

Seikkailujen Kirja

WARTHIN VANKI

(Erkka Leppänen 2001)

Tämä on aloittelevalle praedor-porukalle suunnattu seikkailu, joka kelpaa vaikka aivan ensimmäiseksi seikkailuksi. Tosin voisi olla hyvä, että joku pelihahmoista olisi käynyt Warthissa aiemmin. Tämä sopii myös pienelle porukalle tai jopa sooloseikkailuksi, jos hahmo on tarpeeksi hyvä. Seikkailu on pelattavissa läpi yhden session aikana.

Tausta:

Farallac on paronisuku, joka omistaa maa-alueita vajaan päivämatkan päässä Farrignian kaupungista länsilounaaseen. Farallac ei ole ikinä ollut kovin mahtava suku, ja viime vuosina se on menettänyt asemaansa entisestään, sillä arvonimen edellinen haltija Mallor Farallac oli irstailija, joka tuhlassi suurimman osan omaisuudestaan kyseenalaisiin nautintoihin. Kun hän vihdoinkin kuoli kolme kuukautta sitten, hän jätti pojalleen Jadarille ja tyttärelleen Nelissalle perinnöksi vain tuhannen kultarahan velat.

Suvun uusi päämies Jadar Farallac tahtoi maksaa velat, jotta ei joutuisi luopumaan maistaan ja siten myös arvonimestään. Hänellä on kuitenkin maksuaikaa vain vuosi. Niinpä hän päätti ryhtyä praedoriksi, koska se tuntui ainoalta keinolta saada tarvittava omaisuus kokoon lyhyessä ajassa.

Kuluvan kuukauden ensimmäisenä päivänä Jadar tapasi viisi aloittelevaa praedora, jotka olivat matkalla hänen maidensa halki aikomuksenaan mennä Warthiin. He sanoivat, etteivät olleet käyneet Warthissa aiemmin, mutta he halusivat sinne oppiakseen Kirotnun maan olosuhteista. Jadar pyysi päästä heidän mukaansa. Hänet kelpuutettiin joukkoon, ja niinpä hän satului ratsunsa, puki haarniskan ylleen, vyötti miekkansa ja lähti miesten mukaan.

Matka Warthiin sujui aluksi hyvin. Muut praedorit kohtelivat Jadaria ystävällisesti ja kertoivat tietojaan praedorin elämästä. Mutta kun he pääsivät Warthiin, yllättäen he riisuivat Jadarin aseista ja sitoivat hänet. Kävi ilmi, etteivät he olleetkaan praedoreita vaan rosvojoukkio, joka oli jo runsaan kuukauden ajan lymyillyt Warthissa!

(Rosvot eivät kertoneet Jadarille syytä siihen, miksi olivat valinneet kätköpaikakseen Warthin: Kuusi viikkoa aiemmin he olivat tappaneet ja ryöstäneet erään matkamiehen, joka ruumista tutkittaessa olikin osoittautunut Varennoksen velhosuvun palvelijaksi. Rosvot olivat säikähtäneet ja velhon koston pelossa paenneet Warthiin, sillä he olivat kuulleet, että velhojen loitsut eivät ylittäisi sinne.

He olivat ottaneet mukaan tapetun palvelijan omaisuuden, mm. pienen tynnyrillisen capraa. Warth oli osoittautunut paremmaksi lymyapaikaksi kuin mitä rosvojen johtaja Hadräs oli toivonutkaan, joten he jäivätkin sinne pitemmäksi aikaa erääseen suhteellisen ehjänä säilyneeseen rakennukseen.

Jadar saikin näin tietää, että rosvot olivat ottaneet hänet mukaansa vain vangitakseen hänet ja vaatiakseen hänestä lunnaita (200 kr). Hänet pakotettiin kirjoittamaan kiristyskirje sisarelleen. Eräs lukutaitoinen rosvo tarkisti, ettei hän kirjoittanut mitään asiatonta.

Yksi rosvoista, Osgorn nimeltään, lähti Jadarin hevosella viemään kirjettä Nelissa Farallacille. Mutta hänelle kävi kehnosti jo matkalla, sillä yksi Warthin harvoista todella vaarallisista pedoista kävi hänen kimppuunsa, tappoi ja söi hänet. (Hevonen karkasi, eikä sen myöhemmästä kohtalosta ole tietoa.) Siksi kiristyskirje katosi, eikä tullut ikinä Nelissalle.

Jadarin kaksoissisar Nelissa Farallac huolestui, kun Jadar ei ollut palannut vielä kuukauden kuudentenakaapäivänä, vaikka hänen piti palata jo viidentenä. Hän otti mukaan suvun uskollisen miespalvelijan Treviuksen ja lähti etsimään apua Farrigniasta.

Farrignia

Farrigniaassa on tiettyjä paikkoja, jonne praedorit kerräänntyvät vaihtamaan kuulumisia. Sieltä heitä on myös helppo löytää, jos heitä tahtoo palkata. Eräs tällainen paikka on Punaisen Sirkan majatalo kaupungin toiseksi uloimman kehän luoteisosassa. Trevius ja Nelissa tulevat Punaiseen rukoilijasirkkaan (tai johonkin muuhun paikkaan, missä he voivat luontevasti tavata pelihahmot) seitsemän päivän iltapäivällä. He esittäytyvät seikkailijoille ja kertovat ongelmasta. Pääasiassa Trevius hoitaa puhumisen.

”Etsimme emäntäni veljeä Jadar Farallacia. Hän lähti kuukauden ensimmäisenä päivänä praedor-joukon mukana Warthiin. Heidän piti vain käväistä Warthissa ja palata heti takaisin. Mutta he eivät ole palanneet, vaikka nuoren herran piti tulla takaisin kotiin jo kaksi päivää sitten. Emäntäni pelkää, että jotain on sattunut, ja hän tahtoo, että lähtisimme Warthiin etsimään hänen veljeään.”

Trevius tahtoo seikkailijat siis oppaiksi Warthiin. Hän tarjoaa kultarahan päivässä, ja lisäksi kymmenen kultarahaa jokaiselle, mikäli kadonnut veli löydetään. Vielä hän lupaa hevosen lainaksi jokaiselle, jolla ei sellaista ole, ja matkamuonaa viikoksi kaikille.

Seikkailijat, jotka tuntevat Warthin, ymmärtävät kyllä, että yksittäisen ihmisen löytäminen raunioista on vaikeampaa kuin mykän käen löytäminen metsästä. Trevius kuitenkin ei pyydä muuta kuin ryttämään, koska hänen emäntänsä ei muuten saa rauhaa.

Nelissa Farallac on itse lähdössä mukaan, ja jos joku esittää epäilyksiä hänen sukupuolensa vuoksi, hän antaa kyllä kipakkaa palautetta. Trevius saattaa Nelissan kuulematta vihjaista, että on helpompi kääntää Gorfar-virran suuntaa kuin hänen emäntänsä päätä. Kun Nelissa on päättänyt tulla mukaan etsimään veljeään, se tarkoittaa että hän todella tulee.

Nelissa hoputtaa praedoreita kiirehtimään. Jos neuvotteluissa ei vitkastella, matkaan päästään jo samana iltana. Hevosia voidaan tarvittaessa vuokrata kaupungista. Ratsain ehditään illaksi Trulesin kylään, joka sijaitsee Farrignian pohjoispuolella aivan Warthia ympäröivän autiomaan laidalla.

Trules

Trules on kohtalaisen suuri kylä, joka on jo vuosisatoja toiminut praedorien tukikohtana näiden matkatessa Warthiin Farrigniasta päin. Praedoreihin on totuttu täällä, ja niinpä heihin suhtaudutaan ystävällisemmin kuin melkeinpä missään muualla Jaconiassa. Kyläläiset ovat jopa oppineet lyömään rahoiksi praedoreiden kustannuksella. Kylässä on myytävänä lyhdyistä huopiin kaikenlaisia tavaroita, joita praedorit tarvitsevat. Saatavilla on jopa kohtalaisia aseita ja haarniskoja sekä tietenkin matkamuonaa.

Trulesissa on majatalo nimeltä Mustan Koiran kievari. Sen isännän nimi on Cladon. Cladon väittää olevansa entinen praedor, joka on käynyt usein jopa Borvariassa. Hän kertoo mielellään juttuja seikkailuistaan ja kyselee asiakkailtaan tietoja näiden uusista retkistä. Tosiasiasa hän ei ole käynyt muualla kuin Warthissa, ja kaikki hänen tarinansa ovat muilta kuultuja. Useimmat praedorit arvaavat tämän, mutta eivät vihoittele Cladonille, koska hän on lupsakka mies, ja sitä paitsi hänen jutuissaan on sen verran totta, että niissä on usein oikeasti hyödyllistä tietoa praedoreille.

Jos joku seikkailija on käynyt Warthissa aiemmin, hän todennäköisesti on ollut myös Mustan koiran kievariessa ja tuntee Cladonin. Isäntä toivottaa vieraat tervetulleiksi. Hinnat ovat standarditasoa. Nelissa ja Trevius maksavat tällä kertaa seikkailijoiden ruuan ja majoituksen. He ottavat vierekkäiset huoneet, ja seikkailijat voivat jakautua miten tahtovat tai ottaa yhteishuoneen.

Jos Cladonilta kysellään Jadarista ja tämän kumppaneista, hän muistaa heidät heti.

“Kyllä, se taisi olla kuun toisena päivänä. Heitä oli kuusi miestä. Se nuori aatelismies liikkui ratsain. Muut olivat jalan. Tätä nuorta herraa en ollut aiemmin nähnyt, mutta muut olivat tuttuja. He olivat kulkeneet tästä ohi Warthiin päin aiemminkin kerran tai pari. En kylläkään tiedä heidän nimiään, enkä ole nähnyt heitä sen jälkeen.”

Jos Cladon kertoo tämän, Trevius ihmettelee kuulemaansa, sillä hänen tietääkseen Jadarin praedor-seuralaiset eivät olleet käyneet Warthissa aikaisemmin. He olivat siis valehdelleet. Nokkelat hahmot ymmärtävät tässä vaiheessa, että Jadarin seuralaisilla ei ollut ollut puhtaita jauhoja pussissaan. Majatalossa ei ole muita erikoisempia asiakkaita tällä hetkellä. Seikkailijoiden on viisainta nukkua täydet yöunet, sillä seuraava yö tulee olemaan rankka.

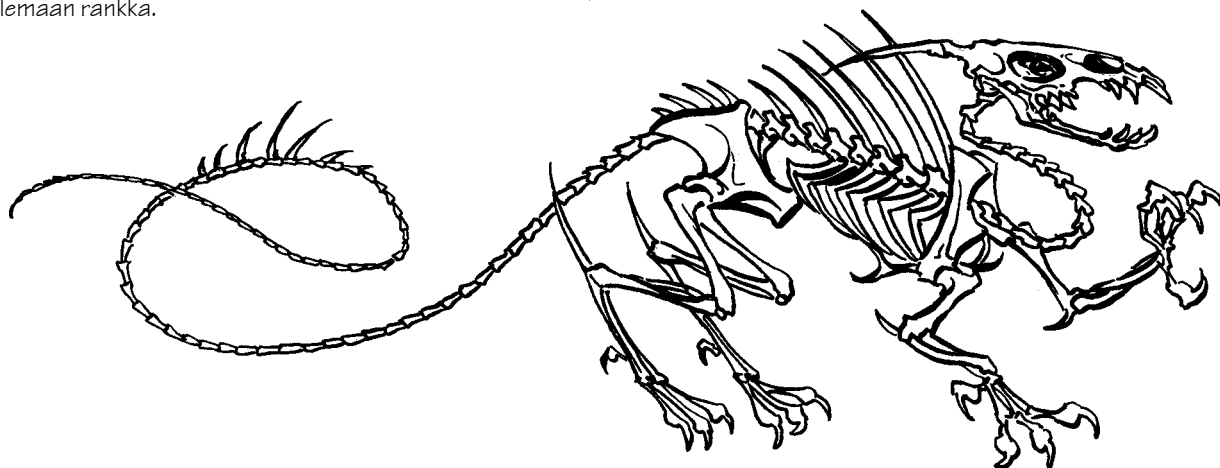
Warth

Warthia ympäröivä autiomaan alkaa pian Trulesin kylän pohjoispuolelta. Alue on tasaista, harmaata hiekaerämaata, jossa näkee virstojen päähän esteettä. Alueella tuulee sen verran voimakkaasti, että Jadarin ja rosvojen viikkoa aiemmin jättämät jäljet ovat pyyhkiytyneet pois. Onnistunut Erätaidot- tai Valppaus-heitto (4D) voi kuitenkin paljastaa hevosenmunkin tai jonkin muun merkin heidän reitistään.

Warthin raunioiden reunalle saavutaan alkuillasta. Reunamaiden rakennukset ovat täysin murskana. Raunioissa näkyy yhä palojälkiä velhojen käyttämästä tulesta, jolla aikanaan hävitettiin kaikki elämä Warthista. Jossain kivenrakosissa kasvaa oudon näköistä sammalta, mutta mitään muuta elämää ei näy eikä kuulu. Jos on talvi, Warthissa on lämpoisempää kuin muualla Jaconiassa, jos on kesä, siellä on kylmempää.

Luonteva etappi aloittaa etsintä on suihkulähde, joka sijaitsee vanhalla toriaukiolla parin virstan päässä Warthin rajasta. Ne seikkailijat, jotka ovat olleet Warthissa aiemmin, tuntevat tämän yhä toimivan suihkulähteen, josta saa hyvää, juomakelpoista vettä. Siellä kelpaa täyttää leilit ja aloittaa etsintä. Jos seikkailijat haluavat välttämättä tutkia taloja matkan varrella, he eivät löydä killinkiäkään. Sen sijaan he saattavat löytää Osgornin viillellyt ja suurimmaksi osaksi syödyt jäännökset, jos pelinjohtaja niin haluaa.

Siinä vaiheessa kun lähteelle asti päästään, on ilta hämärtynyt jo niin pimeäksi, että etsintöjä ei kannata aloittaa enää sinä päivänä. Parempi onkin etsiä sopivan ehjänä säilynyt rakennus yösijaksi. Sellaisia rakennuksia on suihkulähdeaukion lähellä.



Sen jälkeen seikkailijoilla on edessään ehkä ensimmäinen yö Kirodulla maalla. Warthin yö on täynnä outoja ilmiöitä, joista ei ole todellista vaaraa. Felinjohdaja voi kuvailla ääniä - ulvontaa, kirkumista, sihinää, koputusta - joiden lähde on mahdotonta määrittellä. Välillä voi mystinen tuulenvire puhaltaa hiuksia hahmon otsalta tai hahmo voi tuntea kylmänihkeän mutta näkymättömän kosketuksen ihollaan. Outoja valoja vilkkuu pimeydessä, ja välillä voi tapahtua jotain dramaattisempaa:

"Valoa hohtava miehen hahmo kävelee teitä kohti. Se on pukeutunut vanhanaikaiseen haarniskaan ja sen kasvat ovat täysin ilmeettömät. Juuri teidän edessänne se äkkiä räjähtää liekkeihin. Miehen suu aukeaa äänettömään tuskanhuutoon, mutta mitään ei kuulu, ei huutoa eikä liekkien ritinää. Mies palaa kuin soihtu muutaman hetken ja katoaa. Ympäriällänne näkyy taas vain pimeyttä."

Jokainen (myös Trevis ja Nelissa) joutuvat tekemään sisukkuus-heiton. Heiton vaikeus riippuu pelaajan aiemmista tiedoista Kirodusta maasta:

2N, jos hahmolla on Kirottu maa -taito

3N, jos hahmo on aiemmin onnistunut nukkumaan Kirodulla maalla

4N, jos hahmo ei ole aiemminkaan onnistunut nukkumaan Kirodulla maalla

Kaikilla ensikertalaisilla vaikeus on siis **4N**. Jos heitto epäonnistuu, hahmo ei saa unta (paitsi jos käyttää unilääkkeitä), ja seuraavana päivänä kaikki toiminta on hänelle nopan verran vaikeampaa. Jos heitosta seuraa möhlyys, hahmo menettää hermionsa kokonaan ja säntää kirkuen ulos pimeyteen. Seurauksena voi olla pitkälinen etsintä Warthista.

Jos hahmo ottaa rauhoittavaa yrttiä tai kunnan tujauksen alkoholia, nukahtaminen on nopan verran helpompaa. On seikkailijoiden oma asia, pitävätkö he vahtia. Se voisi olla viisasta, sillä rosvot ovat lähellä...

Rosvot

Rosvot, jotka pitävät Jadar Farallacia vankina, ovat aiemmin löytäneet saman suihkulähteen, jossa seikkailijat äsken täyttivät leilinsä. Siksi hekin ovat majoittuneet lähelle ehjään rakennukseen. Mahdollisesti he ovat jopa saman aukion vastakkaisella puolella!

Jos seikkailijat pitävät kovasti meteliä, rosvot todennäköisesti huomaavat heidät. Tällöin joku heistä tulee tiedustelemaan. Jos hän saa selville seikkailijoiden kokoonpanon ja varustetason, hän palaa kertomaan havainnoistaan muille. Tällöin rosvot joko pyrkivät yllättämään ja vangitsemaan hahmot tai piileskelemään, mikäli praedorit näyttävät ylivertaisilta heihin nähden.

Jos taas seikkailijat ovat hissuksiin, rosvot tuskin huomaavat heitä lainkaan. Vähäiset äänet menevät Warthin tavanomaisen kummittelun piikkiin. Rosvot ovat oleskelleet Warthissa jo niin pitkään, että he pystyvät yöpymään siellä jo melko vaivattomasti.

Rosvoilla on nyt uusi ongelma. Yksi rosvoista, Osgorn, lähti jo viisi päivää sitten Jadarin hevosella viemään kiristyskirjettä Jadarin sisarelle. Palatessaan hänen piti tuoda lisää ruokaa. Mutta hän ei ole palannut. (Eikä koskaan palaakaan, sillä lihansyöjäpeto tappoi hänet melkein heti kun hän oli lähtenyt muiden rosvojen luota, mutta muut rosvot eivät tietenkään tiedä tätä.) Siksi ruokavarat ovat loppumassa.

Rosvot epäilevät, että Osgorn olisi pettänyt heidät ja päättävät siksi lähettää toisen miehen viemään uutta kiristyskirjettä ja hakemaan ruokaa. Tämä rosvo, nimeltään Lerod, lähtee matkaan seuraavana aamuna. Hänen reittinsä kulkee seikkailijoiden majapaikan ohi, ja sattumalta hän törmää seikkailijoihin hetimitä lähettyään! Nämä lienevät yhtä yllättyneitä törmätessään mieheen keskellä Warthia.

Jos Lerodin kanssa puhutaan, hän uskottelee olevansa yksinäinen praedor. Samalla hän kuitenkin vilkuilee hermostuneesti olkapäänsä yli ja pyrkii pysymään loitolla seikkailijoiden aseista. Lopulta Trevis kuiskaa jollekulle hahmoista, että hän tunnistaa miehen yhdeksi niistä "praedoreista", jotka lähtivät nuoren herran mukaan Warthiin.

Tämän jälkeen Lerod säntää pakoon apua huutaen. Hänet voidaan ampua ennen kuin hän ehtii suojaan, mutta hänen avunhuutonsa kuullaan. Loput kolme rosvoa tulevat esiin läheisestä talosta.

Seuraa taistelu. Jos seikkailijoita on vähemmän kuin rosvoja tai he näyttävät kehnosti varustetuilta, rosvot käyvät lähitaisteluun. Jos taas seikkailijat ovat silminnähden ylivoimaisia, he pyrkivät pitämään nämä loitolla ammuskellen nuolia, ja tarvittaessa he vetäytyvät takaisin rakennukseen, jossa Jadar Farallac on sidottuna. Viime keinonaan he pitävät tikaria vankinsa kurkulla ja pyrkivät pelastamaan nahkansa käyttäen tätä panttivankina. Seurauksena voi olla pitkäkin neuvottelu.

Jos lähitaistelu syntyy, Trevis osallistuu siihen täysipainoisesti. Sen sijaan Nelissa pysyttelee mahdollisuuksien mukaan taustalla, mutta jos tilanne vaatii, saattaa hänkin liittyä taistoon lyhyen miekkansa kanssa. Hän on nuorempana harjoitellut miekkailua veljensä kanssa, joten täysin kokematon hän ei ole.

Jos rosvot voitetaan, seikkailijoilla on esteetön pääsy Jadarin luo. Tämä löytyy sidottuna rosvojen pesäpaikasta - nuutuneena mutta terveenä. Sieltä löytyy myös rosvojen saalis, josta lisää myöhemmin.

Jos taas rosvot voittavat taistelun, he eivät oikopäätä surmaa seikkailijoita, vaan pyrkivät mahdollisuuksien mukaan pitämään nämä hengissä. Toisin sanoen he sitovat haavat, mutta eivät tuhlaa yrttejä tai parantavia liemiä. He toivovat saavansa näistä lisää lunnaita. Seikkailijoiden on tässä tapauksessa viisainta teeskennellä olevansa korkeampaa sukua kuin mitä ovat.

Saalistaja

Monet praedoritkin uskovat, että Warthissa ei ole enää vaarallisia olioita. Kuitenkin he erehtyvät. Warthin alapuolisiin tunneleihin pakeni aikanaan useita lihansyöjäpetoja, ja osa niistä on yhä hengissä.

Yksi näistä pedoista nousi maan pinnalle jokin aika sitten. Kenties ruoka loppui maan alta sen reviiriltä tai kenties jokin vielä isompi peto karkotti sen. Joka tapauksessa se on etsinyt ruokaa Warthista siitä pitäen. Juuri se tappoi Osgorn-rosvon neljäntenä päivänä. Ja nyt se on taas nälkäinen.

Kyseinen peto on ihmisen kokoinen ja muistuttaa lähinnä sammakkoa. Se kykenee yli viisimetrisiin loikkiin, joiden avulla se voi iskeä kiinni saaliiseensa yllättäen. Se pyrkii viiltelemään uhrinsa hengiltä teräväkyntisillä etukäpämillään. Lopulta se paloittelee uhrinsa ja nielee palaset.

Pelinhohtaja voi käyttää tätä petoa joko seikkailijoiden uhkatekijänä, pelastajana tai olla käyttämättä ollenkaan. Jos näyttää siltä, että seikkailijat selvisivät rosvoista liian helposti, pedon voi heittää peliin väijymään seikkailijoita. Tai sitten se voi raadella heidän hevosensa, jos nämä jätetään vartiotta.

Peto voi myös auttaa seikkailijoita, mikäli he ovat hävinneet taistelun rosvoja vastaan ja joutuneet vangiksi. Voi käydä esimerkiksi niin, että illalla joku rosvoista jää yksin vartioimaan vankeja muiden poistuessa jostain syystä muualle. Tällöin peto iskee vartijan kimppuun, tappaa hänet ja raahaa pois. Sitten seikkailijoiden on vain keksittävä miten päästä irti köysistä ennen kuin muut rosvo - ja peto - tulevat takaisin!

Jos taas rosvoissa on ollut riittävästi haastetta, eikä seikkailu tunnu vaativan enää lisätappelua, voi pedon unohtaa kokonaan. Kenties se vain tarkkailee seikkailijoita piilosta, mutta arvioi nämä liian kovaksi vastukseksi.



Loppu

Jos kaikki menee hyvin, seikkailijat saavat Jadarin vapautettua. Lisäksi he saavat rosvojen siihenastisen ryöstösaaliin.

Jokaisella rosvolla on **2D** hopearahaa (paitsi Lerodilla on 40 hr, koska hänen oli määrä mennä ostamaan lisää ruokaa), ja lisäksi heillä on hyväkuntoisia aseita ja kilpiä. Heidän tukikohdastaan löytyy Jadarin lisäksi kaikenlaisia varusteita (matkamuonaa 10 päiväksi, leilejä, köysiä, työkaluja, mustetta, paperia). Lisäksi sieltä löytyy tammitynnyri, jonka kannessa on musta kuvio. Salatieteet tai heraldiikka-heitolla (**3D**) kuvio on mahdollista tunnistaa Varennoksen velhosuvun tunnukseksi. Tynnyriessä on 10 litraa capraa, arvoltaan 100 kultarahaa.

Jos joku rosvo on hengissä ja kuulustelukunnossa, hän kertoo, että he olivat kaksi kuukautta aiemmin - erehdyksessä - ryöstäneet ja surmanneet jonkun velhon palvelijan ja vieneet tynnyrin. He ymmärsivät saaneensa arvokkaan saaliin, mutta eivät uskaltaneet heti myydä sitä peläten velhojen kosta. Niinpä he päättivät odottaa jonkin aikaa ennen kuin yrittäisivät löytää sille ostajan.

Tämän jälkeen seikkailijoilla ei ole enää syytä viivytellä Warthissa, vaan he palannevat takaisin Trulesiin. Mahdolliset vangit voi jättää sikäläisten viranomaisten huostaan. Löytöpalkkiota heistä ei kuitenkaan saa, koska heitä ei ollut etsintäkuulutettukaan. Majatalonpitäjä Cladon huolestuu kuullessaan rosvoista Warthissa. Hän pelkää, että ryövärit ehkä rupeavat käyttämään Warthia tukikohtanaan useamminkin.

Seuraavana päivänä matkustetaan Farrigniaan, mikäli kaikki ovat matkustuskunnossa. Jos kaikki on mennyt hyvin, seikkailijat saavat palkkioksi kymmenen kultarahaa kukin sekä kultarahan joka päivästä, jonka matka on kestänyt (7. päivästä alkaen). He saavat myös rosvojen aseet, jos ovat muistaneet ottaa ne mukaan. Lisäksi pelastamisestaan kiitollinen Jadar Farallac saattaa pyytää seikkailijat kartanoonsa juhliin. Siellä hän kertoo velkaongelmistaan ja pyytää, että saisi liittyä praedoreiden mukaan. Vaikka hän onkin kokematon, hän voisi olla hyödyllinen kumppani tietoineen ja taitoineen. Tosin jos hänen siniverisyydestään ja noviisiudesta on esitetty loukkaavia arvioita, hän ei halua olla sen enempää tekemisissä pelastajiensa kanssa.

Seikkailijoille jää vielä tynnyrillinen capraa. He voivat päättää pitää sen itsellään ja myydä tai käyttää itse, jos heidän joukossaan on alkemisti. Tällöin he kuitenkin ottavat suuren riskin, sillä tynnyri on varastettu, ja Varennoksen velhot tahtovat selvittää, mitä heidän palvelijalleen on tapahtunut. Jos tynnyri tavataan seikkailijoiden hallusta, heidät pidätetään. Kun viranomaisille selviää, etteivät seikkailijat ole syyllisiä palvelijan murhaan, heidät kyllä vapautetaan, mutta mitään löytöpalkkiota tynnyristä on turha toivoa.

Viisainta mitä tynnyrin kanssa voi tehdä, on viedä se Farrigniaan velhojen lähetystöön Mustaan huoneeseen. Täällä Varennoksen suvun palvelija kuulustelee heitä. Jos he kertovat totuuden, he saavat palkkioksi tynnyrin palauttamisesta joko 10 kultarahaa tai kaksi litraa capraa.

Aikataulu

Tässä kertaus, minä päivänä on tapahtunut mitään ennen seikkailun alkua:

1. päivä

Jadar Farallac lähtee kartanoltaan Warthia kohti viiden praedoriksi uskomansa miehen kanssa.

2. päivä

Jadar ja "praedorit" tulevat illalla Trulesin kylään Mustan koiran kievariin.

3. päivä

Jadar seurueineen saapuu Warthiin. Siellä rosvot paljastavat todellisen karvansa ja vangitsevat Jadarin.

4. päivä

Yksi rosvoista (Osgorn) lähtee viemään kiristyskirjettä, mutta joutuu pedon yllättämäksi ja syömäksi.

6. päivä

Nelissa Farallac huolestuu veljensä viipymisestä.

7. päivä

Nelissa ja Trevius tulevat Farrigniaan ja palkkaavat seikkailijat.

Ei-pelaajahahmot:

Jadar Farallac

Jadar on 22-vuotias nuori aristokraatti, joka on vasta kolme kuukautta ollut paronisukunsa päämies. Hän on sangen pystyvä mies, jolla on rohkeutta astua praedorin saappaisiin saadakseen rahaa velkoihinsa. Hänen heikkoutensa on naivius ja keho ihmistuntemus, minkä vuoksi hän on helposti huijattavissa. Hän on kuitenkin pohjimmiltaan reilu ja kunniantuntoinen mies, jota ei voi syyttää

turhasta tyhmänylpeydestä. Jadar on pukeutunut rautanahkaliiveihin, ja silloin kun ei ole köydessä, hän taistelee miekka toisessa ja tikari toisessa kädessään.

Nelissa Farallac

Jadarin kaksoissisar on voimakastahtoinen nuori nainen, joka on vakaasti päättänyt löytää veljensä. Mikään ei saa häntä luopumaan yrittämästä. Hän on vaaleatukkainen, keskimittainen ja kohtalaisen kaunis, vaikka hieman kulmikas piirteiltään. Hän ei mielellään asioi suoraan seikkailijoiden kanssa, vaan antaa Treviuksen hoitaa puhumisen. Kaikenlaiset viettely-yritykset hän todennäköisesti torjuu tyyliä terävällä kielellään tai vielä terävämmällä pikkumiekallaan. Haarniskana hänellä on nahkaliivit.

Trevius

Trevius on 44-vuotias mies, joka on Farallacin sisarusten uskollinen palvelija. Hän on kohtalaisen vantttera eikä avuton taistelussakaan. Hän on tottunut asioimaan rahvaan kanssa, ja siksi hoitaa puhumisen praedoreiden kanssa ja muut käytännön asiat. Tarvittaessa hän on valmis taistelemaan ja jopa kuolemaan isäntänsä ja emäntänsä puolesta. Treviuksella on yllään nahkakyrassi ja aseena lyömämiekka, jota hän yleensä käyttää kaksin käsin.

Rosvot

Rosvot ovat nimeltään Hadräs, Lerod, Aeric ja Kaderos. (Viides, Osgorn, on kuollut jo seikkailun alussa.) Hadräs on johtaja, vaikka ei mitään yliverlaisia ominaisuuksia omaakaan. Hänestä olisi voinut tulla kohtalainen praedor, ellei hän olisi liian itsekäs ja epärehellinen luonne. Muut ovat hänelle uskollisia vain tiettyyn rajaan saakka. Oma takapuoli on jokaiselle tärkein. Hadräs on aseistautunut miekalla ja puukilvellä. Muilla on lyhyt miekka ja kaarijousi sekä nuolia. Hadraksella on rautanahkahaarniska ja muilla tavallinen nahkakyrassi.

	Trevius	Nelissa	Jadar	Hadräs	rosvo	peto
Ruumis	13	10	11	11	10	10
Notkeus	11	13	12	12	11	18
Valppaus	11	12	10	10	10	9
Sisukkuus	11	15	13	11	10	13
Taito	12	10	11	11	8	
Hyökkäys	12	9	11	12	11	14
Vaurio	+8	+5	+7	+7	+5	+4
		miekka, 2k l.miekka	miekka +3 tikari	miekka +2 puukilpi	l.miekka +4 k-jousi	
Syvä haava	8	7	7	7	7	7
Veri	12	10	11	11	10	10
Suoja	4	2	5	5	4	1
Pituus	11/11	11/13	11/12 11/12	11/12 11/12	11/11 11/11	1/18

VERISTÄ HOPEAA

(Erkka Leppänen, 2005)

Tämä on vahvalle ja taistelukykyiselle praedorjoukolla tehty seikkailu Travanin takamaille. Sen pystyy helposti sijoittamaan myös jonkin muualle, missä on mahdollisuus konfliktihin uudisasukkaiden ja vuoristolaisten välillä.

Veristä hopeaa

Travanin kuningas on viime vuosina pyrkinyt asuttamaan valtakuntansa harvaan asuttuja lounaisosia Läntisten vuorten kyljessä. Uudisasutus on toistaiseksi ollut menestyksellistä. Monet uudet kylät ovat kasvaneet ja vakiinnuttaneet asemansa, ja vuoristolaistenkin vastatoimet ovat rajoittuneet muutamaan ryöstöretkeen.

Eräs uusista kylistä on nimeltään Kanervanotko. Se perustettiin vasta vajaa vuosi sitten laaksoon Läntisten vuorten alarinteille. Kylän ensimmäisiin asukkaisiin kuuluu noin kolmekymmentä miestä, kaksikymmentä naista ja kymmenkunta lasta. He ovat rakentaneet laaksoon vankkoja hirsitaloja sekä paaluvarustuksen suojaamaan heitä vihollisilta. Laakson pohjalle he ovat raivanneet viljelyskelpoisen pellon, ja laajassa laaksossa on riittänyt myös metsäriistaa.

Mutta kolme kuukautta sitten Kanervanotkon laakso osoittautui vieläkin arvokkaammaksi kuin oli kuviteltu. Vuorten kupeesta löytyi paksu hopeasuoni! Uudisasukkaat tietenkin ilahtuivat tästä löydöstä. Se tietäisi rikkauksia, kaupankäyntiä ja menestystä koko kylälle. Mutta valitettavasti myös heidän naapurinsa kiinnostui löydöstä.

Puolentoista peninkulman päässä Kanervanotkosta itään on kreivi Sadrosin linna. Kreivi Sadros on hänkin tuore tulokas seudulla, sillä hänen isänsä muutti Travaniin Farrigniasta pakolaisena hullun kuninkaan aikana. Travanin kuningas lahjoitti kreivin isälle läänitykseksi tämän valtakunnan syrjäiskolkan, jossa pakolaisia odotti vain vanha pieni linna.

Kreivi Sadros peri linnan ja tilukset isältään kaksi vuotta sitten, ja hän on kaikkea muuta kuin tyytyväinen asemaansa valtakunnan kaukaisimman kolkan lääninherrana. Hän on etsinyt keinoa kohottaa asemaansa ja rikastuttaa itseään, mutta ei ole auttanut, vaikka hän on tiristänyt talonpojistaan jo melkein kaiken mitä on saanut irti. Kun Kanervanotkon kylä perustettiin hänen maidensa länsipuolelle, hän oli tyytyväinen, sillä siirtokunta tietäisi enemmän liikennettä hänen maidensa halki ja sitä myöten lisää kaupankäyntiä.

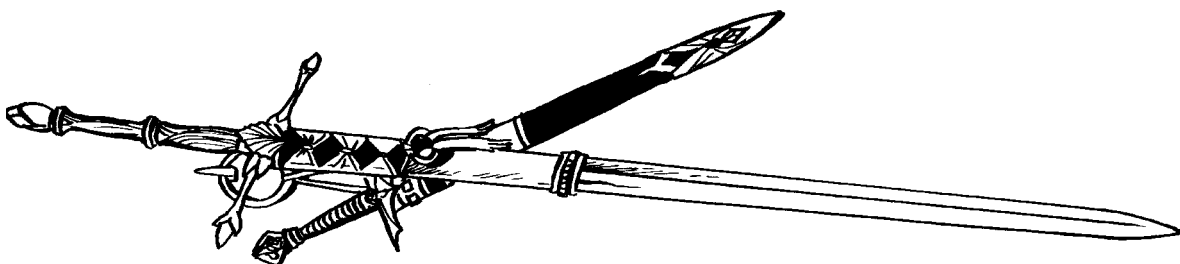
Ensimmäiset kuukaudet hän antoi kylän kasvaa rauhassa ja jopa avusti uudisasukkaita myymällä heille työkaluja huokealla ja sallimalla talonpoikiensa auttaa kylän rakentamisessa.

Kun Kanervanotkon alueelta löytyi hopeaa, uudisasukkaat päättivät pitää asian salassa ja kertoa siitä vain Travanin siirtolaisministeriölle, jonka kanssa he olivat pitäneet yhteyttä. Mutta valitettavasti lähetti, jonka piti viedä viesti pääkaupunkiin, oli hölösuinen ja puhui hopealöydöstä kulkiessaan kreivi Sadrosin maiden halki. Tieto kantautui nopeasti kreivin korviin.

Kreivi päätti, että hopeakaivos kuuluu hänelle, ja hän toimi nopeasti. Hän kaappasi lähetin ja lyhyen kuulustelun jälkeen antoi surmata tämän. Sen jälkeen hän piiritti koko Kanervanotkon alueen. Tämä kävi helposti, sillä Kanervanotkosta on käytännössä mahdotonta päästä pois kulkematta kreivin maiden halki. Hän on käyttänyt piirityksen valvontaan lähinnä palkkasotureita, sillä hän ei halua omien sotilaidensa ja ritariensakaan tietävän, kuinka hän pelaa kieroja peliä kuninkaan siirtokuntaa vastaan.

Viimeiset kolme kuukautta Kanervanotko on ollut eristyksissä. Kreivin palkkasoturit ovat tappaneet tai ajaneet takaisin jokaisen, joka on yrittänyt pois laaksosta. He ovat tappaneet myös kuninkaan lähettilään seurueineen, kun nämä olivat tulleet paikalle selvittämään, miksi siirtokunnasta ei ole kuulunut mitään. Kreivin tavoitteena on tuhota koko siirtokunta ja sen jälkeen kaapata hopeakaivos itselleen. Mutta hän ei ole voinut tehdä tätä vielä, sillä hän ei halua käyttää siihen palkkasotureita, jotka voisivat juuruta hänen toimistaan myöhemmin. Likaisen työn tekijäksi hän tarvitsee barbaareita!

Niinpä kreivi on lähettänyt uskottuja miehiään vuoristoon neuvottelemaan sopimuksen jonkun vuoristolaisten soturiklaanin kanssa. Pitkään hänen tunnustelijansa epäonnistuivat, sillä vuoristolaiset suhtautuvat kreiviin epäluuloisesti. Nyt kuitenkin hän on viimein pääsemässä sopimukseen Verenjuojien klaaniin kuuluvan soturijoukkion kanssa. Mutta ennen kuin kreivin suunnitelmat ehtivät toteutua, paikalle saapuu joukko praedoreita hämmentämään soppaa.



I. Värväys

Luontevinta on aloittaa seikkailu Travanin pääkaupungista. Siellä on alettu ihmetellä, miksi Kanervanotkosta ei ole kuulunut mitään useampaan kuukauteen. Kanervanotkon oli määrä lähettää tilanneraportti viimeistään kaksi kuukautta sitten, mutta mitään ei ole kuulunut. Myöskään alueelle lähetetty tarkastaja ei ole palannut. (Kreivin palkkasoturit tappoivat hänet ja hänen vartijansa.) Travanin siirtolaisministeriössä on nyt päätetty selvittää asia lähettämällä paikalle praedoreita tutkimaan tilannetta. Valinta osuu tietenkin pelihahmoihin. Todennäköisesti praedorit kutsutaan virastoon majatalosta tai missä he nyt sattuvatkin viettämään aikaa.

Pelihahmot tapaavat Travanin siirtolaisministeriön sihteerin **Raud Valdarin**. Tämä on silmälasipäinen virkahiiri, joka on tottunut sääntöihin ja sääntöjen mukaan meneviin rutiineihin. Hän ei ole juuri asioinut praedorien kanssa ja saattaa hämmentyä pahastikin, jos näiden puhe ja käytös käyvät kaootisiksi. Hän on kuitenkin rehellinen ja itsevarman tuntuinen niin kauan kuin tuntee hallitsevansa tilanteen.

Raud Valdar selittää tilanteen:

”Kerron teille mistä on kysymys. Kymmenen kuukautta sitten Travanin lounaiskolkkaan perustettiin uusi kylä, joka sai nimekseen Kanervanotko. Se on yksi monista uusista kylistä, joilla pyrimme levittämään asutusta etelän asumattomille seuduille. Kylän perustaminen sujui ensimmäisten raporttien mukaan oikein hyvin. Uudisasukkaat raivasivat peltoja, rakensivat itselleen talot hirsistä ja ympäröivät kylänsä muurilla. Vuoriston barbaaritkin jättivät heidät rauhaan.”

”Mutta nyt pelkäämme, että jotain paha on tapahtunut. On kulunut jo neljä kuukautta, kun viimeksi kuulumme uutisia Kanervanotkosta, vaikka odotimme tilanneraporttia viimeistään kaksi kuukautta sitten. Kuukausi sitten lähetimme sinne tarkastajan ottamaan selvää, mitä kylälle kuuluu, mutta hänkin katosi. Hänen kanssaan katosi kaksi hänen vartijaansa.”

”Nyt haluamme tietää, mitä Kanervanotkolle on tapahtunut. Haluamme että te praedorit matkustatte sinne ja otatte selvää, miksi sieltä ei ole kuulunut mitään pitkään aikaan. Ovatko vuoristolaiset tuhonneet kylän vai onko kyse jostain muusta? Matkustatte siis sinne, tarkastatte tilanteen, autatte heitä mahdollisissa ongelmissa ja tulette takaisin antamaan raportin. Siinä kaikki.”

Kun palkkiosta tulee puhe, Raud Valdar tarjoaa aluksi 10 kultarahaa henkeä kohden pelkästä tarkistuskäynnistä. Hän kuitenkin lupaa korottaa palkkiota, mikäli tehtävä osoittautuu hankalaksi.

”Jos siellä on jokin ongelma, jonka te pystytte ratkaisemaan, lupaan, että saatte asiankuuluvan vaarallisen työn lisän.”

Jos pyydetään tarkennusta, hän lupaa 20-30 kultarahaa henkeä kohti.

Valdar antaa praedoreille matkaohjeet Kanervanotkoon. Hän antaa heille myös sinetöidyn kirjeen toimitettavaksi siirtokunnan johtajalle. (Kirjeessä ei ole mitään erityistä; siinä vain tiedustellaan siirtokunnan vointia.) Perille asti on matkaa noin 240 virstaa. Matkan pystyy kulkemaan teitä myöten aina Sadrosin kreivikuntaan asti. Sieltä on enää 15 virstaa päämäärään, mutta Kanervanotkon tarkkaa sijaintia Valdar ei tiedä, vaan kehottaa kyselemään tietä Sadrosin kreivikunnasta. Kreivistä Valdar ei tiedä juuri mitään ja mainitseekin tämän vain ohimennen. Hän ei luonnollisestikaan osaa aavistaa, että juuri kreivi Sadros on Kanervanotkon ongelmien takana.

Jos seikkailijoilla ei ole ratsuja, Valdar tarjoaa heille vielä vaunut ja ajurin, joka kuljettaa heidät aina Sadrosin maille asti. Hän korvaa myös heidän matkakulunsa eli majoituksen ja muonan matkan varren majataloissa. Palkkansa he saavat sitten kun palaavat retkeltä - mukanaan miellellään kirje Kanervanotkon kylänpäälliköltä tai jokin muu todistuskappale siitä, että he ovat käyneet kylässä.

Raud Valdar:

Silmälasipäinen nelikympäinen virkamies. Rehellinen ja rauhallisen oloinen mies, joka on omistautunut työlleen. Ei pidä yllätyksistä, vaan sekoaa helposti pasmoissaan, jos asiat eivät etene ennalta sovitulla tavalla.

2. Kreivin maat

Matka Travanista Sadrosin maille on noin 225 virstaa teitä myöten. Kanavia pitkin matka on suunnilleen sama, mutta viimeiset 30 virstaa täytyy mennä jalan tai ratsain, sillä Sadrosin mäkisillä mailla ei ole kanavia. Jos pelihahmot ottavat vastaan Valdarin tarjouksen vaunuista ja kuskeista, heidän mukaansa lähtee Halmarniminen ajuri. Hän on hyväntuulinen ja ammattitaitoinen mies, joka saattaa ystävyyttä praedorien kanssa matkan varrella, mutta ei pyri heidän seuraansa väkisin. Hän myös huolehtii majatalohuoneiden ja ruuan maksamisesta. Hänellä on myös salainen määräys pitää praedoreita silmällä ja raportoida heidän toimistaan, kun he ovat palanneet pääkaupunkiin.

Matkan aikana ei tapahdu mitään erikoisempaa, ellei pelinjohtaja halua. Kun pelihahmot lopulta pääsevät Sadrosin maille, he näkevät kreivin pienehkön kivilinnan sekä kylän tämän lähistölle. He asettunevat kylän ainoaan majataloon, jonka nimi on Kivinen haukka. Majatalon isäntä **Virrad** on ystävällinen mies, mutta myös kreivin asiamies, joka raportoi herralleen kaiken kiinnostavan, mitä majatalossa tapahtuu. Pelihahmot varmasti kiinnittävät huomiota, että sekä kylässä että majatalossa liikkuu paljon palkkasotureita. He kuuluvat Kuparikotkan kompaniaan, jonka kreivi on palkannut pitämään Kanervanotkon uudisasukkaat piirityksessä. Jos pelihahmot kyselevät heitä, he väittävät, että heidät on palkattu turvaamaan kreivin maita vuoristolaisilta. Tavalliset kyläläiset väittävät samaa, mikäli heitä kysellään palkkasotureista, mutta mieluummin väistelevät puheenaihetta.

(HUOM! Sen paremmin kyläläiset, palkkasoturit kuin vuoristolaisetkaan eivät tiedä mitään uudisasukkaiden löytämisestä hopeaesintymästä, joten kukaan ei osaa kertoa siitä mitään. Kreivi on pitänyt huolta, että kanervanot-

kolaisten lisäksi vain hän itse ja muutama hänen uskottu miehensä tietävät hopeasta.)

Myös majatalossa on muutama palkkasoturi. He suhtautuvat praedoreihin näennäisen ystävällisesti, mutta he myös tarkkailevat näitä ja arvioivat näiden taistelukykyä. Praedorit joutuvat joka tapauksessa kyselemään joltakulta tietä Kanervanotkoon, joten tieto heidän etsinnästään varmasti kantautuu kreivin korviin joko isäntä Virradin tai palkkasoturien kautta.

Virrad neuvoo mielellään reitin Kanervanotkoon ja saattaa jopa piirtää heille kartan. Ovelana miehenä hän kuitenkin neuvoo heille sellaisen reitin, jonka varrelle on helppo tehdä väijytys, sillä hän arvaa, että kreivi ei halua praedorien pääsevän perille. Kanervanotkon tilanteesta hän ei ole tietävinään mitään. Hän toteaa vain, että koko kylästä ei ole jostain syystä kuulunut mitään muutamaan viikkoon. Samaa väittävät palkkasoturit, jos heiltä kysytään. Jos Virradilta tai keneltä tahansa kysellään kuukausi sitten kadonneesta kuninkaan lähettiläistä, kukaan ei myönnä, että hän olisi ikinä tullutkaan Sadrosin maille. Tosiasiassa hänet murhattiin vartioijoen pian sen jälkeen kun hän oli lähtenyt kylästä kohti Kanervanotkoa. Moni kyläläinen tosin näki hänet, ja on mahdollista, että joku puhuu hänestä sopivaa lahjusta vastaan, jos osataan kysellä.

Jos praedorit haluavat keskustella Kanervanotkon tilanteesta itsensä kreivin kanssa, sekin järjestyy. Kreivi voi tulla itse vierailemaan majatalossa. Hän kertoo vain saman mitä muutkin ja väittää olleensa hyvissä väleissä uudisasukkaiden kanssa. Seikkailijat saattavat vaistota kyräilevän ja salailevan ilmapiirin ympäröivän heitä kylässä, mutta he saavat kuitenkin viettää yön rauhassa. Kreivi haluaa kyllä häivyttää heidät, mutta ei kylässään.

Seuraavana aamuna praedorit lienevät valmiit jatkamaan matkaa saamiensa ohjeiden mukaan. Vaunuilla ei voi enää jatkaa, joten he jatkavat joko jalan tai sitten ratsain, jos heillä on hevoset. Miten vain, heidän edelleen joka tapauksessa ehättää joukko palkkasotureita, jotka järjestävät heille väijytyksen. Nämä asettuvat odottelemaan heitä sopivaan piilopaikkaan metsän notkelmaan noin viiden virstan päässä kylästä. (Pelinjohtaja voi päättää itse, mikä on sopiva määrä palkkasotureita. Hyvä määrä on ehkä 1½ kertaa hahmojen määrä, mutta tarkoitus luonnollisesti on, että praedorit selviävät vaarasta ilman vakavia menetyksiä.)

Seikkailijat saattavat saada vihiä väijytyksestä, jos jollakulla on vaisto-erikoiskyky tai jos joku heistä onnistuu **5D**-valppausheitosta. Silloin he näkevät piileskelevät palkkasoturit ja osaavat varautua. Joka tapauksessa soturit ryntäävät heidän kimppuunsa ammuttuaan ensin pari laukausta varsijousilla. Kun taistelu toivon mukaan päättyy praedorien voittoon, näiden sotasaaliiksi jää palkkasoturien varusteet, johon kuuluu vain tavallisia aseita ja haarniskoja sekä muutama hopeakolikko. Jos joku hyökkääjistä jää vangiksi, hän kuulusteltaessa kertoo vain saaneensa käskyn hyökätä praedorien kimppuun. Ankara kovistelu voi saada vangit paljastamaan enemänkin, mutta jos hahmot käyttävät liikaa aikaa kuulusteluun, paikalle saattaa tulla lisää palkkasotureita tarkistamaan miten väijytys on onnistunut.

Jos ajuri Halmar on ollut praedorien mukana, hän jää vaunuineen Kiviseen haukkaan. Tällöin hänen voi kuitenkin käydä huonosti, sillä kreivi haluaa eliminoida hänet siinä missä praedoritkin. Jos hän on ystäväystynyt praedorien kanssa, hänen pelastamisensa voi olla oma seikkailunsa.

Halmar:

Ammattitaitoinen vaunukuski ja ystävällinen keski-ikäinen mies, joka suhtautuu praedoreihinkin varsin luontevasti. Hän kuuntelee praedorien juttuja mielellään, mutta myös pitää heitä silmällä, sillä hänen on määrä raportoida praedorien toiminnasta sitten kun palaa Travaniin.

Virrad:

Majatalonisäntä, jonka ystävällinen ulkokuori kätkee kreivi Sadrosin uskollisen asiamiehen. Ei epäröi paljastaa kaikkia tietojaan kreiville. Kyläläiset arvaavat tämän, ja suhtautuvat häneen viileästi, mutta asioivat silti hänen majatalossaan, koska kylässä ei ole muutakaan paikkaa rentoutua.

kreivi Sadros:

38-vuotias aatelismies, joka on ovela, kunnianhimoinen ja täysin häikäilemätön pyrkimyksissään. Osaa esiintyä sulavasti ja pystyy helposti sumuttamaan ihmisiä, joiden kanssa on tekemisissä. Pelihammot eivät välttämättä tapaa häntä henkilökohtaisesti.

Palkkasoturit: Kuparikotkan komppanian miehet ovat uskollisia vain rahoille, mutta tällä haavaa heidän kannattaa olla väleissä kreivin kanssa. Heitä on kaikkiaan nelisenkymmentä. Painostettuna tai lahjottuna he saattavat paljastaa, että kreivi on palkannut heidät piirtämään Kanervanotkoa, mutta kukaan heistä ei tiedä sen enempää. Heidän kapteeninsa nimi on Stolarc.

3. Lämmin vastaanotto

Kun pelihammot ovat viiden virstan päässä Kanervanotkosta, he kohtaavat ensimmäisen uudisasukkaan. Hän on Timeros, 14-vuotias poika, joka on yksin metsästämisessä. Nähdessään praedorit hän luulee heitä kreivin palkkasotureiksi ja uhmamielisesti ampuu heitä kaarijousellaan piilosta. Sitten hän yrittää juosta pakoon varoittamaan Kanervanotkoa. Jos hänet saadaan elävänä kiinni, hän on niin täynnä pyhää vihaa kreivin miehiä kohtaan, että häntä voi olla vaikea saada uskomaan, että praedorit ovat tulleet auttamaan. Jos hänet tapetaan, seikkailijoiden vastaanotto Kanervanotkossa on todennäköisesti hyvin kalsea, mikäli heidän tekonsa tulee ilmi.

Ennemmin tai myöhemmin seikkailijat päässevät Kanervanotkon luo. He löytävät kylän, joka on ympäröity kivistä ja puusta tehdyllä puoliympyrän muotoisella muurilla joka puolelta, paitsi lännestä, jossa sitä ympäröi vuorensienämä. Muurissa on vain yksi portti, ja portin vieressä sisäpuolella on torni, josta tähdätään jousella jokaista lähestyjää. Muurien takana on myös kuusi pienempää lavaa, joihin jousiampujat voivat kiivetä ampumaan hyökkääjiä alaruumis muurin suojassa.

Seikkailijat joutunevat vakuuttelemaan pitkään, ennen kuin kylässä suostutaan uskomaan, etteivät he ole kreivin miehiä. Edes Valdarin kirje ei välttämättä herätä luottamusta. ("Te olette voineet ryöstää sen todellisilta lä-

hetttiläiltä!”) Kuitenkin jos seikkailijat ovat tarpeeksi karsivallisia ja vakuuttavia, heidät lopulta lasketaan sisään.

Praedorit vastaanottaa kylänpäällikkö **Hathor**, joka ensin kysyy heidän asiansa ja lukee heidän tuomansa viestin. Vasta kun hän on vakuuttunut, että seikkailijat ovat oikealla asialla, hän kertoo heille kreivin aiheuttamasta ongelmasta. Hän kertoo, kuinka kreivi piirittää heitä ja yrittää ilmeisesti tuhota koko siirtokunnan. Hathor ei tiedä kreivin vuoristolaisliittolaisista, ja hän ihmettelee, miksei kreivi ole jo lähettänyt sotilaitaan tuhoamaan siirtokuntaa lopullisesti.

Hathor ei kuitenkaan kerro mitään hopeasta, vaan kiertelee ja kaartelee, jos seikkailijat kysyvät häneltä syitä, miksi kreivi haluaa hävittää Kanervanotkon. Hän ei luota praedoreihin täydellisesti, vaan pelkää, että nämä saattavat ryöstää hopealöydöksen itselleen, jos saavat tietää siitä. Praedorit osoitetaan lopulta asumaan eräaseen tyhjänä olevaan kylän taloon. Siinä asui aiemmin kaksi veljestä, jotka kreivin miehet ovat surmanneet.

Timeros:

Pelihahmojen ensikontakti kyläläisiin. Rohkea ja uhmamielinen 14-vuotias nuorukainen. Kovapäinen mutta jos hänet saa uskomaan, että praedorit ovat oikealla asialla, hänestä voi saada luotettavan ystävän ja ihailijan.

Hathor:

Kanervanotkon kylänpäällikkö, 45-vuotias mies. Uskollinen kuninkaalle ja tunnollinen toimissaan. Hänen vikansa on, että hän on hidas tekemään päätöksiä, mutta uudisasukkaat luottavat häneen ja pitävät häntä viisaana. Pyrkii varmistamaan Kanervanotkon turvallisuuden kaikin tavoin.



4. Kanervanotkon arkea

Seikkailijoiden tehtävänä oli alun perin selvittää, miksi Kanervanotkosta ei ole kuulunut mitään pitkään aikaan. Viimeistään nyt he ovat saaneet tietää mikä siellä on hätänä. Heidän siis tulisi pyrkiä pois piirityksestä raporttoimaan pääkaupunkiin, että kreivi Sadros on kylän ongelmien takana. Mutta Hathor ei halua heidän lähtevän aivan heti. Piirityksen takia kylä on hätää kärsimässä, sillä ruokavarat alkavat loppua. Miehet eivät uskalla metsästä, koska kylän ulkopuolella he ovat vaarassa törmätä kreivin sotilaisiin. (Vettä sentään riittää, sillä kylän läpi virtaa vuoristopuro.) Hathor pyytääkin, että praedorit lähtisivät joko metsästä tai, jos he eivät osaa metsästä, suojelemaan kylän miehiä, kun nämä kävisivät metsällä.

Metsästysretken tulokset riippuvat siitä, miten metsästys-taitoheitto onnistuu. Yhdenkin hirven, peuran tai villisian kaataminen parantaisi kylän ruokatilannetta huomattavasti. Laaksossa on kyllä kaikenlaista riistaa, mutta siellä on mahdollista törmätä myös Kuparikotkan komppanian miehiin. Nämä saattavat kuitenkin lähteä karkuun, mikäli praedorit ovat löylyttäneet heitä pahanpäiväisesti aiemmin. Praedorit voivat saada tänä aikana vihiä, että vuoristolaiset suunnittelevat hyökkäystä Kanervanotkoon. Mahdollisesti he näkevät metsästysretkellä jonkun vuoristolaisiedustelijan, joka on lähetetty vakoilemaan kylää. He saattavat kuulla vuoristolaishavainnoista myös joltakulta kyläläiseltä.

Kylässä voi sattua muutakin säpinää. Yksi säpinän aiheuttaja voi olla päällikkö Hathorin kaunis tytär Delia, joka ulkonäöllään helposti sekoittaa kokenemmankin praedorin päähän. Hän on myös kylän ainoa naimaikäinen vapaa nainen. Kylässä on myös yksi petturi, Gelmar-niminen nuori mies. Hän himoitsee Deliaa, ja siksi hän on solminut liiton kreivin kanssa. Hän toimittaa tietoja kylän tilanteesta kreivin asiamiehelle tavaten hänet silloin tällöin tietyn vanhan puun luona parin virstan päässä kylästä. Vastineeksi kreivi on luvannut, että Gelmar saa Delian ja sievoisen korvauksen aikanaan. (Gelmar ei tiedä mitään vuoristolaisuhasta eikä siitä, että kreivi haluaa tuhota koko kylän. Tosiasiassa kreivi ei välitä tippaakaan kuinka Gelmarin ja Delian käy vuoristolaisien hyökkäyksessä.)

Gelmar pyrkii luonnollisesti raporttoimaan praedorien tulosta ja toimista kreiville. Hän tapaakin kreivin palvelijan Arakosin jonain iltana pian praedorien tulon jälkeen. Hän lähtee Kanervanotkosta jollain verukkeella (ansoja kokemaan tms.) ja palaa vasta yömyöhään. Hänen toimensa saattavat herättää praedorien epäluulon. Jos he seuraavat häntä, he shyyttävät kohtaamispaikalla kreivin lähettilään sekä kaksi tämän aseistettua vartijaa. Jos Gelmar jää kiinni petoksestaan, hänet karkotetaan kylästä aseettomana ja rahattomana sekä lainsuojattomaksi julistettuna.

Kyläläiset ovat edelleen hiljaa hopealöydöksestään, mutta on tietty mahdollista, että joku puhuu siitä vahingossa sivu suunsa. ("Siitä kirostusta hopeasta on ollut vain haittaa!") Hathor saattaa kertoa siitä praedoreille tai ainakin luotettavimman oloiselle heistä, mikäli häneltä tivataan asiasta tai jos hänen luottamuksensa onnistutaan voittamaan. Hopeasuonen tarkkaa sijaintia hän

ei kuitenkaan paljasta. (Se sijaitsee kallioseinämässä noin virstan päässä kylästä länteen, ja se on kätkeyty huolellisesti.) Olisi joka tapauksessa hyvä, jos praedorit viipyisivät kylässä muutaman päivän, sillä kohta heitä todella tarvitaan!

Delia:

18-vuotias vaalea neito, isänsä silmäterä. Kunnon tyttö, joka ei ole helposti vieteltävissä tai petettävissä. Inhoaa Gelmaria eikä mielellään ole tekemisissä praedorienkaan kanssa. Toivoo, että Kanervanotkon ongelmat ratkeaisivat ilman väkivaltaa.

Gelmar:

25-vuotias nuori mies, jolla on kotkan nenä, apinan käytöstavat ja käärmeen luonne. Himoaa Deliaa ja on siksi ruvennut kreivin vakoilijaksi. Sisimmässään pelkuri, joka kovistellessa paljastaa helposti kaikki juonensa.

Arakos:

Kreivi Sadrosin asiamies ja tiedustelija, joka vastaa Kanervanotkon vakoilusta. Tapaa säännöllisesti Gelmaria. Kykenevä, isokokoinen mies ja hyvä miekkailija, mutta pitää yleensä mukanaan kaksi vartijaa.

Uudisasukkaat:

Kanervanotkon tavalliset kyläläiset ovat monitaitoista väkeä, joilta sujuu sekä rakennus, maanviljelys että metsästyks. He ovat rauhantahtoisia ihmisiä, jotka eivät mielellään tartu aseisiin, mutta kun heidän kyläänsä hyökätään, he kyllä puolustautuvat minkä pystyvät.

5. Barbaarit tulevat!

Verenjuojat on yksi vuoristolaisen soturiklaaneista. Se on raivokkaan ja säälimättömän klaanin maineessa, eivätkä sen jäsenet pidä kunniaattomana edes avuttomien naisten ja lasten tappamista, mikäli nämä ovat vihollisia. Klaanin jäsenet tunnustaa kirkkaanpunaisista ihomaa-lauksista, joita heillä on erityisesti kasvoissa. Kreivi Sadrosin asiamies onnistui löytämään Verenjuojien jäseniä ja yllyttämään heidät hyökkäämään uudiskylän kimppuun. Hän lupasi, että Verenjuojat saavat pitää kaiken löytämänsä, jos vain tuhoavat Kanervanotkon kylän kokonaan. Sattumoisin Verenjuojat olivat juuri etsimässä sopivaa hyökkäyskohdetta nuorille kokeilulle, joten tämä tarjous tuli heille kuin tilauksesta.

Verenjuojat ovat nyt koonneet joukon nuoria satureita, jotka haluavat jäseneksi soturiklaaniin. Nämä soturit ovat selvinneet ensimmäisistä kokeista, mutta he eivät ole täysjäseniä ennen kuin ovat osallistuneet johonkin suuremmanpuoleiseen ryöstöretkeen. Vasta jos he selviävät hengissä tästä koitoksesta, heidät hyväksytään Verenjuojien täysivaltaisiksi jäseniksi. Kanervanotkoa tuhoamaan on lähtenyt 20-30 jäsenkokeilusta. (Pelinjohtaja voi säätää määrää sen mukaan, kuinka se sopii praedorien tasoon.) Heidän kanssaan on kaksi täysvaltaista Verenjuojaa, Garmic ja Torrak, jotka ovat valvomassa suoritusta. He toimivat joukkion johtajina, mutta eivät osallistu varsinaiseen taisteluun, elleivät nuoret soturit ole hätää kärsimässä.

Verenjuojat eivät pyri salailemaan tuloaan, mutta he saattavat silti yllättää Kanervanotkon. Sopiva hetki saapua olisi, kun praedoritkin ovat kylässä, sillä ilman

heitä uudisasukkaat on helppo lyödä. Kun barbaarijoukkio ilmestyy näkyviin, kylän ulkopuolella olevat uudisasukkaat juoksevat kiireesti hirsimuurien turvaan. Portit suljetaan, ja naiset ja lapset pakenevat Hathorin taloon. Barbaarit eivät anna kauan odottaa aikomuksiaan, vaan kaikki nuoret soturit lähtevät hyökkäämään kohti muureja. Kylän väki ja praedorit päässevät hädin tuskin puolustusasemiin ja ehtivät ampumaan vain yhden laukauksen jousillaan ennen kuin barbaarit ovat muurien juurella.

Kymmenkunta vuoristolaisoturia yrittää kivuta muureja ylös yhtäaikaisesti. Samaan aikaan alas jääneet barbaarit häiritsevät puolustajien jousiampujia heittokehäillään. (Heidän heittotaitonsa on kuitenkin vain 11.). Kun ensimmäinen aalto on ylittänyt muurin tai torjuttu, toinen samansuuruinen ryhmä pyrkii muurin ylitse. Lopputkaan barbaarit eivät jää odottamaan porttien aukaisemista vaan kipuavat muurille edellisten tapaan.

Kylää ympäröivien kolmimetristen hirsimuurien ylittäminen on haastavaa (30-hyppy/kiipeily heitto), mutta vuoristolaiset ovat ketteriä kiipeilijöitä (Taito 12). Muurin harjalle pääsy vaatii yhden onnistuneen taitoheiton ja laskeutuminen toiselle puolelle toisen (Aste 1 riittää kumpaankin.) Muurin ylitys vaatii yhteensä vähintään kaksi taisteluvuoroa, ja kiipeillessään vuoristolainen ei pysty väistämään eikä torjumaan iskuja. Epäonnistuminen viivästyttää yhdellä vuorolla, ja möhläminen tarkoittaa, että barbaari putoaa jommallekummalle puolelle muuria ja mahdollisesti satuttaa itsensä.

Päästyään muurin ylitse vuoristolainen ottaa kilven ja aseensa käsiinsä (vie yhden vuoron) ja sitten aloittaa taistelun lähintä vihollista vastaan. Useimmilla on aseina tappara, mutta muutamilla voi olla miekka tai sotavasara. Jokaisella on nahkavahvisteinen puukilpi (kesto 3). Uudisasukkaat taistelevat urheasti, mutta heistä tuskin on vastusta harjaantuneille barbaarisotureille. He käyvät mieluiten yksinäisen vuoristolaisen kimppuun suurella joukolla keihäineen. Hyvinvarustetut praedorit haarniskoineen ja teräsaseineen sen sijaan päihittänevät barbaarit, joilla ei ole muuta haarniskaa kuin nahkahousut.

Jos liian moni barbaari on päässyt yli ja kyläläiset jäävät selvästi alakynteen, kynnelle kykenevät pakenevat kyläpäällikön taloon, jossa naiset ja lapsetkin ovat. Siellä he telkeävät ovet ja taistelevat viimeiseen saakka. Praedorit saavat pärjätä miten parhaiten taitavat. Jos sen sijaan barbaarit torjutaan, eivätkä he onnistu saamaan kunnan jalansijaa kylässä, he perääntyvät ja pakenevat jousenkantaman ulkopuolelle nuolemaan haavojaan. Jos heidät on löyty verisesti, he tunnustavat tappionsa ja lähtevät pois. Mutta jos he yhä uskovat mahdollisuksiinsa, he hyökkäävät uudelleen saatuaan haavat sidotuiksi. Tällä kertaa johtajatkin osallistuvat hyökkäykseen.

Jos barbaarit voittavat taistelun, seikkailu päättyy siihen, että praedorit joko tapetaan tai ajetaan pakomatulle. Vangiksi heitä ei oteta. Jos taas barbaarit lyödyään, seikkailu jatkuu, mutta Kanervanotko ei suinkaan ole vielä turvassa.

Vuoristolaiset: Pelottomia ja armottomia nuoria satureita, jotka haluavat palavasti päästä Verenjuojien täysjäseneksi. Voittamiaan vastustajia he saattavat

kunnioittaa juomalla heidän vertaan. Pelkäävät nöyryytystä enemmän kuin kipua ja kuolemaa. Kidutettunakaan eivät kerro mitään sopimuksesta kreivin kanssa, koska vain heidän johtajansa tietävät asiasta.

Garmic ja Torrak:

Vuoristolaisten johtajat, kaksi täysvaltaista Verenjuojaa. Kokeneita sotureita, joiden kasvoja koristaa punaiset maalaukset. Osallistuvat taisteluun vain mikäli nuoret soturit näyttävät tarvitsevan apua. Tietävät sopimuksesta kreivin kanssa, mutta heitä on hyvin vaikea saada tunnustamaan asia. Kunnioittavat kuitenkin praedoreita, mikäli nämä lyövät heidät.

6. Rauha laaksoon?

Kun barbaarit on voitettu, Kanervanotkon asukkaat ryhtyvät oitis parantelemaan taistelussa saatuja haavoja ja siivoamaan jälkiä. Jos voitto on ollut praedorien ansiota, he saavat erityisen hyvää hoitoa. Kylässä on kylliksi sidetarpeita ja parantavia yrttejä, mutta alkemistien liemiä siellä ei ole. Hathor, jos on elossa, riemuitsee voitosta, mutta ei ryhdy vielä järjestämään voitonjuhliä kylään, sillä hän tietää, ettei Kanervanotko ole vielä turvassa. Vaikka vuoristolaiset on löytyä, kreivi Sadros palkkasotureineen on yhä jäljellä. (Kannattaa muuten huomata, että barbaarihyökkäyksen ja kreivin yhteys ei ole ilmiselvää. Kukaan ei välttämättä osaa aavistaa, että Verenjuojat ovat hyökänneet kreivin yllytyksestä.)

Kreivi saa nopeasti kuulla Verenjuojien tappiosta. Pelästyneenä hän määrää entistäkin tiukemman vartion laaksoon suulle, jotta kukaan ei pääse hakemaan apua. Hän lähettää laaksoon myös lisää tiedustelijoita ottamaan selkoa tapahtumista ja Kanervanotkon tilasta. Jos Gelmar on vielä hengissä, kreivin palvelijat saattavat tavata hänet. Gelmar tosin saattaa olla nyt epäluuloinen kreiviä kohtaan, koska barbaarihyökkäys pelästytti hänet, mutta hänet on helppo puhua uudelleen kreivin puolelle. Seikkailua on mahdollista jatkaa erilaisilla skenaariolla, joista pelinjohdaja voi valita sopivimmat sen mukaan, mikä porukan voimille parhaiten sopii:

1) Hathor (tai hänen seuraajansa) pyytää praedoreita viemään viestin kuninkaalle, jolloin nämä joutuvat hiipimään ulos laaksosta ilman että kreivin sotilaat pysäyttävät heidät. Heidän on päästävä pääkaupunkiin asti kertomaan uutisensa siirtolaisministeriöön. Kun kuningas saa kuulla kreivin teoista, hän julistaa tämän kapinalliseksi ja lähettää oman armeijansa tätä vastaan.

2) Kreivi Sadros katsoo, että enää ei ole mitään hävittävää ja komentaa palkkasoturinsa hyökkäämään Kanervanotkoon. Seuraa uusi piiritys ja taistelu. Palkkasoturit ovat kuitenkin paremmin varustettuja ja järkevämpiä taktikkoja kuin barbaarit.

3) Kreivi jatkaa piiritystä ja yrittää löytää uuden soturiklaanin hyökkäämään Kanervanotkoon. Sama kuvio toistuu.

4) Kreivi yrittää kiristää kyläläisiä jättämään laakso ryöstämällä kylän naisia / lapsia panttivangiksi. Delia olisi erityisen otollinen uhri. Praedoreja voidaan kiristää myös Halmarin hengellä.

5) Kreivi yrittää ostaa praedorit puolelleen ja lähettää lähettiläänsä neuvottelemaan heidän kanssaan. He saavat sata kultarahaa sillä ehdolla, että he lähtevät Travanista heti ja jättävät Kanervanotkon oman onnensa nojaan. Jos tarjous hyväksytään, kreivi lähettää omia ritareitaan saattamaan praedorit pois. Näillä on kuitenkin määräys surmata praedorit heti tilaisuuden tullen.

On vielä monta mutkaa matkassa, ennen kuin praedorit pääsevät kuittaamaan palkkansa. Mikäli kaikki on sujunut jotakuinkin hyvin, heille maksetaan Kanervanotkon pelastamisesta 30 kultarahan palkkio henkeä kohti.



Tärkeimpien ei-pelaajahahmojen ominaisuudet:

	Halmar	palkkasoturit	Timeros	Hathor	Gelmar	Arakos
Ruumis	12	14	13	12	12	12
Notkeus	9	11	15	11	10	12
Valppaus	13	11	8	13	11	14
Sisukkuus	10	12	13	11	11	12
Taito	12	11	10	12	10	13
Hyökkäys	7	12	10	11	10	12
Vaurio	veitsi 3	miekka 8 kilpi 3	jousi 4	kirves 6	nuija 4	lyhyt miekka 5
Syvä haava	7	8	7	7	7	7
Veri	10	12	10	11	11	11
Suoja	0	7	0	0	0	4
Pituus	III/9	II/11	II/15	III/11	III/10	II/12

	uudisasukkaat	barbaarit	Garmic & Torrak
Ruumis	12	15	15
Notkeus	11	12	12
Valppaus	11	10	13
Sisukkuus	11	14	14
Taito	10	11	14
Hyökkäys	10	14 / 11	16
Vaurio	jousi 4 kirves 5 nuija 4 tai keihäs 7	kilpi 3 tappara 9 miekka 8 nuija 6 h-keihäs 5	kilpi 3 tappara 9
Syvä haava	7	8 8	
Veri	11	12 13	
Suoja	0	2 jaloissa	2 jaloissa
Pituus	II tai III / 11	II tai III / 11	II / 11





KAUPPAMATKA TAXOKSEEN

(Joonas Kirsi 2001)

Tämä seikkailu sijoittuu alkukevääseen, jolloin lumet ovat sulaneet jo tarpeeksi, että on mahdollista matkustaa jo vähän raskaammankin kuorman kanssa. Paikkana toimii Taxoksen kauppakaupunki Eteläisissä metsissä. Seikkailu on suunniteltu kahdelle metsäläis-seikkailijalle, mutta mahtuu sitä porukkaa mukaan enemmänkin, sen kun korvaat ryhmän EPH-metsästäjiä pelaajahahmoilla. Seikkailijoiden olisi hyvä olla kotoisin samasta kylästä, mutta vaihtoehtoisesti he tapaavat toisensa vasta kauppapaikalla.

Alkuhöpinät:

Tämä aika vuodesta on yhtä kukoistusta Pothille ja Taxokselle: koko talven pikku kylissään kyhjäyttäneet metsäläiset pakkaavat kuormajuhtansa ja matkaavat joukolla innokkaasti kauppapaikkoihin tekemään kauppaa ja ylläpitämään suhteita muihin. Tämä tiedetään ulkomaillakin, ja kauppiaista uhkarohkeimmat, jotka uskaltavat uhmata osittain jäätyneen ja osittain tulvivan Fanfar-joen vaaroja (tämä aika on kulta-aikaa myös jokirovoille), matkaavat laivoillaan Taxokseen tekemään kauppaa.

Aikaa kutsutaan kevätmarkkinoiksi, ja se kestää pari viikkoa. Tämän jälkeen kauppiaiden liikenne laantuu normaaleihin uomiinsa. Koska sekä Pothissa että Taxoksessa on bisnesvainulla varustettuja miehiä, kaikkien julkisten palveluiden (majatalot, ruoka, yms.) hinnat nousevat kaksinkertaisiksi markkinoiden ajaksi.

Punatammen kylässä, joka sijaitsee Fanfar-joen haarautumasta etelään jossakin Todin kuningaskunnan lähellä, valmistaudutaan matkaan Taxokseen. Niinpä yhdeksän hengen joukko, johon kuuluvat pelaajahahmot (kaksi kappaletta minun pelissäni) Kauppias Vargnar (joka varsinaisesti hoitaa kauppa-asiat) ja tämän isä Alagar (joka erikoistuu hieman hämäräperäisempiin hankintoihin) ja viisi muuta metsästäjää jotka ovat halunneet mukaan myymään omat turkiksensa.

Joukolla on mukanaan jonkin verran ryöstösaalista ja paljon turkiksia, mutta kokoelman helmiä ovat mukaan pakatut kaksi upeaa nuoren metsätiikerin taljaa (kumpikin on arvoltaan n.100kr, yhdessä niiden arvo on n. kolmasosa koko kuorman arvosta). Kuskaamiseen on käytössä kaksi muulia. Tarkoitus on viettää Taxoksessa viikko ja tulla sitten takaisin laukut täynnä metallia, aseita & työkaluja, pohjoisen ylleisyystuotteita ja capraa.

Kaupankäynnistä

Heti seuraavana aamuna kun makuuturkikset on raivattu lattioilta ja kauppatavara aseteltu esille, Vargnar ottaa erityisesti tarkoituksen suunnitellun kyltin ja pystyttää sen talon eteen. Tämän jälkeen kauppiaita muista kylistä ja valtakunnista saapuu pitkin päivää sisään taloon kauppatavara tarkastelemaan. Samanlaisia kylttejä löytyy useiden talojen edestä.

Ne, jotka eivät saa kauppapaikakseen kenenkään taloa täytyy pystyttää koju jonnekin (hyvin altis paikka varkauksille ja jos alkaa sataa, on kojuissa kurja olla ja turkispitoinen kauppatavara menee todennäköisesti pilalle) taikka vuokrata kauppapaikakseen syvennys Markkinasaliesta. Markkinasali on pitkä talo, josta voi vuokrata kojun itselleen 2hr:n päivähintaan. Nukkuminen Markkinatalon kojuissa on kielletty, joten majatalotkin saavat osansa etenkin ulkomaisten kauppiaiden rahoista.

Taxoksessa vallitsee markkinarauha, jota ylläpitävät tätä tarkoitusta varten palkatut nostomiehet. He liikkuvat aina pienissä joukoissa ja pitävät vihanpidon aisoissa. He eivät kuitenkaan ole mitään poliiseja, ja jos joku jossain murhaa jonkun tai ryöstää joltakulta jotakin kun nostomiehet eivät näe, se ei heitä pahemmin hetkauta. Nostomiehet itsekin voivat ryöstää ihmisiä jos sille päälle sattuvat eikä kukaan näe.

He pitävät rauhan yllä vain ulkona, eivätkä mene sisään kauppapaikkoihin, joten on enemmän sääntö kuin poikkeus että kauppiaan lisäksi kauppapaikalla on ainakin kolme muuta henkilöä valmiina heittämään rauhanrikkojat ulos.

Ensimmäinen päivä:

Ensimmäisen päivän Kauppias Vargnar tahtoo viettää katsastellen muita kauppapaikkoja nähdäkseen, miten muilla kylillä on mennyt, eli millaisia hintoja hän uskaltaa pyytää turkiksistaan, ja mitä kiinnostavaa satamassa ja kauppataloissa notkuvien ulkomaalaisten pöytien päältä löytyy. Alagarkin on mennyt menojaan, joten Vargnar luovuttaa kaupanteon toiselle pelaajista.

Hän käeskee esittelemään kauppatavara, mutta olemaan tekemättä lupauksia ja olemaan myymättä mitään, ellei hommasta saada ilmiselvää voittoa. Tämä koskee erityisesti metsätiikerintaljoja, joita hän kieltää ehdottomasti myymästä tai lupaamasta kenellekään

Aamupäivällä kaupassa käy jonkin verran asiakkaita (markkinat eivät ole vielä vauhdissa) lähinnä arvioimassa tuotteita. Sitten sisään astuu tukeva, keski-ikäinen ja varmanoloinen mies kahden nuoremman miehen kanssa (ulkonäöstä päätellen nämä ovat hänen poikiaan).

Mies tutkiskelee ensin muita esineitä, tehden alentavia huomautuksia niiden laadusta (ei loukatakseen: tämä on kaupankäyntiä ja mies yrittää tavoitella itselleen psykologista etua. Haastava ihmistiето tai rutiini kaupanhieronta kertoo tämän) sivuuttaen hienot tiikerintaljat kuin ne olisivat ilmaa vain. Lopulta hän kiinnittää niihin huomionsa.

Alkaa keskustelu tiikerintaljojen hyvistä ja huonoista puolista; mies arvuuttelee pyydystettyjen tiikerin ikää (vanhat yksilöt ovat helpointa saalista ja niiden turkkien väri on haalistunut, taljoista kuitenkin näkee, että ne ovat nuoren tiikerin upeasti säilytettyjä taljoja) ja niiden työstämiseen liittyneitä mahdollisia virheitä, ei kuitenkaan tarpeeksi loukatakseen metsästäjien tai taljat valmistaneiden naisten kunniaa.

Jos seikkailija on fiksi, hän vastaa takaisin samalla mitalla, torjuen väitteet rauhallisesti ja epäillen samalla hieman kauppakumppaninsa kykyä erottaa yhtä tiikerintaljaa toisesta, ei kuitenkaan tarpeeksi loukatakseen tätä.

Keskustelun sujussa pitäisi tulla ilmi, että mies on eräs kaupungin isoista kihoista (vaihtoehtoisesti PJ voi järjestää niin, että asia tulee ilmi jossakin muussa yhteydessä, kuten vaikka kadulla tai kapakassa tapahtuvana pikku näytöksenä), nimeltään Darman Ross.

Lopulta Darman tekee molemmista taljoista aivan törkeän alhaisen tarjouksen. Pelaaja voi ryhtyä kilpasille, mutta tässä vaiheessa joku huonetta vartioivista metsästäjistä muistuttaa pelaajaa kiellosta myydä taljoja.

Darman ei juuri näytä yllättyneeltä, tällaiset helmet kun yleensä myydään vasta markkinoiden loppupäivinä, ja lupaa tulla takaisin myöhemmin. Jos pelaaja haluaa, hän voi hieroa kauppaa joistakin vähäisemmistä esineistä.

Myöhemmin, kun pelaajat kertovat tapahtuneesta Vargnarille, tämä on innoissaan. Seuraavien parin päivän aikana hän jättää kaupan monet kerrat jonkun muun hoitoon mennessään Darmanin luo neuvottelemaan tiikerintaljojen myynnistä tai kutsuessaan miehen omaan kauppa-aiheeseen yksityisneuvotteluihin. Hän ei kuitenkaan myy taljoja vielä.

Toinen, kolmas ja neljäs päivä:

Darman ja Vargnar käyvät neuvottelujaan taljoista ja Alagar tekee kauppia muiden kanssa (myös tavaroita, joista ei ole maksettu mitään ilmestyy selittämättömästi varastoihin).

Pelaajat voivat silloin tällöin hoitaa putiikkia ja lupopajallaan tehdä omiakin ostoksia. Lisäksi ei sovi unohtaa, että Taxos on kiireinen ja villi paikka, varsinkin kevätmarkkinoiden aikaan, ja on varmasti aivan tajuttomasti hankaluuksia joihin pelaajat voivat hankkiutua näiden kolmen päivän aikana.

Lisäksi Taxoksessa voi viihtyä muutenkin, kuten vaikka lyömällä vetoa koiratappelussa (kukot ovat liian arvokkaita sellaiseen, kun taas kulkukoiria on aina riasaksi asti). Mitään juoneen liittyvää ei kuitenkaan tänä aikana tapahdu.

Viides päivä

Viidennen päivän iltana Vargnar lopultakin vakuuttuu siitä, ettei enää voi saada parempaa tarjousta taljoistaan, ja niinpä hän ja Darman lyövät kaupat lukkoon ja kumoavat sen kunniaksi maljan. Ja toisenkin. Ja sitten vielä pari. Hän ei kuitenkaan anna muiden juoda pisa-
raakaan, vaan käskee näiden pitää silmät auki ja pää selvänä, luvaten lopuksi tarjota juhlat koko porukalle. Lopulta Darmanin pojat joutuvat kantamaan isänsä ulos talosta, mutta lupaavat seuraavana päivänä tulla noutamaan taljat ja tuomaan maksun. Vargnar on vielä sen verran tajuissaan, että kykenee itse ryömimään makuutaljoilleen lattialla (makuutaljat koostuvat vielä myymättä olevista turkiksista, mukaan lukien tiikerintaljat.

Metsäläisten keskuudessa onkin sanonta, että mitä kovemmallalla alustalla kauppamies nukkuu retkensä päätyttyä, sitä parempi kauppias hän on).

Yöllä yksinäinen hahmo hiipii Punatammen kauppatalolle ja murtautuu ääneti sisään. Hän huumaa mahdolliset vartijat unijauheella ja ripottelee sitä reilun annoksen Vargnarinkin nenälle. Sitten hän vierittää ukon syrjään ja ottaa mukaansa tiikerintaljat. Pelaajien ei pitäisi herätä, mutta jos päätät antaa heille mahdollisuuden tehdä jotakin, pidä huoli ettei kellään muulla ole mitään syytä epäillä varkautta (esim. yleisen hälyn nostaminen aiheuttaa hankaluuksia juonikuviota myöhemmin).

Kuudes päivä

Aamulla varkaus paljastuu ja kaikki ovat raivoissaan, eikä vähiten Vargnar, joka syyttää kaikkea itseään. Hän kuitenkin sanoo, ettei varkaus saa tulla yleiseen tietoon: silloinhan kaikki tietäisivät että mainetta herättäneet Punatammen metsätiikerintaljat ovat vapaata riistaa, niitä kun ei enää kukaan virallisesti omista. Se ei ainkaan toisi taljoja takaisin oikean omistajansa käsiin. Niinpä Vargnar passittaa kaikki vapaana olevat henkilöt niitä etsimään (kaiken on näytettävä normaalilta, joten kaupassa on silti oltava sekä kauppias että kolme metsästäjää turvana).

Mutta jos talossa aamulla raivottiin ja melskattiin, se ei ole mitään siihen verrattuna, mitä tapahtuu kun Darman tulee hakemaan taljaansa ja tuomaan rahoja: hän on aivan raivoissaan tapahtuneesta ja uskoo Vargnarin sepittäneen jutun varkaudesta peittääkseen sen tosiasiaksi, että on yön aikana saanut paremman tarjouksen ja myynyt taljat jollekulle muulle. Tämä on hyvin yleistä suurten markkinoiden aikana, vaikka solmitusta kaupasta livistämistä pidetäänkin armottomana loukkauksena ja se on johtanut jopa verivihaan kylien välillä.

Darmanin voi rauhoitella ja saada uskomaan totuuden (vähintään vaikea puhetaito), mutta on selvää, että jos asia ei pian korjautu, ovat tulevaisuuden bisnekset tämän miehen kanssa ohi. Lisäksi, koska Darman on vaikutusvaltainen mies Taxoksessa, hän voi tehdä paljonkin pilatakseen Punatammen maineen koko kaupungissa. Tilanne on siis melkoisen kriittinen.

Taljat varasti neljän miehen joukkio Havulehdon kylästä. He voivat olla Punatammen kylän vihollisia taikka vain kantaa kaunaa jollekin kauppiasryhmän jäsenistä. Taikka sitten he ovat vain ahneita. Vahingoittamistarkoituksen puolesta tosin puhuu se, etteivät ryövärit anastaneet kauppatalosta mitään muuta kuin metsätiikerintaljat, mikä tekee varkauteen uskomisen hieman vaikeammaksi Darmanille, (kuka varas nyt tyytyisi pelkästään pariin taljaan kun voi varastaa niin paljon muutakin).

Joka tapauksessa joukkio on pysytellyt jo useita päiviä pois pelaajien näkyvistä (he ovat tosin voineet nähdä näitä vilaukselta katuviilissä) ja kyselleet paljon kysymyksiä koskien Punatammen upeiden tiikerintaljojen myyntiä (ihmiset joilta on taatusti kyselyt ovat Darmanin ystävät ja palkolliset).

Nyt yksi heistä on varastanut taljat, jotka on kiireessä myyty parille Farrignialaisia kauppiaita. Kauppiat ovat autuaan tietämättömiä taljojen alkuperästä ja palauttavat ne kyllä nuristen, jos vain saavat todisteet varkaudesta (tunnustamaan pakotettu ryöväri kelpaa mainiosti) ja rahansa takaisin (ryövärien rahat ja kauppavara kelpaavat mainiosti). ”Se olikin liian hyvää ollakseen totta” –he huokaavat.

Joka tapauksessa ryövärit viettävät koko kuudennen päivän neuvotellen taljojen hinnasta kauppiaiden kauppatalossa (joka on joltakulta kalastajalta vuokrattu venevaja), ja myyvät ne lopulta melkoiseen alihintaan. Seitsemänneksi päiväksi taljat kuljetetaan kauppiaiden kauempana odottavaan jokilaivaan. Sekä kauppiat että ryövärit pysyvät Taxoksessa vielä kahdeksannen päivän aamuun saakka (jolloin seikkailijoidenkin karavaani lähtee takaisin kotiin).

Ryövärit ovat tosin erittäin varovaisia toimissaan, mutta eivät voi lähteä vielä, koska he eivät siitä päättä. Hekin ovat tulleet kauppaa tekemään suuremman joukon mukana, ja huomattuaan Punatammen porukan ovat päättäneet järjestää sille hankaluuksia ja saada itsekin vähän voittoa. He eivät kerro pikku hankkeistaan muulle seurueelleen, joten jos seikkailijat päättävät vaikka murtautua Havulehdon kauppataloon, he saavat huomata, ettei puolet porukasta edes tiedä mistä on kyse.

Taljojen takaisinsaaminen

Tässä vaiheessa luovutan koko seikkailun pelaajien käsiin. On heistä kiinni, kuinka etsintä onnistuu. He voivat kysellä ihmisiltä oudoista hepuista jotka ovat kyselleet taljoista tai jopa yrittäneet kaupata niitä. He voivat muuten vain nuuskia ympäriinsä. He voivat yrittää jäljittää unijauheen myyneen alkemistin. He voivat vaikka ottaa aseet esiin ja tappaa porukkaa kunnes joku tunnustaa (mikä tosin saattaa heidät tyrmään ja hirteen pikavauhtia).

Pelinohtajana voit antaa pelaajille joitakin pikku vinkkejä turhautumisen hetkinä, mutta yritä pitää pääasiallinen aivotyö pelaajien korvien välissä. Pidä myös mielessä, että on parempi antaa pelaajien epäonnistua kuin keksiä joku täysin epäuskottava hätäratkaisu. Eiväthän asiat oikeassakaan elämässä aina mene suunnitelmien mukaan.

On myös muistettava, että pelissä on aikaraja; kaikki juonen kannalta tärkeät elementit kun lähtevät pois kauppapaikalta kahdeksannen päivän aamuna. Pelaajien ryhmällä ei periaatteessa ole mitään aikarajaa, mutta seitsemännen päivän iltana kaikki kauppavara on suurinpiirtein myyty pois, eikä ryhmällä ole illalla oikein mitään muita päänalusia kuin vaihdossa saadut rautaharkot. Vargnarilla on varaa odottaa vielä yksi päivä (voihan olla, että vaikka syylliset ovat jo lähteneet, voivat pelaajat saada selville, minne taljat myytiin ja lähteä ajamaan joko rosvoja tai kauppiaita takaa), mutta silloin muut kauppiat alkavat jo ihmetellä, miksi Punatammen kauppamiehet roikkuvat joutilaina Taxoksessa ilman mitään kaupattavaa, syömässä sukulaistensa ruokakomeroa tyhjäksi.

Loppu hyvin kaikki hyvin (?)

Jos seikkailijat onnistuivat saamaan taljat takaisin, heitä pidetään aivan uudessa arvossa kylän keskuudessa. Vargnarin lupaama loppujuhla pidetään ja viini virtaa. Kaikki ovat hilpeitä. Riippuen siitä, mitä seikkailijat tekivät rosvoille ja minkälaista vahinkoa aiheutui, kylässä päätetään, ovatko he saneet rangaistuksensa, vai pitääkö kostotoimenpiteitä järjestää.

Lisäksi, riippuen siitä, kuinka hyvin Darmanilta pyydetään anteeksi tätä pikku tapausta, koko kylä, ja sitä kautta pelaaajatkin, voivat saada ainakin yhden miehen Taxoksessa vakuuttuneeksi siitä, että Punatammelaisen miehen sana on luotettavan miehen sana (ja ei aikaakaan kun tuo maine leviää koko kaupunkiin).

Tästä on taatusti huomattavaa hyötyä ainakin kylälle, jos ei pelaajille. Jos pelaajat tahtovat aineellista hyötyä (kukapa ei tahtoisi), he voivat saada rahaa (osuuden myytyjen taljojen arvosta vaikkapa) tai vaikka jonkin markkinoilla himoitsemansa esineen (ei metsätiikerintaljojen tarvitse olla ainoita huomiota herättäviä esineitä markkinoilla, siellä voi liikkua kaikkea erityisen upeista koruista mestariaseisiin. Mielikuvitus ja maalaisjärki ovat ainoa rajoite).

Jos taljat katosivat teille tietymättömille, on kotimatkan tunnelma synkkä. Retki kun on tuottanut reilusti tappiota, olivathan taljat sentään n. kolmanneksen kuorman arvosta. Ketään ei oikein huvita juhlia. Voi olla, että Vargnar luovuttaa kylään päästyään kauppiaan asemansa jollekulle toiselle.

Pelaajia ei tietenkään syytetä mistään, mutta eivät he toisaalta juuri kunniakaan saa. Lisäksi Taxokseen on melko turha mennä enää tekemään kauppoja, siellä kun Punatammelaisia pidetään pahemmanlaatuisina ketkuina (vaikka ei olekaan ennenkuulumatonta, että toinen osapuoli luikertelee irti solmitusta kaupasta, ei kukaan uskalla tehdä niin miehelle jolla on yhtä paljon vaikutusvaltaa kuin Darman Rossilla). Tulevaisuudessa alkukevään kauppamatkat suuntautuvatkin Pothiin tai jollekin joenvarren pienemmistä kauppapaikoista ainakin jonkin aikaa.

Henkilöt:

Johtuen pelinohtajan kirjan mainiosta stereotyyppigalleriasta (s.181) en aio antaa kenestäkään seikkailussa esiintyvistä hahmoista minkäänlaisia ominaisuuksia. Sen saavat pelinohtajat tehdä itse. Ei ole mikään iso homma, kun ottaa huomioon, että lähes kaikki Taxoksen ihmiset ovat joko metsäläisiä taikka kauppiaita. Sen, kuinka kovia tappelijoita seikkailun EPH:t ovat, voi määrittää vastaamaan seikkailijoiden tasoa. Tässä kuitenkin muutamia ohjeita hahmojen luontiin noin yleisesti:

□ □ Metsäläiset ovat hyvin mieltyneitä puukkoihinsa ja jousiinsa ja heidän tulisi osata käyttää ainakin näitä. Lisäksi heillä on luultavasti myös jokin lähitaistelutase, kuten nuja tai kirves (metalli on arvokasta, joten harvoilla on varaa miekkoihin tai rautapanssareihin)

□ □ Taxoksen vakituiset asukit eivät ole mitään pehmeitä kaupunkilaisia: Taxos on rankka kaupunki, ja varisinkin puu-

kon käytön pitäisi olla kaupunkilaisilla hyvin hanskassa. Jousiammunta taas vastaavasti kärsii hieman.

□ □ Markkinarauhan takia vihamielisyyksien tulisi rajoittua uhkaaviin katseisiin vihollisten kesken, ainakin näkyvillä paikoilla. Mikään ei toki kiellä hyväntahtoisia kapakkatappeluja, mutta siinä vaiheessa kun osapuolet alkavat kaivella kirveitään esiin, olisi aika saada paikalle erotuomari (tällaiset väkivaltaisuudet eivät esim. ole mitään hyvää mainosta kauppaa käyvälle kylälle. Metsän kätköissä on sitten aikaa sotia mutta kauppa-paikalla ollaan siivosti)

Taxoksen nostoväki

Varsinkin suurten markkinoiden ajaksi palkattua porukkaa, jonka tehtävä on pitää ruumiit pois kädiltä kadulta estämällä tappelut tai ainakin raahaamalla niiden häviäjät jokeen. He liikkuvat yleensä pienissä ryhmissä väkirkkaimilla alueilla. Käytä metsäläisen tietoja.

Metsäläiskylien kauppiaat

Nämä miehet eivät ole mitään pohjoisen pehmeitä ja pulleita kapitalistikauppiaita vaan miehiä, joilla on tarpeeksi taitoa aseiden kanssa selvitäkseen kypsään ikään ja menestyäkseen, ja tarpeeksi tietoa voidakseen päätellä kauppakumppanin todellisen mielialan ja mielenkiinnon kohteen leukapielien kiristymisestä ja lihasten jännittymisestä. Käytä metsäläisen tietoja ja lisää vähän ylimääräisiä pisteitä sinne tänne (taito, hyökkäys ja valppaus ovat hyviä kohteita).

Kauppiaan arvonimi

Jokaisella kylällä on oma kauppias. Hän on mies, jonka huoleksi kylän miehet uskovat turkistensa kauppaamisen, jos eivät itse lähde mukaan kaupparetkelle (eihän Vargnarkaakaan itse omista muuta kuin osan Punatammen kauppatavaroista. Jopa metsätiikerintiikerintaljat, joihin hän on niin kiintynyt, kuuluvat joukolle nuoria metsästäjiä), ja joka on aina pääneuvottelija silloin, kun kylään saapuu kauppiaita.

Kauppa-asioissa hän on ylin johtaja heti kylän päällikön jälkeen, ja hölmö on se päällikkö joka alkaa sotkeutua Kauppiansa bisneksiin. Palkkioksi työstään kauppias saa provikkaa myymistään tavaroista, kunhan niistä vain on tullut voittoa. Kauppiaalta vaaditaan paitsi tarkkaa ihmistuntemusta ja kaupanhierontakykyä, myös tarkkaa silmää ja tarpeeksi hyvää kuntoa kestäämään lukuisien kauppamatkojen rasitukset.

Kauppiaiden seurue

Koostuu lähinnä metsästäjistä jotka ovat tulleet tekemään kauppaa henkilökohtaisesti ja samalla vartioimaan kauppahuonetta ja kauppiasta. Tähän joukkoon kuuluvat niin oman seurueen metsästäjät kuin myös Havulehdon kylän seurueen loput jäsenet (mikäli heitä jossakin vaiheessa tavataan), muiden kauppahuoneiden vartijat sekä useimmat kauppataloon kuuluvista ostajista. Käytä metsäläisen tietoja.

Havulehdon kylän ryövärit (4 kpl)

Kaikista tässä esiintyvistä EPH:ista nämä miehet ovat ne, joiden kanssa hahmot todennäköisimmin tappelevat. Mieti siis ominaisuudet huolella niin, ettei tappelusta

tule liian yksipuolista kummallekaan osapuolelle. Muista, että nämä miehet ovat sosiaaliselta asemaltaan ja iältään suunnilleen pelaajien tasoa, eivät siis mitään valtavien kirvein ja sadan kilon rautahaarniskoin varustautuneita Conan-barbaareja.

Jos he ovat tappelussa alakynnessä, he luultavammin pakenevat tai antautuvat ja kertovat seikkailijoille kaiken mitä nämä haluavat tietää, kuin kuolevat hymyssä suin asiansa (minkä asian?) puolesta viimeiseen asti taistellen. Jos tahdot, voit tehdä yhdestä tai useammasta rosvosta yksilön. Käytä metsäläisen tietoja ja muuttele makusi mukaan.

Farrignialaiset kauppiaat (2 kpl)

Nämä kaksi miestä ovat keski-ikäisiä kauppiaita, jotka ovat uhmanneet Fanfarjoen vaaroja päästäkseen Taxoksen kauppa-apajille. Koska he ovat uskaltaneet tulla tänne asti, he eivät ole miehiä sieltä pehmeimmästä päästä, mutta ymmärtävät kyllä, ettei heidän kannata suuttua kauppakumppaneitaan. Niinpä he suostuvat kyllä antamaan taljat takaisin, jos varkaudesta esitetään riittävät todisteet.

Heillä on kauppapaikassa turvanaan parikymppiset poikansa (käytä jokilaivurin tietoja, aseina tosin miekat ja kilvet), ja vaimot ja lapset odottavat veneen puolella (käytä sopivaksi katsomiasi tietoja. Heidät voi myös jättää pois seikkailusta kokonaan jos siltä tuntuu). Käytä kauppiaista kauppiaiden tietoja, mutta lisää ominaisuuksia ruumiiseen, notkeuteen ja hyökkäykseen.

Punatammen Vargnar

Tukeva ja jäntevä mies jolla on syvä ja ystävällinen ääni. Hän on jo reilusti keski-ikänsä paremmalla puolella ja suunnittelee jäävänsä parin vuoden päästä eläkkeelle (ikä 44). Hän on erinomainen kauppias ja kertoilee mielellään juttuja kauppamatkoistaan sekä kaupankäynnin pikku tempuista kanssamatkustajilleen. (Jos haluat, pelaajilla on matkan jälkeen perusteltu syy korottaa kokemuksella Kaupanhierontaansa, Kauppareittejä ja ehkä myös Ihmistietoa). Hän on taitava puukonkäyttäjä, mutta ei mitenkään merkittävä muissa taistelutaidoissa. Vahva hän on, mutta ei kovin notkea (kangistunut iän myötä). Käytä metsäläisen tietoja, muuta arvoja kuvauksen mukaan.

Darman Ross

Lyhyehkö, kalju ja ruumiinrakenteeltaan keskiverto mies. Tästä huolimatta hänellä on sellainen itsevarmuuden ilmapiiiri ympärillään, että näitä asioita tuskin huomaa. Puheliaana miehenä jolla lanttu leikkaa salaman nopeasti, Hän on luonut itselleen huomattavan suhteiden verkoston, jonka avulla hän kykenee vaikuttamaan suureen osaan Taxoksen kauppiaista. Hän käyttää suhteitaan hyödykseen täysipainoisesti ja on melko pidetty henkilö kaupungissa.

Hänellä on hieno miekka kupeellaan ja hän käyttää sitä melko etevästi. Hänellä on nahkapanssari hienojen vaatteittensa alla. Lisäksi hänen kaksi poikaansa (käytä metsäläisen tietoja, lisää taistelutaitoihin), miekkailijoita hekin, seurailevat häntä kaupparetkillä, toimien niin turvana, oppipoikina kuin myös konsultteina ja ylimääräisinä silmäpareina. He voivat hyvinkin ystäväystyä seikkailijoi-

den kanssa. Käytä Darmanin tietoina metsäläistä, muuttele arvoja kuvauksen mukaan. Koska Darman on Vargnaria nuorempi, ikä ei ole vielä vaikuttanut hänen ominaisuuksiinsa.

Punatammen Alagar

Vanhemmanpuoleinen mutta vetreä mies, jolla on kokemusta niin kauppiaan ammatista kuin myös varkaan taidoista (peräisin Angarissa vietetystä lapsuudesta). Hän on tässä seikkailussa lähinnä taustahahmo, (hänet voi huoletta jättää pois seikkailusta jos tuntuu siltä, ettei hän oikein sovi joukkoon) joka käy tekemässä ostoksia Punatammen piikkiin ja varastelee siinä sivussa.

Hän on luonteeltaan joviaali ja kertyneistä kiloista ja raakaasta ruumiinrakenteestaan huolimatta vikkellä ukko, jota et todellakaan haluaisi vastaasi puukkotappelussa. Käytä metsäläisen tietoja, muuttele arvoja tekstin mukaan ja pidä huoli, että puukkotappeluun ja ketteryyteen tulee reilusti pisteitä.

Muihin hahmoihin joita kohtalon oikku peliisi liittää, voi käyttää sopivimmilta tuntuvia arvoja. Yleensä sellaisissa ”perusjätkä”-tapauksissa metsäläisen tiedot käyvät hyvin. Nämä ohjeet ovat kuitenkin lähinnä ohjenuoria; niitä ei tarvitse noudattaa jos siltä tuntuu. Improvisoi vapaasti.

Rakennukset

Syynä siihen, ettei minulla ole rakennuksista paljoa sanottavaa on se, että jouduin suurilta osin improvisimaan ne.

Kauppamaja

Talo jossa ne kaupparyhmät, joilla sattuu olemaan kaupungissa asuvia sukulaisia tai ystäviä, pitävät majaansa. Koska nämä talot ovat ihmisten omia koteja, on niistä paha mennä sanomaan mitään yleistä. Nyrkkisääntönä voisi pitää, että taloissa on yksi iso huone ja pari pienempää. Iso huone raivataan kauppiaiden kauppa- ja nukkumatilaksi: päivisin tyhjän huoneen lattialle asetellaan kaikki myytävät tavarat joita ostajat voivat sitten katsella kaikessa rauhassa.

Itse kaupankäynti hoidetaan tässä huoneessa, paitsi jos kyseessä on jokin iso kauppa (vrt. metsätiikerintaljat), jolloin on tehtävä erikoisjärjestelyjä. Öisin taas kauppiat keräävät myytävät turkikset makuualustoikseen ja nukkuvat lattialla miten sattuu. Rahat ja muut ei-pehmeät tavarat lukitaan johonkin hankalasti murtauduttavaan paikkaan (esim. joku pieni huone jonka saa lukkoon käy hyvin. Joku vielä nukkumaan oven eteen niin sisään ei mennä helposti, ainakaan ilman että tulee ruumiita).

Markkinatalo

Markkinatalo on suuri latomainen rakennus kaupungin itäisellä laidalla. Sieltä voi 2hr päivähintaan vuokrata syvennyksen, jossa esitellä tavaroitaan. Syvennyksiä, joita kutsutaan kojuiksi, on viere vieressä keskikäytävän molemmin puolin. Kojuja Markkinatalossa on parisenkymmentä, ja kiireisimpään markkina-aikaan niiden ollessa täynnä melu on huumaava.



ROSVOJEN KUNINKAAN MUISTO

(Erkka Leppänen, 2005)

Tämä on kokeneelle ja taistelupainotteiselle praedor-porukalle soveltuva seikkailu. Se on sijoitettu Galthiin, mutta yhtä hyvin sen voi sijoittaa melkein minkä tahansa Jaconian valtakunnan syrjäseuduille. Seikkailussa ei ole yliluonnollisia elementtejä, joten se on helppo siirtää myös muihin pelimaailmihin.

Tausta

20 vuotta sitten Viheriäillä niityillä Galthin, Justian ja Piperian raja-alueilla vaikutti rosvojoukko, joka tunnettiin nimellä Kalmakalvat. Heitä ei parhaimmillaankaan ollut kuin nelisenkymmentä, eikä joukkio ollut koossa kuin vajaat kaksi vuotta. Silti heitä muistellaan yhä kauhulla kaikkialla, missä he aikanaan liikkuvat.

Kalmakalpoja johti mies nimeltä Qoranthus. Hänestä kerrotaan, että hän oli kaunis kasvoinen, tummatukkainen nuorukainen, joka vähistä vuosistaan huolimatta oli onnistunut kokoamaan tämän hurjan raakalaisjoukon ja pääsemään heidän johtajakseen. Hänen taustastaan ei kukaan tiedä mitään, mutta hänen tekonsa muistetaan sitäkin paremmin.

Qoranthuksen ja hänen miestensä teot olivat poikkeuksellisen julmia jopa Jaconian rosvojoukkojen hurjassa historiassa. Pahoinpitelyt ja raiskaukset olivat lievimmistä päästä heidän rikoksiaan, eivätkä silpomiset ja murhatkaan olleet julmimpia heidän tekosistaan. Qoranthus itse saattoi tappaa ihmisen hetken mieltäjohteesta ilman minäkäänlaisia tunnontuskiä. Hänen kerrotaan suorastaan nauttineen kivun ja kärsimyksen tuottamisesta, eivätkä hänen miehensä olleet häntä parempia.

Qoranthuksen julmuudet päättyivät lopulta, kun seudun talonpojat yhdistivät voimansa ja rahansa palkaten suojakseen joukon palkkasotureita, joiden ytimenä toimi muutama avulias praedor. Yhteisvoimin he haastoivat Kalmakalvat taisteluun ja kukistivat nämä. Suurin osa rosvoista sai surmansa. Qoranthus itse jäi pahoin haavoittuneena vangiksi. Praedorit luovuttivat hänet maalaisille, jotka hautasivat hänet elävältä.

Sen jälkeen seudulla on ollut rauhallisempaa. Jotkut vuoristolaiisten, paimentolaiisten ja maantierosvojen ryöstelyt ovat olleet melkein harmittomia verrattuna Kalmakalpojen julmuuksiin. Kalmakalpoja ei kuitenkaan ole unohdettu, sillä seudulla asuu yhä ihmisiä, jotka muistavat Qoranthuksen rosvot. Edelleen äidit pelottelevat lapsiaan Qoranthuksella, ja vanhuksat vapisevat pelkämästä ajatuksesta, että samanlainen rosvoapäällikkö vielä joskus ilmaantuisi piinaamaan heitä. Tarinoiden ansiosta Qoranthuksesta on tullut kuolematon.

Mutta kaikki Qoranthuksesta kertovat tarinat eivät ole pelkkiä kauhukertomuksia. Kerrotaan, että hänen ryöstösaalistaan ei koskaan löydetty, vaan se odottaa yhä löytäjänsä jossain salakätkössä. Kuvitelmat Qoranthuksen aarteista ovat kasvaneet vuosien myötä, ja monet talonpojat ja seikkailijat ovat koettaneet onneaan ja etsineet aarrekätköä kukkuloiden välisistä laaksoista, metsien uumenista ja jokien pohjista. Toistaiseksi kaikki on ollut turhaa.

Vaikka Qoranthuksen ja Kalmakalpojen tuhosta on kaksikymmentä vuotta, heidän muistonsa elää yhä seudulla. Ja sen myös pelaajahahmot saavat kohta havaita.

I. Uusi rosvojoukko

Viheriäille niityille itäiseen Galthiin on nyt ilmestynyt uusi rosvojoukko. Joukkio ei vedä vertoja Kalmakalvoille voimassa eikä julmuudessa, mutta silti se on saanut asukkaat pelon valtaan. Joukkiota johtaa mies nimeltä Ramond, joka väittää olleensa yksi Kalmakalvoista ja Qoranthuksen entinen alainen (mikä on pelkkä emävale). Hänen alaisuudessaan toimii parikymmentä rosvoa, joista useimmat ovat talonpoikaistaustaisia pikkurikollisia, mutta joukossa on myös jokunen saalista havitteleva vuoristolaisoturi.

Ramondin joukkio on ollut koossa vasta muutaman kauden. Sinä aikana se on kerännyt saalista kiristäen ja ryöstellen. Seudun kylät eivät ole rikkaita, joten rosvojoukon saalis on toistaiseksi vähäinen. Sitä paitsi rosivot ovat viisaasti välttäneet ryöstämästä seudun harvalukuisten aatelisten ja ritarien omaisuutta, sillä nämä voisivat lähettää sotilaita heidän peräänsä. Yhtä kaikki rosivot elävät lihavammin kuin lähiseudun talonpojat.

Auroman kylässä kaakkoisessa Galthissa on nyt saatu tarpeekseen Ramondin joukkiosta. Jo kahdesti rosivot ovat käyneet kiristämässä kylästä ruokaa, ja heidän odotetaan taas palaavan kuukauden sisällä. Välttääkseen jatkuvan kiristyksen kyläläiset ovat päättäneet seurata isiensä esimerkkiä ja värvätä praedoreita tuhoamaan rosivot. Kaksi viikkoa sitten kolme kyläläistä lähti Galthiin pääkaupunkiin toiveenaan löytää praedoreita, jotka olisivat riittävän kyvykkäitä ja urheita tuhotakseen rosivot sekä riittävän hyväntahtoisia, jotta auttaisivat talonpoikia ruokapalkalla. Kolme miestä olivat nimeltään Efrem, Hagal ja Nabos. Heistä on tarkempi kuvaus myöhemmin.

Kävi kuitenkin ilmi, että nykyiset praedorit eivät ole yhtä jaloja kuin 20 vuotta sitten, eikä ainoakaan praedorporukka suostunut auttamaan lähetystä. Heille on vain naureskeltu, kun he ovat vedonneet praedoreiden laupeuteen. Lähetystön vanhemmat jäsenet Efrem ja Hagal menettivät jo toivonsa ja lähtivät takaisin Auromaan.

Mutta nuori Nabos jäi jälkeen. Hän ei luopunut toivosta, että vielä löytyisi sopiva praedor-porukka. Sitä paitsi hänen mieleessään oli muotoutunut ovela juoni, jonka avulla hän voisi huijata praedorit auttamaan Auromaa.

2. Värväys

Nabos yhyttää hahmot Galthissa jossain soveliaassa majatalossa, jossa praedorien on luonteavaa majailla. Nabos lähestyy seikkailijoita varovasti ja pyytää päästä heidän pöytänsä. Nämä luultavasti katselevat 19-vuotiaasta koltiaista nenänvarttaan myöten. Nabos puhuu liioitellun nöyrästi ja esittää asiansa. Hän kertoo ensin totuuden, että hänen kylänsä etsii apua kiristäviä rosvoja vastaan. Hän myöntää myös, ettei kyläläisillä ole varaa maksaa juuri minkäänlaista palkkaa.

Jos praedorit nauravat Naboksen pihalle tyhjin taskuihin, mikä on todennäköistä, hän vaihtaa taktiikkaa. Ottaen ovelamman ilmeen hän kuiskaa:

“Ette kai te kuvittele, että rosivot vainoavat kyläämme pelkän viljan ja lampaiden vuoksi. Ehei, kyllä he etsivät jotain arvokkaampaa!”

Nyt paatuneetkin praedorit toivottavasti kiinnostuvat. Nabos kertoo heille tarinan Qoranthuksesta, Kalmakalvoista ja heidän hirmuteoistaan. Tarina saattaa olla ennestään tuttu hahmoille, jotka ovat kotoisin Koillis-Jaconiasta. Pelinjohtaja kannattaa antaa heille etukäteen tietoa 20 vuoden takaisista tapahtumista.

Kerrottuaan ensin tositarinan Qoranthuksen urasta ja lopusta, Nabos alkaa puhua omiaan:

“Mutta Qoranthuksen aarretta ei löydetty. Hän oli ryöstöretkillään kerännyt valtavan omaisuuden, näin kerrotaan, ja katkenyt sen tuntemattomaan paikkaan. Edes hänen miehensä eivät tienneet minne, ja hän kuoli ennen kuin paljasti kätköpaikkaa. Vuosikymmenen ajan monet yrittivät löytää aarretta mutta turhaan. Alettiin epäillä, onko sitä ikinä ollut olemassakaan.”

“Mutta nyt vaikuttaa siltä, että näillä rosvoilla on uutta tietoa tästä aarteesta. Ja vaikuttaa myös siltä, että aarre on kätkeyty jonnekin Auroman kylän lähistölle! Rosivot nimittäin ovat ahdistelleet kyläämme juuri sen vuoksi. He ovat kyselleet aarteesta ja käskeneet meitä etsimään sen. Muuten he eivät jättäisi kyläämme rauhaan. Viimeksi he uhkasivat tuhota koko kylämme, elleimme kaivaisi aarretta esiin heille.”

“Me Auromassa emme todellakaan tienneet aikaisemmin, että aarre voisi olla meidän kylämme alueella, mutta se on hyvinkin mahdollista. Kalmakalvat liikkuvat aikanaan Auroman lähellä, joten Qoranthus saattoi kätkeä aarteen jonnekin kylän liepeille. Kätköpaikasta on nyt ilmeisesti tullut jotain ilmi, koska rosivot tuntuvat niin varmoilta, että aarre löytyy kylästäämme. Heidän johtajansa Ramond väittää olleensa yksi Kalmakalvoista, joten hän saattaa hyvinkin tietää jotain.”

“Olemme yrittäneet löytää aarretta, jotta pääsisimme rosvoista eroon, mutta turhaan. Emme enää tiedä mistä etsisimme, mutta varmaan aarre löytyisi helpommin, jos rosivot kertoisivat enemmän.”

“Te voisitte nyt saada tämän aarteen itsellenne, jos tullette auttamaan kylääni. Voisitte tuhota rosivot ja saada heiltä selville, mitä he tietävät aarteen kätköpaikasta. Jos aarre löytyy, voitte pitää sen.”

Tosiasiaassa koko juttu aarteesta, jota rosivot muka etsivät, on Naboksen itse keksimä juoni seikkailijoiden värväämiseksi. Mitään aarretta ei Auromassa ole, eivätkä rosivot edes etsi sellaista. Nabos pyytää vielä, että seikkailijat eivät puhuisi aarteesta mitään Auromassa, sillä:

“En oikeasti olisi saanut kertoa aarteesta. Jotkut kyläläiset olisivat tahtoneet löytää aarteen ennen rosvoja ja pitää sen itsellään, ja siksi tietoa siitä ei olisi haluttu paljastaa ulkopuolisille. Minulla ei ole valtuuksia luvata aarretta teille, mutta kyllä minä sen mieluummin teille suon kuin niille rosvoille. Kuitenkin jotkut muut kyläläiset saattavat olla toista mieltä. Jos tullette kylään, teidän kannattaa kertoa, että suostuitte auttamaan meitä vain säälistä ja jalomielisyydestä. Kyllä he sen uskovat.”

Jos seikkailijat eivät vakuutu Naboksen tarinasta eivätkä suostu auttamaan, seikkailu päättyy auttamattomasti tähän. Mutta jos he päättävät auttaa, he voivat lähteä Auromaahan päin vaikka heti.

Nabos

19-vuotias orvoksi jäänyt nuorukainen, joka on ollut Hagalin opissa puusepäntyössä. (Hänen oikea isänsä on Gaveros-niminen praedor, joka oli yksi niistä seikkailijoista, jotka tuhosivat Kalmakalvat 20 vuotta sitten). Ovela ja rohkea nuorimies. Valmis uhraamaan jopa itsensä jos vain saa kylänsä pelastettua. Hän olisi kiinnostunut myös löytämään oikean isänsä. Hän on haaveillut salaa praedorin urasta, vaikkakin viime aikoina hänen harhakuvansa praedorien ylevästä asenteesta ovat karisseet.



3. Auroman kylä

Galthista Auromaan on noin 130 virstan matka. Ensimmäiset 50 virstaa voidaan kulkea teitä pitkin, mutta sen jälkeen siirrytään hankalakulkuisempaan kukkulamaastoon. Perillä ollaan luultavasti neljännen matkapäivän iltapäivällä. Praedoreilla saattaa olla hevoset, mutta Naboksella ei ole. Hän on kuitenkin reipas ja hyväkuntoinen nuorimies ja jaksaa kulkea täysiä päivamatkoja jalan.

Auroma sijaitsee kukkuloiden välisessä laaksossa. Kylän pohjoispuolella on korkea kukkula, jonka jyrkillä rinteillä ei pysty liikkumaan ratsain. Etelässä taas on loivarinteesempi kukkula, ja lännessä peltotasanko. Lähistöllä on pieniä metsiköitä, mutta enimmäkseen maasto on paljasta ruohikkoa, joissa kasvaa vain satunnaisia pensaita. Kylän itäpuolella virtaa (etelästä pohjoiseen) pieni joki, joka antaa jonkin verran suojaa sieltä suunnalta tuleilta hyökkäyksiltä. Joki tosin on mahdollista ylittää puusilta pitkin. Taloja kylässä on parikymmentä. Kylän ympärillä ei ole minkäänlaista aitaa, eikä sellaista ehditä pystyttämäänäkään.

Kylässä vastaanotto on näennäisen iloinen mutta pinnan alla ristiriitainen. Kylänpäällikkö Jastaf on tyytyväinen praedorien saapumisesta, samoin kuin Efrem ja Hagal, jotka kylläkin ihmettelevät, miten Nabos onnistui vääntämään praedorit toisin kuin he. Mutta kylässä on myös niitä, jotka eivät olisi halunneet praedorien tulevan, koska heidän tulonsa tietää taistelua rosvoja vastaan.

Aivan ensimmäiseksi praedorit pääsevät kylänpäällikön majaan tapaamaan Jastafia sekä hänen lähimpiä miehiään Efremiä ja Hagalia. Paikalla on myös kylän parantajanainen Eidra. Muista poiketen Eidra vaikuttaa väententähtoiselta hyväksymään praedorien avun, mutta hän ei avoimesti asetu heitä vastaan. Jastaf kiittelee praedoreita heidän jalomielisyydestään ja lupaa auliisti kaiken kylästä liikenevän avun. Hagal ei ole yhtä aulis, mutta hänkin on valmis mukautumaan praedorien toiveisiin, mikäli nämä kuulostavat järkevilä. Jos puheeksi tulee Qoranthuksen ja tämän aarre, Jastaf kyllä muistaa Qoranthuksen, sillä Kalmakalvat ryöstivät aikanaan myös Auroman, mutta aarteesta hän ei tiedä mitään.

Jos praedorit tivaavat aarteesta, Nabos pyrkii puhumaan kahden kesken Jastafin kanssa. (Tämä keskustelu siis käydään praedorien kuulumattomissa, ellei heillä ole jokin keino salakuunnella.) Hän tunnustaa tällöin Jastafille, että huijasi praedorit tulemaan suojelemaan kylää vihaamalla näille olemattomasta aarteesta. Jastaf kauhistuu, sillä hän pelkää praedorien kostavan kun ilmenee, ettei mitään aarretta olekaan. Nabos kuitenkin kehottaa tätä rauhoittumaan siihen saakka, kunnes praedorit olisivat tehneet selvää rosvoista. Jastafilla ei ole muuta vaihtoehtoa kuin heittäytyä valheeseen mukaan ja uskotella praedoreille, että Qoranthuksen aarre tosiaan saattaa olla kätkeytyneenä jonnekin lähistölle ja että praedorit saisivat pitää sen, jos se löydetään.

Seuraavaksi praedorit halunnevat tutustua kylään ja suunnitella puolustusta. Efrem ja Nabos esittelevät kylää ja kyläläisille heille. Useimmat kyläläiset tervehtivät heitä pelastajina ja sankareina, mutta on myös niitä, jotka kavahtavat heitä. Kylä itsessään ei tarjoa mahdolli-

suuksia kovin ihmeellisiin strategioihin. Katoille voi kyllä asettaa jousiampujia, mutta talot on sijoitettu hajanaisesti, sillä niitä rakennettaessa ei pahemmin otettu huomioon kylän puolustusta.

Lopulta Efrem kutsuu praedorit kotiinsa ja esittelee heille nuoren vaimonsa Illan. Hän peräti luovuttaa kotinsa praedorien asuttavaksi ja menee itse asumaan isänsä taloon. Vaimonsa hän määrää praedorien taloudenhoitajaksi, mikä saattaa olla kohtalokas erehdys.

Jastaf

Hieman yli 50-vuotias mies, joka on valittu Auroman kylänpäälliköksi. Pystyvä ja tunnollinen johtaja, joka on omistautunut kylänsä hyvinvoinnille ja on kyläläisten suosiossa. Hän on kohtelias praedoreille ja tekee mielellään yhteistyötä heidän kanssaan, kunhan he eivät rupea öykkäröimään ja käyttämään asemaansa väärin.

Efrem

Kylänpäällikkö Jastafin 30-vuotias poika. Reipas, rohkea ja vantttera maalaismies, joskohta ei kovin välkky eikä nopeaälyinen. Hyväntuulinen ja joskus vähän liiankin rehellinen, minkä vuoksi hänelle ei kannata uskoa salaisuuksia. Naiivin luottavainen myös vaimonsa suhteen. Hänestä tuskin tulee isänsä seuraajaa kylänpäällikkönä.

Hagal

Noin 40-vuotias Auroman puuseppä ja rakennusmestari. Harkitsevainen, joskus hieman synkeänoloinen mies, joka on epäluuloinen praedoreita kohtaan, mutta vihaa rosvoja koko sydämeästään. Kylänpäällikkö Jastafin hyvä ystävä ja neuvonantaja huolimatta siitä, että he eivät aina olekaan samaa mieltä asioista. ("Asiat riitelevät, miehet eivät.")

Eidra

Keski-ikäinen naimaton nainen, kylän parantaja ja kättilö. Osaa sitoa haavat ja tuntee yrtit tavallisimpiin tauteihin. Auttaa tarvittaessa, mutta ei ollenkaan pidä praedorien läsnäolosta vaan olisi mieluummin antanut rosvoille mitä he haluavat. Paitsi että hän inhoaa väkivaltaa, hänen asenteeseensa vaikuttaa myös vanha henkinen haava: hän oli kauan sitten rakastunut nuorukaiseen, joka lähti etsimään onneaan praedorina eikä milloinkaan palannut.

4. Odottelua

Praedorit eivät tiedä, milloin ja mistä rosvoit tulevat, joten heidän on syytä pysytellä valppaana kaiken aikaa. Kyläläisten arvio on, että rosvoit tulevat viikon sisällä ja että he tulevat idästä sillan takaa. (Sattumalta molemmat arviot ovat oikeassa.) Rosvojen määrästä he tietävät kertoa, että näitä on parikymmentä, että osalla näistä on hevoset ja että heidän joukossaan on kourallinen vuoristolaisia, joita kyläläiset erityisesti pelkäävät.

Mitä praedorit sitten tekevätkään, todennäköisesti kyläläiset mukautuvat siihen. Praedorit saavat täyden ylläpidon (lammaspaistia, perunoita ja olutta) mutta vaimonsa ja tyttärensä kyläläiset pyrkivät pitämään piilossa. Täytyy muistaa, että kyläläiset eivät ole mitään tolleja, jotka antaisivat praedorien öykkäröidä miten mielivät, ellei näiden toiminnalla tunnu olevan mitään tekemistä kylän puolustuksen kanssa.

Odotusaika voi synnyttää kolmiodraaman, sillä praedorien taloudenpitäjä Illa saattaa hyvinkin alkaa flirttaillemaan salskeiden satureiden kanssa eikä epäröi heittäytyä väliaikaiseen lemmensuhteeseen. Jos Efrem saa tämän selville, hänen lauhkeutensa katoaa kuin taika-iskusta ja hän ryhtyy jahtaamaan syyllistä praedoria kirveen kanssa - satuttaen siinä todennäköisesti vain itsensä. Jos Efrem kuolee tai haavoittuu praedorin käsissä, silloin päällikkö Jastaf pyytää praedoreita poistumaan kylästä. Hän tai kukaan muukaan kyläläinen ei kuitenkaan ryhdy missään olosuhteissa avoimen väkivaltaiseksi praedoreita kohtaan.

Illä saattaa jopa ihastua johonkukin praedoreista niin paljon, että vaatii tätä ottamaan itsensä mukaan. Hän saattaa uhkailla, että jos praedor ei ota häntä mukaan, hän kertoo suhteesta Efremille. Hän saattaa mennä jopa niin pitkälle, että vaatii rakastajaansa surmaamaan Efremiin. Jos praedor ei suostu, tällöin Illa epäilemättä kostaa jollain tavalla.

Muitakin vastaavia konflikteja voi sattua praedorien ja kyläläisten välillä. Jos praedorit käyttävät röyhkeästi kyläläisiä hyväkseen, tällöin vastustus heitä kohtaan kasvaa ja rosvoikin alkavat tuntua pienemmältä pahalta. Kyläläiset eivät kuitenkaan uskalla ryhtyä avoimeen vastarintaan heitä vastaan. Nabos saattaa tosin olla riittävän ovela sekoittaakseen Eidralta saatuja unettavia yrtejä praedorien ruokaan, jonka jälkeen sikeästi nukkuvilta praedoreilta viedään aseet sekä muut varusteet ja karkotetaan kylästä niine hyvineen.

Jos taas praedorit suhtautuvat työhönsä tunnollisesti, he vartioivat ahkerasti ja valmistelevat kyläläisiäkin rosvojen tulon. He saattavat jopa ehdottaa kyläläisten taistelukoulutusta tai aidan/vallihaudan rakentamista kylän ympärille. Tähän ei kuitenkaan ole aikaa, sillä vaikka kyläläiset saataisiinkin suostumaan tähän, mitään ei ehdi valmistua ennen kuin rosvo tulevat. Sen sijaan joidenkin pienempien ansakuoppien tekeminen saattaa onnistuakin.

Praedorit ehtivät nukkua Auromassa vain kolme yötä. Neljännen päivän iltapäivällä he pääsevät tekemään sen, mitä varten ovat tulleet.

Illä

Efremin tummaverinen vaimo, joka on kymmenen vuotta miestänsä nuorempi. Temperamenttinen villikko, joka halveksii miestänsä ja saattaa hakeutua lemmensuhteeseen praedorin kanssa. Kuitenkin älykäs nainen silloin kun malttaa pysähtyä ajattelemaan. Jos hän kokee kärsineensä vääryyttä, hän saattaa kostaa odottamattoman väkivaltaisesti. (Kenenkään tietämättä hän on Qoranthuksen biologinen tytär, sillä rosvoapäällikkö raiskasi hänen äitinsä 21 vuotta sitten.)

6. Rosvot tulevat

Rosvot tulevat neljännen päivän iltapäivällä. Heitä on kuusitoista, sillä neljä on jäänyt tukikohtaan. Kahdeksalla heistä on hevoset (Ramondilla, Rengstillä sekä kuudella muulla rosvoilla - ei vuoristolaisilla eikä jousiampujilla). Vaikka rosvoapäällikkö Ramond ei odota vastarintaa, hän on silti varovainen. Hän ei tunkeudu kylään päätä pahkaa, vaan lähettää edeltä käsin viisi tiedustelijaa ratsain. He tulevat kylään idästä päin ja jäävät sillan taakse. Sieltä käsin he vaativat kylänpäällikköä tulemaan paikalle.

Jos praedorit pysyttelevät piilossa vielä tässä vaiheessa, Jastaf tulee kuulemaan, mitä asiaa rosvoilla on. Nämä vaativat reilun annoksen ruokaa ja olutta sekä säkillisen hopeaa. Jastaf yrittää tinkiä ja nöyrytyy rukoilemaan sääliä rosvoilta, mutta nämä eivät hellitä vaatimuksistaan. ("Elle hopeaa löydy, käännämme koko kylän ympäri ja otamme kaiken mikä sattuu meitä miellyttämään!")

Miten tilanne päättyy, riippuu praedoreista. He voivat yrittää yllättää rosvo tiedustelijat tai sitten pelotella nämä tiehensä. Pienikin vastarinta saa rosvoit kääntymään pakoon ja hakemaan apujoukkoja. Sen sijaan jos praedorit eivät näyntyä, mutta Jastaf sinnikkäästi kieltäytyy myöntymästä rosvojen vaatimuksiin, nämä kääntyvät pois sanoen palaavansa tunnin päästä ja uhaten kostolla, jos kyläläiset eivät kerää heidän vaatimiaan lunnaita siihen mennessä. Joka tapauksessa tiedustelijat palaavat ennemmin tai myöhemmin pääjoukon luo, joka odottaa heitä 300 metrin päässä kukkulan takana.

Mitä sitten tapahtuu, riippuu siitä, ovatko tiedustelijat tietoisia praedoreista vai ei. Jos he eivät tiedä praedoreista, koko rosvojoukko tulee idästä päin kylään, jolloin heidät on mahdollista pysäyttää sillalle ja heitä voi harventaa nuolilla. Näin tapahtuu myös siinä tapauksessa, että tiedustelijat eivät palaa lainkaan. Jos taas rosvoit tietävät, että kylässä on praedoreita, he pyrkivät kiertämään joen yläjuoksulta ja hyökkäävät eteläiseltä kukkulalta avorivissä.

Joka tapauksessa seuraa verinen ottelu, jossa praedorien taistelukunto testataan toden teolla. Jos tilanne sallii, rohkeimmat kyläläismiehet auttavat, mutta hekin käyvät mieluiten vain haavoittuneiden rosvojen kimppeun.

Ramond

Rosvojen päällikkö, yli 40-vuotias mies, joka pyrkii uudeksi Qoranthukseksi. Hän on älykäs, mutta hänellä ei kuitenkaan ole samanlaista karismaa eikä hän onneksi ole yhtä julmakaan. Niskoittelusta hän herkästi rankaisee kuolemalla, mutta mieluiten jättää likaisen työn muille. Hänellä ei ole kunniantuntoa, eikä hän jätä vihollisia henkiin, jos hän pelkää näiden olevan hänelle vaaraksi. Mukana omaisuutta 30 hopearahaa.

Rengst

Ramondin alipäällikkö, vuoristolaisoturi, joka kulkee toisinaan omia polkujaan, eikä aina tottele Ramondia. Ramond siksi hieman pelkää häntä, mutta todellisuudessa Rengst ei suunnittele vallankaappausta. Hän ei ole luonteeltaan paha, vaan pikemminkin iso lapsi, joka rakastaa

taistelua ja ryöstelyä. Hänessä on kuitenkin vuoristolaisen kunniantuntoa, eikä hän surmaa avuttomia. Omaisuutta 20 hopearahaa.

Muut vuoristolaiset

Neljä barbaaria, jotka ovat uskollisempia Rengetille kuin Ramondille. Aina valmiita taisteluun. Hivenen kunniallisempia ja paljon rohkeampia kuin muut rosvo. Omaisuutta 20 x 10 kuparirahaa jokaisella.

Muut rosvo

(14 kpl) Lähinnä entisiä talonpoikia, jotka ovat ruvenneet rosvoiksi leveämmän leivän toivossa. Neljällä heistä on kaarijouset ja nuijat, muilla keihäät. Joukossa he ovat rohkeita, mutta yksilöinä pelkureita. Omaisuutta 10 x 10 kuparirahaa jokaisella.

7. Rosvojen tukikohta

Taistelu rosvoja vastaan oletettavasti päättyy praedorien voittoon. Jos näyttää siltä, että he eivät pärjää, kyläläisiä liittyy taisteluun sen verran, että vaaka kallistuu praedorien eduksi. Mutta jos kaikesta huolimatta praedorit kärsivät tappion, heitä tuskin pelastaa mikään, sillä he ovat liian vaarallisia otettavaksi vangeiksi.

Jos rosvo voitetaan, oletettavasti ainakin joku heistä jää vangiksi haavoittuneena. Kyläläiset surmaisivat innolla heidät kaikki, mutta praedorit varmasti haluavat kuulustella heitä saadakseen tietää rosvojen pesäpaikasta ja Qoranthuksen aarteesta. Kuka tahansa tavallisista rosvoista opastaa praedorit ilomielin tukikohtaan, jos hänelle luvataan henki ja vapaus. Vuoristolaisten suostuttelu voi olla vaikeampaa, sillä he saattavat vaatia vapautensa ja henkensä lisäksi myös osuutta saalistaan. Jos heille luvataan jotain korvausta, he ovat valmiit vaihtamaan puolta ja jopa taistelemaan voittajiensa riveissä.

Kukaan rosvoista ei tiedä Qoranthuksen aarteesta mitään - ei edes Ramond - sillä koko tarina rosvojen aarteenetsinnästä oli Naboksen keksintöä. Seikkailijat eivät tätä välttämättä kuitenkaan usko, vaan saattavat alkaa kuulustella ja jopa kiduttaa rosvoja saadakseen selville, mitä nämä tietävät aarteen kätköpaikasta. Nokkelimmat rosvo saattavat tällöin keksiä hätävalheita, jonka mukaan aarre on jossain lähitöllä hankalassa paikassa, kuten joen pohjassa, kätkeytyessä luolassa tai maahan haudattuna metsikössä.

Joka tapauksessa seikkailijat tahtonevat käydä tarkistamassa rosvojen tukikohdan. He voivat pakottaa jonkun vangituista rosvoista opastamaan heidät perille. Rosvojen tukikohtaan on runsaan vuorokauden matka. Se sijaitsee Auromasta kaakkoon asumattomilla kukkuloilla. Kyseessä on vanha hylätty kivikartano, joka lienee joskus ollut jonkun velhon piilopirtti.

Kartanossa on ainakin neljä rosvoa, jotka jäivät vartioimaan tukikohtaa silloin kun muut lähtivät ryöstämään Auromaa. Lisäksi mahdollisesti pakoon päässeet rosvo ovat tulleet sinne. He ovat aseistautuneet kaarijousin ja nuijin. He vartioivat tukikohtaa valppaasti ja puolustautuvat ampumalla nuolilla jokaista lähestyjää. Kartano on rakennettu kukkulanrinteeseen siten, että sinne pääsee

nousemaan vain yhtä polkua pitkin. Kaikki kartanoa lähestyvät altistuvat puolustajien nuolisateelle. Puolustajat kuitenkin lannistuvat nopeasti, mikäli praedorit pääsevät tunkeutumaan kartanoon. Jos taistelu näyttää toivottomalta, he mieluummin antautuvat kuin taistelevat kuolemaan. Mahdollisuuksien mukaan he pyrkivät pakenemaan ottaen ryöstösaalista mukaansa.

Kartanosta löytyy rosvojen tähänastinen ryöstösaalis, jota ei ole paljon, sillä maajusseilta ei ole irronnut juuri muuta kuin ruokaa. Rosvojen rahasäilö sijaitsee tyhjässä tynnyrissä, ja siinä on vain 200 hopearahaa ja 500 kuparirahaa. Tukikohdasta löytyy myös erinäisiä työkaluja ja aseita. Lisäksi varastossa on palvattua lampaan- ja sianlihaa, leipää, olutta sekä rehua hevosille. Arvokkain löytö saattaa olla 7 annosta parantavia yrtejä (salvaa).

8. Loppujuhlat

Kun rosvo on voitettu, Auroman kylässä ollaan tietysti riemuissaan. Voiton kunniaksi järjestetään juhlat, jossa praedorit ovat itseoikeutettuja kunniavieraita. Ruokaa ja juomaa riittää kaikille, ja juhliin ilmestyy kylän naisekin pitämään hauskaa praedorien kanssa. Mutta ennemmin tai myöhemmin praedorit ruvennevat kyselemään Qoranthuksen aarteen perään, mikäli heidät on houkuteltu kylään sillä verukkeella. Kukaan rosvoistahan ei oikeasti tiedä aarteesta, eivätkä myöskään kyläläiset. He pelkäävät ihmettelevät, mikäli heidän annetaan ymmärtää, että Qoranthuksen aarre olisi lähellä Auromaa.

Ennemmin tai myöhemmin Naboksen on pakko tunnustaa, että koko aarre oli hänen keksimäänsä valhetta, jolla hän sai praedorit tulemaan kylään. Hän tunnustaa petoksensa ja toivoo, että praedorit rankaisisivat pelkästään häntä, eivätkä koko kylää. Muiden auromalaisten hän väittää olevan syyttömiä huijaukseen, mikä onkin totta. Miten seikkailijat suhtautuvat tähän paljastukseen, riippuu ryhmästä. He saattavat ärsyyntyneenä tuhota koko kylän tai tappaa Naboksen, mikäli ovat äkkipikaista väkeä. Jos taas he ovat jalomielisiä, he ehkä tyytyvät vain nuhtelemaan Nabosta. Joka tapauksessa he saavat palkkioksi rosvojen hevoset ja kaikki muut varusteet, joten aivan tyhjin käsin heidän ei tarvitse palata.

Ongelmat eivät kuitenkaan lopu tähän, mikäli joku praedoreista on mennyt antamaan lupauksia Illalle. Tämä vaatii rakastajaansa pitämään kiinni lupauksestaan ja halua päästä praedorien mukaan, kun nämä lähtevät, tai muuten hän järjestäisi kohtauksen. Jos hän lähtee mukaan, tällöin Efrem viimein tajuaa totuuden ja lähtee jahaamaan praedoreita kirveen ja kaarijousen kanssa. Kukaan kyläläisistä ei kuitenkaan uskalla lähteä hänen avukseen. Illa kostaa myös, mikäli hänen valitsemansa praedor erehtyy juhlissa toisen naisen matkaan.

Loppujen lopuksi praedorit palannevat Galthiin, jonka porteilla he joutuvat maksamaan tullia jokaisesta ylimääräisestä hevosesta ja muusta myytävän näköisestä tavarasta. Tulli on noin 10 prosenttia tavarahan myyntihin-nasta.

Ei-pelaajahahmot:

	Nabos	Jastaf	Efrem	Hagal	Illa	Eidra
Ruumis	10	12	14	13	9	8
Notkeus	12	11	10	12	13	9
Valppaus	14	14	8	13	13	12
Sisukkuus	12	14	10	11	12	12
Taito	10	12	10	12	10	12
Hyökkäys	8	10	10	9	9	4
Vaurio	nuija 4	kirves 6	kirves 7	keihäs 7	puukko 2	nyrkki 0
Syvä haava	7	7	7	7	6	6
Veri	10	11	12	11	10	9
Suoja	1	2	1	1	0	0
Pituus	III/12	III/11	III/10	I/12	III/13	III/9

Muut kyläläiset ovat sääntökirjan mukaisia talonpoikia.

	Ramond	Rengst	rosvo	vuoristolainen
Ruumis	14	15	10	14
Notkeus	14	12	12	12
Valppaus	14	10	10	11
Sisukkuus	13	13	10	13
Taito	12	11	11	11
Hyökkäys	14	14	11	13
Vaurio	miekka 8 kilpi 3 jousi 4	tappara 9 kilpi 3	keihäs 7 nuija 4	kirves 7 kilpi 3
Syvä haava	8	8	7	8
Veri	12	12	10	12
Suoja	5	4	1	2
Pituus	II/14	III/12	?/12	III/12



KIVIKATTILAN KAPINALLISET

(Erkka Leppänen 2005)

Tässä seikkailussa praedorit lähetetään taisteluun maantierosvoja vastaan, mutta jos hyvin käy, heidän hankalin vastustajansa tulee lopulta olemaan heidän oma omatuntonsa.

Tapahtumat sijoittuvat Holrukseen, mutta ne on helppo siirtää mille tahansa seudulle, jossa talonpojat kärsivät aatelisten kuristuksessa - eli käytännössä melkein mihin tahansa Jaconiassa.

I. Kivikattila

Kauan, kauan sitten velhokuninkaiden aikaan asui Holruksen alueella muuan velho, joka halusi itselleen salaisen tukikohdan. Hän rakensi sellaisen kukkuloille, jotka nykyään muodostavat Holruksen ja Sunian rajan. Hän antoi orjiensa kaivertaa erään jyrkkärinteisen kukkulan ontoksi ja loi siten keinotekoisen laakson, jota on mahdotonta havaita ulkopuolelta, ellei tarkkailija osaa lentää. Laaksoon ei pääse muuten kuin maanalaisia käytäviä pitkin. Kyseinen velho sai sittemmin surmansa Jaconian sisällissodassa, ja tieto laaksosta katosi hänen mukaanaan. Yli puoli vuosituhatta kului ilman, että ketkään muut kuin linnut tiesivät, että yksi kalliokukkula oli ontto ja sisälsi salaisen laakson.

Viimein kahdeksan kuukautta sitten kymmenen epätoivoista miestä löysi laakson. He olivat viimeinen jäännös talonpoikaisjoukosta, joka oli yrittänyt nousta kapinaan mahtavaa Kervoracin herttuaa vastaan. Takaa-ajettuina ja nääntyneinä he hakivat turvaa eräästä luolasta, jossa yksi heistä sattumalta painoi oikeaa kohtaa seinässä avaten salaoven käytävään, joka oli ollut kätkeytynä yli puoli vuosituhatta. He astuivat käytävään ja löysivät tiensä salaiseen laaksoon, jonka he nimesivät Kivikattilaksi. Kivikattilan laakso osoittautui ihanteelliseksi piilopaikaksi. Heidän vihollisillaan ei ollut mitään mahdollisuuksia löytää heitä, ja laaksossa oli jopa suihkukaivo ja viljelyskelpoista maata. Miehet tajusivat nopeasti tällaisen tukikohdan arvon. He päättivät jatkaa taistelua Kervoracin herttuaa vastaan laakson turvin - motiivinaan sekä rangaista sortajaansa että rikastua. He alkoivat kutsua itseään Vapaaveljiksi.

Miehet houkuttelivat lisää väkeä laaksoon: sekä kapinanhaluja talonpoikia että lainsuojattomia. Nytemmin laaksoon on majoittunut jo pieni armeija. Taistelukuntoisia miehiä on kuusikymmentä, ja lisäksi laaksoon on majoittunut kolmisenkymmentä naista, lasta ja vanhusta, sillä monet talonpojat ottivat perheensä mukaan liittyessään Vapaaveljien joukkioon.

Kivikattila on pysynyt salassa ulkopuolisilta. Sen sisäänkäyntejä on käytännöllisesti katsoen mahdotonta löytää. Vangiksi jääneet Vapaaveljet ovat kuolleet urheasti, eivätkä kidutettunakaan ole paljastaneet Kivikattilan sijaintia. Vapaaveljien ura on siis ollut tähän saakka menestyksellistä, mutta nyt on edessä ongelmia. Ensinnäkin Kervoracin herttua on saanut tarpeekseen ja aikoo lopultakin murskata Vapaaveljet. Toiseksi Vapaaveljien keskinäiset ristiriidat ovat nousemassa esiin. Ja pian he saavat niskoilleen myös joukon praedoreita!

2. Herttua

Herttua Oristos Kervorac on yksi Holruksen mahtavimmista miehistä. Hän hallitsee laajoja maa-alueita valtakunnan länsiosissa, ja hän on yksi niistä aatelisista, jotka tuntevat silkin valmistuksen salaisuuden. Hänen tiluksillaan työskentelee tuhansia talonpoikia kasvattaen hänen omaisuuttaan. Läntisen Holruksen pikkukaupungitkin ovat kuuliaisempia hänelle kuin kaukana asuvalle kuninkaalle. Totisesti herttua Kervorac on mies, joka ei pelkää sen paremmin kuningasta, jumalia kuin velhojakaan. Hänen armottomat otteensa ovat usein nostattaneet alueen talonpoikia vastarintaan, mutta se ei ole häntä huolestanut, sillä hänellä on varaa palkata palkkasotureita kukistamaan millainen kapina hyvänsä. Satunnaiset rosvojoukkiot ja paimentolaisten ryöstöretketkin ovat olleet hänelle vain vähäinen kiusa.

Mutta viimeisten kuukausien aikana Vapaaveljet ovat ylittäneet hänen ärsytyskynnyksensä. Hänen miehensä ovat olleet kyvyttömiä löytämään joukkion piilopaikkaa, ja nämä roistot ovat tehneet yhä rohkeampia ja röyhkeämpiä hyökkäyksiä hänen omaisuuttaan vastaan. Silkivankkureiden suojaksi tarvitaan aina vain vahvempia saattueita, ja kapinamieli on levinnyt talonpoikien keskuudessa huolestuttavasti. Herttuaa on ruvennut toisissaan huolestuttamaan Vapaaveljien ryöstöt ja varsinkin näiden kapinanlietsonta. Jos nämä vielä saavat riehua rankaisematta hänen maillaan, se saattaa kannustaa hänen talonpoikiaan ryhtymään niin laajaan kansannousuun, että jopa hänellä olisi vaikeuksia sen tukahduttamisessa.

Pari viikkoa sitten herttuan sotilaat onnistuivat lyömään takaisin Vapaaveljien hyökkäyksen erästä tulliasemaa vastaan ja saivat rytkäksessä vangiksi joukkion johtajaksi olettamansa miehen. Tämän miehen avulla herttua toivoo löytävänsä Vapaaveljien kätköpaikan. Herttua on luopunut toivosta, että kukaan vangiksi saatu Vapaaveli kertoisi tukikohdan sijaintia. Siksi hän ja hänen neuvonantajansa ovat päättäneet yrittää löytää Vapaaveljien piilopaikan oveluudella. Ja oikeat henkilöt tällaisen tehtävän suorittamiseen ovat tietenkin praedoreita!

Herttua Oristos Kervorac

- Läntisen Holruksen mahtimies, jota pelihahmot tuskin tapaavat mutta jonka vaikutus tuntuu taustalla kaiken aikaa. Hän on 50-vuotias, arvokkaasti harmaantunut, karismaattinen mutta sydämetön ylimys, jolle elämän ainoat merkitsevät asiat ovat valta ja omaisuus. Kapinalliset talonpojat ovat hänelle kiusa, joita hän ei epäröi rangaista sääliittä heti tilaisuuden tullen.

3. Värväys

Seikkailijat tapaavat ensimmäiseksi sheriffi Jolda Varamiksen. Varamis toimii sheriffinä Lomarcon pikkukaupungissa, joka sijaitsee läntisessä Holruksessa noin 130 virs-tan päässä pääkaupungista. Lomarco on kuninkaan alueita, kuten kaikki kaupungit, mutta se on täysin Kervoracin herttuan alueiden ympäröimä, ja siksi herttua käytännössä hallitsee tätäkin kaupunkia. Sheriffikin saa ylimääräisiä rahapalkkioita herttualta ja siksi toimii useammin tämän etujen mukaan kuin kuninkaan.

Kohtaaminen sheriffin kanssa tapahtuu siellä, mikä parhaiten sopii tilanteeseen. Jos hyvin käy, seikkailijat saattavat itse kulkemaan Lomarcon läpi, ja sheriffi tapaa heidät (valepuvussa) jossain kaupungin majataloista. On myös mahdollista, että Varamis käy pääkaupungissa asti värväämässä praedoreita. Hyvä tapa aloittaa seikkailu olisi myös, jos joku seikkailijoista olisi joutunut putkaan jonkun pikkurikkeen takia ja sheriffi tarjoaa hänelle tilaisuuden vapautua tätä palvelusta vastaan.

Kun koko praedor-porukka on koossa, sheriffi esittäytyy ja kertoo, mistä on kysymys. (Kaikki hänen kertomansa ei kuitenkaan ole täysin totta - ei ainakaan jos Vapaaveljiltä kysytään.)

“Olen sheriffi Jolda Varamis Lomarcon kaupungista läntisestä Holruksesta. Tarvitsen praedoreiden apua erästä poikkeuksellisen ovelaa maantierosvojoukkoa vastaan.”

“Valtakunnan länsirajan kukkuloilla on jo useamman kuukauden ajan majailut iso rosvojoukko. He ovat ryöstäneet lukuisia kauppiaita, tullikojuja ja maatiloja. He ovat hokutelleet riveihinsä myös barbaareita ja talonpoikia. Heidä on jo paljon, ja heidän joukkonsa kasvaa, ellemmme puutu asiaan.”

“Heidän määränsä ei kuitenkaan ole suurin ongelma. Lomarcon kaupunki ja lähiseutujen aatelliset kyllä pystyisivät värväämään tarpeeksi palkkasotureita murskaamaan heidät. Mutta ongelma on siinä, että emme ole löytäneet heidän tukikohtaansa. Heillä täytyy olla jokin kätköpaikka kukkuloilla, mutta jostain syystä emme ole löytäneet sitä, vaikka olemme kolonneet kukkuloita perusteellisesti. Heidän jälkensä ovat kadonneet kuin maan nielemänä.”

“Tämän tukikohdan löytäminen tulee olemaan teidän tehtävänne. Jos löydätte rosvojen olinpaikan ja tuotte tiedon minulle, maksan teille 300 kultarahaa. Haluatteko ottaa tämän tehtävän vastaan?”

Seikkailijat varmastikin ihmettelevät, miten he löytäisivät tukikohdan, jos paikallisetkaan sotilaat eivät sitä löydä. sheriffi kertoo suunnitelmasta vain, jos seikkailijat osoittavat riittävää kiinnostusta tehtävää kohtaan.

“Meillä on jo valmiiksi laadittu suunnitelma, ja tarvitaan vain miehiä toteuttamaan se. Ja siihen tarvitaan nimenomaan praedoreita, sillä palkkasoturit eivät ole moiseen riittävän kyvykkäitä eivätkä ritarit kyllin ovelia.”

“Olemme vastikään saaneet vangiksi yhden rosvojen päälliköistä. Suunnitelma on tällainen: yksi teistä - voitte itse päättää kuka - pidätetään syytettynä jostain ole-mattomasta rikoksesta. Sen jälkeen hänet heitetään sa-

maan selliin, jossa rosvoapäällikkö jo on. Siellä hänen tulisi tutustua rosvoon ja voittaa hänen luottamuksensa, ja sitten, kun teitä kuljetettaisiin pakkotyöleiriin, vangitun praedorin toverit eli muut teistä vapauttaisivat heidät matkan varrella. Jos kaikki menee suunnitelmien mukaan, rosvoapäällikkö vie teidät sen jälkeen turvaan tukikohtaansa.”

“Sitten kun olette saaneet selville tukikohdan sijainnin sekä mielellään jotain tietoa rosvojen vahvuudesta ja varustuksesta, pakennette rosvojen luota ja palaatte Lomarcon raportoimaan minulle. Sen jälkeen olette tehneet osuutenne, ja maksan teille palkkionne. Onko kaikki selvää?”

Jos seikkailijat vaativat enemmän rahaa, sheriffi ei suostu korottamaan palkkiota, mutta lupaa, että he voivat saada osuuden (kymmenyksen) rosvojen ryöstösaaliista, jos auttavat sen takaisinhankeimisessa. Tästä kuitenkin neuvotellaan tarkemmin vasta sen jälkeen kun rosvojen tukikohta on tiedossa. Jos seikkailijat kieltäytyvät tehtävästä, sheriffi suuttuu ja käskää heitä pysymään vai. Ja viimeistään seuraavana päivänä hän pyrkii pidättämään heidät jonkin tekoosyn varjolla ja pakottaa heidät näin toteuttamaan suunnitelman tahtomattaan.

Sheriffi ei mainitse Kervoracin herttuan osuutta, vaan antaa ymmärtää toimivansa kuninkaan asiamiehenä. Seikkailijat eivät saa kuulla Kervoracin herttuasta sheriffiltä, elleivät erikseen kysy hänestä, mutta olisi hyvä, jos he saisivat kuulla hänestä jostain muualta. Herttua on vaikutusvaltainen mies Holruksessa, ja kaikki tuntevat hänet ainakin nimeltä. Harva pitää hänestä, mutta vielä harvempi uskaltaa avoimesti puhua pahaa hänestä.

Sheriffi Jolda Varamis

- Lomarcon kaupungin sheriffi, kookas ja harteikas mies, jolla on takanaan pitkä palvelus Holruksen vartiokaartissa. Hän on lain ja järjestyksen kannattaja, joka tosin ottaa vastaan palkkaa paitsi Holruksen kuninkaalta myös Kervoracin herttualta. Hän ei kuitenkaan näe tässä mitään pahaa, koska herttuakin on hänen silmissään yhteiskunnan tukipilareita. Kapinoitsijoita hän pitää lainsuojattomina roistoina vailla oikeuksia.

4. Vankila

Ennen pitkää yksi seikkailijoista heitetään Lomarcon vankilaan, joka sijaitsee kaupungin raatihuoneen kellarissa. Samassa sellissä on toinenkin vanki, mies nimeltään Legellon. Legellon on yksi Vapaaveljien johtajista ja siten vieläkin arvokkaampi vanki kuin mitä sheriffi ja herttua kuvittelivat. Hän on fyysisesti heikossa kunnossa, sillä häntä on kidutettu, mutta hänen tahdonvoimansa ja siunsa ovat yhä tallella. Ulkomuodoltaan hän on varsin heikko ja hintelä, eikä varmaankaan vastaa seikkailijan mielikuvaa maantierosvosta.

Legellon on vaitelias, eikä avaa keskustelua uuden sellitoverinsa kanssa. Kysymyksiin hän vastailee mieluiten yksisanaisesti. Hänen luottamustaan on vaikea voittaa, eikä hän missään tapauksessa kerro mitään Vapaaveljistä tai heidän piilopaikastaan. Pikemminkin hän antaa ymmärtää olevansa vain tavallinen maantierosvo. Hän ei vaikuta erityisen kiinnostuneelta, miksi hänen uusi sellitoverinsa on vangittu, mutta tällä on hyvä olla mielessä jokin keksitty tarina valmiina.

Hänen kiinnostuksensa voi herättää haukkumalla Kervoracin herttuaa tai aatelisia yleensä. Samoin häntä kiinnostaa mahdollisuus vapautua, mikäli hänen uusi sellitoverinsa kertoo praedor-toveriensa yrittävän pelastusta. Hän ei kuitenkaan oikopäätä lupaa viedä seikkailijoita turvapaikkaan, ellei praedor ole voittanut hänen luottamustaan ja osoittautunut kiinnostusta taistella feodaalierroja vastaan myös tulevaisuudessa. Sillä välin muut praedorit oletettavasti oleskelevat jossain lähietäällä. Heidän aikansa toimia tulee vasta parin päivän päästä.

Praedor ja Legellon ovat sellissä kaksi yötä. Toisen yön jälkeen heidät komennetaan ulos ja viedään sidottuna vaunuihin, joiden on määrä kuljettaa heidät pakkotyöleirille kanavaa ruoppaamaan. Vaunuissa on kaksi muutakin vankia: miehet nimeltä Sidornus ja Haziar. Heidätkin on pidätetty ja tuomittu pakkotyöhön. Heidän läsnäolonsa saattaa sotkea praedorien suunnitelmia jonkin verran. Kaksi juhtaa vetää vaunuja, ja kolme kaupungin kaartilaisista saattaa vaunuja: yksi ohjaksissa ja kaksi ratsastaen vaunujen vierellä. Heille on kerrottu, että vaunujen kimppuun tullaan hyökkäämään, eivätkä he saa tehdä vastarintaa.

Tähän kohtaukseen voi lisätä myös sellaisen mausteen, että yksi kolmesta vartijasta ei olekaan tietoinen siitä, että vankien tulee päästä karkuun. Hänet on ehkä vaihdettu toisen, sairastuneen vartijan tilalle, ja informaatiokatkoksen takia hän saattaakin ryhtyä taistelemaan praedoreita vastaan, kun nämä tulevat vapauttamaan toveriaan. Jos hän vahingoittuu tällöin, se saattaa aiheuttaa praedoreille hankaluuksia tai ainakin epävarmuutta tulevaisuudessa.

5. Pako

Jos kaikki menee suunnitelmien mukaan, vapaana olevat praedorit väijyttävät vankikuljetusvaunut jossain matkan varrella Lomarcon ja pakkotyöleirin välillä. Vartijat antautuvat ylivoiman edessä, eivätkä tee vastarintaa (paitsi ehkä yksi). Vartijoille on luonnollisesti luvattu, että he eivät vahingoitu välikohtauksessa, joten praedorienkin

tulisi välttää väkivaltaa. Mikäli verta vuodatetaan ilman syytä, praedorit tulevat varmasti saamaan jonkinlaisen rangaistuksen sheriffiltä noutaessaan palkkiotaan. (Voi tapahtua niinkin, että joko Legellon, Sidornus tai Haziar vaatii vartijoiden surmaamista ja ehkä yrittää tehdäkin tämän.) Jos väijytys jostain syystä epäonnistuu ja vankivankkurit pääsevät pakkotyöleirille, tällöin pelinjohtajan täytyy improvisoida tapahtumat. Todennäköisesti vangittu praedor sekä Legellon saavat Artanten polttomerkkin poskeensa ja joutuvat kanavaa ruoppaamaan. Praedorilla lienee tällöin paljonkin sanottavaa tovereilleen, jos ja kun nämä myöhemmin tulevat vapauttamaan hänet.

Oletettavasti kuitenkin kaikki menee suunnitelmien mukaan: vangit vapautetaan ja vartijat jäävät sidottuina vankkureihin. Myös Sidornus ja Haziar pyrkivät pakoon, vaikka heitä ei kelpuutettaisikaan praedorien ja Legellonin mukaan. Vapautuksen jälkeen kaikki paennevat yhdessä vähän matkan päähän tiestä pohtimaan mitä seuraa vaksi. Praedoreiden pitäisi viimeistään nyt ilmaista, että heillä ei ole tiedossa mitään hyvää piilopaikkaa mihin suunnata ja että he pelkäävät etsintäpartioita.

Kaikki riippuu nyt siitä, kuinka hyvin vangittu praedor on onnistunut voittamaan Legellonin luottamuksen. Jos Legellonilla on aihetta epäluuloisuuteen, hän ei missään tapauksessa vie vaarallisia muukalaisia Vapaaveljien tukikohtaan. Jos taas hän katsoo, että praedoreista voi olla apua Vapaaveljille, hän lupaa opastaa heidät turvapaikkaan. Sitä ennen hän kuitenkin kysyy heistä varmistuakseen, että he tosiaan ovat halukkaita taistelemaan Vapaaveljien rinnalla. Hän saattaa muotoilla sanansa vaikkapa näin:

“Tiedän turvapaikan, josta sotilaat eivät teitä löydä. Mutta jos seuraatte minua sinne, ette ehkä pääse sieltä enää pois. Siellä on entisiä tovereitani, joiden on hyväksyttävä teidät. Jos he kelpuuttavat teidät joukkoonsa, te liitytte meihin. Jos he eivät hyväksy teitä, sitten tästä turvapaikasta tulee hautanne. Näillä ehdoilla voin viedä teidät kätköön.”

Karkulaiset todennäköisesti hyväksyvät tai ainakin ovat hyväksyvinään nämä ehdot. Ylimääräiset vangit Sidornus ja Haziar haluavat liittyä joukkoon ja tulevat muiden mukana, ellei heitä erikseen kielletä tulemasta. He kuitenkin ovat todellisia rikollisia ja siten aiheuttanevat enemmän haittaa kuin hyötyä Vapaaveljille.

Jos taas praedorit ovat käyttäytyneet siten, että Legellon ei tahdo viedä heitä turvaan, hän ei tarjoa heille minkäänlaista apua. Kysyttäessäkin hän kiistää tuntevansa seutua. Jos häntä aletaan painostamaan, hän sulkee suunsa entistäkin tiukemmaksi, eikä murru edes kidutuksen alla. Tilaisuuden tullen hän yrittää karkuun päästäkseen omiensa luo. Jos näin tapahtuu, taitava jäljittäjä pystyy ehkä seuraamaan hänen jälkiään. Väijytyspaikalta Kivikattilaan on noin kolmen peninkulman matka, josta enemmistö on hidaskulkuista kukkulamaasto, joten siihen kulunee loppupäivä. Jos praedoreilla on hevoset, seuraa ongelmia, sillä Kivikattilaan ei voi viedä hevosia. Legellon kehottaa hylkäämään hevoset hyvässä ajoin tai surmaamaan ne.

Lopulta tullaan luolalle, jossa on Kivikattilaan vievän salakäytävän pää. Legellon menee luolaan ensin yksin. (Todennäköisesti hän joutuu lainaamaan joltakulta praedorilta valaisinta.) Siellä hän avaa salaoven siten, ettei kukaan muu näe, miten ovi avataan. Vasta sen jälkeen hän kutsuu muut luolaan. Hän opastaa heidät salakäytävään. Mekanisimi sulkee oven itsestään pari minuuttia myöhemmin.

Jos salaovea aukaisevaa mekaniemia yritetään etsiä umpimähkään, sen löytäminen vaatii silkkaa onnea, sillä ovi aukeaa vain jos tiettyä seinänkohtaa painetaan tietyllä voimakkuudella. (Oikea keino avata ovi löytyy, jos pelinjohtaja heittää kolmella nopalla kullakin ykkösen. Vain yksi heitto per etsijä päivässä sallitaan.) Mekanismin löytäminen käytävän sisäpuolelta onnistuu sen sijaan automaattisesti, sillä sisäpuolella ovesta on kahva.

Maan alla kuljetaan käytävää pitkin noin 150 metriä. Sitteen Legellon jälleen kehottaa muita pysähtymään ja odottamaan. Hän itse jatkaa matkaa ja menee tapamaan vartijoita. Hän ilmoittaa paluustaan ja tapaa myös muut johtajat. Vasta puolen tunnin päästä hän palaa takaisin noutamaan seuralaisiaan. Jos seikkailijat lähtevät omin nokkineen eteenpäin, heidät pysäytetään ukaamalla varsijousilla.

Legellon

Yksi kapinallisten kolmesta päälliköstä, alle kolmikymmipinen mies. Hän ei ole ruumiillisesti vahva, mutta hän on halutessaan loistava puhuja ja innostaja. Hän on fanaattinen aatteissaan ja on valmis mihin tahansa - jopa kuolemaan - saavuttaakseen päämääränsä: Kervoracin herttuan tuhon.

Sidornus

Nuori varas, joka jäi kiinni viime hevosvarkaudestaan. Pienikokoinen nilkki, joka on läpeensä epärehellinen ja uskoo kaikkien muidenkin olevan. Ei kunnioita toisten omaisuutta pätkäkään, ja lähtee heti omille teilleen, jos pystyy tekemään sen turvallisesti ja ottamaan hieman ryöstösaalista mukaansa.

Haziar

Kolmikymmipinen parrakas mies, joka on mieleltään henkisesti jälkeenjäänyt ja ulkomuodoltaan vanttera ja ruma. Raiskasi erään talonpojan vaimon ja tuomittiin siksi pakkotyöhön. Hän ei paljasta rikostaan kenellekään, eikä muutenkaan puhu juuri muutoin kuin kysyttäessä. Saattaa toistaa rikoksensa tilaisuuden tullen.

6. Vapaaveljet

Praedorien vastaanotto Kivikattilassa riippuu siitä, miten hyvin he ovat voittaneet Legellonin luottamuksen. Pahimmassa tapauksessa heidät vastaanotetaan nuolikuurolla. Jos taas kaikki on sujunut hyvin, he pääsevät suoraan kolmen päällikön kuulusteluun, ja he saavat vihdoin kuulla totuuden Vapaaveljistä. Vapaaveljen ylipäällikkö Stakorn kertoo Vapaaveljen historiasta.

“Tervehdys, praedorit. Tervetuloa Kivikattilan laaksoon. Nimeni on Stakorn, ja olen tämän laakson johtaja. Apupäällikköjäni ovat Legellon, jonka jo olette tavanneet, sekä Vornad. Legellon kertoi teistä, ja päätimme ottaa teidät

vastaan, koska olette taistelijoita ja teistä saattaa olla meille apua sodassamme. Minä kerron, mistä tässä on kysymys.”

*“Kutsumme itseämme Vapaaveljiksi. Useimmat meistä ovat talonpoikia täältä seudulta. Vajaa vuosi sitten nousimme kapinaan maitamme hallitsevaa Kervoracin herttua vastaan. Kapinamme oli epätoivoinen, eikä se onnistunut. Herttuan joukot löivät meidät, ja vain muutama meistä pääsi pakoon. Mutta onnekaasti löysimme pako-
matkallamme tämän salaisen laakson, joka lienee tehty velhokuninkaiden ajalla. Päätimme jäädä tänne ja ryhtyä kokoamaan joukkoja uutta kapinaa varten.”*

“Olemme jatkaneet taistelua tämän tukikohdan turvin. Olemme ryöstelleet herttuan omaisuutta ja värvänneet lisää väkeä tyytymättömistä talonpojista. Joukkomme kasvaa kaiken aikaa, ja ennen pitkää olemme vahvistuneet tarpeeksi pystyäksemme kukistamaan sen kirokun tyrannin! Sillä tyranni se mies on. Talonpojat ovat hänelle orjia. Hän kohtelee meitä kuin eläimiä, ja hänen julmuuksiensa lista on loputon. Ja hänen ritarinsa ja palvelijansa ovat samaa maata. Me emme lepää, ennen kuin olemme tuhonneet hänet.”

“Olemme teille kiitollisia, koska pelastitte Legellonin. Mutta koska olette tulleet tänne, ymmärrätte varmasti, ettemme voi enää päästää teitä pois. Toivon, että liitytte meihin vapaaehtoisesti. Olisitte meille arvokas apu aseenne ja taistelutaitoinenne. Ja vaikka ette muuten haluaisikaan taistella talonpoikien puolesta, kenties kuitenkin taistelette rahasta. Kun viimein olemme valmiit kukistamaan herttuan, tulette saamaan palkkion avustanne, sillä hän on rikas mies. Hänen omaisuudestaan riittää jaettavaa kaikille, jotka ovat auttaneet hänen tuhoamisessaan.”

“Mikä on vastauksenne?”

Jos praedorit kieltäytyvät yhteistyöstä, se on heidän loppunsa. Stakorn saattaa komentaa miehensä hyökkäämään heti, jos hän luottaa ylivoimaan. Jos taas praedorit vaikuttavat liian vahvoilta kapinallisiin nähden, käytetään oveluutta: Stakorn kutsuu heidät ennen lähtöä aterialle. Ateriaan on sotkettu huumaavia yrtejä (jos Kunto-heitto epäonnistuu, syöjä saa •1D kaikkiin toimintoihin), ja kesken aterian heidän kimppuunsa käydään. Koviltakin praedoreilta vaatii paljon työtä ja verenvuodatusta, jotta laaksosta pääsee ulos.

Todennäköisesti kuitenkin praedorit ovat riittävän ovelia ollakseen hyväksyvinään Stakornin ehdot. Sen jälkeen heidät majoitetaan telttaan laakson laidalle. (Mahdollisille naispuolisille praedoreille tosin tarjotaan asuinsijaa muiden naimattomien naisten asumuksessa.) Jos Sidornus ja Haziar ovat mukana, heidät sijoitetaan todennäköisesti samaan telttaan kuin praedorit.

Sen jälkeen praedorit ovat Vapaaveljen jäseniä, mutta vielä heihin ei luoteta. He saavat kyllä vapaasti liikkua laakson sisällä, mutta pois heitä ei missään tapauksessa päästetä, ja heidän tekemisiään tarkkaillaan. Heille keksitään varmasti tekemistäkin: kouluttamaan kapinallisia taistelutaidoissa. Kestää pitkään, ennen kuin he voitavat täyden luottamuksen. He voivat kuitenkin rauhasa tutustua Kivikattilan sisäpuoleen.

Kivikattilassa on praedoreiden ja päälliköiden lisäksi kaikkiaan kuusikymmentä taistelukuntoista 15-40 -vuotiaasta miestä. He ovat taistelutaidoissa vain hiivenen keskimääräistä talonpoikaa parempia. Lisäksi laaksossa on 20 naista, 10 lasta ja viisi vanhusta, jotka eivät osallistu taisteluihin, mutta auttavat kyllä arkiaskareissa. Jotkut naiset pystyvät tarvittaessa taistelemaan.

Suurin osa Vapaaveljistä asuu teltoissa, jotka on pystytetty laakson laidoille. Laakson kolmen hehtaarin maapinta-alasta suurin osa on varattu viljapelloille. Laaksoa ympäröiviin kallioihin on myös louhittu luolahuoneita muinaisen velhon aikana. Nämä huoneet on varattu johtajille sekä naisille ja lapsille. Jotkut ovat käytössä varastuhuoneina (ruokaa ja aseita).

Laaksosta on kaikkiaan kolme uloskäyntiä, mutta vain yksi niistä on käytössä: Eteläportti, josta praedoritkin johdatettiin. Sitä vartioidaan jatkuvasti.

Toinen yleisesti tiedossa oleva reitti on Itäportti laakson itälaidalla, mutta se on teljetty, koska tässä käytävässä uskotaan asuvan jonkin hirviön. Kun käytävää viimeksi käytettiin, jokin hirveä peto kävi pimeydessä miesten kimppeen ja tappoi yhden heistä, eikä itäistä käytävää ole sen koommin käytetty eikä sitä edes vartioida. (Itäisestä käytävästä lähtee tosiaankin muita käytäviä, jotka johtavat Jaconian alapuolisiin tunneleihin, ja siksi siellä saattaa toisinaan olla hirviöitä. Jos laaksosta halutaan pakoon, Itäportti on kuitenkin huomaamattomin vaihtoehto.)

Sitten on myös Länsiportti, mutta sen olemassaolosta tietävät vain johtajat. Käytävä sinne vie johtajien asuusten kautta. Kaikkia kolmea salaovea on yhtä vaikea havaita laakson ulkopuolelta.

Päästyään Kivikattilaan praedorit ovat suorittaneet tehtävänsä ensimmäisen osan. Pian heidän pitäisi päättää, jatkavatko he tehtävää loppuun vai tulevatko he toisiin ajatuksiin. Asetelma antaa tilaa monenlaisille skenaarioille.

Stakorn

Entinen kylänpäällikön poika, nykyinen kapinallisten ylipäällikkö. Nelikymppinen mies, vahva ja karismaattinen johtaja, jolla on miellyttävät kasvot ja luottamusta herättävä olemus. Hän kannattaa aidosti ihmisten tasa-arvoisuutta, mutta hän on myös realistinen. Hän ei missään olosuhteissa petä tai hylkää väkeään, mutta ei myöskään tapata heitä turhaan.

Vornad

Kolmas kapinallisapäällikkö, hieman yli kolmikymppinen talonpoika, joka on maistanut myös palkkasoturien elämää. Kapinallisjoukon paras taistelija ja perso rahalle. Toisin kuin muut johtajat hän on aina pukeutunut ketjupaitaan. Hän ei ole yhtä idealistinen kuin muut päälliköt ja on itse asiassa jo menettänyt uskonsa, että kapinalliset voisivat ikinä voittaa Kervoracin herttuaa. Hän suunnittelee tilaisuuden tullen pakenevansa laaksosta kapinallisten rahat mukanaan. Ei luota praedoreihin vaan arvaa näiden olevan pelkästään juonittelemassa vapaaveljien tuhoksi.

7. Elämää Kivikattilassa

Seikkailijoiden ei tarvitse kiirehtiä Kivikattilasta pois. Heille tulee antaa aikaa tutustua Vapaaveljien vahvuuksiin ja heikkouksiin. Samalla he mahdollisesti rupeavat epäroimään, haluavatko he todella auttaa sheriffi Varamista ja Kervoracin herttuaa. Seikkailu jatkuu tästä eteenpäin sen mukaan, mitä pelihahmot tahtovat tehdä. Pelinjohdajan tulee reagoida tilanteen edellyttämällä tavalla. Tässä ehdotuksia erinäisiksi skenaarioiksi:

Seikkailijat määrätään tositoimiin: ryöstämään jonkin kauppiaan tai veronkantajan tai tuhoamaan herttuan sotilaspartion. Heidät otetaan mukaan Vornadin johtamalle ryöstöretkelle, mutta yksi heistä jätetään Kivikattilaan panttivangiksi. Panttivangin kohtalo riippuu siitä, miten tosissaan seikkailijat ovat mukana taistelussa. Jos seikkailijat ovat mukana surmaamassa herttuan miehiä, he joutuvat melkoisiin hankaluuksiin, jos he myöhemmin palaavat sheriffin luo. Vornad saattaa tarkoituksella päästää yhden ryöstön uhreista pakoon, jotta praedorien paluu sheriffin luo kävisi mahdollottomasti.

Sidornus varastaa jotain arvokasta, jonka jälkeen hän pyrkii pakoon laaksosta. Mahdollisesti osia ryöstösaa- liista löytyy pelihahmojen varusteista, jonka jälkeen heitäkin epäillään. Saamalla Sidornuksen kiikkiin he voivat ehkä puhdistaa maineensa.

Haziaria rupeaa taas syyhyttämään, ja hän yrittää ottaa väkivalloin jonkun laakson naisista. Jos praedorien joukossa on naisia, joku heistäkin saattaa olla hänen kohhteensa. Haziaria luultavasti teloitetaan, jos hän jää kiinni.

Itäportilla on ongelmia: jokin alamaailman mutanttihirviö on onnistunut livahtamaan sitä kautta laaksoon ja aiheuttamaan tuhoa, kunnes se surmataa tai karkotetaan. Mutta miten se pääsi teljetystä portista läpi? Mursiko se teljen itse vai avasiko joku sille tien? Silloin täällöin jokin hirviö saattaa myös käydä kolkuttelemassa porttia ja aiheuttaa laaksossa levottomuutta, vaikka ei pääsisikään läpi.

Kaikkia muinaisen velhon kätköjä ei ehkä olekaan vielä löydetty. Uusi salakammio paljastuu, ja sieltä voi tehdä maagisia löytöjä, alkemiaa tai taikaesineitä, joilla on epäkuolleet vartijansa. Laaksossa saattaa tapahtua myös muinaisen magian aiheuttamia ilmiöitä, joille ei ole luonnollista selitystä: kummittelua, outoja ääniä tms.

Laaksoon tulee uusia pakenevia talonpoikia. Voiko heihin luottaa vai onko heidänkin joukkoonsa ujuttautunut joku sheriffi Varamiksen tai Kervoracin herttuan kätyri?

Kapinallisapäällikkö Vornad on päättänyt häipyä aarteitten kanssa, mutta hän tarvitsee apua. Hän ehdottaa praedoreille yhteistä pakoa ja aarteiden jakamista. Praedorit eivät voi tietää, koetellaanko heitä vai onko Vornad tosissaan. Ja pettääkö joku jonkun ennen kuin kaikki on ohi? Vornad haluaa kyllä paeta tosissaan, mutta tietenkin hän haluaa tilaisuuden tullen jättää praedorit ja paeta itse arvokkaimpien aarteitten kanssa.

Jutustellessaan Vapaaveljien kanssa praedorit varmasti kuulevat järkyttäviä tarinoita siitä, kuinka julmasti herttua Kervoracin miehet ovat heitä kohdelleet (murhia, raiskauksia, raskasta työtä, mielivaltaista verotusta ja räikeää epätasa-arvoa). Ainakin talonpoikaissuvuista tulneiden praedorien myötätunnon tulisi herätä, eikä kynnimmällekään seikkailijalle tulisi olla pikkujuttu kavaltaa näitä oikeudenmukaisuuden puolustajia.

Seikkailijat tuskin tahtovat jäädä Kivikattilaan loppuikäseen, joten jossain vaiheessa on syytä tapahtua jotain. Jos seikkailijat ovat päättäneet liittyä kapinallisiin, silloin kapinallispäälliköt ehkä joskus lopulta päättävät ajan olevan kypsä ja marssivat kätköpaikastaan kaikkine joukkoineen Kervoracin herttuaa vastaan - luultavasti tullakseen murskatuksi. Tai sitten Kervorac saa jotenkin kätköpaikan selville ja hyökkää Kivikattilaan sadan palkkasoturin voimin.

Jos seikkailijat päätyvät pakenemaan Vapaaveljien ryöstösaaliin kanssa, tässä ehdotus, mitä heiltä saattaisi löytyä: 5000 hopearahaa, 300 kultarahaa, jalokiviä/koruja 400 kultarahan arvosta sekä 20 kappaletta silkipakkoja, joiden arvo on noin 5 kultarahaa kappaletta Holruksessa ja muualla enemmän.

On myös mahdollista, että seikkailijat päättävät noudattaa alkuperäistä sopimustaan sheriffi Varamiksen kanssa. Tällöin seikkailijoiden täytyy aikansa tiedusteltuaan pyrkiä pakoon laaksosta. Tällöin heidän täytyy päästä voimalla tai viekkaudella ulos jostain laakson kolmesta portista ja ehtiä Lomarcoon, ennen kuin takaaajajat saavat heidät kiinni. Jos heidän pakonsa havaitaan, Kivikattila saattaa kuitenkin olla tyhjä, ennen kuin sheriffi ja hänen palkkasoturinsa saapuvat laaksoon. Kapinoitsijat ovat hajautuneet pakosalle, mutta jotkut heistä - ainakin Legellon - saattavat hautoa kostoja seikkailijoille.

Kummalle puolelle seikkailijat sitten asettuvatkaan, on selvää, että Vapaaveljien kapina on tuhoon tuomittu. Vaikka he saisivat riveihinsä kuinka paljon vapautta haluavia talonpoikia, Kervoracin herttua pystyy aina värväämään heitä vastaan miesmääräisesti suuremman ja vahvemman palkkasoturarmeijan. Praedorit ehkä tekevät parhaan palveluksen talonpojille, jos he jotenkin onnistuvat saamaan heidät vakuuttuneeksi kapinointinsa toivotto- muudesta.



Eletään vuotta 2005. Praedoria on myyty n. 600 kappaletta, mikä tekee siitä yhden menestyneimmistä suomalaisista roolipeleistä. Sillä on ollut innokas ja aktiivinen pelaajakunta, jonka tekemiä seikkailuja ja muita hengentuotoksia on nähty niin Ropeconissa, edesmenneessä Magus-lehdessä kuin nyt näillä sivuilla. Toivottavasti asiat jatkuvat samaan tapaan.

Jaconia on elävä maailma ja se muuttuu jatkuvasti. Petri ja minä emme anna roolipelin kahlita itseämme, vaan sarjakuvat ja kirjat tuovat uusia ideoita maailmaan ja muuttavat meidän jaconialaista sielunmaisemaamme. Eivätkä suinkaan aina samaan suuntaan. Niiden, jotka murehtivat ettei heidän Praedorinsa ole kirjallisten esikuvien mukaista, kannattaa muistaa ettemme mekään sitä noudata. Jos maailma tulee hyvän tarinan tielle, maailma muuttuu.

On epätodennäköistä, että Praedoriiin ilmestyy tämän jälkeen enää uusia osia. Sen enempää minä kuin Petri emme voi enää irroittaa niin paljon aikaa ja voimavaroja johonkin mikä loppujen lopuksi ei kuitenkaan ole taloudellisesti kannattavaa. Elämän realiteetit ottavat meidät kaikki ennemmin tai myöhemmin kiinni.

Sen sijaan tarina jatkuu kirjoissa ja sarjakuvissa, ja jokainen niistä valottaa maailmaa laajemmin ja syvemmin. Burger Gamesin praedor-sivusto jatkaa olemassaoloon ja tulevaisuudessa kenties analysoi sarjaan ilmestyneitä tuotteita roolipelin kannalta vähän paremmin kuin nykyisin. Vanhassa Koirassa ja Koston Merkissä oli paljon uutta ja vanhaa asiaa, jota pelinjohtaja voi käyttää lisämateriaalina seikkailuja suunnitellessaan.

Myös Seikkailujen Kirjassa on paljon uutta asiaa, emmekä sitä ole keksineet me, vaan ne Praedorin pelaajat jotka ovat vaivautuneet lähettämään seikkailunsa Burger Gamesille julkaistaviksi. Erityiskiitokset heille. Toivon, että saan vielä lisää materiaalia innokkailta pelaajilta, jota voin sitten julkaista tuttuun tapaan verkossa. Toivottavasti myös te jotka olette ostaneet sekä alkuperäisen Praedorin että tämän versio 1.1:n pidätte näkemästänne.

Terveisin

Ville "Burger" Vuorela