

Hyökkäys majataloon

RuneQuest-miniseikkailu 2-5 pelaajalle.

Pelaajat saavat avunpyynnön majatalon isännältä, jota ogret ovat jahdanneet jo jonkin aikaa. Pelaajat pääsevät puolustamaan majataloa, mutta isännällä on myös muita suunnitelmia.

Sisällys:

Tapahtumapaikka.....	2
Selvitys.....	2
Ogrien taktiikat	2
Loppu hyvin?	3
Vastustajat.....	3

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: tero.kaija@gmail.com

Kotisivu: <http://runequest.aamunkoitto.net>

Copyright © 2000 Tero Kaija

Tapahtumapaikka

Tämä seikkailu voi tapahtua minkä tahansa kaupungin majatalossa. Suositeltavin paikka olisi pieni kaupunki syrjäseudulla.

Selvitys

Pelaajat ovat saapuneet seikkailun kaupunkiin (ovat ehkä vain ohikulkumatkalla). Siellä heidän luokseen tulee hätäntynyt mies (pelaajat ovat varmaankin parhaiten varustautuneet verrattuna kaupungin vartijoihin), joka pyytää pelaajien apua. Mies, joka on nimeltään Bennert ja omistaa yhden kaupungin majataloista, kertoo ogrejoukon jahdanneen häntä jo pitemmän aikaa. Nyt hänellä on vahva epäily, että tämä ogrejoukko aikoo hyökätä hänen majataloonsa vielä tämän illan aikana. Bennert suostuu maksamaan tehtävästä 200 lunaria jokaiselle ja yöpymiset majatalossa. Pienellä taivuttelulla hän voi maksaa 50 lunaria etukäteen. Ogria ei saisi miehen mukaan laskea baaria pidemmälle, ja ne pitäisi taltuttaa mahdollisimman vähäisillä vahingoilla.

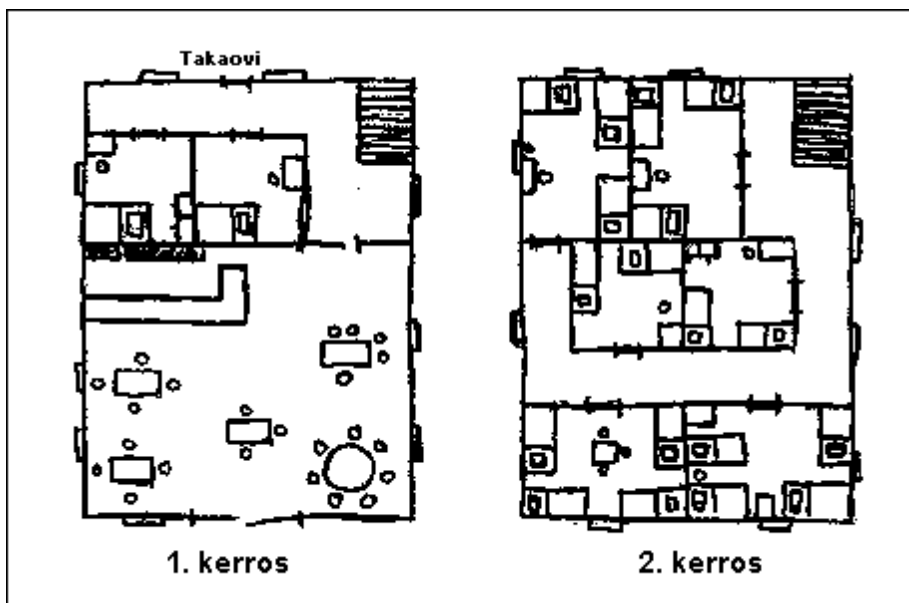
Todellisuus on kuitenkin jotain muuta. Bennert on oikeasti huijari (hän voi olla jostain edellisestä seikkailusta saatu vihamies,

joka yrittää kostaa pelaajille keinolla millä hyvänsä), joka yrittää saada pelaajat ansaan. Hänen oikea nimensä on Carman. Hän on surmannut majatalon oikean omistajan, ja uskotellut kaikille olevansa majatalon omistajan serkku ja hoitavansa majataloa sillä aikaa kun itse omistaja on sairaana. Carman on liitossa itse ogrejoukon kanssa, ja yrittää tällä tavoin siirtää likaisen homman (pelaajien surmaamisen) ogrien kontolle.

Itse taistelun alkaessa (olettaen, että pelaajat suostuivat tehtävään), Carman päästää ogret takaovesta sisälle, antaen ogriille yllätyshyökkäysmahdollisuuden. Tämän jälkeen Carman tunkeutuu pelaajien huoneeseen, varastaa kaiken arvokkaan näiltä (jos on mitään) ja pakenee.

Ogrien taktiikat

Ogrilla ei ole varsinaista taktiikkaa. He pyrkivät hyödyntämään saamaansa mahdollisuutta yllätykseen. Neljä heistä syöksyy pelaajien kimppuun ja loput käyttävät ampuma-aseitaan niin pitkään kuin mahdollista. Myös loitsujen käyttö on mahdollista. Ogret pakenevat, jos tilanne alkaa kääntyä pelaajien voitoksi.



Loppu hyvin?

Tilanteen selvittyä (ogrien kuoltua tai niiden paettua), majataloon ryntää joukko sotilaita. Ruumiit nähdessään he vaativat pelaajilta selitystä. Selityksen saatuaan sotilaat käyvät etsimään Carmania majatalosta. Carmanin sijaan he löytävät majatalon oikean isännän surmattuna sänkynsä alta. Tämän jälkeen alkaa Carmanin etsinnät, johon myös pelaajat voivat osallistua. On aivan pelinjohtajasta kiinni, saavat pelaajat itse Carmanin kiinni, mutta palkkio kiinnisaajalle on kuitenkin luvassa.

Vastustajat

Ogre 1

VMA	21	Liike:	3
R-R	14	Taikapisteet:	15
KOK	13	Kestopisteet:	14
ÄLY	16	Väsymyspisteet:	35
MHT	15	NPP-iskuhetki:	3
NPP	13		
ULK	12		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	4/ 5
Vatsa	09-11	07-10	4/ 5
Rinta	12	11-15	4/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 4
Pää	19-20	20	3/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
2-k miekka	7	64%	d10+1+d6	58%	12
Jousi	3/9	65%	d8+1	21%	6

HENKITAIKUUS (75%): Ei ole.
AARRE: 112 lunaria.

Ogre 2

VMA	18	Liike:	3
R-R	14	Taikapisteet:	10
KOK	15	Kestopisteet:	15
ÄLY	10	Väsymyspisteet:	32
MHT	10	NPP-iskuhetki:	3
NPP	12		
ULK	18		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	3/ 5
Vatsa	09-11	07-10	5/ 5
Rinta	12	11-15	5/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	5/ 4

Vasen käsi	16-18	18-19	5/ 4
Pää	19-20	20	3/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
1-k kirves	7	66%	d8+2+d6	52%	8
Linko	3/9	69%	d8+d3	--	--
Kilpi	8	16%	d6+d6	56%	12

HENKITAIKUUS (50%): Haava (1).
AARRE: 218 lunaria.

Ogre 3

VMA	18	Liike:	3
R-R	13	Taikapisteet:	15
KOK	10	Kestopisteet:	12
ÄLY	10	Väsymyspisteet:	31
MHT	15	NPP-iskuhetki:	3
NPP	15		
ULK	12		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/ 4
Vasen jalka	05-08	04-06	3/ 4
Vatsa	09-11	07-10	4/ 4
Rinta	12	11-15	4/ 5
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 3
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 3
Pää	19-20	20	4/ 4

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
2-k miekka	7	67%	d10+1+d4	62%	12
Linko	3/9	63%	d8+d2	--	--

HENKITAIKUUS (75%): Hämäännys (2).
AARRE: 192 lunaria.

Ogre 4

VMA	21	Liike:	3
R-R	14	Taikapisteet:	15
KOK	14	Kestopisteet:	14
ÄLY	13	Väsymyspisteet:	35
MHT	15	NPP-iskuhetki:	3
NPP	10		
ULK	13		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	4/ 5
Vatsa	09-11	07-10	4/ 5
Rinta	12	11-15	4/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 4
Pää	19-20	20	4/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
1-k miekka	7	53%	d8+1+d6	39%	10
Linko	3/9	64%	d8+d3	--	--
Kilpi	8	17%	d6+d6	68%	12

HENKITAIKUUS (75%): Masennus (2).
AARRE: 211 lunaria.

Ogre 5

VMA	20	Liike:	3
R-R	15	Taikapisteet:	14
KOK	11	Kestopisteet:	13
ÄLY	10	Väsymyspisteet:	35
MHT	14	NPP-iskuhetki:	3
NPP	13		
ULK	18		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	3/ 5
Vatsa	09-11	07-10	4/ 5
Rinta	12	11-15	4/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 4
Pää	19-20	20	4/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
1-k miekka	7	52%	d8+1+d4	42%	10
Linko	3/9	63%	d8+d2	--	--
Kilpi	8	22%	d6+d4	69%	12

HENKITAIKUUS (70%): Masennus (2).
AARRE: Ei ole.

Ogre 6

VMA	20	Liike:	3
R-R	11	Taikapisteet:	16
KOK	15	Kestopisteet:	13
ÄLY	13	Väsymyspisteet:	31
MHT	16	NPP-iskuhetki:	4
NPP	8		
ULK	15		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/ 5
Vasen jalka	05-08	04-06	4/ 5
Vatsa	09-11	07-10	4/ 5
Rinta	12	11-15	4/ 6
Oikea käsi	13-15	16-17	4/ 4
Vasen käsi	16-18	18-19	4/ 4
Pää	19-20	20	4/ 5

Ase	IH	Os%	Vahinko	To%	PP
1-k miekka	8	64%	d8+1+d6	42%	10
Linko	4	62%	d8+d3	--	--
Kilpi	9	18%	d6+d6	59%	12

HENKITAIKUUS (80%): Ei ole.
AARRE: 87 lunaria.