

Olentojen ominaisuudet

Hylkymörkö (kookas kummajainen)

Kuusiraajainen, karvainen otus, jolla on pitkäkyntiset tarttumakourat, lyhyt kärsä ja kaksi luometonta silmää päässä. Hylkymöröt tekevät usein pesänsä laivojen hylkyjen sisään. Ne ovat kaikkiruokaisia ja niitä on helppo houkuttaa sopivilla herkkupaloilla.

- Kyvyt: Ketteryys 2, Kätevyys 1, Ryhti 2, Vahvuus 4, Valppaus 2, Älykkyys 1
- Sisu: 5
- Erikoispiirteet: Kynnet (+2N kamppailuun), hajukärsä (+2N herkkujen vainuamiseen)

Vieterirapu (pieni rakennelma)

Mekaaninen lemmikki, joka muistuttaa taskurapua (tai robotti-imuria, jolla on neljä jalkaparia). Se on kätevä korjausapulainen. Vieterilukin edeltäjä.

- Kyvyt: Ketteryys 1, Kätevyys 1, Ryhti 2, Vahvuus 1, Valppaus 2, Älykkyys 1
- Sisu: 2
- Erikoispiirteet: Pienet työkalut (1 korjaustöihin), metallikuori (+1N puolustukseen)
- Lemmikitaidot: Korjausapulainen, riiviö, temppu

Kimalteen kelkat: Demo Astraterra-roolipeliin 1-4 pelaajalle

Pelin esittely

Astraterra on kevyt scifi-roolipeli urheista tutkimusmatkailijoista. Astrateran maailma koostuu lukuisista tähtimeressä leijuvista saarista. Suurimmat niistä ovat mannerten kokoisia.
(Sääntökirjan s. 83 kuva)

Tutkimusmatkailijoiden tehtävänä on tutkia, mihin muinaisten käyttämät kaukoportit johtavat. Näin he löytävät vanhoja raunioita ja uusia kauppareittejä.
(Sääntökirjan s. 92 kuva)

Hahmonluonti

- 1) Valitse hahmon laji: ihminen (s. 35), louho (s. 42), kimera (s. 32), solaari (s. 41)
- 2) Valitse hahmon rooli: huimapää, mekaanikko, tohtori, tähtiritari
- 3) Keksi tai valitse hahmon tuntomerkki ja nimi.
 - Tuntomerkkejä: keltaiset saappaat, muhkeat viikset, erikoinen kampa, syö jatkuvasti tikkareita, hassu kävelytyyli
 - Nimiä: Aaron, Bako, Ben, Eena, Engrid, Hira, Iola, Jasmin, Julia, Kal, Kiana, Mortimer, Petros, Shandra, Trion, Venus

Lämmittely

Hahmot ovat juuri valmistuneet Kunniakonkari Kokkareen (s. 17) löytöretkeilijäkoulusta. Heitä odottaa heidän ensimmäinen tutkimusmatkansa. Portti sijaitsee Altumin kaupungin puistossa.

Miltä hahmoista nyt tuntuu? Mitä he tekevät hetkeä ennen matkaa?

Kokkare muistuttaa hahmoja vielä yhteistyön tärkeydestä ja oikeudesta pitää kaikki aarteet, mitä hahmot saavat matkaltaan kerralla tuotua.

Portista läpi

Portti johtaa suurelle kallioiselle saarekkeelle. Muutamien kymmenien metrien päässä on pieni saareke, jossa on jonkinlainen torni. Saarekkeiden välissä on kivinen kannas. Kannaksella lepää aurinkopurjelaivan hylky.

Aurinkopurjelaiva on haaksirikkoutunut ja hylätty jo aikoja sitten. Hylky on ajelehtinut tänne ja törmännyt kannakseen – onneksi se ei murtunut. Hyllyssä asustelee hylkymörkö, joka mieliä ravinnokseen jokaisen kannaksella kulkijan. Pelaajia kannattaa varoittaa hylkymöröstä ja kehottaa keksimään jonkin keino ohittaa se taistelutta.

- Kiipeily pitkin laivaa tai kannasta: Ketteryys (vs 1), epäonnistumisesta sisu-piste, kun hahmo ei uskallakaan yrittää
- Hylkymörön hämääminen herkuilla: Ryhti (vs. Älykkyys)
- Hyllyn suistaminen kannakselta: Kätevyys (vs. 1) tai Vahvuus (vs. 4), epäonnistumisesta hylkymörkö huomaa hahmon

Hyllyn jäämistöstä voi koota yhden korjaussarjan (s. 66). Hylkymörön pesässä ei ole mitään arvokasta.

Taukopaikka hylkymörön ohittamisen jälkeen

Kerro osallistujille, että tällaista on roolipelaaminen ja jos heitä kiinnostaa, niin voitte vielä jatkaa saarekkeella olevan rakennuksen tutkimisen verran.

Saarekkeen rakennelma

Kaukoportin keskuspilari sijaitsee selvästi näkyvässä tornin ulkopuolella. Se käynnistyy uudelleen helposti pelkästä kosketuksesta.

Saarekkeen tornimainen rakennus on entinen korjaamo. Ruostuneen rullaoven yläpuolella erottaa vielä sanat ”Kimalteen kelkat”. Rullaovi on juutunut pysyvästi kiinni, mutta sivuovi on helpompi. Tornin katto on luhistunut, joten sieltäkin voi kiivetä sisään.

Lukon tiirikointi: Kätevyys vs. 1

Oven murtaminen: Vahvuus vs. 0

Tornin huipulle kiipeäminen: Ketteryys vs. 1

Yläkerrokset ovat asuintiloja. Erään huoneen sängyssä makaa luuranko. Älykkyys (vs. 0) kertoo, että se muistuttaa louhoa, mutta sillä on lyhyt häntä. Huolellisella tutkimuksella (Valppaus vs. 0) yläkerroksista löytyy myös vieterin vetämistä ja korjaamista (Kätevyys vs. 2) kaipaava vieterirapu, nykyaikaisen vieterilukin vanhanaikaisempi malli. Ravun voi ottaa lemmitiksi tai myydä: siitä saa 10 rikkiäisenä ja 15 kultarahaa korjattuna.

Alin kerros on verstaas. Vanhojen osien perusteella voi päätellä (Älykkyys vs. 0), että kyseessä on muinaisten liitokelkkojen korjaamo. Suurin osa työkaluista on aikojen kuluessa rikkoutunut, mutta puhalluslamppu (s. 66) toimii vielä. Työpöydän luota löytyy myös joukko teknisiä piirustuksia, jotka voi myydä asiantuntevalle mekaanikolle 10 kultarahan hintaan.