

Olentojen ominaisuudet

Kipittäjä (pieni eläin)

Kipittäjä on punainen kilpikonnan ja koppakuoriansen risteytykseltä näyttävä iso hyönteinen. Sitä pidetään tuholaisena, mutta hävittäminen on vaikeaa, koska kipittäjät ovat nopeita ja puolustautuvat suurilla leuoillaan.

- Kyvyt: Ketteryys 2, Kätevyys 1, Ryhti 1, Vahvuus 1, Valppaus 1, Älykkyys 1
- Sisu: 2
- Erikoispiirteet: Kova selkäpanssari (+1N puolustukseen), nopeat koivet (+1N juoksemiseen), irvileuat (+1N kamppailuun)

Muunneltu elokone (keskikokoinen rakennelma)

Rapulainen kaappasi tämän elokoneen, ohjelmoi sen uudelleen ja varusteli sitä tehokkaammaksi. Nyt se suojelee rapulaista kaikilta tunkeilijoilta.

- Kyvyt: Ketteryys 2, Kätevyys 2, Ryhti 2, Vahvuus 3, Valppaus 2, Älykkyys 2
- Sisu: 5
- Erikoispiirteet: metallikuori (+2N puolustukseen), isot metallikourat (+2N kamppailuun)

Rapulainen (keskikokoinen otus)

Rapulainen oli mukana hyökkäämässä Ruostelinnan kimppuun aikoja sitten. Hyökkäys torjuttiin ja tämä rapulainen jäi joukosta. Nyt se yrittää rakentaa itselleen aurinkoliituria elokoneiden osista päästäkseen pois.

- Kyvyt: Ketteryys 2, Kätevyys 2, Ryhti 3, Vahvuus 3, Valppaus 2, Älykkyys 2
- Sisu: 3
- Erikoispiirteet: Pihtikourat (+1N kamppailuun), ulkokuori (+1N puolustukseen)
- Haarniska (+1N kamppailuun ja puolustukseen), +3 sisua

Ruostelinnan ryöväri: miniskenaario Astraterra-roolipeliin

Lämmittely

Hahmot ovat hiljattain valmistuneet kunniakonkari Kokkareen löytöretkeilijäkoulusta ja ovat vielä tutkijauransa alkupuolella. Kokkare vie hahmot Altumin kaupungin puistoon, jossa portti sijaitsee. 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

Portti johtaa suurelle kallioiselle saarekkeelle, jolla näkyy olevan jonkinlainen vanha vartioasema. Vartijat tulevat ystävällisesti kyselemään keitä tulijat ovat. Jos vartijat kuulevat hahmojen olevan tutkimusmatkailijoita, vartijat pyytävät heiltä apua eräässä ongelmassaan.

Vartijat kertovat, että Ruostelinna –niminen vartioasema on syrjäinen, eikä siellä yleensä tapahdu mitään. He ovat jo pitkään hoitaneet ympäristön valvomisen elokoneiden eli robottien avulla. Viime aikoina robotteja on kuitenkin alkanut kadota, etenkin kun ne käyvät partiomatkalla vanhan kaivoksen lähetyvillä.

Vartijat eivät ole uskaltaneet tutkia asiaa tarkemmin, mutta pyytävät rohkeita tutkimusmatkailijoita selvittämään asian. He lupaavat palkkioksi 20 kultarahaa.

Hahmojen pitää löytää keskuspilari, jotta he saavat kaukoportin aktivoitua uudelleen. Vartijat veikkaavat, että se löytyy kaivoksesta.

Kaivoksessa

- 1) Kaivoksen suuaukon eteen on kasattu kivenlohkareita matalaksi muuriksi. Muurin yli voi ryömiä sisään, mutta muurin voi myös purkaa.
Muurin purkaminen: Vahvuus vs. 4
- 2) Makuusali, jossa kaivoksen työntekijät aikoinaan nukkuivat. Nyt sali on tyhjänä. Huonetta tutkimalla voi kuitenkin löytää salaoven.
Salaoven löytäminen: Valppaus vs. 1
- 2b) Aarrekätkö, johon työmiesten johtaja on piilottanut kaivoksesta saatuja eternium-kiteitä. Kätkössä on kahdeksan kidettä, jotka ovat yhteensä 80 kultarahan arvoisia.
- 3) Ruokasali, johon on pesiytynyt kolme kipittäjää. Ne puolustavat pesänsä tunkeutujia vastaan. Huoneessa ei ole mitään arvokasta.
- 4) Sortuma, joka tukkii kaivoskäytävän. Kaivos räjäytettiin umpeen, kun se oli ensin tyhjennetty ja suljettu.
- 5) Huoneen ovi on lukossa. Oven takana on työpaja, jossa on hajotettu elokoneita osiksi. Osia ei ole järjestetty siisteihin pinoihin, vaan kaikki on hujan hajan. Osien joukosta voi löytää työkalulaukun ja tunkin. Täällä on myös kaukoportin keskuspilari.
Lukon tiirikoiminen: Kätevyys vs. 1
Oven murtaminen: Vahvuus vs. 2
Tavaroiden löytäminen: Valppaus vs. 0
- 6) Liituritalli, jota muunneltu elokone vartioi. Rapulainen koittaa paeta tunkeilijoita omaan kammioonsa. Huoneen perällä on valmiilta näyttävä aurinkoliituri, mutta sen moottorista puuttuu vielä osia.
Liiturin korjaaminen: Kätevyys vs. 2
- 7) Rapulaisen kammio, jossa se asuu. Kammiossa on rapulaisen haarniska, johon se pukeutuu taistelussa. Kammioista löytyy myös säilykeruokaa, sytytin ja 5 kultarahaa.

Kaivoksen pohjapiirustus

