
A kilencek egyike

MAGUS kalandmodul 5-6. Tsz-ű karaktereknek

Bevezetés

A kaland eléggé összetettnek tűnik a Játékosok számára, pedig elég lineáris. Tapasztalt KM szükséges a lemeséléshez, aki úgy tud mesélni, hogy a JK-k azt az utat választják, amit ő szeretne anélkül, hogy erre rájönnének és elromlana a játék hangulata.

Háttér

Toron és az Északi Szövetség harca, most a színpalak mögött zajlik. Az Inkvizíció megpróbálta elrabolni az egyik boszorkányherceg fiát, de a küldetés balul ütött ki és a fiú meghalt. A gyászoló apa úgy döntött, hogy visszavág az Inkvizíciónak. Az összes inkvizítor fejére vérdíjat tűzött ki, munkával látva el a környék fejedelméit. De ez csak a kezdet volt. Hogy ne csak ő legyen károsult apa elhatározta, hogy megöleti az Inkvizíció vezetőjének fiát. Mivel biztosra akart menni, olyan emberhez akart fordulni, aki biztos nem hibázik. A halál kilenc nagymesterének egyikéhez. Ettől kezdve ő diktálta az eseményeket. A boszorkányherceg néhány emberével egy kis szigetre költöztette. Az inkvizíciónak is el kellett hinteni valamit. Például azt, hogy nem a fiú a célpont, hanem az apa. Az igazi célpontról csak a boszorkányherceg és a gyilkos tudott. Az utóbbi hétben 23 inkvizítort gyilkolnak meg a fejedelmek a vérdíj fejébe, ezért az Inkvizíciónak minimálisra kell csökkentenie a terepen lévő ügynökök számát. Közben számukra is kiderül, nem véletlenül, hogy ki is az célpont. Vagy inkább álcélpont. Az Inkvizíció ettől kezdve arra koncentrált, hogy megvédje a vezetőt Ynev legjobb gyilkosainak egyikétől. A szervezet szorongatott helyzetében nem tehet más, kalandozókhoz fordul...

A kezdet

A karakterek már elég híresek a magas szintjük miatt. Levélben keresik meg őket és kérik a segítségüket.

"Kedves barátom!

Bár személyesen nem ismerjük egymás, mégis annak tartom azt, aki már oly sokat tett a Szövetségért. Szorongatott helyzetemben hozzád és még néhány hozzád hasonlóhoz kell, hogy forduljak. A segítségedet kérem egy rendkívül kényes ügyben, melyet ha elvégzel az egyik legmegbecsültebb embere leszel az Északi Szövetségnek. De a többit személyesen. Utazz Eren egyik kikötővárosába, Ireonba. S ott személyesen is találkozhatunk.

*Dondel,
az Inkvizíció vezetője"*

A kalandozókat egy ügynök keresi és összeszedi őket annak függvényében ki hol szállt meg, bár a KM esetleg intézheti úgy is, hogy ugyanabba a fogadóban szálljanak meg. Mikor az egyik szűk sikátorban mennek keresztül a kocsi megátadják. Fejedelmek, akik a vérdíj



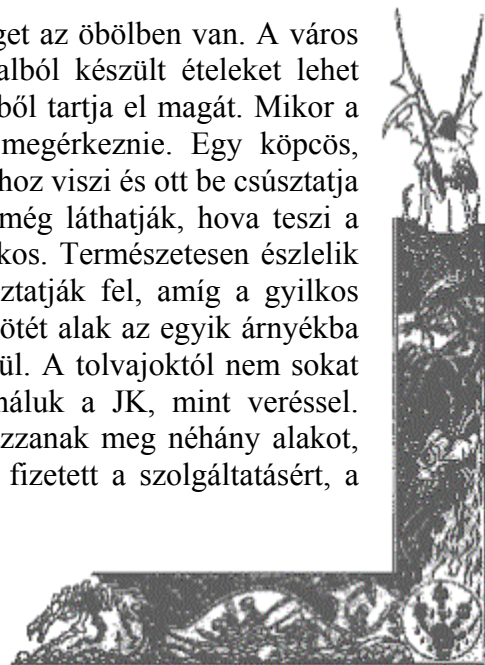
reményében akarnak nyakon csípni egy inkvizitort. Egy kis lovas kocsi üldözés után lelövik a kocsi és a lovak egy ideig elszabadulva vágatatnak, majd a kocsi felborul. A fejedáscok megtámadják a JK-kat, de a harc folyamán egyértelműen kiderül, hogy az inkvizitort akarják. Ha sikerült őket legyőzni folytathatják az utat gyalog, esetleg az ellenfelek lovaival. Az Inkvizíció székháza egy hatalmas gránit épület, a kevés ablakát rácsok védik a kíváncsiskodóktól. Három szintjén sehol nincs erkély, a fal csupasz, sehol semmi díszítés. A karaktereket egy nagyobb terembe vezetik, ahol már egy kisebb válságtáb állt fel és a probléma megoldásán gondolkoznak. Az asztalokon tekercesek és papírosok tömkelege. életrajzokkal, térképekkel, ügynökök jelentésével. Mikor a JK-k belépnek a terembe épp arról van heves vita, hogy valami szigetet rohamozzanak-e le vagy nem, de a többség láthatóan nem támogatja az ötletet. Dondel intésére a vita abbamarad és melegen üdvözli a JK-kat, kéri őket üljenek le, majd előadja a mondandóját:

- Elég nagy baj okoztunk egy elszúrt akcióval. Megöltük az egyik boszorkányherceg fiát, aki egy zsaroláshoz akartunk felhasználni. Emiatt vérdíjat tűztek ki embereinkre és több ügynökünket már meg is ölték. Minden bizonnyal ennek köszönhető az önök ellen irányuló támadás, melynek célpontja az önöket összegyűjtő ügynök volt. De ami eddig történt, az csak a kezdet. Fordonen, sokkal durvább dolgot tervez. Egy kis szigetre költözött és ki se mozdult onnan. Mindössze egy embere jön ki a sziget közelében lévő városba egy kis bárkával 2 naponta. Őt kellene elkapni és megtudni, mit tervez Fordonen. Mivel nem akarunk több embert veszteni, ezért fordultunk olyan emberekhez, akik függetlenek.

Megpróbál mindent megadni a JK-knak, amit kérnek, bár ez nem tűnik különösen nehéz feladatnak, elkapni egy magányos embert. Túlságosan is egyszerű. Pontos személyleírást is adnak a futárról. A székház saját térkapu hálójával juttatják őket a helyszínre és pontosan 2 nap múlva megnyitják a kaput, hogy visszatérhessenek a megszerzett információval. Természetesen lelkükre kötik, hogy ne nagyon komplikálják a dolgokat, mivel azok már így is eléggé komplikáltak.

A futár

A város egy kis öböl partján található a Városállamokban. A sziget az öbölben van. A város nem túl nagy. A néhány fogadó mindegyikében szinte csak halból készült ételeket lehet találni. Nem csoda, hisz a város halászatból és hal kereskedelemről tartja el magát. Mikor a JK-k megérkeznek este van. A futárnak másnap reggel kell megérkeznie. Egy köpcös, borostás alak, aki biceg ez egyik lábára. A levelet az egyik fogadóhoz viszi és ott be csúsztatja az eresznél az egyik gerenda mellé. Ha a JK-k követik, akkor még láthatják, hova teszi a levelet, de az egyik épület tetejéről valaki lelövi a futárt. A gyilkos. Természetesen észlelik honnan jött a lövés. A JK-kat a helyi tolvajklán emberei tartóztatják fel, amíg a gyilkos elszökik, akiket ő fogadott fel. Esetleg még láthatják, hogy egy sötét alak az egyik árnyékba belépve eltűnik. A gyilkos kerekét old egy árnyasíkáron keresztül. A tolvajoktól nem sokat lehet megtudni és pénzel sokkal több dolgot el tudnak érni náluk a JK, mint veréssel. Állítások szerint egy gazdag ficsúr kereste meg őket, hogy ruházzanak meg néhány alakot, akik már régóta követik és ki akarják rabolni. Mivel bőkezűen fizetett a szolgáltatásért, a tolvajok nem sokat kérdeztek. A levelet megtalálják a gerendánál.





A levél szövege:

"Uram!

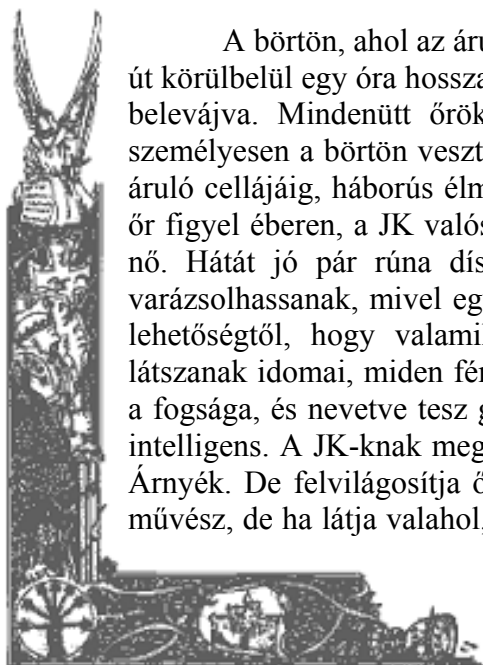
Tervünk megfelelően alakul, hisz a legjobb embert választotta a feladatra. A halálhozót még nem készítettem el, de hamarosan arra is sor kerül. Sikerült a szükséges információkat megszerezni Dondelről. Nem lesz könnyű Erenbe jutnom. Olyan szenvedést okozok neki, amelyet csak lehet. A legfontosabb dolgot veszem el tőle, az "életét".

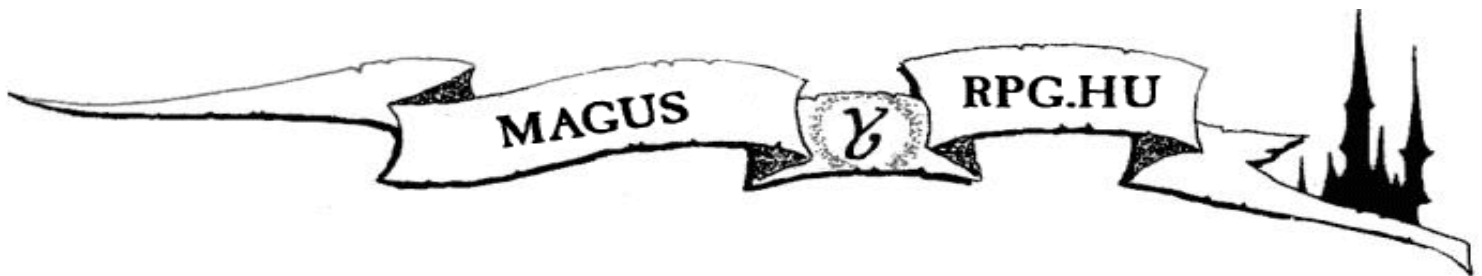
*Árnyék,
a kilencek egyike"*

Az élet szó nem véletlenül van idézőjelben, mivel a Dondel fiára utal. A térkapu megnyílik a két nap leteltével ott, ahová a karakterek érkeztek és visszatérhetnek az inkvizítor székházba. A Dondel izgatottan várja őket. Megkezdik elemezgetni a levelet. Persze nem nehéz rájönni, kire utalhat a kilencek egyike részlet, hisz mindenki hallott már, Ynev legjobb gyilkosairól, bár többségükről szinte semmit sem tudnak. Dondel igazán megrémül, hogy ilyen komoly módszerrel törnek életére és megkettőzi a székház őrségét. Bár biztosnak tartja, hogy a székházon belül meg tudják védeni. Egyszer az Inkvizíciónak majdnem sikerült elkapni az Árnyékot. Egy árulás miatt az akció vérengzésbe torkollott, és az árulót börtönbe zárták. Minden bizonnyal az Árnyék azt hitte, hogy az árulásért úgy is megölik az ügynököt, így meghal az-az ember, aki már látta az arcát. Most áldja a napot Dondel, mikor belement, hogy jobb ha életben hagyják az áruló ügynököt. A levél szerint a gyilkos még nem jutott Erenbe. Annyira biztos nem ostoba, hogy térkaput használjon, így csak a hajó maradhat. Kishajóval öngyilkosság nekivágni ilyen útnak, nagy hajó pedig csak egy érkezik 3 nap múlva a kikötőben. Addig rá kell venni az árulót, hogy működjön együtt. Dondel kísérőként a csapat mellé rendeli Tarkot, aki az ő jobb keze és ő követné a vezetői székben Dondelt.

Az áruló

A börtön, ahol az árulót őrzik, egy szigeten van. A karakterek hajóval érkeznek oda, az út körülbelül egy óra hossza. A börtön egy U lakú sziklakitüremkedésre épült, illetve abba lett belevájva. Mindenütt örök lándzsákkal és másfélkezes karddal az oldalukon. A JK-kat személyesen a börtön vesztője fogadja, egy kiöregedett veterán. Míg végigvezeti a JK-kat az áruló cellájáig, háborús élményeiről beszél. Mikor odaérnek a vasalt faajtóhoz, ami előtt két őr figyel éberén, a JK valószínűleg igen meglepődnek, mivel az említett áruló egy gyönyörű nő. Hátát jó pár rúna díszíti, mely lehetetlenné teszi, hogy húszméteres környezetében varázsolhassanak, mivel egy 100-as erejű destrukciónak felel meg. Így őt is megfosztották a lehetőségtől, hogy valamikor ismét mágiát használhasson. Szakadt ruháján sejtelmesen látszanak idomai, minden férfinak megakad rajta a szeme. Láthatóan már teljesen beletörődött a fogsága, és nevetve tesz gúnyos megjegyzéseket, de nyilvánvaló, hogy nagyon értelmes és intelligens. A JK-knak meg kell győznie, hogy segítsen nekik és adja meg, hogyan néz ki az Árnyék. De felvilágosítja őket, hogy teljesen felesleges lenne, hisz egy valóságos átváltozó művész, de ha látja valahol, akkor biztos felismeri. A nő azt mondja, hogy segít, ha szabadon





engedik. Erről Tark hallani sem akar. Ha sokáig gyözködik belemegy abba, hogy ő is részt vehessen a hajtóvadászatban az Árnyék után, hisz átverte őt is és így egyenlíthetné a számlát, Tarknak nem tetszik, hogy személyes ügy is belekeveredik az eddig is zavaros eseménybe, de nincs más választása, ha azt akarja, hogy a nő is segítsen. A nőt, egyébként Merilének hívják. Mikor sikerül végre megegyezni vele, két őr rohan le lélekszakadva a cellába és jelentik, hogy néhány ember kitört a börtönből és a JK-k hajója felé tart. A börtön vezetője azonnal kézbe veszi a dolgot és megjegyzi, hogy egyszer már sikerült így néhány rabnak megszöknie. Ha sikerül a hajót elkötniük, akkor egy jó időre itt ragadnak, mivel a szigeten nem lehet mágiát használni. Még éppen sikerül a hajóra felugrani a JK-knak, mikor az nem törődve a leengedett pallókkal elindul. A rabok elkapták a kapitányt és sakkban tartják a matrózokat az öröktől elvett fegyverekkel. A JK-knak vissza kell foglalni a hajót, ha épségben vissza akarnak térni, hogy folytathassák feladatuk. A rabok k6+10-en vannak, van köztük nem egy ügyes kardforgató és aljas gyilkos is. Ha már csak kevesen maradnak, a rabok megadják magukat. A hajóval nem fordulnak vissza, hisz nincs rá idő, majd ha a JK-k leszállnak, akkor visszaviszik őket a börtönbe. Ismét vissza kell térniük az Inkvizíció szákházba, hogy megbeszéljék mit is kellene csinálniuk.

A kikötőben

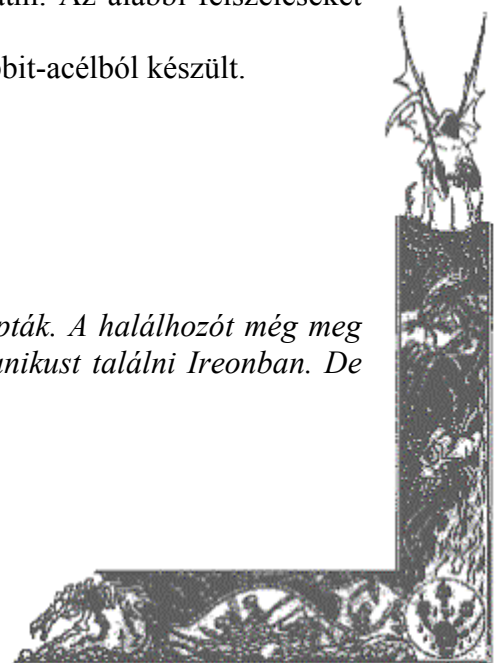
Feltételezések lapján az Árnyék csak azzal a bizonyos hajóval érkezhetsz meg. Ide is a JK-kal tart Tark és még két másik ügynök, hogy jól megtudják figyelni a kikötő minden pontját. De most lépéselőnybe vannak a JK-k, mivel az Árnyék úgy gondolja, hogy nem ismerik az arcát, pedig ott van Merilen, aki biztos fel fogja ismerni. Mikor befut a hatalmas szállítóhajó, akkor 3 pallót engednek le róla, azon kezdenek az utasok leszállni. Szinte mindenki leszáll, mikor megjelenik az Árnyék. Természetesen a JK-k nem ismerik fel csak azt veszik észre, sikeres Éberség-próba esetén, hogy Merilen egy végtelenig tartó pillanatig egyetlen férfit néz, aki szintén visszamered rá. Mire a JK-k észbe kapnak Merilen elveszi az egyik ügynök kezében lévő nyílpuskát és rálő a gyilkosra, de nem találja el. Az Árnyék eldobja csomagját és a vízbe ugrik. A víz alatt sikerül kerek oldania. Tark ráfordul Merilenre, hogy sikerült elijesztenie. És így valószínűleg nem is tudják majd elkapni. Szerencsére a csomagja nem esett a vízbe így azt át tudják kutatni. Az alábbi felszéléseket találják a csomagban:

- Egy kis kézi-nyílpuska, 10 nyílveendővel. Igazi mestermunka, abbit-acélból készült.
- Egy váltás ruha
- Álcakészlet egy kis fadobozban
- Egy tekercs, melynek szövege a következő:

"Uram!

Minden a terv szerint halad. A futár halott, a csalit bekapták. A halálhozót még meg kell csináltatnom, bár nem lesz egyszerű hozzá megfelelő mechanikust találni Ireonban. De nem lesz gond. A feladat folytatódik.

a tengeren, mai dátum





*Árnyék,
a kilencek egyike"*

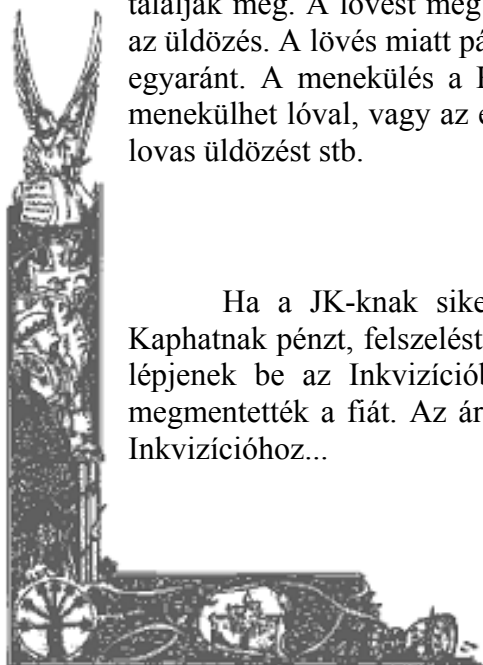
Esetleg még keresgélhetnek egy kicsit, de nem találják meg a gyilkost. A tömeg is eléggé akadályozza a keresést, ha sokáig keresgélnek, megérkeznek a városőrök is, de Tark, mivel köztisztviselőként álló helyi nemes, hamar elintézi, hogy elengedjék őket, de mindenféle képen időt vesztenek vele. Tark javaslata, hogy a legjobb az lenne, ha visszatérnének az Inkvizíciós székházba és megnéznék, hogy ki az aki szóba jöhet, aki jó mechanikus a városban. Ha visszatérnek, kb. 30 óra alatt megvan, hogy 3 ember jöhet szóba. Az Árnyék már előre leadta a rendelést a mechanikusnak, úgyhogy csak fel kell vennie az halálhozót, ami egy speciális nyílpuska. A KM-nek úgy kell rendezni, hogy a JK-k által választott mechanikus az, aki a fegyvert elkészítette. Mire a helyszínre érnek, a mechanikus már halott. Ha jól átnézik a házat, megtalálják a halálhozó tervrajzát és a hulladék anyagot, ami az elkészítéskor fennmaradt. Merilen szerint, ez teljes mértékben az Árnyékra vall, hogy nem hagy senkit életben, aki kapcsolatba lép vele. Bizonyára sok pénz lehet, ha ilyen komolyan veszi az ügyet. Mivel a halálhozóval nagy távot be lehet lőni. Tarkban felmerül, hogy esetleg kívülről akarja, ablakon keresztül lelőni Dondelt. Így azt javasolja, hogy ismét menjenek vissza az Inkvizíciós székházba. Mikor visszamennek kiderül, hogy semmi különös nem történt. Az egyetlen kellemetlenség, hogy Dondel ki van törve magából, mert nem mehet el az ünnepségre, mikor a fia megkapja az oklevelet stratégiából. De ő is egyet ért vele, hogy nem mehet el. Remélhetőleg itt már tényleg le kell esni a JK-nak, hogy a fiú a célpont. De ha nem, akkor Dondel jön rá, miközben a kezében tartja a levelet. Nincs más, rohanás az ünnepségre.

Az ünnepség

A JK-kal éreztetni kell, hogy elég nagy bajban vannak, mivel a tömeg elég nagy, ennyi ember közt elvegyülni, igazán nem nehéz. Ha a JK-k jól gondolkoznak, akkor rájöhetnek, hogy mivel a halálhozó egy hosszú távú nyílpuska, biztosan nem közletről akar végezni a fiúval. A gyilkost ki is szűrik az egyik torony ablakában. A legjobb módszer, ha a csapat fele a fiút próbálja megkeresni, a másik fele pedig a gyilkost próbálja elkapni. A fiút az utolsó percben találják meg. A lövést még leadja, de a JK-k időben közbelépnek, remélhetőleg. Aztán jöhet az üldözés. A lövés miatt pánikolló tömegben elég nehezen tudnak haladni a JK-k és a gyilkos egyaránt. A menekülés a KM fantáziáján múlik. Próbálhat eltűnni egy sikátorban, esetleg menekülhet lóval, vagy az egyik ünnepségre érkezett nemes hintójával lehet rendezni egy kis lovas üldözést stb.

A végkifejlett

Ha a JK-knak sikerül elkapniuk az Árnyékot, akkor kapnak megfelelő jutalmat. Kaphatnak pénzt, felszelést vagy éppen amit a KM kitalál. Esetleg felajánlhatják nekik, hogy lépjenek be az Inkvizícióba. A vezető természetesen mérhetetlen hálóját fejezi ki, hisz megmentették a fiát. Az áruló is visszakapja a szabadságát, és ideiglenesen visszaveszik az Inkvizícióhoz...





A főbb NJK-k

Az itt szereplő NJK-k azok, akikkel a leginkább érintkeznek a JK-k ezért kerültek kidolgozásra, hogy felszínesen ismertette legyen személyiségük. A több NJK-t a, a foglyokat, tolvajokat, stb., a KM szabadon kitalálhatja, rögtönözheti.

Dondel, az Inkvizíció vezetője. Általában nyugodt viselkedésű erv. Az események alatt azért látszik rajta, hogy aggódik az élete miatt és komolyan veszi az egész ügyet, Maximálisan megbízik Tarkban.

Tark, Dondel jobb keze. Kiváló képességű ügynök. Nem nagyra törő és véletlenül sem merül fel benne, hogy elárulja az Inkvizíciót. Miden tudásával azon van, hogy felgöngyölítse az ügyet és megvédje Dondelt.

Merilen, az áruló ügynök. Jéghideg szépség. Bárkivel akár közelebbi viszonyt is kialakít, ha úgy látja, hogy haszna lehet belőle. Szökni nem nagyon próbál, mert tudja, hogy könnyen megtalálják.

Készítő

Írta: Tronix

Észak Árnai Szerepjáték Klub

URL: <http://rpg.rulez.org/member/earnai/>

E-mail: tronix@mailbox.hu

