

Kadonneet sotilaat

RuneQuest-seikkailu 2-5 pelaajalle.

Pelaajia pyydetään selvittämään, mitä Kilwinistä pohjoiseen tutkimusreissulle lähteneille sotilaille on tapahtunut. Tehtävä vaikuttaa helpolta, mutta mitä todella pohjoisessa tapahtuu?

Sisällys:

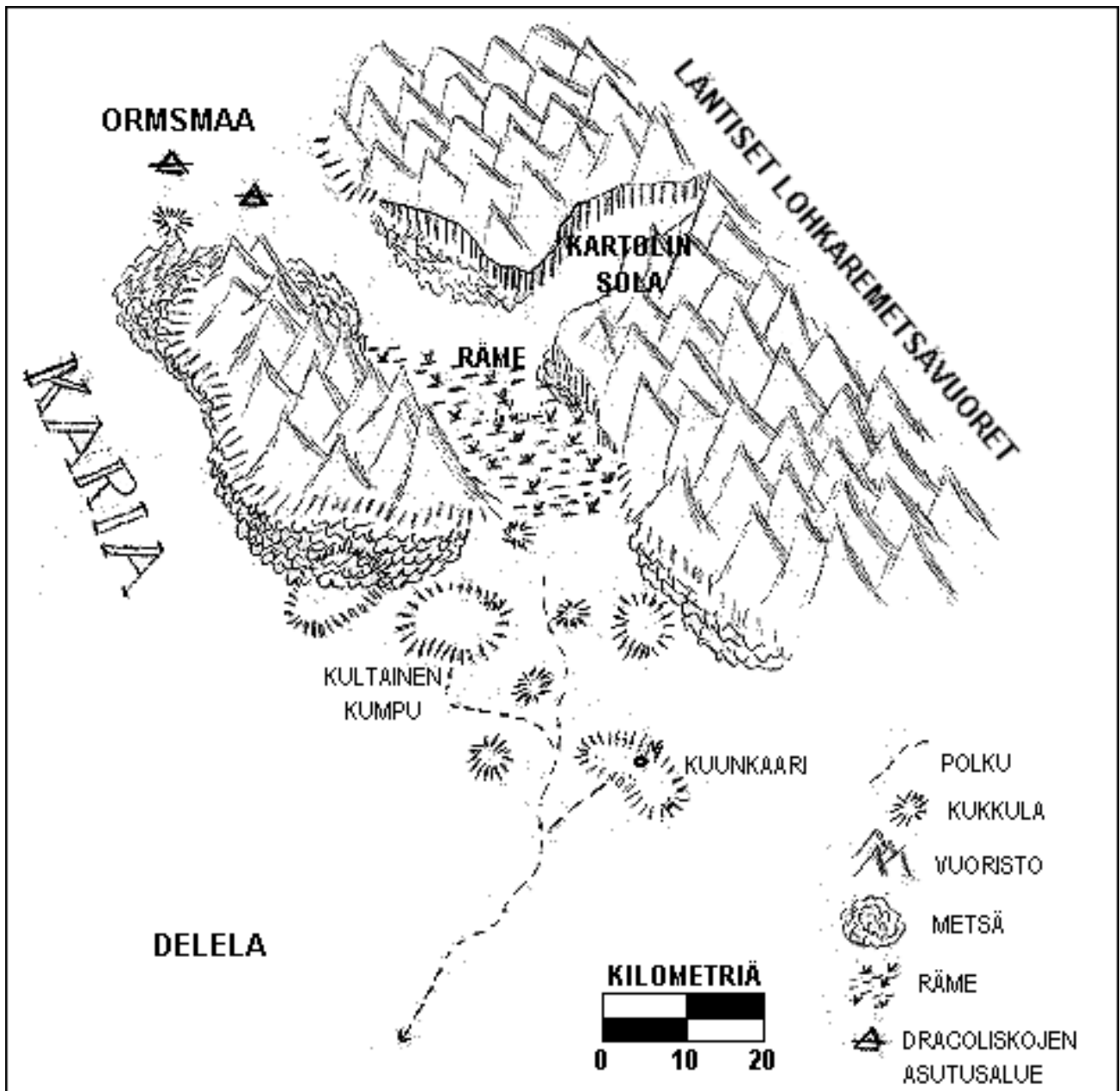
Tausta.....	2
Moldarin linna.....	2
Matka pohjoiseen	4
Tutkittavat paikat	5
A. KUUNKAARI	5
B. KULTAINEN KUMPU	7
C. DRACOLISKOJEN LUOLA	8
D. AUTIOKYLÄ	11
E. SHUKAL-TEMPPELI	13
Paluumatka.....	15

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: tero.kaija@gmail.com

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

Copyright © 1999-2001 Tero Kaija



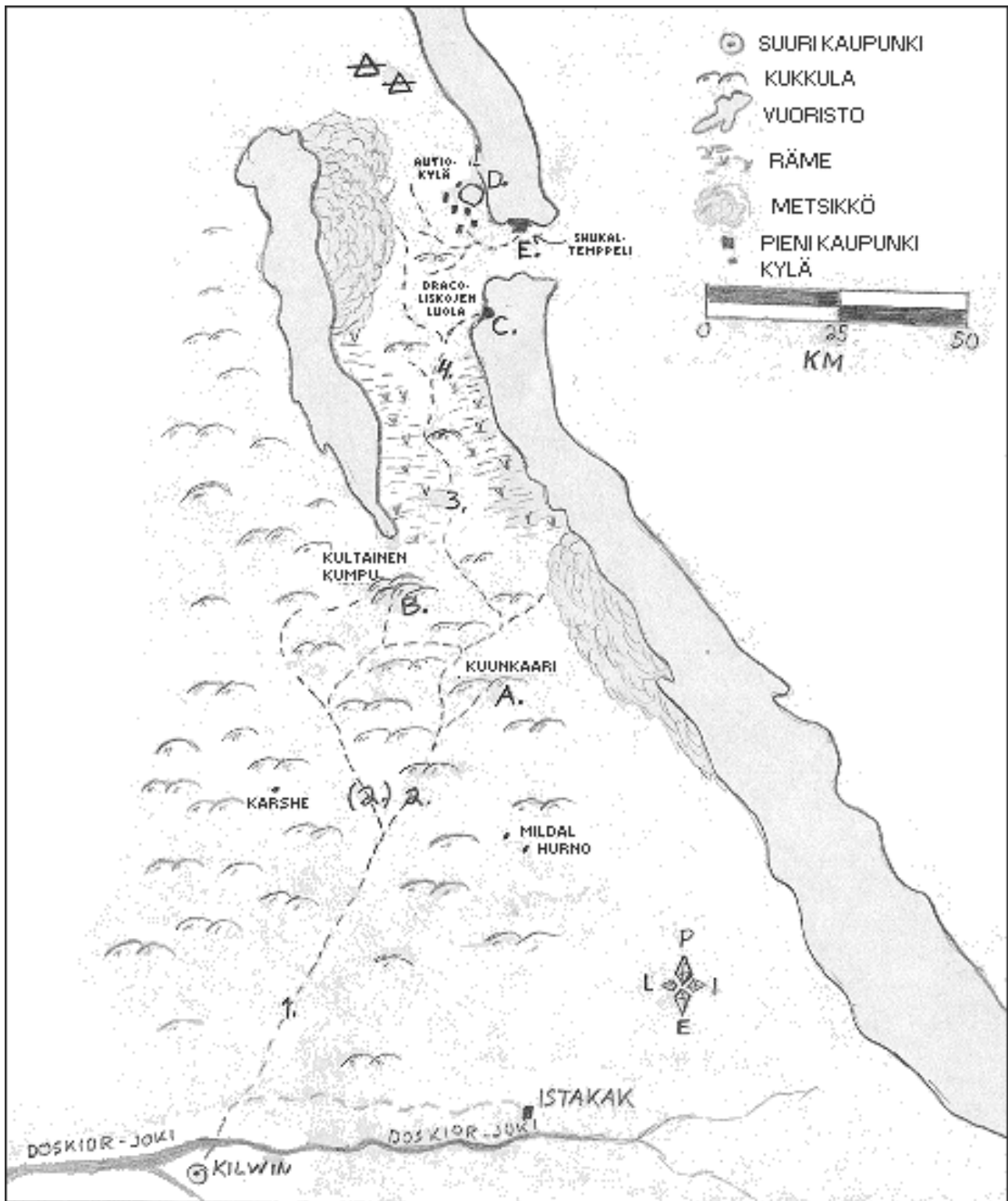
Tausta

Kilwinin kaupungissa (joka sijaitsee Raliok-
sessä) asuu mies nimeltä Moldar. Hän tarvit-
see sotureita tehtävään. (Hän on kuullut pelaa-
jista heidän maineensa perusteella tai hän on
jonkun pelaajan sukulainen. Pääasia on kui-
tenkin, että Moldarilla on jokin syy ottaa pe-
laajiin yhteyttä.) Hän lähettää pelaajille vies-
tin ja pyytää siinä heitä tulemaan Kilwiniin
tapaamaan häntä.

Moldarin linna

Pelaajien saavuttua linnaan Moldar tarjoaa
heille ruokaa ja yösijat. Hän sanoo kertovansa
tehtävän yksityiskohtia seuraavana aamuna.
Seuraavana päivänä hän tulee ja sanoo hah-
moille:

*"Kiitoksia, että tulitte auttamaan minua. Olen
kuullut teistä monia tarinoita. Mutta itse asi-
aan... Lähetin kolme viikkoa sitten sotilaita
tutkimaan pohjoisia alueita mahdollisten on-
gelmien takia. Barbaarit lännessä ovat aihe-
uttaneet meille ongelmia, ja lähetin sotilaat*



tutkimaan pohjoiseen, josko siellä olisi kaikki kunnossa. Sotilaiden oli määrä palata jo viikko sitten, mutta heistä ei ole kuulunut mitään. Barbaarien aiheuttaessa ongelmia minulla ei ole varaa lähettää uutta partiota selvittämään tilannetta. Tämän vuoksi kutsuin teidät. Jos joku haluaisi jotain paha sotilailteni, haluan

tähän tehtävään ulkopuolisia. Teidän tehtävänä on siis mennä tarkistamaan, mitä kaikille sotilaille on tapahtunut ja... jos he ovat hengissä, tuoda heidät takaisin. Olen kuullut huhuja dracoliskojen aiheuttaneen ongelmia pohjoisessa, jonkin näköisten seremonioiden

takia, mutta tässä vaiheessa on turha syytellä ketään... tai mitään."

"Tässä olisi teille kartta. Se havainnollistaa hiukan reittiänne, mutta se on tosin hyvin vanha, joten siinä voi olla virheitä. Neuvon teille tarkkaan reittinne. Tehtävänne on siis käydä katsomassa, mitä kaikille 25 sotilaille on käynyt. Jos he ovat eläviä, korotan palkkiota, mutta pelkään pahinta. Maksan teille reilun palkkion, 70 kultapenniä (1 kultapenni = 15 lunaria), jonka voitte jakaa, ja tarjoan tietysti ilmaiset yöpymiset kaupungin majatalossa. Saatte toki pitää matkalla löydetyt tavarat. Tutkikaa joka paikka tarkasti, sillä he voivat ehkä vankina jossain... tai sitten eivät, mutta kuitenkin."

"Kerron teille reitin, joten kuunnelkaa tarkkaan. Ensimmäiseksi lähдете kulkemaan pohjoiseen tietä pitkin joen yli, kunnes tiehen tulee haarautuma. Jatkatte matkaa pohjoiseen, mutta jos haluatte vieraila Istakakin kaupungissa, menette itään. Ensimmäiseksi menette tutkimaan Kuunkaarelle. Se on pieni kumpu, jossa on pieni torni. Tutkikaa paikka tarkoin. Matkalla voi olla useita haarautumia, mutta seuratkaa jälkiä. Seuratkaa sitä polkua missä on eniten jalanjälkiä. Kannattaa myös etsiä Kultaiselta kummulta ja tutkia sieltä joka paikka. En tiedä paikasta paljoakaan, joten tutkikaa se tarkoin. Sitten teidän pitää jatkaa matkaa polkua pohjoiseen, kunnes tulette suolle. Siitä lähtien te olettekin omillanne. En tiedä pohjoisita alueista paljoakaan, joten tutkikaa jokainen paikka. Huhujen mukaan siellä olisi myös jokin temppeli, mutta en usko sen olevan totta. Saatte nyt tukevan aterian ja sen jälkeen voitte lähteä matkaan."

Tämän jälkeen Moldar kertoo vielä tarkat kuvaukset sotilaista. Kaikilla sotilailla on selvästi tunnistettava Kilwinin kaupungin tunnus.

Matka pohjoiseen

Seuraavassa on selvitetty matkalla tapahtuvia kohtaamisia. Tarkat kohdat on merkitty pelinjohtajan karttaan.

1. Pelaajia vastaan tulee mies kaupakärryjen kanssa. Hän yrittää myydä pelaajille saviastioita. Hänellä on selässä pitkä jousi. Vyöllä hänellä on tikari, jossa on terämyrkyä. Jos pelaajat eivät välitä miehestä ja kulkevat ohi, mies nappaa selästään jousen ja yrittää ampuu pelaajia. Jos hän osuu, hän pudottaa jousen ja nappaa tikarin vyöltään ja käy lähitaisteluun. Jos hän ei osu, hän nappaa kärryiltä säkin ja yrittää lähteä karkuun. Jos pelaajat haavoittavat häntä pahasti, hän rukoilee armoa ja itkee. Hän sanoo pelaajille olevansa köyhä ja että hänellä ei ole kotia. Hän pyytää pelaajia ostamaan ruukkuja. Ruukut maksavat yhden kultapennin kappale. Kärryissä on 14 ruukkua ja pieni säkki, jossa on 127 lunaria.

Mies

VMA	10	Liike:	3
R-R	12	Taikapisteet:	11___
KOK	12	Kestopisteet:	12___
ÄLY	07	Väsymyspist:	22___
MHT	11	NPP-iskuh:	2
NPP	16		
ULK	09		

Osumapaikka	Melee	Heittoase	Pisteet
Vasen jalka	01-04	01-03	3/4___
Oikea jalka	05-08	04-06	3/4___
Vatsa	09-11	07-10	3/4___
Rinta	12	11-15	3/5___
Vasen käsi	13-15	16-17	3/3___
Oikea käsi	16-18	18-19	3/3___
Pää	19-20	20	0/4___

Ase	Ih.	Os%	Vah.	To%	Pist.
Pitkä jousi	2/7	65%	D8+1	23%	6___
Tikari	5	43%	D4+2	22%	6___
			+POT	6	

PANSSARI: 3 pisteen Cuirboulli haarniska, mutta ei kypärää

VÄISTÖ: 42%

2. Pelaajat huomaavat, että polulle on kaadettu puu. Pelaajat havaitsevat kahden miehen hakkaavan puita. Jos puun yli mennään, pelaajat putoavat ansakuoppaan, joka on 1.5 metriä syvä. Sen jälkeen miehet heittävät ison verkon kuopassa oljoiden päälle. Jos he huomaavat pelaajien olevan muita kuin eläimiä, he lähtevät karkuun. Verkko on melko vahvaa. Se hajoaa vasta kun joku voittaa sen vastustustaulukossa VMA 12 vastaan. Sen jälkeen se hajoaa. Jos miehet saadaan kiinni, he eivät käy taistelemaan vaan antavat kumpikin pelaajille 50 lunaria ja pyytelevät anteeksi. Todellisuudessa miehet yrittävät saada helpoja saaliita tavallisista ihmisistä (eli siis ryöstettyä), mutta todettuaan pelaajien olevan liian vahvoja, he keksivät jonkin valheen selvitäkseen tilanteesta.

3. Pelaajia vastaan kävelee dracolisko kärryjä vetäen. Kärryn päällä on huopa, mutta huovan alla on jotain muhkuroita. Dracolisko kävelee pelaajien ohi aivan rauhallisesti, mutta jos sen kimppuun hyökätään, se vetää esille klanthin (käytä dracoliskosoturin tietoja). Jos sitä yritetään seurata ja se huomaa sen, dracolisko pysähtyy ja ottaa aseensa esille, ja hyökkää seuraajien kimppuun taistellen kuolemaansa asti. Kärryssä on kolme sotilaan ruumiita. Ne on juuri samanlaisia kuin miehen kuvailemat. Jos pelaajat eivät tee mitään, dracolisko jatkaa matkaa. Kärryn jälkiä on helppo seurata. Jäljet johtavat dracoliskojen luolaan.

4. Pelaajien edessä seisoo kaksi dracoliskoa kahden käden miekat esillä. He sanovat pelaajille: "Mitä te täällä teette? Ei teillä ole mi-

tään asiaa tänne. Meidän on parasta viedä teidän valtiaan puheille. Pudottakaa aseenne." Jos pelaajat eivät tottele, näyttävät dracoliskot merkin sivulle. Kummaltakin sivulta ilmestyy kuusi dracoliskoa raskaat jalkajouset kädessä. Sitten he sanovat vielä kerran: "Pudottakaa aseenne!" Jos näin ei tehdä, ampuvat jousimiehet sarjan ja ottavat aseet esille ja lähtevät hyökkäykseen. Jos pelaajat tottelevat, dracoliskot vievät heidät dracoliskojen luolaan.

Tutkittavat paikat

A. KUUNKAARI

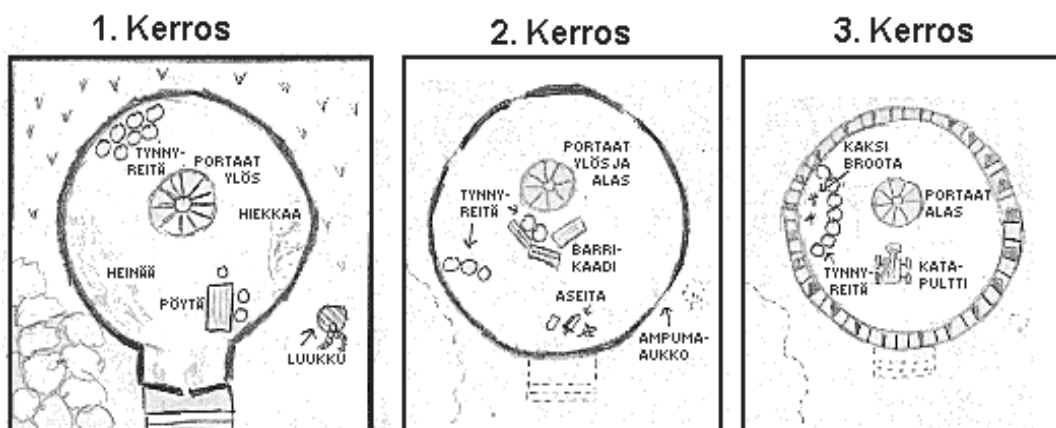
Heti kun tornin viereen tullaan, pelaajat huomaavat jotain liikettä ylhäällä tornissa, jos vain Havaitse-heitto onnistuu. Torniin johtava ovi on auki.

1. Kerros

Heinä- ja hiekkakasassa ei ole mitään. Keskelä huonetta lähtee portaat ylös. Tynnyreissä on pilaantunut vettä, mutta sitä ei huomaa vasta kun sitä juo. Vesi on samaa kuin POT 6 ja vahinko tulee suoraan kestopisteisiin.

2. Kerros

Barrikaadi on kasattu pelkistä pöydistä, laudanpalasista ja tyhjästä tynnyreistä. Tässä vaiheessa, jos Kuuntelu-heitto onnistuu, pelaajat kuulevat askelia ylhäältä. Tynnyreissä on samaa pilaantunutta vettä. Lattialla on leveä miekka, kevyt jalkajousi ja keskik. kilpi. Keskelä vievät portaat ylös ja alas.



3. Kerros

Katapultti on aivan normaali. Tynnyreiden takana on kaksi broota 1k keihäät kädessä. Huomaa, että jalkoihin ja vatsaan voi osua, koska tynnyrit ovat todennäköisesti edessä. Jos broot alkavat olla tappiolla, he alkavat lyödä tynnyreitä rikki. Tynnyreissä on kaaoksen saastuttamaa vettä. Se joka koskee siihen, altistuu tärinätaudille. Jos pelaajat seisovat maassa, vesi todennäköisesti virtaa heidän jaloilleen ja tauti tarttuu. Tosin tauti alkaa vaikuttamaan vasta puolen tunnin päästä. Broilla ei ole rahaa.

Luukku

Jos Jäljitys-heitto onnistuu, pelaajat huomavat jälkiä johtavan puiselle luukulle. Luukun huomaa jo tornin vierestä. Luukku on hyvin raskas. Sen KOK on 15.

1. Luukulta lähtee kaksi tunnelia. Tunneleissa haisee todella pahalle.

2. Pöytä on melko likainen. Lammikko eteläseinällä on lähde. Siinä on normaalia vettä.

3. Tässä huoneessa on ihmisen ruumiita ja huopa. Huovan alla on kahden sotilaan ruumiit. Miehillä on tunnusomaiset vaatteet, mutta heillä ei ole mitään.

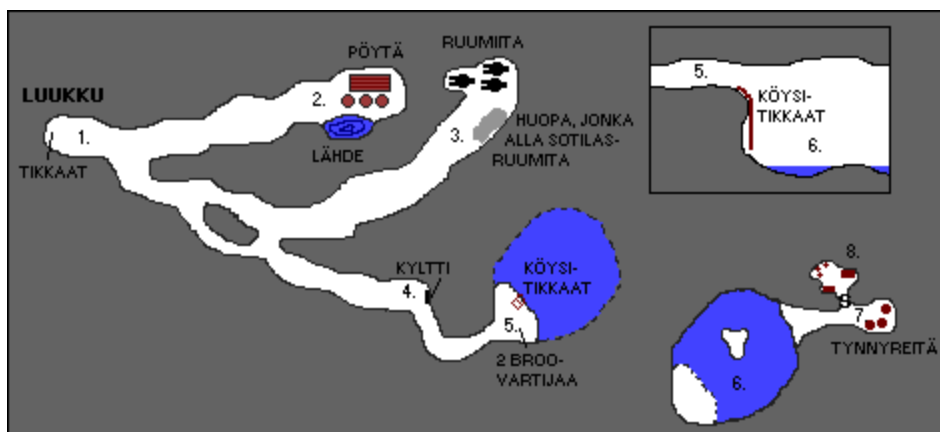
4. Tämän käytävän seinällä on iso kyltti, johon on kirjoitettu praxiksi ja yökieleksi "Pääsy kielletty".

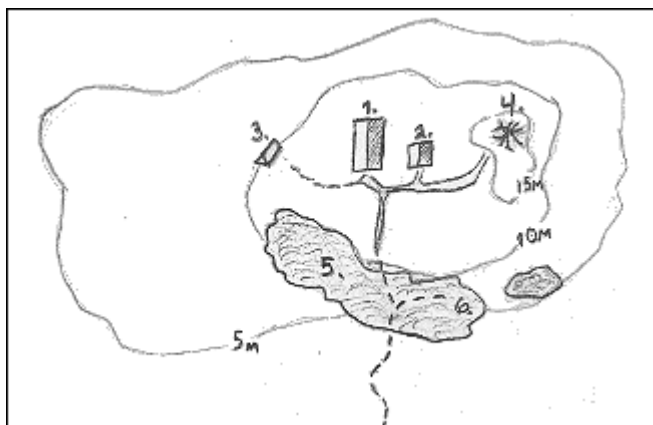
5. Tämän käytävän päässä on kaksi broota, jotka näyttävät vartioivan jotain. He hyökkäävät välittömästi pelaajien kimppuun ellei joukossa on muita broita. Broot he laskevat menemään, mutta muita he eivät laske. Ylhäältä laskeutuu pitkät köysitikkaat veteen.

6. Tämä suuri luola on melkein täynnä vettä, mutta muuta siellä ei olekaan.

7. Tässä huoneessa kaikki olevat tynnyrit ovat tyhjiä. Ensimmäisellä hyllyllä on kaksi laatikkoa. Toisessa on sentin paksuisia metallilevyjä ja toisessa särkyneitä saviastioita. Toisessa hyllyssä on myös kaksi laatikkoa. Ensimmäinen on tyhjä, mutta toisessa on kaksi pientä pulloa ja katkennut käsi. Pullot ovat täynnä mustetta. Metallilevyjä on 24 kpl ja niistä saa 1 lunarin kappale. Ne painavat yhteensä 3.4 ENC:iä. Musteesta saa 60 lunaria. Jos sitä juo, se on sama kuin POT 3. Huoneessa on myös salaovi, jonka löytää onnistuneella Etsintäheitolla.

8. Tynnyreissä on mustaa myrkyllistä ainetta, mutta tynnyrien pohjalla on kaksi säkkiä, jotka sisältävät kumpikin pienen kultakimpaleen. Niiden arvo on 156 lunaria. Nesteeseen koskettanut kärsii POT 8 ja altistuu heikkouskuumeelle ja vapinataudille. Hyllyillä on kaksi aivan tavallista tikaria.





B. KULTAINEN KUMPU

Kultaiselle kummulle mentäessä joudutaan kulkemaan metsikön läpi, mutta kaikki on selitetty tarkemmin 6-kohdassa.

1. Talo

Talo on melko aavemainen. Sen etuseinä on hieman palaneen näköinen, mutta kaikki ikkunaluukut ovat auki. Talon ovi on auki. Talon ulkopuolella on kyltti, jossa lukee "Kultainen majatalo".

Talon sisäpuoli

1. Tämä näyttää olevan aivan normaalin kapakan näköinen, paitsi kaikki paikat ovat hieman mustuneita ja hämähäkin verkkoja on jokapuolella. Hyllyillä on särkyneitä pulloja ja astioita. Pullojen seassa on kolme ehjää pulloa, jotka jokainen sisältää maukasta ja hyvää viiniä. Heti oikealla on pöytä. Sen keskellä on paperin palanen, joka osoittautuu kartaksi (pelinjohtajan kartasta kaikki 3 numerosta alaspäin. Huoneessa on myös ovi takaseinällä.

2. Tämä huone on omistajan huone. Ikkunan alapuolella on puinen laatikko, joka on lukossa. Sen suojapisteet ovat 7. Sen sisällä on myrkytetty tikari ja paksu kirja. Myrkyn teho on POT 12. Kirjassa on kerrottu, kuin Laadikykyä voidaan kohottaa (noudata tutkimisen sääntöä).

3. Yläkerrassa on yöpymispaikat. Yläkerta on hyvässä kunnossa. Sängyt ovat aivan kuin uusia. Tässä varastossa on lakanoita, tyynyjä

ja makuupusseja, peitteitä ja kaikenlaisia huopia. Ovi on tosin lukossa.

2. Varasto

Varasto on melko hyvin säilynyt. Siinä on melko suuret ovet. Ne ovat lukossa ja niiden suojapisteet ovat 8.

Varaston sisäpuoli

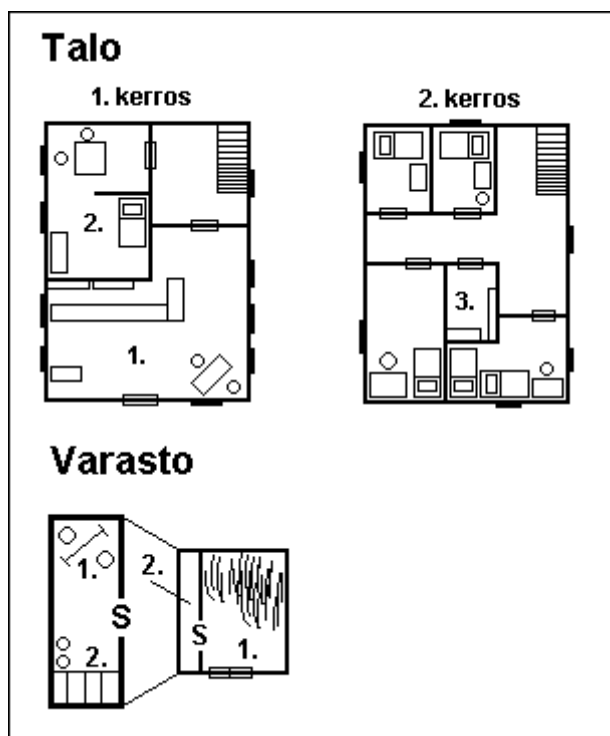
1. Tässä huoneessa ei ole muuta kuin heinää.

2. Tämän salaoven löytää onnistuneella Et-sintä-heitolla.

Salaovi

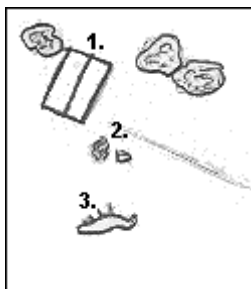
1. Tässä asetelineessä riippuu keskikokoinen kilpi ja kaksi leveää miekkää. Ne ovat aivan normaaleja.

2. Tynnyreissä on pilaantunut viiniä. Sitä juoneelle tulee tunnin päästä kovia vatsanväänteitä. Vähennä jokaisesta kyvystä -10%. Väänteet kestävät noin 15 minuuttia. Eteläseinällä olevissa laatikoissa on jokaisessa viikon ruoat eli siis yhteensä neljän viikon ruoat. Ne eivät ole pilaantuneita ja ovat siis syötäviä.



3. Leiri

Leirin lähetyvillä alkavat pelaajat tuntea ärsyttävää hajua. Se on aivan kuin jokin mätänisi.



1. Tämä telta on aivan repaleinen. Se on pystyssä tukikeppien avulla. Teltan sisäpuolella on ehjä makuupussi. Makuupussin vieressä on 6 lunaria. Muuten telta on tyhjä.

2. Tässä on ollut nuotio. Sen vieressä on vesisanko, jolla tuli on luultavasti sammutettu. Jos hiiliä pengotaan, löytyy niiden alta kultainen kaulariipus. Se, joka pitää sitä kaulassa, saa kaksi taikapistettä, jotka voi käyttää vain kerran.

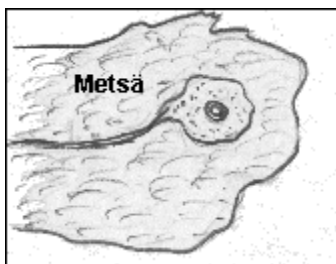
3. Tämä on kuolleen lehmän raato. Se haisee todella mädäntyneeltä. Siltä on irrotettu molemmat takaraajat ja joku lintu on käynyt syömässä siltä hiukan kylkeä. Jos joku menee koskettelemaan raatoa, joutuu heittämään MHTx3-heiton tai muuten hän yrjöö. Raatoon koskettautunut altistuu heikkouskuumeelle.

4. Haukan pesä

Jos puun lähelle mennään, hyökkää kaksi haukkaa seikkailijoiden kimppuun, koska ne suojelevat pesänsä kimppuun. Pesä on puussa noin kolmen metrin korkeudessa ja puu on melko harvaokainen, joten Kiipeily-heittoa tarvitaan. Pesässä on kaksi munaa.

5. Metsä

Metsään tultaessa pelaajat kuulevat ihmeellisiä ääniä ja huutoja, mutta he eivät näe mitään. Jos metsään mennään pimeään



aikaan, näkyy metsässä jokapuolella kiiluvia kohtia, aivan kuin silmiä. Ne ovat todellisuudessa vain kiiltomatoja.

6. Aukio

Tässä kohtaa metsää on aukio ja sen keskellä kaivo (joka on 17m syvä). Jos kaivon lähelle mennään, tulee jokapuolelta nuolisarja. Haltioita on kuusi. Heti ammuttuaan he lähtevät karkuun. He tulevat 20 minuutin päästä katsomaan, ovatko hahmot poissa. Jos pelaajat ovat siellä, he ampuvat uuden nuolisarjan ja lähtevät pakoon lopullisesti. Haltioita on vaikea huomata (päivällä -50% havaitsemiseen, pimeällä -85%). Haltioiden osumaprosentti on 47%. Kaivossa on vettä, mutta ei muuta.

C. DRACOLISKOJEN LUOLA

A. Pelaajat todennäköisesti tuodaan tajuttomina kärryillä luolaan. Jos pelaajat antautuvat dracoliskojen väijytyksessä, heidät tuodaan tänne. Jos he selviävät taistelusta, he tulevat omin voimin. Jos heidät tuodaan tajuttomina, heidät viedään 7-luolaan. Pelaajat huomaavat rakennuksen ja kaksi soturidarcoliskovartijaa luolan suulla. Vartijat hyökkäävät kyselemättä kimppuun.

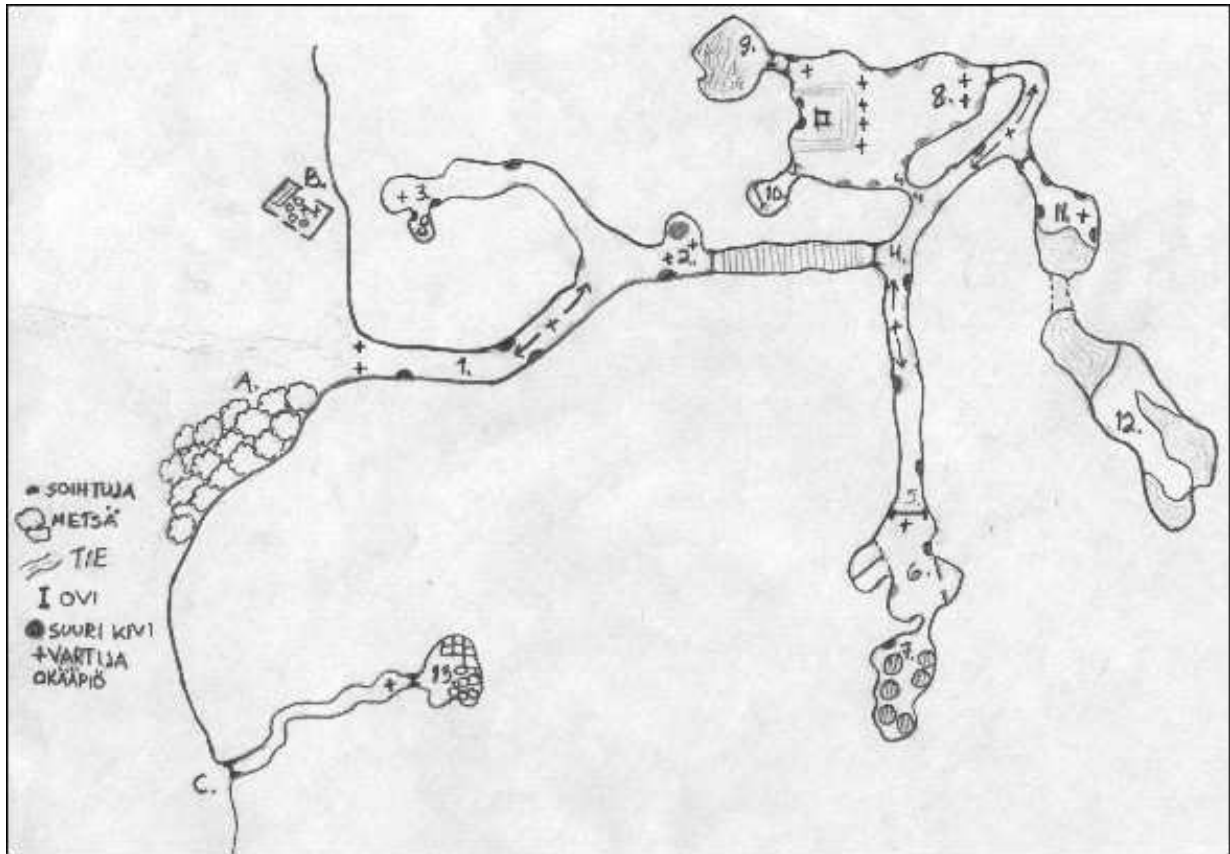
B. Huoneen sisällä on kaksi tiedustelijadracoliskoja. He katsovat salaluukuista tulijoita ja menijöitä. He ovat aina valmiina taisteluun. Huoneen pöydällä on kartta (sama kuin pelinjohtajan kartta, mutta kaikki nimet ja kirjaimet ovat poissa ja autiokylä on ympäröity).

C. Tämä on melko salainen käytävä dracoliskojen ruokavarastoon. Sitä ei voi huomata ennenkuin joku menee sen lähelle.

Luola

1. Tässä tunnelissa kiertää kokoajan yksi soturidarcolisko. Tunnelin suulla on kaksi vartijaa vahdissa.

2. Tässä luolassa on kaksi soturidarcoliskoja vahdissa. Heillä on myös avain oveen. Jos



joku tunkeilija pääsee portaikkoon, katkaisevat dracoliskot suuren kiven takana olevan narun, joka pudottaa alhaalla olevan oven taakse rautaiset kalterit ja samalla he työntävät kiven rappusiin. Näin tunkeilija murskautuu kiven alle. Kiveä ei ole tosin jouduttu käyttämään.

3. Tässä luolassa on kaksi kääpiötä vankina, joita vartioi yksi tiedustelijadracolisko. Kääpiöiden tehtävänä on kaivaa dracoliskoille uutta tunnelia.

4. Tässä tunnelissa kiertelee kaksi dracoliskosoturia. Heillä on avain portaikon oveen, huoneeseen no.11 ja valtaistuinsaliin. Onnistunut etsintä heitto paljastaa seinässä ihmeellisiä riimuja. Niistä ei voi saada selvää, mutta jos siitä kohtaa seinää painaa, ilmestyy salaovi. Sama on myös toisella puolella seinää.

5. Tämä on melko jyrkävä ovi. Se johtaa vankilaan, jossa on yöpeikko vartioimassa. Yöpeikolla on avain oveen. Oveessa on luukku, josta peikko näkee ovesta sisään tulijan.

6. Tässä luolassa on kolme vankikoppia. Yhdessä niistä on mies, joka voi auttaa seikkailijoita pääsemään pakoon, jos he vain ovat joutuneet vangiksi. Peikko on tällä puolella vartioimassa, ettei kukaan pääse pakoon. Peikolla on aseena raskas nuija. Yhteen vankikoppiin (erillään oleva) on väliaikaisesti varastoitu pelaajien tavarat.

7. Tähän luolaan pelaajat tuodaan, jos heidät vangitaan. Heidät heitetään todella pieniin kuoppiin ja teljetään sinne myöhempiä rituaaleja varten. Kuoppa on todella ahdas ja pelaajat, jotka joutuvat sinne, joutuvat heittämään ÄLYx2 alle D100:lla. Jos he epäonnistuvat siinä, pelaaja joutuu kuin bersekin valtaan. Hänen voimansa kaksinkertaistuu ja hän käy hullun lailla hakkaamaan kantta kunnes pääsee ulos. Heitto kuvastaa ahtaanpaikankammoa. Jos jokainen pelaaja onnistuu heittämään alle heiton, jonkun pelaajan kansi on jätetty huolimattomasti auki.

8. Tämä luola on hallitsijadracoliskon huone. Hän ei ole tosin paikalla vaan hän on Shukal-

tempelissä. Huonetta vartioidaan tarkoin. Onnistunut Etsintä-heitto paljastaa kummatkin salaovet.

9. Tämä kammio on hallitsijan makuuhuone. Huonetta vartioi yksi soturidracolisko ja sillä on avain kumpaankin oveen.

10. Tämä on asevarasto. Täällä on jokaista Riimumestarin kirjassa olevaa asetta. Täällä on siis todellinen asevarasto.

11. Tämä on dracoliskojen juomapaikka. Täällä on yleensä aina yksi vartija. Jos veteen sukeltaan, löytyy siltä salainen tunneli. Tätä eivät edes dracoliskot tiedä. Se on oiva pakotunneli piilopaikkaan.

12. Tämä luola on melko iso. Mies, joka oli vankilassa, pääsi kerran pakoon sieltä, mutta pahaksi onnekseen juoksi suoraan juomahuoneeseen. Hän heitti kaikki tavaransa vedenalaisen tunneliin ja ne ovat yhä edelleen siellä.

13. Tämä on salainen ruokakammio. Sitä on vartioimassa soturidracolisko. Siellä on moneksi viikoksi ruokaa säilöttynä.

Pako luolastosta

Pelaajat todennäköisesti yrittävät päästä pakoon tunnelista. Ensimmäiseksi he joutuvat tappamaan yöpeikkovartijan. Sen jälkeen vankilassa oleva mies lupaa auttaa heitä pakenemaan, koska hänellä on tiedossa erinomainen suunnitelma. Jos he eivät päästä miestä vapaaksi, hän sanoo, että kukaan pelaajista ei tule selviämään hengissä ulos luolastosta. Jos mies todennäköisesti vapautetaan, hän selittää juonen:

"No niin, nyt on pidettävä kiirettä. Raahataan aluksi tuo peikko oven eteen korokkeeksi, jotka olisi helpompi ampua. Sitten, tuon oven takana on yksi vartija ja toinen vähän kauempana. Minä ammun lähimmän vartijan varsi-jousellani ja joku teistä käy sammuttamassa soihtua käytävästä ja tulee nopeasti takaisin. Ei tarvitse sammuttaa kuin kaksi ensimmäistä

soihtua. Sillä välin toinen käy sammuttamassa näiden huoneiden soihtut, mutta yksi jätetään tähän meidän lähelle. Kun soihtut on sammutettu käytävästä ja ensimmäinen vartija on tapettu, alkaa armoton taistelu, jossa meillä on etu. Vartijoita täällä on varmaan vain parisen kymmentä, mutta en usko, että kaikki tulevat heti tänne. Tämä ovi pystytään telkeämään täältä puolelta. Vartijat eivät näe pimeässä mitään, joten kaikki ampumataitotiset ampuvat ovelta olevasta luukusta. He luultavasti pystyvät murtamaan oven, joten heti kun ovi alkaa murtua, sammutan soihtut ja kaikki juoksevat takimmaiseen huoneeseen. Mutta olkaa varovaisia pimeässä. Heillä on luultavasti soihtut, joten me näemme ensin heidät, joten ehdimme ampua niitä. Sen jälkeen pitää käydä lähitaisteluun. Ja jos vartijoilla on soihtut, yrittäkää sammuttaa ne. Jos taistelusta selvitään, seuraatte minua salaiseen tunneliin, jossa minulla on tavarat. Ky-syttävää?"

"Selvä, sitten toiminta alkakoon!"

Heti kun soturidracoliskovartijaa on ammuttu, hän huutaa apua ja lähtee vankiselle kohti, jos enää kykenee. Toinen käytävässä oleva vartija ja 11. huoneen vartija tulevat katsastamaan tilannetta ja huomattuaan sen, he huutavat salaisen hälytyshuudon ja kaikki 8. huoneen vartijat tulevat apuun. He nappaavat samalla soihtuja mukaansa. 2. huoneen vartijat avaavat oven alakertaan ja ovat valmiina laukaisemaan ansan. Jos pelaajat saavat kaikki dracoliskot tapettua, mies ohjaa heidät huoneeseen 11 ja sieltä vedenalaista tunnelia pitkin huoneeseen 12. Mies nappaa varusteet tunnelin pohjalta. Sitten mies käskää pelaajien kuivatella vaatteita ja levätä seuraavaa vaihetta varten.

Magan Darkoth (mies), ikä 34 v.

Ominaisuudet

VMA	16	Liike:	3
R-R	16	Kestopist:	16____
KOK	15	Väsymyspist:	32-26,7=4____
ÄLY	17	Taikapist:	11____
MHT	11	NPP-iskuh:	2
NPP	14		
ULK	10		

Osumapaikat	Melee	Heitto	Pist.
Oikea jalka	01-04	01-03	6(2)/5___
Vasen jalka	05-08	04-06	6(2)/5___
Vatsa	09-11	07-10	6(2)/5___
Rinta	12	11-15	6(2)/6___
Oikea käsi	13-15	16-17	6(2)/4___
Vasen käsi	16-18	18-19	6(2)/4___
Pää	19-20	20	6(0)/5___

(Suluissa olevat suojapisteet tar-koittavat vankilassa olohetkeä ja toiset luvut ovat tunnelin pohjassa olevan panssarin pisteet.)

Ase	Ih	Os%	Vah	To%	Pist.
Leveämiekka	6	73%	D8+1+D4 +POT 10	34%	10___
Kk. kilpi	7	20%	D6+D4	82%	12___
Rks jalkaj.	2	97%	2D6+2	14%	10___

Kyvyt: Väistö 67, Hyppy 43, Uinti 76, Ratsastus 54, Hiiviskely/Piileskely 54, Silmäkääntö 43.

Tavarat: 5 annosta terämyrkkyä (POT 10), viikon ruoat, tiirikkasarja, reppu ja 20m köyttä.

Magan käskee pelaajia odottamaan pari tuntia ja sen jälkeen alkaa paon seuraava vaihe:

"No nyt on sitten aika valmistautua seuraavaan vaiheeseen. Menemme hiljaa toiseen huoneeseen. Sitten hiivimme hiljaa käytävässä vartijan huomaamatta. Sen jälkeen juoksemme nopeasti yläkertaan. Jos vartija huomaa meidät, juoksemme vieläkin nopeammin yläkertaan. Yläkerrassa avaamme oven ja hyökkäämme välittömästi vartijoiden kimppuun, etteivät he ehdi työntää valtavaa kiveä meidän päälle. Kivi on heti oikealla, kun ovesta mennään sisään. Kun olemme tappaneet vartijat, työnnämme kiven rappusia alas. Näin alhaalla ovat dracoliskot eivät pääse ylös. Siitä eteenpäin en sitten enää tiedäkään. Joten ottakaa nyt aseet esille ja sivelkää niihin tätä terämyrkkyä. Se on melko tehokasta. Minä pidän jalkajousta kädessä ja ammun sillä ja sitten vedän miekan esille. Tuliko selväksi? Sitten jatketaan matkaa!"

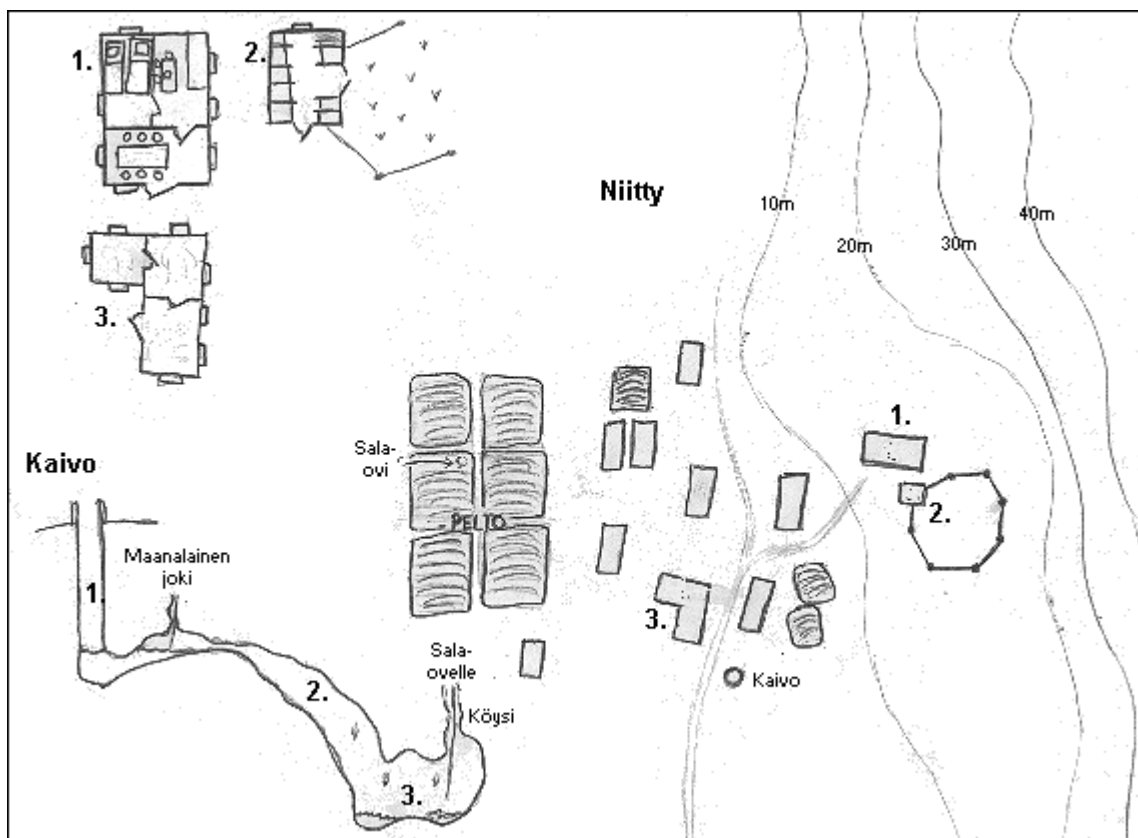
Pelaajien mentäessä käytävään, he heittävät Hiipiminen-heiton (käytävässä on vain yksi

vartija). Jos se onnistuu jokaiselta pelaajalta, vartijat eivät huomaa mitään. Jos joku epäonnistuu, heitä dracoliskolle Kuuntelu-heitto (65%). Jos se onnistuu, vartija huomaa pelaajat ja alkaa huutaa hälytysshuutoa. Vartijat ylhäällä luolassa 2 eivät kuule alkuun mitään, mutta vähän ajan kuluttua he tajuavat varoituksen ja ovat valmiusasemissa. Jos dracolisko saadaan tapettua heti, ylhäällä olevat vartijat eivät kuule mitään. Jos pelaajat pääsevät ylös ja hyökkäävät vartijoiden kimppuun, tulee vartija käytävästä avuksi ja luolan suulla olevat vartijat antavat merkin taloon B ja jäävät valmiuteen. Myös luolassa 3 oleva vartija on valmiudessa. Talosta lähtee toinen tiedustelija antamaan merkin toisille dracoliskoille autiokylään. Jos pelaajat pääsevät vapaaksi, Magan hyvästelee pelaajat ja lähtee matkamaan kohti Kilwiniä. Ennen sitä hän tiedustelee hahmojen matkasta. Jos pelaajat kertovat tarinan, hän kehottaa pelaajia menemään autiokylään. Sieltä pelaajat voivat saada vihjeitä. Magan voi ruveta EPH:ksi, jos hänelle maksetaan kunnolla.

D. AUTIOKYLÄ

Autiokylä on tyhjä ihmisiltä, mutta siellä liikkuu dracoliskoja. Pelaajat saattavat luulla, että kylässä kumittelee, mutta se on dracoliskojuoni saada seikkailijat pois kylästä.

1. Talo on aivan hyvässä kunnossa, ainakin ulkopuolelta. Kaksi dracoliskoa on talon takana piilossa. Kun pelaajat astuvat sisään, huoneen pohjoisosassa oleva ovi paukahtaa kiinni. Dracoliskot vetävät toisen huoneen ikkunasta narulla oven kiinni. Naru on kiinnitetty pienellä koukulla oveen, ja ovihan on tietysti puoliksi auki. Narulla on 85% mahdollisuus onnistua, mutta jos heitetään sen yli, naru irtoaa koukusta ja ovi ei mene kiinni. Jos pelaajat saavat erikois-
onnistumisen Kuuntelu-heitossa, he kuulevat juoksuaskelia, jotka hiljenevät koko ajan. Jos he menevät ulos, he huomaavat kaksi dracoliskoa vuorien juurella juoksemassa ylös. Toisen huoneen pöydällä on kirja. Kirjassa opetetaan puhumaan Wanhaa Wyrmiä D4+1%. Kirja on oikeastaan



sanakirja. Sen kokonaan opettelemiseen ja ulkoamuistamiseen menee 2 viikkoa. Se on kirjoitettu Ralialla. Muut huoneet ovat tyhjiä.

2. Tämä rakennus näyttää tallilta, ja sitä se onkin. Kaikki karsinat ovat tyhjiä, mutta seiiniin on kirjoitettu SHUKAL jokapuolelle. Shukal tarkoittaa solassa olevaa temppeeliä. Rakennus on muuten tyhjä.

3. Tämä talo on sisältä tyhjä, kaikki huonekalut on hajotettu lukuun ottamatta viimeisen huoneen pöytää. Pöytään on tökätty kiinni leveämiekka. Jos joku menee miekan lähelle, se syttyy tuleen. Tämä johtuu siitä, että ulkona on puskan takana piilossa dracolisko, joka heittää Tulimiekka-loitsun miekkaan. Näin sen vaurio muuttuu. Dracoliskoa ei voi huomata, se on hyvässä piilossa. Kaikkien pelaajien pitää heittää ÄLYx3. Jos se epäonnistuu, hahmo pelästyy näkemäänsä ja pyrkii pakoon.

Kaivo

1. Ulkoapäin kaivo näyttää normaalilta. Se on noin 5 metriä syvä.

2. Jos joku hyppää veteen, hän kärsii D8+1 vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan. Panssari tosin suojaa. Jos pelaajat sukeltavat veteen, he huomaavat, että tunneli jatkuu.

3. Jos pelaajat nousevat ylös, he huomaavat, että etäänpäntä tulee valoa. Jos he menevät eteenpäin, he huomaavat soihdut seinillä. Jos pelaajat alkavat mennä alas, he kaatuvat ja liukuvat alas. Tämä johtuu siitä, että vesi on hiljalleen virrattessaan jättänyt liukkaan pinnan kiveen.

4. Jos joku pelaajista valuu alas, hän huomaa keskellä luolaa sotilaiden ruumiita. Ne ovat juuri niitä, mitä seikkailijat ovat etsimässä. Niitä on kahdeksan. Yhtäkkiä maasta nousee ihminen seisomaan. Hän ei puhu mitään, mutta jos hänen lähelle mennään, hän muuttuu ihmissudeksi. Kun hän alkaa muuttua, pitää pelaajien heittää ÄLYx3 heitto. Jos se epäonnistuu, pelaaja ei voi hyökätä vaan katsoo ällistyneenä sutta. Seuraavalla kierroksella heitto on ÄLYx5 ja sen jälkeen hän pystyy toimimaan.

Ihmissusi

VMA	14(28)	Liike:	3(7)
R-R	13	Kestopist:	13
KOK	13	Väsytyspist:	27(41)
ÄLY	12(6)	Taikapist:	14
MHT	14		
NPP	15		
ULK	10		

Osumapaikat (Susimuoto)

	Melee	Heitto	Pist.
Oikea takajalka	01-02	01-02	1/3
Vasen takajalka	03-04	03-04	1/3
Takaosa	05-07	05-09	1/5
Etuosa	08-10	10-14	1/5
Oikea etujalka	11-13	15-16	1/3
Vasen etujalka	14-16	17-18	1/3
Pää	17-20	19-20	1/4

Ase	Iskuh.	Osuma%	Vahinko
Puraisu	8	54%	D8+D4

Huom! Immuuni tavallisille aseille.

VÄISTÖ: 37%

Sotilaiden ruumiisiin ei kannata mennä kosketelemaan. Pelaajat huomaavat sotilaiden päällä olevan matoja ja ne haisevat pahalle. Jos joku kuitenkin yrittää ottaa varusteita, hän altistuu tärinätaudille. Huoneesta lähtee rautaketju ylöspäin ja se johtaa pellolle. Ruumiskasojen alla on maaginen miekka. Se on muuten tavallinen leveämiekka, mutta jos sillä saa erikoisnastumisen, ase johtaa kohteeseen sähköä ja se tappaa heti. Käyttäjä puolestaan halvaantuu kokonaan tunniksi.

E. SHUKAL-TEMPPELI

1. Temppelellä on helppo huomata. Siinä on 5 pylvästä. Mitään ovea ei ole, vain pelkkä käytävä. Temppelellä ei näytä olevan mitään valaistusta.

2. Tässä huoneessa on kamala haju. Keskellä huonetta on kolme kääpiön ruumista. Jos ei ole mitään valonlähdettä, ei eteenpäin enää näe.

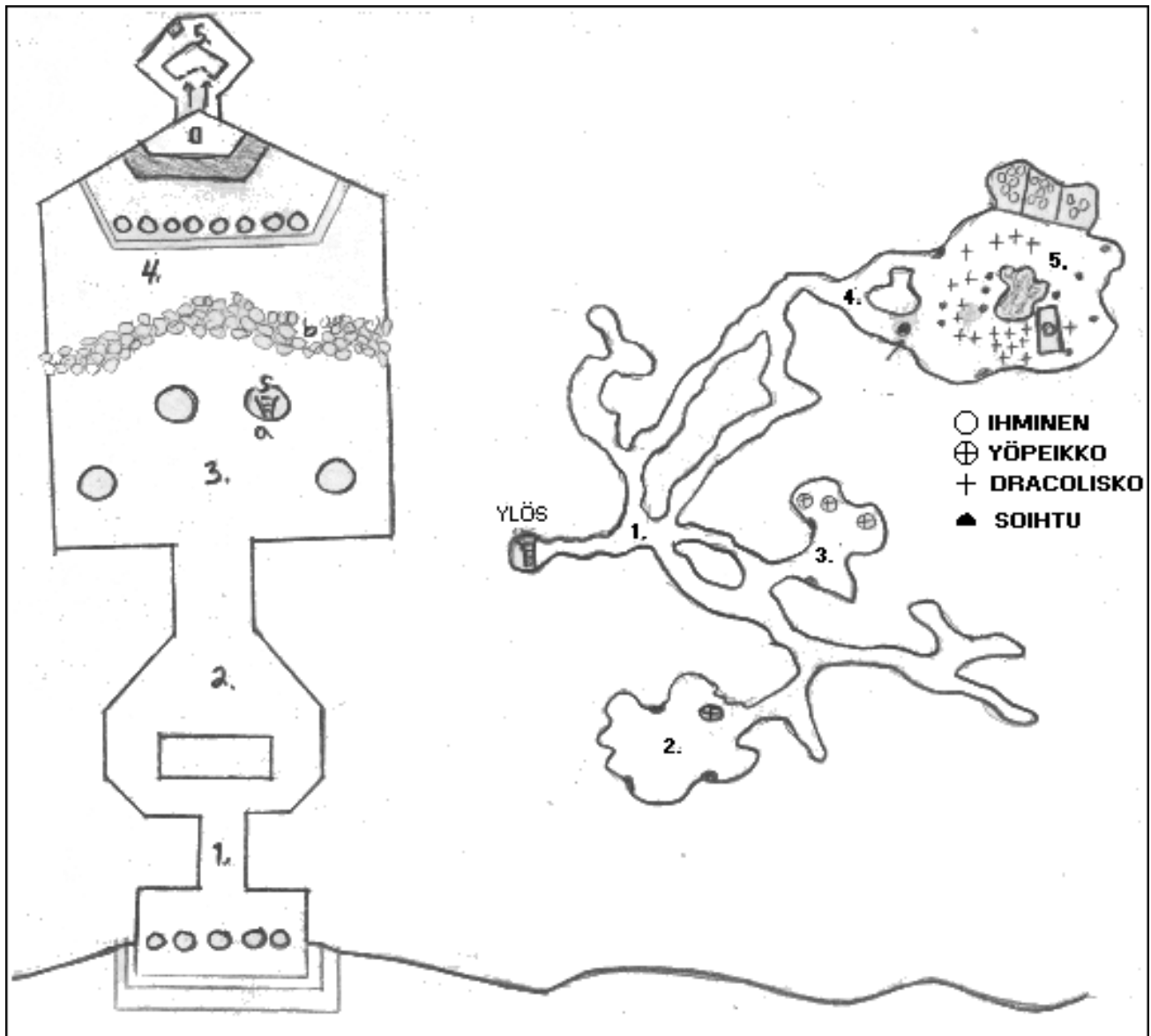
3. Tämä huone on todella valtava ja hyvällä valonlähteellä voi huomata katon sortuneen keskeltä alas.

a) Onnistunut Etsintä-heitto paljastaa salaoven tästä tolpastä. Sen sisältä lähtee tikapuut alas.

b) Jos huoneessa tehdään perusteellinen tutkimus, voi kivien valista sopivalla valonlähteellä nähdä reikiä. Jos tästä kohtaa aletaan kaivaa, siinä kestää vain 10 minuuttia. Muuten se kestäisi viikkoja.

4. Hyvällä valolla näkee ison pylväsrivin. Sen takana on pieni allas happea. Sen on noin 2.2 metriä leveä. Jos joku tippuu sinne, joka kierroksella hän kärsii joka ruumiinpaikkaan 2 pistettä vahinkoa ja kestopisteisiin 4 pistettä vahinkoa. Panssari syöpyy myös yhdellä. Joka kierroksella pelaaja menettää myös 1 pisteen ULK. Jos joku pääsee kuitenkin yli, hän näkee vivun. Jos sitä yritetään kääntää, pitää hahmon voittaa VMA 15 vastustustaulukossa. Jos se onnistuu, liukuu seinä pohjoispäässä eteenpäin.

5. Hyvällä valolla pelaaja voi huomata katoissa melko korkealla kivisiä piikkejä. Ne ovat säännöllisin välimatkoin. Huoneen pohjoispäässä on arkku. Jos siihen kosketaan, tippuu katto alas. Heitä heittoaase/loitsu-taulukosta, mihin ruumiinosaan piikki osuu jokaisella pelaajalla. Pelaajiin ei voi kuitenkaan osua kuin yksi piikki, mutta se lävistää kaikki panssarit ja ruumiinosaan sekä kokonaiskeston tulee 6 pistettä vauriota. Jos piikki osuu käteen, se irtoaa. Jos se osuu jalkoihin, vatsaan tai rintaan, jää pelaaja piikin lävistämänä maahan kiinni. Hän voi yrittää hakata piikkiä poikki. Piikillä on 5 kestopistettä ja se kärsii vahinkoa vasta kun iskun teho on yli 3. Kahdenkäden aseita ei voi käyttää. Jos piikki osuu päähän hahmo kuolee heti eikä pelaajaa voida enää pelastaa. Joka vuoro pelaaja kärsii yhden pisteen vahinkoa osumapaikkaan ja kokonaiskeston, mutta se voidaan parantaa. Arkussa on 8340 lunaria ja huone on muuten tyhjä.



Salaovi

1. Kun pelaajat tulevat tähän kohtaan, he kuulevat meteliä ja rummutusta. Suuntaa ei voi määrittellä.

2. Pelaajat näkevät yöpeikon istuvan penkillä ja nukkuvan. Huoneessa on viljaa ja kaikenlaisia kasveja pehmukkeena nukkumapaikoille. Peikko hyökkää välittömästi, jos sitä häiritään.

3. Täällä on kolme peikkoa vartioimassa ruokavaroja. He huomaavat valonlähteen ja ovat valmiina hyökkäykseen.

4. Äänet alkavat tännepäin mentäessä lujentua. Tässä kohtaa pelaajat voivat nähdä suuren

luolan, jossa on todella paljon dracoliskoja. Heillä on menossa rituaali. Pelaajat huomavat myös puisen pylvään, joka näköjään tukee kattoa, jotta se ei sortuisi. Jos tämä pylväk katkaistaan, alkaa koko luolasto sortua aika nopeasti.

5. Tässä luolassa on menossa rituaali. Mies on köytettynä pöytään kiinni ja mies on veitsen kanssa hänen vieressään. Sitten hän lyö miestä veitsellä ja sen jälkeen mies heitetään huoneen keskellä olevaan lammikkoon. Luolan pohjoispäässä on paljon ihmisiä vangittuna odottamassa kohtaloaan. Pelaajat voivat havaita osan heistä olevan sotilaita. Taisteluun dracoliskoja vastaan ei ole mitään älyä käydä, koska heitä on 18. Kaikkein järkevintä

olisi hakata pylväs poikki ja lähteä karkuun. Luola sortuu puoliksi etelä-pohjoissuunnassa, joten vangit voi vielä pelastaa. Myös noin puolet dracoliskoista säilyy hengissä.

Paluumatka

Paluumatkalla ei tapahdu sen ihmeellisempää. Jos pelaajat saivat sotilaita vapautettua, Moldar maksaa jokaisesta 1 kultapennin. Jos he lähtivät karkuun temppelistä ja menivät Moldarin luo, hän lähettää sinne paljon uusia sotajoukkoja ja maksaa normaalin palkkion.