

Kolme Kiveä

Seikkailu fantasiamaailmaan

M-P Lauronen



Kolme Kiveä on seikkailu, joka vaatii paljon työtä pelinjohtajalta. Mitään arvoja tai kartoja ei ole valmiina, koska tarkoituksena on ollut tehdä skenaario, joka sopii kaikkiin fantasiaroolipeleihin. Seikkailu on hyvin vapaamuotoinen, ja pelaajien toimet voivat muuttaa tapahtumia hyvinkin radikaalisti.

Seikkailun kulku on seuraava, jos pelaajat eivät puutu tapahtumiin.

Henkilöt:

Evlipoon Abwes, velho. Taitava, ahne ja vaarallinen.

Ifni, kääpiönainen. Pelokas mutta päättäväinen.

Thorak Imnar, palkkamurhaaja. Iso ja voimakas.

Elezar Rufus, palkkamurhaaja. Pieni ja ketterä.

Dulin Rautakoura, kääpiöylimys. Rakastaa perhettään.

Sharim Sikamilainen, jalokivi-kauppias. Ahne ja upporikas.

Sir Brach, aatelismies. Rikas ja ylpeä.

Tapahtumapaikka: Mikä tahansa iso kaupunki, jonka lähellä on kääpiö-yhdyskunta.

Taustatietoa:

Evlipoon Abwes on palkannut kolme kääpiöinsinööriä rakentamaan itselleen salaisen piilopaikan. Palkanmaksun aikaan velho kuitenkin tappoi kääpiöt, säästäväinen mies kun on. Varmistaakseen sen, ettei petos vuoda edes henkimaailman kautta, satoi Evlipoon kääpiöiden hengeet kolmeen jalo-kiveen, joista ne eivät voi paeta.

Yhden insinöörin vaimo, Ifni nimeltään, tulee epäluuloiseksi miehensä viiptyessä. Hän lähtee tutkimaan asiaa ja saa velhon petoksen selville. Ifni varastaa



Dulin Rautakoura

jalokivet ja yrittää paeta lähimpään kaupunkiin, jossa hänellä on miehensä kanssa pieni asunto. Tästä pisteestä seikkailu alkaa.

Tapahutumien kulku

Ifni luulee jo olevansa turvassa, onhan Evlipoonin piilo kaukana takana. Evlipoon on kuitenkin lähettänyt kaksi palkkamurhaajaa, Thorakin ja Elezarin, tytön perään. Thorak löytää Ifnin ja alkaa hurja takaa-ajo. Sen aikana Ifni pudottaa jalokivet, mutta kumpikaan ei sitä huomaa. Eräällä sivukujalla Ifni koee kohtalonsa Thorakin veitsestä. Tämä ei löydä kiviä, ja lähtee kysymään neuvoa Elezarilta.

Ifni ei kuitenkaan kuole heti, vaan hoipertelee kotiinsa, josta ehtii lähettää kirjekyyhkyyllä viestin veljelleen Dulin Rautakouralle. Sitten hän kuolee verenhukkaan.

Samaan aikaan jalokivikauppias Sharim löytää kivet ja tajuaa heti niiden suunnattoman arvon. Hän päättää myydä ne jalokivihuutokaupassa parin päivän päästä. Thorak ja Elezar etsivät kiviä koko päivän, ja ottavat lopulta yhteyden itseensä Evlipooniin (maagisesti tietysti). Tämän on vaikea peitellä raivoaan, ja lupaa olla aamulla kaupungissa.

Seuraavana päivänä Evlipoon palkkaa suuren joukon varkaita, katupoikia ja ilotyttöjä etsimään kiviä. Illalla yksi varas kertoo, että ne ovat Sharimin talossa hyvin

vartioituina. Velho määrää Thorakin ja Elezarin varastamaan kivet yöllä. He yrittävät, mutta vastus on liian kova. Varkaat pakenevat Elezarin saatua viillon kylkeensä. Evlipoon päättää muuttaa taktiikkaa. Hän palkkaa joukon varkaita suojakseen ja päättää ostaa tai varastaa kivet huutokaupassa, josta on jo alkanut kiertää mainos kaupungilla.

Huutokauppa koittaa, ja on pian lähes ohi. Suurin osa ihmisistä poistuu, kun kolme kiveä otetaan esille. Jäljelle jäävät vain Evlipoon joukkoineen ja Sir Brach henkivartijoineen. Sir Brach voittaa huutamisen ja nousee seisomaan hakeakseen kivet. Evlipoon antaa joukoilleen hyökkäyskäskyn, mutta Sir Brachin henkivartijat ja Sharimin vartijat reagoivat nopeasti. Yllätyshyökkäys muuttuu lähitaisteluksi.

Juuri kun Elezar katoaa varjoihin tappaakseen Sharimin, kuuluu ratsujen ääniä. Ennen kuin kukaan ehtii reagoida, saapuu paikalle joukko kääpiö-sotureita



Evlipoon Abwes

Dulin päällikkönään. Tiukalla äänellä hän vaatii jalokiviä itselleen ja siskonsa sekä insinöörien murhaajaa vastuuseen...

Pelaajien rooli seikkailussa

Seuraavassa on muutama vaihtoehto, joissa pelaajat voivat vaikuttaa juonen kulkuun:

1. Pelaajat estävät Ifnin tapon. Tällöin pelinjohtajan on varmistuttava siitä, että Thorak pääsee pakoon. Hän seuraa Ifniä (ja mahdollisesti myös seikkailijoita) tämän asunnolle. Evlipooniin yhteyttä otettuaan Thorak ja Elezar palkkaavat apulaisia ja hyökkäävät Ifnin kimppuun. Jos pelaajahahmot ovat hänen luonaan, on taistelu kova.

2. Jos pelaajat saavat selville, että kivet ovat Sharimilla, voivat he yrittää ostaa tai varastaa niitä takaisin. Kumpikaan ei todennäköisesti onnistu. **HUOM:** täytyy muistaa, että myös Elezar ja Thorak yrittävät ryöstää yöllä.

3. Pelaajat löytävät jalokivet ennen Sharimia. Tällöin yksi Evlipoonin vakoojista saa sen ennen pitkää selville. Velho yrittää ostaa kivet. Jos se ei onnistu, hän ottaa ne väkisin.

4. Huutokaupassa taistelun lopputulos riippuu siitä, mille puolelle pelaajat asettuvat. Heidän kannattaa pelata korttinsa tarkasti ja harkiten. Sir Brach on rikas ja vaikutusvaltainen, muttei oikeutettu jalo-kiviin. Sharimilla on myös rahaa, ja hän suostuu kaupankäyntiin. Evlipoon on ovela ja vaarallinen vihollinen, mutta arvaamaton liittolainen. Dulinilla on täysi oikeus kiviin, mutta saavatko pelaajat mitään?

Seikkailu voidaan pelauttaa omana kokonaisuutenaan tai toisen seikkailun osana. Pelajat eivät hyödy suornaisesti paljoakaan, ja vaara on suuri. Mutta tässä on mahdollisuus saada hyviä ystäviä - ja vihollisia...

