

# Örök Város Bajnokai: Gorvikból szeretettel

9. Vándorkrónikák Tábor és Találkozó Kalandmodulja 5. tapasztalati szintű karaktereknek

**ÍRTA:** A'frad és Amund

**HELYSZÍN:** Új-Pyarron és Új-Godon, Gorvik régiója

**IDŐPONT:** P.sz. 3715.



## Hangod és arcod

Első emlékem a hideg. Ahogy a téglaház előtt állunk, sorban, mindannyian. Arra nem emlékszem, hogy éhes voltam e, pedig valószínűleg igen. Mindig éhesek voltunk. Mégis a hidegre emlékszem a legjobban. Az a nap más volt, onnantól kezdve éreztem, hogy reggel felkeltem és a folyosóra lépve összemosolyogtam a kosfejjel a falon. Rongynyuszi velem volt ott a sorban.

A nevelőnek nem emlékszem az arcára, csak a nyakáig begombolt fekete mellényére ... és a pálcára. A zsákruhán keresztül fújt a szél ... de hideg volt. Arcom még égett a fájdalomtól, mikor este durván levágták a hajamat a késsel, amivel a halat pucolták ebéd előtt. Csak Rongynyuszi ad meleget.

Milyen vékony voltam és milyen kis vékony. Ugyanolyan mint társaim, név nélkül álltunk együtt a sorban. Semmi sem különböztetett meg tőlük. Talán csak a didergés. Valaki sírni kezdett, hideg volt, hajnal előtt, fáradtak voltunk. A nevelő segédei járnak körbe, közöttük egy görnyedt hátú öreg. Sorra mutogat ránk és akkor a segédek nyakunknál fogva meggömbít minket.

De nem vagyunk tetvesek, este gondoskodtak róla. Fogainkat is megnézik, durva bőrkesztyűvel nyúlnak a szánkba, egészen hátulra. Elérik a síró gyereket is, kemény csapásokat kap, mondják neki, hogy majd lesz miért sírnia. Kilökkik a sorból és az egyik nevelő elvezeti. Többé nem láttam, igaz, többé, egyik társamat sem láttam viszont. Rongynyuszit sem, miután kitépik a kezemből és az öreg elvisz.

*„Hagyd meg a hangod, az arcod, hogy ne maradjak egyedül. Ez az én jutalmam. //*

*Itt ez a föld, ez a hely és egy mosoly néha sikerül. Látod, itt maradtam. //*

*Hagyd meg a hangod, az arcod, hogy ne maradjak egyedül. Ez az én jutalmam már.”*

Nagy utazás. Ma már nem tudom, hogy honnan indultunk, de azt igen, hogy hová tartottunk: egy gyönyörű helyre. Sarkamat megemelve láttam csak ki a kocsi függőnye sarkát megemelve, mikor az öreg elszenderedett. Virágok, mezők, erdők szaladnak el mellettünk játékosan, bárcsak Rongynyuszi látná ezt. Nyerítést hallok, de nem a mi lovainkét. Fényes páncélos emberek jönnek szembe deli méneken.

A pacik lábai között kutyák csaholnak, a nyergek oldalára madarak szíjazva, hátra egy-egy elejtett állat. Talán vadászatról megtért lovagok lehetnek. Sisakjuk eltakarja az arcukat, de fémes hangon kacagnak és vállukon velük nevet a kosfej, ahogy ragyog a napfényben. Még nem tudom ekkor, hogy mi vár rám, de addigi életem úgy foszlik le rólam, mint a rossz érzés, mint ahogy a didergés múlik el a nap melegétől.

Az etikett órák fárasztóak, de kevesebbet vernek hibáimért, mint mikor zsákruha volt rajtam. Tiszta vízzel mosdatnak meg, még tisztábbal, mint amiből addig ittam. Rám is szólnak, amikor megpróbálom. Az egyik szolga felsikkant, valaki tévedett. Nem fiút hoztak el. Nem értem. Megtanulok késsel és villával enni, mint régen a nevelők. Azt mondják nem baj, fiú kellett és fiú leszek.

Bemutatnak az ifjú úrnak, akivel utána játszanom kell. Olyan sötét a szeme. Játékai durvák, de hozzá vagyok szokva az ilyesmihez. Az mégis bánt, amikor helyette engem büntetnek meg, hogyha hazudik, eltör valamit vagy pontatlanul végzi el a feladatait. Néha még sírok is emiatt, de a kosfejes mosolyára

gondolok és egy idő után ... megszokom ezt is. Elismerést látok az öreg szolgálja szemében, amikor észreveszi, hogy a másnak járó feddést milyen szótlanul tűröm eztán.

Együtt vívunk a sötét szemű fiúval, hajunkat egyformán rövidre nyírják. Néha én vagyok ügyesebb, néha ő kerekedik felül erejével. Múlik az idő. Címerrajzokat tanulunk meg felismerni, szépek, színesek, bonyolultak, tetszenek. Annyiféleképpen lehet meghajolni és nekem mindet megtanítják. A köszöntések, mint egy külön nyelv, tolu az ajkamra ösztönösen az ajkaimra. Vannak esték, amikor a fiú szobájába visznek és megmutatnak neki meztelenül, megérint és használ, rajtam tanul.

Az idős mester az ilyen órák után elégedetten simogatja meg a rövidre nyírt hajamat és azt mondja, milyen jó is, hogy annak idején mégis egy lányt hozott el. Máskor sosem ér hozzám. A táncórákra adnak rám csak másfajta ruhát ... hosszabbat, bonyolultabbat, fent szűkebbet, alul szélesebbet. Ezek jobbak, mint a testi órák, pedig a fiú legalább olyan erőszakos ilyenkor. Úgy vettem észre azonban, hogy miután együtt lovagolunk ki egyforma ruhában vadászni kicsit nyugodtabb általában.

Aztán eljön az a nyár. Egy másmilyen nyár. Távoli rokon érkezik, egy másik fiú. Vele is táncolok, de mást nem, pedig szeretnék. Az ő szeme más, melegebb, világosabb, tisztább. Az ifjú úr észreveszi, hogy másképpen táncolok vele és más vagyok a közelében. Nem viseli jól. Egyszer a kertben kezd el kiabálni velem, hogy az ő tulajdona vagyok. A távoli rokonnal gyakran vívunk, de egyszer komolyra fordul a dolog és azután sem állnak le, hogy a mester kétszer is rájuk szól. Vér folyik.

A család aggódik, a család tanácskozik és a család dönt. A távoli rokon legjobb helyen lesz egy expedícióval a távoli sivatagban. Kosfejes páncélos lovagok oldalán indul el, akik isteni hatalommal bírnak. A búcsú rövid, de reménykeltő. Ha egyszer visszatér akkor minden más lehet majd, ha egyszer ő is olyan ragyogó páncélt viselhet akkor talán ...

*Minden most kezdődik el  
Ahogy dobban a szíved  
Minden most kezdődik el  
Ahogy hinni sem mered  
Nem ringatlak már soká  
Nem ringathatsz már soká  
Meneküljünk máshová!  
Az ég fölé, a föld alá..  
Minden most kezdődik el  
Aztán úgyis menni kell  
Elfordul rólunk a fény  
Aztán nincsen több remény*

Sohasem hallok róla többé. Senki nem mond semmit, de mindenki napról napra idegesebb. Telnek a hónapok, de lassan és fájdalmasan. A sötét szemű fiú játéka eldurvulnak, nem elégitik ki az esti órák, a vívás és a vadászat. Érintése is kínzás ... bőrszíjak ... pengék ... kések és tük. Ez már nem a tanulása része. Ez már az amire ő vágyik őszintém tőlem: a fájdalom. A nehéz napok rémálmai összekeverednek a mendemondák lidércnyomásaival.

Amiről korábban azt hitték, hogy a szomszédos dzsád nép távoli beháborúja végülis egy gonosz sivatagi isten akaratnyilvánításának bizonyul ... és amelyik hazánk felé fordult seregeivel. Azt mondják a határnál vannak, de én úgy képezem a kirurgus asztalán sebláztól szenvedve, hogy a kastély körüli fák tövében lapulnak a démonok. Sokáig fekszem betegágyban mire visszatérhetek kötelezettségeim teljesítéséhez.

A búcsú gyerekkori barátomtól rövid. A család pénccélját viseli és arcán az első szórszálak nevetségesen szerteállnak, de szemében nem változott a sötétség. Sohasem látott fájdalmat helyez kilátásba, hogyha egyszer visszatér. Lovagok élén vágatva indul el és tűnik el a kertkapun túl ... örökre. A sivatagi isten gonoszsága hatalmasabb volt a mostoha testvéreménél. Megváltóm, én sötét szabadítóm.

A család gyászba zárkózik be és én tudom, hogy ez az egyetlen, az utolsó alkalom, hogy szabad lehessen, mielőtt a gyászuk haragba fordul és valakin, aki emlékezteti őket veszteségükre, kitölthetik a fájdalmukat. Elhagyom Warvikot, a szomszédos Gorvikba menekülök. Sokáig csinálom nehéz és rossz dolgokat, mielőtt egy helyen ... a Rózsa nevében megszán egy öreg és anélkül, hogy hozzám érne felszolgálói állást ad. Szegény öreg, szegény kedves öreg.

Telnek az évek. Az öreg állapota rosszabbra fordul, kora képtelenné teszi, hogy vezesse az üzletet. Demencia, az ápolásomra szorul, ahogy egykor én az ő útmutatásaira. Amit nem tanít meg nekem ameddig még ép az elméje, azt megtanulom magamtól a gyakorlatban. Új hírek érkeznek Warvikból, egykori sötét megváltóm seregei a tartomány szívéig hatoltak. Ott azonban megtorpantak.

A rettegett Gát leomlása pedig kimosta őket a tartományból és az országból is. Rengetegen meghaltak a sivatag démonain kívül is, százak és ezrek haltak meg az áradásban. Egyszer felsorolták, hogy milyen birtokokat lepett el a sár és a víz, talán örökre. Ekkor hallom hosszú idő után újra a gyönyörű hely, a virágok és fák otthonának a nevét. Felidézem a címerrajz színes görbületeit és betűit ... majd elfelejtem örökre.

Egy emléket mégis nehezebb elengednem mint a többi. Azt a tiszta és világos tekintetet, a mosolyát és a hangot, ahogyan megígéri, hogy visszajön és elvisz engem magával. Hinni akartam neki ... csak úgy tudom elengednem ezt az emléket, hogy megesküszöm, többé soha senki ígéreteit nem hiszem és fogadom el. Nem is engedem meg majd nekik. Hiszen immáron enyém a szabadságom, enyém a Rózsa neve, de a hajamat még mindig rövidre nyírom.

*Hol is vagyok? Egy szalmaszál nagyon  
helyezkedik a csontozott uton;  
kis, száraz nemzet; izgágán szuszog,  
zuzódik, zizzen, izzad és buzog.*

*De fõnn a hegyen ágyat bont a köd,  
mint egykor melléd: mellé leülök.  
Bajos szél jaját csendben hallgatom,  
csak hulló hajam repes vállamon.*

*Óh szív! nyugodj! Vad boróka hegyén  
szerelem szólal, incseleg felém,  
pirkadó madár, karcsu, koronás,  
de áttetsző, mint minden látomás.*

\*\*\*

*„- Hallottam, hogy mi történt veled Gorvikban – tért ki a válasz elől a gróf – és nagyon sajnáltam, de én megmondtam neked előre, hogy semmi jó nem származik abból, hogyha követed azt a nőt.*

*- Hallottad – mosolyodott el Cloud és óvatosan levette holdszemüvegét – szóval hallottad mi történt Gorvikban...*

*A grófnak egy pillanatra elakadt a lélegzete, amikor megpillantotta az aszisz jobb szeme helyén fehérülő halott pillantást. Hallott arról, amikor a fiatal király három aszisz falanxharcos századdal benyomult a polgárháború káoszába fulladó Gorvikba és Új-Godon területére, hogy onnan szinte csak egymaga térjen vissza, de nem hallott róla, hogy ilyen súlyos sérüléssel távozott onnan. Szóbeszédet és legendákat hallott csupán arról, hogy Abasziszba sem tért vissza és távollétében kiújult a koronáért folyó harc. „Egyikünk a testét veszette, // másikunk a lelkét adta fel // S néha mégis úgy érzem, // hogy én többet vesztettem el.”*

Líthas,

a most következő modul abban a tekintetben más, mint a korábbiak, hogy elsősorban szociális interakcióra és dramaturgiára épít, s ezt várja el a kalandmestertől, hogy „mesterien” vezesse végig a főszálat a kalandon. Ne hagyja elkallódní a karaktereket és a mellékszereplőket egymás mellől, ne a helyszínek aprólékossága vagy a varázslatok színessége határozza meg a hangulatot, hanem a világ és annak lakóinak élete.

Az Örök Város Bajnokai történetébe ékelődik ez a kaland, aminek célja elsősorban bemutatni azt a Gorvikot, amit kevesen ismertek meg anno és azt az újat, amit talán még senki sem. Ennek megfelelően a kaland is inkább vázlatos, irányelveket nyújt át a kalandmesternek konkrétumok helyett, az első nap alkalmával például nagyon nagy szabadságuk van, hogy hogyan hidalgják át a Pyarron és Gorvik közötti távot.

Ezzel is szeretnénk azt az érzést erősíteni, hogy ez egy szabadon bejárható világ, ahol kevésbé léteznek a modulnak határai, de hogyha van egy fontos küldetés, egy eszme, amiért élni és halni érdemes, olykor kell is, akkor nincs akadálya az akaratnak ... pláne, hogyha az ember kalandozót irányít.

A kaland alapja egyébiránt a klasszikus Jean-Paul Belmondo féle Profi című film ... megfelelő mennyiségű áthallással és átírással, az alap konfliktus azonban az. A mentalitás megértéshez fontos lehet ismerni ezt a művet, hiszen (amellett) hogy jó ötleteket is lehet meríteni belőle a kaland dramaturgiájához és a szerteágazó befejezés levezényléséhez.

**A kalandhoz jó szórakozást, a meséhez sok sikert kívánok.**

üdvözlettel

A

*„- Meglehet igazad van, rajta fogjuk tartani a szemünket – azonnal megbánta szóhasználatát, de látva a másik rezzenéstelen arcát és, hogy lassan indul még megkérdezte, ami nyomta a szívét. – Mi történt valójában Gorvikban, Cloud Boohen? Mi történt a lánnyal?*

*- Bírod még istennőd kegyét, gróf – tért ki a válasz elől keserű mosollyal az aszisz. – Ha úgy volna megkérnélek, hogy járj kedvemben és teremts esőt a szomjazó világra...”*

(részlet Szilágyi János: Ayalával a bálban c. novellájából)

**Gorvikról,**

**avagy Új-Godonról**

**és Nagy-Shadonról**

*P.sz. 3703-3708* A Manifesztációt lezáró béke után Gorvik területeit Shadonhoz csatolták perszonálunió révén, mikoris a titokzatos Amanovik házasságot kötött a Hétarcú országának újdonsült királynőjével aki hadseregével felmentette annak amundoktól lerohant földjeit. A Gorviki nemesség egysége elegendő volt ehhez a döntéshez, amely megmentette országukat és névleg megszüntette a Ranagolhoz pártolt shadoni különcök birodalmát. Az igazság azonban az, hogy ez a felállás nem sokban lett másabb, mint az eredeti.

Ranagol hatalmának szakrális meggyengülésével párhuzamosan hullottak el az ország legerősebb papjai, dúlták fel a seregek templomait és így vesztette el a pártfogását a köznép körében is. S valóban hatalmasabbnak bizonyultak azok a hittérítők, akik Shadonból érkezve léptek a Szent Föld területére. A Kosfejes úr hitét azonban nem vesztette el ennek ellenére sem az ország teljesen, azokban a szegleteiben, melyeket elkerült az amund invázió és a későbbi Szent Légió beavatkozása, tovább imádkoztak és áldoztak Ranagol hívei.

Az egyesülés ellen szükségszerűen sok helyen csoportok szerveződtek, amelyek vagy sikeresen vagy sikertelenül vették fel a harcot az idegenek akarataival, amely kihasználható helyzetet teremtett ugyan a folyamatosan kiemelkedettséget hajszoló gorvikiak között, de elejét vette egy lehetséges polgárháborúnak. Ezzel együtt elmondható, hogy a legtöbb kráni kapcsolata az országnak megszűnt, megroggyant, hogy másfajta, új paktumok szülessenek a helyükbe a megváltozott helyzetben.

Az újjászerveződő egyház immáron a nem csak köznép irányából épült fel, hanem sokkal inkább a nemesség körében, rejtett, titkos összejöveteleken vészelte át a vészterhes időket vagy jól leplezett házi szekták formájában. Magas rangú tagjai voltak ezeknek a zárt körű páholyoknak, sok új felekezet is megjelent hasonló titkos formákban: a pyarroni hatásra elsősorban Orwella és hívei, a shadoniakkal együtt pedig a rejtett Felice és hívei érkeztek délről, de más démonok is követőkre találtak elkeseredett szerafistáknak köszönhetően, a Hetedik Arc tisztelete pedig külön is elterjedt, legtöbb helyen a többivel egyetemben természetesen.

*P.sz. 3709-3714* A boszorkányok és boszorkánymesterek rejtőzködő életmódra kényszerültek, sokszor csak egymás feladása árán élhették túl a lelepleződést. Ezzel együtt mellettük szólt, hogy saját, ismert közösségeikben kellett felvenniük a harcot Shadon Inkvizíciójával, akik, hogyha elkaptak egyet-egyet először megpróbálták átállítani őket, hogy velük kerestessék meg pályatársaikat. Remélték így egy idő után a nyomára akadhatnak a magasabb körökben folyó üzelmeknek, amelyekről tudták és sejtették is, hogy léteznek.

A káoszban szerveződő önjelölt Ranagol szekták közül kiemelkedett az Ötven Imádság vagy éppen több szekta munkásságát átfogó néven emlegette a köznép, akik öngyilkos akciókkal próbálták az egyesülésre törekvő shadoniak kedvét elvenni komoly veszteségeket okozó akcióikkal. Hogy ők valóban létező szervezet e, avagy csupán az Inkvizíció találmánya egy arctalan ellenségre, amire hivatkozva lehet kegyetlenebbül fellépni kétséges. Egy idő után minden Shadon elleni cselekedetre rásütötték a bélyegét.

A shadoniakat a helyiek azonban legtöbbször szívesen látták és látják is helyenként, igyekeznek, hogy idővel bevonják őket az elitbe. Ilyen módon mutatva a világ felé elköteleződésüket Új-Godon érdekei mellett és elterjesztve saját hitüket a magas körökbe, akár dél felé is terjeszkedve. A Szent Légió és az

Inkvizíció sem hajtott végre pusztítást a nemesek körében, nem kobzott el földeket nagy számban, csupán egy-egy renitens ellenállóval statuáltak példát, hogyha nagyon kellett és szükségét érezték Új-Godon érdekében.

A fejedelemségeket például elismerték és hozzácsatolták a maguk kémhálózatához ... már amelyik még létezett, és amelyiket megtalálták a gorviki közigazgatásban. Gorvik veresége az amundokkal szemben több szabad klánt is megrendített, mások Kránba vonultak át kapcsolataik révén, de maradtak olyan vértestvériségek, amik mindezek dacára is kitarítottak hazájuk mellett és végül csatlakoztak az árnyjárókhoz Új-Godon érdekében. Hűségükről azonban a Birodalomnak folyton folyvást bizonytságot kell szereznie mind a mai napig.

*P.sz. 3715* Az új hitek beengedéséről és elfogadásáról már volt szó, hiszen a shadoni nemességgel együtt érkező hölgyek között igen szép számban akadtak Felice követők is, akik remek lehetőségnek érezték az otthon már fenyegetően közeledő inkvizíció lihegését a nyakukban. A helyi nemes feleségek pedig örömmel átvették ezt a hitet és férjeiket is buzdították rá, hiszen kiváló táptalaja volt annak, hogy megtartott Ranagol vallásukat elleplezhessék. Így az a különös helyzet alakulhatott ki, hogy egy tilalmas, üldözött szekta bújtat akaratán kívül egy másik tilalmas és üldözött szektát. Nők.

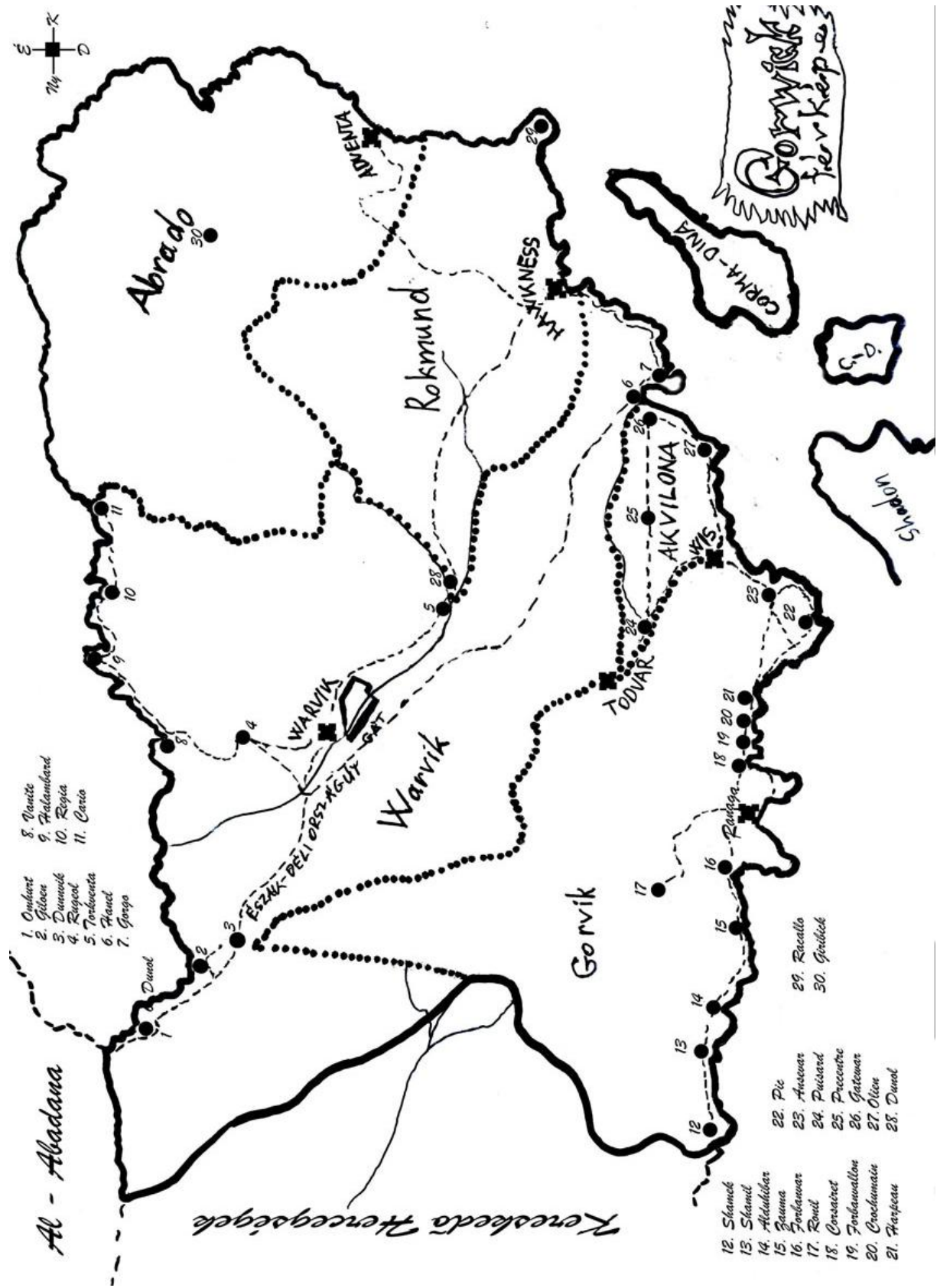
A közhangulatról elmondható, hogy egy átmeneti állapotról van szó, aminek kifutása még megjósolhatatlan. A polgári engedetlenkedések általánosak és a shadon-pártiak is, hogyha nem hálnak meg időben álmukban szomszédjaik által, egyre többet követelnek Új-Godontól a rend helyreállításáért, ami hatalmas energiákat követel meg a Hétarcú szolgáitól. Gyűlölködés a jellemző, pattanásig feszülő helyzetek, lázadások, nyílt merényletek és öngyilkos akciók az Ötven Imádság által.

Érdekes státuszban van például a korábbi Holdkos varázslórend és iskolái Gorvikban: shadoni szemmel elítélendő ugyan tevékenységük és létezésük is, azonban a felső vezetés világosan kinyilvánította akaratát, hogy esélyt kell adni azok számára akik képesek az együttműködésre. Sokan az értelmiségből úgy tekintenek rájuk (és egyébként Gorvik egészére is) hogy kiváló eszköz lehet egy esetlegesen későbbi harcban Kránnal szemben, ami Új-Godon kinyilvánítása után borítékolható is.

Ezzel együtt a kezdeti időben voltak tömeges kivégzések is, körözüvények szaporodtak el nevesebb és keresettebb holdkos varázslók, ranagol papok és ranagol paplovagok képeivel. Ezek pár évre visszavetették a gondokat, azonban több mint tíz év telt el a perszonalunió létrejötte óta és bár tény, hogy Gorvik sokat változott ezidő alatt, látszólag elfogadóbb és vendégmarasztalóbb, de Új-Pyarronban csak úgy mondanák, hogy az árnyak visszahúzódtak bizonyos helyekre, ahol az ember, hogyha balszerencséjére odatéved még megtalálhatja azt az eredeti Gorvikot ahová nem vágyott soha.

Az élet menete azonban nem változott sokat: a Szent Légió és a tartományok hadseregei rendet tartanak, lovagok elismerten a tenger mindkét partjáról jobbra bántatlanul parádézhatnak, az élénk kereskedelem hatványozottan megnövelte mindkét ország hatalmát és részben már kereskedelmi monopóliummal fenyegetik a Gályák-tengerének egészét és egyre lelkesebben tekingetnek a független Kereskedő Hercegségekre. Az alvilág vegyes és színes, a Szürkecsuklyások már évek óta csupán árnyékei önmaguknak a magas politikai változások és vezetőik sorozatos elvesztése révén.

Elmondható, hogy Új-Godon összességében egy olyan világ, ahol az ember (vagy másfajú) könnyen megtalálhatja szerencséjét a változások közepette, amikor hatalmas pénzek cserélnek gazdát nap mint nap. Ugyanúgy pedig vesztét is meglelheti, hogyha óvatlanul egy kígyófészekbe (vagy macskaalomba) tenyerel. Kalandozók számára a délvidéken jelenleg a második legtermékenyebb vidék Új-Pyarron zsoldja mellett és ritka lehetőség, hogy a kultúra iránt érdeklődők még utoljára bejárást engedhessenek a lassan elvesző Gorvik világból viszonylagos biztonságban.





## Háttér és előzmények

Pyarron és Gorvik évszázadok óta vívták árnyékháborújukat, ami a Dúlásban az Eszme oldalára állt Shadon felmentős eregei megérkezése után még komolyabb érdekévé vált az újjáépülő Örök Városnak. Sorra képezték ki ügynököket, hogy aztán a Szent Földre küldjék őket bevetésre magánakciókra vagy a shadoni árnyjárókkal közös bevetésekre. A páholyokba szerveződő Pyarroni Titkosszolgálat több szervezete is kifejezetten erre helyezte a hangsúlyt tevékenységében.

Az egyik ilyen páholyban nevelték ki a Vércsét, aki később a legtevékenyebb és legeredményesebb ügynöknek bizonyult az Örök Város hadigépezetében. Feladata az volt, hogy találja meg azokat a személyeket, akiknek lehetséges volna egyesíteni Gorvik tartományait, férközzön a közelükbe és likvidálja őket. Voltak olyan pillanatok, amikor Gorvikban csak a Vércse volt aktív pyar ügynök, olyan magas volt a kémek lemorzsolódása.

Azonban végül a Vércsét is elérte a végzete és egy magas rangú ranagol-pap kíséretében utazva végül lebukott. Pyarron természetesen mindent tagadott személyével kapcsolatban, a gorvikiak mégsem végeztek vele úgy, ahogyan sok más elődjével. A saját kémhálózatukon keresztül megtudták milyen fontos volt az Örök Városnak, ezért inkább büntetésből a Gát nevű rettegett börtönbe zárták példát statuálni abban a hitben, hogy sohasem látja viszont a nap fényét. Akkor ő is így hitte.

A történelem kereke azonban váratlan fordulatot vett midőn a Manifesztáció borzalmai elérték a Szent Földet és alapjaiban rázták meg Ranagol híveinek világát. Csupán a dorani ügynökök beavatkozása révén felrobbantott Gát által az inváziós seregre zúdított víztömeg mentette meg Gorvikot a teljes pusztulástól. Warvik tartománya sártengerré vált, a shadoni Szent Légión pedig kiverte az országból az amundokat és a háború utolsó mozzanataként összekovácsolták Új-Godon zászlaja alatt a két ország népét egy perszonalunióban közös uralkodónóval.

Teltek az évek és a népek hozzákezdtek az újjáépítéshez éppúgy az elveszett területeken, mint kapcsolatokban is. A múlt bűnei és bűnösei háttérbe szorultak, fakultak éppúgy, mint a hősök nevei és a nagy tettek. Új jelszavakat harsogtak, új filozófiákat vallottak és a legtöbben már azt rebesgették új kort élnek, miközben a bölcsebbek sejtették, hogy a valódi kihívások és nehézségek a lassan magára találó és egyesülni vágyó emberiség előtt állnak még.

Ebben a várakozásteljes időszakban érkezett meg Pyarronba egy kódolt üzenet, mintha csak a múltból érkezne, régen használt titkosszolgálati kóddal a Vércsétől. Tartalma egyszerű volt, de annál nagyobb horderejű: a madár folytatja röptét. Ez azt jelentette, hogy a Vércse túlélte a háborút, a gátat és a kialakult káoszt Gorvikban, aktív és folytatja eredeti küldetését. Azonban ez azt jelentette, hogy Gorvik egyesítőjét, Shadon királynőjét vette célba.

A hír váratlanul érte az Örök Várost. A Pyarroni Titkosszolgálat Páholyai ekkorra már szinte kiürültek és feladatukat, helyüket egyre inkább átvette az államközösség zsoldjában álló kalandozó falka. Még az üzenet értelmezése is nehézséget okozott, nyugdíjba küldött ügynököket kellett reaktiválni és Új-Pyarronba hozatni, hogy felfogják a helyzet valódi súlyát. A Smaragd Társaság és a Fehér Páholy előtt titkolva az eseményeket a Falka vezetője távollétében is igyekszik megoldani a problémát.

A városban maradt hűséges testőrét utasítja, hogy keressen egy Gorvikba küldhető csapatot és azokat irányítsa az egykori ügynök kiképzőkhöz, akik megállapítják, hogy érdemes e elküldeni őket a feladatra. Eközben a perszonalunió királynője szent földi körutazást tervez hatalma megerősítésére ...

**A Vércse személye és motivációja** A kaland során a csapathoz verődő Gemma karaktere, egy „androgün” nőszemély, aki valójában a Vércse (10. szintű fejedelmű). Pályatársával ellentétben ő kevésbé a harci képességei fejlesztésére helyezte a hangsúlyt és kiképzése során is elsősorban azon affinitásai kerültek felszínre amelyekkel az álcázás/álruha, színészet, mellébeszélés képzettségének mesterévé válhatott. Tizenéves korában szervezték be, nem sokkal később került Gorvikba vitték, hogy elkezdje munkáját. Ezekről az évekről kevés feljegyzés maradt, ami pedig van, az sok helyen hiányos, szándékosan kurtított.

Valójában legalulról indult, rabszolgasorból emelkedett minden célpontja mellé a megfelelő ösvényeket bejárva. Alantas feladatokat végzett, ágyasi kötelezettségeket látott el, szadista játékoknak lett áldozata, de kitartott és idővel a legjobb lett abban amit csinált, egymás után eliminálva azokat, akik összeesküvések vagy egyezségek révén fölemelkedhettek volna Gorvik új uralkodójává.

Rabságában hallott a Vérvörösről, a nagyhatalmú varázstárgyról, ami egykor Szent Föld alapításánál és országgá kovácsolásánál tűnt fel. Úgy döntött, hogyha egyszer kikerül innen megszerzi magának és azzal elhagyva fiatalkora és szenvedései színterét új életet kezd valahol máshol, északabbra, ahol senki sem hallott róla és senki sem ismerheti fel. Nyugdíjalapnak szánta bár tudta, hogy közel lehetetlen lenne megszerezni, ahogy a szökés is kilátástalan volt helyzetéből, a Gátról.

A szerencsés kijutás után neki is látott terve megvalósításához, szinte megszállott módon. Sorra járta a ranagolita fészkeket, információt gyűjtött és ez elvezette őt az elhagyatott Holdkos iskolához. Itt azonban olyan nehézséggel találta magát szembe (vérgát) amivel nem tudott mit kezdeni kiképzése és kapcsolatai révén sem. Új tervet kovácsolt hát, s nekilátott kivitelezésének: Gorvik egyik központi határvárosában, Shamekben szert tett egy nívós vendégváróra és felvirágoztatta.

Elérte, hogy Pyarron diplomatái, shadon kereskedői és gorvik nemesei is nála szálljanak meg, rajta keresztül szállítsák a híreket és így a kalandozók számára is kívánatos helyé tegye a Rózsa nevét. Terve következő fázisába léphetett és elküldte egykori kiképzése és munkája során alkalmazott módon az életjelet Pyarronba. Bízott benne, hogy az Örök Város majd egy olyan kompániát küld nyomába (mert mást nem tehet ebben a diplomáciai helyzetben), ami képes lesz a vérgát lerombolására és megszerezheti szükséges információkat.

Amikor a kalandozókkal találkozik Gemma személyiségét viseli magán, fokozatosan adagolva hamis élettörténetét nekik (hangulateltelő novella), hogyha azokat látszólag bizalmába kezdi majd avatni az út során. Igyekszik őket egy logikus vágányra terelni, látszólag az ügynök-énje nyomába, de valójában a Vérvörös felé. Hogy ott majd mit kezd velük még előtte is titok ... legalábbis addig nem terjed a terve.

**A Vérvörös mítosza, legenda és valóság** Az országalapító Amanovik kezében volt utoljára egyben a legendás varázstárgy, ami aztán egyesek szerint sok apró darabra esett szét és azóta sem sikerült reprodukálni. A valóság egyszerűbb, de mégis grandiózusabb: egy hatalmas rituáléval hozta létre a félisteni hatalommal felruházó eszközt Amanovik szerettei és hívei feláldozásával az 'alkotott városban', mely csak erre épült. A kő pusztulása és Amanovik eltűnése feltételezi, hogy a hatalom nem járt ingyen.

A kő szilánkjait és nagyobb darabjait több helyen is őrizték Gorvikban a Manifesztációs háború előtt, általában nemesi házak tettek esküt a védelmére és vállalták átkát vagy sűrű erdők mélyén vérfarkasok tartották tőle távol az illetékteleneket. Valódi vérvöröset azonban a legmagasabb rangú Holdkos varázslók sem tudtak létrehozni, hiszen a rituálé egy pontján fel kell áldozni valakit, aki fontos számukra, belőlük pedig a kiképzésük kioltotta az érzéseket már idejekorán.

## Új-Pyarron

A kaland abban az Új-Pyarronban kezdődik ,amelyikben legutóbb a **Falka** befejeződött. Ismerős helyszínek, ismerős szereplők emlékeztetőül:

H'Lagoon (a kalandozó falka vezére) Hűségés (Dreina Kegelytje) Remeer báró (pacifista nemes)

- reggeliznek, Háló, a Falkavezér egyik testőre a korábbi kalandból érkezik azzal, hogy H'Lagoon levelet küldött nekik madárral a Falka központjába börtökben pecséttel
- 2 db instrukció van benne leírva nekik:
- 1. mielőbb látogassanak el a pyar titkosszolgálat kiképző bázisára minél hamarabb, keresség a Bátor Teknőst ott
- 2. tegyék amit a Bátor Teknős mond

Pyar színház alatt (a Falka első gyilkossága történt itt)

- ott egy másik ügynök, Álmos Teknős, felveszi velük a kapcsolatot
- elvezeti őket egy kisebb színházterem mögötti ajtón, ahol mágikus sötétség van végig, kanyargós, mintha órákon át haladnának a sötétben, hallják, ahogy Álmos Teknős deaktiválja a csapdákat előttük
- öt óra kódorgással, valójában öt perc sétával, érkeznek meg egy félhomályos helységbe – használaton kívüli ruhatár hátsó része, előtér, öltözők (nyári színházi szünet van és nem is használják) társalgó szerűség, a Bátor Teknős ott várja őket, kényelmes sörpad fazonú kőpadok
- Új-Pyarron és Shadon bízta meg a falkát egy feladattal, ők azok, akiket H'lagoon kiválasztott a feladatra (egyik csoportként) ám a pontos beavatáshoz végig kell menniük az egykori kiképző-gyakorló pályán, vagy vállalják, vagy nem

### Pálya

- gyakorlóruhát hoz közben Álmos Teknős
- mágikus tárgy kilökő kapu
- tekerős lifttel mennek le (egy ék megfordításával lefelé)
- saját fegyver lehet, mágikus tárgy csak a bárd hangszere lehet
- választhatnak fegyvert, ramiera, fejevadászkard, hegyes tőr, sima fegyverek
- percenkét 10 centi
- Káosz Angyal nevet kell kirakni
- kötél, mérgezett tüvel (KM dobja ki) felfelé vezet
- 4-5 méter után, fent terem szoborral
- káosz angyal képmás, amit kibetűztek
- testében van az ellenszer, de a mérgezett, valódi káosz angyalnak látja
- titkos ajtó vezet tovább
- oltáron elrendezni az áldozó eszközöket
- tőr-vérgyűjtőkehely-gyertya-faragott koponya/szent szimbólum

kosfejes

## Raquan

**Előfordulás: nagyon ritka**  
**Megjelenők száma: 1**  
**Termet: N**  
**Sebesség: 90 (SZ), 150 (L)**  
**Támadó Érték: 100**  
**Védő Érték: 150**  
**Kezdeményező Érték: 50**  
**Célzó Érték: -**  
**Sebzés: 3k6+6**  
**Támadás/kör: 2**  
**Életerő pontok: 30**  
**Fájdalomtűrés pontok: 160**  
**Asztrál ME: immunis**  
**Mentál ME: immunis**  
**Méregellenállás: immunis**  
**Pszi: -**  
**Intelligencia: kimagasló**  
**Max. Mp.: -**  
**Jellem: Halál**  
**Max. Tp.: 10 000**

- áldozótór az oltár magukhoz eső részén vízszintesen lefektetve
- tőle előre balra a vérgyűjtő kehely
- középen a koponya, a koponya mögött a gyertya
- jobb szélén pedig a szent szimbólum
- asztal elhúzódik balra, földön kuszva tudnak továbbmenni, felettük apró kormozott pengék
  
- alagút 8 méter hosszú, felettük hallják egy díva hangját a színházból
- csapdás folyosóra vezet, ügyességi rész mechanikus működő csapdákkal
- gorviki szalonba lépnek, falon térkép a tartományokkal
- ruhák, tárgyak méretükben, Teknősök visszatérnek
  
- egy rabot kell meggyőzni arról, hogy ők gorvikiak és gorvikban vannak
- noir papok tartották eddig fogva, kicsit dezorientált lesz
- elkapott kém, mondja el, hogy milyen infomarciókat szerzett meg
- ő még az egyesülés előtt bukott le, a végén el kell neki mondaniuk, hogy mi történt (itt) gorvikban – ha nem elég tapintatosak, akkor megőrül és nekik támad valamelyik fegyverrel
  
- ezzel véget ér a pálya és a Teknősök kiviszik a játékosokat, visszaadják a cuccokat, és elmondják valódi küldetését:
- régen elfogott pyar ügynök jelentése alapján megmenteni a shadoni-gorviki uralkodót és az ügynököt „hatástalanítani” így vagy úgy

### Utazás

- térkapu nincs, hajó délután négykor indul, amit kihoztak a próbákról, magukkal vihetik

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| Térkapu kereskedő hercegségekbe (Erone, Cadatto)                  | Vizi út Gorvikba                     |
| Kalmárvirtus c. kaland - Pyar szentély + Hűség                    | felszállnak a gorviki hajóra         |
| parancsba adja nekik, hogy kísérjék el innen                      | shadoni fennhatóságú és zászlajú     |
| hithű gorviki menekültek 10 mérföldön belül                       | El Caretta (a teknős) hajó neve      |
| estére értek ide, pihenniük kell                                  | kétszemélyes kabinok                 |
| néhány gorviki fejedéllyel útközben találkoznak                   | 15 fős legénység (szakáccsal együtt) |
| (hogya harcos beállítottságúak)                                   | shadoni kisleány kísérettel (9 éves) |
| <i>A helyszín a Kalmárvirtus c. kalandból ismerhető, átvihető</i> | 5 testőr, 1 nevelő (pap)             |
|   | kereskedő diplomaták (dzsadok)       |
|   | 6 éves kisleányt is hoztak           |
|   | palló mellett tanítják olvasni       |

## Kharad

Előfordulás: gyakori (saját síkján)

Megjelenők száma: idézett

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ) 200 (L)

Támadó Érték: 25

Védő Érték: 60

Kezdeményező Érték: 15

Célzó Érték: -

Sebzés: fegyvertől függő (általában tör)

Támadás/kör: 1

Életerő pontok: 8

Fájdalomtűrés pontok: 15

Asztrál ME: 70

Mentál ME: 70

Méregellenállás: immunis

Pszi: 25 pont

Intelligencia: magas

Max. Mp.: 40

Jellem: Élet

Max. TP: 400

A kharadok a leggyakoribb dzsinnek, még saját síkjukon is. Hímek, szépségük igéző lehet bármely emberő számára (18-19).

Általában jóvágású dzsad ifjakra emlékeztetnek, hajukat borotválják, csupán a fejük búbján hagynak meg egy hollófekete tincset, amelyet aranygyűrűbe húznak.

Mint az leírt képességeikből kiviláglik, lehetőségeik eléggé korlátozottak a többi dzsinhez képest. Kaputárgyaik általában a mindennapi élethez szükséges eszközök.

A kharad mágia részei:

- Természetes anyagok mágiája
- Asztrálmágia
- Mentálmágia
- Időmágia
- Térmágia
- Egyéb mágikus módszerek

### Shamek, gorviki határváros

- délután hat körül érkeznek
- H'Lagoon a kikötőben várja őket és a dzsadokat is, örül, kérdezi milyen út volt
- egy fogadóba mennek, semleges hely, jó hírű
- szalon és fogadó egyben RÓZSA NEVE
- Hűséges, H'lagoon elvonulnak a dzsadokkal külön terembe
- falkavezér csak annyit mond, hogy „számít rájuk”
- a tulajdonos eredetileg a Vércse, itt Gemma
- amíg felszabadul egy asztal kártyázik az asztalnál, közvetlen kedves, 30 évesnek kinéző nő
- kártyázás közben beszélgetést kezdeményezés (hamiskártya mf) szereti tudni kik szállnak meg nála, főleg visszatérő vendégek vannak nála, békés hely, nincs politika, fanatizálás és vallási vita, tilos a vérontás

dzsad nyelven olvas fel éppen

borító: Tengerek legendás élővilága

(ezzel idézi meg a dzsinnt, kaputárgy)

szállít még a hajó katonákat is 5 lovag

4 árnyjáró (szerzetes), 1 pap, 5 ló

5 nap az út

vizi dzsinn közrendű kharad

vacsoráig semmi

leves vagy pohár bor örvénylik

izzadtságcseppel megindulnak róluk

levegőben szétpukkannak

üvegből nem folyik ki az ital

kanállal nem lehet kimerni

kharad arca megjelenik a vízfelületben, arca leves színű, copfja fekete

időjóslással tudni hogy vihar lesz

hullámok felkapaszkodnak, kúsznak

szórakoztatni kell a dzsinnt (könyvben)

vicceket kell mesélni fennhangon

játszák ki, meséljenek valódi vicceket ynevre átültetve, legalább három

dzsinn visszabújik a könyvbe

- étterem és ivó rész, ajtók vezetnek a külön termekbe, oldalról is be lehet menni a törzsvendégeknek, mechanikus ajtók, innen nyílik egy szalon, szivarozós, kanapés, hímző körös, táncestek, állófogadások, emeleten szobák, istállóban bérelhető lovak, két bérelhető (nyitott és zárt) kocsi
- vegyes társaság, gorviki divat szerinti polgárok, shadoni divat szerin öltözöttek, városőrök családotul vagy szolgálat után magukban, kereskedők és hajós kapitányok
- általános dolgok közrendről, helyzetről, kamu előtörténetből információk (hangulatkeltő)
- az idegennek mindenki bizalmatlan, kivétel a tulaj, aki mindenkit ismer és jó kapcsolat
- gátból szökött embereket keresve szektához küldi őket - 50 imádság búvóhelye felé
- embercsempész kapitányok is adhatnak tippeket
- magasabb körökbe is beléphetnek a szalonban, ahol felolvasás és hímzőkör is van
- fogadó eredeti tulajdonosának másik üzlete biztosítja a felszolgálókat a nemesi házakban, gyakran cserélődnek, mindig más, vegyes személyzet, egymás figyelik a szalonban
- szegényebb nemesi család, tartja a látszatot nagyon, ő szokott megbízható szolgát küldeni, mert csak takarítói vannak és szakácsok – játékosokat is beajánlhatják felszolgálónak
- 50 imádság szektájának búvóhelyére kell eljutniuk: a gátból szökött fegyenc a vezető

#### ab Never birtokon:

- *Cloud Boohen és Naima ab Never tragédiájának helyszíne, megkísérelték a Vérvő létrehozását, az udvarház ezért romos, vérmágia lengi be*
- szép, több tornyos épület Gorvik és Warvik határán valahol, szántóföldek és legelők veszik körül, egykor a család birtokai voltak ezek is és a hűbéreseik éltek és dolgoztak itt
- elhanyagolt, de van mozgás, parasztok elmondják szoktak erre menni emberek, állítólag vadászni, de nem térnek vissza vaddal, de látszik, hogy jobb módúak testőrökkel és kísérettel, van hogy csak a testőrök jönnek
- dzsumbuj a környezet, vadrózsa, kökény benőtte a környéket, kívülről elhagyatottnak látszik, belül láthatják, hogy az előcsarnok rendben tartott, a társalgó rendben tartott, a legtöbb hálószobában laknak, szektatagok
- szürkére festett függönyök
- bent van egy térkapu ami Narma városába vezet, amit csapdának használhatják (Eriontól északra)
- bomlott elméjű egykori rab, aki nem bírja a fényt, gyűlöli, a játékosokat a külső jellemzőiről nevezi meg, de sötét van szerinte mindig és fél a sötétben
- ő Warvik tartományban volt rab együtt a Vércsével, akiről nem tud érdemi leírást adni, mert sosem látta, csak a hangját hallotta, ami gyakran változott és örökké a Vérvőről és a Holdkos toronyról kérdezett, de mindig mondott valami olyasmit, amiről kiderült, hogy ő az
- ha feldühítik őket, kiszúrnak velük, akkor odacsalsják őket az áldozati veremhez, ahová leugrik az egyik káosz-angyal 5 szerafistája, az ÁTKOZOTTAK, akik vérlények (kos, medve, farkas, puma, patkány)



- szektások tudják hol a torony (diplomációval elmondja), shadoniak is tudják hol van, ha nagyon nem sikerül kitudni, akkor a csaj utánajár (ő is tudja titokban hol van, anno már felderítette)
- Gemma velük akar menni, így vagy úgy (csak úgy tudja elmondani, hogy szakaszonként az informátora, volt holdkos, küldi neki az információkat a továbbhaladásról)
- útjuk keresztül viszi őket az egykori Gát romjain is, ami egy hatalmas mocsárvidék lett, részben lakhatatlan, részben fosztogató hordák lepték el, hullák fölött varjak köröznek
- távolban feltűnnek a hegyek, ezen a részen inkább az együtt táborozós jeleneteket kell kiéleltetni, interakciót egymással, a Gemmával, várni a „Holdkos” üzeneteit, aki olykor még régi tájékozási pontokat ad meg, amelyek már nincsenek ott

#### Káosz Angyalok nevei:

|                    |                          |
|--------------------|--------------------------|
| <b>Baarloch</b>    | <b>Samambrag</b>         |
| <b>Thakyuz</b>     | <b>Raddaq</b>            |
| <b>Metha</b>       | <b>Thuragh</b>           |
| <b>Huvargh</b>     | <b>Muthmu</b>            |
| <b>Sraddhu</b>     | <b>Ouddaka</b>           |
| <b>Yethvag</b>     | <b>Ngau</b>              |
| <b>Hlarghash</b>   | <b>Khakht</b>            |
| <b>Vulak</b>       | <b>Morgshay</b>          |
| <b>Abbog</b>       | <b>Garaul</b>            |
| <b>Kakhothbaal</b> | <b>Usporgas</b>          |
| <b>Isfakkas</b>    | <b>Buulzaab</b>          |
| <b>Uqnat</b>       | <b>Verrion H'Anthall</b> |
| <b>Yukk'rt</b>     |                          |

#### **A torony**

Magas hegyek között álló épület, ami messziről látszik és kiviláglik világoskék falaival. A környék elhagyatott, hogyha valaki kutakodik és keres csapdát vagy nyomokat, annak feltűnhet, hogy a környéken még a legapróbb élet jele is hiányzik (rovarok vagy madarak). A növényzet azonban dús, láthatóan korábban egy nagy gonddal megtervezett és fenntartott mágikus védműhálózat része volt, mostanra azonban elvadult és ártalmatlan, bár néhány ágon még most is megtalálható egykori illetéktelen behatolók maradványa.

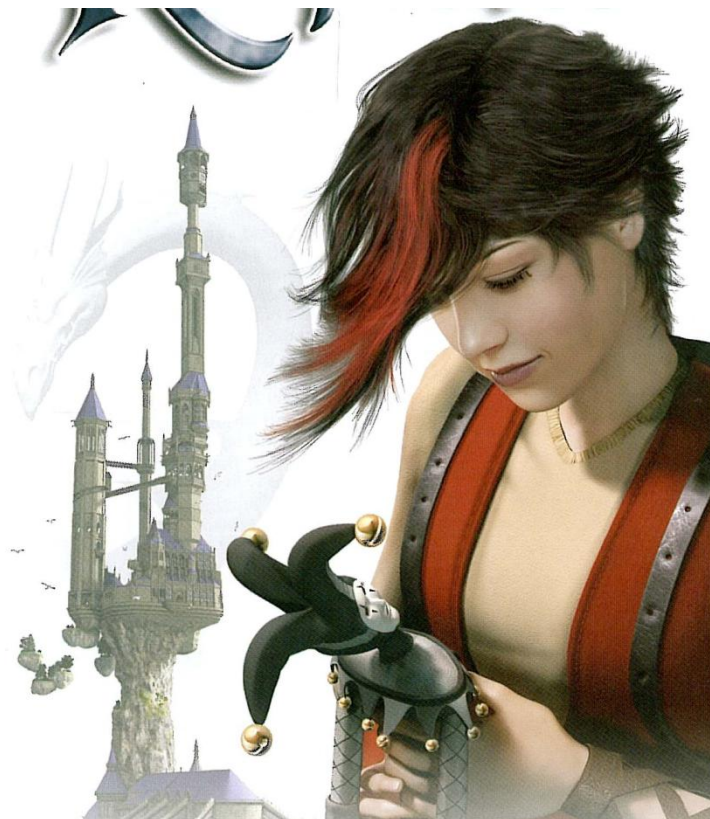
Egy kiugró sziklanyelv vezet a kastély kapujáig, ami féli van csak leengedve, egy természetellenesen erőteljes fa azonban olyan furcsa és szerencsétlen módon nőtt, hogy a magasban tartja a csapóhidat. Alant a mélyben egy fehér habú folyó kavarog, melynek forrása láthatóan a kastély mögötti

sziklafalból ered és hatalmas zúgóként csodálatos háttérrel biztosít a messziről hozott sziklákból emelt egykori varázslóiskolának.

Hogyha a fát kivágják, megmásszák vagy bármilyen más módon eltávolítják az útból feltárul az út az egykori Holdkosok kiképzőtornyába. Csigalépcső vezet fel négy jól megkülönböztethető szintre, amelyek viszont különös módon mind más és más évszakba nyílnak, az egykori mágia maradványának köszönhetően. Ez a többszintes vérgát megköveteli, hogy minden teremben végrehajtsanak valami olyan cselekedetet, ami ellentétes az adott évszak mentalitásával.

Például a tavasz termébe megölni valami élő, a téli erkélyen szerelmeskedni, az őszi tetőterazon vidámnak lenni vagy tüzet rakni és a nyári helységben hideget csinálni. Ezek csak példák, bármilyen cselekvés aktiválhatja a szobákat, amik azután visszatérnek a megszokott éghajlatukhoz és évszakuknak. Ekkor a torony földszintjének padlójába vésett Ranagol koszejes dombormű romjai összerendeződnek és felemelkedik a vérgát maga.

Annak megfelelően, hogy milyen másfajú lény van a csapatban dinamikusan változtatható, hogy milyen fajúnak (mindenképpen nem ember) kell belépnie rajta és újra szétszedve a koszejes lerombolni a vérgátat, hogy a többiek is bejöhessenek. Érdekeség, hogy a mágia már kihunyó félben van és hogyha nincsen másfajú a csapatban akkor egy egyszerűbb mágia szétszlatásával vagy bármilyen vérmágiával felülírható és eltávolítható a gát, erről nem szóltak a mende-mondák.



A feltároló márványlépcsősor a mélybe vezet egy ősi könyvtárba. Itt megtalálhatják a Vérkőről szóló leírásokat, mindazokat az információkat, amiket tudtak vagy tudni véltek a Kőről. A velük tartó ügynök látszólag érdektelen, ha valaki mégis figyel rá, akkor feltűnhet neki, hogy érdeklődve hallgatja ki a többiek beszélgetéseit a megtalált információkról. A könyvtár részben kifosztott, részben kipakolt: a távozó varázslók igyekeztek mindent elvinni, ami pedig maradt azt elpusztítani.

A könyves polcok között a földön (valaki aki kevésbé a Vérkő hanem bármi más után kutat) rálelhet egy focilabda méretű elefántcsont dobókockára. Hogyha kíváncsiságból eldobja vagy felrúgja, akkor a terem padlójába vésett kockák egyikén megjelenik a dobó képmása. Tömény, mágikus anyagból áll, mozdulatlan és sérthetetlen. A dobásnak megfelelő lépést mozdul a figura egy kétszárnyú démonkapu felé, ami mögül a lezúduló víztömeg hangját hallani.

*(a Vérkőről szóló információ Nyulászi Zsolt: Gorvik című cikkében, a Rémület temploma kalandmodulban, Eric Crowe: Gorviki Pokol és Eric van Dien: Bábjáték című regényében olvasható)*



Összesen 13 kockát kell haladni, minden páros dobásra lidércek jelennek meg a teremben, aquir korcsok, amelyek a sötétséget, mint köpenyt húzzák maguk köré. Számuk megegyezik a dobással, mely megidézte őket, hatalmuk a daronné-hoz hasonlít, azonban erejük nem éri el azt. Páratlan dobás esetén nem történik semmi. Azonban a negyedik dobás után (hogya ezzel még nem érik el az ajtót és az nem nyílik ki feltárva az utat a vízeséshez) függetlenül a szám milyenségétől egy láda jelenik meg.

A láda látszólag egy díszes aranyláda, azonban ez csak illúzió, valójában értéktelen bádóg, de az illúzió tökéletes. Csapda nincsen rajta külön, benne pedig ötven arany értékű drágakövet találhatnak a játékosok. Elsősorban olyanokat, amelyek alkalmasak varázstárgyak készítéséhez. Ha valaki kifürkészi őket feltűnhet neki, hogy ezek mágikusan töltöttek, így hatásuk megegyezik a drágakőmágia által alkalmazott kövekkel.

A teremből egyébként egy hosszú híd indul el a vízesés felé, de félúton megtörik az íve és korlát nélkül néz a nedves sziklafal felé. Ha valaki jobban megvizsgálja láthatja, hogy a túloldalon egy járat folytatódik a hegyben. A híd kezdetén egyébként két gonosz vízköpő formájú figura gubbaszt, amelyek őrző wirgek és minden egyes hídra lépőt megtámadnak, hogya az eléri a peremet és igyekeznek a mélybe taszítani.

A wirgek elpusztítása után, azok pallóként 3 körig haláltusájukat élik át a híd folytatásaként, ennyi ideje van a játékosoknak és kísérőiknek átkelni. Odaát egy különös termet találnak, ami mágikusan inaktív: egy olyan kísérleti terem ez, ahol a Holdkos varázslók megpróbálták létrehozni a vérkő egy kicsinyített mását. Az elhozott vagy az áttanulmányozott könyvekben akadhat is egy ábra a teremről és leírás annak céljáról. Hatágú csillag bevésve a padlón, a csúcsokban vér tárolására alkalmas kőkelyhek, az egyes területeken a csillag vonalán kívül, de még a körön belül egy-egy elem nyoma.

Tűz, víz, levegő, föld, semmi/elemi erő/mana és fa ... a középpontban pedig valami, ami mindezeket önmagának ötvözi: egy elszáradt rózsza. Ez szimbolizálja azt az áldozatot, amire személyesen van szükség a hexagramma középpontjában. Valami fontos, valami kedves, valami személyes elpusztítására van hozzá szükség. Ez volt az egyik hiányzó elem a Holdkosoknál, akikből kinevelték a személyes érzéseket egy idő után, így esélyük sem volt a Vérkő reprodukálásra.

A teremből látszólag nem vezet ki út, de némi idő eltöltése után a plafon göröngyein és gyökerein át bevilágít a nap, amin keresztül némi szenvedés után maguk mögött hagyhatják a tornyot és fennsíkot, egy ösvényre lelnek, ami levezet a hegyről északkelet felé. A peremen található egy bokrot, amin látszólag sokkal korábban egy női szalag akadt fent és hetek-hónapok óta a természet erőinek van kitéve. Hogya jobban megvizsgálják találjanak valami jelet, ami arra utal, hogy az ügynök erre járt.

### **Száradt oltárkő**

Mocsaras dombságon vezet át az útjuk, ahol egészen estig nem lehet sok gondjuk. Akkor azonban megrohanja őket az itt élő Ranagol szekta elállatiasodott szerafista csürhéje. Rengetegen vannak, egy idő után pedig még mágiát is használnak, hogy a karaktereket menekülésre kényszerítsék. Az éjszakai rohanás közben a távolban fényt láthatnak és egy régi nemesi kúria kertjében lyukadhatnak ki, az itt élők pedig fáklyákkal és csapdákkal távol tartják a hordát, míg a játékosokat magukhoz hívják (opcionálisan lehet tűzfigyverük is).

A kúriában egy hat tagú gorviki család él, két idősebb testvér, a fiatalabbik felesége, a pátriárka és fiatal leánya, illetve az utolsó megmaradt szolga. Kedélyesek és vendégszeretőek a játékosokkal, elmondják, hogy ők megmaradtak régi birtokukon a változás után is, amit egy ideje már csak, mint a Hamu-tartományként tartanak számon mások és sikerült embernek maradniuk is az őket körülvevő szekták között.

Látszólag Ranagol hitének egy „humánusabb” válfaját hiszik és ahogy mondják, megmaradtak ugyan régi hagyományaiknál és szokásaiknál, de már csak önvédelemből áldoznak fel másokat és csak olyan ellenségeket, aki ellenük tesz, így a játékosoknak nincs félnivalójuk. Amennyiben a játékosok hisznek vagy hinni akarnak nekik valódi menedékre lelhetnek a falak között. A helyiek tanácsa szerint csak a nap déli óráiban érdemes nekivágni az útnak, amikor a horda alszik valahol.



A valóság az, hogy az inkvizíció által átállított fejedelemség klán csapatáról van szó, akik a közeli városban állomásozó shadoniaknak jelentenek és fűjnek be minden hithű ranagolitát, aki ide keveredik a hegyekből és a Szent Föld más tájairól. A pince szigorúan tiltott a vendégek számára, de gyakran megfordulnak ott a család tagjai, látszólag ranagolita szertartásaik miatt (úgy mondják odalent van az oltár), de valójában csak a hat óránként kötelező jelentést osztják meg mágikus úton (egy tükrön keresztül) az inkvizíció emberével.

Ha úgy gondolják, hogy veszélyt jelenthetnek a játékosok, esetleg hithű Ranagol hívőknek bizonyulnak pirkadatra megjelenik értük egy különítmény és kiadja nekik a család a kosfejes hívét. Ha kiderül jövetelük valódi célja akkor is jelentenek róluk, de nem tesz semmit az inkvizíció (esetleg később valahol egy diplomáciai vitában Új-Godon és Új-Pyarron között lesz egy feszült beszélgetés). Minden más esetben valóban pihentető alvásra van módjuk.

Ez az a fordulópont, ahol az ügynök, aki velük van dönt az alapján, hogy milyen kapcsolat fűzik a játékosokhoz. Most már tudja, hogy mire van szükség a szertartáshoz, valakire, akit kedvel/szeret/fontos neki. Ezért ha van módja rá az éjszaka „szorosabbra” húzza a szálakat és „kenyérmorzsákat” hagyva maga után a város felé indul az éj leple alatt (tehát még a shadoniak vagy a háziak reagálása előtt).

Hogyha követik a fejedelemség tanácsát akkor délben elhagyva a menedéket valóban könnyű útjuk lesz Valcorra városáig. A városban és addig is feszült légkör uralkodhat, látszólag egy pattanásig feszült polgárháborús helyzetbe csöppennek és valóban. A kapuknál alaposan átvizsgálják őket és ha nappal próbálkoznak, nagyon pórul járhatnak a falakon átmászásnál vagy más rendbontó viselkedéssel. Ha nincs rejtegetnivalójuk akkor a városba belépve elérkeznek a fináléhoz.

### **Az alkotott város**

Valcorra valóban egy mestermű város: tervezett az utolsó macskakőig. Egykor amanovik székvárosa is volt, mostanra „csak” egy népes kikötőváros, ahol a shadoniak tengeren szállított utánpótlásai

megpihentek korábban a Manifesztációs Háború felé haladva, így mostanra igen kevert a népeség: a közhangulat is kifejezetten forrongónak mondható. Inkvizíciós központ, ahol a helyi fiatalság zászlajára tűzte a sosemvolt gorviki hazafiasságot és jelszavakat skandálva vonul a városban.

Hogyha pár órát bóklásznak a városban, keresik és kutatják az ügynökök a következőket ismerhetik meg: a város északkeleti részén található a kikötő, raktárak és szegénynegyed, északnyugaton az erdős, parkos, ligetes felsőváros, nyugaton a shadoniak emelte Domvik templom szakrális hatalma áll, délnyugaton sziklás, köves zátonyok terülnek el, délkeleten az öböl nyílt vize és a hajók, keleten pedig egy magaslat áll, ahol a kilátó és világítótorony körül hevesen fúj a szél.

A város alapja vasban gazdag sokak szerint, a mélyben hatalmas fémrészecskék találhatók, amik sokak szerint lengéscsillapítóként egyensúlyozzák az óceán ostromló hullámain. A városi fiatalok vezetője egy sokszor bukott diák, aki egy távoli tartományból haza érkeve bujtotta fel az embereket a hamis hazafiasságra. Az inkvizíció helyi vezetője állítólag már megkapta Shadon engedélyét, hogy fegyveresen verje le a lázadást, azonban (furcsa mód) egy nagyon értelmes és megfontolt ember, hisz abban, hogy megoldják ezt másképpen.

Az ügynöklány azonban kevésbé. A város északkeleti részén bujkál és az esti órákban felgyűjtja a raktárakat, amik megtört rúnáknak köszönhetően fáklaként égnek. Ezzel párhuzamosan a város főterén a hétarcú szobrai között feltör egy, a mélybe rejtett mechanikus ranagol templom, amit a város fiataljai isteni, égi jelnek vesznek, a gyújtogatást pedig a shadoniak lázadásnak és elszabadul a pokol mindenütt, vérben áznak az utcák és senki sem veszi észre, hogy a macskakövek között elfolyó nedvek titkos ereszek a város középpontja felé folynak.

Ha a kenyérmorzskákat alaposan adagoljuk eddigre egyértelmű lesz a játékosoknak, hogy hol számíthatnak a végső összecsapásra. A templom számukra csapda, de az ügynöknek kevés ideje van, hogy felállítsa, így hibázhat is kivételesen. A templom központi oltárkövén kell megölnie a számára fontos személyt, hogy a magasabb függő csillárszerű kő és fém alakzatban összefolyva a vér, megalkothassa a Vérvösvényt.

Hogyha a csapat heroikusabb csatára számít és egy törzsúránál több kellene, hogy befejezzék a kalandot (ez függ a kapcsolatuktól is az ügynökkel) elképzelhető, hogy a szertartás közben összeálló bizonytalan állagú, de így is nagy hatalmú varázstárgy hatalmával legalább harcképtelenre sújtja egymás után a karaktereket, míg a számára fontos utoljára hagyva színpadiasan fejezi be a szertartást.

Az események kimenetele nehezen meghatározható, a gorvikiak és shadoniak opcionális színrelépése is lehetséges, hogyha szükséges, lehet az ősi szerkezet már nem tökéletes ... minden azon áll, hogy milyen dramaturgai elemre van szükség. A lány akár elmenekülhet is, hogyha lehetetlennek érzi a küldetését, a karakterek el is foghatják, átadhatják Shadonnak, de megfelelő körülmények között haza is szállíthatják (ahol börtönbe zárják és később kivégzik).

A Falka tagjai gratulálnak, a megbízók elégedettek, a 'falkavezér' pedig magához hívja őket, hogy volna a számukra egy kényes feladata a közeljövőben. Megkérdezi hallottak-e már Roxen városáról és a különös eseményekről, amik korábban ott történtek (Démon Átka modul eseményei). A lány kivégzése akár lehet látványos Uwel szigetén. A játékosok is jelen lehetnek. Ismétlem, minden azon múlik, hogy milyen viszonyban voltak/lettek/maradtak a lánnyal.

**A következő rész november 7-én lesz játszható a II. Örök Város Bajnokai Szerepjátékos Találkozó és Versenyen 'Lovagregé' címmel. Kopját szegezze!**

