

# A gorviki kém

## KALANDMODUL

### /3-6. Tsz.-ű karaktereknek/

Szerző: Ifj. Pálnik László  
Készült: 2001

A városba érve egy gyilkosság szemtanúi lesznek a kalandozók, és az örök már csak a hullát és a kalandozókat találják meg. Természetesen halálra ítélik őket, de egy menekülési lehetőség van. Egy varázslót kell megmenteni, akit Gorvikban tartanak fogva...

### A kezdet

A város széléhez érve nagy zajra lesztek figyelmesek. A zaj az első házból hallatszik, és egy halálsikolyra emlékeztet. Utána tompa puffanás, majd csend. A ház egy nagyobb kőház, valószínűleg egy módosabb családé lehet. Az ajtó vasalt tölgyfaajtó, és a ház teteje cserepekből készült, ami teljesen szokatlan az efféle kalandozóknak, hiszen nádtetőt, vagy esetleg követ láthattak, fát a leggyakrabban. Ahogy a kalandozók az ajtóhoz érnek, a ház háta mögül lódobogást hallanak, ha mögé mennek, egy fekete palástos embert látnak egy ugyancsak fekete lovon. A házban senki sincs, de ha betörnek, akkor találnak a hátsó szobában egy aranyat és két ezüstöt egy erszényben. A pincelejárónál megüti orrukát a dohos szag, és friss hússzag üti meg az

orrukat. A pincében egy asztalt találnak, ahol egy hulla fekszik átvágott torokkal, és felnyitott gyomorral...

### És a városiak...

Ekkor érkeznek a városi őrseg első emberei. Lódobogást hallanak, majd csörtetést. Katonák (városi örök, 3) rontanak be a pincébe. Ha ellenállnak, és legyőzik őket, akkor még kettő érkezik, ha nem, akkor letartóztatják őket:

„Önök le vannak tartóztatva! Ha bármilyen ellenállást tanúsítanak, akkor kénytelenek vagyunk erőszakot alkalmazni önök ellen. Ha békében követnek, akkor nem esik bántódásuk.”

### Az őrseg felé

Az őrsegig hosszú út vezet, közben végigmennek a városon. Útközben nagyjából fel lehet térképezni, hogy egy kisvárosban (mellékletben a térkép, várostérkép1.) vannak, aki főleg az erre tévedő utazókból és az állattartásból él. Közben látják a Hegyi Rozmárhoz címzett fogadót, és a helyi kovácsot is. Tagbaszakadt ember, nem lenne vele jó megküzdeni...



## Az őrsegen

Egy nagy barrakhoz érnek, ami kisebb erődítményként is szolgál. Ott levezetik őket a cellájukba, amely meglehetősen tiszta. Az ágyon takaró, asztal és két szék is található itt. Meglepő, hogy még egy WC is van, amit el lehet takarni egy függönnyel. Úgy tűnik, hogy itt a raboknak jó dolguk van.

## A cella

Ott hagyják a kalandozókat a cellában, az asztalon víz és kenyér van. Az ágyak kényelmesek, ha alszanak, 5 Fp-t gyógyulnak (+1 Ép) (5 óra alvás után). Másnap kipihenten, és tiszta fejjel ébrednek. Jól érzik magukat a körülményekhez képest.

Az ügyvéd

Ébredésük után olyan két órával érkezik egy meglehetősen jól öltözött "ficsúr". Bemegy a cellába, és köszön.

„Jónapot kívánok uraim. Üdvözlöm önöket Leinar városában. Mint gondolom sejtik, önöket gyilkossággal vádolják. Ha gondolják, kérhetnek másik ügyvédet (nem is tudják, mi az), de nem biztos, hogy kapnak. Megpróbálhatnal a tanúvallomást tenni, de azt nem ajánlom. Ha valamit el akarnak mondani, akkor azt most mondják el.”

## A bíróság

Mindenképp úgy kell intézni, hogy bűnösök legyenek. A büntetés természetesen HALAL!

Egy hosszú magyarázkodás után (kb 5 perc) a játékosok rádöbbennek, hogy nincs menekvés. Szükség van valami tervre. Ekkor a bíró magához inti a vezetőt.

„Mint látod, nincs menekvés, ezért egy alkut ajánlok nektek. Gorvikban fogva tartanak egy emberünket. Nem tudjuk, hogy hol lehet és hogy ki tartja fogva. Tapasztalt kalandozók lévén, hiszen ezt mindenki tudja..., gondolom tudjátok, hogy mi a mágia.” Ha nem, akkor nagyjából elmagyarázza. „A feladat: meg kell találnotok, és vissza kell hoznotok ezt az embert. Amikor kiszabadítottátok, ne felejtsetek elhozni a botját is. Ezután már nem lehet nagy bajotok. Próbáljatok pihenni, vagy az ebrünket pihentetni. Segíteni fog, mihelyst tud. Sok szerencsét.”

## Az indulás

A kalandozókat felszerelik, ha kell, adnak nekik fegyvert is (max 15 arany összesen), élelmet, ruhát. Felajánlanak nekik két utat:

Kereskedőnek álcázva hajón (hajóra szállva átkelni a keleti-óceánon, majd a Ravanói-öblön partot érve elvegyülni.

A másik út, hogy átkelnek egy karavánnal Taba-el-ibarán, és ott elválva tőlük a Ravanói öblöt megkerülve eljutnak Gorvikba.

## A hajóút

Teljesen csendben eljutnak a gorviki partokhoz, egyszer van csak vihar, amikor mind a ketten rosszul lesznek két napig (hánynak, szédülnek). Gorvikban egy Abrado nevű városban...

## A szárazföldi út

Ahogy a sivatagi tájon végigtüntetek, látjátok a tűző napon, hogy a távolban homokvihar van. Kis szerencsével elkerülhetitek. K4 -gyel dombni: 1. Semmi , 2. Nagy szél fúj, a széle elkapja , 3. Elkapja őket a vihar, a külső dolgok megrongálódnak K6 -tal dombni ha 3 \*nál nagyobb, akkor meghal egy teve , 4. A vihar telibe kapja őket Mindenki K6 fp -t veszít és minden állat meghal. A vihar végén „kisüt” a nap még jobban, és elkezd fogyni a vizek.

### 1. Éjszaka:

A tevék hajnali 3 körül idegek lesznek, ha nem figyelnek fel, reggel az egyik tevehajcsár holtan fekszik a homokban. Ha közelebről megnézik, nyakán egy viperaharapás "ékelkedik". Majd legközelebb jobban figyelnek.

A nap most enyhébben süt, talán kezdtek kijutni a sivatagból? A nap közepén érzitek, hogy a nap éget. Ha nem tesznek vizes borogatást a fejükre, akkor napszúrást kapnak és leég a bőrük.

### 2. Éjszaka:

Egy oázisban alszanak. Éjszaka oroszlánok mennek inni a vízből. Van böven, ha nem bántják őket, akkor nem bántanak

senkit. Ha mégis, akkor három oroslán elkezd vadászni rájuk, amíg a sivatagban vannak.

A sivatagból kiérve Al Abadana földjén találják magukat. Itt a Dzsadok földjén, a határon kultúraltan megállítják a karavánt. Amíg az adókat kiszámítják, megvámolják a karavánt, addig nyugodtan pihenhetnek, vagy éppen elszakadhatnak a karavántól.

## Al Abadana

Megepő, hogy a határtól kőút vezet, ami nagyon drága lehetett. Elgondolkozva ez nem is csoda, hiszen a Dzsadok Ynev egyik leggazdagabb népe. Jól szervezett gazdasága meglepően az Ynevi átlag felett van. Egy városba értek, a város szélén egy szépen festett fatábla áll közös és még két másik (számukra ismeretlen nyelven): Abrado

## A város: Abrado (Gorvik)

A város egy jól szervezett utcarendszerű, modern kőépületekből álló városka. Minden megtalálható persze bennük, de tudjátok, hogy a Dzsad bérekhez van minden szabva, ezért egy kicsit drágább lesz minden, bár nem annyira, mint Erionban. Itt megtudhatják, hogy kit is kell megkeresniük. Az egyén neve Leinar. Ezt különben a kocsmában tudhatják meg egy kicsit spicces Dzsad-tól. A városban mindenhol őrség jár. Ezek jól fel vannak fegyverezve. Amint jártok-keltek a városban, többet is láttok. Mindegyiknek az oldalán valamilyen speciális karhüvely van az oldalán, amelyet csak ritkán láttok.

## A kocsmá

A kocsmá egy hangulatos hely, ahol halk zene szól (valamilyen Dzsad népzene), a kocsmában egy enyhén spicces Dzsad ül magában. Egy jól megtermett lény ez, jó 190 cm lehet. Nem láttok nála fegyvert, és mivel záróra előtt vagytok, ezért mindenhol fel vannak már a székek pakolva az

asztalokra. A Dzsad mellett pont van két hely... Ha nem akarnak leülni, akkor a kocsmáros meghívja őket egy italra, és felajánlja nekik hogy nálla van még szálláshely. Elmondja nekik, hogy a városban már minden szálláshely foglalt, de nekik még tud adni egy szobát, mert szimpatikusak. Helyet ajánl nekik a Dzsad mellett.

A Dzsad szomorú, mert elhagyta a felesége. Ha leállnak beszélgetni, folyton félrebeszél. Elmondja nekik, hogy azért hagyta el, mert tegnap, amikor azt a foglyot átszállították a börtönbe, akkor a botját elkapta tőle, és valamit csinált, amitől az egyik társán ragyas kiütések jelentek meg. Mikor elvették a botját, akkor megkötözték, és megmondták, hogy nem lehet többé katona. Arra már nem ad választ, hogy hol a börtön, hanem az asztalra borul és elalszik. A börtön a várostól 20 km-re van, egy erőd közepén. A kocsmáros nem tudja, hogy lehet bejutni, de azt igen, hogy a legalsó szinten van egy titkos ajtó, ahol ki lehet jutni. Készségesen segít, hiszen ez azt jelenti, hogy nála alszanak még egy éjszakát. Hitelt is ad, amit bármelyik nagyobb városban vissza lehet fizetni 20% kamattal. A kocsmáros rázza a fejét, majd megfogja, és a pult mögötti ajtón beviszi. Mikor visszajön, megkérdezi, hogy kiveszik-e a szobát (az ára: 2 ezüst/fő). Ha igen, akkor a zsebéből elővesz egy kulcsot, és megkérdezi, hogy esznek-e valamit.

## Az erőd

Egyetlen bejutási mód, ha valamit elkövetnek, és kényszermunkát kapnak büntetésül. Ezt a kocsmával szemben levő téren tudhatják meg egy hirdető tábláról, ahol az Új Tövények olvashatóak:

„Tudatjuk minden városi polgárral és áthaladóval, hogy a város törvényei megváltoztak. Eltörölte a város vezetősége a halálbüntetést, helyette száműzés vagy az élet végéig tartó kényszermunka használatos. Ez nem vonatkozik az ellenégeinkre, a Dzsad kutyákra, akikre még mindig halállal sújt le Ranagol.”

Ha bejutnak az erődbe, ott a regisztráció után rögtön munkához is láthatnak... Megfeszített kemény munka ez egy bankárnak, de nem úgy egy kalandozónak. Ott más raboktól megtudják, hogy a börtön három szintes lefelé. A legalsó szinten fekszik az új rab. A botja a legalsó szinten van a börtönőrnél, és nagyon jól el van zárva egy szekrénybe (gondoljunk csak bele a Dzsad bankárok

technikájába...), amit egy fegyveres őr őriz. Lejutni úgy lehet, ha életfogytiglan vagy bezárva, mert csak őket zárják ilyen mélyre. Felajánlja, hogy cseréljenek ruhákat, és akkor őket viszik legalulra... Esetleg a mosakodásnál meg lehet szökni a cellákhoz.

## A celláknál

Lent rögtön a fürdőhelyiségekbe viszik őket. A fürdő börtönhöz képest tiszta, MÉG SZAPPAN IS VAN!!! Persze ez nektek ismeretlen, de hallotatok már róla. Sor áll a vízért, és persze nem engednek előre... Az ajtó nyitva, és egy őr áll előtte. Le lehet ütni, vagy be lehet csalni a zuhanyzóba (rosszul vagyok, üvöltözés, stb)... A szinten, ha elsőre sikerül leütni, nincsen másik őr. Ha nem... Akkor még egy napjuk van. Az őrnél kulcsok is vannak, ami még nem tudjátok mit nyit. Kiérve nyögést hallotok jobb felől, és emberek hangjait. A hang egy ajtó mögül jön. Ha valamelyikük felvette a börtönőr ruháját, akkor kijön egy csapat az ajtó mögül, és megállítja őket. Megkérdezi az "őrt", hogy mit keres itt. Itt egy kicsit improvizálni kell, hogy bejussanak az ajtón valahogy. Ha bent vannak, akkor látják, hogy bent egy rács van, és mögötte ajtók jobbra és balra. A nyögés erősödik. Az őr (akit már valószínűleg leütöttek, de ha mégsem), kinyitja a rácsot, és bemegy az egyik ajtón. Ahogy kinyitja az ajtót, a nyögés erősödik. Ha nem, akkor szemben találják magukat három fegyveres őrrel, akik kínoznak egy sovány, magas embert. Ha ki akarják szabadítani, akkor meg kell ezekkel küzdeni. Ha ez megvan, akkor már csak a botot kell megszerezni. Az ember beszélni is alig tud, de azért minden erejét összeszedve köszönetet nyilvánít a kalandozóknak. Ha összeszedték magukat, elindulhatnak ki az ajtón. Jobbra rács van, és ott lehet a bot is. A rácsot az őrnél talált kulccsal lehet nyitni. Itt az őr megkérdezi, hogy mit akartok, de amikor a botot akarják, akkor meghúz egy kötelet, és fentről csengetés hallatszik. Az őr támad. Rögtön elővesz a Dzsen szablyát, és rohamoz a legerősebb karakterre. Ha legyőzték, akkor a kulccsal (az őrnél) kinyithatják a szekrényt. A bot megkerül. Az ember megőrül, és magához veszi. Rögtön morogni kezd, mire mindenki jobban lesz (minden visszagyógyul). Ráeszmélnék, hogy nincs idejük. Meg kell keresni a titkosajtót. Ha nem sikerül... Az jobb ha eszünkbe sem jut... Itt a titkosajtót megtalálni nem nehéz,

mert a fürdőben van. A fürdőknél a csempe elnyeli a vizet, és ha azt felszedik, akkor egy lefolyórácsot találnak. Itt két csavarral van a rács rögzítve. Ha bejutnak, egy mocsos földalatti csatornarendszerbe jutnak, ami amúgy behálózza az egész erődöt. Itt a csatornarendszerben meg kell keresni a kijáratot. Persze ez nem is olyan egyszerű...

## A csatorna

A csatornarendszerben bolyongva megtalálhatják ugyan a kijáratot, de 3 kör után 1k20 (ha 20, akkor igen) az esélye, hogy egy őrrel találkoznak, aki rájuk támad. A 7. Kör után már csak 1K10 (ha 10, akkor igen), míg a 10. Kör után 1K6 (5,6 -nál igen). Ha már 7 ört megöltek, akkor az utolsó még haldoklik, és ha faggatják, elmondja nekik a kijáráshoz vezető utat... (A térkép mellékelve)

## A menekülés

Itt az ember azt mondja, hogy menjetek valami biztonságos helyre. Ő addig elintéz valamit. Egy bozótost láttok előttem. Ez tűnik az egyetlen biztonságos helynek. Egy fél óra múlva megjelenik az ember, teljesen más képpel. Látszik hogy megnyugodott. Hívja a többieket, hogy kövesség. A falhoz mentek vissza. Ott elmosolyodik. Azt mondja, hogy ide most bemegyünk.

## A térkapu

Ha bemennek, akkor rögtön a városba érkeznek minden gond nélkül, és remélhetőleg nem mennek egy darabig Gorvikba.

## Ha nem hát nem...

Ekkor nagyon nehéz útra lehet számítani, mert üldözik őket. Al Abadanán könnyedén végigvágatnak 15 nap alatt, még segítik is őket, hisz az Ő ellenségeik üldözik. A gorvikiak csak 27 órával mögöttük jönnek, mert fel kell készíteni egy csapatot nekik, és ez időbe telik. A varázsló segíti őket, ezért ez megkönnyíti a helyzetüket (víz, élelem).

Közben: A Gorvikiaktól elindul egy kisebb fejtámadócsapat, ami Al Abadanát

keresztül megy. Itt egy „emberük” meghal a Dzsad harcosok által, de még így is elegen vannak, hogy utolérjenek, és megöljenek. 5 órát alszanak minden nap, és a lovaik nagyon jók. Ha 14 napon belül nem jutnak ki a Sheral-hegységig a játékosok, akkor nagy harcra számíthatnak.

A sivatagban már nehezebb helyzet, mert ott az út már egy 3 hetes útra lehet számítani. A 7. Éjszakán egy éhes nőtény oroslán támadja meg őket, aki a varázslóra támad rögtön. Egy nagy villanás, és az oroslánból cica lesz... A többi lény is járhat, aki megtámadja őket. A varázsló manna pontjai nem fogynak (azaz mégis), mert sok van...

Ha elérnek a Sheral hegységig, ott a varázsló már egy kis varázslat segítségével eljutattja őket a városba gond nélkül.

### És végül a bíró

„Örülök, hogy nem kellett ilyen derék harcosokat megölnünk. Most már látom, hogy érdemesek vagytok az életre. Természetesen jutalmat kaptok (és ezzel egy ládikát nyújt át), és ha megmondjátok a neveteket, hasonló feladatokra is titeket kérünk meg. Most menjetek békével. A fogadósnál már mindent elintéztem, így ott a város vendégül lát, ameddig jól esik. A

kovácshoz ne felejtsetek el beugrani, mert ott is van valami a számotokra (egy gyönyörű kardmarkolatú hosszú kard, értéke 21 arany).

### A ládika

A ládikát egy kulccsal lehet nyitni, de persze a kulcsot „elfelejtette” odaadni. Keresnetek kell majd egy lakatost. Vasalt tölgyfa ládika lehet, súlyra elég nehéz méretéhez képest. Elfér a hátizsákban, majd talán később jó lesz.

### Melléklet:

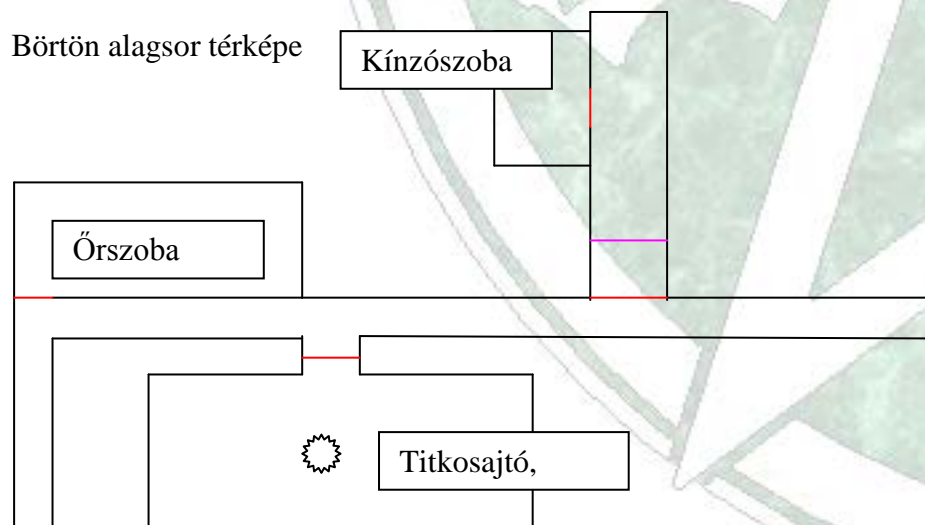
#### Városi őrök:

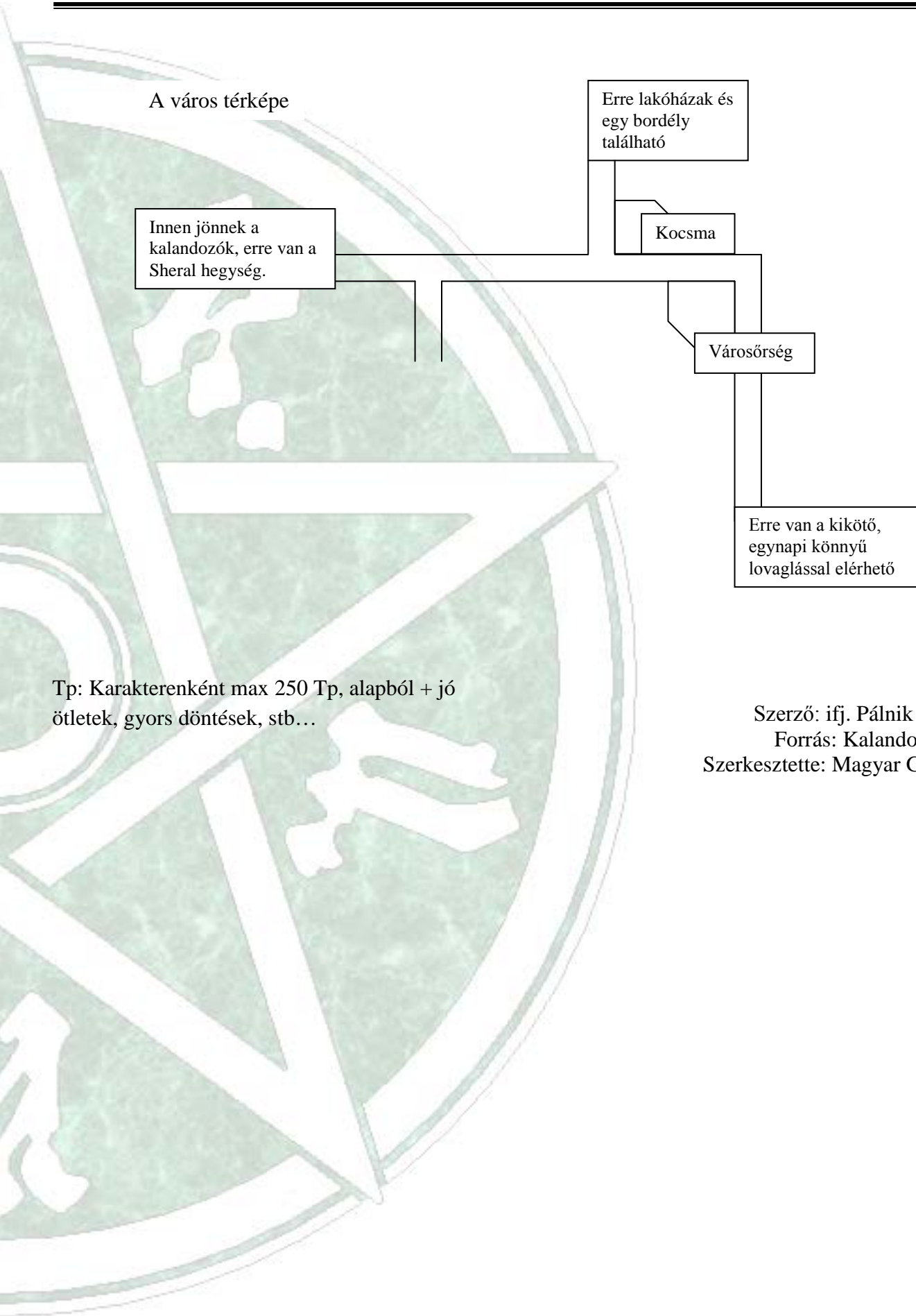
Té: 42  
Vé: 89  
Ké: 34  
Ép: 12  
Fp: 31

#### Börtönőrök:

Té: 51  
Vé: 93  
Ké: 45  
Ép: 13  
Fp: 42

Börtön alagsor térképe





2001.  
Szerző: ifj. Pálnik László  
Forrás: Kalandozok.hu  
Szerkesztette: Magyar Gergely