

## Olentojen ominaisuudet

Lunaari (keskikokoinen kädellinen)

Lunaarit ovat lepakkomaisia olentoja, jotka pukeutuvat 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)

Rapulainen (keskikokoinen otus)

Rapulaiset muistuttavat neljällä jalalla kulkevia rapuja. Ne ovat yksinkertaisia olentoja, jotka eivät siedä kovia ääniä.

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

Rääkkälintu (pikkuruinen eläin)

Tämä utelias ja lentokyvytön lintu päästää vaaran uhatessa korvia vihlovan rääkäisyn. Sitten se yrittää pinkoa pakoon.

- Kyvyt: Ketteryys 3, Kätevyys 0, Ryhti 1, Vahvuus 0, Valppaus 2, Älykkyys 1
- Sisu: 1

Erikoispiirteet: Rääkäisy (Ryhti vs. 1 tai -1N kuuloon kohtauksen ajaksi), vikkelät kintut (+1N juoksemiseen)

## Sodan repimä maa: skenaario Astraterra-roolipeliin

### Lämmittely

Mitä hahmot tekevät silloin, kun eivät ole tutkimusmatkoilla?  
Onko jollain ylimääräistä rahaa, jota voisi sijoittaa johonkin?

Kokkare ottaa yhteyttä ja kertoo, että jälleen on saatu yksi koodi selvitettyä. Tutkimusmatka siis odottaisi, jos hahmoja kiinnostaa.

### Taustatapahtumat

Lunaarit ja rapulaiset ovat taistelleet Salemin kaupungin herruudesta kauemmin kuin jaksavat muistaa. Tällä hetkellä rapulaiset ovat saaneet palatsin haltuunsa, mutta ovat lunaarien piirityksen uuvuttamia ja harkitsevat vetäytymistä.

Rauhan neuvotteleminen osapuolten välille on mahdollista, mutta edellyttää että molemmat osapuolet oikeasti luottavat hahmoihin ja että molempien voi osoittaa hyötyvän rauhasta.

### Portista läpi

Hahmot tulevat hämärään kellarihuoneeseen, jota valaisee muutama ikkuna. Huone on kalustamaton, oviaukko johtaa yläkertaan. Sieltä avautuu näkymä hävitettyyn kaupunkiin: sortuneita rakennuksia, savupilviä, katkenneita siltoja.

Alkaa kuulua viheltävää ääntä ja sen jälkeen pommit iskeytyvät. Taivasalle jääneet saavat 5N hyökkäyksen, suojaan hakeutuneet 2N. Pommi-iskussa rakennus luhistuu portin päälle peittäen sen romun alle.

Palatsin kupoli ja sen huipulla liehuva lippu erottuu selvästi yhdessä ja telttaryhmittymä toisessa suunnassa. Tykkituli kuuluu molemmista.

### **Palatsissa**

Palatsiin linnoittautuneet rapulaiset ottavat muukalaiset ystävällisesti vastaan. He kertovat olevansa sodassa lunaareita vastaan ja olevansa vaikeassa tilanteesta: johtaja Zurundi sai taannoin myrkkyä eikä pysty nyt johtamaan rapulaisten puolustustoimia.

Siksi he pyytävät, että hahmot tunkeutuisivat piirityksen läpi kaupungin ulkolaidalla sijaitsevaan puutarhaan. Sieltä heidän pitäisi tuoda pilarikatajan marjoja, joista saadaan hyvää vastamyrkkyä. Vastineeksi he päästävät tutkimusmatkailijat palatsissa sijaitsevan keskuspilarin luo. Rapulaiset voi suostutella (Ryhti vs. Ryhti) antamaan lisäksi muutakin, mutta kovin ihmellisiä varusteita ei heillä piirityksen keskellä ole.

### **Telttaryhmittymässä**

Teltoissa asuvat lunaarit ottavat muukalaiset ystävällisesti vastaan. He kertovat olevansa sodassa rapulaisia vastaan ja jämähtäneensä piiritysasemiin.. Rapulaiset ovat linnoittautuneet palatsiin hyvin.

Siksi lunaarien johtaja Rautasiipi pyytää, että hahmot hiipisivät palatsiin, kulkisivat kellariin ja avaisivat sieltä vanhat tulvaportit. Siten lunaarit pääsevät hyökkäämään palatsiin vesitunneleiden kautta. Vastineeksi Rautasiipi lupaa hahmoille kaiken ryöstösaaliin, mitä he palatsista löytävät.

### **Liikkuminen rauniokaupungissa**

Hahmojen reitin katkaisee sortunut silta. Sillan alle jäävän tyhjän kanavan kautta kiertäminen on hidasta ja hankalaa.

Hahmot kohtaavat myös vastapuolen pienen ryhmän, joka on tiedustelemassa. Tiedustelijat eivät tahdo muukalaisille pahaa ja selittävät asian toisen puolen, jos saavat siihen tilaisuuden.

### **Piirityksen ohittaminen ja puutarha**

Kaupungin puutarha sijaitsee vanhan akatemian yhteydessä. Lunaarit partioivat alueella lennellen ja muutamissa korkeissa kellotorneissa levähtäen. Jos he näkevät muukalaisia liikuskelemassa, he käyvät ensin käskemässä nämä tiehensä (koska tietävät katajanmarjojen arvon) ja turvautuvat tarvittaessa väkivaltaan.

Pilarikatajat ovat nimensä veroisesti varsin korkeita puita ja niiden oksat ovat lyhyet ja ohuet. Niihin kiipeäminen on siis hankalaa ja vaarallista (Ketteryys vs. 2, kukin onnistuminen tuo yhden kourallisen marjoja). Marjoja kasvaa terttuina vasta huomattavasti maanpinnan yläpuolella. Pilarikatajan kaataminen onnistuu helposti, mutta se ei jää lunaarivartijoilta huomaamatta.

Katajanmarjat ovat arvostettuja myös Altumin markkinoilla. Niistä maksetaan 10 kultarahaa kouralliselta.

### **Palatsiin hiipiminen ja tulvaporttien avaaminen**

Zurundin myrkyttymisen aiheuttaman sekaannuksen vuoksi rapulaiset eivät ole kovin tarkkoja vartijoita. Reitti kellariin on helppo löytää (Äly vs 0, mutta sakkonoppa jos hahmot ovat ensi kertaa palatsissa) ja siinä sivussa keskuspilarikin löytyy.

Vesitunnelit avataan vivuista vääntämällä ohjaushuoneesta. Siellä on kolme rapulaista pelaamassa korttia ja lattialla viipottaa räikkälintu. Sen kiljaisu havahduttaa rapulaiset ja he käyvät heti käsiksi tunkeilijoihin. Vesitunnelien avaaminen pitää omaa kirskuntaansa, mikä johdattaa muutaman rapulaisen tutkimaan asiaa.

Korttipöydässä panoksina on 42 kultarahaa, pasauspistooli, myrskylyhty ja taskukello.