

A rémület temploma

KALANDMODUL

Háttér: A **SZÍNHELY** a Gorvik Birodalom - közel ezer éves történelmet maga mögött tudó, öt független tartományból álló királyság. Keménykezű uralkodók tartják össze az országot; megkérdőjelezhetetlen hatalmukat egy ősi, mágikus erővel felruházott tárgynak, a Vérvőnek köszönhetik. Kezdetek óta töretlen érvonal az övék; a trón - az első király idejétől napjainkig - apáról fiúra öröklődött. Kosfejű Ranagol hitét vallják - ez az a szellemi közösség, ami összeköti őket Kránnal, és annak uralkodójával, a hallhatatlan varázsló-herceggel, Shackalorral.

A **TÖRTÉNELEM** a véres kezdetekről beszél. Több mint ezer évvel ezelőtt emberek keltek át a Gályák Tengerének keskeny szorosán, hogy elhozzák hazájukból, Shadonból Domvik hitét, és a fejlett lovagi kultúrát az itt élő barbár népeknek. Az elvetett mag hamar szárba szökkent; a Hit soha nem képzelt méretekben terjedt. A shadoniak Szent Földnek, Gorvicknak keresztelték a vidéket.

Mígnem új tanok profétája tűnt fel: örült, vérszomjas pap, aki tűzzel-vassal terjesztette igéit, Kosfejű Ranagol hitét. Legyőzhetetlen úr segítette hatalomra: Shackallor. Elkészítette számára a Vérvövet, majd hazatért saját országába, a távoli Kránba.

*KM: AZ EDDIGIEKET
ELMONDHATOD A
JÁTÉKOSAIDNAK, HOGY TUDJÁK,
MERRE IS JÁRNAK! AZ ŐRÜLT
PAP-KIRÁLY NEVÉT TARSD
TITOKBAN!*

A **VÉRKŐ** pusztító erejű varázstárgy. Vörös kőből készült, emberfejnyi palantír /varázsgömb/, háromlábú mithrill állványba foglalva. hatalmának természetéről kevés tudható, bizonyosan csak annyi, hogy egykor az emelte a hatalom polcára az Amanovik családot. És segíti azóta is, immár a távolból; mert a kezdeti néhány év múltán nyoma veszett, és holléte azóta ismeretlen.

*KM: A VÉRKÖVÉRŐL MÉG NE
BESZÉLJ NEKIK, ERRE MAJD
KÉSŐBB KERÜL SOR!*

A **KALAND** kezdetekor a karakterek Malora városában, a fogadóban hallanak először a Ködvölgyről, az ősi templomról és a Vérvövről. Felkerekednek, az út nehézségeit leküzdve eljutnak a völgybe, átkelnek az átok ürte erdön, és behatolnak a templomba. Ott felismerik, hogy csapdába estek, és kutatásokba kezdenek, hogy kiszabadulhassanak. Mellesleg ki is rabolhatják a helyet, ha úgy gondolják; mi több, ha elég ügyesek - nem fontos, hogy megtörténjen - meglelhetik a Vérvövet is.



MALORA isten háta mögötti kis város, a hegyek között, Abrado tartományban. Favágók és bányászok lakják - Abrado híres arról, hogy bővelkedik természeti kincsekben. Nappal szinte üres a város, este azonban megtelnek az ivók, a kocsmák.

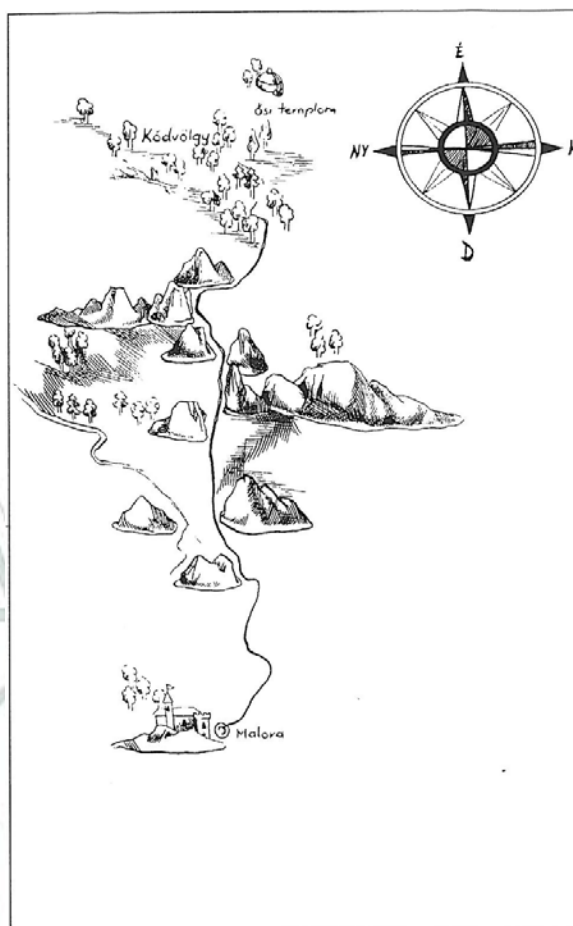
A **Kobzoshoz címzett fogadó** ivójában kezdődik a játék. A karakterek saját asztaluknál ülnek, és hallgatják a bányászok történeteit. Viharos, mennydörgős idő lévén, hamar a legendákra, a sötét titkokra terelődik a szó. A Ködvölgyről beszélnek, ahol szerintük félelmetes szörnylények élnek; s amelynek mélyén ősi templom húzódik meg - a legendák szerint tele kincsel, vagyont érő mágikus könyvekkel, mi több - véli valaki - tán még a felbecsülhetetlen értékű Vérköve is ott hányódik valahol. nagyritkán szerencsevadászok indulnak útra a Ködvölgybe: némelyik visszafordul, amint a szörnyetegek nyomára bukkan, némelyik még a templomot is megpillantotta - olyanról, aki bent járt, még senki sem hallott. Talán azért, mert ezek soha többé nem tértek vissza.

Kérésre a helybéliek elmesélik a Vérköve történetét /lásd fenn/, valamint beszélnek az odavezető útról; sőt: vezetőt is adnak a karakterek mellé, ha már azok mindenáron oda kívánnak menni.

KM: KELSD FEL A KARAKTEREK ÉRDEKLŐDÉSÉT A TEMPLOM IRÁNT; INTÉZD ÚGY, HOGY ÚTNAK INDULJANAK!

A **vezető** idősödő favágó. Magas, izmos, jóindulatú - úgy ismeri az erdőt, mint a tenyerét. fegyverként vadásztört és szekercét visel.

Ké: 10, Té: 0, Vé: 50, Sp: fegyver, Ép: 6, Fp: 10.



Az **odaút** hegyi tájon át vezet. Erdei utak, meredek ösvények, néhol sziklás terep. metszően éles, tiszta hegyi levegő, világos kontúrok, égető hegycsúcsok, haragoszöld fenyves, éjsötét föld, nedvesen csillanó sziklák - hiszen éjjel esett az eső. Folyóvölgyeket keresztez az útjuk, vadakat riasztanak fel, magasan a légben óriás sasok keringenek.

KM: BESZÉLJ SOKAT: ADJ SZÉP TÁJLEÍRÁST, VÁLASZTÉKOS SZAVAKKAL! KÉSZÜLJ FEL ELŐRE, ESETLEG VESD IS PAPÍRRA!

Két nap, két éjszaka az út - egyik éj sem telik eseménytelenül. Ha a karakterek állítanak őrseget, könnyebben megúszhatják a támadásokat, ha nem, azok bizony könnyen meglepetésszerűen érhetik őket.

Az **első éjszaka** kiéhezett farkasok falkája támad rájuk. Az állatok kitarthatók, ám ha a karakterek elejtik a falkavezért, akkor szétszaladnak. A tűz riasztja őket.

A **falkavezér**: testesebb társainál, bundája világosabb színezetű.

Ké: 25, Té: 30, Vé: 70, Sp: K6+2
(harapás) Ép: 8, Fp: 20.

A **többi farkas** /10db/: Ké: 20, Té: 20, Vé: 60, Sp: K6, Ép: 6, Fp: 12.

KM: INTÉZD ÚGY, HOGY HEVES HARC LEGYEN; KÉNYSZERÍSD A JÁTÉKOSOKAT, HOGY HASZNÁLJÁK AZ ESZÜKET/FÁRA MÁSZÁS, LÁNGOLÓ BOTOK HASZNÁLATA, STB.../

A **második éjszaka** a környékbeli várból egy rablólovag és bandája tör rájuk.

A **lovag** óriás termetű, középkorú, sebhelyes arcú férfi. Fekete szörméket visel a hátára vetve, a lovagi félvértezet fölött.

Ké: 15, Té: 25, Vé: 80, Sp: 2K6+2 (lovagkard), Ép: 8, Fp: 25, SFÉ: 5.

A katonái (15 fő) bőrvérteket hordanak, buzogányokkal és rövidkardokkal harcolnak.

Ké: 20, Té: 15, Vé: 70, Sp: fegyvertől függ, Ép: 7 Fp: 15, SFÉ: 1.

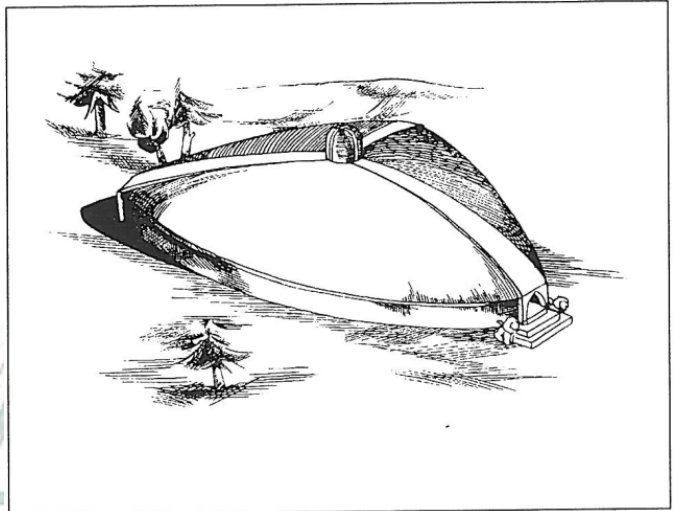
KM: MIUTÁN A KARAKTEREK NÉHÁNY TÁMADÓT LEGYŰRTEK, ÉREZTESD VELÜK, HOGY AZ ELLENSÉG TÚLERŐBEN VAN, ÉS A TOVÁBBI HARC MINDANNYIUK ÉLETÉBE KERÜLHET! BÍRD ŐKET MENEKÜLÉSRE - A VEZETŐ TANÁCSOLJA, HOGY A KÖDVÖLGY FELÉ VONULJANAK VISSZA, MERT ODA A BABONÁS NÉPSÉG NEM MERI MAJD KÖVETNI ŐKET!

A **harmadik nap** reggelén elérik a Ködvölgyet.

A **ködvölgy** minden oldalról magas sziklafalakkal határolt, háromszög forma szurdok. Egyetlen bejárata létezik, egy meredek ösvény - ide érkeznek a karakterek.

KM: A RABLÓBANDA EGÉSZEN IDÁIG ÜLDÖZZE ŐKET, DE ITT TORPANJANAK MEG, ÉS VERJENK TÁBORT! A KARAKTEREK MELLÉ ADOTT VEZETŐ KÖZÖLJE, HOGY NEM HAJLANDÓ LEMENNI A VÖLGYBE, INKÁBB BEVÁRJA AZ

ÜLDÖZŐKET - ŐT AMÚGY SEM BÁNTANÁK, HISZEN SEMMIJE SINCS, ÉS TUDJÁK RÓLA, HOGY HELYBELI!



A lenti tájból semmi sem látszik, mert - ahogy a neve is elárulja - állandóan köd üli meg a völgyet. Az ösvényen leereszkedve sűrű erdő határára érnek. Aljnövényzet nem akad, a fák csupasz, egyenes törzse szinte fekete - a hely végtelen oszloprengetegre emlékeztet. Jó egy órás út áll még előttük a templomig; csak iránytű alapján tájékozódnak.

Befelé haladva, néhány lépés után különös karomnyomokat pillantanak meg a fák törzsén, és egyre hidegebbre fordul az idő; közel éjszakai sötétség uralkodik. Félúton járhatnak már, mire az első emberi csontokat megpillantják a pusztaságon - eddigre már nulla fok körüli a hideg. Rövidesen élőhalottak támadnak rájuk; jóval több, mint amennyit a karakterek legyűrhetnek. Menekülésre azonban könnyen nyílik lehetőségük, hiszen a szörnylények nem képesek futni, legfeljebb botladozva gyalogolni.

Az **élőhaltak** (33db) zombik, megelevenedő csontvázak - a látvány iszonytató.

Ké: 0, Té: 10 (2x 1körben), Vé: 60, Sp: K6 (karom) Ép: K6, Fp: -.

KM: AZ ÉLŐHALOTTAK IRÁNYÍTÁSÁVAL ÉRD EL, HOGY A KARAKTEREK A TEMPLOM FELÉ MENEKÜLJENEK.

A templom közelében egyre fokozódik a hideg (-20fok), és egyre sűrűbben botlanak élőhalottakba. Végül a ködből sötét épület körvonalai bontakoznak ki.

A **templom valós története** hét évvel azután kezdődik, hogy Shackallor megalkotta a Vérvövé. Ekkor ugyanis a mágusherceg - ezúttal titokban - még egyszer ellátogatott Gorvikba, hogy mágikus ereje segítségével elrabolja a varázstárgyat. Tettét az indokolja, hogy a továbbiakban nem kívánta a palantír teljes hatalmát az Amanovik család rendelkezésére bocsátani, pusztán annyit, amennyivel trónjuk biztonságát, és a Ranagol hit folyamatosságát fenntarthatták. Így nem ragadta messzire a holmit, hanem az ország területén rejtette el. Kránból hozott, elfajzott törpék építették fel titokban a Sötét Isten templomát - az abradói hegyek felhőket karcoló ormai között, és a varázslóherceg a környező völgyet átítatta gonosz mágiájával.

A templom őrizetét különös teremtményre bízta, akit három darabból gyúrt egybe: mentálisan saját szellemének tökéletlen mását, asztrálisan a vérengző örült, Raquo Amanovik pap- király lelkének utáztatát plántálta belé. Míg a testről kráni mágushoz méltó ravaszsággal gondoskodott. úgy okoskodott, hogy mindaddig, amíg nem lépnek behatolók a templom küszöbére, nem lesz szükség az őrző szolgálataira - hát pihenhet. ha azonban idegenek érkeznek, a teremtmény megszállja valamelyiküket, és annak a testét használva gyilkos fegyverül, lemészárolja a többieket. Ha a támadó maradna alul, a szellem tovább, másik testbe költözik.

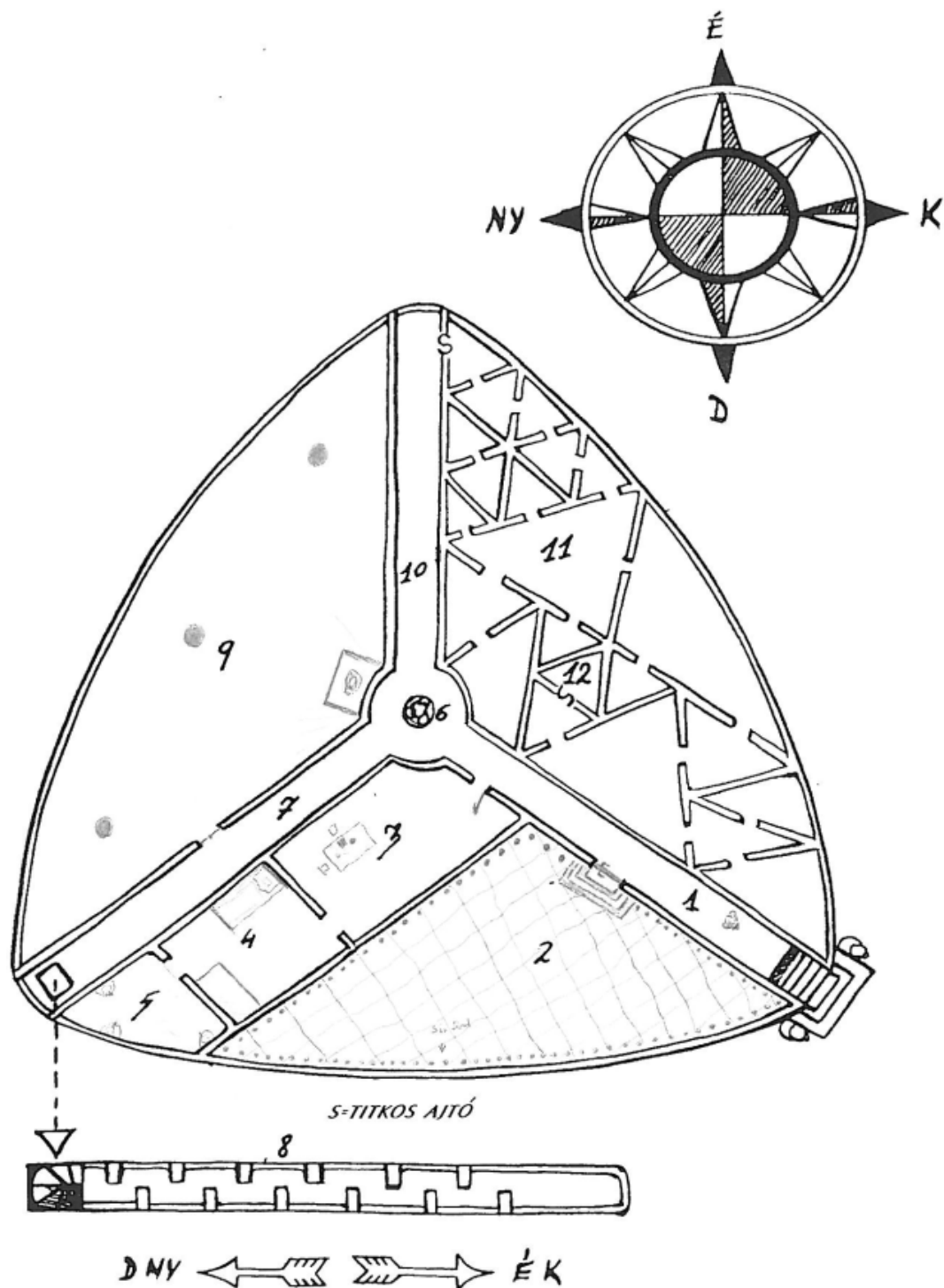
A parancs így szól „Senki sem hagyhatja el élve a templomot!” - így a már beköltözött lény csak akkor kezd el engedelmeskedni, amikor valamelyik behatoló távozni készül.

Egyetlen kiskaput hagyott nyitva Shackallor: Aki kimondja a lény igazi nevét, az elűzheti őt magától. Annak a három személynek a nevéből áll össze, akik a teremtmény teljes lényét adják. Shackallor + Raquo + akibe költözött.

A karakterek feladata: - ha már egyszer beléptek és rabul estek - az, hogy rájöjjenek milderre, és megtudják a neveket.

Felderíthető tények

- Az előző Őrző naplójából kiderül, hogy:
 - A helyről nincs kiút; a behatolók egyikébe vérszomjas lény költözik, és lemészárolja mindazokat, akik távozni készülnek;
 - A lény elűzhető, ha ismerik az igazi nevét;
 - 3 nevet kell összerakni, ezek valószínűleg a hármasszobor egyes alakjainak nevei;
 - A kazamatákban sírhantok sorakoznak;
 - A templom építésének idejéből valók;
 - A könyvtárban fellelhető egy könyv, amely segít a medálos alak nevének kinyomozásában.
- További tények:
 - A könyv címe: A Vérvövé. A borítón ugyanaz a rézből formázott medál látható, amely az egyik szoboralak nyakában lóg;
 - A hármasszobor mellvértet viselő alakja erősen hasonlít Gorvik jelenlegi királyára. Valószínűleg az első király lehet; az, aki örült volt;
 - A kazamatákban, az első sírhantokban lelhetőek aranypénzek az első király idejéből;
 - Rajtuk az uralkodó arcmása/ugyanaz, mint a szobron/ és a neve: Raquo Amanovik.



Hogyan gondolkodjanak?

- Hol látták a jelenlegi király arcmását? - a válasz: az aranypénzekben; és ott szerepelt a neve is. Következtetés: ha találnak aranypénzt az első király idejéből, arról

leolvashatják a nevét. A legkorábbi sírokban kell megtalálni!

- A medálos szobor medálja azonos a Shackallor által írt könyv borítóján láthatóval. Márpedig az a Vérvöröslől szól, és a medál valójában a palantír stilizált felülnézeti képe. Következtetés: a szobor valószínűleg magát Shackallort ábrázolja.

- A harmadik személy, a világ hármas osztottsága révén - mentál, asztrál, anyag - nem lehet más, mint az, aki az anyagot, a testet biztosítja. Következtetés: az, akibe a lény költözött.

KM: A FENTI INFORMÁCIÓKAT SEMMI ESETRE SE OSZD MEG A JÁTÉKOSOKKAL!

Az **ősi templom**: magas, kupolás épület, durván faragott, egymásra rótt, fekete kövekből. Ablak sehol sem látszik, ajtó is csak egyetlen; alacsony lépcsők vezetnek fel hozzá. Mindkét oldalán egy-egy guggoló, állat az öklén nyugtató ördögszobor áll - a szemükből ártó mágia sugárzik. A közöttük való áthaladás szorongást ébreszt a karakterekben.

Az **ajtó**: hatalmas, kétszárnyú, vasalt faalkotmány. Egy ördög 3m magas, életnagyságú domborműve díszíti, melynek kiképzése - felfelé haladva egyre inkább kiemelkedik az ajtó síkjából - tovább fokozza a belépőkben a félelmet. A földön, kétoldalt kőbe vájt csatorna vezet odabentről ide ki, a tornácra, ahonnan tovább fut a két ördögszoborba, hogy azoknak a szájában érjen véget, mint valami vízköpő. A csatornában feketéllő porról megállapítható, hogy valójában száradt emberi vér.

KM: FOKOZD A RÉMÍTŐ HANGULATOT, KÉSZÍSD FEL ŐKET A PÁNCÉLOS VITÉZZEL TÖRTÉNŐ TALÁLKOZÁSRA! PL. : A RÉNYIRE NYITOTT AJTÓN TÚL VALAMI FÉMESEN CSILAN, AHOGY A KARAKTEREK BELÉPNEK. AZ ŐRZŐ EGYIKÜKBE BELEKÖLTÖZIK - DOBD KI, HOGY MELYIKÜKBE! A MÁGIA OLYAN ERŐS, HOGY MÁGIAELLENÁLLÁSNAK HELYE NINCS!

1. **dél-keleti folyosó**: a bejárati ajtótól a hármas szoborig vezet. Belmagassága egyre emelkedik, a 3m-től a szobor feletti közel 10m-ig. A folyosót vörös márványlapok burkolják, mind a falon, mind a mennyezeten és a padlón. Az ajtó előtt, a földön száradt vértócsa. A templom építői láthatólag számítottak efféle mocsokra, mert kétoldalt, a falak mellett, padlóba mélyített csatornák futna - ki, az ajtó alatt.

Néhány lépéssel a bejárat után ott áll/a kövek réseibe szúrt pallosára támaszkodva/ Sir Roderick páncélba bujtatott csontváza. Ezt sokáig élő, hallgatag alaknak nézhetik a karakterek. Ha hozzáérnek, vagy bármi más módon kibillentik kényes egyensúlyából, hanyatt esik, és csont-, valamint vérdarabok gurulnak szerteszét. A folyosón - ha lámpát gyújtanak - bal kéz felé két ajtó is látható: a közelebbi magas, díszes, kétszárnyú, mögötte a panteon húzódik /kulcsra zárva/, a távolabbi apró, díszítetlen, és a lakrészbe nyílik /tárva nyitva áll/.

2. **panteon**: Hatalmas, sötét csarnok. Három nagy lépcsőfok vezet le a márványlapokkal borított padlószintre. Első pillanatra üresnek tűnik, ám alaposabb vizsgálódás után a fal mellett körben, talpazatra helyezett, vörösmárványból faragott mellszobrok fedezhetők fel. 43 ilyen szobor után, még legalább ennyi érintetlen márványtömb áll, továbbra is követve a szabályos rendet. Az utolsó mellszobor Sir Rodericket ábrázolja, míg az első tömbön faragás nyomai látszanak.

KM: A TÖMBÖKET MÁGIA FORMÁLJA MELLSZOBROKKÁ. AZOKAT A BETÉVEDT EMBEREKET ÁBRÁZOLJÁK, AKIKET AZ ŐRZŐ VALAHA IS FELHASZNÁLT A CÉLJAIÁRA. AZ ÉPPEN MEGKEZDETT MÁRVÁNYTÖMBÖN ANNAK A KARAKTERNEK A VONÁSAI FOGNAK KIRAJZOLÓDNI, AKIBE AZ ŐRZŐ MÁR BELEKÖLTÖZÖTT, ÁM EZ A FOLYAMAT NÉGY ÓRÁN ÁT TART, ÉS AZ ILLETŐ CSAK A HARMADIK ÓRA MULTÁN ISMERHETŐ MEG.

3. **nappali szoba**: Vörösfenyő deszkák borítják a falat és a mennyezetet. A szoba közepén hasonló anyagból készült apró asztal, mellette két szék. Az asztal lapján mágikus lámpás - ha hozzáérnek, fénye felragyog - és a becsukott NAPLÓ - meg a hozzá való toll és tinta.

KM: A LÁMPÁS - KÉSŐBB
MEGÁLLAPÍTHATÓ - A
KÖNYVTÁRBÓL VALÓ.

A lovag naplója

A kijárat ajtó előtt ébredtem. Körülöttem mindenütt sikamlós vér vöröslött, és társaim széttépett tetemei. Ki tette Ezt? Csoda, hogy én életben maradtam. testemet sebek borítják: kardvágások, tördöfések nyomai. Pihennem kell, gyógyulnom; felkutatnom a gyilkost! Találtam egy jól zárható szobát, ágyat élelmet, vizet - lemosakodhattam végre. Itt biztonságban leszek. .

Eltelt egy nap: életem legrosszabb napja. A délkeleti folyosó végében lejártra lettem - a kazamatákba nyílik. Odalent hosszú járat ered, falai mentén sorban sírhantok. Az első tán az építkezés idejéből valóak, míg az utolsók alig néhány órásk. Én ástam őket, a társaimnak. . . . Második itt töltött napom eseménydúsan telt. Megkísértem elhagyni a helyet, de az ajtó előtt újból elveszítettem az eszméletem. Fogoly vagyok; valami különös lény rabságában, aki belém költözött, maradásra kényszerít - és talán általam másokat is.

A harmadik napon megtaláltam a gyilkost. Úgy hívják: Sir Roderick - ez az én nevem. Pusztá kezemmel téptem széjjel őket; nem értették, mi lett, sokáig nem is küzdöttek ellenem - aztán már késő volt. Szegény, drága társaim...! A belém költözött teremtmény gyilkolt az én kezeimmel. meg fogom találni a módját, hogy száműzzem magamból és elpusztítsam őt. . . ! Egy hét múltán úgy ismerem a helyet, mint a tenyeremet: ősi Ranagol templom. A közepén álló hármasszobor rejti a titkot, amit megtudni vágyok. Valaha folytattam mágiával kapcsolatos tanulmányokat, így kikövetkeztettem: úgy üzhetem ki magamból a lényt, ha kimondom az igaz nevét. Mindhárom síkon külön névvel bír: ezek együtt adják ki teljes lényét. Meg kell tudnom a neveit...!

A rákövetkező nap különös egyezésre figyeltem fel: három sík, három név, három

szobor - vajon nem lehetséges-e, hogy a teremtmény valós alakok utánzata mindhárom síkon? Ebben az esetben őket ábrázolja a három szoboralak. Ki kell derítenem, kik voltak ők...?!

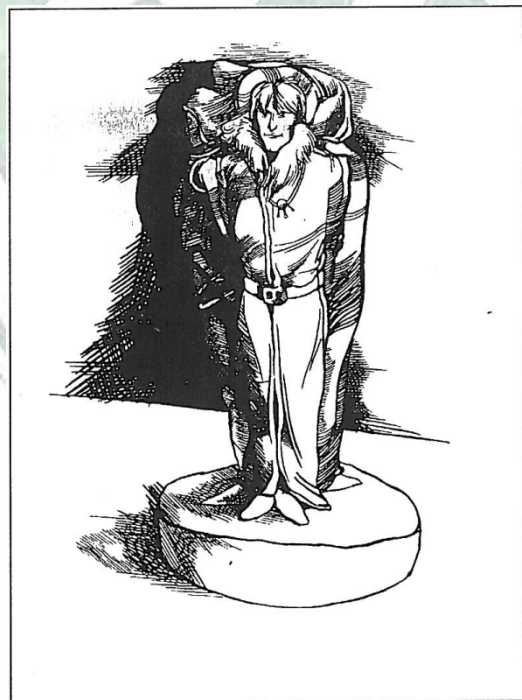
Egy esztendő telt el - majd minden óráját a könyvtárban töltöttem. Munkám eredménye az első név: a mellvértes alaké. Vajon elég hosszú lesz-e az életem, hogy kijussak innét...? Nem; újabb három esztendő múltán már tudom: nem lesz elegendő! Egyetlen vágyam maradt: szabad ég alatt fogadni a halált, nem itt, sötét folyosók porában botorkálva. Látni szeretném még egyszer az eget...!

Tíz éves kutatás után ráakadtam a könyvre, amely elárulta a medálos alak nevét. A harmadikkal nehezen boldogulok, hiszen még az arcvonásait sem ismerem. Domvik nem segít...! Régen nem írtam a naplómba, el is feledtem már, hogy vezetni kezdtem - nem számlálom az időt: talán negyven év telhetett el. Most, mikor kezembe akadtak a foszladozó lapok, újból végigolvastam a sorokat, és elhatároztam, mielőtt meghalok, pontot teszek a végükre.

Nos; a harmadik szoboralak nevét soha nem sikerült kiderítenem. Most elindulok, megkísérlem elhagyni a templomot - hátha sikerül. A lény jól tudja, ez egyetlen reményem; mint ahogy azzal is tisztában van, hogy óráim lehetnek csak hátra. Talán ezúttal szabadon enged.

Domvik legyen veletek, drága társaim - hamarost újra találkozunk!

Sir Roderick



4. **Hálószoza:** vörös drapéria a falon, vörösfenyő deszkák a mennyezetben. A berendezés egyetlen ágy és egy óriási szekrény. Az utóbbiban különböző méretű és származású emberek holmijai. Amelyek még egészben vannak, szinte mind mágikus hatásúak:

Fekete láncing, csuklyával: SFÉ:3, MGT:0

Aranyszín mellvért: SFÉ:5, MGT:1

Hullámos, keskeny pengéjű tör: Té:20, Vé:3, Sp: K6+2.

5. **Füzdő:** Az apró helység valójában egyetlen medence. Idebent minden vörösmárványból készült. A medencét a falon több helyütt elhelyezett vízköpőkől ömlő jéghideg víz tölti meg.

6. A **Hármaszobor:** Az összefutó folyosók itt a templom közepén apró, magas, kupolával lezárt belső teret hoznak létre. Ennek közepén áll a hármasszobor: hátukat egymásnak fordító, egyéforró három alak - mindegyikük egy-egy folyosó irányába tekint. Jó méter magas talpazaton állnak, lábaikon kígyók kúsznak fel. A szoboregyüttes valami ismeretlen, fekete, opálos fényű kőből készült.

A dél-keleti alak: hatalmas csuklyás köpönyeget visel. Testfelépítéséből, neméből, végtagjaiból semmi sem látszik. A csuklyája alá kémlelve a karakterek sima, gömbölyű felületet látna - mintha a szobrász egyáltalán nem vesződött volna a vonások megmintázásával.

A dél-nyugati alak: mellvértet, lánckesztyűt, lábszárvédő vasakat visel. Nagydarab, izmos férfi, tekintete örületről árulkodik. Arcvonásai erősen emlékeztetnek Gorvik jelenlegi királyára. Az északi alak: díszes, lágyesésű szövetből készült köpönyeget visel. Arcán szigorúság, határtalan intelligencia, erős akarat látszik. a nyakában különös medál lóg: háromágú csillag közepén zöld drágakő. Ez a kő a szoboregyüttes egyetlen olyan darabja, amely nem a bizonyos fekete kőből van.

7. **Dél-nyugati folyosó:** Minden szempontból hasonlít a dél-keletihez, ám burkolata fekete márványból készült. Egyetlen ajtó nyílik innét: jobb kéz felé, egy kulcsra zárt, hatalmas, díszes, kétszárnyú fémajtó - a szentélybe. A folyosó végén, a földön csapóajtó; mögötte a kazamatába vezető csigalépcső indul.

8. **Kazamata folyosó:** Földalatti járat, pontosan a dél-nyugati folyosó alatt fut, tíz méter mélyen. Hosszú, keskeny csigalépcső vezet ide le. A járat teljes hosszában, mindkét fal mellett sírok

sorakoznak, szabályos rendben egymás után. Fejfák, névtáblák nincsenek.

KM: HA A KARAKTEREK ÚGY HATÁROZNAK, HOGY FELNYITJÁK A SÍROKAT, AKKOR ROSSZ ÁLLAPOTÚ RUHÁÁKAT, FELSZERELÉSI TÁRGYAKAT, FEGYVEREKET LELHETNEK. ÉS SOK ÉKSZERT, ARANYPÉNZZT - MEGKÖZELITŐLEG 500 ARANY ÉRTÉKBEN. /ITT, AZ ELSŐ HÁROM SÍRBAN LELHETIK MEG AZ ELSŐ KIRÁLY KORÁBÓL SZÁRMAZÓ ARANYPÉNZEKET!

9. **Szentély:** A templom legtágasabb csarnoka - az egyik háromszöget teljes egészében elfoglalja. Épp ezért mennyezetének megtartásához három oszlopot kellett beépíteni. A szentélyt - még az oszlopokat is - fekete márvány borítja, melynek mágikusan átalakított erezte különös, kultikus jeleket rajzol ki. A háromszögletű terem befelé eső sarkában áll az oltár, rajta a Kosfejű Ranagol három ember magasságú szobra. E mögött vakító /szó szerint/ fényesség árad.

KM: HA A KARAKTEREK ARCUK ELÉ TARTOTT KEZÜKKEL, KÖPENYÜKKEL, EGYÉB HOLMIJAIKKAL NEM ÓVJÁK LÁTÁSUKAT, KÖNNYEN ELVESZÍTHETIK SZEMÜK VILÁGÁT!

10. **Északi folyosó:** hasonló az előzőekhez, ám burkolata fehér márvány - ebből gyenge, fehér fény árad. A folyosón nem látszik egyetlen bejárat sem, ám külső végén, jobb kéz felé, nyílik a falon egy jól elrejtett titkos ajtó - a könyvtár bonyolult labirintusába vezet.

11. **Könyvtár:** Kisebb-nagyobb háromszögletű termek alkotta útvesztő. A helységek padlóját és mennyezetét fehér márvány borítja, míg a falakon körben teljes magasságú, gazdag faragásokkal díszített, sötétszínű fa könyvszekrények állnak, tele öreg fóliánsokkal. A központi teremben olvasóasztal és írószerszámok is akadnak. Amint valaki beteszi a lábát valamelyik helységbe, abban maguktól felgyulladnak a polcokra erősített

díszes, mágikus lámpások, és mikor kilép, kihunynak.

12. **Titkos szoba:** csak egy újabb titkos ajtón át megközelíthető apró helység, ahol a polcok is hófehérek, és kevés, ám felbecsülhetetlen értékű könyv sorakozik rajtuk. Itt találhatják meg a karakterek Shackallor írását a Vérvörösről. A titkos szobában a következő könyvekre akadhatnak még:

- Ogonomus: Astrologia;
- Shal el Abdara:

Gyógynövények-mérgek;

- Krilehor: Halálfőzet;
- kötet: Ezüstszárnú Halál-szellábú Álom;
- Marano Colga atya: A Sátán

Hajszála;

- Mágiáról: Altun Calae Mj. : Mágiatörténet;

- Ogonomus: Kismágia;
- Dorham Adex: A Mágia

Formái;

- III. kötet: Léttelen Lét;

- V. Imeona: Fekete Könyv (átirat Gillon Mj. : Kráni Szó című átiratából)

A képek az eredeti írásból kerültek a cikkbe. (szerk)

?.
Szerző: Nyulászi Zsolt
Forrás: Atlantisz (atlantisz.atw.hu)
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk az Atlantisz oldalon az eredeti szerző, vagy a forrás feltüntetése nélkül, az eredeti cikk képei nélkül jelent meg.

A cikk eredetileg az 1993/1. Guru magazin Rúna mellékletében jelent meg (2-8. old.).

A cikk megjelent az eredeti scannelt formájában is a Krónikák.hu oldalon is.