

Orjasaari

RuneQuest-seikkailu 2-5 pelaajalle.

Pelaajat joutuvat täysin tuntemattomalle saarelle. Kuinka he aikovat selvittää saarella ja kuinka he pääsevät pois? Ja mitä salaisuuksia saari kätkee sisälleen?

Sisällys:

Tausta.....	2
Matka saarelle	2
Saari	2
Shamaanin luola.....	2
Jokuoma.....	4
Luola	6
Örkkien linnoitukset	9
Orjakaivos	11
Alkuasukaskylä.....	11
Muut suunnitelmat	12
Pelaajien materiaali.....	13
Hahmot.....	14

Teksti ja kuvat: Tero Kaija

Sähköposti: tero.kaija@gmail.com

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

Copyright © 1999 Tero Kaija

Tausta

Manirian itäosassa, Handran kaupungissa, toimii kauppias nimeltä Sarnamis. Hän tarvitsee hyviä satureita suojaamaan häntä ja lastia kaupparetkellä eräälle saarelle. Hän tarjoaa 100 lunaria/viikko ja lisäksi matkan vielä 500 lunaria. Matka saarelle kestää viikon. Saarella vietetään yksi viikko eli matkan pituus yhteensä on 3 viikkoa. Ruoka tarjotaan matkalla.

Pelaajien tehtävänä olisi suojella kauppiasta mahdollisilta ongelmilta matkalla. Kauppiaalla on mukana sekalaista kauppatavaraa, jota hän menossa kauppaamaan saaren asukkaille.

Matka saarelle

Matkalla saarelle ei tapahdu mitään kohtaamisia tai ongelmia.

Noin viikon matkaamisen jälkeen pelaajat näkevät saaren kärkeä. Perille saavuttuaan kauppias pysäyttää laivan lähelle niemen kärkeä ja pyytää pelaajia menemään soutuveneellä saaren ja etsimään turvallista paikka kauppatavaroille. Tällä välin muu miehistö ryhtyy kantamaan kauppatavaroita kannelle.

Niemi on viidakkoa ja hyvin vaikeakulkuista. Pelaajilla menee aikaa (n. 20 min) ennen kuin he löytävät kunnollisen paikan kauppatavaroiden purkamiseen. Palattuaan niemen kärkeen pelaajia odottaa yllätys. Laivaa ja soutuvenettä ei näy missään. Onnistuneella Havaitse-heitolla pelaajat pystyvät hahmottamaan tutun laivan lipuvan pois päin saaresta. Nyt pelaajat ovat tuntemattomalla saarella ilman tietoa pois pääsystä. (Kauppias yrittää tällä tavoin saada pelaajilta arvokkaita tavaroita. Tai kauppias saattaa olla pelaajien vanha vihamies ja yrittää näin päästä eroon pelaajista.)

Saari

Saari sijaitsee jossain Manirian saaristossa. Se on noin 60 km pituudeltaan ja 50 km leveydeltään. Se on melkein kokonaan viidakkoa orjakaivosta ja ranta-alueita lukuun otta-

matta. Saarella on myös kaksi linnaa, jossa örkit pitävät valtaa. Etelässä on yksi alkuasukaskylä, joka ei ole ollut kovinkaan paljoa yhteydessä muuhun maailmaan.

Shamaanin luola

Jossain vaiheessa pelaajien tutkiessa saarta alkaa kova vesisade. Parhain ajankohta on iltapäivä. Heidän edetessä maa muuttuu liejuiseksi ja mutaiseksi. Yhtäkkiä maa pelaajien alta vajoaa ja kaikki pelaajat putoavat tunneliin. He liukuvat alas mutaista ja vetistä tunnelia kovaa vauhtia. He ovat aivan yltä päältä mudassa eivätkä näe mitään. Hetken kuluttua heidän matkansa päättyy mutalammikkoon. Pyyhittyään mudan silmiensä edestä, pelaajat huomaavat olevansa jonkinlaisessa luolassa. Koska pudotus oli melko pitkä, he kärsivät jokainen 2d6 pistettä vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan.

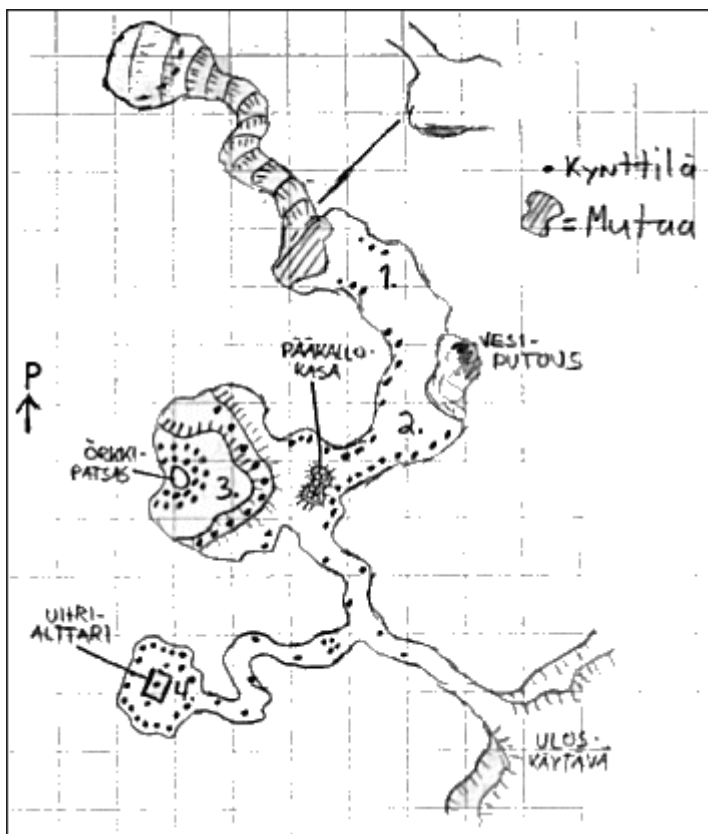
1. "Tämä luola on luultavasti leveän käytävän pää. Paikka, jossa olette, on melko iso kokoinen mutalammikko. Käytävällä palaa kuusi kynttilää, kolme kummallakin puolella. Yläpuolellanne näkyy aukko, josta luultavasti putoisitte alas. Sieltä virtaa koko ajan mutaveliä päällenne."

2. "Tässä kohtaa käytävää on pieni vesiputous. Vesi on aivan kirkasta ja vaikuttaa puhtaalta. Seinien vierellä on paljon kynttilöitä. Käytävä kapenee eteenpäin kulkiessa."

3. "Tämä luola on valtava. Kynttilöitä palaa joka puolella. Luolan suuaukon kohdalla on kumpu, joka on täynnä ihmisen pääkalloja. Ne on koottu isoksi kasaksi. Luolan toisessa päässä on pienen kohouman päällä örkkihahmo esittävä patsas. Se on tehty kivistä ja sitä ympäröi useat palavat kynttilät. Luolasta lähtee toinen käytävä."

Pelaajien katsellessa ympärillensä, yhtäkkiä heidän takana seisoo viittaan pukeutunut mies. Tarkemmin katsottuna hahmo on örkki. Tämän jälkeen hän sanoo: "*Olen shamaani Zorg, yksi parhaimmista. Mitä satureilla on*





minulla on muuta tekemistä." Jos pelaajat pyytävät vielä apua, hän tokaisee: "Miten minä muka voisin auttaa teitä? En ole mennyt ulos näistä luolista moneen kymmeneen vuoteen. Te kuitenkin haluatte vain aarteita ja rahaa. Menkää jokiuomaan. Se on jossain pohjoisessa. Sen pohjalla on kaikenlaisia aarteita. Muis- taakseni sinne pääsy oli melko vaikeaa. Mutta... Nyt menkää tai usutan henkiä teidän kimppuunne." Jos örkiltä kysytään vielä jotain, hän sanoo, että hänellä on muuta tekemistä.

Alue voidaan tutkia vain jos shamaani on muualla. Jos Etsintä-heitto onnistuu, pelaajat löytävät ison salalokeron. Sen sisäl- lä on kuparisia maljoja ja esineitä, jotka on tärkeitä rituaaliesineitä. Lokerossa on myös säkki, jossa on 32 kultarahaa (arvo 10L/kpl). Jos rituaaliesineitä otetaan, niis- sä oleva henki ilmoittaa asiasta sha- maanille. Pelaajien yrittäessä poistua luol- lastosta, shamaani on vastassa luolan suu- aukolla. Hän on vihaisen näköinen ja käskee pelaajia palauttamaan tavarat tai hän usuttaa henkiä pelaajien kimppuun. Laitettuaan tava- rat takaisin, hän käskee pelaajia poistumaan.

täällä asiaa?" Jos pelaajat kertovat, kuinka he joutuivat saarelle, kuinka heitä huijattiin ja että he eivät tiedä kuinka päästä pois saarelta, örkki hymähtää vain: "Älkää minulle valit- tako, en ole syyllinen siihen. No, nyt tieltä,

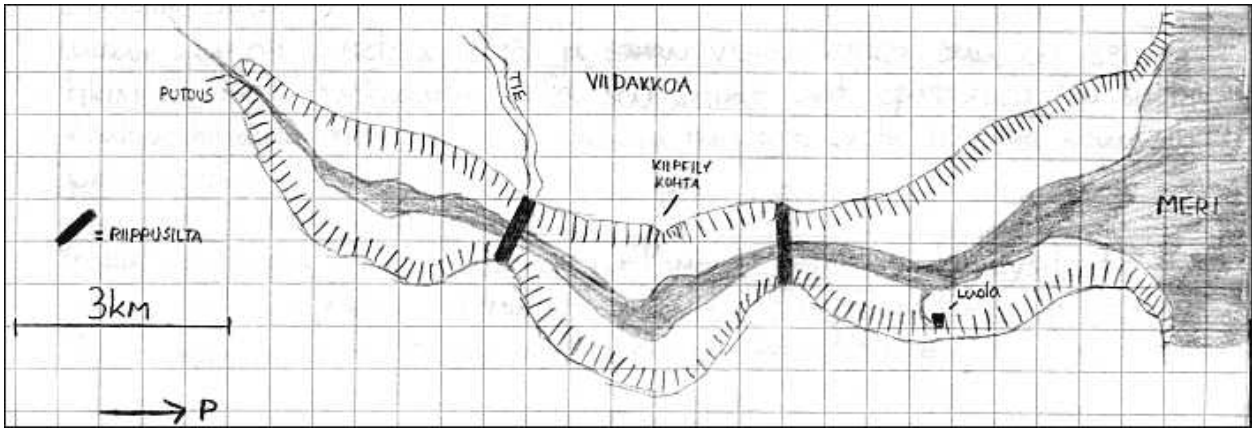
Kohtaamistaulukko (heitä päivällä 2 tunnin välein, yöllä 5 tunnin vä- lein)

d100	Kohdattava olento tai asia
01-30	Örkkipartio (5-6 henkeä, jos ihmiskylän lähellä, niin sil- loin kylän satureita)
31-45	Simpanseja (3-10 yksilöä)
46-50	Normaaleja örkkejä (ks. Pelinjohtajan kirja, ihmiskylän lähellä kylän satureita)
51-60	Tiikeri
61-62	Leijona
63-65	Norsu
66-80	Lintuja
81-85	Python
86-87	Dryadeja
88-90	Manticore
91-92	Krokotiilejä (jos lähistöllä ei ole vettä, heitä uudelleen)
93-94	Gorilla
95	Grampus
96-00	Jyrkänne, rotko tms. (kiertämiseen kuluu loppupäivä)

4. "Tämä luola on ym- päröity kynttilöillä. Luolan keskellä on alt- tari, joka on hieman veren tahrima."

Jokiuoma

Tämän uoman pohjalla virtaa syvä joki. Jyr- kanteen reunat ovat 40 metriä korkeat. Uoman yli kulkee kaksi valta- vaa riippusiltaa ja ovat todella kestäviä. Uoma on yli 12 km pitkä. Alas menon yrittämi- nen ilman sopivia apu- välineitä on silkkaa hulluutta.



Jokuoman kartta

Riippusilta on tukeva ja kestää hyvin pelaajien painon. Ylittäessään siltaa, noin puolenvälillä kohdalla pelaajat kuulevat toiselta puolelta karjaisun. Hetkeä myöhemmin sillan molemmissa päissä on 4 örkkiä. Kuuluu toinen karjaisu ja molemmilta puolilta lähtee 2 örkkiä juoksemaan pelaajia kohti. Sillalla ei pysty taistelemaan kuin yksi kerrallaan, mutta paikkoja voi vaihtaa. Ryntäävät örkit käyvät taisteluun ja muut seuraavat tilannetta. Jos sillalla olevat örkit saadaan hoidettua, lähtee molemmilta puolilta vielä yhden örkit hyökkäykseen ja loput ryhtyvät sivelemään öljyä silta-koysiin syyttämällä ne. Pelaajilla on täten 10 meilevuoroa aikaa hoitaa örkit ja poistua sillalta.

Karttaan merkitty Kiipeily-kohta on paras kohta mennä alas jokuomaan. Sen löytää onnistuneella Havaitse-heitolla. Korkeutta

siinä kohdassa on 30 metriä, joten tarvitaan 3 Kiipeily-heittoa. Köyden kanssa heittoihin tulee +40% muutos. Jos pelaajat putoavat alas, se on varma kuolema. Pelaajat voivat yrittää mennä muistakin kohdista, mutta tällöin tarvitaan 4 Kiipeily-heittoa ja niihin tulee -30% muutos vaikeuden takia.

Ruoan etsiminen

Pelaajat saattavat joutua metsästämään tai etsimään ruokaa nälän takia. Jos pelaajat etsivät kasveja, heidän pitää onnistua Etsintä-heitossa löytääkseen edes jotain ruoalta näyttävää. Jos se onnistuu, heitä taulukosta, mitä kasveja löytyy ja kuinka paljon. Jos pelaaja onnistuu Kasvitieto-heitossa, hän tunnistaa löytämänsä kasvin. Jokainen Etsintä-heitto vie kaksi tuntia.

Ruoan etsintätaulukko

d20	Kasvi	d6	Määrä
01	Pieni juurikko, hyvin maukas ja tättävä	1-2	Puolen päivän annos
02-04	Syötäviä sieniä	3	Yhden hengen annos
05-10	Marjoja	4	Kahden hengen annos
11-12	Myrkkymarjoja		
13	Myrkkysieni (1 kpl)	5-6	Vain hieman mahan täytteesi
14-16	Kasveja, joissa syötävä varsi		
17-20	Ei syötäviä kasveja		

Säätaulukko

Aamupäivä		Iltapäivä	
d100	Sää	d100	Sää
01-50	Aivan kirkas sää, polttavan kuumaa	01-15	Hieman pilvistä
51-75	Pilvistä, sateen mahdollisuus 25%	16-60	Sateen mahdollisuus 90%
76-95	Sataa vettä	61-80	Sataa vettä
90-00	Sataa kovasti vettä	81-97	Sataa kovasti vettä, 2%/tunti mahd. vilustua
		98-00	Sataa kaatamalla vettä, 8%/tunti mahd. vilustua

Luola

Jos pelaajat pääsevät ja/tai menevät alas, he saattavat uomaan tutkiessaan huomata joen toisella puolella olevan luolan. Tällöin pelaajien on uitava joen yli (olettaen, että he ovat etsineet helpoimman kohdan, josta laskeutua alas uomaan). Kapein kohta joessa on 60 metriä leveä. Joki ei ole vuolas, joten uintiin ei tule haittoja. Jos pelaajat onnistuvat Havaitseheitossaan, he huomaavat kohdan, josta voi kahlata joen yli. Tällöin hahmon pitää heittää joka 20 metrin välein NPPx4-heitto tai hän luiskahtaa veteen. Silloin hän toimii uintisääntöjen mukaan.

LUOLAN SUU

Luolan suu on 3 metriä leveä ja saman verran korkea. Suu on selvästikin luonnon muokkaama. Luolan sisältä kuuluu hiljaisia kilahduksia ja karheita huutoja. Luola näyttää syvemmälle mentäessä nousevan jonkin verran. Koska ulkopuolella oleva maasto on ruohomaata, niin jos Jäljitys-heitto onnistuu, pelaajat huomaavat maassa paljon erilaisia painautumia, mutta niistä ei saa selvää. Joitakin ken-

gänjälkiä on havaittavissa.

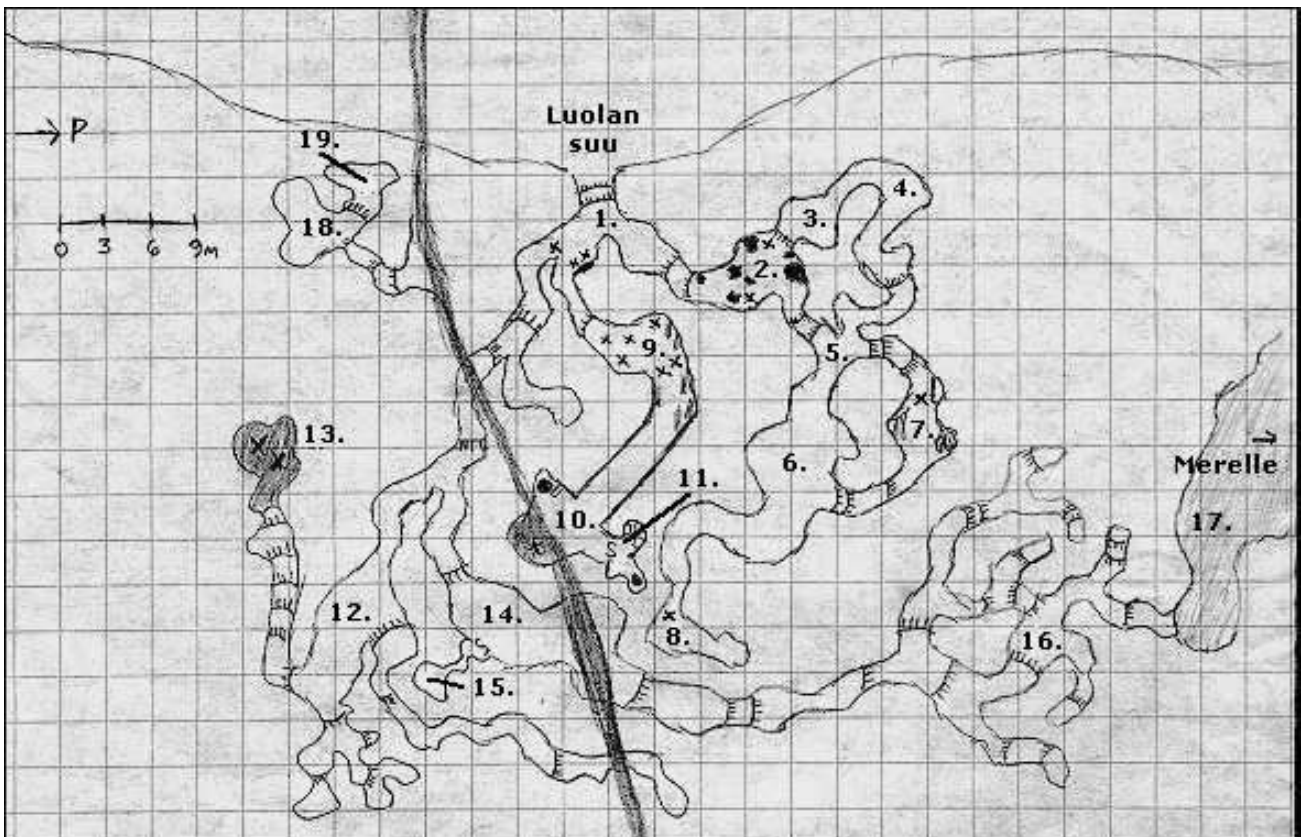
1. HAARAUTUMA

Eteenpäin kulkiessa kilahdukset voimistuvat ja samalla edessänne näkyy kolme örkkiä. Ne hakkaavat seinää hakuilla. Maassa näkyy muutama säkki. Luola haarautuu kahteen suuntaan.

Pelaajien saavuttua luolaan, örkit huomaavat pelaajat, tiputtavat hakkunsa ja vetävät aseensa esille. Jos pelaajat hiipivät sisälle, örkit huomaavat pelaajat, jos heidän Havaitseheitto onnistuu (35%). Örkit ovat päteviä sotureita. Jos pelaajilla ei ole mitään valonlähdettä, heidän kykyihinsä tulee -20%. Tappiolla ollessaan örkit pakenevat. Örkkien säkeissä on kiviä, joissa on hiukan keltaista väriä. Se on kultaa. Niiden arvo myytäessä on 684 lunaria. Seinässä on myös muutamia kultaviiruja. Jos kaikki hakataan pois (vie 2 tuntia), arvo on 620 lunaria. Yhteisarvo on siis 1304 lunaria.

2. KIVILUOLA

Tässä luolassa on melko paljon isoja kiviä ja



paljon pienempiä kiviä. Luolasta haarautuu kaksi muuta käytävää.

Luolassa on piilossa kaksi kiviliskoa. Ne voidaan huomata -25% Havaitse-heitolla. Jos Havaitse-heitto epäonnistuu, liskot pääsevät hyökkäämään yllätyksellä.

3. LEVEÄ KÄYTÄVÄ

Tässä kohtaa seinät ovat melko tasaisia. Katto on noin kahden metrin korkeudella.

4. KAAREVA LUOLA

Tässä luolassa kuuluu paljon rottien äännähdyksiä, mutta mitään ei näy. Luolassa on paljon tasaisia kuoppia, jotka vesi on luultavasti muokannut.

Jos Etsintä-heitto, onnistuu, pelaajat löytävät yhdestä kolosta salaluukun. Sen sisällä on käärö (ks. kohta Käärö). Käärö on kulunut, joten seuraavassa on oikea teksti: "Olen piilottanut sauvan väliaikaisesti. Ainoastaan Zorg voi käyttää sitä. Se on piilotettu täältä paikkaan LO3 LU2 E5S. Toivottavasti kuukaan ei koske siihen. Terveisin Krong. 1610 A.A." Paikka, johon sauva on piilotettu, on huone 11.

5. RISTEYS

Tässä kohtaa katto on neljän metrin korkeudella. Huoneesta lähtee kolme muuta käytävää sen lisäksi, josta tulitte.

Jos ensimmäistä kertaa pelaajien saavuttua luolaan Kuuntelu-heitto onnistuu, pelaaja kuulee pohjoisesta käytävästä askelia ja muita ääniä. Äänet tulevat siellä asuvasta minotaurista.

6. SUURI LUOLA

Tämä on todella suuri luola. Sen keskellä maa ihmisen muotoinen hahmo. Se näyttäisi olevan örkin ruumis. Sen vatsassa on iso repeytymä. Örkin ympärillä on paljon verta. Muuten luola näyttää tyhjältä. Luolasta lähtee kaksi muuta käytävää.

7. MINOTAURIN LUOLA

Tämä luola on iso. Luolassa haisee pahalle ja se johtunee varmaan yhdessä nurkassa olevasta ruumiskasasta. Huoneessa on myös yksi pöytä ja makuualusta. Heti astuttuanne luolaan, jostain ilmestyy eteenne suuri humano-idi, jolla on härän pää ja häntä. Sillä on kädessä piilukirves ja yllä kova nahkahaarniska. Se näyttää vihaiselta.

Jos pelaajat onnistuvat ÄLYx3-heitossa, he tunnistavat olennon minotauriksi. Minotauri huomaa pelaajat, vaikka he hiipisivätkin luolaan. Jos Etsintä-heitto onnistuu, pelaajat löytävät makuusijan alta minotaurin aarteen. Siihen kuuluu 38 lunaria, 32 kultarahaa (10 L), jalokivi (arvo 112 L), joka loistaa kirkaasti, jos lähellä on haltioita. Se toimii kuitenkin kaksi kertaa päivässä ja sen kantomatka on 50 metriä. Aarteeseen kuuluu myös kartta (ks. kohta Minotaurin kartta).

8. PITKÄ KÄYTÄVÄ

Tämä käytävä on melko pitkä. Vähän aikaa kujettuanne teitä vastaan tulee jättikokoinen muurahainen. Se näyttää hyökkäävän.

Koska käytävä on kapea, vain yksi voi taistella kerrallaan. Jos käytävä tutkitaan ja Etsintä-heitto onnistuu, käytävän päästä löytyy likainen jakokivi. Sen arvo puhdistettuna on 52 L, likaisena vain puolet siitä.

9. ÖRKKILUOLA

Tämä luola on melko iso. Luolassa on 6 örkkiä. Ne näyttävät huomanneen teidät. Joka puolella on makuusijoja.

Örkit ovat päteviä sotureita, paitsi yksi, joka on hyvä soturi. Jos hän kuolee, muut pakenevat. Örkeillä on yhteinen aarre, joka on makuusijojen alla. Siinä on 215 lunaria ja kultapalanen (59 L). Löytämiseen vaaditaan onnistunut Etsintä-heitto.

10. PATSASLUOLA

Käytävä, josta tulitte, on varmaan jonkun älykkään olennon tekemä. Sen seinät on tehty hiotuista kivistä ja ne on tehty kaaren muotoon. Itse luola, jossa olette, on melko iso.

Suurimmaksi osaksi se on veden peittämä. Vesi liikkuu koko ajan. Luolassa on myös patsas ha sen edessä alttari. Patsaaseen on tehty kuoleman riimuja.

Vedessä asustaa yksi gorp. Se hyökkää, jos veteen mennään tai kosketaan. Jos patsaaseen kosketaan, koskijat kärsivät joka meeleuvoro d3 vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan. Salaovi löytyy -50% Etsintä-heitolla. Jos kääron teksti (ks. kohta Käärö) saadaan selvitettyä, salaovi löytyy normaalilla kyvyllä.

11. SALAINEN HUONE

Tämä luola on melko pieni. Luolassa on kolme arkkua, maassa on kasa kolikoita ja seinällä pienellä telineellä on sauva, jonka päässä on pieni rubiini.

Sauva kuuluu Zorgille. Jos siihen koskee joku muu kuin ihminen tai örkki, hän kärsii d6 pistettä vahinkoa sähköiskusta. Sitä ei pysty hajottamaan eikä sitä voi kuljettaa pois tältä saarelta. Jos sitä yritetään kuljettaa pois, se alkaa haurastumaan ja hajoaa lopulta. Maassa on yhteensä 3650 klackia. Ensimmäisessä arkussa on ansa. Kun se avataan, aktivoituu salahuoneessa Vartionti-4 -loitsu (tekee jokaiselle pelaajalle 4d3 pistettä vahinkoa satunnaiseen osumapaikkaan). Arkussa on metallisia esineitä, joita käytetään rituaaleissa. Niiden arvo on 80 lunaria. Toinen arkku on tyhjä. Kolmas arkku sisältää kaksi kristallia, keltaisen kiven, viisi kivenmurikkaa ja lyhytmiekan. Ensimmäisessä kristallissa on Haavaloiitsu, joka tekee onnistuessaan d6 pistettä vahinkoa, mutta samalla myös heittäjään d3 pistettä vahinkoa. Toisessa kristallissa on 10 pisteen varastointimatriisi. Keltainen kivi on

arvoton (1-2 L), mutta se näyttää arvokkaalta. Kivet ovat aivan normaaleja. Lyhytmiekassa on Tosimiekka-matriisi ja sen suojapisteet on 15.

12. PITKÄ LUOLA

Tämä on iso luola. Täältä lähtee kolme muuta käytävää. Luolassa leijailee paha haju ja aiheuttaa hieman kuvotusta.

Kun huoneeseen saavutaan, pohjoisesta käytävästä tulee suurmato ja se on huomannut pelaajat. Luola on muuten tyhjä.

13. VESILUOLA

Tähän luolaan tullessa on laskeuduttava jonkin verran. Luola on kokonaan täynnä vettä. Vedessä on havaittavissa isoja tummia hahmoja.

Vedessä asustaa kaksi gorpia ja ne hyökkävät kaikkien veteen tulijoiden kimppuun. Luolan pohjalla veden alla on ihmisen luurankoja. Yhdellä niistä on sormus, jossa on Parannus-6 matriisi ja 4 taikapisteen matriisi.

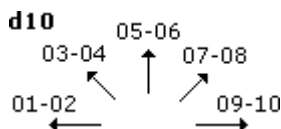
14. ISO LUOLA

Tämä on melko iso luola. Luolan toisessa päässä virtaa melkein kolme metriä leveä joki. Se virtaa uomassaan metriä alempana. Huoneessa on paljon puunkappaleita.

Jos joki aiotaan ylittää, pitää onnistua Hyppyheitossa. Etsintä-heiton onnistuttua huoneesta löytyy hopeinen otsaripa ja salaovi, tosin -20% kyvyllä. Otsaripa sisältää 3 pisteen varastointimatriisiin.

Eksyminen

Jos pelaajat kulkevat keskellä viidakkoa, heillä on mahdollisuus menettää suuntatajunsaa ja he saattavat eksyä. Heitä d100-heitto kaksi kertaa päivässä ja jos tulos on 01-40, heitä d10 ja katso pelaajien uusi suunta alla olevasta kuvasta.



15. SALAINEN HUONE

Tämä on pieni luola salaoven takana. Luolan peräseinällä on leveämiekka. Luola näyttää muuten tyhjältä.

Ensimmäinen, joka astuu luolaan, joutuu miekasta sinkoutuvan salaman kohteeksi. Salama vastaa riimuloitsua ja tekee d6 pistettä vahinkoa. Jos Etsintä-heitto onnistuu, löytää pelaaja ison salaluukun. Se sisältää sormuksen, pussi, suuren kilven ja sapelin. Sormus on arvokas taikaesine. Kun se kerran laitetaan sormeen, sitä ei saa enää pois. Se antaa lisää käyttäjän ÄLYä yhdellä pisteellä, mutta vie d3 MHT-pistettä. Pussi sisältää 30 kultarahaa (10 L) ja yrtin, joka parantaa veteen sekoitettuna d20 kestopistettä. Seinällä oleva miekka, sapeli ja kilpi ovat normaaleja.

16. SOKKELOKÄYTVÄT

Nämä käytävät ovat siitä erikoisia, että niiden seinät ovat keltaisia.

17. MERILUOLA

Tämän suuren luolan toista päätä ei näy. Vain jostain loistaa himmeä valo. Sinne pääsy on tosin vaikeaa, koska luola on täynnä vettä.

18. SALAINEN JOKILUOLA

Tähän luolaan tullessa joudutaan laskeutumaan hieman. Sen seinällä on melko iso piirustus (ks. kohta Piirustus). Huone näyttää muuten tyhjältä. Luolasta lähtee toinen käytävä.

19. TAIKAHUONE

Tämä huone kimaltelee kullasta. Seinät on tehty kullasta ja joka puolella on isoja kultakimpaleita. Yhdessä nurkassa on myös kupariharkkoja.

Kaikki kulta on aitoa, mutta sitä ei voi kuljettaa pois huoneesta. Jos luolasta yritetään poistua, hohtaa suuaukko sinertävänä. Sen läpi pystyy kulkemaan läpi ongelmitta, mutta kulta ei voi siirtää kentän läpi. Kupari saadaan normaalisti pois, ja sitä on yhteensä 10 ENC:iä.

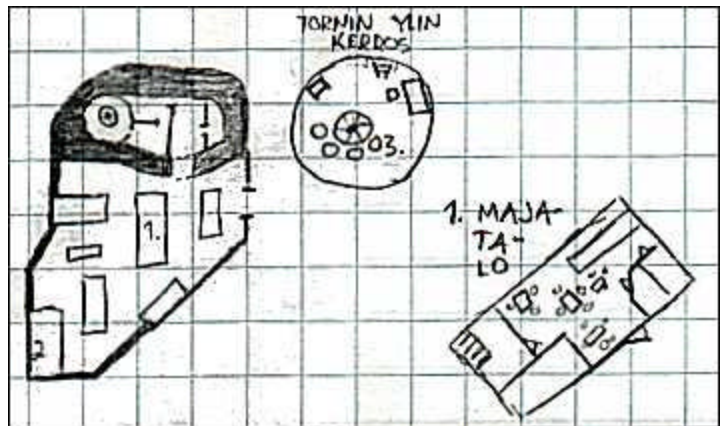
Jos sauva löydettiin, se olisi hyvä palauttaa Zorgille. Siitä ei ole hyötyä kuin rahallisesti (arvo 250 L). Jos se palautetaan Zorgille, hän on hyvin kiitollinen. Siitä hyvästä hän antaa pelaajille kaksi hänen veitsistään ja kirjan, jossa opetetaan velholoitsut Lisää VMA ja Takaisinheitto.

Örkkien linnoitukset

Nämä linnoitukset ovat örkkien hallinnassa, vaikka niissä asustaakin jonkin verran ihmisiä. Linnoituksissa on myös orjia.

Pienempi linnoitus

Örkkejä 40
Ihmisiä 10
Orjia 15
Velhoja 1
Sotureita 38



Pienempi linnoitus

Kun pelaajat lähestyvät linnoitusta, heitä vastaan tulee 10 soturin joukko. Siihen kuuluu kuusi hyvää ja kolme pätevää örkkisoturia ja yksi ihmissoturi (käytä samoja tietoja kuin hyvä örkkisoturi, paitsi aseena on miekka). He sanovat pelaajille: *"Mihinkäs te örvelöt laahustatte? No, koska satutte pyörimään täällä, pitää maksaa veroja ja mennä hallitsijan puheille. Vero on 30 lunaria."* Jos pelaajat maksavat suosiolla, heidät viedään hallitsijan

puheille isompaan linnoitukseen. Jos pelaajat eivät maksa, örkit sanovat: "Aijaa, rahaa ei siis tule. No, sontakasat, sitten mennään suoraan hallitsijan puheille. Hänellä on käyttöä tuollaisille ruipeloille." Jos silloinkaan ei totella, soturit hyökkäävät. Tämä voi kohtausta voi myös tapahtua suuremmalla linnoituksella.

1. Majatalo

Tässä majatalossa on vain örkkejä, joskus harvoin ihmisiä. Majatalon yläkerrassa on vain huoneita, mutta sinne ei lasketa ihmisiä. Täältä saa ruokaa ja juomaa, mutta paljon tavallista kaliumilla.

2. Velhon talo

Täällä asustaa ihmisvelho. Hän on avulias, mutta ei pysty auttamaan pelaajia. Hän kehoittaa pelaajia menemään hallitsijan puheille ja pysymään rauhallisina örkkien puheista huolimatta.

3. Tornin yläkerros

Tämä on hallitsijan toinen asuinsija. Tänne ei ole kenelläkään pääsyä ja siksi se on tarkoin vartioitu.

Suurempi linnoitus

Örkkejä 50

Ihmisiä 25

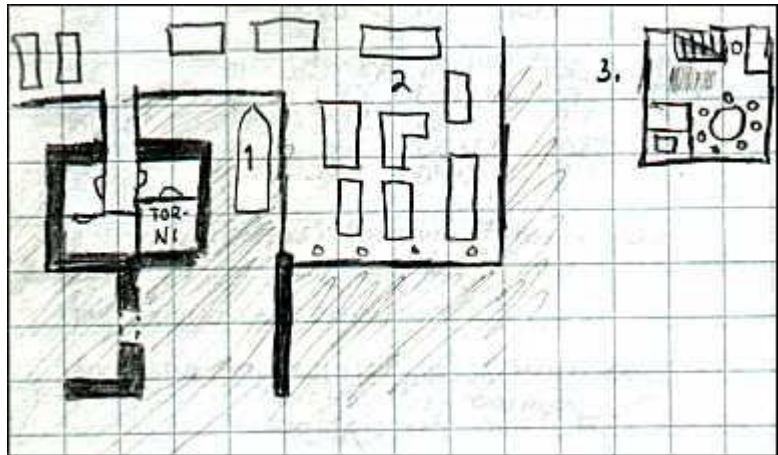
Orjia 20

Velhoja 2

Sotureita 55

Merimiehiä 30

Jos pelaajat tulevat soturijoukon mukana, heidät viedään hallitsijan puheille. Hallitsija kysyy syytä pelaajien oloon saarella. Pelaajat voivat valehdella vastauksen, mutta siitä huolimatta hän tarjoaa pelaajille tarjouksen. Jos pelaajat haluavat päästä pois saarelta, heidän on suoritettava tehtävä. Pelaajien tulisi tuhota saaren eteläosassa oleva ihmiskylä. Hallitsija sanoo, että kyläläiset ovat ryöstelleet ruokaa



Suurempi linnoitus (eteläosa)

ja aiheuttaneet tuhoa saarelle. Todistukseksi hän haluaa kylän johtajan pään. Todellisuudessa kyläläiset eivät ole aiheuttaneet mitään ongelmia. Hallitsija on lähettänyt muutamia örkkipartioita tuhotakseen kylän, mutta huonolla onnella. Nyt hallitsija siirtää vastuun pelaajille. Hallitsija voisi hoidella pelaajat, mutta linnoituksessa asuvat ihmiset voisivat aiheuttaa ongelmia ja hallitsija ei halua tätä. Sen sijaan hän luottaa, että kyläläiset saavat hoideltua pelaajat. Kylän tuhottuaan pelaajat luvataan viedä takaisin mantereelle.

1. Laiva

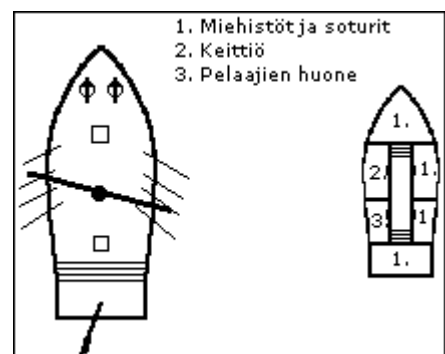
Tämä on saaren ainoa laiva. Se on melko suuri purjealus ja sen kärjessä on kaksi arbalestia.

2. Asuinalue

Tällä alueella on paljon taloja. Kaikkia ei ole piirretty kartalle. Täällä on myös ruokakauppa (josta pelaajat voivat ostaa ruokaa). Hinnat ovat tosin kalliit, viikon ruoka maksaa hullepea 100 lunaria.

3. Hallitsijan huone

Tässä huoneessa hallitsija asustaa. Sinne ei ole kenelläkään asiaa.



Orjakaivos

Tämä on todella suuri orjakaivos. Siellä on paljon haltia-, peikko- ja ihmisorjia. He louhivat maata, josta pitäisi löytyä arvokkaita mineraaleja. Kaivosta vartio yli 200 vartijaa. Eri rodut on jaoteltu eri osiin.

1. Haltiaosa

Täällä louhivat haltiat. Heitä on noin 80. Heidän tehtävänä on leventää kaivosta. He työskentelevät pohjoisosassa.

2. Ihmisosa

Täällä työskentelevät ihmiset. He syventävät luolaa ja kuljettavat kaikki arvokkaat jalokivet örkeille. Heitä on noin 40.

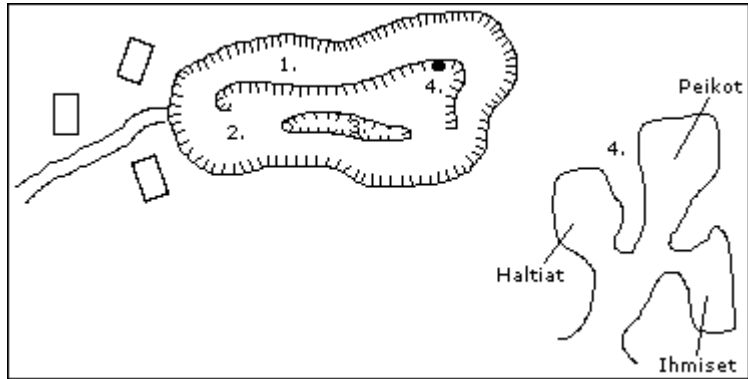
3. Peikko-osa

Täällä ovat peikkolaiset. He louhivat maata ja keräävät kaikki arvokkaat mineraalit kärryihin. Heitä on 40, myös muuta yöpeikko on joukossa.

4. Luola

Tämä on orjien nukkuma- ja leposijat. Ne ovat hyvin tiiviit, joten jos joku sairastuu, tauti leviää nopeasti. Kuolleiden tilalle hankitaan uusia. Täälläkin, kuten kaivoksessa on eri rodut jaoteltu omiin luoliinsa.

Jos orjia päästään jotenkin puhuttelemaan (se



Orjakaivos

on kielletty), pelaajat voivat kuulustella heitä. Jos pelaajat kysyvät orjilta, miksi he eivät pakene, orjat kertovat kerran yrittäneensä sitä. Silloin kuoli noin 50 orjaa ja vain muutama pääsi pakoon. Sitä paitsi paikka on saari, joten pakeneminen on mahdotonta.

Alkuasukaskylä

Tässä kylässä asustaa noin 40 asukasta. Noin puolet (15) heistä on sotureita. Kylästä 100 metrin päässä toimii pieni tiedustelupartio. Siihen kuuluu neljä soturia. He hyökkäävät tunkeilijoitten kimppuun elleivät he osoita olevansa ystävällisiä. Jos kylään hyökätään, kaikki paitsi vanhuksset ja lapset osallistuvat puolustukseen.

1. Kylätuli

Tässä poltetaan joka ilta tulta. Kylän vanhimmat kokoontuvat sen ympärille kertomaan tarinoita. Hyökkäyksen sattuessa he kutsuvat kylän tunnehengen puolustukseen (kipuhengi, MHT 20). Se hyökkää tunkeilijoitten kimppuun. Kutsumiseen menee 10 minuuttia.

2. Johtajan maja

Tämän majan omistaa Korx, kylän johtaja. Maja on suurin kylässä ja siellä parhaimmat makuusijat. Korxin aarre on piilotettu maahan. Se on iso timantti ja sen arvo on 870 lunaria. Etsintä-heitto paljastaa vain, että maata on kaivettu. Timantti on puolen metrin syvyudessa.



Alkuasukaskylä

3. Viljavarasto

Kyläläisillä on pieni pelto lähellä kylää. Vilja on varastoituna täällä kuten myös metsästys-saalista.

Kyläläisten taktiikat

Jos kylään hyökätään, heillä on seuraavanlainen taktiikka: Koska kylässä on noin 10 soturia (4 on tiedustelupartiossa), puolet heistä käyvät suoraan taisteluun. Toinen puolisko pyrkii kiertämään hyökkääjien taakse. Muut kyläläiset (15, kaikki taisteluun kykenevät) jäävät odottamaan kylään, puolustautuen tarpeen mukaan. Taistelun alettua kylän vanhimmat kokoontuvat kylätulen ympärille ja ryhtyvät manamaan tunnehenkeä esiin. Jos pelaajat päättävät hyökätä kylään ja saavat sen tuhattua, siirry kohtaan Paluumatka.

Muut suunnitelmat

Jos pelaajat päättävät olla hyökkäämättä kylään, he saattavat saada kyläläisistä ystäviä. Myös muita suunnitelmia voidaan kehittää. Pelaajat saattavat yrittää piiloutua laivaan, tai jopa varastaa sen (tällöin tarvitaan kokemusta merenkäynnistä, ja he tarvitsisivat muuta miehistöä). He voivat yrittää herättää huomion saaren lähistöllä kulkeviin laivoihin. Tämä kuitenkin edellyttäisi melko isoa savupilveä, joka syntyisi suuresta metsäpalosta. Koska saari on kaukana mantereesta, laivoja kulkee lähistöllä kerran vuodenajassa. Saari ei ole kovin usean tiedossa, ja ne harvatkin luulevat sitä asuttamattomaksi.

Paluumatka

Kun pelaajat saapuvat linnoitukseen tehtävän suoritettuaan (edellyttäen etteivät he ole toimineet toisin), hän haluaa nähdä kylän johtajan pään (johtaja ei tiedä, miltä kylän johtaja, Korx, näyttää, joten tässä pelaajilla on mahdollisuus huijata). Hän näyttää hieman hämähästyneeltä pelaajien näytettyä pään (hän ei uskonut pelaajien selviävän). Hän sanoo kuitenkin pitävänsä lupauksensa ja laittavansa

laivan kuntoon. Lähtö on seuraavana päivänä. Örkkijohtaja vaatii kuitenkin pelaajilta maksun matkasta, 200 lunaria/henkilö.

Seuraavana aamuna on lähtö. Jos pelaajat maksoivat matkan edellisenä päivänä, örkit väittävät, etteivät he ole saaneet maksua ja perivät sitä uudelleen. Tästä voi syntyä kinaa, mutta pelaajien tulisi välttää taistelua. Silloin matkaaminen voi hankaloitua.

Pelaajat joutuvat matkustamaan huonoissa oloissa. Kuitenkin, kuuden päivän alkaa maa- ta olemaan näkyvissä. Örkit jättävät pelaajat rantaan ja tämän jälkeen poistuvat. Päästyään jonkin matkan päähän, he alkavat ampua pelaajia laivassa olevalla arbalestilla. Lopputuloksesta huolimatta, örkit jatkavat matkaa. Pelaajien selvittyä tulituksesta, tutkinnan jälkeen heille selviää, etteivät he vieläkaan ole mantereella. Saarella on kuitenkin kaupunki, josta maksua vastaan pääsee mantereelle.

Pelaajat saattavat yrittää koota armeijaa hyökätäkseen saarelle ja pelastaakseen orjat, mutta se on jo toinen tarina. Kuten sanottu, saari on kuitenkin vain harvojen merimiesten tuntema. On myös mahdollista yrittää selvittää sen miehen henkilöllisyyttä, joka kuljetti pelaajat saarelle. Se saattaa kuitenkin osoittautua mahdottomaksi, riipuen ajasta, joka on kulunut.

Hahmot

Örkkishamaani Zorg, ikä tuntematon

VMA	19	Liike:	3
R-R	16	Kestopisteet:	14___
KOK	11	Väsymyspisteet:	35___
ÄLY	18	Taikapisteet:	20___
MHT	20	+ apuhenget	178___
NPP	23	NPP-ih:	1
ULK	5	Väistö:	20%

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

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torj%	Pisteet
Sauva	4	75%	d8+10+d4	85%	20___
Lyhyt keihäs	5	52%	d8+1+4+d4	46%	10___
Heittoveitsi	1/5/9	82%	d4+5+d2	19%	4___

HENKITAIKUUS: Parannus-3, Haava, Fanaattisuus, Havaitse taikuus, Henkinäkö, Masennus, Terävyys (älyhegellä: Suoja-6, Tehonuija-8)

RIIMUTAIKUUS: Ajatusisku, Berserkki, Hulluus, Paranna ruumis, Pelko, Tosinuija, Salama (5)

TAIKAESINEET: Viitta, jossa 12 pisteen Suoja ja Vastataikuus. Sauvassa 10 pisteen Vahingon lisäys ja 12 pisteen Suoja Vahingolta. Siinä on myös pysyvä 10 pisteen Ime näppäryys -loitsu. Se vaikuttaa panssarin lävistyksen jälkeen. Kaulariipuksessa on sidottuna neljä mahtihenkeä (MHT 80, 38, 45 ja 15) ja sormuksessa älyhenki (ÄLY 18, MHT 13). Lyhyessä keihäessä 4 pisteen Terävyys ja veitsissä (6 kpl) 5 pisteen Terävyys.

Örkkihallitsija

VMA	24	Liike:	3
R-R	18	Kestopisteet:	16___
KOK	14	Väsymyspisteet:	42___
ÄLY	16	Taikapisteet:	14___
MHT	24	+ apuhenget	30___
NPP	19	NPP-ih:	2
ULK	10	Väistö:	50%

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	14/6___
Vasen jalka	05-08	04-06	14/6___
Vatsa	09-11	07-10	14/6___
Rinta	12	11-15	14/7___
Oikea käsi	13-15	16-17	14/5___
Vasen käsi	16-18	18-19	14/5___
Pää	19-20	20	14/6___

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torj%	Pisteet
Sapeli	6	117%	d6+2+d6	89%	10___
Jousi	2/7	102%	d8+1	31%	7___
Kilpi	7	35%	d6+d6	108%	18___
Veitsi	6	99%	d4+2+d6	81%	6___

HENKITAIKUUS: Parannus-7, Haava, Terävyys-6

RIIMUTAIKUUS: Ukkonen (4)

TAIKAESINEET: Amuletti, jossa mahtihenki (MHT 40). Levyhaarniska, jonka suojapisteet 12

AARRE: Kantaa mukanaan 500 lunaria.

Hyvä örkkisoturi

VMA	22	Liike:	3
R-R	16	Kestopisteet:	17
KOK	12	Väsymyspisteet:	38
ÄLY	14	Taikapisteet:	13
MHT	13	NPP-ih:	1
NPP	20		
ULK	5	Väistö:	35%

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torj%	Pisteet
Sapeli	5	65%	d6+2+d6	45%	10
Keihäs	5	60%	d8+1+d6	30%	10
Jousi	1/4/9	80%	d8+1	15%	7
Keskik. kilpi	6	30%	d6+d6	70%	12
Veitsi	6	70%	d4+2+d6	50%	6

HENKITAIKUUS: Haava, Terävyys

AARRE: d100 lunaria.

Örkki 13

KP: 17___ Sapeli 10___
 VP: 38___ Keihäs 10___
 TP: 13___ Veitsi 6___

Paikka	Melee	Heitto	Pist.
O. jalka	01-04	01-03	6/6___
V. jalka	05-08	04-06	6/6___
Vatsa	09-11	07-10	6/6___
Rinta	12	11-15	6/7___
O. käsi	13-15	16-17	6/5___
V. käsi	16-18	18-19	6/5___
Pää	19-20	20	6/6___

Örkki 14

KP: 17___ Sapeli 10___
 VP: 38___ Keihäs 10___
 TP: 13___ Veitsi 6___

Paikka	Melee	Heitto	Pist.
O. jalka	01-04	01-03	6/6___
V. jalka	05-08	04-06	6/6___
Vatsa	09-11	07-10	6/6___
Rinta	12	11-15	6/7___
O. käsi	13-15	16-17	6/5___
V. käsi	16-18	18-19	6/5___
Pää	19-20	20	6/6___

Örkki 15

KP: 17___ Sapeli 10___
 VP: 38___ Keihäs 10___
 TP: 13___ Veitsi 6___

Paikka	Melee	Heitto	Pist.
O. jalka	01-04	01-03	6/6___
V. jalka	05-08	04-06	6/6___
Vatsa	09-11	07-10	6/6___
Rinta	12	11-15	6/7___
O. käsi	13-15	16-17	6/5___
V. käsi	16-18	18-19	6/5___
Pää	19-20	20	6/6___

Pätevä örkkisoturi

VMA	17	Liike:	3
R-R	12	Kestopisteet:	13
KOK	9	Väsymypisteet:	29
ÄLY	11	Taikapisteet:	10
MHT	10	NPP-ih:	3
NPP	15		
ULK	7	Väistö:	25%

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torj%	Pisteet
Sapeli	8	50%	d6+2+d4	35%	10
Keihäs	8	40%	d8+1+d4	20%	10
Jousi	3/9	60%	d8+1	15%	7
Keskik. kilpi	9	25%	d6+d4	50%	12
Veitsi	9	55%	d4+2+d4	30%	6

HENKITAIKUUS: Ei osaa.

AARRE: d20+10 lunaria.

Örkki 16

KP: 12___ Sapeli 10___
 VP: 29___ Keihäs 10___
 TP: 10___ Veitsi 6___

Paikka	Melee	Heitto	Pist.
O. jalka	01-04	01-03	5/5___
V. jalka	05-08	04-06	5/5___
Vatsa	09-11	07-10	5/5___
Rinta	12	11-15	5/6___
O. käsi	13-15	16-17	5/4___
V. käsi	16-18	18-19	5/4___
Pää	19-20	20	5/5___

Örkki 17

KP: 12___ Sapeli 10___
 VP: 29___ Keihäs 10___
 TP: 10___ Veitsi 6___

Paikka	Melee	Heitto	Pist.
O. jalka	01-04	01-03	5/5___
V. jalka	05-08	04-06	5/5___
Vatsa	09-11	07-10	5/5___
Rinta	12	11-15	5/6___
O. käsi	13-15	16-17	5/4___
V. käsi	16-18	18-19	5/4___
Pää	19-20	20	5/5___

Örkki 18

KP: 12___ Sapeli 10___
 VP: 29___ Keihäs 10___
 TP: 10___ Veitsi 6___

Paikka	Melee	Heitto	Pist.
O. jalka	01-04	01-03	5/5___
V. jalka	05-08	04-06	5/5___
Vatsa	09-11	07-10	5/5___
Rinta	12	11-15	5/6___
O. käsi	13-15	16-17	5/4___
V. käsi	16-18	18-19	5/4___
Pää	19-20	20	5/5___

Johtaja Korx, ikä 36

VMA	18	Liike:	3
R-R	18	Kestopisteet:	17___
KOK	16	Väsymyspisteet:	36___
ÄLY	18	Taikapisteet:	18___
MHT	18		
NPP	16	NPP-ih:	2
ULK	13	Väistö:	45%

Osumapaikka	Melee	Heitto	Pisteet
Oikea jalka	01-04	01-03	-/6___
Vasen jalka	05-08	04-06	-/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	3/6___

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torj%	Pisteet
Käsikirves	5	122%	d10+d6	115%	10___
Heittokeihäs	2/7	101%	d8+d3	60%	8___
Kiviveitsi	5	93%	d6+d6	80%	8___

HENKITAIKUUS: Haava, Parannus-3, Terävyys

RIIMUTAIKUUS: Kutsu kipuhenki, Paranna ruumis

PANSSARI: Paksu eläimen nahka, joka suojaa kaikki paikkoja paitsi jalkoja.

AARRE: Käsikirves on taiottu esine, jonka vahinko on d10. Se on tehty kivistä ja sen paino on 1,5 ENC. Korut kaulassa ovat 110 lunarin arvoisia.

HUOM! Taistelussa hän käyttää kirvestä oikeassa ja veitseä vasemmassa kädessä.

Kylän soturi

VMA	16	Liike:	3
R-R	18	Kestopisteet:	16
KOK	14	Väsymyspisteet:	34
ÄLY	15	Taikapisteet:	14
MHT	14	NPP-ih:	2
NPP	17		
ULK	12	Väistö:	65%

Ase	IH	Osuma%	Vahinko	Torj%	Pisteet
Kivikeihäs	6	71%	d8+1+d4	65%	10
Kivikirves	6	50%	d6+2+d4	52%	10

TAIKUUS: Ei osaa.

Soturi 13

KP: 16___ Kivikeihäs 10___
VP: 34___ Kivikirves 10___
TP: 14___

Paikka Melee Heitto Pist.
O. jalka 01-04 01-03 -/6___
V. jalka 05-08 04-06 -/6___
Vatsa 09-11 07-10 2/6___
Rinta 12 11-15 2/7___
O. käsi 13-15 16-17 -/5___
V. käsi 16-18 18-19 -/5___
Pää 19-20 20 2/6___

Soturi 14

KP: 16___ Kivikeihäs 10___
VP: 34___ Kivikirves 10___
TP: 14___

Paikka Melee Heitto Pist.
O. jalka 01-04 01-03 -/6___
V. jalka 05-08 04-06 -/6___
Vatsa 09-11 07-10 2/6___
Rinta 12 11-15 2/7___
O. käsi 13-15 16-17 -/5___
V. käsi 16-18 18-19 -/5___
Pää 19-20 20 2/6___

Soturi 15

KP: 12___ Kivikeihäs 10___
VP: 29___ Kivikirves 10___
TP: 14___

Paikka Melee Heitto Pist.
O. jalka 01-04 01-03 -/6___
V. jalka 05-08 04-06 -/6___
Vatsa 09-11 07-10 2/6___
Rinta 12 11-15 2/7___
O. käsi 13-15 16-17 -/5___
V. käsi 16-18 18-19 -/5___
Pää 19-20 20 2/6___

Soturi 16

KP: 16___ Kivikeihäs 10___
VP: 34___ Kivikirves 10___
TP: 14___

Paikka Melee Heitto Pist.
O. jalka 01-04 01-03 -/6___
V. jalka 05-08 04-06 -/6___
Vatsa 09-11 07-10 2/6___
Rinta 12 11-15 2/7___
O. käsi 13-15 16-17 -/5___
V. käsi 16-18 18-19 -/5___
Pää 19-20 20 2/6___

Soturi 17

KP: 16___ Kivikeihäs 10___
VP: 34___ Kivikirves 10___
TP: 14___

Paikka Melee Heitto Pist.
O. jalka 01-04 01-03 -/6___
V. jalka 05-08 04-06 -/6___
Vatsa 09-11 07-10 2/6___
Rinta 12 11-15 2/7___
O. käsi 13-15 16-17 -/5___
V. käsi 16-18 18-19 -/5___
Pää 19-20 20 2/6___

Soturi 18

KP: 12___ Kivikeihäs 10___
VP: 29___ Kivikirves 10___
TP: 14___

Paikka Melee Heitto Pist.
O. jalka 01-04 01-03 -/6___
V. jalka 05-08 04-06 -/6___
Vatsa 09-11 07-10 2/6___
Rinta 12 11-15 2/7___
O. käsi 13-15 16-17 -/5___
V. käsi 16-18 18-19 -/5___
Pää 19-20 20 2/6___

Soturi 19

KP: 16___ Kivikeihäs 10___
VP: 34___ Kivikirves 10___
TP: 14___

Paikka Melee Heitto Pist.
O. jalka 01-04 01-03 -/6___
V. jalka 05-08 04-06 -/6___
Vatsa 09-11 07-10 2/6___
Rinta 12 11-15 2/7___
O. käsi 13-15 16-17 -/5___
V. käsi 16-18 18-19 -/5___
Pää 19-20 20 2/6___

Soturi 20

KP: 16___ Kivikeihäs 10___
VP: 34___ Kivikirves 10___
TP: 14___

Paikka Melee Heitto Pist.
O. jalka 01-04 01-03 -/6___
V. jalka 05-08 04-06 -/6___
Vatsa 09-11 07-10 2/6___
Rinta 12 11-15 2/7___
O. käsi 13-15 16-17 -/5___
V. käsi 16-18 18-19 -/5___
Pää 19-20 20 2/6___

Tyypillinen kyläläinen

VMA 11 Liike: 3
R-R 10 Kestopisteet: 11
KOK 12 Väsymyspisteet: 21
ÄLY 12 Taikapisteet: 10
MHT 10 NPP-ih: 3
NPP 13
ULK 11 Väistö: 25%

Ase IH Osuma% Vahinko Torj% Pisteet
Puunuija 7 35% d6 20% 4

TAIKUUS: Ei osaa.

