

Lumimiehen jäljillä

RuneQuest-seikkailu 2-5 pelaajalle.

Pelaajat matkaavat lumiseen Pentiin selvittämään pikkukylien ryöstöjä, joiden tekijäksi osoittautuu isokokoinen lumimies. Mutta onko lumimiehiä todellisuudessa olemassa?

Sisällys:

Aloitusp.....	2
Matkustaminen.....	2
Kohtaamiset	2
Makanos.....	6
Peikkojen luola	7
Paluumatka.....	11

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: tero.kaija@gmail.com

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

Copyright © 2000 Tero Kaija

Aloitus

Pelaajat työtä etsiessään (esim. Pavisissa) löytävät Humaktin temppelein seinältä ilmoituksen (ks. ilmoitus seikkailun lopussa), jossa tarjotaan töitä. Temppelein virkailijalta saa lisätietoja tapahtuneesta. Makanoksen kylässä ja muissa lähikylissä on lumimies käynyt ryöstämässä ruokaa ja muita varusteita. Makanoksen päällikkö, Leonardo, lupaa maksaa palkkion lumimiehen surmaajalle. Lähikylistä ei ole saatu koottua kunnollista ryhmää lumimiehen teurastamiseksi. Siksi ulkopuolista apua tarvitaan.

Matkustaminen

(Seuraavassa on oletettu, että pelaajat lähtevät matkaan Praxista.)

Lumeen on tökitty keppejä, jotta saataisiin hyvät tieyhteydet. Matkustaminen sujuu ennen lumirajaa ihan mutkattomasti, mutta lumirajan jälkeen alkaa tapahtua. Ensiksi nousee kova lumimyrsky. Jos pelaajilla ei ole telttaa, he saattavat jopa kuolla. Illalla nimitään nousee kova lumimyrsky. Ensiksi alkaa tuulla kovaa. Sen jälkeen alkaa sataa lunta todella paljon ja tuuli yltyy myrskyiseksi tuuleksi. Pelaajien on mahdotonta päästä eteenpäin. Jos he heti myrskyn alkaessa pystyttävät teltan, heillä on parempi mahdollisuus saada se pystyyn. Se on 30% kertaa pystyttäjien lukumäärä. Joten jos on kolme pystyttäjää, mahdollisuus on 90%. Jos he ryhtyvät vasta myrskyisellä tuulella pystyttämään telttaa, heillä on 10% kertaa osallistujien lukumäärä mahdollisuus saada se pysty. Jos heitto epäonnistuu, telttä lähtee lentämään tuulen mukana kunnes pysähtyy johonkin puuhun. Jos heitto on kompuointi, telttä repeää tai jokin muu paha onnettomuus tapahtuu.

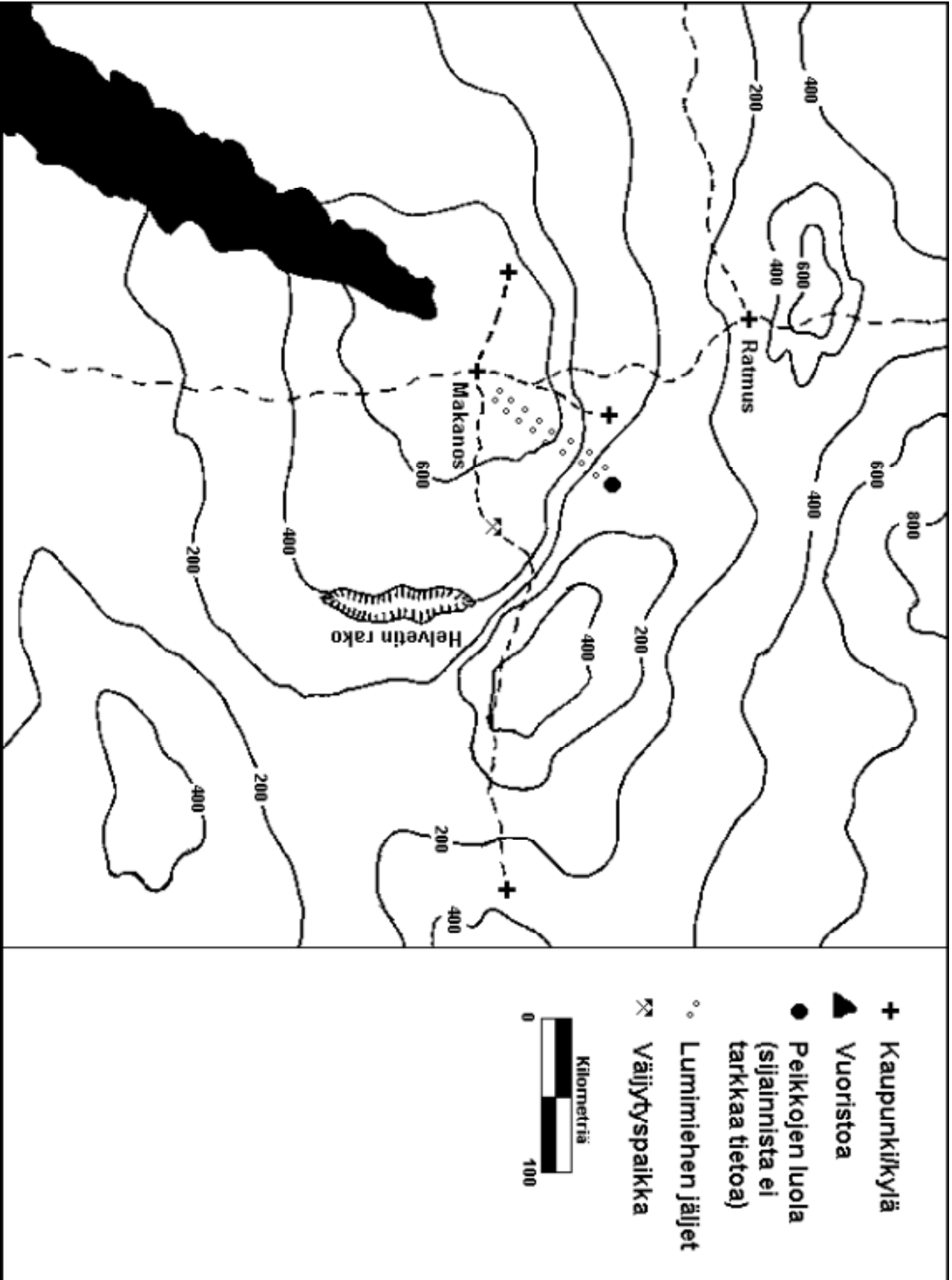
Sinä yönä pelaajien nukkuessa he menettävät yhden väsymyspisteen tunnissa. Jos joku pelaaja on vartioimassa, hän menettää kaksi väsymyspistettä tunnissa ja yhden kestopisteen neljässä tunnissa. Jos hän joutuu taisteluun, hän menettää väsymyspisteitä kolme kertaa enemmän. Taistelussa tulee osumaprosenttiin ja torjuntaan -50%. Taistelussa men-

neet väsymyspisteet palautuvat normaalisti, mutta nukkuessa tai muuten menetetyt väsymyspisteet palautuvat vasta silloin, kun hahmo kävelee tai tekee jotain muuta vastaavaa (jotta hahmolle tulisi lämmin), ja silloinkin vain yksi piste tunnissa. Yöllä on 50% mahdollisuus, että teltan narut irtoavat ja telttä kaatuu ellei niitä tarkisteta säännöllisin väliajoin. Kaatuneen teltan sisäpuolella olijoiden mahdollisuus herätä on puolet Havaitsekyvystä. Jos kukaan ei herää, on se vaara, että telttä peittyy lumen alle. Jos he eivät huomaa sitä, menettävät hahmot tunnin päästä D6 kestopistettä hapenpuutetta. Siihen he heräävät. Jokaisen minuutin,

jonka he ovat teltan sisällä, he menettävät D6 kestopistettä. Jos tuuriheitto (MHTx5) onnistuu, pelaaja löytää oviaukon. Kun pelaaja pääsee ulos, hän huomaa teltan olevan kokonaan lumen alla. Tuuriheitto pitää heittää joka minuutti. Jos pelaajilla on joku eläin joka on ulkona, se menettää viisi kestopistettä yössä. Jos pelaajilla ei ole telttaa, he menettävät kaksi väsymys- ja kestopistettä tunnissa. Tuulen takia tiellä olevat kepit ovat melkein kaatuneet ja osa niistä on lumen alla.

Kohtaamiset

1. Jonain yönä pelaajien luokse saapuu viisi miestä. Jos joku on vartioimassa, menevät neljä miestä puhumaan vartijan kanssa. Yksi niistä hiipii vartijan taakse ja yrittää lyödä pelaajan tajuttomaksi. Jos se onnistuu, he avaavat teltan oven ja heittävät hahmon sisälle. Muut teltassa olijat heräävät. Sitten miehet sanovat pelaajille: "Pysykää te pois tästä tehtävästä. Se on meidän tehtävä. Huomenna käännytte takaisin ja ette palaa enää tänne. Te olisitte vain tiellä, kun tapamme lumimiehen. Jos ette usko, olette entisiä seikkailijoita." Sitten miehet sulkevat teltan ja kaatavat sen ja lähtevät pois ratsastaen hevosilla. Jos pelaajat ottavat aseet esille, miehet sanovat: "Teinä en yrittäisi mitään. Aseet eivät ole aina ratkaisu kaikkeen, joten laittakaa ne maahan, koska meillä on ylivoima."



Sää

Heitä joka päivän sää tästä taulukosta:

D100	
01-10	Aurinkoista, ei haittaa.
11-30	Pieni lumisade, hiljainen tuuli, -10% havaintokykyihin.
31-50	Kohtalainen lumipyry, kohtalainen tuuli, -20% havaintoon ja -10% taisteluun.
51-75	Melko voimakas lumipyry, kova tuuli, nopeus puoliintuu, -40% havaintoon ja -20% taisteluun.
76-90	Kova lumipyry, voimakas tuuli, -50% havaintoon, -35% taisteluun, liikkumanopeus yhteen.
91-00	Todella kova tuuli ja lumipyry, -70 havaintoon ja -50% taisteluun, liikkuminen mahdotonta.

Kohtaamistaulukko: Pent

D100	Kohtaaminen/tapahtuma
01-10	Avulias ihminen
11-25	Lumipeikko
26-30	Yöpeikko
31-40	Koiravaljakoissa matkustava ihminen
41-50	Vihamielisiä susia (*)
51-60	Kotkia
61-75	Rosvoja
76-90	Ei mitään
91-95	Hirviöitä
96-00	Eksynyt (**)

(*) = Näillä susilla on 20% mahdollisuus kantaa jotain sairautta ja se tarttuu, jos sen purenta pääsee läpi.

(**) = Kaikki tien vieressä olevat kepit ovat kaatuneet ja peittyneet lumen alle. Jos jäljitys onnistuu, he pystyvät jatkamaan matkaa, tosin liikkumanopeus puoliintuu.

2. Päivällä pelaajat huomaavat vankkurit kaa-tuneena tiellä. Tämä on peikkojen väijytys. Jos joku menee avaamaan vankkurit, he huo-maavat sisällä peikkolaisen. Hän lyö heti lä-hinnä olevaa pelaajaa (muista +10% bonus osumaan). Lyönnin jälkeen hän huutaa "Ruo-kaa" ja tien molemmilta puolelta tulee lisää peikkoja. Peikkolaisia on yhteensä 7. Heillä on keihäät ja kilvet ja oma 3 pisteen nahka. He eivät hyökkää heti vaan huutelevat vain sanaa "Ruokaa". Jos joku pelaajista hyökkää peikkojen kimppuun, hyökkäävät kaikki pei-kot myös. Jos heille annetaan ruokaa, he syö-vät ne ja lähtevät pois, mutta muutama peik-kolainen seuraava pelaajia vähän kauempana. Aivan kuolemaisillaan peikot käyttävät Haa-va-loitsua. Jos kaikki peikot tapetaan, heiltä löytyy yhteensä 134 lunaria rahaa ja säkki, jossa on kuolleen hevosen lihaa.

3. Jos edellisessä kohtaamisessa tapettiin yh-tään peikkolaista, kostavat henkiin jääneet ja muutamat uudet peikkolaiset. Kosto tapahtuu yöllä. Jos pelaajilla on hevosia tai jotain kar-jaa mukana, tappavat peikkolaiset ne ensim-mäisenä. Jos joku on vartioimassa, voi hän huomata hevosen hermostuneisuuden. Peik-kolaiset nimittäin hiipivät hiljaa hevosen lä-helle ja yrittävät tappaa sen. Jos ketään ei ole vartioimassa, hiipivät peikkolaiset eläimen lähelle ja tappavat sen. Jos pelaajien Kuunte-lu-heitto onnistuu, heräävät pelaajat hevosen tms. ääntelyyn. Jos he katsovat ulos, huo-maavat he peikkolais-ten leikkaavan eläintä pienempiin osiin ja laittavan pussiin. Jos he eivät herää, peik-kolaiset tappavat eläimen ja menevät pois. Peikkolaisia on kuusi plus eloonjää-neet. Peikoilla on 23 lunaria rahaa ja musta kivi. Pelaaja, jota kivi koskettaa tai on joten-kin yhteydessä pelaa-jaan, ei voi heittää mitään loitsuja, koska

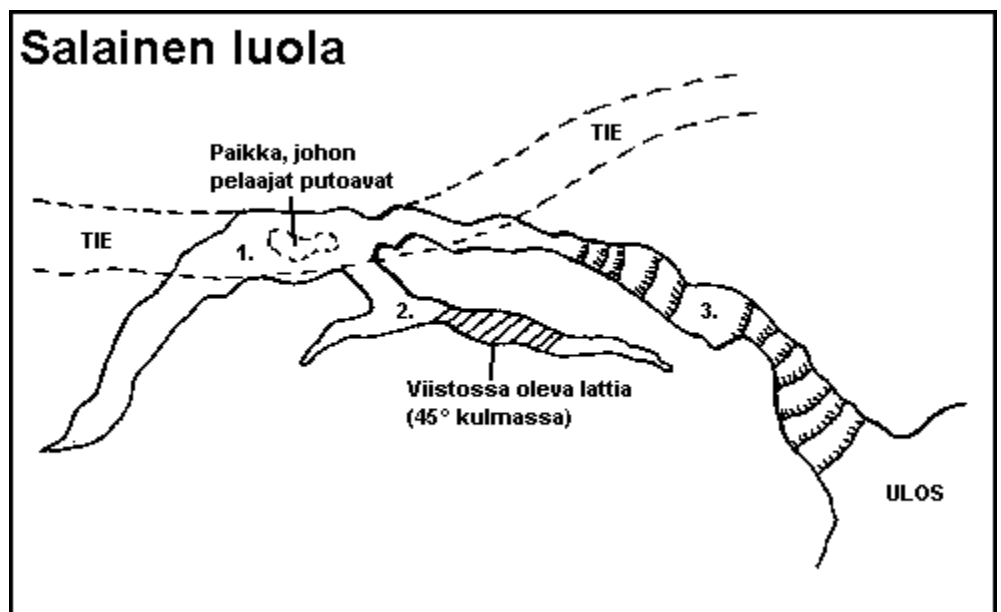
kivi neutralisoi kaiken taikuuden.

4. Kun pelaajat kävelevät tiellä, he tippuvat yllättäen syvään luolaan (katso ko. kartta). Rotko on 12 metriä syvä, mutta alastuloa on pehmentämässä melko paljon lunta. Vahinkoa tulee vain 2D6.

Salainen luola

1. Luolan seinät ovat hieman jään peitossa, joten kiipeäminen ylöspäin on mahdotonta. Luolasta lähtee kolme käytävää.

2. Tässä kohtaa tunnelia lattia suistaa alas-päin. Jos joku yrittää mennä siitä kohtaa, hä-nen on heitettävä alle NPPx2. Jos se epäonnis-tuu, pelaaja luisuu alas. Hän kärsii vahinkoa satunnaiseen sekä kokonaiskeston D6+2 ja +1 jokaista ENC 20 lisäystä taakassa. Jos joku selviää siitä, hän pääsee toiselle puolelle. Siel-lä hän huomaa jonkun kuolleen miehen ma-kaavan maassa lumen peitossa. Miehellä ei ole panssareita eikä aseita. Hänellä on sormus kädessä, joka on kirottu. Jos joku laittaa sen sormeen, hän tuntee oudon lämmön kulkevan jokapuolella hänen ruumistaan. Jos hän jättää sen sormeen, niin joka päivä, jonka se on sor-messa, pelaaja menettää yhden MHT-pisteen. Tällä tavalla sormuksen alkuperäinen haltija-kin oli kuollut. Eli jos MHT-pisteet laskevat nollaan, hahmo kuolee. Mieheltä löytyy myös



yksi lunari, joka muuttaa kaikki muut lunarit kiveksi, joihin se koskettaa.

3. Jotta pelaajat pääsisivät tästä kohtaa ylös, heidän pitää heittää Kiipeily-heitto.

Makanos

Kun pelaajat saapuvat Makanokseen, on siellä vastassa mies. Hänen nimi on Leonardo. Sitten hän alkaa kuvailla tapahtunutta: "Jokin suuri valkoinen ja suuri hirviö on käynyt täällä kylässä ja on ryöstellyt paikkoja. Sitä sanotaan lumimieheksi. Sen mukana liikkui peikkolaisia ja lumipeikkoja. Näin sen kerran ja se oli ainakin kaksi metriä korkea. Muualla en ole sitä nähnyt. Eräs mies sanoi nähneensä, mihin se meni, joten voitte mennä kysymään häneltä neuvoa. Niin, palkkio on reilu, eli voitte jakaa 800 lunaria keskenään ja kylässä vierailleva velho on luvannut kohottaa jokaisen pelaajan MHT yhdellä pisteellä. Menkää nyt puhumaan sen miehen kanssa. Hänen nimi on Jaxtor." Jos pelaajat haluavat tietoja Jaxtorilta, heidän pitää maksaa hänelle 30 lunaria. Hän lähtee johdattelemaan pelaajia itään. Todellisuudessa Jaxtor ei ole edes nähnyt lumimiestä, hän yrittää vain viedä pelaajat muiden henkilöiden luokse, nimittäin joukkion luo, jotka jo aikaisemmin ovat uhkailleet pelaajia. Hänet voi tuntea, jos ihmistieto onnistuu, mutta siihen tulee miinusta 70%, koska hänellä on valepuku-kyky 70%. Jaxtor lähtee viemään pelaajia kohti karttaan merkittyyn väijytyspaikkaan. Kaikki seuraava tapahtuu väijytyspaikan

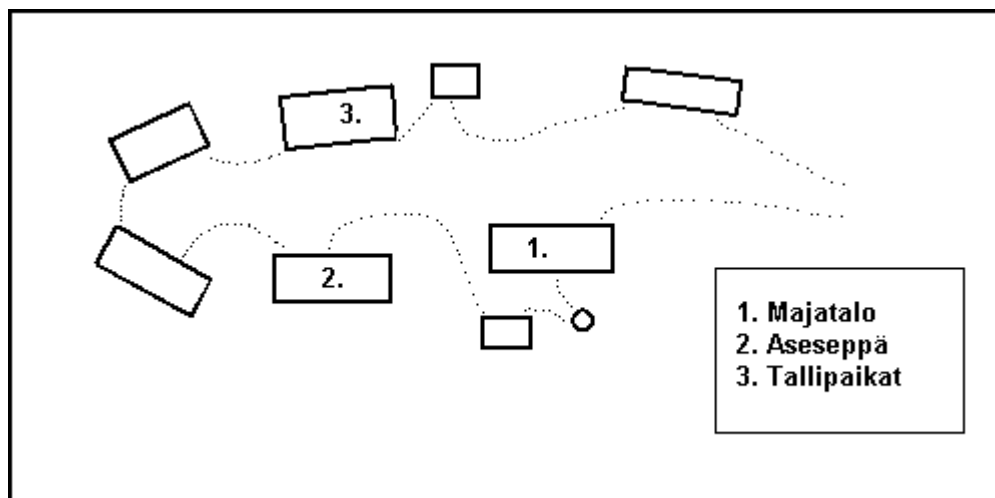
lähistöllä yöllä:

Kun pelaajat päättävät leiriytyä, sanoo Jaxtor ottavansa ensimmäisen vartiovuoron. Jos hän saa sen, hän kutsuu vähän myöhemmin muut miehet lähelle. He yrittävät varastaa kaiken mahdollisen mitä vain saavat irti. Jos pelaajilla

on hevosia, he varastavat ne, mutta eivät ota härkiä, mutta tietenkin kaikki tavarat niiltä.

Kun pelaajat heräävät aamulla, he huomaavat jalkojensa juurella paperilapun, jossa lukee: "Me kielsimme teitä, mutta ette näytä uskovan. Joten älkää ihmetelkö, jos teiltä on hävinnyt vähän tavaraa ja rahaa. Nyt lähette heti matkaamaan pois täältä. Ja varokaa tulemasta takaisin. Ja kiitos kamoista. Terveisin: Jaxtor ja kumppanit." Pelaajilta puuttuvat kaikki tavarat, mitä he olivat jättäneet ulos tai helposti otettavaksi. Jos pelaajat palaavat takaisin Makanokseen, tulee Leonardo vastaan ja sanoo pelaajille: "Lumimies kävi jälleen viime yönä täällä ja he varastelivat kaikkea. Muuten viisi muuta miestä lähti vähän aikaa sitten seuraamaan lumimiestä, joten jos mietitte palkkiota, teinä lähtisin perään. Tämän viiden miehen mukana oli Jaxtor, joten onko teille tullut jotain riitaa vai minkä takia te tullette vasta näin paljon häntä jäljessä. Ei tainnut lumimiestä näkyä sielläpäin, vai?" Jos pelaajilta varastettiin aseita, suostuu Leonardo maksamaan vähän palkkiota etukäteen, mutta vain 25 hopearahaa eli 200 lunaria. Ostosten jälkeen Leonardo näyttää lumimiehen jäljet. Ne alkavat hyvin läheltä kaupunkia. Kartasta näkyy, mihin jäljet johtavat. Jäljitys-heittoa ei tarvita paitsi jos säästä tulee kaikkein huonoin. Silloin tarvitaan jäljitystä heittää tunnin välein, mutta jokainen pelaaja voi yrittää sitä.

Jos pelaajat jatkavat jäljitystä hieman pidempään illalla, he saavat Jaxtorin ryhmän kiinni.



He huomaavat myös, että lumimiehen vierellä on monia jalanjälkiä. Jos he saavat ryhmän kiinni, he näkevät sen melko kaukaa. Pelaajat huomaavat nuotion valon jo kaukaa. Jos he menevät lähemmäs, he näkevät miehen istumassa maassa. Leirin lähellä on muutama puu. Jos vartiossa oleva mies huomaa pelaajat, hän viheltää merkin ja teltassa olijat heräävät. He alkavat laittaa panssareita päälle. Heillä jokaisella on besaittu ja talvivaatteet, jotka suojaavat samalla tavalla kuin kova nahka. Vartiossa oleva hahmo ottaa raskaan jalkajousen esille ja ampuu ensimmäistä lähelle tulijaa. Sitten hän ottaa 2-k bastardinmiekan esille. Muilla hahmoilla on taistelukirveet ja kilvet. Kun muut pelaajat saavat panssarit päälle, he tulevat ulos ja ovat valmiina taisteluun. Jos ryhmä alkaa olla pahasti tappiolla, he anovat armoa ja ovat valmiina maksamaan 300 lunaria. Enimmillään he pystyvät maksamaan 2145 lunaria. Jos pelaajat tappavat ryhmän, heiltä löytyy siis em. rahat, aseet ja panssarit ja kahden viikon ruoat ja teltta ja 4 makuupussia. Muuta heiltä ei löydy. Jos pelaajat hyväksyvät tarjouksen, yrittää kaikki ryhmässä olijat lähteä karkuun. He lähtevät jokainen eri suuntaan.

Peikkojen luola

Jatkettuaan matkaa jonkin aikaa, pelaajat näkevät maassa jonkin näköisen luolan sisäänkäynnin. Lumimiehen jäljet johtavat myös tänne.

1. Tunneli näyttää laskeutuvan alaspäin. Sen lattia näyttää olevan aika pahasti jäässä. Luolan seinät ovat myös jään peitossa.

Jos pelaajat yrittävät laskeutua tunnelia alas, heidän pitää heittää NPPx2. Jos se epäonnistuu, pelaaja kaatuu ja lähtee luistamaan alaspäin jalat edellä. Pelaaja luistaa alas ja törmää seinään. Hän kärsii D8+1 vahinkoa molempaan jalkaan ja kokonaiskestoon. Jos joku pelaaja törmää vielä jo alas liukuneeseen pelaajaan, kärsii alhaalla oleva pelaaja päähän vahinkoa kohti liukuneen pelaajan vahinkomuutoksen. Samalla hän pökertyy vähäksi

aikaa. Jos pelaaja lasketaan köyden varassa alas, ei vahinkoa pääse tapahtumaan.

2. Tämä maanalainen järvi näyttää olevan jäässä. Luola on melko korkea ja iso. Ja ilma tuntuu olevan edelleen melko kylmä. Seinät ovat paksun jään peitossa.

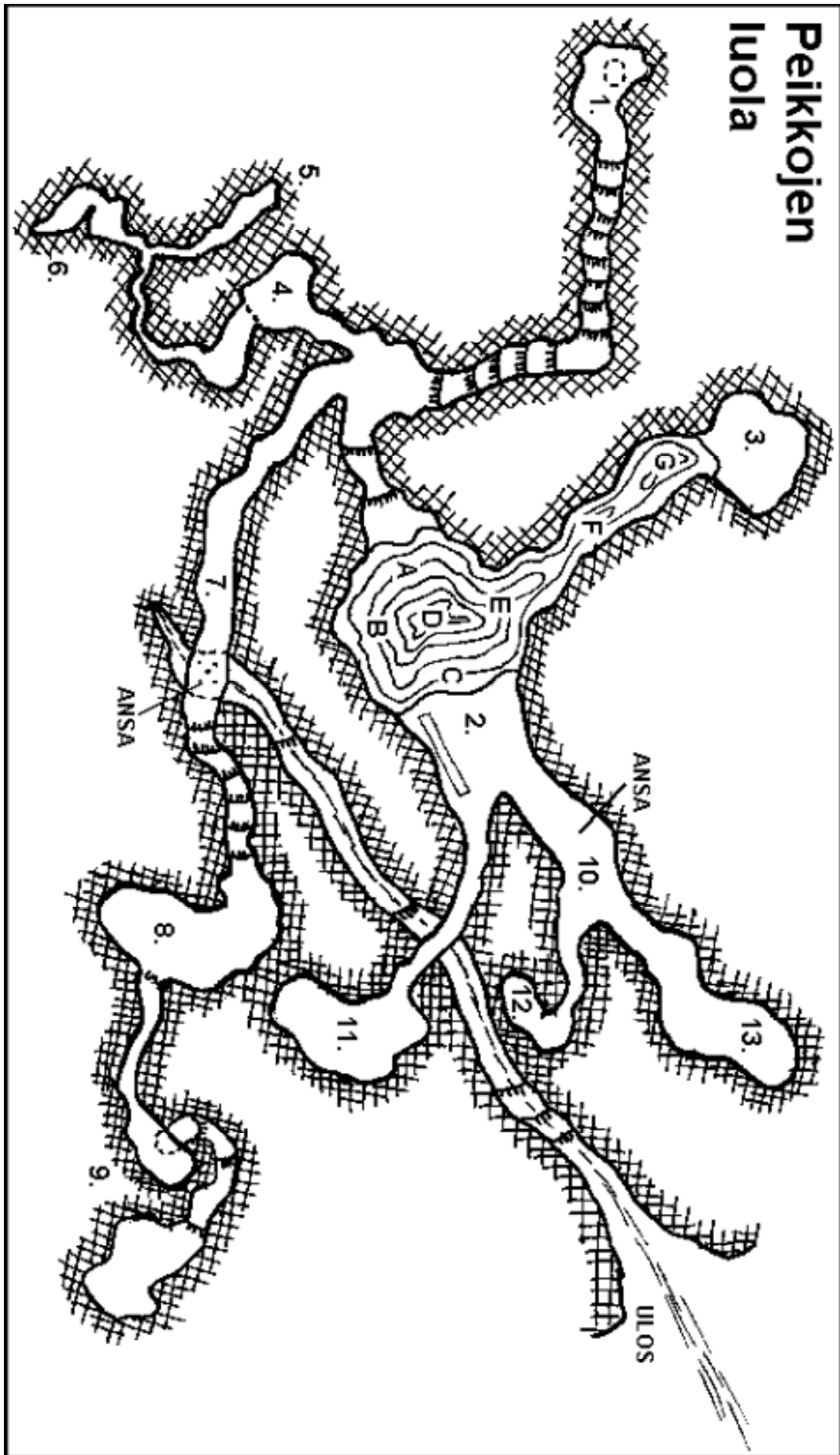
Kohdassa A on pelaajalla 10% mahdollisuus tippua järveen. Kohdassa B järven jää on melko heikkoa, joten jään särkymisessä on 50% mahdollisuus. Kohdassa C ja D on särkymämahdollisuus 25%. Kohdassa E jää on melko paksua, joten särkymävaaraa ei ole. Kohdassa F on 30% mahdollisuus tippua järveen. Kohdassa G on jää todella heikkoa, joten mahdollisuus on jopa 70%. Järven toisella puolella on pitkä tukki, jonka peikot laittavat järven yli aina, kun he sen ylittävät. Jos pelaaja tippuu veteen, hänen vierellä olijoilla on myös 30% mahdollisuus vajota veteen. Pelaaja ei itse pysty pääsemään ylös, jonkun on autettava. Jos pelaaja pääsee pois vedestä, hänen täytyy kuivattaa vaatteet jotenkin, tai pelaajaan voi tarttua jonkin tauti (mahd. R-Rx3 tai yli).

3. Tämä huone on melkein kokonaan jään peitossa, paitsi pohjoisseinä, joka on kokonaan sulanut. Nyt siinä kasvaa jotain kasveja ja sieniä.

Seinässä kasvaa kahta erilaista yrttiä. Toinen parantaa D10 kestopistettä ja toinen pysäyttää verenvuodon ja parantaa 1-3 kestopistettä. Seinällä kasvaa myös sieniä, yksi niistä on Eurmalin murusia, toinen on Mahtisieni. Jos joku syö sen, hän menettää D3 MHT-pistettä. Ja kolmas on vain myrkyllinen sieni, jonka myrkky on POT 10.

4. Tämä huone on jäässä, mutta on jo osittain sulanut. Huoneesta lähtee tunneli etelään, mutta se on kolmen metrin korkeudessa.

Jos pelaaja mielii päästä ylös, hänen täytyy onnistua NPPx2-heitossa. Jos se onnistuu, hänen pitää vielä onnistua Kiipeily-heitossa. Jos sekin onnistuu, pelaaja pääsee ylös.



5. Tämä luola on melko pieni. Seinissä ei ole enää kuin vähän jäätä.

6. Tämä luola on melko pieni. Luola on melkein kokonaan sulanut. Huoneen keskellä on monta ihmisen luurankoa.

Jos Etsintä-heitto onnistuu, löytää pelaaja kristallipallon, jossa on Hiljaisuus-2 ja Paranus-3 loitsut. Huone on muuten tyhjä.

7. Tässä kohtaa tunnelia on ansa. Jos ansan kohdalla on yli KOK 20 edestä tavaraa, pelaaja tai pelaajat tippuvat alas. Pudotusta on noin 4 metriä. Kuilun pohjalla on kivipiikkejä pystyssä. Vahinkoa tulee D6+D10+1 panssarin tosin suojaten. Tiputtuaan alas (jos hän on elossa), hän huomaa olevansa maanalaisessa tunnelissa, jonka keskellä virtaa pieni puro.

8. Tämä huone näyttää olevan peikkolaisten huone. Jokapuolella on kaikenlaisia pehmuksia nukkuma-alustoina.

Jos pelaajat menevät ylöspäin rinnettä, he huomaavat kaksi peikkolaista vartioimassa luolan suulla. He hyökkäävät välittömästi kimppuun. D6+3 meelevuoron sisällä tulee kuusi uutta peikkolaista kimppuun. Jos peikkolaisia haavoitetaan pahasti, he yrittävät ryömiä takaisin luolaan, jossa eräs peikkolainen parantaa heidät. Vartiossa olevilla peikkolaisilla on besaittu+kovanahkahaarniskat ja muilla peikkolaisilla cuirboullit. Luolaan jää vielä 8 muuta peikkolaista, mutta ne eivät hyökkää kimppuun, vaan yrittävät tilaisuuden tullen yrittää pako. Koko tässä huoneessa olevilla peikkolaisilla ei ole yhtään rahaa. Jos Etsintä-heitto onnistuu, pelaaja löytää salaoven.

9. Tämä huone on melko pieni. Huoneessa on tosin melko kylmä, vaikka sinne ei näytä mistään tulevan mitään aukkoa tai jotain. Huoneen seinät eivät ole lumen tai jään peitossa. Huoneen keskellä on iso peikkolaista esittävä patsas.

Pelkkä Etsintä-heitto ei paljasta mitään, mutta jos patsasta työnnetään, sen alta paljastuu

tunneli. Tunneli laskeutuu alaspäin, mutta ei kovin jyrkästi. Tunneli ei kovin korkea, joten isommat hahmot joutuvat olemaan kyyryssä. Tunneli johtaa salaiseen luolaan, jota peikkolaiset eivät tiedä. Kun huoneeseen astutaan, nousee maasta kaksi luurankoa ja yksi muumio, jotka hyökkäävät hahmojen kimppuun. Huoneen takaseinällä on pieni pöytä. Pöydän keskellä on jokin vaatenuttu. Niiden keskellä on seitsemän taikanuolta. Ne käyvät ainoastaan moniainejouseen. Ne loistavat kirkkaasti auringonvalossa (siitä ei ole haittaa eikä hyötyä), mutta jos nuoli läpäisee jonkun olion panssarin, niin koko hahmo häviää (myös nuoli) henkiulottuvuuteen. Nuolia ei pysty mitenkään hajottamaan. Kun nuoli osuu olioon, olio syttyy kokonaan tuleen ja vasta sitten se siirtyy henkiulottuvuuteen. Pöydän toisessa laidassa on kaulakoru, joka on tehty karhun hampaista. Jos joku laittaa sen kaulaan, hän menettää yhden MHT pisteen ja on vähän aikaa sekava. Sen jälkeen kuuluu mahtava karhun karjaisu. Korun hampaat murenevät. Sen jälkeen pelaajan kaikki osaamat kielet nousevat 85%. Sen jälkeen koru on kelvoton. Huoneen eteläseinällä on pieni syvennys. Syvennyksessä on pieni aivan pyöreä kultainen pallo. Jos joku koskee siihen, nousee huoneen keskeltä ihmisen muotoinen aave. Se on tässä paikassa kuollut shamaani, joka kummittelee täällä edelleen. Se lähtee menemään pelaajia kohti. Jos pelaajat yrittävät liikkua pois, se ei onnistu. Kaikkien, joiden shamaanin aave menee läpi, kuulevat koko ajan kaikenlaista valitusta. Vähän ajan kuluessa he kuulevat jonkun sanovan: "*Menkää pois. Menkää pois.*" Tämän jälkeen kaikki äänet loppuvat. Pelaajille ei kuitenkaan käy mitään jos he jäävät luolaan. Samaan aikaan kun aave nousee maasta, samaan kohtaan jää torvi. Jos joku puhaltaa siihen päiväsaikaan, torvi muuttuu polttavan kuumaksi. Jos sitä yritetään nostaa jollain räteillä, palavat ne puhki. Jos joku puhaltaa siihen vielä uudelleen, hän saa pysyvästi 3 taikapistettä lisää. Tosin huulet palavat. Huoneessa on myös 540 lunaria ja pieni safiiri (arvo 760), mutta niiden löytämiseen tarvitaan heitto.

10. Tässä kohtaa huonetta on myös ansa. Kun pelaajat kävelevät eteenpäin, heidän päälle tippuu suuri verkko. Sen VMA on 20. Pelaajat takertuvat siihen ja kaatuvat maahan. D6+2 meelevuoron kuluttua luolaan ilmestyy kaksi peikkolaista. He kutsuvat apuun kaksi yöpeikkoa. Jos pelaajat tekevät vastarintaa, peikot joutuvat lyömään. Muuten he vievät pelaajat luolaan 12.

11. Tämä huone näyttää olevan peikkojen yöpymispaikka. Jokapuolella on kaikenlaisia pehmuksia. Huoneessa on melko paljon peikkolaisia ja muutama yöpeikko.

Kun pelaajat tulevat tähän huoneeseen, on 50% mahdollisuus, että peikot eivät huomaa pelaajia. Jos pelaajat hyökkäävät, niin kaikki havaitsevat sen. Peikot ovat juuri tällä hetkellä syömässä. Jos pelaajilla on aseet esillä tai he ottavat ne esille, ottavat myös peikot aseet valmiiksi ja lopettavat syömisensä. Jos pelaajat hyökkäävät, hyökkäävät myös peikkolaiset. Taistelijoina peikkolaisia on kuusi ja yöpeikkoja kaksi. Muut viisi peikkolaista eivät tee mitään. Näiltä peikoilta löytyy yhteensä 376 lunaria ja 46 bolgia.

12. Tämä luola näyttää vankilalta. Siinä on jyrkät puuovi. Oveissa on kylläkin luukku. Huoneen keskellä on kaikenlaisia luukasoja ja roskaa. Etelänurkassa on pieni melkein hajonnut pöytä.

Jos pelaajat vangitaan verkon luona, heidät tuodaan tänne. Pelaajilta otetaan kaikki varusteet. Heidät teljetään tänne kädet taakse tiukasti sidottuina. Jos pelaajat haluavat saada kädet vapaiksi, heidän on heitettävä Havaitseheitto. Jos se onnistuu, pelaaja löytää sopivan kiven, jolla narun voisi sahata poikki. Toisen pelaajan avustuksella (jos pelaaja on myös sidottu naruihin) naruja ei voi saada auki. Narun katkaisuun kuluu 10 minuuttia. Jyrkät puuovi on tietysti lukossa. Ovi KOK 40 ja sillä on 40 suojapistettä ja kärsii vasta vahinkoa, kun vahinko ylittää neljä pistettä. Jos joku katsoo luukusta, hän ei näe ketään, mutta näkee heidän aseet seinän vieressä. Yli KOK 12 oleva pelaaja voi yrittää ottaa aseita. Hä-

nen mahdollisuus saada jokin ase on 50%. Aseella voi yrittää hajottaa ovea. Jos ovea käydään hakkaamaan, tulee vankilan luo kaksi yöpeikkoa D10+5 meelevuoron kuluttua. Jos pelaajat pääsevät ansasta nopeasti pois ja tulevat tähän huoneeseen, niin silloin ovi on auki.

13. Tämä luola on melko iso. Se näyttää olevan luonnon muokkaava. Huoneen seinät eivät ole jään peitossa.

Jos pelaajat kävelevät eteenpäin, heitä vastaa tulee kolme peikkolaista. Ne yrittävät pidätellä pelaajia, kunnes lumimies saapuu. Tämä lumimies on oikeastaan suurpeikko, jolla on jääkarhun nahasta tehty puku. Tämä lumimies saapuu D3+1 meelevuoron kuluttua.

Lumimies (Suurpeikko)

Ominaisuudet

VMA	26	Liike:	3
R-R	19	Kestopisteet:	22___
KOK	25	Väsymyspisteet:	45-18=27___
ÄLY	10	Taikapisteet:	10
MHT	10	NPP-iskuhetki:	3
NPP	11		
ULK	5		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	6/8___
Vasen jalka	05-08	05-06	6/8___
Vatsa	09-11	07-10	6/8___
Rinta	12	11-15	6/10___
Oikea käsi	13-15	16-17	6/6___
Vasen käsi	16-18	18-19	6/6___
Pää	19-20	20	6/8___

Ase	Ih.	Os%	Vahinko	To%	Pist.
Käpälä	3	42%	D3+1+2D6	48%	6
Nuija	5	33%	D10+2D6	18%	10___

(Huom! Peikolla ei ole nuijaa mukana, mutta jos peikko haavoittuu pahasti, hän irtaantuu ja käy hakemassa nuijan ja palaa taisteluun.)

Taikuus: Haava (1) 50%.
Väistö: 26-18% = 8%

Luolassa ei ole enempää peikkoja ja jos suurpeikko kuolee, antautuvat muutkin peikot. Jos Etsintä-heitto onnistuu, pelaajat löytävät

peikkolaisten aarteet. Siihen kuuluu 2376 lunaria, 435 bolgia ja timantti (arvo 240). Huoneessa on myös ruokavarat. Laatikoissa on kaikenlaisia ruokia ja lampaan jalkoja ja kaikenlaista mössöä.

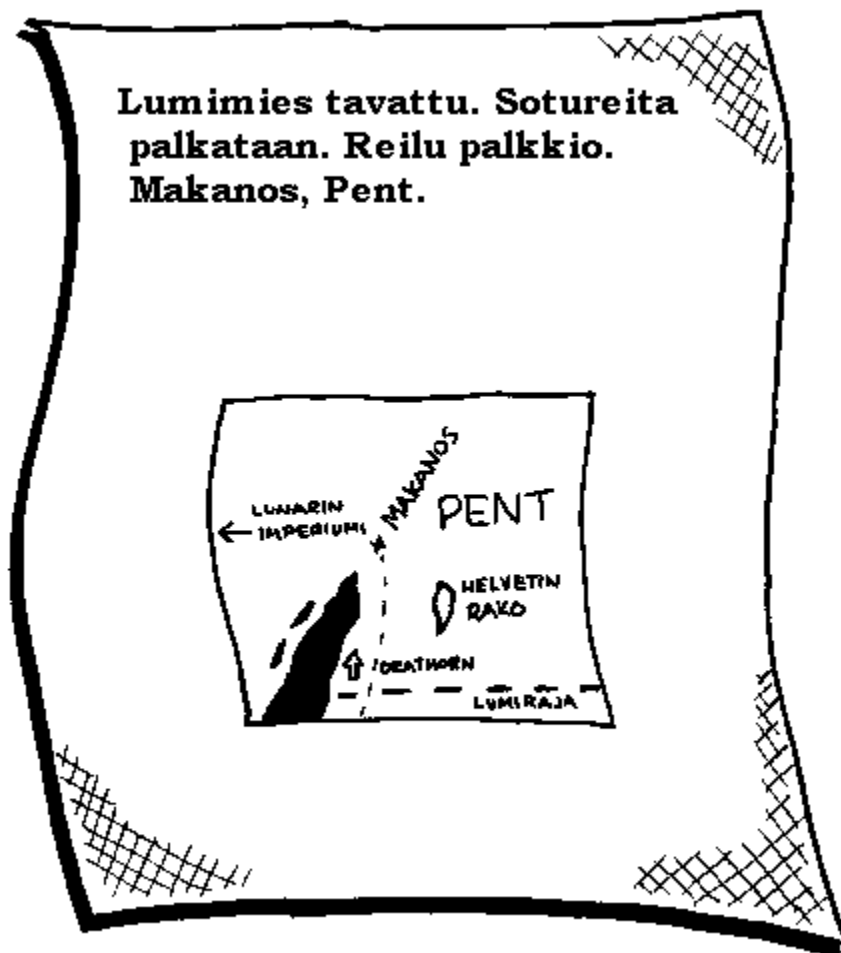
14. Tämä tunneli on luultavasti veden muovaama. Nyt tosin tunneli keskellä virtaa melko pieni puro.

Tunnelin loppupuolella tunneli menee äkkiyrkästi alaspäin. Pudotusta on noin 2.5 metriä. Alhaalla puro jatkuu ja tunneli johtaa ulos. Puro peittyy kauempana jään ja lumen alle.

Paluumatka

Paluumatkalla pelaajat voivat eksyä. Heitä jokaiselle pelaajalle ÄLYx3 heitto. Jos se onnistuu, pelaaja suunnilleen muistaa, mistä he tulivat. Jos se ei onnistu, heitä suunta satunnaisesti. Näin pelaajien keskellä voi syntyä ristiriitoja.

Kun pelaajat saapuvat kylään, palkkaaja suostuu maksamaan palkkion vain, jos pelaajilla on jokin todiste siitä, että lumimies on kuollut. Jos se todistetaan, saavat pelaajat palkkiot.



Ilmoitus Humaktin temppelin seinällä