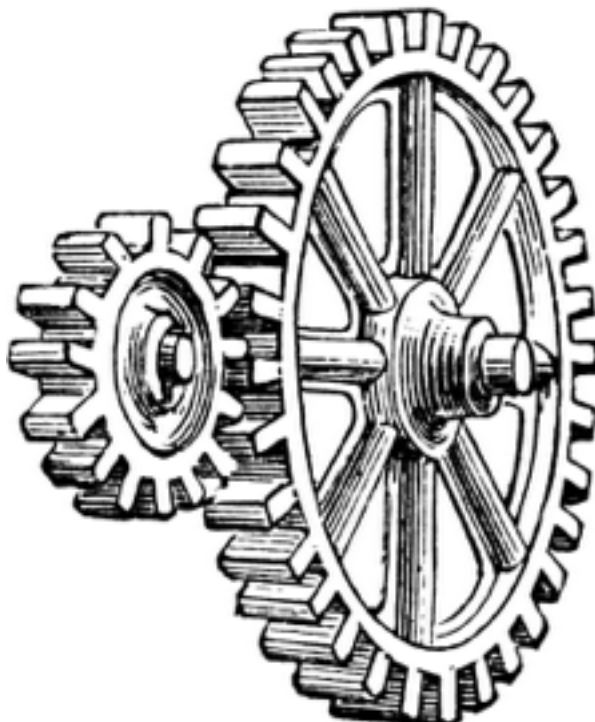


NEITSYTMATKA



Neitsytmatka on seikkailu kolmelle pelaajalle ja pelinjohtajalle

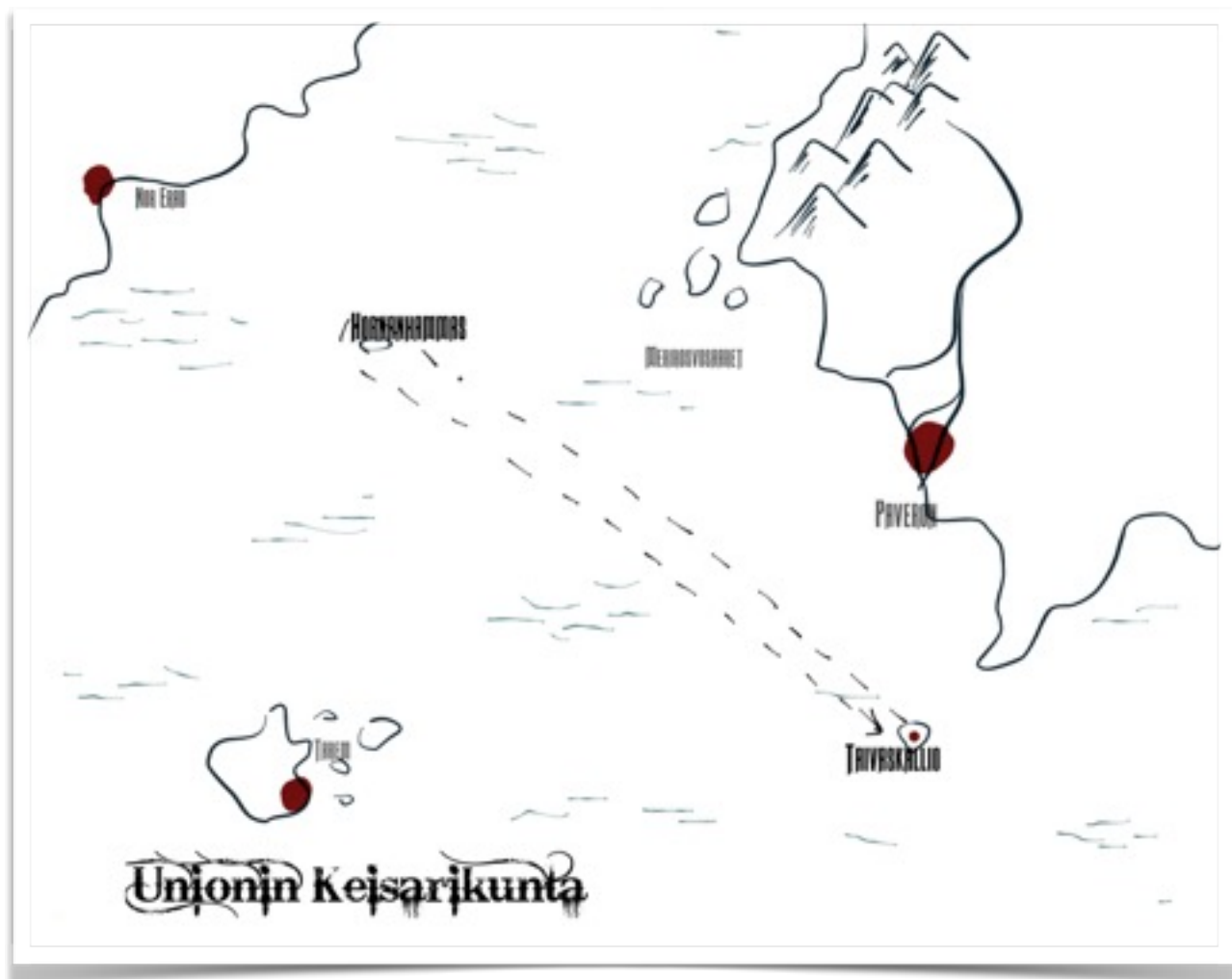
Esittely

Neitsytmatka on steampunk-seikkailu Pilvimerellä. Höryzeppeliini LZ Aurora lähtee neitsytmatkalleen, kiertämään pahamaineista Hornanhammasta kannellaan huomattava määrä vaikutusvaltaisia matkustajia. Kun ongelmat nostavat rumaa päätään, on seikkailijoiden aika tarttua toimiin.

Taide

<http://etc.usf.edu/clipart/> (lukuunottamatta kartoja, jotka on tehty peliä varten)

Taustaa



UNIONIN KEISARIKUNTA

Unionin Keisarikunta on juuri teknologisen vallankumouksen saavuttanut valtakunta, jonka asujaimisto koostuu pääasiassa ihmisistä ja maahisista. Keisarikuntaa hallitsee Keisarinna *Palantine K. H. Carrahy*. Hallintokaupunkina *Paveron*. Vasallikaupungit *Tarem* ja *Nor Erad*.

TAIVASKALLIO

Taivaskallio on suunnattoman korkea vuori, joka nousee aina Valtamerestä Pilvimereen saakka. Sen alarinteillä kasvaa vehreitä pyökkilehtoja ja ylärinteille on rakennettu höyryteknologian avulla suunnaton kaupunki. Kaupungin vauraus perustuu vuoren uumenista, pikkupirujen luolastoista, louhittuun Tulikiveen. Se palaa kuumana kauan ja vaikka päästääkin ilmoille melko kammottavaa rikinkatkua, on äärimmäisen hyvä polttoaine.



HORNANHAMMAS

Vanha lohikäärmeen pesäpaikka. Monet seikkailijat ovat yrittäneet sen jyrkkiä rinteitä kavuta, mutta kaikki ovat pudonneet turmioonsa. Huhutaan, että vuoren huipulla, lohikäärmeen vanhassa pesässä, odottaisi suunnaton aarre löytäjänsä.

PILVIMERI

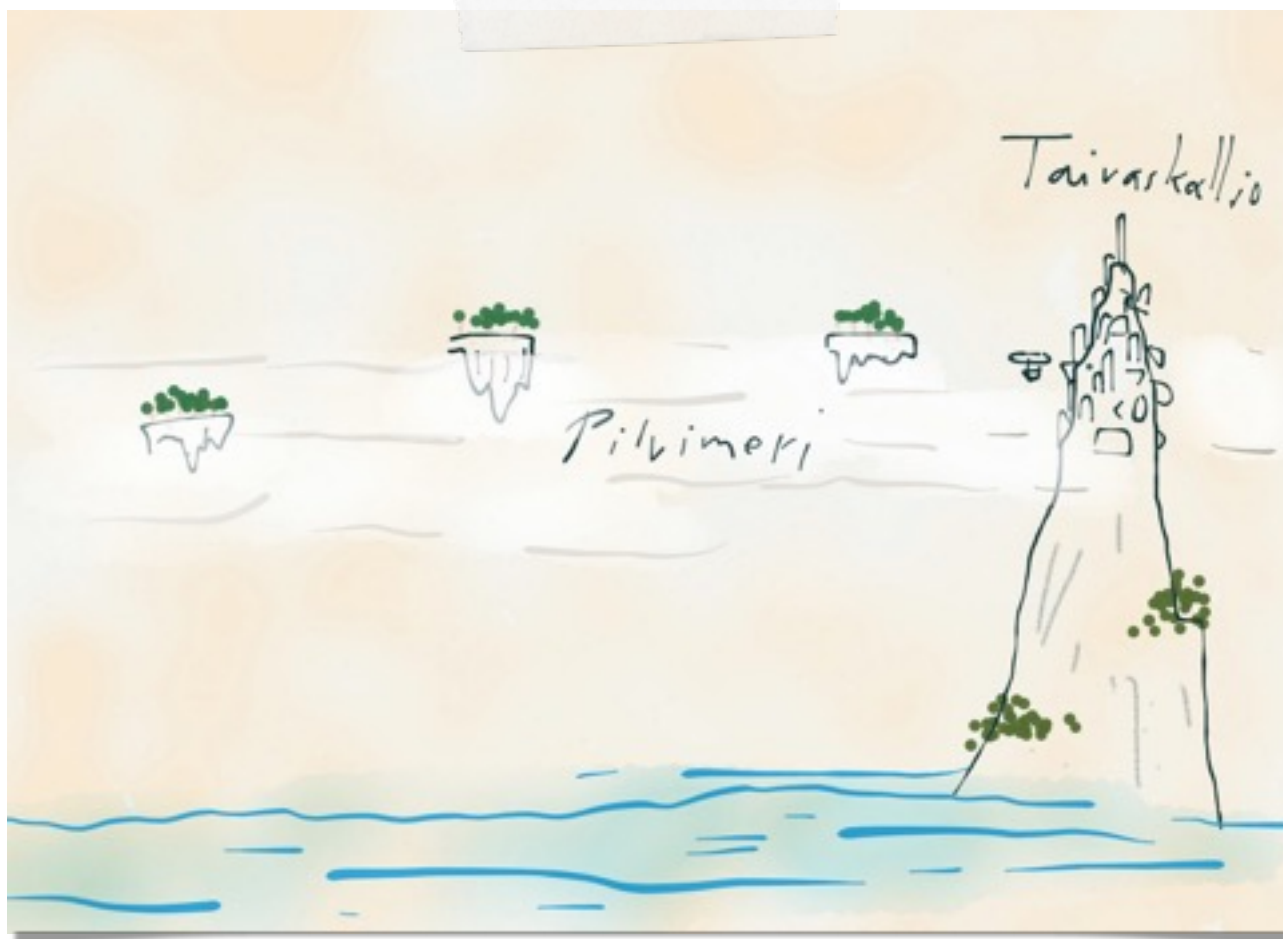
Valtameren yllä lepäävä Pilvimeri on tyynten pilvien valtakunta. Sen aaloilla kelluu lentäviä saaria ja sen sumuisessa syvyydessä asustaa kammottavia hirviöitä. Tähän asti Pilvimeri on ollut lähes valloittamaton. Ainoastaan satunnaisesti rohkeat miehet ja naiset ovat sen lävistäneet riippuliitimillä varustetuilla veneillä.

ZEPELLIINI LZ AURORA

Zeppeliini LZ Aurora on Taivaskallion uusin ylpeys. Se on upea ilmestys, joka lentää Pilvimerellä höyryvoimalla. LZ Aurora I:n miehistö koostuu pääasiassa Taivaskallion maahisista, jotka uupumatta uurastavat rasvaten rattaita.

Ilmalaivan kapteeni Luutnantti *Jankyn Minchin Dea* on vanha, arvokas herrasmies, joka tunnetaan rehtyydestään ja rohkeudestaan.

Zeppeliinin neitsytmatkan tarkoituksena on kiertää Hornanhammas ja palata sitten takaisin Taivaskalliolle. Jos se onnistuu tehtävässään, on Keisarinna luvannut Taivaskallion insinöörikillalla huomattavan tukirahan laivaston luomiseen.



Peijsteemi

Neitsytmatka käyttää tavallista noppaskaalaa (d4,d6,d8,d10,d12,d20). Pelinjohtajan niin vaatiessa, pelaaja heittää määrättyyn *ominaisuuteensa* sijoittamaansa noppaa. **Jos tulos on neljä tai enemmän, on toiminto onnistunut.**

Ominaisuuksien lisäksi pelaajilla on *etuja*. Mikäli pelaaja pystyy perustellusti käyttämään hyväkseen etuaan, hän voi heittää tätä noppaa ominaisuusnopan rinnalla. Pelaaja saa itse valita, kumpi tulos määrittelee toiminnon seurauksen.

Jotkin toimet (mm. taistelu) saattavat vaatia pelaajalta useampaa kuin yhtä onnistumista. Jos pelaajalla on tähän sopiva *etu*, luetaan molemmat nopat erikseen. Eli hahmo voi tällöin saada kaksi onnistumista kerralla. Mikäli pelaajalla ei ole sopivaa etua, hänen täytyy käyttää *ominaisuuttaan* useamman kerran. Jokainen ylimääräinen heitto vie *aikaa*.

Onnistumisen tasot

Epäonnistuminen - Pelaaja heittää alle neljä. Toiminto epäonnistuu ja tilanne eskaloituu. Pelinjohtaja vie tarinaa eteenpäin pelaajille epäedullisella tavalla. **Ominaisuus laskee yhdellä noppa-asteella.**

Onnistuminen - Pelaaja heittää yli neljä. Toiminto onnistuu ja pelaaja tai pelinjohtaja voi kuvailla toiminnon.

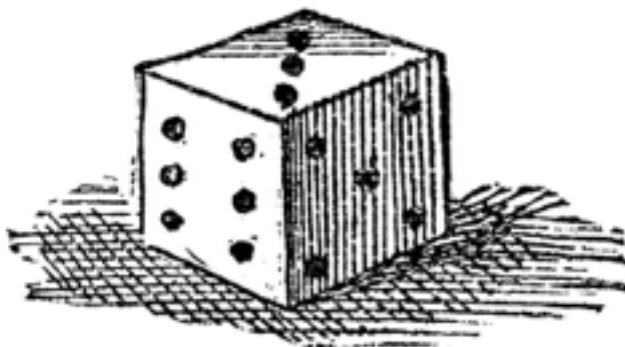
Kriittinen onnistuminen - Pelaaja heittää suurimman mahdollisen luvun nopallaan. Toiminto onnistuu poikkeuksellisen hienosti. Mikäli pelaaja kuvailee toiminnon seurauksen, muut paikallaolijat ovat vaikuttuneita. **Ominaisuus nousee yhdellä noppa-asteella.**

Huom. Alle d4:n ominaisuuksia ei voi käyttää, eikä ominaisuus koskaan voi nousta yli d20:n.

TAISTELU

Taisteluissa pelaaja heittää pelinjohtajan määräämää tilanteeseen sopivaa ominaisuutta. Pelaaja voi ehdottaa hahmolomakkeensa perusteella muitakin ominaisuutta, mutta pelinjohtajalla on tässä aina viimeinen sana.

Mikäli pelaaja **epäonnistuu** heitossaan, hänen *Terveys* ominaisuutensa putoaa yhdellä. Kun hahmo, jonka *Terveys* on d4, epäonnistuu taisteluheitossa, hän kuolee.



Wales

Järjestyksenvalvoja, laivapoliisi, ihmissusi

Olet vanhan ja arvokkaan Walesin suvun viimeinen vesa. Sukunne on hallinnut hiilikauppaa jo vuosisadan ja kartuttanut vaurauttaan samalla hieman epärehellisin keinoin. Ei siis liene ihme, että isoisäsi riitaantui erään asiakkaansa kanssa ja tämä langetti sukunne ylle lykantropian kirouksen. Aina täysikuun aikaa muutut raivokkaaksi ihmissudeksi.

Tarkemmin sanottuna tapasit muuttua. Joitakin vuosia sitten onnistuit hankkimaan taikasormuksen, jonka avulla pystyt hallitsemaan muodonmuutoksiasi. Hieromalla kultasormuksen kuukiveä, muutut silmän räpäyksessä valtavaksi ihmissudeksi, mutta säilytät yhä kontrollin toimistasi. Sormus on osoittautunut useammin kuin kerran loistavaksi hankinnaksi.

Sinut on palkattu LZ Auroralle turvallisuus-päälliköksi ja tehtävänäsi on huolehti mahdollisista ongelmatapauksista. Sukusi mittavan omaisuuden olet onnistunut jo lähes tuhlaamaan etsiessäsi parannuskeinoa kiroukseesi, joten lisätienestit eivät olisi pahitteeksi.

Valitse nimesi

Sir Domnall Clear Wales

tai **Lady Donella Clear Wales**

OMINAISUUDET

Jaa d4, d6, d8, d10, d12 ja d20 haluamiisi ominaisuuksiin.

VOIMA	     
TERVEYS	     
ROHKEUS	     
HUOMAAMINEN	     
KÄYTÖS	     
SIVISTYS	     

EDUT

Jaa d6, d8, d10, haluamiisi etuihin.

RAIVOKKUUS	     
HERKÄT AISTIT	     
HYPPÄÄMINEN	     
PIILOTTELU	     
PIMEÄNÄKÖ	     

-----LEIKKAA TÄSTÄ-----

KUUKIVISORMUS (esine, sormus)	IHMISUSI (muoto)
Kultasormus, johon on upetettu kuukivi. Sormuksen taikavoimalla hahmo voi hallita kiroustaan sitä hieromalla.	Ihmissuden muodossa sinua voi haavoittaa vain hopeisilla tai siunatuilla esineillä. Kun Kuukivisormus on hallussasi, voit muuttua sitä hieromalla ja hallita tekojasi myös ihmissutena. Jos sormus ei ole hallussasi, muutut verenhimoiseksi hirviöksi täydenkuun aikaan, etkä voi hallita tekojasi.

Mulvey

Kunnioitettava C. Summers Mulvey

Pappi, salapoliisi, vampyyri

Kolmesataa vuotta sitten, Taivaskalliota piinasi vampyyri Elijah Parish. Olit palaamassa kirkolta kotiisi, kun Elijah hyökkäsi kimppuusi. Huolimatta uskostasi Elijah raahasi sinut likaiseen hiilikellariin. Tuon hirviön voima oli täysin yliveräinen. Etkä silti ole koskaan tuntenut olevasi niin vapaa, kuin herrasi purressa kaulaasi. Tyydyttyään verenjanonsa Elijah kääntyi lähteäkseen, mutta huuliltasi karannut tyytyväinen huokaisu sai hänet kääntymään.


Saatuasi Veren Suudelman, Elijah perehdytti sinut yön maailmaan. Hän opetti metsästämään ihmisiä, varomaan vampyyrien metsästäjiä ja syleilemään kuolemattomuutta.

Sukupolvia sitten Elijah vei sinut metsästämään merirosvoja Merirosvosaarilta. Kylvitte säädyttömien piraattien veressä ja ilakoitte heidän aarteidensa keskellä. Noissa salaisissa piiloissa Elijah kihlasi sinut merirosvojen ryöstösaaliista löytämällä taikasormuksella.

Rakastit luojaasi koko kuolleella sydämelläsi, mutta lopulta hän katosi elämästäsi. Kaksisataa vuotta olet etsinyt Elijahia ja kun kuulit LZ Auroran neitsytlennosta, uskoit hänen saapuvan ilmalaivalle tutustumaan sen ihmeisiin.

OMINAISUUDET

Jaa d4, d6, d8, d10, d12 ja d20 haluamiisi ominaisuuksiin.




VOIMA	     
TERVEYS	     
ROHKEUS	     
HUOMAAMINEN	     
KÄYTÖS	     
SIVISTYS	     

EDUT

Jaa d6, d8, d10, haluamiisi etuihin.

LUMOVOIMA	     
HERKÄT AISTIT	     
RAIVOKKUUS	     
PILOTTELU	     
PIMEÄNÄKÖ	     

-----LEIKKAA TÄSTÄ-----

TAIKASORMUS	<i>(esine, sormus)</i>	VAMPHYRYI	<i>(muoto)</i>
<p>Rautasormus, johon on kaiverrettu mystisiä riimuja. Taikasormusta voi käyttää ylimääräisenä etuna missä tahansa tilanteessa, mutta sen noppa-aste laskee joka käytön jälkeen yhdellä. Noppa-aste palautuu d8:an täysikuulla</p>		<p>Mikäli voitat taistelussa toisen elollisen olennon, voit imeä sen verta parantaaksesi itsesi. Jokainen voitettu <i>Terveys</i> noppa-aste parantee omaa <i>Terveys</i> noppa-astettasi yhdellä. Hopeasta tai magiasta saatua vahinkoa et kuitenkaan voi parantaa tällä voimalla.</p>	
  			

Stapleton

Professori Eli Connors Stapleton IV

Tiedemies, tutkija, lohikäärme

Yhtenä LZ Auroran suunnittelijoista, olet mukana varmistamassa, että kaikki toimii juuri niin kuin pitääkin.

Ryhdyit tiedemieheksi noin kaksisata vuotta sitten. Sitä ennen lensit taivailla vapaana lohikäärmeenä! Ryöstelit valtameriä seilaavia kauppalaivoja, kääpiöiden kultakaivoksia ja muinaisia temppeleitä. Sitten päätit hyökätä Taivaskalliolle, mutta törmäsitkin sitä suojelleeseen vampyyriin, Elijah Parishin.

Tuo kirottu olento kävi taisteluun sinun ylivaltaista voimaasi vastaan ja onnistui haavoittamaan sinua. Lohikäärmeiden veri on tietenkin myrkyä vampyyreille, joten tiesit Parishin menehtyvän ennen taistelun loppua. Epäkuollut hirviö kuitenkin langetti yllesi kirouksen ja muutti sinut ihmishahmoon!

Taistelu loppui yllättäen, kun veresi myrky lopulta koitui Elijahin ikikuolemaksi. Ryöstit vampyyrin tuhkakasasta tämän pääkallosormuksen ja vannoit kosta vampyyreille.

Ihmishahmoasi häveten otit nimesesi Eli Connors Stapleton. Vuosien saatossa olet esiintynyt omana lapsenasi. Ryhdyit tutkimaan Taivaskallion asukkaiden tieteitä ja valmistuit insinööriksi Akatemiasta. Tarkoituksenasasi oli alusta lähtien rakentaa lentoon kykenevä hyörkykone, jolla pääsisit ehkä lopultakin palaamaan vanhaan pesäpaikkaasi Hornanhampaaseen.

OMINAISUUDET

Jaa d6, d6, d8, d10, d10 ja d20 haluamiisi ominaisuuksiin.

VOIMA						
TERVEYS						
ROHKEUS						
HUOMAAMINEN						
KÄYTÖS						
SIVISTYS						

EDUT

Jaa d6, d6, d8, haluamiisi etuihin.

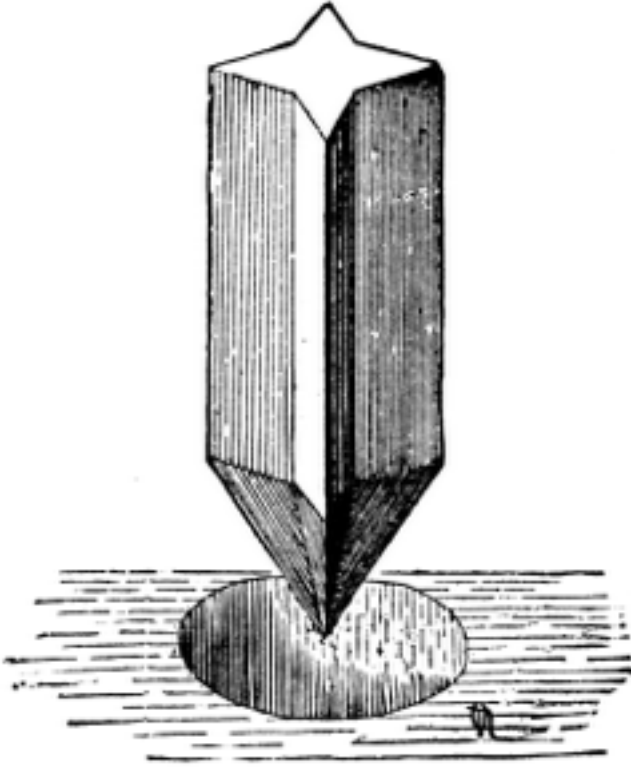
AHNEUS						
MUISTI						
VIHA						
LOHIKÄÄRME-VOIMA						
UHKAAVUUS						

-----LEIKKAA TÄSTÄ-----

<h3>PÄÄKALLOSORMUS</h3> <p><i>(esine, sormus)</i></p>	<h3>LOHIKÄÄRMEVERI</h3> <p><i>(muoto)</i></p>
<p>Hopeasormus, johon on muovattu tyylitelty pääkallo. Käskysanalla "TELUM" sormus ampuu hopeisen energiasäteen, jota voi käyttää taistelussa <i>etuna</i> jonka arvo on d8.</p>	<p>Huolimatta kirouksestasi, suonissa virtaa yhä lohikäärmeen veri. Se on myrkyllistä lähes kaikille elollisille. Voit laskea <i>Terveys-ominaisuuttasi</i> yhdellä noppa-asteella, käyttäksesi verta <i>etuna</i>. Edun arvo on yhtä monta noppa-astetta, kuin <i>Terveyttäsi</i> laskit. <i>Esim. jos lasket Terveyttä kaksi astetta, on veren aste d6.</i></p>

Peijnohtajan osuus

YLEISIÄ OHJEITA



- Jos pelaaja haluaa käyttää *etua*, älä estele.
- Pidä huolta aikataulusta.
- Todellisuudessa testejä, jotka vaativat useamman onnistumisen, ei välttämättä tarvita.
- Kuvaile maailmaa steampunkfantasian mukaisesti. Kaikki ovat pukeutuneet viktoriaanisiin asuihin, joita on koristeltu epämääräisillä härveleillä.
- Pyri luomaan epäluottamusta hahmojen välille...
- ...ja samaan aikaan muistuttelemaan, että kaikkien pitää osata käyttäytyä.
- Leikkaa esineet ja muodot irti lomakkeista ja anna ne pelaajille hahmolomakkeiden kanssa.

PVP

Seikkailun on tarkoitus huipentua pelaajien väliseen taisteluun. Kun kaksi pelaajaa yrittää voittaa toisensa, molemmat heittävät noppaa ja molempien toimintojen tulokset katsotaan normaalisti.

NIMIÄ

Käytä tarvittaessa

Maahisia	Pikkupiruja	Rahvasta	Aatelia
Alxim Kelkur Sabon Quaros Wrezu Davryn	Habozuhm Ronaxuhm Slaberuhm Ploluolhan Swiesure Spiusora	Glen Welter Percival Lyness Harris Stanway Thurman Small Darrell Carson Irwin Craig	Miss C. Herlin Donlan Miss Mary Frances Bartlett Ahern Duchess Sally Rogers Hoary Magistrate Paul E. Chough Sir Les St.Ledger Plumb Lord Bruce Starkey Porteus

NOGG

Mikäli tarvitset lopputaisteluksi goblinin steammechassa, niin voit käyttää sille seuraavia ominaisuuksia:

VOIMA	4 6 8 10 12	TASAPAINO	4
TERVEYS	4 6 8 10	NOPEUS	4 6

Seikkailun tapahtumat

PROLOGI

Koko Keisarikunnan mahtavin ilmalaiva, LZ Aurora, lipuu Taivaskallion satamasta Pilvimerelle. Ihmiset ovat kokoontuneet parvekkeille ja laitureille hyvästelmään neitsytmatkalaisia. Ilmalaivan kannella kuohujuomat poksautetaan auki ja matkustajat valtaa juhlatunnelma.

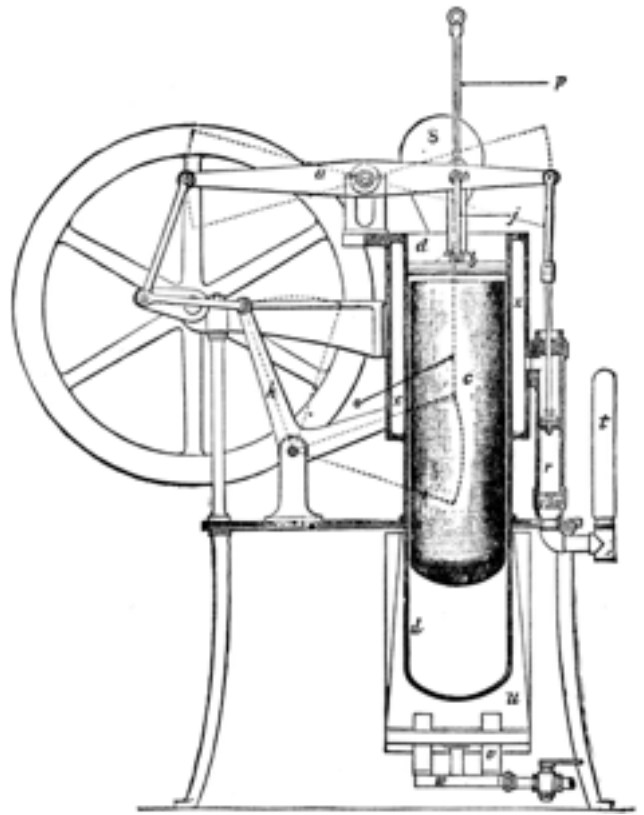
VARAS LAIVASSA!

Hilpeä matkatunnelma keskeytyy, kun eräs aatelisneidoista, varakreivitär Geneve Pratt Counton, huomaa arvokkaan rubiinisormuksensa kadonneen! Varakreivitär järjestää todellisen kohtauksen rynnäten kannelle kirkuen. Hän selittää kapteenille hätäisesti, että sormus oli hänen sukunsa tunnusmerkki ja pyörtyy tämän karvaisille käsivarsille.

Tässä vaiheessa myös hahmot huomaavat, että heidän sormuksensa on varastettu.

Kun neito virkoaa, hän selittää nähneensä laivalle livahtaneen goblinin nappaavan sormuksen ja pakenevan ilmalaivan konehuoneeseen.

Kapteeni kääntyy WALESin puoleen ja pyytää tätä selvittämään tapauksen. STAPLETONia pyydetään mukaan, koska hän on ollut suunnittelemassa laivaa ja tietää konehuoneen toiminnasta. Mikäli STAPLETON ei itse pyydä MULVEYtä mukaan, Kapteeni muistuttaa, että höyrykattiloiden lämmitykseen käytetään tulikiveä ja sitä lapioivat pikkupirut saattavat äityä ongelmaksi ilman hengenmiestä.



KAROS KONEHUONEESSA

Laivan konehuoneeseen laskeutuminen ei ole mikään helppo tehtävä. Valurautaiset luukut on suunniteltu maahisille ja pikkupiruille, joten niistä ahtautuminen on vaikeaa. Varsinkin vannehameeseen pukeutuneille.

Alhaalla on sietämättömän kuuma. Tulikiven katku käy henkeen ja ahdistaa. Suunnattomat koneet, rattaat ja palkeet puskuttavat taukoamatta. Pikkupirut juoksevat edestakaisin lappaen tulikiveä suuriin ahjoihin. Pyhillä symboleilla varustettuihin haalareihin pukeutuneet nokiset maahiset kiristävät ylisuurilla jakoavaimilla pultteja ja rattaita.

Pikkupirut yrittävät ärsyttää tutkijoita, mutta luikkivat nopeasti piiloon uhkailtaessa. Kaikki työläiset tietävät hyvin goblinvarkaan, **Noggin**, ja kertovat kysyttäessä tämän majailevan aivan konehuoneen perällä.

Kun hahmot löytävät varkaan, goblinin räpäle yrittää surkeana välttää vastuuta ja lupautuu palauttamaan varastamansa arvoesineet.

*Leikkaa irti ennen peliä ja anne pelaajille tässä vaiheessa.
JOS et halua pelaajien taistelevan keskenään,
anna heille takaisin vain sormukset ja jätä nämä laput jakamatta.*

MULVEY	WALES	STAPLETON
H u o m a a t arvoesineiden joukossa paitsi oman k a d o n n e e n sormuksesi, myös Elijah Parishin kadonneen pääkallo-sormuksen!	H u o m a a t arvoesineiden joukossa paitsi oman k a d o n n e e n sormuksesi, myös rautaisen sormuksen, joka on selvästi maaginen ja arvokas.	H u o m a a t arvoesineiden joukossa paitsi oman k a d o n n e e n sormuksesi, myös kultasormuksen, johon on upotettu kuukivi. Tiedät, että sormuksen taikavoimilla voi hallita yllensä langetettua kirousta.

Todennäköisesti sormusten löytyminen johtaa hahmojen väliseen taisteluun. Mikäli näin ei käy ja hahmot jakavat sormukset sulassa sovussa, Nogg on onnistunut livahtamaan pakosalle.

LOPETUS

Seikkailu päättyy joko hahmojen väliseen raivokkaaseen taisteluun tai Noggin koston. Nogg tekee nimittäin sopimuksen pikkupirujen kanssa ja nämä loihitivat hänelle aluksen koneistosta suunnattoman ulkoisen robottikirangan! Iskien tynnyrin kokoisilla nyrkeillään aluksen koneistoa säpäleiksi, Nogg käy hahmojen kimppuun!

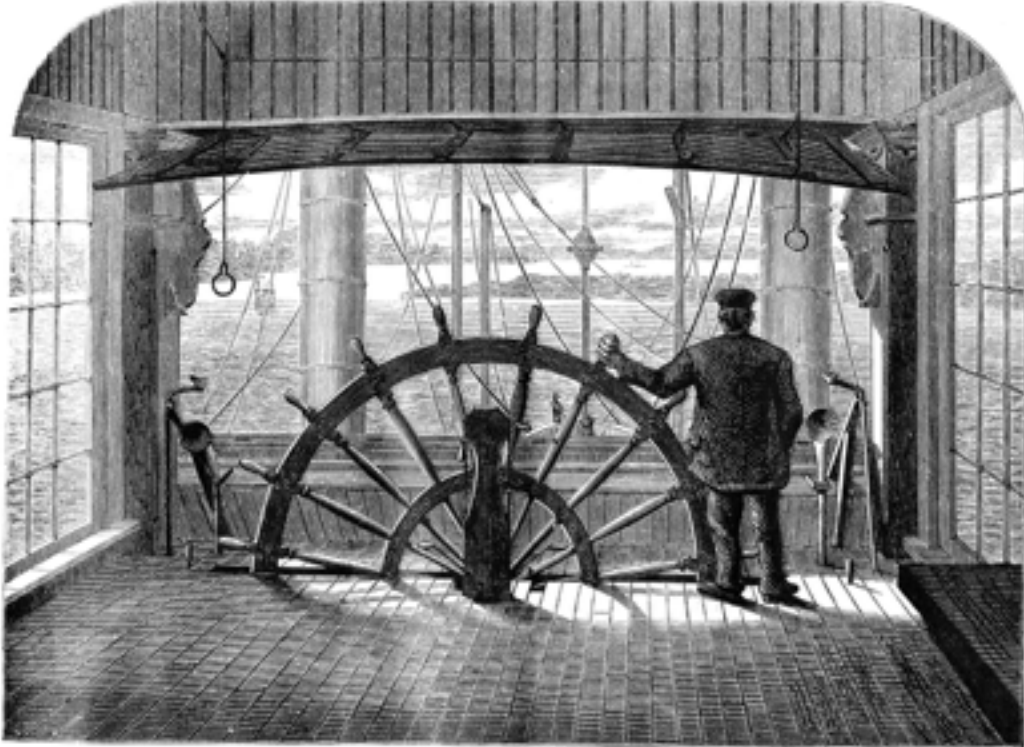
EPILOGI

Kun pöly on laskeutunut, maahiset juoksevat hädissään ympyrää. LZ Auroran koneisto on niin pahoin vaurioitunut, että aluksen on palattava Taivaskalliolle tai se syöksyy maahan. Kapteeni tekee raskaan päätöksen ja kääntää laivan kotisatamaan, ellei joku selvinneistä hahmoista häntä käske tekemään jotakin muuta.

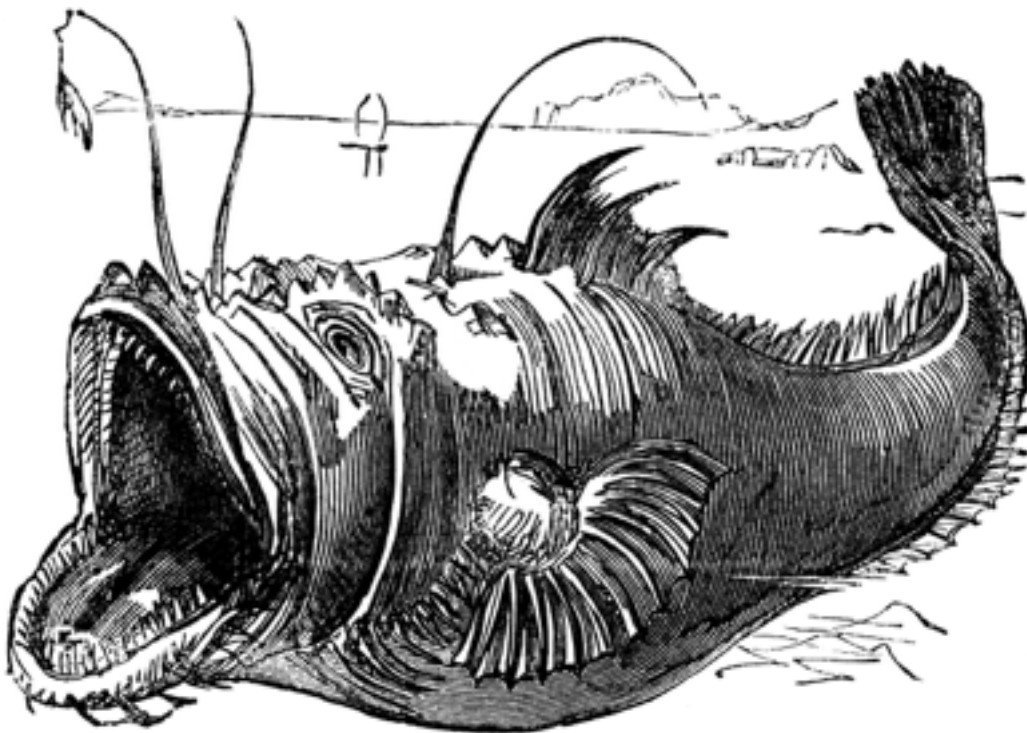
LZ Aurora palaa nöyryytettynä satamaan, kapteeni menettää arvonsa ja zeppelinin korjaustyöt aloitetaan.

TUNNELMAKUVIA

Halutessasi voit leikata nämä kuvat irti ja näyttää niitä pelaajille pelin aikana.



LZ Auroran ohjaamo



Taivasmeren hirviö