
Az érem másik oldala

Háttér

A JK-k régóta egy ütőképes csapat tagjai. A csapat vezetője végkép fel akar hagyni a foglalkozásával, de ebből a szervezetből nem olyan egyszerű kiszállni, ezért egy cselt eszel ki, mikor az első adandó alkalom adódik. A küldetés, mely éppen alkalmas a cselszövéshez egy egyszerű rutinfeladatnak indul. A szervezet támogató egyik nemnél őrzik néhány fontos, a szervezethez tartozó ügynök adatait. A szervezet tudomására jutott, hogy valaki el akarja lopni ezt a listát, és mivel a nemes bált tart ez a legideálisabb időpont, tehát úgy döntenek, hogy le kell buktatni az árulót és megtudni, ki akarta megvenni a listát tőle. Tehát a csapat vezetője szövetséget köt, egy amúgy is labilis csapattaggal (az egyik NJK), valamint mellette áll a csapat egyetlen női tagja, mivel vele már régóta intim kapcsolatban van. A terv a következő. Úgy állítja be a dolgot, mintha az akció kudarcba fulladna és mintha a csapat NJK tagjai akarták volna ellopni és eladni a listát. A csapat másik fele, aki az (NJK-kból áll), pedig egy megrendezett gyilkosság áldozatai lennének, mintha azt is a csapat JK tagjai csinálták volna. Konklúzió, a csapatnak tisztáznia kell magát a szervezet vezetőjénél, mielőtt az áruló ügynökökre kiküldött bérgyilkosok el nem takarítják a csapat maradványait!

Bevezetés

A csapat vezetője hivatja a csapat tagjait, hogy egy újabb rutinfeladatot kell végrehajtani, ami egy áruló lebuktatása. A ház, ahol a bál lesz kész mechanikai csoda hisz a ház fűtése egy hatalmas csőhálózattal van megoldva, és ez fogja segíteni a küldetést. A terv ez, hogy a csapat vezető kintről biztosít mentális összeköttetést és irányítja a csapatot, a ház mellett található kis tóról, egy kis csónakból. Egy vagy két ember elvegyül a bálozók között és figyelni a bálozókat, hogy ki viselkedik gyanúsán. Egy íjász kint foglal helyet, a dolgozó szoba ablakánál, ahol a lista is el van rejtve. Nos nagyvonalakban ez lenne a terv. Ennek ismertetése után a csapatvezető félrehívja az egyik csapattagot (K-t), és rábízta a csapat pénzét, azzal indokolva, hogy benne maximálisan megbízik. Később ez lesz a bizonyíték, hogy már kenőpénzt is kapott a csapat "áruló" (mi ugye tudjuk, hogy nem ők azok) fele.

A kelepce

Nos ez elején minden úgy alakul, ahogy az tervezve lett, lehet húzni az időt a bállal, és több gyanúsak tűnő alakot bemesélni, akik csak békés bálozók, míg végül a nemes fia indul el a dolgozó szoba felé. Ne felejtjük el, hogy a csapat tagjai mentális kapcsolatban vannak, bármely tag képes a másik szemével látni, ha azt a vezető úgy akarja. Mikor a fiú bemegy a szobába, valaki megöli és mire a csapat is bejut a szobába a lista nincs sehol és a nemes fia halott. Ekkor felgyorsulnak az események. Az íjász úgy csinál, mintha lelőné, előre elkészített kis tasakból vért spriccel a mellkasára és oda tesz egy nyílveesszőt, mintha lelőtték volna. A vezető ezt a látványt közvetíti a csapattagok felé, hogy az íjász lenéz a mellkasára, majd a fáról a vízbe esik. Ugyanekkor a lány, aki a szellőzőben maradt és ő volt az utolsó megég (persze csak látszólag). A szellőzőből hatalmas láng csap ki. Majd ezt követően a az ablakon keresztül látják, hogy a hajó, amiben a vezető ült hirtelen felrobban és a mentális kapcsolat megszakad. Persze ez mind csak a vezető színjátéka. A csapat JK fele ott marad a hullákkal, a pénzzel, az eltűnt listával, és a nemes halott fiával, minden ellenük vall, hogy ők tervelték ki az egészet és még a saját csapatuk néhány tagját is megölték. A helyszínre érkezik a szervezet vezetője is személyesen és ő szólítja fel őket, hogy vége a játéknak megvannak az árulók. A csapat hiába magyarázkodik, nem hisznek nekik. Menekülniük kell...



A nyomozás

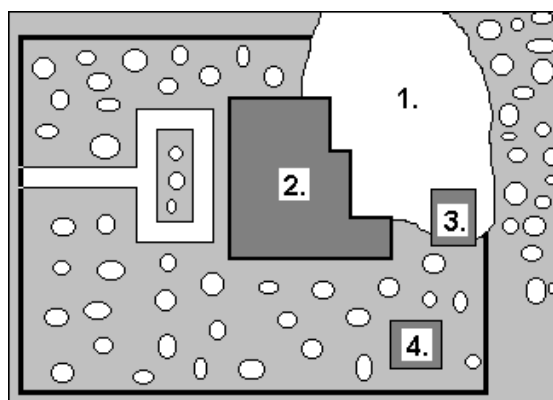
Nos a csapat tagjai, ha visszatérnek a helyszínre, hamar feltűnik nekik, hogy néhány hulla hiányzik. Nincs sehol a lány, az íjász és még a vezető hullája sem. Viszont a vízből nyomok vezetnek az erdőbe, melyeket megpróbáltak eltüntetni a kíváncsi szemek elől, de valószínűleg siettek. A vezető a közeli városba ment, ahol az egyik fogadóban találkozik a lista megvásárlójával. Megfelelő kérdezősködés után a JK-k a nyomára lelhetnek és rajtaüthetnek, pont akkor, mikor a csere folyamatban van és tisztázhatják magukat a szervezet előtt.

Nos röviden és burkoltan ennyi. Szerintem egy tapasztalt mesélő ezt már ki tudja színesíteni és izgalmas kalandot tud kerekíteni belőle. Szerintem a legjobb kivitelezés, ha egy kráni fejedelemséget alakítanak a JK-k és a vezető egy transceps. Így sok kínos kérdést meg lehet oldani. Jó mesélést!

Függelék

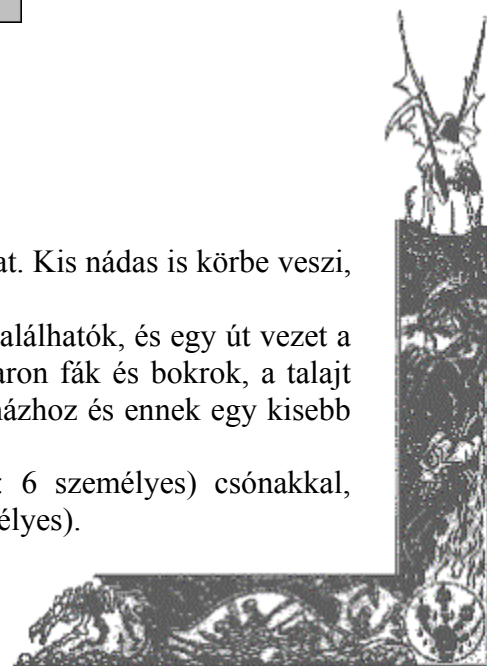
A nemes háza:

A nemes kint a város szélén lakik egy kis tó mellett. A Házat 2 méteres kőfal veszi körül. És a főkaput két újonc (1. Tsz) fejedáasz őrzi. Mivel az egész város a fejedáaszokból él nem igazán kell attól tartani, hogy valaki az életére törne.



1. Tó a nemes háza mellett.
2. A nemes háza
3. Csónakház
4. Fa raktár

1. A **Tó** vize igen tiszta. Nappal látni lehet benne az úszkáló halakat. Kis nádas is körbe veszi, valamint a K-i parton egy nagy erdő található.
2. A **Ház** kívülről igen díszes és két szintje van. Körben ablakok találhatók, és egy út vezet a főbejárathoz, mely megfordulva önmagába megy vissza. Az udvaron fák és bokrok, a talajt mindenütt pázsit nőtte be. Hátul egy kisebb épület csatlakozik a házhoz és ennek egy kisebb kéménye van.
3. A **Csónakház** egyszerű faépület. Benne 3 kis evezős (kb.: 6 személyes) csónakkal, valamint egy nagyobb viaszos vászon fedelű hajóval (kb.: 10 személyes).
4. A **Fa raktár** is egy faépület benne nagy rakás már felvágott fa.





1. Nagy tágas **Folyosó** egy ajtóval, ami a bálterembe vezet mellette egy nagy falépcsővel. A falon címerek pajzsok, a földön szőnyeg és hatalmas vázák. Az É-i falon jól kivethető lemezből készült hővezető (kb.: 70cmX70cm).
2. A **Bálterem** egy hatalmas helyiség (tornaterem nagyságú), benne a DNy-i sarokban egy hatalmas pódium, rajta hangszerekkel. A K-i részen pedig É-D-i irányban két hosszú asztal van egymás mellet. Itt is megtalálhatók a falon a pajzsok és egyéb díszítések. Itt is megtalálható a fűtőcső.
3. **Konyhában** tűzhelyek, edények és egyéb ide való dolgok vannak.
4. A **Kamra** is egy igen tágas helyiség, bár közel sem olyan nagy mint a konyha. Benne mindenféle étel és ital, ami csak szem, s szájnak ingere.
- 5-7. A **Cselédek szobái** szinte mindegyik ugyanolyan, benne egy ágyal és kis szekrénnel, csak a személyes dolgokban térnek el egymástól.
8. Egy **Folyosó** mely a cselédek szobájába és konyhába vezet. Két ablaka a tóra néz.
9. A **Fűtőházban** egy nagy kőkazán található, melynek tetejére ráfut a lezárt fűtőcső. Mellette egy szerkezet, amely pumpálja a meleg levegőt a csőbe. Az egyik fogaskeréken egy forgás varázsjel található, és ez a kerék működteti az egész szerkezetet.

Írta **Tronix**

E-mail: tronix@mailbox.hu

Letöltve az **Észak Árnyai Szerepjáték Klub** Internetes oldaláról.

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

E-mail: earnyai@mailbox.hu

