

Oolentojen ominaisuudet

Sointukala (pieni eläin)

Sointukalat ovat kaloja, mutta niiden kyljistä lähtee siimankaltaisia ohuita lonkeroita (ks. siipisimppu). Nimensä ne ovat saaneet oudosta vihellystä muistuttavasta ääntelystä, jolla parven yksilöt kommunikoivat keskenään. Ne ovat hyvin uteliaita olentoja ja kiinnostuvat helposti uusista ärsykkeistä. Sointukalat ovat toisaalta hyvin herkkiä ja tulkitsevat kosketusyhteykset hyökkäyksiksi, jolloin ne puolustautuvat poltinsiimojensa avulla.

- Kyvyt: Ketteryys 2, Kätevyys 1, Ryhti 1, Vahvuus 1, Valppaus 1, Älykkyys 1
- Sisu: 2
- Erikoispiirteet: Hyvä uimari (+1N vedessä), poltinsiimat (+1N kamppailuun)

Pullonkorkkeja: Demo Astraterra-roolipeliin 1-4 pelaajalle

Pelin esittely

Astraterra on kevyt scifi-roolipeli urheista tutkimusmatkailijoista. Astrateran maailma koostuu lukuisista tähtimeressä leijuvista saarista. Suurimmat niistä ovat mannerten kokoisia.
(Sääntökirjan s. 83 kuva)

Tutkimusmatkailijoiden tehtävänä on tutkia, mihin muinaisten käyttämät kaukoportit johtavat. Näin he löytävät vanhoja raunioita ja uusia kauppareittejä.
(Sääntökirjan s. 92 kuva)

Hahmonluonti

- 1) Valitse hahmon laji: ihminen (s. 35), louho (s. 42), kimera (s. 32), solaari (s. 41)
- 2) Valitse hahmon rooli: huimapää, mekaanikko, tohtori, tähtiritari
- 3) Keksi tai valitse hahmon tuntomerkki ja nimi.
 - Tuntomerkkejä: keltaiset saappaat, muhkeat viikset, erikoinen kampa, syö jatkuvasti tikkareita, hassu kävelytyyli
 - Nimiä: Aaron, Bako, Ben, Eena, Engrid, Hira, Iola, Jasmin, Julia, Kal, Kiana, Mortimer, Petros, Shandra, Trion, Venus

Lämmittely

Hahmot ovat juuri valmistuneet Kunniakonkari Kokkareen löytöretkeilijäkoulusta. Heitä odottaa heidän ensimmäinen tutkimusmatkansa. Portti sijaitsee Altumin kaupungin puistossa.

Miltä hahmoista nyt tuntuu? Mitä he tekevät hetkeä ennen matkaa?

Kokkare muistuttaa hahmoja vielä yhteistyön tärkeydestä ja oikeudesta pitää kaikki aarteet, mitä hahmot saavat matkaltaan kerralla tuotua.

Portista läpi

Portin toisella puolella matkaajia odottaa pieni villiintynyt puutarha. Hedelmäpuut ovat matalia ja tuottavat edelleen makeita hedelmiä.

Puutarha sijaitsee lammen rannalla. Lammen keskellä on saari, jossa näyttää olevan jonkinlainen rakennelma. Lammessa näyttää uiskentelevan jonkinlaisia kaloja, joilla on pitkät siimat kyljissään. Kalat päästelevät viheltäviä ääniä.

- Kalojen tunnistaminen: Älykkyys (vs 1): ne ovat sointukaloja, jotka tainnuttavat saaliinsa siimoilla kuten meduusat. Lisäonnistumiset: ne tunnistavat toisensa vihellyksen perusteella eivätkä hyökkää toistensa kimppuun.
- Lautan rakentaminen hedelmäpuista: Kätevyys (vs 2)
- Uiminen saarelle: Ketteryys (vs. 0 + raskaat varusteet)
- Sointukalojen narraaminen viheltämällä: Ryhti (vs. Ryhti)

Lammen pohjassa lojuu pienen veneen hylky. Tehtaan omistaja kävi laittamassa lapun luukulle ja lähti viimeisenä, muttei koskaan päässyt takaisin kotiin. (Tuskin tulee esille lyhyessä demossa.)

Taukopaikka lammen ylittämisen jälkeen

Kerro osallistujille, että tällaista on roolipelaaminen ja jos heitä kiinnostaa, niin voitte vielä jatkaa saarella olevan rakennuksen tutkimisen verran.

Saaren rakennelma

Saarella sijaitsee vanha virvoitusjuomatehdas. Isot pariovet on suljettu munalukolla. Avain on hyllyssä lammen pohjassa. Ikkunat ovat korkealla, mutta avoimet.

Lukon tiirikointi: Kätevyys vs. 1

Oven murtaminen: Vahvuus vs. 3 (yhteistyömahdollisuus)

Ikkunasta kiipeäminen: Ketteryys vs. 0

Tehdas ajettiin hallitusti alas ja on ollut suljettuna jo kauan. Koneet ovat ruostuneet ja vaatisivat suuria korjaustöitä ja kalliita varaosia ruvetakseen taas toimimaan. Toimistosta löytyy kellastunut juliste, jossa kerrotaan, että tehdas suljettiin taloudellisista syistä.

Kaukoportin keskuspilari sijaitsee selvästi näkyvässä oven luona ja käynnistyy helposti uudelleen koskettamalla.

Erään limsa-automaatin sisältä löytyy muutamia kolikoita ($1n6+2$), jotka pitää puhdistaa. Tehtaassa on myös kaksi korillista (8 pulloa per kori) edelleen ehtaa Sihi-juomaa, toinen sitruunan ja toinen piparkakun makuista. Ne voi myydä 10 kultarahasta per kori tai järjestää iloiset kemut vaikkapa ensimmäisen onnistuneen tutkimusmatkan kunniaksi.