

# Warthin Danki

**ERKKA  
LEPPÄNEN**

**Tämä on aloittelevalla 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 tuhiasi suurimman osan omaisuudestaan kyseenalaisiin nautintoihin. Kun hän vihdoin 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 praedoria, jotka olivat matkalla hänen maidensa halki aikomuksenaan mennä Warthiin. He sanoivat, etteivät olleet käyneet Warthissa aiemmin, mutta he halusivat sinne oppiakseen Kiroton maan olosuhteista. Jadar pyysi päästä heidän mukaansa. Hänet kelpuutettiin joukkoon, ja niinpä hän satuloi ratsunsa, puki haarniskan ylleen, vyötti miekkansa ja lähti miesten mukaan.

Matka Warthiin sujui aluksi hyvin. Muut praedorit kohtelivat Jalaria 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 yltäisi sinne. He olivat ottaneet mukaan tapetun palvelijan omaisuuden, mm. pienen tynnyrillisen capraa.

Warth oli osoittautunut paremmaksi lymyapaikaksi kuin mitä rosvojen johtaja Hadras 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 kuudentenakaan päivänä, vaikka hänen piti palata jo viidentenä. Hän otti mukaan suvun uskollisen miespalvelijan Treviuksen ja lähti etsimään apua Farrigniasta.

## Farrignia

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

*"Etsimme emäntäni veljeä Jadar Farallacia. Hän lähti kuukauden ensimmäisenä päivänä praedorjoukon 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 rauniois-

ta on vaikeampaa kuin mykän käen löytäminen metsästä. Trevious kuitenkin ei pyydä muuta kuin yrittämään, 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. Trevious saattaa Nelissan kuulematta vihjaista, että on helpompi kääntää Gorf-arvirran 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 Farrigniaa päin. Praedoreihin on totuttu täällä, ja niinpä heihin suhtaudutaan ystävällisemmin kuin melkein missään muualla Jaconiassa. Kyläläiset ovat jopa oppineet lyömään rahoiksi praedoreiden kustannuksella. Kylässä on myytävänä lyhyistä 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. Tosiasiassa 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 kievarissa ja tuntee Cladonin. Isäntä toivottaa vieraat tervetulleiksi. Hinnat ovat standarditasoa. Nelissa ja Trevious maksavat tällä kertaa seikkailijoiden ruuan ja majoituksen. He ottavat vierrekäiset 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, Trevious 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 hiekkarämaata, 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 hevosennunkin 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 kivenrakosisissa kasvaa oudon näköistä sammalta, mutta mitään muuta elämää ei näy eikä kuulu. Jos on talvi, Warthissa on lämpöisempää 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 suihkulähdaukion lähellä.

Sen jälkeen seikkailijoilla on edessään ehkä ensimmäinen yö Kirotulla maalla. Warthin yö on täynnä outoja ilmestyksiä, joista ei ole todellista vaaraa. Pelinjohtaja voi kuvailla ääniä - ulvontaa, kirkumista, sihinää, koputusta - joiden lähettä on mahdotonta määritellä. 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 draamaattisempaa:

*"Valoa hohtava miehen hahmo kävelee teitä kohti. Se on pukeutunut vanhanaikaiseen haarniskaan ja sen kasvot 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. Ympärillänne näkyy taas vain pimeyttä."*

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

**2D, jos hahmolla on Kirottu maa -taito**

**3D, jos hahmo on aiemmin onnistunut nukkumaan Kirotulla maalla**

**4D, jos hahmo ei ole aiemminkaan onnistunut nukkumaan Kirotulla maalla**

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

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

## Rosivot

Rosivot, 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 vastakaisella puolella!

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

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

Rosvoilla on nyt uusi ongelma. Yksi rosvoista, Osgorn, lähti jo viisi päivää sitten Jadarin hevosella viemään kiristyskirjettä Jadarin sisarelle. Pala-tesaan 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 rosivot eivät tietenkään tiedä tätä.) Siksi ruokavarat ovat loppumassa.

Rosivot 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 hetikohta lähdettyään! 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 Trevius kuiskaa jollekulle hahmoista, että hän tunnistaa miehen yhdeksi niistä "praedoreista", jotka lähtivät nuoren herran mukaan Warthiin.

Tämän jälkeen Lerod sääntää pakoon apua huutaen. Hänet voidaan ampuu 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 varuste-

tuilta, rosivot käyvät lähitaisteluun. Jos taas seikkailijat ovat silmännähdyn 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, Trevius 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 rosivot 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 rosivot 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 Osgornrosvon 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 etukäpäpäällään. Lopulta se paloittelee uhrinsa ja nielee palaset.

Pelinjohtaja 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 rosivot - ja peto - tulevat takaisin!

Jos taas rosvoissa on ollut riittävästi haastetta, eikä seikkailu tunnu vaativan enää lisätappeluja, 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. Tynnyrissä 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 kostoja. Niinpä he päättivät odottaa jonkin aikaa ennen kuin yrittäisivät löytää sille ostajan.

Tämän jälkeen seikkailijoilla ei ole enää syytä viivyttää 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 rosvoit 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 Trevious 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 köysissä, 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 Treviousen hoitaa puhumisen. Kaikenlaiset viettely-yritykset hän todennäköisesti torjuu tyyliä terävällä kielellään tai vielä terävämällä pikkumiekallaan. Haarniskana hänellä on nahkaliivit.

### Trevious

Trevious on 44-vuotias mies, joka on Farallacin sisarusten uskollinen palvelija. Hän on kohtalaisen vanttera 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. Treviousella on yllään nahkakyrassi ja aseena lyömämiekka, jota hän yleensä käyttää kaksin käsin.

### Rosvot

Rosvot ovat nimeltään Hadräs, Lerod, Asric ja Kaderos. (Viides, Osgorn, on kuollut jo seikkailun alussa.) Hadräs on johtaja, vaikka ei mitään yliverkaisia 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 puukivellä. Muilla on

lyhyt miekka ja kaarijousi sekä nuolia. Hadraksella on rautanahkahaarniska ja muilla tavallinen nahkakyrassi.

	Trevius	Nelissa	Jadar	Hadras	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	miekka	l.miekka	
			+3	+2	+4	
			tikari	puukilpi	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	11/11	1/18
			111/12	111/12	11/11	

