

Kauppamatka Taxokseen

JOONAS KIRSI

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 kyhjötäneet 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 Fanfarjoen vaaroja (tämä aika on kulta-aikaa myös jokirosvoille), 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 bisnessvainulla varustettuja miehiä, kaikkien julkisten palveluiden (majatalot, ruoka, yms.) hinnat nousevat kaksinkertaisiksi markkinoiden ajaksi.

Punatammen kylässä, joka sijaitsee Fanfarjoen 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 kauppaa-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 latioilta 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 kojussa kurja olla ja turkispitoinen kauppatavara menee todennäköisesti pilalle) taikka vuokrata kauppapaikakseen syvennys Markkinasalista. Markkinasali on pitkä talo, josta voi vuokrata kojun itselleen 2hr:n päivähintaan. Nukkuminen Markkinatalon kojussa 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 enemmänkin 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 käskää esittelemään kauppatavaraa, mutta olemaan tekemättä lupauksia ja olemaan myymättä mitään, ellei hommasta saada ilmiselvää voittoa. Tämä koskee erityisesti metsätiikerintaljoja, joita hän kieltää ehdottomasti myymästä tai lupaa-
masta 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 ihmistieto 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 fiksu, 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 (vaihtoheitoisesti 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 kauppapaikkaansa yksityisneuvotteluihin. Hän ei kuitenkaan myy taljoja vielä.

Toinen, kolmas ja neljäs päivä:

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

Pelaajat voivat silloin tällöin hoitaa putiikkia ja luppoajallaan 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 koiratappeluisa (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 vakuuttaa 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 pisaraakaan, vaan käskää 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 senverran 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 huuraa 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 juonikuviin myöhemmin).

Kuudes päivä

Aamulla varkaus paljastuu ja kaikki ovat raivoissaan, eikä vähiten Vargnar, joka syyttää kaikesta 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 ainakaan 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 tosiasian, 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 korjaudu, 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 katuviolinässä) ja kyselleet paljon kysymyksiä koskien Punatammen upeiden tiikerintaljojen myyntiä (ihmiset joilta on taatusti kyselyt ovat Darmanin ystävät ja palkol-

liset). Nyt yksi heistä on varastanut taljat, jotka on kiireessä myyty parille Farrignialaisia kauppiaita. Kauppiaat 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 kauppatavara kelpaavat mainiosti). ”Se olikin liian hyvää ollakseen totta” –he huokaavat.

Joka tapauksessa ryövärit viettävät koko kuuden 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 kauppiaat 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 päästä. Hekin ovat tulleet kauppa 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 hepuiista jotka ovat kyselleet taljoista tai jopa yrittäneet kaupata niitä. He voivat muuten vain nuuskia ympäröivänsä. 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). Pelinjohtajana 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 seitsemannen päivän iltana kaikki kauppatavara on suurinpiirtein myyty pois, eikä ryhmällä ole illalla oikein mitään muita pääanalusia kuin vaihdossa saadut rautaharkot.

HENKILÖT:

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 kauppiaat alkavat jo ihmetellä, miksi Punatammen kaupiamiehet roikuvat 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 pelaajatkin, 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 kunniaakaan 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.

Johtuen pelinjohtajan kirjan mainiosta stereotyyppigalleriasta (s.181) en aio antaa kenestäkään seikkailussa esiintyvistä hahmoista minkäänlaisia ominaisuuksia. Sen saavat pelinjohtajat 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 puukkoihin ja jousiinsa ja heidän tulisi osata käyttää ainakin näitä. Lisäksi heillä on luultavasti myös jokin lähitaistelutyyli, kuten nuija 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 puukon 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 kapakkatappeluita, mutta siinä vaiheessa kun osapuolet alkavat kaivella kirveitään esiin, olisi aika saada paikalle erotuomari (tällaiset väkivaltaisuuDET eivät esim. ole mitään hyvää mainosta kauppa käyväälle kylälle. Metsän kätköissä on sitten aikaa sotia mutta kaupapaikalla ollaan siivosti)

Taxoksen nostoväki

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

Metsäläiskyliä kauppiaat

Nämä miehet eivät ole mitään pohjoisen pehmeitä ja pulleita kapitalistikauppiaita vaan miehiä, joilla on tarpeeksi taitoa aseiden kanssa selvitäkseen kypsaan ikään ja menestyäkseen, ja tarpeeksi tietoa voidakseen päätellä kauppakumppanin todellisen mielialan ja mielenkiinnon kohteen leupakapielien 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 Vargnarkaan 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 Kauppiaansa 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 kestämään lukuisien kauppatokojen 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 kauppiat (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 suututtaa kaupakumppaneitaan. Niinpä he suostuvat kyllä antamaan taljat takaisin, jos varkaudesta esitetään riittävät todisteet. Heillä on kauppapakkassa 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 kauppiasta kauppiaiden tietoja, mutta lisää ominaisuuksia ruumiiseen, notkuteen 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 kauppatokistaan 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 ilmapiiri ympärillään, että näitä asioita tuskin huomaa. Puheliana miehenä jolla lanttu leikkaa salaman nopeasti, Hän on luonut itselleen huomattavan suhteiden verkoston, jonka avulla hän kykenee vaikuttamaan suureen osaan Taxoksen kauppiasta. 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 seikkailijoiden 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 Punatam-

men piikkiin ja varastelee siinä sivussa. Hän on luonteeltaan joviaali ja kertyneistä kiloista ja ras-kaasta ruumiinrakenteestaan huolimatta vikkellä ukko, jota et todellakaan haluaisi vastaasi puukotappelussa. Käytä metsäläisen tietoja, muuttele arvoja tekstin mukaan ja pidä huoli, että puukotappeluun ja ketteryteen 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 improvisoimaan ne.

Kauppamaja

Talo jossa ne kaupparyhmät, joilla sattuu olemaan kaupungissa asuvia sukulaisia tai ystäviä, pitävät majaan. 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 jo kyseessä on jokin iso kauppa (vrt. metsätiikerintaljat), jolloin on tehtävä erikoisjärjestelyjä. Öisin taas kauppiaat 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 vierä vieressä keskikäytävän molemmin puolin. Kojuja Markkinatalossa on parisenkymmentä, ja kii-reisimpään markkina-aikaan niiden ollessa täynnä melu on huumaava.

