

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA

I. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

A KALANDMODUL NYULÁSZI ZSOLT MUNKÁJA.
AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT RASZLER GYÖRGY KÉSZÍTETTE.



Valhalla Páholy®
K Ö N Y V K I A D Ó K F T

TTS-MARJAI DESIGN

®A "Valhalla Páholy" név és az embléma, valamint a "M.A.G.U.S." név és az embléma a Valhalla Páholy Könyvkiadó Kft. bejegyzett védjegye.

ELŐSZÓ

Íme az új rovat a Guru magazinban: tizenkét oldalas, kivehető melléklet. A szerepjátékok régi szerelmeinek kíván segítséget nyújtani, ám új hívek toborzását is feladatául lüzte ki. Az első magyar nyelvű szerepjátékhoz, a M.A.G.U.S.-hoz (ejtsd: má-gus) közöl majd kiegészítő információkat. Célja, hogy megteremtse a kapcsolatot a játékosok és a M.A.G.U.S. készítői között, hogy hasznos tanácsokkal szolgáljon, és közkinccsé tegyen olyan, a játék fokozott élvezetét szolgáló szabályokat, melyek a szabálykönyvekben - a szűkös terjedelmre való tekintettel - nem kaphattak helyet.

Az itt megjelenő írások leggyakrabban maguktól a játék szerzőitől származnak majd, időnként pedig közeli munkatársaiktól, barátaiktól. Legalábbis így lesz ez eleinte, a későbbi számokban azonban örömmel közölnénk olvasóink munkáit is. Fogadják hát felszólításként a jelen sorokat: írják meg nekünk tapasztalataikat, tanácsaikat, bírálatukat!

A Rúna első számában rövid, kezdő szintű *kalandmodul* teszünk

közzé, ami a M.A.G.U.S. készítői által felállított osztályozó rendszerben a GT rövidítést kapta. Azaz leginkább *gondolkodást* vár el a játékosoktól, és nem a kockadobásra fekteti a hangsúlyt. A karakterek célja nem valaminek az elpusztítása, avagy megszerzése lesz, pusztán maga a *túlélés*.

Ilyen, és ehhez hasonló kalandmodulok hamarosan az utcán, a könyvtáraknál is kaphatóak lesznek, a M.A.G.U.S. kiadója, a Valhalla Páholy Kft. gondozásában. A kötetekben persze lényegesen hosszabb kalandok látnak majd napvilágot, több kísérő grafikával, és a történethez készült színes borítóval.

Most szóljunk a kalandmodulokról általánosságban! A kalandmodul a *Kalandmesterek* számára készül; *Játékosok* soha ne olvassák! Tartalmazza mindazon tudnivalókat, információkat, térképeket, melyek a KM számára, az adott kaland elmeséléséhez feltétlenül szükségesek. A KM, mielőtt leül játékosai körébe, hogy belefogjon a történetbe, mindenképpen olvassa át a modult az elejétől a végéig - igazában tanácsos ezt több-

ször is megtennie. Ezután készítsen jegyzeteket, lervezze meg, mit, hogyan fog előadni! Ha mindezeket elmulasztja, a játék menete az unalomig lelassulhat.

Végül lássuk a modulok már említett rendszerezését! Ebben elsőként mindig betűk szerepelnek, jelentésük felől az alábbi magyarázat tájékoztat:

- G - Gondolkodtató történet
- H - Folytonos harcban megoldható kaland
- XV - Különösen veszélyes kaland
- T - A karakterek egyetlen feladata, hogy túléljék a kalandot
- K - Könnyen végigcsinálható kaland
- M - Misszió: a karaktereknek küldetést kell teljesíteniük

A betűket követő számok arról árulkodnak, hogy a modul készítői milyen tapasztalati szintű karakterek számára ajánlják a kalandot. (Pl.: 1-4 = elsőtől negyedik szintűek számára ajánlott.)

A RÉMÜLET TEMPLOMA GT 1-4

írta: Nyulászi Zsolt

Háttér:

A színhely a Gorwick Birodalom - közel ezer éves történelmet maga mögött tudó, öt független tartományból álló királyság. Kemény kezű uralkodók tartják össze az országot; megkérdőjelezhetetlen hatalmukat egy ősi, mágikus erővel felruházott tárgynak, a Vérkőnek köszönhetik. Kezdetek óta töretlen vérvonal az övék: a trón - az első király idejétől egészen napjainkig - apáról fiúra öröklődött. Kosfejű Ranagol hitét vallják - ez az a szellemi közösség, ami összeköti őket Kránnal, és annak uralkodójával, a halhatatlan varázslóherceggel, Shackallor-ral.

A történelem véres kezdetekről beszél. Több mint ezer évvel ezelőtt emberek keltek át a Gályák Tengerének keskeny szorosán, hogy elhozzák hazájukból, Shadonból Domwick hitét, és a fejlett lovagi kultúrát az itt élő barbár népeknek. Az elvetett mag hamar szárba szökken: a Hit soha nem képzelt mértékben terjedt. A shadoniak Szent Földnek, Gorwicknak keresztelték a vidéket.

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

KM: AZ EDDIGIEKET ELMONDHAZOD A JÁTÉKOSAIDNAK, HOGY TUDJÁK, MERRE IS JÁRNAK! AZ ŐRÜLT PAP-KIRÁLY NEVÉT TARTSD TITOKBAN!

A Vérköve pusztító erejű varázstárgy. Vörös kőből készült, emberfejnyi palantír (varázsgömb), háromlábú mithrill állványba foglalva. Hatalmának természetéről kevés tud-

ható, bizonyosan csak annyi, hogy egykor az emelte a hatalom polcára az Amanowick 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 KÉRÜL SOR!

A kaland kezdetekor a karakterek Malora városában, a fogadóban hallanak először a Ködvölgyről, az ősi templomról és a Vérkövről. Felkerekednek, az út nevésegeit leküzdve eljutnak a völgybe, átkelnek az átok ülte erdőn, és behatolnak a templomba. Ott felismerik, hogy csapdába estek, és kutatásokba kezdenek, hogy kiszabadulhassanak. Mellesleg ki is rabolhatják a helyet, ha úgy gondolják; mitöbb, ha elég ügyesek - nem fontos, hogy megtörténjen - meglehetik a Vérkövet 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 kincssel, vagyont érő mágikus könyvekkel, mi több - véli valaki - tán még

a felbecsülhetetlen értékű Vérköve is ott hánykódik valahol. Nagyritkán szerencsevadászok indulnak útnak a Ködvölgybe: némelyik visszafordul, amint a szörnylények nyomára bukkán, 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 helybeliek elmesélik a Vérköve történetét (lásd:fent!), valamint beszélnek az odavezető útról; sőt: vezetőt is adnak a karakterek mellé, ha már azok mindenáron oda kívánnak menni.

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

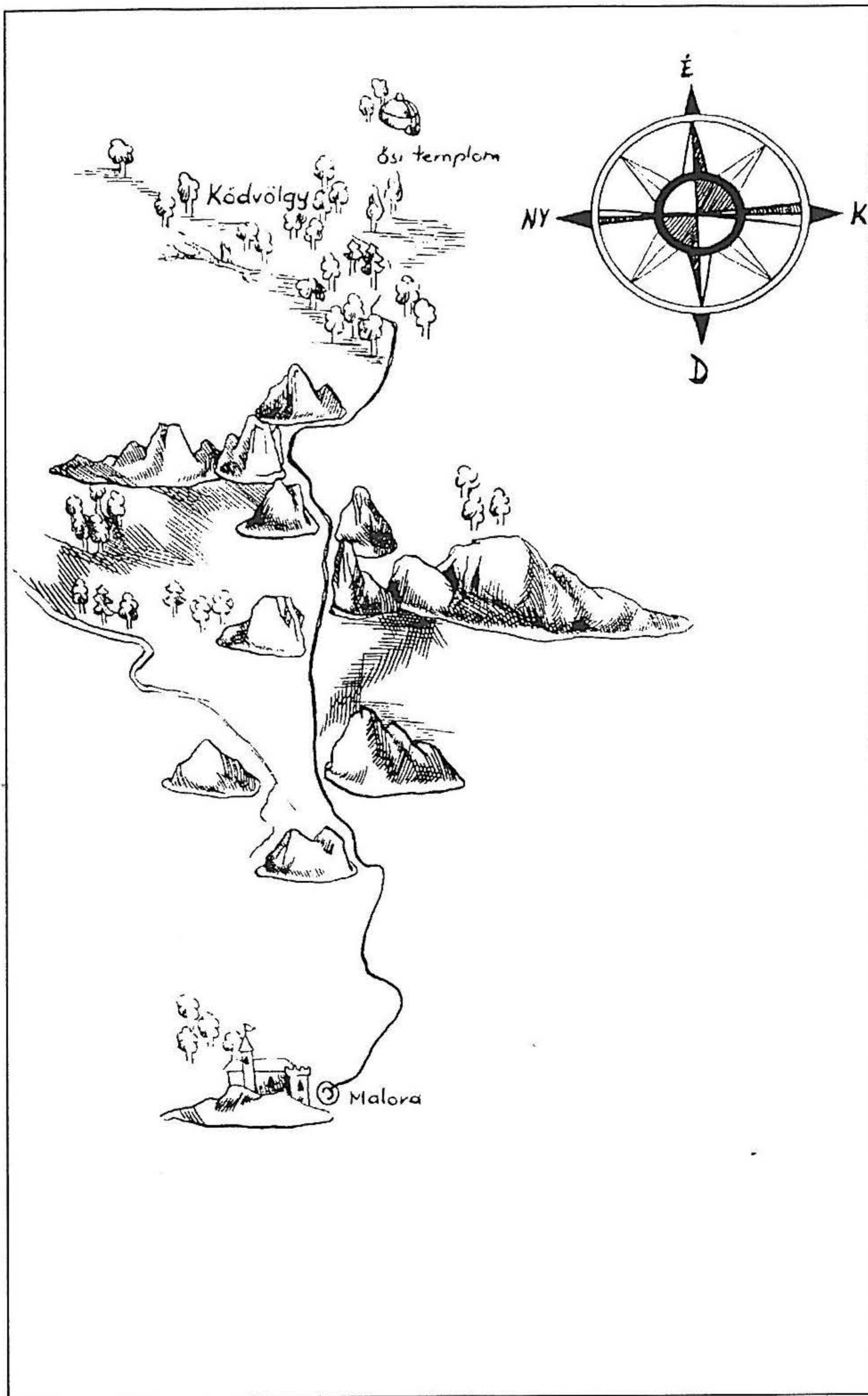
A vezető idősödő favágó. Magas, izmos, jóindulatú - úgy ismeri az erdőt, akár a tenyerét. Fegyverként vadásztört, és szekercét visel.

TÉ: 0; VÉ: 50; KÉ: 10; Sebzés: fegyvertől függ; ÉP:6; FP:10

RAJZ A KÖVETKEZŐ OLDALON /a vidék térképe/

Az odaút hegyi tájon át vezet (lásd I. térkép!). 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 légből óriás sasok keringenek.

KM: BESZÉLJ SOKAT: ADJ SZÉP TÁJLEÍRÁST, VÁLASZTÉKOS



tűz riasztja őket.

A falkavezér: testesebb lársainál, bundája világosabb színezetű. 15 Jp

TÉ: 30; VÉ: 70; KÉ: 25; Sebzés: 1-6+2 (harapás); ÉP: 8; FP: 20
20 40

A többi farkas (10 db)

TÉ: 20; VÉ: 60; KÉ: 20; Sebzés: 1-6 (harapás); ÉP: 6; FP: 12 18, 36

KM: INTÉZD ÚGY, HOGY HEVES HARC LEGYEN; KÉNYSZERÍTSD A JÁTEKOSOKAT, HOGY HASZNÁLJÁK ESZÜKET (FÁRA MÁSZÁS, LÁNGOLÓ BOTOK HASZNÁLATA, STB...!) 10 Jp

A második éjszaka a környékbeli várból egy rablólovag és bandériája üt rajtuk.

3. TSZ. **A Lovag** óriás termetű, középkorú, sebhelyes arcú férfi. Fekete szőrméket visel a hátára vetve, a lovagi félvértezet fölött. 29 Jp

TÉ: 25; VÉ: 80; KÉ: 15; Sebzés: 2-12+2 (lovagkard); ÉP: 8; FP: 25; SFÉ: 5 49 100 12 36

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

TÉ: 15; VÉ: 70; KÉ: 20; Sebzés: fegyvertől függ; ÉP: 7; FP: 15; SFÉ: 1 10 Jp

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.

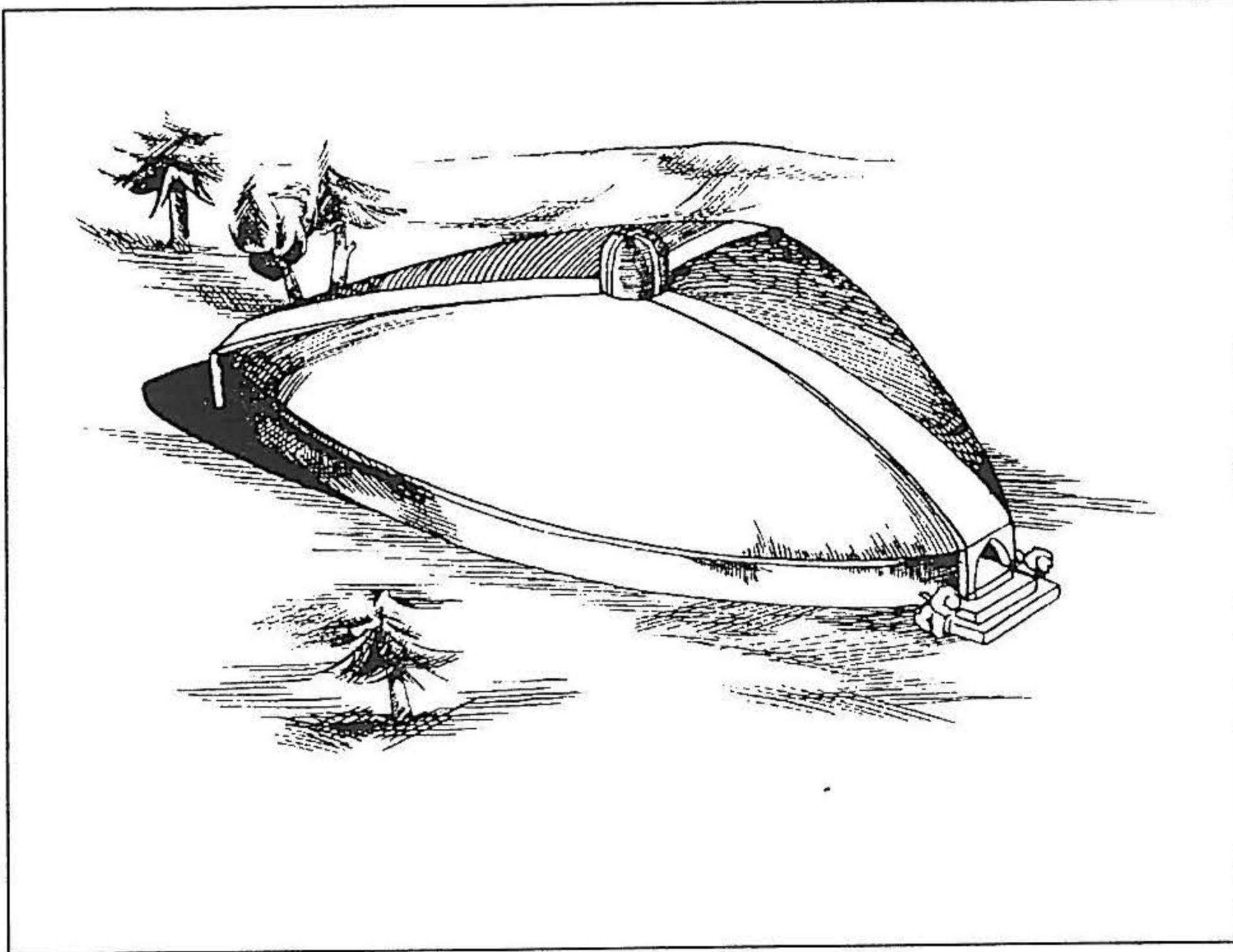
KM: A RABLÓBANDA EGÉSZEN IDÁIG ÜLDÖZZE ŐKET, DE

SZAVAKKAL! KÉSZÜLJ FEL ELŐRE, ESETLEG VESD IS PAPÍRRRA!

Két nap, két éjszaka az út - egyik éj sem telik eseménytelenül. Ha a karakterek állítanak őrseget, könnyebben megúszhatják a támadá-

sokat, ha nem, azok bizony meglepésszerűen érik őket.

Az első éjszaka kiéhezett farkasok falkája támad rájuk. Az állatok kitartóak, ám ha a karakterek elejtik a falkavezért, akkor szétszaladnak. A



ITT TORPANJANAK MEG, ÉS VERJENEK 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 HELYBÉLI!

A lenti tájból semmi nem látszik, mert - ahogy 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 óras út áll még előttük a templomig; csak iránytű alapján tájékozódhatnak.

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, leg-

feljebb botladozva gyalogolni.

Élőhalottak (összesen 33db): zombik, megelevenedő csontvázak - a látvány iszonytató.

TÉ: 10 (körönként 2-szer); VÉ: 60; KÉ: 0; Sebzés: 1-6 (karom); ÉP: 1-6 (K6); FP: végtelen

2Tp

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

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

RAJZ A KÖVETKEZŐ OLDALON /a templom látképe/

A templom valós története hét évvel azután kezdődik, hogy Shackallor megalkotta a Vérvösvényt. Ekkor ugyanis a mágusherceg még egyszer - ezúttal titokban - ellátogatott Gorwickba, hogy mágikus ereje segítségével elrabolja a varázstárgyat. Tettét az indokolja, hogy a továbbiakban nem kívánta a palantír teljes hatalmát az Amanowick család rendelkezésére

bocsájtani, pusztán annyit, amennyivel trónjuk biztonságát, és a Ranagol hit folyamatosságát fenttarthatták. Így nem ragadta messzire a holmit, hanem az ország területén rejtette el. Kránból hozott, elfajzott törpök építettek 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 őrült, Raquo Amanowick pap- király lelkének utáztatását plántálta bele. 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 eszközül, lemészárolja a többieket. Ha a támadó maradna alul, a szellem tovább, másik testbe költözik.

A parancs így szól: "Senki nem hagyhatja el élve a templomot!" - így a már beköltözött lény csak akkor kezd cselekedni, 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 + aki-be költözött.

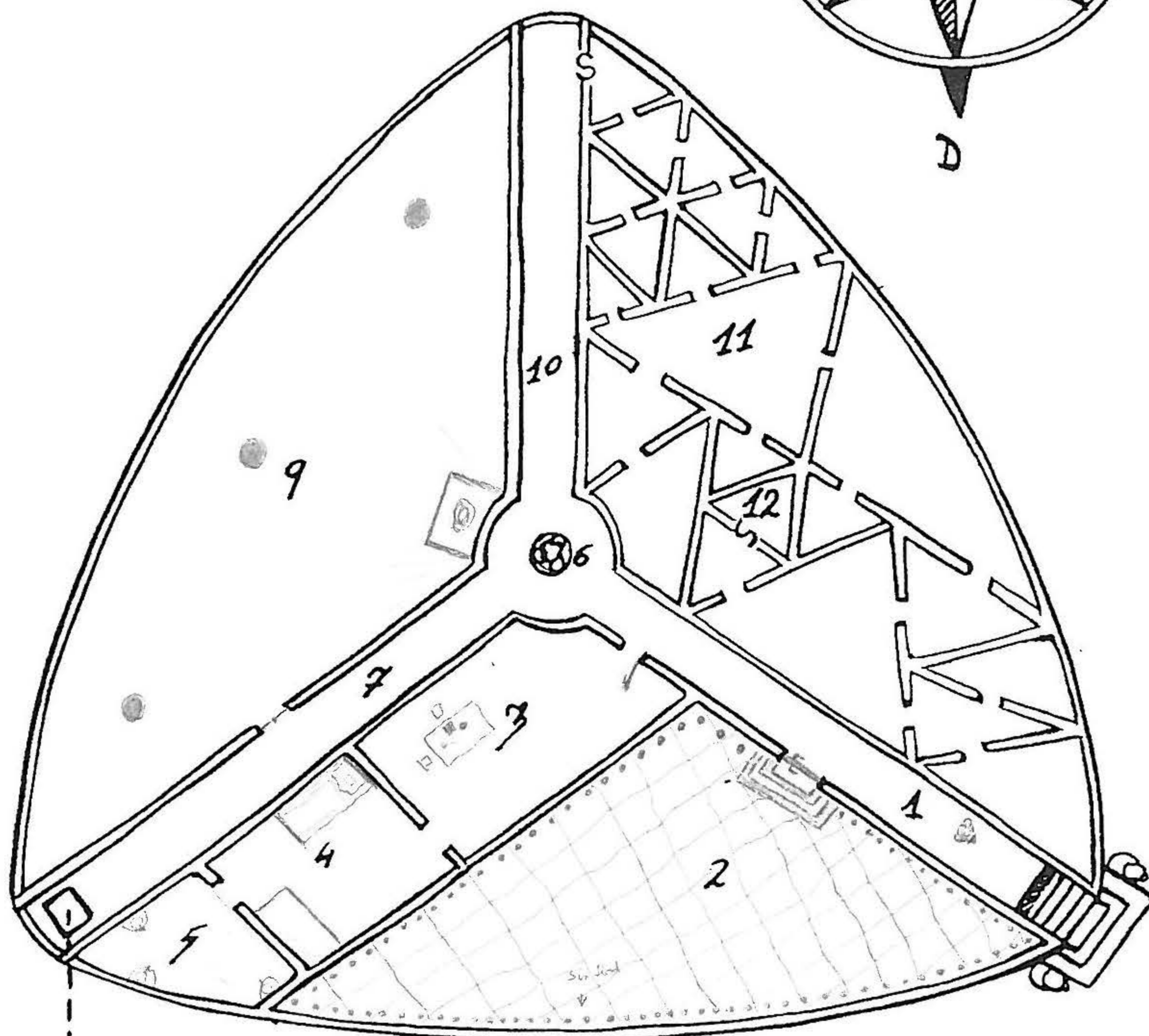
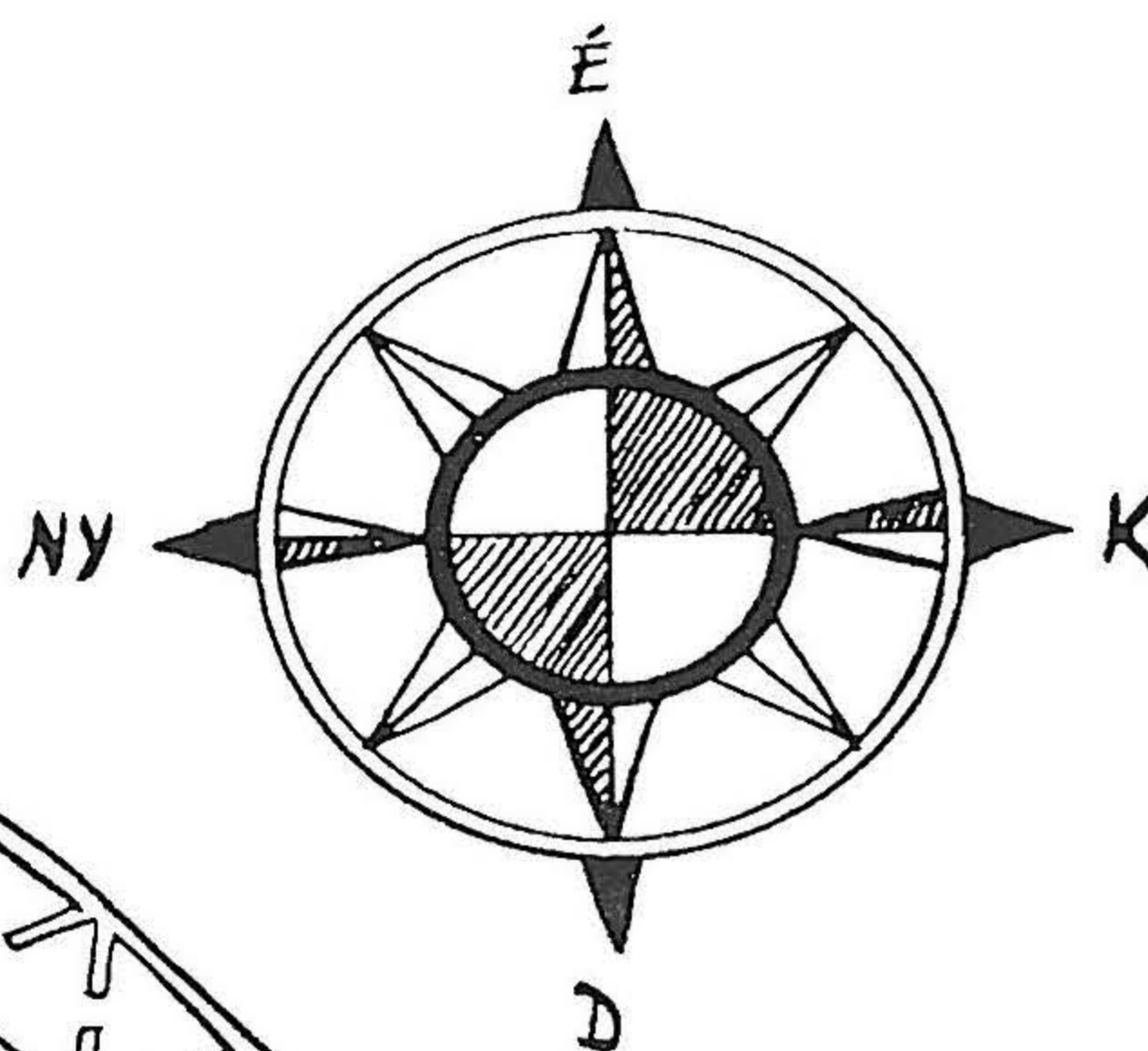
A karakterek feladata: - ha már egyszer beléptek és rabul estek - az, hogy rájöjjenek minderre, és megtudják a neveket.

Felderíthető tények:

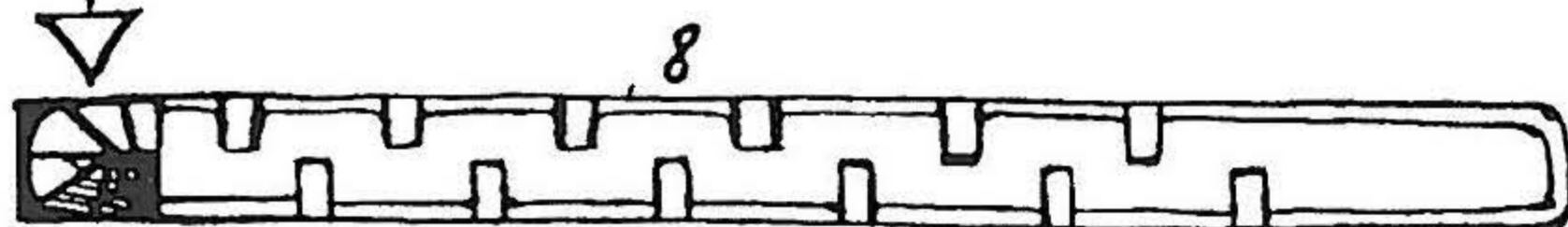
Az előző Őrző naplójából kiderül, hogy:

- a helyről nincs kiút; a behatolók egyikébe vérszomjas lény költözik, és lemészárolja mindazokat, akik távozni készülnek.

- a lény előzhető, ha ismerik az igazi nevét.



S=TITKOS AJTÓ



D NY ← → É K

- három 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 Vérvöröslő*; Shackallor írta. A borítón ugyanaz a rézből formázott medál látható, amely az egyik szoboralak nyakában lóg. - A hármasszobor mellvértet viselő alakja erősen hasonlít Gorwick 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, akár a szobron) és a neve: Raquo Amanowick.

Hogyan gondolkodjanak?

- Hol látták a jelenlegi király arcát? - a válasz: az aranypénzen; és ott szerepelt a neve is. Következtetés: ha találnak aranypénzt az első király idejéből, arról leolvashatják a nevét. A legkorábbi sírokban kell megpróbálni!

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

- A harmadik személy, a világ hármasszobor osztozása 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 nem 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 faácsolmány. Egy ördög 3 m magas, életnagyságú domborműve díszíti, melynek kiképzése - felfelé haladva egyre inkább kiemelkedik az ajtó síkjából - tovább fokozza a belépőben a félelmet. A földön, kétoldalt kőbe vájt csatorna vezet odabentről ki ide, 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, KÉSZÍTSD FEL ŐKET A PÁNCÉLOS FÉRFIGEL VALÓ TALÁLKOZÁSRA! PL.: A RÉSNYIRE NYITOTT AJTÓN TÚL VALAMI FÉMESEN CSILLAN. AHOGY A KARAKTEREK BELÉPNEK, AZ ŐRZŐ EGYIKÜKBÉ BELEKÖLTÖZIK - DOBD KI, HOGY MELYIKÜKBÉ! A MÁGIA OLY ERŐS, HOGY MÁGIAELLENÁLLÁSNAK HELYE NINCS!

1. Dél-keleti folyosó: A bejárati ajtótól a hármasszoborig vezet. Belmagassága egyre emelkedik, a 3 m-től a szobor feletti közel 10 m-ig. A folyosót vörösmárványlapok 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 futnak - ki, az ajtó alatt.

Néhány lépéssel a bejárat után ott áll (a kövek réseibe szúrt pallósára támaszkodva) Sir Roderick páncélba bújtatott csontváza. Ezt sokáig hallgatag, élő alaknak nézhetik a karakterek. Ha hozzáérnek, vagy bármi más módon kibillentik kényes egyen-

súlyából, hanyattesik és csont- valamilyen vértarabok gurulnak szerteszét. A folyosón - ha fáklyát 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 lakórészbe nyílik (tárva-nyitva áll).

2. Panteon: Hatalmas, sötét csarnok. Három négy lépcsőfok vezet le a márványlapokkal borított padlószintre. Első pillantásra üresnek tűnik, ám alaposabb vizsgálódás után a fal mellett körben, talpazatra helyezett, vörösmárványból faragott mellszobrok fedezhetőek 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 CÉLJAIRA. 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 MÚLTÁN ISMERHETŐ MEG.

3. Nappali szoba: Vörösfenyő deszkák borítják a falakat és a mennyezetet. A szoba közepén hasonló anyagból készített 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 tete-
mei. 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, vi-
zet - lemosakodhattam végre. Itt biz-
tonságban leszek...

Eltelt egy nap: életem leg-
rosszabb napja. A délkeleti folyosó
végében lejártra leltem - a kazama-
tába nyílik. Odalent hosszú járat
ered, falai mentén sorban sírhantok.
Az első tén még az építkezés idejé-
ből valóak, míg az utolsók alig né-
hány órásk. Én ástam őket, a társa-
imnak...

Második itt töltött napom ese-
ménydúsan telt. Megkísértem el-
hagyni a helyet, de az ajtó előtt újból
elvesztettem az eszméletem. Fogoly
vagyok; valami különös lény rabságá-

ban, 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-
lelt, sokáig nem is küzdöttek ellenem
- aztán már késő volt. Szegény, drá-
ga társaim...!

A belém költözött teremtmény
gyilkolt az én kezemmel. Meg fogom
találni a módját, hogy száműzzem
magamból és elpusztítsam őt...!

Egy hét múltán úgy ismerem a
helyet, akár a tenyeremet: ősi Rana-
gol templom. A közepén álló hármas-
szobor rejti a titkot, amit megtudni vá-
gyok. Valaha folytattam mágiával
kapcsolatos tanulmányokat, így kikö-
vetkezett: úgy űzhetem ki ma-
gamból a lényt, ha kimondom igaz
nevét. Mindhárom síkon külön névvel

bír; ezek együtt adák 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 terem-
mény valós alakok hasonmása mind-
három síkon? Ebben az esetben őket
ábrázolja a három szoboralak. Ki kell
derítenem, ki voltak ők...?!

Egy esztendő telt el - majd min-
den óráját a könyvtárban töltöttem.
Munkám eredménye az első név; a
mellvértés alaké. Vajon elég hosszú
lesz-e az életem, hogy kijussak in-
nét...?

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 ráakad-
tam a könyvre, amely elárulta a me-
dános alak nevét. A harmadikkal ne-
hezen boldogulok, hiszen még az
arcvonásait sem ismerem. Domwick
nem segít...!

Régen nem írtam a naplómba,
el is feledtem már, hogy vezetni
kezdtem - nem számolom az időt: ta-
lán negyven év telhetett el. Most, mi-
kor kezembe akadtak a foszladozó
lapok, újból végigolvastam a sorokat,
és elhatároztam, mielőtt meghalok,
pontot teszek a végükre.

Nos: a harmadik szoboralak ne-
vét 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 már csak hátra. Talán
ezúttal szabadon enged.

Domwick legyen veletek, drága
társaim - hamarost újra találkozunk!

Sir Roderick

4. Hálószoba: vörös drapéria a
falon, vörösfenyő deszkák a mennye-
zeten. A berendezés egyetlen ágy, és
egy óriási szekrény. Az utóbbiban kü-
lönböző méretű és származású em-
berek holmijai. Amelyek még egész-



ben vannak, szinte mind mágikus hatásúak:

Fekete láncing, csuklyával:
SFÉ: 3; MGT: -

Aranyszín mellvért: SFÉ: 5;
MGT: 1

Hullámos, keskeny pengéjű tör:
TÉ: 20; VÉ: 3; SP: k6+2

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

6. A hármasszobor: Az összefutó folyosók itt a templom közepén apró, magas, kupolával lezárt belső teret hoznak létre. Ennek közepén áll a hármasszobor: hátukat egymásnak fordító, eggyéforró három alak - mindegyikük egy - egy folyosó irányába tekint. Jó méter magas talapzaton 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 nem látszik. A csuklyája alá kémelve a karakterek síma, gömbölyű felületet látnak - 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 Gorwick 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 darabkája, amely nem a bizonyos fekete kőből vagy.

7. Dél-nyugati folyosó: Minden szempontból hasonló 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 le ide. A járat teljes hosszában, mindkét fal mellett sírok sorakoznak, szabályos rendben egymás után. Fejfék, névtáblák nincsenek.

KM: HA A KARAKTEREK ÚGY HATÁROZNAK, FELNYITJÁK A SÍROKAT, AKKOR ROSSZ ÁLLAPOTÚ FELSZERELÉSI TÁRGYAKAT, RUHÁKAT, FEGYVEREKET LELHETNEK. ÉS SOK ÉKSZERT, ARANYPÉNZT - MEGKÖZELÍTŐLEG 500 ARANY ÉRTÉKBEN. (ITT, AZ ELSŐ HÁROM SÍRBAN LELHETIK MEG AZ ELSŐ KIRÁLY KORÁBÓL SZÁRMÁZÓ 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 erezete különös, kultikus jeleket rajzol ki. A háromszögletű terem befelé eső sarkában áll az oltár, rajta a Kosfejű Rana-gol három ember magasságú szobra. Emögül vakító (szó szerint) fényesség árad.

KM: HA A KARAKTEREK ARCUK ELÉ TARTOTT KEZÜKKEL, KÖPENYÜKKEL, EGYÉB HOLMI-
IKKAL 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 rejtett titkos ajtó - a könyvtár bonyolult labirintusába vezet.

11. Könyvtár: Kisebb-nagyobb háromszögletű termek alkotta bonyolult 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 találhatóak. Amint valaki beteszi a lábát bármelyik helységbe, abban maguktól felgyulladnak a polcokra erősített díszes, mágikus lámpások, és mikor kilép, kihűnynak.

12. Titkos szoba: Csak egy újabb titkos ajtón keresztül megközelíthető apró helyiség, ahol a polcok is hófehérek, és kevés, ám felbecsülhetetlen értékű könyv sorakozik rajtuk. Itt találhatják meg a karakterek Shakkallor írását a Vérvörösről.

A titkosszobában a következő könyvekre akadhatnak:

Ogonomus: Astrológia

Shal el Abdara: Gyógynövények-mérgek

Krilechor: Halálfőzet

I. kötet: Ezüstszerű Halál - Széllábú Álom.

Marano Colga atya: A Sátán Hajszála

Mágiával foglalkozó munkák:

Altun Calae Mj.: Mágia történet

Dorham Adex: A Mágia Formái

III. kötet: Léttelen Lét

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

Ogonomus: Kismágia

Utószó:

KM: Egyedül neked kell tudnod, hogy a Vérvörös valóban itt rejtetett el a templomban. A játokosok azonban ezt, egyenlőre nem találhatják meg - talán majd valamikor, később; azonban ez már egy másik kaland!