

Olentojen ominaisuudet

Lunaari (keskikokoinen kädellinen)

Lunaarit ovat lepakkomaisia olentoja, jotka puukeutuvat usein mustiin nahkavaatteisiin. Ne ovat kiukkuisia ja vihaavat erityisesti solaareita.

- Kyvyt: Ketteryys 2, Kätevyys 2, Ryhti 2, Vahvuus 2, Valppaus 2, Älykkyys 2
- Sisu: 3
- Erikoispiirteet: Siivet (lentäminen 3 noppaa)
- Varusteet: lyhyt jousi (+1N ampumiseen), nahkahaarniska (+1N puolustukseen)

Tällipistiäinen (hyönteinen, parvi)

Tällipistiäiset ovat isoja ampiaisen kaltaisia petohyönteisiä, jotka pistämisen sijaan antavat pienen sähköiskun.

- Kyvyt: Ketteryys 1, Kätevyys 0, Ryhti 1, Vahvuus 0, Valppaus 2, Älykkyys 1
- Sisu: 8
- Erikoispiirteet: Sähköpistin (4 noppaa kamppailuun keittiössä ja 8 noppaa pesää puolustaessa), lentäminen (3 noppaa)

Paroni Valosiiven kartano: skenaario Astraterra-roolipeliin

Lämmittely

Hahmot ovat hiljattain valmistuneet kunniakonkari Kokkareen löytöretkeilijäkoulusta ja ovat vielä tutkijauransa alkupuolella. Solaari Faelar on tarjonnut heille tehtäväksi sukunsa kartanon löytämisen ja puhdistamisen mahdollisista vaarallisista olennoista. Hahmot ovat saapuneet Faelarin talolle, jonka ulkopuolella kaukoportti sijaitsee.

Miltä hahmoista nyt tuntuu? Mitä he tekevät ennen matkaa?

Faelar kertoo, että löydetyt aarteet kuuluvat tietysti tutkimusmatkaille, mutta kartanoa ei saa rikkoa tai vahingoittaa muutoin. Palkkio onnistuneesta tehtävästä on 60 kultarahaa, mutta tästä vähennetään kartanolle aiheutuneet vahingot.

Taustatapahtumat

Kartano on ollut pitkään autiona, mutta joitakin kuukausia sitten sinne asettui lunaari-kolmikko. He ovat hävittäneet jo yhden tutkimusmatkailijaryhmän ja kuulleet Faelarin pyrkimyksistä. Se ärsyttää lunaareja suuresti ja aikovat nitistää muutkin Faelarin lähettiläät. Lunaarit haluaisivat romuttaa kartanon kokonaan, mutta vielä he eivät ole keksineet siihen mitään hyvää keinoa.

Portista läpi

Portti johtaa harvaan mäntymetsään, jonka puut ovat kasvaneet valtavan korkeiksi. Siellä täällä näkyy maahan pudonneita jalkapallon kokoisia käpyjä. Puiden lomasta erottuu selvästi punaisesta tiilistä tehty suuri rakennus.

Kartanossa

1) Kartanon pääovet ovat avoinna, mutta niihin on viritetty ansa. Jos ensimmäinen sisääntulija ei ole tarkkana, hänen päälleen putoaa ämpärillinen limaa. Se vie kaksi pistettä sisua.

Ansain huomautus ja väistäminen: Valppaus vs. 1

2) Ruokasali, jonka pitkä pöytä on edelleen paikoillaan. Takka sen sijaan on tukittu.

3) Tanssisali, johon on piiloutunut yksi lunaareista. Se tarkkailee tulijoita eikä käy taisteluun ellei ole pakko. Se yrittää kaataa salin koristesalkoja huoneeseen tulijoiden päälle. Koska solaarit osaavat lentää, sali ei ole leveä vaan korkea. Seinillä on useita kauniita kuvakudoksia (arvo 40 kultarahaa), mutta niiden irrottaminen niitä rikkomatta on vaikeaa.

Koristesalon väistäminen: Ketteryys vs. Kätevyys

Piilopaikkaan kiipeäminen: Ketteryys vs. 2

Seinävaatteiden irrottaminen repimättä: Kätevyys vs. 2

4) Oleskelutila, jonka lunaarit ovat sotkeneet täysin. Lattialla on kaikenlaisia roskia ja rikottuja esineitä. Keskellä on suihkulähde ja patsas, jonka päällä lunaarit asustavat. Lunaarit hyökkäävät tunkeilijoiden kimppuun ampumalla nuolia ja heittelemällä tavaroita, näin ne itse pysyvät turvassa. Samalla tanssisalin lunaari voi hyökätä hahmojen selustaan.

5) Keittiö, jonka takkaan on pesiytynyt tällipistiäisiä. Ne hyökkäävät tunkeilijoiden kimppuun, mutta niiden ohi on mahdollista hiipiä. Hyllyissä on muutamia hillopurkkeja, joita voi käyttää tällipistiäisten hämäämiseen. Keittiön kaapeista löytyy vanha hopea-astiasto, jonka arvo on 50 kultarahaa.

Tällipistiäisten ohi hiipiminen: Ketteryys vs. Valppaus

Tällipistiäisten hämääminen: Ryhti vs. Ryhti

Astiaston löytäminen: Valppaus vs. 0

6) Varasto, jossa on keskuspilari. Varasto on muutoin tyhjillään.

Kartanon pohjapiirustus

