

# Smelchin mysteeri

RuneQuest-seikkailu 2-5 pelaajalle.

*Pelaajat joutuvat keskelle kahden kauppiaan välienselvittelyä. Samalla pelaajilla on mahdollisuus osallistua Smelchin kisoihin.*

## Sisällys:

Seikkailun aloittaminen .....	2
Smelchin kaupunki .....	3
Paikat .....	3
Smelchin kisat.....	4
Seikkailu .....	5
Toryagerin kartano.....	5
Kartanon sisäpuoli .....	5
Ilta .....	6
Saari .....	6

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: [tero.kaija@gmail.com](mailto:tero.kaija@gmail.com)

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

Copyright © 2001 Tero Kaija

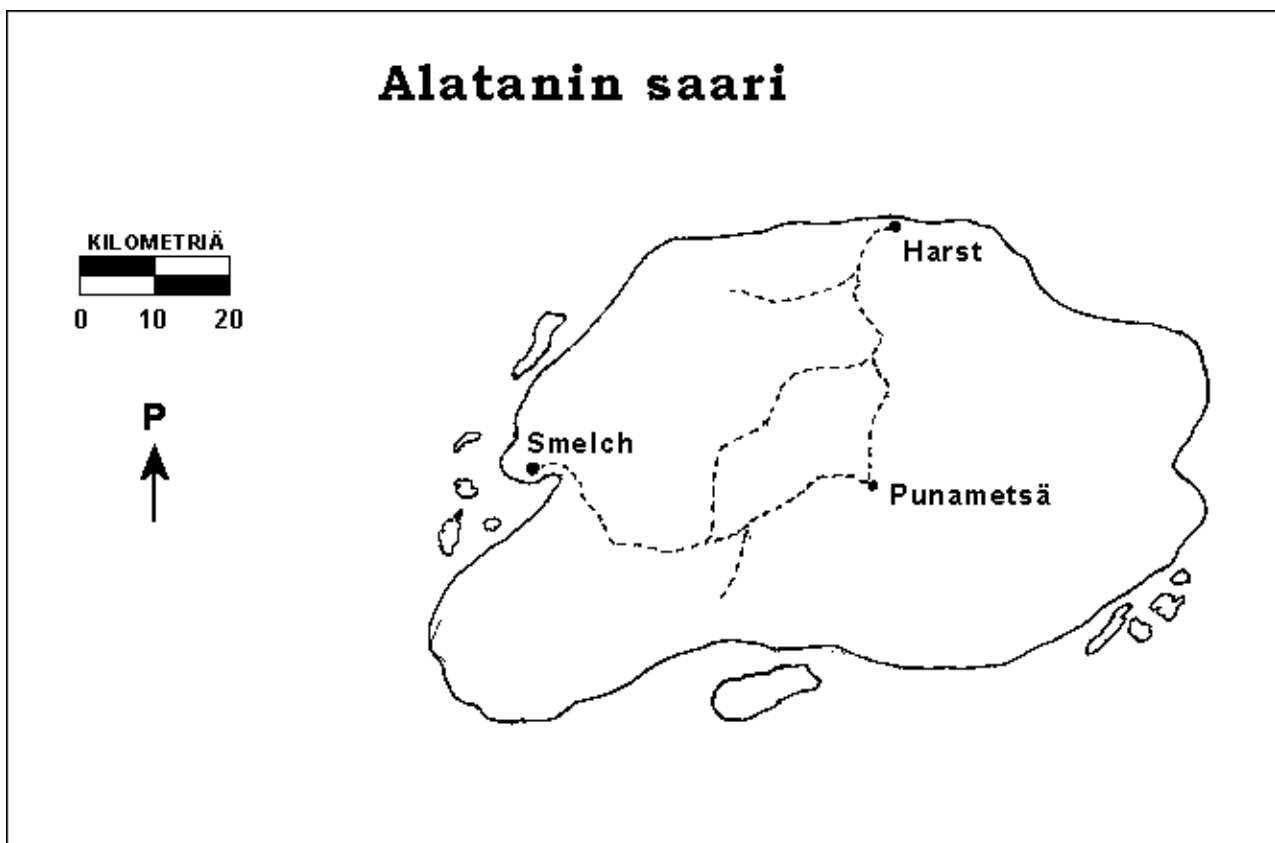
## Seikkailun aloittaminen

Tämän seikkailun saaren voi sijoittaa minne päin Glorantaa tahansa. Smelchin kaupunki voi myös sijaita mantereella.

Seikkailijat tutustuvat jonkun satamakaupungin majatalossa Palanthos-nimiseen kauppiaseen. Hän asustaa Smelchin kaupungissa, joka sijaitsee Alatanin saarella. Hän tarvitsee seikkailijoita nuuskimaan erään toisen kauppiaan, Toryagerin, toimia. Palanthosilla on epäilyksiä, että Toryager harrastaa pimeää kauppaa ja että hän kerää ja myy varastettua tavaraa. Palanthos tarjoaa tehtävästä runsaan 600 lunarin palkkion. Ja jos pelaajat tarjoutuvat ottamaan tehtävän vastaan, heillä olisi myös mahdollisuus osallistua Smelchissä järjestettäviin kisoihin. Palanthos lupaa myös järjestää kuljetuksen Smelchiin ja yösjän paikallisesta majatalosta.

Todellisuudessa Palanthos on jo pitkään yrittänyt saada pahinta kilpailijaansa Toryageria lopettamaan toimensa tavalla tai toisella. Nyt

Palanthos on saanut selville, että Toryager käy kauppaa peikkojen kanssa. Nyt hän haluaa, että pelaajat käyvät nuuskimassa Toryager toimia, ja samalla mahdollisesti keräämässä todisteita, että Toryagerin ja peikkojen välisessä kaupankäynnissä on jotain hämärää. Samalla Palanthos toivoo, että pelaajat sotkisivat asioita tunkemalla nenänsä tähän kaupankäyntiin ja sitä kautta saamaan peikot epäluuloisiksi. Tätä kautta Palanthos yrittää horjuttaa Toryagerin valtaa Smelchin kaupankäynnissä.



## Smelchin kaupunki

Asukkaita = 300

Koostumus:

50 sotilaita

4 pappia ja shamaania

30 orjaa, palvelijaa ja käsityöläistä

10 sikopaimenta

60 kalastajaa

30 ulkomaalaista

### Paikat

#### 1. Punakarhun majatalo

Tämä on koko kaupungin ainoa majatalo. Pelaajat luultavasti yöpyvät täällä ja varmaankin maistavat talon olutta. Se on koko alueen parasta, mutta se on myös kallista, 15 lunaria tuoppi.

#### 2. Margothin majatalot

Tallista saa ostettua ja vuokrattua hevosia. Ostohinta on sama kuin pelinjohtajan kirjassa ja vuokrahinta on 100 lunaria päivää. Kieltona on tosin se, että hevosia ei saa viedä laivoille.

#### 3. Aseseppä

Häneltä saa ostettua aseita, mutta hänellä ei ole kuin pelaajan kirjassa oleva aseet. Hän korjaa myös aseita pientä palkkiota vastaan.

#### 4. Tori

Tori on melkein aina joka toinen päivä. Täällä järjestetään myös kilpailut, jotka jo kirjeessä mainittiin.

#### 5. Toryagerin kartano

Tämä on rikkaan aatelisten talo. Hän on myös maksanut kilpailujen kulut ja lahjoittanut suuret palkinnot.

#### 6. Orlanthin temppeli

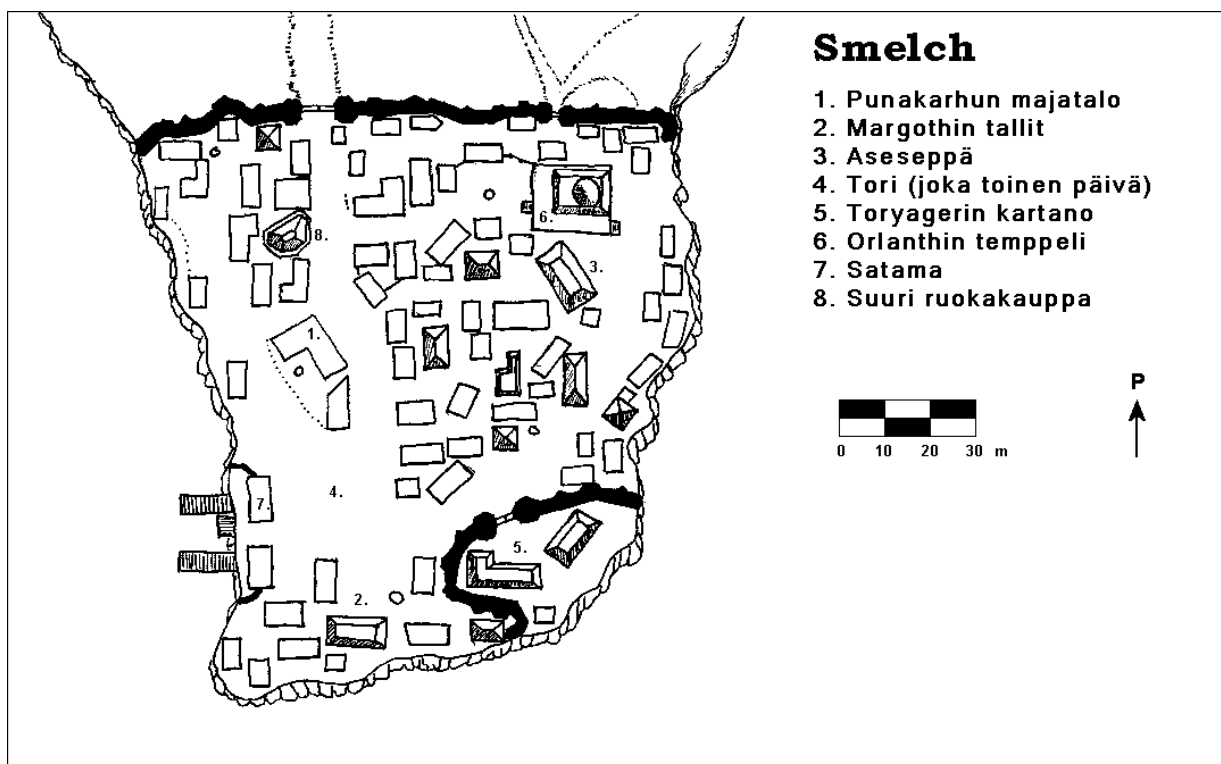
Täällä voi Orlanthin kulttiin kuuluvat käydä palvomassa jumalaansa.

#### 7. Satama

Tänne saapuvat laivat päivittäin ja tuovat kaikenlaista tavaraa kaupunkiin. Täältä saa ostettua laivoja, mutta yleensä valmiina ei ole kuin yksi.

#### 8. Suuri ruokakauppa

Tämä on todella iso ruokakauppa. Täältä saa ostettua ruokaa ja yrttejäkin löytyy. Hinnatkin ovat normaalit.



## Smelchin kisat

Smelchin kisat ajoittuvat seuraavaan päivään pelaajien saapumisesta. Heillä on mahdollisuus ottaa osaa niihin. Osanottomaksu on 100 lunaria.

Pisteytys: Kunkin lajin voittaja saa 4 pistettä, toinen 3 pistettä, kolmas 2 pistettä ja neljäs 1 pisteen.

### 1. LAJI: Leuan veto

Tässä lajissa vaaditaan voimaa, mutta pientä kokoa. Ensiksi lasketaan, kuinka monta vetoa hän jaksaa vetää: VMA miinus KOK jaetaan kahdella. Siis tämän verran pelaaja jaksaa vetää leukoja ilman mitään heittoja (esim. VMA 16 miinus KOK 12 = 4 jaetaan kahdella on 2. Siis pelaaja saa tämän verran vetoja ilman heittoja). Sen jälkeen pelaaja yrittää heittää alle VMA x 3, sitten VMA x 2 ja sitten VMA x 1 niin kauan kunnes epäonnistuu. Jokainen veto kuluttaa 2 väsymypistettä.

### 2. LAJI: Punnerrus

Tässä lajissa tarvitaan myös voimaa ja hyvää kuntoa. Aluksi hahmo jaksaa tehdä VMA:nsa verran punnerruksia. Sen jälkeen vähennetään VMA KOK:sta ja sitten tulokseen lisätään R-R (esim. hahmolla on VMA 15, KOK 13 ja R-R 14.  $15 - 13 = 2 + 14 = 16$ ). Saatu tulos kerrotaan 10 ja se laskee yhdellä kunnes epäonnistutaan. Jokainen punnerrus kuluttaa yhden väsymypisteen.

### 3. LAJI: Köyden veto

Tässä lajissa pieni koko on huono, mutta voimaa tässäkin tarvitaan. Arvo ensin kilpailijaparit. Vähennä vetäjän VMA:sta vastustajan KOK ja toisinpäin (esim. hahmo 1 on VMA 20 ja KOK 7 ja hahmo 2 VMA 17 ja KOK 15. Hahmo 1:n VMA 20 miinus hahmo 2:n KOK 15 on 5. Hahmo 2:n VMA 17 miinus hahmo 1:n KOK 7 on 10). Heitä saaduilla tuloksilla vastustustaulukosta (5 vastaan 10 ja 10 vastaan 5). Jos toinen onnistuu ja toinen ei, saa onnistunut pelaaja vedettyä epäonnistuneen pelaajan metrin eteenpäin. Jos kumpikin onnistuu tai epäonnistuu, kumpikaan ei liiku. Jos

pelaaja onnistuu kolme kertaa peräkkäin heitossa, hän saa vedettyä toisen pelaajan viivan yli. Jokaisella melevuorolla menettävät hahmot 2 väsymypistettä.

### 4. LAJI: Painonnosto

Tässä lajissa tarvitaan vain voimaa. Aloituspaino on 84 ENC eli KOK 14 ja se nousee aina yhdellä KOK pisteellä. Siis pelaajan on voitettava painon KOK omalla VMA:lla vastustustaulukossa. Jos pelaaja ei saa aloituspainoa nostettua ensimmäisellä kerralla, suovat kilpailijat uuden yrityksen. Voittaja saa kuormahevosen.

### 5. LAJI: Roikunta

Tässä lajissa vaaditaan voimaa ja pientä kokoa, mutta myös hyvää näppäryyttä. Vähennä KOK hahmon VMA:sta ja lisää siihen puolet NPP:stä (esim. hahmolla on VMA 16, KOK 13 ja NPP 15.  $16 - 13 = 3 + 8 = 11$ ). Kerro saatu tulos kymmenellä ja vähennä joka kierros siitä yksi. Joka melevuoro pelaaja menettää 2 väsymypistettä.

### Voittaja

Laske kilpailujen yhteispisteet ja se, jolla on eniten pisteitä, on tietysti voittaja. Voittaja saa itselleen kultaisen sormuksen, antaa pitäjälleen +1 VMA:aan.

### Kilpailijat

Adan	VMA 16 KOK 14 NPP 13 R-R 17	Väsymypisteet: 33
Milwau	VMA 16 KOK 16 NPP 15 R-R 18	Väsymypisteet: 34
Don	VMA 18 KOK 09 NPP 12 R-R 16	Väsymypisteet: 34
Galmon (kääpiö)	VMA 22 KOK 10 NPP 16 R-R 16	Väsymypisteet: 38

## Seikkailu

### Toryagerin kartano

Muurien sisäpuolelle ei ole helppo päästä. Helpoin tapa olisi mennä päivällä portista ja esimerkiksi keksiä joku syy tavata Toryager. Illalla voisi mennä viereisen talojen katolta muurille ja sitä kautta suoraan toiselle puolelle. Tietenkin voi myös uida rantaa pitkin ja soutaa veneellä, mutta se kyllä huomattaisiin. Illalla muurien päällä kiertää nelihenkkinen vartiosto. Lisäksi muurien sisäpuolella kiertää yksi vartija. Paras tapa olisi mennä muurien sisäpuolelle päivällä ja piiloutua johonkin iltaa odottamaan.

### Kartanon sisäpuoli

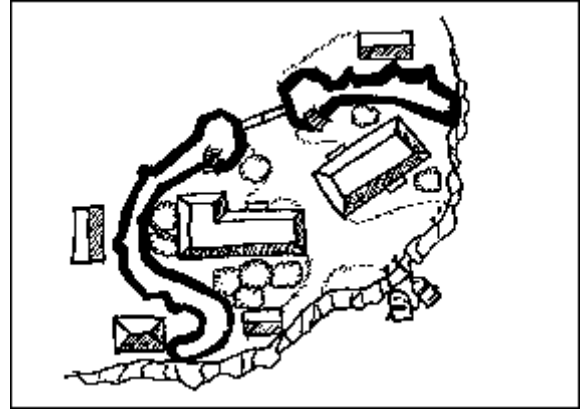
1. Päiväsaikaan täällä on kaksi vartijaa ja yksi kirjanpitomies. Alakerran huoneissa on vain lupa oleskella. Ovet suljetaan illalla kuuden maissa. Sen jälkeen eteiseen jää yksi vartija.

2. Täällä on kaksi isoa ja hienoa kotkaa esittävää patsasta. Seinillä on myös hienoja, mutta myös kalliita tauluja. Täältä lähtee portaat ylös.

3. Tämän huoneen keskellä on kaksi iso pylvästä ja ne on tehty marmorista. Huoneen eteläseinällä on pieni hylly, jossa on 10 pientä kirjaa. Kaksi kirjaa niistä kertoo ihmissuhteista, joten niiden kirjojen lukija saa D10% lisää ihmistietoon.

4. Tämä huone on ruokailuhuone. Hyllyssä on upeita lautasia ja kuppeja. Siellä on myös kolme pulloa hyvää viiniä.

5. Tämä huone on muuten tyhjä, paitsi huoneesta lähtee portaat ylös.

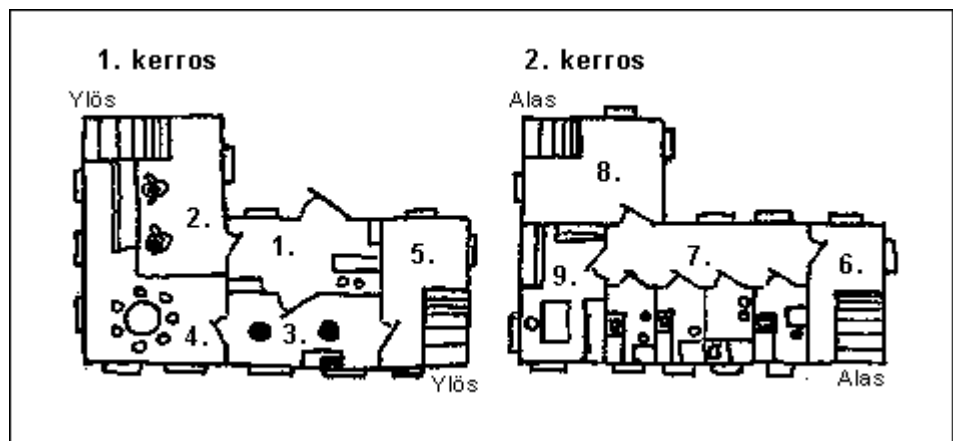


6. Yläkerran huoneisiin on pääsy kielletty. Tässä huoneessa on yksi vartija. Hän ei laske ketään kuljeskelemaan yläkertaan. Huone on tyhjä.

7. Tämän huoneen varrella on kunniavieraiden huoneet. Ne ovat tällä hetkellä tyhjiä.

8. Tässäkin huoneessa on yksi vartija. Hän kääntää kaikki ylös tulevat. Mutta hänet voi lahjoa. Jos hänelle maksetaan yli 300 lunarin hinta, hän laskee pelaajat menemään, mutta hän kehottaa olla menemättä aivan itäisimpään huoneeseen.

9. Tämän huoneen ovi on lukossa. Jos se yritetään murtaa, tulevat vartijat paikalle ja heittävät pelaajat ulos muurien ulkopuolelle. Jos pelaajat ryhtyvät taisteluun, eivät vartijat tapa heitä, vaan yrittävät vangita ja viedä vankilaan. Huone on kauppiaan oma huone. Huoneessa on kolme kirjahyllyä. Muiden kirjojen keskellä on todella ohut kirja. Siinä opetetaan seuraavat henkilöitsut: Hitaus, Hohto ja Salamanuoli. Hahmo osaa niitä MHTx5. Pöydän



laatikoissa on kaikenlaisia papereita, mutta huomattavin löytö on rannerengas, joka antaa 3 pistettä enemmän suojaa. Se on kuin panssari. Jos huone tutkitaan täydellisesti, pelaajat löytävät huoneen nurkasta pussin. Se sisältää 100 kultarahaa.

## Ilta

Jos pelaajat ovat muurien sisäpuolella, he huomaavat pienen kauppalaivan saapuvan rantaan. Laivasta nousee kaksi suurpeikkoa rannalle ja laittavat laivan tolppaan kiinni. Merellä on voimakas tuuli. Sitten pelaajat huomaavat itse Toryagerin tulevan ulos jokin laatikko kädessä ja huomaavat hänen menevän laivaan. Sen jälkeen suurpeikot irrottavat laivan ja laiva lähtee pois rannasta.

Toryager, ihminen, ikä 38 v.

### Ominaisuudet

VMA 16	Liike:	3
R-R 15	Kestopisteet:	15___
KOK 14	Väsymyspisteet:	31-14=17___
ÄLY 17	Taikapisteet:	18___
MHT 18	NPP-Iskuhetki:	1
NPP 16		
ULK 14		

Ase	Ih.	Os%	Vahinko	To%	Pist.
2-k miekka	6	82%	D10+1+D4	69%	12___
Rks jalkaj.	1	102%	2D6+2+D2	14%	10___

Panssari: Cuirboulli-haarniska (3) ja suoja-6. Suojapisteet yht. 9.

VÄISTÖ: 85%-14= 71%

Loitsut (90%): Fanaattisuus (1), Haa-va (1), Havaitse taikuus (1), Hitaus-2, Hämäännys (2), Kestävyys-2, Paranus-5, Suoja-6, Sytytys (1) ja Tuli-miekka (4).

Sitten pelaajien pitäisi päästä heidän perään. Se onnistuu Palanthosin omalla pienellä purjeveneellä, johon Palanthos saa hankittua miehistön melko nopeasti. Sitten heidän pitää vain seurata toista venettä.

Neljän tunnin matkan jälkeen pelaajat huomaavat Toryagerin laivan rantautuvan Smel-

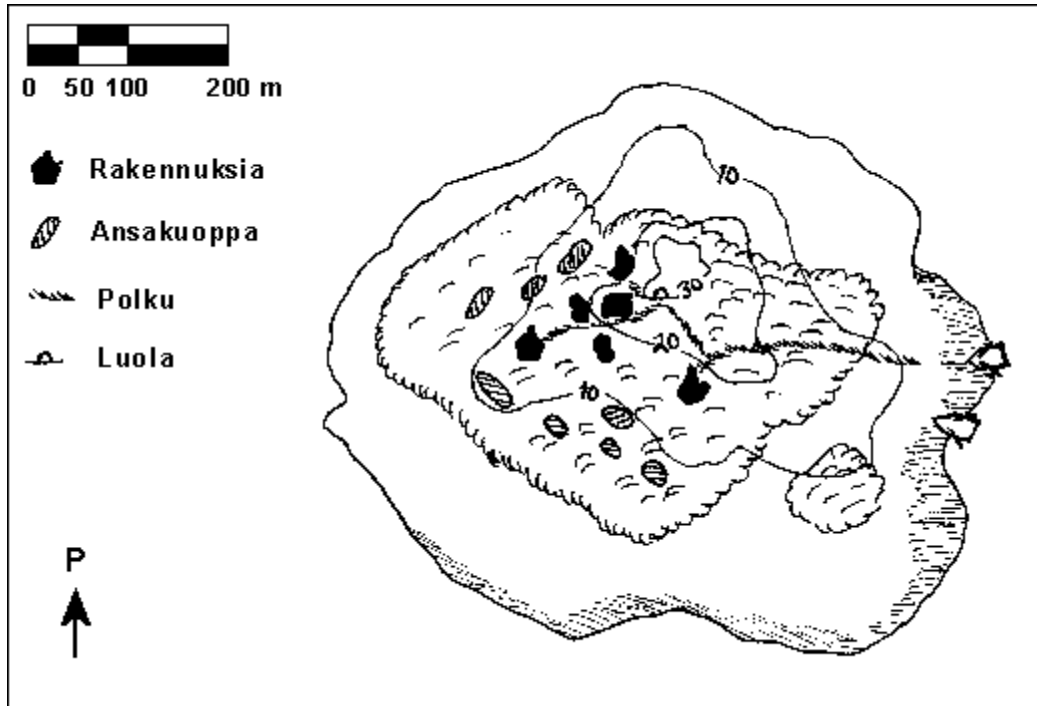
chistä lounaaseen olevalle saarelle. Pelaajien laiva menee saaren toiselle puolelle ja laskee soutuveneeseen veteen ja pelaajat voivat soutaa rantaan, mutta muista tuuli.

## Saari

Saarella asuu 30 peikkolaista, 12 yöpeikkoa ja 5 suurpeikkoa. Heillä on omat rakennukset saaren keskiosassa. Saaren korkeimmalla kohdalla on vankila, jota kutsutaan luolaksi. Saaren ainoa hyvä rakennus on Toryagerin rakennuttama. Se on tehty puusta. Muut rakennukset on tehty savesta ja kivistä. Saaren länsi- ja lounaispuolella on iso ansakuoppia. Ansa laukeaa vasta kun ansan keskikohdalle kävellään. Kuopassa on kaasua, joka tainnuttaa kaikki paitsi peikot 10 minuutiksi. Jos pelaajat tippuvat kuoppaan, tulevat peikot sinne ja vievät hahmot luolaan. Jos pelaajat tulevat idästä, on siellä yöpeikkoja ja peikkolaisia vahdissa ja hyökkäävät välittömästi tunkeilijoiden kimppuun. Peikkolaisia voi havaita liikkumassa metsissä, mutta muista pimeys ja metsän tiheys. Metsä on keskitiheä.

Jos pelaajat saadaan vangittua, heidät heitetään luolaan ja heiltä otetaan kaikki aseet ja rahat pois. Sitten pelaajien pitäisi päästä pois luolasta. Siihen tarvitaan tosin vain onnistunut Kiipeily-heitto. Luolan suulla on suurpeikko vartioimassa. Muut peikot ovat omissa rakennuksissa. Pelaajien tavaroita säilytetään Toryagerin talossa.

Jos pelaajat liikkuvat Toryagerin talon lähetyvillä, he kuulevat sisältä äänestä meteliä. Talossa ei ole ikkunoita, joten sisälle ei voi nähdä. Jos pelaajat menevät sisälle, hyökkää pelaajien kimppuun 4 peikkolaista. Jos pelaajat tappavat ne, tulee Toryager esiin ja kysyy hahmojen asiaa saarella. Jos pelaajat kertovat tarinan, sanoo hän Palanthosin olevan huijari. Hän kadehtii minun asemaa ja on yrittänyt saada minut kiinni muka laittomuuksien teosta. Nyt hän valitsi uhrikseen teidät. Teinä olisin hänen kimpussa. Minä en nimittäin tee mitään laitonta vaan myyn sekalaisia tavaroita peikoille ja saan näin rahaa. Nyt Toryagerilla



on mahdollisuus saada Palanthos pulaan, ja tarjoaa pelaajille 500 lunarin palkkion, jos he vangitsevat Palanthosin ja vievät hänet Smelchin sotilaille. Toryager tarjoaa kyydin pois saarelta.

Jos pelaajat eliminoivat Toryagerin, heillä on ensinnäkin peikot kimpussaan, ja mahdollisesti myös Smelchin sotilaat. Palanthos maksaa mielellään palkkion, mutta kehottaa pelaajia poistumaan saarelta, ennen kuin Toryagerin huomataan kadonneen.

Jos pelaajat saapuvat rantaan Toryagerin kanssa, on Palanthos rannassa odottamassa. Kun hän näkee Toryagerin, hän hyppää hevosen selkään ja lähtee ratsastamaan karkuun. Toryager sanoo pelaajille, että he voivat lainata hänen hevosiaan ja lähteä perään. Palanthos lähtee ratsastamaan tietä pitkin ja kääntyy ensimmäisestä etelään johtavasta risteyksestä. Jos pelaajat saavat Palanthosin kiinni, hän ei tee vastarintaa ja näin pelaajat saavat kuljetettua hänet takaisin Smelchiin.