ha inkább felemelkednél, lapozz a **19**-re.

141.

Tanith a Kristály Torony kulcsát felhasználva megidézi az állatot. Mielőtt a Jahksa bármit is tehetne, az óriási farkaslélek ráveti magát, és a talajra taszítja. Ám ahogy ellenfeled teste földet ér, sebesen el is halványodik, ahogy elmenekül erről a vidékről.

Lapozz a **273**-ra.

142.

Ahogy felhagysz a koncentrálással, a jármű vadul megrázkódik. A szél olyan erős, hogy könnyedén magával ragadja az Étetront, és tudod, hogy már nem sok hiányzik ahhoz, hogy hajótok kettészakadjon.

Ha rátámadnál a Jahksára, lapozz a **148**-ra.
Ha más terved van, lapozz a **165**-re.

143.

Megkerülöd a tornyot, és rövidesen ismét visszaérsz a fémtábla elé. Legnagyobb meglepetésedre azonban most egy ajtót is látsz ott, ahol korábban csak a sima fal állt. Tanith hitetlenkedve néz rád. – Különös varázslat munkálkodik itt – mondja, te pedig egyetértően bólintasz.

A vasalt ajtó magas és félelmetes. Megpróbálod lenyomni a kilincset, azonban kulcsra van zárva. Látsz egy kulcslyukat is, a falon pedig öt kampót, melyeken egy-egy kulcs lóg, és melyek mindegyike egy bestia formájára van faragva.

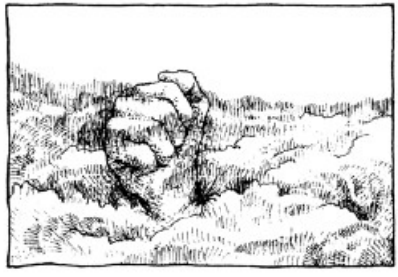
Ha a Kígyókulccsal próbálkoznál, lapozz a **240**-re.
Ha a Saskulccsal próbálkoznál, lapozz a **75**-re.
Ha a Farkaskulccsal próbálkoznál, lapozz a **235**-re.
Ha a Pókkulccsal próbálkoznál, lapozz a **252**-re.
Ha a Sárkánykulccsal próbálkoznál, lapozz a **277**-re.
Ha elolvasnád az ajtó fölötti táblán lévő szöveget, lapozz a **10**-re.
Ha a Varázslóbotoddal támadnál rá az ajtóra, lapozz a **97**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe fürkésznél, lapozz a **161**-re.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és ezt az erőt használnád most, lapozz a **193**-ra.

144.

Ahogy a romok és megperzselődött faoszlopok között lépkedsz, egy öregasszonyt pillantasz meg, aki a hamuban térdelve kutat bármi után, ami épen maradt a tűzvészben. Ahogy rád néz, a falusi megretten, arcára félelem ül ki.

– Te… te… visszajöttél – szipogja, majd gyorsan feltápászkodik, és elrohan. Egy ideig a faluban lődörögsz, de bárkivel is találkozol, az mind ugyanígy reagál a jelenlétedre. Úgy döntesz, az lesz a legjobb, ha továbbindulsz, és keresel egy másik falut.

Lapozz a **160**-ra.



145.

Csendesen az őr mögé lopakodsz, ám éles hallásának köszönhetően így is felfigyel rád, megperdül, és azonnal kiszúr az árnyak között. Szájához emeli ezüst sípját, majd belefúj.

Lapozz a **271**-re.

146.

1 AKARATERŐ pontot felhasználva transzba esel, és a jövőbe tekintesz. A Jahksa a Trianonban van. Megperdülsz, és azonnal megpillantod a lény ismerős, gonoszul vigyorgó arcát – a te arcodat –, amint a falnak dőlve figyel téged.

– Szóval ismét találkozunk, varázslópalánta. Vár ránk a Holdkő. De vajon melyikünk szerzi majd meg? – kérdi rosszindulatúan.

Ha van még legalább 2 AKARATERŐ pontod, és rátámadnál képmásodra, lapozz a **60**-ra.
Ha inkább továbbindulnál a folyosó vége felé, lapozz a **113**-ra.
Ha jártas vagy a Varázslat Iskolájában, van még legalább 2 AKARATERŐ pontod, és szeretnél egy pajzsot létrehozni, lapozz a **185**-re.

147.

A Gyronóm nem hazudik, ám jövőbelátó képességed ennél többet nem tud felfedni erről a különös síkról. A közeljövőt fürkészve csupán annyit sikerül kivenned, hogy próbálsz talajt érni. Lehet, hogy saját halálodat látod magad előtt? E Mágikus Erő használata 1 AKARATERŐ pontodba került.

Ha lejjebb ereszkednél, lapozz a **135**-re.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és így szeretnél többet megtudni a különös iránymutató szerkezetről, lapozz a **152**-re.

148.

A dühöngő szélviharnak köszönhetően az Étetron energia nélkül is képes a levegőben maradni, így miközben a Jahksa mély transzba süllyedve irányítja a körülöttetek tomboló elementálokat, te felkapod a botodat. Járművetek szeszélyes mozgása miatt elég nehéz céloznod, ám így is sikerül meglepő nyugalommal és pontossággal mellkason találnod a szörnyeteget. A támadás 2 AKARATERŐ pontodba került. A férfi hátratántorodik, majd a köpenyének maradványait emésztő mágikus tűzzel nem törődve tesz feléd egy lépést. Tanith késlekedés nélkül a Jahksának ront, és a korláton át a mélybe taszítja. A lány elégedetten elmosolyodik, te pedig akaratlanul is felkiáltasz az örömtől.

A vihar hamar enyhülni kezd, és gyorsan ismét irányításod alá veszed az Étetront. Hamarosan eléritek a Hörgő Hegyet, és megkeresitek az oldalából nyíló barlangot. Remek repülőképességekről téve tanúbizonyságot, sikerül bemanőverezned a repülő szerkezetet a szűk bejáraton.

Lapozz a **300**-ra.

149.

Becsukod a szemedet, és a közeljövő eseményeire koncentrálsz. Úgy érzed, a tükörszobában jelenleg nem leselkedik rád semmiféle veszély, és inkább amiatt kell aggódnod, ami a helyiségen túl leselkedik. Mágikus Erőd használata 1 AKARATERŐ pontodba került.

Lapozz a **2**-re.

150.

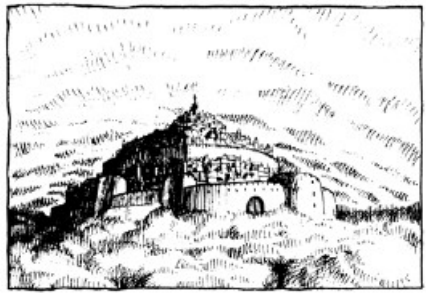
Már jól ismered Tanith bestiák fölötti képességeit, melyet Magri Anyától, a Shadakine Wytch-től tanult el. Elmondasz egy fohászt, hogy a Daziarn idegensége ne legyen akadály számára. Ahogy az óriási sas feléd suhan, a lány előrelép és éles hangon felkiált. – *Katta sheen, suono kow!*

A sas dühödten visítva behúzza a karmait.

Felsóhajtasz, mikor látod, hogy a nagyra nőtt madár ismét az üres ég felé kezd emelkedni, és hamarosan eltűnik a szemetek elől.

Egy másik olyan kulccsal kell próbálkoznod, ami még a kampókon lóg. Tudod, hogy csak egyikük segítségével juthatsz be a Kristály Toronyba.

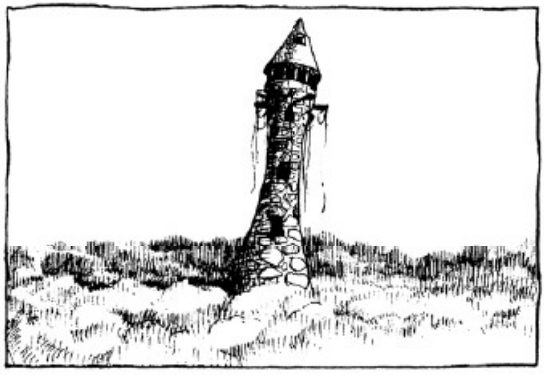
Ha a Pókkulcsot emelnéd le, lapozz a **252**-re.
Ha a Farkaskulcsot emelnéd le, lapozz a **235**-re.
Ha a Kígyókulcsot emelnéd le, lapozz a **240**-re.
Ha a Sárkánykulcsot emelnéd le, lapozz a **277**-re.



151.

Az Elessin őr homlokráncolva visszaadja a Réz Érmét, majd lelökdös a lépcsősoron, el a palota közeléből. Úgy döntesz, az lesz a legbölcsebb, ha megvárod az éjszaka leszállását, és azután térsz vissza a palotához.

Lapozz a **265**-re.



152.

1 AKARATERŐ pontot felhasználva megérinted a Gyronómot az elméddel. A szerkezet nem mágikus, hanem mechanikus. Mikor előző tulajdonosáról, Ravaszkoponyáról próbálsz megtudni, lelki szemeid előtt megjelenik az Akadémikus, aki szerető gonddal dolgozott ezen az eszközön. Semmi gonosznak nem találod benne nyomát. De akkor miért jelez a talaj irányába?

Ha alacsonyabbra ereszkednél, lapozz a **135**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe tekintenél útmutatásért, lapozz a **147**-re.

153.

A bestia felüvölt, és ijesztő sebességgel ront neked. Felágaskodik a hátsó lábára, majd kivillantja sárga fogait, hogy halálos sárkány-tűzzel végezzen veled. Vén, véreres szemeinek átható pillantása rettegéssel tölt el.

Ekkor Tanith eléd lép. – *Katta sai, juno keese!* – kiáltja a szavakat, melyekkel egy Shadakine Wytch bármely bestia felett átveheti az irányítást. A sárkány lelassít, lebegni kezd, végül pedig hangos puffanással talajt fog. Jókora fejével alázatosan meghajol Tanith előtt, majd elfordul, hogy magatokra hagyjon titeket.

Ha beszélnél a sárkánnyal, lapozz a **242**-re.
Ha nem, lapozz a **197**-re.

154.

Óvatosan megcélzod a lényt, és 2 AKARATERŐ pontot felhasználva lángcsóvát bocsájtasz felé. Ellenfeled azonban még időben megpillant, és felemeli botját, hogy hárítsa a támadásodat.

– Köszönöm, fivérem, hogy te is táplálod a tisztítótüzemet – kiáltja feléd.

Rájössz, hogy a szörnyeteg igazat beszél, és ezzel csak azt hiteted el a völgybéliekkel, hogy te is az ellenségük vagy. Segítségük nélkül soha nem fogod tudni megtalálni a kaput, ami a Holdkő rejtekhelyéhez vezet. Fontos, hogy megmutasd ezeknek az embereknek, hogy a barátjuk vagy.

Ha jártas vagy az Elemi mágia Iskolájában, és ezt a tudást szeretnéd most használni, lapozz a **169**-re.
Ha inkább közelharcba bonyolódnál a Jahksával, lapozz a **159**-re.

155.

Nagy levegőt veszel, és leugrasz a falról. Ahogy talajt érsz, éles fájdalom hasít végig a lábadon. Vesztesz 2 SZÍVÓSSÁG pontot. A sebesülésed szerencsére nem komoly, és kicsit bicegve ugyan, de tovább tudsz indulni. Egy nyüzsgő utcára érkezel, és gyorsan elvegyülsz a többi Elessin között. Álcádnak köszönhetően senki nem szól hozzád vagy áll utadba, miközben azon töprengsz, vajon hol találod a Threnokövet.

Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és most használnád ezt a tudásodat, lapozz az **5**-re.
Ha nem, lapozz a **79**-re.

156.

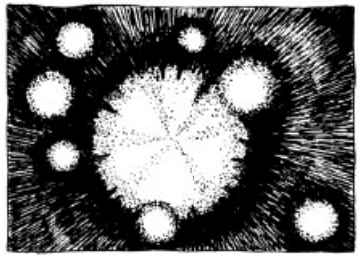
Már elég jártas vagy az illúziók és bűbájok tanaiban, és bár a látottak fele is bőven elég lenne ahhoz, hogy egy átlagos embert az őrületbe kergessen, te képes vagy semlegesíteni a varázslatot.

Lapozz a **187**-re.

157.

Torkodban dobog a szíved, miközben elsietsz az őr mellett. Az valami sértésfélét kiált utánad, de nem tesz semmit. Megkönnyebbülten fellélegzel, ahogy belépsz a városba.

Lapozz a **175**-re.



158.

Végül megérkezel a Hörgő Hegyhez. Megkeresitek a barlangot, és kis próbálkozás után sikerül a magányos csúcs mélyébe manőverezned a repülő szerkezetet.

Lapozz a **300**-ra.

159.

A lángokkal nem törődve felmászol a tetőre, melyen a Jahksa is áll. – Szóval ezt akarod! – kiált fel a lény.

Megpörgeti botját a feje felett, majd vérfagyasztó kiáltást hallatva a lábad felé csap, hogy kibillentsen az egyensúlyodból. Gyorsan kivéded a csapást, miközben izzó szikrák csapnak elő összeverődő botjaitok végeiből. A Jahksa gyengülni kezd, következő erős ütésed hatására pedig hátratántorodik a keskeny tetőn.

Lapozz a **343**-ra.

160.

A szerencsétlen túlélőket magad mögött hagyva továbbindulsz az úton, és a következő faluhoz indulsz, mely szintén lángokban áll. Senki nem próbálkozik az oltással, ehelyett az egyik tetőn táncoló őrültet bámulják. A látvány ismerős és rendkívül felkavaró: a Jahksa az. A lény mágikus tűzcsóvákat hajigál a nád- és fatetős épületek irányába.

Ha messziről támadnál rá a Jahksára, lapozz a **154**-re.
Ha jártas vagy az Elemi mágia Iskolájában, és ezt az erődet kívánod használni, lapozz a **169**-re.

161.

Nem vagy biztos benne, mitévő legyél, ezért remélve, hogy a jövő útmutatást tartogat, Profetikus képességeidet hívod segítségül. 1 AKARATERŐ pontot felhasználva a jövőbe küldöd elmédet. Érzed, hogy a kulcsok komoly veszélyt rejtenek magukban, bár annak pontos természetét nem tudod megállapítani. A rossz döntés halálosnak is bizonyulhat a számodra. Elmédben az ajtó fölötti fémlap képe ölt testet, és a tudás, hogy a rá vésett szöveg fontos nyomot rejt. Megtöröd a transzot, hogy eldöntsd, hogyan tovább.

Ha a Kígyókulccsal próbálkoznál, lapozz a **240**-re.
Ha a Saskulccsal próbálkoznál, lapozz a **75**-re.
Ha a Farkaskulccsal próbálkoznál, lapozz a **235**-re.
Ha a Pókkulccsal próbálkoznál, lapozz a **252**-re.
Ha a Sárkánykulccsal próbálkoznál, lapozz a **277**-re.
Ha elolvasnád az ajtó fölött lévő szöveget, lapozz a **10**-re.
Ha a Varázslóbotoddal támadnál rá az ajtóra, lapozz a **97**-re.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és ezt az erőt használnád most, lapozz a **193**-ra.

162.

– Szürke Csillag, nézd! – kiált fel izgatottan Tanith. Megperdülve a Jahksát pillantod meg, aki a falnak támaszkodva figyel. Ravasz mosolyra húzódik képmásod szája.

Ha van még legalább 2 AKARATERŐ pontod, és rátámadnál tükörképedre, lapozz a **60**-ra.

Ha a folyosó tejfehér fényben úszó vége felé sietnél, lapozz a **113**-ra.

Ha van még legalább 2 AKARATERŐ pontod, jártas vagy a Varázslat Iskolájában, és egy mágikus pajzsot hoznál létre, lapozz a **185**-re.

163.

Tanith arcára hirtelen felismerés ül ki. A lány lassan magához tér, mintha egy mély álomból ébredne. – Szürke Csillag – mondja csendben. – Tényleg te vagy az?

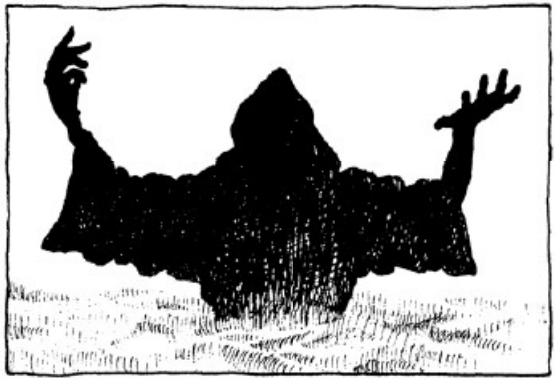
– Igen, tényleg én vagyok – válaszolod barátságos mosollyal az arcodon.

– Azt hittem… – kezdi a lány szipogva. – De csak az elmém szüleménye volt… a Fekete Varázsló… úgy nézett ki, mint te. Elhozott a Kristály Toronyból, és idezárt. Mire rájöttem, hogy nem te vagy, a Káosz mestere megkérdezte, milyen ajándékot szeretnék. Téged kértelek, de a mester azt mondta, hogy a Fekete Varázsló valójában te vagy. És akkor félelem és gyűlölet öntötte el az elmémet. Én…

– Nem kell magyarázkodnod. Semmi baj. Megértem.

Odakint egy idegen, ámde mégis ismerős hang szólal meg, amitől kiráz a hideg. – Milyen megható, mily nemes. Micsoda megértés – hallod a gúnyos beszédet. Mikor kirohansz, egy feketébe öltözött, csuklyás alakot pillantasz meg. Az alak lassan, kimért mozdulatokkal félrehúzza a csuklyát, felfedve alatta az arcot, mely akár a sajátod is lehetne. – Üdvözöllek, fivérem – mondja a hangod. – Végre találkozunk.

Lapozz a **291**-re.



164.

Teljesen hátrarántod a kart, remélve, hogy ezzel sikerül kihoznod a szerkezetet a zuhanásból, ám kevés az energiája, így a gép egyre gyorsabban esik lefelé. Túl közel vagy már a talajhoz ahhoz, hogy megmenthesd magad. Az Étetron a földbe csapódik, te pedig azonnal szörnyethalsz.

Kalandod és küldetésed itt véget ér.

165.

Vad szélroham kap bele a hajóba, mire a főárboc hangos reccsenés kíséretében kettétörik. Az Étetron irányíthatatlanul pörögni kezd, és egyre sebesebben zuhan a mély felé. Nincs idődd megmentened magadat, mielőtt a járgány a földbe csapódva felrobban. Mindannyian szörnyethaltok.

Életed és kalandod itt véget ér.

166.

Előveszed a halott Elessintől lopott pergament, és átadod az őrnek. A lény gyanakodva végigmér, ám miután elolvasta a szöveget, visszaadja azt neked, majd eláll az ajtóból. Mond valamit, mire bólintasz. Az őr láthatóan elégedett a reakcióddal, és hagyja, hogy belépj a palotába.

Az eléd táruló látványtól eláll a lélegzeted. A magas plafont több száz átlátszó oszlop támasztja alá, melyekben színes folyadékok hömpölyögnek lustán. Ám nem ez vonzza leginkább a tekintetedet, hanem a terem túlvégében ragyogó és kavargó, színét folyamatosan változtató fényörvény. Ebbe az irányba indulsz, és ahogy közelebb érsz, valami más is felkelti a figyelmedet. A fény közepén egy újszülött gyermek törökülésben ülő torz szobrát látod, melynek arca azonban egy öregemberé. A szobor nagyjából egy méter magas lehet, nyitott szájában pedig megpillantod a Threnokövet.

Ha kivennéd az ékkövet a szobor szájából, lapozz a **71**-re.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és ily módon tudnál meg többet a szoborról, lapozz a **39**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe kémlelnél, lapozz az **55**-re.

167.

Óvatosan veszed egyesével a palota lépcsőfokait. Izmaid sajognak a szobor súlyától. Hirtelen megbotlasz, és elesel. Hallod, amint a körülötted álló Elessinek rettegve felkiáltanak, miközben te lebukdácsolsz az utcára. A szobor hangos *reccsenéssel* fog talajt, a Threnokő pedig kiesik a szájából. Miközben rémülten figyeled, ahogy a kő tovagurul, a lények sikoltozni kezdenek.

Lapozz a **270**-re.

168.

A jármű pörögni kezd, miközben nagy sebességgel zuhan lefelé. Mindkét kart próbálod húzni és tolni, a gépezet eszement forgása miatt azonban hamarosan elveszted a kapaszkodót, és a levegőben találod magad. Nincs idődd védekezni, a talaj gyorsan közeledik feléd. Csupán néhány másodperccel sikerül túlélned az Étetron megsemmisülését.

Életed és kalandod itt véget ér.

169.

Becsukod a szemedet, és kántálni kezdesz. A völgybéliek láthatóan összerezzennek, biztosak benne, hogy ártani szándékozol nekik, te azonban folytatod a varázslást. 1 AKARATERŐ felhasználásával szitáló esőt idézel meg. A lángok erősen tombolnak, és eléggé kételkedsz abban, hogy ennyi elég lesz a kioltásukhoz. Épp arra készülsz, hogy felduzzaszd az esőfelhőket, amikor a falusiak egy emberként elnémulnak. Fagyos, lüktető gonoszságot érzel a hátad mögött.

Megperdülve a Jahksát pillantod meg. – Miért pazarlod így az erődet? – kérdi a lény. – Ezekre az ostoba parasztokra?

– És te miért fedted fel magad? – vágsz vissza. – Ezek az emberek most már tudják, hogy nem én égetem fel az otthonukat. Nyilván azt remélted, hogy elüldöznek anélkül, hogy elárulnák, hol találom meg a következő vidékre vezető kaput.

– Gyerekes esőcsinálásod elegendőnek bizonyult – horkant fel lefitymálóan. – Megmentetted ezeket az embereket, és mindenki boldogan él, míg meg nem hal – mondja gúnyosan. – *Rád* azonban még sok veszély leselkedik. – Ezzel a Jahksa a szemed előtt semmivé foszlik.

Lapozz a **330**-ra.

170.

Felmutatod az Arany Érmét az őrnek, aki átveszi azt, és közelebbről is megvizsgálja. Ezután bólint, majd visszaadva neked ismét mond valamit. Látszólag valami másra van szüksége, mielőtt továbbengedne.

Ha van nálad egy Ezüst Érme, és azt adnád oda neki, lapozz a **136**-ra.
Ha van nálad egy Réz Érme, és azt adnád oda neki, lapozz a **151**-re.
Ha van nálad egy Pergamen, és ezt mutatnád fel az őrnek, lapozz a **166**-ra.
Ha van nálad egy Üvegrúd, és ezt mutatnád fel, lapozz a **196**-ra.

171.

Az Étetron üvegkupolája alatti szürkés ködfelhő lassan szivárog át a repedésen. A köd lényei éhesen szimatolnak a levegőben, te pedig az irányítóberendezéssel hadakozol, miközben a hajó egyre lejjebb ereszkedik,

és egyre könnyebb célpontot nyújt a borzalmas bestiáknak. Úgy kanyarogsz köztük, mint egy apró rovar, aki egy ellenséges erdő fái közt próbál elmenekülni. Add össze HARCI ÜGYESSÉGED és AKARATERŐDET.

Ha az összeg 16 vagy több, lapozz az **56**-ra.
Ha az összeg kevesebb, mint 16, lapozz a **129**-re.

172.

Lekiáltasz Tanith-nak, aki felkészül a mászásra. Mély levegőt véve kezded húzni a kötelet, ezzel is segítve a lány haladását. Látszik, hogy a varázslótanonc nem képzett hegymászó, ráadásul a Hátizsákod és Varázslóbotod plusz súlya még nehezebbé teszi a helyzetét. Ám hamarosan ott áll melletted ő is a szirten. Újabb tizenöt méternyi falszakasszal nézel farkasszemet, mielőtt elérnéd a torony tetejét.

Dobj egy kockával. Ha nálad van Bölcs Jnana Ezüst Talizmánja, adj 1-et az eredményhez. Ha nálad van a Shianti Mágikus Talizmánja, adj az összeghez 1-et.

Ha az eredmény 0–5 között van, lapozz a **63**-ra.
Ha az eredmény 6–11 között van, lapozz a **91**-re.

173.

Szellemi energiáidat a zárra összpontosítod. 2 AKARATERŐ pontot felhasználva sikerül elfordítanod a zárszerkezetet. Az ajtó kitárul, és mögötte egy lefelé vezető keskeny lépcsősort pillantasz meg.

Ha elindulsz lefelé, lapozz a **125**-re.
Ha inkább a nagyobb lépcsősor felé fordulnál, lapozz a **239**-re.

174.

Ég-kék tenger vize hullámzik habot verve, ahol az égnek kellene lennie. Zöld dombok és sárgálló kalászmezők hullámzanak, mintha csak visszahúzódnának az apállyal, az Étetron pedig hevesen rázkódni kezd. Hegyeket látsz a csúcsaikon állni, városok és falvak lebegnek az égen szerteszét. Az éjszaka nappallá, a nappal éjszakává válik egy szempillantás alatt. Hatalmas ököl emelkedik ütésre készen a levegőbe, majd úgy suhan át rajtad, mint egy délibáb. Őrült, kétségbeesett kacagás hangzik minden irányból.

Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájában, lapozz a **156**-ra.

Ha nem, dobj egy kockával és add az eredményhez AKARATERŐ pontjaidat.

Ha az összeg 20 vagy több, lapozz a **86**-ra.
Ha az összeg kevesebb, mint 20, lapozz a **104**-re.

175.

Egy hosszú, kristálylapokkal kirakott sugárútra érkezel, melynek túlvégében egy hatalmas, teljes egészében üvegből épült palota emelkedik.

Ha szétnéznél a városban, lapozz a **76**-ra.
Ha a palotához indulnál, lapozz a **114**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájának tanaiban, és a jövőbe tekintenél, lapozz az **5**-re.

176.

A Jahksa üdvrivalgás közepette csap le rád. Éles fájdalom járja át a testedet, ám csodával határos módon nem veszted életedet.

Lapozz a **350**-re.

177.

Alkímiában jártas szemeid egy rendkívül ritka és hasznos növényt pillantanak meg az egyik domb oldalában: egy virágzó Senara bokrot, melynek éretlen hajtásai frissítő erővel bírnak. A nagy, sárga rügyek elrágcsálása 1 AKARATERŐ pontot képes visszaállítani. Öt ilyen hajtást látsz a bokron, ezeket elteheted a Gyógyfüves Erszényedbe. Ha van nálad egy Mozsár és egy Mozsártörő, ki tudsz keverni belőlük egy olyan italt is, melyet elfogyasztva 5 AKARATERŐ pontot tudsz visszanyerni, ám az elkészítéshez szükséged van egy Üvegcsére is. Annyi ilyen italt keverhetsz ki, ahány üvegcséd és rügyed van (tehát maximum 5-öt). Azt se feledd el, hogy ha megiszod az egyik ilyen keveréket, az üveg túlságosan koszos lesz ahhoz, hogy felhasználhasd akár új keverék elkészítéséhez, akár más folyadék tárolásához, és kénytelen leszel elhajítani.

Lapozz a **293**-ra.

178.

Ahogy a vicsorgó bestia rád veti magát, botoddal sikerül rácsapnod. A farkas vonyítva ér földet mögötted, te pedig rátámadsz, mielőtt összeszedhetné magát.

Sebesült Farkas

HARCI ÜGYESSÉG 20 SZÍVÓSSÁG 20

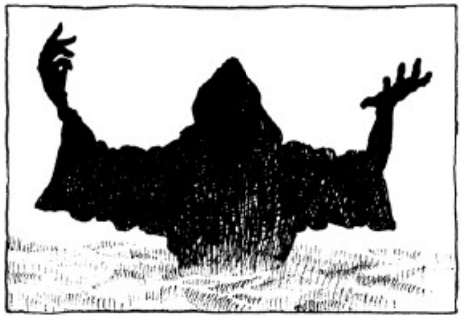
Ha megnyered a csatát, lapozz a **106**-ra.

179.

– Takarodj a fejemből! – sikoltja a lány kétségbeesetten, fájdalmas hangon. Gyorsan kioltod a kő fényét, félve attól, hogy kárt teszel a tudatában. Odakint megszólal valaki, amitől végigfut a hideg a hátadon.

– Milyen szomorú. Tragikus. Igazi pazarlás egy olyan lányra ennyi energiát fecsérelni, aki ennyire megvet téged. – A szobából kiszaladva egy tetőtől talpig feketébe öltözött, csuklyás alakot pillantasz meg. Lassan hátratolja csuklyáját, mely alól a saját arcod tekint vissza rád. – Üdvözöllek, fivérem – mondja gúnyosan egy hang, ami akár a tied is lehetne. – Végre találkozunk.

Lapozz a **291**-re.



180.

Tüdőd majd szétpattan, és hangosan zihálva térdelsz fel a szökőkútban, hogy nagy levegőt végy. Pechedre az egyik Elessin megpillant. Kénytelen vagy megadni magad a tömegnek, akik a város közepén emelkedő palotához vezetnek.

Lapozz a **191**-re.

181.

A falnak ezen része is mentes mindenféle kártól, korábbi támadásod teljesen hatástalannak bizonyult. Alaposabban megvizsgálva a falszakaszt sem találsz semmit. Nem látsz, és nem tapintasz semmit, ami ajtó jelenlétére utalna. – Talán nincs is ajtó? – tippeli Tanith.

Ha megmásznád a tornyot, lapozz a **94**-re.
Ha inkább a felhősíkságon látott egyik fekete lyukat vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **285**-re.

182.

Az Elessinek legnagyobb örömére kiviszik az Üvöltő Isten szobrát a palotából és az Éneklő városból is. Ha a lények korábban elvették fegyvereidet, azokat most visszakapod. Népes kíséret követ vissza a hajódhoz, ahol a fedélzetre helyezik a szobrot, és gondosan rögzítik. *Nagyon köszönöm a segítségedet Szürke Csillag*, mondja búcsúzóul az őrző. *Ma visszaadtad a szabadságunkat. Meg tudjuk ezt neked valahogy hálálni?*

– A Shianti Holdkövét keresem – mondod. – Nagyon régen helyezték biztonságba valahol itt a Daziarn síkon, ahogy mi hívjuk ezt a helyet. Meg tudjátok mondani, pontosan hol rejtőzik?

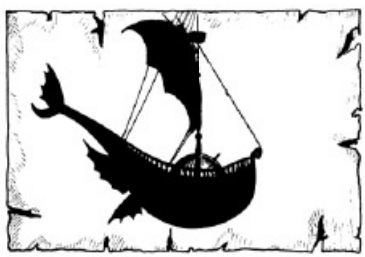
Az Elessin fejet ráz. *Soha nem hallottam ilyesféle dologról, ám van valaki, aki tudhat róla. A Paradox vidékén él egy bizonyos Oz-na-Mun. Ő bölcs és sokat tud, talán ezt is.*

– Hogyan találhatok rá a Paradox vidékére? Ez az egyetlen dolog, ami irányt tud mutatni nekem. – Felmutatod az őrzőnek a Gyronómot. – És ez csak a Sohasem és e világ között működik.

Add csak ide, mondja a férfi. Becsukja a szemét, a szájába veszi a gömböt, és lágyan dúdolni kezd. *A Gyronóm mostantól kezdve utat mutat majd neked, bár soha nem fogsz tudni visszatérni vele az Éneklő városba. Megváltoztattam a szerkezet erejét, hogy a Paradox vidékét keresse a mienk helyett. Amikor néma, továbbra is az általad Sohasemnek nevezett helyre fog visszavezetni.*

– Köszönöm a segítségedet – mondod, miközben az Étetron fedélzetére kapaszkodsz. – Ég veled. – Az Elessinek vidám kórusának énekétől és áldásától kísérve óvatosan a levegőbe emeled a szerkezetet és annak értékes rakományát, majd örökre elhagyod a lények otthonát.

Lapozz a **278**-ra.



183.

Tanith-tal együtt az égő faluba siettek. A felbukkanásotok drámai reakciókat eredményez. – Visszajött! – hallasz egy kiáltást, a következő pillanatban pedig rettegő tekintettel összegörnyednek az emberek.

– Nem akarok ártani nektek! Segíteni jöttem – mondod nekik, de senki nem szól egy szót sem, mindannyian félve bámulnak rád. – Hogyan segíthetek? – kérded. Válasz gyanánt egy kavics csapódik a földbe nem messze a lábadtól. Nem tudod, ki dobhatta feléd.

Ha jártas vagy az Elemi mágia Iskolájában, és ezt használva segíteni a falusiakon, lapozz a **169**-re.
Ha inkább itt hagynád őket, és keresnél egy másik települést, lapozz a **160**-ra.

184.

Az Elessin őr riadtan felkiált, ahogy futásnak eredve végigrohansz egy utcán, melyre a környező házakból tucatnyi ablak nyílik. A lény riadót fúj, és ahogy visszapillantasz, legalább tíz másik lényt látsz a hátad mögött, akik üldözőbe vettek. Az első utcasarkon befordulva egy zöld fűvel benőtt gyepen találod magad. Az Elessinek kiáltásai egyre közelebbről hallatszanak, te pedig átkozod balszerencsédet, mert semerre sem látsz alkalmas búvóhelyet. A tér közepén egy szökőkút csobog vidáman.

Ha beleugranál a vízbe, lapozz a **225**-re.
Ha továbbrohannál, lapozz a **335**-re.

185.

A pajzs épp csak, hogy létrejön, amikor a Jahksa rád támad a botjával, ám sikerül kivédened a fehéren izzó, forró tűzgolyót. Mágikus Erőd használata 2 AKARATERŐ pontodba került.

Ha van még 2 AKARATERŐ pontod, és rátámadnál másodra, lapozz a **60**-ra.
Ha inkább továbbmennél a folyosó vége felé, lapozz a **113**-ra.

186.

Egy utolsó csapással sikerül végezned a sassal, melynek holtteste hangos puffanással terül el a talajon. Számos seb borítja a testedet, ám egyik sem komoly.

Egy másik kulcsot kell választanod a még kampókon lógók közül. Tudod, hogy csak az egyikük segítségével nyithatod ki a Kristály Torony kapuját.

Ha a Pókkulcsot emelnéd le, lapozz a **252**-re.
Ha a Farkaskulcsot emelnéd le, lapozz a **235**-re.
Ha a Kígyókulcsot emelnéd le, lapozz a **240**-re.
Ha a Sárkánykulcsot emelnéd le, lapozz a **277**-re.

187.

– Mi az? – dörren fel egy hang a magasból. – Ki mer dacolni a Káosz mesterének alkotásával? Beszélj hát, alantas halandó!

– Csupán illúziók voltak, Káosz mestere. Könnyedén megláttam mögöttük a valóságot – válaszolod.

– Az igazság csupán illúzió. A valóság csak egy halandó álom. Mit keresel itt, álmodó?

– Egy lányt keresek, a neve Tanith.

– Tudd hát meg, halandó. A Paradox vidékén jársz, az én világomban. Ez a lehetőségek és ellentmondások birodalma. Senki nem találja itt meg, amit keres, hacsak meg nem fizeti az árát.

– Milyen árat? – kérded.

– Az én áramat. Megfizeted?

Ha elfogadod a különös isten feltételeit, lapozz a **264**-re.
Ha visszautasítod azokat, lapozz a **134**-re.

188.

Kétségbeesett csapásokkal próbálod távol tartani az egyre több szörnyeteget, és kezdesz kimerülni. Az Étetron energiaforrásának kísérteties fénye már szinte teljesen kialudt, a Shianti Trianon azonban még mindig szívfájdítóan messze van tőletek. A madarak körétek sereglenek, zömök szárnyaikkal csapkodnak körülöttetek, ahogy egyre közelebb ereszkedtek az odalent örvénylő ködhöz.

Káoszmadarak

HARCI ÜGYESSÉG 26 SZÍVÓSSÁG 30

Ha megnyered a csatát, lapozz a **205**-re.

189.

A repülő szerkezet pörögni kezd. Kapkodó igyekezeted ellenére sem sikerül ismét egyenesbe hoznod az Étetront, ami ezernyi apró darabra szakadva becsapódik a talajba. A becsapódás ereje azonnal végez veled.

Életed és kalandod itt véget ér.

190.

Mikor végül besétálsz a faluba, látod, hogy abból csupán füstölgő romok maradtak. Óvatosan körbenézel a közeli erdő növényeinek takarásából.

Ha bemennél a faluba, hogy megtudd, mi történt, lapozz a **144**-re.

Ha inkább egy másik települést keresnél, lapozz a **160**-ra.

191.

A palotába lépve egy jókora csarnokban találod magad, melyben több száz átlátszó oszlop emelkedik, melyek belsejében színes folyadék kavarog. Egy magas, szőke hajú és átható tekintetű, kék szemű férfi fogad. Fehér köpenyt visel, egyik kezében egy ékkövekkel kirakott pásztorbotot tart, másikban pedig a Varázslóbotodat, melyet korábban vettek el tőled. Ha volt nálad más fegyver is (kivéve a fegyverként használható Különleges Tárgyakat), az egy kis asztalon hever a közelben. A férfi utasítására az Elessin őrök magatokra hagynak titeket.

Az aranyhajú alak szúrós szemmel mér végig, tekintetének súlya alatt legszívesebben elfordítanád a tekintetedet. Úgy tűnik, mintha a lelkedbe látna. Egy hang szólal meg az elmédben: *Végeztél népem tagjaival. Miért?* A férfi egy telepata, és mivel az elme nyelve egyetemes, nem okoz nehézséget megértened, mit közöl veled.

Ha bevallanád neki az igazat ittlétedről, ezzel magyarázva meg tetteidet, lapozz a **259**-re.

Ha azt állítod, hogy nem tudod, miről beszél, lapozz a **202**-re.

Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és ezt az erődet használnád fel a jövő kifürkészéséhez, lapozz a **9**-re.

192.

Előveszed zsebedből a Gyronómot. Legnagyobb meglepetésedre még mindig hallod ismerős, magas sípolását, és eléggé megzavar, amikor bármerre is fordulsz, azt tapasztalod, hogy a hang állandó erősségű marad. Teljesen lenyomod a lábrudat. Az üvegkupola alatti felhő kavarogni kezd, kísérteties fénye felerősödik, ám nem érzed, hogy bármerre is haladnál. Attól félsz, hogy megfeneklettél ezen az idegen tengeren.

A távolban megpillantasz egy hajszálvékony, fehér fénysugarat, ami új reménnyel tölt el. Testedet bizsergő érzés járja át, mely nem csak hogy kellemetlen, de úgy érzed, mintha kiszívná belőled az erőt (vesztesz 2 SZÍVÓSSÁG pontot). A távoli fénypászma sűrűsödni kezd, míg ketté nem szakítja a feketeséget, és szét nem tárul, mint valami feneketlen szakadék. Rettegve száguldasz a hirtelen megnyílt fénysugár felé.

Ha megpróbálsz lassítani, lapozz a **74**-re.
Ha inkább tartanád a sebességet, lapozz a **310**-re.

193.

Hogy erődet használhasd, meg kell érintened azt a tárgyat, melyről többet kívánsz megtudni. Az erő használata 1 AKARATERŐ pontodba kerül.

Ha az ajtót érintenéd meg, lapozz a **229**-re.
Ha a Kígyókulcsot érintenéd meg, lapozz a **240**-re.
Ha a Farkaskulcsot érintenéd meg, lapozz a **235**-re.
Ha a Pókkulcsot érintenéd meg, lapozz a **252**-re.
Ha a Sárkánykulcsot érintenéd meg, lapozz a **277**-re.
Ha a Saskulcsot érintenéd meg, lapozz a **75**-re.

194.

Mágikus tüzet lősz ki a lényre. A csatának csupán az első két körét kell lejátszanod, addigra ugyanis elkerülsz a szörnyeteg közeléből.

Ködlény

HARCI ÜGYESSÉG 21 SZÍVÓSSÁG 25

Ha túléled a csatát, lapozz az **51**-re.

195.

Mikor végre felemelkedsz, hogy ismét levegőt végy, megkönnyebbülten látod, hogy a környék teljesen néptelen. Kimászol a szökőkútból. Miközben a várost járod, valami nyom után kutatva, hogy merre találod a Threnokövet, ruháid lassan megszáradnak.

Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, lapozz az **5**-re.
Ha nem sajátítottad el ezt az erőt, vagy nem akarod használni, lapozz a **79**-re.

196.

Előveszed az Üvegrudat, és az őr felé nyújtod. Az alak gyanakodva mered rád, és mond valamit különös nyelvén. Idegesen gondolod újra, mi mást ajánlhatnál fel neki.

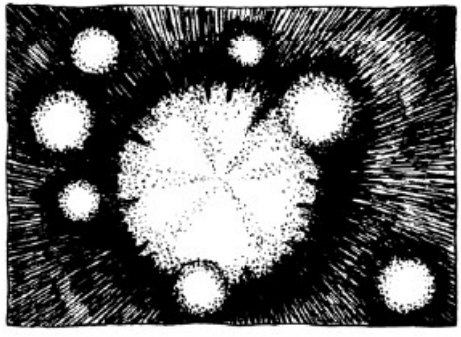
Ha van nálad egy Réz Érme, és azt adnád oda neki, lapozz a **151**-re.
Ha van nálad egy Ezüst Érme, és azt adnád oda neki, lapozz a **136**-ra.
Ha van nálad egy Arany Érme, és azt adnád oda neki, lapozz a **170**-re.
Ha van nálad egy Pergamen, és ezt mutatnád fel az őrnek, lapozz a **166**-ra.

197.

A sárkány széttárja óriási szárnyait, majd az égbe szökken, és hamarosan eltűnik a szemetek elől. Ismét megköszönöd Tanith-nak, hogy megmentette az életedet.

Most választanod kell a még a kampókon lógó kulcsok közül, mert ezek egyikével juthatsz csak be a Kristály Toronyba.

Ha a Pókkulcsot választod, lapozz a **252**-re.
Ha a Farkaskulcsot választod, lapozz a **235**-re.
Ha a Saskulcsot választod, lapozz a **75**-re.
Ha a Kígyókulcsot választod, lapozz a **240**-re.



198.

Tanith-tal együtt átkutatjátok a szobát, de csupán egy kis Prizmát találtok. Ha akarod, ezt a köpenyed zsebébe teheted (ha így tennél, jegyezd fel a Különleges Tárgyak közé).

Ha most azon az ajtón át távoznál, melyen át idejöttél, lapozz a **266**-ra.
Ha a másik kijáraton át, lapozz a **221**-re.

199.

Feltekintesz, és elkiáltod magad. – Káosz mestere, téged hívlak! – Vadul kavargó fénycsóvák kíséretében megjelenik előtted a Paradox mestere.

Lapozz a **264**-re.

200.

Tanith-tal az oldaladon belépsz egy nagy, négyzet alakú helyiségbe. A falakat ugyanaz a fekete kristály alkotja, melyek a torony külső falát is felépítik. Egy széles, díszes lépcsősor vezet innen fölfelé, ezen kívül bal kéz felől egy másik ajtót is észreveszel. A falakon festmények lógnak, a padló járólapjait kardok faragványai díszítik. Azon, melyen most is állsz, egy felirat olvasható.

Ha megnéznéd a festményeket, lapozz a **7**-re.
Ha megvizsgálnád a padlót, lapozz a **29**-re.
Ha elindulnál a lépcsősoron, lapozz a **40**-re.
Ha inkább a bal oldalt nyíló ajtón át távoznál innen, lapozz az **53**-ra.

201.

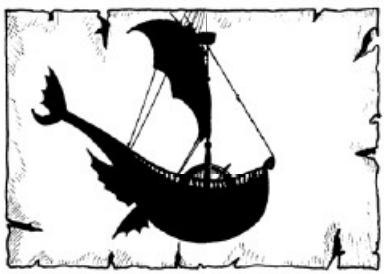
Ahogy közelebb érsz a faluhoz, látod, hogy az lángokban áll. A lakosok vizesvödörökkel a kezükben föl-alá rohannak, de könnyedén meg tudod állapítani, hogy veszett ügyért harcolnak.

Ha segítenél a falusiaknak, lapozz a **183**-ra.
Ha meglapulnál, és kivárnád, hogy kialudjanak a lángok, lapozz a **190**-re.
Ha inkább egy másik települést keresnél, melynek lakói remélhetőleg meg tudják neked mondani, merre találhatod a Holdkő rejtett vidékét, lapozz a **160**-ra.

202.

Kitalálsz egy hihető sztorit arról, hogy mit is keresel az Elessinek vidékén, és azt állítod, nem tudsz semmiféle halálról. Az arany hajú férfi rendkívül dühös. Ismét megszólal a hang az elmédben, és a szavak félelemmel töltenek el. *Hazudsz!* mondja. *Készülj hát fel az ítéletre.*

Ha AKARATERŐD 12 vagy több, lapozz a **16**-ra.
Ha kevesebb, mint 12, lapozz a **28**-ra.



203.

Az Étetron belecsapódik a talajba, ezernyi apró darabra szakadva szét. A földet érés ereje azonnal végez veled. Kegyesen gyors halált halsz, maradványaid soha nem kerülnek elő.

Életed és kalandod itt véget ér.

204.

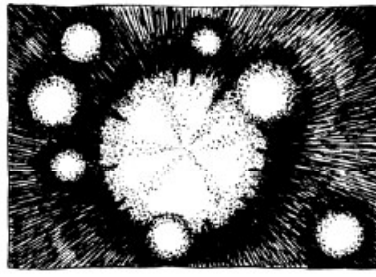
Az ajtó felé fordulsz. A széles lépcsősor a jobbod felől indul felfelé, a torony bejárata balra esik.

Ha az előtted lévő, két kardot ábrázoló kőlapra lépnél rá, lapozz a **349**-re.
Ha az átlósan jobbra lévő kőlapra, melyre egy kard képét vésték, lapozz a **311**-re.

205.

Fölényes győzelmed hatására a még életben lévő madarak egyelőre eltávolodnak a közeletekből. Az Étetron megáll a levegőben.

Ha van nálad kulcs a Kristály Toronyból, lapozz a **231**-re.
Ha jártas vagy az Elemi mágia Iskolájában, és ezt az erődet használnád, lapozz a **78**-ra.
Ha valami mással próbálkoznál, lapozz a **83**-ra.



206.

Mindent alaposan megfigyelve, ajtó nyomai után kutatva megkerülöd a tornyot, végigtapogatod a kristályfalat, de nem találsz sem rejtett vájatot, sem pánt nyomát. Hamarosan ismét a torony előtt állsz.

Ha alaposabban is megvizsgálnád a fémlap alatti kristályfal-felületet, lapozz a **223**-ra.
Ha megmásznád a tornyot, lapozz a **94**-re.
Ha botoddal támadnál rá a falra, lapozz a **339**-re.

207.

1 AKARATERŐ pont felhasználásával elmédbe idézed a Prófécia litániáit, hogy megtudd, mi tartja irányítása alatt Tanith elméjét. Sajnos azonban csak annyit sikerül megállapítanod, hogy a Fekete Varázsló és a Káosz mestere a felelősek társad állapotáért.

Ha felhasználnál még egy AKARATERŐ pontot, hogy megtudd, merre találod a Fekete Varázslót, lapozz a **237**-re.
Ha beszélnél a Káosz mesterével, lapozz a **199**-re.
Ha van nálad egy Elmekő, és ennek az erejét használnád fel, lapozz a **219**-re.
Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájában, és megpróbálnád megtörni a lány elméjét uraló varázslatot, lapozz a **213**-ra.

208.

A lépcsőn felsietve a bejárat előtt találod magad. Hirtelen egy Elessin őr bukkan fel, aki parancsoló hangon, kinyújtott kézzel beszél hozzád. Úgy sejted, valamit kapni kíván tőled.

Ha van nálad egy Arany Érme, és azt adnád oda neki, lapozz a **170**-re.
Ha egy Ezüst Érmét adnál oda neki, lapozz a **136**-ra.
Ha egy Réz Érmét adnál oda neki, lapozz a **151**-re.
Ha van nálad egy Pergamen, és ezt mutatnád fel az őrnek, lapozz a **166**-ra.
Ha egy Üvegrudat mutatnál fel, lapozz a **196**-ra.

209.

Felemeled a szobrot a fényoszlop közepéből. Meglepően nehéz. Az Elessinek riadtan hátrálnak el előled, miközben borzalom ül ki az arcukra. Dülöngélve indulsz meg a csarnok kijárata felé.

Mindenre, ami szent!, hallasz egy kiáltást az elmédben. *Nem tudod, mi van a kezedben!*

Ha SZÍVÓSSÁG pontjaid száma 16 vagy kisebb, lapozz a **283**-ra.
Ha 16-nál nagyobb, lapozz a **297**-re.

210.

Ha Zsugonyál igazat beszél arról, hogy az Akadémikusok segítsége nélkül nem fogod tudni elhagyni a Sohasemet, úgy nincs sok választásod. Tanith pillantása egyértelmű üzenetet hordoz: *Nem bízom bennük.* De nem tehetsz mást, minthogy vállat vonj. Beleegyezel, hogy ellopd a Threnokövet az Éneklő városból.

– Kiváló, kiváló. Sőt, csodálatos – ujjong Zsugonyál. – Akkor gyere hát velem a laboratóriumba.

Lapozz a **105**-re.

211.

A férfi hamarosan eltűnik a szemetek elől. A felhősíkságon át az épület felé indultok, és nemsokára sikerül kivenned egy magas torony alakját, mely különös, rideg fénnyel ragyog. Az építmény mintha jókora, fekete kristályszilánkokból állna. A számodra teljesen idegen szerkezet egyszerre tűnik elgondolkodtatónak és különösnek.

Lapozz a **65**-re.

212.

Nagy levegőt veszel és felkészülsz az ugrásra. Az érkezés kicsit ügyetlenül sikerül: kibicsaklik a bokád – vesztesz 2 SZÍVÓSSÁG pontot. Kénytelen vagy fél lábon tovabicegni az üres utcán, mely hamarosan egy kristálylapokkal kirakott sugárútba torkollik.

Lapozz a **279**-re.

213.

Úgy véled, valamiféle bűbáj tartja fogva Tanith-ot, ezért te is hasonlóképp támadsz vissza. A lány és a vézna férfi még mindig az egyik sarokban remegnek, így a szoba túlvégébe húzol egy faszéket, leülsz rá, és transzba esel. Tudod, hogy Tanith illúzióját nem tudod semlegesíteni, csak segíteni tudsz neki, hogy saját erejéből győzze le azt.

Miután megalkottad elmédben a képet, a lány tudatába sugárzod azt. Egymás után felidézed számára a közösen átélt emlékeiteket. Kezded onnantól, amikor először találkoztatok Magri Anya tömlöcében, ahol még a Wytch egyszerű szolgálójaként megsajnált és élelmet hozott neked. Megmutatod neki, milyen fontos szerepe volt a megmenekülésetekben. De még ez is kevés, hogy megtörd az illúzióját. Tanith egyre szaporábban veszi a levegőt, homloka verejtékezni kezd. Arcára a legkülönfélébb érzelmek ülnek ki gyors egymásutánban, miközben te igyekszel fenntartani a varázslatodat. Vesztesz 1 AKARATERŐ pontot.

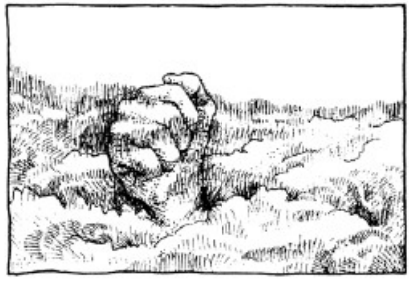
Ha tovább erősítenéd a bűbájodat, lapozz a **253**-ra.
Ha inkább feladod a próbálkozást, lapozz a **121**-re.

214.

Feszült várakozással telve figyeled, amint az alakok közelebb érnek. Mindannyian rövid, fehér tógát viselnek, szőkék és különös, kör alakú fülük van.

Amint a közeledbe érnek, beszélni kezdenek, ám nyelvüket sajnos nem érted. Hangjuk azonban lágy, mintha furulyaszót hallanál, és ütemes. Ők az Elessinek, az Éneklő város lakói. Izgatottan csevegnek egymás közt, miközben az Étetronra és az égre mutogatnak. Hamar rájössz, hogy azt szeretnék, ha velük tartanál az Éneklő városba.

Ha velük mennél, lapozz a **30**-ra.
Ha Varázslóbotoddal rájuk támadnál, lapozz a **6**-ra.



215.

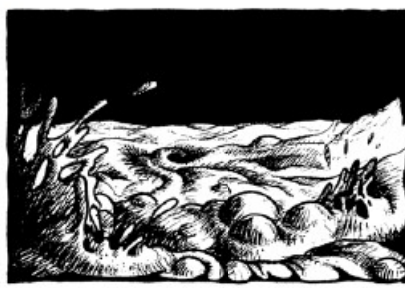
Körbenézve egy Shianti rúnát veszel észre az egyik falba vésve. Ahogy e felé nyúlsz, egy ajtó tárul fel előttetek. Belépsz az építménybe, készen rá, hogy bevégezd a küldetésedet.

Lapozz a **341**-re.

216.

Tudod, hogy nem veheted ki a Threnokövet a szobor szájából, így az egyetlen lehetőséged az, ha az egész szobrot ellopod. A torz alakhoz lépsz, ám mielőtt leguggolhatnál, hogy felemeld, sürgető hang tölti el az elmédet: *Megállj!* – hallod a kiáltást. Ösztönösen megfordulsz. Egy fehér köpenyes alakot pillantasz meg, aki egy ékkövekkel kirakott pásztorbotot tart a kezében. A lény egy telepata, így utasít rá, hogy maradj, ahol vagy. Háta mögött néhány őrt látsz gyülekezni.

Ha rátámadnál a férfira, lapozz a **334**-re.
Ha úgy tennél, ahogy kér, lapozz a **316**-ra.
Ha nem foglalkozol vele, inkább felemeled a szobrot, lapozz a **209**-re.



217.

A köteled egyik végét a derekadra kötöd, a másikat pedig Tanith-nak adod. Miután megfelelő fogást vesz rajta, átadod neki a Varázslóbotodat és a Hátizsákodat is, mivel az előtted lévő, nehéznek ígérkező mászáshoz minél kevesebb terhet akarsz magaddal vinni. – Ha elérek egy kiugrót, megpróbállak felhúzni – mondod a lánynak.

Tanith bólint, csinos arcára azonban aggodalom ül ki. – Légy óvatos, Szürke Csillag.

Mély levegőt veszel, és megkezded a mászást.

Dobj egy kockával. Ha nálad van Bölcs Jnana Ezüst Talizmánja, adj 1-et az eredményhez. Ha nálad van a Shianti Mágikus Talizmánja, adj az összeghez 1-et.

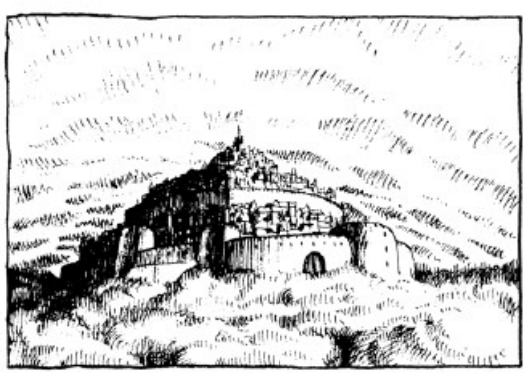
Ha az eredmény 0–5 között van, lapozz a **292**-re.
Ha az eredmény 6–11 között van, lapozz a **246**-ra.

218.

A Jahksa felkapja a Holdkövet, majd győzedelmes kiáltással feléd fordul, és fenyegetően meglendíti a botját. – Készülj fel a halálra, varázslópalánta – mondja kegyetlen vigyorral. Felemeled a botodat, készen rá, hogy megküzdj vele a Holdkőért. Tanith hirtelen visszahúzza a karod, és kérlel, hogy ne harcolj tovább.

– Valami szörnyű dolog fog történni, ha megküzdesz ezzel a lénnyel – mondja könyörögve. – Biztos vagyok benne, Szürke Csillag!

Ha Tanith tanácsát követve feladod a harcot, lapozz a **176**-ra.
Ha megküzdenél a Jahksával, lapozz a **116**-ra.



219.

Ha sikerülne rákényszerítened Tanith elméjét, hogy felülkerekedjen a varázslaton, mely béklyóba fogta, segíthetnél neki, hogy megtörje az illúziót. Ahogy akaratodat a kőbe koncentrálod, az vöröses fénnyel felragyog. Ezután a lányra kezdesz koncentrálni. Újra és újra elmondod társadnak, hogy varázslat hatása alatt áll, és könyörögsz neki, hogy harcoljon ellene. 1 AKARATERŐ pontot már felhasználtál, mikor Tanith hirtelen felsikít.

Ha AKARATERŐ pontjaid száma nagyobb, mint 10, lapozz a **163**-ra.
Ha 10 vagy kevesebb, lapozz a **179**-re.

220.

Mikor biztos vagy benne, hogy egyikük sem néz az irányodba, előrontasz búvóhelyedről. Ahogy meglendíted mágikus tűzben égő botodat, az első Elessin kileheli a lelkét, még mielőtt társai rádöbbennének, mi is történik. A lények nem támadnak vissza, és rövid csata után (melyben összesen 3 AKARATERŐ pontot használsz fel) már csak egyikük marad talpon. Ahogy felemeled a botodat, hogy vele is végezz, a lény egy vékony sípot vesz elő, és belefúj. Elmédet hirtelen üvöltő fájdalom önti el, a hang mintha közvetlenül az agyadat támadná.

Add össze AKARATERŐ és SZÍVÓSSÁG pontjaidat.

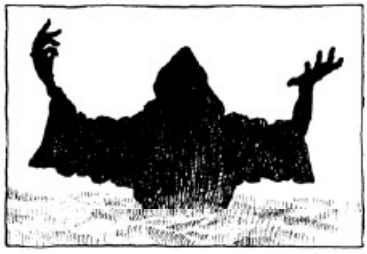
Ha az eredmény 20 vagy kevesebb, lapozz a **271**-re.
Ha az eredmény 20-nál több, lapozz a **284**-re.

221.

Egy sötét folyosóra érkezel. Óvatosan indulsz tovább a járaton, különös kőszobrokat kerülgetve, melyek összevissza állnak a padlón.

Ha szeretnéd közelebbről is megvizsgálni valamelyiket, lapozz a **336**-ra.

Ha inkább késlekedés nélkül továbbsietnél, lapozz a **298**-ra.



222.

Lenyomod a kilincset, és szomorúan állapítod meg, hogy az ajtó zárva van.

Ha Varázslóbotoddal akarod kirobbantani, lapozz a **261**-re.

Ha van nálad egy üvegcse Ezeran sav, és ezt használnád most fel, lapozz a **312**-re.

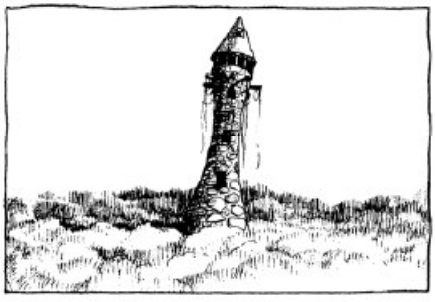
Ha jártas vagy az Alkímia Iskolájában, van nálad Ezeran kristály, kén, salétrom, mozsár és mozsártörő, és ezekből szeretnél savat keverni, lapozz a **319**-re.

Ha jártas vagy a Varázslat Iskolájában, és ezen tudásodat felhasználva nyitnád ki az ajtót, lapozz a **173**-ra.

223.

Megvizsgálod a fémtábla alatti területet, de nem találsz semmi említésre méltót. Sem rejtett ajtónak, sem forgópántnak, sem résnek nincs nyoma.

Ha megpróbálod megmászni a tornyot, lapozz a **94**-re.
Ha botoddal támadnál rá a kristályfalra, lapozz a **339**-re.
Ha a felhősíkság egyik fekete lyukát vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **285**-re.



224.

Megérinted az egyik szobrot, és koncentrálni kezdesz. A következő pillanatban megvilágosodik előtted, hogy egy egykoron élő ember varázslattól megkövült maradványa van előtted. Mágikus Erőd használata 1 AKARATERŐ pontodba került.

Lapozz a **298**-ra.

225.

Csupán néhány másodperced van rá, hogy a víz alá bukj, mielőtt az Elessinek is befordulnak a sarkon. Visszatartott lélegzettel lapulsz a sekély medencében, és csak remélni tudod, hogy az őrök még azelőtt továbbállnak, hogy kifogynál a levegőből.

Ha SZÍVÓSSÁG pontjaid száma nagyobb, mint 20, lapozz a **195**-re.
Ha 20 vagy kevesebb, lapozz a **180**-ra.

226.

Ahogy lehajolsz a szoborhoz, ösztönösen összerezzensz. A szoborból hátható gonoszság sugárzik, tisztán érzed, hogy démoni erő forrása. Hirtelen egy hang kiált fel az elmédben: *Megállj!*

Sarkon fordulsz, és egy arany hajú férfit pillantasz meg, aki a csarnok túlvégében áll. Fehér köpenyt visel, kezében pedig egy ékkövekkel kirakott pásztorbotot tart. Mögötte egy csapatnyi Elessin őr sorakozik fel. A lény telepatikusan beszél hozzád, és mivel az elme nyelve egyetemes, tisztán érted a gondolatait. Az Elessin utasít, hogy maradj, ahol vagy.

Ha úgy tennél, ahogy parancsolta, lapozz a **316**-ra.
Ha gyorsan kikapnád a szobor szájából a Threnokövet, és futásnak erednél, lapozz a **71**-re.
Ha legalább 5 AKARATERŐ pontod van, és a távolból támadnál rá Varázslóbotoddal, lapozz a **334**-re.

227.

Először csak távoli kis pontokat látsz, melyek egyre gyorsabban suhannak feléd, de nemsokára részleteket is ki tudsz venni belőlük. Eláll a lélegzeted: a lényeknek olajos, bíbor-fekete bőre van, amit betegesen matt tollak fednek be. Szemeik dülledtek, mintha csak két megduzzadt horzsolást látnál fejük két oldalán, kiáltásuk pedig rekedtes, akár egy megrepedt harangot hallanál. Az Étetron most már csigalassúsággal repül, kupolája alól az utolsó ködfoszlányok is kiszivárogtak. A Trianon felé fordítod a hajót, a torz madarak (már ha madaraknak lehet őket hívni egyáltalán) azonban egyre közelebb érnek hozzátok.

Ha a távolból támadnál a lényekre a Varázslóbotoddal, lapozz a **64**-re.

Ha megvárod, hogy a bestiák közelebb érjenek, lapozz a **108**-ra.

Ha jártas vagy az Elemi mágia Iskolájában, és ezt az erőt használnád most fel, lapozz a **78**-ra.

228.

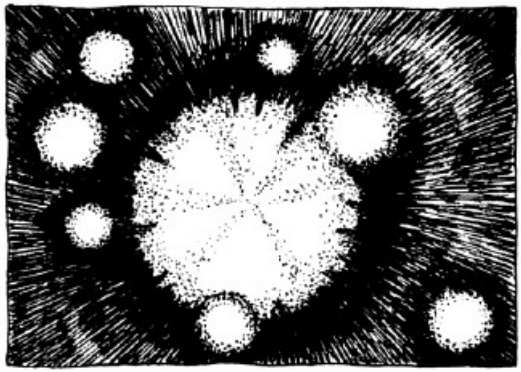
Hamarosan egy főúthoz értek, mely keresztezi az utatokat a völgybe. Egy távolabbi kis faluhoz vezet, mely egy zömök kis erdőcske szélén áll. Fura módon jókora füstoszlopok szállnak a magasba abból az irányból.

Lapozz a **201**-re.

229.

Az ajtóra szorítod a kezedet, majd erősen koncentrálni kezdesz. Azonnal erős aurát látsz a bejárat körül, olyan mágiát, melyhez hasonlóval még sosem volt dolgod. A bűbáj ellenáll Pszichomantikus vizsgálódásaidnak, ám valami azt súgja, hogy az öt kulcs egyikének segítségével juthatsz be a toronyba. Még mindig transzban maradva megpróbálod kitalálni, melyik kulcs nyithatja a Kristály Torony bejáratát.

Ha a Saskulcsot érintenéd meg, lapozz a **75**-re.
Ha a Farkaskulcsot érintenéd meg, lapozz a **235**-re.
Ha a Kígyókulcsot érintenéd meg, lapozz a **240**-re.
Ha a Pókkulcsot érintenéd meg, lapozz a **252**-re.
Ha a Sárkánykulcsot érintenéd meg, lapozz a **277**-re.



230.

Óvatosan lépsz be az épületbe. Egy hatalmas csarnokban találod magad, a fejed feletti szinteken erkélyek sorakoznak. Több sorban átlátszó oszlopok emelkednek, melyek belsejében lassan áramló, színes folyadékokat látsz, a távolban pedig egy ragyogó fénykavalkád kelti fel a figyelmedet.

A fényben egy groteszk, egy méter magas szobor áll: a törökülésben ülő gyermeki testet és aszott, ráncos, öregember fejet különös, zöldes fémből munkálták meg. Nyitott szájában pedig ott pihen a Threnokő.

Ha kivennéd az ékkövet a szobor szájából, lapozz a **71**-re.
Ha közelebbről is megvizsgálnád ezt a különös szobrot, lapozz a **226**-ra.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és ily módon tudnál meg többet a szoborról, lapozz a **39**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe kémlelnél, lapozz az **55**-re.

231.

– Hát persze! – kiáltasz Tanith felé. – A kulcsokat kell használnunk! – A lány bólintással jelzi, hogy érti, mit mondasz, és gyorsan előveszi a kulcsokat.

– Melyiket? – kérdi.

Ne feledd, hogy csak olyan kulcsot használhatsz, ami tényleg nálad is van.

Ha a Pókkulcsot használnád, lapozz a **98**-ra.
Ha a Farkaskulcsot használnád, lapozz a **251**-re.
Ha a Saskulcsot használnád, lapozz a **68**-ra.
Ha a Sárkánykulcsot használnád, lapozz a **281**-re.

232.

Bár fogalmad sincs, hogy mit mond az őr, úgy tűnik, elfogadható választ adtál. A lény hagyja, hogy továbbindulj a városba, te pedig megkönnyebbülten lépsz át a kapualjon.

Lapozz a **175**-re.

233.

Félrerántod az irányító kart, de sajnos túl lassú vagy. Az óriási kéz úgy csap le rátok, mintha idegesítő legyek lennétek csak, és járművetekkel együtt a talajba csapódtok. Esélyetek sincs túlélni a zuhanást.

Életed és kalandod itt véget ér.

234.

Előrelépsz a kőlapra. Nem történik semmi.

Ha a lépcsősor felé indulnál tovább, lapozz a **256**-ra.
Ha inkább az oldalsó ajtó felé, lapozz a **204**-re.

235.

Óvatosan leemeled a Farkaskulcsot. Mielőtt a zárba helyezhetnéd, mély morgás hangzik föl, amitől feláll a szőr a hátadon. A Sohasem árnyai közé pillantva épp csak ki tudod venni egy görnyedt farkas alakját, mely lángoló szemekkel vizslat téged. Majd a hatalmas, szürke farkas kegyetlen csaholással és kimeresztett fogakkal a torkodnak ugrik.

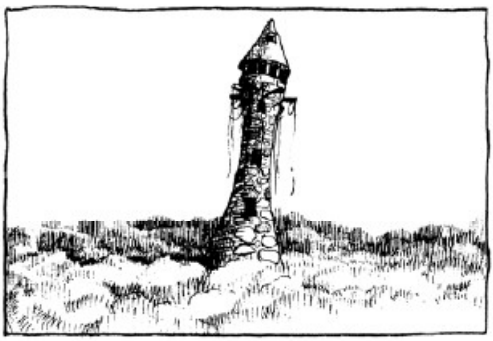
Dobj egy kockával.

Ha az eredmény 0–4 között van, lapozz a **178**-ra.
Ha az eredmény 5–9 között van, lapozz a **296**-ra.

236.

Profetikus erődnek köszönhetően meggyőződsz félelmeid helyességéről: Shasarak Jahksája a nyomotokban van. Nincs messze tőletek, és szívét még mindig gonoszság fűti. Mágikus Erőd használata 1 AKARATERŐ pontodba került.

Lapozz a **228**-ra.



237.

1 újabb AKARATERŐ pontot felhasználva elmélyíted a koncentrációdat, remélve, hogy így rá tudsz találni a Fekete Varázslóra. A lelki szemeid előtt megjelenő látomás rendkívül felkavaró, csupán saját magadat látod ott, ahol most állsz, transzban, miközben önmagadat keresed. Vajon lehetséges, hogy a Paradox vidéke az, ami ily módon hat a mágikus hatalmadra?

Koncentrálásodat hirtelen saját kacagásod hangja töri meg – de hiszen nem is nevetsz! Rettegéssel eltelve nyitod ki a szemedet, és amit látsz, attól feláll a szőr a hátadon.

Lapozz a **255**-re.

238.

Mindenki téged bámul. Ruháid és megjelenésed teljesen elüt az Elessinekétől, és nemsokára jókora tömeg gyűlik köréd. Arcukon barátságos mosolyt látsz, nem érzed, hogy veszélyt jelentenének számodra. A tömeg végigterel a sugárúton, és rövidesen megpillantasz egy hatalmas palotát, mely kecsességével kitűnik a többi épület közül. A körülötted lévő Elessinek nevetésétől és énekétől kísérve egyenesen erre tartasz.

Végül egy masszív üveglépcsősorhoz értek, mely felvezet a palotába. A fenti bejárat előtt egy fehér és arany színű köpenyt viselő, tiszteletet parancsoló megjelenésű alak áll. Ahogy megindulsz felfelé, feltűnik, hogy a többi lény nem tart veled, mindannyian az utcán állva figyelnek várakozóan. A fent álló férfi üdvözöl. Hosszú szőke haja van és csillogó kék szemei, kezében pedig egy ékkövekkel kirakott pásztorbotot tart. Úgy sejted, ő lehet e nép vezetője. Az alak barátságos intéssel beljebb invitál. Az most már biztos, hogy nem fogod tudni titokban ellopni a Threnokövet, úgyhogy jobb híján úgy döntesz, hogy hagyod, hadd sodorjanak magukkal a történések, és bízol benne, hogy adni fogja majd magát a lehetőség, hogy teljesítsed feladatodat. Diplomatikusan meghajolsz hát a szőke hajú Elessin előtt, és követed a lenyűgöző palotába.

Lapozz a **241**-re.

239.

A lépcsősor végét elnyelő sötétet túlságosan baljóslatúnak találva úgy döntesz, hogy inkább visszaindulsz a nagyobb lépcsősor felé.

Ha egy olyan kőlapra lépnél, mely egy kardot ábrázol, lapozz a **89**-re.
Ha egy olyanra, melyet két kard képével díszítettek, lapozz a **349**-re.

240.

Leveszed a kulcsot az akasztóról és a zárba illeszted. Jól tippeltél, sikerül kinyitnod az ajtót. Lenyomod a kilincset, belököd, majd nagy levegőt véve belépsz a Kristály Toronyba. A Kígyókulcs semmivé foszlik!

Ha a másik négyből szeretnéd megtartani valamelyiket, azt jegyezd fel az *Akciótáblázatba*. A kulcsok összesen egy helyet foglalnak el a Hátizsákodban, akár egyet teszel el közülük, akár mind a négyet. A Különleges Tárgyak között jegyezd fel azt is, hogy pontosan melyik kulcsot vagy kulcsokat veszed magadhoz. Ha akarod, Tanith-ot is megkérheted, hogy hozza magával a kulcsokat. Ekkor nem fognak helyet elfoglalni a Hátizsákodban, cserébe azonban csak olyankor használhatod őket, ha a lány is veled van.

Lapozz a **200**-ra.

241.

A férfi egy hatalmas terembe vezet, melynek toronymagas plafonját több száz átlátszó, színes folyadékot tartalmazó oszlop tartja. A csarnok túlvégében, kavargó fénykavalkádban egy gyermek groteszk, ámde teljesen életszerű szobra van megvilágítva. *Üdvözöllek*, szólal meg egy hang a fejedben. *Ez itt az Üvöltő Isten Palotája*. Ösztöneid parancsát követve azonnal a férfi felé fordulsz. Úgy tűnik, egy telepatával van dolgod, és mivel az elme nyelve egyetemes, képes vagy megérteni minden szavát. *Én vagyok a Threnokő őrzője*, közli. *Te pedig Szürke Csillag vagy. Áruld el, kérlek, mi szél hozott ide, az Elessinek vidékére?*

Ha meg akarod támadni a Threnokő őrzőjét, lapozz a **322**-re.

Ha kikapnád a követ a szobor szájából, és megpróbálnál elmenekülni a palotából, lapozz a **71**-re.

Ha elmondanád az őrnek ittléted valódi okát, lapozz a **259**-re.

242.

– Várj, sárkány! – kiáltasz a hatalmas bestia után, ami épp távozni készül. – Mit tudsz ezekről a kulcsokról? Melyik nyitja a Kristály Torony ajtaját? Mi van azon túl?

242

A szörnyeteg lepillant rád, orrlyukaiból aggasztó füstpamacsok törnek elő. – Apró varázsló – szólal meg mély, mennydörgő hangján. – Barátod legyőzött egy sárkányt. Mégis mi többet kívánhatnál? – Mikor nem mondasz semmit, a lény beletörődően folytatja. – Mindegyik kulcs képes megidézni azt a bestiát, melynek mintájára faragták. Ezek nem valódi lények, csupán lelkek. Aki felül képes kerekedni a vadakon, az elboldogul ezekkel a teremtményekkel is, különben legyőzetik.

– Melyik kulcs nyitja a Kristály Tornyot? – kérded.

– Erről nem beszélhetek, csak annyit mondhatok, hogy a választ az ajtó fölötti szöveg rejti – válaszolja vonakodva a sárkány. Ezzel széttárja óriási szárnyait, és az égbe emelkedve hamarosan eltűnik a szemetek elől.

Az ajtóhoz fordulva elolvasod a fölötte lévő szöveget:

„Kerüld az öt vadászt és félj tőlük,
Álmaidban is inkább menekülj előlük.
Mert az Özvegy lassan fojt meg hálójával,
a Nyíl a magasból ragad el karmával,
a Suhanó az árnyékból ugrik rád,
a Tűz a kincseidre feni fogát.
De aki láb nélkül tekeredik nyakadra,
ő az egyetlen, aki ezt az ajtót kinyithatja."

Most le kell emelned egy másik kulcsot.

Ha a Pókkulcsot választod, lapozz a **252**-re.
Ha a Farkaskulcsot választod, lapozz a **235**-re.
Ha a Saskulcsot választod, lapozz a **75**-re.
Ha a Kígyókulcsot választod, lapozz a **240**-re.

243.

– Ezért elkaplak! – mondja vicsorogva a Jahksa. Felemeli botját, hogy kivédje a támadásodat, és ahogy összecsaptok, szikraeső borítja be a helyiséget.

– Szürke Csillag, ne! – kiált fel Tanith. – Ne küzdj meg vele!

Jahksa

HARCI ÜGYESSÉG 30 SZÍVÓSSÁG 35

Bármikor feladhatod a küzdelmet.

Ha így tennél, lapozz a **218**-ra.
Ha megnyered a csatát, lapozz a **116**-ra.
Ha elveszted a harcot, lapozz a **176**-ra.

244.

A fal tetején látsz egy üvegvízköpőt, mely tökéletesnek tűnik a célra. Gyorsan hozzákötözöd a köteledet, és könnyedén leereszkedsz az utcára. Mivel erősen kellett megkötnöd a kötél túlvégét, hogy le ne ess, nem fogod tudni idelentről kiszabadítani, így kénytelen vagy hátrahagyni. Végigsétálsz a kis utcán, mely hamarosan egy kristálylapokkal kirakott sugárútba torkollik.

Lapozz a **279**-re.

245.

Ez a hely egyszer, régen a démon Steth-Amon, a Hang Mesterének birtoka volt. Ő teremtett minket, Elessineket, hogy éneklő rabszolgái, elkárhozott kórusa legyünk, és sokáig nyögtünk az igája alatt. Övé volt a disszonancia zenéje, melynek célja az volt, hogy magához csábítsa áldozatait, majd az őrületbe kergesse őket. Steth-Amon viszályt és zúgolódást keltett a halandók világaiban, hogy csatlakozzanak hozzá, ahol uralma alatt aztán örök nyomorúság lett a szolgarészük. Mi azonban, az Elessinek, kiötöltünk egy tervet, hogy megdöntsük a hatalmát, mert a zene szépségére, harmóniára vágytunk. Elkészítettük hát a Threnokövet, a némaság eszközét, mert csend nélkül nincs valódi zene. Míg a démon aludt, nyitott szájába helyeztük a követ, és örökre elhallgattattuk. Hangjának ereje nélkül megfagyott, és azóta is ebben a pózban ragadt.

A férfi a fényoszlop közepén álló ocsmány gyermekszobor felé int. *Azért építettük ezt a helyet, hogy itt őrizzük őt, és elneveztük az Üvöltő Isten Palotájának. Minden nap éneklünk előtte, erőt adva a Threnokőnek, hogy az Üvöltő Isten örökké néma maradjon. Minden erőnket ennek a feladatnak az elvégzésére összpontosítjuk, hogy megakadályozzuk a gonosz visszatértét. Ha a követ elmozdítanánk, az Üvöltő Isten szabaddá válna. Akik megbíztak e feladattal, nem tudnak erről, vagy egyszerűen csak nem érdekli őket. Talán az a céljuk, hogy szabadon eresszék az Üvöltő Istent, netán egyszerűen csak a halálodat akarják. Ám van rá mód, hogy teljesítsd a megbízásodat, és egyben nekünk is nagy szolgálatot tegyél.*

Egy újabb alku! – Mit akarsz, hogy tegyek? – kérded.

Vidd magaddal a szobrot, válaszolja az őrző. *Vidd a repülő gépedhez, és vidd el ebből a valóságból. Add a szobrot a Threnokővel együtt az Akadémikusoknak. Had őrizzék ők azt, ahogy tettük eddig mi. Így lenne igazságos.*

Ha elfogadod az őrző ajánlatát, lapozz a **182**-re.
Ha nem bízol benne, inkább rátámadnál, és ellopnád a követ, lapozz a **322**-re.

246.

A torony fala sima és meredek, a mászás pedig rendkívül nehéz. A haladást ezen kívül tovább nehezíti az épület képlékenysége is: a különböző kapaszkodók, melyek bizonyos szögekből díszes domborműnek látszanak, más szögekből teljesen eltűnnek. Végül sikerül felérned egy keskeny peremhez, nagyjából félúton. Most pedig fel kell húznod Tanith-ot, aki eddig lentről aggódott érted.

Dobj egy kockával. Ha nálad van Bölcs Jnana Ezüst Talizmánja, adj 1-et az eredményhez. Ha nálad van a Shianti Mágikus Talizmánja, adj az összeghez 1-et.

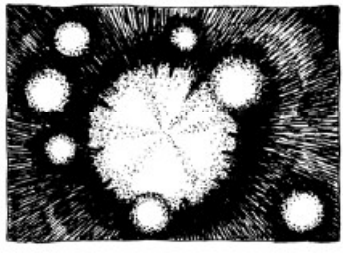
Ha az eredmény 0–4 között van, lapozz a **126**-ra.
Ha az eredmény 5–11 között van, lapozz a **172**-re.

247.

Csillagos égbolt alatt suhantok, ezernyi apró fénypont világít felétek a magasból. Tanith hirtelen megragadja a karodat, és a mélybe mutat, egy kavargó, gázszerű fényörvény felé, mely körül ibolyaszínű szikrák villannak fel. Hirtelen egy hatalmas, úszóhártyás, ház méretű, csillogó zöld bőrű karom bukkan elő a ködből.

Add össze HARCI ÜGYESSÉG és AKARATERŐ pontjaidat.

Ha az eredmény 15 vagy több, lapozz a **325**-re.
Ha az eredmény kevesebb, mint 15, lapozz a **233**-ra.



248.

Rendkívüli ügyességről és gyorsaságról téve tanúbizonyságot még két Elessinnel sikerül végezned. A támadások összesen 3 AKARATERŐ pontodba kerültek. Most már csak egy lény van életben, aki egy kis, ezüst sípot vesz a szájába, majd erősen belefúj. Abban a pillanatban borzalmas sikoly hasít a füledbe. Felkiáltasz a fájdalomtól, ahogy a kegyetlen hang egyenesen az elmédre tör.

Add össze AKARATERŐ és SZÍVÓSSÁG pontjaidat.

Ha az összeg 20 vagy kevesebb, lapozz a **271**-re.
Ha az összeg több, mint 20, lapozz a **284**-re.

249.

A Káosz mestere lehetetlen helyzetbe hozott, ahogy azt szándékolta is. Kénytelen vagy magaddal vinni esküdt ellenségedet, akinek egyetlen célja, hogy megakadályozza küldetésed sikeres beteljesítését.

Tanith-tal együtt, a Jahksával szorosan a nyomotokban indultok el az Étetronhoz. A lény gúnyosan vigyorogva száll be mellétek a kis hajóba. Ahogy a levegőbe emelkedtek, és a Hörgő Hegy felé irányítod a szerkezetet, azon töprengsz, hogyan tudnál megszabadulni esküdt ellenségetektől, aki rosszindulatúan vigyorogva figyel titeket a repülő gépezet túlvégéből.

Nincs túl sok lehetőséged, figyelmedet ugyanis eléggé leköti az Étetron irányítása. Idegeid pattanásig feszülnek. A Jahksa tökéletes helyzetben van ahhoz, hogy megrongálja a hajót, és hagyja, hogy mindannyian a tengerbe vesszetek, és folyamatosan az jár a fejedben, hogy a gonosz teremtmény valószínűleg előre ki tudja találni minden gondolatodat.

A messzeségből viharfelhőket pillantasz meg, melyek nem sok jót sejtetnek. A Jahksa azóta nem szólt semmit, hogy elindultatok, és nem tudod kiverni fejedből a gondolatot, hogy talán ő volt az, aki megidézte ellenetek az elemi vihart.

Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe pillantva keresnél útmutatást, lapozz a **24**-re.
Ha elsajátítottad az Elemi mágia Iskoláját, és ezt az erődet használnád, lapozz a **27**-re.
Ha rátámadnál a Jahksára, lapozz a **148**-ra.
Ha a fenti lehetőségek közül egyikkel sem tudsz vagy akarsz élni, lapozz a **165**-re.

250.

– Csodálatos! Csodálatos! – hangzik fel egy vidám hang. Megfordulva egy alacsony, kövér férfit pillantasz meg, aki egy hosszú, fekete talárt visel. A fickó boldogan mosolyogva áll előtted, a hasán összekulcsolt ujjakkal.

– Ki vagy te? – kérded még mindig kimerülten.

– Zsugonyál vagyok, tudós, professzor és a Kristály Torony nagymestere. Igen, igen… a tanulás tornya ez, a bölcsesség és tudás valódi pillére, való igaz! – Zsebéből előhúz egy drótkeretes szemüveget, amit töpszli orra végére biggyeszt. – Látom, nem vagy egyedül. – Ezzel Tanith-ra hunyorog. – Ez igen örömteli, igen… szép munka, szép munka! Teljesítetted a próbát, te jó leszel. – Azzal az ajtó felé fordul, és izgatottan hadonászni kezd a kezével. – Na gyere, ideje, hogy a többiekkel is találkozz. Ó igen, micsoda boldogság, milyen rendkívül szórakoztató!

A túlbuzgó kisember magában kuncogva elhagyja a szobát. Jobb híján úgy döntesz, hogy egyelőre követitek. Nemsokára egy sötét kis helyiségbe érkeztek, melyet vastag porréteg és tucatnyi pókháló lep be. A levegő áporodott és dohányfüstös, a terem túlvégében pedig, egy jókora karosszékben egy vékony, zilált, Zsugonyállal nagyjából egy magasságú, kidülledt szemű alak ül. Körbenézve észreveszel még néhány hasonló teremtményt, akik mindannyian hasonló magasságúak és öltözékűek.

– Uraim, uraim, vendégünk érkezett, két bátor kalandozó, akik segítettek elhárítani az otthonunkra leselkedő, nyomasztó veszedelmet. Hadd mutassam be…

A férfi kérdőn néz rátok, mire tétován bemutatkozol. – Szürke Csillag vagyok, egy varázsló, a hölgy pedig Tanith.

– Igen, igen, Szürke Csillagot és Tanith-ot – ismétli meg feleslegesen Zsugonyál. – Mi pedig az Akadémikusok vagyunk. Üdvözöllek titeket otthonunkban. – A férfi udvariasan meghajol előtted, példáját pedig követi a koszos kis szoba többi lakója is. Miután kezet ráztál mind a húsz, különös nevű alakkal, vendéglátód dolgozószobájába terel titeket. Itt megosztja veletek a Kristály Torony különleges mivoltának és az Akadémikusok ittlétének titkait.

– Tudósok vagyunk, kedves fiam – kezdi mondókáját. – Feltalálók, kutatók, az ismeretlen vizsgálói. Itt, a Daziarn síkon sikerült álmainkat, ötleteinket, puszta gondolatainkat valósággá tenni. Ennek a helynek ilyen a természete. Az idő, a tér, az anyagi világ minden alaptörvénye, melyek a létezést szabályozzák, mind-mind képlékeny, megváltoztatható, sőt, akár még semmivé is tehető! Ezért döntöttünk úgy, hogy itt telepedünk le. Mások is saját kényük-kedvük szerint változtatták meg daziarni otthonukat, hogy az jobban a kedvükre való legyen. Ez a hely jóságos és gonosz démonok és ördögök lakhelye, akik szintén olyanná tették környezetüket, ami a legjobban idomul hozzájuk. Istenek és társaik is élnek itt, és még náluk is különösebb erők, melyeket el sem tudsz képzelni. A gondolataik, reményeik, félelmeik és szándékaik alkotják világuk alapanyagát. Nem akarjuk sem uralni, sem pedig igánkba hajtani e síkot, melyen élünk, csupán a tornyunkban kívánunk nyugalmat. A Sohasem – a minket körülvevő, alaktalan felhők – a Daziarn sík természetes, gazdátlan, romlatlan formája. Ez az, amit felhasználunk a… kísérleteinkhez.

– A torony körül lévő fekete lyukakról beszélsz? – kérded tőle.

– Igen, igen – válaszol Zsugonyál.

– De miért ilyen veszélyes a torony?

– Hát igen. Először is szeretnélek megnyugtatni, ez nem csupán szórakoztatásunkat szolgálja, és nem is a látogatók iránt érzett utálatunk szüleménye. Azért épült így a torony, hogy próbára tegye mindazok ravaszságát, agyafúrtságát, fortélyosságát és bátorságát, akik úgy döntenek, hogy be akarnának merészkedni.

– És mi lesz azokkal, akik elbuknak? – kérdi rosszallóan Tanith.

Az alacsony férfi feszengve megköszörüli a torkát, majd egy legyintéssel elintézi a kérdést. – Az nem fontos. Ti sikerrel jártatok, és ez a lényeg. Bebizonyítottátok, képesek vagytok nehéz feladatokat teljesíteni.

– Már van egy küldetésem, amit teljesítenem kell – veted közbe. – Nincs időm még egyet felvállalni.

– Azt csak hiszed, ifjúúr. De előbb meg kell értened. A Sohasemben vagy. A Sohasem nem vezet sehová, nem határos semmivel, nincs sehol. A segítségünk nélkül nem fogod tudni elhagyni. Ha elvállalod a feladatot, amivel megbízunk, akkor gondoskodunk róla, hogy szabadon utazhass a Daziarn síkon. Ha elutasítod az ajánlatunkat, akkor itt ragadsz, talán az idők végezetéig is.

– Te most fenyegetsz minket? – kérded, miközben sokat sejtetően felállsz a karosszékedből.

– Dehogy is, dehogy is! – dadogja sietve a tudós. – Csupán tényeket közlök. A Sohasem egy vadon a Daziarn tartományai közt, ám nem úgy köti össze azokat, ahogy a te világodban a hegyek, tengerek vagy utak teszik azt. Mi már rájöttünk az itteni utazás kulcsára, és ha elvállalod, hogy elvégzel számunkra egy egyszerű feladatot, akkor veled is megosztjuk ezt a titkot. – Mikor semmit nem mondasz, Zsugonyál folytatja. – Van itt egy hely, egy üvegváros, az Éneklő város, az Elessinként ismert faj otthona. Azt szeretnénk, ha elmennél ide, és ellopnád tőlük a Threnokövet. Azt beszélik, hogy ebből a kőből folyamatosan dal árad, és segítségével irányítani lehet mindazok érzelmeit, akik a zenét hallják. Az Elessinek gonosz célokra használják ezt a hatalmat, mi csupán meg akarjuk érteni a lényét. Segítenél így a rabigában szenvedőkön, és a mi tudásunk is tovább gyarapodna. Nos, segítesz nekünk, Szürke Csillag?

Ha segítenél az Akadémikusoknak, lapozz a **210**-re.
Ha úgy érzed, hogy vissza kell utasítanod az ajánlatot, lapozz a **282**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe tekintenél, lapozz a **299**-re.

251.

A Káoszmadarak a fejetek fölött köröznek, és miközben Tanith a kulcs fölött kántál, támadásba lendülnek. Ahogy felétek suhannak, az óriás farkas, melyet a lány megidézett, felágaskodik, ám nem elég erős ahhoz, hogy megállítsa az összes bestia rohamát.

Lapozz a **83**-ra.

252.

Leemeled a kampóról a Pókkulcsot, és erősen megragadod. Különös, csípő érzés terjed szét az ujjadból, végig fel a karodon. A Kulcs felragyog, majd egy igazi, tenyérnyi méretű pókká alakul át. Tanith riadtan felsikolt, és mielőtt bármit is tehetnél, éles, szúró fájdalmat érzel a kezedben. A pók mérge alig néhány másodperc alatt szétterjed az ereidben. Vesztesz 8 SZÍVÓSSÁG pontot. A lény ezután elszalad. Ezt a kulcsot elvesztetted.

Ha még életben vagy, a még kampókon lógó kulcsok közül kell választanod egy másikat.

Ha a Saskulcsot választod, lapozz a **75**-re.
Ha a Farkaskulcsot választod, lapozz a **235**-re.
Ha a Kígyókulcsot választod, lapozz a **240**-re.
Ha a Sárkánykulcsot választod, lapozz a **277**-re.

253.

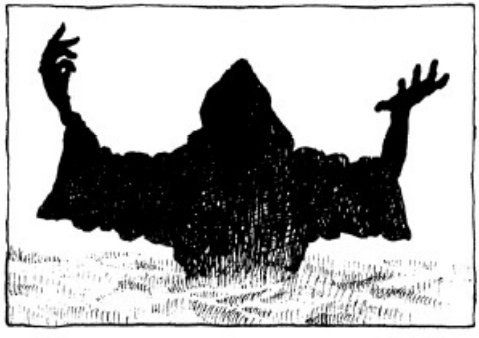
Vesztesz 1 újabb AKARATERŐ pontot. Még erősebben koncentrálsz, halántékod lüktetni kezd a szellemi erőfeszítéstől, ahogy tovább szemezgetsz a Shadakine Birodalomban együtt töltött időtökből. Mikor végre a Suhntól délre vert táborotok emléke következik, ahol a Kleasával szálltatok szembe, a lány elhaló hangon, szipogva motyogni kezd. – Lehetséges? Tényleg te vagy az?

Ha továbbra is fenn akarod tartani a varázslatodat, lapozz a **276**-ra.
Ha inkább feladnád, lapozz a **121**-re.

254.

Az Elessin gyanakvása csak tovább erősödik. Előretartja a kezét, és szigorú, tiszteletet parancsoló hangon ismét beszélni kezd. Úgy tűnik, kapni akar tőled valamit.

Ha felmutatnád neki az Üvegrudat, lapozz a **267**-re.
Ha a Pergament mutatnád fel, lapozz a **289**-re.
Ha az Arany Érmét mutatnád fel, lapozz a **333**-ra.
Ha az Ezüst Érmét mutatnád fel, lapozz a **348**-ra.
Ha a Réz Érmét mutatnád fel, lapozz a **90**-re.



255.

– Engem keresel? – kérdi egy megvető hang. Felpillantva egy feketébe öltözött, csuklyás alakot látsz, aki egy hosszú, fekete botot tart a kezében. Ahogy az alak lassan hátratolja a csuklyát, saját arcod bukkan elő az árnyak közül. – Üdvözöllek, fivérem – nevet rád hűvösen a saját hangod. – Végre találkozunk.

Lapozz a **291**-re.

256.

A lépcsősor előtted van, a bejárat mögötted, a kisebb ajtó tőled balra. Most, hogy eldöntötted, a lépcsősor felé indulnál, el kell döntened, merre lépsz tovább.

Ha a szoba közepén lévő, egy kardot ábrázoló kőlapra lépsz, lapozz a **311**-re.
Ha az előtted lévő, két kardot ábrázoló lapra, lapozz a **40**-re.

257.

Az egyik közelben lévő fekete lyukhoz lépsz. Lepillantva rajta csupán tökéletes, áthatolhatatlan feketeséget látsz. – Talán ezek is átjárók – tippeli Tanith.

Ha a lyukba tennéd a kezedet, lapozz a **323**-ra.
Ha beleugranál az egyikbe, lapozz a **269**-re.
Ha továbbindulnál a Kristály Torony felé, lapozz a **302**-re.
Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és most használni szeretnéd ezt a tudást, lapozz a **337**-re.

258.

Késlekedés nélkül sarkon fordultok, és visszarohantok a lépcsőn. Hátad mögül hallod a hüllő lábának puha csattogását. – Gyorsabban! – lihegi Tanith. – Mindjárt utolér minket!

Ha úgy döntesz, mégis inkább felveszed a harcot a bestiával, lapozz a **308**-ra.
Ha inkább továbbfutnál a tükörszoba felé, lapozz a **321**-re.

259.

Részletesen beszámolsz a férfinak a küldetésedről: az Akadémikusokról, akik fogságba ejtették Tanith-ot a Kristály Toronyban, és arról, hogy vissza kell vinned nekik a Threnokövet. Az őrző türelmesen, időnként bólintva végighallgatja a mondandódat. Mikor végeztél, ő is beavat az ékkő és a különös szobor valódi természetébe.

Lapozz a **245**-re.

260.

A lények rövidesen rád találnak. Az Elessinek dallamos nevetéssel húzzák szét az ágakat, melyek mögött rejtőzködsz. Elég ostobán érzed magad, miközben hagyod, hogy kivezessenek a ligetből. A teremtmények megtalálják az Étetront is, és izgatottan kezdenek csevegni egymás közt, miközben hol a gépezetre, hol pedig az égre mutogatnak. Hamar rájössz, hogy azt szeretnék, ha velük mennél az Éneklő városba.

Ha velük tartanál, lapozz a **30**-ra.
Ha elutasítod a kérésüket, lapozz a **66**-ra.

261.

2 AKARATERŐ pontot felhasználva mágikus tűzbe borítod az ajtót. Ahogy kiszakadnak a forgópántok a helyükről, egy keskeny lépcsősor tárul fel a szemed előtt.

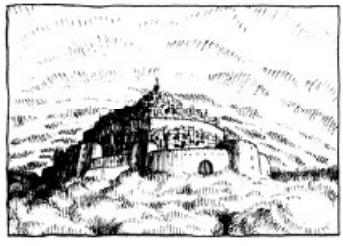
Ha elindulsz lefelé, lapozz a **125**-re.
Ha inkább visszafordulsz a széles lépcsősorhoz, lapozz a **239**-re.

262.

Meglepve tapasztalod, hogy a palota teljesen elhagyatott. Lehetséges, hogy ez valami templomféle épület lehet, ahol csupán időnként gyülekeznek a lények, vagy talán szent hely, ahová csak néhány kiválasztott léphet be.

Ha felmennél az épület előtt emelkedő lépcsősoron, és belépnél a palotába, lapozz a **208**-ra.

Ha inkább megvárnád, míg leszáll az éjszaka, hogy a sötétség leple alatt kutathasd át ezt a helyet, lapozz a **265**-re.



263.

Hevesen dobogó szívvel és felemelt bottal fordulsz meg, készen rá, hogy a szörnyetegre támadj. A hüllő beront a terembe, a következő pillanatban pedig rémület ül a képére. Megpróbál kihátrálni a szobából, de már elkésett. Az egyik tükörben megpillantotta magát, elkapta saját, halálos tekintetét, mely mindent és mindenkit kővé tud változtatni. A bestia önnön fegyverének esett áldozatául. Hamarosan ő is csak egy lesz a kőszobrok között.

Lapozz a **250**-re.

264.

Azonnal a Káosz mesterének udvarában találod magad. A csarnok magas falai fényesen ragyognak, miközben folyamatosan változnak. A helyiség közepén, egy obszidián trónszéken ül a Paradox vidékének tejhatalmú ura. A lény hátborzongató látványt nyújt: egész teste folyamatosan lüktet és formálódik, mind újabb és újabb borzalmas formát öltve magára. Sötét és gyűlöletes teremtményeket, bestiákat és leírhatatlan szörnyűségeket látsz e hatalmas isten alakváltozásai közepette.

– Üdvözöllek az otthonomban! – kiáltja a lény. – Hadd mutassam be a vendégeimet.

Egy sötét köpenyes alak sétál be lezseren a terembe. Fejét csuklya takarja, kezében fekete botot tart. Rögtön mögötte Tanith lépdel, aki támogatóan rád mosolyog.

– Hadd mutassam be Szürke Csillagot, a varázslót.

Összeszorul a szíved. Az alak hirtelen hátraveti a csuklyát, mely alól saját arcképed bukkan elő, és bámul vissza rád. – Üdvözöllek, fivérem – szólal meg tükörképed. – Rég vártam már ezt a találkozást.

Lapozz a **309**-re.

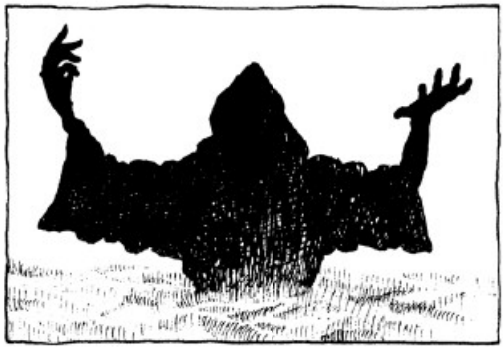
265.

A városban téblábolsz, míg be nem sötétedik, majd visszamész a palotába. Az árnyak közt rejtőzve figyelni kezded az őrt.

Ha Varázslóbotoddal támadnál rá a távolból, lapozz a **120**-ra.
Ha van nálad egy Elmekő, és azt használnád a lény ellen, lapozz a **102**-re.
Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájában, és ennek segítségével jutnál be az épületbe, lapozz a **111**-re.

Ha a fentiek egyikével sem próbálkoznál, hanem inkább megpróbálnál ellopakodni az őr mellett, dobj egy kockával.

Ha az eredmény 0–5 között van, lapozz a **139**-re.
Ha az eredmény 6–9 között van, lapozz a **145**-re.



266.

Ahogy az ajtó felé indulsz, egy vaslap csukódik be előtted, eltorlaszolva ezt a kijáratot. Most már csak egy úton távozhatsz innen. Úgy döntesz, valószínűleg egyszerűbb dolgod lesz arra, mintha a vaslapot próbálnád meg megmozdítani.

Lapozz a **221**-re.

267.

Előveszed az Üvegrudat, bár semmit nem tudsz sem céljáról, sem használatáról. Az őr ránéz a rúdra, majd rád, és mielőtt bármit is tehetnél, előrenyúlva lerántja rólad a csuklyát, mely a fekete hajadat takarja. Azonnal megragad, és néhány másodpercen belül társainak egy nagyobb csapata rohan ki egy kék üvegépületből, hogy bekerítsenek.

Ha megpróbálod kiverekedni magad ebből a helyzetből, lapozz a **313**-ra.
Ha úgy döntesz, jobb megadnod magad, lapozz a **342**-re.

268.

1 AKARATERŐ pontot felhasználva veszélyre utaló nyomokat keresel a jövődben, és tisztán érzed, hogy az ajtót azért zárták be, hogy megakadályozzanak valamit a kiszabadulásban.

Lapozz a **295**-re.

269.

A lyukon át a vaksötétbe lépsz, és zuhanni kezdesz. Sikoltanál, de nem jön ki hang a torkodon. Arra kárhoztattál, hogy az idők végezetéig zuhanj a semmiben az örök némaságban.

Küldetésed itt véget ér.

270.

A fagyott szobor szájából csendes, tompa sikoly hangzik fel, mely egyre erősödik, mígnem borzalmas üvöltéssé nem válik. A fülsértő jajgatást hallva földbe gyökerezik a lábad. Befogod a füleidet, de így sem tudod kizárni a zajt. Megremeg a talaj, az egész épület, és szikladarabok kezdenek lehullani a magasból. Néhány percen belül agyoncsapnak a törmelékek. Kiszabadítottad az Üvöltő Istent, így az Éneklő városnak leáldozott.

Életed és kalandod itt véget ér.

271.

Az Elessi síp üvöltése az utolsó hang, amit valaha is hallasz. Kínlódó fejedet szorítva a földre rogysz.

Életed és kalandod itt véget ér.

272.

Az óriási alak felágaskodik, majd borzalmas és azonnali halált ígérő, fehéren izzó sárkánytűzzel borít be. Hatalmas lángtenger közepette távozol az élők sorából, a sárkány által, melyet pusztulásodra idéztek meg.

Életed és kalandod itt véget ér.

273.

A Jahksa úgy döntött, hogy elhagyja ezt a vidéket, teste pedig a szemed előtt válik semmivé. – Köszönöm, hogy elszórakoztattál, varázslópalánta… – gúnyolódik a lény, miközben eltűnik. – Még találkozunk – mondja elhaló hangon.

– Alig várom – morgod összeszorított fogakkal.

– Gyere, Szürke Csillag – szólal meg Tanith. – Beszélnünk kell Oz-na-Munnal, hogy kiszabaduljunk erről a helyről.

A férfit a kunyhóban találod. Beesett arccal néz fel rád ünnepélyesen. – A gonosz… elment?

– El – mondja Tanith. – Nem fog többé ide visszatérni.

– Helyes. Fogadd együttérzésemet, Szürke Csillag. Borzalmas próbatétel lehet, hogy ilyen ellenséget szereztél magadnak.

– Shasarak a valódi ellenségem – mondod neki –, aki ravasz. Mindannyiunkban van valami, amitől rettegünk. Mi lehetne jobb ellenfél, mint egy lény, aki az én alakomat viseli, ismeri a gondolataimat és előre ki tudja találni minden reakciómat?

– Hallom, hogy a Holdkövet keresed – mondja Oz-na-Mun. Válaszképp bólintasz. – Előkészítettem neked egy térképet. Ennek segítségével eljuthatsz ahhoz az átjáróhoz, mely erről a vidékről a következőbe vezet. Van a közelben egy hegy, a Hörgő Hegy, mely a rajta átfúvó szél jellegzetes hangja után kapta a nevét. Ennek oldalában van egy barlang, ami az átjárót rejti. Ezen át a Béke völgyébe érkezhetsz, melynek lakói bölcsek és kedvesek, és ismerik a Holdkő rejtett otthonának titkát. – A férfi átnyújtja neked a Szövettérképet, melyet a köpenyed belső zsebébe helyezel. (Jegyezd fel ezt a Különleges Tárgyat.)

Búcsút intesz Oz-na-Munnak, és visszatértek az étetronba. Hamarosan a Hörgő Hegy és a kapu felé tartotok, mely a Paradoxból a Béke völgyébe vezet.

Lapozz a **158**-ra.

274.

A kapuhoz lépsz. Az Elessin őr döbbenten néz rád. Mond valamit, de mivel nem érted a beszédét, csak vállat vonsz. A lény nem tűnik fenyegetőnek. Egyszerűen csak meghajol előtted, és karjaival a kapu felé mutatva beinvitál. Veszély jelei után kutatva indulsz el egy széles, kristálylapokkal kirakott sugárúton.

Lapozz a **279**-re.

275.

Belépsz az ajtón. Legnagyobb meglepetésedre egy kör alakú teremben találjátok magatokat, melyet tejfehér fény ragyog be. Nagyot dobban a szíved, mikor felismered, hogy a ragyogás forrása nem más, mint a Holdkő. – Szóval végre rátaláltál – szólal meg egy hang a hátatok mögött. A Jahksa az.

Lapozz a **47**-re.

276.

Minden erődet összeszedve még 1 AKARATERŐ pontot elhasználsz, hogy megpróbálj áttörni a Tanith-ot fogva tartó bűbájon. A hosszas szellemi megpróbáltatásnak fizikai tünetei is jelentkeznek, vesztesz 1 SZÍVÓSSÁG pontot. Lassan emlékeid végéhez érsz, és félsz, hogy nem fogsz tudni célt érni, ám amint felidézed találkozásotokat az Árnyékkapunál, felismerés csillan a szemeiben. – Igaz? – suttogja. – Tényleg igaz? – Remegve talpra kecmereg, és lassú, bizonytalan léptekkel feléd indul. Megáll előtted, és érzed, hogy sikerült áttörnöd az elméjét beborító gáton. Átölelve magadhoz szorítod a lányt.

– Én vagyok – suttogod.

– Szürke Csillag – zokogja. – Azt hittem… csak az elmém rémképe volt… a Fekete Varázsló, úgy nézett ki, mint te. A Kristály Toronyból idehozott. A Káosz mestere megkérdezte, milyen ajándékot szeretnék, és én téged kértelek, Szürke Csillag. Mire a lény azt mondta, hogy a Fekete Varázsló vagy, és ekkor gyűlölet töltötte el a gondolataimat. Én…

277

– Nem kell magyarázkodnod, nincs semmi baj, megértem – mondod. Ekkor a kunyhó kijárata felől felhangzó megvető kuncogástól megfagy a vér az ereidben.

– Milyen megható, milyen kedves. Micsoda megértő lélek. – A gonosz hang gúnyosan felnevet. Ahogy kiszaladsz, egy fekete köpenyes, csuklyás alakot pillantasz meg, aki fekete botot tart a kezében. Az alak lassan, megfontoltan hátrahúzza a csuklyát, mely alól a saját arcképed bukkan elő. Saját szemeid bámulnak rád, mintha csak a tükörbe néznél. – Üdvözöllek, fivérem – hallod keserűen kacagó hangodat. – Végre találkoztunk.

Lapozz a **291**-re.

277.

Leemeled a kulcsot. Ahogy a zárba helyezed, félelmetes hangot hallasz, amitől azonnal megdermedsz. Először szárnyak csapkodását hallod, majd egy óriási árnyék vetül rád. Egy ősi sárkány közeledik feléd! A zöld pikkelyes, szárnyas hüllő borotvaéles fogakkal vicsorogva közeledik feléd a naptalan ég irányából. Pofájából füst fodrozódik, tűzforró lángja megégeti az arcodat. A sárkány pillanatokon belül rád veti magát. Bátran előrelépsz, és felkészülsz e borzalmas kihívásra. – Várj! – kiált feléd Tanith. – Majd én elintézem!

Ha nem foglalkozol Tanith-tal, és felkészülsz a közelharcra, lapozz a **272**-re.
Ha úgy teszel, ahogy a lány kéri, lapozz a **153**-ra.

278.

Ismét a Sohasemben vagy, a kietlen, naptalan ég alatt, a véget nem érő szürke felhősivatagban, mely a láthatárig terjed minden irányban. Hamarosan megpillantod a Kristály Torony ismerős alakját, és a bejárat közelében leszállsz a repülő hajóval. – Zsugonyál! – kiáltasz. – Visszatértem! Gyere és vidd a zsákmányodat. – Kinyílik a torony egyik ablaka, és felbukkan mögötte az Akadémikus ismerős alakja. Tekintete hamuszürke, és úgy remeg, mint a nyárfalevél.

– Menj innen! – kiáltja. – Mást nem adhatunk. A lány… nem a mienk, hogy rendelkezzünk fölötte.

– Én vagyok az, Szürke Csillag – kiáltod. – Nyisd ki az ajtót. Visszahoztam a Threnokövet, ahogy ígértem.

A kisember riadtan és félelemtől reszketve bámul le rád. – De hát… de hát… – dadogja –, de hisz csak most mentél el… megváltoztál, tele voltál sötétséggel és… ez lehetetlen!

– Engedj be, mert nem állok jót magamért! – követeled.

Az ablak becsapódik, majd rövid várakozás után kivágódik a bejárati ajtó. – Tényleg te vagy az? – kérdi kétkedve Zsugonyál.

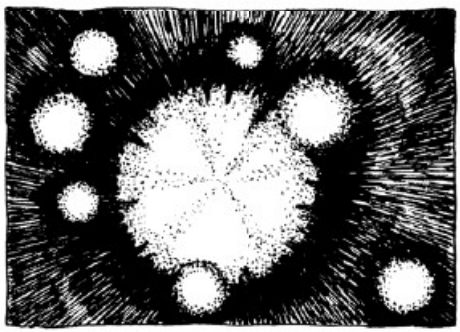
– Mi történt? – kérded dühösen. – Hol van Tanith? Azonnal engedd szabadon!

– Már nincs itt. Te… pontosabban valaki, aki úgy nézett ki, mint te, nemrég érte jött. Nem tudtuk mire vélni a változást, sokkal erősebb voltál, mint előtte. Megijedtünk. És bár nem hoztad vissza a Threnokövet, elengedtük veled a lányt.

279

Hosszas kérdezősködés után nagyjából kitisztul a kép arról, mi is történt, miközben te az Éneklő város vidékén jártál. Úgy tűnik, egy fekete ruhás szakasztott másod érkezett a Kristály Toronyhoz. Gonosz kisugárzása volt, és könnyedén megtörte az Akadémikusokat. Miután a lények átadták Tanith-ot a Fekete Varázslónak, az távozott. Előtte a Paradox vidékéről kérdezősködött és egy Oz-na-Mun nevű, erős kezű alakról. Úgy tűnik, hozzá tartott. Az Akadémikusok elmondják, hogy nem volt járműve, puszta akaraterejével képes volt a vidékek közt utazni.

Ha korábban megáldotta a Gyronómot az Üvöltő Isten őrzője, lapozz a **303**-ra.
Ha nem, lapozz a **314**-re.



279.

Úgy tűnik, elég nagy feltűnést keltett a megjelenésed. Elessinek állnak meg, és bámulnak rád, néhányan követni is kezdenek. Pár gyermek fut oda hozzád, és kezdi rángatni a köpenyedet, a felnőttek közül néhányan hozzád lépnek, és kérdezgetni kezdenek. Válaszul azonban csak semmitmondó vállvonást kapnak.

Lapozz a **238**-ra.

280.

Megkerülöd a gyönyörű várost. Nem találsz másik bejáratot, bár látsz egy olyan falszakaszt, melyet sűrű, kék növényzet nőtt be.

Ha megpróbálsz itt átmászni a falon, lapozz a **48**-ra.
Ha inkább a városkapun át szeretnél bejutni, lapozz a **274**-re.
Ha van nálad egy Elmekő, és ezzel jutnál be észrevétlenül, lapozz a **301**-re.
Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájában, és ezt a tudást használnád fel az észrevétlen bejutásban, lapozz a **294**-re.

281.

A Káoszmadarak körözni kezdenek a lebegő Étetron fölött, miközben Tanith a kulcs fölött kántál. A lények felkészülnek a támadásra, majd riadt visítozás közepette hirtelen szétszélednek. Hozzád hasonlóan ők is meghallották a bőrszárnyak csapkodását. A madarak eszüket vesztve kezdenek menekülni, ahogy az üvöltő sárkány rájuk veti magát. Az Étetron meglendül, miközben a repülő szörnyetegek összecsapnak a magasban.

Lapozz a **290**-re.

282.

– El kell, hogy utasítsam a lehetőséget – mondod Zsugonyálnak. – Sürgős feladat áll előttem. Sokak sorsa függ tőlem.

– Nahát, ez igazán nagy kár – válaszol a tudós. Hirtelen vagy egy tucat kéz ragad meg mindkettőtöket, és mielőtt bármit is tehetnél, kirántják a kezedből a botodat.

– Rákkulcs! – kiált afelé a nyurga alak felé Zsugonyál, aki Tanith szívéhez szorít egy tőrt. – Vigyétek el a lányt.

Próbálsz kiszabadulni a lények szorításából. – Ha egy haja szála is meggörbül…

– Hát persze – szakít félbe Zsugonyál. – Ne aggódj. – Tanith-ot eközben kitaszigálják a dolgozószobából. – Szándékunk csupán annyi, hogy meggyőzzünk róla, hogy a mi feladatunk is igen fontos. Ha azt teszed, amire kérünk, akkor nem esik bántódása.

Gyilkos tekintettel méred végig az alakot. – Rendben van. Úgy látom, nincs más választásom…

– Ez így igaz. Gondoltam, hogy ezzel meg fogunk tudni győzni. Na, gyere velem a laboratóriumba. Ideje, hogy lásd a csodás szerkezetet, ami az Éneklő városba repít majd.

Egy magas plafonú terembe vezetnek, melyet lüktető fény világít be, és ami különös, csillogó fémből készült szerkezetekkel van tele. Rákkulcs is hamarosan felbukkan, valószínűleg már gondoskodott Tanith bilincsbe veréséről.

– Szeretnélek rendesen is bemutatni Rákkulcs úrnak – mondja Zsugonyál. A laboratórium vöröses ragyogásában a férfi dülledt szemei még veszedelmesebbnek tűnnek. – Rákkulcs találta fel ezt a leleményes szerkezetet, mely lehetővé teszi számodra az utazást, nemde, kedves barátom? – Rákkulcs szótlanul bámul rád hatalmas, baljós szemeivel. Lassan pislant egyet, majd valami érthetetlen, hörgő hang kiadása után bólint.

– Ez itt az Étetron – mondja végül Zsugonyál. A labor közepén, egy kis emelvényen egy rendkívül különös kinézetű szerkezet áll.

Lapozz a **286**-ra.

283.

Nem vagy elég erős ahhoz, hogy elbírd a súlyos szobrot. Az Elessinek ijedten felkiáltva feléd szaladnak, hogy átvegyék tőled a terhet, de még mielőtt elérhetnének, a kőszobor kicsúszik a kezedből és hangos reccsenéssel a padlóra zuhan. A Threnokő kiesik a szájából, a lények pedig rettegve a földre vetik magukat.

Lapozz a **270**-re.

284.

Elmédet megtölti az Elessi síp üvöltése. 6 SZÍVÓSSÁG pontot vesztesz. Az utolsó lény hirtelen sarkon fordul, majd visszarohan a városba.

Ha még életben vagy, lapozz a **305**-re.

285.

Tanith-tal az oldaladon a felhők közt nyíló egyik fekete lyukhoz lépsz. Belepillantva néma, mozdulatlan feketeséget láttok.

Ha bedugnád a kezedet a lyukba, lapozz a **329**-re.
Ha inkább beleugranál, lapozz a **269**-re.

286.

Az Étetron semmihez sem hasonlít, amivel eddigi kalandod során találkoztál. A tetejét korlát szegélyezi, alakja leginkább egy tányérra emlékeztet, kivéve hogy a hátsó része csúcsos, mint egy gyík farka. A szerkezet közepén egy üvegkupolát látsz. Ennek tetejéből egy hosszú, fekete rúd áll ki, mely akár egy vitorláshajó árboca is lehetne. A vitorla maga leginkább egy hatalmas denevér szárnyára emlékeztet, és különös anyagból készült, mely csillog, mint a víz, és fémnek tűnik, ám érintése szövetre emlékeztet. A kupolát közelebbről megvizsgálva látod, hogy szürkésfehér ködöt takar.

– Ez a Daziarn sík nyers anyaga, mely a jármű energiáját adja – magyarázza Rákkulcs. – Enélkül a hajó lezuhan, mint egy darab kő. A kanyarodáshoz ezt a kart kell használnod. Ha meghúzod, felemelkedik, ha eltolod, akkor lesüllyed. Balra és jobbra tolva kanyarodik. Ha több energiát akarsz kivonni az üvegkupolából, akkor ezt a fémrudat kell megnyomnod a lábaddal. Ha lassabban akarsz menni, akkor vissza kell engedned. Ha nem nyomod, akkor a gépezet egy helyben fog lebegni. Ha ilyenkor tolod balra vagy jobbra a kart, akkor a tengelye körül fog forogni. Vigyázz, mert ezek nagyon érzékeny műszerek. Elég csak kicsit mozgatnod őket, hogy irányítsd a hajót.

Mikor Rákkulcs már úgy érzi, hogy jól megismerted az irányítószerkezetet, bemutat egy másik Akadémikusnak, bizonyos Ravaszkoponyának, aki egy vörös és sárga fémből készült, ragyogó gömböt ad át neked. – Ez egy Gyronóm. A Daziarn síkon nincs észak, dél, kelet vagy nyugat, sem pedig idő, legalábbis nem olyan értelemben, ahogy hozzá lennél szokva.

Csupán ennek a szerkezetnek a segítségével tudsz rátalálni az Éneklő városra. Ha előveszed, és a város felé tartasz, akkor éles hang fog kijönni belőle. Minél hangosabb ez a hang, annál jobb az irányod. Hogy visszatérj a Kristály Toronyhoz, a szerkezetnek teljesen némának kell lennie. Nagyon pontos, én magam találtam fel – mondja büszkén. Átveszed ezt a Különleges Tárgyat, majd a zsebedbe süllyeszted.

Hamarosan készen állsz az indulásra. Az Akadémikusok a következő tárgyakat adják át neked, hogy teljesíthesd a feladatodat:

Rövid Kard (az öveden lógó hüvelyben tartod)
Erős Kötél (a Hátizsákodba teheted)
Gyógyital (4 elvesztett SZÍVÓSSÁG pontot állít vissza ha megiszod; a Hátizsákodban kell cipelned)
Hátizsák
Dárda (a kezedben kell hordanod)

Ahogy felmászol az Étetronra, kinyitják a laboratórium egyik óriási dupla ablakát. Eloldják a hajót rögzítő köteleket, az üvegkupola pedig kísérteties fénnyel felragyog. Irányításod alatt a szerkezet előreindul, és finoman kisiklasz a Kristály Torony ablakán át. Szétnézel a Sohasem kietlen, unalmas táján, a különös naptalan égen és a hatalmas, véget nem érő felhőtengeren. Óvatosan megnyomod a lábrudat, mire a szerkezet gyorsulni kezd. Előveszed a Gyronómot. A kis labda eleinte néma, majd ahogy lassan eltávolodsz a toronytól, sípolni kezd. Körbeforgatod a gépezetet, és döbbenten tapasztalod, hogy a hang akkor a legerősebb, amikor lefelé, a felhők irányába fordítod a hajót.

Ha leereszkednél, lapozz a **135**-re.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe tekintenél útmutatásért, lapozz a **147**-re.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és így szeretnél többet megtudni a különös iránymutató szerkezetről, lapozz a **152**-re.

287.

Tanith hangos kiáltással siet a segítségedre. A Magri Anyától és a Shadakine Wytch-től tanultak segítségével megment a farkas további támadásaitól. Parancsára a bestia behúzott farokkal visszasunnyog a sötétbe.

Most pedig választanod kell a még a kampókon lógó kulcsok közül. Csak az egyik segít bejutni a Kristály Toronyba.

Ha a Pókkulcsot választod, lapozz a **252**-re.
Ha a Saskulcsot választod, lapozz a **75**-re.
Ha a Sárkánykulcsot választod, lapozz a **277**-re.
Ha a Kígyókulcsot választod, lapozz a **240**-re.

288.

Vesztesz 2 AKARATERŐ pontot, miközben Prófétikus Erőidre koncentrálsz. Hamarosan eljutsz Oz-na-Mun otthonához. A férfi egy rozoga fakunyhóban él, egy kis, kiszáradt csalitos közepén. A közelben egy vérvörös földdel teli vermet látsz. Földre teszed az Étetront, és az alak nevét kiáltod.

Lapozz a **12**-re.

289.

Felmutatod az őrnek a Pergament. A lény rád bámul, majd gyors mozdulattal lerántja rólad a csuklyát, felfedve fekete hajadat. Az Elessin felkiált, és megragadja a karodat. Néhány másodperccel később vagy egy tucat társa ront elő az egyik közeli, kék üvegépületből, mely a kapu mellett emelkedik. Hamar körbevesznek.

Ha megpróbálod kiverekedni magad ebből a helyzetből, lapozz a **313**-ra.
Ha inkább megadod magad, lapozz a **342**-re.

290.

Az egyik döglött Káoszmadár teteme az Étetronnak ütközik, mire a hajó pörögve meglendül. A korlátba kapaszkodva figyeled, ahogy a repülő szerkezet a Trianon felé közeledik, majd belecsapódik, törött deszkákat és gépdarabokat szórva szanaszét.

Dobj egy kockával, és add az eredményhez AKARATERŐ pontjaid számát.

Ha az összeg 9 vagy több, lapozz a **304**-re.
Ha az összeg kisebb, mint 9, lapozz a **83**-ra.

291.

A veled szemben álló lény egy Jahksa, Shasarak egyik teremtménye: egy jelenés, mely egy élő lélek alakját veszi fel, ebben az esetben a tiédet. – Csak nem félsz, Szürke Csillag? – gúnyolódik a Jahksa. – Nincs mitől félned, csak saját magadtól – nevetgél.

Tanith bukkan fel a kunyhó ajtajában, és néz zavartan kettőtökre. Meginog, mintha csak elájulna, mire gyorsan mellésietsz. A Jahksa megvetően felhorkant. – Milyen gyenge is vagy te. Kicsinyes barátságok, hűség, nemes küldetésed a Shianti kövéért... mégis hogyan remélheted, hogy ilyen gyengén legyőzheted a Wytch-királyt, aki rendelkezik a Shianti minden hatalmával, de túllépett ostoba, korlátolt tanításaikon?

– Ezek az erősségeim is, Jahksa – válaszolod hűvösen.

A lény eléd köp. – Ezt gondolom az erődről, varázslópalánta. – Képmásod hátat fordít neked, majd nagy ívben meglendítve a botját feléd perdül. Számítottál egy ilyen támadásra, így idejében fel tudod kapni a Varázslóbotodat, hogy kivédd a csapást. Ahogy fegyvereitek összecsapnak, mágikus szikrák szökkennek.

Ha meg akarsz küzdeni a Jahksával, lapozz a **123**-ra.
Ha inkább elkerülnéd a küzdelmet, lapozz a **131**-re.

292.

A torony fala sima és meredek, a mászás pedig rendkívül nehéz. A haladást ezen kívül tovább nehezíti az épület képlékenysége is: a különböző kapaszkodók, melyek bizonyos szögekből díszes domborműnek látszanak, más szögekből teljesen eltűnnek.

Épp, ahogy az egyik ilyen eltűnő kapaszkodó felé nyúlsz, megcsúszik a lábad, és lezuhansz. A becsapódás ereje azonnal végez veled.

Életed és kalandod itt véget ér.

293.

Tanith egy közeli Laumspur bokorcsoport felé int. Tudod, hogy ez a növény gyógyító erővel bír, így mielőtt továbbindulnál, elrágcsálsz egy friss virágot – nyersz 4 SZÍVÓSSÁG pontot.

Ahogy leszáll az éjszaka, ti még mindig a dombok közt bolyongtok. Bár a távolban már feltűnnek egy település fényei, úgy döntötök, hogy a vaksötétben botorkálás helyett inkább tábort vertek, és ezen a meleg, száraz tájon töltitek az estét.

Lapozz a **324**-re.

294.

2 AKARATERŐ pontot felhasználva mágikus leplet bocsájtasz az Elessin elméje köré, hogy ne vegye észre, ahogy ellopakodsz mellette. Előóvakodsz a bokorból, majd behatolsz a városba. Az őr megbűvölve bámul üveges tekintettel továbbra is előre.

Lapozz a **279**-re.

295.

Az ajtó hangos nyikorgással tárul fel, mely mögül egy hatalmas, barna bőrű hüllő lép ki. Két satnya mellső végtagja van, melyek ötujjú kezekben végződnek, arca közepén pedig egyetlen nagy, közömbös szem pislog.

Ha sarkon fordulva menekülőre fogod, lapozz a **258**-ra.
Ha megveted a lábad, és szembeszállsz a lénnyel, lapozz a **328**-ra.

296.

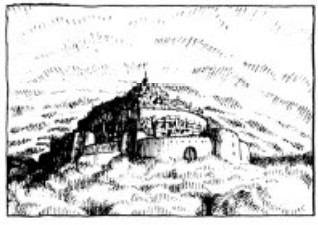
A vicsorgó farkas rád ugrik, és a földre teper. Első erőteljes harapása 6 SZÍVÓSSÁG pontodba kerül. Ha még mindig életben vagy, most felveheted a küzdelmet a bestiával.

Óriás Farkas

HARCI ÜGYESSÉG 20 SZÍVÓSSÁG 26

Ha a harmadik kör végén még életben van az ellenfeled, azonnal lapozz a **287**-re.

Ha sikerül ennyi idő alatt végezned vele, lapozz a **106**-ra.



297.

A szobor súlya alatt görnyedve a kijárat felé indulsz. A rettegő Elessinek elhátrálva hagyják, hogy távozz, arcukra félelmet látsz kiülni. Elhagyod a palotát, majd nyugtalanul végignézel a hosszú lépcsősoron, mely levezet az utcára.

Kérlek, állj meg, könyörög a hang a fejedben. *Nem akarunk ártani neked… Őrültség, amit most művelsz!*

Ha úgy teszel, ahogy a férfi kéri, lapozz a **4**-re.

Ha nem bízol az Elessinekben, és eltökélten továbbmész, lapozz a **22**-re.

298.

A folyosón továbbindulva végül egy lépcsősor aljához értek. Felsiettek, amíg egy újabb lépcsőfordulóhoz nem értek. Innen egy megerősített vasajtó nyílik, mely zárva van ugyan, de a kulcsot a zárban felejtették.

Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és most a jövőbe szeretnél kémlelni, lapozz a **268**-ra.
Ha nem, lapozz a **295**-re.

299.

Nem igazán vagy biztos benne, mit is tervez Zsugonyál, így profetikus hatalmadat használva próbálsz többet megtudni a kisember ajánlatával kapcsolatban. 1 AKARATERŐ pontot felhasználva a lény szándékaira koncentrálsz. Érzed, hogy a szavak mögött igazság és hazugság egyaránt megbújnak, de abban is biztos vagy, hogy nem jelent számodra fizikai fenyegetést.

Ha 1 újabb AKARATERŐ pontot felhasználva még messzebbre tekintesz a jövőbe, hogy megtudd, milyen lehetséges sorsok várnak rád, lapozz a **317**-re.
Ha elutasítod az ajánlatot, lapozz a **282**-re.
Ha elfogadod azt, lapozz a **210**-re.

300.

Végigvezeted az Étetront egy sötét járaton, mely a hegy mélyébe vezet, és ami épp csak olyan széles, hogy elférjetek benne. Kísérteties, hörgő hang tölti be a levegőt, ahogy a szél elsuhan mellettetek, és hamar megérted, honnan kapta a nevét ez a hely. Nemsokára fény bukkan fel a folyosóban, és ahogy közelebb érsz, ragyogó vízfüggönyt pillantasz meg magad előtt. Ez lesz a Béke völgyébe vezető átjáró.

Lapozz a **346**-ra.

301.

Előveszed a vörös ékkövet, és beleöntöd gondolataidat. 1 AKARATERŐ pontot felhasználva sikerül annyira eltompítanod az Elessin elméjét, hogy ne vegye észre, amikor elmész mellette. Ezután előosonsz a bokorból, majd át a kapun. Az őr üres tekintettel bámul tovább maga elé.

Lapozz a **279**-re.

302.

Hamarosan a magas torony előtt állsz. Különös, fekete fala földöntúli fénnyel ragyog, ami egyszerre bámulatos és aggasztó. Nem látsz ajtót, fejmagasság fölött azonban egy fémtábla látszik, rajta különös írásjelekkel. – Mit ír? – kérdi Tanith.

– Nem tudom – válaszolod. – Ezt a nyelvet nem ismerem fel. – Ám miközben beszélsz, a fémlapon lévő szöveg elkezd átalakulni, és hamarosan számodra is olvasható nyelven jelenik meg egy szöveg:

„Innen dél, nyugat, észak,
Majd kelet és ismét csak dél,
Körre szólal meg a csengő,
És tárul fel az eltűnő kapu.”

Eltöprengsz a különös szavakon, miközben próbálsz valami értelmeset kihámozni belőlük. – Talán egy feladvány? – kérdi Tanith.

Ha a torony bal oldalán kezdesz el titkos ajtót keresni, lapozz a **84**-re.
Ha a jobb oldalán, lapozz a **23**-ra.
Ha jártas vagy a Pszichomancia Iskolájában, és ezt az erőt használnád, lapozz a **70**-re.
Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és a jövőbe pillantanál, lapozz a **347**-re.

303.

Gyorsan lerángatod az Étetronról az Üvöltő Isten szobrát, majd ismét felmászol a járgányra. Teljes sebességgel a levegőbe emelkedsz. Bizsergő érzés tudatja veled, hogy hamarosan el fogod hagyni a Sohasemet. Még egyszer, utoljára visszanézel a Kristály Toronyra. Fagyos sikolyt hallasz, mely egyre hangosabbá és hangosabbá válik, miközben az építmény a szemed előtt omlik porrá. Hirtelen rádöbbensz, hogy nem figyelmeztetted az Akadémikusokat az Üvöltő Isten jelentette veszedelemre. Az egyikük bizonyára kivette a szájából a Threnokövet, és kiszabadította a démont. De most már nem tudsz segíteni rajtuk, és nemsokára átléped a Paradox határát.

Lapozz a **174**-re.

304.

Az ütközés ereje a levegőbe taszít, majd egy erős kéz ragad meg: Tanith elkapott. Erősen fog, és végül sikerül felhúznia a Trianonra. – Hogy jutunk be? – kérdi tőled.

Lapozz a **215**-re.

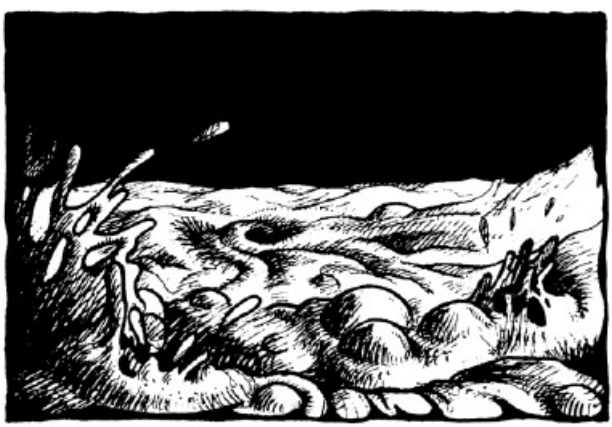
305.

Átkutatod a körülötted heverő holttesteket. Az eddigi megpróbáltatások eléggé kimerítettek, füledben még mindig hallod a síp visító hangját, és túlságosan is kimerült vagy ahhoz, hogy a túlélő üldözésére indulj. Ehelyett inkább a testek átkutatására koncentrálsz. A következő tárgyakat találod:

3 Elessin Síp
3 Smaragd Medál
1 Pergamen Elessin írással
1 Ezüst Érme
1 Arany Érme
1 Réz Érme
1 Üvegrúd

A fentiek közül bármit magaddal vihetsz. Az érméket a köpenyed zsebébe teheted, az egyik Smaragd Medált pedig a nyakadba akaszthatod, minden mást azonban a Hátizsákodba kell tenned.

Lapozz a **332**-re.



306.

Megköszönöd a völgybéliek kedvességét, de ragaszkodsz hozzá, hogy küldetésed sürgős és nem tűr halasztást. Mikor megkéred őket, hogy mutassák meg, hol találod a Holdkő vidékére vezető átjárót, a falusiak boldogan teljesítik a kérésedet. Aznap este az Ezüst tóhoz vezetnek, ami a magas hegycsúcsok között terül el. Utasítanak, hogy Tanith-tal együtt szálljatok az Étetronnal a víz fölé. Ahogy telik az éjszaka, a hold egyre magasabbra kúszik az égen, a vízfelszínt gyönyörű, ragyogó fény világítja be, mintha csak simára csiszolt ezüsttükröt látnál. Ekkor utasítanak téged, hogy repüljetek be a vízbe, ugyanis a tó maga az átjáró, a hold fénye és ereje pedig a kulcs, mely azt nyitja.

Úgy teszel, ahogy kérnek, és mikor átsuhantok a felszínen, víz helyett csupán egy harmatvékony hártyán hatoltok át.

Lapozz a **247**-re.

307.

Ahogy a kapuhoz lépsz, az őr hozzád szól különös nyelvén. – *Meski?*

Ijedtedben görcsbe szorul a gyomrod, miközben próbálsz rájönni, mit is akarhat.

Ha felé biccentesz, és továbbmész, lapozz a **38**-ra.
Ha tagadóan megrázod a fejedet, és továbbmész, lapozz az **52**-re.
Ha hátramutatnál, lapozz a **95**-re.
Ha nem mondasz semmit, csak besietsz a kapun, lapozz a **157**-re.

308.

Harcra készen felemeled a botodat, majd a bestia felé fordulsz. A lény hideg, halálos szemének első pillantásától azonban ott helyben kővé dermedsz.

Életed és kalandod itt véget ér.

309.

A Káosz mesterének rekedtes kacagása tölti be a termet, miközben döbbent tekintetedet bámulja. – Hát nem mulatságos? – bömböli.

Ikredet figyelve gonosz aurát érzel körülötte. A lény Shasarak teremtménye, akit azért küldött, hogy megakadályozza, hogy megszerezd a Holdkövet. A Shianti nyelvben az ilyen szörnyetegeket Jahksának hívják, mely egy élő teremtmény lelki kivetülése, a természet rendjének megerőszakolása, a gonosz eszköze. Nem rendelkeznek olyan emberi érzelmekkel, mint a bűntudat, a megbánás vagy a szomorúság, nincs sem lelkiismerete, sem pedig erkölcse, lényegében csupán egy hidegvérű gyilkos.

– Most pedig – folytatja a Káosz mestere, mikor nevetésének visszhangjai végül elhalnak –, mondd el, mit keresel? – alaposan megfontolod, hogy mit is kérj tőle.

Ha nálad van a Hörgő Hegy térképe, és azt kéred, hogy adja vissza neked Tanith-ot, lapozz a **20**-ra.

Ha nincs nálad a térkép, és a lányon kívül az a tudás érdekel, hogy hogyan tudnál a Holdkövet őrző vidékre jutni, lapozz a **62**-re.

310.

A fehéren ragyogó láthatár egy szívdobbanásnyi idő alatt mintha kifordulna önmagából, a közelebbi és távolabbi sarkai váratlanul helyet cserélnek. Ezután erős rántást érzel, és egy ragyogó fénynyalábon át egy tiszta, napfényes égbolt alá kerülsz. Szél kap az arcodba, az alattad elterülő dombok pedig zölden és üdén hullámoznak tova, mintha ismét csak Magnamundon járnál. Az erős széllöketek jobbra-balra dobálják az Étetront, miközben te próbálod visszanyerni fölötte az irányítást. Az elmúlt néhány perc élményeitől még mindig kábán próbálod ügyetlenül földre tenni a gépezetet.

Dobj egy kockával. Ha nálad van a Shainti Mágikus Talizmánja, adj az eredményhez 2-t.

Ha az összeg 0–3 között van, lapozz a **13**-ra.
Ha az összeg 4–11 között van, lapozz a **77**-re.

311.

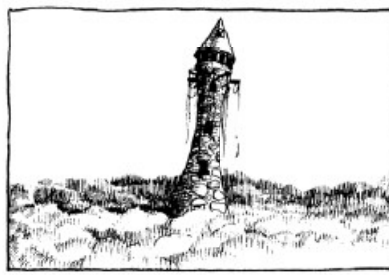
Pontosan a terem közepén állsz. Idegesen pillantasz fel a fejed fölött lógó, halálos kardpengékre. A lépcsősor felé nézel, a kis ajtó a balod felől nyílik, a főbejárat pedig a hátad mögül.

Ha előre lépnél, egy két kardot ábrázoló kőlapra, lapozz a **7**-re.
Ha átlósan balra, egy egy kardot ábrázoló lapra, lapozz a **89**-re.
Ha átlósan jobbra, egy szintén egy kardos lapra, lapozz a **11**-re.
Ha balra indulnál, az ajtó felé, egy két kardot ábrázoló kőlapra lépve, lapozz a **349**-re.

312.

A sav rendkívül hatásos. Óvatosan ráöntöd a zárra, és elégedetten nézed, amint a fém fortyogni és füstölögni kezd, mintha csak olvadt láva lenne. A zárszerkezet hamarosan teljesen megsemmisül. Belököd az ajtót, mely egy keskeny, lefelé vezető lépcsősorra nyílik, melynek vége feketeségbe burkolózik.

Ha elindulsz a lépcsőn, lapozz a **125**-re.
Ha a szélesebb lépcsősor felé indulnál egy olyan kőlapra lépve, melyen egy kard képe van, lapozz a **89**-re.
Ha egy két karddal díszített kőlapra lépnél, lapozz a **349**-re.



313.

Ellenfeleid jókora túlerőben vannak, legalább tízen néznek veled farkasszemet. 1 AKARATERŐ pontot felhasználva botod gyors csapásával sikerül végezned az egyik Elessinnel, a többiek azonban meg sem próbálnak ellentámadásba lendülni. Egyikük elővesz egy ezüst sípot, melyet a szájához emel, majd belefúj. Kegyetlen fájdalom hasít az elmédbe, és a keserves fájdalomtól a földre rogysz. Vesztesz 6 SZÍVÓSSÁG pontot.

Ha még életben vagy, lapozz a **18**-ra.

314.

Megragadod Zsugonyál vállait. – Hogy jutok el a Paradox vidékére? – kérded, miközben erősen megrángatod. – Hogyan? – kérded ismét, valamivel erőteljesebben.

A férfi kábán így felel: – Átalakítjuk a Gyronómot. Kell hozzá egy kis idő.

– Nincs időm. Lehet, hogy a csaló már végzett vele.

– Sietünk, ahogy tudunk – válaszol Zsugonyál, majd elrohan, hogy nekilásson a munkának.

Csigalassúsággal telik az idő. Fel-alá járkálsz a szobában, míg Zsugonyál és Ravaszkoponya vissza nem tér a módosított Gyronómmal, és ki nem kísérnek az Étetronhoz. Gyorsan lerángatod az Üvöltő Isten szobrát, és a torony lába elé lököd, majd késlekedés nélkül a levegőbe emelkedsz.

Épp mikor megérzed a bizsergő érzést, mely jelzi, hogy hamarosan átlépsz egy vidék határán, borzalmas sikoltást hallasz a távolból. A nyögő sikolyt hallva megfagy a vér az ereidben. Visszapillantva látod, ahogy a Kristály Torony leomlik. Hirtelen rádöbbensz, hogy nem figyelmezted az Akadémikusokat az Üvöltő Isten jelentette veszélyről. Az egyikük biztosan kivette a Threnokövet a szájából. Most már semmit sem tehetsz értük. Ahogy előrenézel, különös látvány, a Paradox vidéke tárul a szemed elé.

Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájának tanaiban, lapozz a **14**-re.
Ha nem, lapozz a **32**-re.

315.

Az Éneklő város felé közeledve csodálattal adózva bámulod a napfényben ragyogó üvegablakokat. Kecsesen kanyargó tornyok emelkednek az ég felé, a távolból pedig számtalan apró harang csilingelése vegyül a lágy basszussal és tiszta, leheletfinoman suttogó szopránnal. A pompás település látványa teljesen elkábít. Az Akadémikusok azt mondták, hogy az Elessinek kegyetlen teremtmények, városuk azonban tisztaságról és fejlett civilizációról tanúskodik

Ahogy a kapu felé tartasz, egy Elessint veszel észre az ívelt kristálykapu alatt. Nem látsz nála fegyvert, ám úgy masírozik fel és alá, mintha csak egy őr lenne. Még nem vett észre.

Ha ezen a kapun át lépnél be a városba, lapozz a **274**-re.
Ha megpróbálsz egy másik bejáratot keresni, lapozz a **280**-ra.
Ha van nálad egy Elmekő, és annak segítségével osonnál el az őr mellett feltűnés nélkül, lapozz a **301**-re.
Ha jártas vagy a Bűbáj Iskolájában, és ezt a tudást használva jutnál be a településre, lapozz a **294**-re.

316.

Én vagyok az Üvöltő Isten őrzője, hallod ismét a férfi hangját, mely dallamosan cseng a fejedben. *Mielőtt folytatnád ezt a bolondságot, hadd mondjam el neked, mi is az, amit ellopni készülsz. Fogalmad sincs róla, mekkora veszélynek teszed ki magad.*

Ha úgy teszel, ahogy a férfi kér, lapozz a **245**-re.
Ha nem bízol benne, lapozz a **209**-re.

317.

Egy dologban biztos vagy: Zsugonyál igazat beszélt akkor, amikor azt mondta, hogy a segítsége nélkül nem fogod tudni elhagyni a Sohasem vidékét, és hacsak nem egyezel bele, hogy teljesíted a feladatot, amit rád akarnak bízni, nem fogsz tudni rátalálni a Holdkőre sem. Látod, amint egymagadban állsz egy különös, vitorlás, közepén üvegkupolás gépezetben. Azon töprengsz, vajon mi lett Tanith-tal, és hogy miért utazol egymagadban. A jövő titkának felfedése 1 AKARATERŐ pontodba került.

Kétségekkel és bizonytalansággal teli elmével vonakodva beleegyezel, hogy ellopd a Threnokövet. – Remek, remek, csodálatos – ujjong Zsugonyál. – Akkor gyere velem a laboratóriumba.

Tanith megrázza a fejét, szeméből szinte süt az Akadémikusok iránt érzett ellenszenve és bizalmatlansága.

Lapozz a **105**-re.

318.

Lassan és óvatosan lépsz rá a választott kőlapra. Mikor semmi nem történik, megkönnyebbülten felsóhajtasz.

Ha most az ajtó előtt lévő, egy kardot ábrázoló kőre lépnél, lapozz a **118**-ra.
Ha az előtted lévő, két karddal díszített kőre, lapozz a **349**-re.
Ha az átlósan jobbra és előre lévőre, melyen egy kard van, lapozz a **311**-re.

319.

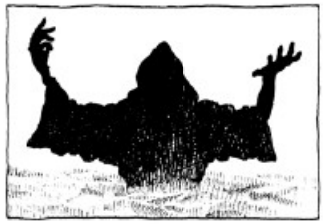
A felsorolt anyagok, amennyiben összemorzsolod, gondosan elkevered majd felmelegíted őket, egy fémet gyorsan kikezdő savvá állnak össze. Ha nincs nálad Tűzszerszám, 1 AKARATERŐ pontba kerül, hogy felmelegítsd az elegyet. Ha van nálad egy üres üvegcse, későbbre eltehetsz egy adag Ezeran Savat (vagy a Gyógyfüves Erszényedben, vagy a Hátizsákodban kell vinned az anyagot). Ha nincs üveged, úgy kénytelen vagy most felhasználni az összes savat a záron.

Lapozz a **312**-re.

320.

Az ajtó nyitva áll előtted.

Ha most szétnéznél, mi van mögötte, lapozz a **125**-re.
Ha inkább nem, és a széles lépcsősorhoz mennél, lapozz a **239**-re.



321.

Teljes erőbedobással rohansz tovább, le a lépcsősoron, majd végig a szobrokkal teli folyosón. Tanith-tal a nyomodban rontasz be a tükrök termébe. Elborzadva veszed észre, hogy az innen kivezető ajtó helyén most egy súlyos vaslemez áll. Nincs más választásod, minthogy szembefordulj a szörnyeteggel.

Lapozz a **263**-ra.

322.

Elszánt kiáltással veted rá magad az Elessinre. A férfi a padlóra zuhan, ahol birkózni kezdek egymással.

Elessin Vezér

HARCI ÜGYESSÉG 12 SZÍVÓSSÁG 25

Ha a harmadik kör végéig nem sikerült végezned ellenfeleddel, több SZÍVÓSSÁG pontod van, mint neki, és felhagynál a harccal, lapozz a **99**-re.
Ha végzel ellenfeleddel, lapozz a **107**-re.

323.

Letérdelsz, és óvatosan átdugod az egyik kezedet a felhők közt tátongó különös, fekete résen. Ahogy kézfejed eltűnik, gyorsan ki is rántod onnan. Nem látsz rajta semmiféle sebesülést. Kicsit olyan a hatás, mintha a lyukon át elhagytad volna ezt a valóságot.

Ha beleugrasz a lyukba, lapozz a **269**-re.
Ha inkább egy másik fekete lyukat néznél meg közelebbről, lapozz a **119**-re.
Ha úgy döntesz, hogy a Kristály Torony felé indulsz, lapozz a **302**-re.
Ha elsajátítottad a Prófécia Iskoláját, és ezt a tudást használnád, lapozz a **337**-re.

324.

Az éjszaka eseménytelenül telik el. Az alvás felfrissített – nyersz 2 SZÍVÓSSÁG és 1 AKARATERŐ pontot. Ahogy továbbindultok a völgy felé, ismerős nyugtalanság kezd erőt venni rajtad.

Ha azonnal továbbindulnál, lapozz a **228**-ra.
Ha jártas vagy a Prófécia Iskolájában, és a jövőbe pillantanál, lapozz a **236**-ra.

325.

A hártyás karom végighasítja az Étetron oldalát, gyors reflexeidnek köszönhetően azonban sikerül elkerülnötök a biztos halált. Ahogy a szörnyűséges végtag visszahúzódik a ködbe, Tanith a középen emelkedő üvegkupolára mutat, mely alatt a Sohasem felhőit tároljátok – és amin most egy jókora repedés jelent meg. Az Étetron lassan a kavargó ismeretlen felé kezd ereszkedni.

Váratlanul félelmetes üvöltés hangzik fel, és hét vak fej bukkan elő hosszú, kecses nyaknyúlványokon, melyek úgy lengenek mint hatalmasra nőtt virágok a lágy szellőben. A hét, méteres nyúlványokon ülő szájakban borotvaéles fogakat látsz, melyek a sötétben tapogatózva próbálnak rád találni. Az egyik óriási fej pár méternyire közelít meg titeket, és az éhes pofa felétek kezd tátogni.

Ha botoddal támadnál rá a lényre, lapozz a **194**-re.
Ha inkább átrepülnél a hosszú nyakú szörnyetegek közt, lapozz a **171**-re.

326.

Két határozott ütéssel sikerül kiszabadulnod. A harmadik riadt kiáltással hátrál el tőled, meglendített botod csapása azonban azonnal végez vele. 3 AKARATERŐ pontot használtál fel a támadásra. A negyedik lény egy kecses, ezüst sípot vesz elő, és amint megfújja, üvöltő fájdalom hasít a fejedbe, mely mintha egyenesen az elmédet marcangolná szét.

Add össze AKARATERŐ és SZÍVÓSSÁG pontjaidat.

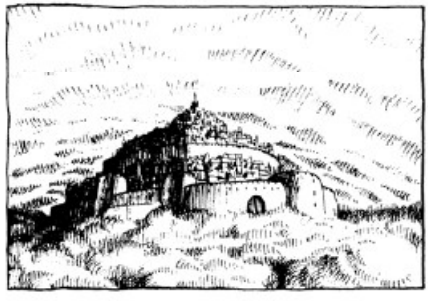
Ha az összeg 20 vagy kisebb, lapozz a **271**-re.
Ha az összeg nagyobb, mint 20, lapozz a **284**-re.

327.

Úgy érzed, mintha egy örökkévalóság óta repülnél a Káosz tengere fölött. Végül megpillantasz egy kopár, fekete sziklaszirtet. Megnöveled az Étetron sebességét, és nemsokára szilárd talaj felett suhansz tovább.

A jellegtelen tájon feltűnik egy jókora kőfejtő, melyet a vérvörös talajba ástak. Alacsonyan repülsz tovább, és ahogy megvizsgálod a helyet, egy kiszáradt csalitos közepén feltűnik egy kis fakunyhó. Úgy döntesz, leszállsz és szétnézel itt.

Lapozz a **12**-re.



328.

Bátran szembeszállsz a lénnyel, készen rá, hogy hárítsd a rohamát. Ellenfeled azonban csak rád mered halálos pillantásával, és azonnal kővé dermeszt.

Életed és kalandod itt véget ér.

329.

Térdre ereszkedsz, majd óvatosan beledugod a kezedet a lyukba. Ahogy teljesen eltűnik a kézfejed, azonnal visszarántod. Nem látsz rajta semmilyen sebesülést.

Ha beleugranál a lyukba, lapozz a **269**-re.
Ha inkább visszatérnél a Kristály Toronyhoz, és megpróbálnád megmászni, lapozz a **94**-re.

330.

A völgybéliek üdvrivalgásban törnek ki. Most, hogy eltűnt a Jahksa, a tüzek maguktól kezdenek kihunyni. A település vénei megkérdik, itt maradnál-e vacsorára, mint nagyra becsült vendégük.

Ha maradnál egy ideig, lapozz a **338**-ra.
Ha úgy érzed, hogy azonnal tovább kell indulnod, lapozz a **306**-ra.

331.

Miután körbejárod a várost, szomorúan állapítod meg, hogy nincs másik bejárata, és nem igazán van kedvedre a kapun át megkísérelni a bejutást. Ám találsz egy olyan falszakaszt, melyet sűrű, kék növényzet nőtt be.

Ha itt másznál be, lapozz a **45**-re.
Ha mégis inkább a kapuval próbálkoznál, lapozz a **307**-re.

332.

Gyorsan elrejted az Elessinek holttesteit a közeli ligetben. Valószínűnek tartod, hogy az elmenekült lény riasztani fogja társait, és végiggondolod, mi legyen a következő lépésed: hogy így, ahogy vagy, indulj el az Éneklő városba, vagy előtte álcázd magad valahogyan? Ha el akarsz vegyülni a lények közt, úgy hátra kell hagynod a Hátizsákodat. Ugyanakkor abban is biztos vagy, hogy még azelőtt kell bejutnod a településre, hogy bűntetteid bizonyítékai napvilágra kerülnének, ami azt jelenti, hogy nem várhatsz estig, hogy az éj leple alatt lopózz be.

Bárhogy is döntesz, komoly veszély leselkedik rád. Egy ismeretlen városba akarsz bejutni, és nem ismered sem az ott élők nyelvét, sem pedig szokásait, ráadásul a legértékesebb kincsüket akarod ellopni.

Ha úgy döntesz, hogy egy Elessinek álcázva magad jutsz be a városba, lapozz a **344**-re.
Ha inkább álca nélkül próbálnál meg bejutni, lapozz a **315**-re.

333.

Felmutatod az őrnek az Arany Érmét. Az fejet ráz, és összeráncolja a homlokát, majd ismét mond valamit. Egyre nő a gyanakvása. Megint előrenyújtja a kezét.

Ha felmutatnád neki az Üvegrudat, lapozz a **267**-re.
Ha a Pergament mutatnád fel, lapozz a **289**-re.
Ha az Ezüst Érmét mutatnád fel, lapozz a **348**-ra.
Ha a Réz Érmét mutatnád fel, lapozz a **90**-re.

334.

Felemeled a botodat, és halálos pontossággal egy energialövedéket bocsájtasz az aranyhajú alakra. A lény testét mágikus lángok borítják be, ahogy támadásod ereje a padlóra taszítja. 2 AKARATERŐ pontot használtál fel. A tíz Elessin őr elborzadva kiált fel.

Ha kikapnád a Threnokövet a szobor szájából, lapozz a **71**-re.
Ha legalább 10 AKARATERŐ pontod van, és rátámadnál az őrökre, lapozz a **80**-ra.
Ha inkább felkapnád a szobrot, lapozz a **92**-re.

335.

A füves részt magas, átlátszó fal keríti be: zsákutcába jutottál. Mielőtt bármit is tehetnél, az Elessinek bekerítenek, és elfognak. Kénytelen vagy megadni magad és hagyni a lényeknek, hogy a város közepén emelkedő hatalmas palotához kísérjenek.

Lapozz a **191**-re.

336.

A szobrok felkavaróan élethűek. Mindegyik életnagyságú, arcukon szenvedő tekintettel.

Ha továbbindulnál, lapozz a **298**-ra.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és szeretnél többet megtudni ezekről a különös szobrokról, lapozz a **224**-re.

337.

Becsukod a szemedet, és gondolataid erejével a közeljövőt kezded fürkészni. A Prófécia erejéből megtudod, hogy a fekete rések feneketlen űrt rejtenek, ennél többet azonban nem fed fel előtted. Erőfeszítésed 1 AKARATERŐ pontodba került.

Ha beleugranál az egyik fekete lyukba, lapozz a **269**-re.

Ha a kezedet tennéd csak bele az egyikbe, lapozz a **323**-ra.

Ha inkább továbbindulnál a Kristály Torony felé, lapozz a **302**-re.

338.

Egy napot és éjszakát töltesz el a boldog, egyszerű emberek társaságában. A ragyogó völgy szépsége üdítő látványt nyújt küldetésed nehézségei után, még ha tudod is, hogy nemes cél érdekében küzdesz. Az itt töltött idő ráadásul segít felfrissülnöd is: 4 SZÍVÓSSÁG és 2 AKARATERŐ pontot nyersz vissza. Tanith boldogságtól és vidámságtól sugárzik, sosem láttad még ennyire önfeledtnek. Mikor a Holdkő vidékére vezető kapuról kérdezed a véneket, mesélnek az Ezüst tóról.

Aznap este Tanith-tal együtt a hegyek közé vezetnek, egy nagy tóhoz. Elmondják, hogy e fölé kell majd repülnötök, és mikor a hold a legmagasabban jár az égen, bele kell repülnötök a tóba, ugyanis a víz maga az átjáró, és a hold ereje és fénye a kulcs, mely a kaput kinyitja. Követed a kapott utasításokat, és miközben búcsúzóul a falusiak felé integetsz, a tó felé irányítod az Étetront. Mikor azonban áttörsz a felszínen, nem víz önt el, hanem csodálat.

Lapozz a **247**-re.

339.

Varázslóbotodba fókuszálod az erődet, majd a torony sima kristályfalához vágod az energiát. A lángnyelvek hatástalanul foszlanak szét az építményen. 1 AKARATERŐ pontodat pazaroltad el a támadás során.

Ha 2 AKARATERŐ pontot felhasználva egy erősebb csapást eresztesz meg a torony fala felé, lapozz a **112**-re.

Ha megpróbálod megmászni az épületet, lapozz a **94**-re.

Ha inkább a felhősíkságban nyíló fekete lyukak egyikét vizsgálnád meg közelebbről, lapozz a **285**-re.

340.

Bámulatos ügyességgel kapod el a feléd suhanó botodat, majd következő, kecses mozdulatoddal megpörgeted azt a fejed fölött, és lángoló csóvát küldesz az Elessin felé. A robbanás a levegőbe repíti ellenfeledet, aki hátrarepülve hangos csattanással ér földet. Támadásod 2 AKARATERŐ pontodba került.

Lapozz a **107**-re.

341.

Egy hosszú folyosó végében álltok. Legalább száz ajtót látsz, melyek továbbvezetnek ebből a járatból.

Ha benyitnál az egyik oldalsó ajtón, lapozz a **275**-re.
Ha előbb szétnéznél a folyosón, lapozz a **128**-ra.

342.

A lények tízszeres túlerőben vannak, ezért inkább a megadás mellett döntesz. Az Elessin őrök megkötöznek, és a város közepén emelkedő hatalmas palotához vezetnek.

Lapozz a **191**-re.

343.

Mielőtt végső csapást mérhetnél ellenfeledre, a Jahksa teste elhalványodik, míg teljesen átlátszóvá nem válva eltűnne.

– Ég veled, varázslópalánta. A következő vidéken várlak majd – mondja utolsó pillanataiban.

Lapozz a **330**-ra.

344.

Vajon minden Elessin szőke hajú? Egyikük szerencsére egy olyasmi kapucnit visel, mellyel el tudod takarni saját fekete üstöködet. Magadra veszed az egyik lény laza tógáját és minden mást is, amit nála találsz. Hátizsákodat sajnos itt kell hagynod, viszont úgy döntesz, hogy Varázslóbotodat magaddal viszed, még ha így fel is kelted magadra a figyelmet. Miután megbizonyosodtál róla, hogy álcád annyira tökéletes, amennyire csak lehet, nekivágsz az Éneklő városba vezető útnak.

A település csodás látványt nyújt: ragyogó üveg és kristálylapok csillognak a napfényben, mint a szivárvány. Kecsesen kanyargó tornyok emelkednek az ég felé, tökéletes szimmetriát alkotva. Hamarosan a város zenéje is megüti a füledet: milliónyi apró csengettyű bágyadt csilingelése, és meleg, visszhangzó morgás, mely lágy, mint a tavaszi szellő, és ami időnként hangszínt vált. Az eléd táruló pompa teljesen letaglóz. Az Akadémikusok azt mondták, hogy az Elessinek kegyetlen lények, ez a hely azonban olyan civilizáció létét sejteti, mely nagyra értékeli a szépséget.

Végül eléred a városkaput. Egy Elessin áll a kristálybolttív alatt, aki hasonló öltözéket visel, mint te. Valószínűleg egy őr lehet, ám nem látsz nála fegyvert.

Ha a kapun át lépnél be a városba, lapozz a **307**-re.
Ha más bejáratot keresnél, lapozz a **331**-re.

345.

Transzba süllyedsz, és Tanith alakja után kezdesz kutatni a jövődben, de nem látod nyomát. Látomásod egy másik lehetőséget sürget: hogy az erős kezű, Oz-na-Mun nevű alakot keresd fel. Sorsod valahogy ezzel a férfival függ össze, és tudod, hogy segíteni fog neked megtalálni a lányt, és elhagynod ezt a helyet.

Amennyiben felhasználsz még egy AKARATERŐ pontot, útmutatást kaphatsz a férfi lakhelyével kapcsolatban.

Ha élnél ezzel a lehetőséggel, lapozz a **288**-ra.
Ha úgy gondolod, eleget tudsz, lapozz a **327**-re.

346.

Áthaladtok a kapun, elsuhantok egy ragyogó vízesés mellett, majd egy magas hegylánc előhegyei fölött találjátok magatokat, melyet hamarosan üde zöldbe borult völgy vált fel. Leszállsz az Étetronnal, és Tanithtal együtt elhagyjátok a járgányt.

Amerre csak nézel, élettel teli növénytakarót látsz. A levegő friss és vérpezsdítő, és azonnal rájössz, hogy azóta nem ettél semmit, hogy először átléptél az Árnyékkapun. Mikor ezt megemlíted Tanith-nak, a lány bólint, és egy közeli bokorra mutat, melynek ágain jókora bogyók teremnek. Úgy tűnik, ennek a vidéknek a törvényei közelebb állnak Magnamundéhoz. Alaposan belakmározol a gyümölcsökből, melyek igazán ízleteseknek és táplálóaknak bizonyulnak. Visszanyersz 2 SZÍVÓSSÁG pontot.

Ha jártas vagy az Alkímia Iskolájában, lapozz a **177**-re.
Ha nem, lapozz a **293**-ra.

347.

Becsukod a szemedet, és gondolataidat a jövőbe küldöd, hogy valami nyomot találj, ami segíthet az ajtó megtalálásában. Az elmédben megjelenő kép ugyanaz, mint a feliratos tábla:

„Innen dél, nyugat, észak,
Majd kelet és ismét csak dél,
Körre szólal meg a csengő,
És tárul fel az eltűnő kapu.”

348–349

Profetikus erőid ennél általában hasznosabb módon szokták felfedni előtted a jövőt. Úgy sejted, hogy az ajtó helyét mágia védi, ami megakadályozza, hogy a feliraton kívül más segítséget kaphass a megtalálásához.

Dühödten olvasod el ismét a szöveget. 1 AKARATERŐ pontot vesztegettél el.

Ha a torony bal oldalán kezdesz egy ajtó után kutatni, lapozz a **84**-re.
Ha a jobb oldalon indulnál el, lapozz a **206**-ra.
Ha megpróbálsz felmászni a toronyra, lapozz a **94**-re.
Ha közelebbről is megvizsgálnád a fémtábla alatti falfelületet, lapozz a **223**-ra.
Ha elsajátítottad a Pszichomancia Iskoláját, és ezt az erőt használnád fel, lapozz a **70**-re.

348.

Előveszed az Ezüst Érmét, és felmutatod az őrnek. A lény dühösen hangzó megjegyzést tesz, majd félrecsapja a kezedet, és megismétli a kérését.

Ha felmutatnád neki az Üvegrudat, lapozz a **267**-re.
Ha a Pergament mutatnád fel, lapozz a **289**-re.
Ha az Arany Érmét mutatnád fel, lapozz a **333**-ra.
Ha a Réz Érmét mutatnád fel, lapozz a **90**-re.

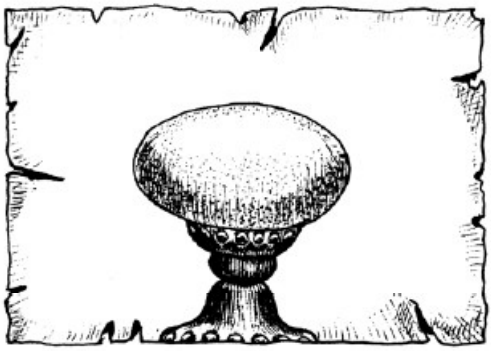
349.

Óvatosan lépsz tovább, ám ahogy lábad a kőlaphoz ér, egy nagy másfélkezes kard zuhan le a plafonról, és nyársal fel könyörtelenül.

Életed és kalandod itt véget ér.

350.

A Holdkő, az igazság és ítélet eszköze valósággá tette Shasarak kreálmányát. Azzal, hogy a Jahksa végzett veled, valójában saját magát ölte meg. A lény hangos üvöltéssel válik fekete árnyékká, mely visszatér a lelkek síkjára, ahonnét életre hívták.



Várakozással teli izgalommal veszed kézbe a Holdkövet. Az felizzik, mintha csak felismerné érintésedet. Meleg, ismerős érzést kelt, ahogy a kezedben pihen. Tanith vad szemei csillognak a boldogságtól. Beteljesítetted a mestereidnek tett ígéretedet és teljesítetted a küldetésedet. A Holdkővel felfegyverkezve a rendelkezésedre áll az egyetlen hatalom, mely képes megdönteni a Wytch-király, Shasarak hatalmát.

Ez azonban már egy másik történet része. A Shadakine Birodalom elleni harcod végső felvonása Szürke Csillag kalandjainak utolsó kötetében vár rád, melynek címe:

A varázslók háborúja

HARCI EREDMÉ

Harci Arány

Dobott szám	–11 vagy kisebb	–10/–9	–8/–7	–6/–5	–4/–3	–2/–1
1	E 0	E 0	E 0	E 0	E –1	E –2
	Sz H	Sz H	Sz –8	Sz –6	Sz –6	Sz –5
2	E 0	E 0	E 0	E –1	E –2	E –3
	Sz H	Sz –8	Sz –7	Sz –6	Sz –5	Sz –5
3	E 0	E 0	E –1	E –2	E –3	E –4
	Sz –8	Sz –7	Sz –6	Sz –5	Sz –5	Sz –4
4	E 0	E –1	E –2	E –3	E –4	E –5
	Sz –8	Sz –7	Sz –6	Sz –5	Sz –4	Sz –4
5	E –1	E –2	E –3	E –4	E –5	E –6
	Sz –7	Sz –6	Sz –5	Sz –4	Sz –4	Sz –3
6	E –2	E –3	E –4	E –5	E –6	E –7
	Sz –6	Sz –6	Sz –5	Sz –4	Sz –3	Sz –2
7	E –3	E –4	E –5	E –6	E –7	E –8
	Sz –5	Sz –5	Sz –4	Sz –3	Sz –2	Sz –2
8	E –4	E –5	E –6	E –7	E –8	E –9
	Sz –4	Sz –4	Sz –3	Sz –2	Sz –1	Sz –1
9	E –5	E –6	E –7	E –8	E –9	E –10
	Sz –3	Sz –3	Sz –2	Sz 0	Sz 0	Sz 0
0	E –6	E –7	E –8	E –9	E –10	E –11
	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0

E = Ellenfél Sz = Szürke Csillag

NYEK TÁBLÁZAT

0/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11 vagy nagyobb	
E –3	E –4	E –5	E –6	E –7	E –8	E –9	1
Sz –5	Sz –5	Sz –4	Sz –4	Sz –4	Sz –3	Sz –3	
E –4	E –5	E –6	E –7	E –8	E –9	E –10	2
Sz –4	Sz –4	Sz –3	Sz –3	Sz –3	Sz –3	Sz –2	
E –5	E –6	E –7	E –8	E –9	E –10	E –11	3
Sz –4	Sz –3	Sz –3	Sz –3	Sz –2	Sz –2	Sz –2	
E –6	E –7	E –8	E –9	E –10	E –11	E –12	4
Sz –3	Sz –3	Sz –2	Sz –2	Sz –2	Sz –2	Sz –2	
E –7	E –8	E –9	E –10	E –11	E –12	E –14	5
Sz –2	Sz –2	Sz –2	Sz –2	Sz –2	Sz –2	Sz –1	
E –8	E –9	E –10	E –11	E –12	E –14	E –16	6
Sz –2	Sz –2	Sz –2	Sz –1	Sz –1	Sz –1	Sz –1	
E –9	E –10	E –11	E –12	E –14	E –16	E –18	7
Sz –1	Sz –1	Sz –1	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	
E –10	E –11	E –12	E –14	E –16	E –18	E H	8
Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	
E –11	E –12	E –14	E –16	E –18	E H	E H	9
Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	
E –12	E –14	E –16	E –18	E H	E H	E H	0
Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	Sz 0	

H = Azonnali Halál

Kalandjáték könyvek oldala

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

A főhős Te vagy!

ZAGOR.HU

Szürke Csillag vagy, egy ősi, mágikus faj, a Shianti bajnoka. Hogy megtaláld a Holdkövet, minden Shianti bölcsesség forrását, be kell hatolnod *A rémálom kapuján túl*ra.

Istenek és démonok világába, egy titokzatos síkra vezet az utad. Ez az alkonyzóna rejti a Holdkő minden titkát. Csak te találhatod meg a követ, és győzheted le hatalmával a gonosz Shasarakot. Csak te mentheted meg az emberiséget. Utad során át kell kelned a Sohasem szürke síkságán, a Kristálytorony sötét bűbájain és sok más elképzelhetetlen veszedelmeken. Csupán Varázslóbotoddal és a Shianti mágiájával felfegyverkezve kell behatolnod ebbe a lidércnyomásos világba, ahol csak a legbátrabbak maradhatnak életben!

A MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA egy lenyűgöző kaland-sorozat, melynek főhőse TE vagy. Ebben a könyvben TE hozod meg a döntéseket, és TE vívod meg a csatákat.

A MAGÁNYOS FARKAS VILÁGA sorozat kötetei:

1. **SZÜRKE CSILLAG, A VARÁZSLÓ**
2. **A TILTOTT VÁROS**
3. **A RÉMÁLOM KAPUJÁN TÚL**
4. **A VARÁZSLÓK HÁBORÚJA**

Az izgalmas kalandregény-sorozat külön-külön is játszható, de össze is fűzhetőek egymással egyetlen epikus történetté.