

Sartarin kruunun arvoitus

RuneQuest-seikkailu 2-5 pelaajalle.

Sartarin kruunun arvoitus on seikkailu, jossa pelaajat löytävät maasta mystisen kartanpalasen. Palanen johdattelee seikkailijat muiden kartanpalasten luo, ja kokonaisen kartan avulla on mahdollista löytää tarunomainen Sartarin kruunu.

Sisällys:

Aloitus.....	2
Kohtaaminen matkatessa Kyyhkyporttiin (vapaaehtoinen).....	2
Kyyhkyportissa	3
Matka Punanautaan.....	4
Tapahtumat majatalossa.....	4
Toinen suunnitelma.....	5
Ryöstäjien talolla	5
Palkkiot	6
Pelaajien kartta.....	10

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: tero.kaija@gmail.com

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

Copyright © 1998-1999 Tero Kaija

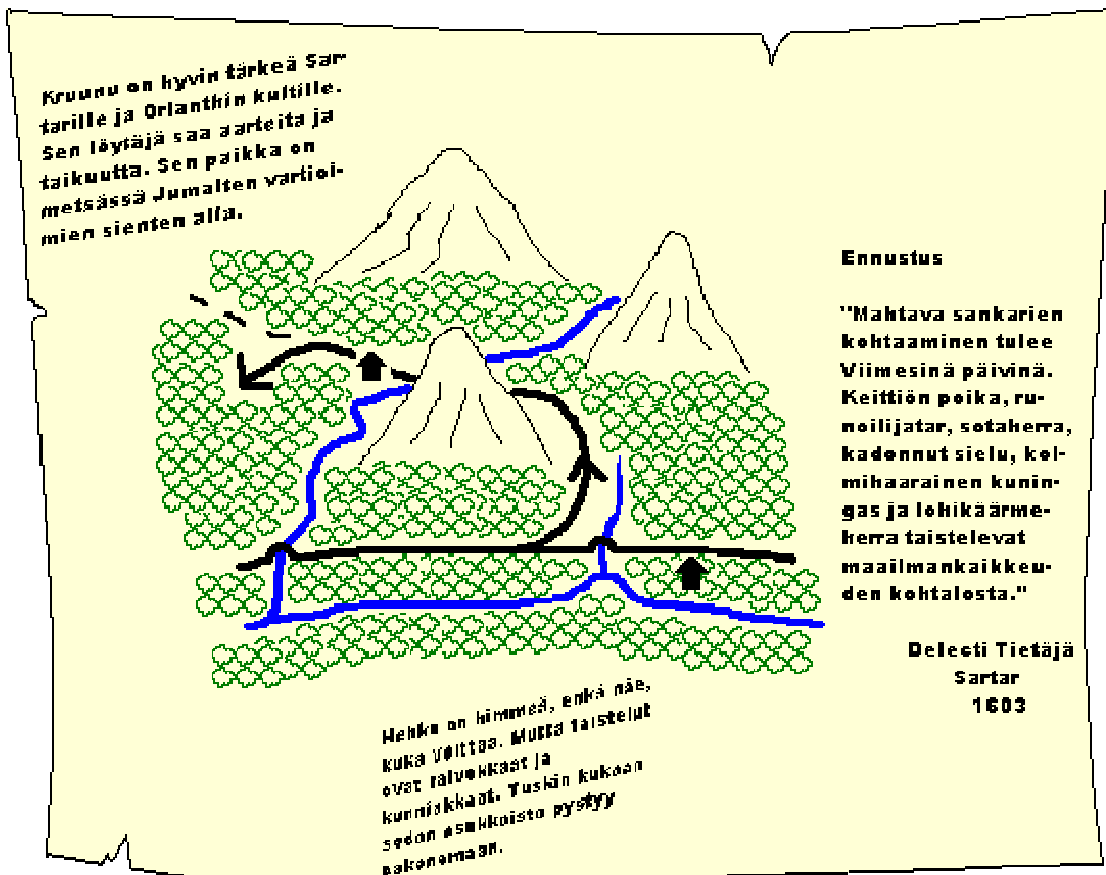
Aloitus

Ohessa on kartta, joka on tarkoitettu pelinjoh-tajan käyttöön. Puolestaan pelaajille tarkoite-tut kartan palaset löytyvät seikkailun lopusta.

Pelaajat löytävät edellisen tehtävänsä jälkeen maahan osittain hautautuneen paperipalasen. Se osoittautuu jonkinlaiseksi kartanpalasen osaksi. Pelaajat eivät luultavasti saa kartan palasesta sen enempää tietoa ja heidän kannat-taisi näyttää sitä jollekin asiantuntijalle. Pala-sen alareunassa on merkinnät ”Delecti tietäjä, Sartar. 1603”. Näistä asiantuntija tai jokin muu tutkija, jolle PH:t palasta näyttävät, eh-dottaa PH:jen menevän Morel Darnan, erään Sartarilaisen tutkijan juttusille. Hän asuu tällä hetkellä Kyyhkyportin kylässä.

Kohtaaminen matkatessa Kyyh-kyporttiin (vapaaehtoinen)

Pelaajien kävellessä kohti kyyhkyporttia he huomaavat ollessaan Taistelujyrkänteen lael-la (tämän kohtauksen voi sijoittaa myös muu-alle, jos pelaajat eivät tule Paviksesta) edessä-päin alhaalla tietä pitkin kulkevan suuren kauppakaravaanin. Sen ympärillä ratsastaa ihmisenmuotoisia olentoja isoilla kuoriaisilta näyttävillä ratsuilla. Tarkempaa katsottuna olennot ovat peikkoja. Jos PH:t jatkavat mat-kaa kohti karavaania, kohtaaminen on rauhal-linen, paitsi jos joukossa on haltioita, jolloin taistelu on varmaa. Peikoilla on tarjolla erilai-sia kauppatavaroita, ja mukaan mahtuu myös ainutlaatuisia taikaesineitä (PJ:n päätös). Ka-ravaani on suunnilleen samaa kokoa kuin Peikkomaat-kirjassa on esitetty, paitsi että yöpeikkovartijoita on enemmän ja peikkolais-paimenia ei ollenkaan kuten myös koko peik-kolaislaumaakaan. PH:jen kohtaamisen jäl-keen peikot jatkavat matkaa. Jos heidän kimpuunsa hyökätään, he taistelevat kaikki



saadakse hyökkääjät ja niiden seuralaiset tapettua.

Kyyhkyportissa

Pelaajat saapuvat Kyyhkyporttiin iltapäivällä. Pienen tiedustelun jälkeen Morel Darnan majaan löytyy. Kuitenkaan Morel ei ole paikalla ja jälleen tiedustelun jälkeen selviää, että hän tulee vasta seuraavana päivänä. Joten pelaajien pitää viettää yö Kyyhkyportissa. Seuraavana aamuna pelaajat löytävät Morelin talostaan. Hän toivottaa vieraat tervetulleiksi ja kysyy heidän asiaansa. PH:jen näytettyä kartanpalasta, Morel tunnistaa sen heti ja alkaa selailulla kirjojansa samalla puhuen: "Voisiko se olla... Ei mitenkään... Katsotaanpa... Aha. Tässä. Kyllä se on, näin se on. Olette löytäneet osan muinaisesta kartasta. Tämän kartan kokonaisuena pitäisi näyttää Sartarin kruunun paikan. Sen kylkeen on kaiverrettuna joitakin vanhoja Orlanthisia riimuja, jotka koskevat Sartaria. Ne saattaisivat selvittää lisää Orlanthin myyttiä. Hetkinen... Sen pitäisi olla täällä..." Morel siirtyy penkomaan laatikoitaan. "Täällä. Tässä on toinen palanen samaisesta kartasta. Minun omistamassani kartanpalasessa vihjataan jotain kruunun olinpaikasta. Sen pitäisi olla metsässä sienten alla.

Siinä teidän omistamassanne palasessa on mainittu Paviksen tie. Minulla on tuolla kartta, josta voisi yrittää paikallistaa kohtaa, jota kartta kuvaa." Morel ojentaa pelaajille kartan (ks. Kampanja-kartta) ja sanoo: "Minulla on kyllä niin huono näkö, että en saa kartasta selvää. Yrittäkääpäs te löytää kartan kohta." Samaan aikaan kun pelaajat tutkivat karttaa, Morel tutkii laatikoitaan ja löytää vanhan päiväkirjan. "Nyt tiedän mistä saatatte saada kolmannen palasen. Minun entinen ystäväni muinoin löysi vanhan kartanpalasen, paljon ennen sitä kun minä löysin omani. Hän muistaakseni kuitenkin säilytti palasen muistona. Ehkä hän saattaisi luovuttaa sen teille tai ainakin tietäisi missä palanen voisi olla. Mutta jos epäilykseni sattuvat oikein, hän ei sitä luovuta ilman rahaa. Hän on todella ahne. Jos hänen, minun ja teidän kartanpalanen sopivat yhteen, luulen että meillä on jotain suurta käsissämme. Uskon, että Orlanthin kultti tulee tarjoamaan suuren palkkion kruunun palauttamisesta. Vaikka kaikki muut paitsi Orlanthislaiset pitävätkin kruunua taruna, sen täytyy olla totta. Niin, ystäväni asustaa Punanautakylän pohjoispuolella joen rannalla. Hänen nimensä on Shoran. Löydätte hänet varmasti, ja tarkan tien saatte kaupungista. Saatte tämän kartan mukaanne, jos se jotain auttaa, mutta se pitää palauttaa."

Peikkolaisten johtaja

Liike	3	Kestopisteet	13	Väsymys	25-12=13
Taikapisteet	11		NPP-ih.	3	
Oikea jalka	01-04	01-03	6/4		
Vasen jalka	05-08	04-06	6/4		
Vatsa	09-11	07-10	6/4		
Rinta	12	11-15	6/5		
Oikea käsi	13-15	16-17	6/3		
Vasen käsi	16-18	18-19	6/3		
Pää	19-20	20	2/4		
Lyhyt keihäs	6	55/30%	d8+1+d4+POT	6	10
Pieni kilpi	7	15/60%	d4+d4		8
Linko	3/9	60/-%	d8+d2		-

Väistö: 45%

Henkitaikuus (47%): Haava, Suoja-2, Terävyys-2, Salamanuoli.

Aarre: 2d10 bolgia, d20 lunaria, 3 annosta terämyrkkyä (POT 6).

Haarniska: Bezaittu ja pehmeä nahka, päässä kovanahka.

Peikkolaiset

Lyhyt keihäs	6	30/30%	d8+1	10
Kilpi	7	15/35%	d4	8
Linko	3/9	49/-%	d8	-

Väistö: 32%

Henkitaikuus (25%): Parannus-2

Aarre: 2d10 bolgia.

Haarniska: Cuirboulli.

Peikkolainen 1

KP: 11___ Vj 4/4___
 VP: 12___ Oj 4/4___
 TP: 7___ Va 4/4___
 Keih: 10___ Ri 4/5___
 Kilpi: 8___ Ok 4/3___
 Vk 4/3___
 P 4/4___

Peikkolainen 2

KP: 11___ Vj 4/4___
 VP: 12___ Oj 4/4___
 TP: 7___ Va 4/4___
 Keih: 10___ Ri 4/5___
 Kilpi: 8___ Ok 4/3___
 Vk 4/3___
 P 4/4___

Peikkolainen 3

KP: 11___ Vj 4/4___
 VP: 12___ Oj 4/4___
 TP: 7___ Va 4/4___
 Keih: 10___ Ri 4/5___
 Kilpi: 8___ Ok 4/3___
 Vk 4/3___
 P 4/4___

Peikkolainen 4

KP: 11___ Vj 4/4___
 VP: 12___ Oj 4/4___
 TP: 7___ Va 4/4___
 Keih: 10___ Ri 4/5___
 Kilpi: 8___ Ok 4/3___
 Vk 4/3___
 P 4/4___

Peikkolainen 5

KP: 11___ Vj 4/4___
 VP: 12___ Oj 4/4___
 TP: 7___ Va 4/4___
 Keih: 10___ Ri 4/5___
 Kilpi: 8___ Ok 4/3___
 Vk 4/3___
 P 4/4___

Peikkolainen 6

KP: 11___ Vj 4/4___
 VP: 12___ Oj 4/4___
 TP: 7___ Va 4/4___
 Keih: 10___ Ri 4/5___
 Kilpi: 8___ Ok 4/3___
 Vk 4/3___
 P 4/4___

Matka Punanautaan

Pelaajien marssiessa Kuninkaan tietä kohti Punanautaa, alkaa satamaan. Tämä pieni sade voimistuu. Jos pelaajat jatkavat matkaa, he törmäävät hieman ennen Vaarakahlaamon jokea peikkolaisiin. Niitä on kuusi ja ne ovat luultavasti ryöstäneet ja tappaneet ohikulkijat; maassa makaa kuollut pariskunta, joita osa peikkolaisista tutkii, hajonneet 2-pyöräkärret ja kuollut vetojuhta, jota loput peikkolaisista syövät. Sateen takia on hieman hämärää (peikkolaisille ei tule taisteluun miinuksia) ja peikkolaiset ja ruumiit huomaa vasta 50 metrin päästä. Tien vieressä on harvaa metsää. Jos peikkolaisten kimppuun hyökätään lähi-taisteluun tai niitä ammutaan, kaksi peikkolaisista lähtee karkuun. Yksi peikkolaisista on selvästi muita isompi ja näyttää komentelevan toisia. Jos tämä kuolee, peikkolaiset yrittävät karkuun. Ihmisillä tai kärreissä ei ole mitään.

Pelaajien selvittyä Punanautaan sadekin hellittää. Kyläläisiltä saa tarkan tiedon Shoran majapaikasta. Pelaajien saavuttua Shoranin

talon luo, he näkevät pihalla miehen hakkaavan puita. Mies on Shoran. Hän vaatii palasesta 250 lunaria tai vastaava määrä tavaroita. Jos pelaajat ovat tylyjä häntä kohtaan, osaa myös hänkin olla hankala. Shoran on melko riidanhaluinen. Jos PH:t tappavat Shoranin, kartanpala löytyy talosta pienin tutkimuksen jälkeen. Mitään muuta arvokasta paitsi rahaa (136 L pienessä pussissa) talosta ei löydy. Jos pelaajat tappoivat Shoranin, hänet löydetään melkein heti kuolleen PH:jen poistuttua. Pelaajien poistuessa talolta alkaa sataa kovaa ja ukkosmyrsky pauhua. Pelaajat luultavasti hakevat suojaa Punanaudan ainoasta majatalosta.

Tapahtumat majatalossa

Pelaajien syödessä tai juodessa illalla majatalossa, sisään astuu kaksi miestä. Vähän aikaa baarimikon kanssa juteltuaan, he saapuvat pelaajien pöydän eteen kysyen: "Onkos tässä vapaata?" Sen jälkeen he istuutuvat pöytään ja kysyvät: "Olette näköjään uusia täällä. Olet-

teko muuttaneet tänne vai oletteko vain etsimässä onneanne?" Vastauksesta riippuen toinen miehistä vinkkaa baarimikolle ja sanoo: "Tuohan pojille tuoppi olutta. Minä maksan." "Täälläpäin ei paljoa ketään ulkopuolisia vieraille." Toinen miehistä menee baarimikon luo ja hakee oluet. Samalla hän laittaa pelaajien oluihin hyvin vahvaa nukutusainetta. Sen jälkeen hän tuo ne pöytään. Toinen mies sanoo: "Minulla olisi teille tehtävä. Maksaisin teille hyvin vaikka tuskinpa te mitään palkkiota varmaan haluatte" nauraen samalla. "Mutta tämä paikka ei ole hyvä paikka keskustella, se tehtävä on melko salainen. Juodaan tuopit ensin tyhjiksi ja siirrytään sitten muualle hierontaan raha-asioita." Miehet juovat nopeasti tuopit tyhjiksi. Jos pelaajat juovat tuoppinsa tyhjiksi, heille alkaa tulla heikko olo (jos eivät siirry kohtaan Toinen suunnitelma). He saattavat luulla sen johtuvan oluesta, mutta itse asiassa nukutusaine alkaa vaikuttaa nopeasti. Pelaajat vaipuvat uneen minuutissa. He kaatuvat tokkuraisena maahan, mutta kuulevat miehen vielä sanovan toiselle: "Kivutonta, mutta tehokasta. Nyt se kartta pitää saada. Viedään nämä tyypit johonkin huoneeseen." Tämän jälkeen pelaajat vaipuvat uneen.

* Tämän jälkeen miehet sanovat isännälle varaavansa pelaajille huoneen, ja sanovat kaljan vaikuttavan kavereihinsa melko nopeasti. He maksavat huoneen pelaajien rahoilla (jos PH:lla ei ole, he maksavat omillaan) ja sanovat, että PH:t halusivat varata huoneen vielä kahdeksi viikoksi. Rahat he sanoivat antavansa seuraavana päivänä. Miehet vievät pelaajat huoneeseen ja riisuvat he haarniskoista ja ottavat kaikki tavarat (jotain arvotonta, kuten kaulakorut ja sormukset saattavat jäädä) ja poistuvat ulos ikkunan kautta (majatalo on yksikerroksinen).

Toinen suunnitelma

Jos pelaajat eivät juo oluitansa, miehet sanovat: "No, lähdetään sitten. Mennään johonkin majatalon huoneeseen." Kun he astuvat huoneeseen sisälle toinen miehistä alkaa puhumaan: "No niin, siitä tehtävästä." Samaan aikaan miehet kaivavat salaa taskuistaan pie-

net puhallusputket (niissä on valmiina piikit, joissa on nopeasti tehoavaa nukutusainetta). "Tehtävä olisi..." Miehet ottavat esille puhallusputkensa ja ampuvat pelaajia. Jokaiseen pelaajaan osuu yksi ja nukutusaine alkaa vaikuttaa miltei heti. Pelaajat eivät pysty tekemään vastarintaa. Pelaajat nukahtavat. Tämän jälkeen siirry kohtaan (*) (ks. edellä). Pelaajat heräävät aamulla ilman mitään varusteita (vaatteet on kuitenkin jätetty) ja kylmissään (ikkuna on jätetty auki). Jos pelaajat menevät baarin puolelle, isäntä onkin jo valmiina hioimaan kauppoja: "Huomenta. Käydäänkö heti raha-asioiden kimppuun. Se teidän varauksenne..." Se on nyt pelaajien päätettävissä, mitä he aikovat tehdä. He voivat yrittää jäljittää miehiä ikkunan ulkopuolelta (-50% jäljitykseen) tai kysyä isännältä neuvoa. Isäntä osaa sanoa miehistä seuraavan: "Ne miehet, joiden kanssa eilen olitte, eivät aivan rehellisimmistä päästä ole. He ovat oikeastaan huijareita, mutta heitä ei ole voitu pidättää mistään. Minä en heidän kavereikseen menisi mistään hinnasta." Isännältä saa myös tiedon, missä miehet asuvat. Hän neuvoa paikan ilmielin. Pelaajat saattavat myös keksiä muitakin miehiä jäljityskeinoja, mutta seuraavassa on oletettu, että pelaajat vierailevat miehien talolla.

Ryöstäjien talolla

Jäljet ikkunan ulkopuolella johtavat miehien talolle ja talon paikan saa siis myös isännältä. Sade ulkona on loppunut. Talo on yksikerroksinen ja samalainen kuin muutkin talot lähellä. Jos oveen koputetaan, kukaan ei kuitenkaan tule avaamaan. Talossa ei ole ketään kotona. Taloon voidaan tiirikoida sisään tai ikkunaluukut voidaan hajottaa voimalla (pelaajilla ei luultavasti vielä tässä vaiheessa ole mitään aseita). Talossa on kolme huonetta ja keittiö. Yhden huoneen ovi on lukossa eikä siinä huoneessa ole ikkunaa. Ovi voidaan runttaa sisään (oven VMA 17). Huoneessa on kaksi sänkyä, pöytä, jonka ympärillä kolme tuolia ja hylly, jossa ei ole mitään arvokasta. Pöydällä on jonkinlainen kartta. Siinä on pelaajien kolme kartan palasta ja yksi ylimääräinen.

Pöydällä on siis pelaajien etsimä kartta kokonaisuudessaan. Sängyllä on pelaajien haarniskat, aseet ja muut tavarat, paitsi taikaesineet, rahat ja muut arvokkaammat esineet. Tutkimalla huoneen onnistuneella Etsintä-heitolla löytää sängyn patjojen välistä pussin, jossa on 540 lunaria. Huoneesta sängyn alta löytyy hiirenkolo, jossa on myös rahaa 230 lunaria ja erilaisia jauheita ja lehtiä, joista voidaan tehdä myrkkyjä ja nukutusaineita. Muualla ei ole mitään muuta arvokasta, vain tavallisia kodin tarvikkeita.

Kartasta näkee vihdoinkin, missä paikassa kruunun pitäisi olla. Paikka on tosin melko summittainen. Metsän nimi on Liskometsä. Pelaajien pitäisi suunnata tänne, heillä ei saata olla aavistustakaan, missä ryöstäjät saattaisivat olla. Ryöstäjien suunta on itään tietä pitkin kohti Jarolanin linnaa. Sieltä he suuntaavat kohti Sudenturmaa ja sieltä Tolkanin viimeiseen linnakkeeseen. Ryöstäjillä on jonkinlainen etumatka; he ovat jo ehtineet Sudenturmaan. Pelaajat eivät saata edes tietää, että ryöstäjät tavoittelevat kruunua, mutta jos he päättävät niin, he saattavat yrittää päästä Liskometsään aikaisemmin tai ottaa ryöstäjät kiinni. He saattavat suunnata Punanaudasta suoraan Liskometsään, mutta matka hidastuu jokien kahlaamon etsimisessä. Nopealla etenemisellä pelaajat pääsevät Kiviporttiin samaan aikaan kun ryöstäjät ovat Tolkanin linnakkeessa. Tässä ryöstäjillä on kuitenkin kolmen tunnin etumatka. Ryöstäjät jatkavat suoraan Liskometsään. Viiden kilometrin päässä Storlockista haarautuu polku Liskometsään ja ryöstäjät kääntyvät sinne. Tämän voi havaita jäljityksellä. Matkalla ryöstäjien perässä tai jossain muualla Liskometsässä pelaajat törmäävät liskolaisiin. Niitä on kuusi.

Koska ryöstäjillä on kolmen tunnin etumatka pelaajiin nähden, he etsivät ja tekevät työtä etsiäkseen ja löytääkseen kruunun ja he löytävätkin sen. Tosin kruunu on ruostunut pahasti ja on enää viidenneksen arvoinen alkuperäisestä. Nyt siitä saa joltain keräilijältä noin 1200 lunaria. Orlanthin kultti tarjoaa kruunusta 1800 lunaria. Kruunun mukana kuopassa on myös kultainen lyhytmiekka, joka on lu-

mottu. Se myös painaa puolet vähemmän. Tämä ei kuulu pelaajien tarkoituksena löytämään aarteeseen ja voivat pitää sen itsellään. Sen arvo on 850, Orlanthin kultille 600 lunaria. Ryöstäjät löydettyään kruunun lähtevät matkaamaan takaisin päin. Tällöin he kohtaavat pelaajat. Yksi ryöstäjästä (Heitä on yhteensä neljä. Kaksi niistä on majatalossa pelaajat nukuttaneet, yksi niistä on henkilö, jolta he saivat kartanpalasen. Yksi on heille tuntematon) lähtee pakoon kruunu ja miekka mukanaan ja kolme heistä jää estelemään pelaajia.

Palkkiot

Jos ryöstäjät saadaan vangittua, heistä jokaisesta tarjotaan 200 lunarin palkkio. Jos he palauttavat kruunun Orlanthille (se saattaa onnistua ongelmitta, jos he antavat kruunun Morelille ja hän vie sen Orlanthin kultille), he saavat siitä 1800 lunaria palkkiota ja yhden pisteen Orlanthin tarjoamaa henkitaikuutta. He myös saattavat palauttaa miekan ja saavat 600 lunaria.

Liskolainen

Kolmipiikki 8 60% 2d3 50% 10
 Verkko 7 55% takertuu 70% 6
 Verkko, heit. 3 50% sotkeutuu - 6

Huom. Verkon käytöstä Omenakuja-seikkailussa.
 Henkitaikuus (60%): Parannus tai Terävyys tai Salamanuoli
 Väistö: 50%

Liskolainen 1

KP: 12___
 VP: 22___
 TP: 11___
 kolmipiikki: 10___
 Verkko: 6___

häntä 01-02 01-02 0/3___
 oikea jalka 03-05 03-04 0/4___
 vasen jalka 06-08 05-06 0/4___
 vatsa 09-11 07-10 2/4___
 rinta 12 11-15 2/5___
 oikea käsi 13-15 16-17 0/3___
 vasen käsi 16-18 18-19 0/3___
 pää 19-20 20 3/4___

Liskolainen 2

KP: 12___
 VP: 22___
 TP: 11___
 kolmipiikki: 10___
 verkko: 6___

01-02 01-02 0/3___
 03-05 03-04 0/4___
 06-08 05-06 0/4___
 09-11 07-10 2/4___
 12 11-15 2/5___
 13-15 16-17 0/3___
 16-18 18-19 0/3___
 19-20 20 3/4___

Liskolainen 3

KP: 12___
 VP: 22___
 TP: 11___
 kolmipiikki: 10___
 Verkko: 6___

häntä 01-02 01-02 0/3___
 oikea jalka 03-05 03-04 0/4___
 vasen jalka 06-08 05-06 0/4___
 vatsa 09-11 07-10 2/4___
 rinta 12 11-15 2/5___
 oikea käsi 13-15 16-17 0/3___
 vasen käsi 16-18 18-19 0/3___
 pää 19-20 20 3/4___

Liskolainen 4

KP: 12___
 VP: 22___
 TP: 11___
 kolmipiikki: 10___
 verkko: 6___

01-02 01-02 0/3___
 03-05 03-04 0/4___
 06-08 05-06 0/4___
 09-11 07-10 2/4___
 12 11-15 2/5___
 13-15 16-17 0/3___
 16-18 18-19 0/3___
 19-20 20 3/4___

Liskolainen 5

KP: 12___
 VP: 22___
 TP: 11___
 kolmipiikki: 10___
 Verkko: 6___

häntä 01-02 01-02 0/3___
 oikea jalka 03-05 03-04 0/4___
 vasen jalka 06-08 05-06 0/4___
 vatsa 09-11 07-10 2/4___
 rinta 12 11-15 2/5___
 oikea käsi 13-15 16-17 0/3___
 vasen käsi 16-18 18-19 0/3___
 pää 19-20 20 3/4___

Liskolainen 6

KP: 12___
 VP: 22___
 TP: 11___
 kolmipiikki: 10___
 verkko: 6___

01-02 01-02 0/3___
 03-05 03-04 0/4___
 06-08 05-06 0/4___
 09-11 07-10 2/4___
 12 11-15 2/5___
 13-15 16-17 0/3___
 16-18 18-19 0/3___
 19-20 20 3/4___

Ryöstäjät

Bingood

VMA	13	Liike:	(3)
R-R	15	Kestopisteet:	13_____
KOK	12	Väsymyspisteet:	25-19=6_____
ÄLY	13	Taikapisteet:	12_____
MHT	12	NPP-iskuhetki:	4
NPP	9		
ULK	10		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	6/5_____
Vasen jalka	05-08	04-06	6/5_____
Vatsa	09-11	07-10	6/5_____
Rinta	12	11-15	6/6_____
Oikea käsi	13-15	16-17	6/4_____
Vasen käsi	16-18	18-19	6/4_____
Pää	19-20	20	0/5_____

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torjunta%	Pisteet
Leveä miekka	8	69%	D8+1+D4	81%	10_____
Tikari	9	54%	D4+2+D4	28%	6_____
Tikari, heitetty	4	98%	D4+1+d2	-	-

VÄISTÖ: 43%

HENKITAIKUUS (60%): Parannus-3, Terävyys-2, Salamanuoli. (Matriisissa) Havaitse kulta, Voimakkuus.

RIIMUTAIKUUS (81%): Paranna ruumis.

HAARNISKA: Besaittu, jossa toppaukset.

ESINEET: 120 lunaria, 15 clackia. Kristalli, jos matriisit loitsuille Havaitse kulta ja Voimakkuus.

Bulster

VMA	17 (19)	Liike:	(3)
R-R	12	Kestopisteet:	13_____
KOK	14	Väsymyspisteet:	31-13=18_____
ÄLY	12	Taikapisteet:	8_____
MHT	8	+matriisissa	10_____
NPP	16	NPP-iskuhetki:	2
ULK	6		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	4/5_____
Vasen jalka	05-08	04-06	4/5_____
Vatsa	09-11	07-10	6/5_____
Rinta	12	11-15	6/6_____
Oikea käsi	13-15	16-17	4/4_____
Vasen käsi	16-18	18-19	4/4_____
Pää	19-20	20	3/5_____

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torjunta%	Pisteet
Pitkä keihäs	5	51%	D10+1+D6	113%	10_____
Keskiraskas vj.	2	93%	2D4+2	34%	7_____
Heittokeihäs	2/7	67%	D8+D3	24%	10_____

VÄISTÖ: 34%

HENKITAIKUUS (40%): Paranus-5, Salamanuoli.

HAARNISKA: Cuirboulle raajat ja pää, rinta silmukka, kaikkialla nahkatoppaukset.

Bek

VMA	14	Liike:	(3)
R-R	7	Kestopisteet:	9_____
KOK	11	Väsymyspisteet:	21-8=13_____
ÄLY	16	Taikapisteet:	16_____
MHT	16	NPP-iskuhetki:	3
NPP	12		
ULK	13		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	2/3_____
Vasen jalka	05-08	04-06	2/3_____
Vatsa	09-11	07-10	2/3_____
Rinta	12	11-15	2/4_____
Oikea käsi	13-15	16-17	2/3_____
Vasen käsi	15-18	18-19	2/3_____
Pää	19-20	20	2/3_____

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torjunta%	Pisteet
Taistelukirves	7	90%	D8+2+D4	43%	8_____
Sai	7	23%	D6+D4	60%	10_____
Linko	3	45%	D8	-	-

VÄISTÖ: 72%

HENKITAIKUUS (90%): Suoja-6, Haava, Vastataikuus-3.

HAARNISKA: Kova nahkahaarniska kaikkialla.

Pramble

VMA	15	Liike:	(3)
R-R	18	Kestopisteet:	17_____
KOK	15	Väsymyspisteet:	33-20=13_____
ÄLY	12	Taikapisteet:	11_____
MHT	11	NPP-iskuhetki:	3_____
NPP	10		
ULK	10		

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	3/6_____
Vasen jalka	05-08	04-06	3/6_____
Vatsa	09-11	07-10	3/6_____
Rinta	12	11-15	3/7_____
Oikea käsi	13-15	16-17	3/5_____
Vasen käsi	16-18	18-19	3/5_____
Pää	19-20	20	6/6_____

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torjunta%	Pisteet
Säilä	7	46%	D6+1+D4	52%	10_____
Linko	3	109%	D8	-	-
Puhallusputki	3	101%	D3+ POT 10	-	-

VÄISTÖ: 43%

HENKITAIKUUS (55%): Parannus, Salamanuoli, Tulinuoli, Henkikilpi.

HAARNISKA: Cuirboulli kaikkialla, päässä suomu.

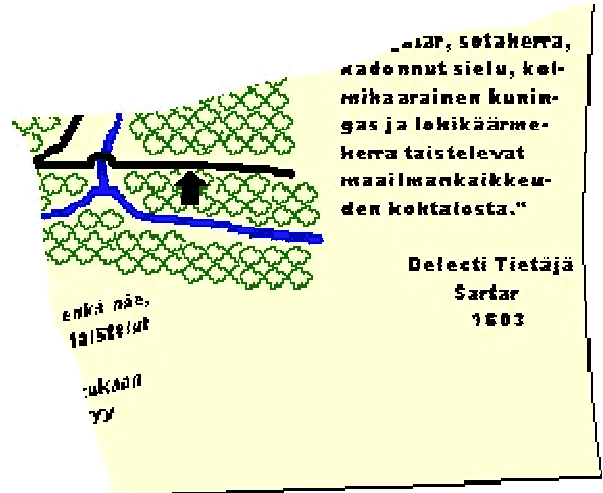
ESINEET: Terämyrkkyä (POT 10) yksi annos puhallusputkessa. Viisi eriväristä kiveä, ei taikaominaisuuksia. Kantaa mukanaan kruunua ja kultaista lyhytmiekkää (ks. edellä).

HUOM! Puhallusputkella ammuttaessa lähempää kuin metri, haarniskat suojaavat kolmanneksella. Muuten ne suojaavat puolella.

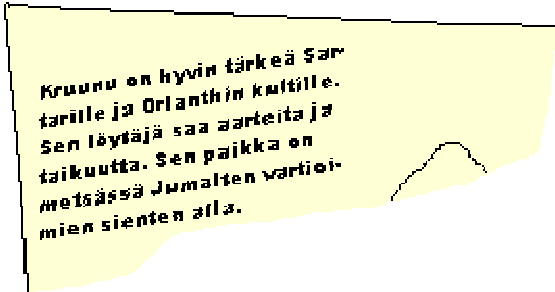
Pelaajien kartta



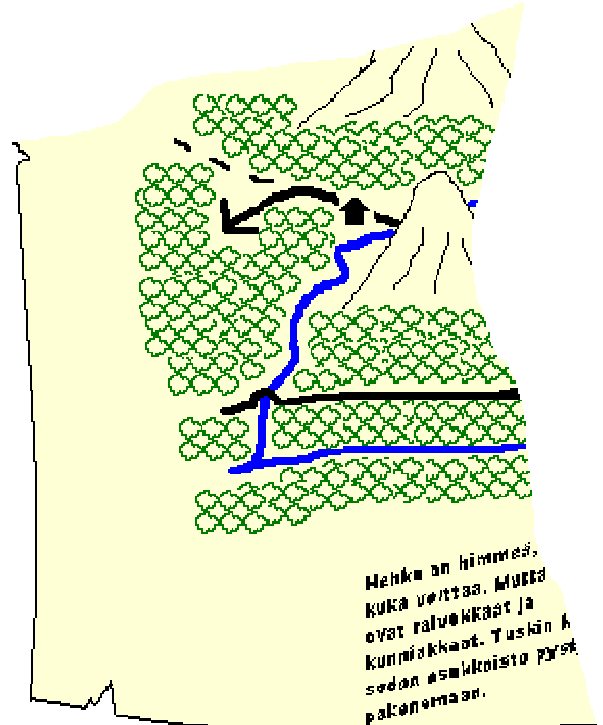
1. kartanpalanen



2. kartanpalanen



3. kartanpalanen



4. kartanpalanen