

Seikkailu:

Ota varas kiinni!

By Öde

Tämä on lyhyesti selostettu seikkailu, jonka pitäisi sopia melkein mihin tahansa peliin, aikaan sekä paikkaan. Alunperin se pelattiin GURPS Conanilla Kosalassa, Suden Vuonna 1290 A.A. Tämä seikkailu ei missään nimessä sovi rehellisille hahmoille, sillä luvassa on runsaasti rosvoamista sekä mahdollisesti pari murhaa.

Jotta seikkailun aloitus onnistuisi tässä ehdotetulla tavalla, on vähintään yhden PH:n oltava jonkinlaisen rosmokillan jäsen. Jos näin ei ole, on PJ:n yritettävä keksiä jotakin tai saatava joku liittymään liigaan.

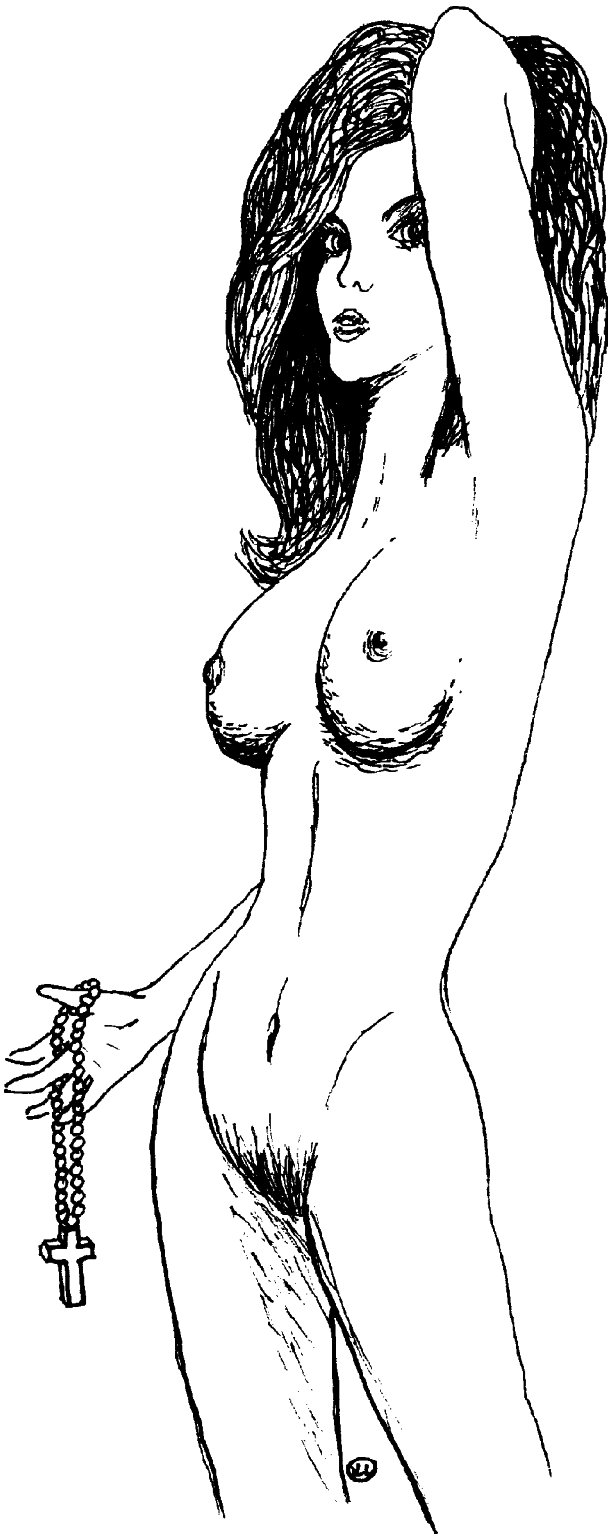
Killan pomo antaa (kätyrin välityksellä) hahmolle tehtävän. Hänen on murtauduttava rikkaan kauppiaan taloon, varastettava tietty asiakirja (kirjekuori tai käärö), jätettävä tilalle toinen samannäköinen ja poistuttava jälkiä jättämättä. Alkuperäinen on tuotava pomolle (tai kätyrille) avaamattomana.

Talon ympärillä on tietysti muuri ja vartijoita sekä mahdollisesti muuta mukavaa. Ainoa tapa päästä huomaamatta sisään on muurin ylitys. Juuri toiselle puolelle päästyään murtautuja näkee vastapäisellä muurilla hämärän hahmon, joka hyppää ulkopuolelle. Taloon pääsee parhaiten sisään yläkerran ainoan parvekkeen kautta, sillä ikkunoissa on kalterit ja oven takana luultavasti vahti. Parvekkeen ovi on luonnollisesti tiirikoitava auki. Lähtiessä se täytyy tiirikoida kiin-

ni, sillä muuten epäilykset saattavat herätä. Sisältä löytyy suurehko, kauniisti (ja kalliisti) sisustettu huone, jossa nukkuu lihava mies (kauppias). Haluttu paperi löytyy lipaston laatikosta. Muitakin mahdollisia piilopaikkoja on, joten etsiminen saattaa kestää kauan. Liikemies nukkuu kuitenkin melko sikeästi. Arvoesineitä on huoneessa vaikka millä mitalla, mutta jos yksikin viedään, kauppias tajuaa jonkun käyneen visiitillä.

Kun asiakirja luovutetaan pomolle, hän kertoo kopioivansa sen ja lähettävänsä sitten saman tyyppin viemään sen takaisin paikalleen. Sisällöstä hän ei puhu mitään. Parin päivän päästä hän kuitenkin tulee takaisin gorillalauman kanssa, heiluttelee PH:ja hieman ja tivaa, missä aito asiakirja on. Selviää, että joku muu (se hämärä hahmo) oli jo vaihtanut paperin ennenkuin onneton rosmo ehti paikalle. Pomo epäili heti alaisensa viilanneen häntä lasisilmään, mutta uskoo kyllä selityksen, jos sellainen annetaan.

On myös mahdollista, että PH:t avavat kuoren/käärön itse. Tällöin tulee ongelmia killan kanssa ja edessä on luultavasti kuolema tai evakkoreissu. Paperissa kerrotaan tarkasti karavaanin/panssariauton/minkä lie reitti, aikataulu sekä vartionti. Suunnitteilla on ilmeisesti onnistunut ryöstö. Jos asiakirja on varastettu, on se hankittava takaisin. PH:t ovat luonnollisesti vapaaehtoisia tehtävään.

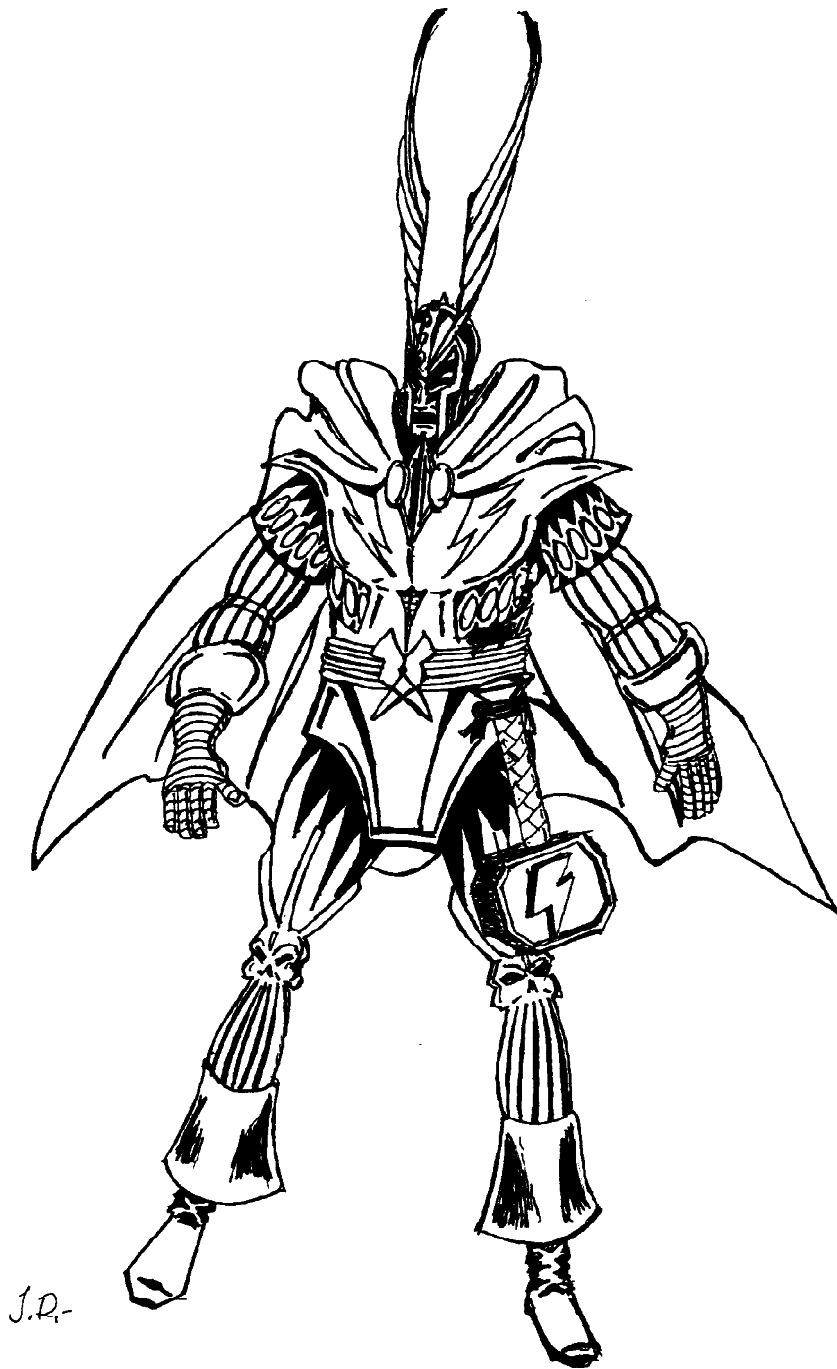


Rosvojengin pomo tietää äskettäin alalle tulleesta kilpailevasta yrityksestä. Tämän jäsenet ovat varsin helposti tunnistettavissa (vierasta rotua tai muuten vaan hämyä näköisiä), joten etsintä ei liene kovin vaikeaa. Torilta tai muulta vastaavalta löytyy oikean näköinen häiskä. Häntä ravistelemalla PH:t saavat tietoa. Mies ei itse kuulu rikollislössiin, mutta tuntee jonkun joka kuuluu. Tällä

jollakin on pieni puoti kaupungin hämäräkorttelissa. Mies löytyy liikkeestä, mutta pääsee pakoan. Kaupan yhteydessä olevasta asunnosta löytyy pöytä ja sieltä kirje, jota kauppias oli juuri luke-massa, kun PH-jengi marssi sisään. Allekirjoituksena on vierasmaalainen nimi. Kauppapaikalla suoritettu tiedus-telu/kiristys/lahjonta antaa hemmoille osoitteen, josta edellä mainitun kri-minaaliyksilön pitäisi löytyä. Tämä osoite kuuluu pienehkölle majatalolle.

Etsittyä tyyppiä on kuitenkin varoi-tettu ja hänen tilallaan huoneessa on väijytys. Tulee tappelu. Jos vihulaisia jää kuulustelukuntoon, heiltä saa kuulla jengin päämajan sijainnin. Jos kaikki kuolevat tai liukenevat, tarvitaan hie-man onnea. PH:t sattuvat näkemään, kun mies saa kadulla puukon selkäänsä. Jos he menevät kuolevan luo, ovat vuorossa viimeiset sanat. Mies on PH:jen etsimä, majatalosta karannut tyyppi. Hänen "ka-verinsa" eivät halunneet jättää todistajia. Viimeisenä tekonaan mies kostaa tappa-jilleen ja kertoo PH:ille rosvojoukon pe-sän osoitteen.

Päämajan tulisi sijaita kaupungin pahimmalla alueella (massamurha joka toinen sekuntti). Se on kellarikämpä pi-meällä kujalla. Vahtia ei ole sijoitettu ovelle vaan (umpi)kujan suulle. Jos joku pääsee hänen taakseen, pystyy hän livah-tamaan sisään kenenkään huomaamat-ta. Sisällä on ollut kemut ja suurin osa porukasta on sammunut. Muidenkin aistihavainnot ovat jokseenkin hämääriä, joten kämpässä voi liikkua huomaamat-ta, jos haluaa. Täällä on jälleen vaihdetta-va oikea paperi väärään ja poistuttava vähin äänin. Seuraavana on vuorossa asia-kirjan palautus paikalleen. Tämä on teh-tävä vasta sen jälkeen, kun toinen toinen jengi on tehnyt saman, sillä muuten kauppamiehelle jää väärennös ja uusiksi meni. Nytkin on toimittava huomaamat-ta.



Karavaanin/laivan/mikä lie tulisi lähteä sen verran myöhään, että kaikki edellä mainittu sählinki saadaan viedyksi loppuun. Tämän jälkeen killan pomo paljastaa suunnitelman PH:ille, jotka pääsevät luonnollisesti mukaan väijytykseen. Ryöstö tapahtuu maan korvessa, missä apua ei ole saatavilla. Yksityiskohdat joutuu PJ keksimään itse. Porukan ollessa kytiksellä, joku huomaa vihollisjengin olevan samoissa aikeissa tien toisella puolella ja ryöstön kohde on juuri saapumassa. Tulee murhia "kaikki kaikkia vastaan"-peri-

aatteella. PH:jen puoli saisi mielellään voitaa kaiken vaivannäön jälkeen. Lopuksi on luonnollisesti vuorossa killan pomon kiitokset ja osingot saaliista. Tai asianmukainen kova kohdalo, jos homma virtsasi alleen.

Henkilökaarti

Oman killan pomon pitää tietysti olla suuri ja mahtava sekä mielellään tuntematon (hoitaa asiat käytyreiden välityksellä). Pomon lähetti on pieni ja luihu mies. Hän on hyvin ovela ja häntä on turha yrittää huijata. Hän ei ole taistelija, ja pakeneekin heti, jos tuntee terveytensä uhatuksi. Lähetin gorillat ovat isoja ja rumia. Heidän kanssaan ei leikitä. PJ:n tulisi tehdä selväksi, että jos näille hepuille aukoo päätänsä, henki menee. Näitä korreja on käytettävissä niin paljon kuin on tarpeen luulojen poistamiseksi.

Vihollisjengin jäsenet ovat, kuten tavallista, eräänlaisia hakkaussäkkejä. PH:jen tulisi selviytyä hyvin useammasta kuin yhdestä tällaisesta. Kuinka monesta, se riippuu kampanjan tyylistä. Jos kuvaan kuuluu tolkuton teurastus, voi määrä olla hyvinkin suuri. Jos ei, voivat nämä heput olla lähes yhtä kovia poikia/tyttöjä kuin PH:t.