HS0001

KULTAKÄDEN LAHJA

PIENOISKAMPANJA ASTRATERRA-ROOLIPELIIN

- HARRI SAVOLAINEN -

PIENOISKAMPANJA ASTRATERRA-ROOLIPELIIN
- KULTAKÄDEN LAHJA -

Public Domain, CC0

HARRI SAVOLAINEN 2024

TEKIJÄT JA MUITA TIETOJA

Ideointi ja toteutus
Harri Savolainen

Taitto, graafinen suunnittelu, kuvitus ja kartat
Harri Savolainen

Pelitestaus
Elias Savolainen, Ilmari Savolainen

Oikoluku ja sparrailu
Esa Elo, Heidi Savolainen

Kiitokset
Eliakselle ja Ilmarille innokkaasta avusta pelitestaamisessa ja parannusehdotuksista.
Esalle roolipeliasiantuntemuksesta ja parannusehdotuksista.
Heidille oikoluvusta.

Inspiraationlähteet ja apuvälineet
Chaosium inc:in Orient Express-seikkailu, DADA-pelien Granag-seikkailu ja
Ironspinen Astraterra-roolipeli ja sen inspiroiva maailma.
Osaan tämän teoksen tekstien tuottamisen apuna on ollut OpenAI:n ChatGPT4.
Osaan tämän teoksen kuvituksen apuna on käytetty Midjourney Inc:in Midjourney AI:ta.

Sääntöyhteensopivuus
Seikkailu on tarkoitettu yhteensopivaksi Astraterran-roolipelin 1. painoksen 2. laitoksen sääntöjen kanssa. Astraterra-sääntökirjoja myy Ironsspine Press ja monet roolipelikirjoja myyvät jälleenmyyjät.

Tekijänoikeudelliset asiat

Astraterran oikeudet omistaa Miska Fredman / Ironspine Press. Tämä on epäkaupallinen, vapaaehtoisvoimin luotu fanfiction-seikkailuskenaario, joka on suunniteltu vapaasti käytettäväksi Astraterra-roolipelin kanssa. Tämä seikkailuskenaario on tarkoitettu Astraterra-roolipelin pelaajien ja pelinjohtajien ("Kertoja") henkilökohtaiseen, yksityiseen käyttöön ja luotu roolipelaamisen iloksi. Teoksella ei ole kytköksiä Ironspine Pressiin. Kaikki viittaukset Astraterraan ja Astraterran logo ovat Ironspine Pressin ja/tai Miska Fredmanin omaisuutta.

Otsikoiden kirjasin: Phosphate (Jackaman, Muir 2011) vapaasti käytettävissä ei-kaipallisiin tarkoituksiin. Tekstiosien ja liitteiden kirjasimet: Alegreya (del Peral 2011), PT Sans (Korolkova, Umpeleva, Yefimov 2009), Noteworthy (Spadoni, 2011), Anton (Adams 2011). Nämä ovat vapaasti käytettävissä myös kaupallisiin tarkoituksiin.

Kaikki muu materiaali on tekijän omaisuutta, eikä sitä saa myydä eikä muuttaa ilman tekijän kirjallista lupaa. Tämä teos on saatavilla ja saa jakaa Creative Commons Nimeä-EiKaupallinen-EiJohdannaisia 4.0 Kansainvälinen (CC BY-NC-ND 4.0) -lisenssin ehdoin. Osa teoksen generatiivisella tekoälyllä luoduista kuvista ovat CC0-lisenssillä, nämä merkitty kuvan yhteyteen.

Kultakäden lahja (HS0001) 79.815
ISBN 978-952-65430-0-0 (pehmeäkantinen)
ISBN 978-952-65430-1-7 (PDF)
1. Painos (1. Laitos)
Harri Savolainen 2024
www.harrisavolainen.fi

SISÄLLYSLUETTELO

JOHDANTO 6

Tietoa kertojalle 7
Yhteenveto juonesta 7
Seikkailun rakenne 8
Tähtiluotsiveljeskunta 10
Tähtiluotsisauva 12
Professori Himmelihaavi 13

SEIKKAILU 16

Pelaajien johdanto 17
Kirje 17
Museonjohtaja Muinaismuisto 18
Lordi Kultakäsi 20
Tapaaminen museolla 21
Lordi Kultakäden kartano 25

Kristalliprisma 26
Seikkailun kuvaus 26
Maksimus Outomuksen sirkus 27
Tapaaminen Outomuksen kanssa 31
Karvahampaikkojahti 33
Kasvihuonepuutarha 35
Karvahampaikkojahdin jälkinäytös 40

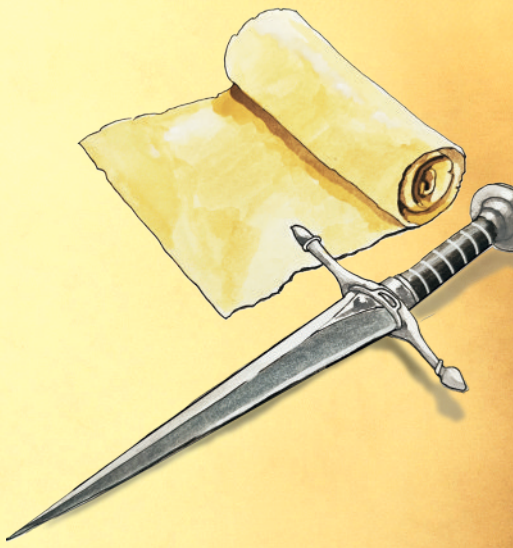
Kultainen kompassi 41
Seikkailun kuvaus 41
Pelastusretki 43
Kapteeni Kajarrin Myrskyterä 45
Ohjeita kertojalle 51
Pelastusretken jälkinäytös 53

Tähtikilpi 54
Seikkailun kuvaus 54
Pixillit 55
Onnettomuus 56
Heimonvanhin 57
Muistopyhättö 59
Pelastusretken jälkinäytös 62

Observatorio 63
Seikkailun kuvaus 63
Ikiroutainen saari 64
Professorin kohtalo 65
Tietoja observatoriosta 67
Aikaskarabee 68
Observatorion tapahtumia 69
Observatorion kellarikerros 70
Observatorion 1. kerros 71
Observatorion 2. kerros 75
Observatorion 3. kerros 77
Observatorion loppunäytös 78

Tarinan loppunäytös 79

OJENNETTAVAT 80



ALKUSANAT

Toivottavasti tämä seikkailu tarjoaa sinulle ja pelitovereillesi antoisia hetkiä ja unohtumattomia kokemuksia Astraterran hienossa maailmassa.

Jos tämä matka lordi Kultakäden ja museonjohtaja Muinaismuiston rinnalla vie teidät jännittäviin seikkailuihin ja tuottaa teille mukavia pelihetkiä yhdessä, olisin kiitollinen, jos jaatte kokemuksenne ystävienne ja muiden seikkailuintoisten kanssa. Teidän suosituksenne auttavat uusia löytöretkeilijöitä löytämään Kultakäden lahjan.

Kiitokset, että annatte aikaanne tälle tarinalle. Toivotan teille runsaasti onnea ja menestyksekkäitä seikkailuja tulevaisuudessa.

Harri Savolainen
Helsingissä
1.2.2024

JOHDANTO

Tervetuloa lukemaan Astraterra-pienoiskampanjaa **Kultakäden lahja**. Se on suunniteltu Astraterran maailmaan tutustuville ja roolipeliharrastustaan aloitteleville pelaajille, mutta sopii hyvin myös harjaantuneemmillekin löytöretkeilijölle. Se koostuu neljästä erillisestä pienestä seikkailusta, jotka liittyvät toinen toisiinsa. Jokainen seikkailu on oma kokonaisuutensa, ja koko pienoiskampanja soveltuu hyvin pelattavaksi neljän pelikerran aikana, joista viimeinen on muita hieman pidempi. Pelaajien nopeudesta riippuen yhden seikkailun pelaamiseen on hyvä varata 3-5 tuntia, mutta seikkailujen pelaaminen voidaan tarvittaessa jakaa myös useammalle pelikerralle kunkin ryhmän mieltymysten mukaisesti – tämä pätee erityisesti viimeiseen seikkailuun.

JOS OLET PELAAJA, ÄLÄ LUE TÄTÄ SIVUA PIDEMMÄLLE. TÄSTÄ ETEENPÄIN KIRJA ON TARKOITETTU VAIN KERTOJALLE, JOKA TOIMII PELINJOHTAJANA.

(Public Domain, CC0)

TIETOA KERTOJALLE

Tässä roolipeliseikkailukirjassa oletetaan, käytössä on Astraterran perussäännöt sisältävä *Astraterra: Löytöretkeilijän Opas*. Lisäksi oletetaan, että kertoja tuntee Astraterran siten, kuten kuvattu *Astraterra: Kertojan Käsikirjassa*. Seikkailun voi toki pelauttaa onnistuneesti myös ilman jälkimmäistä, mutta tällöin kertojan on itse keksittävä tarinat paikkojen ja historiallisten tapahtumien ympärille. Seikkailun kantava osa tarinaa on Astraterran ensimmäisten asukkaiden, muinaisten, saapuminen avaruuslaivoilla tähdistä, mutta muut osat ovat helposti muutettavissa kertojan omaan tarinaan sopiviksi. Tässä kappaleessa kertoja löytää tarinan taustatietoa ja vinkkejä seikkailuun.

Vinkki: Tekijän lisävinkit kertojalle ovat pienissä teksteissä kuten tämä.

YHTEENVETO JUONESTA

Tässä tarinassa sankarit kutsutaan tapaamaan museonjohtaja Muinaismuistoa ja museon varakasta tukijaa, lordi Kultakättä. Kokouksessa paljastuu, että kuuluisa löytöretkeilijä, seikkailija ja historiantutkija, professori Himmelihaavi, on kadonnut jälkiä jättämättä tutkimusmatkallaan. Professorin lähettämän viimeisen kirjeen ohjeiden mukaan, mikäli hän ei kahdessa vuodessa palaa takaisin, hän lahjoittaa museolle keräämänsä tutkimusaineiston. Näiden joukosta museon väki on löytänyt professorin keräämät, salaperäistä Tähtiluotsiveljeskuntaa koskevat muistiinpanot.

Professorin muistiinpanoista käy ilmi, että Tähtiluotsiveljeskunnan jäsenille annettiin neljästä osasta koostuva luotsisauva. Tämän koristeellisen sauvan muodosti eebenpuinen varsi, kultainen kompassi, kristalliprisma ja tähdenmuotoinen kilpilaatta.

Kun lordi Kultakäsi kuuli professori Himmelihaavin muistiinpanoista, hän riemastui. Lordin kaukainen esi-isä oli tämän salaperäisen Tähtiluotsiveljeskunnan viimeinen suurmestari. Lordi Kultakäsi toivoi, että museossa järjestettäisiin suurenmoinen Tähtiluotsiveljeskuntaa käsittelevä näyttely, jossa katseenvangitsijana olisi ehjä tähtiluotsisauva. Lordi itse toimisi näyttelyn rahoittajana ja suojelijana.

Lordin suvun kokoelmissa on kulkenut viimeisen suurmestarin sauvan koristeellinen, eebenpuinen varsi, ja professori Himmelihaavin muistiinpanot paljastavat hänen jäljittäneen tähtiluotsisauvan muita osia ja saaneen selville muiden osien mahdolliset nykyiset sijainnit. Tässä vaiheessa sankarit astuvat kuvaan: lordi Kultakäsi toivoo palkkaavansa heidät etsimään tähtiluotsisauvan osat professorin muistiinpanojen pohjalta ja tuomaan ne museoon näyttelyä varten.

Otettuaan tehtävän vastaan sankarimme pääsevät tutustumaan professori Himmelihaavin muistiinpanoihin ja saavat päättää järjestyksen, jossa esineitä lähdetään etsimään. Kuljettuaan kuhunkin kohteeseen kaukoportin kautta he kohtaavat erilaisia seikkailuita sauvan osien löytämiseksi. Seikkailut on kuvattu tarkemmin omissa kappaleissaan.

Mikäli löytöretkeilijäsankarit onnistuvat palauttamaan kaikki tähtiluotsisauvan osat, lordi ja museonjohtaja Muinaismuisto kokoavat luotsisauvan. He onnistuvat käynnistämään sauvaan piilotetun mekanismin. Tällöin sauvan prismaan syttyy valo ja kompassin kehälle piirtyy tuntematon kaukoporttiosoite.

Museonjohtaja ja lordi pyytävät sankareita vielä yhdelle tehtävälle. Tälle tutkimusmatkalle lähtee myös museonjohtaja mukaan. Siirtymä vie sankarit eräälle Tähtiluotsiveljeskunnan observatorioista, jossa he kohtaavat aikakuplaan jääneen professori Himmelihaavin ja häntä seuranneen palkkionmetsästäjän apureineen. Sankarien tehtävä on ratkaista miten pelastaa professori Himmelihaavi ja koko seurue samalla kun elokoneskarabeen vartioima observatorio luhistuu kappaleiksi heidän ympärillään.

Pelastettuaan professorin ja palattuaan takaisin kartanolle lordi Kultakäsi palkitsee sankarit sovitusti ja heitä juhlistetaan Tähtiluotsiveljeskuntaa käsittelevän näyttelyn avajaisissa suurina sankareina. He myös saavat nimensä museon seinällä olevaan kunniatauluun. Näyttelyn avajaisissa pidetään suuret juhlat sankareiden kunniaksi.

Seikkailun rakenne

Kultakäden Lahja on suunniteltu siten, että sen voi jakaa kolmeen tai neljään erilliseen pelikertaan. Pelaajien nopeudesta riippuen yhden tehtävän pelaamiseen on hyvä varata 3-4 tuntia.

- **Johdatus seikkailuun:** Jos tarpeen, lyhyt sääntöjen, Astraterran maailman ja hahmojen esittely. Tämän jälkeen johdanto tilanteeseen, jossa pelaajat saavat luettavaksi museonjohtaja Muinaismuiston kirjeen ja seikkailu alkaa.

- **Tapaaminen museolla** (s.21): Ryhmä matkustaa (tarvittaessa kaukoportilla) Port Arcoon ja tapaa museolla Muinasmuiston ja lordi Kultakäden. He kuulevat professori Himmelihaavista ja lordi Kultakäsi esittelee heille työtarjouksen tähtiluotsisauvan osien etsimiseksi. Pelaajat saavat luettavaksi katkelmia professori Himmelihaavin muistiinpanoista ja päättävät niiden tarjoamien vihjeiden pohjalta järjestyksen, jossa lähtevät etsimään prismaa, tähtikilpeä ja kultakompassia.

- **Lordin kartano** (s.25): Valmistautuminen lähtöön lordi Kultakäden kartanolla. Lordi Kultakäsi tarjoaa ryhmälle aterian kartanossaan ja sen muurien ympäröimässä puutarhassa sijaitseva kaukoportti valmistellaan ryhmän valitsemaan kohteeseen, kuhunkin erikseen. Ryhmä saa majoittua, aterioida ja levätä lordi Kultakäden vieraana tehtävien välillä, mikäli tarpeen.

- **Prisma** (s.26) sijaitsee Outomus Maksimuksen sirkuksessa osana suurta taideteosta. Outomus Maksimus luopuu prismasta mielellään karvahampaikkokasvin siementä vasten. Karvahampaikko kasvaa reilun päivämatkan päässä vuoristossa, hylätyssä kasvihuoneessa. Ryhmän pitää ratkaista miten he pääsevät perille kolhuitta ja saavat siemenen kasvilta.

- **Tähtikilpi** (s.54) sijaitsee pikkiriikkisten pixillien saarella ja on pixillien heimonvanhimman hallussa. Heimonvanhin on valmis antamaan kilven ryhmälle, jos he tekevät heimolle palveluksen: pixillien toinen kotisaari on kääntynyt ylösalaisin aurinkolaivan törmäyksessä ja pixillit tarvitsevat apua saaren kääntämiseksi oikein päin.

- **Kompassi** (s.41) on entisen myrskyrosvon, kapteeni Thornen, myrskyrosvoravintolassa koristeena. Juuri kun ryhmä keskustelee kapteenin kanssa, ravintolaan lentää kiristyskirje, jossa uhataan ravintolan keittiöapulaisen, Pikkupotkun, henkeä. Kapteeni pyytää ryhmää auttamaan Pikkupotkun pelastamisessa ja lupaa kompassin tästä palkkioksi.

- **Observatorio** (s.63): Kun ryhmä on saanut käsiinsä kaikki tähtiluotsisauvan osat, museonjohtaja Muinaismuisto yhdistää ne ja sauva paljastaa aiemmin tuntemattoman kaukoporttiosoitteen. Muinaismuisto pyytää ryhmää lähtemään vielä yhdelle tutkimusmatkalle hänen kanssaan tuohon tuntemattomaan paikkaan, joka osoittautuu tähtiluotsiveljeskunnan salaiseksi observatorioksi. Observatoriosta ryhmä löytää vangiksi jääneen professori Himmelihaavin sekä häntä seuraamaan lähteneen palkkionmetsästäjän apureineen ja kohtaa observatoriota vartioivan aikaskarabeen.

- **Loppunäytös** (s.79): Tähtiluotsinäyttely museolla ja ryhmän palkitseminen.

Kertoja voi päättää ajan puitteissa kuinka seikkailun eri osat jaetaan pelikertojen kesken. Esimerkiksi kolmella pidemmällä pelikerralla jako voisi olla seuraava:
– Pelikerta 1: Johdatus seikkailuun, tapaaminen ja tehtävä 1
– Pelikerta 2: Tehtävä 2 ja tehtävä 3 (1.puolikas)
– Pelikerta 3: Tehtävä 3 (2.puolikas), observatorio ja loppunäytös.

Vinkki: Tässä vaihtoehdossa pelikerroista tulee ehkä liian pitkiä nuoremmille pelaajille.

Neljän tai viiden pelikerran aikataululla jako voisi olla seuraava:
–Pelikerta 1: Johdatus seikkailuun, tapaaminen ja tehtävä 1
–Pelikerta 2: Tehtävä 2
–Pelikerta 3: Tehtävä 3
–Pelikerta 4 (ja 5): Observatorio (pelataan yhdessä tai kahdessa osassa) ja loppunäytös

Kertojan on hyvä huomioida, että pelaajat voivat toivoa pieniä sivutapahtumia seikkailujen välillä, kuten ostosten tekemistä, löytämiensä esineiden myyntiä, ehkä käyttää edellisestä seikkailusta ansaittua kokemusta hahmon tason nostoon tai vaikkapa käydä tekemässä tarkentavaa selvitys- tai tutkimustyötä. Näiden tapahtumien pelaamiseen kannattaa myös varata hieman aikaa pelikertojen aikatauluja suunniteltaessa.

TÄHTILUOTSIVELJESKUNTA

Kauan sitten, aikaan kun Astraterraa hallitsivat muinaiset, suuret valtakunnat kukkivat ja monenlaiset teknoihmeet olivat arkipäivää. Mutta kuten monet suuret tarinat, tämäkin päättyi taisteluihin ja sotaan, jossa moni arvokas asia menetettiin.

Tähtiluotsiveljeskunnan tunnus

Mutta vaikka paljon menetettiin, osa halusi pelastaa mitä jäljellä oli. Näin syntyi Tähtiluotsiveljeskunta. Veljeskunnan perustajat olivat joukko tähtitieteilijöitä ja tiedemiehiä, jotka halusivat kerätä ja säilyttää kaiken tiedon tähtienvälisestä matkustamisesta. He uskoivat, että tässä tiedossa oli avain palauttamaan Astraterran menetetty kukoistus. Nimensä mukaisesti veljeskunnan perustajat uskoivat, että saadessaan selville tähtienvälisen matkustamisen salat, he toimisivat keskeisessä osassa luotsaamassa Astraterran kansat takaisin tähtiin.

Vaikka veljeskunta ei ollut salaseura, he pitivät tutkimuksensa salassa ja valikoivat tarkasti jäsenensä. Jäseneksi pääsi vain kutsusta ja jokaisella uudella jäsenellä piti olla veljeskunnassa kolme hänet hyvin tuntevaa suojelijaa. Jäsenet joko kiersivät etsimässä kadonnutta tietoa tai tekivät tutkimustyötä tutkimuskeskuksissa. Heidän mielestään kaikki tieto oli arvokasta, olipa se tiedettä, suullista perimätietoa tai jopa mystiikkaa, sillä he eivät voineet mitenkään etukäteen tietää, mikä kerätystä tiedosta olisi olennaista myöhemmin. Siksi he ottivat heti alun alkaen jäsenikseen myös runonlaulajia, tarinankertojia ja mystikoita. He keräsivät huomattavat määrät tähtiin, avaruuteen ja muinaisten saapumiseen liittyviä tarinoita, jopa sellaisia, jotka kuulostivat kansantaruilta tieteellisen tiedon sijaan. Tähtiluotsiveljeskuntaa johti viiden vuoden välein meritokraattisesti valittava mestarien neuvosto, jonka johtajana toimi veljeskunnan suurmestari.

Hyvin varhain Tähtiluotsiveljeskunta sai keräämänsä tiedon pohjalta selville kaukoporttien käytön salat. Tämä nopeutti seuran jäsenten liikkumista ja mahdollisti tiedonkeruun ympäri Astraterraa. Monet veljeskunnan tutkimuskeskukset perustettiin yksinäisten kaukoporttien läheisyyteen, usein muinaisten jäljiltä jääneisiin rakennuksiin. Samoihin aikoihin luotiin tähtiluotsisauvat. Niiden avulla veljeskunnan jäsenet pystyivät todistamaan jäsenyytensä ja pääsivät sisään tutkimuskeskuksiin. Vaikka veljeskunnan jäsenet liikkuivat usein monissa tutkimuskeskuksissa, heillä jokaisella oli myös oma kotikeskuksensa, josta heidät tavoitti silloin, kun he eivät olleet matkoilla. Seuran jäsenet vihittiin tähtiluotsisauvan salaisuuksiin heidän liittyessään seuran jäseniksi. Tähtiveljeskunnasta alkoi myös levitä monenlaisia huhuja: Heitä pidettiin mystisinä mansereina, suuruudenhulluina tiedemiehinä ja villeimmissä tarinoissa taikuutta osaavina velhoina. Kerrottiin myös, että heillä on aarrekammioissaan suuret määrät muinaistekkiä ja huhuttiin, että heillä oli hallussaan jopa yksittäinen osa siitä avaruuslaivasta, jolla muinaiset saapuivat tähdistä.

Kaiken kaikkiaan veljeskunnan tehtävä ei ollut helppo. Kaiken aihepiirin tiedon kerääminen oli suuri tehtävä, ja veljeskunta jatkoi sitä kolmesataa vuotta. Vuosien varrella, heidän joukkonsa kasvaessa, mukaan liittyi monenlaisia jäseniä, joista jokaisella oli omat uskomuksensa ja tapansa. Tämä toi veljeskuntaan mukanaan monenlaisia työtapoja ja kulttuureita. Mutta sitten, vähitellen, asiat muuttuivat. Monet veljeskunnan jäsenistä alkoivat ajatella, että he olivat keränneet jo kaiken tarvittavan tiedon, mitä aiheesta oli enää löydettävissä. Toiset sen sijaan menettivät toivonsa yrittäessään selvittää menneisyyden salaisuuksia kerättyjen tiedonpalasten avulla. Lisäksi erilaiset näkemykset ja kiistat veljeskunnan sisällä alkoivat horjuttaa heidän yhtenäisyyttään. Ajan myötä kiinnostus tähtienväliseen matkustamiseen hiipui, ja tutkimuskeskukset ja observatoriot jäivät vähitellen hylätyiksi.

(Public Domain, CC0)

Tähtiluotsiveljeskunnan autioitunut tutkimuskeskus

Kun vuosi 500 tuli, Tähtiluotsiveljeskunta lopetti toimintansa. Vaikka he eivät enää olleet aktiivisia, heidän jättämänsä perintö ja tarinat elivät edelleen. Heidän autioituneissa tutkimuskeskuksissaan ja kadonneissa observatorioissaan on yhä salaisuuksia, jotka odottavat löytäjäänsä. Ja kuka tietää, ehkä jonain päivänä joku uusi seikkailija tai tiedemies löytää veljeskunnan keräämän aineiston ja onnistuu jatkamaan tutkimustyötä siitä, mihin veljeskunta sen jätti.

Vinkki: Kertoja voi halutessaan käyttää Tähtiluotsiveljeskuntaa myös tulevissa seikkailuissaan.

TÄHTILUOTSISAUVA

Tähtiluotsisauva on veljeskunnan ylpeydenaihe ja heidän tunnuksensa. Kun veljeskunta paljasti kaukoporttien mysteerit, he löysivät muinaistekkiä, jota tutkimalla he saivat ideoita sauvan rakentamiseen. Tämän tiedon pohjalta Berhard Rohkeavaara, veljeskunnan nokkela keksijä, suunnitteli sauvan.

Jokainen tähtiluotsisauva on ainutlaatuinen koristeineen ja symboleineen. Sauvan kärkeen on piilotettu pieni eteriumkide, joka mahdollistaa sen toiminnot. Sauvalla on kolme erityistä tehtävää:

1. Sen omistaja voi osoittaa olevansa veljeskunnan todellinen jäsen. Kun kaksi sauvaa laitetaan vierekkäin ja aktivoidaan vain niiden omistajien tietämällä tavalla, niiden kristalli hehkuu vihreänä.

2. Sauva toimii avaimena erityisiin tutkimuskeskuksen tiloihin. Tutkimuskeskusten ja tähtitornien ovissa käytettiin lukkoja, joihin sauvan tähtiosa toimi avaimena.

3. Jokaisen sauvan kristalliin on ikuistettu sen omistajan kotitutkimuskeskusta lähinnä olevan kaukoportin osoite, joten sen omistajan ei tarvitse muistaa sitä. Sauvan alaosan nappeja painamalla osoitteen saa näkymään sauvan kompassissa.

Vinkki: Kertoja voi keksiä näitä lisää!

Tämän kirjan kansikuva esittää tähtiluotsisauvaa ja osiossa **Ojennettavat** (s.83), on professori Himmelihaavin piirtämä kaavakuva tähtiluotsisauvan rakenteesta ja toiminnoista. Hänen muistiinpanoistaan käy ilmi, että professori on saanut selville melko kattavasti sauvan rakenteen, mutta sen varsinaiset toiminnot ovat jääneet hänelle arvoitukseksi.

PROFESSORI HIMMELIHAAVI

(Public Domain, CC0)

Professori Ernest Himmelihaavi on iäkäs harmaahapsinen arkeologi ja löytöretkeilijä. Hän on historiantutkimuspiireissä hyvin tunnettu omistautumisestaan Astraterran tutkimiselle ja on vuosien varrella kerännyt valtavan määrän tietoa ja huomattavan kokoelman Astraterran historiaan liittyvää esineistöä. Erityisesti Himmelihaavi tunnettiin pitkistä ja seikkailunhaluisista tutkimusretkistään.

Eräänä päivänä, kun hän selasi vanhoja kirjoituksia ja karttoja, hän törmäsi kertomuksiin mystisestä Tähtiluotsiveljeskunnasta. Hänen kiinnostuksensa syttyi, kun hän luki kertomuksia tästä järjestöstä, jonka jäsenet olivat omistautuneet tähtienvälisen matkustamisen salaisuuksien selvittämiselle. Kertomusten mukaan heillä oli ollut käytössään erityisiä tähtiluotsisauvoja, joiden avulla he jollakin tavoin pystyivät matkustamaan kaukoporttien kautta järjestön salassapidettyihin tutkimuskeskuksiin.

Kun Himmelihaavi sai selville, että Tähtiluotsiveljeskunta oli kerännyt huomattavia määriä tietoa, joka liittyi Astraterran muinaisiin ja heidän yhteyteensä tähtiin, hänelle tuli lähes pakkomielle löytää veljeskunnan keräämä aineisto ja muinaistekki. Olihan mahdollista, että jossakin piilossa olisi avaimia menetetyn kukoistuksen palauttamiseen.

Kerran kuljeskellessaan Arkadiassa Kaikentorin basaareissa hän löysi eräästä vanhoja kirjoja myyvästä antikvariaatista lähes 400 vuotta vanhan, nahkakantisen ja melkein kappaleiksi murenevan päiväkirjan, jonka kanteen oli painettu Tähtiluotsiveljeskunnan tunnus. Kirjassa oli yhden Tähtiluotsiveljeskunnan jäsenen muistiinpanot hänen ajastaan veljeskunnan jäsenenä. Tämä päiväkirja paljasti monia järjestön sisäisiä salaisuuksia ja tarjosi tarkkoja kuvauksia siitä, kuinka jäsenet etsivät kadonnutta tietoa ja miten he matkustivat pitkiä matkoja löytääkseen vihjeitä, jotka voisivat auttaa heitä tehtävässään. Kirjassa kerrotaan myös tähtiluotsisauvasta ja niiden rakenteesta.

Kaksi vuotta sitten, täynnä uutta tietoa ja inspiraatiota, Himmelihaavi yllättäen pakkasi laukkunsa, hyvästeli kollegansa ja lähti matkaan. Ensin hän keskitti kaiken tarmonsa muistikirjan omistajan tähtiluotsisauvan osien löytämiseksi, muttei kyennyt selvittämään eebenpuisen varren sijaintia. Hän ei saanut selville, että päiväkirjan

omistaja oli lordi Kultakäden kaukainen sukulainen ja Tähtiluotsiveljeskunnan viimeinen suurmestari.

Hän merkitsi selvittämänsä tiedot sauvan osien sijainneista omiin muistiinpanoihinsa ja sen osien keräämisen sijaan hän aikoi tutkia Astraterran niitä paikkoja, jossa Tähtiluotsiveljeskunta oli toiminut, vihjeenään päiväkirjasta löytämänsä tiedot veljeskunnan toiminnasta ja tuntemattoman kaukoportin osoite. Hän ei kertonut kenellekään tutkimuksistaan eikä häntä ole sen koommin nähty. Ystävilleen hän oli jättänyt ohjeet siitä miten toimia, mikäli hän ei palaisi kahteen vuoteen retkiltään. Hänen toiveensa oli, että Port Arcon museo saisi hänen kokoelmansa ja että he voisivat jatkaa hänen työtään.

Himmelihaavilla oli syynsä olla huolestunut turvallisuutensa ja tutkimustensa puolesta. Hän alkoi epäillä, että hänen vanha kilpailijansa ja vihamiehensä, Jens Velmuviiksi, oli saanut vihiä hänen tutkimuksistaan. Velmuviiksi on häikäilemätön palkkionmetsästäjä ja pesunkestävä roisto, eikä hän välitä tippaakaan esineiden historiasta, niiden museoimisesta tai niiden oikeasta omistajasta, vaan myy arvoesineet pimeillä markkinoilla niistä parhaan hinnan tarjoaville. Hän on ahne ja häikäilemätön vastustaja, jonka professori on tutkimusmatkoillaan useasti kohdannut.

Professori Himmelihaavin muistiinpanoja ja veljeskunnan jäsenen päiväkirja

Ernest Himmelihaavi

Ihminen

Iäkäs arkeologi ja löytöretkeilijä

Ketteryys	Kätevyys	Ryhti	Vahvuus	Valppaus	Älykkyys
3	2	3	3	4	4

Sisu: 7 sisupistettä

Oppinut 6N: Eritysalueet: historia, muinaistieto, arkeologia, museologia, esinetieto

Neuvottelu 4N: Suostuttelu, tinkiminen, neuvottelutaidot, diplomatia, väittely, ylipuhuminen

Tiedonhaku 5N: Etsityn tiedon löytäminen kirjastoista, kirjakaupasta tai suuresta määrästä etsittävää aineistoa.

Panssari: 2 panssaripistettä (nahkatakki)

Seikkailukokemus: Kokenut löytöretkeilijä ja seikkailija. Etu kaikkiin heittoihin, joissa voi olla seikkailukokemuksesta hyötyä.

Erikoisvarusteet: Pöllönsilmälasit (Astraterra: Kertojan Käsikirja s. 109)

Toiminnot

Pasautuspistooli 4N: Vahinko +1, Kevyt, Ammukset 12

Tikari 3N: Vahinko +0

Vaellussauva 2N: Vahinko +1

SEIKKAILU

Varsinainen seikkailu alkaa tästä. Kohtaukset ovat tässä kirjassa samassa järjestyksessä, jossa ne tapahtuvat seikkailussa poislukien tähtiluotsisauvan osia koskevat tehtävät, joiden suoritusjärjestyksen pelaajat voivat päättää itse. Seuraavaksi muutama sana kirjassa käytetyistä muotoiluista. *Kursiivilla kirjoitetut* osat on kirjoitettu siihen muotoon, että kertoja voi halutessaan lukea ne sellaisenaan pelaajille. Välillä sankarit kohtaavat kirjallista materiaalia, kuten kirjeitä tai muistiinpanoja, joita kertoja voi halutessaan antaa pelaajille luettavaksi. Tällaisesta materiaalista käytetään tässä kirjassa nimitystä "ojennettava". Olisi hyvä, että kertoja valitsee ryhmästä sujuvimman lukijan lukemaan kyseisen ojennettavan tekstit ääneen muille. Vaihtoehtoisesti kertoja voi itse lukea sen ääneen ja sen jälkeen antaa ojennettavan pelaajien tutkittavaksi. Ojennettavien sisältö on pääsääntöisesti sisällytetty sellaisenaan kertojaa varten kunkin kohtauksen kuvauksessa vaaleansinisellä pohjalla. Jos kirjassa on pelaajille tarkoitettuja ojennettavia materiaaleja, se on mainittu erikseen, ja nämä materiaalit löytyvät kirjan lopusta (**Ojennettavat** s.80).

PELAAJIEN JOHDANTO

Tässä käydään läpi varsinaista seikkailua edeltävät tapahtumat. Kertoja voi halutessaan valita jonkin muun, paremmin tarinaansa sopivan tavan tutustuttaa sankarit museonjohtaja Muinaismuistoon ja lordi Kultakäteen. Tärkeintä seikkailun kannalta on, että sankarit päätyvät tapaamiseen, jossa lordi Kultakäsi tekee heille työtarjouksen. Kertojalla on mahdollisuus sijoittaa tämä seikkailu mihin tahansa Astraterran kaupunkiin, mutta tässä kirjassa tapahtumapaikaksi on valittu Port Arcon vapaakaupunki.

KIRJE

Tapahtumat käynnistyvät löytöretkeilijäryhmän saadessa lähetin tuoman kirjeen (**Ojennettavat** s.81). Kertoja voi joko lukea kirjeen pelaajille tai antaa sen jollekin pelaajista ääneen luettavaksi.

Museonjohtajan kirje

Arvoisat Löytöretkeilijät,

Tervehdys Port Arcon museosta! Minä olen museonjohtaja Muinaismuisto. Kuulin, että olette erittäin taitavia löytöretkeilijöitä, ja ajattelin, että voisitte auttaa meitä eräässä mielenkiintoisessa tehtävässä liittyen vanhaan Tähtiluotsiveljeskuntaan.

Löytöretkeilijöiden seura on suositellut teitä meille, ja uskomme, että teidän taitonne ja innokkuutenne ovat juuri sitä, mitä tarvitsemme.

Olisi suuri kunnia saada tavata teidät henkilökohtaisesti. Toivoisinkin, että voisitte tulla Port Arcon museoon kahden päivän päästä, kun kello näyttää 12. Odotamme tapaamista innolla!

Kiitollisin terveisin,

Museonjohtaja Muinaismuisto
Port Arcon historiallinen museo

Sankareilla on mahdollisuus tehdä hankintoja ja valmistautua tapaamiseen. Sankarit voivat myös hankkia tietoa tai tarkistaa tietävätkö he Tähtiluotsiveljeskunnasta tai museosta mitään etukäteen (*Älykkyys* vs 4-kykyheitto, muinaistiedosta saa edun).

4 paukkua:
Sankarit onnistuvat hankkimaan tai heillä on jonkin verran tietoa Tähtiluotsiveljeskunnasta. Tieto on kuitenkin rajoittunut epämääräisiin huhuihin ja kertomuksiin, joista suurin osa ei ole varmaa. Kertomusten mukaan satoja vuosia sitten toimi veljeskunta, joka keräsi tietoa muinaisten ajasta. Hurjimpien tarinoiden mukaan heitä pidettiin mystisinä mansereina, suuruudenhulluina tiedemiehinä ja villeimmissä tarinoissa taikuutta osaavina velhoina.

5 paukkua:
Kuten edellinen, mutta lisäksi kerrottiin myös, että heillä on aarrekammioissaan suuret määrät muinaistekkiä ja huhuttiin, että heillä oli hallussaan jopa yksittäinen osa siitä avaruuslaivasta, jolla muinaiset saapuivat tähdistä.

6+ paukkua:
Kuten edelliset, mutta lisäksi sankarit ovat kuulleet tarinan luotsisauvasta ja tietävät, että se koostuu neljästä osasta: eebenpuisesta varresta, kultaisesta kompassista, kristalliprismasta ja hopeisesta kilpilaatasta.

Museosta tai sen johtajasta ei sankareilla ole aiempaa tietoa.

Vinkki: Jos pelaajat eivät osaa kysyä, kertoja voi tarjota heille mahdollisuutta taustatutkimukseen!

Museonjohtaja Muinaismuisto

(Public Domain, CC0)

Museonjohtaja Elfraim Muinaismuisto on Port Arcon elävä legenda. Vaikka hän on nyt rauhallisen ja rutiininomaisen museoelämän keskellä, nuoruudessaan hän oli tunnettu seikkailija ja löytöretkeilijä, joka kartutti tietojaan monista Astraterran kolkista. Hänen monipuolinen taustansa ja elämänsä seikkailuissa antavat hänelle erinomaisen kokemuksen ja kyvyn toimia ohjaajana monissa erilaisissa tilanteissa. Siitä huolimatta, ettei hän enää lähde seikkailuihin, on hän myös Löytöretkelijöiden seuran arvostettu jäsen.

Nuorena Elfraimia kiehtoi kaikki tuntematon. Tämä uteliaisuus ja intohimo johtivat hänet monille löytöretkille, joilla hän kohtasi lukuisia vaaroja ja seikkailuita. Vaikka Elfraim on asettunut aloilleen iän myötä, hänen silmänsä loistavat edelleen innostuksesta, kun hän puhuu kokemuksistaan, joita hän mielellään muistelee.

Hän osaa käyttää ja hallita kaukoportteja, mikä johtuu hänen vuosikymmenien kokemuksestaan ja syvällisestä ymmärryksestään Astraterran muinaistekistä. Vaikka hän on nyt museonjohtaja, hän on aina valmis auttamaan ja osoittaa edelleen olevansa yhtä rohkea ja älykäs kuin nuoruutensa päivinä.

Hän on lyhyenläntä ja hänen päälaeltaan on hiukset jo aikoja sitten kadonneet, mutta hänen päätään koristaa hopeanharmaa takatukka. Hänen silmänsä ovat suuret ja kirkkaat ja ne kurkistelevat suurten, paksulasisten ja pyöreälinssisten silmälasien takaa.

Hänen yllään on vanhanaikainen harmaa villakangaspuku. Liivin yllä hänellä on valkoinen kaulus ja koristeellinen solmio. Hänen jaloissaan on korkeavartiset nahkasaappaat ja hänen rintapielessään roikkuu kultainen taskukello.

Elfraim muinaismuisto

Ihminen

Iäkäs museonjohtaja ja eläköitynyt löytöretkeilijä

Ketteryys	Kätevyys	Ryhti	Vahvuus	Valppaus	Älykkyys
2	4	4	2	2	5

Sisu: 6 sisupistettä

Oppinut 6N: Eritysalueet: historia, muinaistieto, arkeologia, museologia, esinetieto

Tiedonhaku 6N: Etsityn tiedon löytäminen kirjastoista, kirjakaupasta tai suuresta määrästä etsittävää aineistoa.

Muinaistekki 5N: Osaa käyttää, korjata ja huoltaa muinaisten teknologiaa, kuten kaukoportteja, elokoneita ja muuta esineitä.

Seikkailukokemus: Kokenut löytöretkeilijä ja seikkailija. Etu kaikkiin heittoihin, joissa voi olla seikkailukokemuksesta hyötyä.

Kielitaito: Osaa puhua tai vähintään ymmärtää kaikkia yleisimpiä Astraterrassa käytettyjä kieliä.

Toiminnot

Tikari 2N: Vahinko +0

Lordi Kultakäsi

Lordi Augeas Kultakäsi on parimetrinen, ylväs ja majesteettinen kotkakimera, jolla on kotkan päällä varustettu ihmisenkaltainen ruumis. Hänellä ei ole selässään siipiä, mutta ulkona liikkuessaan hän käyttää pitkää, pronssinsävyistä takkia, jonka hartioita koristaa kiiltävä sulkapeite. Lordi Kultakädellä on kotkan kasvot, joissa on terävä nokka ja kirkkaat, tarkat silmät, jotka loistavat kullankeltaisina. Hänen katseensa on läpitunkeva ja aina tarkkaavainen. Vaikka hänellä on linnun pää, on hänen kykynsä puhua ihmiskieltä pettämätön, ja hänen äänensä on syvä ja resonoi voimalla. Hänen vasen kätensä on kyynärtaipeesta alaspäin korvattu taidokkaasti valmistetulla kullasta valetulla mekaanisella raajalla, mikä on antanut hänelle lempinimen "Kultakäsi". Tämä raaja on mestarillinen yhdistelmä teknistä osaamista ja taidetta, ja sen sormet toimivat yhtä tarkasti kuin tavallinen käsi.

Ei ole yleisesti tiedossa mitä hänen kädelleen on tapahtunut, mutta se liittyy hänen menneisyyteensä, josta hän ei mielellään puhu. Henkilönä lordi Kultakäsi on todella miellyttävä, mutta tiukka ja peräänantamaton. Omaisuutensa ja arvonimensä hän on perinyt vauraalta suvultaan. Lordi Kultakäsi pukeutuu aina arvokkaasti. Päällystakin alla hänellä on tummansininen hienostunut silkkitakki ja jaloissaan hänellä on huippulaatuiset saappaat. Kultaista koristelua ja medaljonkeja voi nähdä ympäri hänen asuaan, symboloiden hänen vaurauttaan ja asemaansa.

Port Arcossa muiden talojen yläpuolelle kohoavassa kartanossaan lordi viettää usein aikaansa suuressa kirjastossaan. Kirja asetetaan jalustalle, ja hän kumartuu lukemaan samalla kun hänen kultainen kätensä piirtää tai kirjoittaa, tehden muistiinpanoja tai luonnostellen tulevia projekteja. Muulloin hän viettää aikansa käyskennellen muurien ympäröimässä puutarhassaan.

TAPAAMINEN MUSEOLLA

Sankareiden saavuttua Port Arcon historialliselle museolle kertoja voi lukea ääneen seuraavan kappaleen:

Saavutte lyhyen kävelyn jälkeen Port Arcon museolle. Museo on kadun päässä oleva vanha rakennus, jonka seiniä kiertää korkeat ikkunat ja suurilehtiset köynnöskasvit. Rakennuksen edustalla on haarniskoituja ritareita esittävät patsaat, joiden välissä on suuri ovi, josta astutte sisälle korkeaan aulaan, jota koristaa patsaat ja vanhat maalaukset. Aulatilassa on leveä portaikko ja katossa roikkuu kaksi isoa kristallikruunua. Aulan keskellä on neuvonta- ja lipunmyyntitiski, jonka takaa teitä tervehtii tummaan univormuun pukeutunut työntekijä. Nähdessään teidät hän astuu tiskin takaa ja tulee teitä kohti. "Oletteko tulossa tapaamaan museonjohtaja Muinaismuistoa? Hän kertoi, että odottaa tänään vieraita. Hän on toimistossaan. Seuratkaa minua, vien teidät sinne", hän sanoo viittoillen teidät mukaansa portaikkoon.

Virkailija saattaa sankarit yläkertaan suurelle ovelle, jossa on kyltti "MUSEONJOHTAJA", koputtaa oveen ja vastauksen kuultuaan viittelöi heidät sisään. Tilavassa huoneessa, jonka keskellä on suuri kirjoituspöytä, heitä odottaa museonjohtaja Muinaismuisto (s.18) ja lordi Kultakäsi (s.20). Tervehdysten ja esittäytymisten jälkeen museonjohtaja pyytää sankareita istumaan alas tuoleille, jotka on tuotu huoneeseen kokousta varten. Hän on hyvin ystävällinen ja tarjoaa sankareille myös teetä, jota hän kaataa halukkaille suuresta teepannusta. Tämän jälkeen hän aloittaa. Kertoja voi lukea seuraavan pelaajille:

Hieman yli kaksi vuotta sitten museomme tukija ja hyvä ystäväni, professori Himmelihaavi, lähti tutkimusmatkalle. Hän oli viime aikoina hyvin salaperäinen tutkimuksistaan, mutta tiedämme, että hän käytti paljon aikaa muinaisen Tähtiluotsiveljeskunnan salaisuuksien parissa, joten uskomme, että se oli myöskin hänen viimeiseksi jääneen tutkimusmatkansa aihe.

Nyt hänen lähdöstään on kulunut jo pitkään, emmekä tiedä mitä hänelle tapahtui. Saimme kuulla, että lähtiessään hän antoi tutkimusaineistonsa ystävilleen säilytettäväksi ja käski heitä lahjoittamaan sen Port Arcon museolle, mikäli hän ei kahteen vuoteen palaa. Hän mainitsi lahjoituksesta myös viimeiseksi jääneessä kirjeessään. Koska kukaan ei ole kuullut hänestä sen jälkeen, hänen ystävänsä toivat viikko sitten professorin tutkimusaineiston sisältävät laatikot museolle. Museonjohtaja osoittaa huoneen nurkassa olevia laatikkopinoja ja jatkaa: Kerroin saamastamme lahjoituksesta ja professorin tutkimuksista museon tukijalle, lordi Kultakädelle, ja yllättäen sain kuulla, että arvon lordilla on henkilökohtaisia siteitä Tähtiluotsiveljeskuntaan ja että hän mitä avokätisimmin tarjoutui rahoittamaan sitä käsittelevän näyttelyn ja lahjoittamaan museolle hänen kokoelmistaan sitä koskevia esineitä. Lisäksi hän ehdotti järjestelyä, josta arvon lordi saa itse kertoa lisää ellei teillä ole mitään kysyttävää.

Museonjohtaja ja lordi vastaavat sankareiden esittämiin kysymyksiin ja niiden lopuessa lordi nyökkää ja jatkaa:

Kiitos vielä omasta puolestani, että pääsitte tulemaan tänne näin pian. Tein tiedusteluja Löytöretkeilijäin seuralle ja he suosittelivat teitä avuksemme. Eräs kauan sitten elänyt sukulaiseni todella kuului tähän veljeskuntaan ja oli sen viimeinen suurmestari. Kokoelmissani on muutamia hänelle kuuluneita esineitä, esimerkiksi koristeellinen eebenpuinen sauva. Olemme museonjohtajan kanssa tutkineet professorin muistiinpanoja ja saimme selville, että se on yksi veljeskunnan jäsenten tunnuksena toimineen tähtiluotsisauvan neljästä osasta. Muistiinpanojen pohjalta näyttää, että professorin tiedot koskevat nimenomaan esi-isääni, sillä professori oli jotenkin onnistunut selvittämään juuri tämän sauvan kolmen muun puuttuvan osan nykyiset omistajat. Vaikuttaa siltä, että hän ei ole tiennyt viimeisen osan olevan minun kokoelmissani. Olisi upeaa, jos suurenmoisessa Tähtiluotsiveljeskuntaa käsittelevässä näyttelyssämme olisi katseenvangitsijana ehjä tähtiluotsisauva! Olette varmaan jo arvanneet mihin tarvitsemme teidän apuanne: Toivoisin voivani palkata teidät etsimään ja palauttamaan kadoksissa olevat osat professorin muistiinpanojen pohjalta mahdollisimman pian ennen näyttelyn avajaisia. Mitä sanotte?

Sankareiden ottaessa tehtävän vastaan lordi Kultakäsi pyytää heitä saapumaan seuraavana aamuna kartanolleen.

Sankareilla on varmasti kysymyksiä, joihin he haluavat vastauksia, tässä joitakin:

Tehtävästä

- Sankarit saavat itse päättää järjestyksen, jossa lähtevät osia etsimään.
- Sankarit saavat mukaansa professorin muistiinpanoista tähtiluotsisauvan rakennekuvan (**Ojennettavat** s.83), muistiinpanosivun sauvan osien nykyisistä sijainneista (**Ojennettavat** s.84-85) ja professori Himmelihaavin viimeisen kirjeen (**Ojennettavat** s.82).
- Lordi Kultakäsi lupaa maksaa 100 kultarahaa jokaiselle löytöretkeilijälle ja maksaa löytöretkeilijöiden seuran osuuden (kertoja voi muokata rahamäärän mieleisekseen).
- Sankarit voivat halutessaan majoittua lordin kartanon vierashuoneissa koko tehtävän ajan.
- Lordi Kultakäsi antaa sankareille nahkapussissa 50 kultarahan matkakassan, mikäli he tarvitsevat rahaa jossakin.

Vinkki: Matkakassan ylijääneet rahat kannattaa olettaa palautetuksi mikäli pelaajat eivät tee toisin.

Matkoista

- Lordin kartanon puutarhassa on kaukoportti, ja hän on sopinut, että kaukoportit hyvin tuntevan museonjohtajan lisäksi paikalla on Löytöretkeilijöiden seuran porttimestari operoimassa porttia. Mikäli sankarit niin haluavat, porttimestari voi tulla sankareiden mukana läpi portista ja jäädä odottamaan heidän paluutaan portin luokse. Porttimestari on hyvin iäkäs eikä lähde seikkailijoiden mukaan tehtäville.
- Lordi ja museonjohtaja ovat arvioineet, että kunkin osan hakuun menee ainakin kokonainen päivä riippuen siitä, kuinka kauan kohteessa kestää. Kaukoporttikaan ei voi aktivoitua heti uudelleen siirron jälkeen.
- Matkaan voisi lähteä heti seuraavana päivänä lordin kartanolta, johon sankarit voisivat aamulla saapua.
- Ei ole täysin tiedossa kuinka vaarallisia kohteena olevat paikat ovat, mutta uusia ja Löytöretkeilijöiden seuralle tuntemattomia kaukoporttikohteita ne eivät ole.
- Professorin muistiinpanoista käy ilmi kutakin paikkaa lähimmät kaukoportit, joiden osoitteet löytyvät Löytöretkeilijöiden seuran kaukoporttiluetteloista.

Himmelihaavin viimeinen kirje

Museonjohtaja Muinaismuisto
Port Arcon historiallinen museo

Hyvä ystäväni Elfraim,

toivon, että kirjeeni tavoittaa sinut terveenä ja voimissasi. Tutkimukseni ovat jännittävässä vaiheessa ja olen saanut selville johtolankoja, jotka voivat viedä minut uskomattomien löydösten äärelle. En uskalla paljastaa näin kirjeitse mistä on kyse, mutta lupaan kertoa kaiken, kun tapaamme seuraavan kerran. Tutkimusteni edistystä varjostaa ikävät uutiset: Vaikuttaa siltä, että vanha kilpailijani, palkkionmetsästäjä Jens Velmuviiksi apureineen on ilmestynyt taas maisemiin ja on ehkä saanut vihiä tutkimuksistani. Olen huomannut, että minua seurataan. Yritän pysyä heiltä piilossa, mikäli se on mahdollista. Tutkimukseni seuraava vaihe saattaa olla niin vaarallinen, että se saattaa koitua kohtalokseni. Onneksi voin luottaa sinuun ja museoosi. Olen jättänyt ohjeet ystävilleni lahjoittaa tutkimusmateriaalini ja kokoelmani museolle, mikäli minusta ei kahteen vuoteen kuulu mitään. Mieltäni lämmittää tieto siitä, että museo voi näin jatkaa tutkimuksiani minun jälkeeni, vaikka minulle olisikin käynyt huonosti.

Toivothan minulle onnea, se tulee tarpeeseen.

Terveisin,
Ernest

Tähtiluotsiveljeskunnasta ja tähtiluotsisauvasta

- Tähtiluotsiveljeskunnasta ei tiedetä oikeastaan tarkemmin mitään muuta kuin että he olivat salaperäinen joukko ihmisiä, jotka kiersivät ympäri Astraterraa keräten tietoa muinaisista ja muinaistekistä. Se tiedetään, että heillä on täytynyt olla hyvin varhain selvillä kaukoporttien salaisuudet ja he ovat niiden avulla liikkuneet tehokkaasti paikasta toiseen. Ilmeisesti jokaisella veljeskunnan jäsenellä on ollut tähtiluotsisauva. Veljeskunnan johtajaa on kutsuttu suurmestariksi.
- Tähtiluotsiseura on lakannut toimimasta jo satoja vuosia sitten.
- Tähtiluotsisauvassa on neljä osaa: eebenpuinen varsi, kultainen kompassi, kristalliprisma ja tähdenmuotoinen kilpilaatta.
- Ei tiedetä onko tähtiluotsisauvoissa muita ominaisuuksia.

Taustasta

- Jens Velmuviiksi on häikäilemätön palkkionmetsästäjä, joka on sotkenut professorin tutkimuksia aikaisemmin. Hän on vienyt museoihin kuuluvia arvoesineitä ja aiheuttanut hänelle monenlaisia hankaluuksia menneisyydessä.
- Museonjohtaja tai lordi Kultakäsi eivät kumpikaan tiedä paljoakaan muuta Velmuviiksestä. Museonjohtaja on nähnyt Velmuviiksen kerran ja tunnistaa hänet ulkonäöltä.

(Public Domain, CC0)

Palkkionmetsästäjä Jens Velmuviiksi

Lordi Kultakäden kartano

Sankareiden saavuttua lordi Kultakäden kartanolle kertoja voi lukea ääneen seuraavan tekstin:

Lordin kartano poikkeaa muista ympärillä olevista Port Arcon katusokkeloiden rakennuksista. Se on erikoinen, palatsimainen rakennus, jonka takaosaa ympäröi korkea muuri. Muurin takaa näkyy puiden latvoja ja rakennuksen ulkoseiniä kiertävät kauniit kuviot ja lukuisat pienet, pyöreät ikkunat. Rakennuksen suuren etuoven yläpuolella on kotkakoristeinen vaakuna ja keskellä ovea on suuri, messinkinen leijonanpääkolkutin.

Oven avaa lordin hovimestari, tummaan pukuun pukeutunut vanhempi herra, joka kertoo nimekseen Alfred ja saattaa sankarit viidakkomaiseen puutarhaan, jonka laidalle on pystytetty suuri telttakatos. Katoksen vieressä, puutarhan keskikäytävällä seisoo kaksi kaukoporttipylvästä. Katoksen alla ovat sekä museonjohtaja Muinaismuisto että lordi Kultakäsi. Katoksen alla oleville pöydille on levitetty professorin Tähtiluotsiveljeskuntaa koskevaa tutkimusaineistoa ja tähtiluotsisauvan eebenpuinen sauvaosa. Sivupöydälle on katettu runsas aamiainen, jota Alfred tarjoilee halukkaille.

Paikalla on myös iäkäs louhoherra (nimeltä Rendal Vaskikoura), joka on yksi Löytöretkeilijäseuran paikallisen piiriosaston porttimestareista. Lordi Kultakäsi toivottaa sankarit tervetulleeksi ja pyytää Alfredia osoittamaan heille mukavat huoneet (mikäli sankarit tätä toivovat).

Jätettyään mahdolliset ylimääräiset tavarat huoneisiin sankarit liittyvät taas heidän seuraansa. Palattuaan puutarhaan sankarit voivat vielä sopia valitsemansa kohteen, jolloin porttimestari ja museonjohtaja valmistelevat kaukoportin lähtövalmiiksi, ja sankareille annetaan matkakassa ja varmistetaan, että heillä on mukanaan professorin muistiinpanoista löytyneen tähtiluotsisauvan kaavakuvan kopio (**Ojennettavat** s.83).

Kun kaukoportti käynnistyy, läsnäolijat laskevat suojakakkulat silmilleen. Museonjohtaja ja lordi toivottavat sankareille onnea matkaan ja sankarit saavat luvan edetä kaukoportista (porttimestari mukanaan, jos toivovat tämän tulevan) valitsemaansa kohteeseen.

Vinkki: Kohteissa vaihtelee päivä ja yö sen mukaan, missäpäin Astraterran vyötä ne sijaitsevat. Vuorokaudenajat jäävät kertojan päätettäväksi.

KRISTALLIPRISMA

Tässä seikkailussa sankarit vierailevat Outomus Maksimuksen sirkuksessa ja saavat etsiä hänelle karvahampaikko-kasvin siemenen.

Seikkailun kuvaus

Kristalliprisman omistaa sirkustirehtööri Maksimus Outomus. Hän johtaa Maksimus Outomuksen Outojen Ja Suuremmoisten Asioiden Sirkusta. Tämä sirkus ei ole tavallinen sirkus, vaan eräänlainen sirkushenkinen taiteilijayhteisö. Se on aidattu alue, jossa on useita erikokoisia telttoja, vaunuja ja kojuja. Teltat on yhdistetty toisiinsa käytävillä, joiden avulla ne muodostavat suuren yhtenäisen rakennelman. Sirkuksen alueella on paljon nähtävää ja koettavaa. Vieraat voivat kävellä vapaasti teltasta toiseen, tutkia niitä ja katsoa esiintyvien taiteilijoiden temppuja. Joissain teltoissa voi mennä lepäilemään suurille tyynyille tai osallistua itse esityksiin. Joka teltassa on oma erityinen tuoksunsa ja musiikkia, mikä tekee paikasta taianomaisen. Vaikka paikka onkin outo, se on silti lämmin ja kutsuva paikka kaikille kävijöille. Telttojen ulkopuolella kojuissa on mahdollista pelata erilaisia tivolipelejä tai ostaa eksoottisia ruokia ja juomia.

Maksimus Outomus on omalaatuinen elämäntapataiteilija, taitava silmänkääntäjä ja intohimoinen keräilijä. Sirkus ja sen taiteilijat ovat hänelle koti ja perhe. Maksimus Outomus on tarkkaan harkiten kerännyt ympärilleen ne henkilöt, olennot ja asiat, jotka ovat hänelle erityisen mieluisia. Vuosia sitten sirkus kiersi ympäri Astraterraa aurinkolaivoilla, mutta sitten hän myi laivansa ja teki sirkuksen paikasta pysyvämmän Titanian kaupugin lähisaarelle Arkadian kuningatarkunnan miellyttävään trooppiseen ilmastoon. Sisäänpääsymaksuista saatavat tulot riittävät hyvin rahoittamaan sirkuksen toiminnan ja laivojen myynnistä saamillaan rahoilla hän on saanut tehtyä paikasta entistäkin taianomaisemman. Sirkukselta on viitisen kilometriä lähimpään pikkukaupunkiin, josta on kotoisin suurin osa sirkuksen kävijöistä, mutta omalaatuinen sirkus houkuttelee kaukaakin kaikenikäisiä ja kaikenlaisia vieraita.

Sankareiden saavuttua sirkukseen heidän tulee ensin löytää Outomus Maksimus, joka mielellään kujeilee vieraidensa kanssa ja antaa heidän tutustua ensin sirkuksen tarjontaan. Kun sankarit viimein pääsevät keskustelemaan hänen kanssaan, hän tarjoaa vaihtokauppaa. Hän on kuullut, että sirkuksen lähellä olevan vuoren huipulla kasvaa omituinen kasvi, karvahampaikko. Jos sankarit käyvät hakemassa siitä hänelle yhden siemenen, Outomus Maksimus voi vaihtaa siemenen prismaan. Karvahampaikko on suurikokoinen lihansyöjäkasvi, joka uhattuna sylkee tahmeaa limaa suurella voimalla

hyökkääjää kohti. Sankarien tehtäväksi jää löytää karvahampaikon luokse ja saada kasvilta sen siemen. Siemenen saatuaan he voivat palata sirkukseen ja tehdä vaihtokaupat sovitusti ja sen jälkeen lähteä paluumatkalle.

Maksimus outomuksen sirkus

Sirkus sijaitsee suuren, vuoristoisen saaren rannalla, laajalla hiekkakentällä. Kaukoportilta sirkus näkyy puolen kilometrin päähän värikkäänä telttakylänä, jota koristaa suuri määrä kirkkaita lasipalloja, joista hehkuu valkoista valoa. Sirkus on ollut tällä paikalla jo pitkään ja se muodostuu yhdestätoista suuresta, toisiinsa käytävillä kytketyistä teltoista sekä telttojen ympärille levittäytyvästä erilaisten kojujen, telttakatosten, kärryjen ja vaunujen muodostamasta sokkelosta. Laajaa sirkusaluetta ympäröi matala aita, jossa on suuri portti. Sirkuksen alueella, sirkuksessa ja sinne saapuvalla tiellä liikkuu paljon väkeä melkein kellon ympäri. Sirkuksessa ei enää järjestetä esityksiä ja nykyisin sirkus on aina vieraille avoin, ystävällismielinen, mutta erikoislaatuinen sirkustaiteilijayhteisö, joka toivottaa vieraat tervetulleeksi viettämään aikaa heidän kanssaan.

(Public Domain, CC0)

Karhukimera Ted

Sisäänkäynti

Sirkuksen portinpielessä on kaksipuolinen lipunmyyntikoju, jossa istuu iäkäs, ystävällisesti hymyilevä, harmaahapsinen ihmisnainen myymässä pääsylippuja.

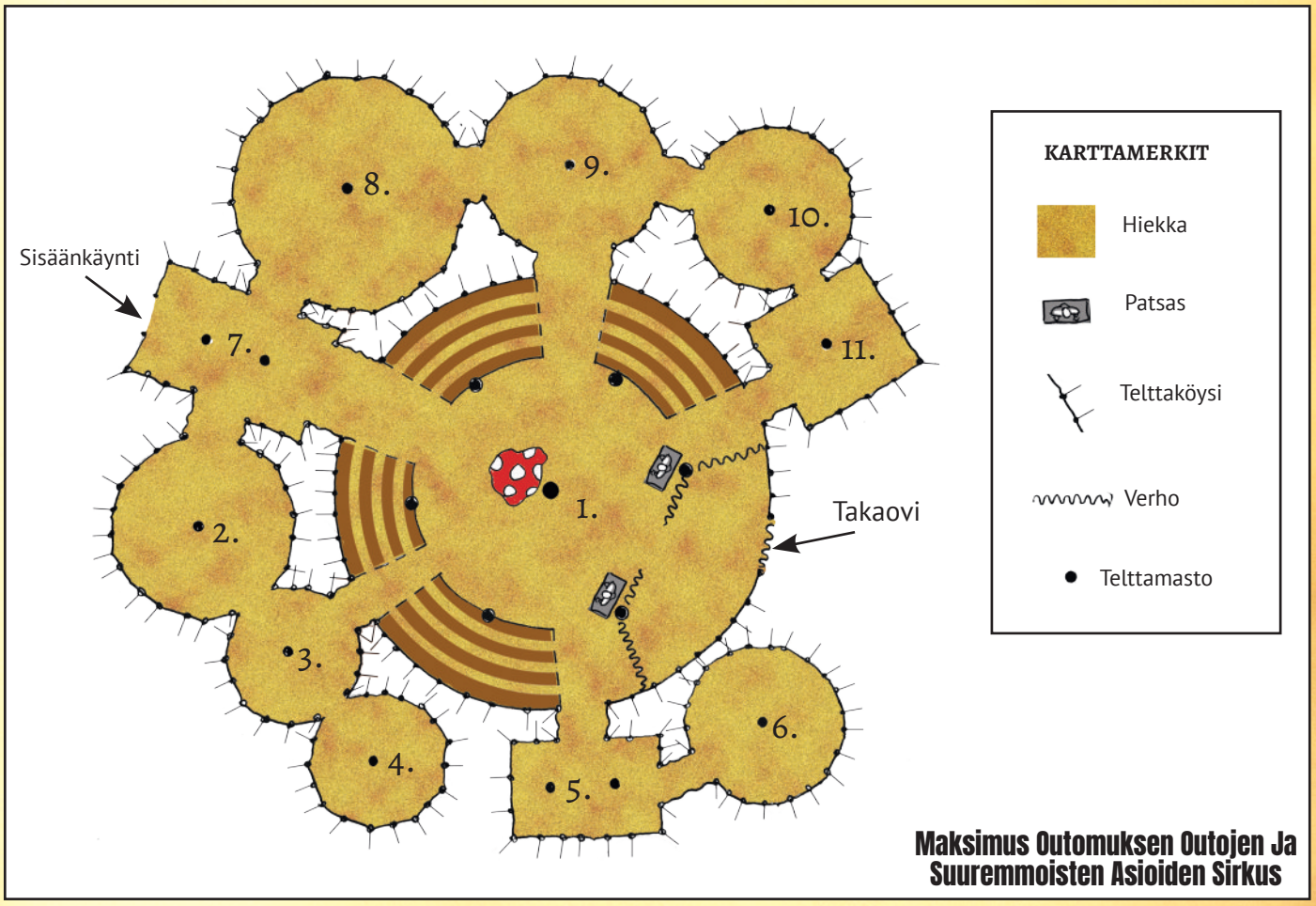
Sankarit saavat esimakua sirkuksen omalaatuisuudesta huomatessaan, että kojussa istuvia lipunmyyjiä onkin vain yksi; tällä on kahdet kasvot pään molemmin puolin ja neljä kättä: kaksi etupuolella ja kaksi takapuolella. Ostettuaan liput (1 kr/henkilö) heidät vastaanottaa portin sisäpuolella värikkääseen univormuun pukeutunut Ted-niminen kar-

Vinkki: Iltahämärässä sirkus valoineen on kaikkein tunnelmallisin.

hukimera, joka opastaa heidät sirkusteltan sisäänkäynnille ja vastaa mielellään mahdollisiin kysymyksiin. Hän neuvoo sankareita etsimään Maksimus Outomusta sirkusteltasta. Jokaisessa sirkuksen teltassa on keskenään samanlaisiin univormuihin pukeutunutta henkilökuntaa oviaukoilla (kimeroita ja ihmisiä) opastamassa ja auttamassa kävijöitä. Portin takaa kantautuu sankareiden korviin iloinen tivolimusiikki ja ilmassa leijailee vastapaistettujen vohvelien tuoksu. Koska sirkuksessa teltasta toiseen liikkuminen voi olla sekavaa, kertoja voi antaa pelaajille sirkuksen kartan (**Ojennettavat** s.89).

Sirkusteltta

1. **Loistavien valojen lukaali, pääteltta:** Tämä on sirkusteltta, joka on täynnä erivärisiä, hohtavia valoja, jotka liikkuvat ympäriinsä. Vierailijat voivat liikehtiä näiden valojen mukana ja kokea taianomaisen hetken. Teltassa soi outo taustamusiikki, joka ei näytä kuuluvan mistään tietystä suunnasta. Teltassa seisoo kaksi noin 10m korkeaa humanoidielokonetta muistuttavaa patsasta, joiden välissä, teltan keskellä, on nelimetrinen kärpässieni, jonka päällä seisoo Maksimus Outomus sirkustirehtöörin asuun pukeutuneena ja toivottaa kävijät tervetulleiksi. **Huom! Maksimus Outomus ei näyttäydy sankareille ennen kuin he ovat tutustuneet joihinkin sirkuksen teltoista.** Katso kappale *Tapaaminen Outomuksen kanssa* s. 31.



Maksimus Outomuksen Outojen Ja Suuremmoisten Asioiden Sirkus

2. **Sumuisten salaisuuksien luola:** Tässä teltassa kävijät voivat kulkea sumun keskellä ja yllättyä mitä kaikkea sumun keskeltä paljastuukin – liikkuvia otuksia ja salaperäisiä hahmoja. Sumun seassa näkyy esimerkiksi suuria nelijalkaisia olentoja suurine korvineen ja kärsineen, siivekkäitä lonkero-olentoja, ja hevoshahmoja, jotka karauttavat lentoon siivet selässään. Lähestyttäessä sumu hälvenee ja olennon kuvajainen katoaa.

3. **Kaikujen kummajaisholvi:** Tämä on alue, jossa erilaiset soittimet soivat itsekseen omissa telineissään ja luovat harmonista musiikkia. Kävijät voivat kokeilla soittaa näitä soittimia tai vain istua ja nauttia musiikista.

4. **Villien vesiputousten valtakunta:** Suurten, elävien vesiputousten täyttämä alue. Teltta on täynnä vesiastioita, joista valuu puroina vettä alempien pylväiden päissä oleviin astioihin. Vesi ei näytä tulevan mistään eikä loppuvan koskaan. Välillä vesinorot hyppäävät sattumanvaraisesti komeassa kaaressa ulos astioista vieraiden ylitse ja katoavat loiskahtaen vastapäiseen astiaan teltan toisella puolella. Teltasta ei pääse ulos täysin kuivana ilman onnistunutta *Ketteryys* vs 2-kykyheittoa.

5. **Lentävien akrobaattien sali:** Akrobaatit ja trapetsitaiteilijat tekevät rohkeita temppuja teltan katossa yleisön yläpuolella. He pyytävät kävijöitä kokeilemaan akrobatiaa turvallisesti. Osallistuminen ja tempuissa onnistuminen vaatii onnistuneen *Ketteryys* vs 3-kykyheiton. Mikäli vieras putoaa kesken tempun, taiteilijat heilahtavat trapetsin varassa hänen peräänsä, tarttuvat putoajaan viime tingassa ja laskevat hänet ehjänä maahan.

6. **Ihmeelliset ilmalaivat:** Ympäri telttaa lentää pieniä ilmalaivoja ja kuumailmapalloja. Tarkkasilmäiset huomaavat (onnistunut *Valppaus* vs 2-kykyheitto), että ilmalaivoja ohjaavat pienikokoiset eläimet, kuten marsut, hamsterit ja hiiret. Yhtäkkiä teltan läpi lehahtaa pieni lentäjälakkipäinen hiiri, joka lentelee ympäriinsä poljettavalla lentopelillä ja vilkuttaa sankareille.

7. **Tervetulosali:** Salin keskellä, kahden kattoa kannattelevan pylvään välissä on suuri kyltti, jossa on jokaiseen sirkustelttaan osoittava nuoli ja telttojen nimet siinä muodossa kuin ne mainitaan telttojen kuvausten alussa. Lisäksi teltan kulmassa on suuri iloisenvärinen posetiivi, joka soittaa pirteää sirkusmusiikkia. Posetiivia veivaa uutterasti vanha, knallihattupäinen mies. Miehen olkapäällä istuu hauskan näköinen, pieni, knallihattupäinen apina, joka nostaa vieraille hattuaan tervehdyksen merkiksi. Toisessa kädessään apina heiluttelee pientä kylttiä, jossa lukee "Tervetuloa!".

8. **Salaperäisten satujen huone:** Vanha pöllökimera istuu teltan keskellä tulen ääressä ja kertoo erilaisia tarinoita. Tarkkasilmäiset voivat havaita (onnistunut *Valppaus* vs 3-kykyheitto), että nuotion tulen liekkeihin muodostuu kohtauksia satujen tarinoista.

9. **Kristallisali:** Tässä teltassa on erilaisia kauniita lasi- ja kristalliesineitä, joita on koottu sinne ympäri Astraterraa. Kaikki esineet on kiinnitetty toisiinsa muodostamaan käsittämättömän suuren taideteoksen, jonka sisällä voi kävellä. Esineiden joukosta löytyy myös löytöretkeilijöiden etsimä kristalliprisma, joka on osa suurempaa taideteosta. Katselijoita ja teosta erottaa köysiaita. Tarkkasilmäinen sankari voi havaita onnistuneella *Valppaus* vs 4-kykyheitolla prisman, joka on kiinnitetty sen verran hyvin, ettei sitä saa rikkomatta varastettua. Teosta vartioi salissa istuva kimeramajava.

10. **Mikroplaneettojen valtakunta:** Tässä teltassa on monia leveitä, vyötärönkorkuisia pylväitä, joiden päässä on suuret lasikuvut. Kunkin kuvun alla voi nähdä erilaisia tarkkojen pienoismallien näköisiä maisemia. Kurkistaessaan sisään vierailija voi nähdä miniatyyrisiä metsiä, vuoria, järviä ja rantoja. Tarkkasilmäinen (*Valppaus* vs 2-kykyheitto) voi jopa kuvitella näkevänsä maisemissa liikkuvan pieniä olentoja askareissaan.

11. **Taikurin tempputeltta:** Tämän teltan keskellä on pyöreä koroke, jota reunustaa tunnelmalliset lyhdyt. Korokkeen keskellä seisoo pitkään, tummaan nahkatakkiin ja korkeaan kartionmuotoiseen hattuun pukeutunut mystisen näköinen louhi, joka esittää hämmästyttäviä taikatemppuja yleisölle (kertoja voi keksiä tarkemmin mitä). Teltassa soittaa taustamusiikkia 3-henkinen orkesteri.

Taikurilta voi saada myös lahjan, jos osallistuu esityksen päänumeroon: Taikuri pyytää yleisöstä (sankari, jos hän ilmoittautuu vapaaehtoiseksi) avustajan, jonka hän vaivuttaa seisaaltaan uneen. Tämän jälkeen hän ottaa kourallisen kimaltelevaa, hienoa pölyä, sanoo mystisiä taikasanoja ja heittää tomun avustajan ylle. Kimmeltävä pölypilvi peittää näkyvyyden ja sen laskeuduttua avustaja on kadonnut lavalta. Yleisö on häkeltynyt. Hetken päästä taikuri tekee käsillään arvoituksellisia liikkeitä ja sanoo uudet taikasanat. Tällöin avustajana toiminut henkilö herää - hän on ilmestynyt yleisön taakse orkesteriin neljänneksi soittajaksi. Herätessään avustaja on pirteä kuin hyvät yöunet nukkuneena. Taikurin kiitoslahjan ojentaa hänen ihmisavustajansa, joka myös kertoo lahjan saajalle miten se toimii.

Taikurin lahjat

Lahja arvotaan yhdellä n6-nopalla seuraavasta listasta:

1. *Hopeinen Ukkoskivi:* Pieni kivi, joka sädehtii kädessä ja iskee silloin tällöin pienen salaman.
2. *Kimalteleva Keijuvesi:* Pieni pullo, jonka sisällä on nestettä, joka saa juojansa nauramaan hetkeksi (1n6 minuuttia). 3 annosta.
3. *Kuiskauksien simpukankuori:* Simpukankuori, joka korvalle painettaessa vaivuttaa kuulijan välittömästi uneen.

4. *Tarmojuoma:* Pieni pullo, jonka sisällä on nestettä, joka palauttaa menetettyä sisua (1n6 pistettä, ei maksimimäärän yli). 3 annosta.
5. *Baabelin kielijuoma:* Pieni pullo, jonka sisällä on nestettä, jonka juoja ymmärtää (lukee, kirjoittaa ja puhuu) miltei mitä tahansa kieltä 1n6 minuuttia. 3 annosta.
6. *Tähtipölyä sisältävä amuletti:* Lasinen kimaltava riipus, joka antaa kantajalleen onnea ja suojaa vaaroilta (kantaja saa amuletista edun tilanteessa jossa tarvitaan onnea). Amuletti suojaa kantajansa toiveesta häntä yhdeltä paineen aiheuttamalta kommellukselta. Kun voima on käytetty, se on vain tavallinen kaunis koru.

Tapaaminen outomuksen kanssa

Kun sankarit ovat kertojan mielestä nähneet riittävän monta sirkustelttaa ja outoa esitystä, he alkavat havaita erikoisia vihjeitä Maksimus Outomukselta.

Sankarit voivat (onnistuneella *Valppaus* vs 1-kykyheitolla) havaita kussakin teltassa esimerkiksi seuraavia:

– Teltan lattiaan hiekkaan on piirretty nuoli ja kirjoitettu teksti "Tämä on oikea suunta".
– Telttapylväässä on jousipyssyllä ammuttu nuoli, jonka varren ympärillä on solmittu paperi. Paperissa lukee "Menkää eteenpäin" ja nuoli, joka osoittaa pääteltan suuntaan.
– Teltan läpi vaappuu pieni mekaaninen elokone, joka kantaa kylttiä "Katsokaa ylös". Katsoessa ylös rullautuu katonrajassa auki kangas, jossa lukee "Jatkakaa eteenpäin".
– Teltassa laukaistaan pienikokoinen konfettikanuuna, joka täyttää tilan hetkellisesti kiiltävillä pienillä paperinpaloilla. Yksi paperinpala on vähän muita suurempi ja tutkittaessa siinä lukee "Jatkakaa eteenpäin".
– Kertoja voi itse keksiä lisää omituisia vihjeitä, jotka johdattavat sankarit sirkuksenjohtajan luo päätelttaan (1.).

Sankarien saavuttua päätelttaan kertoja voi lukea ääneen seuraavan:

Teltan keskellä jättiläismäisen kärpässienen päälle pöllähtää tyhjästä savupilvi ja samalla valokeilat, jotka eivät näytä tulevan oikeastaan mistään, kääntyvät sitä kohti. Teltan taustamusiikki vaihtuu rummunpärinäksi ja savun hälvettyä sienen päälle valokeilaan on ilmestynyt pienikokoinen mies, jolla on yllään värikäs päällystakki ja kimalteleva silinterihattu. Rummunpärinä hiljenee ja teltassa kaikuu miehen puhe äänellä, joka outoa kyllä, vaikuttaa kuuluvan joka suunnasta samanaikaisesti: 'Arvoisat vieraani! Sydämellisesti tervetuloa Maksimus Outomuksen Outojen Ja Suuremmoisten Asioiden Sirkukseen! Toivottavasti teillä on ollut antoisia hetkiä vieraanamme! MINÄ olen Maksimus Outomus ja olen palveluksessanne. Mitä asianne mahtaa koskea?'

Mikäli löytöretkeilijat kertovat tehtävästään ja tarpeestaan hän jatkaa:

Etsitte siis kristalliprismaa, kyllä… muistan, että ostin sellaisen kauan sitten Port Arcosta! Se on nyt osa taideteostani! Kaikki on tosin kaupan… Mutta en puhu nyt rahasta. Olen kerännyt ympärilleni tämän kauniin paikan, ja minusta siitä tulisi vieläkin kauniimpi, jos saisin tänne yhden uuden teltan… nimittäin Kasvien Valtakunnan! Olen kuullut, että tässä lähellä, mutta hieman hankalassa paikassa kasvaa kasvi, jolla olisi hieno paikka Kasvien Valtakunnassa! Jos tuotte minulle yhden karvahampaikon siemenen, voin vaihtaa sen tuohon kristalliprismaan. Löydätte ohjeet ja kuljetusrasian siementä varten laukustanne… Näkemisiin. Samalla kärpässienen päällä pöllähtää savupilvi ja Maksimus Outomus on kadonnut jäljettömiin sen hälvettyä.

Kun sankarit kaivelevat laukkujaan (kertoja voi arpoa nopalla), yhden heistä laukusta löytyy pieni puurasia, jonka sisus on punaista samettia. Toisen sankarin laukusta löytyy narulla solmittu rullalla oleva paperi (**Ojennettavat** s. 88).

Sirkuksenjohtaja Maksimus Outomus

KARVAHAMPAIKKOJAHTI

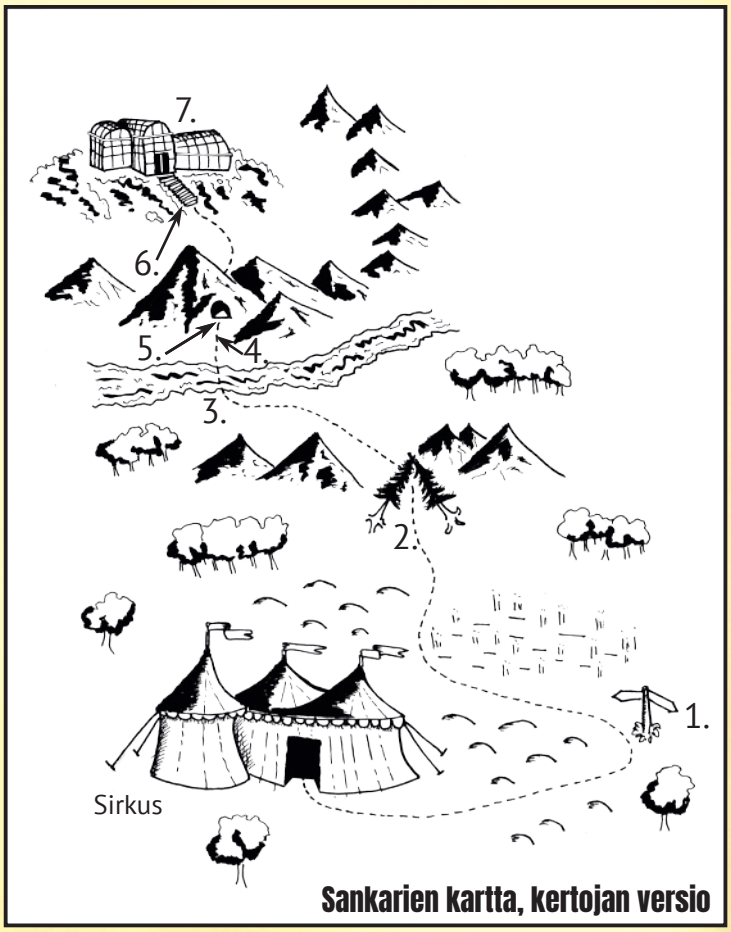
Karttaan merkitty sola, joka toimii kulkureitin lähtöpisteenä, on noin neljän tunnin kävelymatkan päässä sirkukselta vaikeakulkuisessa ja vaarallisessa maastossa.

Vinkki: Matka voi vaatia yöpymisen maastossa!

1. **Tienviitta**: Sirkukselta sankarit neuvotaan tietä pitkin noin kilometrin päähän T-risteykseen, jossa on suuri tienviitta ("Kaupunki 2km" ja "Sirkus 1km"). Siitä sankarien on lähdettävä kulkemaan risteyksestä pois vievää, kukkuloiden suuntaan kulkevaa polkua. Heitä noppaa jokaista alkavaa tuntia kohden, tapahtuuko sankareille matkalla jokin kommellus. Heittotuloksella 1 tapahtuu jotain ikävää, kuten kolhuja, naarmuja (ks. *Astraterra: Löytöretkeilijän Opas* s.151) tai lepotauolla kähvelöitä (ks. *Astraterra: Kertojan Käsikirja* s.145). Reitti vie yli viljavien peltojen, kallioisten kivikkojen ja metsäisten kukkuloiden, kunnes sankarit saapuvat kalliosolaan, jonka merkkinä on kaksi toisiaan vasten nojaavaa jättiläismäistä kuusipuuta.

2. **Kaatuneet kuuset**: Sola, jonka suulle on kaatunut kaksi toisiinsa nojaavaa lehtikuusta. Kuusien välistä lähtee kasvillisuuden seassa kulkeva polku, jota on selkeästi käytetty paljon. Jälkien etsiminen vaatii onnistumisen *Valppaus* vs 2-kykyheitossa ja niiden tunnistaminen mörkkien jäljiksi *Älykkyys* vs 3-kykyheiton. Polku vie kilometrin päässä olevalle, metsän keskellä olevalle kahlaamolle.

3. **Kahlaamo**: Tällä hetkellä kahlaamossa ei ole runsaasti vettä, mutta syvimmältä kohdalta se ulottuu ihmisolentoa vyötärölle. Sankarit voivat ylittää veden kahlaamalla. Nikkarointitaitoisille ympäriltä löytyy paljon puuta vaikkapa lautan rakentamiseen, mikäli sankareilla on mukanaan riittävästi muita tarpeita, kuten köyttä, vasara ja nauloja tai vastaavia. Lautan rakentamiseksi tarvitaan onnistunut kykyheitto *Kätevyys* vs 4 ja valtista saa lisänoppia. Kahlaaminen vaatii onnistumisen *Ketteryys* vs 2-kykyheitossa tai liukastuu märillä kivillä. Vesi on jääkylmää (kastuja menettää pisteen sisua).



Sankarien kartta, kertojan versio

4. **Kalliot**: Polku vie jyrkille kallioille, joiden luona se on peittynyt kivivyöryn alle. Kallioista selviäminen vaatii onnis-

tuneen *Ketteryys* vs 3-kykyheiton (köydestä saa lisänopan, samoin sopivista valteista). Polku jatkuu jyrkänteen yläpäässä pitkin vuorenseinää myöden kulkevaa tasannetta. Tasanteen lopussa vuoren sisään johtaa ylöspäin viettävä tunneli, jonka suuaukon molemmin puolin on kaksi kolmemetristä veistosta, jotka esittävät kasvitieteilijöitä töissään.

5. **Mörkkitunneli**: Mörkit (*Astraterra: Kertojan Käsikirja* s. 156) asuttavat läpikulkutunnelia ja siitä poikkeavaa tunneliverkostoa. Tunneli itse on alun perin muinaisten rakentama ja se on korkea ja tasaseinäinen. Saaren syntymisen aikaan sen seiniin on revennyt halkeamia, jotka johtavat muihin käytäviin ja näitä mörkit asuttavat. Mörkit eivät aktiivisesti käytä tunnelia, mutta ovat asettaneet sinne torkahtelevan vartijan, joka nuokkuu syvennyksessä. Kertoja voi lukea seuraavan:

Tunneli ei ole pitkä ja vaikuttaa helppokulkuiselta. Se viettää loivasti ylös ja on noin kolmekymmentä metriä pitkä. Tunnelin toisesta päästä näkyy valoa. Tunnelin puolivälissä vasemmalla näkyy seinään kaiverrettu syvennys ja sen vierestä tunneli näyttää haarautuvan kallion sisään. Syvennyksestä kuuluu kovaäänistä kuorsausta. Näyttää siltä, että syvennyksessä nukkuu kiveen kaiverretulla penkillä vartija, jolla on suuri, sammakkomainen pää ja räpyläjalat. Vartijan vierellä penkillä lepää miekka ja seinällä hänen vieressään roikkuu suuri messinkinen soittokello.

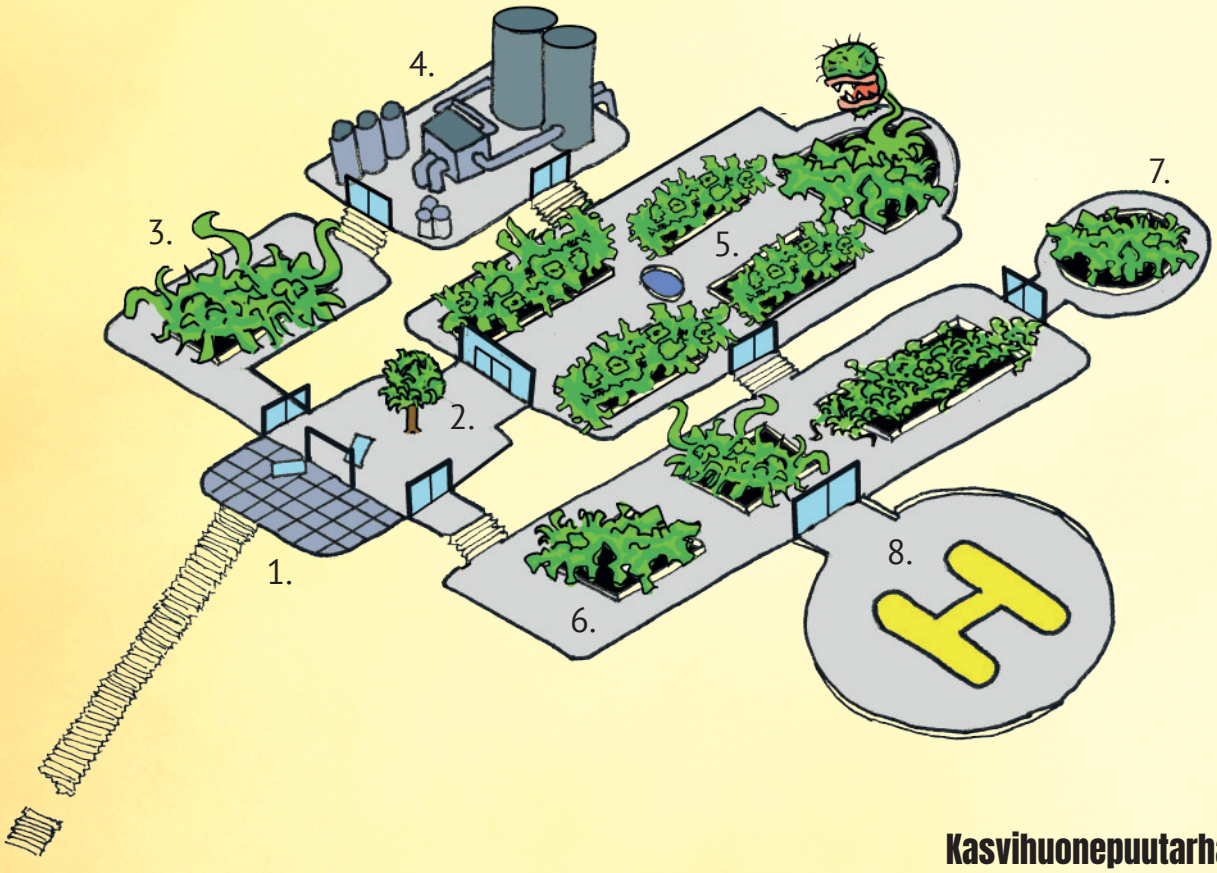
Mörkkivartijan voi ohittaa herättämättä hiipien (*Ketteryys* vs 2-kykyheitto). Vartijan herättäminen joko vahingossa tai tarkoituksella saa hänet puolustusasemiin. Vartija puolustaa tunnelin sisäänkäyntiä ja yrittää soittaa hälytyskelloa. Mikäli vartija tekee hälytyksen, tunneliin tulee luolastosta 1n6 vartijamörkkiä tarkastamaan tilanteen 1n6 minuutin aikana. Mörkit käyvät tunnelissa olevien kimppuun ja yrittävät vangita heidät. Seikkailijat suljetaan tunnelin suun lähellä olevaan luolatyrmään ja jää kertojan suunniteltavaksi miten sankarit voivat paeta tyrmästä. Mikäli tunnelissa ei ole ketään enää apujoukkojen saapuessa, mörkit poistuvat ja vartija jatkaa uniaan.

6. **Portaikko**: Tunnelin takaa nousee ylös pitkät portaat trooppisen kasvuston läpi. Suurista irtokivistä tehdyn portaikon yli kiemurtelee paksuja juuria ja köynnöksiä. Eräässä kohdassa portaat ovat sortuneet maanvyörymässä kokonaan muodostaen lähes neljä metriä korkean seinämän. Kiipeäminen vaatii onnistuneen *Ketteryys* vs 2-kykyheiton tai seinämä sortuu kiipeilijän jalkojen alla ja ylös kiipeäminen ei onnistu. Juuria ja köynnöksiä voi käyttää köytenä ja mistä tahansa kiipeämistä helpottavasta (kiipeilykoukku, kunnon köysi tai sopiva valtti) saa edun.

7. **Hylätty kasvihuonepuutarha**: Vehreällä kukkulalla on hyvin vanha kasvihuonepuutarha. Karvahampaikko kasvaa siellä eräässä suuressa kasvatusaltaassa. Kasvihuone on täynnä monenlaisia villiintyneitä kasveja ja niitä uskollisesti edelleen hoitavia elokoneita (ks. *Kasvihuonepuutarha* s.35).

KASVIHUONEPUUTARHA

Kasvihuone on hämmästyttävän hyvässä kunnossa siihen nähden, että se on ollut pitkään paikoillaan hylättynä. Se koostuu useasta erillisestä lasiseinäisestä huoneesta, joiden ylle kaartuu kuin lasisen holvin muodostava, kaareva lasikatto. Kasvihuoneen seininä toimii vankka teräskehikko, joka muodostaa tiheän ruudukon, joka toimii kehyksenä paksusta lasista tehdyille seinille ja katoille. Ehkä juuri tästä syystä kasvihuone on kestänyt hyvin ajan hampaan nakerruksen. Vankasta rakenteesta huolimatta muutamissa kohdin seinissä ja katossa puuttuu lasiruutu tai pari ja useissa ruuduissa on suuria halkeamia. Vahingot ovat peräisin maanjäristyksistä saaren muodostumisen ajalta. Kaareva lasikatto kaartuu kulkijan yli noin viidentoista metrin korkeudessa. Vuosisatojen ajan rehottaneet kasvit nousevat korkeuksiin kapeiden kujien molemmin puolin. Kasvit muodostavat käytäville tiheät, miltei läpitunkemattomat kasviseinät ja useimmat tavallisetkin kasvit ovat saavuttaneet täällä uskomattomat mittasuhteet.



Kasvihuonepuutarha

(Public Domain, CC0)

Suuren kasvihuoneen pääkäytävä

1. **Tasanne:** Laatoitettua tasannetta reunustaa vyötärönkorkuinen muuri ja tasanteelta on hienot maisemat ympäröivään laaksoon. Tasanteella makaa yksi paksua lasia oleva kaksoisovi, jossa on suuria säröjä. Tasanteelta johtaa suuri kaksoisovien aukko metallirakenteiseen kasvihuoneeseen, jonka lasit ovat pääsääntöisesti vielä ehjiä. Siellä täällä näkyy laseissa suuria halkeamia ja aukkoja ja tason betonilaatoitetun lattian halkeamista työntyy esiin suuria kasveja.

2. **Aula:** Tasanteelta johtaa kaksoisovien aukko aulatilaan, joka on ollut pitkään sään armoilla. Aulan lattia on ruskean, harmaan ja vihreän lehti- ja kasvimassan peittämä. Aulan seinillä on vanhoja, kuluneita kuvia, jotka kuvaavat kasvihuoneen menneitä aikoja ja sen perustajia. Aulan lattialla lehtien ja juurakkojen seassa makaa toinen raskaista, lasisista kaksoisovista. Jos aulassa on ollut joskus jotain esineistöä, ne on varastettu tai ne ovat tuhoutuneet aikojen saatossa. Aulan lattian betoni on haljennut keskeltä ja keskellä huonetta lattiasta kasvaa suuri, paksurunkoinen puu, jonka lehvästössä rakennuksen sisällä lentelee ja äänttelee parvi pikkulintuja. Aulasta johtaa neljään suuntaan lasiovet tai oviaukot.

3. **Pieni kasvihuone:** Pienessä kasvihuoneessa kasvaa miltei viidakko. Kasvatusaltaasta kasvaa sadoittain viisimetrisiä, suurilehtisiä, neonvihreitä kasveja, joiden suuret, punaiset kukat avautuvat ja sulkeutuvat epäsäännöllisesti. Kasvien lehdillä kimaltelee omituisia, hohtavia pisaroita. Kasvien solmuiset juuret ovat levinneet kasvatusaltaan laitojen yli kuin jättiläismäisen mustekalan lonkerot. Kasvatusaltaan reunan takana, puolittain piilossa rehevän kasvuston alla on tyhjä, koristeellinen työkalulaatikko (tämän havaitseminen vaatii onnistuneen *Valppaus* vs 3-kykyheiton, myytäessä 20 kr arvoinen). Pisaroiden neste on hyvin nopeasti tainnuttavaa ja paljaalla iholla koskettava vaipuu nopeasti uneen 1n6 minuutiksi. Kasvin juuret alkavat kietoutumaan niiden päälle taintuneen henkilön ympärille ja raahata sitä kasvatusaltaan sisäpuolelle.

(Public Domain, CC0)

Karvahampaikko

4. **Kasvihuoneen huoltotila:** Huoneen kattoikkunoiden tilalla on pelkät rikkinäiset kehikot. Rikkinäisten ikkunoiden vuoksi huone on ollut pitkään sään armoilla. Tilaa hallitsee massiivinen, ruosteinen koneisto, johon liittyy suurten putkien välityksellä kaksi suurta säiliötä. Muinaisten kieltä hallitsevat voivat lukea, että säiliöissä lukee tekstit "kasvilannoite" ja "vesi". Tilan seinustat ovat täynnä vanhoja, ruosteisia työkaluja ja koneiden osia. Seinillä roikkuu koukuissa erilaisia kastelulaitteita ja nurkissa on kasoittain hajoamistilassa olevia (ilmeisesti) lannoitesäkkien riekaleita. Kaikki tarvikkeet tilassa ovat käyttökelvottomia. Huoltotilassa on myös vanha, metallinen kaappi, jossa on tuhoutuneita kasvien hoitoa käsittelevien kirjojen jäännöksiä. Yksi kirja on muita hieman ehjempi ja muinaiskielen tuntija voi löytää kirjasta (onnistunut *Älykkyys* vs 2-kykyheitto) karvahampaikon hoitoa koskevan sivun (**Ojennettavat** s.86, ks *kertojan kuvaus* s.38). Huoneen lattiassa on suuri metallinen viemäriritilä ja huoneen lattia on täynnä kattoikkunasta pudonneita, teräviä laseja. Huoneen tutkiminen on lasinsirujen vuoksi vaarallista (*Ketteryys* vs 2-kykyheitto, epäonnistuminen saa aikaan 1 sisupisteen viiltohaavan). Lasinsiruja pelkäämätön etsijä saattaa onnistuneella *Valppaus* vs 3-kykyheitolla löytää rojun keskeltä sinne pudonneen kultasormuksen (arvo 60 kr).

5. **Suuri kasvihuone:** Tämä kasvihuone on kuin sademetsä, täynnä erilaisia, kirkkaanvärisiä kukkia ja lepattavia, loistavia perhosia. Korkeiden puiden latvoissa on epätavallisen suuria, sinisiä hedelmiä, jotka tuoksuvat makealta. Keskellä kasvihuonetta on suuri, läpitunkemattoman tummaa nestettä sisältävä vesiallas, jonka vedestä kohoaa usvaa, joka leijailee kaikkialla huoneen käytävillä. Usvan seassa rullailee kaksi telaketjujen varassa liikkuvaa kasveja hoitavaa elokonetta. Koneet eivät ole enää aikoihin pystyneet tekemään niille annettuja tehtäviä ja nyt ne rullaavat paikasta toiseen pääsääntöisesti toimettomina.

Elokoneet ovat sankareille vaarattomia, mutta ne ovat hieman kömpelöitä ja niiden pikkutarkkuus on päässyt rapistumaan aikain saatossa siten, että ne törmäilevät vähän mihin sattuu. Liian lähelle uskaltautuva sankari saa helposti osuman heiluvasta teleskooppikädestä, joutuu ohiajavan koneen tönäisemäksi tai jää varpaineen sen telaketjujen alle. Kukin haveri vie yhden sisupisteen ja sen voi välttää (*Ketteryys* vs 1-kykyheitto)

väistämällä. Tohelot kasvinhoitoelokoneet voivat olla kertojalle hyvä tilaisuus käyttää painetta. Kasvihuoneesta voi löytää myös kasvienhoitokärryn, jossa on erilaisten lapioiden, haravien ja lannoiteruiskujen lisäksi repaleinen kasvienhoitokirja.

Kirja on sama, jonka pelaajat voivat löytää huoltotilasta (ks. 4). Muinaiskielen tuntija voi löytää kirjasta (onnistunut *Älykkyys* vs 2-kykyheitto) karvahampaikon hoitoa koskevan sivun (**Ojennettavat** s.86).

Karvahampaikon hoito-ohje

Karvahampaikko (Furrius Dentacus)

Karvahampaikko viihtyy puolivarjoisessa kasvupaikassa ja on kaikkiravintoinen. Tulee toimeen lannoitteilla ja kasviravinteilla, mutta luonnossa on lihansyöjä ja voi käyttää ravinnokseen jopa suurikokoisiakin eläviä olentoja. Huolellisesti hoidettuna kasvi kasvaa suuriin mittoihin, ja sen kuivuneet kukat sisältävät siemeniä, joita voi löytää kasvin juurelta.

Varoitus! Karvahampaikko sylkee metrien päähän tahmeaa limaa, johon saalisolennot tarttuvat. Sulkee limaan tarttuneet olennot yhtenä kappaleena suuhunsa ja alkaa sulatella niitä ravintona.

Lisähuomioita: Ei siedä kirkasta valoa tai kovia ääniä. Hoitajien tulee varoa menemästä kasvin lähelle ilman suojavarusteita. Karvahampaikon sylkemän liman voi sulattaa vedellä.

Suuren kasvihuoneen perällä huojuu noin nelimetrinen kasvi, jonka suuret, leukoja muistuttavat lehdet näyttävät odottavan saalista. Tuo kasvi on karvahampaikko.

Karvahampaikko (suuri kasvi)

Kyvyt: Ketteryys 2, Kätevyys 3,Ryhti 2, Vahvuus 6, Valppaus 3, Älykkyys 1
Sisu: 12 sisupistettä
Panssari: 4 panssaripistettä (paksu ulkokuori)
Tahmalima 3N: vs kohteen *Ketteryys*-kykyheiton paukkujen määrä. Osuessa uhrin pitää onnistua *Ketteryys* vs 4-kykyheitossa tai tarttuu kiinni tahmalimaan.
Erikoispiireet: Karvahampaikko on jättiläismäinen lihansyöjäkasvi. Sen varsi on vahva ja pystyssä, ja sen lehdet ja pinta ovat täynnä teräviä, hammasmaisia piikkejä. Lähestyessä sen pää kääntyy hitaasti lähestyjiä kohti ja se alkaa päästää kihisevää ääntä ja kovia maiskahduksia. Karvahampaikko on sitä itseään pienemmille olennoille hengenvaarallinen ja voi käyttää niitä ravintona. Se sylkee tahmalimaa lähestyviä olentoja kohti heti, kun lähin olento on sen ulottuvilla (noin viiden metrin säteellä siitä).

Tahmalima liimaa uhrin kädet ja raajat lattiaan siten, että pakeneminen tai kaikenlainen vastustus on mahdotonta. Tämän jälkeen kasvi avaa kitansa ja nopeasti koukkaa tahmalimaan tarrautuneen olennon sisäänsä. Sen leuoista erittyy nestettä, joka kosketuksesta sulattaa tahmaliman ja uhri irtoaa sen kitaan leukojen loksahtaessa kiinni tämän ympärille. Se sulattelee saalistaan noin kuukauden päivät, joten uhrilla on toki kasvin kidassa tukalat paikat, mutta ei välitöntä vaaraa, jos se saadaan nopeasti ulos kasvin kidasta. Tämä tarkoittaa yleensä joko kasvin pahanpäiväistä pelästyttämistä tai tuhoamista.

Korvamatotatti

Karvahampaikon pelästyttäminen: Karvahampaikolla on herkät aistit ja se ei siedä kovia ääniä tai kirkkaita valoja. Se säikähtää kaikenlaisia pamahduksia, räjähdyksiä tai muita kovia tai korkeita ääniä. Esimerkiksi varjo-roolisten sankarien tainnutuspommit tai etermiitti ovat erinomainen keino karvahampaikkoa vastaan. Pelästytettynä kasvi nostaa sen suuret lehdet "päänsä" suojaksi ja alkaa täristä pelästyneenä 1n6 pelikierrosta. Mikäli se on saanut kitaansa uhrin, se sylkäisee sen samalla ulos. Pelästyneenä kasvi ei kuule tai näe mitään, eikä voi toimia millään tavalla. Mikäli kasvin kimppuun käydään sen ollessa pelästyneenä, se toipuu salamannopeasti ja pyrkii pysäyttämään tahmalimalla sen kimppuun käyneet. Karvahampaikon juurella on sen suuria kuivuneita kukkia, joista on varissut maahan suuria, noin kananmunankokoisia siemeniä. Karvahampaikon tahmaliman voi sulattaa vedellä.

6. **Keskikokoinen kasvihuone:** Kasvatusaltaassa kasvaa valtavia saniaisia, joista korkeimmat ovat parimetrisiä. Saniaisten seassa kasvaa suuria sieniä, ja siellä täällä lentelee 20-senttisiä sudenkorentoja. Sudenkorennot ovat jännittäviä, mutta eivät vaarallisia. Lisäksi saniaisten seassa kasvaa ihmisen kämmenen kokoisia kukkia kaikissa sateenkaaren väreissä. Sudenkorennot lentävät nopeasti ja niitä saa kiinni vain taitavin nappaaja (onnistunut *Kätevyys* vs 5-kykyheitto).

7. **Pyöreä päätykasvihuone:** Pyöreässä päätyhuoneessa on kosteaa kuin sademetsässä. Ikkunoiden lasit valuvat vesinoroja. Tilan kasvatusaltaassa kasvaa suuria saniaisia ja niiden keskellä kasvaa kirkkaansinisiä ja liiloja kärpässientä ulkoisesti muistuttavia, valkojalkaisia ja valkopilkkuisia noin kolmekymmensenttisiä sieniä. Sankarit voivat yrittää tunnistaa kasveja. Se vaatii onnistumisen *Älykkyys* vs 4-kykyheitossa. Luonnontieteistä tai muusta kasvintuntemuksesta voi saada lisänopan. Sienet ovat korvamatotatteja, joihin koskeminen saa sienen tupsauttamaan ilmoille kimaltelevan pilven

hienojakoista pölyä. Pölyn hengittämisen voi yrittää välttää (onnistunut *Valppaus* vs 3-kykyheitto), mutta tässä epäonnistuneet, sienten lähellä olevat sankarit alkavat viheltää ja laulaa voimatta itse lopettaa. Heidän suustaan tulee sattumanvaraisia kappaleita, joita he eivät normaalisti osaisi. Tämä vaikutus voi kestää 6n6 minuuttia, mikä tekee vakavista neuvotteluista tai hiippailuyrityksistä hankalia. Korvamatotatin vaikutuksen alainen henkilö voi keskustella, mutta hänen puheensa tulee suusta ulos laulua. Mikäli henkilö yrittää olla hiljaa, hän ei voi olla viheltelemättä tai hyräilemättä ja hetken kuluttua useampi pölyä hengittänyt henkilö alkaa automaattisesti hyräilemään tai viheltämään samaa kappaletta, voimatta vaikuttaa itse asiaan mitenkään.

8. **Pyöreä H-tasanne:** Tasanne on laakea, pyöreä, kivetetty alue, jonka halkeamista työntyy suuria ruohotupsuja. Tasannetta ympäröi vyötärönkorkuinen kaide ja sieltä huikeat maisemat ympäröivään laaksoon ja vuorille. Tälle tasanteelle kasvihuonepuutarhan rakentaneet muinaiset ovat laskeutuneet lentävillä kojeillaan ja kuljettaneet tavaraa (sankarit voivat arvata tai tietää tämän onnistuneella *Älykkyys* vs 3-kykyheitolla, muinaistiedosta lisänoppa). Tasanteen pintaan on maalattu valtava H-kirjain.

Karvhampaikkojahdin jälkinäytös

Mikäli sankarit palaavat kasvihuoneelta onnistuneesti sirkukseen, Maksimus Outomus ottaa heidät vastaan pääteltassa kuullakseen karvahampaikkojahdin tuloksesta. Jos sankarit ovat onnistuneet löytämään karvahampaikon siemenen ja luovutettua sen Maksimus Outomukselle, hän ilomielin antaa heille kristalliprisman siemenrasiaa vastaan. Jos sankareilla on muuta erikoista myytävää (esimerkiksi jättiläissudenkorentoja tai muinaisesineitä), hän voi olla kiinnostunut tekemään esineistä kauppaa. Kertoja voi päättää esineille haluamansa hinnan. Kaupankäynnin jälkeen Maksimus Outomus katoaa taas savupilven saattelemana. Lähdettyään sirkuksesta sankarit palaavat kaukoportille, jossa porttimestari odottaa heitä ja he siirtyvät ongelmitta takaisin lordi Kultakäden kartanolle.

Kokemuspisteet

Seikkailuun osallistumisesta: 5 KP
Sirkuksen kokemisesta: 5 KP
Esityksiin osallistumisesta: 2 KP / esitys / osallistuja
Joen ylittämisestä: 2 KP
Mörkkien ohittamisesta (keinolla tai toisella): 2 KP
Kasvihuoneeseen ja sen kasveihin tutustumisesta: 5 KP
Karvahampaikon siemenen tuomisesta Maksimus Outomukselle: 10 KP

Kertoja voi jakaa vielä pisteitä sankarikohtaisista saavutuksista *Astraterra: Löytöretkeilijän Opas* s.36-37 ohjeiden mukaisesti.

KULTAINEN KOMPASSI

Tässä seikkailussa sankarit tutustuvat Pilvien Pysäkki-majataloa isännöivään, eläköityneeseen myrskyrosvoon, Kapteeni Thorneen ja pelastavat Pikkupotku-apupojan kapteenin vanhan vihamiehen kynsistä.

SEIKKAILUN KUVAUS

Kapteeni Thorne on eläkkeelle jäänyt ja rikollisen uransa taakseen jättänyt myrskyrosvo. Hän perusti majatalon nimeltä "Pilvien Pysäkki". Se on tunnettu sen sijainnista yksinäisellä, alati pilvien ympäröimällä, leijuvalla saarella ja sen myrskyrosvomaisesta tunnelmasta, joka houkuttelee monenlaista väkeä. Myrskyn reunalla sijaitseva saari on aina ollut myrskyrosvojen ja monenlaisten seikkailijoiden suosiossa, mutta viime aikoina majatalossa on käynyt yhä enemmän kyseenalaista väkeä. Kapteeni Thorne on huolestunut, sillä hän tietää, että hänen vanha vihamiehensä, kapteeni Kajarr, on liikkeellä. Kajarr haluaa kostaa Thornelle menneisyyden loukkaukset. Hän on kuullut huhuja "Pilvien Pysäkistä" ja päättänyt ottaa paikan haltuunsa ja tehdä siitä oman myrskyrosvolinnakkeensa.

(Public Domain, CC0)

Pilvien Pysäkki-majatalo

Kaksi päivää ennen Sankarien saapumista majatalon nuori keittiöapulainen nimeltään Pikkupotku on yllättäen kadonnut. Pikkupotku on tunnettu siitä, että hän jättää keittiössä jälkeensä sotkua, sekasortoa ja kaikenlaista kaaosta, mutta on kuin perheenjäsen kaptee-

Pilvien Pysäkin erikoisuudet

- Iloisen piraatin sihijuoma
- Loistokarppien tärsky
- Aarnivalkeakelkka
- Pangagalaktinen naurupommi
- Port Arcon aasi
- Pääkallolippu-limonadi
- Sumukarhun karjaisu
- Kapteenin komeetta-kola
- Samettisaaren jäätee
- Kaukoporttimatkaajan kaakao

ni Thornelle. Sankarien ollessa tapaamassa kapteeni Thornea, Pilvien Pysäkin ikkunasta lentää läpi kivi, johon on sidottu uhkauskirje (**Ojennettavat** s. 87).

Uhkauskirje

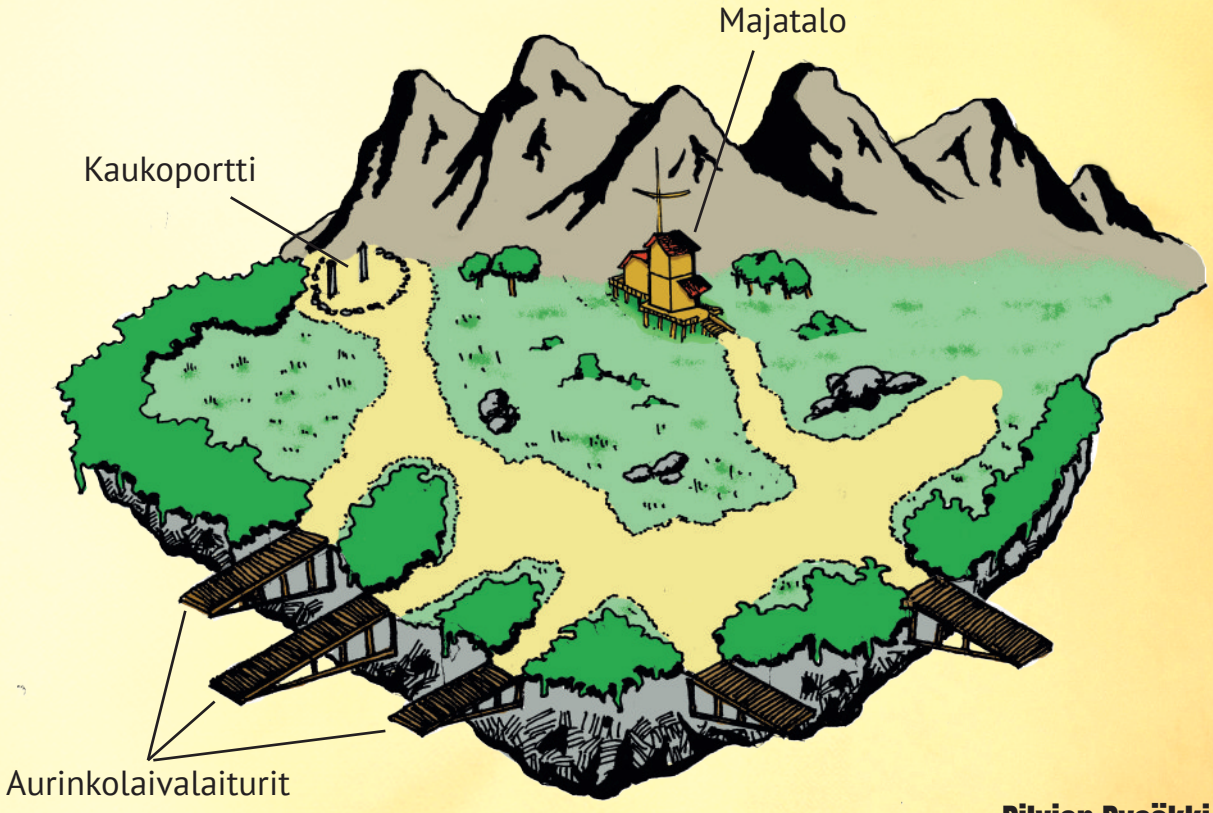
Vanha homekorva-Thorne!

Apupoika laitetaan kävelemään pitkin lankkua, mikäli et kahden päivän kuluessa häivy saarelta ikuisiksi ajoiksi.

- Kapteeni Kajarr

Lankulla käveleminen tarkoittaa myrskyrosvojen kielellä laidan yli heittämistä. Kapteeni epäilee, että Pikkupotkun katoamiseen liittyy toinenkin asia. Majatalon maskotti ja lemmikki, haukka nimeltään Tuulensilmä, on myös kadonnut. Tuulensilmä ja Pikkupotku ovat parhaita ystäviä, ja he viettävät paljon aikaa yhdessä. Kapteeni Thorne epäilee, että Tuulensilmän ja Pikkupotkun katoamiset liittyvät toisiinsa.

Kapteeni Thorne ei tiedä, että Pikkupotku kuuli vahingossa kapteeni Kajarrin miehistön keskustelemassa heidän suunnitelmistaan ja päätti varoittaa kapteeni Thornea. Ennen kuin hän ehti niin tehdä, Kajarrin miehet sieppasivat hänet. He päättivät pitää Pikkupotkun panttivankina, kunnes heidän suunnitelmansa onnistuvat. Kajarrin mie-



Pilvien Pysäkki

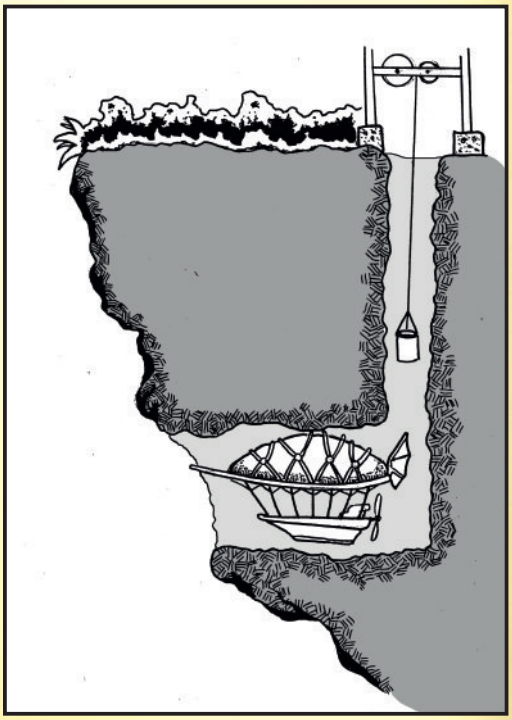
het veivät Pikkupotkun säkitettynä saaren laituriin saapuneeseen Myrskyterä-alukseen ja siirtyivät sillä kilometrin päähän saaresta.

Tuulensilmä huomasi tapahtumat ja yritti käydä Kajarrin miehistön kimppuun myrskyrosvolaivan kannella, mutta he onnistuivat vangitsemaan Tuulensilmän verkkoon ja nyt molemmat, Pikkupotku ja Tuulensilmä, ovat vangittuina laivan tyrmässä.

Tässä vaiheessa sankarit saapuvat Pilvien Pysäkille ja löytävät kapteeni Thornen murehtimassa kovaäänisesti Pikkupotkun katoamista majatalon henkilökuntaan kuuluvien entisten myrskyrosvojen (silmälappupäinen kokki, Einari Sotkusoppa ja pitkänhuiskea tarjoilija Peeter Ripakinttu) kanssa. Kuunneltuaan sankarien asian Kapteeni Thornen puheenvuoro keskeytyy, kun rakennuksen yllä pilvistä ilmestyy Kajarrin Myrskyterä-alus, ja aluksesta paiskataan kiveen sidottu uhkauskirje ravintolan ikkunan läpi. Kapteeni Thorne kauhistuu ja pyytää sankareita auttamaan Pikkupotkun ja Tuulensilmän pelastamisessa kultaista kompassia vastaan. Hän kertoo, että voi lähettää lähisaaresta avunpyynnön myrskyrosvoystävilleen, mutta he eivät millään ehdi paikalle kapteeni Kajarrin antamaan määraikaan mennessä. Hän on myös liian iäkäs yrittämään pelastusretkeä itse, ja se olisi myös hänen puujalkansa vuoksi mahdotonta. Hänen henkilökuntansa on aikoinaan työskennellyt myrskyrosvolaivan kapyysissa (keittiössä), eikä heistäkään laivakokkeina olisi vastusta kapteeni Kajarrin karskeja myrskyrosvoja vastaan. Tilanne on siis hyvin epätoivoinen ja näin kaukoportista saapunut löytöretkeilijäryhmä on kapteeni Thornen, Pilvien Pysäkin ja vangittujen ainoa toivo.

Pelastusretki

Kapteeni Kajarrin alus, Myrskyterä, sijaitsee noin kilometrin päässä Pilvien Pysäkin saaresta. Se kelluu pilvien keskellä, sillä kapteeni Kajarr miehistöineen ei odota, että kapteeni Thorne saisi nopeasti apua majatalon ja Pikkupotkun pelastamiseksi. He eivät siksi ole erityisen varautuneita siihen, että Pikkupotkun pelastamista yritettäisiin.



Ilmalaivaluola ja korihissi

Kapteeni Thorne ehdottaa, että pelastusoperaatio ajoitettaisiin pimeyden turvin saaren yöaikaan. Yksi Pilven Pysäkin salaisuuksista on, että kapteeni Thornella on saaren alla olevassa luolassa parkissa pienoisilmalaiva. Ilmalaivassa on vieterivetoinen ohjausjärjestelmä ja hiljainen moottoripropeli. Ilmalaivaa ohjaamaan kapteeni määrää kokkinsa Einari Sotkusopan. Yleensä majatalon

henkilökunta käy ilmalaivalla ostoksilla lähisaarten kylissä, joten he ovat kokeneita ilmalaivakuskeja. Ilmalaiva on noin viiden metrin mittainen ja sen alla roikkuu kori, johon mahtuu kuljettajan lisäksi kuusi henkilöä. Kulku ilmalaivalle käy majatalon takahuoneessa olevalla korihissillä, joka laskeutuu alas saaren alaosassa olevaan avoimeen luolaan, jossa ilmalaiva on ankkuroituna.

Sankarit voivat päättää miten lähestyä Myrskyterää. Solaarisankarit tai siivelliset kimerat voivat mahdollisesti itse lentää paikalle, mutta ei-lentokykyisten sankarien tulee käyttää jotain muuta keinoa, kuten kapteeni Thornen ilmalaivaa. Sankarit saattavat lentää ilmalaivalla Myrskyterän alle ja kiivetä kannelle köysitikkaita, tai hyvin pienikokoinen sankari saattaisi mahtua sisään jopa tykkiluukusta. Yleisesti pelastusoperaation kulku on kiinni sankareiden toiminnasta laivalla. Jätettyään sankarit alukselle Einari Sotkusoppa jatkaa ilmalaivalla nopeasti jättämään naapurisaareen avunpyynnön, mutta palaa heti sankareiden kanssa sovittuun asemaan heitä noutamaan. Sankareiden tulee selviytyä omin neuvoin laivassa hänen paluuseensa.

Mikäli miehistö havaitsee pelastusyrityksen, he pyrkivät vangitsemaan havaitut sankarit. Vangiksi jääneet riisutaan kantamuksistaan (jotka viedään yläkannen varastoon arkkuun) ja vangit viedään tyhjään tyrmään laivan alimpaan kerrokseen. Mikäli sankarit eivät ole onnistuneet pakenemaan tyrmästä yön aikana, kapteeni Kajarr kuulustelee heitä aamulla haluten tietää keitä he ovat ja millä asialla he ovat laivalla. Kahden päivän kuluttua (kun kapteeni Thorne on poistunut ilmalaivalla saarelta pelastaakseen Pikkupotkun, Tuulensilmän ja sankarit), heidät vapautetaan lähisaarelle vahingoittumattomina. Jää kertojan ratkaistavaksi miten sankarit nyt pääsevät käsiksi kultaiseen kompassiin, joka roikkuu kapteeni Kajarrin myrskyrosvojen tukikohdaksi muuttuneen Pilvien Pysäkin seinällä!

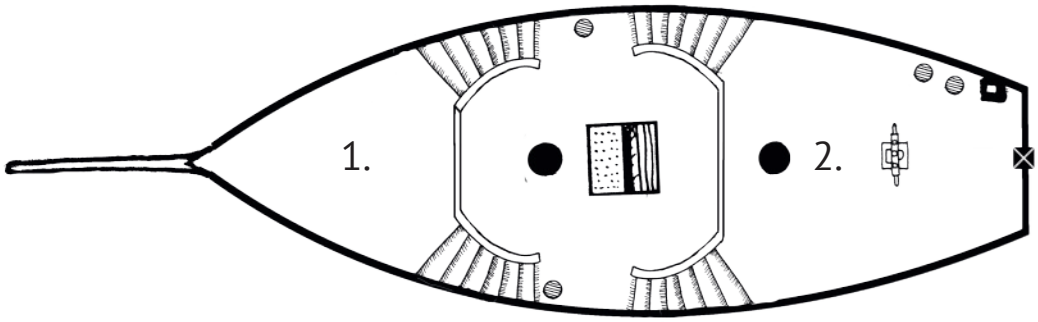
Sankareiden pelastusretki voi onnistua monin tavoin, mutta parhaan tuloksen kokemuspisteiden kannalta sankarit saavat, jos he saavat vapautettua Tuulensilmän ja Pikkupotkun, ja pääsevät pois ehjin nahoin kaikessa hiljaisuudessa. Toinen vaihtoehto on, että sankarit rynnäköivät alukseen ja käyvät taisteluun miekkojen ja pasauttimien kanssa. Tämä vaihtoehto on todennäköisesti ylivoiman vuoksi tuomittu epäonnistumaan. Kertojan on hyvä muistaa, että myrskyrosvot ovat raskaasti aseistettuja ja tottuneita taistelijoita omalla aluksellaan.

Putoaminen alukselta ei ole hengenvaarallista, sillä kapteeni Thornen ilmalaiva Sotkusopan ohjaamana on saapunut sopivasti aluksen alle napaten putoajat verkkoon, mutta kertojan ei kannata paljastaa tätä pelaajille vaaran ja jännityksen ylläpitämiseksi. Jos sankarit putoavat alukselta vielä Sotkusopan poissaollessa, kertoja voi keksiä syyn sille, miksi hän palasi odotettua aikaisemmin paikalle.

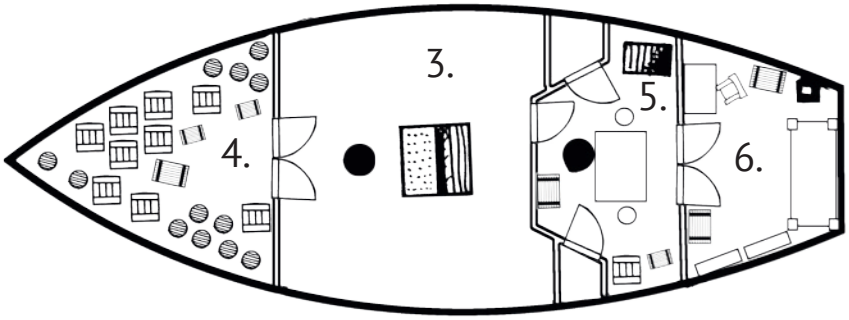
Kapteeni Kajarrin Myrskyterä

Kapteeni Kajarrin Myrskyterä-alus on nopea kaksimastoinen karakki-tyyppinen aurinkolaiva, jonka tunnusmerkki on keulassa oleva suuri metallinen terä. Laiva on pienikokoinen, hieman alle 20-metrinen, mikä tekee siitä nopean ja ketterän.
Laivan miehistöön kuuluu 35 myrskyrosvoa ja osan raskaista töistä, kuten tykkien huollon ja tykinkuulien kuljetuksen, hoitaa tykkikannen mekaaniset rautaukot. Kuten kaikissa aurinkolaivoissa, Myrskyterässä on tuulikivi, joka luo alukselle painovoiman, mutta Myrskyterän tapauksessa tuulikiven ympärille on rakennettu koneisto, jonka avulla laiva saa nopeutta ja ketteryyttä. Toinen laivan erikoisuus on keulan suuri metallinen terä. Terän avulla taitava perämies voi katkoa muiden alusten köysiä, ketjuja, purjeita tai jopa ohuita puomia ja sillä estää alusten pakoyritykset. Kapteeni Kajarr miehistöineen väijyy usein ryöstettäviä aluksia pilvien tai saarien takaa ja lentää yllättäen kohteensa yli silpoen sen purjeet ja katkoen sen köydet.

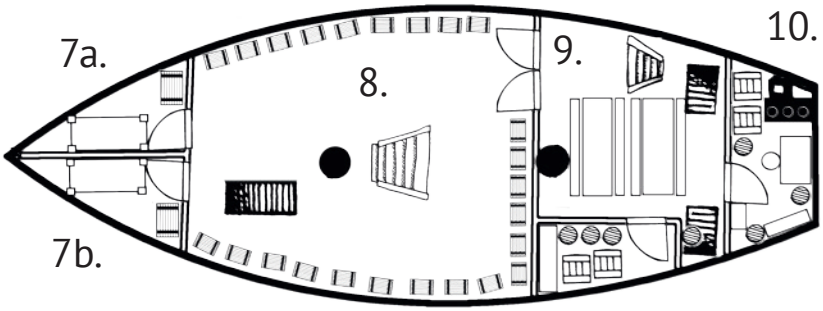
Kapteeni Kajarrin Myrskyterä



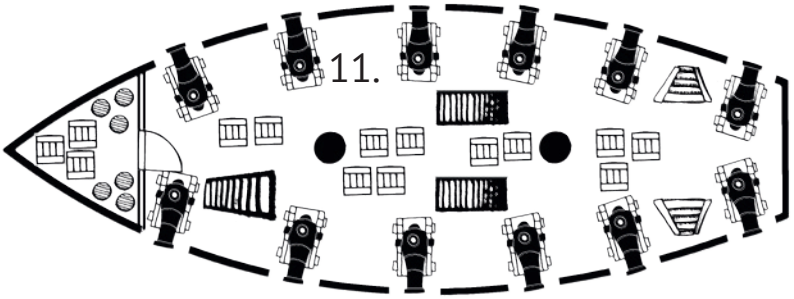
Yläkansi



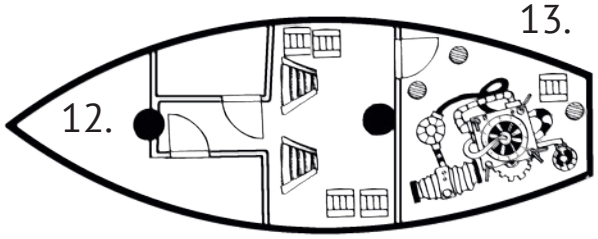
Pääkansi



Makuukansi
ja kapyysi



Tykkikansi



Ruuma ja
konehuone

Kapteeni Kajarrin Myrskytera-alus

1. **Keulan yläkansi:** Keulan yläkansi on tyhjä. Sinne noustaan laivan kyljellä roikkuvista köysitikkaista ja sieltä nousee myös köysiverkot ylös etummaiseen mastoon. Laivan liikkuessa yläkannella on yleensä tähystäjä. Etukannelta pääsee kokkapuulle keulaan ja kahta portaikkoa pitkin pääkannelle. Etukannella lojuu muutamia köysivyyhtejä. Yöllä etukansi on vartioimaton, mutta korkeammalta takakannelta voi havaita liikettä etukannella.

2. **Perän yläkansi**: Yläkannen keskellä on laivan ruori ja takakulmassa savupiippu. Laivan perässä on suuri lyhty, joka valaisee takakannen ja puolet pääkannesta. Kun laiva on liikkeellä, takakantta miehittää ruorissa oleva perämies ja kapteeni Kajarr. Takakannella on myös muutamia köysivyyhtejä ja tynnyreitä. Perän yläkannelta pääsee kahta portaikkoa pitkin alas pääkannelle. Yöaikaan takakannella laivaa vartioi melko huolimattomasti kaksi myrskyrosvoa.

3. **Pääkansi**: Pääkannelta kulkee suuri portaikko alas. Myrskyisellä säällä aukko peitetään pressuilla. Pääkannelta pääsee sekä kokan suureen varastoon, että päällystön salonkiin. Pääkannella on myös muutamia köysivyyhtejä ja tynnyreitä, ja alaslaskettujen purjeiden keloja. Yöllä pääkansi on varjoisa ja vartioimaton.

4. **Kokan varasto**: Kokan varastossa on suuri määrä tynnyreitä, laatikoita ja kirstuja. Varastossa on monenlaisia laivalla tarvittavia asioita, kuten köysiä, varapurjeita, tykinkuulia, tervaa ja säilöttyä ruokaa, olutta, työkaluja ja polttopuuta ja hiiliä. Tila on matala, mutta siellä tehdään mahdollisesti myös pienimuotoisia korjaustöitä; ehkä purjeiden ompelua tai köysien punontaa. Seinäkkeiden yläosissa on avoimia hyllyjä, joille on järjestetty pienemmät tavarat, kuten naulat, ruuvit ja muut kiinnikkeet. Sivuseinustalle on kiinnitetty erilaisia koukkuja ja pidikkeitä, joissa roikkuu köysiä ja varapurjeita siististi rullattuna. Varaston peräkulmaan on sijoitettu suuri teline terävämpiä työkaluja varten, kuten kirveitä ja puukkoja. Tynnyreiden vieressä on pinottuja puisia laatikoita ja kirstuja, joista osa on sidottu köysillä kiinni toisiinsa, etteivät ne kaadu myrskytuulilla. Varaston lattialla on paksu kerros hiekkaa, joka estää liukastumisen ja imee itseensä kaikki nesteet, olipa kyseessä sitten terva, vesi tai öljy.

5. **Päällystön salonki**: Keskelle huonetta on asetettu valtava pöytä, jolla lepää karttoja ja kompassi. Huoneen seinällä on suuri laivaa esittävä maalaus ja Myrsky-vyöhykkeen alueita esittävä kartta. Huoneessa on muutamia arkkuja, laatikoita ja komeroita, joissa on esimerkiksi työkaluja, kirjoitusvälineitä, karttoja, sadevarusteita, myrskylyhtyjä ja öljyä ja monenlaista muuta pikkutavaraa. Pöydän yllä katosta roikkuu suuri lyhty. Pienemmässä arkussa on sekalaisten tavaroiden joukossa pussillinen (3n6) kultarahoja. Päällystön salongissa kapteeni Kajarr kokoontuu päällystönsä, eli ensimmäisen perämiehen ja pursimiehen kanssa päättämään suunnitelmista, kuten reitistä ja mahdollis-

ta uusista ryöstökohteista. Tilassa on myös messinkiset puhetorvet, joiden avulla voi antaa komentoja tykkikannelle ja konehuoneeseen. Ruoka-aikaan laivan kokki tarjoilee salongissa ruuan päällystölle, joka aterioi täällä kapteenin kanssa. Yöaikaan täällä ei ole ketään. Tilasta pääsee kannelle, kapteenin hyttiin ja jyrkkiä portaita alas messiin.

6. **Kapteenin kajuutta**: Kapteeni Kajarrin kajuutta on yltäkylläinen. Sen lattialla on kalliita, pehmeitä mattoja ja seinillä ikkunoita reunustavat paksut, punaiset sametti-verhot, jossa on kultalangasta punotut reunat ja suuret kullanväriset tupsut. Hytin katossa roikkuu koristeellinen monilyhtyinen kattovalaisin. Hytin seinillä on purjelaivoja esittäviä maalauksia ja muotokuvia. Seiniä kiertää reunalliset kirjahyllyt, joissa on vanhojen kirjojen lisäksi paljon erilaisia arvokkaan näköisiä kimaltelevia kultakoruja, taidokkaita veistoksia ja muita silmiä hiveleviä koristeita. Huoneen kulmassa on kirjoituspöytä, jossa on papereita, paksu lokikirja, mustepullo ja sulkakynä. Pöydän ääressä on koristeellinen, korkeaselkäinen tuoli ja huoneen peräseinällä, leveän sängyn takana on suuret lasi-ikkunat, joista näkee laivan taakse ulos taivaalle. Huoneessa on kaksi kirstua, joissa on vaatteita ja muuta kapteenin omaisuutta. Ympäri huonetta lojuu kallisarvoista saalista menneiltä retkiltä, kuten maalauksia, kynttelikköjä, korulippaita ja sen sellaista (aarteiden yhteisarvo on yli 20000 kultarahaa). Huoneen keskellä sijaitseva kisko mahdollistaa tilan jakamisen kahteen osaan, sillä kaksipuoliset verhot voidaan vetää kiinni tarvittaessa. Kun kapteeni haluaa yksityisyyttä tai kun hänellä on vieraita, hän vetää verhot eteen, piilottaen sängyn ja suurimman osan aarteistaan vierailta, estäen mahdollisia väärinkäsityksiä miehistön kanssa. Nukkuessaan kapteeni ei ota riskejä: hänen vierellään lepäävät aina hänen luotettava pasauttimensa ja sapelinsa. Hän vetää yöksi verhot kiinni ja lukitsee oven. Oven yläpuolella on herkkä kello, joka on suunniteltu varoittamaan kapteenia mahdollisista tunkeutujista. Mikäli ovi avataan, kello helisee herättäen kapteenin välittömästi.

7a ja 7b. **Päällystön hytit**: Nämä ovat yksityisiä ja mukavampia huoneita kuin tavallisen miehistön makuutilat. Huoneissa on kunnolliset sängyt, mutta muuten huoneet ovat hyvin pelkistetyt. Huoneissa on kirstut henkilökohtaisille tavaroille. Kirstuissa on aseita ja päällystön henkilökohtaista omaisuutta, kuten vaatteita ja pieni määrä kultaa ja arvoesineitä (5n6*10 kultarahan arvosta). Yöllä huoneissa yöpyvät pursimies ja ensimmäinen perämies.

8. **Miehistön makuutilat**: Rivit riippumattoja roikkuvat katosta tiiviisti vierekkäin. Jokaisen riippumaton päässä on kunkin miehistön jäsenen oma kirstu, jossa on heidän henkilökohtaisia tavaroitaan ja monenlaista tavaraa ryöstöretkiltä. Jokaisen arkun sisältö on 2n6*10 kultarahan arvoinen. Tämä tila on melko ahdas, ja iltaisin se täyttyy miehistön puheesta ja naurusta. Yöllä tilan täyttää noin 30 karskin myrskyrosvon kuorsaus. Makuutilan molemmissa päissä on puiset asehyllyt. Jokainen merirosvo asettaa

miekkansa, tikarinsa ja pasauttimensa hyllyyn ennen nukkumaanmenoaan. Asehylly on rakennettu siten, että se suojaa aseita mahdollisesti vuotavalta vedeltä ja estää niiden liikkumisen, vaikka laiva keinuisi voimakkaasti. Makuutilan sisäänkäynnin yläpuolella on kyltti, jossa lukee: "Aseet hyllyyn ennen nukkumaanmenoa - Kapteenin käsky." Tämä järjestely auttaa estämään keskinäisiä kiistoja ja tappeluja yöllä, mutta antaa miehistölle myös nopean pääsyn aseisiin, jos laivaan hyökätään yllättäen. Vaikka laivan miehistöllä on tiivis side, seikkailuissa koettujen vaarojen ja ryöstöretkien jännityksen takia kapteeni on määrännyt, että aseet on pidettävä erillään makuutilasta, kun ne eivät ole käytössä. Makuutilasta johtaa portaat alas tykkikannelle.

9. **Messi (laivan ruokala) ja ruokavarasto**: Messissä on suuret, pitkät pöydät ja siellä miehistö aterioi vuoroissa. Mekaaniset kojeet auttavat kapyysissa kokkia, joka yrittää ruokkia nälkäisen miehistön. Messin yhteydessä on ruokavarasto, jossa säilytetään ruokatarvikkeita, kuten juomavettä ja muita tarvikkeita. Varaston hyllyt ja lattia on täynnä hillopurkkeja, tynnyreitä, laatikoita, jauho- ja perunasäkkejä. Varaston katosta roikkuu rivikaupalla suolalihaa ja vartaissa on sadoittain kivikovia reikäleipiä. Myrskyrosvot ovat myös tunnettuja herkkusuita ja siksi eräs hyllyistä notkuu kakkuja ja muita makeita herkkuja. Laivan ruokavarastoissa on normaalisti ruokatarvikkeita laivan kolmen kuukauden tarpeisiin. Ruokavarastoa täydennetään kokan varastosta (ks 4.) ja jokaisella pysäytyksellä satamissa. Messi ja ruokavarastot ovat yöaikaan tyhjillään - poislukien laivarotta, joka yöaikaan pihistää ruokaa ruokavarastosta.

10. **Kapyysi (laivan keittiö)**: Varhaisesta aamusta iltamyöhään suuret pannut ja kattilat kiehuvat jatkuvasti liedellä. Laivassa on kokki ja kokilla on yksi apulainen. Apulaisen tärkein tehtävä on ruokkia laivan keittiön tulta ja auttaa ruoanvalmistuksen työläissä työvaiheissa, kuten kuorimisessa, pilkkomisessa ja tarjoilussa. Kapyysin katosta riippuu vieteritoimisia, mekaanisia kojeita, jotka auttavat kokkia, joka parhaan kykynsä mukaan yrittää ruokkia nälkäisen miehistön. Kuten kaikki arvokas aluksella, kojeet ovat tulleet alukselle ryöstösaaliina. Vieteritoimisiin kojeisiin kuuluu esimerkiksi padan hämmennyskone, automaattinen vispilä ja muutamia muita laitteita.

11. **Tykkikansi**: Tämä on alakannen tärkein osa, jossa suuret tykit osoittavat ulospäin valmiina ampumaan. Kansi on matala ja sen läpi kulkiessa pitää jatkuvasti varoa lyömästä päätään kattopalkkeihin. Kannen keulassa on ammusvarasto, jossa on suurin osa tykinkuulista ja ruutitynnyreitä. Ammusvarasto on järeästi lukittu ja siihen on avaimet vain kapteenilla, perämiehellä ja tykkimestarilla. Tila on täynnä tykinkuulalaatikoita. Päiväsaikaan kannella työskentelee tykkimestari ja hänen viisi miestään. Heidän apunaan on kaksi ryöstösaaliina saatua malorien valmistamaa rautaukko-olentoa. Rautaukot siirtelevät ja puhdistavat tykkejä miehistön komentojen mukaan. Rautaukot törmäilevät alinomaan kattopalkkeihin, mutta tekevät tykkikannen raskaista töistä helppoja. Tulikomennon saatuaan tykkimestari komentaa miehistönsä laukaisemaan

kanuunat. Rautaukot kantavat asevaraston laatikoista ruutia ja uusia kuulia sitä mukaa kun niitä ammutaan. Miehistö pystyy laukaisemaan koko laidallisen tykkejä kolmen minuutin välein. Yöllä tilassa ei ole rautaukot poislukien ketään. Yöllä ne pesevät hiljakseen lattioita ja törmäilevät välillä kattopalkkeihin. Rautaukot eivät ole vaarallisia eivätkä kovin älykkäitä. Ne eivät tee mitään pahaa kellekään ja pyrkivät vain tekemään kirjaimellisesti niille annetun tehtävän. Rautaukon voi komentaa tekemään uusia tehtäviä, mutta siitä syntyy herkästi meteliä, joka herättää ylemmällä kannella nukkuvat myrskyrosvot. Tilasta kulkee kaksi portaikkoa ruumaan ja siitä pääsee melkein pystysuoria portaita ylös messiin ja miehistön makuutiloihin.

12. **Selliosasto**: Ruumassa on kaksi metallista selliä, joita kiertää kattoon asti ulottuvat paksut kalterit. Seinällä, kaukana käsien ulottumattomissa, roikkuu suuressa renkaassa sellien avaimet. Pienemmässä selleistä viruvat Pikkupotku ja Tuulensilmä. Mikäli sankarit joutuvat vangiksi, heidät laitetaan selleistä suurempaan. Selli on pelkistetty, lattialla karheita olkia ja kuluneita riepuja makuualustana. Molemmista selleistä löytyy potta, ja sellin ulkopuolella on suuri vesisaavi, jonka reunalla lepää kalterien välistä sopiva, ketjulla kiinnitetty metallinen muki, jonka avulla vangit saavat hieman juomavettä. Sellien takaseiniin, laivan kyljen palkkeihin on vuosien saatossa raaputettu monenlaisia, kylmiä väreitä aiheuttavia tekstejä. Yksi niistä kuuluu: "*Myrsky menee ohi, mutta muistot jäävät*", toisessa lukee: "*Aika on vangin pahin vihollinen*", ja kolmas sanoo: "*Kapteeni Kajarr - tuomari, teloittaja ja varas*".

13. **Konehuone**: Tässä huoneessa sijaitsee aluksen tuulikivi-eteriumkristalli, joka mahdollistaa laivan ohjauksen ja luo laivalle painovoiman. Tuulikivi on tässä aluksessa sijoitettu suuren koneiston sisään. Kristalli hehkuu kirkkaana koneen syövereissä, ja sen voi nähdä laitteen kyljessä olevista, tummaa lasia olevista ikkunoista. Konemestarit ovat kehittäneet mestariteoksen – koneen, joka ympäröi tuulikiveä ja mahdollistaa sen ominaisuuksien säätelyn. Tämä kone on vaikuttava näky, täynnä kiertäviä putkia, pyöriviä hammasrattaita, päriseviä mittareita ja vipuja. Sen ansiosta Myrskyterä voi liukua taivaalla muita aluksia nopeammin ja tehdä äkillisiä, ketteriä käännöksiä. Tämä teho vaatii veronsa: aluksen tuulikivi kuluttaa energiansa huomattavasti nopeammin kuin muissa aurinkolaivoissa, vaatien usein vaihtoa. Konehuone on muuten pimeä ja ahdas ja täynnä öljykanistereita, öljytynnyreitä, työkaluja ja varaosalaatikoita. Kone vaatii jatkuvaa ylläpitoa ja siksi konemestarit viettävät täällä suurimman osan päivästään. Konehuoneessa on lukko, jonka avain on vain konemestareilla, kapteenilla ja ensimmäisellä perämiehellä. Yöaikaan konehuoneessa ei ole ketään.

14. **Ruuma**: Aluksen pienikokoinen ruuma on miltei tyhjä. Tällä hetkellä ruumassa on muutama laatikollinen kapyysiin meneviä polttopuita ja konehuoneen varaosalaatikoita. Silloin kun tarpeen, aluksen arvokkain lasti tuodaan ruumaan, jolloin tilaa myös

vartioidaan, mutta nyt tilan ollessa tyhjillään se on öisin vartiotta. Tilaan pääsee vain kahta jyrkkää portaikkoa pitkin. Tilasta pääsee portaiden lisäksi vain selliosastolle ja konehuoneeseen.

Ohjeita kertojalle

Myrskyrosvolaivassa seikkailu on jännittävä kokemus ja vaatii sankareilta monenlaisia erityistaitoja. Ympäri laivaa on paljon erilaisia hankaluuksia, joita ryhmän tulee ohittaa päästäkseen Pikkupotkun ja Tuulensilmän luo. Pelastusretki yöllä on seurueelle turvallisin, sillä myrskyrosvot eivät odota kutsumattomia vieraita ja näin laivalla liikkuu vähiten miehistöä.

Pelastusretki päivällä

- Päivällä missä tahansa laivan tiloista voi olla 1n3 miehistön jäsentä 1n3 nopan silmäluvulla 1. Varma havainto tunkeilijasta johtaa hälytyskellojen soittoon ja ajojahtiin.
- Ovet eivät ole lukittuja (paitsi tyrmän ovet ja kapteenin hytti hänen poissaollessaan).

Pelasturetki yöllä

- Yöllä miehistö nukkuu makuutiloissa ja rautaukot työskentelevät tykkikannella. Yöllä laivassa on valveilla ainoastaan kaksi huolimatonta vartijaa laivan kannella (vartijan ohittamiseen tarvitaan onnistunut *Ketteryys*-kykyheitto vastuksena vartijan *Valppaus*-kykyheiton paukkujen määrä. Vartijat saavat pimeydestä haitan, samoin sankarien tummista vaatteista tai viitoista tai varjomuodosta. Sankarit saavat hiipimisvaltista tai pienestä koosta edun. Kykyheitot tehdään kaikille vartijoille ja sankareille erikseen.
- Ovet ovat lukittuja (voi tiirikoida työkaluilla: onnistunut *Kätevyys* vs 3-kykyheitto, etu tiirikasta, valonlähteestä tai sopivasta valtista, kuten korjaustaidosta).
- Hiipiminen ja lattialla lojuvien esineiden väistely on pakollista (onnistunut *Ketteryys* vs 2-kykyheitto, etu valtista tai valon lähteestä). Ellei mainittu, kertoja voi päättää missä esineitä lojuu. Epäonnistumisesta seuraa melua, johon lähellä olevat rosvot voivat herätä (*Valppaus* vs 4-kykyheitto) ja tulla tutkimaan tilannetta. Jos mitään merkittävää ei näy, herännyt myrskyrosvo palaa takaisin nukkumaan.
- Nukkuva myrskyrosvo voi herätä, jos lähellä hiiviskellään (onnistunut *Valppaus* vs hiiviskelijän *Ketteryys*-kykyheiton paukkujen määrä). Myrskyrosvolle etu valonlähteestä, hiiviskelijälle varjomuodosta tai pienestä koosta. Jos myrskyrosvo havaitsee tuntemattoman liikkujan, hän herättää 1n3 apuria ja lähtee tutkimaan tilannetta. Varma havainto tunkeilijasta johtaa hälytyskellojen soittoon ja ajojahtiin.
- Piiloutumiseen löytyy laivasta paljon hyviä apuja, joten pimeydestä saa edun, kannetusta valonlähteestä tai valoisasta tilasta haitan.

Seikkailun henkilöitä

Kapteeni Kajarr

Ihminen

Karski myrskyrosvo ja Myrskyterä-aluksen kapteeni. Suurikokoinen mies, jolla on punainen palmikoitu parta, punaiset, pitkät, takkuiset hiukset ja musta, kultaisin reunoin koristeltu nahkatakki. Päässään kapteeni pitää kulunutta, suurta kolmikolkkahattua. Lisäksi hänellä on leveä vyö, jämerät saappaat, kaukoputki ja vyöllä roikkuva sapeli.

Ketteryys	Kätevyys	Ryhti	Vahvuus	Valppaus	Älykkyys
3	2	5	4	2	4

Sisu: 10 sisupistettä

Arvovalta 6N: Saa edun, kun komentaa miehistöään.

Navigointi 4N: Taitava karttojen käyttäjä ja sijainnin paikantaja.

Laivatieto 5N: Saa edun Myrskyterällä. Tietää paljon aurinkolaivoista ja muista lentävistä aluksista.

Panssari: 3 panssaripistettä (vahvistettu nahkatakki)

Rosvokokemus: Kokenut myrskyrosvo. Saa edun tilanteissa, joissa aiemmasta myrskyrosvoamiskokemuksesta on hyötyä.

Toiminnot

Pasautuspistooli 4N: Vahinko +1, Kevyt, Ammukset 10

Sapeli 4N: Vahinko +1

Myrskyterän myrskyrosvo

Keskikokoinen humanoidi (laji vaihtelee)

Myrskyrosvolaivan miehistön jäsen

Ketteryys	Kätevyys	Ryhti	Vahvuus	Valppaus	Älykkyys
3	2	2	3	2	1

Sisu: (1n3+1) sisupistettä

Rosvokokemus: Etu tilanteissa, joissa aiemmasta myrskyrosvoamiskokemuksesta on hyötyä.

Toiminnot

Pasautuspistooli 2N: Vahinko +1, Kevyt, Ammukset 5 (kaikilla ei ole pasauttimia)

Sapeli 3N: Vahinko +1

Pelastusretken jälkinäytös

Mikäli sankarit saavat pelastettua Pikkupotkun ja Tuulensilmän takaisin majataloon, kapteeni Thorne on todella kiitollinen sankareille heidän tekemästään palveluksesta. Hän antaa sankareille sovitusti kultaisen kompassin ja lupaa olla käytettävissä, mikäli sankarit tarvitsevat hänen apuaan tulevaisuudessa. Kapteeni Thorne tarjoaa sankareille mahdollisuuden syödä ja jäädä loppuyöksi majataloon. Mikäli sankarit tässä vaiheessa poistuvat takaisin kaukoportille, seikkailu loppuu tähän.

Mikäli sankarit päättävät jäädä majataloon, aamulla kapteeni Kajarrin myrskyrosvot huomaavat vangin karanneen ja päättävät antaa kapteeni Thornelle opetuksen tuhoamalla majatalon tulittamalla sitä tykeillä. Majatalossa majoittuvat sankarit havahtuvat tykinjylinään ja rikkoutuvan puun ääniin majatalon eri osissa. Sännättyään pihalle he näkevät Myrskyterän leijumassa saaren edustalla tykinpiiput savuten. Myrskyterä on ampunut täyslaidallisen varoittavaksi esimerkiksi ja majatalon seinissä ja katossa on rumia tykinkuulan mentäviä reikiä. Kapteeni Kajarr on Myrskyterän keulassa ja huutaa äänitorveen uhkauksen: ellei kapteeni Thorne nosta puolessa tunnissa valkoista lippua ja antaudu taistelutta, majatalo tulitetaan maan tasalle. Kapteeni Thorne on neuvoton, mutta viime tipassa pilvien lomasta purjehtii paikalle kolme suurta myskyrosvoalusta, jotka tykit jylisten ajavat kapteeni Kajarrin tiehensä. Yllätetty Myrskyterä saa muutamia pahannäköisiä osumia. Kapteeni Kajarr vannoo kostavansa nöyryytykset poistuessaan pikaisesti paikalta. Alukset, jotka ovat kapteeni Thornen vanhojen myrskyrosvokavereiden laivoja, kiinnittyvät saaren laituriin ja majatalo täyttyy myrskyrosvoista ja iloisista jälleennäkemisistä. Illalla majatalossa pidetään suuret, läpi seuraavan yön kestävät myrskyrosvojuhlat, johon sankarit (ja porttimestari, jos mukana) ovat tervetulleita osallistumaan.

Kokemuspisteet

Seikkailuun osallistumisesta: 5 KP
Myrskyrosvoihin ja laivaan tutustumisesta: 5 KP
Pikkupotkun ja Tuulensilmän vapauttamisesta: 25 KP

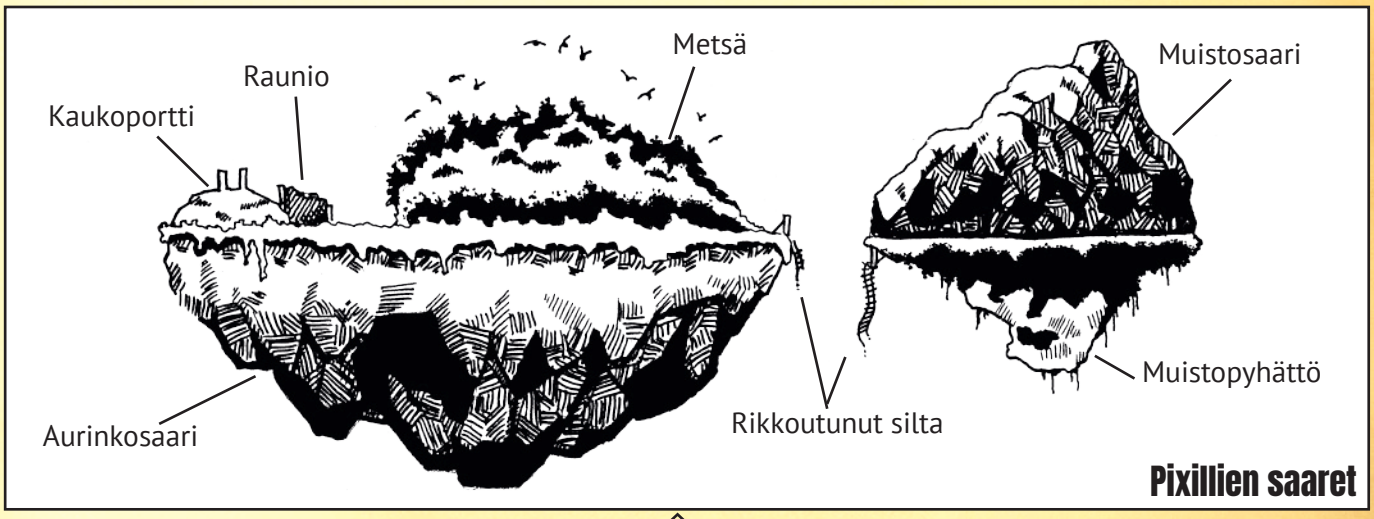
Kertoja voi jakaa vielä pisteitä sankarikohtaisista saavutuksista *Astraterra: Löytöretkeilijän Opas* s.36-37 ohjeiden mukaisesti.

TÄHTIKILPI

Tässä seikkailussa sankarit tutustuvat pikkuruisten pixillien heimoon ja auttavat heitä kääntämään aurinkolaivatörmäyksessä kääntyneen naapurisaaren ympäri.

SEIKKAILUN KUVAUS

Pixillit ovat pikkuruisten keijumaisten olentojen heimo, jonka pienet kotisaaret sijaitsevat Fantasian saaristossa. Pixillejä on kohdannut aurinkolaivaonnettomuus, jonka seurauksena toinen heidän kotisaaristaan, Muistosaari, on kääntynyt päälaelleen ja leijuu nyt väärinpäin Aurinkosaaren vierellä. Kun sankarit ilmestyvät kyselemään tähtiluotsisauvan tähtikilvestä, heidät otetaan vastaan ystävällisesti ja kutsutaan nauttimaan pixillien vieraanvaraisuudesta kallioluolassa sijaitsevaan juhlasaliin, jonka seinällä roikkuu sankarien etsimä tähtikilpi. Pixillien heimonvanhin (Siipiäiti) kertoo ryhmälle heimoa kohdanneesta onnettomuudesta ja sitä seuranneista tapahtumista. Sankarit kuulevat näin siitä, mitä haaksirikkoutuneen aurinkolaivan kapteeni (Babus Kirk), kertoi laivansa lastista ja siitä, että temppeliin päätyneen tuulikivikoneiston täytyy olla syy saaren kääntymiseen. Pixillien heimonvanhin lupaa palkita heidät tähtikilvellä, mikäli he suostuvat auttamaan Muistosaaren kääntämisessä takaisin oikein päin. Sankarien tehtäväksi tulee siis kavuta alas viereisen saaren pystysuoraa seinämää pitkin sen alapuolelle ja hankkiutua sisään ylösalaisin roikkuvaan pixillien muistoluolaan, eli pyhättöön. Pyhätössä sankarien on löydettävä ja sammutettava väärän painovoiman aiheuttava koneisto, joka on rysähtänyt törmäyksessä pyhätön pääsaliin. Kun koneisto on saatu sammumaan, saari lähtee hitaasti kääntymään oikeaan asentoon ja ryhmä voi palata pixillien luo sankareina. Pixillit järjestävät sankarien kunniaksi suuret juhlat ja lahjoittavat heille tähtikilven kiitokseksi saamastaan avusta.



Pixillien saaret

Pixillit

(Public Domain, CC0)

Pixillit ovat keijumaisia olentoja

Pixillit ovat noin kahdenkymmenen senttimetrin mittaisia olentoja, joiden ruumis on ihmisenmuotoinen, mutta heidän piirteensä ovat keijumaisten olentojen kaltaisia. Heidän ihonsa vaihtelee eri vihreän ja ruskean sävyissä, ja heillä on pitkät, ohuet siivet, vaikka he eivät kykenekään lentämään niillä. Sen sijaan siivillä voi luoda ja aistia hienovaraisia ilma-aaltoja, joiden avulla ne voivat kommunikoida äänettä toistensa kanssa kymmenenkin metrin etäisyydellä toisistaan. Heidän asunsa on tehty kasvien lehdistä, kukista ja ohuista puunkuiduista. Heillä on yksinkertaiset vyöt, joihin he voivat kiinnittää pienet tikarinsa. Lisäksi heillä on aseina keihäitä ja jousipyssyjä. Heidän keihäänsä ja nuolensa ovat ihmisen kokoisiin olentoihin verrattuna hammastikkujen kokoisia, mutta pixillit ovat luonnon ja kasvien tuntijoita ja käyttävät siksi pikkuruisissa aseissaan suuretkin olennot tainnuttavia myrkkyteriä.

Pixillit elävät luonnonmukaisessa yhteisössä. Heidän uskonsa ja elämäntapansa perustuvat luonnon kunnioittamiseen, ja he ovat kehittäneet vahvan yhteyden heitä ympäröivään maailmaan. He rakentavat asumuksensa puihin suurista lehdistä, sammalista ja oksista, ja ne ovat rakenteeltaan kuin suuria lehtimajoja. Pixillit osaavat myös kaivaa, muovata ja koristella kiveä. Aikojen saatossa he ovat tehneet Aurinko- ja Muistosaaren kallioihin (pixillien kokoon nähden) suuria luolia ja koristeellisia rakennelmia. Pixillejä johtaa heimonvanhin. Pienestä koostaan huolimatta pixillit ovat pitkäikäisiä ja saattavat elää jopa 150 vuoden ikäisiksi. Pixillit eivät ymmärrä koneista tai laitteista mitään, eivätkä he käytä minkäänlaisia (mekaanisiakaan) laitteita muutamia alkukantaisia työkaluja lukuunottamatta.

Pixillit omaksuvat telepaattisesti minkä tahansa tapaamansa olennon kielen ja osaavat kommunikoida esimerkiksi eläinten kanssa. Humanoidikuulijan korvassa pixillien ääni kuulostaa linnunlaulun ja heinäsirkkojen sirityksen yhdistelmältä, jonka joukosta ymmärrettävät sanat ja puhe erottuvat.

Aurinkosaari

Pixillien koti muodostuu kahdesta saaresta, joita pixillit kutsuvat Aurinko- ja Muistosaariksi. Aurinkosaari on saarista merkittävästi suurempi, mutta sekin vain noin kilometrin halkaisijaltaan. Se on saarista se, jolla pixillit viettävät suurimman osan ajastaan rakentamassa asumuksiaan, sekä keräten ravintoa ja vettä. Pixillit ovat kasvissyöjiä, mutta keräävät kyllä mehiläisten hunajaa ravinnoksi. Lisäksi heillä on kyky kerätä hämähäkkien seittejä niihin tarttumatta. Seitistä he punovat äärimmäisen kestävää, mutta tavattoman ohutta köyttä. Pixillejä uhkaavat petoeläimet tai hämähäkit yleensä tainnutetaan myrkkynuolten avulla ja siirretään sidottuina virkoamaan kauas pixillien asumuksista. Aurinkosaarella elää joitakin tuhansia pixillejä.

Muistosaari

Pixillit uskovat, että kuolleiden heimolaisten henget elävät edelleen heidän keskuudessaan ja vaikuttavat pixillien elämänkulkuun kasvien tai eläinten kautta. Tästä syystä pixillit kokevat syvää yhteyttä luonnon kanssa, eivätkä koskaan turhaan vahingoita kasveja tai eläimiä. Muistosaari liittyy tähän pixillien hengellisyyteen. Saarella on suuri kallio, jonka sisään pixillit ovat muovanneet muistopyhätön, johon he vetäytyvät mietiskelemään ja olemaan yhteydessä edesmenneisiin läheisiinsä. Kun heimonvanhimman pitää tehdä jokin merkittävä päätös, hän vetäytyy muistopyhättöön päiväkausiksi siihen asti kunnes päätös on tehty. Pixillit uskovat, että edesmenneiden heimolaisten ohjaamana heimonvanhin tekee aina parhaan päätöksen, ja kaikki noudattavat sitä ehdoitta.

Pixillit ovat asuttaneet näitä saaria vuosisatojen ajan rauhassa, kunnes suuri onnettomuus tapahtui. Tuon onnettomuuden myötä heidän Muistosaarensa kääntyi ylösalaisin, ja siitä lähtien he ovat etsineet keinoa korjata asia.

Onnettomuus

Parikymmentä vuotta sitten Malorin imperiumista, Maldonin kaupungista, lähti rahtia kuljettava pienikokoinen aurinkolaiva, jonka määränpääsatama oli Titanian kaupunki. Alukseen oli lastattu sille poikkeuksellisen raskas ja arvokas kuorma: Tehokas, suuriin aurinkolaivoihin tarkoitettu tuulikivi-kristallin sisältävä laite. Kuljetus oli jo myöhässä sovitusta aikataulusta ja kapteenia käskettiin pitämään kiirettä, jotta arvokas laite saataisiin Titaniaan ajoissa. Kapteeni Kirk oli huolissaan ja syystäkin, sillä lasti oli poikkeuksellisesti niin suuri, ettei se suojalaatikkonsa kanssa mahtunut edes laivan kannelle, vaan se ripustettiin suureen kuljetusverkkoon laivan alle. Kapteenin mielestä ajatus oli huono, sillä huonosti sidottu lasti voisi pahimmassa tapauksessa ai-

heuttaa onnettomuuden. Osan tilannut laivanvarustamo halusi tästä huolimatta osan mahdollisimman nopeasti perille ja sen toimittanut tehdas lupasi maksaa kapteenille hyvän korvauksen riskin ottamisesta.

Alkumatka sujuikin hyvin, mutta vähitellen poikkeuksellisen navakat ja epäsuotuisat aurinkotuulet viivästyttivät aluksen matkaa entisestään. Tässä vaiheessa kapteeni teki kohtalokkaan päätöksen: Matka-ajan säästämiseksi alus oikaisi suunnitellulta reitiltään Fantasian saariston tienoilla huonosti kartoitetun ja pienisaarisen alueen lävitse. Tämä oli suuri virhe. Aluksen puikkelehtiessa pikkusaarten välissä se törmäsi kivilohkareeseen, joka repi aluksen toisen siipisiivekkeen ja purjemaston rikki. Tämän seurauksena alus lähti syöksymään hallitsemattomasti saariston läpi ja törmäsi lopulta pixillien saariin kylki edellä siten, että aluksen alla roikkunut kuljetusverkko laatikkoineen iskeytyi Muistosaaren pyhätön katon lävitse samalla kun pääosa aluksesta ohitti Aurinkosaaren sitä viistäen. Aluksen kannen kappale repeytyi törmäyksessä irti jättäen kannella olleen kapteenin ja kasan lautoja Aurinkosaaren reunalle. Aluksen ja sen muun miehistön kohtalosta ei tiedetä. Törmäyksen jälkeen saaria yhdistävä silta repeytyi irti ja koko Muistosaari pyörähti yhtäkkiä päälaelleen, ja siinä tilassa se on ollut siitä lähtien.

Heimonvanhin

Sankarit voivat halutessaan lähtiessään tutkia lordi Kultakäden kirjastoa ja etsiä sieltä tietoa pixilleistä. Onnistunut tutkimus kirjastossa (onnistunut *Älykkyys* vs 3-kykyheitto) paljastaa, että pixillit ovat pienten olentojen heimo, joka elävät omalla kotisaarellaan jossain päin Fantasian saaristoa.

Sankarien saavuttua saarelle he kohtaavat niityn, jonka laidalla on muinaisen rakennuksen rauniot. Raunioiden keskellä on viereisen kaukoportin keskuspilari, jonka käynnistämällä seurue voi myöhemmin lähteä kotimatkalle. Keskuspilarin lisäksi raunioissa ei ole mitään, paitsi että tarkkaavainen sankari saattaa havaita (*Valppaus* vs 2-kykyheitto) hiekassa pienenpieniä, muutaman sentin mittaisia, jalanjälkiä.

Kun sankarit etenevät niityn ylitse kohti sen takana kohoavaa metsää, heistä alkaa tuntua siltä (vaatii onnistuneen *Ryhti* vs 2-kykyheiton) kuin heitä tarkkailtaisiin. Metsän rajalla käy ilmi, että metsän pohjaa halkoo tiheiden, pienten polkujen verkosto. Kulkiessaan syvemmälle metsään heidän edessään seisoo yhtäkkiä suurella lehdellä pieni, keijumainen olento suuret siivet selässään. Sankarien kertoessa asiansa keijuolento vastaa heille ihmeellisellä, linnunlaulua muistuttavalla, väreilevällä äänellä: "*Hei isot olennot! Seuratkaa minua, vien teidät Siipiäidin luo. Siipiäiti tietää kaiken.*"

Sankarit seuraavat olentoa metsän keskelle, suurelle sammaleen ja kasvillisuuden peittämälle kalliolle. Sankarit alkavat jo matkalla huomata, että olentoja on aivan kaikkialla, mihin he katsovat. Olennot ovat vain hyvin huomaamattomia ja sulautuvat luontoon täydellisesti. Heidät ohjataan puolitoista metriä korkean luolan suulle ja he saavat ryömiä sisään. Käy ilmi, että kallion sisään on kaivettu suuri, pari metriä korkea ja viisi metriä pitkä juhlasali. Kaikkialla luolan seinillä on taidokkaita kaiverruksia ja outoja korukuvioita. Tila on koristeltu suurilla kukkakoristeilla ja sen katossa on aukko, josta pääsee sisään valoa. Luolan takaseinällä roikkuu sankarien etsimä tähtikilpi. Keskellä huonetta, tasaisella kivilevyllä, istuu iäkkään näköinen keijuolento ystävällinen ilme kasvoillaan. Hän viittoilee sankareita istumaan luolan lattialle asetettujen punottujen kaislamattojen päälle ja aloittaa:

Tervetuloa muukalaiset. Me olemme pixillien kansa ja minut tunnetaan nimellä Siipiäiti. Mikä tuo teidät luoksemme?

Kun sankarit ovat kertoneet asiansa, heimonvanhin jatkaa:

Tuo isojen olentojen esine muistuttaa meitä kansaamme kohdanneesta surullisesta päivästä ja tilanteesta, johon olemme tahtomattamme joutuneet isojen olentojen tekojen vuoksi. Jos saisimme tapahtuneet tekemättömiksi, voisimme ilomielin luopua siitä.

Pixillien heimonvanhin kertoo ryhmälle heimon kohtaamasta onnettomuudesta ja sitä seuranneista tapahtumista:

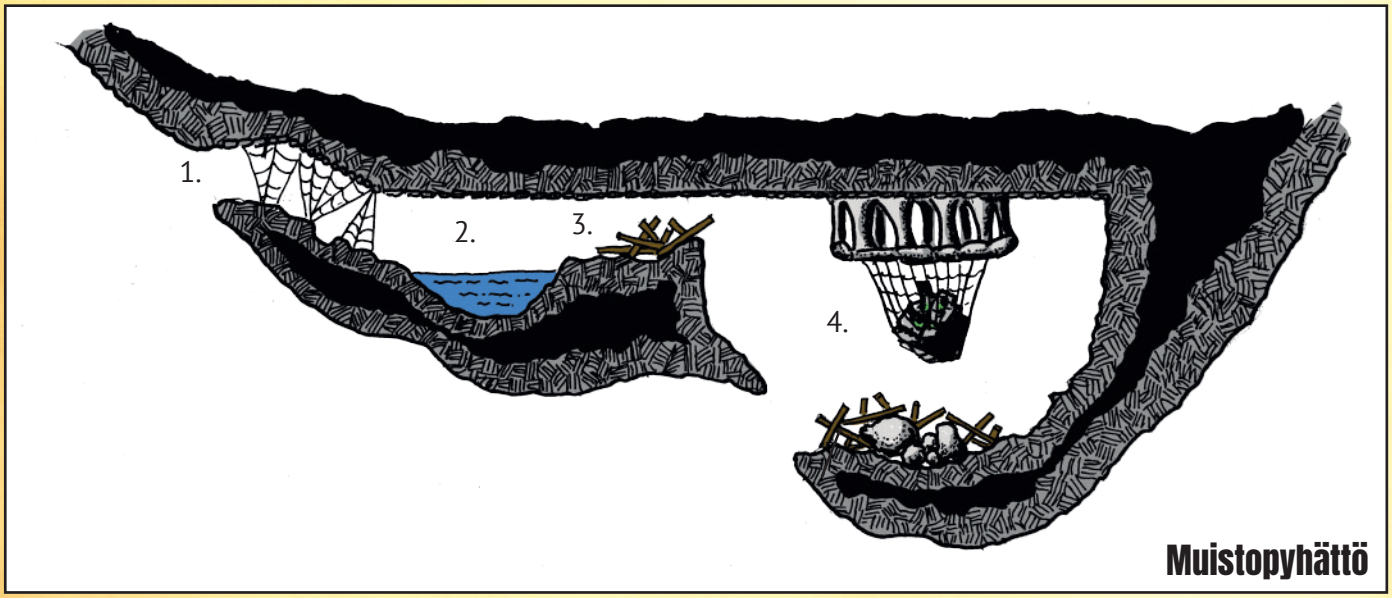
Kauan sitten kotisaartemme ohi lensi isojen olentojen kuljetuslaite, jota te kai kutsutte aurinkolaivaksi. Yhtäkkiä, keskellä kirkasta päivää, se syöksyi taivaalta ja törmäsi kotisaareemme. Laivan mukana oli ihminen nimeltä Babus, jonka löysimme loukkaantuneena saareltamme. Hän kertoi, että laiva ilmeisesti kuljetti jotakin, joka törmäyksen seurauksena sai aikaan Muistosaaren kääntymisen päälaelleen, jättäen sen väärinpäin Aurinkosaaren rinnalle. Tämä tapahtuma on muistutus siitä, kuinka haavoittuvaisia pienet saaremme ovat isojen olentojen toiminnan edessä. Hoidimme Babusta täällä meidän vieraanamme, ja hän toipui vähitellen, mutta oli syvästi pahoillaan aiheuttamastaan harmista. Eräänä päivänä tutkiessaan törmäyspaikkaa hän löysi laivan kappaleiden seasta tähtikilven, jonka hän lahjoitti meille kiitoksena saamastaan avusta. Joitakin viikkoja myöhemmin ohikulkeva aurinkolaiva poimi hänet kyytiin, emmekä ole sen jälkeen kuulleet hänestä.

Muistopyhättö

Muistopyhättö roikkuu ylösalaisin Muistosaaren alapuolella. Kun aurinkolaiva lasteineen törmäsi saareen, sen alla roikkunut valtava puulaatikko putosi kuljetusverkkoineen suoraan muistopyhätön keskellä olevan kivikehän sisään. Laatikko sisälsi suuren aurinkolaivoihin tarkoitetun tuulikivikoneiston, joka päätyi törmäyksessä muistopyhättöön päälaelleen. Törmäys aiheutti myös sen, että koneiston suojalaatikko hajosi kappaleiksi ja sattuman oikusta sai tuulikivikoneiston käynnistymään kääntäen saaren ylösalaisin. Kun tämä tapahtui, laite vuorostaan putosi kohti lattiaa (eli pyhätön kattoa), mutta jäi kivikehään takertuneeseen kuljetusverkkoon roikkumaan katon ja lattian puoliväliin paikkaan, jossa se tähän päivään asti on ollut. Muistosaarelle jäi onnettomuuden sattuessa muutamia eläimiä ja hyönteisiä, jotka ovat ajan kanssa asettautuneet asumaan muistopyhätön käytäviin.

Vinkki: Muistosaarelle pääsemisen ei pitäisi olla vaikeaa ja pixilleiltä saa seittiköyttä lainaksi.

1. **Sisäänkäynti**: Kulku muistopyhättöön käy luolasta, jonka suuaukko on kaiverrettu täyteen kauniita taidokkaita kohokuvioita. Kuvioissa toistuu kiemuraiset kasviaiheet, jotka on ikuistettu seiniin, lattiaan ja kattoon. Käytävä on pixillien mittapuun mukaan juhlallisen suuri, mutta tavallisen humanoidin mittapuulla ahdas, vain noin metrin leveä ja 1.5 metriä korkea. Heti sisäänkäynniltä voi havaita, että käytävää halkoo paljon suuria hämähäkinseittejä. Seitit voi yrittää väistää, mutta se on melko vaikeaa (*Ketteryys* vs 2-kykyheitto). Epäonnistunut yritys houkuttaa paikalle 1n6 ihmisen kämmenen kokoista jättiläisluolahämähäkkiä, jotka ajattelevat saavansa verkkojen heiluttajasta itselleen aterian. Käytävän raivaaminen seitistä on työlästä ja vie 3n6 minuuttia. Terävä esine, kuten miekka, veitsi tai muu työkalu nopeuttaa työtä puolella.



Muistopyhättö

Jättiläisluolahämähäkki (Pieni hyönteinen)

Jättiläisluolahämähäkit saalistavat pääosin lentäviä hyönteisiä, lepakoita ja pieniä lintuja. Niiden seitit ovat tahmeita ja niihin tarttuu herkästi. Ihmisen kokoinen tai suurempi olento voi repiä seitit rikki hankaluuksitta. Tenkun kokoisille olennoille irtautuminen on jo vaikeampaa (onnistunut *Vahvuus* vs 1-kykyheitto) ja pixilleille haasteellista (onnistunut *Vahvuus* vs 2-kykyheitto). Seittiin kiinni jäänyt ei voi liikkua eikä puolustautua.

Kyvyt: Ketteryys 4, Kätevyys 3,Ryhti 1, Vahvuus 2, Valppaus 3, Älykkyys 1
Sisu: 2 sisupistettä
Seitin kutominen 5N: Jättiläisluolahämähäkit ovat taitavia kutomaan verkkoja.
Kiipeilijä 7N: Pystyvät kiipeilemään katossa, seinissä ja lattiassa ilman vaivaa.
Lamautusmyrkkyhampaat 3N: Vahinko +1 (lamauttaa 1n6 pelikierroksen ajaksi)
Erityispiirteet: Vetäytyminen (Kun puolet hyökkäävän lauman jäsenistä on saanut jonkinlaisen osuman, lauma luopuu hyökkäyksestä ja vetäytyy pois seiniin ja katossa oleviin koloihin), tulen pelko (Jos seitit sytytetään tuleen tai tai tuli otetaan esiin, lauma vetäytyy välittömästi).

2. **Esihuone**: Käytävällä sijainneen huoneen korkeampi katto on nyt muuttunut noin kaksi ja puoli metriä leveäksi vesilammikoksi. Vesi on tihkunut kallion läpi katosta, eikä lammikko ole syvä (120cm), mutta huomattavan kylmä. Lammikon levyiset reunat ovat todella liukkaat. Vesialtaan voi yrittää varovasti kiertää reunoja myöten (tarvitaan kaksi onnistunutta *Ketteryys* vs 1-kykyheittoa) tai hypätä yli (yksi onnistunut *Ketteryys* vs 2-kykyheitto). Epäonnistunut yritys saa ylittäjän liukastumaan ja putoamaan jääkylmään altaaseen. Vesi aiheuttaa pahoja vilunväristyksiä (kuluttaa yhden pisteen sisua) ja kastelee vaatteet ja tavarat läpimäriksi.

3. **Oviaukkokäytävä**: Käytävä madaltuu ennen sisäänkäyntiä muistopyhätön pääluolaan. Puulaatikon iskeytyessä pyhättöön ja saaren kääntyessä ympäri tähän käytävään päätyi paljon laudanpätkiä rikkoutuneesta kuljetuslaatikosta. Suuret laudat ovat höyläämätöntä puuta ja täynnä tikkuja. Lisäksi niistä törröttää joka puolella suuria, teräviä nauloja. Käytävä täytyy raivata ennen kulkua (tämä vie parikymmentä minuuttia) ja mikäli sankarit ovat käyttäneet höyrypisteitä, voi terävään naulaan osuminen kuluttaa yhden pisteen painetta ja naarmu vie yhden sisupisteen. Lautojen alta löytyy myös koneen mukana ollut työkalusarja (10 kr myytäessä) ja sankarien lukumäärä ehjiä, vihreää valoa hehkuvia eteriumparistosäiliöitä (myytäessä näistä saa 100 kr/kappale).

4. **Muistopyhättö**: Tila on noin kuusi metriä korkea ja sen katossa on pyhätön kivikehä. Kivikehästä roikkuu paksussa hamppuverkossa merkillisen näköinen metallinen laite, josta törröttää putkia, vietereitä ja muita ulokkeita. Koneesta kuuluu voimakas surina, humina ja kitinä. Verkon sisältä, koneen vääntyneiden peltien raoista loistaa tilan valaiseva, silmiä särkevän kirkas vihreä valo. Laitteen putkista tupruaa savukiehkuroita ja laitteen pohjasta putoaa pisaroina öljyä tilan lattialle, johon on muodostunut jo suurehko lammikko. Tilan katossa roikkuu kivikehän lisäksi nukkumassa noin 20 vaaratonta lepakkoa.

Tilan lattia (joka on pyhätön katto) on ovelta katsoen syvällä alhaalla ja laskeutuminen oviaukolta vaatii tavanomaisilta olennoilta joko kyvyn lentää tai kiipeilyköyden. Lattiassa on noin parimetrinen, teräväreunainen aukko, josta paistaa ulkoilma. Reikä on suuri, mutta ei niin suuri, että siitä voisi esimerkiksi solaari lentää helposti sisään. Lentoyritys on huomattavan vaarallinen terävien kivien ja taivaalle ammottavan aukon vuoksi (tarvitaan onnistunut *Ketteryys* vs 4-kykyheitto), epäonnistumisesta seuraa 2 sisupistettä vauriota ja putoaminen taivaalle). Helpointa muistopyhättöön on tulla sisäänkäynnin (1.) kautta.

Tilan lattialla on suuria kivilohkareita ja lautoja puulaatikosta. Verkkopussi ja kone roikkuvat 2.5 metrin korkeudella lattiasta. Laudoista ja kivenlohkareista voi kasata telineen, josta yltää verkkoon. Lautojen käsittely on hankalaa naulojen ja tikkujen vuoksi (ks oviaukkokäytävä 3.).

Koneen voi sammuttaa monella tavalla:

- Jos verkon leikkaa rikki, laitteisto rysähtää lattialle ja menee entistä enemmän epäkuntoon. Tästä seuraa hallitsematon paineen kasvu laitteiston putkissa. Se alkaa täristä ja päästää voimakasta pihinää, kolinaa ja surinaa. Sen putkista alkaa purkautua suuria savu- ja höyrypöllähdyksiä. Lyhyttä hetkeä myöhemmin paine kasvaa koneen sisällä, ja seuraa kova pamahdus ja paineaalto. Koneen osat sinkoilevat pitkin tilaa ja tilassa olevien korvat menevät lukkoon. Kaikki räjähdyksen aikana tilassa olleet henkilöt paiskautuvat lattialle ja saavat 1n3 sisupistettä vauriota. Pamahduksen jälkeen katossa nukkuneet lepakot säikähtävät ja tila täyttyy hetkeksi ympyrää lentävistä lepakoista, minkä aikana tilassa ei voi seistä ilman että tulee lepakon törmäämäksi. Hetken hätäännyksen jälkeen lepakot suunnistavat ulos tilan aukoista.
- Koneen voi yrittää sammuttaa hallitusti (onnistunut *Kätevyys* vs 3-kykyheitto, mekaanisista taidoista, korjauskyvyistä tai työkalusarjasta ks.3. etu).
- Koneen voi yrittää särkeä verkossa esimerkiksi hakkaamalla kivellä (onnistunut *Voimakkuus* vs 3-kykyheitto).
- Konetta voi tutkia (onnistunut *Älykkyys* vs 3-kykyheitto, korjaustaidosta tai laitteiden tuntemuksesta saa edun) ja saada selville, että sen pudottaminen lattiaan saattaa saada aikaan hallitsemattoman ylikuumenemisen ja mahdollisen räjähdyksen.

Kun kone on sammutettu, saari alkaa hitaasti kääntyä takaisin oikeaan asentoon. Muutos tapahtuu verkkaisesti, muutaman minuutin aikana. Kun saari on kallistunut tarpeeksi yhdelle puolelle, se alkaa heilahdella puolelta toiselle kuten laiva aallokossa.

Muutaman laajan, vatsanpohjaa kutittavan keinahduksen jälkeen saari saavuttaa pisteen, jossa se on täysin vaakatasossa ja seuraavaksi se ylittää pisteen, jossa se kiepsahtaa lopulta oikein päin. Tapahtuman aikana ainoa suojaisa paikka on pyhätön oviaukko tai sisäänkäynti. Saaren heilahdellessa irtonaiset laudat, seiniä pitkin vierivät suuret irtokivet ja laitteisto tai sen osat kolisevat paikasta toiseen avarassa tilassa. Käytävässä myös esihuoneen (2.) lammikon muodostanut vesi kastelee käytävän seinät ja lähtee syöksymään kohti uloskäyntiä. Tapahtuman aikana käytävissä olleet saavat muutamia kolhuja ja mustelmia yhden sisupisteen menetyksen verran, pyhätön avoimessa tilassa olleet kolmen sisupisteen verran. Ehjästä koneesta saa irrotettua yhden eteriumparistön, jossa on toimivia kiteitä noin 20 kultarahan arvosta. Räjähtäneestä koneesta ei löydy mitään arvokasta.

Vinkki: Kertoja voi säätää aarteiden arvon mieleisekseen!

Pixillien saaren jälkinäytös

Kun sankarit ovat saaneet laitteen sammumaan, saari kääntyy hitaasti oikeaan asentoon ja ryhmä voi palata pixillien luo sankareina. Pixillit järjestävät sankarien kunniaksi kallioluolan juhlasalissa suuren juhlan, jossa heille tarjoillaan eksoottisia hedelmäjuomia ja makeita, trooppisista hedelmistä ja huippuhyvästä hunajasta valmistettuja karamellejä ja jälkiruokia. Juhlassa pixillit kukittavat sankarit kukista ja kasveista punotuilla kauniilla kaulanauhoilla. Sankareiden kunniaksi esitetään monia laulu- ja tanssiesityksiä. Pixillien heimonvanhin lahjoittaa heille tähtikilven kiitokseksi saamastaan avusta. Lähdettyään pixillien keskuudesta sankarit palaavat kaukoportille, jossa porttimestari odottaa heitä, ja he siirtyvät ongelmitta takaisin lordi Kultakäden talolle.

Kokemuspisteet

Seikkailuun osallistumisesta: 5 KP
Pixillien tapaamisesta: 5 KP
Hämähäkkien ja esteiden päihittämisestä: 5 KP
Painovoimakoneen sammuttaminen ja saaren kääntäminen onnistuneesti: 15 KP

Kertoja voi jakaa vielä pisteitä sankarikohtaisista saavutuksista *Astraterra: Löytöretkeilijän Opas* s.36-37 ohjeiden mukaisesti.

OBSERVATORIO

Tämä seikkailu alkaa siitä, kun sankarit ovat löytäneet tähtiluotsisauvan osat ja kootun tähtiluotsisauvan avulla he saavat selville tuntemattoman kaukoportin osoitteen. Mukaan matkaan lähtee museonjohtaja Muinaismuisto (ks. *Seikkailun rakenne* s.8-9).

Seikkailun kuvaus

Sankarit päätyvät observatoriolle löydettyään tähtiluotsisauvan osat. On tärkeää, että heillä on eheä tähtiluotsisauva mukana. Sankarien ja museonjohtaja Muinaismuiston saapuessa kaukoportista he törmäävät jäätävään kylmyyteen, lumeen ja leiriytymisen jälkiin, joita on myllätty. Vähän matkan päässä observatoriolla he kohtaavat rikotun oven ja huoneita, joita on pengottu. Edetessään sisälle rakennukseen he löytävät voimakenttäkuplien sisään vangitut rosvot, kadonneen professori Himmelihaavin ja lopulta rakennusta vartioivan, suuren, koppakuoriaista muistuttavan aikaskarabeen.

Aikaskarabee on vartioinut observatoriota vuosisatojen ajan ammentaen energiansa observatorion alla olevasta eteriumesiintymästä. Professorin ja vangiksi jääneet roistot voi vapauttaa joko tuhoamalla tai sammuttamalla aikaskarabeen tai rakennuksen kellarissa sijaitsevan eteriumenergiakeräimen. Aikaskarabee ei käy henkilön kimppuun, jos tämä kantaa tähtiluotsisauvaa, ja se voi sammua myös, mikäli se ylikuumenee jahdin aikana.

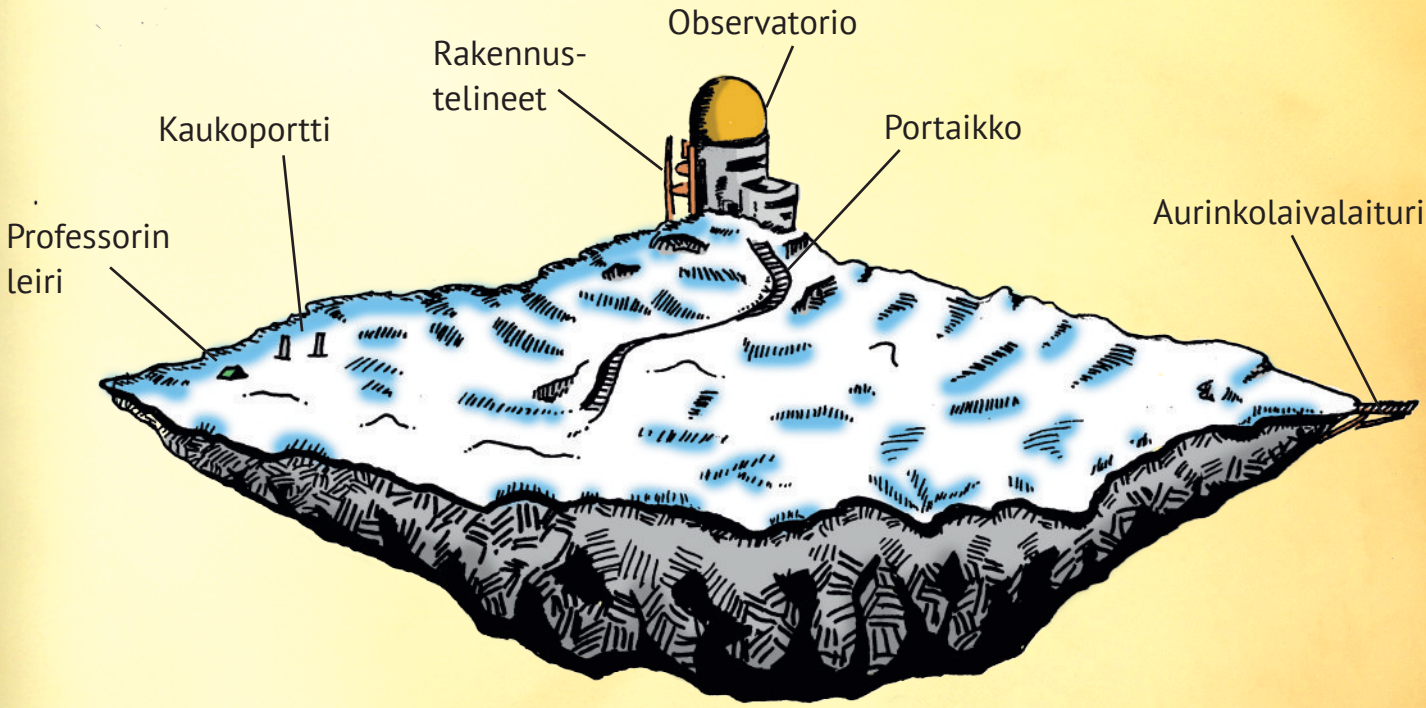
Jos kumpikaan laitteista - eteriumenergiakeräin tai aikaskarabee - sammuu, se käynnistää eteriumlaitteistossa ketjureaktion, joka saa aikaan saarta ravistelevan maanjäristyksen ja aiheuttaa lopulta observatorion (ja kaukoportin) sortumisen. Mikäli sankarit ja muut pelastetut rientävät ripeästi luhistumaisillaan olevalle kaukoportille, he onnistuvat juuri ja juuri palaamaan takaisin lordi Kultakäden puutarhaan.

Observatorio on saaren korkeimmalla kohdalla

IKIROUTAINEN SAARI

Sankareiden löytämä observatorio on rakennettu Tähtiluotsiveljeskunnan suuruuden päivinä. Se oli eräs veljeskunnan tähtien, tähtimeren ja avaruuden tutkimiseen keskittyneistä keskuksista. Kuten tämä observatorio, veljeskunnan rakennelmat sijoitettiin yleensä kauas suurista kylistä ja kaupungeista kaukoporttien lähelle. Tämä johtui siitä, ettei veljeskunta halunnut keskuksiin varkaita ja tutkimuksia häiritseviä vierailijoita. Osa heidän löytämistään esineistä oli arvokasta muinaistekkiä, joka vääriin käsiin päätyneenä voisi johtaa ongelmiin. Toisaalta heidän muinaisten teknologian tuntemuksensa oli niin edistynyttä, että heitä pidettiin ulkopuolisten silmissä outoina ja välteltävinä naapureina. Kun toiminta keskuksessa hiljeni, lähtijät veivät pääosan arvoesineistä mukanaan. Observatoriosta on vielä löydettävissä esineitä, jotka voivat olla arvokkaita ja joista lordi Kultakäsi voi maksaa sankareille heidän osuutensa.

Saari sijaitsee kaukana pyörteen laidalla Malorin Imperiumin Siirtokuntien ja Joutomaiden rajamailla, kylmällä ja kolkolla saarella, joka on vuoden ympäri lumen peitossa. Tällä parin neliökilometrin kokoisella, ikiroutaisella saarella päivä koittaa vain valonkajona horisontissa ja sen lämpötila on aina nollan alapuolella. Saaren sijainti kaukana auringosta saa siellä tähtitaivaan näkyviin kirkkaana ja siksi se oli hyvä paikka tähtien tarkkailuun. Rakennus kohoaa korkealla kalliolla, johon johtaa kaukoportilta kiemurteleva, jääröykkiöiden reunustama, pahasti umpeen jäätynyt tie. Observatorio on suuren, pyöreän kupolin kattama talo. Alun perin kupoli voitiin kääntää haluttuun suuntaan ja avata mekaanisen koneiston avulla. Avautuneesta aukosta työntyi ulos



Ikiroutainen saari

suunnattoman suuri kaukoputki, jonka avulla veljeskunnan tutkijat katsoivat öistä tähtitaivasta. Keskuksissa oli myös jonkin verran luotettuja henkilöitä pitämässä rakennuksia kunnossa ja tekemässä tarvittavia huoltotöitä, jotta veljeskunnan jäsenet saivat keskittyä tutkimustyöhön. Sankarien saapuessa observatorion yhtä seinustaa reunustaa edelleen osin sortuneita rakennustelineitä. Observatoriossa on sisällä lämmintä. Lämpöä ja rakennuksen muita järjestelmiä ylläpitää sen alla sijaitseva rikas eteriumesiintymä.

Saarella ei ole observatoriorakennuksen, sinne johtavan portaikon ja observatorion rakennusvaiheessa käytetyn aurinkolaivalaiturin lisäksi muita rakennuksia. Tähtiluotsiveljeskunnan aikana kaikki elintarvikkeet, matkalaiset ja pienempi tarpeellinen tavara saapui saarelle kaukoportin kautta.

Vinkki: Autio observatorio saattaa olla vähän jännä paikka, mutta onneksi Muinaismuisto on kokenut seikkailija, joka voi rauhoitella sankareita tarvittaessa!

Professorin kohtalo

Kun professori Himmelihaavi löysi observatoriolle johtavan kaukoportin osoitteen lordi Kultakäden sukulaisen päiväkirjasta, hän noudatti erityistä varovaisuutta siltä varalta, että observatoriossa olisi vielä arvoesineitä jäljellä. Hän ei kertonut matkansa kohteesta kenellekään. Hän tapasi Kaikentorilla hämäräperäisen kauppiaan, joka lupasi auttaa häntä siirtymään tähän tuntemattomaan kaukoporttiosoitteeseen.

Valitettavasti Himmelihaavi innokkuudessaan luotti väärään henkilöön. Kuultuaan professorin matkasuunnitelmasta kauppias aavisti, että tunnetun professorin ja löytöretkeilijän salamyhkäisestä kaukoporttikohteesta voisi löytyä rikkauksia tai teknoaarteita ja hän myi tietonsa professorin vanhalle viholliselle, palkkionmetsästäjä Jens Velmuviikselle. Kuusi tuntia myöhemmin kauppias auttoi Velmuviiksen ja tämän kaksi roistoapuria siirtymään samaan kaukoporttiosoitteeseen professorin perässä.

Vinkki: Observatorion eteriumenergiakenttä on voimakas. Kertoja voi halutessaan tehdä eteriumilla toimivista laitteista, kuten pasauttimista tai lampuista, siellä käytettynä tavallista tehokkaampia.

Kaksi vuotta myöhemmin sankarien saapuessa paikalle kaukoportin lähellä on lumen ja tuulen riepottelema teltta, jossa on jäätyneitä, pengottuja tavaroita. Teltta on professori Himmelihaavin, joka saapui paikalle aamuyöllä keskelle lumimyrskyä. Hänen päiväkirjansa (kannessa lukee professorin nimi) on löydettävissä teltasta ja siinä on professorin viimeisen päivän merkintä (**Ojennettavat** s.90). Saavuttuaan hän pystytti pikaisesti teltan ja jäi odottamaan parempaa säätä ja aamua. Aamun sarastaessa noin viisi tuntia myöhemmin hän jätti leirinsä kaukoportin luona ja suunnisti kohti kukkulalla kohoavaa observatoriota.

Himmelihaavin päiväkirja

Tutkimuspäivä 872, Tähtiluotsiveljeskunnan salainen saari

Mikä ihmeellinen paikka!
Saavuin keskelle pimeintä yötä ankaraan myrskyyn. Täällä on kylmää ja lumista. Tämän paikan täytyy olla jossain hyvin etäällä auringosta, luultavimmin Joutomaiden tienoilla. Teen tarkemman paikannuksen heti, kun tähdet näkyvät.

Pystytin leirin heti kaukoportin viereen ja lepään nyt hieman odottaessani auringonnousua ja myrskyn tyyntymistä. Näin lumisateen läpi kukkulalla suuren rakennuksen, joka näytti tähtien tutkimuksessa käytettävältä observatoriolta. Sen täytyy olla päiväkirjassa mainittu tutkimuskeskus.

En malta odottaa sen tutkimista!

Saavuttuaan perille professori huomasi rakennuksen olevan lukittu ja sitä kierreltyään hän löysi rikkoutuneen ikkunan, jonka äärelle pääsi kiipeämään rakennustelineitä pitkin. Päästyään sisään hän alkoi tutkia rakennusta, mutta tuli käytävällä rakennusta vartioimaan jätetyn vartijaelokoneen, aikaskarabeen, yllättämäksi. Havaittuaan tunkeilijan aikaskarabee laukaisi staasikuplan, joka vangitsi professorin keskelle suurta, väreilevää voimakenttää – aikakuplaa, joka observatoriossa saa voimansa eteriumesiintymän energiasta rakennuksen alla. Staasikuplassa aika pysähtyy siten ettei vangittu vapauduttuaan huomaa tulleensa pysäytetyksi.

Tuntia myöhemmin rosvojoukko saapui kaukoportilla saarelle ja löysi professorin leirin. Pengottuaan teltan he suunnistivat kohti observatoriota. He eivät noudattaneet professorin tavoin varovaisuutta, vaan räjäyttivät ulko-oven lukon rikki etermiittipanoksilla ja astuivat rakennukseen sisään. Rosvot levittäytyivät pitkin observatoriota etsimään aarteita ja aikaskarabee vangitsi rosvot kunkin yksi kerrallaan staasikupliin eri osiin rakennusta. Näissä staasikuplissa kukin vangittu on viettänyt pysäytettynä kaksi vuotta.

Observatoriorakennus ja koko saari eteriumvarantoineen on hiuksenhienossa tasapainossa. Mikä tahansa muutos, kuten aikaskarabeen tuhoaminen, sammuttaminen tai eteriumenergiakeräimeen kajoaminen käynnistää ketjureaktion, jota on mahdoton pysäyttää, ja joka johtaa maanjäristykseen, josta seuraa observatorion ja kaukoporttipylväiden luhistuminen. Toivottavasti sankarit ovat poistuneet saarelta sitä ennen turvallisesti saaren vangit mukanaan.

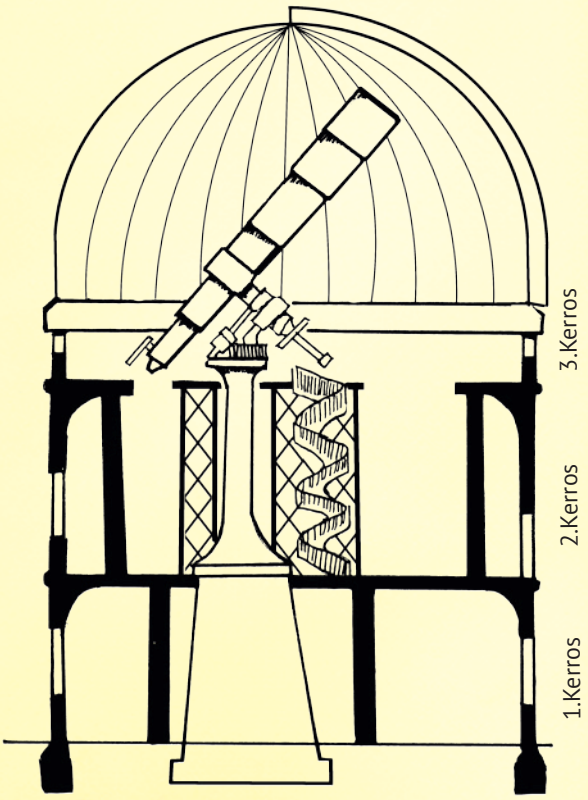
TIETOJA OBSERVATORIOSTA

Ikiroutaisen saaren korkeimmalla kalliolla kohoaa tähtiluotsiveljeskunnan observatorio. Observatoriolle johtaa kaukoportilta kiemurtelevat, pitkät ja lumiset portaat, jotka päättyvät tasanteelle rakennuksen edustalla. Suuri metallinen ulko-ovi on lukon kohdalta pahasti vaurioitunut. Osittain irti repeytynyt metallilevy ovessa näyttää, että lukkomekanismi on räjäytetty rikki etermiittipanoksella ja ovi on sen jälkeen väännetty auki. Tutkittaessa (tarvitaan onnistunut *Valppaus* vs 2-kykyheitto) paljastuu, että ennen räjähdystä ovessa oli avaimenreiän paikalla metallilevy, jossa oleva tähtisymboli on kooltaan juuri tähtiluotsisauvan päädyn kokoinen. Oven pinnassa on myös koristekuviointi, joka esittää tähtiluotsiveljeskunnan tähtikompassi-tunnusta (ks. s.10)

Observatorio on pyöreä, kolmikerroksinen kupolikattoinen rakennus, jonka kyljessä on parikerroksinen matala lisäsiipi. Osa katon kupolia näyttää olevan muuta kattoa korkeampi ja jokainen sankari, joka tuntee tähtien tutkimista (onnistunut *Älykkyys* vs 2-kykyheitto), voi arvata, että kupolikatto avautuu sen kohdalta paljastaakseen tähtitaivaan observatorion suurelle kaukoputkelle, eli teleskoopille. Talon sivua seinustaa osin sortuneet, lumipeitteiset rakennustelineet, joista riippuu säänpieksemiä, tuulessa lepattavia, repaleisiä öljykankaita. Astuttuaan sisään löytöretkeilijät huomaavat, että rakennus on sisältä selvästi lämmin ja kaikki sisätilat ovat kauttaaltaan paksun tomun peittämiä. Talon huoneiden sisälämpötila on 5-10°C. Rakennuksessa on myös pimeää ja ainakin Muinaismuistolla on muutama käsivalaisin mukanaan.

Observatoriosta löytyy monenlaisia muinaisten teknologiaan perustuvia ratkaisuja, jotka veljeskunnan toimiessa olivat hyvin paljon aikaansa edellä. Näitä olivat esimerkiksi kellarin eteriumenergian keräin, tähtiluotsisauvalla avautuvat lukot ja aikaskarabee.

Ojennettavat s.91-93 on observatorion kaikkien kerrosten pohjapiirrokset ilman karttamerkintöjä. Kertoja voi halutessaan paljastaa pelaajille näitä pohjapiirroksia sitä mukaa kun sankarit tutkivat rakennusta.



Observatorion poikkileikkaus

Aikaskarabee

(Public Domain, CC0)

Aikaskarabee

Rakennusta vartioi uskollisesti tähtiluotsiveljeskunnan sinne jättämä aikaskarabee, joka on kaksi ja puoli metriä pitkä ja kaksi metriä korkea, suurta koppakuoriaista muistuttava elokone, joka ammentaa voimansa rakennuksessa voimakkaana virtaavasta eteriumkentästä.

Aikaskarabeessa on muinaistekkiä, jonka avulla se pystyy ampumaan rakennuksen sisällä valopalloja, jotka osuessaan muodostavat noin kaksi metriä halkaisijaltaan olevan staasikuplan, jonka sisällä aika pysyy pysähtyneenä. Aikaskarabee on ohjelmoitu vangitsemaan staasikupliin kaikki rakennukseen tunkeutuvat olennot, jotka eivät kanna tähtiluotsisauvaa mukanaan. Aikaskarabee partioi kaikkialla rakennuksessa, mutta pääosin se viettää aikaansa observatorion ylimmässä kerroksessa. Staasikuplat näyttävät ja tuntuvat ulkopuolelta kirkkailta läpipääsemättömiltä lasipalloilta. Ne ovat pienemmästä koostaan huolimatta samankaltaisia staasipommin staasikuplien kanssa (*Astraterra: Kertojan Käsikirja* s.109), joskin ne eroavat staasipommeista siten, etteivät nämä staasikuplat katoa, ellei aikaskarabeeta tai rakennuksen eteriumkerääjää sammuteta tai tuhota.

Kyvyt: Ketteryys 4, Kätevyys 2, Ryhti 5, Vahvuus 7, Valppaus 5, Älykkyys 3
Sisu: 12 sisupistettä
Panssari: 6 panssaripistettä (raskas panssarointi)
Valvontasensorit 5N: Aikaskarabee näkee pimeässä ja kuulee tarkasti äänet.
Staasikupla-ammus 6N: Ammuksia loputtomasti, kantama on 10m.

Erityispiirteet: Laite saa toimintaenergiansa observatorion eteriumvoimakentästä, eikä se voi poistua sieltä. Elokone on ikivanha ja kulunut, joten tunkeutujan havaitsemisen ja jahtaamisen pitkittyessä tapahtuu ylikuumentuminen ja sen sammuminen. Tämä tapahtuu noin 60 min siitä, kun tunkeilija on havaittu, muttei vangittu staasikuplaan.

Observatorion tapahtumia

Aikaskarabee vahtii rakennusta ja sen läsnäolon voi havaita jo kaukaa. Mekaaniset kolahdukset, suriseva ääni ja rytmikäs metallijalkojen kopina kaikuvat sekä alempien kerrosten että rakennuksen huoneiden ja käytävien läpi.

Kertoja voi joko päättää tai heittää nopalla missä ja miten sankarit kohtaavat aikaskarabeen. Tärkeintä on, että seurue saa halutessaan mahdollisuuden paeta ja suunnitella miten kohdata olento. Aikaskarabeen pysähtyminen käynnistää observatorion tuhoutumisen ja staasikuplien puhkeamisen. Jos sankarit jatkuvasti välttelevät aikaskarabeeta, se saa vihiä, että rakennuksessa on tunkeilijoita ja aloittaa raivokkaan etsinnän. Lopulta se ylikuumenee ja sammuu omia aikojaan. Taistelu olentoa vastaan onnistuu esimerkiksi pasauttimien tai kekseliäiden keinojen avulla. Aikaskarabee ei ymmärrä kommunikaatiota, edes konekieltä, ja yrittää vangita kaikki rakennukseen tunkeutuvat staasikupliin. Se kuitenkin väistää henkilöitä, jotka kantavat tähtiluotsisauvaa, ja pystyy avaamaan ovia eturaajoillaan, mutta ei aluksi murra lukittuja tai teljettyjä ovia. Jos aikaskarabee tuntee jääneensä loukkuun, se yrittää rikkoa esteen palatakseen normaaliin valvontarutiiniinsa. Mikäli aikaskarabeen onnistuu lukitsemaan johonkin siten, ettei se voi päästä ulos tilasta, johon se on vangittu, se ylikuumenee ja sammuu yrittäessään. Taitava mekaanikko voi sammuttaa aikaskarabeen pääsemällä siihen käsiksi sen selässä olevan luukun kautta. Sammutus vaatii työkaluja ja onnistumisen *Kätevyys* vs 3-kykyheitossa. Laitteen selässä pysyminen vaatii onnistuneen *Ketteryys* vs 4-kykyheiton. Kun aikaskarabee sammuu, staasikuplat haihtuvat ja observatorion tuhoutuminen käynnistyy. Löytöretkeilijöillä on noin viisi minuuttia aikaa päästä kaukoportille ennen kuin observatorio luhistuu ja saarta järisyttävät maanjäristykset repivät kaukoportin rikki.

Kertoja voi halutessaan, sankarien siirtyessä huoneesta toiseen, arpoa 3n6 seuraavasta kohtaamistaulukosta, kuitenkin harkiten tuloksen mielekkyyttä. Jos tulos ei sovellu tilanteeseen, voi kertoja tehdä uuden heiton tai päättää sopivamman tapahtuman.

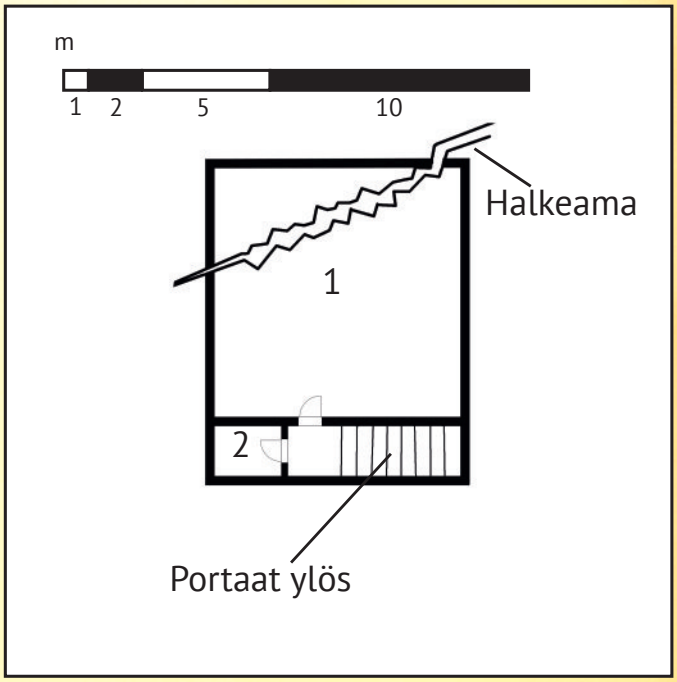
3n6	Kohtaamisen kuvaus
3-9	Ei havaintoa
10-12	Askeleita katon tai lattian läpi
13-14	Askeleita seinän takana
15-16	Staasikuplan vanki (taulukosta)
17-18	Kohtaaminen aikaskarabeen kanssa

1n6	Staasikuplan vanki
1-2	Jens Velmuviiksi
3-4	Velmuviiksen apuri #1 tai #2
5-6	Professori Himmelihaavi

Vinkki: Muinaismuisto voi tunnistaa staasikuplien sisältä Himmelihaavin ja Velmuviiksen, mutta ei apureita!

Observatorion kellarikerros

Kellarikerrokseen johtaa portaikko observatorion alimman kerroksen keskusaukealta. Portaikossa ja sen yllä leijuu aavemeduusoja (ks. s.74).



1. **Huoltotila**: Tilan ovi on lukittu ja lukko on tasainen levy, jossa on tähtisymboli. Tähtiluotsisauvan tuominen tähtilevyn lähelle saa tähtisybolin hehkumaan sinisenä ja lukon loksahtamaan auki. Huoltotila on täynnä kiemuraisia putkia, säiliöitä ja johtoja. Huonetta hallitsee suuri eteriumenergian keräinlaitteisto, joka muuttaa syvällä kalliossa olevan eteriumenergian talon järjestelmien käyttövoimaksi. Se mahdollistaa rakennuksen seinissä kulkevan lämmitysjärjestelmän, pitää rakennusta valvovan aikaskarabeen toiminnassa ja ylläpitää sen ampumia staasikuplia. Laitteisto päästelee outoja ääniä ja sen putkista tupsahtelee välillä pahaenteistä, mustaa savua. Sen kyljessä on useita säätimiä ja monta pyöreää mittaria, joiden osoittimet heiluvat pahaenteisesti kohti maksimiarvojaan. Huoneessa on voimakas palaneen käry, tilan katto on musta noesta, ja siellä on vaikea hengittää.

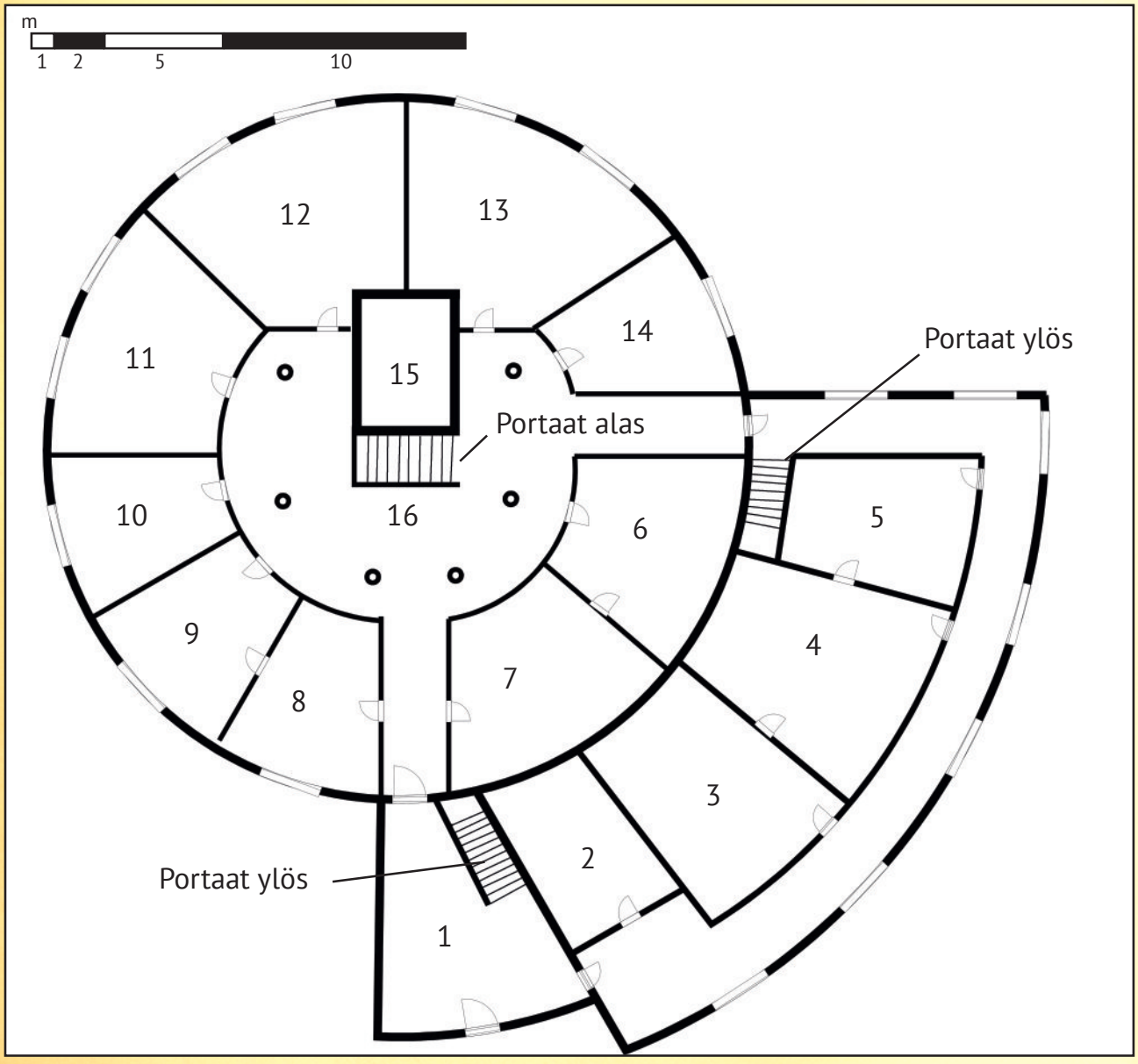
Laitteisto on iäkäs ja toimii enää heikosti. Saarta ravisuttaneet maanjäristykset ovat repineet huoneen rakenteisiin ja lattiaan syvän halkeaman (n. 1 m leveä), johon eteriumenergian keräimestä lähtevät putket johtavat. Jossain syvällä halkeaman syövereissä seinät hehkuvat vihreää kajoa. Halkeama on kapea ja syvä, eikä sinne voi laskeutua turvallisesti. Voimakas eteriumvaranto ja toistuvat tärähdykset ovat saaneet keräinlaitteen äärirajoilleen. Pienikin häiriö laitteessa voi suistaa sen arvaamattomaan ketjureaktioon. Laite on vahingoittunut korjauskelvottomaksi. Näyttää myös siltä, että laitteen sammuttaminen todennäköisesti johtaisi sen ylikuormittumiseen. Tämän voi varmistaa kuka tahansa korjaustaitoinen (vaatii onnistuneen *Kätevyys* vs 3-kykyheiton, korjaustaidoista etu). Paras arvio on, että laitteeseen ei kannata missään tapauksessa kajota.

2. **Siivouskomero**: Tämä on pieni siivouskomero, jossa on siivoustarvikkeita ja talon huoltoon liittyviä tavaroita kuten ämpäreitä, moppeja ja rättejä. Huoneessa on myös hyllyllä lasipulloissa (9 kpl) erilaisia kirkkaanvärisiä pesuaineita. Pesuaineet ovat kovettuneet ja kiteytyneet lasipulloihin ja niitä voisi käyttää ehkä koristeina tai heittoaseina. Myytäessä kolmesta lasipullosta voisi saada yhden kultarahan / kappale.

Observatorion 1. kerros

Observatorion ensimmäinen kerros on kauttaaltaan maanpinnan tasolla. Siellä sijaitsee rakennuksen pääasialliset tutkimus-, laboratorio- ja toimistotilat. Lisäksi lisäsiivessä on majoitustilat tutkimuskeskuksessa pidempään majoittuville.

1. **Aula**: Rikottu ovi on päästänyt tilaan lunta ja ovelle on muodostunut puoliksi jäätynyt vesilammikko. Suuressa huoneessa on yksinkertainen penkki, pieni pöytätaso ja kaukoportin keskuspilari. Pöytätasoa koristaa ihmishahmoa esittävä puuveistos (korkeus noin 40 cm). Aulatilan seinään on maalattu Tähtiluotsiveljeskunnan tunnus ja sen alla liehuvaan viiriin on suurilla, ystävällisillä kirjaimilla kirjoitettu teksti: "*Tähtien tiet ovat meidän polkumme*". Ulko-oven lisäksi tilasta johtaa ulos kaksi ovea ja portaat toiseen kerrokseen. Portaita ylös ja ulko-ovelta suoraan eteenpäin johtaa selkeä polku kahdenlaisia jalanjälkiä: Saappaanjälkiä ja jonkinlaisia pienempiä, outoja, pyöreitä jälkipainaumia. Nähdessään keskuspilarin Muinaismuisto käynnistää sen varmuuden vuoksi.



2. **Suihkutilat**: Tomuisessa pukuhuonessa on vaatekaappeja (kaikki yhtä lukuun ottamatta avonaisia). Lukollisesta kaapista löytyy murtamisen (onnistunut *Vahvuus* vs 2-kykyheitto) tai tiirikoinnin (onnistunut *Kätevyys* vs 1-kykyheitto) jälkeen laboratoriotakki, hiusharja, kultainen rannekoru (arvo 40 kr) ja voimajuoma-nanojuoma (*Astraterra: Kertojan Käsikirja* s.94 ja s.111). Lisäksi tilassa on väliseinien takana kolme wc:tä ja kaksi suihkukoppia).

3. **Makuusali**: Pölyinen huone on sisustettu neljällä patjattomalla sängyllä, jotka on asetettu huoneeseen symmetrisesti. Kunkin sängyn vieressä on pieni yöpöytä ja tyhjä vaatekaappi. Seinillä on muutamia maisemakuvia. Huoneesta löytyy pieni kirjahylly, jossa lojuu muutamia tomuisia kirjoja ja papereita. Tutkiessa (onnistunut *Valppaus* vs 1-kykyheitto) havaitaan, että pölyssä on jalanjälkiä ja kaikki vaatekaapit on avattu.

4. **Makuusali**: Kuten toinen makuusali (3.), mutta lisäksi huoneessa on kirjoituspöytä ja sen edessä lattialla on kaatunut tuoli. Kirjoituspöydän laatikot lojuvat lattialla ulosvedettyinä ja lattialle on levinnyt papereita, jotka näyttävät käsinkirjoitetuilta tutkimusmuistiinpainoilta. Tutkiessa (onnistunut *Valppaus* vs 1-kykyheitto) havaitaan, että pölyssä on jalanjälkiä ja kaikki vaatekaapit ja pöydän laatikot on järjestelmällisesti tutkittu.

5. **Makuusali**: Kolmannessa makuusalissa, joka on tarkoitettu vain yhdelle hengelle, on sängyn lisäksi työpöytä ja tuoli. Huoneessa on seinäkaapit henkilökohtaisille tavaroille, oma WC ja pieni pesuallas. WC:n seinällä on särkynyt peili. Tutkiessa (onnistunut *Valppaus* vs 1-kykyheitto) havaitaan, että pölyssä on jalanjälkiä ja kaikki vaatekaapit ja pöydän laatikot on järjestelmällisesti tutkittu.

6. **Laboratorio**: Huoneessa on kaksi suurta ja pölyn peittämää, mustaa, kivipintaista tutkimuspöytää, sekä muutamia korkeita jakkaroita. Seinillä huoneessa on kirjoitustauluja. Huoneen laidalla on suuri lasikaappi, jossa on kymmenittäin avonaisia ja suljettuja lasiastioita, joihin on kuivunut kemikaaleja ja näytteitä. Lattialla lojuu papereita, kirjoja ja lasiastioiden sirpaleita. Muutama jakkaroista on kaatunut lattialle.

7: **Laboratorio**: Huoneen pöydillä on messinkisiä mittauslaitteita ja mekaanisia mikroskooppeja. Pöydillä on monimutkaisia putkistoja, suuria säiliöitä ja spiraalinmuotoisia lasikierteitä. Huoneen nurkassa on kaappi, jossa on monia erikokoisia ja -värisiä laboratoriopulloja ja koeputkia. Sen vieressä on pesuallas. Pöytätasoilla on myös suuria, mekaanisia laskukoneita, helmitauluja ja monimutkaisia tutkimus- ja mittausvälineitä. Seinillä on kirjoitustauluja ja lukuisia aineiden ominaisuuksia listaavia taulukoita. Paksun pölykerroksen alla kaikki huoneessa näyttää jätetyn niille sijoilleen. Pohtiessa (onnistunut *Älykkyys* vs 1-kykyheitto) ymmärtää, ettei huoneessa ole käyty hyvin pitkään aikaan. Viidestä ehjästä laboratoriopullosta voi saada 1-2 kr/kappale.

8. **Toimisto**: Huoneessa on suuri puinen työpöytä, jonka päällä on messinkinen öljylamppu, ja seinillä on vanhoja tähtikarttoja ja observatorion toimintaa kuvaavia piirustuksia. Suurimpaan seinäkarttaan on merkitty lukuisten tuttujenkin paikkojen nimiä ja maa-alueita. Asiaan perehtyvä ja Astraterraa tunteva löytöretkeilijä voi onnistuneella *Älykkyys* vs 3-kykyheitolla hahmottaa, että kuvassa on varhainen kartta Astraterrasta, ja se muistuttaa etäisesti Löytöretkeilijöiden seuran julkaisemaa myöhempää karttaa. Vanha kartta voisi olla arvokas, mutta sitä ei saa irti seinästä ehjänä.

9. **Piirtämö**: Huoneen laidoilla on kolme vinokantista piirrustuspöytää ja sen nurkassa on arkistokaappi, jossa on paljon noin metrin mittaisia karttarullia. Pöydillä lojuu vettyneenä suuria teknisiä piirroksia ja keskeneräisiä tähtikarttoja ja seinät ovat täynnä suunnitelmia ja kaavakuvia. Kaikki huoneen paperimateriaali on kärsinyt kosteusvaurioita, sillä huoneen ikkuna on särkynyt ja sieltä on päässyt sisään lunta ja vettä. Huoneen lattia on yhtä suurta vesilammikkoa, jossa lilluu lunta, jäätä, hajonnutta paperimassaa, karttarullia, kyniä ja muita toimistotarvikkeita.

10. **Taukotila:** Kodikas taukotila, jossa on tyhjä vaatenaulakko, sekä pölyiset ja raskaat nahkasohva ja nojatuolit. Seinään on maalattu suuri Tähtiluotsiveljeskunnan tunnus, ja sen alle tunnuslause "*Kohti tuntematonta, yhdessä loputtomiin!*". Huoneen nurkassa on pieni keittiö, jossa on yksiritiläinen kaasuliesi, pesuallas, teepannu ja kaapeissa parikymmentä kuppia (näistä saa ehjinä yhteensä 10 kr). Kirjahyllyssä on sekä tieteellisiä että viihteellisiä kirjoja.

11. **Arkisto**: Tilan ovi on lukittu ja lukko on tasainen levy, jossa on tähtisymboli. Tähtiluotsisauvan tuominen tähtilevyn lähelle saa tähtisybolin hehkumaan sinisenä ja lukon loksahtamaan auki. Tässä huoneessa säilytettiin, arkistoitiin ja tutkittiin muinaistekkiä ja kirjallista kerättyä materiaalia. Huoneen seiniä kiertää lasioviset, puurunkoiset kaapit lattiasta kattoon. Huoneen keskellä on kahdeksan arkistolokerikkoa ja huoneen kulmassa on suuri kassakaappi. Kassakaapin ovi on auki ja se on tyhjillään. Veljeskunnan jäsenet ymmärsivät ottaa kaiken arvokkaan mukaan lähtiessään, mutta arkistokaapeissa on kymmeniätuhansia käsinkirjoitettuja muistiinpanoarkkeja, jotka on kirjoitettu monilla eri kielillä. Vitriinikaapeissa on jäljellä muutamia kivilajinäytteitä pienten esittelylappujen kera. Muuten lasihyllyt ovat tyhjiä. Tilassa on myös kirjoituspöytä, tuoleja ja auki taittuvat, puiset, korkeat tikapuut. Vitriineistä voi löytää arvokkaita kivinäytteitä ja muutamia muita muinaisten esineistöä, kuten koruja ja koriste-esineitä noin 40 kr edestä. Kaiken arvokkaan kerääminen vie aikaa vähintään puoli tuntia. Muinaismuisto hihkuu riemusta tutustuessaan huoneen sisältöön ja kassakaapin papereihin.

12. **Laboratorio**: Kuten huone 7, jossa on pöydillä messinkisiä mittauslaitteita ja mekaanisia mikroskooppeja. Pöydillä on monimutkaisia putkistoja, suuria säiliöitä ja spi-

raalinmuotoisia lasikierteitä. Huoneen laidalla on kaappi, jossa on monia erikokoisia ja -värisiä laboratoriopulloja ja putkia. Kaapin vieressä on pesuallas. Pöytätasoilla on myös suuria, mekaanisia laskukoneita, helmitauluja ja monimutkaisia tutkimus- ja mittausvälineitä. Paksua pölykerrosta lukuunottamatta kaikki huoneessa näyttää jätetyn niille sijoilleen. Katsellessa (onnistunut *Älykkyys* vs 1-kykyheitto) selviää, ettei huoneeseen ole astuttu jalallakaan hyvin pitkään aikaan. Viidestä ehjästä laboratoriopullosta voi saada 1-2 kr/kappale.

13. **Kirjaamo**: Huoneessa on useita korkeita arkistokaappeja ja neljä puista kirjoituspöytää. Pöytien ympärillä on lukuisia tuoleja ja jakkaroita. Pöydät lainehtivat irtopapereista. Huoneen nurkassa pöydällä on kirjainkasti ja siinä on kirjasimia kaikille tyypillisimmille kirjoitusmerkeille sekä erilaisia kirjansidonnassa tarvittavia esineitä. Huoneen perällä on kirjoituspöydän kokoinen painokone ja suuria tekstilaattoja, joissa on vielä kirjasimet paikoillaan. Painokoneen vieressä on joukko ämpärinkokoisia kuivuneita mustetynnyreitä.

14. **Kirjasto**: Kirjasto on suuri, mutta kirjahyllyt ovat pääosin tyhjät lukuun ottamatta yhtä seinää kiertävää hyllyä, jolla on hyllymetreittäin varastoituja, suuria, painettuja kirjoja. Kirjat ovat noin 60 cm korkeita ja painavat noin kymmenen kiloa kappale. Ne näyttävät olevan tutkimuskeskuksen tutkimusten koostettuja, painettuja ja kirjoiksi sidottuja kuvauksia ja tutkimustuloksia. Kirjaston lattialla lojuu papereita, irtonaisia kirjankansia, irtosivuja ja sekalaista roskaa. Hyllyjen välissä on pölyisiä luku- ja tutkimuspöytiä. Huoneen katosta roikkuu muita huoneita koristeellisemmat valaisimet ja huoneen lattiaa peittää vihreä, karvainen kokolattiamatto. On ilmiselvää, että kirjastosta on haluttu tehdä paikka, jossa on mukava viettää pitkiäkin aikoja.

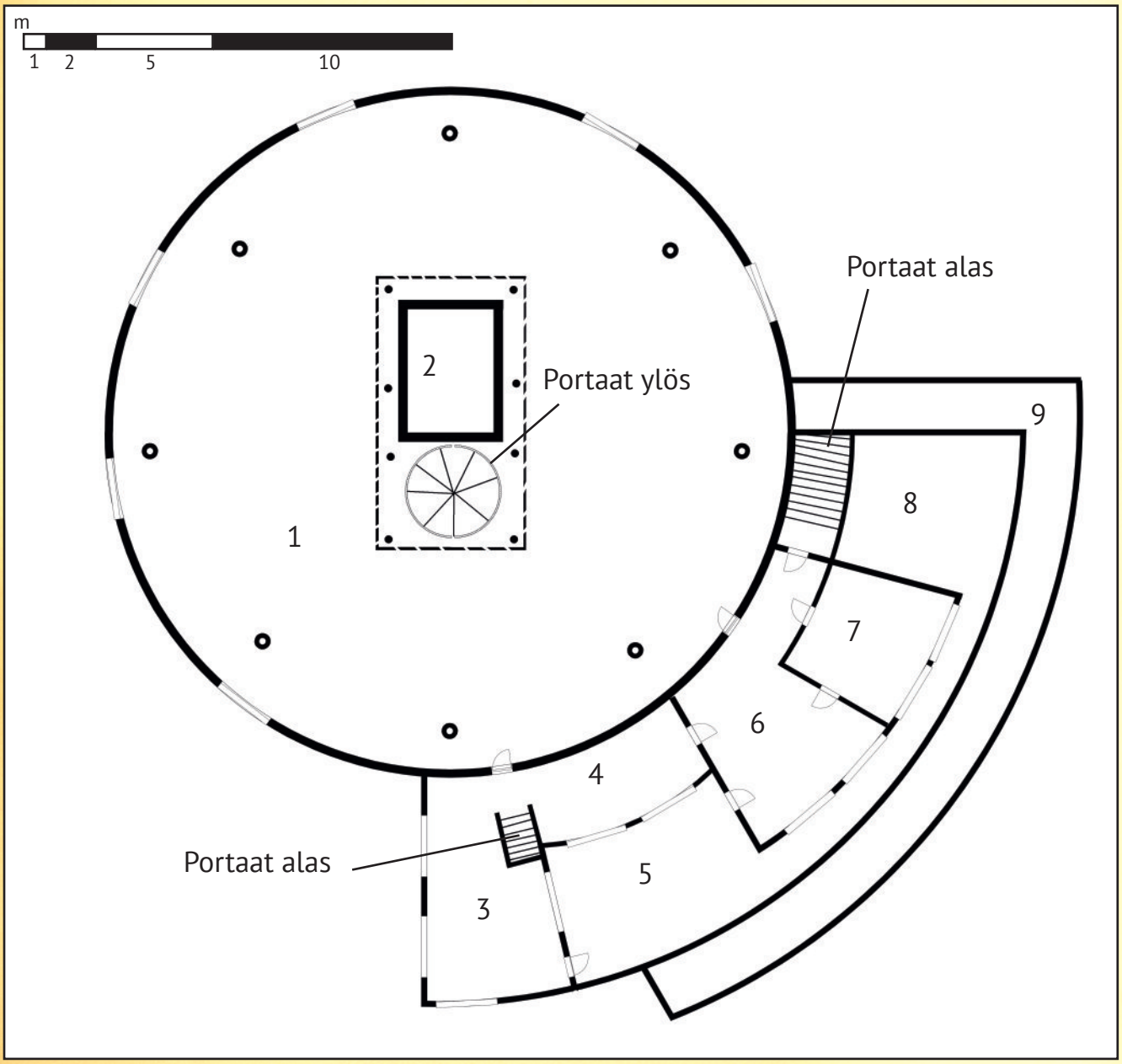
15. **Teleskoopin kivijalka:** Rakennuksen läpi ulottuva observatorion ylimmän kerroksen teleskoopin perusta, joka jatkuu syvälle rakennuksen alle (ks. *Observatorion poikkileikkaus* s.67).

16. **Keskusaukea**: Keskusaukealla on kuusi kattoon saakka ulottuvaa pylvästä, joissa on kauan sitten sammuneet eteriumkäyttöiset seinävalaisimet. Tilan keskellä on matala kaide, jonka takaa johtaa portaikko alempaan kerrokseen. Tilan lattialla pölyssä kulkee ristiin rastiin useita jälkiä, myös outoja pyöreitä. Tilaan on päässyt piirtämön (9.) rikkinäisten ikkunoiden ja avonaisen ulko-oven (1.) kautta aavemeduusaparvi (*Astraterra: Kertojan Käsikirja* s.122), jota kellarin huoltotilan (s.70) eteriumhuuruinen railo vetää puoleensa. Keskusaukealla portaikon ympärillä ja portaikossa leijuu 5 + 2n6 aavemeduusaa. Sankari, joka kantaa mukanaan eteriumilla toimivia laitteita (pasauttimet, tähtiluotsisauva tai muut sähkötoimiset laitteet), vetää meduusoja puoleensa. Meduusat liikkuvat verkkaisesti ja niitä on tarvittaessa helppo paeta jalan. Ne eivät poistu kauaksi portaikolta ja palaavat sinne luovuttuaan takaa-ajosta.

Observatorion 2. kerros

Observatorion toisessa kerroksessa on suuren teleskooppihallin lisäksi joitakin yhteisiä tiloja, kuten ruokasali ja oleskelutila.

1. **Teleskooppihalli, alakerta:** Suuren pyöreän hallin keskellä nousee kymmenen metrin korkeuteen suuri rakennelma, joka koostuu teleskoopin kivijalasta ja kierreportaiden ympärille rakennetusta metallisesta telineestä, jossa risteilee putkia ja tukirakenteita. Rakennetta pitkin kiipeäminen on helppoa (onnistunut *Ketteryys* vs 2-kykyheitto). Muuten tilaa kiertää pylväät, jotka kannattelevat toisessa kerroksessa seinää kiertävää tasannetta. Tasanteelle pääsee vain metallitikkaiden avulla (onnistunut *Ketteryys* vs 1-kykyheitto), joita tilassa on kahdessa kohtaa (ks. kartta *Observatorio 3. kerros*). Hallissa on kiiltävä puinen lattia ja seiniin on maalattu suuria kuvia tähtikuvioista ja merkitty niiden nimiä.



2. **Teleskoopin kivijalka**: Rakennuksen läpi ulottuva observatorion ylimmän kerroksen teleskoopin perusta, joka jatkuu syvälle rakennuksen alle (ks. *Observatorion poikkileikkaus* s. 67).

3. **Oleskelutila**: Huoneessa on kaksi pölyn peitossa olevaa nojatuolia, joiden välissä on matala shakkiruutuinen pöytä. Huoneen kulmassa on arkku, jonka kansi on auki ja sen sisältö on levitetty lattioille. Arkku sisältää ajanvieton välineitä, kuten pelikorttipakkoja, shakki- ja tamminappuloita ja muita erilaisia lauta- ja seurapelejä (pelejä on 10 kr arvosta). Sivuseinällä on pöytä, jolla on messinkinen öljylamppu. Huoneen seinillä on sankareille tuntemattomia paikkoja kuvaavia maisemamaalauksia.

4. **Käytävä**: Käytävä yhdistää ruokasalin ja oleskelutilan. Sen seiniin on maalattu tähtikuvioita nimineen. Seinällä on ruokasalin suuntaan osoittava, nuolenmuotoinen opaskyltti, jossa on teksti "Ruokasali".

5. **Kattotasanne**: Tasanne on autio lukuunottamatta lumeen hautautunutta pöytää ja kahta pitkää tuolia. Tasanteelle on kulku oleskelutilasta ja ruokasalista ikkunallisten ovien kautta. Lumista tasannetta kiertää vyötärönkorkuinen kaide. Kaiteessa on pieni portti ja siitä laskeutuu tikkaat ulkoseinää pitkin huoltotasanteen katolle (9.).

6. **Ruokasali**: Ruokasalissa on kolme erillistä pitkää pöytää ja parikymmentä tuolia. Osa tuoleista on nostettu pöydille ja muutama lojuu lattialla pöytien alla. Huoneen nurkassa on metallirunkoinen pieni tarjoiluvaunu, jolla on pino lautasia ja ruokailuvälineitä. Ruokasalin seinällä on rivi maalauksia, jotka esittävät monenlaisia henkilöitä. Vaikuttaa siltä, että he ovat olleet jollain tavoin Tähtiluotsiveljeskunnan ja observatorion kannalta merkittäviä henkilöitä. Osa henkilöistä on kimeroita, toiset ihmisiä ja kuvissa on myös muutamia louhoja ja solaareita.

7. **Keittiö**: Keittiötä kiertää pölyiset, leveät metalli- ja puutasot ja huoneen perällä on suurikokoinen, öljykäyttöinen hella ja uuni. Huoneen laidassa on suuria pesualtaita ja katosta roikkuu koukuissa pata-, pannu- ja kattilarivistöjä. Laatikoissa ja kaapeissa on keittiötavaraa (josta voi saada 30 kr). Huoneen nurkassa, ulkoseinää vasten, on suuri ruokakomero, jossa näyttää olevan ruokapakkausten jäänteitä. Komeron takaseinässä on ulos johtavia hormeja, jotka pitävät kaapin sisällön viileänä ympäri vuoden. Yhdellä tasoista on pino suuria leikkuulautoja. Kaikkialla huoneessa on paksu pölykerros ja näyttää siltä, ettei huoneessa ole käyty aikoihin.

8. **Päätytasanne**: Lumisen päätytasanteen kulmassa seisoo messinkinen, säänpieksemä kiikari. Kiikari on kiinni tasanteen lattiaan kiinnitetyssä jalassa ja sillä näkee katsottaessa erityisen hyvin saaren päädyssä olevalle laiturille. Tasannetta kiertää vyötärönkorkuinen kaide.

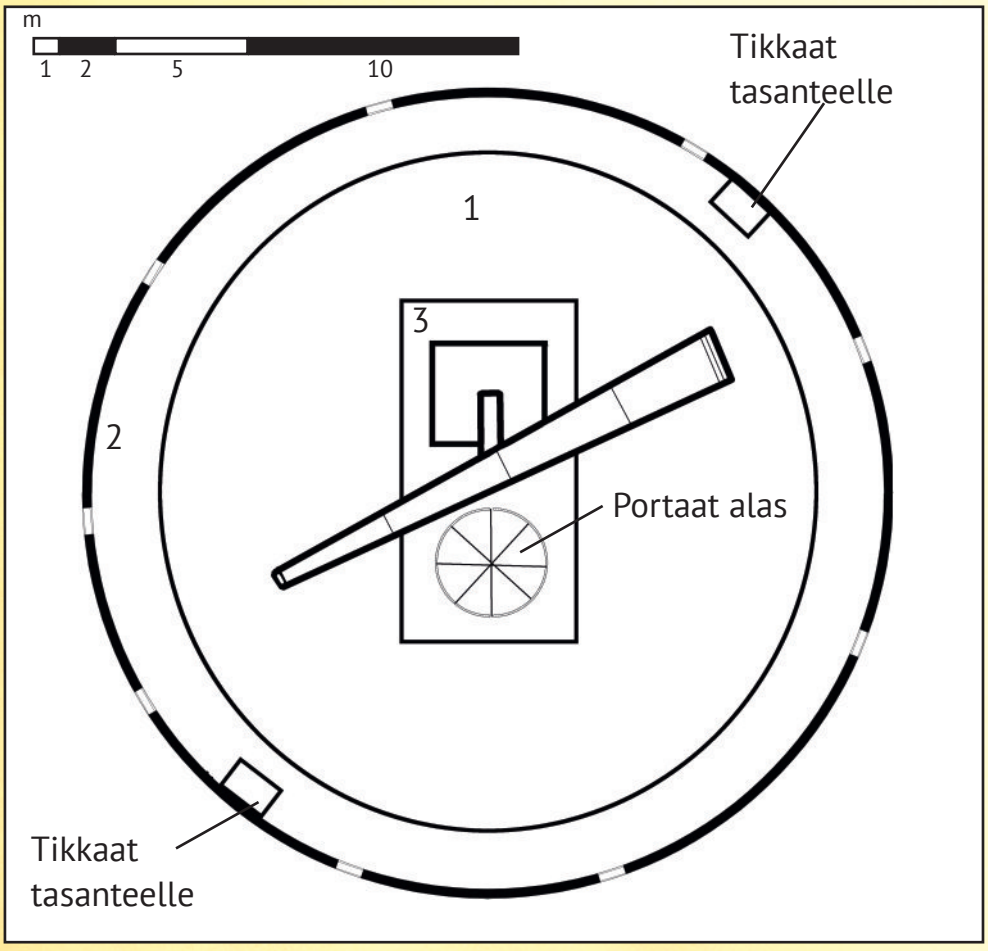
9. **Huoltotasanne**: Huoltotasanne sijaitsee puoli kerrosta alempana (ks. kuva s.63) ja sinne pääsee vain tikkaita kattotasanteelta (5.). Huoltotasannetta kiertää vyötärönkorkuinen kaide.

Observatorion 3. kerros

Observatorion kolmas kerros on teleskooppihallin yläkerta. Hallin yläosaa kiertää tasanne ja tilaa hallitsee parikymmentä metriä korkea jättiläisteleskooppi, joka on kiinni suuressa jalustassa.

1. **Teleskooppihallin alakerta:** Teleskooppihallin alakerta on noin kymmenen metriä yläkertaa alempana.

2. **Hallia kiertävä tasanne**: Teleskooppihallia kiertävälle tasanteelle pääsee metallitikkaiden kautta, jotka sijaitsevat tasanteen eri reunoilla. Tasannetta reunustaa vyötärönkorkeudelle ulottuva metallikaide. Hallin katto on suuri, puuvahvisteiden tukema metallikupoli, jonka voi kääntää haluttuun asentoon seinillä olevien suurten kampien



avulla. Näitä kampia, sijoitettuina hallin neljään eri kohtaan, on käytettävä yhtä aikaa, jotta kupoli kääntyy oikeaan suuntaan. Kupolin katossa on myös erillinen luukku, joka avautuu sivulle pienempiä kampia pyörittämällä. Yksi henkilö voi avata luukun, mutta ruosteinen mekanismi tekee tehtävästä haastavan. Luukun avaamiseen vaaditaan voimaa (onnistunut *Voimakkuus* vs 4-kykyheitto).

3. **Teleskooppitasanne**: Parikymmentämetristä teleskooppia kiertää metallinen tasanne, jonka toisessa päässä sinne johtaa kierreportaat. Tasanteen laidalla on 6 kpl puolen metrin korkuista voiteluöljytynnyriä ja työkalupakki. Teleskooppi seisoo metallisella jalustalla, jossa on monimutkainen ratas- ja kampi-, ja vastapainomekanismi, jonka avulla sen voi kääntää haluttuun asentoon. Tasannetta ja kierreportaita kiertää metallikaide. Teleskoopin jalusta on noin pari metriä metallitasannetta ylempänä ja sinne johtaa yhdellä puolella olevat tikkaat (ks. kuva *Observatorion poikkileikkaus* s.67).

Observatorion loppunäytös

Staasikuplien puhjettua professori Himmelihaavi ja Jens Velmuviiksi apureineen ovat hyvin hämmentyneitä tapahtuneesta. Samaan aikaan observatorio alkaa täristä voimakkaasti ja sen seurauksena rakennuksen katosta alkaa putoilla rappausta ja kivipölyä. Tärinän voimistuessa kaikille on pian selvää, että rakennuksesta on poistuttava nopeasti. Vapautuneet staasikuplien vangit (mikäli he eivät tapaa sankareita tai toisiaan sitä ennen) lähtevät oma-aloitteisesti hakeutumaan kohti alakertaa ja ulko-ovea. Kaikki tapaavat viimeistään observatorion ulko-oven edessä, jolloin aulan katto sortuu heidän takanaan rysähtäen.

Kun Velmuviiksi ja Himmelihaavi kohtaavat toisensa, alkaa kovaääninen riitely ja keskinäinen syyttely. Molemmat tuntuvat olevan varmoja siitä, että toinen on syypää observatorion ja mahdollisten arvo-esineiden tuhoutumiseen. Hehän eivät tiedä, että he ovat olleet observatorion vankeina jo yli kahden vuoden ajan. Kaikki vankeina olleet ovat luonnollisesti hämmentyneitä löytöretkeilijäseurueesta. Saaren tärähdellessä riita unohtuu ja kaikki lähtevät juoksemaan alas kohti kaukoporttia. Heidän saavuttaessaan portaiden alapään observatorion kupoli romahtaa massiivisen pauhun saattelemana. Koko saari tuntuu tärisevän voimakkaasti ja kaukoportin pylväät liikahtelevat pahaenteisesti.

Museonjohtaja Muinaismuisto käynnistää kaukoportin ja seurue pääsee juoksemaan sen läpi juuri viime hetkellä, kun lordi Kultakäden puutarhassa kaukoporttien symbolit muuttuvat punaisiksi ja porttiyhteys sulkeutuu. Kartanolla Jens Velmuviiksi apureineen luikkii tiehensä ilman saalista kiukusta kihisten ja museonjohtaja ja professori tervehtivät toisiaan sydämellisesti. Museonjohtaja esittelee sankarit hänelle ja kun pahimmasta järkytyksestä on selvitty, lordi Kultakäsi tarjoaa kaikille juhla-aterian.

TARINAN LOPPUNÄYTÖS

Lordi Kultakäsi palkitsee sovitusti löytöretkeilijät heidän rohkeudestaan ja päättäväisyydestään. Tämä tapahtuu ennen Tähtiluotsiveljeskunnan historiaa ja saavutuksia esittelevän näyttelyn avajaisia, joissa sankarit saavat museolta ansaitsemansa tunnustuksen. Museonjohtaja Muinaismuisto, professori Himmelihaavi ja Löytöretkeilijöiden seuran edustaja ovat paikalla kehumassa sankareita vuolaasti.

Heidän tekojaan juhlistetaan suurella innolla. Tilaisuudessa paljastetaan myös museon seinällä oleva kunniataulu, johon löytöretkeilijöiden nimet on kaiverrettu. Sankarit saavat myös kiitokseksi elinikäisen ilmaisen pääsyn Port Arcon historialliseen museoon ja ansiomitalin Löytöretkeilijöiden seuralta kauan kadoksissa olleen löytöretkeilijän pelastamisesta.

Sankareiden juhlistamisen lisäksi professori Himmelihaavi ja museonjohtaja Muinaismuisto paljastavat tilaisuudessa jännittävän uutisen: Himmelihaavi onnistui löytämään observatoriolta Tähtiluotsiveljeskunnan toimintaa käsittelevän muistikirjan, jossa on aiempaa tarkempia tietoja Tähtiluotsiveljeskunnasta ja muista sen aiemmin tuntemattomista sijainneista. Näihin Port Arcon historiallinen museo aloittaa professori Himmelihaavin johtamien uusien löytöretkien suunnittelun lordi Kultakäden tuella.

Sankarit kutsutaan tervetulleiksi liittymään mukaan tuleviin uusiin löytöretkiin kunhan museon väki saa suunnitelmansa valmiiksi. Tämä on kertojalle mahdollisuus keksiä uusia seikkailuita pelaajille Tähtiluotsiveljeskunnan salaisuuksien selvittämiseksi.

Näyttelyn avajaisten yhteydessä pidetään myös suuret juhlat, jotka järjestetään erityisesti sankareiden kunniaksi. Ilta täyttyy musiikista, tanssista ja tarinoista, jotka kertovat heidän uroteoistaan.

Kokemuspisteet

Seikkailuun osallistumisesta: 5 KP
Observatorion tutkimisesta: 3 KP
Aikaskarabeen kohtaamisesta: 5 KP
Täpärästä pelastumisesta: 5 KP
Himmelihaavin pelastamisesta: 20 KP

Kertoja voi jakaa vielä pisteitä sankarikohtaisista saavutuksista *Astraterra: Löytöretkeilijän Opas* s.36-37 ohjeiden mukaisesti.

OJENNETTAVAT

Tässä osassa on materiaali, joka on tarkoitettu ojennettavaksi pelaajille. Se sisältää kirjallista materiaalia (kuten kirjeitä, vihjelappuja tai karttoja), jonka avulla sankarit voivat suunnistaa Kultakäden lahja-seikkailun lävitse. Eri osissa tätä kirjaa mainitaan suluissa jokin ojennettava merkinnällä "(**Ojennettavat** s.)" ja sivunumero, jolta kyseinen ojennettava tästä osasta löytyy. Pelattaessa perinteiseen tapaan saman pöydän ympärillä kertojan tulisi järjestää ojennettavat pelaajille tulostettuna paperimuodossa, käsin kopioituna tai näyttää jonkin laitteen ruudulta. Jälkimmäinen saattaa olla vaihtoehdoista hankalin, sillä useimpien ojennettavien olisi hyvä olla pelaajien vapaassa käytössä koko seikkailun ajan. Verkossa pelatessa kertojan on varmistettava, että pelaajat saavat kunkin ojennettavan oikeaan aikaan käytettävän pelialustan mahdollistamin tavoin.

Arvoisat Löytöretkeilijät,

Tervehdys Port Arcon museosta! Minä olen museonjohtaja Muinaismuisto. Kuulin, että olette erittäin taitavia löytöretkeilijöitä, ja ajattelin, että voisitte auttaa meitä eräässä mielenkiintoisessa tehtävässä liittyen vanhaan Tähtiluotsiveljeskuntaan.

Löytöretkeilijöiden seura on suositellut teitä meille, ja uskomme, että teidän taitonne ja innokkuutenne ovat juuri sitä, mitä tarvitsemme.

Olisi suuri kunnia saada tavata teidät henkilökohtaisesti. Toivoisinkin, että voisitte tulla Port Arcon museoon kahden päivän päästä, kun kello näyttää 12. Odotamme tapaamista innolla!

Kiitollisin terveisin,

Museonjohtaja Muinaismuisto
Port Arcon Historiallinen museo

Museonjohtaja Muinaismuisto
Port Arcon historiallinen museo

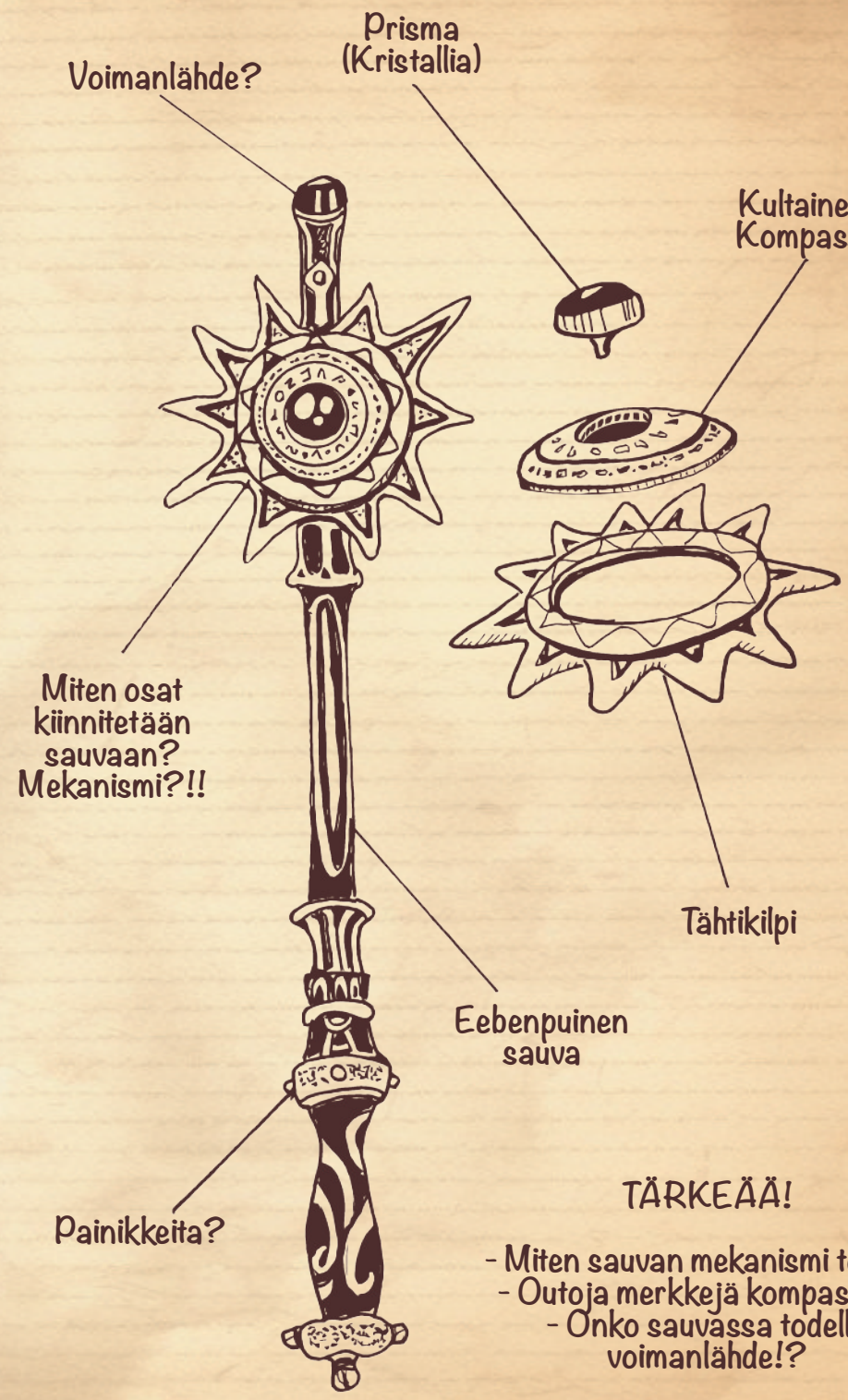
Hyvä ystäväni Elfraim,

toivon, että kirjeeni tavoittaa sinut terveenä ja voimissasi. Tutkimukseni ovat jännittävässä vaiheessa ja olen saanut selville johtolankoja, jotka voivat viedä minut uskomattomien löydösten äärelle. En uskalla paljastaa näin kirjeitse mistä on kyse, mutta lupaan kertoa kaiken, kun tapaamme seuraavan kerran.
Tutkimusteni edistystä varjostaa ikävät uutiset: Vaikuttaa siltä, että vanha kilpailijani, palkkionmetsästäjä Jens Velmuviiksi apureineen on taas ilmestynyt maisemiin ja on ehkä saanut vihiä tutkimuksistani. Olen huomannut, että minua seurataan. Yritän pysyä heiltä piilossa, mikäli se on mahdollista. Tutkimukseni seuraava vaihe saattaa olla niin vaarallinen, että se saattaa koitua kohtalokseni. Onneksi voin luottaa sinuun ja museoosi. Olen jättänyt ohjeet ystävilleni lahjoittaa tutkimusmateriaalini ja kokoelmani museolle, mikäli minusta ei kahteen vuoteen kuulu mitään. Mieltäni lämmittää tieto siitä, että museo voi näin jatkaa tutkimuksiani minun jälkeeni, vaikka minulle olisikin käynyt huonosti.

Toivothan minulle onnea, se tulee tarpeeseen.

Terveisin,
Ernest

TÄHTILUOTSISAUVAN RAKENNE



TÄRKEÄÄ!

- Miten sauvan mekanismi toimii?
- Outoja merkkejä kompassissa
- Onko sauvassa todella voimanlähde!?

TÄHTILUOTSISAUVAN OSAT

Tähtiluotsiveljen omaisuus myytiin huutokaupassa kauan hänen kuolemansa jälkeen. Huutokauppaluettelon perusteella osat myytiin erikseen!!! -> Monta omistajaa!

KRISTALLIPRISMA

Kristalliprisman ostaja oli Bertil Korvalainen. Hänen lapsenlapsenlapsensa myi ilmeisesti prisman Port Arcossa torilla miehelle, joka kertoi olevansa sirkustirehtööri. Samaan aikaan Kaikentorin sataman aurinkolaivaluettelossa on yksi sirkus! "Maksimus Outomuksen Outojen ja Suuremmoisten Asioiden Sirkus"

OMISTAJA ON EHKÄ MAKSIMUS OUTOMUS!?

KULTAINEN KOMPASSI

Kompassin osti Xonix Siilinen, joka oli myrskyrosvo Hugo Punaparran miehistössä. Siilisestä tuli myöhemmin tunnettu myrskyrosvopäällikkö, joka kantoi kompassia kaulakoruna kuolemaansa saakka (muotokuva todistaa). Hänen tyttärentyttärensä antoi kompassin lainan maksuksi kapteeni Thornelle.

ONKO SAMA KAPTEENI THORNE, JOKA PITÄÄ PILVIEN PYSÄKKI -MAJATALOA!?

TÄHTIKILPI

Tähtikilven osti Caijus DiMontago, jonka veli peri tähtikilven hänen kuoltuaan. Veli toimi laivanvarustajana Port Arcossa, jonka aluksia komensi kapteeni Babus Kirk. Babus Kirk osti tähtikilven ja kantoi sitä mukanaan laivoillaan haaksirikkoon asti. Kapteenin pelasti pixillien heimo, jolle kapteeni antoi tähtikilven.

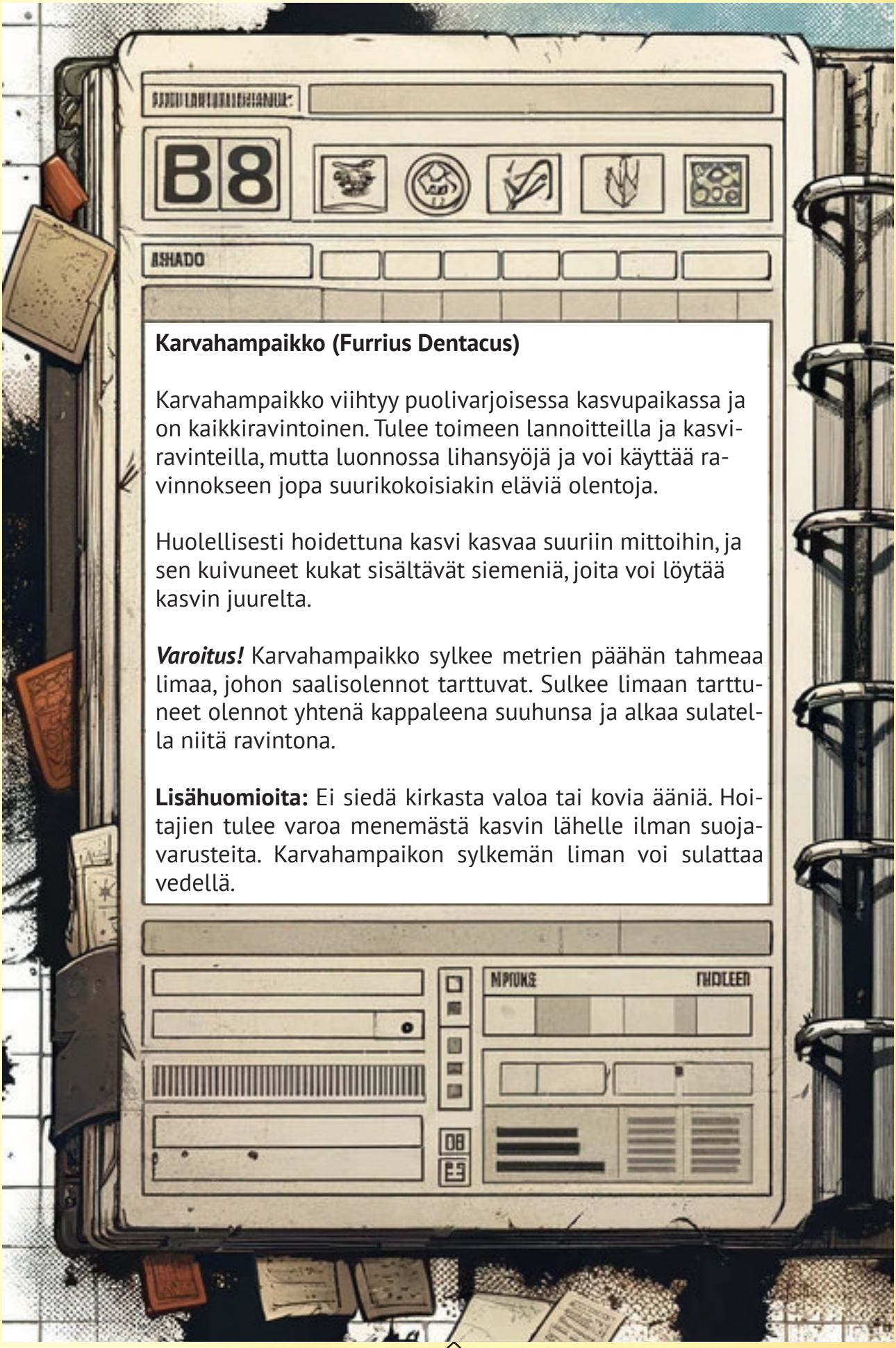
KEITÄ PIXILLIT OVAT JA ONKO KILPI VIELÄ HEILLÄ!?

EEBENPUINEN SAUVA

Eebenpuista sauvaa ei mainittu huutokauppaluettelossa. Onko se virhe luettelossa vai eikö sitä myyty?! Ehkä myyty jo aiemmin tai jäänyt tuntemattoman perijän haltuun.

KUKA PERI OMAISUUDEN?

TÄRKEÄ! TÄMÄ PITÄÄ SELVITTÄÄ!!!



Karvahampaikko (Furrius Dentacus)

Karvahampaikko viihtyy puolivarjoisessa kasvupaikassa ja on kaikkiravintoinen. Tulee toimeen lannoitteilla ja kasviravinteilla, mutta luonnossa lihansyöjä ja voi käyttää ravinnokseen jopa suurikokoisiakin eläviä olentoja.

Huolellisesti hoidettuna kasvi kasvaa suuriin mittoihin, ja sen kuivuneet kukat sisältävät siemeniä, joita voi löytää kasvin juurelta.

Varoitus! Karvahampaikko sylkee metrien päähän tahmeaa limaa, johon saalisolennot tarttuvat. Sulkee limaan tarttuneet olennot yhtenä kappaleena suuhunsa ja alkaa sulatella niitä ravintona.

Lisähuomioita: Ei siedä kirkasta valoa tai kovia ääniä. Hoitajien tulee varoa menemästä kasvin lähelle ilman suojavarusteita. Karvahampaikon sylkemän liman voi sulattaa vedellä.

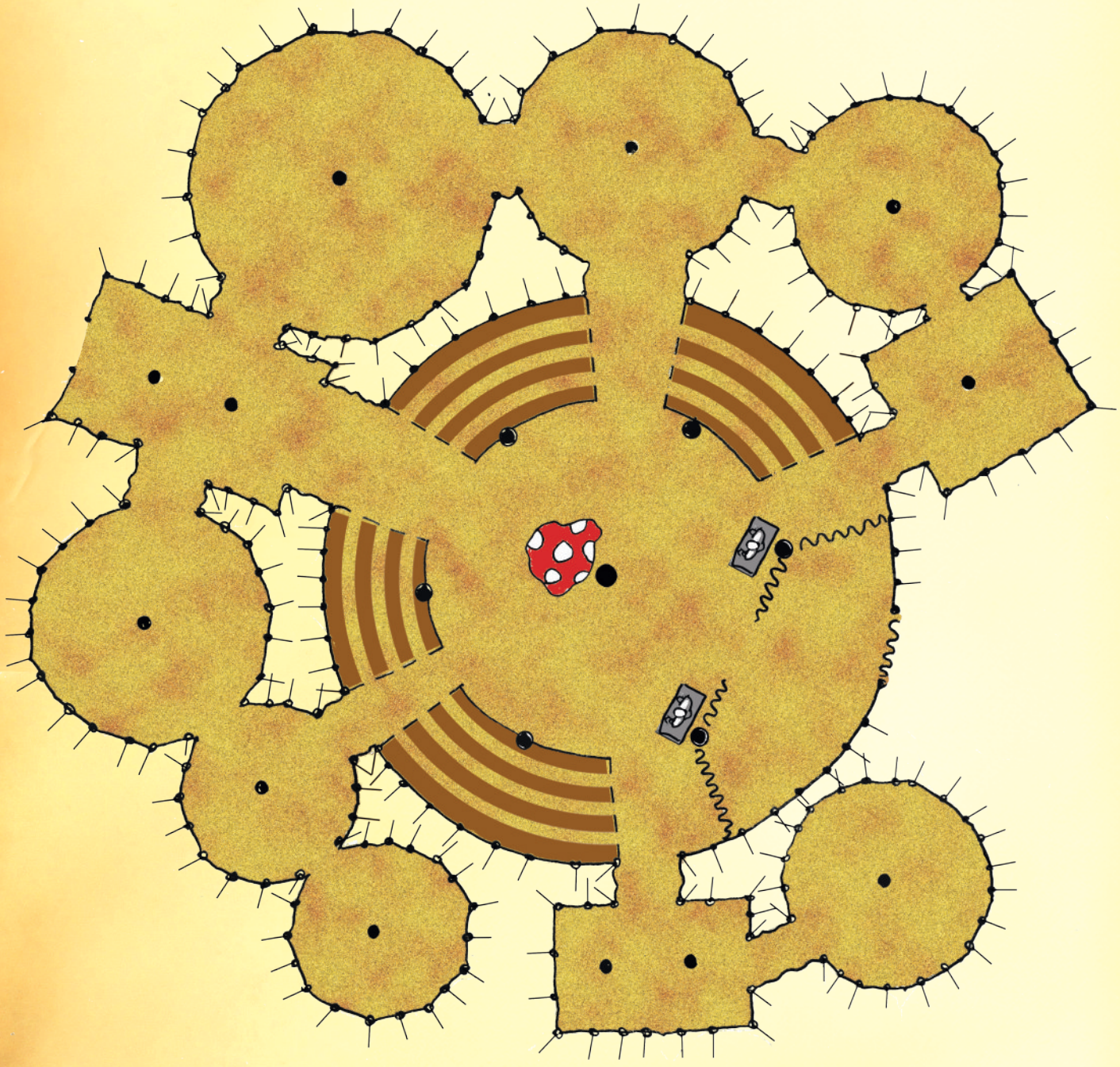
Vanha homekorva-Thorne!

Apupoika laitetaan kävelemään pitkin lankkua, mikäli et kahden päivän kuluessa häivy saarelta ikuisiksi ajoiksi.

- Kapteeni Kajarr

KARTTA

Kasvihuone
Tunneli
Kahlaamo
Kuusiportti
Tienviitta
Sirkus



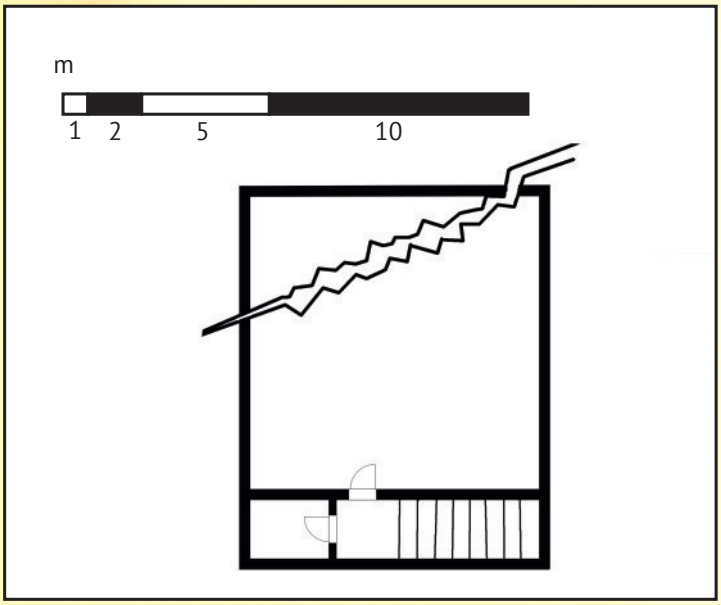
Tutkimuspäivä 872, Tähtiluotsiveljeskunnan salainen saari

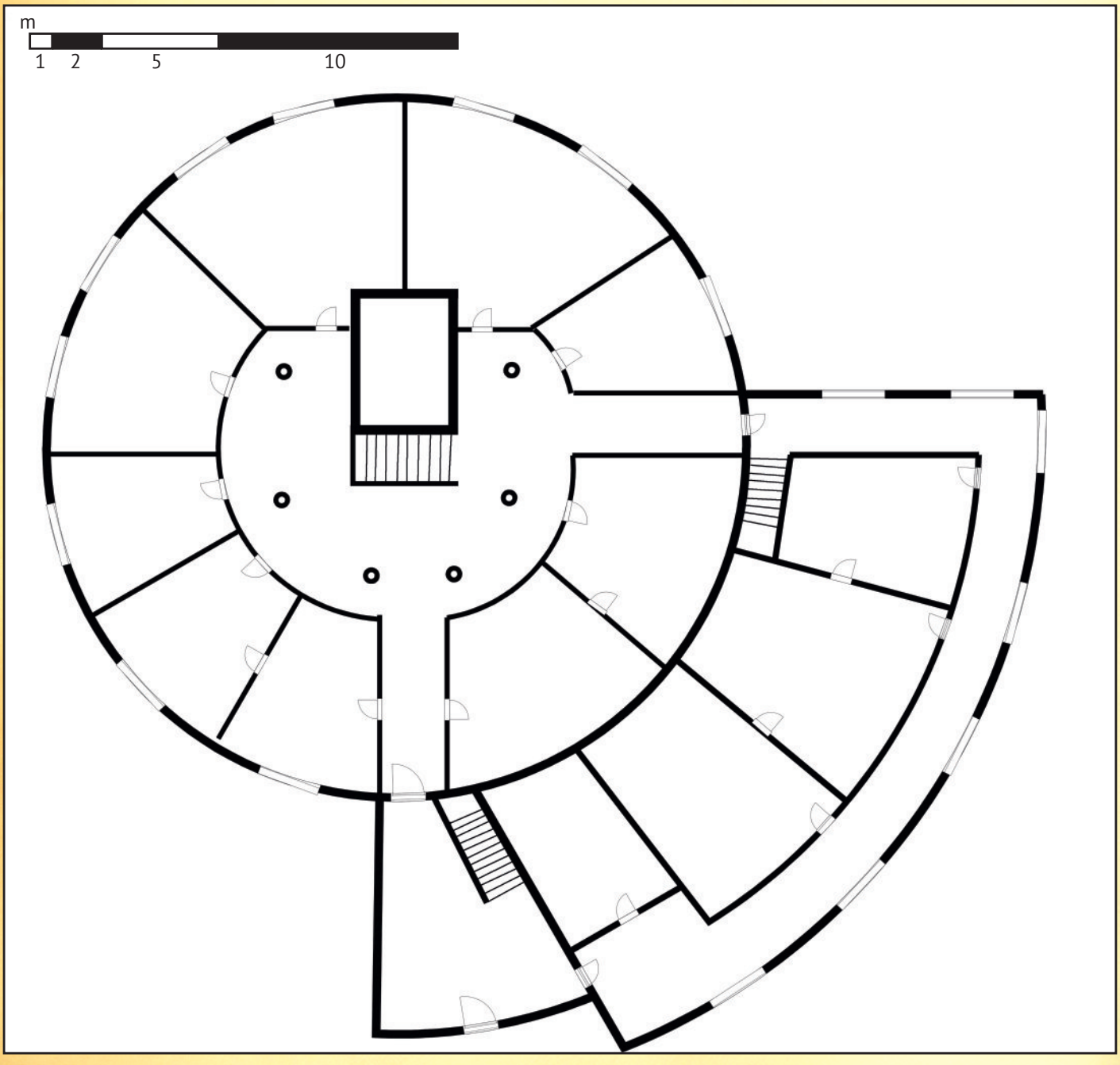
Mikä ihmeellinen paikka!

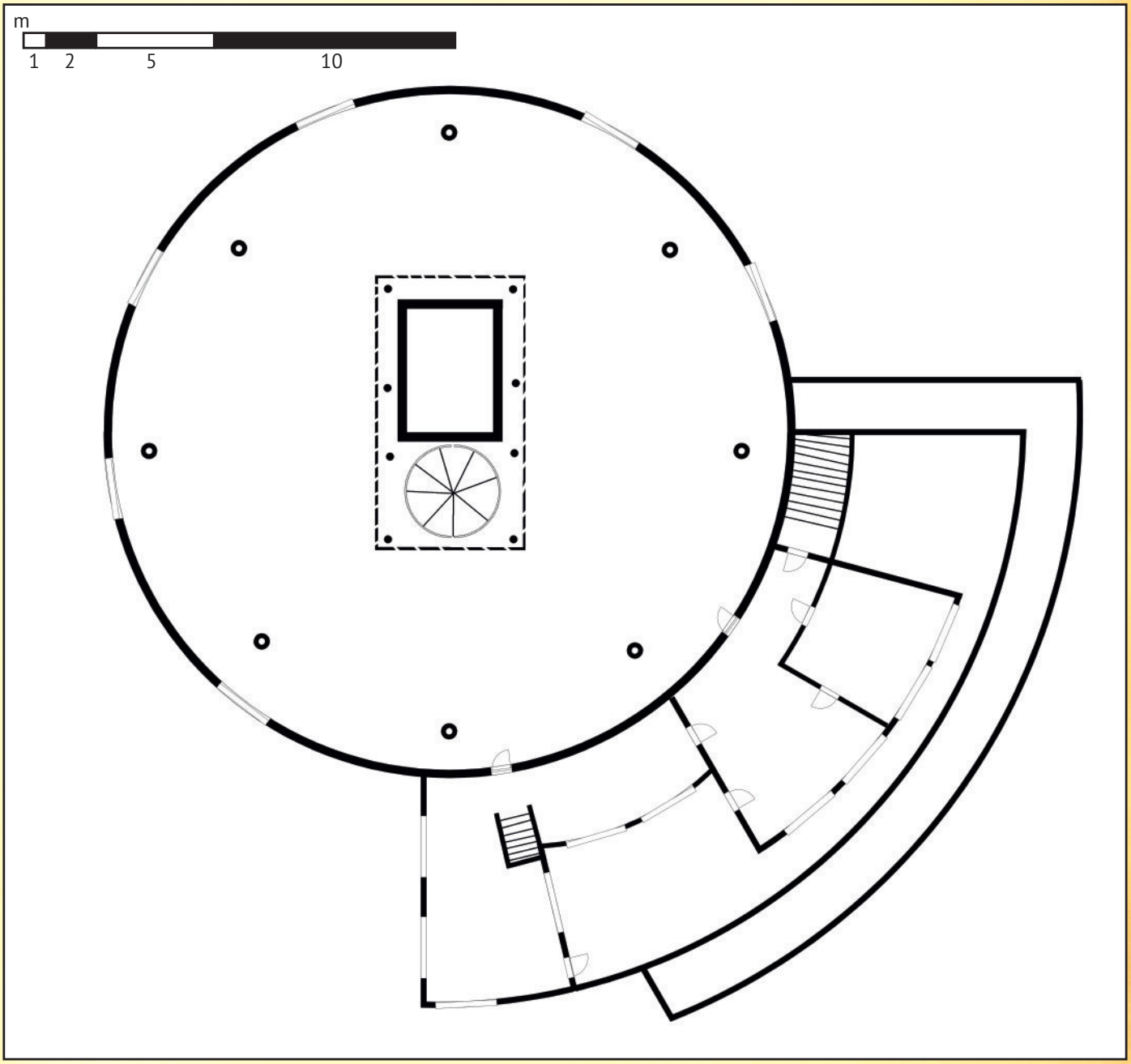
Saavuin keskelle pimeintä yötä ankaraan myrskyyn. Täällä on kylmää ja lumista. Tämän paikan täytyy olla jossain hyvin etäällä auringosta, luultavimmin Joutomaiden tienoilla. Teen tarkemman paikannuksen heti, kun tähdet näkyvät.

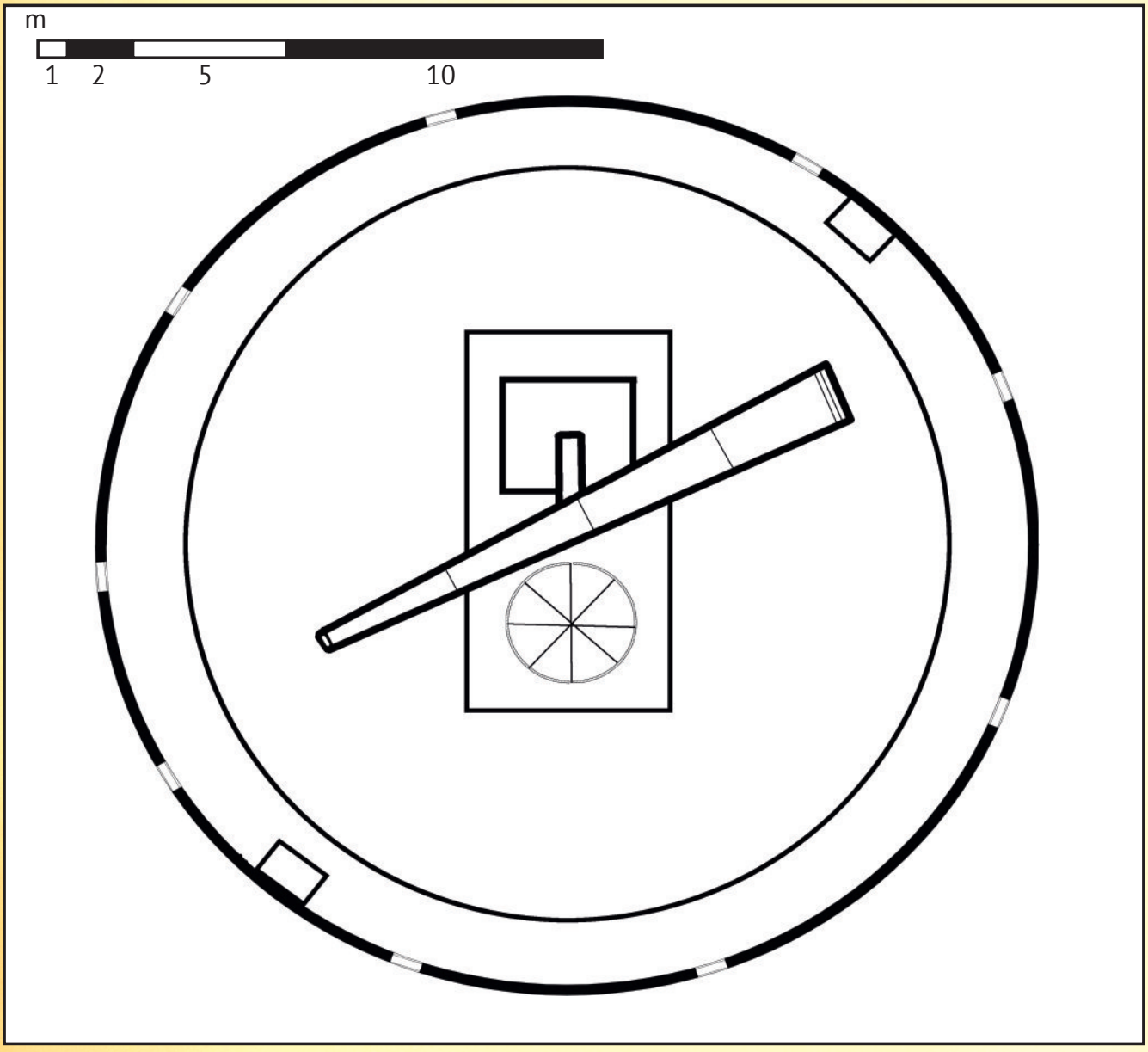
Pystytin leirin heti kaukoportin viereen ja lepään nyt hieman odottaessani auringonnousua ja myrskyn tyyntymistä. Näin lumisateen läpi kukkulalla suuren rakennuksen, joka näytti tähtien tutkimuksessa käytettävältä observatoriolta. Sen täytyy olla päiväkirjassa mainittu tutkimuskeskus.

En malta odottaa sen tutkimista!


m
1 2 5 10


m
1 2 5 10


m
1
2
5
10


m
1
2
5
10

(Public Domain, CC0)

"Tähtien tiet ovat meidän polkumme."

Tähtiluotsiveljeskunta

Hiivit hiirenhiljaa alas myrskyrosvolaivan autioita portaita, kunnes saavut alakannelle ja pysähdyt sydän pamppaillen kuuntelemaan ympäröivää pimeyttä. Jossain etäältä, ehkä toiselta kannelta, kuulet mekaanisia askelia, hiljaista konemaista surinaa ja vaimeita kolahduksia. Hämärässä näet oven ja päätät avata sen varovasti. Hengityksesi pysähtyy, kun kuulet pimeyden keskeltä matalaa kuorsausta...

Kultakäden lahja on pienoiskampanja Astraterra-roolipeliin. Se on suunniteltu Astraterran maailmaan tutustuville ja roolipeliharrastustaan aloitteleville pelaajille, mutta sopii hyvin myös harjaantuneemmillekin löytöretkeilijöille. Se koostuu neljästä erillisestä pienemmästä seikkailusta, jotka liittyvät toinen toisiinsa. Jokainen seikkailu on oma kokonaisuutensa, joista sankarit voivat selviytyä ainoastaan rohkeudella, yhteistoiminnalla ja neuvokkuudella. Seikkailut soveltuvat 2-6 löytöretkeilijän ryhmälle ja kunkin seikkailun pelaamiseen on hyvä varata 3-5 tuntia, jonka voi jakaa useammille pelikerroille kunkin ryhmän mieltymysten mukaan.

Tässä roolipeliseikkailukirjassa oletetaan, että käytössä on Astraterran perussäännöt sisältävä *Astraterra: Löytöretkeilijän Opas*. Lisäksi oletetaan, että kertoja tuntee Astraterran siten, kuten se kuvataan *Astraterra: Kertojan Käsikirjassa*. Seikkailun voi toki pelauttaa onnistuneesti myös ilman jälkimmäistä, mutta tällöin kertojan on itse keksittävä tarinat paikkojen ja historiallisten tapahtumien ympärille.

Astraterran oikeudet omistaa Miska Fredman / Ironspine Press. Tämä on epäkaupallinen, vapaaehtoisvoimin luotu fanfiction-seikkailuskenaario, joka on suunniteltu vapaasti käytettäväksi Astraterra-roolipelin kanssa. Tämä seikkailuskenaario on tarkoitettu Astraterra-roolipelin pelaajien ja pelinjohtajien ("kertoja") henkilökohtaiseen, yksityiseen käyttöön ja luotu roolipelaamisen iloksi.

Teoksella ei ole kytköksiä Ironspine Pressiin. Kaikki viittaukset Astraterraan ja Astraterran logoon ovat Ironspine Pressin ja/tai Miska Fredmanin omaisuutta.

Tekijä: Harri Savolainen 2024

CC BY NC ND

YHTEENSOPIVA IRONSPINE PRESSIN ASTRATERRA 2.LAITOKSEN KANSSA

ISBN: 978-9-52654-301-7

9 789526 543017

79.815