

Veristä Hopeaa

**ERKKA
LEPPÄNEN
2005**

Tämä on vahvalle ja taistelukykyiselle praedorjoukolle tehty seikkailu Travanin takamaille. Sen pystyy helposti sijoittamaan myös jonkin muualle, missä on mahdollisuus konflikteihin 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 tietenkään 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 tiris-

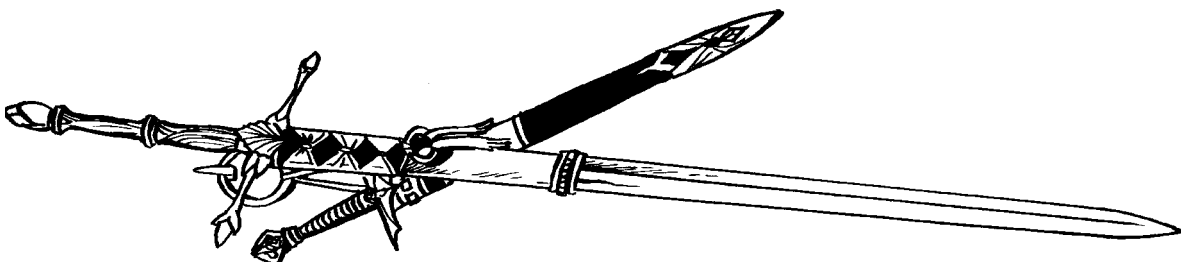
tänyt talonpojistaan jo melkein kaiken mitä on saanut irti. Kun Kanervanotkon kylä perustettiin hänen maidensa länsipuolelle, hän oli tyytyväinen, sillä siirtokunta tietäisi enemmän liikennettä hänen maidensa halki ja sitä myöten lisää kaupankäyntiä. Ensimmäiset kuukaudet hän antoi kylän kasvaa rauhassa 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 kiero 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.



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 kaotiksi. 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 pahaa on tapahtunut. On kulunut jo neljä kuukautta, kun viimeksi kuulimme 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 Kanervanotkolla 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 ongelmassa ja tulette takaisin antamaan raportin. Siinä kaikki."

Kun palkkiosta tulee puhe, Raud Valdar tarjoaa aluksi 10 kultarahaa henkeä kohden pelkäästä 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 kyselmään 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 nelikymppinen virkamies. Rehellinen ja rauhallisen oloinen mies, joka on omistautunut työlleen. Ei pidä yllätyksistä, vaan sekoaa helposti paemoissaan, jos asiat eivät etene ennalta sovitulla tavalla.



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 Halmar-niminen ajuri. Hän on hyväntuulinen ja ammattitaitoinen mies, joka saattaa ystäväystyä 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 heiltä, he väittävät, että heidät on palkattu turvaamaan kreivin maita vuoristolaisilta. Tavalliset kyläläiset väittävät samaa, mikäli heiltä kysellään palkkasotureista, mutta mieluummin väistelevät puheenaihetta.

(HUOM! Sen paremmin kyläläiset, palkkasoturit kuin vuoristolaisetkaan eivät tiedä mitään uudisasukkaiden löytämisestä hopeasiintymästä, joten kukaan ei osaa kertoa siitä mitään. Kreivi on pitänyt huolta, että kanervanotkolaisten 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 tietä 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 lähettilästä, kukaan ei myönnä, että hän olisi ikinä tullutkaan Sadrosin maille. Tosiasiassa hänet murhattiin vartijoiheen 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 käsken hyökätä praedorien kimppuun. Ankara kovistelu voi saada vangit paljastamaan enemmänkin, 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 pelastamisestaan voi tulla oma seikkailunsa.

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

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 muutaakaan 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. Pelihahmot 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 piirittämään Kanervanotkoa, mutta kukaan heistä ei tiedä sen enempää. Heidän kapteeninsa nimi on Stolarc.

Lämmin vastaanotto

Kun pelihahmot ovat viiden virstan päässä Kanervanotkosta, he kohtaavat ensimmäisen uudisasukkaan. Hän on Timeros, 14-vuotias poika, joka on yksin metsästämissä. 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 puolilympyrän muotoisella muurilla joka puolelta, paitsi lännestä, jossa sitä ympäröi vuorenselänämä. 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 lähettäjiltä!") Kuitenkin jos seikkailijat ovat tarpeeksi kärsivällisiä 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.



Kanervanotkin 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 raportoimaan 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.

Metsästyretken tulokset riippuvat siitä, miten metsästysoikeus 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 pahapäiväisesti aiemmin. Praedorit voivat saada tänä aikana vihiä, että vuoristolaiset suunnittelevat hyökkäystä Kanervanotkoon. Mahdollisesti he näkevät metsästyretkellä jonkun vuoristolaistiedustelijan, 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 kokeneemmankin 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 vuoristolaisuudesta eikä siitä, että kreivi haluaa tuhota koko kylän. Tosiasiassa kreivi ei välitä tippaakaan kuinka Gelmarin ja Delian käy vuoristolaisien hyökkäyksessä.)

Gelmar pyrkii luonnollisesti raportoimaan praedorien tulosta ja toimista kreiville. Hän tapaakin kreivin palvelijan Arakosin jonain iltana pian praedorien tulon jälkeen. Hän lähtee Kanervanotkosta jollain verukkeella (ansoja koremaan tms.) ja palaa vasta yömyöhään. Hänen toimensa saattavat herättää praedorien epäluulon. Jos he seuraavat häntä, he shyttävät 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 haittaal!") 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 vietieltävissä 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 kovistellaessa 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 monitaitoisia väkeä, joilta sujuu sekä rakennus, maanviljely että metsästysoikeus. He ovat rauhantahtoisia ihmisiä, jotka eivät mielellään tartu aseisiin, mutta kun heidän kyläänsä hyökätään, he kyllä puolustautuvat minkä pystyvät.

Barbaarit tulevat!

Verenjuojat on yksi vuoristolaisien 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 tunnistaa 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 kokelaille, joten tämä tarjous tuli heille kuin tilauksesta.

Verenjuojat ovat nyt koonneet joukon nuoria sotureita, 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 jäsenkokelasta. (Pelinjohtaja voi säätää määrää sen mukaan, kuinka se sopii praedorien tasoon.) Heidän kanssaan on kaksi täysivaltaista 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 heittokäihällä. (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 (3D-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 kiipeileessään vuoristolainen ei pysty väistämään eikä torjumaan iskuja. Epäonnistuminen viivästyttää yhdellä vuorolla, ja möhlääminen 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 päihittävät 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 mahdollisuuksiinsa, 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 sotureita, 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.



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 yrtejä, 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 lyötyä, 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 laakson 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 skenaarioilla, joista pelinjohtaja 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 kuitaamaan 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

