

TYR-FIRA

© 1999 Pekka Kemppainen
e-mail: pekemp@hotmail.com

Alkuvarustelut

Tämä peli on tarkoitettu pelattavaksi Keski-Maassa RuneQuestin säännöillä mutta pienellä vaivalla sen saa sopivaksi vaikkapa Gloranthan maailmaan. Sopiva pelaajamäärä on 2-5. Rahajärjestelmästä sen verran että 1 lunari = 10 pronssirahaa = 1 hopearaha = 0,1 kultarahaa. Suositeltavaa olisi käyttää päiväkirjaa pelin aikana.

Tausta

Neljännän ajan alussa kun paha karkotettiin Keski-Maasta toistaiseksi, karkotettiin Mordorista kaikki Sauronin palvelijat pois, Barad-Dur haudattiin, Minas Morgulille ja Morannonille annettiin uudet ja kauniit nimet ja sinne muutti ihmisiä. Moriasta karkotettiin örkit ja sinne asettui kääpiöitä, valtaosa haltioista muutti kuolemattomille maille ja Gundabad kukistettiin. Vuonna 76 neljättä aikaa hyökkäsivät jäljelle jääneet örkit ja peikot Morian kääpiöitä vastaan ja ottivat sekä Morian, että Gundabadin herruuden takaisin. Nyt vuonna 129 neljättä aikaa Gondoria johtaa nuori, vasta 24-vuotias, kuningas Calamir Baltus. Kaupungin kaduilla kaikki on kunnossa ja kansalla riittää juhlimisen aihetta vuodesta toiseen, mutta vain kuninkaan palvelijat tietävät että hän on hyvin sairas; Niin kuolettavan sairas että hän kuolee arvion mukaan puolen vuoden kuluessa ellei löydy parannusta.

Viimeinen Kievari

Oletetaan että pelaajat ovat raskaan päivän jälkeen majoittuneet Viimeiseen Kievariin joka on Briin ja Rivendellin välissä olevan Maitokymmin varrella. Tuossa majatalossa pelaajat saavat kuulla monia tarinoita ja eräässä niistä kerrotaan että aikanaan Gondorin valta vaihtuu aivan jollekin muulle jolle sen ei pitänyt koskaan viisauden mukaan kuulua. Pelaajat kiinnostuvat tästä sen verran että siirtyvät erään parrakkaan tarinankertojan kanssa hieman syrjempään uteliaisilta korvilta. Parrakas mies sanoo olevansa Isfahan ja että kuuluu uuteen Valkoiseen Neuvostoon joka perustettiin neljännän ajan alussa pahan paettua Keski-Maasta. Hän kertoo myös että ihmisten ajan loppu on hyvin lähellä jos Gondorin kuningas Calamir Balthus kuolee sairauteensa puolen vuoden kuluessa. Eikä siinä vielä kaikki, Isfahan jatkaa ja kertoo että hänen sairautensa on tehnyt hänestä impotenssin, joten kuninkaan suvun jatkaminen ei ole mahdollista jos ei parannusta löydy. Mutta on yksi keino, tai sanotaanko yrtti, jolla asia saadaan tolalleen. Kaukana pohjoisessa Ered Mithrinin vuorilla kasvaa yrttiä jota syötyään ihminen paranee kertaheitolla ja tuntee itsensä puhtaaksi. Tuota yrttiä ei ole helppo löytää ja kuka tietää kasvaako sitä enää ollenkaan. "Kerran minä autoin Sumuvuorten kotkaruhtinasta koska tämä oli saanut kuolettavan haavan päähänsä jouduttuaan taistelemaan susien kanssa raivokkaasti. Uhraudin ja matkasin Ered Mithrinin vuorille ja löysin vaarallisen ja rasittavan etsinnän päätteeksi vaivaisen nupun, mutta kun olin musertanut sen kuumaan veteen ja tarjosin sen kotkaruhtinaalle alkoi hänen suonissaan virrata taas elämä ja haava parani

silmissä!". Isfahan kertoo myös että vieraili kuukausi sitten kuningas Calamir Balthusin luona ja sai tätä kautta tietää hänen sairaudestaan ja tarjoaa parannuksesta huomattavan summan kultaa ja jalokiviä. Jos pelaajille käy, niin he lähtevät seuraavana päivänä kohti Rivendelliä, muutoin Isfahan lähtee yksin.

Isfahan

VMA 13 Liike: 3
R-R 12 Kestopisteet: 15
KOK 17 Väsymys: 30
äLY 20 Panssari: ei
MHT 20
NPP 18
ULK 12

| Ase | IH | OS% | Vahinko | TO% |
|-------------|----|-----|---------|-----|
| Leveämiekka | 5 | 49% | 1d8+1 | 46% |

(örkkejä ja peikkoja vastaan 2x vahinko)

Varusteet: vaatteet, reppu, pari kultarahaa, ruokaa, piippu ja kessua, huopa, telttä, hattu ja vaihtovaatteet.

Loitsut: Halvaus 75%, Hidasta 100%, Sulje 85%, Tukehauta 60%, Vähämielisyys 65%, Tulipallo 75%, Jäävasama 50%, Tuli 100%, Käske 90%, Uni 70%, Rauhoita 95%, Pelko 65%

Tulipallo: Tulipallo aiheuttaa kohteelle sellaisen määrän palovammoja kuin loitsulle annetaan pisteitä. Esimerkiksi 5 pisteellä tuli- pallo aiheuttaa 5d6 pistettä vahinkoa kohteeseen ja tartuttaa tulen kaikkiin 2m lähellä oleviin. Levyhaarniska tekee poikkeuksen siinä määrin että vastustaja ei pala vaan paistuu.

Jäävasama: Toimii kuten tulipallo-loitsu.

Sulje: Tätä loitsua voi käyttää mihin tahansa objektiin jonka voi sulkea ja avata.

Tuli: Tämä loitsu vaatii 1 pisteen toimiakseen ja sillä voi sytyttää mitä tahansa mikä on palavaa. Jos kyseessä on isompi esine silloin loitsu mitataan neliömetreinä, esimerkiksi 5 neliömetrin alueen kerralla sytyttämiseen tuleen tarvitaan 5 pistettä.

Käske: Vaatii toimiakseen 1 pisteen. Vastustajan on onnistuttava heitossaan 3xMHT tai joutuu käskijän hallintaan. Loitsu raukeaa vasta kunnes loitsijan kohde katoaa näköpiiristä tai loitsu muuten keskeytetään.

Uni:Tällä loitsulla vaivutetaan kohde uneen. Toimii kuten käske-loitsu.

Rauhoita: Tällä loitsulla rauhoitetaan kohde (henkilö). Toimii kuten käske-loitsu.

Peikkokorpi

Matkatessaan Peikkokorven teitä pelaajat saattavat joutua vaarallisiin kohtaamisiin peikkojen ja vuorilaisten kanssa ja ehkä myös varkaittenkin kanssa, mutta yleensä tienoot ovat autiot ja tiellä saattaa jopa tavata hyväntahtoisia matkalaisia omilla asioillaan. Pelaajien tulisi matkata yöllä ja levätä päivällä, kuten hyvin tiedämme että peikot liikkuvat öisin ja nukkuvat päivisin. Heitä kohtaamiset kerran kolmessa päivässä ja sää joka toinen päivä.

Peikkokorven kohtaamistaulukko

| | |
|--------|--|
| 1-5 | Hyväntahtoisia matkalaisia omilla asioillaan |
| 6-10 | Varkaita, murhaajia, palkkiometsästäjiä |
| 15-20 | Muutama nälkäinen peikko (1d4 kappaletta) |
| 21-25 | Ryhmä Vuorilaisia (1d10 kappaletta) |
| 26-60 | Vaarattomia eläimiä |
| 61-100 | Ei mitään |

Peikkokorven säätaulukko

| | |
|--------|-------------|
| 1-20 | Aurinkoinen |
| 21-40 | Pilvinen |
| 41-80 | Sateinen |
| 81-100 | Ukonilma |

Rivendell

Kun pelaajat viimein saapuvat Rivendelliin on heitä vastassa ovella haltioita jotka tiesivät heidän tulostaan koska heillä on monia metsäneläimiä apureinaan. Rivendellissä pelaajat saavat kuulla tarinoita ja taas uusia tarinoita kunnes on lähdönaika (mahdollisimman pian). Täällä ruhjoutuneet pelaajat hoidetaan täyteen kuntoon, panssarit korjataan ja aseet teroitetaan ja pelaajat saavat ruokaa mukaansa niin paljon kuin jaksavat kantaa ja on 10% mahdollisuus että Elrondilla olisi antaa joku taikaesine mukaan tuomaan onnea. Lähtöpäivänä Elrond hyvästelee Isfahanin ja pelaajat ja haltiat toivottavat hyvää onnea.

Ylä-Sola

Ylä-Solan kautta vuorten toiselle puolelle vie vain yksi polku, mutta on myös monia muita polkuja jotka jatkuvat korkeuksiin mutta päätyvät sitten umpikujaan. Isfahan tietää mikä polku on oikea ja ilman Isfahania pelaajilla on vain 10% mahdollisuus onnistua löytämään mikä on oikea polku. Pelaajat tuskin kohtaavat vastarintaa noustessaan vuoria ylös koska näillä main ei asu juuri ketään lukuun ottamatta örkkejä jotka ovat taas alkaneet leviämään kuin syöpä. Örkit liikkuvat öisin 10 hengen partioissa ja niihin on 10% mahdollisuus törmätä. Matka vuorten juurilta Ylä-Solaan kestää 5 päivää ja samat 5 päivää sen alas kapuamiseen sen toiselle puolelle. Isfahan ei ehdota että jäisivät lepäämään Ylä-Solaan päiväksikään koska siellä vilisee örkkejä ja Solassa on mahdollista tavata örkkipartio 30% mahdollisuudella kerran päivässä. On hyvin mahdollista että Ylä-Solasta löytyy ovia örkkien kaivoksiin mutta ne eivät ole olennainen osa tätä seikkailua. Sää vuorilla on samanlainen kuin peikkokorvessa paitsi että vesi tulee rinteillä hyytävänä räntänä ja solassa lumena. Isfahanin aikeena on pyrkiä Otavankalteelle jossa he pitäisivät seuraavan leirin.

Pohjoiseen

Matkalla Otavankalteelta Ered Mithrinille jalan kestää noin 3 viikkoa ilman välikohtauksia. Matkalla heitä kerran kolmessa päivässä kohtaamistaulukosta ja joka toinen päivä säätaulukosta.

Vuorten itäpuolten kohtaamistaulukko

| | |
|--------|--|
| 1-2 | Thulgia (1d4 kappaletta) |
| 3-5 | Hyväntahtoisia matkalaisia omilla asioillaan |
| 6-10 | Susia (1d20 kappaletta) |
| 15-20 | Susia ja örkkejä (molempia 1d20 kappaletta) |
| 21-25 | Örkkejä (1d20 kappaletta) |
| 26-30 | Suuria kotkia liitelemässä taivaalla (1d10 kappaletta) |
| 31-60 | Vaarattomia eläimiä |
| 61-100 | Ei mitään |

Vuorten itäpuolten säätaulukko

| | |
|--------|-------------|
| 1-40 | Aurinkoinen |
| 41-60 | Pilvinen |
| 61-90 | Sateinen |
| 91-100 | Ukonilma |

Beorn

Matkalla pelaajat voivat tietenkin poiketa Beornin luona, joka asustaa perheensä kanssa Synkmetsän länsilaidalla, ja levähtää hänen luonaan muutaman päivän. Beorn täyttää pelaajien huvenneet ruokavarat ja toivottaa heille onnea matkassaan jäähyväisiksi. Isfahan ja Beorn ovat hyviä tuttavuuksia keskenään ja pelaajat ovat tervetulleita hänen luokseen millin vain (kunhan ei liian usein, korkeintaan kerran vuodessa).

Ered Mithrin

Ered Mithrinin vuorilla sää on kylmä ja jos ei pelaajilla ole talvikampeita niin vuorilla ei selviä päivää pitempään hengissä. Sää ei ole ainut ongelma mitä pelaajat kokevat sillä peikot ja örkit ovat ottaneet haltuunsa nämä vuoristot sitten Smaugin tuhon kauan sitten kolmannella ajalla, tuskin heistä edes useimmat tietävät mikä Smaug oli. Heitä kohtaamiset joka toinen päivä ja sää joka kolmas päivä.

Ered Mithrinin kohtaamistaulukko

| | |
|--------|---|
| 1-2 | Matkalaisia, tai muita seikkailijoita omilla asioillaan |
| 3-4 | Toinen seurue etsimässä yrttejä |
| 5-6 | Hrulgia (1d8 kappaletta) |
| 7-15 | Peikkoja (1d6 kappaletta) |
| 16-20 | Örkkejä (1d10 kappaletta) |
| 21-25 | Thulgia (1d3 kappaletta) |
| 26-30 | Suuria kotkia liitelemässä taivaalla (1d10 kappaletta) |
| 31-60 | Vaarattomia eläimiä |
| 61-94 | Ei mitään |
| 95-100 | Suuria kotkia (1d10 kappaletta) |

Ered Mithrinin säätaulukko

| | |
|-------|--------------------------------|
| 1-11 | Aurinkoinen ja tyyni |
| 12-22 | Aurinkoinen ja hieman tuulinen |
| 23-33 | Aurinkoinen ja tuulinen |
| 34-44 | Pilvinen ja tyyni |
| 45-55 | Pilvinen ja tuulinen |
| 56-66 | Pilvinen ja hyvin tuulinen |
| 67-77 | Pilvinen ja tyyni, lunta |
| 78-88 | Pilvinen ja tuulinen, lunta |
| 89-99 | Pilvinen ja myrskyisä, lunta |
| 100 | Täysi sekasorto |

Etsinnät Ered Mithrinillä

Vuoret oluttuvat korkeimmillaan kuuteen kilometriin saakka ja pisimmät polut vievät neljän kilometrin korkeuteen. Pelaajat joutuvat kapuamaan neljanteen kilometriin saakka löytääkseen Tyr-Firaa, mutta matkanvarrelta löytyy myös muitakin yrtejä. Seuraavassa on taulukko jossa ilmenee mitä pelaaja on tunnin aikana kilometrin säteeltä löytänyt. Heitä etsinnän aikana myös joka tunti kohtaaminen. Pelaajat tietävät onnistuneella kasvitieto-heitolla tietämäänsä minkä kasvin on kerännyt mutta muutoin ei. Isfahan tietää miltä Tyr-Firan näyttää.

| 1. kilometri | | 2. kilometri | |
|--------------|-----------|--------------|-----------|
| 1-5 | Megillos | 1-3 | Aldaka |
| 6-10 | Jojojopo | 4-6 | Mirena |
| 11-15 | Darsurion | 7-9 | Megillos |
| 16-20 | Arthond | 10-12 | Jojojopo |
| 13-100 | Ei mitään | 13-100 | Ei mitään |

| 3. kilometri | | 4. kilometri | |
|--------------|-----------|--------------|-----------|
| 1-2 | Zaganzar | 1 | Tyr-Fira |
| 3-4 | Aldaka | 2-3 | Acaana |
| 5-6 | Mirena | 3-4 | Zaganzar |
| 7-8 | Megillos | 5-6 | Aldaka |
| 9-100 | Ei mitään | 8-100 | Ei mitään |

Tietoa yrteistä

| Nimi | Osa/Käyttötapa | Vaikutus | Hinta |
|------------------|------------------|--------------------------------|---------|
| Arthond | juuri/sisäisesti | Flunssaoireisiin | 2 pr |
| Darsurion | lehti/ulkoisesti | Parantaa 1-6 kestopistettä | 3 hr |
| Jojojopo | lehti/ulkoisesti | Parantaa paleltumat/palovammat | 9 hr |
| Megillos | lehti/sisäisesti | Parantaa näköä 10 minuutiksi | 12 hr |
| Mirena | marja/sisäisesti | Parantaa 10 kestopistettä | 10 kr |
| Aldaka | juuri/uute | Palauttaa näön | 102 kr |
| Zaganzar | juuri/neste | Sokeuttaa | 139 kr |
| Acaana | kukka/tahna | Tappaa heti (POT 50) | 600 kr |
| Tyr-Fira | lehti/sisäisesti | Elämänanto | 1200 kr |

Matka etelään

Kun ja jos pelaajat ovat löytäneet Tyr-Firan on heidän matkattava nopeasti Minas Tirithiin. Lorienin ja Ered Mithrinin pelaajat joutuvat samanlaisiin kohtauksiin kuin Otavankalteen ja Ered Mithrinin välilläkin. Lorienista eteenpäin käytä seuraavaa taulukkoa ja heitä kummastakin joka toinen päivä. Matka Ered Mithriniltä Minas Tirithiin kestää noin 40 päivää ilman vastoinkäymisiä.

Lorienin ja Gondorin välinen kohtaamistaulukko

| | |
|-------|--|
| 1 | Hrulgia (1d3 kappaletta) |
| 2 | Thulgia (1d3 kappaletta) |
| 3-60 | Ei mitään. |
| 7-100 | Joitakin eläimiä kuten lintuja, jäniksiä, karhuja tai hirviä |

Lorienin ja Gondorin välinen säätaulukko

| | |
|--------|-------------|
| 1-40 | Aurinkoinen |
| 41-60 | Pilvinen |
| 61-90 | Sateinen |
| 91-100 | Ukonilma |

Loppu hyvin

Muistathan että olet pitänyt kirjaa siitä missä ajassa mennään. Jos Tyr-Fira annetaan Balthusille ennen kuolemaa hän tuntee itsensä taas elinvoimaiseksi, jos taas Balthus on ollut kuolleena korkeintaan kaksi kuukautta voidaan lehti laittaa hänen suuhunsa ja hän virkoo muutamassa minuutissa. Jos kuningas saa pitää henkensä on hän hyvin kiitollinen pelaajille ja antaa heille kullekin pelaajalle 500kr edestä rahaa ja jalokiviä. Jos pelaajat ovat myöhässä, sureva kuningatar antaa kullekin pelaajalle 100kr hyvästä yrityksestä ja pyytää ottaa itselleen Tyr-Firan lehden muistoksi Balthusista.

Matkanvarrella kohdattavia olentoja

Örkki

Liike: 3

Kestopisteet: 10

Väsymys: 25

Panssari: 3 pisteen haarniska

| Ase | IH | OS% | Vahinko | TO% |
|--------|----|-----|---------|-----|
| Sapeli | 8 | 32% | 1d6+2 | 32% |
| Keihäs | 8 | 32% | 1d8+1 | 32% |

Sumuvuorten örkit ovat erittäin ilkeitä kaikkea ja kaikkea kohtaan ja niitten yhdyskunnassa on aina jonkinlainen sekasorto tai tappelu. Örkit nauttivat siitä että ne saavat nähdä jonkin kituvan ja kärsivän ja he ottavat seurakseen mielellään vuoren lähellä liikkuvia ihmisiä ja heidän seuralaisiaan. Örkeillä on toinenkin heille hyvin huvittava tapa rangaista viattomia matkalaisia, nimittäin kun örkit saavat pelaajat vangikseen he riisuvat hänet aivan alasti ja piiskojen saattelemana häätävät tämän Ylä-Solasta ja se huvittaa örkkejä enemmän kuin

pelkkä tappaminen. Örkit ovat susien hyviä ystäviä ja örkit käyvätkin usein saalistamassa susien kanssa ja käyttävät susia ratsuinaan kuin ihmiset hevosiaan.

Peikko

Liike: 3
Kestopisteet: 20
Väsymys: 36
Panssari: 3 pisteen nahka

| Ase | IH | OS% | Vahinko | TO% |
|-------|----|-----|------------|-----|
| Nuija | 4 | 29% | 1d10+2+2d6 | 16% |
| Käsi | 7 | 44% | 1d6+2d6 | - |

Peikot ovat ihmisten irvikuvia jotka Sauron loi aikoinaan. Peikot ovat myös aika tyhmiä jos niille sanoo että vahdi ovea nuija kädessä ettei lämpö karkaa niin kestää tovin ennen kuin peikko älyää ettei sitä niin vahdita. Peikot ovat silti hurjia taistelijoita ja osaavat tehdä nerokkaita väijytyksiäkin. Peikot pelkäävät ja inhoavat päivänvaloa, koska ne luotiin yöllä niin ne muuttuvat kiveksi päivänvalossa. Keinotekoinen valo kuten tuli ei häiritse peikkoja.

Karhu

Liike: 7
Kestopisteet: 19
Väsymys: 38
Panssari: 3 pisteen nahka

| Ase | IH | OS% | Vahinko |
|---------|----|-----|----------|
| Puraisu | 9 | 29% | 1d10+2d6 |
| Käpälä | 6 | 44% | 1d6+2d6 |

Karhut ovat isoja ja kömpelöitä otuksia. Niin sitä luulee kun kaukaa katsoo...

Lumileijona

Liike: 6
Kestopisteet: 18
Väsymys: 19
Panssari: 2 pisteen nahka

| Ase | IH | OS% | Vahinko |
|---------|----|-----|----------|
| Käpälä | 5 | 62% | 1d8+2d6 |
| Puraisu | 8 | 52% | 1d10+2d6 |
| Raatelu | 5 | 80% | 2d8+2d6 |

Lumileijonat ovat elävät lumisilla vuorilla ja niitten turkki on valkoinen.

Susi

Liike: 7
Kestopisteet: 11
Väsymys: 27
Panssari: 2 pisteen nahka

| | | | |
|---------|----|-----|---------|
| Ase | IH | OS% | Vahinko |
| Puraisu | 7 | 30% | 1d8 |
| Käpälä | 5 | 40% | 1d4 |

Sumuvuorten sudet ovat liitossa örkkien kanssa ja ne tekevät joskus yhdessä tuhoisia yllätyksiä Anduinin joenvarressa asuvien ihmisten kyliin.

Vuorilainen

Liike: 3
Kestopisteet: 13
Väsymys: 26
Panssari: 1 pisteen nahkakuteet

| | | | | |
|--------|-----|-----|---------|-----|
| Ase | IH | OS% | Vahinko | TO% |
| Sapeli | 8 | 42% | 1d6+2 | 42% |
| Keihäs | 7 | 41% | 1d6+1 | 35% |
| Jousi | 3/9 | 42% | 1d8+1 | - |

Vuorilaiset ovat ihmiskansa joita asustaa Peikkokorvesta aina Jättijängille saakka. Ne eivät pahemmin rakasta muita ihmisiä koska aikoinaan Sauronin viha sai heissä otteen ja he väittävät muita ihmisiä murhaajiksi ja turhanpäiväisiksi. Vuorilaiset eivät tykkää oikein mistään muustakaan kansasta ja ne viihtyvät omissa olissaan ja käyvät aina käsiksi muukalaisiin joita he käyttävät uhrausseremonioissaan. Toisin sanoen vuorilaiset ovat mieleltään ja tavoiltaan paljon örkkien kaltaisia ja ne ovatkin liitossa keskenään.

Hrulga

Liike: 7
Kestopisteet: 22
Väsymys: 43
Panssari: 3 pisteen nahka

| | | | |
|---------|----|-----|---------|
| Ase | IH | OS% | Vahinko |
| Käpälä | 5 | 32% | 1d6+3d6 |
| Puraisu | 7 | 47% | 2d6+3d6 |

Hrugat ovat hevosen sukulaisia jotka asuvat vuoristossa puurajan yläpuolella. Ne ovat sekä kasvis että lihansyöjiä; kasvissyöjiä silloin kun ei ole lihaa tarjolla. Hrugat-yhdyskuntaan saattaa kuulua satoja yksilöitä jossain suojaisessa solassa vuorilla, mutta niitä näkee yleensä vain korkeintaan 10 yksilön ryhmissä. Hrugat eivät liiku yksin. Hrugat näyttää kaukaa katsoen villihevoselta jolla on tuuhea karvoitus mutta lähempi silmäys paljastaa pitkät torahampaat ja kynnet kavioiden tilalla. Ne hyökkäävät mielellään tuntemattomien matkalaisten kimppuun ja etenkin helppojen saaliitten perään ne ovat persoja. Hrugat voivat joskus päästellä korviavhlovia hirnahduksia ja inahduksia pitääkseen yhteyttä toisiin heimolaisiinsa. Thulgat ovat Hrugien päävihollisia.

Thulga

Liike: 8
Kestopisteet: 25
Väsymys: 37
Panssari: 3 pisteen nahka

| | |
|---------|----------------|
| Ase | IH OS% Vahinko |
| Kynsi | 3 65% 1d10+2d6 |
| Puraisu | 6 65% 1d12+2d6 |
| Raatelu | 5 90% 2d10+2d6 |

Thulgat ovat valtavan kokoisia kissoja joitten pituus päästä häntään voi olla jopa 30 metriä. Thulgat asuvat vuoristossa lumirajan tuntumassa mutta joskus niitä tapaa myös valtavissa metsissä. Thulgien yhteyskuntaan kuuluu yleensä noin 20 jäsentä ja niillä on yksi johtaja. Thulgat ovat lihansyöjiä ja hyökkäävät usein heitä pienempien olentojen kimppuun ensin muristen ja sitten sähisten. Thulga on myös yhtä puolustuskykyinen puolustautuessaan. Thulgan tavanomainen taistelutapa on ensin leikkiä saaliilla antamalla sen mennä pakokauhun valtaan ja sitten syömällä se nauttien. Thulgat metsästävät mieluiten yksin ja Hrugat ovat niitten päävihollisia.

Kotka

Liike: 7/16 (lento)
 Kestopisteet: 20
 Väsymys: 58
 Panssari: 4 pisteen nahka.

| | |
|----------|----------------|
| Ase | IH OS% Vahinko |
| Nokkaisu | 7 50% 1d6+3d6 |
| Kynsi | 4 45% 1d6+3d6 |
| Raatelu | 10 99% 3d6+3d6 |

Raatelu: Tapahtuu siten että kotka tunkee nokkansa vastustajan lihaan ja alkaa sitten raastamaan pidellen vastustajaa kynsiensä puristuksissa.

Sumuvuorten kotkat ovat valtavia kotkia jotka asustavat korkealla vuorten rinteillä kaiken muun kansan ulottumattomissa. Kotkat syövät pääosin metsän isoimpia eläimiä kuten karhuja ja hirviä. Kotkat vihaavat susia ja örkkejä ja mielellään pilaavat niitten hauskan pidot tai suunnitelmat. Kotkille maistuu myös susien liha, mutta örkkien lihaan ne eivät koske. Tavalliseen kotkayhteisöön kuuluu monta kymmentä kotkaa joilla on yksi johtaja. Monien kotkayhteisöjen johtajaa kutsutaan ruhtinaaksi. Kotkat saattavat puhua ihmistenkieltäkin.

| Esimerkkejä kohtaamis-/säätaulukoista 2 viikon ajalta | | | | | |
|---|-------------|-------------|---------|-------------|--------------|
| PEIKKOKORPI | | | YLÄSOLA | | |
| Päivä | Kohtaaminen | Sää | Päivä | Kohtaaminen | Sää |
| 1 | ei mitään | aurinkoinen | 1 | ei mitään | pilvinen |
| 2 | ei mitään | aurinkoinen | 2 | ei mitään | pilvinen |
| 3 | ei mitään | pilvinen | 3 | ei mitään | räntää |
| 4 | ei mitään | pilvinen | 4 | ei mitään | räntää |
| 5 | ei mitään | ukonilma | 5 | ei mitään | lunta |
| 6 | ei mitään | ukonilma | 6 | ei mitään | lunta (sola) |
| 7 | vuorilaisia | sateinen | 7 | ei mitään | pilvinen |
| 8 | ei mitään | sateinen | 8 | ei mitään | pilvinen |
| 9 | ei mitään | pilvinen | 9 | ei mitään | pilvinen |
| 10 | ei mitään | pilvinen | 10 | ei mitään | pilvinen |
| 11 | ei mitään | aurinkoinen | 11 | ei mitään | pilvinen |
| 12 | ei mitään | aurinkoinen | | | |
| 13 | ei mitään | aurinkoinen | | | |
| 14 | matkalaisia | aurinkoinen | | | |

| VUOREN ITÄINEN PUOLI | | | EDET MITHRIN | | |
|----------------------|-----------|-------------|--------------|---------------|-------------------------|
| 1 | örkkejä | ukonilma | 1 | toinen seurue | aurinkoinen ja tuulinen |
| 2 | ei mitään | ukonilma | 2 | ei mitään | aurinkoinen ja tuulinen |
| 3 | ei mitään | aurinkoinen | 3 | kotkia | aurinkoinen ja tuulinen |
| 4 | ei mitään | aurinkoinen | 4 | ei mitään | pilvinen ja tuulinen |
| 5 | ei mitään | aurinkoinen | 5 | ei mitään | pilvinen ja tuulinen |
| 6 | ei mitään | aurinkoinen | 6 | ei mitään | pilvinen ja tuulinen |
| 7 | kotkia | aurinkoinen | 7 | ei mitään | pilvinen ja tyyni |
| 8 | ei mitään | aurinkoinen | 8 | ei mitään | pilvinen ja tyyni |
| 9 | ei mitään | aurinkoinen | 9 | kotkia | pilvinen ja tyyni |
| 10 | kotkia | aurinkoinen | 10 | ei mitään | pilvinen ja tuulinen |
| 11 | ei mitään | pilvinen | 11 | lumileijonia | pilvinen ja tuulinen |
| 12 | ei mitään | pilvinen | 12 | ei mitään | pilvinen ja tuulinen |
| 13 | ei mitään | sateinen | 13 | lumileijonia | aurinkoinen ja tuulinen |
| 14 | ei mitään | sateinen | 14 | ei mitään | aurinkoinen ja tuulinen |

Esimerkkejä etsinnöistä kukin kilometrin korkeudelta tunteina

1. KILOMETRI

| Tunti | Etsintä | Kohtaaminen |
|-------|-------------|-------------|
| 1 | ei mitään | ei mitään |
| 2 | ei mitään | vaarattomia |
| 3 | Darsurion | vaarattomia |
| 4 | ei mitään | peikkoja |
| 5 | Darsurion | vaarattomia |
| 6 | 2 Arthondia | örkkejä |
| 7 | ei mitään | kotkia |

2. KILOMETRI

| Tunti | Etsintä | Kohtaaminen |
|-------|-----------|--------------|
| 1 | ei mitään | ei mitään |
| 2 | ei mitään | ei mitään |
| 3 | ei mitään | lumileijonia |
| 4 | ei mitään | peikkoja |
| 5 | Jojojopo | peikkoja |
| 6 | Darsurion | örkkejä |
| 7 | ei mitään | kotkia |

3. KILOMETRI

| Tunti | Etsintä | Kohtaaminen |
|-------|-----------|-------------|
| 1 | ei mitään | ei mitään |
| 2 | Aldaka | ei mitään |
| 3 | Aldaka | peikkoja |
| 4 | Anfandas | ei mitään |
| 5 | ei mitään | vaarattomia |
| 6 | ei mitään | ei mitään |
| 7 | Tyr-Fira | ei mitään |

4. KILOMETRI

| Tunti | Etsintä | Kohtaaminen |
|-------|--------------|-------------|
| 1 | 2 Zaganzaria | ei mitään |
| 2 | ei mitään | ei mitään |
| 3 | Tyr-Fira | peikkoja |
| 4 | ei mitään | kotkia |
| 5 | ei mitään | kotkia |
| 6 | ei mitään | vaarattomia |
| 7 | Acaana | vaarattomia |

Vaihtoehdot

Pelijohtaja voi myös suunnitella niin että örkit saavat pelaajat vangikseen Ylä-Solassa ja vievät heidät Morian kaivoksiin tai että peikot saavat pelaajat vangikseen Ered Mithrinillä ja vievät heidät kaivoksiinsa tai että kuningas onkin ollut kuolleena jo yli kaksi kuukautta ja kuningatar pyytää pelaajia herättämään tämän henkiin, mutta se on jo toinen seikkailu...

Mukavia ja nautittavia hetkiä pelin seurassa!