

# Mikhilin linnoitus

RuneQuest-seikkailu 2-5 pelaajalle.

*Pelaajat saavat asekauppiaalta tehtäväkseen ostaa erilaisia metalleja keksijältä, Mikhililtä, joka asustaa Sartarin reuna-alueilla. Mutta mitä onkaan tapahtunut Mikhilille ja linnoitukselle vuosien saatossa?*

## Sisällys:

Tausta.....	2
Matka linnoitukselle .....	2
Linnoitus .....	5
Alueiden kuvaukset.....	5
Pelaajien tiedot.....	14
Vastustajat.....	15

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: [tero.kaija@gmail.com](mailto:tero.kaija@gmail.com)

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

Copyright © 1998-1999 Tero Kaija

## Tausta

Eräänä päivänä pelaajien ostaessa tai kenties korjauttaessaan aseitaan, he törmäävät kaupunkinsa aseseppään (kauppias on ehkä liikkeessään laittanut alennuksia ja pelaajat ovat kiinnostuneita niistä). Kauppias kertoo muiden tarinoiden lomassa (hän puhuu paljon) miten huonosti kauppa käy nykyään. Hän kuitenkin tietäisi paikan, josta saattaisi saada hieman erikoisempia metalleja aseiden tekoon.

*"Sartarista itään on Mikhilin linnoitus, jossa asuu keksijä tai tiedemies oikeastaan. Häneltä saattaisi saada näitä metalleja tai niitä ehkä saattaisi pystyä ostaa. Mutta koska minun pitää hoitaa tätä kauppa, ehkä te olisitte kiinnostuneita lähteä hakemaan niitä. Palkkio on hyvä, taikakristalleja tai rahaa. Kaikkia ketä kiinnostaa, ilmoittakoot, niin kerron enemmän yksityiskohtia."* Hän jää odottamaan pelaajien vastausta.

*"Linnoitus on Keskipäivän metsän ja Pareman maan välissä Paviksen tieltä pohjoiseen lähellä Sienikkäitä. Siellä asuu Mikhil, joka eräänlainen tiedemies. Hän on kehitellyt erilaisia aseita ja on erityisesti kehitellyt erilaisia ampuma-aseita; tarkkoja ja tappavia. Linnoitus oli ennen Lunarilaisten lepopaikka, kunnes he saavuttivat Paviksen, ja tämän jälkeen linnoitus jäi tyhjäksi. Mikhil osti linnakkeen Lunarilaisilta ja asettui asumaan sinne. Tämän jälkeen Mikhilistä ei ole paljoa tietoa, hänellä ei ole tiettävästi tuttavuuksia. Hän on kuitenkin tehnyt kauppvoja arvokkaista metalleista ja ostanut erilaisia ase-eriä. Nyt haluaisin joko teidän tai edes kenen tahansa hakevan tai ostavan metalleja tai aseita häneltä. Kuten jo sanoin, palkkiona olisi taikakristalleja tai rahaa, ihan miten vain.*

*"Ostatte Mikhililtä aseita ja metalleja rahalla niin paljon kuin saatte. Enkä halua mitään varastettua tavaraa. Kaikki ylimääräiset rahat tuotte minulle takaisin. Ja mitä enemmän tuotte aseita tai metalleja, sitä isompi on palkkio. Mukaanne saatte paksuja kultakoli-*

*koita, yhden arvo noin 50 lunaria. Onko näin hyvä?"*

*"Minulla on kartta läheisestä alueesta. Niin, muuten ennen lähtöänne teidän kannattaisi käydä kaupungin kirjastossa. Sieltä saattaa löytyä mielenkiintoistakin tietoa linnoituksesta. Tiedot saattavat kylläkin maksaa, mutta... Mutta se on teistä kiinni. Onnea matkaan!"*

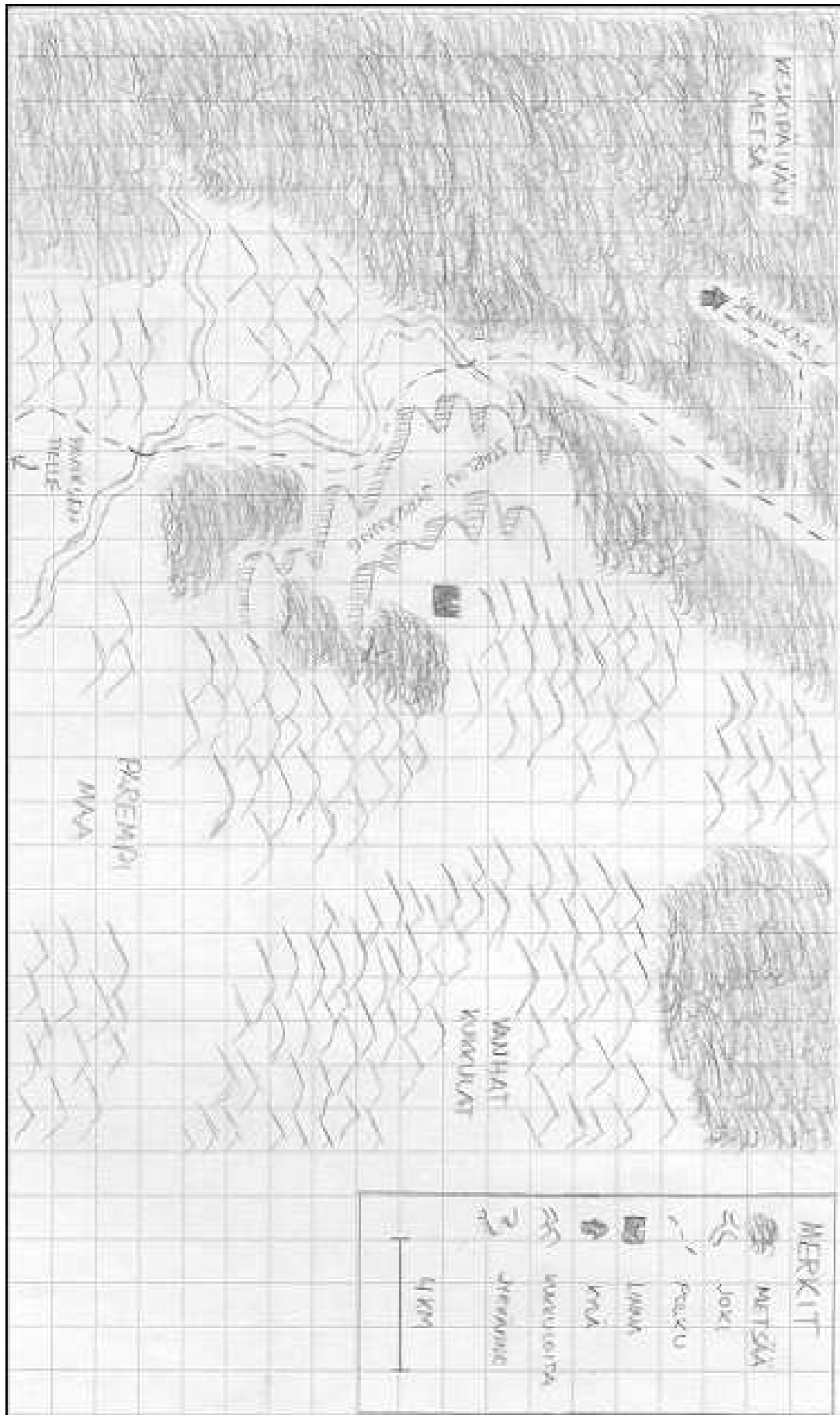
Kirjastossa hoitaja etsii tietoja, mutta sanoo niiden maksavan 200 lunaria. Hän kysyy kiinnostusta juuri siihen linnaan. "Lunarit ovat tuhonneet paljon asiakirjoja hylkäämisen ja myymisen jälkeen, jotka koskivat linnaa. Nämä ovat ehkä ainoat vielä jäljellä olevat kopiot niistä asiakirjoista." Jos pelaajat päättävät ostaa asiakirjat, anna heille Pelaajien tiedot -paperi.

## Matka linnoitukselle

Pelaajat eivät kohtaa matkalla mitään, riippuen matkasta ja suunnasta. Vasta päästyään lähelle linnaketta, tapahtuu seuraavasti:

1. Pelaajat tulevat linnalle itäistä polkua pitkin. Siellä he ovat piilossa ainakin tornissa olevalta vartijapeikolta. Mutta metsässä on piilossa peikkolaisryhmä, jota johtaa suurpeikko. Peikkolaisia on viisi. Jos pelaajat kävelevät normaalisti, on peikoilla 40% mahdollisuus huomata pelaajat. Jos he toimivat jotenkin muuten, lisää tai vähennä mahdollisuutta. Peikot saattavat olla myöhemmin vaaraksi, jos ne pääsevät yllättämään takaapäin. Peikkolaiset yrittävät päästä linnaan tekemään hälytystä, suurpeikko jää taistelemaan.

2. Jos pelaajat tulevat muuta kautta, on vartiopeikolla mahdollisuus nähdä pelaajat ja ampua kolmoisvarsijousella (selitetty myöhemmin). Pelaajat voivat yrittää piileskellä tai jotain muuta. Jos vartija huomasi pelaajahahmot, linnassa on hälytys päällä ja peikkopartio lähtee kohti pelaajia.

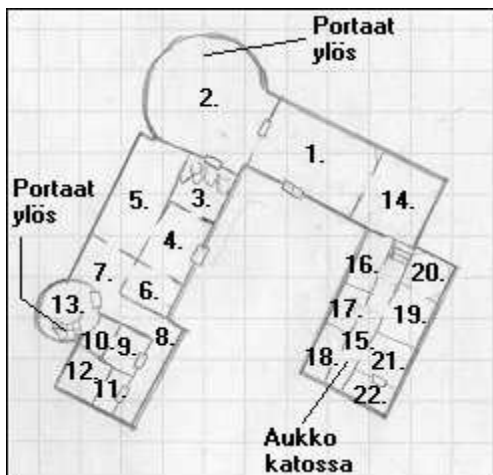




Jos pelaajat pääsevät linnan portille ilman että kukaan peikoista näkee heitä, silloin viimeistään vartiotornissa oleva peikko huomaa pelaajat ja tähtää kolmoisvarsijousella pelaajia kohti. Jos pelaajat onnistuvat Havaitseheitoissaan, he huomaavat peikon aiheet ja voivat yrittää piiloutua. Tällöin myös peikko alkaa hakkaamaan rumpuja varoitukseksi.

## Linnoitus

Linnan entinen omistaja Mikhil on kuollut. Hän kuoli peikkojen hyökkäyksessä. Sitä ennen jopa Mikhilin tietämättä joukko broita on linnoittautunut linnan itäsiipeen. Tätä nykyä peikot ovat ottaneet itselleen läntisen osan haltuunsa ja broot itäisen. Niiden välillä on ollut muutamia verisiä taisteluja ja kummatkin ovat jättäneet toisensa rauhaan. Broot käyttävät löytämäänsä salakäytävää poistukseen ulos. Peikkoja linnoituksessa on seuraavasti: parisen kymmentä peikkolaista, 6 yöpeikkaa, 3 suurpeikkaa ja peikkojen johtaja (joka on todellisuudessa ihminen, ks. alempana). Broita on kiivaiden taistelujen jälkeen enää 10. Linnasta on melkein kaikki arvokas varastettu tai viety pois joko peikkojen tai broiden toimesta. Jos hälytys annetaan, kymmen peikkolaisen ja kahden yöpeikkolaisen ryhmä lähtee ulos ottamaan selvää tilanteesta. Myös broot osaavat olla silloin varuillaan, mutta ovat tottuneet alituisiin hälytyksiin.



Alakerta

## Alueiden kuvaukset

**PIHA** - Piha on täynnä kaikenlaisia kiviä ja siellä on myös vanhan täytetyn kaivon jäännökset. Pihalta ei välttämättä näe tornissa olevaa vahtia, ellei katso ylöspäin torniin hieman pidempää. Pihan puolelta ei löydy mitään, vaikkakin koko pihan tutkiminen olisi mahdollista.

### 1. Eteishalli

**ERIKOISTA:** Ei ole.

**KUVAUS:** Huone on hämärän peitossa, vain vähän valoa tulvii ovesta. Pohjoisseinällä on jonkin näköisiä seinämaalauksia. Keskellä lattiaa on iso punainen matto, josta erottaa joitain kuvioita. Lattialla on puun palasia. Huoneessa haisee mädän liha.

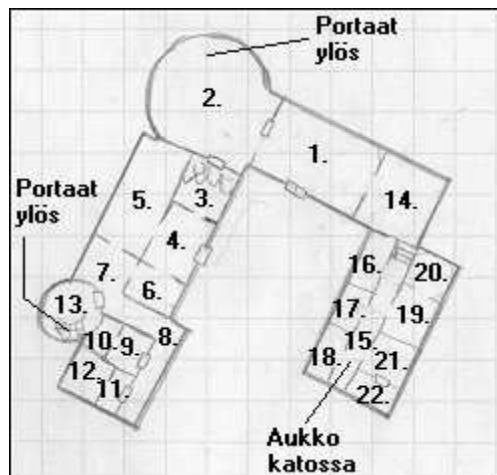
**TARKEMPI TUTKIMUS:** Maalaukset esittävät jotain Lunarilaisia henkilöitä, Ihmistieto paljastaa toisen olevan Sor-Eelin, Paviksen hallitsijan. Matossa on vaakunoita. Jos huoneeseen saadaan kunnolla valoa, nähdään pohjoisnurkassa kasa mädäntyviä kaloja. Puunkappaleet ovat vanhoista pöydistä tai hyllyistä. Idästä näkyy heikkoa valoa. Läntinen ovi on lukossa.

**AARRE:** Ei ole.

### 2. Tornin pohjakerros

**ERIKOISTA:** Ei ole.

**KUVAUS:** Huone on pimennon peitossa. Se on suunnilleen pyöreän muotoinen ja siitä lähtee portaikko ylös. Huoneessa on melko paksu kerros pölyä. Länsiseinällä näkyy joitain huonekaluja.



Yläkerta

**TARKEMPI TUTKIMUS:** Tämä on isomman tornin pohjakerros. Huonekalut ovat pöytä ja kolme tuolia. Pöydällä on puisia lautasia ja kuppeja, joissa on vanhoja ruuantähteitä. Molemmat ovet ovat lukossa.

**AARRE:** Ei ole.

### 3. Tyhjä huone

**ERIKOISTA:** Ei ole.

**KUVAUS:** Pohjoisseinälle on nostettu erilaisia puukappaleita ja vanhoja tuolien ja pöytien kappaleita. Huone näyttää muuten tyhjältä.

**TARKEMPI TUTKIMUS:** Puiden ja romujen seasta paljastuu pronssinen ovi, joka on lukossa. Jos puukasa tutkitaan tarkkaan, yhden pöydän laatikosta löytyy pieni pussi. Kasan tutkiminen aiheuttaa kuitenkin meteliä ja ainakin muutama peikko ilmestyy paikalle ihmettelemään. **AARRE:** Pieni pussi sisältää vanhoja mustuneita rahoja. Joku Lunarilainen voi tunnistaa ne heidän entisiksi rahoikseen, mutta ne ovat arvoltaan enää jollekin keräilijälle noin 35 lunaria.

### 4. Vartiohuone

**ERIKOISTA:** Kaksi suurpeikkoa aina vartiossa.

**KUVAUS:** Tämä huone on pieni, mutta sitä peittävät kaksi isoa suurpeikkoa. Huoneessa on kolme muuta ovi aukkoa.

**TARKEMPI TUTKIMUS:** Huone on luultavimmin vain jokin vartiohuone ja on aivan tyhjä, mutta likainen.

**AARRE:** Ei ole.

### 5. Keittiö

**ERIKOISTA:** Päivällä täällä ei ole ketään, yöllä löytyy kymmenkunta peikkolaista norkoilemassa ja etsimässä ruuantähteitä.

**KUVAUS:** Tämä paikka vaikuttaa keittiöltä. Täällä on iso puinen pöytä ja sen ympärillä pitkät puiset tuolit. Eläinten luita ja nahkoja on pitkin lattiaa. Pohjoisessa on uuni.

**TARKEMPI TUTKIMUS:** Kaikkia luita on kaluttu melko paljon. Pöydällä on kippoja ja kulhoja. Tämä näyttää edelleen olevan käytössä. Onnistunut Etsintä-heitto (20 min) paljastaa aarteen uunista.

### **Peikkojen taktiikat:**

Jos linnan alakerrassa tavataan tunkeilijoita, peikot lähettävät peikkolaiset etulinjoihin. Ne yrittävät ajaa tunkeilijat pois linnasta pihalle. Jos he onnistuvat siinä, ne käyvät taisteluun ja saavat vahvistusta isommista. Samalla tunkeilijat ovat vartiotorissa olevan peikon kolmoisvarsijousen armoilla.

Jos tunkeilijoita tavataan yläkerrassa, heidät yritetään ajaa huoneeseen 23. Tällöin tunkeilijat voivat yrittää pakosalle vielä ylöspäin, mutta täällä odottaa umpikuja. Tunkeilijat voivat yrittää pakoon myös käytävään 33. Peikot päästävät mielellään tunkeilijat tänne. Siellä nimittäin asuvat broot ja peikot toivovat niiden tekevän tunkeilijoista selkoa.

**AARRE:** Aarteeseen kuuluu pussi, jossa on 376 bolgia ja ihmisen katkennut käsi, jonka sormessa on vielä kultainen sormus (arvo 350 lunaria).

### 6. Vaatehuone

**ERIKOISTA:** Ei ole.

**KUVAUS:** Huoneen seinillä on naulakoita ja hyllyjä. Joissain nauloissa riippuu vanhoja vaateriepuja. Huone näyttää olleen vaatehuone.

**TARKEMPI TUTKIMUS:** Vaaterievut ovat selvästi ihmisten, luultavimmin lunarilaisten.

**AARRE:** Ei ole.

### 7. Makuuhuone

**ERIKOISTA:** Keittiön peikkolaiset nukkuvat täällä päivällä.

**KUVAUS:** Tämä huone näyttää peikkojen nukkumahuoneelta. Olkia on levitelty pitkin lattiaa. Erilaisia puisia ja luisia esineitä on joka puolella. Pienempään torniin johtaa ovi ja käytävä lähtee itään.

**TARKEMPI TUTKIMUS:** Olkien seasta ei löydy mitään arvokasta. Tornin ovi on pronssia, mutta se ei ole lukossa. Huone vaikuttaa enemmän ainoastaan peikkolaisten nukkumahuoneelta, oljet on järjestelty peikkolaisten pituuden mukaisesti.

**AARRE:** Ei ole.

#### 8. Käytävä

ERIKOISTA: Käytävän päässä aina yöpeikovartija. Jos on annettu hälytys, peikolla on pöytä suojana ja raskas varsijousi telineessä maassa ja ampuu tunkeilijoita. Jos ei ole hälytystä, vartija seisoo vain käytävän päässä ja huutaa varoituksen ja ryhtyy taisteluun.

KUVAUS: Tämä käytävä on edelleen entisensä mallissaan. Punaisia huiveja ja viirejä on seinällä ja koristamassa koko käytävää. Käytävä kaartuu oikealle ja käytävän päässä on yöpeikko, luultavasti vartiossa. Kaksi ovea johtaa oikealle.

TARKEMPI TUTKIMUS: Käytävästä ei löydy mitään eikä peikollakaan ole mitään. Jalkajousi on tuettu maahaan antaen näin käyttäjälle +10% muutoksen (Pöytä suojaa peikkoa sen ampuessa rinnasta alaspäin, taistellessa vatsasta alaspäin).

AARRE: Ei ole.

#### 9. Parantajan huoneen eteinen

ERIKOISTA: Näissä huoneissa asustaa peikokohtajan parantaja. Jos hälytys on annettu, hän on johtajan kanssa yläkerrassa. Muuten hän on täällä.

KUVAUS: Tämä huone on pimeä ja synkkä. Seinällä on erilaisten eläinten päitä. Lattialla on likainen mytty luultavasti mattona.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

#### 10. Parantajan oma huone

ERIKOISTA: Katso huoneen 9 kohdalta.

KUVAUS: Tämän on jonkin peikon luultavimmin oma makuuhuone. Kaksi patjaa on laitettu päällekkäin. Seinillä on Pimeyden ja Harmonian riimuja. Yhdessä nurkassa on pöytä, jossa on tyhjiä pulloja.

TARKEMPI TUTKIMUS: Onnistunut Etsintä-heitto (5 min) paljastaa patjojen välistä pussillisen bolgeja (255). Pulloissa ei ole mitään. Tämä huone kokonaan reagoi taikuutta paljastaviin loitsuihin. Joka meele vuoro, joka huoneessa vietetään, parantaa yhden kestopisteen kokonaisketoista ja yhdestä osumapainokasta. Myös myrkyt vahinko parantuu. Jos hahmo on kuollut, hän ei enää parane. Peikokohtaja pakenee tänne haavoituksensa. Jos

parantaja kuolee, häviää myös taikuus tästä huoneesta.

AARRE: Pussi, jossa 255 bolgia.

#### 11. Johtajan eteinen

ERIKOISTA: Ovi aina lukossa (VMA 28). Johtaja ei vietä täällä aikaan kuin nukkessaan.

KUVAUS: Tämä huone on hienosti koristeltu, ei ollenkaan peikkojen tapaan. Seinillä on pieniä tauluja ja jokin iso viiri. Lattialla on puhdas matto, se on harmaa. Seinän vieressä on isot kengät, jotka ovat enemmänkin peikkokokkoa.

TARKEMPI TUTKIMUS: Kaikki Ralioksesta tulleet tunnistavat viirin kuninkaallisen armeijan viiriksi. Taulut kuvaavat maisemia. Kengät on puhtaat ja kiiltävät.

AARRE: Ei ole.

#### 12. Johtajan huone

ERIKOISTA: Katso huoneen 11 kohdalta.

KUVAUS: Tässä huoneessa on iso puinen sänky, jossa on peitto ja tyyny. Kaikki ovat melko puhtaita. Seinillä on lisää tauluja. Nurkassa on pöytä, jossa on lukollinen laatikko. Huone on peikkojen tiloihin verrattuna tavattoman siisti.

TARKEMPI TUTKIMUS: Pöytälaatikko on lukossa. Se voidaan avata tiirikoimalla ja hajoittamalla. Sisällä on Aarre. Sängyn alta löytyy ihmisen vaatteita, jotka ovat puhtaita ja näyttävät käyttämättömiltä.

AARRE: Laatikossa on pieni puinen kaulariipus. Se on veistetty ihmisen muotoon. Sitä kiertää pieni riimuja ympäri. Se varastoi 9 taikapistettä, mutta muut kuin peikot eivät voi käyttää siitä enempää kuin yhden pisteen kerrallaan. Laatikon pohjalla on kymmenen kultarahaa (arvo 15 lunaria/kpl), kultapennejä. Niitä käytetään Ralioksessa. Siellä on myös pieni runokirja, se on kirjoitettu Safelsteriksi.

#### 13. Pienen tornin pohjakerros

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tämä tornin pohjakerros on täynnä erilaisia ja kokoisia tynnyreitä. Osa niistä näyttää rikkinäisiltä. Huoneesta johtaa portaat ylös.

TARKEMPI TUTKIMUS: Yhdessä tynnyrisä on vielä hyvälaatuista viini. Tynnyri on puolillaan sitä. Siinä kelluu kauhoja, joilla sitä voi juoda. Kauhat ovat peikkojen käyttämiä.

AARRE: Ei ole.

#### 14. Rajahuone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tämä huone näyttää enemmän uhrauhuoneelta kuin linnan huoneelta. Verta on lattialla ja lattiaan on isketty muuta keppi, jonka päässä on luultavasti peikkojen pääkalloja, nekin aivan veren tuhrimia. Valoa heijastuu eteläiseltä käytävältä.

TARKEMPI TUTKIMUS: Tässä huoneessa peikot ovat käyneet taisteluja. Broot ovat asettaneet peikkojen pääkalloja keppien päähän pelotellakseen ja estääkseen niitä tulemasta tästä pidemmälle. Tämä on rajahuone. Aikaisemmin kaikki kuuluu peikoille ja tästä eteenpäin broille. Huoneesta ei löydy mitään vähänkään arvokasta.

AARRE: Ei ole.

#### 15. Käytävä

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Pienet portaat johtavat alas kapeaan käytävään. Sekä oikealle että vasemmalle avautuu oviaukkoja. Käytävän seinillä on soihtuja (3) palamassa. (Ks. ansa huoneessa 21). Käytävän päässä katosta roikkuu köysi.

TARKEMPI TUTKIMUS: Käytävästä ei löydy mitään. Paikat ovat tosin siistimpiä kuin peikkojen puolella. Köysi johtaa ylös katon läpi seuraavaan kerrokseen.

AARRE: Ei ole.

#### 16. Vierashuone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tässä huoneessa ei ole soihtuja seinillä ja siten se on pimeä. Huoneessa on yksi hyväkuntoinen sänky, tosin petivaatteet on melko likaisia. Nurkassa on pieni pöytä.

TARKEMPI KUVAUS: Sänkyä on luultavasti käytetty, koska petivaatteet ovat sekaisin. Pöydällä ei ole mitään.

AARRE: Ei ole.

#### 17. Frivolin huone

ERIKOISTA: Viettää aikaansa täällä, jollei ole vartioimassa (vartiotaktiikat myöhemmin).

KUVAUS: Pari patjaa on kasattu nukkumalustaksi tämän huoneen nurkkaan. Seinällä on muutama keihäs telineessä.

TARKEMPI TUTKIMUS: Frivol pitää aselineessä muutamaa keihästä varalla. Huoneesta ei löydy mitään erikoista.

AARRE: Ei ole.

#### 18. Gutglutin huone

ERIKOISTA: Ks. huone 17.

KUVAUS: Huoneen nurkkaan on kasattu patjoja nukkumista varten. Seinillä voi erottaa himmeitä seinäpiirustuksia. Niiden päällä lukee sana "Gutglut". Seinällä on pieni hylly ja sen alapuolella pieni pöytä.

TARKEMPI TUTKIMUS: Sana seinällä on täällä asuvan broon nimi. Seinämaalaukset ovat vanhoja ja kuvaavat lunareja. Huoneesta ei löydy mitään erikoista.

AARRE: Ei ole.

#### 19. Odotushuone

ERIKOISTA: Kitin on tässä huoneessa valmiina ampumaan ohi kulkevia pelaajia. Hänellä on pitkä jousi ja ampuu ensimmäistä pelaajaa. Tämän jälkeen hän huutaa varoitushuudon ja pakenee tunneliin.

KUVAUS: Tässä huoneessa on soihtu seinällä. Lattialla on matto ja sen alta pilkottaa luukku alaspäin. Eteläseinällä on pieni tyhjä hylly. Pohjoisessa on oviaukko.

TARKEMPI TUTKIMUS: Maton alla oleva luukku johtaa salakäytävään, jota kautta pääsee ulos linnasta.

AARRE: Ei ole.

#### 20. Kitinin huone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tämä on luultavasti jonkun asuttama huone. Nurkassa on patja ja sen päällä tyyny ja peitto. Seinällä on muutama maalaus, joista ei saa selvää.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.



21. Eteishuone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tässä huoneessa on kolme puista tuolia. Lattialla on myös pieni matto. Etelään johtaa ovi.

TARKEMPI TUTKIMUS: Etelään johtava ovi on lukossa. Huoneesta ei löydy mitään erikoista.

AARRE: Ei ole.

22. Blablun huone

ERIKOISTA: Blablu viettää täällä aikaansa ellei ole vartioimassa. Hän pitää aina oveensa lukossa.

KUVAUS: Tässä huoneessa asustaa myös joku. Seinän vieressä on patja ja sen vieressä pöytä. Lattialla on myös matto.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

23. Tornin keskimmäinen kerros

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Lattialla lojuu kaikenlaisia lautoja ja muutama tynnyri. Huoneesta johtaa portaat ylös ja alas. Eteläseinällä on ovi. Pohjoisessa on ikkuna-aukko. Idässä käytävän päästä loistaa valoa.

TARKEMPI KUVAUS: Tynnyrit ovat tyhjiä. Laudanpätkestä löytyy jotain outoa riimukirjoitusta. Muuten huone on tyhjä. Eteläinen ovi ei ole lukossa.

AARRE: Ei ole.

24. Virkahuone

ERIKOISTA: Yksi yöpeikoista viettää aikaansa ja nukkuu täällä.

KUVAUS: Tämän huoneen keskellä on hajonnut pöytä. Siinä on vielä muutama laatikko ehjänä. Lattialla punamusta matto. Seinillä on joitakin hyllyjä ja kaappi. Länsiseinällä on ovi ja etelässä ovi aukko. Yhdessä kulmauksessa on makuualusta.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ylempi pöydän laatikoista on lukossa. Se sisältää aarteen. Hyllyissä eikä kaapissa ole mitään arvokasta; vain muutama vaatekappale. Kumpikaan ovi ei ole lukossa.

AARRE: Laatikossa on pussillinen pölyisiä, mutta kiiltäviä hopeisia Lunareja, joita Lunarit käyttävät. Laatikossa on myös taikakristal-

li; se varastoi 6 taikapistettä. Huomaa, että laatikon saa auki hajottamalla tai tiirikoimalla ja kummastakin kuuluu ääniä.

25. Ruumishuone

ERIKOISTA: Pronssiseen vankkuripyörään on sidottu henki, joka hyökkää ensimmäisen huoneeseen tulijan kimppuun (henki MHT 15 ÄLY 18).

KUVAUS: Valo tulvii tähän huoneeseen ikkunasta tehden huoneesta aavemaisen. Ikkunan alapuolella on pronssinen vankkuripyörä (ENC 15, arvo 300 L). Etelänurkassa on kaksi arkkua päällekkäin. Huone on pölyn peitossa.

TARKEMPI TUTKIMUS: Arkuissa on kummassakin ihminen. Päällimmäisellä ei ole mitään arvokasta. Alimmaisella on aarre, mutta se joka koskee mätään ruumiiseen, altistuu Vapinataudille. Pyörä on normaali, paitsi että se on pronssia. Jos joku pelaajista onnistuu Kuuntelu-heitossaan, hän kuulee ääniä, jotka tulevat joka puolelta linnaa. Hän voi kuulla matalaa mörinää ja kavioiden kopsetta, jotka tulevat broilta. Huone reagoi taikuuteen.

AARRE: Arkussa makaavalta mieheltä löytyy säily, johon on kaiverrettu Terävyys-3 -loitsu. Pussissa, joka on myös miehellä, on 78 Lunaria.

26. Tyhjä huone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Huone näyttää tyhjältä, mutta melko likaiselta. Jalanjalkia johtaa läntiselle oven kuten myös eteläiselle ja pohjoiselle oviaukoille.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

27. Makuuhuone

ERIKOISTA: Täällä viettää yksi yöpeikko aikaansa.

KUVAUS: Huoneessa on melko hieno sänky, mutta se melkoisen lian ja sotkun peitossa. Eteläseinällä on kolme tuolia, ja neljäs on hajonnut.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

28. Eteinen

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tämä pieni huone on jonkinlainen eteinen. Siinä on muutama vaatenaulakko seinällä. Muutamat kengät on naulakon alapuolella.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

### 29. Tornin eteishuone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tämä pieni huone on aivan pienemmän tornin kyljessä. Torniin johtaa ovi. Pienessä nurkassa on kasa keihäitä. Niissä on kiinni punainen nauha.

TARKEMPI TUTKIMUS: Keihäiden varsiin ja nauhoihin on kaiverrettu tai piirretty kuoleman ja pimeyden riimu. Joku voi yhdistää nämä Zorak Zoraniin. Ovi ei ole lukossa.

AARRE: Ei ole.

### 30. Vartiohuone

ERIKOISTA: Tässä huoneessa on suurpeikko ja yöpeikko vartiossa aina kun johtaja on paikalla. Muutoin ovi on lukossa.

KUVAUS: Huone näyttää tyhjältä ja on hyvin likainen.

TARKEMPI TUTKIMUS: Huoneen ovesa on erittäin taitavasti tehty lukko (-50% tiirikointiin). Tutkimus ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

### 31. Johtajan kammio

ERIKOISTA: Johtaja viettää täällä aikaansa suosikkipeikkolaisensa kanssa. Jos hälytys on annettu, hän on täällä.

KUVAUS: Tämä on erittäin puhdas. Itä-laidassa on valkoiset patjat ja monta isoa ja pehmeältä näyttävää tyynyä. Toisessa laidassa on muutama pehmeä ja puhdas patja. Ikkunan alla on pöytä, jossa on iso hopeinen lautanen, jossa on äyriäisiä ja muita herkuja. Seinillä on piirrettynä maalauksia peikoista. Ikkunan vieressä seinässä on syvennys, jossa on pusseja.

TARKEMPI TUTKIMUS: Hopeisella lautasella (arvo 450 L, ENC 0,8) on ravun lihaa, simpukoita, harvinaisen papukaijan lihaa (se maistuu todella hyvälle ja suuremmissa määrissä erittäin arvokasta, jopa 800 L kilogrammaa kohti), pieniä leipäpalasia ja pienet ottimet. Onnistunut Etsintä-heitto paljastaa patjan

alta aarteen. Pusseja on kolme. Ne sisältävät erilaisia kasveja ja yrttejä. Ensimmäinen pussi sisältää Arkasu-nimistä yrttiä (3 kpl). Se parantaa d10 myrkyistä menetettyjä kestopisteitä. Se pitää ensiksi keittää vedessä. Toisessa pussissa on Thurl-nimistä yrttiä (2 kpl). Se vähentää unen tarpeen kahteen tuntiin seuraavaksi vuorokaudeksi. Kolmas pussi sisältää kaikki yrttien murskaamiseen, jauhamiseen ja tutkimiseen tarvittavat välineet. Niiden arvo on 120 L.

AARRE: Aarteeseen kuuluu 897 bolgia, 89 clackia, 366 lunaria ja kolme rautaista nuolenkärkeä (ENC 0,1). Patjan alla on myös ihmisten kengät ja vaatteita, puhtaita sellaisia.

### 32. Pienemmän tornin keskikerros

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tornista johtaa portaat ylös ja alas. Huone näyttää muuten tyhjältä.

TARKEMPI KUVAUS: Tutkimus ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

### 33. Käytävä

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Käytävä on melko puhdas lukuun ottamatta mutaisia jälkiä lattialla. Jäljet tosin näyttävät jonkun eläimen, ehkä hevosen ja aasin jäljiltä.

TARKEMPI TUTKIMUS: Jäljet ovat broiden. Jälkiä johtaa eri huoneisiin käytävän varrella. Etsintä ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

### 34. Makuuhuone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Huoneessa on sänky, jossa ei ole enää patjoja. Siinä on vain puukehikko. Itäseinällä on kaappi. Lattialla on mutaisia jälkiä.

TARKEMPI TUTKIMUS: Kaapissa ei ole mitään. Jos Etsintä-heitossa saadaan erikois-  
onnistuminen tai jos kaappia siirretään, paljastuu sen takaa reikä, joka johtaa viereiseen huoneeseen. Muuten huoneesta ei löydy mitään.

AARRE: Ei ole.

35. Tyhjä huone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Huone vaikuttaa tyhjältä ja se on paksun pölyn peitossa.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

36. Majabjabin huone

ERIKOISTA: Viettää täällä aikaansa. Majabjab on pelaajien saapuessa huoneeseen piilossa komerossa (hän on kyllä kuullut pelaajien tulon) ja valmiina lyömään kaapin avaajaa.

KUVAUS: Ikkunan alapuolella on sänky, jossa joku näyttää nukkuneen. Oven vieressä on kaappi. Takaseinällä on pieni pöytä.

TARKEMPI TUTKIMUS: Kaapissa on vain muutama punainen viitta. Muuten huone on tyhjä.

AARRE: Ei ole.

37. Kravernin työhuone

ERIKOISTA: Ovi on ruostunut kiinni eikä sitä enää voi saada auki. Kravern on täällä ellei hän ole kuullut peikkojen hälytystä.

KUVAUS: Tämä huone näyttää enemmän työhuoneelta. Seinällä on muutama kirjahylly, jossa näyttää olevan vanhoja ja pölyn peitossa olevia kirjoja. Keskellä on pöytä, jonka edessä on puinen tuoli. Lattialla on punareunainen matto, jonka keskellä on iso kirja.

TARKEMPI TUTKIMUS: Jos kirjahyllyn kaikki kirjat tutkitaan, se vie aikaa yli tunnin. Jos Havaitse-heitto onnistuu, huomataan, että muutamia kirjoja on hiljakkoin luettu. Ne kertovat suurimmalta osalta linnan historiasta. Yksi kirja kertoo kasveista ja se kasvattaa Kasvitieto-kykyä d4 x 10%, ei kuitenkaan yli 75%. Kaikki muut kirjat ovat liian epäselviä luettavaksi tai ne ovat liian hauraita. Yksi kirja kertoo velhokyvyyistä ja sitä voidaan käyttää Intensiteetin ja Kestoajan tutkimisessa, mutta vain velhotaikuutta käyttäjät hyötävät siitä ja sitä on käsiteltävä varovasti.

AARRE: Erikoiset kirjat (ks. yllä).

38. Horjin huone

ERIKOISTA: Horj nukkuu täällä.

KUVAUS: Tämä on hyvin pieni huone. Lattialle on levitetty patja, joten joku varmasti nukkuu täällä.

TARKEMPI TUTKIMUS: Etsintä heitto paljastaa aarteen.

AARRE: Patjan alla on 45 L.

39. Eteinen

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tämä pieni huone vaikuttaa tyhjältä.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

40. Munchonin huone

ERIKOISTA: Munchon viettää täällä aikaansa.

KUVAUS: Ikkunan alla on kaksi patjaa päällekkäin, jota joku nähtävästi käyttää maakuusijanaan. Seinällä on pieni hylly, jossa on muutama purkki.

TARKEMPI TUTKIMUS: Purkkien kyljissä lukee jotain Uudeksi-Peloriaksi. Ne sisältävät papuja. Ne ovat tosin vanhoja ja syöjä saa vatsaväänteitä. Muuten huoneesta ei löydy mitään muuta.

AARRE: Ei ole.

41 ja 42. Behlokin ja Zafaskan huoneet

ERIKOISTA: Kumpikin viettävät huoneissaan aikaansa.

KUVAUS: Huoneet ovat melko samanlaiset. Lattialla on patjat ja seinän vieressä on pienet puiset pöydät.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

43. Välihuone

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Lattiassa on iso reikä ja siitä johtaa köysi alas alakertaan. Köysi on ylhäällä kiinni iskuhaalla. Seinillä on muutamia maalauksia.

TARKEMPI TUTKIMUS: Läntinen ovi on lukossa. Tutkimus ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

44. Kravernin huone

ERIKOISTA: Tämä on Kravernin oma huone.

Hän nukkuu ainoastaan täällä. KUVAUS: Lattialla on muutama patja nukkuma-alustana. Sen vieressä on pieni lipas. Ikkunan vierustalle on maalattu kuoleman riimuja.

**Broiden taktiikat:**

Jos broiden alueelle hyökkää joku, heidän taktiikkansa on hyvin yksikertainen; tapa tunkeilija. Jos tunkeilijoita tavataan, kaikki sen kerroksen broot hyökkäävät niiden kimppuun.

Broilla on myös omat vartiovuoronsa seuraavassa järjestyksessä: Blablu, Majabjab, Munchon, Gutglut, Frivol, Kitin, Horj, Behlok ja Zafaska. Vartija kiertää ympäri kumpaakin kerrosta. Broiden johtajana Kravernin ei tarvitse olla vartioimassa.

TARKEMPI TUTKIMUS: Lipas on lukittu. Avain on Kravernilla. Lipas sisältää kaksi jalokiveä (arvo 67 L ja 120 L). Siellä on myös koru, joka on valmistettu dracoliskon luista. Se antaa kantajalle +1 ULK, mutta se heikentää kaikkien paitsi dracoliskojen taikuutta -5% verran, myös henki- ja riimuloitsuja.  
AARRE: Lipas (ks. yllä).

**45. Salakäytävä**

ERIKOISTA: Jos pelaajat lähtevät tänne pakenevan broon perään, se juoksee ulos tunnelin päästä.

KUVAUS: Tämä pimeä ja kostea tunneli on melko vanha ja saattaa olla heikko. Katosta roikkuu eri puiden juuria.

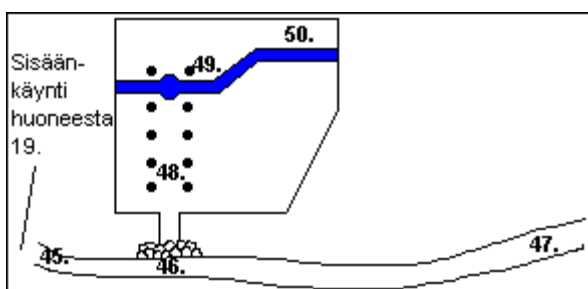
TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.  
AARRE: Ei ole.

**46. Kivitunneli**

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tämä osa tunnelista on tehty kivistä. Sen keskivaiheilla eteläisellä seinällä on jokin vasta muurattu kohta.

TARKEMPI TUTKIMUS: Muurattu seinä voidaan sortaa, jos voitetaan VMA 18 omal-



lansa. Sen takaa paljastuu iso kammio. Etsintä ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

**47. Ulospääsy**

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Pitkän matkan jälkeen tunneli loppuu. Tunnelin päässä katossa on luukku.

TARKEMPI TUTKIMUS: Luukku johtaa ulos. Kohta on läheisessä metsässä pensaikon keskellä.

AARRE: Ei ole.

**48. Vanha sali**

ERIKOISTA: Vanha vampyyri liikkuu ympäriinsä täällä.

KUVAUS: Tämä on suuri pylvässali. Jostain kauempaa kuuluu veden loiske. Välillä voi nähdä jonkun liikkuvan pylväiden takaa, mutta se voi olla pelosta johtuvaa aistiharhaa.

TARKEMPI TUTKIMUS: Liikkeen aiheuttaa vampyyri, joka liikkuu täällä. Broot muurasivat aukon tänne kiinni, koska pelkäsivät sitä ja nyt se on lukittuna täällä. Se voi hyökätä pelaajien kimppuun haluamallasi hetkellä.

AARRE: Ei ole.

**49. Maanalainen vesiura**

ERIKOISTA: Vedessä liikkuu gorp.

KUVAUS: Vesi on luultavasti peräisin jostain maanalaisesta virrasta. Neljän pylvään välissä on pyöreän muotoinen kohta, joka on veden peitossa. Sen keskellä näkyy heikosti pallo, joka hohtaa kuin kulta.

TARKEMPI TUTKIMUS: Jos vettä juodaan, se maistuu happamalta ja on juomakelvotonta. Pallo keskellä on kultaa, mutta sitä ympäröi gorp. Jos joku yrittää ottaa sitä kädellään tai koskettaa sitä miekallaan, aiheutuu siitä heti happovahinkoja. Vesi on muutenkin hapanta, ja jos viettää pidempää kuin minuutin, joka minuutti haarniska ja vedessä olevat ruumiinosat kärsivät pisteen vahinkoa. Jotta pallo saataisiin pois, se pitää kammeta jollain, vaikka aseella. Tällöin ase käyttäjän voima pitää voittoa VMA 20. Aikaa siihen kuluu 3 minuuttia. Jos yritys epäonnistuu, ase katkeaa. Kultapallo painaa 2 ENC ja on arvoltaan 1200 L.

AARRE: Kultapallo (ks. yllä).

### **Peikkojohtajan taikahansikkaat:**

Peikkojohtajan hansikkaat ovat rautaa. Ne antavat käyttäjälle +2 VMA ja +2 R-R, mutta sillä hetkellä, kun ne laitetaan käteen, ne palavat ihoon kiinni eikä niitä saa pois. Vaikutus tehoaa vain ihmisiin. Yhden vuodenajan aikana alkaa käyttäjä hiljalleen muuttumaan peikoksi. Näin kävi hansikkaiden edelliselle omistajalle. Ensiksi ULK alkaa laskea. Jaa vuodenajan päivät hahmon ULK:illa. Näin monessa päivässä pelaaja menettää yhden ULK-pisteen. Kun ULK on yksi, se muuttuu 8. Tämä vastaa ULK:a peikoille, ihmisille 1. Eli hahmosta on tullut peikko samoilla ominaisuuksilla kuin ennestään paitsi ULK on 8 (ihmisten kannalta 1). Muodonmuutokseen on myös olemassa parannuskeino. Peikosta voidaan muuttua taas takaisin ihmiseksi Vagama-yrtin avulla. Se on eräänlaista huumetta, mutta se auttaa. Se voi kuitenkin aiheuttaa riippuvuutta. Yrttiä pitää polttaa ja imeä savuna ja sitä on käytettävä 40 - R-R päivän ajan. Jokaisen annoksen POT on 1. Se on kuitenkin kumulatiivinen. Joka päivä pitää heittää R-R vs. yrtin kumulatiivinen POT (esim. jos hahmo on käyttänyt 15 päivää yrttiä, sen POT on 15. Vastustusheitto epäonnistuu ja hän on nyt riippuvainen ja haluaa lisää. Yrtti on hyvin kallista ja riippuvaisen henkilön on halvempaa siirtyä haziiaan. Vaikka muodonmuutos peikosta takaisin ihmiseksi tapahtuisi, hansikkaat eivät irtoa, mutta ne eivät myöskään menetä taikaominaisuuksiaan. Vieroitusoireet yrtin käytön jättämisestä on samanlaiset kuin haziksella. Yrtti maksaa viikoksi 250 L. (Huom! Koska hansikkaat ovat pysyvästi kädessä, tulee Laadi- ja Silmänkääntö-kykyyn -30% muutos. Samoin nyrkin osuma-% laskee 10%, mutta vahinko lisääntyy +1, koska hansikkaat vastaavat kevyttä nyrkkirautaa.)

#### 50. Aarre

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Vesiuran toisella puolella seinällä on isot ja hienot seinämaalaukset. Nurkassa näkyy arkku, jota ympäröi kuoleman riimut.

TARKEMPI TUTKIMUS: Arkku on vampyyrin. Sen sisällä on aarre.

AARRE: Vampyyrin aarre on arkussa. Se sisältää 198 L, kristalli, jossa Haava-loitsu, joka toimii +30% kyvyllä ja 10 taikapisteen matriisi.

#### 51. Mikhilin huone

ERIKOISTA: Ovi tähän huoneeseen on lukossa. Oven VMA on 20. Jos joku yrittää runtata ovea, hän laukaisee ansan. Katossa on vasaman kokoinen reikä, josta sinkoutuu keskiraskaan jalkajousen vasama runttaajan päähän. Se osuu 85% mahdollisuudella ja tekee 2d4+2 vahinkoa. Se latautuu uudestaan lippaasta, jossa on enää kaksi nuolta.

KUVAUS: Tämä näyttää jonkinlaiselta työhuoneelta. Keskellä on pöytä. Eteläseinällä on aseteline, jossa on kolme miekkaa. Seinissä on syvennyksiä, jossa on säkkejä. Pohjoisseinän vieressä on tikapuut, jotka johtavat katos-  
sa olevalle luukulle. Itäseinällä on hieman pienempi pöytä, jossa on pieni hiomakivi,

muutama vasara ja ämpäri. Keskellä lattiaa on luuranko, jonka yllä on muutama vaateriepu.

TARKEMPI TUTKIMUS: Keskellä olevassa pöydässä ei ole mitään. Syvänteitä on neljä. ensimmäisessä on säkki, jossa on yhteensä 3 ENC edestä tinaa. Toisessa on saman verran pronssia. Kolmannessa on nuoliviini, jossa on 5 nuolta. Niiden terät on tehty sahalaitaiseksi ja ne tekevät yhden pisteen enemmän vahinkoa. Ne sopivat lyhyeseen tai pitkään jouseen. Viimeisessä syvänteessä ei ole mitään. Luuranko on Mikhil. Luurangon kaulassa on riipus, joka lisää Mineraalitietoa +50%. Onnistunut Etsintä-heitto paljastaa oven yläpuolelta salaluukun. Sen takana on keskiraskas jalkajousi, jossa on nuolimatriisi. Se on seinässä tiukasti kiinni eikä sitä voi irroittaa kuin hajottamalla. Jalkajousi toimii ansana.

AARRE: Riipus, nuolet ja metallit.

#### 52. Isomman tornin huippu

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Tornin huipulta on hienon näkyvät. Huipulla ei ole mitään tavaraa.

TARKEMPI TUTKIMUS: Ei paljasta mitään.

AARRE: Ei ole.

### **Kolmoisvarsijousi:**

Tämä on Mikhilin parhaimpia saavutuksia ampuma-aseiden valmistuksessa. Jousi koostuu kolmesta raskaasta varsijousesta, jotka on kiinnitetty isoon puiseen alustaan. Alustaa saa käännettyä melkein joka suuntaan. Keskellä on tähtäin. Se on pieni ympyrä, joka halkaisee kaksi rautalankaa. Kohteen pitää olla ristin kohdalla. Tähtäimen vieressä on pituuden säätö. Ensiksi pitää arvioida kohteen etäisyys. Sitten säädetään vipu oikeaan lukuun ja ammutaan. Vipua kääntää varsijousia oikeaan asentoon siten, että ne osuvat kaikki kohteeseen. Vivun luvut ovat vain kymmenlukuja, kymmenestä sataan. Yli sadan metrin päähän jousi on epätarkka. Tällä hetkellä se on 15 metrissä eli se asetettu pituudelle, joka tornista linnan pihaan. Ampujan tarkkuus aseella on 75% + hyökkäysmuutos. Käyttäjän VMA pitää olla 12 tai yli. Jousta ei saa alas kuin hajoittamalla osiin tai laskemalla alas (ENC 60). Jousen etäisyysäädintä on mahdoton kopioida. Sen vahinko on iokaisella nuolella 2d6+2.

### 53. Pienemmän tornin huippu

ERIKOISTA: Ei ole.

KUVAUS: Portaat johtavat ylös huipulle. Täällä on iso jalkajousi, jossa on isolla alustalla kolme jalkajousta. Muuten ei ole näy mitään erikoista.

TARKMEPI TUTKIMUS: Jalkajousi on selitetty myöhemmin (ks. alla). Mitään muuta erikoista ei löydy.

AARRE: Ei ole

### ***Pelaajien tiedot***

"Mikhilin linnoitus", linnake Sartarin itäosassa, Starlin jyrkänteen lähetyvillä. Rakennettu Lunarilaisten toimesta v. 1610 myrskykaudella. Lunarilaiset valloittivat alueita Sartarista ja rakensivat linnakkeen tukikohdakseen ennen valtausyritykseen lähtöä Pavikseen. Nykyinen omistaja tietävästi keksijä nimeltään Mikhil.

### **MATKALAISTEN KERTOMUKSIA LINNASTA v. 1613**

Linna sijaitsee kukkulan laella tiheiden metsikköjen välissä. Sitä ympäröi muurit, ja pääportti on Lunarilaiseen tapaan. Linna oikeastaan koostuu vain kahdesta tornista, isosta ja pienestä, joiden väliin on rakennettu puusta rakennuksia. Puurakennukset ovat kaksikerroksisia ja tornit yltävät kerrosta ylemmälle. Linnan piha on siisti ja sen keskellä on kaivo. Pääovi on kaksoisovi, joka johtaa toiseen puista rakennuksista; se on isompi ja siihen on yhdistetty kaksi puurakennusta. Sisällä on hienoja maalauksia ja koristelut ovat Lunari-

laista perinnettä; punaisia verhoja ja mattoja joka puolella. Vasemmalla on ovi, joka johtaa isompaan torniin, ja oikealle kävellään huoneen läpi ja laskeudutaan portaita alas ja päästään vierashuoneisiin johtaviin käytäviin. Vierashuoneetkin on koristeltu hienosti ja sängyt ovat pehmeitä. Kaikkea peittää punertava väri. Vietimme linnassa muutaman päivän ja kävimme ruokasalissa; upeita maalauksia ja upeat hopeiset ruokailuvälineet. Kävimme linnassa huoneessa jos toisessa, ja päivien päästä jouduimme lähtemään. Jätimme hyvätit kaikelle sille komeudelle.

Se, mikä pisti silmään linnassa, on ikkunoiden tai ikkuna-aukkojen vähyys. Niitä oli vain toisessa kerroksessa ja vain harvaksen. Linna on luultavasti rakennettu vain siksi, että ylpeät Lunarilaiset pääsisivät näyttämään heidän rikkauksiaan. Se ehkä selittää linnan myöhemmät myyntiyritykset.

## Vastustajat

### Peikkojohtaja

Ase	IH	OS%	Vahinko	Torj%	PP
Raskas nuija	5	70%	d10+d6	45%	10
Peikkomoukari	4	55%	2d8+d6	25%	16
Kilpi	6	15%	d6+d6	70%	12

KP: 18___	Oikea jalka	6/6___
VP: 12___	Vasen jalka	6/6___
TP: 15___	Vatsa	7/6___
	Rinta	7/7___
	Oikea käsi	6/5___
	Vasen käsi	6/5___
	Pää	8/6___

### Yöpeikot

Ase	IH	OS%	Vahinko	Torj%	PP
Raskas nuija	6	50%	d10+d6	45%	10
Peikkomoukari	5	30%	2d8+d6	25%	16
Kilpi	7	15%	d6+d6	30%	12

Yöpeikko 1	Yöpeikko 2	Yöpeikko 3
KP: 15___	KP: 15___	KP: 15___
VP: 9___	VP: 9___	VP: 9___
TP: 12___	TP: 12___	TP: 12___
oj 4/5	oj 4/5	oj 4/5
vj 4/5	vj 4/5	vj 4/5
vatsa 5/5	vatsa 5/5	vatsa 5/5
rinta 5/6	rinta 5/6	rinta 5/6
ok 4/4	ok 4/4	ok 4/4
vk 4/4	vk 4/4	vk 4/4
pää 5/5	pää 5/5	pää 5/5

Yöpeikko 4	Yöpeikko 6	Yöpeikko 6
KP: 15___	KP: 15___	KP: 15___
VP: 9___	VP: 9___	VP: 9___
TP: 12___	TP: 12___	TP: 12___
oj 4/5	oj 4/5	oj 4/5
vj 4/5	vj 4/5	vj 4/5
vatsa 5/5	vatsa 5/5	vatsa 5/5
rinta 5/6	rinta 5/6	rinta 5/6
ok 4/4	ok 4/4	ok 4/4
vk 4/4	vk 4/4	vk 4/4
pää 5/5	pää 5/5	pää 5/5

Yöpeikko 7	Yöpeikko 8	Yöpeikko 9
KP: 15___	KP: 15___	KP: 15___
VP: 9___	VP: 9___	VP: 9___
TP: 12___	TP: 12___	TP: 12___
oj 4/5	oj 4/5	oj 4/5
vj 4/5	vj 4/5	vj 4/5
vatsa 5/5	vatsa 5/5	vatsa 5/5
rinta 5/6	rinta 5/6	rinta 5/6
ok 4/4	ok 4/4	ok 4/4
vk 4/4	vk 4/4	vk 4/4
pää 5/5	pää 5/5	pää 5/5

## Peikkolaiset

Ase	IH	OS%	Vahinko	Torj%	PP
Raskas nuija	7	35%	d10+d4	30%	10
Linko	3/9	40%	d8+1	-	--

Peikkolainen 1	Peikkolainen 2	Peikkolainen 3
KP: 12____	KP: 12____	KP: 12____
VP: 25____	VP: 25____	VP: 25____
TP: 11____	TP: 11____	TP: 11____
oj 4/4	oj 4/4	oj 4/4
vj 4/4	vj 4/4	vj 4/4
vatsa 4/4	vatsa 4/4	vatsa 4/4
rinta 4/5	rinta 4/5	rinta 4/5
ok 4/3	ok 4/3	ok 4/3
vk 4/3	vk 4/3	vk 4/3
pää 4/4	pää 4/4	pää 4/4

Peikkolainen 4	Peikkolainen 5	Peikkolainen 6
KP: 12____	KP: 12____	KP: 12____
VP: 25____	VP: 25____	VP: 25____
TP: 11____	TP: 11____	TP: 11____
oj 4/4	oj 4/4	oj 4/4
vj 4/4	vj 4/4	vj 4/4
vatsa 4/4	vatsa 4/4	vatsa 4/4
rinta 4/5	rinta 4/5	rinta 4/5
ok 4/3	ok 4/3	ok 4/3
vk 4/3	vk 4/3	vk 4/3
pää 4/4	pää 4/4	pää 4/4

Peikkolainen 7	Peikkolainen 8	Peikkolainen 9
KP: 12____	KP: 12____	KP: 12____
VP: 25____	VP: 25____	VP: 25____
TP: 11____	TP: 11____	TP: 11____
oj 4/4	oj 4/4	oj 4/4
vj 4/4	vj 4/4	vj 4/4
vatsa 4/4	vatsa 4/4	vatsa 4/4
rinta 4/5	rinta 4/5	rinta 4/5
ok 4/3	ok 4/3	ok 4/3
vk 4/3	vk 4/3	vk 4/3
pää 4/4	pää 4/4	pää 4/4

## Suurpeikot

Ase	IH	OS%	Vahinko	Torj%	PP
Raskas nuija	7	40	d10+2d6	40%	10

Suurpeikko 1	Suurpeikko 2	Suurpeikko 3
KP: 23____	KP: 23____	KP: 23____
VP: 25____	VP: 25____	VP: 25____
TP: 11____	TP: 11____	TP: 11____
oj 8/8	oj 8/8	oj 8/8
vj 8/8	vj 8/8	vj 8/8
vatsa 8/8	vatsa 8/8	vatsa 8/8
rinta 8/10	rinta 8/10	rinta 8/10
ok 8/6	ok 8/6	ok 8/6
vk 8/6	vk 8/6	vk 8/6
pää 7/8	pää 7/8	pää 7/8



Suurpeikko 4	Suurpeikko 5	Suurpeikko 5
KP: 23____	KP: 23____	KP: 23____
VP: 25____	VP: 25____	VP: 25____
TP: 11____	TP: 11____	TP: 11____
oj 8/8	oj 8/8	oj 8/8
vj 8/8	vj 8/8	vj 8/8
vatsa 8/8	vatsa 8/8	vatsa 8/8
rinta 8/10	rinta 8/10	rinta 8/10
ok 8/6	ok 8/6	ok 8/6
vk 8/6	vk 8/6	vk 8/6
pää 7/8	pää 7/8	pää 7/8

### Broiden johtaja

Ase	IH	OS%	Vahinko	Torj%	PP
Leveä miekka	5	85%	d8+1+d6	80%	10
1-k keihäs	5	60%	d8+1+d6	35%	10
Pääpusku	8	95%	d6+d6	-	-

KP: 14____	Oikea jalka	5/5____
VP: 12____	Vasen jalka	5/5____
TP: 18____	Vatsa	5/5____
	Rinta	5/6____
	Oikea käsi	5/4____
	Vasen käsi	5/4____
	Pää	3/5____

### Broot

Ase	IH	OS%	Vahinko	Torj%	PP
Leveä miekka	6	45%	d8+1+d4	50%	10
1-k keihäs	6	50%	d8+1+d4	30%	10
Pääpusku	9	65%	d6+d4	-	-

Blablu	Majabjab	Munchon
KP: 12____	KP: 12____	KP: 12____
VP: 25____	VP: 25____	VP: 25____
TP: 11____	TP: 11____	TP: 11____
oj 4/4	oj 4/4	oj 4/4
vj 4/4	vj 4/4	vj 4/4
vatsa 4/4	vatsa 4/4	vatsa 4/4
rinta 4/5	rinta 4/5	rinta 4/5
ok 4/3	ok 4/3	ok 4/3
vk 4/3	vk 4/3	vk 4/3
pää 3/4	pää 3/4	pää 3/4

Gutglut	Frivol	Kitin
KP: 12____	KP: 12____	KP: 12____
VP: 25____	VP: 25____	VP: 25____
TP: 11____	TP: 11____	TP: 11____
oj 4/4	oj 4/4	oj 4/4
vj 4/4	vj 4/4	vj 4/4
vatsa 4/4	vatsa 4/4	vatsa 4/4
rinta 4/5	rinta 4/5	rinta 4/5
ok 4/3	ok 4/3	ok 4/3
vk 4/3	vk 4/3	vk 4/3
pää 3/4	pää 3/4	pää 3/4

Horj	Behlok	Zafaska
KP: 12____	KP: 12____	KP: 12____
VP: 25____	VP: 25____	VP: 25____
TP: 11____	TP: 11____	TP: 11____
oj 4/4	oj 4/4	oj 4/4
vj 4/4	vj 4/4	vj 4/4
vatsa 4/4	vatsa 4/4	vatsa 4/4
rinta 4/5	rinta 4/5	rinta 4/5
ok 4/3	ok 4/3	ok 4/3
vk 4/3	vk 4/3	vk 4/3
pää 3/4	pää 3/4	pää ¾

## Vampyyri

VMA 30	Pää 4/8____
R-R 30	O.k 4/6____
KOK 11	V.k 4/6____
ÄLY 12	Rinta 4/10____
MHT --	Vatsa 4/8____
NPP 11	O.j 4/8____
ULK 03	V.j 4/8____

Liike: 4/5/7/9      Väsymys: 60\_\_\_\_  
 Kestopisteet: 21\_\_\_\_      Taikapisteet: 17\_\_\_\_  
 NPP-IH: 3

Ase	IH	Os%/Torj%	Vahinko	Enc/PP
Sapeli	7	89/69	d6+2+2d6	1,5/10
Kk. kilpi	8	44/101	d6+2d6	3/12
Puraisu	8	98/--	2d6+Vp.imu	---
Kosketus	8	78/--	d4+2d6+Tp.imu	---
Lumous	1	autom.	avuton vuoron ajan	---

Riimutaikuus: Paranna Ruumis II, Salama III, Paranna Vamma II, Hulluus I, Pelko I.  
 Lumoukset: Vampyyrin ruumis on Panssarointilumouksen peittämä.  
 Huom! Lisää tietoja vampyyreistä Riimumestarin kirjassa.