

Fejérin verenperintö – Praedor-seikkailu



Wikimedia Commons, PD

Juonitiivistelmä kolmella lauseella: Kamppailua luonnonvoimia vastaan matkalla Itäisten vuorten keskiylängön nummella sijaitsevaan Deadwood-henkiseen Oscan pikkukaupunkiin. Perillä Oscassa klassinen juonittelu Yöjinbō-hengessä. Kaiken takana on kaltoinkohdeltu ja kunnianhimoinen itsenäinen nainen, joka janoaa kostoa.

Dramatis personae

Vapaakauppias Jadon Marrol: Tarinan sisäänheittäjä ja kotikaupunkinsa juonittelujen keskeinen voima. Uskoo hurmanneensa Ariola Fenresan, mutta on todellisuudessa Ariolan kostojuonen tärkein välikappale. Kunnianhimoinen rajaseudun kauppias, joka ei emmi laittaa muita käyttämään väkivaltaa puolestaan.

Henkivartija Shaptan: Vuoristolaisäpärä. Yrmy korsto jolla on kurkunleikkaajaksi ja lihasvoimaksi varsin suoraselkäinen itävuoristolainen kunniakäsitys.

Karavaanivartijoiden päällikkö Kir: Ammattisoturi, joka on nähnyt tarpeeksi ymmärtääkseen praedorien tarkoittavan hänelle ongelmia. Ei haluaisi sekaantua kotikaupunkinsa juonitteluihin. Joutuu siksi helposti toisten pelinappulaksi. Keskittyy työhönsä. Maalaa öisin salaa paroni Fejérin uskottuna karavaanireitin uhrikiville mallista taikamerkkejä.

Vapaakauppias Bakos Vallaros: Alkoholisoitunut kerskuri. Vallarosin kauppahuoneen päällikkö. Haluaa säilyttää Oscan tilanteen ennallaan, koska hyötyy asioiden nykytilasta. Tästä johtuen Kripan Gironan verivihollinen.

Gahio Fozion: Karski paimen, Fozionin veljessarjan vanhin. Palkattu/kiristetty väijyttämään Jadon Marrolin vankkurit sillalla.

Muulinajaja Amik: Karavaanireitin vanha tekijä. Palkattu välikäden kautta antamaan sillalla merkki Jadonin karrien lähtiessä sillalle.

Khyarin pitkähallin päällikkö Genar Febonpoika: Vuoristolaispäällikkö, joka kerää Oscaan suuntaavilta kauppakaravaaneilta suojeluveroa. Taikauskoinen ja käytännönläheinen ylänköbarbaari.

Fenresan kauppahuoneen vapaaherra Alem Fenresa: Metsästystä harrastava railakas nuori kauppias. On hullaantuneesti rakastunut Baia Taresiin, ja on siksi tehnyt veljesliittosopimuksen lapsuudenystävänsä Suda Taresin kanssa.

Taresin kauppahuoneen vapaaherra Suda Tares: Tukee ystäväänsä Alem Fenresaa suunnitelmassa yhdistää kaksi Oscan kauppahuonetta saman kilven alle aviositeiden kautta.

Baia Tares: Suda Taresin nuorempi sisko. Masentunut häkkilintu, joka oli jo alistunut kohtaloonsa joutua naimisiin Alem Fenresan kanssa. Pelkää kuollakseen Ariola Fenresaa.

Ariola Fenresa: Paroni Fejérin "kamarineitona" traumatisoitunut ja alkemian salat oppinut kostonhimoinen nainen, joka on kyllästynyt olemaan pelkkää miesten keskinäistä kauppatavaraa. Älykäs sosiopaatti. Aikoo kostaa kaikille.

Gironan kauppahuoneen vapaaherra Kripan Girona: Gironan kauppahuoneen uusi päämies. Idealisti, joka haluaa tehdä Oscasta aidon vapaakaupungin kauppahuoneiden yhteisen raadin kontrollissa.

Orjakauppias Bittor Errea: Kullankaivajajoukon johtaja. Ostaa emithiläisiä orjia huuhtomaan vuoripuroista kultaa ja jokiraakkuja.

Kunnianarvoisa mattokauppias Jat Banukindah: Ofitilaislähtöinen ammattikieroilija ja mattokauppias. On paennut vihamiehiään Oscaan jo vuosikymmen sitten. On sen jälkeen haalinut joukon kaupunkiin päätyneitä henkipattoja ja ryökäleitä omaan leiriinsä. Ariola Fenresan ja Belita Viarin ohella ainoita tahoja jotka tietää mitä Oscassa todella tapahtuu. Kahdesta edellisestä poiketen on myös valmis rahaa vastaan kertomaan suurimman osan tiedoistaan eniten tarjoavalle. Täysin ostettavissa edistämään väliaikaisesti kenen tahansa asiaa. Ajaa lopulta aina vain omaa etuaan.

Oscan kaupunginkartan päällikkö Ereti: Vanha sotaratsu, paroni Fejérin asetoveri. Vihaa juonittelevia kauppiaita, mutta joutuu sietämään näitä pitääkseen kotikaupunkinsa asukkaat leivässä. Ariola Fenresan lumoissa.

Lintujen Isän hospitaalin suursisar Belita Viar: Emithin länsilaidan Tiramanin uskon luostareiden sisällä toimivan salaisen alkemistiverkoston johtaja. Vanha ja viisas nainen, joka on nähnyt Oscassa ja Itkevässä Idässä liikaa väkivaltaa. Tietää kokemuksesta että joskus ainoa tapa kukistaa miekkaan tarttuvat on usuttaa toiset miekankäyttäjät näiden kimppuun. On juuri saanut valmiiksi kokeellisen reseptin ruttolääkkeelleen. On salaisessa kirjeenvaihdossa Farrignian yliopiston kanssa.

Oscan paroni Fejér: Liian nuorista neitosista ja salatieteistä innostunut emithiläislähtöinen pikkuparoni ja sala-alkemisti. On istuttanut isänsä kuolemasta lähtien polvelleen "kamarineitoinaan" monia kaupungin kauppahuoneiden juuri naimaiän saavuttaneita tyttöjä.

Onnistui hankkimaan Tiramanin hospitaalin suursisar Belita Viarin avulla Ikuisen elämän eliksiiriä. Fejér ei kuitenkaan tiennyt eliksiirin huonoa puolta, joi sitä, ja on nyt ruumiinsa vangiksi kangistunut piruparka.

Kohtaus 1, jossa pelaajat pestataan henkivartijoiksi kotimatalla olevalle kauppiaalle:

Sisämeren etelärannassa, Oftin koilliskulmassa, sijaitsee Senco. Pieni satamakaupunki tunnetaan Sisämeren länsirantaa seilaavien kauppalaivojen eteläisenä määränpäänä. Sencoalla on myrskyiltä suojaisa sisäsatama syvässä lahdelmassa, ja näin loppukesästä makasiineilla ja laitureilla riittääkin vilinää.

Satamaan ovat saapuneet myös pelaajahahmot. Oftissa tai Farrigniassa seurueeseen on ottanut yhteyttä Jadon-niminen kauppias, joka kertoo edustavansa Marrolin kauppahuonetta.



Vapaakauppias Jadon Marrol. Wikimedia Commons, PD

Oftin itäisten maiden korostuksella puhuva, viiksekäs ja tyylikkäästi pukeutunut pitkänhuiskea miekkonen kertoo olevansa etsimässä praedoreja saattueeksi matkalle Itäisten vuorten nummiylängölle, Oscan kauppakaupunkiin.

- Vaikea **Kauppareitit**-heitto: Hahmo on joskus kuullut puhuttavan pienestä kaupunkiparonikunnasta Itäisten vuorten nummimailla. Ylängölle suuntaa aika ajoin pieniä kauppakaravaaneja, sillä Osca toimii vuoristolaisten kanssa käytävän pienimuotoisen vaihtokaupan keskuksena.
- Hyvin Vaikea **Heraldiikka**-heitto: Féjerin suku on pieni, nykyään pelkkää Oscan paronikuntaa hallitseva aatelissuku, joka yhdistetään Japasin suunnan pakolaisaateliin.
- Vaikea **Historia**-heitto: Osca mainitaan ikivanhassa Japasin ja Oftin välistä ylängön kauppareittiverkostoa kuvaavassa kronikassa karanneiden orjien ja henkipattojen asuttamana kyläpahasena.
- Hyvin Vaikea **Tarut ja legendat**-heitto: Hahmo muistaa värssyn, jossa lauletaan siitä kuinka velhokuningaiden aikaan ylängön solien halki kulki

taikuudella ja orjien raadannalla rakennettu kauppatie, jota reunustivat mustasta laavakivestä veistetyt linnat.

- Vaikea *Ihmistuntemus*-heitto – Jadon on asiansa osaava kaupanhieroja ja saa matkan kuulostamaan helpolta suhteessa vaivanpalkkaan. Pääkohdiltaan miehen tarina vaikuttaa silti uskottavalta.

Jadon lupaa maksaa matka-ajan ylöspidon ja perillä Oscassa 20kr jokaiselle mukaan tulevalle. Jadon uskoo mahdollisesti tarvitsevansa praedorien palveluksia myös perillä Oscassa.

Seurueen tulisi Jadonin tarjouksen mukaan liittyä mukaan loppukesän kuun ensimmäisellä viikolla ylängölle suuntaavan viljakaravaaniin.

Varsinaista karavaania suojaavat sekä Oscan paroni Fejérin asemiehet että kaupungin viljakauppiaiden omat vartijat, joten Jadon ei odota itse matkalta ongelmia.

Mikäli häneltä kysellään tarkemmin syytä sille miksi hän on valmis maksamaan niin sievoisen summan pelkästä matkaseurasta, Jadon vastaa että hän on kuullut vanhan paronin tekevän vihdoinkin kauan ounasteltua kuolemaa. Siksi hän ei tällä hetkellä erityisemmin luota muiden kauppahuoneiden edustajiin.

- Haastava *Juonittelu*-heitto: Jadon antaa rivien välistä selvästi ymmärtää, että odottaa tilanteen Oscassa kärjistyvän paronin kuoltua. Hänen ääneen lausumattomana tavoitteenaan vaikuttaisi olevan hommata kaupunkiin ryhmä praedoreja sekoittamaan kauppahuoneiden välisen valtakamppailun pakkaa Jadonin itsensä eduksi.

Suoraan kysyttäessä Jadon sanoo vain haluavansa päästä takaisin kotikaupunkiinsa ehjin nahoin.

Muista kauppahuoneista Jadon sanoo ylimalkaisesti niiden edustavan paikallisia viljakauppaan erikoistuneita sukuja. Huoneiden nimeksi hän kertoo Vallaros, Fenresa, Tares ja Girona.

- Melkein Mahdoton *Kauppareitit*-heitto: Hahmo muistaa sattumalta joskus ohimennen nähneensä Marrolin ja Vallarosin kauppahuoneen nimet pienen viljalaivan yhteisenä omistajana Sisämeren pohjoispuolen satamien luetteloissa.



Jadonin henkivartija ja apukorsto Shaptan. (Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Jadonilla on saattajanaan Shaphan-niminen mies. Kotkannenäinen ja yrmyn oloinen miekkonen antaa ryhdillään ja ruumiinrakenteellaan sotilaallisen vaikutelman.

Shaphan on tavattaessa vähäpuheinen kaveri. Miehen jaconia on yleispätevää, mutta siinä on havaittavissa vahva itäinen vuoristolaiskorostus.

Mikäli Jadon ja Shaphan saavat hahmoista matkaseuraa, he odottavat seuraavana aamuna sovitusti kaupungin porteilla. Ratsuinaan pienet ja sitkeät vuoristolaishevoset.

Kohtaus 2, jossa pelaajat tutustuvat karavaanin silmäätekeviin ja he saavat vihiä Oscan tilanteesta

Seurattuaan aikansa Oftin valtakunnan itäisimmän proomukanavan reunan kivettyä kauppatietä seurue saapuu risteykseen.

Kanavaan laskevan kirkasvetisen virran ylittävän kivisillan takana kohti ylänpököä kohoaa vanha kivitie, joka on heinittynyt kuoppaiseksi kärrypoluksi.

Risteyksen liepeillä kanavanrannassa on jo koossa vuoristolaistyyllisissä kuputeltoissa ja värikkäämmissä oftilaismallisissa kauppateltoista koostuva leiri – täällä karavaani valmistelee lähtöä. Kanavan hitaasti virtaavan kuraveden, vetoeläinten ja keittotulien savun hajut täyttävät iltapäivän ilman.

Alueelle saapuu kaiken aikaa kanavanrannan tietä sekä pohjoisesta Sisämeren suunnasta että etelämpää Oftin länsiosista yhä uusia pieniä muutaman hengen joukkioita kuormajuhtineen ja rattaineen. Teltoja pystytetään ja väki hyörii ilta-askareissaan tai lepää teltoissa matkan uuvuttamina.

Paikalla on pikaisella arviolla jo kuutisenkymmentä ihmistä, ja varmasti kaksinkertainen määrä eläimiä ahtautuneena lähimmille kivi- ja puuaitojen reunustamille laitumille.

- Vaikea *Ihmistuntemus*-heitto: Jadon ja Shaphan näytetään tuntevan hyvin, mutta hahmoihin suhtaudutaan selvästi varauksella ja syrjäkarein.

Leirin reunamalla kohoaa matala ja leveä öljykangastelta, jonka edustalle on lyöty puna-musta-valkoinen viiri.

Leirin ympärillä ratsain partioivia ja telttansa ääressä maleksivia ja karavaaninvartijoita on silmämääräisesti arvioiden n. 25.



Oscan karavaaninvartijoiden päällikkö Kir. (Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Kiilloitettuun teräskypärään sonnustautunut viirinkantaja näyttää olevan karavaanin vartioiden päällikkö.

Jos hänen juttusilleen pyrkii, Kir kertoo nimensä, ja nyökkää tervehdykseksi poninsa selästä. Hän ilmoittaa joutavansa jututtamaan tulokkaita paremmin vasta illalla, koska on juuri lähdössä tiedustelemaan matkareittiä.

Hän kertoo myös vastaavansa karavaanin ajan markkinarauhasta. Kir lausuu terävään sävyyn ettei tule sietämään minkäänlaista rettelöintiä ennen lähtöä, eikä etenkään matkan aikana. Tämän jälkeen hän karauttaa matkoihinsa ylängön suuntaan. Kir ei palaa leiriin ennen auringonlaskua.

- Rutiini *Sotataito*-heitto – Rautanahkapanssareihin sonnustautuneet Oscan paronin asemiehet näyttävät kurinalaiselta joukolta, jolla on yhtenäinen varustus.

Soturit ovat varustautuneet jalkajousin, pyörein yhdenkäden kilvin, leveäteräisin lyömämiekoin, keihäin ja heittokeihäin.

Ketjupaitojen, -huppujen ja kypärien lisäksi muuta suojausta ei juuri näytä olevan. Varustus on näemmä tarkoituksella suhteellisen kevyt ylängön oloja ja ponien kantokykyä ajatellen.

- Rutiini *Kaupanhieronta*-heitto: Kuormanajajilla on tärkeimpänä lastinaan erilaisia elintarvikkeita: lähiseutujen alangon sadosta jauhettua tef-jauhoa, maissia ja suolaa.

Yksittäisten kuormajuhtien satulasäkeissä vaikuttaa olevan lähinnä kaupunkien käsityöläisten valmistamia öljylyhtyjä ja muita pieniä tarve-esineitä, kuten käsikäyttöisiä jauhinyllyjä.

- Haastava *Juonittelu*-heitto: Pyrkimykset päästä rupattelemaan kuormanajajien ja pienempien sekatavarakauppiasseurueiden kanssa ovat vaikeita. Useimmissa telttakunnissa kaiken lisäksi torkutaan kuuman iltapäivän nokosia seurueen saapuessa.

Hahmot on nähty saapumassa paikalle Jadonin ja Shaptanin seurassa, ja kaikki jututettavat ottavat tämän seikan puheeksi heti alkajaisiksi.

Uteliaammat pyrkivät sen jälkeen kyselemään varsin avoimesti miksi hahmot ovat suuntaamassa ylängölle. Ynseämmät toteavat vain suoraan ettei heillä ole minkään valtakunnan tarvetta sotkeutua Marrolin kauppahuoneen pestaamien muukalaisten kuvioihin.

Onneksi läsnä on myös kanavan ylävirrasta etelämpää pienellä aluksella seilannut rantakievarin Hada-rouva vaiteliaan aviomiehensä kera.

Jada on jo noin viisissäkymmenissä oleva tummasilmäinen ja -hipiäinen, hymysuinen, lyhyenlöntä ja pönäkänroteva naikkonen.

Pariskunta kaupittelee (hyvällä menestyksellä) kuormanajajille rapupiiraita ja muuta matkaevästä. He ovat juuri tekemässä lähtöä hahmojen saapuessa. Pariskunta sauvoa pian laivansa alavirtaan, mikäli hahmot eivät näytä huomioivan ensimmäisiä myyntihuutoja.

Hada on kaupantekijäisiksi valmis kertomaan yleiset kuulumiset:

- Karavaani lähtee tästä joka vuosi samoihin aikoihin, ja suurin osa Hadan näkemistä miehistä on ajanut kuormia Oscaan ja takaisin ennenkin.
- Karavaani palaa tälle paikalle noin kuukauden kuluttua lähdöstään. Matka kestää kymmenisen päivää suuntaansa, ja lopun ajasta ajurit ja kauppiaat kuluttavat Oscassa.
- Ylänkö on näin loppukesästäkin sateinen ja sumuinen, mutta ilma on silti nyt lämpimimmillään ja vain yöllä on kylmää.
- Sää voi silti olla petollinen ja vaihtua ylängöllä nopeasti ja yllättäen.
- Hada ei ole kuullut että vuoristolaisklaanien kanssa olisi ollut viimeisiin vuosiin erityisiä ongelmia. Oscan paroni Fejér on puheiden mukaan onnistunut jollain ilveellä pitämään raakalaiset poissa muuriensa ja kaupunkiin suuntavien karavaanien kimpusta.
- Ylängön länsilaidan niityillä liikkuu vuoristolaisten ja reunakyläpaimenten lisäksi ryöväreitä ja henkipattoja. Maantierosvot ovatkin pääsyy siihen että karavaaneilla on tuonkin koon vartio.
- Itse Oscan asioista Jada ei tiedä sen enempää.



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Auringon laskettua tunnelma leirissä rentoutuu. Soittopelit ja viinileilit kaivetaan esiin, ja pian leirissä kaikuvat laulu ja naurunremakka.

Kuormanajajien jutut ovat ronskeja ja huumori hurttia.

- Rutiini *Laulu ja soitto*-heitto: Huiluja ja kevyesti mukana kulkevaa pientä karavaanitamburiinia soittelee leirin iltanuotioilla useampikin kuormanajaja, ja eräällä viljakauppiaalla on kaksikielinen vuoristolaisuutta.
- Viljakauppias Ishtobin voi päihittää soitannassa *Laulu ja soitto*-kilpailuheitolla (Ishtobin soitotaito on 11). Mikäli Ishtobin voittaa, kauppias ei suinkaan ole kade paremmalle soittajalle, vaan kertoo musiikista käytävän turinan ohessa illan mittaan samat perustiedot tulevasta matkasta kuin rantakievarin rouva Hada (kts. yllä).
- Haastava *Runoniekka*-heitto: Auringon laskeuduttua ja tunnelman kevennyttyä hiukan vierekkäiset nuotiokunnat huvittelevat kiertävällä kansansävelmällä.

Vanhassa oftilaisessa juomalaulussa kertosäe toistuu uudelleen ja uudelleen. Kertosäkeen välissä sävelmään kuuluu lennosta keksiä uusia säkeistöjä. Laulun tahti kiihtyy, kunnes jompikumpi nuotiopiiri ei enää keksi uutta säkeistöä. Tällöin laulukisa päättyy suosionosoituksiin ja naurunremakkaan.

Viereisen nuotion kuormanajajat ja kauppias eivät ole mitään erityisiä sanaseppoja (Runoniekka 5-7), mutta tunnelma latistuu selvästi hetkeksi jos seurue ei ota osaa muun leirin tunnelmointiin.

Mikäli hahmot lähtevät mukaan hoilaamaan ja vieläpä saavat seipitettyä viimeisen säkeistön, karavaaninvartijoiden teltan nuotiolta kävelee hymyilevä parrakas miekkonen joka kysyy, onko seurueella kiinnostusta vedonlyöntiin.

- Haastava *Uhkapeli*-heitto: Karavaaninvartijat pelaavat keskenään tupenrapinaa, noppapeliä. Panoksena on karavaanin kärjessä ja hännillä partiointi. Noppia ei ole painotettu, mutta miesten ilmeistä näkee että asiaa pidetään jostain syystä kovankin riskin ja vedonlyönnin arvoisena.



Vapaakauppias Bakos Vallaros.

(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

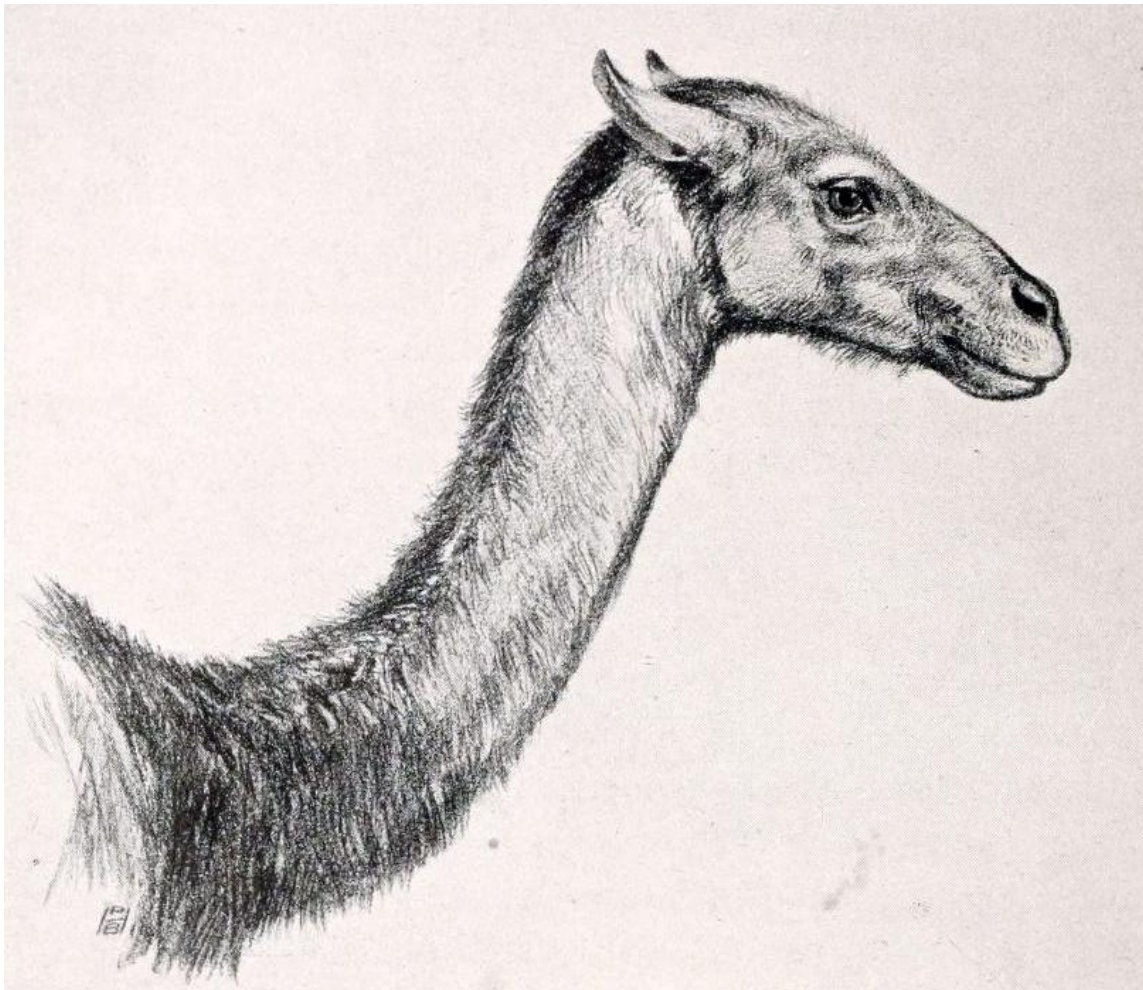
- BAKOS VALLAROS:
 - Näyttävästi mustaan samettiin pukeutunut kauppias sulkahattuineen, paksuine viiksineen ja ahavoituneine kasvoineen.
 - Saapuu nuotiolle omalta katetulta vankkuriltaan seurueen nukkumaanmenon aikoihin. On Jadonia kohtaan ylen tuttavallinen ja puheissaan ärhäkkä. Bakos on selvästi innoissaan, mutta pyrkii ilmaisemaan itseään huolitellusti.

- “Saadaan raatihuoneessa kunnon tuuletus aikaiseksi, vihdoin viimein. Tästä se vasta kunnolla alkaa – odotahan vaan jahka päästään taas Oscaan, niin pannaan kuule oikein kunnolla ranttaliksi, saatpa nähdä!”
- Jadon ilmoittaa hahmoille Bakoksen hortoiltua takaisin vankkureilleen että tämän miehen jorinoihin ei kannata suhtautua kovin vakavasti. “*Harmiton juoppo ja suunpieksäjä*”
- Vaikea *Ihmistuntemus*-heitto: Jadon haluaa selvästi vähätellä hahmoille Bakosin merkitystä. Hän suhtautui itse keskustelussa Bakosin puheisiin hyssyttelevästi. Siltikään hän ei suoraan rohjennut passittaa juopunutta Bakosia nukkumaan vaan kuunteli tämän jorinoita varautuneesti.

kääntyvät ympäri ja virittelevät purjeitaan aamutuuleen myötävirtaan suuntaavalle paluumatkalleen.

Karavaanin raskain osa koostuu kymmenkunnasta gajaalihärkävaljakoiden vetämästä katetusta vankkurista.

Kuormanajajat ja karavaanin vankkureita saattava n. 25 soturin vahvuinen aseväki kulkee vuoristolaisponien selässä.



Awri. (Wikimedia Commons PD)

Loppuosa karavaanin kauppatavarasta ja itsellisten sekataravakauppiaiden kuormista on pakattu kymmenien muulien, jakkien ja awrien kyytiin.*

*(*Awri on ratsuhevosen kokoinen sorkkaeläin, jolla on pitkä kaula, pään ja kaulan alueelta lyhyenkarhea ja keskivartalossa pidempänä roikkuva turkki ja kapea pää. Awreja elää villeinä Itäisten vuorten ylängöllä suurina satojen yksilöiden laumoina.*

Kesytettyjä awreja on käytetty vuoristolaisten parissa kuormajuhtina ja talvisin ahkioiden vetäjinä ylimuistoista ajoista asti, sillä awri pärjää karulla vuoristokasvillisuudella ja sietää ohutta ilmanalaa.

Awrit eivät siedä ratsastajaa ja ovat kärkkäitä puremaan ja potkimaan ärsyyntyneinä. Ne myös sairastuvat ja kuolevat nopeasti elleivät saa ravinnokeeseen ylängöillä kasvavaa jäkälää. Siksi niiden käyttö kuormaeläiminä on rajautunut Itäisten vuorten ylängöille.)

Kun leiri on purettu, karavaani suuntaa matkaan.

Reitti kulkee karjan paljaaksi laiduntamalle niittyrinteelle. Näin loppukesän ajan kuun lopulla maaruska on parhaimmillaan, ja maisema on kaunis.



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Karavaanin kulun ryskeen ja kilinän, kuormaeläinten ja vetojuhtien äännähdyksien ja ajajien kiroilun ja lauleskelun ohella ylänkö on hiljainen.

- Vaikea *Erätaidot*-heitto: Sisämeren suunnalta piirtyy taivaalle myrskyntyksiä. Vaikka sää nyt onkin kaunis, se on nopeasti muuttumassa.

Vuoristolaistaustaiset hahmot ymmärtävät että nyt olisi ehdottoman tärkeää varata kuivaa polttopuuta pahimman varalle.

Osa vartijoista näyttää ratsastavan pienet lingot valmiina, ja puheltelevan ajoittain kimeästi savipilleihin valppain ilmein.

Muutama vanhempi vartija linkoaa välillä kiviä nurmelle, ja käy noukkimassa mukaansa saalista: kolonsa suulle liian kauaksi aikaa jääneen sarvisiiselin.



Sarvisiiseli. PD, Wikimedia Commons

Vislausta ei ole helppo matkia, mutta vuoripajuista saa kyllä pienellä vaivalla väsähtyä satulassa tai kärrinpukillakin istuessa sopivasti soivan pillin.

- Rutiini *Kädentaidot*-heitto pillin valmistukseen.
- Haastava *Metsästys*-heitto oikean kutsun matkimiseen ja siiseliä kolojen havaitsemiseen. (Itäisen vuoristolaistaustan hahmoille tämä on tuttua puuhaa lapsuusajoilta.)

Kohta 4, jossa karavaani koetetaan väijyttää



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Kun aurinko on jo ohittanut keskitaivaan mutta on vielä korkealla, seurue saapuu kivisillalle. Pieni virta on kovertanut nummimaahan viitisen askelta syvän kurun. Sen yli kaartuu ikivanha, harmaasta kivistä kohotettu silta.

Silta on niin kapea, ettei sitä mahdu ylittämään kuin yksi kärry tai vankkuri kerrallaan.

Sillan itäpuolinen ranta on kitukasvuisen pensaikon peitossa. Tuuli on puuskittaista, ja saa vastarannan pensaat ja ruohikon heilahtelemaan.

Mikäli joku hahmoista osallistui Oscan asemiesten uhkapeliin ja hävisi, Kir ja muut karavaaninvartijat tuijottavat tätä nyt merkitsevästi ja viittovat sillan suuntaan.

Jadon on määrännyt hahmot vartioimaan erityisesti vankkureitaan, joita kauppias itse ajaa. Shaptan kulkee täydessä sotisovassa ponillaan ratsastaen ja seuraa valppaasti ympäristöään.

- Haastava *Rakentaminen*-heitto: Sillan reunojen kivetyks on halkeillutta, eikä varmasti kestä edes jalankulkijaa. Keskiurat sen sijaan näyttävät vankoilta ja itse silta näyttää kyllä seisovan tukevasti paikallaan. Sillä kulkiessaan on parasta pysyä tiukasti uralla, tai käy huonosti.

Jahka pelaajahahmo tai muutoin kärkivuorossa ollut ratsastaja pääsee yli, kevyemmät kuormajuhdat alkavat ylittää siltaa ilman erillistä kehotusta. Ylityksessä kestää, koska sillalle uskaltautuu useimmiten vain yksi ratsuaan tai kuormajuhtaa taluttava kulkija kerrallaan.

- Rutiini *Havainto*-heitto (PJ heittää hahmoille salaa) + Haastava *Kauppareitit*-heitto tai Hyvin Vaikea *Kadut ja Kapakat*-heitto jotta hahmot tajuavat mistä on kyse: Yksi jo ylipäässeistä muulinajajista näyttää puistelevan tyhjää viljasäkkiä merkillisen tarmokkaasti. Äkkiä hahmo hoksaa että kyse on selvästä merkinannosta!

Mikäli joku hahmoista säntää samantien merkkiä antaneen miehen tykö, tämä sanoo nimekseen Amik ja kiistää hölmistyneenä kaiken (Esiintyminen 5, Sisukkuus 10).



Amik, muulinajaja

(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Mikäli hahmot käyvät uhkailemaan tai syyttävät Amikia valheesta, syntyy äkkiä hässäkkää kun Amik ja tämän toverit alkavat huutaa että muukalaisethan ovat päästään vialla.

Kir karauttaa vastarannalta takaisin sillan yli. Mikäli hahmot saavat vartiopäällikön vakuutettua että tässä on jotain hämärää (Vaikea *Esiintyminen*-heitto) ja saavat samalla muut kuormanajat vaiennettua (Vaikea *Esiintyminen*-heitto tai haastava *Kovistelu*-heitto), Kir käskee paria kaartilaista pitämään Amikia silmällä, ja käskee hahmot sillan yli tarkastamaan vastarannan pensaikot.

- Väijyksissä uran vasemman puolen kumpareella jousenkantaman päässä on viisi paimenta (statit: 4 x Pelinjohtajan Kirjan s. 148 Talonpoika, johtajalla Pelinjohtajan Kirjan s. 146 Rosvo). Väijyttäjillä on aseinaan kaksi jalkajousta (johtalla näistä toinen) ja kolme lyhytjousta.

Väijytyksen suunnitelmana on ampua vankkurin kuormajuhtia, kahta suurisarvista gajaalihärkää (Pelinjohtajan Kirja s. 150, Hevosien ominaisuudet, lisäksi hyökkäyksenä Pusku Taito 12 Pituus II Vaurio 7.) Väijyttäjät tähtäävät, ampuvat jahka vankkurit ovat sillalla, ja pakenevat katajatiheikköön ylävirran suuntaan ammuttuaan ensimmäiset laukaukset.

Kumpaan härkää tähdätään yhdellä jalkajousella, ja lisäksi toista kahdella ja toista yhdellä lyhytjousella.

- Kaartilaiset pysyttelevät ennen väijytystä kuormaston luona, ja antavat ajajien mennä suosiolla edeltä. Näillä ei vuorostaan ole mitään aietta lähteä pois tieuran varresta tutkimaan rinteen pensaikkoa.
- Jos pelaajahahmot päättävät lähteä tutkimaan vastarannan rinnettä ennen vankkureita, kuormanajaja Amik antaa salaa merkin, ja paimenet poistuvat paikalta ennen kuin hahmot pääsevät väijypaikan kohdalle. ***Siirry suoraan kohtaukseen 6. -->***
- Mikäli karavaanin kulku sujuu normaalisti, Jadonin vankkurit seuraavat Shaptania jyristen sillalle heti jahka edellinen vankkuri on selvinnyt yli.

Mikäli väijytys onnistuu ja yhteenkin kuormajuhtaan osuu yksikin vasama:

- Hyvin Vaikea *Ratsastus*-heitto vauhkoontuneiden vetohärkien taltuttamiseksi pitää vankkurit juuri ja juuri sillalla, kun haavoittuneet eläimet säntäävät eteenpäin.

Siirry tällöin suoraan kohtaukseen 5. -->

- Mikäli vankkureita ei ohjasta joku pelaajahahmoista ja Jadonin Ratsastus-heitto epäonnistuu (Taito 12): vetohärät vauhkootuvat, pala sillasta romahtaa ja vankkurit kiskovat pudotessaan härät mukanaan alas.
- Jokaisella kuskinpukilla olleilta vaaditaan **Hyppy ja Kiipeily**-heitto (Jadonin Taito on 12): Haastava jos tavoitteena on vain päästä sillalle, Hyvin Vaikea jos tavoitteena on loikata keskeltä siltaa putoavan vankkurin kyydistä turvallisesti kurun rinteeseen pohjalle putoamisen sijaan.
- Putoaminen aiheuttaa 5N iskuvauriota. Pehmeät haarniskat, kuten huopa tai nahka, auttavat sitä vastaan. Pudottautumalla hallitusti tai onnistumalla Ketteryysheitossa saa kaksi vaurionoppaa pois ja voi päättää mihin kohtaan putoamisvaurio kohdistuu.

Virta on matala ja kivinen, joten veteen pudottautumisesta ei ole apua. Kämmi ketteryysheitossa tarkoittaa hahmon jäämistä puristuksiin putoavan kuorman alle.

- Virtaan pudonneet joutuvat välittömästi tekemään Haastavan **Uiminen**-heiton saadakseen päänsä pinnalle, muuten virta alkaa viedä heitä mukanaan (elleivät he ole vielä pahemmassa pinteessä ja jumissa kuorman alla.) Koska virta ulottuu keskimittaista aikuista miestä vain ylävatsan korkeudelle, myös Vaikea **Voima**-heitto on mahdollinen.
- Jos seikkailija ei voi hengittää tai ajautuu virran mukana pohjakiviä pitkin, joka erän lopussa tehdään Terveysheitto. Se on aluksi Helppo, mutta jokainen heitto on pykälän verran vaikeampi kuin edellinen. Epäonnistuessaan seikkailija menettää tajuntansa ja jos tukehtuminen jatkuu, hukkumiskuolema seuraa Terveys x 1 erän kuluttua.
- Kurun pohjalla virrassa myös putoavat vetohärät ottavat saman putoamisvaurion. Mikäli kumpikaan niistä selviää rysäyksestä hengissä, ne vauhkootuvat ja potkivat ympärilleen (Taito 12 Pituus III Vaurio 7). Ne pyrkivät tämän jälkeen sokeasti pakoon, ja rynnivät alavirtaan, puskien (Taito 12 Pituus II Vaurio 7) tielleen osuvia mennessään.
- Mikäli Jadon on tajuissaan, hän karjuu kaartilaisia hätiin ja tempaisee kuormasta köyden. Sitten hän joko laskeutuu sen kanssa alas tai sitoo sen alhaalla kiven ympärille ja vyötäisilleen pärjätäkseen paremmin virran kuohuissa. Praedoreille hän huutaa että vankkurin sisältö on pelastettava hinnalla millä hyvänsä!



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Ylhäällä Kir alkaa äyskiä komentoja, ja vartiosto laukkaa sillan yli niin että alas kuruun rymisee lisää pieniä irtokiviä.

Shaptan karautti jo aiemmin karjuen ja miekka ojossa vastarinteen pensaikkoon.

Virrassa vankkurit alkavat nopeasti hajota. Laidat ryskyvät ja vesi ryöppyää punaisenaan härkien verestä. Kaikkialla huudetaan jaconiaksi ja vuoristolaiskielellä. Kukaan ei kuitenkaan näytä olevan aikeissa kavuta alas.

- Mikäli joku hahmoista osaa kyllin häijysti herjata muuta väkeä pelkureiksi tai älyää tarjota palkkiota avusta, Haastava **Johtaminen**-heitto (jos hahmo menee itse edeltä) tai Vaikea **Esiintyminen**-heitto saavat muitakin liikkeelle. Köysiä singotaan alas, ja muita vankkurinajajia laskeutuu auttamaan.
- Mikäli hahmot ovat yksin asialla, tilanne on vaarallinen. Vesi on jääkylmää (+1N sorminäppäryyttä vaativiin heittoihin). Elleivät hahmot älyä sitoa vyötäisilleen köyttä, epäonnistuminen Haastavassa **Uiminen**-heitossa tai Haastavassa **Kiipeily**-heitoissa tietää tempautumista virran vietäväksi. Kämmillä hahmo vajoaa hetkeksi kokonaan veden alle vettä keuhkoissaan (kts. tukehtumisvaurion säännöt ylempää.)

Vankkureista pursuaa veteen irtotavaraa. Lyhtyjä, paloviinanassakoita, ja henkiahieverissä räpiköiviä eläviä myskiankkoja häkissään kieppuu vierran mukana.

Pikaisella silmäyksellä (Vaikea *Kaupanhieronta*-heitto) vankkurien äärellä olevat hahmot voivat nopeasti huomata, että nyt jo puolittain veden alla olevat rautahelaiset lippaat ja iso matka-arkku suoraan kuskinpukin alapuolella ovat selvästi kuorman kallisarvoisin lasti.

Ne on kiinnitetty pohjaan rautaketjulla ja lukolla (Rutiini *Tiirikointi*-heitto) tai Vaikea *Voima*-heitto, mikäli ulottuvilla on ketjun rusikointiin soveltuvaa kättä pidempää.

Vankkurit hajoavat virtaavan veden voimasta kokonaan palasiksi 2N vuoron kuluttua.

1. **Punaiseksi maalattu rautahelainen lipas**, painava (sisältä lyijyvuorattu), suljettu kolmella vahasinetöidyllä lukolla (Vaikea *Tiirikointi*-heitto per lukko):
 - 5x mehiläisvahaan kiedottua *Alkemistin saippuaa* (Seikkailijan Kirja, s. 117)
 - 4x mehiläisvahaan kiedottua palaa *Alkemistin myskiä*
 - 1x purkki *Alkemistin rasvaa*
 - 1x sinetöity pieni sormustinpullo vihreää nestettä (*Alkemistin muste*)
 - 1x pullo valkeaa lientä (*Helmiliemi*, Seikkailijan Kirja, s. 119)
2. **Tammipuinen n. jalan mittainen ja kapea lipas**, suljettu vahasinetöidyllä lukolla (Rutiini *Tiirikointi*-heitto), sinetissä neljä pientä vaakunaa.
 - 1. Farrignian yliopiston sinetillä (tunnistamiseen Vaikea *Kirjat ja Tieteet*-heitto tai Hyvin Vaikea *Heraldiikka*-heitto) ja lääkeopin praelektori Arixo Farisin henkilökohtaisella sinetillä (tunnistamiseen Hyvin Vaikea *Kirjat ja Tieteet*-heitto) suljettu [taiteltu kirje](#). Sisällä salakielinen (Hyvin Vaikea *Lukutaito*-heitto) viesti:
"Kunnianarvoisa Neiti! Lähettämämme näyte on hämmästyttävä! Haluamme täten kutsua teidät tietoinenne ja taitoinenne luoksemme viipymättä! Noudattakaa saapuessanne äärimmäistä varovaisuutta! Saatte lisäohjeet ystävältämme Sencoassa. Odotan tapaamistanne. Ar.Fa."
 - 2. Fenresan ja Taresin kauppahuoneiden sineteillä (Hyvin Vaikea *Kauppareitit*-heitto, Melkein Mahdoton *Heraldiikka*-heitto) suljettu taiteltu kirje: jossa ensiksi yhdellä käsialalla

“Me allekirjoittaneet sitoudumme täten sukujemme kunnialla ja hyvällä maineella seuraavaan: Että solmimme keskenämme veljesliiton ottamalla kumpikin toistemme suvusta ja perheestä itsellemme vaimon, uskoen kunniallisten sisartemme kunnian toinen toistemme huomaan pyhässä aviovihkimyksessä.

Ja että tuemme vast’edes aina toinen toistamme tulevissa Oscan raatihuoneen äänestyksissä, ja kaikessa muussakin mitä kotikaupunkimme ja huoneidemme kohtaloon tulee.

Tämän valan solmimme Pyhän Antarten, Korkeista Korkeimman, Kaikennäkevän ja Tuomareiden Tuomarin pyhiin nimiin.

Palakoot siis tuhkaksi huoneemme ja kuolkoot sukumme kuolemantautiin jos tämän verivalan ja veljesliittomme julkenisimme rikkoa!”

***Fenresan kauppahuoneen vapaaherra Alem Fenresa
Taresin kauppahuoneen vapaaherra Suda Tares***

ja sitten lyhyesti toisella käsialalla:

“Oscan kaupunkin raatihuoneen kunniallisille kauppahuoneiden vanhimille ja jalosukuiselle paroni Féjerille:

Olen nähnyt tämän kirjeen ja todistan sen täten sinetilläni silmissäni päteväksi. Tulen jatkossa käsittelemään Fenresan ja Taresin kauppahuoneita yhtenä ja samana kauppahuoneena, ja pitämään tätä kahden kauppahuoneen liittoa tasavertaisena neuvottelukumppanina tulevissa liiketoimissamme Marrolin ja Vallarosin kauppahuoneiden kanssa.”

***Kunnioitettu ja hyvämaineinen Sencoan satamaneuvos
Girum Baslios***

Kirjeeseen on liitetty mukaan pieni lappu, jossa lukee kirkkojaconialaisin aakkosin (Haastava **Lukutaito**-testi) kirjoitettu teksti:

“Sain vietyä tämän salaa veljeni huoneesta. Uskotko nyt että puhuin totta? Rukoilen sinua äitini haudan kautta, hanki meille apua tai olemme hukassa!

Hauraan elämäni käsiisi uskoen, A”

3. Mehiläisvahalla sinetöityyn säilytysputkeen suljettu kirjakäärö: “Litania Emithin Jalosukuisista Aatelishuoneista” (Viisas kirja, 200kp

Heraldiikka-taitoon, kirjoitustyylinä koukeroista itäistä Jaconiaa (Haastava *Lukutaito*-heitto).

3. Metallivahvistettu suuri matka-arkku, paino = 850 naulaa

Pakattu täyteen:

- Samettikankainen säkki täynnä koristeisia vaatteita
- 3 nahkasäkkiä täynnä mekkoja, alushameita ja muuta farrignialaista naisten muotia)
- Puinen säilytyslaatikko täynnä hajusteita ja kasvomeikkejä
- Alkemistin työkalut, suurennuslasi, tiimalasi, räätälin työkalut, nahkainen laukku jossa lääkärin työkalut ja kuivattuja rohdoksia ja yrttejä (, *Seikkailijan Kirja*, s. 109) seuraavasti:
- 1x käärmeen vastamyrkky
- 3x ripulin lääkeyrtti
- 3x kuumeen lääkeyrtti
- 3x haavayrtti (sahanpuruastia täynnä eläviä kärpäsentoukkia)
- 1x rauhoittava yrtti
- 1x piristävä yrtti)
- pajuvahvisteinen vuoristolaisten selkäreppu jossa pakattuna makuupussi, kompassi, kaukoputki, kahdet tulukset, puukko, kolmen päivän matkamuona, 30 askeleen köysi, vuorikiipeilyhakku ja 20 rautakiilaa, viinileili täynnä oftilaista paloviinaa, tyhjä vesileili, villamyssy, silkkihilkka, villalapaset, karvarukkaset, talvisaappaat, villaiset alushousut, villahousut, villapaita, vuoristolaisten lampaantaljainen matkaviitta sekä sinetöity saviastia (*Alkemistin rasva*, *Seikkailijan Kirja*, s. 117).
- Korurasia (Haastava *Tiirikointi*-heitto), sisällä 60kr edestä ohuita paksurenkaisia hopeisia kaulakäätyjä.
- Hyvälaatuinen lyhytmiekka, miekkavyö ja huotra, koristeltu gambeson-takki, nahkaliivit, nahkaiset käsisuojat, nahkalahkeet, tikari ja tuppi, hiomakivi, avokypärä, huopahuppu

Jos hahmot jäävät pelastamaan rahtia (kuten Jadon karjuu heitä tekemään), heillä on kiire.

Vesi on jääkylmää, pohja liukas ja tilanne kaoottinen.

Mikäli joku keksii esimerkiksi väsätä jonkinlaista taljaa tai käyttää väkipyörää ja köysiä apuna (Vaikea *Rakentaminen*-heitto), on arkun liikuttelu helpompaa.

Muuten on vain pakko käyttää kylliksi raakaa voimaa jotta 850 naulan painoisen arkku saadaan irti ennen kuin se pyörähtää vankkurien rusentuessa virtaan ja

painuu veden alle. Arkussa on molemmissa kyljissä vahva rautarengas josta sitä voi nostaa.

Veden altakin arkku on vielä mahdollisesti ongittavissa – Haastava *Uiminen*-heitto kettingin, köyden tai hakasen kiinnittämiseksi arkun renkaaseen ja sitten vain joukolla vetämään. Huomioi että jokainen vedessä kylmettynyt hahmo saa myös +1N kaikkeen sorminäppäryyttä vaativaan.

Muu kärryjen vedestä pilalle menevä irtaimisto tuhoutuu ellei sitä saada ennen vankkureiden tuhoutumista vedettyä virran reunakiville turvaan. Vain metallipannujen ja hämmentyneenä kanjonissa räpiköivien myskiankkujen kaltaiset rippeet on mahdollista pelastaa vankkureiden hajottua.

Jadon ei itse ole aikeissa luovuttaa jos vankkurit hajoavat, vaan riisuu vaatteitaan ja usuttaa hahmoja pelastamaan etenkin raskasta matka-arkkua ja pienempää lipasta hinnalla millä hyvänsä.

Ellei kukaan ole estelemässä tai auttamassa, Jadon jatkaa yrityksiään lastin ja etenkin raskaan matka-arkun pelastamiseksi epätoivon vimmallalla.

Lopulta muutakin karavaanin väkeä laskeutuu auttamaan, mutta ilman hahmojen ripeää toimintaa arkkukin hajoaa, ja Jadon kylmettyy niin pahoin ettei pääse kohmettunein sormin edes kiipeämään itse takaisin ylös.

Tällöin lopon uupunut kauppias pärskii virrassa huulet sinertäen. Muutamat kuormanajajat keräävät hätäisen oloisesti rinteen katajikosta risuja ja oksia nuotiotarpeiksi, mutta muu karavaani pyrkii matkamaan matkaa.

Mikäli joku vasta tässä vaiheessa muistaa merkkiä antaneen kuormanajajan, miestä ei olekaan niin helppoa löytää lähes sadan hengen kokoisesta karavaaniseurueesta.

Erittäin Vaikea *Valppaus*-heitto tai *Tarkkamustinen*-etu (Seikkailijan kirja, s. 37) auttaa muistamaan miehen yleiset kasvopiirteet, mutta samanlaisia vaatteita (jotka nekin olivat arkiset) ei tunnu löytyvän keltään.

Onnistuneella heitolla löytyy yksi mahdollinen epäilty, mutta tämä ajaa muuliaan tuskastuneen näköisenä eteenpäin eikä ole huomaavinaan jos hahmot koettavat lyöttäytyä juttusille. Varmuutta miehen henkilöllisyydestä hahmoilla ei ole.

Kohtaus 5 – Sillan ylityksen jälkeen



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Mikäli väijytystä ei tapahtunut: **Siirry suoraan kohtaukseen 6. -->**

Vankkurit syöksyvät nuolten ja vasamoiden viuhuessa sillan yli, kaartilaiset karauttavat perässä, ja jo yli ehtineet koettavat pois tieltä.

Hyvin Vaikea **Ratsastus**-heitto saa pidettyä härät uralla ja vankkurit ehjänä, härkien rynnistäessä rinnettä ylös nummelle jossa ne lopulta virstan-pari rynnittyään rauhoittuvat.

Epäonnistuminen merkitsee sitä ettei gajaalihärkiä enää voi hallita, vaan ne särkevät aisansa ja vankkuri kaatuu.

Jokaisella kuskinpukilla tai kyydissä olleilta vaaditaan Haastava **Hyppy ja Kiipeily**- tai Vaikea **Ketteryys**-heitto. Kämmi tarkoittaa hahmon jäämistä puristuksiin kaatuvien kärryjen alle, ja sieltä irtautuminen vaatii Vaikeaa **Voima**-heittoa.

Kaartilaiset hajaantuvat etsimään väijyttäjiä sekä ylä- että alavirran suunnasta.

Kymmenen soturia ratsastaa Shaptanin perään ylävirtaan, ja kymmenen Kirin kanssa alavirtaan, viiden jäädessä turvaamaan loppua karavaania.

Haastava **Sotataito**-heitto tai Vaikea **Jouset**-heitto antavat hahmoille osviittaa siitä mistä suunnasta nuolet ammuttiin, mutta katajikon ja pensaiden seasta ei yltyvässä tuulessa löydy jälkiä.

Mikäli hahmot suuntaavat alavirtaan, Kir ja muut ratsastavat eteenpäin. Pysähtyminen jälkiä lukemaan (Vaikea *Erätaidot*-heitto) kertoo polulla kulkeneen sekä lampaita, vuohia että viljejä sorkkaeläimiäkin.

Lopulta tuuli tuo mukanaan sotatorven toivotusta – mutta hahmot eivät ennäytä ylävirtaan paikalle ennen kuin taistelu on jo ohi.

Siirry suoraan kohtauksen loppuun.

Ylävirrassa Shaptan ratsastaa törmän reunalla kulkevaa polkua täyttä laukkaa pohjoiseen. Jos hahmot jäävät jälkeen, Shaptan ja kaartilaiset käyvät kyselemättä paimenten kimppuun. Mikäli hahmot kirivät ratsujaan saavuttaakseen Shaptanin ja kaartilaiset (Rutiini *Ratsastus*-heitto), noin virstan päässä juomapaikalla he saapuvat paikkaan jossa käyskentelee pieni lammaslauma ja lie'an päähän sidottu kuormamuuli.

Pienempien paimenkoirien ja kahden valtavan mustavalkean laumanvartijakoiran haukku tervehtii nuolenkantaman päässä tilannetta arvioivaa Shaptania, kaartilaisia ja hahmoja.

Alhaalla savuttaa nuotio, jonka ääreen on kokoontunut joukko turkis- ja villavaatteisiin pukeutuneita paimenia.

Haastava *Valppaus*-heitto kertoo nuotiolla istuvan kahdeksan ihmistä, joista yksi näyttää olevan kooltaan muita pienempi. Muut ovat 20–30v miehiä, juroja paimenia tuimin ilmein.

Isoja koiria on kaksi, pieniä takkuturkkisia paimenkoiria neljä. Kaikilla paimenilla näyttää olevan aseet, kauempaa erottaa sekä muutaman jousen että ainakin yhden pitkän keihään.

Shaptan kiroaa vuoristolaiskielellä “laaksolaisia vuohennussijoita”, ja valmistautuu ryntäämään alas. Aikaa Shaptanin ja kaartilaisten pysäyttämiseen on vain hetki, ja toimivia keinoja ovat esim. nopea ja suora kielto (Vaikea *Kovistelu*-heitto), tilanteen ottaminen omaan komentoon (Haastava *Johtaminen*-heitto), tai vetoaminen järkeen ja yritykseen koettaa ensin selvittää tilannetta puhumalla (Hyvin Vaikea *Esiintyminen*-heitto), kaikkiin –1N mikäli hahmo puhuu itämurteista vuoristolaiskieltä.



Gahio, vanhin Fozionin paimenveljeksistä. PD

Mikäli tilanne saadaan seis ja hahmot päättävät yrittää neuvottelua, paimentolaisten nuotiolta nousee esiin joukon ilmeinen johtaja, muita vanhempi karski paimen.

Sudentalja harteillaan ja sotavasaraansa nojaten mies tuijottaa Shaptania, kaartilaisia ja hahmoja. Kauempaa huuteluun mies ei vastaa.

Lähemmäs tultaessa nuotio savuaa tuulessa, laumanvartijakoirat murisevat matalan kumeasti, lampaat määkivät ja pienemmät paimenkoirat haukkua räksyttävät.



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

- Mikäli hahmot koettavat kysyä asiallisesti ovatko paimenet mahdollisesti nähneet lähistöllä rosvoja, mies tuijottaa joukkoa uhkaavasti, mutta pudistaa päätään.
- Mikäli lähestymistapa on uhkailu, päällikön *Sisukkuus* on 10.
- Mikäli uhkailun tarkoituksena on suoraan selvittää miksi joukkio kävi karavaanin kimppuun, mies vastaa onnistuneen uhkailun jälkeen takakireästi ja rohisevalla Oftin itäosien maalaismurteella, että *“kaikkeen alimpaan hornaan ne veronkerääjätkin meitit pakottavat ryhtymään. Minen halua raadoksi enkä käräjille, tosi on. Mitään ei olla tehty, kyllä niin on asia.”*
- Mikäli hahmot kysyvät asiasta tarkemmin tai vaativat paimenia laskemaan aseensa, myös muut miehet nousevat yhdeltä istumalta ilman eri käskyä ylös.
- Yhdellä on pitkä keihäs ja selässä jalkajousi, toisella lyhytjousi ja puukko, kolmannella lyhytjousi ja yhden käden kirves, neljännellä lyhytjousi,

heittokirves ja puukko, viidennellä lyhytjousi ja paimensauva, kuudennella paimensauva ja puukko, ja johtajalla on selässään jalkajousi ja käsissään puuvartinen sotavasara.

- Mikäli tilanne jatkuu ilman taistelua, Shaptan lämmityttää harjanteella hevostaan lyhyillä edestakaisilla käännöksillä, ja kaartilaiset tekevät samaa, paukuttaen välillä miekkojaan kilpiensä reunoihin.
- Nuotion ääressä istuva vanhempi nainen keittää paksuun huopaan kääriytyneenä padassa jotain selin seurueeseen.
- Mikäli kukaan ei yritä estellä, nainen nostaa äkkiä keitoksensa olalleen pitkän kepin nokkaan, potkaisee hieman santaa nuotioon, ja joukkio lähtee ääneti tiukasti hahmoja ja kaartilaisia pälyillen suuntaamaan jalan laumoineen pohjoiseen.
- Mennessään vanha nainen kääntyy, ja raakkuu murteisesti: *“Ne varsinaiset ryövärit ja henkipatot o päiväsenmatkaa eessäpäin, jotta passaa varoa solis’. Taivahien Tiranman ja Maanäe’t teit varjelee ko ette muie lail kiusan’t köyhää rahvast’ samalviisii ko verovout”*

Mikäli syttyy taistelu, karavaaninvartijoiden statsit ovat Pelinjohtajan Kirjan s. 147 Sotilaan, Shaptanin s. 146 Barbaari (suoja ja ase kuten Sotilaan).

Paimenten statsit ovat Pelinjohtajan Kirjan s. 148 Talonpojan ja johtajalla Pelinjohtajan Kirjan s. 146 Rosvon)

Taistelutilanteessa Shaptan ja kaartilaiset ratsastavat ensin ympyrässä kauempana aukealla ja ampuvat käsivaralta satulasta jalkajousin joukkiota, joka pyrkii nuotiopaikkansa kivien suojista vastaamaan tuleen, pyrkien osumaan panssaroimattomiin hevosiin.

Jahka vasamat on ammuttu, Shaptan johtaa miekka tanassa ratsukon rynnäkköön, jonka tarkoituksena on karauttaa vauhdilla paimenet kumoon.

Sotavasarella ja karhukeihäällä aseistautuneet kaksi paimenta jäävät nuotion ääreen ottamaan hyökkäyksen vastaan, muut lähtevät juosten karkuun. Laumanvartijakoirat ryntäävät taistelun alkaessa lähimmän hevosen kimppuun. Pienemmät paimenkoirat syöksähtävät hampaat irvessä näykkimään hevosia nilkoista.

Vanha nainen heittäytyy pää käsiensä välissä maahan makaamaan nuotion ääreen suureen ääneen vaikertaen, ja jää paikalleen kävipä taistelussa miten tahansa.

Mikäli joku hahmoista kumartuu taistelun jälkeen nostamaan muoria (Pelinjohtajan Kirjan S. 146 Kerjäläinen, pl Sisukkuus 12) ylös varomatta, tämä koettaa heittää äkkiarvaamatta kiehuvan padallisen vettä auttajan kasvoille, ja tuikata tätä sitten puukolla kurkkuun hirvittävän kiroamisen saattelemana. *“Kaikk’ rakkaat poikan’ te tähän tantereelle teurastitt’ kun hukanpenikat ikään! Alimpaan Antarten hornantuuttiin joudutta jok’ikinen!”* Mikäli naista ei lähestytä, tämä jää aloilleen parkumaan.

Mikäli joku paimenista jää henkiin, Shaptan ja kaartilaiset alkavat kovistella tätä puukonkärki edellä tietoja saadakseen.

Eloonjääneet ruikuttavat ja rääkyvät että he ovat kaikki veljeksiä, ja että koko perhe pakotettiin tähän. Verovouti uhkasi kiskoa heiltä kaiken ja viedä puille paljaille jollei veljessarja hoitaisi asiaa niin ettei sininen vankkuri karavaanista pääsisi koskaan perille.

Ennakkoon annetusta merkistä ei tiedä kuin joukon johtaja, ja hänkin vain että sen oli vouti kertonut jonkun karavaanista antavan sellaisen sovitusti sitten kun oikea vankkuri olisi sillalla.

Shaptan kieltää kaartilaisia (ja hahmoja, elleivät nämä onnistu Hyvin Vaikeassa *Kovistelu*-heitossa) koskemasta vanhaan naiseen.

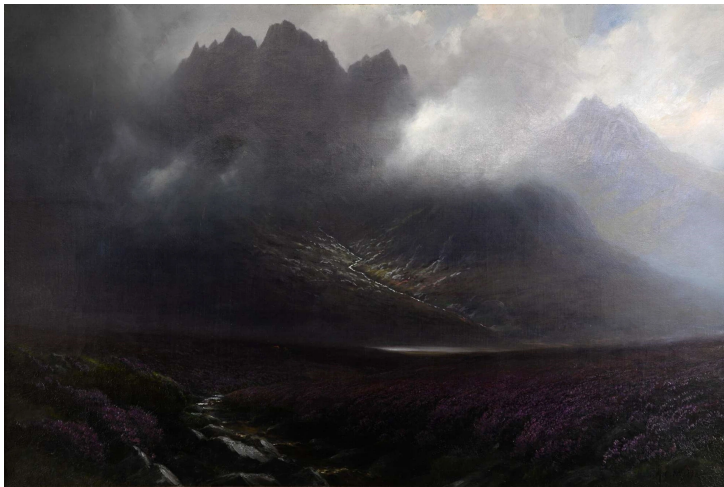
Shaptan itse sylkäisee ritualistisesti naisen kummankin olkapään yli, ja heittää pienen pussin kolikoita maahan naisen pään viereen. Sitten hän käskää tätä huonolla jaconiallaan kustantamaan hautajaiset: *“sinun kahdelle pojalle jotka kuoli kuten miehen kuuluu. Ei niille jotka juoksi.”*

Sitten Shaptan karauttaa ilmeettömästi takaisin sillan suuntaan, kaartilaiset perässään.

Eloon jääneet pienemmät paimenkoirat haukkuvat ja kieppuvat hevosten ympärillä kunnes kaartilaiset tappavat ne lingoillaan. Vanha eukko parkuu maassa. Ylhäällä taivaalla kaartelee jo raatolintuja, ja taivas tummenee. Tässä voitossa ei ollut kunniaa.

Mikäli kaikki hahmot olivat toisaalla eivätkä osallistuneet taisteluun, Shaptan ja kymmenen kaartilaista tappoivat paimenveljekset, kärsien itse 1N hevosen ja 1N-3 kaartilaisen tappiot kuolleina tai haavoittuneina.

Kohtaus 6 – Öinen rajuilma kivipaaden kukkulalla



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Mikäli osa hahmoista tai Jadon ovat kastuneet vuoristovirrassa, huopien allakin olo on hyytävä, ja vilu käy luihin ja ytimiin.

Mikäli sillalla ei tapahtunut mitään, taivas ja tuuli enteilevät myrskyä ja tunnelma on vain sen vuoksi painostava.

Mikäli muulinajaja Amik käretyttiin rysän päältä merkkiä antamasta ja tilanteesta ei syntynyt suurempaa käreämää (eikä vastarannalta löydy ketään paimenten paettua ajoissa), Kir toteaa että tässä on hänen nähdäkseen sana sanaa vastaan, kertoo pitävänsä Amikia vast'edes silmällä, ja käskee karavaania matkaan.

Mikäli Amikiin kohdistuneista syytöksistä uhkasi muodostua tappelu tai Kir ei usko hahmoja (heitot epäonnistuivat), Kir kaivaa ratsuraipan esiin, uhkaa iskeä sillä kovaäänisimpiä kuormanajajia niskoille ratsunsa selästä ja kommentaa kiroillen koko karavaanin taas liikkeelle ja sassiin.

Joukko jatkaa matkaa iltahämärään saakka. Leiripaikaksi valikoituu matala kukkula, jolla näyttää sijaitsevan jonkinlainen kivimuodostelma.

Karavaanin telttakunnat alkavat nopeasti pystyttää telttojaan tuulen yltyessä ja ensimmäisten sadepisaroiden pudotessa.

Jokainen vuoristolaistaustainen tai ylipäänsä erätaitoinen hahmo tietää että on kiire päästä sateensuojaan. Pian sade pyyhkäiseekin karavaanin leiripaikkaan tummanharmaana seinämänä.

Leiripaikan valmistelu ja kuormaeläinten suojien asettaminen ajoissa vaatii Vaikeaa *Erätaidot*-heittoa, ja tuulen ja myrskyn alettua minkäänlaisen kaminan tai nuotion sytyttäminen ja pitäminen palamassa taas Hyvin Vaikeaa *Erätaidot*-heittoa.

Loppuyö on kylmä ja ankea. Olot leiripaikalla ovat läpivettyneiden telttakankaiden suojan ulkopuolella sateen ja tuulen keskellä suorastaan hengenvaaralliset: jo valmiiksi kylmettyneitä hahmoja joilla ei ole kuivia vaihtovaatteita uhkaa herkästi paleltuminen (*Seikkailijan kirja*, s. 128, 1N/2 veripistettä tunnissa, +1N kaikkeen sorminäppäryyttä vaativaan).

Jos Jadon kastui tavaroita pelastaessaan mutta arkku menetettiin silti, yöstä tulee hänelle todella vaikea.

Märässä teltassa kuumeinen kauppias koettaa hampaat kalisten vakuutella että tästä kyllä selvitään. Jadon vakuuttaa että hän tulee palkitsemaan praedorit palveluksistaan avokätisesti Oscassa.

Mikäli matka-arkku on tallessa (tai väijytystä ei edes tapahtunut), arkusta kaivetulla alkemistinrasvalla käsitellyssä kuivassa teltassa makuupussiin mukavasti asettunut Jadon jakaa hahmoille naukut oftilaista paloviinaa.



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Yön ja koiravahdin välisen vartiovuoron aikana vartiossa oleva hahmo huomaa Vaikealla *Valppaus*-heitolla valonkajoa kivipaaden juurella. Mikäli joku hiipii nopeasti lähemmäs, valon tuikkeessa näkyy kaksi hahmoa kyyristyneenä patsaan juurelle.

Hetken päästä kumpikin nousee ylös, ja kulkee takaisin leiriin ja sujahtaa takaisin karavaaninvartijoille kuuluvan suuremman teltan liepeen alle.

Kivipatsaan juuressa näkyy läheltä katsottaessa lyhdyn valossa hohtava symboli, joka on piirretty vanhaan kalliopiirokseen. Kaiverrukset on uurrettu kiveen kissankokoisina, ja ne ovat lipan alla suojassa ympäröivältä rajuilmalta.

Melkein Mahdoton *Historia*-heitto tai Melkein Mahdoton *Tarut ja legendat*-antaa onnistuessaan aavistuksen siitä, että symbolit saattaisivat viitata vuoristolaiskielen ammoon kadonneeseen kirjoitettuun muotoon.

Vuoristolaistaustaiselle hahmolle ne muistuttavat merkkejä, joita käytetään suojaamaan pahalta silmältä ja onnenkiroilta.

Jos joku menee suoraan kyselemään asiasta kaartilaisten teltalta, pienen kaminan ääressä istuva vartija katsoo teltan liepeen alta kurkistaneita terävästi ja sanoo ykskantaan (valehtelee, Karisma 8), ettei ole nähnyt kenenkään tulevan telttaan, koska kaikkihan nukkuvat.

Jos vartijaa rupeaa uhkailemaan, Kir havahtuu puoliunestaan ja kysyy terävästi onko jokin hätänä? Sitten hän toivottaa vastaukseen reagoimatta rauhallista yötä ja käskee hahmoja antamaan vartioiden nukkua rauhassa.

Kaikki kuivumaan ripustetut varusteet ovat märkiä, ja teltan hämärässä on mahdoton sanoa ketkä teltalla kävivät (*Kir ja kaminan ääressä istunut vartija*)



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Kohtaus 7 – Kivivyöry

Aamulla sää selkenee ja tuuli tyyntyy. Karavaanin aamu kuluu viluisia jäseniä verrytellessä ja myrskyn osin hajalleen ajamia vetoeläimiä etsiessä.

Sitten matka jatkuu ylängön halki ilman välikohtauksia, kunnes iltapäivällä saavutaan kahden korkeamman kukkulan väliseen solan suulle. Kahden korkean harjanteen välissä kulkee kapea polku, jonka vasemmalla reunalla on matala ja louhikkoinen virta.

Solan oikean reuna kohoaa ylös satojen askeleiden korkeuteen louhikkona, jonka kivien kätköihin mahtuisi helposti piiloutumaan niin halutessaan. Louhikkoa ja jyrkkää rinnettä ylös ei pääsisi polulta käsin kipuamaan kuin vuorivuohi tai sopivin kiipeilyvarustein liikkeellä oleva ihminen, mutta nousu kestäisi silti tunteja.

Ylös harjanteelle on kyllä mahdollista nousta kauempaa itäiseltä rinteeltä, mutta matkaan ylös ja takaisin tuhlaantuisi tuntikausia aikaa. Kärryille ei sopivaa kiertotila ole, ja muillakin kiertotie olisi pitkä ja hankala.

Mikäli sillalla ei tapahtunut väijytystä, Jadon ja Bakos Vallaros haluavat edetä suorinta reittiä ja ripeästi. Kir haluaisi jonkun tarkistavan solan yläharjanteen ennen sitä varmuuden vuoksi, mutta ei ala inttämään kauppiaiden kanssa.

Mikäli väijytys sillalla tapahtui ja Jadonin vankkurit tuhoutuivat, ja Jadon itse koetti vuoripurossa kahlaten pelastaa omaisuuttaan, tilanne on seuraava: Jadon on kuumesta heikkona Bakoksen vankkureiden kyydissä ja käytännössä sivuutettu päätöksenteosta.

Tällöin Kir haluaisi varmistaa reitin myös ylhäältä harjanteelta etukäteen, mutta Bakos painottaa sitä että olisi parempi vain päästä nopeasti eteenpäin ja kapeikon läpi.

Vaikea *Esiintyminen*-heitto antaa hahmoille mahdollisuuden vakuuttaa jompikumpi empivistä miehistä toisen kannalle, tai jopa suostutella miehet johtamaan karavaanin pidemmälle kiertotielle.

Karavaaninvartijat ovat juuri ratsastaneet edeltä solan läpi ja todenneet tien selväksi. Tämän on myös voinut tehdä joku hahmoista, mikäli tämä hävisi ensimmäisen leiri-illan tupenrapina-pelit.

Tällöin Rutiini *Havainto*-heitto saa hahmon vilkaisemaan yhdellä kohtaa alas nelisen metriä syvän kurun pohjalle, ja näkemään siellä lojuvia vaalentuneita laudankappaleita – kuormakärkin jäännökset.

Mikäli karavaani lähtee kiertämään solaa, yhdessä kohtaa reittiä Rutiini *Rakentaminen*-heitto auttaa soraharjanteen lapioimisessa vankkureiden mentäväksi. Muutoin matka sujuu esteettä.

Siirry suoraan kohtaukseen 8.

Mikäli karavaani lähtee eteenpäin solan halki: Kulkiessaan solan läpi karavaani joutuu kulkemaan pitkänä letkana, sillä polulle mahtuu rinnakkain vain kaksi kuormajuhtaa, ja rattaat ja vankkurit joutuvat kulkemaan hitaasti yksitellen. Siksi ne ovatkin aivan kuormaston kärjessä, jotta edellä kulkevat eivät turmelisi polkua liian kapeaksi kärreille.

Mikäli Jadonin omat vankkurit tuhoutuivat sillalla, tämä istuu nyt Bakos Vallaroksen katettujen kuormavankkureiden ajanpukilla – tai mikäli Jadon kylmettyi pahoin virrassa teutaroidessaan ja suuri matka-arkku menetettiin, tämä makaa vuoteen omana vankkureiden sisällä.

Sitten alkaa tapahtua. Kärjessä ratsastavat huomaavat polun jyrkän mutkan jälkeen edessä oudon kiviröykkiöesteen. Se on matala ja siitä pääsee kyllä ratsain yli vaivatta, mutta kärreillä siinä olisi oma tekemisensä.

Sitten jyrisee! Valtava kivivyöry syöksyy rinteeltä suoraan kohti rinteeseen kivilouhikon ja alhaalla virtaavan puron väliin jääneitä vankkureita!



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Kivivyöry osuu karavaaniin kolme erän kuluttua. Kohtauksessa on tärkeintä paniikin tuntu, taktikointiin ja keskusteluun ei yksinkertaisesti ole aikaa.

Matalaa estettä (jonka kivikkoon piiloutuneet kaksi rosvo kävivät asettamassa hät'hätää heti solan tarkistajien palattua) on mahdollista purkaa riittävästi jos siihen ryhtyy heti (Rutiini *Voima*-heitto, purkamisessa menee kaksi erää).

Jos molemmat suuret härkävankkurit ovat ehjiä, Bakoksen vankkurit ovat keulassa.

Bakos Vallaroksen kärrien nuori ajaja jähmettyy kauhusta nähdessään mitä on tapahtumassa.

Rutiini *Johtajuus*- tai Rutiini *Kovistelu*-heitto antavat mahdollisuuden napata ohjat ja usuttaa vankkurit liikkeelle. Pikaisesti väsätyä matalan esteen ylittäminen vaatii vain hieman vauhtia ja Haastavan

Ratsastus-heiton. Kämmillä vankkurien takapyörä suistuu matalan reunan yli, ja ne jäävät jumiin kivivyöryn tielle uhkaavasti kallistuneina.

Jos Jadon on Bakoksen vankkureiden kyydissä, kauppias havahtuu vuoteestaan ensimmäisen erän aikana, nousee toisella katsomaan vankkureiden liepeen alta mitä on tekeillä, ja koettaa kolmannen erän aikana päästä Vaikealla **Ketteryys**-heitolla kyydistä suojaan ajoissa jos vankkurit eivät ole liikkeellä (+1N, Jadon on kuumeinen ja heikkona eilisen ponnisteluista)

Mikäli Jadonin kärryt ovat yhä ehjät ja etummaisena, tämä on ohjaksissa ja koettaa ajaa kiesinsä esteen yli itse. (Ratsastus 12)

Kolme erää myöhemmin kivivyöry osuu tielle kärryjen kohdalle. Vaikealla **Kilvet**-heitolla suurempien lohcareiden väliin suojautunut ja kilvellä varustautunut hahmo voi jäädä vyörymän reunalle ja suojata vartalonsa mustelmia pahemmalta vahingolta.

Suoraan kohdalle osuessaan kivivyöry, joka koostuu hahmojen onneksi enimmäkseen sorasta ja pienistä irtomurikoista, suistaa massallaan sen tielle jääneet alas kuivaan puronuomaan (3N putoamisvauriota), Vaikea **Ketteryys**-heitto, kämmillä jää jumiin kivien ja soran alle ja irtautuminen vaatii Haastavaa **Voima**-heittoa. Onneksi tämä puro virtaa vain pienenä liruna kivien välissä eikä kastele edes saappaanvarsia.

Vyöryn laannuttua sola on täynnä vaaleaa kivipölyä. Vauhkoontuneet muulit, jakit ja gawrit möyryävät ja kiljuvat. Ajajat huutavat, ja kivien ja pudotuksen murjomat gajaalivetohärät hoipertelevat verissä päin pois alas kuruun kaatuneiden vankkureiden luolta.

Hahmot joilla on **Vaisto** (Etu, Seikkailijan kirja s. 38) saavat pian mahdollisuuden heittäytyä suojaan. Sitten kivivyöryn kohdalle alkaa sinkoilla ylärinteestä huimalla vauhdilla matkaan lingottuja pieniä kiviä. Lingotut kivet tekevät 3D vauriota, mutta seikkailijoiden tietämättä riski osumalle on häviävän pieni (+2N koska kohde x2 kantamaa kauempana, +3N koska näkyvyys on olematon ja ylhäältä lingotaan ammuksia karavaanin suuntaan lähes sokkona.)

Ampujia on todellisuudessa 20. He ovat verorästejään paennutta rajamaiden maanviljelijäsukua, joka on veronkiskureiden asevoudin surmattuaan ryhtynyt elämään kauppareitin ryöväreinä. Aseina tämän epätoivoisen rupusakin miehillä, naisilla ja lapsilla ei ole linkojensa ja valtavan ammuskivivaraston lisäksi kassaroita ja kirveitä kummempia. Suvun

päämiehen kilpi ja keihäs ovat seurueen kovimmat aseet – mutta sitähan hahmot eivät tiedä.

Kovalla metelillä, kiviä nakkelemalla ja paikkaansa vaihtamalla ryövärit luovat kuvaa siitä että heitä on ylhäällä suurempikin joukko. Heidän tavoitteensa oli saada ainakin toinen vankkureista sorrettua vyöryllä kumoon, ja ajaa sitten loppukaravaani pakoon lingoillaan.

Tähyämällä ylös voi Haastavalla **Havainto**-heitolla huomata ylempänä harjanteella kivien keskellä ihmishahmoja, jotka kohoavat näkyviin, linkoavat kiven matkaan ja kumartuvat taas poimimaan uutta ammusta. Ampujat ovat kivien takana n. 70 metriä ylempänä, niin jyrkässä ylärinteessä ja louhikossa että kimppuun rynnäköinti on ilman heittoakin ilmiselvästi toivoton yritys.

Jos jompikumpi kärryistä putosi vyöryn mukana alemmas kuivuneeseen puronuomaan, on puronreunan suojissa mahdollisuus päästä kaatuneiden kärryjen luo.

Kivivyöry on työntänyt vankkurit hieman kyljelleen keskelle soraa ja irtokiveä, mutta se on suhteellisen helppoa raivata käsin pois tieltä. Mikäli vyöry osui molempiin vankkureihin, Bakoksen ajopeli on murskaantunut isomman järkäleen osumasta aivan säpäleiksi, eikä sen jäännöksissä paista silmään mitään erityisen silmiinpistävää tai arvokasta (Rutiini **Kauppareitit**-heitto). Jadonin vankkurien lujempi laita on kestänyt hieman paremmin, ja sisältä löytyvät ehjinä samat kilkkeet (matka-arkut jne) kuin kohtauksessa 4.

Ne on kiinnitetty pohjaan rautaketjulla ja lukolla (Rutiini **Tiirikointi**-heitto) tai Vaikea **Voima**-heitto, mikäli ulottuvilla on rautakiinnikkeiden tai ketjun rusikointiin soveltuvaa kättä pidempää. Suurempi rautahelainen arkku painaa 850 naulaa, mutta sekin on mahdollista raahata sivummalle.

Kun pöly alkaa laskeutua, ylempää rinteestä kantautuu karjuntaa, metallinkalsketta ja kirouksia. Muutama pään kokoinen murikka lisää kieppuu ja paukahtelee alas laakson pohjalle, ja lingon ammusten nakkelu jatkuu (PJ voi tarinan kannalta huoletta heitellä osumaheittoja näillä todennäköisyyksillä.)

Karavaani rynnii solan läpi ja vyörypaikan ohi sekasorron vallassa, eikä kukaan Jadonin ja Shaptanin lisäksi näytä väijytyksen keskellä kiinnittävän huomiota vyöryn alle jääneisiin vankkureihin.

Mikäli Jadon on tolpillaan, hän pyrkii kaikin keinoin auttamaan omaisuutensa pelastamisessa Shaptanin kanssa. Mikäli Jadon ei ennättänyt pois alta ja jäi kivivyöryn keskelle, Shaptan etsii tätä kuumeisesti kivien alta ympärilleen ryöpyävistä lingonammuksista piittamatta, kunnes löytää etsimänsä soran keskeltä. Sitten mies kantaa irvistäen ja pyöreällä puukilvellä itseään suojaten runnoutuneen kauppiaan olallaan eteenpäin ohi väijytyspaikan.

Mikäli vyöry saatiin onnistuneesti väistettyä, koko karavaani rynnii solan halki valtavalla metelillä, ja pysähtyy vasta avoimemmassa maastossa useamman virstan päässä. Tällöin vain kaksi kuormanajajaa on saanut selkäänsä veriset osumat lingonkivistä, mutta pääjoukko on päässyt kapeikon ohi ehjin nahoin.

Ajatukset ylös louhikkoon asettuneen rosvojoukon kimppuun hyökkäämisestä eivät saa kannatusta Jadonilta tai Bakokselta, elleivät näiden vankkurit jääneet vyöryn alle. Jos näin pääsi käymään eikä arkkua ole saatu siirrettyä, Jadon koettaa epätoivoisesti puhua muuta väkeä mukaan yriyksen. Tähän Kir ilmoittaa yks'kantaan etteivät karavaaninvartijat tule osallistumaan minkäänlaisiin typeryyksiin.

Jadon on tällöin kyllin epätoivoinen sanoakseen hahmoille (matalammalla äänellä pyydettyään nämä lähemmäs) että arkussa on erittäin arvokas lasti, josta kauppias olisi valmis lupaamaan palkkioksi osan sen sisältöä siten, että arkun pelastajat saavat valita palkkionsa.

Ryövärien statsit ovat Pelinjohtajan Kirjan s. 148 Talonpojan ja joukon johtajalla Pelinjohtajan Kirjan s. 146 Rosvon. Johtajalla on lyömämiekka, puukilpi ja nahkanuttu, 10 miehellä huopanuttu, joukon viidellä naisella ja viidellä tuskin murrosikäisellä lapsella ei panssareita. Kaikilla on aseina lingot, miehillä kirveet ja puukot ja yhdellä keihäs, naisilla ja lapsilla puukot.

Jos hahmot todella koettavat hakea arkkua kilpien suojassa, rosivot tyytyvät huutamaan herjoja ja ampumaan lingoilla minkä ennättävät. Ryöväreillä on samat heikot osumatodennäköisyydet kuin aiemminkin, joskin jos kukaan ei ammu rosvoja kohti mitään, nämä ryntäävät pian rinteessä eri paikkoihin saadakseen näkymän solan pohjalle. Tällöin +2N koska kohde x2 kantamaa kauempana, +2N koska näkyvyys on olematon ja hahmoilla on todnak. hyvää suojaa.

Jos rosvojen kimppuun rynnäköidään, nämä huutavat ja kiroavat kaikki täyttä kurkua ja ampuvat lingoillaan minkä ennättävät kunnes hahmot alkavat olla melkein lyömäetäisyydellä. Tällöin johtaja viiden miehen kanssa jää ottamaan hyökkäystä vastaan, mutta muut syöksyvät kauhuissaan karkuun.

Ryövärijoukko ryntää hajalleen rinteeseen, mutta kuusi paennutta kääntyy pian kannoillaan ja jatkaa edelleen lingoilla ampumista seuraavan kiven takaa. He jatkavat kunnes näkevät että joku joukon jäsenistä kuolee alhaalla lähitaistelussa, sen jälkeen nämäkin hajaantuvat kuka mihinkin suuntaan.

Mikäli rosvoja saadaan elävänä kiinni, joko hahmot itse tai Kir ja karavaaninvartijat kovistelevat näiltä tiedon harjanteen ylärinteelle kätketystä majapaikasta. Sieltä löytyy tutkittaessa pieniä turpeella vuorattuja asuinkuoppia, saviruukkuja, muutama rautainen keittokattila, tulisijat, heinäkasat makuusijoina. Nämä ryövärit olivat köyhiä, epätoivoisia ja kaukana kotoaan.

Mikäli hahmot ajavat ryövärit karkuun ympäröiville harjanteille, Kir ja kaartilaiset lähtevät parin tunnin jahtiretkelle ja palaavat sieltä 1N repaleisen ja retuutetun näköisen vangin kanssa.

Kohtaus 8 - Vuoristolaiset näyttäytyvät



(Wikimedia commons, PD)

Solan jälkeen ylängöllä avautuu taas avoimempaa maastoa, jossa karavaanin käyttämä kärry-ura siirtyy ajattoman vanhalta näyttävälle, mutta yhä hyväkuntoiselle kivetyle tienpohjalle.

Auringonlasku on komea, ja länsitaivas värjäätty oranssin hehkuun. Näkymää ihailevat hahmot huomaavat pian Rutiinilla **Valppaus**-heitolla karavaanin takasivustalle harjanteelle ilmestyneen parikymmenpäisen ihmisjoukon. Muukalaiset tuijottavat karavaania, jonka reitti kulkee kohti keskellä yläköä töröttävää vanhaa kivipaatta.

Paaden viereen on pystytetty pitkien seipäiden päähän värikkäitä kangassuikaleita, jotka liehuvat hiljaa tuulessa. Tunnelma karavaanissa on kireän odottava. Jokainen kuormanajaja käy vuorollaan asettamassa jotain paaden juurelle: paloviinapulloja, kangaspakan, jauhosäkin jne.

Tämän jälkeen harjanteelta karauttaa niillä liikkuvien miesten pituuteen verrattuna onnettoman pienillä vuoristolaisponeilla joukko miehiä. Joukkio saapuu suorinta reittiä paaden tykö. Karavaani on siirtynyt syrjemmäs, ja kaikki pälyilevät vuoristolaisjoukon suuntaan.

Mikäli hahmot eivät puutu asiaan, miehet tarkastavat paadelle jätetyt tavarat, nyökkäävät, vaihtavat pari sanaa Shaptanin kanssa itäisellä vuoristolaiskielellä (“*vieläkö siellä solassa oli alamaalaisia?*”), ja ryhtyvät kuormaamaan tavaraa kivien juurelta poniensa satulasäkkeihin.

Jos joku välttämättä haluaa avata suunsa ja puhutella vuoristolaisia, savuyrttipiippuaan tuprutteleva lampaannahkalakkinen yrmeä vuoristolaismies kävelee kiusallisen lähelle puhujaa. Vuoristolainen tuijottaa tätä kiireestä kantapäähän sanomatta mitään, ja odottaa. Miehen parta on värjätty jollain kasviöljyllä kirkkaan oranssiksi.

Vuoristolaiskulttuurin aiempi tuntemus, haastava **Ihmistuntemus**-tai Vaikea **Kauppareitit**-heitto kertoo hahmoille että päällikkö odottaa vieraalla maalla olevan muukalaisen esittelevän itsensä asianmukaisesti, kohteliaasti ja riittävän vakuuttavasti.

Kohteliaimmin tämä luonnistuu perinteisellä tervetuliaismaljalla. Ystävällisin aikein saapunut tulija nostaa päällikölle maljan, pitää lyhyen päällikköä ja tämän sukua ylistävän maljapuheen, juo ensin itse ja tarjoaa sitten leilin puhuteltavalle ja tienoon omistajalle.

Jos tuntemattomat vertaiset tervehtivät, kuuluu muukalaisen ensin osoittaa olevansa kyllin väkevä, jotta voi puhua päällikölle kuin soturi toiselle.

Uhrikivien kaltaisilla paikoilla verenvuodatus ja aseiden heristely suututtaa henget. Siksi siellä on yleensä ns. soturinkivi, joka muukalaisen kuuluu perinteen mukaan

nostaa vyötärön korkeudella olevalle tasaiselle laatalle, joka toimii uhrialttarina. Tällainen 1380 naulaa painava murikka löytyy täältäkin.

Jos kutsuu toisen puheilleen eikä esittäydy ensiksi, on se merkki siitä että pitää itseään puhuteltua ylempiarvoisena. Jos hahmot eivät älyä tilanteen luonnetta, Kir ja Shaptan kehottavat näitä ääneen olemaan tekemättä typeryyksiä. He kertovat että **Genar Febonpoika** klaaneineen on päässy siihen, että karavaanit Oscaan Oftin rajaseuduilta ovat ylipäänsä mahdollisia.

Jos hahmo esittää maljapuheen, vaaditaan itäistä vuoristolaiskieltä vähintään 2. tasolla + Haastava **Esiintyminen**-heitto, Haastava **Laulu ja Soitto**-heitto (vuoristolaistaustaisille hahmoille kummankin heiton vaikeusaste on Rutiini). Möyhlyksellä hahmo tulee tietämättään viitanneeksi asiaan jonka päällikkö kokee verisenä loukkauksena.

Kiven nosto vaatii Voimaksi 18 ja Haastavan **Voima**-heiton, vähäisimminkin voimin voi yrittää. Möhlyksellä hahmo venäyttää selkensä, ja sekä möyhlyksellä että epäonnistumisella vuoristolaiset vain nauravat ja Genar kävelee takaisin muun seurueensa luo.

Jos hahmo onnistuu tekemään vaikutuksen maljapuheella ja tervetuliaisryypyllä, Genar Febonpoika tervehtii karavaania ja seuruetta joviaalisti, kertoo nimensä ja toivottaa terveisinä *“kivilinnan Fejérille vetreyttä ja pitkää ikää.”*

Kiven nostaneelle Genar nyökkää naama punaisena tempaistuaan itsekkin järkäleen tasanteelle. Sitten päällikkö näyttää kämmeniään rystyset alaspäin osoittaakseen olevansa rauhallisella asialla. Genar astelee parinkymmenen metrin päässä oleville kiville, istuu alas ja viittaa kiven nostanuttakin istumaan vastapäätä. *“Olen Genar, Febon poika, Khyarin pitkähallin päällikkö. Keitä te olette, ja miksi matkaatte alamaalaisten vallien taa?”*

Genarilta voi suoraan kysymällä saada seuraavat tiedot:

- Tämä kesä on mennyt hyvin. Kilejä ja lapsia on syntynyt ja jäänyt eloon, yksikään vaimo ei ole kuollut lapsivuoteeseen, ja pitkähallin sukujen kesken ei ole juuri nyt yhtäkään aktiivista verikostoa.
- Genarin ja Fejérin välinen yhteistyö ja koko “Fejérin vallien” olemassaolo perustuu Genarin katsannon mukaan siihen että alamaalaiset maksavat mukisematta kymmenyksensä jokaisesta karavaanista.
- Solan rosvojoukkojen tapaisia alamaalaisjoukkioita ja paimenia on työntynyt viime vuosina yhä useammin yhä ylemmäs ylängön rinteille, mutta pysyviä asutuksia ei muilta kuin vuoristolaisilta ylängöllä ole “Fejérin valleja” lukuunottamatta.
- Tästä itään ylängöllä asuvat toiset vuoristolaisklaanit, jotka mielummin ryöstelevät sinne suuntaavia karavaaneja kuin alistavat ne kunnioittamaan

voimaansa jo suoralta kädeltä. Se johtuu siitä etteivät niiden soturit ole yhtä hurjia ja niiden päällikkö yhtä vahva, ovela ja viisas kuin Genar Febonpoika.

- Jos hahmo kysyy miksei Genar puhu paikasta Oscana, tämä puhalttaa heti rääät maahan vasemmanpuoleisesta sieraimestaan vanhana konstina pahan onnen poistamiseksi, ja nousee lähteäkseen.
- Genar reagoi samalla tavalla myös kysymyksiin kivipaasien mäestä ja paasiin maalatuista taikamerkeistä.

Jadon ja Shaptan kieltäytyvät kommentoimasta Genarin suhtautumista kaupungin nimeen. Vaikea *Ihmistuntemus*-heitto saa hahmot huomaamaan, että aihe ei ole Shaptanillekaan mieluisa. Jadon vaihtaa kysyttäessä notkeasti puheenaihetta.

Jos joku älyää kysyä asiasta Bakos Vallarokselta loppuillasta kun kauppiaan puhe alkaa jo sammaltaa, tämä toteaa *“ett-ettei siihtä ulkopuolisille nyt saiss puhuakaan oikeastaan, mutta toisaalta – että me ollaan tuolla muurien takana just siks että mäenväki – niillä on omat juttunsa siitä kastellista ja muureista sun muista, niin. Pysyvät omissa oloissaan ja siksihän tuossa on meillekin ollut sija ja kolkka vapaana muista herroista kuin Fejéristä. Vaan nämä nyt ovat omia mäenväen jorinoitaan, ja kas tästäpä käynkin jo maate.”*

Kohtaus 9 – Saapuminen Oscaan



(Mielikuvakuvitusta, en omista kuvan tekijänoikeuksia)

Matka taittuu seuraavat päivät ilman suurempia välikohtauksia, ja vastoinikäymiset päihittänyt karavaani huomaa taas yhden harjanteen

ylitettyään kiviaidoin reunustettuja laidunmaita ja polveilevia pengerteltoja joilla korjuukypsä tef-vilja lainehtii.

Viimeisenä iltana karavaani leiriytyy katetun kaivon edustalle, ja Jadon kutsuu hahmot Shaptanin kanssa syrjemmälle. Hän kiittää hahmoja siitä että on päässyt ehjin nahoin perille - erityisen vuolaasti mikäli kärryt ovat yhä ehjät. Jadon varoittaa että miesmuistiin vaikein matka Oscaan ei ole ollut sattumaa. Kauppias on varma että joku on halunnut hänet hengiltä!

Hän toteaa hahmojen ansainneen palkkionsa, ja ilmoittaa hakevansa sen ensi tilassa Oscaan päästyään. Vaikea *Ihmistuntemus*-heitto vahvistaa että Jadon aikoo pitää osansa sopimuksesta. Kaupungin porteilla hän ei kuitenkaan halua esiintyä samassa joukossa praedoreiden kanssa, vaan piirtää hiekkiaan kaupungin yksinkertaisen pohjapiirroksen:



Jadon kertoo mitä mistäkin löytyy:

1. Lounaisportti on Oftista tulevan kauppareitin päätepysäkki. Sen edustalla on Lintujen Isän hospitaali, pienempiä talleja, karjasuojia ja idästä Oscaan asti päätyneiden rääsyläisten hökkeleitä.
2. Jadon ilmoittaa itse siirtyvänsä kaupunkiin päästyään suoraan oman huoneensa ja sukunsa kortteliin portista vasemmalle. Porteilla lukittavat kauppahuoneiden sisäpihat ovat toisiinsa yhdistettyjen

rakennusten sisäkehiä, joita kaupungissa on viisi suurempaa ja sitten pienempien kauppiaiden ja käsityöläisten omia rakennelmia.

3. Bakoksen suvun kortteli on Oscan suurin.
4. Fenresan suvun kortteli on kaupungin vanhimpia osia, ja rakennettu aivan Oscan sitadellin eli sisälinnan kylkeen.
5. Taresin suku omistaa kaupungin uusimman suuren kauppahuoneen.
6. Gironan suku on toinen Oscan vanhoista suvuista, ja rakennuttanut suurtorin raatihuoneen jossa sukujen edustajat setvivät välejäan ja päättävät kaupungin asioista.
7. Suurtorin länsilaidalla sijaitsevat yksittäisten viljakauppiaiden ja muiden käsityöläisten pienemmät kivitalot.
8. Suurtori on varsin kunnianhimoinen nimitys linnakylän mukulakivetylle keskusaukiolle, mutta sillä nimellä se yhtä kaikki tunnetaan.
9. Pieni Tiramanin rukoushuone keskellä toria on paikka, jonne matkasta selvinneet yleensä menevät perinteisesti antamaan kiitosuhrin. Rukoushuoneen tasakatto kuhisee lintuja, joita harmaat sisaret ruokkivat uhrilahjaksi annetulla viljalla ja muilla elintarvikkeilla.
10. Koillisportilla on vanha silta, joka on kärryille lähin turvallinen Oscajoen ylityspaikka monien virstojen säteellä.
11. Luoteisportti on miltei aina kiinni, sillä siltä lähtevä tie ei johda enää millekään tunnetulle reitille, vaan katoaa nurmeltuneena nummelle jo parin virstan päässä yläjuoksulla.
12. Oscan sitadelli on selvästi vanhempaa perua kuin muurit tai mikään muu koko kaupungissa. Kirjavasta punagraniitista rakennetun sisälinnan torni on kaupungin korkein rakennus. Paronin kaarti ja palvelusväki asuvat omien muuriensa sisäpuolella.
13. Karjatori on paikka, jossa ympäröivän maaseudun maalaiset käyvät kauppaa kesän karavaaniajan ulkopuolella. Sieltä löytyvät myös ne kaupungin kaksi kievaria, jotka palvelevat muitakin kuin kunkin kauppahuoneen omia palkollisia.

Jadon kehottaa hahmoja hakeutumaan yösia etsiessään majatalonpitäjä ja mattokauppias Jat Banukindahin puheille. *“Jos ette löydä niin kysykää karjatorilla Läski-Jatia - mutta älkää sanoko sitä nimeä Jatille itselleen päin naamaa. Sanokaa vain minulta terveisiä.”*

Koirat haukkuvat ja karavaani kulkee. Retkue ohittaa pienen vuolaan virran varrella kulkevan tien laitamilla näkyviä matalien kivitornien ympärille

rakennettuja turvekattoisia maataloja.



Ihmisiä ei puhematkan päässä näy, mutta polut, karjaeläinten läsnäolo ja savun haju kertovat silti siitä että alue on pysyvästi asuttua. Pian seuraavan harjanteen takaa kohoo näkyviin mielikuvituskuvan tyylinen, mutta sitä selvästi pienempi muurein ympäröity asutus.

Karavaani on saapunut perille Oscaan, keskelle itäisten vuorten ylänköjä!

Hahmot saapuvat perille lounaisportista. Tornien gongien ja temppelien semantronien äänet kaikuvat kauas. Karavaaninvartijat töräyttelevät torviaan ja satapäinen väkijoukko on kerääntynyt lounaisportin tien varrelle vilkuttamaan, hurraamaan ja muuten vain töllistelemään. Kerjäläislasten lauma juoksee karavaania vastaan, mutta saa Kiriltä ja karavaaninvartijoilta tervehdykseksi ensin sivummalle heitetyn kourallisen lantteja ja sitten vihaisia kehotuksia tehdä tietä.

Ehjät rattaat rymistelevät peräkanaa portille jonottamaan. Kuormajuhtia aletaan kuljettaa kaupungin länsipuolella muurien ulkopuolella näkyvien laitumien ja eläinsuojien suuntaan. Jalan kulkeneet matkalaiset suuntaavat hoilaten ja riemuiten kiireen vilkkaa sisään muurien avoimesta rautaportista.

Mikäli Jadon on päässyt perille ehjin vankkurein ja terveenä, kauppias ja Shaptan suuntaavat muiden vaunujen mukana portille ja sisään kaupunkiin.

Mikäli vankkurit on menetetty, Jadon jättäytyy Bakos Vallaroksen kyydistä harjanteella ennen Oscaa ja saapuu Oscan porteille Shaptanin taluttaman

hevosen satulassa, ja ratsastaa huppu kasvoillaan ja vähin äänin yksin portista sisään.

Hahmoille Jadon ilmoittaa maksavansa palkkion hämärän tultua.

Raskas matka on takana, muurien sisältä kantautuu musiikkia ja puheensorinaa, ja iltapäivän aurinko paistaa lämpimästi.

Itse Osca on sisältä harmaiden kiviseinien ja muutaman leveän mukulakivikadun kaupunki.

Suurten kauppahuoneiden korttelien portit ovat suljettuja ja niillä on vartijat. Torilla ei vielä näytä olevan kummoistakaan vilinää, sillä kaikki karavaaninajajat ja kauppiaat ovat näemmä siirtyneet suurten kortteleiden sisäpihoille toipumaan matkan rasituksista.

Kaupungilta voi iltapäivän aikana löytää ja kysellä yhtä sun toista. Koska hahmot ovat kuitenkin muukalaisia pienessä asutuksessa keskellä ei mitään, kaikkea ei ole helppoa saada selville:

- Päähteet ja paheet: Helppo *Kadut ja kapakat*-heitto: Hahmot löytävät nopeasti paikan yleiset juottolat: viljakauppahuoneiden länsilaidan Vuorenkilven, karjatorin suunnan Härjämpään ja Gironan kauppahuoneen laidan pienessä kivitalossa sijaitsevan Euterpen kylpylän.
- Majoitus: Rutiini *Kadut ja Kapakat*-heitto: Vaihtoehtoja on useitakin.
- Lintujen Isän hallimaisen hospitaalin yläsali on vetoinen ja viileä, ja sen kivilattiaa kirjovat pääskysenpaskat. Se on myös selvästi seudun turvallisimpia majoituksia. Talo on lujaa kiveä. Portaikon oven saa ylhäältä rautasalpaan. Ikkunat ovat liian pieniä sisääntunkeutumiseen, seinät näyttävät hankalilta kiivettäviltä ja viereisiin rakennuksiinkin on matkaa.
- Vuorenkilven makuusalissa on lämmintä, ja siellä majoittuu lähinnä karavaanista naamatuttuja laukkukauppiaita. Alakerrassa oleva makuusali on kuitenkin paikka johon pääsee useammasta ovesta, joista osa johtaa suoraan Oscan sivukujille.
- Härjämpäästä saa vuokrattua vinttikammarin. Se on ahdas, olkipatjat ovat ohuet ja osan joutuu levittämään lattialle. Sinne kuitenkin johtavat vain yhdet portaat. Sisältä salvattavasta luukusta pääsee kattoterassille, josta taitavampi kulkija pääsisi vaivatta ponkaisemaan viereisen talon tiilikatolle.

- Euterpen kylpylän makuutiloihin ja paljuihin voi jäädä lojumaan ja petikavereitakin löytyy jos hinnasta sovitaan. Ovia ei saa lukkoon.
- Paikallinen alamaailma: Vaikea *Kadut ja kapakat*-heitto: Torinkulmalla hiilillä paistettuja bataatteja kauppaava nainen kertoo hiljaisella äänellä, että kukaan kunniallinen oscalainen ei moisista tietäisi. Kunniattomat osaavat kysellä karjatorilta mattokauppias Läski-Jatin perään, ja puhutella tätä kasvotusten herra Banukindahiksi.
- Kuumimmat juorut: Haastava *Kadut ja kapakat*-heitto: Parin kolpakon jälkeen paikalliset käsityöläiset Vuorenkilvessä, karjanajajat Härjängpäässä ja kaartilaiset kylpylän paljuissa kertovat seuraavia huhuja ja juoruja:
 - Vanhaa paronia ei ole taas nähty viikkoihin, mutta siinä ei ole mitään uutta. Ukon kuolemaa on ounasteltu joka syksy jo aikapäivät.
 - Kaartinpäällikkö Ereti on lahjomattoman mutta äärimmäisen ankaran miehen maineessa. Hän on oikea hirttotuomari.
 - Syyskesä on kauppahuoneiden johdolle nummille suuntautuvien metsästysretkien aikaa.
 - Ryysyläisjoukko idästä on taas jollain ihmeellä selvinnyt Oscan muureille asti.
- Poliittinen tilanne: Haastava *Juonittelu*-heitto: Lintujen Isän hospitaalin harmaahapsinen kirjurisisar kertoo kirjanpitonsa tarkastamisen ohessa mielellään omia näkemyksiään, mikäli joku jää pitämään hänelle pidemmäksi aikaa seuraa. (Tämän seikan havaitsemiseen riittää Rutiini *Ihmistuntemus*-heitto.)
 - Fenresan ja Taresin kauppahuoneiden nuoret herrat ovat kuin veljet keskenään, ja järjestävät usein yhteisiä metsästysreissuja ympäröiville nummille.
 - Huhujen mukaan Alem Fenresa ja Suda Tares aikovat kumpikin mennä naimisiin toistensa siskojen kanssa, ja siten yhdistää sukunsa. Se tekisi uudesta kauppahuoneesta kaupunginraadin mahtitekijän.
 - Ariola Fenresa, Alemin isosisko, on paroni Fejérin vaimo Mentzian kamarineito.
 - Baia Tares, Suda Taresin nuorempi sisko, on ollut taipuvainen alakuloisuuteen.

- Gironan kauppahuoneen uusi päämies Kripan Girona on rahvaan suosikki ja hyvä puhuja.
- Bakos Vallaros on kyllästynyt muiden kauppahuoneiden nurkkakuntaisuuteen ja olisi huhun mukaan pyytänyt paroni Fejériä ajamaan niskuroivat nousukassuvut pois muuriensa sisältä.

Hahmojen valittua majapaikkansa - yhden tai useamman - heitä lähestyy kaksi rotevaa miekkosta, jotka ilmoittavat kohteliaasti että Jadon ottaa heihin huomenna yhteyttä. Tämän jälkeen miehet tilittävät laukkunsa lukitusta ja käteensä ketjulla kiinnitetystä lippaasta sovitut 20kr päätä kohti, toivottavat hyvää illanjatkoa ja poistuvat.

On ilman heittoakin selvää että kadun iltaisessa ihmisjoukossa sekä heidän edellään, rinnallaan että sivuillaan kävelee muka muissa asioissa lisää arvokuljetusta vartioivia miehiä.

Kohtaus 10 - Tupenrapinat

Kun hahmojen palkat on kuitattu ja nämä ovat juuri marssimassa majoituspaikkaansa, kadulta alkaa äkkiä kuulua mekkalaa ja kovaa huutoa.

Jos joku ryntää katsomaan pienestä ikkunasta, rähmäisen lasin takaa erottaa kaksi toisilleen herjoja ja uhkauksia uhoavaa väkijoukkoa.

Majatalon isäntä työntää ruokottomasti kiroavan tarjoilijattaren kanssa raskaan pöydän oven eteen ja salpaa sen, ja osa vieraista näkyy säntäävän takaoven kautta ulos pelokkaan näköisenä.

Jos joku on pihalla seuraamassa tilannetta, Gironan kauppahuoneen väki, enimmäkseen nuoria miehiä, huutaa ja räyhää Marrolin väelle joka on kädet veitsenkahvoilla ryhmittynyt suojaamaan lippaankantajiaan.

Haastavalla **Valppaus**-heitolla hahmo(t) huomaavat, miten jostain äkkiä lentää pieni saviruukku yhden gironalaisen päähän. Tilanne äityy käsirysyksi, tikareita vedetään tupestaan, ihmiset huutavat tuskasta ja tilanne on sekava.

Jos hahmot säntäävät heti syrjäkujalle jolta heitto tuli, he näkevät miten joku kääntyy sen päästä vasempaan. Päästyään kujan päähän he näkevät miten joku on juuri kavunnut matalalla olleen holvikaaren yli ja katoaa katolle.

Haastava **Kiipeily**-heitto päästää hahmotkin ylös samaa reittiä. Katolle päästessään hahmot ehtivät nähdä miten Oscan varsin tasakorkuisten ja loivien tiili- ja paanukattojen yli hyppinyt huppupäinen hahmo katoaa alas kattoluukusta

naapurikorttelin reunassa. Talo johon hahmo meni on erillään muista muurin reunassa, ja sen katutasolla näkyy kyltti "BANUKINDAHIN MATTOKAUPPA."

Haastavalla *Valppaus*-heitolla heittäjän katolla nähneet voisivat veikata että vauhdilla katoilla kiitänyt tekijä tuskin oli kovin vanha tai suurikokoinen.

Alhaalla katutasossa kahakka laantuu, kun torin suunnasta alkaa kuulua lähestyvän kaartinpartion huutoja ja pillien vihellystä. Kolme verilammikoissa makaava ihmistä jää vaikeroimaan maahan partion lähestyessä. Rutiini *Kadut ja Kapakat*-heitto kertoo hahmoille ettei välttämättä kannata jäädä muukalaisena selittämään tapahtumaa, joten Rutiinin *Kovistelu*-heiton myötä kievarikin avaa oviaan sen verran että hahmotkin ehtivät livahtaa sisään.

Kaartin partio saapuu paikalle, huutaa kovaan ääneen että kaikkien olisi parasta painella kiireen vilkkaa sisälle ja pois paikalta. Partio myös tuuppii paikalle jääneet pois kadulta, ja jää sitten hetkeksi odottelemaan tekemättä vaikeroiville mitään.

Sitten paikalle kiiruhtaa harmaisiin kaapuihin pukeutuneita Tiramanin veljiä ja sisaria, joista yksi soittaa kantajien edessä juostessaan nopealla temmolla seremoniallisen näköisesti pieniä kimeitä symbaaleja. Noviiisit nostavat haavoittuneet paareille ja kantavat nämä juoksumarssilla (edelleen symbalien kilkutuksen säestämänä) portin ja Lintujen Isän hospitaalin suuntaan.

Kysyttäessä pelokkaan näköinen kapakanpitäjä ilmoittaa ettei hän halua sekaantua kauppahuoneiden välienselvittelyyn. Tarjoilijatar kiroaa koko tilanteen alimpaan Antarten hornaan. Hän toteaa että kun viimeksi oli tällaista kun hän oli pikkutyttö, se loppui vasta kun Osca paloi.

Lisäkysymyksiin tarjoilijatar vastaa ettei hän ole mikään kirjanoppinut. Häntä ei myöskään varsinaisesti huvita tässä tilanteessa muistella moisia ellei siitä makseta.

Jos joku heittää halkihuuliselle tarjoilijattarelle kolikon, tämä naurahtaa. Nainen koppaa rahan ilmasta ja istahtaa. Sitten hän kaataa itselleen vauhdilla paukun, huitaisee sen kerralla kurkkuunsa ja huokaisee ennen kuin jatkaa:

- Siihen aikaan nykyistä paljon nuorempi paroni Fejér oli poissa kaupungista valtaosa kaartista mukanaan. Kauppahuoneilla oli keskinäistä nokkapokkaa. Syksyn viimeisen karavaanin jälkeen puhkesi sitten tappeluita, mellakoita, ja lopulta kaarti vetäytyi sitadellin muurien taa. Kaksi yötä katutappeluja ja levottomuuksia päättyi lopulta tulipaloon. Liekit tuhosivat nykyisen käsityöläiskorttelin paikalla sijainneen vanhemman kauppahuoneen sisäpihan rakennukset.

Kun Fejér sitten palasi, pidettiin jonkinlainen neuvonpito. Muut suvut avoimesti haastaneen Urarten kauppahuoneen eloonjääneet pakenivat kaupungista tai heidät myytiin orjiksi itään. Sen jälkeen kaupungissa on saanut herkästi raippoja tai joutunut narun jatkoksi jos on isommin rettelöinyt.

Loppuyö on rauhallinen, mutta ilmapiiri kaupungissa tuntuu muuttuneen kertaheitolla. Partioita kulkee lyhdyt sytytettyinä ja muureilla näkyy soihtuja, mutta kadut ja kujat ovat autioita ja ovet ja ikkunat suljettuja.

Kohtaus 11 - Ensimmäinen päivä Oscassa - ostoa ja myyntiä

Aamulla kaupunki näyttää unohtaneen illan tapahtumat. Suurtori kuhisee väkeä. Päänsä paljaaksi ajanut Artanten pappi pitää kaapu yllään kahden oppilaansa kanssa torin edustan lavalla markkinauhrin. Pappi kaataa vaakaa pidellen seremoniaalisesti hyppysellisen viljaa ja suolaa uhrialttarin hiilipannuun, siunaa markkinarauhan, ja poistuu paikalta.

Pappi on tuskin ehtinyt kääntää selkensä, kun soitto alkaa taas soida ja torilla käynnistyy vilkas kaupanhieronta. Torilla kävelykeppiään heilutellen talssiva Bakos Vallaros tervehtii hahmoja jo kaukaa.

Jo aamusta nenä punoittaen kulkeva Bakos toteaa kovaan ääneen keskellä torin vilinää että hänelläkin olisi käyttöä asiansa osaavalle väelle. Bakos kertoo että hän on aikeissa lähteä vielä ennen lumen tuloa Emithin rajaseudulle. Pieni karavaani, muutamat vankkurit, rajalle ja takaisin Oscaan.

Haastava *Ihmistuntemus*-heitto: Bakos on humalansa ja tyyppillisen kerskailunsa takana selvästi peloissaan, ja koettaa pestata hahmoja turvaamaan matkansa idemmäs. Asiasta tarkemmin kysyttäessä Bakos kertoo että hänellä on ollut hyvän matkan jälkeen tapana käydä tekemässä lahjoitus Tiramanin luostariin idempänä Emithin rajalla. Tähän liittyy selvästi jotain enemmänkin kuin mitä Bakos kertoo.

Torin lavalla alkavat seuraavaksi pienet orjamarkkinat. Kymmenkunta kurjan näköistä Emithin alueen miestä kahleissa vaihtaa omistajaa, ja kaikki ostaa sama mursunviiksinen mies apureineen. "Bittor Errea", sanoo joku sivummalta väkijoukosta, ja vastineeksi toinen sanoo: "ostaa taas noita piruparkoja huuhtomaan virroilta kultaa ja perkaamaan raakkuja."

Orjamarkkinoiden jälkeen väki parveilee Karjatorille, jonne on ajettu lampaita, vuohia, gawreja, jakkeja ja muuleja.

Mikäli hahmot lähtivät edellisessä katutappelussa syrjäkujan pullonheittäjän perään ja näkivät minne tämä pakeni:

Karjatorin vilinässä pieni pojannaskali juoksee hahmojen luo, ojentaa taitellun ja sinetöidyn kirjeen, ja livahtaa taas karkuun ellei tätä koeta napata – jos niin tekee, poika koettaa purra ja alkaa kirkua ja rimpuilla kuin päätä leikattaisiin.

Kirjelapussa lukee siistillä käsialalla: *“Tervetuloa brunssille. T: kunnianarvoisa mattokauppias Jat Banukindah.”*

Mattokauppa on sivukuvan päässä muurin laidalla, mutta sen eteen on levitelty koristeisia emithiläisiä ja vuoristolaistyyppisiä mattoja näyttävästi näyttille. Polvi koukussa seinään nojaileva luihun näköinen miekkonen on heinänkorsi suussa ja kädet taskuissaan kuin ei hahmoja näkisikään, mutta heilauttaa näille päätään oven suuntaan ja pitää edelleen katseensa pääkadun ihmisvilinässä.

Sisältä kaupan hämärästä kantautuu röhönaurua.

Hahmojen astuessa sisälle täpikäs genetti pyörii lattialla pitkän narun päässä olevan turkiksenpalasen kimpussa. Obelixin ja Ian McShanen veljeltä näyttävä tynnyririntainen ja paksu mies nauraa pieni punainen tupsullinen huopalakki päässään tyynyllä maaten, nauraa röhöttäen ja narukepillä genettiä leikittäen.

Kaupan lattialle on levitetty myös muita istumatyynyjä. Niiden äärelle on katettu kattava ateria oftilaisia herkuja pistaaseista valkosipulin kera paistettuihin akaattikotiloihin. “Käykää istumaan, tervetuloa”, toteaa iso mies tyynyltään, ja heittää keppilelun syrjään. Genetti livahtaa miehen kainaloon ja jää sieltä korvat höröllä katselemaan hahmojen touhua, napaten välillä tarjotun suupalan miehen paksuista sormista.

“Tervetuloa. Nimeni on Jat Banukindah, ja pidän täällä parasta mattokauppaa Emithistä länteen.” Läski-Jat pyöräyttää muhkeita viiksiään, kaataa itselleen pienen kupin yrttijuomaa, ja toteaa sitten hymyillen: “Jadonilla on tullut vähän mutkia matkaan? Hei, kertokaas hyvät vieraat nyt minulle ihan juurta jaksain koko juttu. Syökää samalla, tässä ei ole kiirettä.”

Kehotus on arkisen rauhallinen, mutta on selvää että siihen sisältyy verhottu uhkaus. Kaupan ovella päivystävä nilkki on sijoittunut siten että näkee suoraan mitä hahmot tekevät. Jos kaikki jatkavat joviaalisti jutustelua, myös Läski-Jat tekee samoin.

- Mikäli hahmot kertovat kaikki matkan pääkohdat eivätkä ala ensiksi kyselemään Jatilta mitään, tämä hymyilee (kultahampaiden vilkkuessa) maireasti, ja nyökkää, ja toteaa että on ilo asioida kerrankin järkevien muukalaisten kanssa. “Jos joudutte tässä lähipäivinä liemeen, koputtakaa 11

kertaa tuossa takaovella. Ja jos tarvitsette keittotilaa, niin tuossa naapurin nahkurin kellarissa on oma kaivo ja sisältä salvattava ovi.

Nyt, jos kaipaatte tietoja niin voidaan neuvotella hinnasta.”

Kaupanhieronta-heitto (Jatin Kaupanhieronta on 15) hinnasta tinkaamiseen brunssin ohessa – Jat nauraa röhöttää, syyttää hahmojen hintatarjouksia pilkanteoksi, on itkeä vollottavinaan, vetoaa köyhän äitinsä vanhuudenpäivien varalle, kiroaa ja läiskii käsiään yhteen tehdessään vastatarjouksia. Mies selvästi nauttii joka hetkestä täysin siemauksin.

- Esimerkkejä tiedoista joita Jat voi kertoa tingattua hintaa vastaan (suluissa lähtöhinta):
 - Kuka heitti eilen sen pullon? (1hr): “Yks pojista, voin hommata sen jutulle jos haluatte. Maksaa tietty erikseen, ja on kaupan vaan juttuseurana, ettäs tiedätte.”
 - Mitä eri kauppahuoneet aikovat? (1kr per kauppahuone) –
 - “J on niistä vähiten typerä, se sentään älys hommata teitit tänne kun olin tarpeeks sitä varotellu. Se haluaa vaan tehdä rahaa ja jäädä eloon, onko se nyt liikaa vaadittu mieheltä, kysynpä vaan? Ei sekään silti kaikkea tiedä, ei puoliakaan. Mulla on aina ollu hyviä kauppoja Marrolin huoneen kanssa, vahva suositus.”
 - “Bakos uskoo siihen että se saa pyöriä tuolla pitkin toria kännissä ja kaikki nostavat sille vastakin hattua tästä Suljettuun kaupunkiin asti vaan koska se on Vallaros. Juoppo kusipää, muttei mikään kuoriämpäri sekään. On alkanut sentään pelätä viime päivinä.”
 - “Alem Fenresa haluaa päästä Baia Taresin pöksyihin, ja sen on valmis myymään oman siskonsakin sen takia.”
 - “Suda Tares haluaa näyttää Bakokselle ja Jadonille kaapin paikan. Nuori, ylpee kaveri. Pikkunäppärä. Vaarallinen.”
 - “Kripan uskoo omiin juttuihinsa ja puhuu ku pappi. On saanu kaikenmaailman kraatarit uskomaan myös siihen että nää muut nätisti pokkaa ja tekee tilaa kun torilla vaan kylliksi mölytään kaiken väen voimin. Äitinsä poika, sekin uskoi siihen että ei muuta kun piiriin istumaan ja asioista sopimaan kun oltais nunnaluostarissa.”

- Miksi vuoristolaiset eivät puhu Oscasta ja selvästi pelkäävät koko paikkaa (5kr): “Koska Fejérin suku sai ne miespolvia sitten peloteltua niin etteivät ne vieläkään uskalla tulla lähellekään koko laaksoa. Sillähän ne kaartikin tuolla joka reissulla ramppaavat pitkin vanhoja hautuumaita ja mitä nimettömän pakanakiviä siellä onkaan, ja mainostavat että Osa on yhtä kirottu tienoo kun ennenkin.”
 - Onko Fejér kuolemassa (5kr): “Pian se toivoo että olisi, ja sen aika Oscan paronina on ohi. Varma tieto, tyttö itte kertoi.”
 - Kuka kaupungissa käyttää ylintä valtaa (5kr): “Ne joilla on kulloinkin eniten aseita. Tällä hetkellä kaarti.”
-
- Mikäli hahmot jättävät aluksi kertomuksestaan jotain oleellista pois, Jat nyökkää kohteliaasti, syö vielä hetken, kiittää sitten hahmoja brunssiseurasta, ja kehottaa näitä harkitsemaan sijoitusta mattoihin. “Emithiläinen villamatto kestää äidiltä tyttärelle ja säilyttää arvonsa, muistakaa se! Noniin, ovi on tuolla, hyvää päivänjatkoa.”
 - Mikäli hahmot alkavat samantien kysellä ja tivata Jatilta vastauksia siihen miksi heidät on kutsuttu tänne, mies ottaa tyynynsä viereltä viuhkan, heiluttelee sitä hiukan, sylkäisee luumunkiven poskestaan ja nousee ylös. Jat on pitkä ja jyrkäs mies. “Täälläpäin vieraan on kohteliasta ensin itse kertoa omat asiansa. Minä en pilaa päivääni toimimalla minään toriämmänä joka kauppaa juoruja kuin mitäkin mätää kalaa. Olkaa hyvät ja poistukaa, tarjoilu on päättynyt.” Tämän jälkeen Jat viheltää, ja kujalle kerääntyy tusina rikollisen näköistä tyyppiä katselemaan hahmojen lähtöä kädet puuskassa, samalla kun lähikatoillakin näkyy liikettä.

Kohtaus 12 – Kaupunginraadin istunto

Palatessaan majoituspaikkaansa Jatin tyköä (tai vain haahuillessaan karjatorilla mikäli eivät seuranneet eilistä heittäjää) hahmot saavat Jadonin välittämän kutsun saapua raatihuoneelle kokoukseen iltapäivällä. Tarjolla olisi kokouksen ajaksi pesti henkivartijoina, palkkiona täysi kestitys kokouksen jälkeisillä illallisilla, ja neuvottelut mahdollisista uusista töistä samassa yhteydessä.

Mikäli hahmot kieltäytyvät kutsusta, siirry kohtaukseen 13.

Kaupungintalo on kaarimainen halli, jonka eteläsiivessä on kauppahuoneiden tunnuskilvin, taljoin ja täytetyin eläintenpäin koristeltu pitkä kokouspöytä tuoleineen. Hahmot ohjataan istumaan kokoushallia reunustaville sivupenkeille.

Kokous alkaa markkinoilta tutun Artanten papin esirukouksella ja suitsutusastian heilautuksilla. Sitten päästään asiaan.

- Bakos Vallaros (selvin päin!) kysyy römeästi, miksi paroni Fejérin paikka pöydän päädyssä on tyhjä.
- Tähän tyhjän paikan vieressä istuva kaartinpäällikkö Ereti vastaa toteamalla ettei paroni ole raatihuoneelle tilivelvollinen, ja jatkaa sitten jurotustaan Bakoksen vaiennavalla ilmeettömällä tuijotuksella.
- Vierekkäin istuvat nuoret kauppiasherrat Suda Tares ja Alem Fenresa vaihtavat merkitseviä katseita, mutteivät sano mitään.
- Jadon ei myöskään pyydä puheenvuoroa.
- Kripan Girona avaa keskustelun kaupunginraadin paikkojen määrästä, ja ehdottaa että piensukujen ja käsityöläisten edustajillekin tulisi suoda vähintään oikeus istua kuulemassa mitä kaupungin asioista päätetään.
- Bakos Vallaros tuohtuu samantien, keskeyttää Kripanin, ja alkaa herjata tätä kansankiihottajaksi ja kapinajohtajaksi joka vain mielii itse valtaan ohi Oscan muiden kauppiassukujen.
- Hetken huutoa kuunneltuaan kaartinpäällikkö läimäyttää haarniskoidun nyrkkinsä pöytään ja julistaa kokouksen päättyneeksi.

Väki siirtyy nyt kokoustilasta ruokasaliin. Suuren ympyräpöytän ääreen on katettu matalampia ruokailuistumia ja divaaneja. Pöydän äärellä on paikat myös hahmoille, jotka tosin on sijoitettu omaan reunaansa Jadonin ja Shaptanin seuraan. J puhuu maukkaalla aterialla ympäripyöreitä. Vaikealla *Ihmistuntemus*-heitolla tarkasteltuna Jadon on selvästi toiveikkaan ja pelokkaan oloinen, kuin odottaen jotain tapahtuvaksi.

Musikantit soittavat taustamusiikkia ja laulavat sekä iloisia syyslauluja että emithiläisiä kaihoballadeja, joissa Kuu ja Kulkijakin itkevät idän kokemia kohtalon kolhuja.

Päivällisen vaihtuessa jouhevasti tansseihin ja osan vielä syödessä Suda Tares ja Alem Fenresa saapuvat paikalle sisarensa Baia Tares ja Ariola Fenresa käsikynkässään. Baia on säikky kuin aaveen nähnyt, Ariola on kätkenyt kasvonsa hunnun taa ja kulkee katse alaviistossa.

Nuoret herrat Tares ja Fenresa tervehtivät hahmoja rehvakkaasti, ja kutsuvat sitten nämä huomenna mukanaan metsästäämään. J poistuu Shaptanin kanssa ja kiittää hahmoja ruokaseurasta, ja nuoret kauppiaat sisaruksineen istuvat hahmojen seuraksi.

Suda ja Alem puhuvat innokkaasti metsästyksestä ja selvästi testaavat hahmojen tietämystä ylängöstä ja sen riistaeläimistä. Helppo *Erätaidot*- tai *Metsästys*-heitto tai Haastava *Esiintyminen* (mikäli hahmo ei tiedä metsästyksestä mitään) vakuuttavat kauppiaat siitä, että hahmot kyllä kelpaavat jahtiseuraksi. He ehdottavat hahmoille palkkioksi 5hr päivältä, ja toteavat että Taresin ja Fenresan kauppahuoneiden kanssa kannattaa ehdottomasti olla hyvissä väleissä.

Naisista Baia juo illan kuluessa lakkaamatta ja on täysin vaitonainen. Ariola on hiljaa. Baia puristaa lopuksi Sudan ja Alemen lähtiessä eteenpäin seurueen kieroimmalta vaikuttavan hahmon kättä ja kiittää seurasta.

Hahmo huomaa hihansuussaan pienen taitellun kirjelapun:

“Jos joku vain päästäisi minut tuosta piinaajastani, jota muut veljeksi kutsuvat, totisesti olisin hänelle henkeni velkaa ja kallisti velkani maksaisin.”

Kohtaus 13 – Jahti yli nummien

Mikäli hahmot kieltäytyvät eräretkestä, siirry kohtaukseen 14.

Ilta on jo hämärä, kun hahmot poistuvat raatihuoneelta majoitustensa suuntaan. Lähtö on sovittu huomisaamuksi. Mikäli he ottavat vielä yötä myöten yhteyttä Jadoniin ja kysyvät tietääkö tämä asiasta jotain, Jadon näyttää järkyttyneeltä (eikä näyttele, Rutiini *Ihmistuntemus*-heitto paljastaa asian), ja vannottaa etteivät hahmot saa kertoa asiasta kenellekään.

Mikäli Jadon ei kuule asiasta, aamulla Fenresan huoneen väreissä kulkeva apupoika tulee koputtelemaan hahmojen majoitukselle ja hoputtamaan heitä liikkeelle – seurue on jo tekemässä lähtöä pohjoisemmas.

Matkaan lähtevät hahmojen lisäksi vain Sudan ja Aremi kaksi n. 13-vuotiasta apupoikaa, sekä vähäläntä nainen joka on miesten koiralauman ajattaja. Suda ja Arem ovat ratsailla, erävaatteissa, mukanaan pitkät karjupeitset, jouset ja muutamat heittobolat suurten lentokyvyyttömiä goraja-lintujen varalta.

Miehet kertovat että suuri harjaspekarilauma on sotkenut viljelyksiä päivämatkan päässä pohjoisempana, ja että ne ovat jahdin pääkohde.

Loppupäivä kuluukin sitten kulkiessa pian ylängölle katoavan vuoritien reunaa ylemmäs Oscajoen vartta. Silmänkantaman päässä kaupungista sijaitsevat maatilat jäävät pian taakse, mutta jokivarressa kohoa yhä siellä täällä pohjoisrinteillä yksittäisiä pengerviljelmiä, jotka on rajattu villieläinten ulottumattomiin kivivalleihin ja piikkipensasaidoin.

Usva nousee yötä myöden, ja kauppiaat pysähtyvät yöksi pienelle turvekammille. Kumpikin kauppias kestitsee hahmoja aidon ystävällisesti ja kertoilee nuotiolla suunnitelmistaan tulevaisuuden varalle. Oscasta tulee sukujen yhdistymisen myötä rauhallisempi paikka, jossa kaikki voivat vihdoinkin keskittyä käymään kauppaa ja elämään rauhassa vapaana ulkopuolisten ylivallassa.

Mikäli hahmot eivät ole niin kylmiä että tappavat yönsydämellä kaikki viisi paikallista näiden nukkuessa, seuraavana päivänä koirat lasketaan irti ja alkaa harjaspekareiden jahti.

Koirat saavat pian vainun pekareista erään tongitun pengerviljelmän liepeiltä. Piikkimäiset harjakset pystyssä, kiljuen ja suhisten niskat alhaalla kylki kyljessä jököttävä satojen pekareiden lauma on vaikuttava näky, ja pekarijahtiin tottumaton hevosta on erikseen usutettava väkevästi myskiltä haisevaa ja torahampaitaan louskuttelevaa eläinlaumaa päin. (*Haastava Ratsastus*-heitto)

Pahnueitaan koirilta suojelevat harjaspekarit pysyvät alussa sitkeästi muodostelmassaan vaikka Suda ja Arem keihästävät rutinoituneesti pari lauman suurinta emakkoa keihäillään ja ryhtyvät sitten ampumaan pekarilaumaa jousilla toisilleen iloisesti huudellen.

Mikäli hahmot eivät tässäkään vaiheessa yritä murhata kauppiaita, kaksikko ampuu kunnes pekareita lojuu yhdessä läjässä ammuttuina koirien raadeltavana ja kituen kuolevina kymmenittäin, ja eloonjääneet pakenevat.

Tikareiden kanssa kaadetun riistan keskelle laskeutuneet miehet keräävät apupoikineen pekareilta raateluhampaat ja irrottavat suurimman emakon pään satulaansa roikkumaan, mutta jättävät lihat nummelle. Jahti on valmiina jo aamupäivästä, ja hivenen pettyneinäkin Suda ja Arem suuntaavat apuväkiin takaisin kohti Oscaa.

Jos hahmot eivät tee mitään, iltahämärissä ratkain taivaltanut joukkio saapuu takaisin Oscaan. Kaksikko tilittää hahmoille 10 hopearahaa kullekin, ja kiittää jahtiseurasta.

Kohtaus 14 – Rautakoura ja vanharouva

Mikäli hahmot eivät saaneet Jadonin kuljettamia kirjeitä ehjänä perille Oscaan, TAI mikäli hahmot olivat eräretkellä mutta kaikki palasivat sieltä elossa, siirry kohtaukseen 15.

Aamulla Oscassa on jälleen markkinavilinaa, vaikka osa ympäröivän tienoon maalaisista on selvästi jo lähtenyt takaisin kotiin. Juuri kun hahmot ovat päässeet

paikan päälle, Oscan sitadellin torningongi kajahtelee kumeasti kolme kertaa, ja torin vilinä vaimenee. Fenresan ja Taresin kauppahuoneiden väki ihmettelee toki muun jahtiseurueen puuttumista, mutta Rutiini *Esiintyminen*-heitto saa hahmoilta aikaiseksi sikäli uskottavan meriselityksen (”jäivät vielä nylkemään pekareita”), että se tepsii yleisessä hälinässä.

Paikalliset juoksevat pääkadun varteen. Tilannetta seuraavat näkevät miten sitadellin portit aukeavat, ja edessä ratsastavan kaartinpäällikkö Eretin rinnalla ratsastaa mustassa kyrassihaarniskassa, punaisin sulin koristellussa umpikypärässä ja valkomustassa viitassa mustalla hevosella kumarainen hahmo. ”Vanha rautakoura itse!” ”Paroni Fejér!” ”Eläköön!”

Väkijoukon metelistä välittämättä haarniskoitu ratsastaja airueineen ratsastaa ulos Koillisportista. Kaartin asemiehiä marssii ratsastajien perässä, ja näitä seuraavat täyteen kuormaan lastatut kuormajuhdat. Helppo *Sotataito*-heitto saa hahmon arvioimaan että tuonne marssi nyt portinvartijat poislukien käytännössä koko kaupungin varuskunta, jolla oli mukanaan vajaan viikon marssiin tarvittavat muonavarat.

Kaartin vielä marssiessa ulos portista, Tiramanin harmaakaapuinen munkki lähestyy hahmoja kerjuukulhoineen. Hän kiittää mahdollisesta almusta, ja sanoo sitten pää painuksissa: ”*Hospitaalin hyvä emäntä haluaa nähdä teidät.*”

Mikäli hahmot ottavat kutsun vastaan, munkki lähtee kohteliaasti hymyillen ja ääneti johdattamaan hahmoja ulos portista ja Lintujen Isän hospitaalille. Siellä hän kuljettaa hahmot lukitulle ovelle, koputtaa, ja astuu sivuun. Hahmot kuulevat kuinka raskas salpa vedetään sivuun, ja ovensuuhun ilmestyy siniseen kaapuun pukeunut nainen, joka hymyilee hahmoille ystävällisesti.

”*Minä olen Belita Viar. Tervetuloa. Otatteko yrttijuomaa?*”

- Belita kyselee ensin hahmojen kuulumiset, ja mikäli hahmot ovat tulossa takaisin metsästysretkeltä ruumiiden kera tai ilman niitä, ottaa asian samantien puheeksi. ”*Verta on jo vuodatettu, ja sitä tulee pian vuotamaan lisää.*”
- Belita sytyttää pöytäalttariltaan pienen lintuja kuvaavan kynttiläkellorukousmyllyn, joka alkaa kilkattaen pyöriä kovalla metelillä. Sitten hän kumartuu lähemmäs ja kuiskaa hiljaa: ”*Koska te kerran olette murhaajia, minulla on teille pyyntö: Saatelkaa Bakos Vallaros tai Kripan Girona täältä taivasiin.*”
- Sitten Belita jatkaa normaalilla puheäänellä ja hymyillen: ”*Jadon Marrol ei ole luotettava liikekumppani. Hän hankki teidät tänne sen pikku lutkansa tähden, koska on itse liian pelkuri tappamaan.*” - Belita ei suostu kertomaan, kenestä hän puhuu näin halventavasti.

- *“Kaarti tulee marssimaan pian itään, muka auttamaan uskonveljiemme luostaria josta on lähetetty avunpyyntö. Kaupungin kauppahuoneet repivät toisensa seuraavien päivien aikana palasiksi. Niin on käynyt ennenkin, ja Fejér veti tälläkin kertaa väkensä sivuun koska voi sitten aina tehdä yhteistyötä välienselvittelyn voittajan kanssa. Minä en halua viattomien kuolevan. Tappakaa ne kaksi kukonpoikaa, tai ainakin toinen heistä, ja estäkää pahempi tuho.”*
- Haastava **Juonittelu**-heitto: Näyttää todennäköisimmältä että Vallarosin ja Gironan huoneet tulevat iskemään toisiaan vastaan, nyt kun nuoret metsästäjät ovat kuolleet eikä kaarti ole tiellä. Bakos haluaa säilyttää tilanteen ennallaan, Kripan haluaa käyttää tilaisuutta hyväkseen ja uudistaa kaupunginraatia. Bakos ja Kripan tulevat tuskin kumpikaan luopumaan aikeistaan niin kauan kuin elävät.
- Toisaalta - miksi Belita kertoo hahmoille kaiken tämän ja yllyttää näitä molempien kauppahuoneiden kimppuun?

Kohtaus 15 - Viittoja ja tikareita

Nyt kampanja on tilanteessa, jossa hahmoilla on melkolailla vapaat kädet päättää seuraavista siirroistaan. Kripan Gironan kauppahuoneella on yhteensä aseissa 30 korstoa, valtaosa miehiä. Suurin osa oleskelee sisällä korttelin asuintiloissa perheidensä luona varusteet ulottuvillaan.

Kripanin omaa tilaa vartioi jatkuvasti viiden hengen joukko. (koko joukon statsit: 5xVaras, Pelinjohtajan Kirja s. 146, 20 x Työläinen, Pelinjohtajan Kirja s. 148, 5x Rosvo, Pelinjohtajan Kirja s. 146).

- Jos Kripan Girona kuolee ennen iltaa, Gironan kauppahuoneen eloon jäänyt väki pakenee luoteisportista länttä kohti sekasortoisena joukkiona. Tällöin kuusi nuorta miestä (statsit: 2xVaras, Pelinjohtajan Kirja s. 146, 4x Työläinen, Pelinjohtajan Kirja s. 148) pyrkii kostamaan hahmoille seuraamalla näitä ja odottamalla otollista hetkeä hyökätä joukolla yksittäisen hahmon kimppuun tikarit ojossa.
- Vallaroksen kauppahuoneella on aseissa 40 miestä (koko joukon statsit: 10 x Varas, Pelinjohtajan Kirja s. 146, 20 x Työläinen, Pelinjohtajan Kirja s. 148 10 x Rosvo Pelinjohtajan Kirja s. 146.) Heillä on sama tilanne kuin Gironan kauppahuoneessa - suurin osa väestä on kaiken aikaa perheidensä tykönä eikä ole hetkessä paikalla.

Kymmenen korstoa kuitenkin notkuu sisäpihan kapakassa Bakoksen pöytäseurana. Jos Bakos Vallaros kuolee ennen iltaa, Vallaroksen korstot koettavat käydä samana yöllä sytyttämässä tulipalon Gironan kortteliin. Jos

hahmot eivät puutu asiaan, Gironan kauppahuoneen kortteli tuhoutuu palossa pahoin, ja ajaa loput Gironan väestä pakoon.

- Jos kumpikin kauppias kuolee, on levoton yö, ja kaikki kauppahuoneet viettävät yön vartioiden kortteleitaan täysin voimin.
- Jos hahmot menevät Jadonin juttusille ja kertovat mitä on tekeillä, tämä koettaa saada hahmot luopumaan murha-aikeistaan, viivyttämään heitä hetken, ja pyrkii heti lähettämään hahmojen huomaamatta varoituksen Bakokselle ja Kripanille.
- Marrolin huoneella on aseissa aseissa 35 miestä (koko joukon statsit: 5 x Varas, Pelinjohtajan Kirja s. 146, 25 x Työläinen, Pelinjohtajan Kirja s. 148 5 x Rosvo Pelinjohtajan Kirja s. 146.) Kaikki ovat joko sisäpihalla harjoittelemassa, vartiopaikoillaan, tai lepäämässä varusteet valmiina.

Rutiini *Sotataito*-heitto kertoo että paikkaa on selvästi myös valmisteltu pahimman varalle – joka kulmalla on täysiä vesitynnyreitä, kaikki palava on viety suojaan, eikä lapsia ja vanhuksia näy missään.

- Jadon kertoo ettei aio sekaantua toisten kauppahuoneiden välienselvittelyyn millään tavalla. Rutiini *Juonittelu*-heitto tuo hahmoille mieleen, ettei Jadon kuitenkaan näytä erityisemmin ponnistelevan riitojen estämiseksi.

Kohtaus 16 – Neito pulassa

- Jos hahmot päättävät jäädä toistaiseksi tarkkailemaan tilannetta ja viitata kintaalla kaikkien tahojen kehotuksille ja pyynnöille eivätkä ole tappaneet yhtäkään kauppiasta, kaupungissa vallitsee kaartin lähdön jälkeisenä päivänä rauha. Samana iltana iloisesti hymyilevä katupoika pyytää hahmoja mukaansa, ilmoittaen “jollakulla tärkeällä” olevan heille kiireistä ja tärkeää asiaa.

Jos hahmot seuraavat palvelijaa, heidät johdatetaan sivukujan kautta käsityöläiskorttelissa pieneen sivuhuoneeseen. Pöydän ääressä istuu Tiramanin munkkikaapuun pukeunut hahmo, joka laskee huppunsa: Arioa Fenresa, Arem Fenresan sisko.

Ariola nousee ylös harso kasvoillaan ja silmät kyynelissä. Hän toteaa ääni vavisten ettei tiennyt mitä muutakaan voisi tässä tilanteessa tehdä.

Hän kertoo että nummella odottavat jo muutama palvelija ja Fenresan ja Taresin sukujen muut naiset ja lapset. Ariola pyytää hahmoja ottamaan

vastaan kaikki säästönsä ja sinettikirjeen, jota vastaan he saisivat Sencoan tullikamarista runsaan palkkion, mikäli saattaisivat heidät ja Ariolan hengissä länteen.

Sitten Ariola purskahtaa itkuun, ja kertoo pää käsiensä varassa miksi hän anoo hahmojen apua: Arem ja Suda ovat saaneet vihiä siitä että joku on koettanut murhauttaa heidät. He ovat varmoja siitä että kaiken takana on asemansa puolesta pelkäävä paroni Fejér. Siksi Fenresan ja Taresin huoneiden väki aikoo tänä yönä hyökätä koiravahdin aikaan ylläköllä Oscan sitadelliin.

Ariola on varma että suunnitelma epäonnistuu, ja että hänen veljensä, tuleva sulhasensa ja kaikki hänelle tutut kauppahuoneen miehet teurastetaan sitadellin muureilla. Siksi hän tarjoaa nyt hahmoille kaikkia säästöjään, jotta nämä veisivät edes hänen sukulaisensa turvaan.

Hän kiroaa sitä ettei veli kuuntele häntä, aitoa raivoa äänessään. Hän on ainoa koko kaupugissa joka tietää kätketyn reitin läheisen vuorenharjanteen takana olevaan luoksepääksemättömään sisälaaksoon.

Sinne johtaa Oscajoen itärannalta salainen askelmapolku jyrkässä rinteessä. Hän on kiivennyt sen itsensä paronin kanssa ollessaan vielä pikkutyttö. Sieltä johtaa salakäytävä suoraan sitadellin alakammioihin ja niiden rikkauksien luo.

Mutta velikin vain nauroi päin naamaa hänen kerrotuaan asiasta. Siksi hän haluaakin nyt nähdä mihin muukalaisista ja praedoreista on tosipaikan tullen. Hän voisi johdattaa heidät laaksoon vieville portaille – sieltä käsin sitadellin valtaus olisi pienelle joukolle helppoa.

Rutiini *Juonittelu*-heitto: Ja jolleivät hahmot haluaisikaan vallata sitadellia, neidon kertoman mukaan käytävää pitkin pääsisi käsiksi linnan sisäosien aarekammioihin ja varastoihin.

(Melkein Mahdoton *Ihmistuntemus*-heitto, mikäli hahmolla on Valevainu-ominaisuus (Seikkailijan Kirja 38) – jokin tässä ei nyt oudosti täsmää, mutta Ariola tuntuu silti puhuvan tässä totta.

Mikäli hahmot suostuvat saattamaan Ariolan sukulaiset turvaan, siirry kohtaukseen 19.

Kohtaus 17 – Altaiden laakso

Jos hahmot sanovat uskovansa Ariolaa, tämä ilmoittaa että nyt on sitten kiire, ottaa nurkasta pienen repun, ja heittää sen porvarisneidoksi yllättävän tottuneesti selkäänsä. Jos hahmot sanovat hakevansa vielä tarvikkeita, Ariola ilmoittaa odottavansa heitä koillisessa sillan luona.

Mikäli hahmot käyvät missään muualla kuin majoituksessaan ja kulkevat katua pitkin käydäkseen Jadonin tai kenen tahansa muun kauppahuoneen korttelissa, Ariolaa ei sillan luona näy.

Mikäli hahmot kulkevat jostain syystä salaviihkaisesti esimerkiksi kattoja pitkin ja heistä vain yksi käy näin salaa kertomassa asiasta jollekulle, Ariola on odottelemassa arkisissa vaatteissa laskevan auringon valossa sillankorvalla, paikalla josta näkee tulijat jo kaukaa mutta on itse näkymättömissä.

Ariola kulkee hiljaisena vuorelle. Haastava *Hyppy ja Kiipeily*-heitto ja lyhyt hikinen nousu myöhemmin tullaan jyrkän teelle, joka näyttää sille noustessa tyhjältä. Sen takimmassa sopukassa tulevat kuitenkin näkyviin kallioon hakatut ikivanhalta näyttävät sammaleiset kapeat kierreportaat, jotka katoavat putkimaisesti ylös nousevaan tunneliin. Kätkeyty kulkutie nousee kuin jääkairalla porattuna ylös kallion kylkeä.

“Hyvät ystäväni kaupungissa tietävät odottaa minua tältä matkalta elävänä takaisin. Tarvitsette minua myös vielä edempänä, siellä on ristikkoportti”, Ariola toteaa heti tasanteelle noustessaan, ja hörppää leilistään pitkän kulauksen. (Velhonverta-edulla (Seikkailijan Kirja, s. 38) hahmo aistii tasanteessa ja tilanteessa jotain maagista.)

Housuihin ja retkivaatteisiin pukeutunut neito kiipeää ja liikkuu paljon ketterämmin kuin voisi olettaa, ja katoaa repusta ottamansa lyhdyn sytytettyään tunneliin.

Aurinko laskee kuin Leonen westernissä, kun hahmot vihdoin seisovat portaiden päässä ja katsovat alas kapeaan ja jyrkkäreunaiseen laaksoon. Siellä näkyy shakkilautamainen ja kaunis kuvio korotettuja, lumpeiden ja kaislojen täplittämiä altaita. Laaksoon laskeutuvat jyrkät kallioon hakatut portaot, joiden päässä näkyy ikivanhaan tyyliin koristeltu aukko. Portilta kajastaa soihdunkajo.

Ariola etenee sammaleiset ja liukkaat portaot ensimmäisenä ja suoranaista puolijuoksua (Melkein Mahdoton *Hyppy ja Kiipeily*-heitto pysyä tahdissa -

Ariola joi tasanteella leiliin kätkemänsä *Höyhenliemen (Seikkailijan Kirja, s. 119)* alas. Siellä hän raottaa ristikkoo, huutaa hämmentyneenä “Hei, mitä *sinä* täällä teet!” ja säntää sisälle hahmoja odottamatta. Alhaalla lammikoissa molskii pinnan tuntumassa suuria kuparinvärisiä karppeja, muuten on haudanhiljaista.

Kohtaus 18 – Hiljaa hiljaa hiivitään

Ariolasta ei näy käytävän suuaukolla jälkeäkään, mutta kauempaa käytävästä kuuluu etääntyvää kolahtelua (Ariolan alas käytävään heittämiä pyöreitä kiviä.) Luola on normaalisti suljettu ulospäin aukeavalla ristikkoportilla ja erittäin monimutkaisella lukkomekanismilla, joka on nyt kuitenkin auki. Se myös näyttää jatkuvan ovensuussa pidikkeessä palavan soihdun valon kantamattomiin. Käytävä näyttää helpolla *Erätaidot*- tai *Metsästys*-heitolla läpimärältä, hiljattain lakaistulta ja säännöllisesti käytetyltä. Myös luolan seinät tihkuvat kosteutta. Lattialla lojuu vuorikyyhkyn höyheniä ja ulostetta, ja niiden kujerrusta kuuluu myös portin ulkopuoliselta kalliolta. Sisällä avoimen ristikkoportin takana lojuu käytävän seinustalla kuivemmassa paikassa pystyyn nostettuja rysiä, haaveja ja pajukoreja, joissa on hiukan hämähäkinseittiä.

Alkemialla tai Haastavalla *Salatieteet*-heitolla hahmot tajuaa kyllä että Ariola juoksi äsken portaat alas suorastaan yliluonnollisen ketterästi. (Todellisuudessa tämä on loikkinut heti sisälle päästyään Helmiliemen avulla kätköön ylös luolan suuaukon takaseinän syvennykselle. Ariola odottelee siellä näkymättömissä häkkiin suljetun kirjekyyhkyn kanssa hahmojen poistumista juotuaan ensin *Lepakoliemen (Seikkailijan Kirja, s. 119).*)

Mikäli hahmot eivät älyä tarkistaa luolan ylintä kattoa (ei mahdotonta, mutta vaatii joko oman Helmiliemen tai sitten köyden, metallikiiloja, kiipeilyhakun, taitavan kapuajan ja reilusti aikaa) Ariola odottelee hahmojen poistuvan kuulomatkan päähän. Sitten hän laskeutuu alas, ja sulkee ja lukitsee portin.

Tämän jälkeen hän lähettää kyyhkyn ja valmiiksi kirjoitetun viestin matkaan ja lähtee kiireen vilkkaa takaisin kaupunkiin helmiliemen siivittämää vauhtia. Jos hahmot älysivät rikkoa lukon mennessään, Ariola kohauttaa olkapäitään ja palaa silti vauhdilla Oscaan. Jos joku jäi ovelle vahtiin, Ariola lähettää kirjekyyhkynsä matkaan jo ylhäältä luolasta, ja koettaa sitten hämätä vahtia nakkaamalla ylhäältä kiviä kauemmas lammikkoihin.

Sisällä luolassa käytävä johtaa heti alussa loivasti kaartuen länteen ja pimeään, alas suoraan kaupunkia ja Oscan sitadellia kohti. Sen reunaan on asetettu säännöllisin väliajoin rautarenkaita, joiden väliin on pingotettu ohut hamppuköysi helpottamaan kävelyä. Märälle kivilattialle on myös asetettu lankkuja kulkua helpottamaan.

Lyhtyjen tai soihtujen valossa yhden hengen levyistä käytävää on helppo kulkea. Matkaa on hankala arvioida, mutta katosta tihkuva vesi antaa osviittaa Osca-joen alituksesta. Sen jälkeen käytävä alkaakin äkkiä nousta jyrkästi.

Varovaisen nousun ja hiipimisheittojen (kukaan ei tosiasiassa ole kuulolla) jälkeen edessä on selvä kellari, jonne johtavat takaseinän suljetulta tammiovelta alas kapeat laiturimaiset puuportaat. Alhaalla kuivalla kivilattialla lojuu puisia laatikoita, arkkuja, tynnyreitä ja katossa roikkuu savukinkkuja. Haju ja hiiren vikinä nurkassa kertoo paikan olevan selvästi jonkinlainen pienempi ruokakomero.

Ovi ei ole lukossa, eikä hiiren rapistelua lukuunottamatta kuulu ääntäkään. Oven takaa lähtee pimeä käytävä, jonka päässä näkyy metalliristikko. Rutiini *Tiirikointi*-heitto tai sen pettäessä kauempana olevassa kourussa roikkuva avainnippu jonka saa pitkällä kepillä tai keihäällä ongittua Rutiinilla *Ketteryys*-heitolla päästävät hahmot eteenpäin.

Ristikon takana käytävä haarautuu kahteen suuntaan.

Vasemmalla:

Käytävä johtaa uudelle suljetulle ristikolle (Haastava *Tiirikointi*-heitto), jonka takana on salvattu ovi. Sen takaa ei kuulu mitään, mutta oven alta kajastaa himmeää valoa.

Oven avatessaan hahmot tulevat jyrkeviä kaappeja ja komeroita sisältävään toiseen ruokakomeroon. Huoneessa käy oven avautuessa omituinen viima. Seinien koputtelu paljastaa erään roikkuvia seinävaatteita sisältävän komeron takaseinän ontoksi. Irrotettavan seinälaudan takaa paljastuu pieni tila, ja sen takaa salaoven puolelta metallisalvalla suljettu ovi. Tämän oven takaa kuuluu vaimeaa ja hidasta, rohisevaa hengitystä.

Mikäli hahmot avaavat oven, he joutuvat kumartumaan astuessaan pyöreään ja matalaan maanalaiseen kammioon, joka löyhyä palaneelta ja alkemistiselta. Huone on hyvin varustettu alkemistinen laboratorio, jossa tavarat ovat siistissä järjestyksessä ja seinillä roikkuu tuoreita tarveaineita.

(Kammioista löytyy capraa ja Roihuliemen resepti. Lisäksi sieltä löytyy 1N6 muun erikoisemman liemen reseptiä) Huoneen nurkassa on korkeaselkäinen tuoli, jolla näyttää istuvan joku selin hahmoihin.

Hahmo ei reagoi huutoihin ja komentoihin. Jos joku rohkenee lähestyä esimerkiksi heittämättä ensiksi tikaria tuolin selkämyksen läpi istujan takaraivoon, hän näkee tuolissa istuvan lasittunein katsein jo hieman pölyn peittämän vanhan miehen hienoissa aatelisvaatteissa ja risuparrassa. Hänen ruumiinsa on täysin jäykistynyt, silmät kuivuneet, karheat ja lasittuneet. Vain kuivien huulten läpi miltei aavistuksena kulkeva hengitys kertoo siitä että kyseessä on elävä ihminen, eikä patsas tai kävelevä kuollut.

Vaikea *Salatieteet*-heitto kertoo aihetta tuntevalle hahmolle mistä on kyse - hahmojen edessä istuu kehonsa vankina Ikuisen elämän eliksiirin uhri.

Oikealla: Pian edessä näkyvät kierreportaat, joihin kajastaa himmeää lepattavaa lyhdynkajoa jostain ylempää. Hahmot ovat tulleet sitadellin asutun osan alakertaan lähelle talleille johtavaa kellarikäytävää.

Linnassa on varusväkenä jäljellä 15 vartijaa (10 x Katuvartiosto, Pelinjohtajan Kirja s. 147, 5 x Sotilas, Pelinjohtajan Kirja s. 147) ja karavaaninvartijoiden päämies Kir (Ritari, Pelinjohtajan Kirja s. 147) sekä kirjuri ja linnan palvelusväkeä (Virkamies Pelinjohtajan Kirja s. 148, 10 x Palvelija Pelinjohtajan Kirja s. 147).

Vartiossa on tällä hetkellä 5 vartijaa joista 3 pelaa korttia ja kaksi kiertää ulkomuureja, samalla kun 10 kuorsaa vartiotuvassa. Kir nukkuu omassa kammiossaan vartiotuvan vieressä lukitun ja sisältä salvatun oven takana. Kirjuri valvoo ylhäällä kreivin tornikammarissa, jossa myös Oscan kassaa pidetään erikokoisissa arkuissa täynnään kuparia ja erilaisia velkakirjoja ja tullisopimuksia. Siellä on myös kyyhkyslakka.

Tornissa on valuuttaa n. 500 kultarahan arvosta - mutta se on käytännössä kokonaan kuparilantteina, joita on valtava lukollinen laari kukkuroillaan. Lisäksi on velkakirjoja ja maksusitoumuksia. Arvokkain yksittäinen asia tornissa on pussillinen jokihelmiä.

Jos hahmot hiipivät hiljaa ylös, kirjuri on vanha harmaahapsinen järkimies. Hän on valmis puhumaan henkensä säästääkseen, ja kuiskailee uhattuna pääkohdat tietämistään asioista:

- Kaartinpäällikkö kertoi lähtevänsä ottamaan vastaan idästä saapuvaa ryövärijoukkoa ja tukemaan siellä sijaitsevaa Tiramanin luostaria, joka oli lähettänyt avunpyynnön jouduttuaan taas kerran piiritetyksi.

- Hän ei itse ole nähnyt vanhaa paronia enää kuukausiin, mutta siinä ei ole mitään epätavallista - tämä on ollut koko ikänsä erakkoluonne, jonka kaartinpäälliköt ovat käyttäneet Oscassa todellista valtaa kauppahuoneiden kanssa. Hän todennäköisesti vain tekee alhaalla kokeitaan omassa rauhassaan.
- Kaikkien kauppahuoneiden nuoret tytöt ovat aikanaan palvelleet paronin perhettä seuraneiteinä. Tästä kertoessaan vanha kirjuri näyttää surulliselta.
- Paroni Fejérin poika katosi vuosikymmeniä sitten pian tultuaan täysi-ikäiseksi, eikä hänestä ole sen jälkeen saanut paronin kuullen puhua. Vanha kirjuri ei enää edes muista kunnolla pojan nimeä.

Mikäli hahmot päättävät vallata Oscan sitadellin sisältä käsin, se ei keskellä yötä ole temppu eikä mikään. Vahtituvan ovi on salvattu sisältä päin, ja siellä odottelee puolinkuksissa yksi vartiovuorolainen joka valvoo tiimalasilla vartiotuurien vaihtoa. (Ovea ei ole salvattu siksi että siellä pelättäisiin yöllisiä tunkeutujia, vaan koska Kir haluaa etteivät vartiovuorossa olevat livahtaisi linnan yläkerran lämpimiin tiloihin kesken vuoronsa torkkumaan.) Yllätettynä Kir pukee vauhdilla haarniskansa ja alkaa huutaa oven läpi käskyjä sotilaille, jotka myös pukevat vartiotuvassa varusteensa ja lähtevät sitten kootusti tutkimaan linnaa.

Tällöin hyökkäykseen ryhtymättä Taresin ja Fenresan miehet joutuvat matkallaan ulkomuurin laita Jadonin, Shaptanin ja Marrolin miesten väijytykseen, jossa Arem ja Suda ammutaan joukon keskeltä, ja muut pakenevat sekasorron vallassa.

Mikäli hahmot eivät puutu tapahtumiin vaan evakuoivat rahat ja poistuvat, Ariola heiluttaa juuri ennen hyökkäyksen alkua salaa kauempaa katolta lyhtyä herättääkseen sitadellin vartijoiden huomion. Yllätys epäonnistuu, ja tikkaiden kanssa muureille säntäävät Fenresan ja Taresin miehet pakenevat tai antautuvat.

Arem Fenresa kuolee kaksintaistelussa Kiriä vastaan, Suda Tares kituu pitkään linnan sisäpihalla varsijousen vasama mahassaan. Paikalle saapuvat Marrolin huoneen miehet nappaavat pakenijat kiinni ja vangitsevat nämä aseella uhaten, ja Shaptan lyö sekasorron keskellä Sudan hengiltä nopealla miekaniskulla.

Mikäli hahmot ovat tämän jälkeen Oscan sitadellin muureilla, Jadon huutaa alhaalta että nämä avaisivat portit, jotta vangit saataisiin sisään - ryöstösaaliin jaosta voitaisiin kuulemma neuvotella erikseen, ja hänellä olisi hahmoille käyttöä nyt saatujen pettureiden saatossa idän orjamarkkinoille.

Tarjous kuulostaa uskottavalta, mutta Haastava *Ihmistuntemus*-tai Haastava *Juonittelu*-heitto saavat hahmot viimeistään epäröimään.

Mikäli hahmot avaavat portit, Jadon onnittelee heitä, ja pyytää praedorit mukaansa Marrolin tiloihin lepäämään yön rasisusten päätteeksi. Jadon kaataa kaikille

paukut, juo itse pullon suusta, kilistää voitonmaljat, lähtee hakemaan uutta pulloa – ja salpaa oven. Juoma maistuu oudon karvaalta kaikkien suussa, ja sitten seuraakin 4N Terveys-heitto marjamyrkkyä vastaan.

Ulkona odottavat valmiina Jadon, Shaptan ja muut Marrolin huoneen soturit. Tarkoituksena ei ole tappaa hahmoja (Jadon annostelee kaikille vastamyrryt heti kun hahmot ovat tajuttomia), vaan vangita nämä elävinä.

Mikäli hahmot lankeavat Jadonin ansaan, siirry kohtaukseen 20.

Mikäli hahmot eivät avaa portteja, Jadon sanoo ymmärtävänsä että asioiden nopeat käänteet varmasti hämmentävät praedoreja. Hän kehottaa nauraen hahmoja harkitsemaan minne he muka aikovat sitadellista lähteä, etenkin jahka Fejér miehineen palaa. *“Moni ovi voi sulkeutua jos siitä ei kulje ajallaan. Nähdään aamulla, hyvää yötä.”* Näillä puheillaan Marrolin miehet poistuvat vankeineen, ja jättävät hahmot pohtimaan omaa tilannettaan.

Jos hahmot koettavat lähteä yön aikana tunnelin kautta karkuun, heidän poissaolonsa huomataan piankin, ja hahmojen poistuttua Marrolin miehet nousevat köysien kanssa sitadelliin ja telkeävät kellarin portaat umpeen.

Jos hahmot eivät rikkoneet lukkoa, se on nyt suljettu (Hyvin Vaikea *Tiirikointi*-heitto), ja he päätyvät lukittuun luolaan.

Rautaportti on väkivahva, mutta sitä ympäröivä kallio huokoisempaa kiveä – tuntien uurastuksella ja hakuin, sotavasaroin ja muin työkaluin (tai sopivin alkemistisin liemin) siitä kyllä pääsee läpi.

Kohtaus 19 – Pako Oscasta

Mikäli hahmot suostuivat Ariolan todellisuudessa vain hämäykseksi esittämään tarjoukseen kuljettaa Fenresan ja Taresin suvun naiset ja lapset takaisin Oftiin, paluumatka sujuu ongelmitta koleassa syyssäässä joka enteilee jo talvea. Perillä Sencoan satamakonttorissa sinetöity matkavekseli paljastuu väärennökseksi, mutta *“elämänsäästöinä”* esitetyt muutama kymmenen hopearahaa ovat silti parempi kuin ei mitään.

Mikäli hahmot ryöstivät sitadellin ja pakenivat sitten takaisin tunnelia pitkin, edessä odotti luolan lukittu portti. Silmissä painaa kun hahmot nousevat aamun sarastaessa kivitasanteele portaiden alla ylhäällä Oscan itäpuolen rinteessä. Sieltä he näkevät miten Oscan kaupunginkaarti marssii aamunkoitossa viirit heiluen pitkänä joukkoja kaupunkiin.

Mahdollisesti mukaan napatut valtavat määrät kuparirahoja edellyttäisivät kuljettamiseensa kuormajuhtia tai kärryjä – mutta niitä voisi koettaa kysellä lähiseudun maataloilta.

JOS HAHMOT VALITSIVAT TÄMÄN LÄHESTYMISTAVAN JA/TAI MUUTOIN PAKENEVAT OSCASTA JÄÄMÄTTÄ KIINNI, KAMPANJA PÄÄTTYÖ OSCAN OSALTA TÄHÄN

Kohtaus 20 – Ariola Fenresa

Mikäli hahmot lankesivat Jadonin myrkkyyn tai jäivät sitadellissa vangiksi, he huomaavat palatessaan tajuuhinsa olevansa rautahäkkisissä rattaissa ja kahleissa Oscan suurtorin lavalla. Mikäli hahmot jättivät kaikki kauppahuoneiden päälliköt henkiin, he huomaavat tokkuraisina vastamyrkystä tuijottavansa kirkkaassa aamuauringossa riviä hirsipuita – joissa on onneksi jo kaikissa joku roikkumassa.

Riippuen siitä keitä hahmojen murhakeikoista jäi henkiin, hirsipuissa roikkuvat nyt ainakin Jadon Marrol, Bakos Vallaros ja Kripan Girona. Ariola Fenresa seisoo maireasti hymyillen kaartinpäällikkö Eretin rinnalla.

Tori on lähes tyhjä, näkyvillä on vain kaartilaisia ja muutama pelokkaan näköinen rykelmä paikallisia käsityöläisiä.

Ereti puhuu väkijoukolle väkevällä äänellä:

“Jalosukuinen paroni Fejér on täten määrännyt nämä kurjat hautaryövärit ja praedorit hyvittämään murhansa ja ilkkityönsä velkaorjuudella. Velkaorjuuden toimeenpanosta vastaa kaupungin raatihuoneen uusi puheenjohtaja, Fenresan ja Tareksen kauppahuoneiden uusi pää, Ariola Fenresa.

Tämä neuvokas ja kaupungillemme uskollinen jalo neito pelasti meidät lähettämällä varoituksen uhkaavasta salajuonesta, johon suuri osa kaupungissamme ansiotta arvoon kohonneista nousukasporvareista ja valapatoista oli sekaantunut. Kiroitut olkoot heidän nimensä, ja kunniaa Fenresan kauppahuoneelle!”

Kun kookas Tiramanin kaapuun ja huppuun verhoutunut munkki ryhtyy kuljettamaan härkien vetämää rautahäkkiä ulos kaupungista, Ariola ratsastaa rauhallisena kärrin lähelle, ja toteaa hahmoille: *“Te saavuitte Oscaan viime tingassa. Olin saanut Jadonista jo kaiken sen hyödyn mitä miesparka pystyi asialleni tarjoamaan. Eretin lumoamiseen meni suurin osa ukolta jääneestä caprasta, ja aloin jo pelätä löytääkö Jadon sopivia tekijöitä viimeiselle likaiselle työlle.*

Sain Eretin viemään kaartin pois tieltä, ja sen jälkeen te ja Jadon hoiditte loput. Bakos, Kripan, velipuoleni ja Suda olivat viimeiset jotka minun piti raivata pois tieltä. Niin, ja tietysti Jadon itse myös, omaksi hämmästyksekseni.”

Mikäli hahmot tappoivat Alemin ja Sudan metsästysretkellä, myös Baia Tares oli lavalla hirtettyjen joukossa, ja Ariola jatkaa. “Baia-parka. Se lappu oli typerä temppu, joka meinasi sotkea kaiken viime tingassa. Noh, loppu hyvin, kaikki hyvin.”

“Vielä pitää löytää jostain Belita Viar. Akka on ollut kyllin viisas painuakseen maan alle. Minun jälkeeni Oscan paras alkemisti – toki myös ainoa toinen josta tiesin. Fejér jahtasi ikuista elämää, Belita lääkettä ruttoon. Kumpikin sai mitä halusi, mutta opetti siinä sivussa minulle kaiken tietämisen arvoisen.”

“Mutta nyt minun pitää mennä. Olen sopinut tapaamisen Kirin kanssa, meidän on neuvoteltava kaartinpäällikkö Eretiä piakkoin odottavasta traagisesta onnettomuudesta. Toivon mukaan olette hyvää pataa mäenväen kanssa, sillä päätin lahjoittaa teidät hyväntahdon eleenä Genar Febonpojan klaanille. Hän joko pitää teidät itse, tai myy edelleen Bittor Errealle raakkuja huuhtomaan. Rattoisaa loppuelämää ja hyvästi, praedorit.”

Ariola kääntää hevosensa pois ja ratsastaa Oscan sitadellin suuntaan leveästi hymyillen. Kärri jyristelee kauemmas portista, ja kun Osca on jäämässä rinteen taa, ajuri käännähtää ja riisuu huppunsa. Jat Banukindah virnistää hahmoille kullattuine hampaineen, ja toteaa: “Oli niin onnessaan voitostaan että unohti katsoa nenänsä alle. Tuo käärmeenpesä on nyt nähty, viimestään tuon retostuksen jälkeen.

Mulla on kuulkaat tossa jonkun matkan päässä ladolla odottelemassa muutama repullinen reipasta mieltä ja yhtä sun toista pientä Oftin-matkaa varten. Siitä saattaa liietä vähän evästä teillekin, kun aattelin meinaan että ollaan menossa joka tapauksessa samaa matkaa.”

Vankkuri vyöryy kohti länttä, ja Läski-Jat viheltelee epävireisesti.

SEIKKAILUN LOPPU TEKSTIT

