

Salaisuus maanpinnan alla

RuneQuest-miniseikkailu 2-5 pelaajalle.

*Pelaajat saavat humalaiselta mieheltä kartanpalasen, jonka mukaan kaupungin kaivos-
sa on piilossa aarre. Sen hakeminen tuntuu
helpolta, mutta onko todellisuus tarua ihmeel-
lisempää?*

Sisällys:

Seikkailun juoni	2
Kaivoon laskeutuminen	3
Luukun takana.....	4
Vartijoiden toimet	4

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: tero.kaija@gmail.com

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

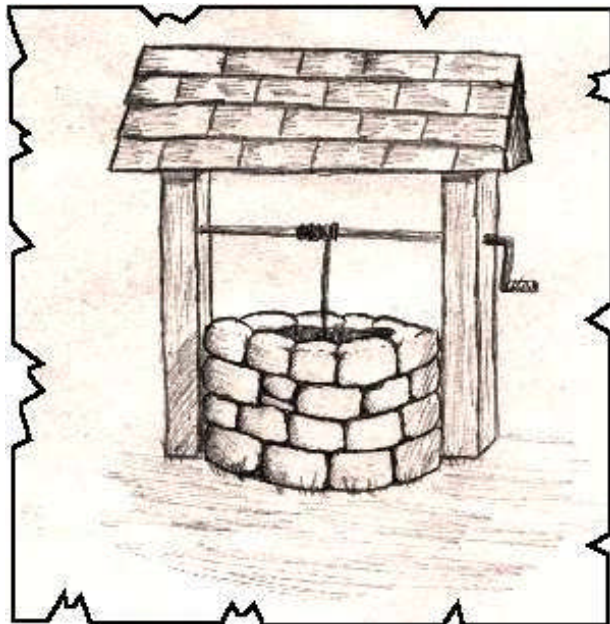
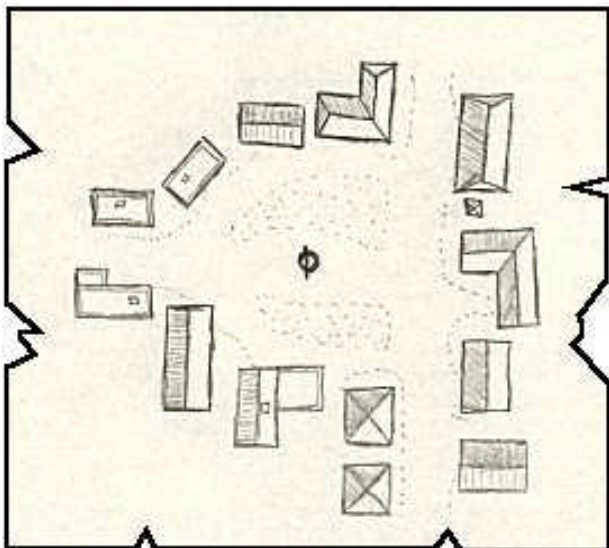
Copyright © 2001 Tero Kaija

Seikkailun juoni

Tämän skenaarion voi sijoittaa mihin tahansa kaupunkiin. Tapahtumat sijoittuvat yhden kaupungissa olevan kaivon ympärille. (Kaivo on sijoitettu aukion keskelle, ja aukion ympärillä on asuin- ja kaupparakennuksia.)

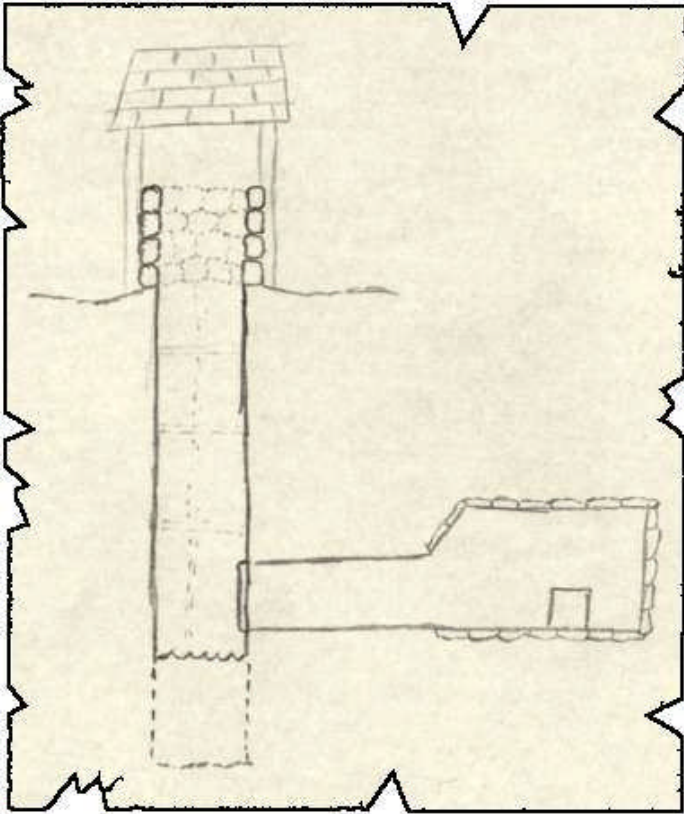
Pelaajat ovat viettämässä iltaa paikallisessa majatalossa. Muuten rauhallisen paikan hiljaisuutta särkee äänekkään miehen mekastus. Mies kiertää pöydästä pöytään ja yrittää saada pöydissä olevien henkilöiden kanssa keskustelua aikaiseksi (ja kenties pienen hörpyn heidän juomista). Kaikkien pöytien kautta kuljettaen tämä humalainen mies saapuu myös pelaajien luo. Koska pelaajat ovat varmaankin paikallisiin asukkaisiin nähden pukeutuneet ja varustautuneet eri tavalla (haarniskat päällä, kenties aseistusta), mies käy tiedustelemaan pelaajien ”sankariteoista”. Jos pelaajat kertovat miehelle seikkailuistaan, mieskin innostuu kertomaan omista seikkailuistaan. Mies kertoo puolustaneensa tätä kaupunkia peikkojen hyökätessä tänne, ja sanoo silloin surmanneensa yksin yli tusinan peikkoja. Mies kertoo mielellään mitä uskomattomimpia tarinoita, kunnes jossain vaiheessa uhkaa paljastaa salaisuuden, mutta vain jos hän saa jotain kurkun kostukkeeksi.

Jos pelaajat tarjoavat miehelle juotavaa, hän paljastaa, että kaupungin alla on salainen luola, jossa on mittaamattomia aarteita. Todis-



teena väitteestään hän näyttää pelaajille kartanpalasta. Näytettyään sitä hetken aikaa, hän laittaa sen kuitenkin takaisin taskuun. Mies lupaa näyttää vielä lisääkin todisteita ja antaa kartanpalasen, mutta sitä vastaan hän vaatii korvausta. Pelaajien tiedustellessa korvauksen suuruutta, mies miettii hetken ja huudahtaa sitten haluavansa 100 lunaria (huomaa, että tämän verran rahaa on paljon tavalliselle työläiselle, ja mies tuskin osaa laskea sataan asti). Korvauksen suuruutta voidaan pienentää tinkimällä aina 40 lunariin saakka, ja jos pelaajat suostuvat maksamaan summan, mies käskee pelaajia seuraamaan häntä.

Mies johdattelee pelaajat kaupungin aukion reunalle. Siellä hän kaivaa taskustaan kartanpalasen ja näyttää pelaajille, kuinka edessä aukeava alue täsmää kartan osoittamaan paikkaan. Tämän jälkeen hän johdattaa pelaajat kaivon luokse. (Vuorokauden aika on tässä tärkeä. Yöllä muita ihmisiä tuskin aukiolla on, mutta vartijat partioivat aluetta ja tulevat hätyyttelemään henkilöt kaivon luota pois, jos siinä viivytään pitkään. Päivällä taas alue kuhisee ihmisiä. Todennäköisin ajankohta tälle tapahtumalle on kuitenkin ilta/yö.) Tämän jälkeen hän nappaa maasta nyrkinkokoisen kiven ja vilkuilee ympärilleen. Hän pudottaa kiven mahdollisimman huomaamattomasti (kuitenkin niin, että pelaajat näkevät sen) alas kaivon viertä pitkin. Hetken aikaa pudottuaan,



alhaalta kuuluu metallinen kolaus ja sen jälkeen molskahdus. Tämän jälkeen mies tiedustelee pelaajilta, mikä mahdollisesti aiheutti metallisen kolahduksen. Pelaajien arvaillessa syytä, mies kertoo, että kuten kartanpalasestakin selviää, alhaalla kaivossa täytyy olla metallinen salaluukku. Miksi muuten kukaan asentaisi kaivoon mitään metallia. Kaivon pohjalle ei pysty näkemään, mutta jos joku valonlähde saadaan laskettua kaivoon, voidaan siellä havaita metallisen luukun tapainen kappale. Myös Havaitse pronssi -loitsu kertoo kaivossa olevan pronssia.

Kaivoon laskeutuminen

Jos pelaajat kiinnostuvat pääsemään luukun luokse, kaivoon laskeutuminen on ensimmäinen ongelma. Kaivoon mahtuu kaikki alle KOK 20 olevat henkilöt. Käytännössä laskeutuminen kannattaa tehdä köyden ja iskuhaan kanssa, jolloin tarvitaan normaali Kiipeily-heitto. Alas voi myös yrittää laskeutua ilman köyttä. Tällöin tarvitaan myös Kiipeily-heitto, johon tulee -30% muutos.

Toinen ongelma on ihmiset. Päivällä kaivoon laskeutuminen ei onnistu, koska ympärillä liikkuu koko ajan ihmisiä. Jos kuitenkin pelaajat yrittävät laskeutumista päivällä, joku ohi kulkeva ihminen kyllä huomaa sen ja ilmoittaa tapahtumasta vartijoille. Nämä puolestaan nappaavat pelaajat kiinni ja vievät pelaajat kuulteltavaksi. Paras ajankohta laskeutumiselle on yö. Tällöin ainoa ongelma on kaupungissa partioivat vartijat. Jos pelaajat uhraavat muutaman päivän tutkiakseen vartijoiden liikkeitä, he pystyvät laskemaan ajankohdan, jolloin vartijoita ei pitäisi olla alueella.

Kerrallaan kaivoon pystyy laskeutumaan yksi henkilö kerrallaan. Laskeutuessa henkilö ei pysty pitämään minkäänlaista valonlähdettä mukanaan (eikä mitään muita tavaroita käsissään). Kaivon pohjalla on noin metrin verran vettä. Alhaalla on liian pimeää, jotta oletettua luukkuja pystyisi näkemään. Tunnustelemalla sei-

niä henkilö voi tuntea seinässä olevan noin 50x50 cm kokoisen metalliluukun. Jotta luukku pystyisi yrittää avata, tarvitaan jonkinlainen valonlähde. Huomaa, että alhaalla oleva hahmo on puoliksi vedessä ja esimerkiksi soihtun sytyttäminen on erittäin vaikeaa. Alhaalla mahtuu olemaan kaksi hahmoa kerrallaan, mutta toinen heistä pystyy vain operoimaan luukun kanssa. Toinen henkilö voi esimerkiksi pidellä soihtua. Ota kuitenkin huomioon, että valonlähde näkyy myös kaivon ulkopuolelle ja jos lähistöllä on vartijoita, tämä varmasti herättää heissä kiinnostuksen. Myös kaikenlainen metelöinti voi aiheuttaa vartijoiden tulon paikalle. Koska partio kiertää kaupunkia, seuraavan kerran partio saapuu aukiolle 2d10+20 meeleuvoron kuluttua edellisen kuljettua sen ohi. Jos kaivon luona ei ole ketään eikä mitään normaalista poikkeavaa ole vartijoiden näköpiirissä (tai mitään epä-määräisiä ääniä), vartijat kulkevat ohi ja seuraava partio saapuu edellä mainitun ajan kuluttua. (Huomaa, että jos pelaajat laskeutuvat alas kaivon pohjalle iskuhaan kanssa, reunaan kiinnitettyinä se voi herättää vartijoiden huomion, jos heidän Havaitse-heitto onnistuu.)

Luukun avaamiseksi tarvitaan jonkinlainen kiila (esim. miekka käy, tosin kaivossa on tilaa rajallisesti) ja onnistunut Laadi-heitto. Luukun aukaiseminen vie d6+6 meelevuoroa eikä luukun avaaminen ole äänetöntä puuhaa. Jos luukku ollaan avaamassa ja vartijoita on lähettyvillä, vartijoiden onnistunut Kuuntelu-heitto tuo heidät varmasti kaivon luo ihmettelemään ääniä. Samaten, jos pelaajat ovat hiljaa kaivon pohjalla, he voivat kuulla vartijoiden askeleet onnistuneella Kuuntelu-heitolla.

Luukun takana

Saatuaan luukun auki, sen takaa paljastuu n. 50 cm korkea ja leveä käytävä. Kaikki alle KOK 16 olevat henkilöt mahtuvat ryömimään käytävässä. Käytävän kattoa tukevat tasaisin välein olevat puuparrut. Käytävä on kolme metriä pitkä ja johtaa 2 x 3 metrin levyiseen ja yhden metrin korkuiseen kammioon.

Avautuvan kammion seinät, lattia ja katto on päällystetty kivilaatoilla. Kammion keskellä on 1 x 0,5 metrin kokoinen ja 30 cm korkuinen alttari. Altтарin edessä pelaajat huomaavat olevan ihmisenmuotoisen olennon luurangon. Koko kammio on pölyn peitossa.

Onnistunut Etsintä-heitto tuottaa ainoastaan sen tuloksen, että alttarissa oleva kansi pystytään poistamaan. Tähän tarvitaan onnistunut Laadi-heitto -20% muutoksella. Jos kansi saadaan auki, sen alta paljastuu kasa vanhoja kirjoja. Näiden käsittelemiseen ja siirtämiseen tarvitaan NPP x 3 -heitto. Näiden arvo pelaajille on olematon, mutta joku Lhankor Mhyn pappi saattaisi maksaa näistä kirjoista useita satoja lunareja.

Totuus on se, että paikasta kertonut mies ei ole ainut, joka tietää kammion olemassaolosta. Useat varkaat ovat jo vierailleet paikassa ja ovat vieneet kaiken arvokkaalta vaikuttavan. Pelaajat ovat siis nähneet suuren vaivan turhaan mennessään kaivon ja kammioon. Heidän on siis poistuttava lähes tyhjin käsin.

Vartijoiden toimet

Kaupungin vartijat eivät pidä siitä, että kaivon mennään, ja siitä kiinnijääneet joutuvat vankilaan. Tästä johtuen pelaajien ongelmaksi muiden ohella nousevat kiertelevät vartijat.

Jos joku pelaajista jää ylös vartioimaan, ettei kukaan pudota köyttä alas, se saattaa herättää vartioissa huomiota. Jos joku hahmo pyörii kaivon ympärillä, vartijat tulevat tiedustelemaan hänen asiaansa. Tällöin vartijoilla on mahdollisuus havaita mahdollinen köysi, joka roikkuu kaivon reunalla (Havaitse-heitto +20% muutoksella).

Jos vartijoilla on epäily siitä, että kaivolla tapahtuu jotain outoa ja että kaivon on laskeutunut joku (huomaavat köyden, kuuluu epämääräisiä ääniä), paikalle kerääntyy lisää vartioita ja asiaa ryhdytään selvittämään. Kaivon pohjaa tutkitaan ylhäältä käsin Valo-loitsun avulla. Jos sieltä löytyy hahmoja tai avonainen luukku, alas laskeutuu vartijoita ja alhaalla olevat henkilöt pidätetään.

Pidätetyt henkilöt viedään oikeuden eteen, ja tuomitaan pelinjohtajan päättämin tuomioin.

