

UNIKKONUMMEN ZUBULIT

Kirjoittanut: Wille Ruotsalainen

Unikkonummi on Zubulipupulien rauhoitusalue Arkadian kuningaskunnan harvaanasutulla reunalla. Se on vuorten rajaama veikeä laakso täynnä punaisena hohtavia kukkia. Porttimatkaajien avattua kaukoportin Unikkonummelle sitä käytettiin ensin zubulien hankkimiseen arkadian eläinkaappoihin, mutta myöhemmin kuningattaren asetuksella alue rauhoitettiin zubulien suojelualueeksi, jotta nuo söpöt pienet eläimet saisivat elää edes jossakin luontaisessa ympäristössään.

Nyt zubuleiden määrä Unikkonummella on kääntynyt nopeaan laskuun ja pelaajahamojen tehtävä on tutkia syitä tähän. Heidän tehtävänsä on kulkea nummelle kaukoportilla, tutkia alue ja kirjoittaa tutkimusraportti.

KUTIKUTIPUU

Jahka hahmot tulevat portista ulos, he saapuvat laaksoon, joka hehkuu punaisen ja punaoranssin sävyissä. Erimittaiset kukat ja pitkä heinikko verhoavat laaksoa, joka rajautuu jyrkkiin rinteisiin ja hurjaan äkkipudotukseen tyhjyyden yllä. Laakso on vajaan neliökilometrin kokoinen.

Välittömästi portin lähellä kasvaa kutikutipuu, joka oitis tarttuu tilaisuuteen ja lähimpään hahmoon.

ZUBULIANSAT

Siellä täällä pitkin Unikkonummea on hyvin alkeellisia häkkiansoja. Tyhjissä on sisällä kokonainen tai viipaloitu kyssäkaali (Älykkyys vs 4: zubuleiden suurta herkkua suuren kaliumpitoisuutensa vuoksi). Ne ovat sitä mallia, jossa häkkiin tunkeva zubuli astuu salvan päälle, joka sulkee häkin oven.

Jos hahmot löytävät häkin, jossa on zubuli, tämä on luultavasti peloissaan ja nälkiintynyt. Rauhallisilla, ystävällisillä ja ruokaa tarjoavilla otteilla tai toisella zubulilla rauhoittelemalla vangitty zubuli on rauhoitettavissa helposti. Muussa tapauksessa zubuli pyrkii mieluummin pakoon tai mahdollisesti näykkäisee uhkana pitämäänsä olentoa.

ANSAKUKKA

Elleivät nummea tutkivat hahmot onnistu Valppaus vs 3 heitossa, he astuvat miltei unikkojen peittämän ansakukan päälle. Tämä on hyvinsyönyt ja turpea yksilö, jonka vahvuus on 3. Se on kuitenkin niin tiiviisti juurtunut, ettei tassuttele tiehensä edes suurimmassa hädässä.

JÄTTILÄISKÄHVELÖT

Havaintoheitossaan (vs 2) onnistuvat hahmot huomaavat kaksi sukelluspukuihin verhoutunutta hiipparia, jotka pakkaavat zubulilaatikoita mukaansa. Toinen kantaa mukanaan isoa lapiota ja toisella on kirves. Kähvelöitä nähneet hahmot tunnistavat heti tyyppiirteet. Nämä ovat kuitenkin liian isoja kähvelöiksi.

Rolf ja Fäkkis ovat salakuljettajia ja rosvoja, jotka ovat rikastuneet kaappaamalla suojelualueilta zubuleita ja myymällä niitä eläinkaappoihin. Välttääkseen lain kouraa nämä veijarit ovat pukeutuneet kähvelöiksi.

HÖYRYPTERI

Salametsästäjät ovat tulleet Unikkonummelle höyrypterillä. Se on kaksipaikkainen höyrykäyttöinen rootterikopteri, joka on pysäköity yhdelle suuremmalle kukka-aukiolle. Höyrypterissa on tilavahko ruuma häkkejä varten ja siellä voi kuljettaa epämukavasti myös matkustajia. Jos salametsästäjät kohtaavat hurjaa vastarintaa, vastoinkäymisiä tai muuten säikähtävät, he pyrkivät pakenemaan paikalta höyrypterillaan ja viemään tarvittaessa osan zubuleista mukanaan.

ROLF JA FÄKKIS

Kähvelöiksi naamioituneet konnat eivät ole pohjimmiltaan pahoja. Tilaisuus on tehnyt heistä varkaita ja he yrittävät mieluummin paeta tilanteesta zubuleineen kuin käydä taistelemaan. Vaikka he ovat sisimmässään pelokkaita, tätä on vaikea havaita heistä ja heidät kannattaa kuvata aluksi mieluummin pelottavan ja uhkaavan näköisinä kasvottomina korstoina. heidät on kuitenkin helpompi kukistaa sanoin kuin asein.

Rolf & Fäkkis

- **Kyvyt:** Ketteryys 3, Kätevyys 3, Ryhti 1, Vahvuus 3, Valppaus 2, Älykyys 1
- **Sisu:** 2
- **Erikoispiirteet:** Konnamainen (+1 apunoppa konnankoukkuihin, ansoittamiseen ja lähitaisteluun)
- **varusteet:** lapio tai kirves (+1N kamppailuun), kähvelöpuku (+2N puolustukseen)

KOKEMUSPISTEET

Anna pelaajahahmoille kokemuspiste ainakin seuraavista asioista:

- 1 KP: Kutikutipuusta selviytyminen
- 1 KP: Ystävällinen kontakti zubuleihin
- 1 KP: Kotiin selviytyminen
- 1 KP: Höyrypterin pysäyttäminen
- 1 KP: Salametsästäjien vangitseminen tai rankaiseminen
- 1 KP: Jos hahmot saavat salametsästäjät parantamaan pahat tapansa, anna vielä ylimääräinen piste