

HUKKUNUT TEMPPELI

PRAEDOR-SEIKKAILU



TEKSTI: LAURI MAIJALA

KANNEN KUVA: FREESVG.ORG

Lyhyesti: Itäisten vuorten ylämaille päätyneet praedorit auttavat paikallisia hankkiutumaan eroon seutua vaivaavasta hirviöstä. Seikkailijat jäljittävät pedon kummalliseen temppeliin ja saavat huomata, että vastassa onkin Itäisten vuorten basiliski.

KUTSU SEIKKAILUUN

Alla on esitetty muutamia vaihtoehtoja seikkailun aloittamiseksi.

Seikkailijat...

- ◆ ...seuraavat karttaa, joka johdattaa hukkuneelle temppelille.
- ◆ ...eksyvät paikalle sattumalta, yrittäessään ylittää vuoria.
- ◆ ...tapaavat **Jerrab** vuoristolaisen jostakin kylästä Seranin varrelta. Tämä kertoo kyläänsä uhkaavasta hirviöstä ja pyytää praedoreja avuksi sen surmaamiseen.

TAUSTAA

Vanhan koiran ja Korpinsiiven voitettua Petojen herran (l. *Ville Vuorelan teos Vanha koira*) 513 V.a., Itäisten vuorten basiliskit vapautuivat pakotetusta orjuudesta.

Jotkin näistä pedoista olivat osallistuneet hyökkäyksiin vuoristolaiskyliin, joten ne tiesivät, mistä helppoa saalista oli saatavissa.

Yksi näistä pedoista saapui lopulta Vuorenojan seudulle ja jäi asumaan vanhaan pyhättöön.

Nyt paikallisilla on monitahoinen ongelma, sillä basiliski verottaa paitsi seudun riistaa ja estää heidän pääsynsä suorittamaan pyhiä riittejään temppelille. Puhumattakaan siitä, että basiliskin reviiri hivuttautuu vähä vähältä lähemmäs kylää.

HUOMAUTUS AIKASIDONNAISUUDESTA

Vanhan koiran tapahtumat sijoittuvat Valiarin ajan vuoteen 513 eli seitseisen vuotta ennen Praedor

roolipelin “tapahtuma-aikaa”. Tämän ei kannata antaa häiritä turhan paljoa.

Basiliskin liikehdintä on voinut lisääntyä Itäisillä vuorilla vuosia tai seikkailun voi aivan hyvin sijoittaa vaikka vuoteen 514, jolloin seikkailijat ovat ehkäpä joutuneet liikkeelle **kuningas Miranin** vakiinnuttaessa valtaansa Pothissa.

BASILISKISTA

Vuorenojalaiset eivät osaa nimetä hirviötä basiliskiksi. He kutsuvat sitä kiertoilmauksilla, peläten sen kuvailun kutsuvan sitä kylän kimppuun.

Kyläläisten puheista voi olla pääteltävissä, mikä hirviö todellisuudessa on kyseessä, mutta se vaatii onnistumista vaikeassa (4N) *Tarut ja legendat* tai hyvin vaikeassa (5N) *Historia* haasteessa. Kirottu maa ei tässä tapauksessa auta.

VAIKUTELMIA

Yksityiskohtia, joita käyttämällä pelinjohtaja voi elävöittää seikkailua. Kaikkia ei ole missään tapauksessa pakko käyttää. Ne on annettu vain esimerkeiksi.

- ☐ Kuohuvat kosket
- ☐ Ärjyvä vesiputous
- ☐ Kaiken kätkevä sumu tai vesipilvi
- ☐ Ilma on hyvin kosteaa
- ☐ Kaunis näkymä laajalle
- ☐ Haisevat luolat
- ☐ Mitättömiä raunioita velhokuninkaiden ajalta
- ☐ Pehmeää ja rehevää sammalta
- ☐ Lievästi epämuodostuneita pieneläimiä
- ☐ Vuoristolaisten ennakkoluuloisuus

VUORENOJA

Vuorenoja on yksi Itäisten vuorten vuoristolaiskylistä. Se on saanut nimensä vuolaana virtaavasta joesta, joka yhtyy etelässä **Seraniin**.

Asukkaita Vuorenojassa on toistasataa. Heistä suurin osa elää metsästyksellä ja turkiskaupalla. **Emithin** ja **Pothin** markkinoille viedään vuosittain pakka kaupalla hyvää vuoristolaista turkkia, joista paikallisten voitot jäävät häviävän pieniksi.

Elämä vuorilla on rankkaa ja raakaa, mutta paikalliset ovat tyytyväisiä osaansa. Idän rosvo-ruhtinaat eivät heidän mailleen yleensä tunge, eikä kukaan aatelineen ole jaksanut verojakaan saapua perimään miesmuistiin. Ja miksi tulisikaan, kun vuoristolaisten turkeista käärii kuitenkin hyvät verotulot.

Kyläpäälikkönä toimii **Evdur Tarkkasilmä**, jonka taidoista pitkäjousen käsittelyssä riittää tarinoitavaa talviöiksi.

Kylän paalumuureja on selvästi vahvistettu viime vuosina ja niihin on lisätty teroitettuja seipäitä pitämän hirviöt loitolla.

Kylää kiertää myös "aaveaita", jonka kyläläiset tekivät kuultuaan tarinoita Petojen herran hallitsemasta solasta. Seipäisiin isketyt ihmisten pääkallot (näitä varten on jouduttu avaamaan hautoja) katsovat ulospäin kylästä ja niihin on



maalattu outoja merkkejä. Edes onnistunut *Salatieteet*-heitto ei auta tunnistamaan merkkejä. Ne on tehty pelkkien kuulopuheiden perusteella eikä aidalla todellisuudessa ole mitään vaikutusta muuhun kuin kyläläisten moraaliin.

I. VUORISTON VIERANVARAISUUS

VASTAANOTTO

Pitkä taivallus Vuorenojan rantaa pitkin tuo praedorit Vuorenojalle.

Kylävahdit soittavat torvea hälytyksen merkiksi jo ennen kuin kylän muurit näkyvät. He uhkaavat praedoreja varsijousilla, jos heillä ei ole mukanaan paikallista opasta.

Taisteluun paikalliset eivät mielellään antaudu, mutta varoituslaukaus saatetaan ampua, elleivät seikkailijat onnistu rauhoittamaan tilannetta.

Jos pelaajat haluavat yrittää haasteheittoja tilannetta selvittääkseen, on kaikkien heittojen lähtötaso vaikea (4N) vuoristolaisten epäluulojen vuoksi. Tilannetta voi helpottaa lahjuksilla tai kertomalla suoraan, että seurue koostuu praedoreista.

Lopulta kyläläiset ja praedorit kuitenkin pääsevät sopimukseen ja heidät kutsutaan vieraiksi Vuorenojan päällikön, Evdur Tarkkasilmän taloon.

NEUVONPITO

Evdurin vaimon **Ivrigan** ohjeistamana piit tuovat praedoreille emännän vahvaa sahtia sekä kova-kuorista hirvikukkoa (leivän sisään leivottua hirveä).

Ruokailun yhteydessä Evdur kertoo tarkemmin kylän tilanteesta: heimon metsästysmaille on asettunut jokin hirviö. Se on ajanut kyläläiset ahtaalle verottamalla riistaa ja surmaamalla satunnaisia metsästäjiä.

Tähän mennessä kyläläiset ovat vältelleet sen reviiriä, mutta hirviö näyttää hetki hetkeltä laajentavan sitä yhä lähemmäs Vuorenojaa.

Evdur on valmis tarjoamaan seikkailijoille palkkioksi paksun itäläistä käsityötä olevan hopeaketjun (*arvo 4N*) hirviön surmaamisesta.

VALMISTELUT

Kylällä ei ole paljoa tarjottavaa praedorien avuksi. Parantavia yrttejä, jousen jänteitä, nuoli ja muuta käsityötä on mahdollista ostaa, mutta hinnat ovat 10% korkeammat kuin Seikkailijan kirjassa (myyjän markkinat).

Kyläläisiltä kyselemällä voi selvittää hirviöstä seuraavia asioita:

- ◆ Hirviö kulkee kuudella jalalla
- ◆ Se on taatusti suurintakin härkää isompi
- ◆ Se vaikuttaa älykkäältä, kenties yhtä älykkäältä kuin metsätiikeri.
- ◆ Se on surmannut ainakin yhden karhun.

VALINNAINEN: KYLÄN EMÄNNÄN NEUVOT

Jos seikkailijat käyttävät yhtään enempää aikaa kylällä kiertelyyn ja tilanteen kartoittamiseen, he tapaavat Ivrigan myöhemmin.

Kyläpäällikön vaimo on suivaantunut miehelleen siitä, ettei tämä kertonut hirviön ottaneen pesäkseen vuorenojalaisten pyhän paikan, **Noitalammen luolan**. Ivriga kertoo Evdurin kieltäneen ketään menemästä temppelille jo ennen basiliskin saapumista.

“Ukkorähjä väittää esi-isien olevan suurempia kuin Maan kaksikasvoinen äiti. Kuvittelee varmaan pääsevänsä vielä harmailta mailta valvomaan perillisiä jumalhenkenä”, Ivriga tuhahtaa halveksien.

Emäntä kertoo, miten Noitalammelle pääsee, mutta hän varoittaa myös, että kyseessä on raunio velhojen ajalta. Hänen mukaansa rauniossa piiloteltiin sekä Sisällisodan että muiden vainojen aikana.

Ivriga osaa myös kertoa joitakin yksityiskohtia raunioista (kts. Hukkunut temppeli).

VALINNAINEN: LISÄJOUKKOJEN KERÄÄMINEN?

Jos seikkailijat yrittävät innostaa paikallisia liittymään heidän seuraansa hirviön metsästyksen, Evdur on ehdottomasti sitä vastaan. Kylällä ei ole varaa menettää nuoriaan taistelussa, joka voidaan kenties välttää.

Hän on mieluummin valmis johdattamaan heimonsa pois näiltä mailta, kuin antaisi nuorten seurata praedoreja varmaan kuolemaan.

NUORI OPAS

Nuori **Invar** hiipii praedorien perään näiden lähdettyä kylästä (kyläpäällikön mielipiteestä huolimatta). Hän on pystyvä jäljittäjä ja tietää, mistä temppelin voi löytää. Hän kyllä lähtiessään naureskelee vanhusten varovaisuudelle, mutta todellisuudessa myös ymmärtää, että kotikylään ei ehkä ole enää palaamista.

2. HUKKUNUT TEMPPELI

Koskea seuraten seikkailijat löytävät temppelille, jota basiliski pitää hallussaan. Kiivaan taistelun jälkeen he voivat tutkia rauhassa temppelin, ja kenties löytävätkin aarteita, joista paikalliset eivät edes olleet tietoisia.

SISÄÄNKÄYNTI

Sisäänkäynti sijaitsee aivan Noitalammen rantakalliossa, pari askelta vedenpinnan yläpuolella.

Temppelin sisäänkäynti on vahvasti magneettinen. Onko asialle edes mitään järkevää selitystä? On hyvin mahdollista, että seikkailijoiden on jätettävä aseensa sekä haarniskansa tai houkuteltava peto ulos temppelistä.

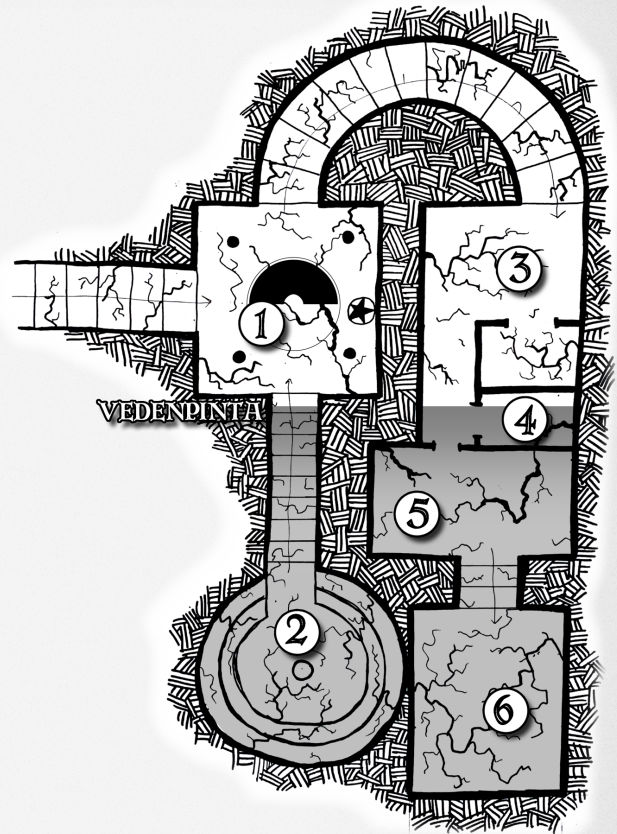
SISÄLLÄ TEMPELISSÄ

Mikä ulkoa käsin näyttää suoraan kallioon louhitulta sisäänkäynniltä, paljastuu nopeasti rakennelmaksi, jonka ei kuuluisi olla täällä.

Sisäänkäynniltä laskeutuvat kaksi askelta leveät portaat alas kallion sisään — mutta ne kulkevat käytävän vasemmassa seinässä.

Koko temppeli on kääntynyt lähes 90 astetta. Alun pitäen temppelin oikeanpuoleiset seinät muodostavat nyt temppelin lattian. Kivityö on ikivanhaa ja halkeillutta, mikä on saanut suurimman osan temppelin alueesta tulvimaan ja jäävän veden alle.

Tarkkaavaisuus (3N) heitolla on mahdollista huomata omituisia pistojälkiä siellä täällä seinissä, missä halkeamia ei ole muodostunut. Nämä ovat syntyneet basiliskin kynsistä, kun se on kiipeillyt seinillä.



I. ETEINEN

Temppelin ensimmäinen sali on otettu vuoristolaisten käyttöön Kaksoisäidin pyhättönä, sillä sen lattiaan (eli nykyiseen seinään) on kuvattu Kaksoisäidin symboli. Lohkeillut halkeillut symboli on yhä himmeästi näkyvissä, vaikka aika ja kosteus ovatkin tehneet sille pahimpansa.

Oviaukkoa vastapäätä seisoo valkoinen marmoripatsas, joka kuvaa naista, joka pitelee lasta rinnoillaan.

Neljä pilaria sojottavat kummallisina orsina nykyisestä seinästä seinään. Haastava (3N) Rakentaminen heitto paljastaa, että pilarit ovat vaarassa murtua milloin hyvänsä.

Tämä voi tulla oleelliseksi tiedoksi, jos taistelu basiliskia vastaan käydään tässä huoneessa, sillä hirviö yrittää varmasti hypätä praedorien kimppuun ylempää, käytettyään ensin henkäystään.

Leveyttä (eli alkujaan korkeutta) huoneella on noin nelisen askelta. Lattialla on lukuisia jäänteitä vuoristolaisten uhreista Kaksoisäidille

Keskellä salin nykyistä kattoa, noin kuuden askeleen korkeudessa, ammottaa pimeä oviaukko, josta käytävä kaartaa vinosti vasemmalle. Aiemmin portaat ovat siis viettäneet alaspäin. Tänne pääsy vaatii vaikeaa (4N) Kiipeily ja Hyppy heittoa.

2. KOKOUSSALI

Veden alle jääneen kokoussali muoto ja penkkien väritys vastaavat eteisen symbolia. Keskellä huonetta (eli nykyistä vasenta seinää) seisoo kivinen pilari.

Syvyyttä tällä vesialtaalla on eteisen pinnasta kuutisentoista askelta. Jos joku on niin rohkea, että tekee sukelluksen, hän huomaa saliin tullessaan vihreää hohdetta salin pohjalla. Kenties jokin jalokivi?

Sukeltaminen niin syvälle, että hohteen tavoittaa vaatii hyvin vaikean (5N) Uiminen-heiton. *Hengenliemen* kanssa heitto ei vaadita, ainoastaan aikaa.

Epäonnistuminen tarkoittaa hukkumista (*kts. Seikkailijan kirja, s. 103*) jos seikkailija yhä haluaa napata kiven matkaansa. Ylös pääsy vaatii 1N3+1 hukkumisheittoa; 1N3+2, jos seikkailija nappasi kiven mukaansa. Seikkailija voi myös nousta pintaan ja jättää kiven vetiseen hautaansa.

Onnistuneella heitolla sukeltaja saa kiven ja selviää vedestä henkeään haukkoen.

Pohjalta on myös mahdollista kerätä 3N muita aarteita (lähinnä hopeakolikoita), mutta tämä vaatii Hengenliemen tai kolme melkein mahdotonta (6N) Uimisheittoa koko saalista varten.

AARRE: SMARAGDIAMULETTI

Pieni vihreä kivi on tarkasti hiottu ja sitä koristaa kolme mutkikasta velhojen riimua. Vaikea (4N) Salatieteet heitto paljastaa yhden ominaisuuden ja avainsanan jokaista onnistumisen astetta kohden.

Amulettiin sidotun loitsun voi vapauttaa murskaamalla sen kämmenessään, jolloin tuuli kuljettaa kimaltelevan vihreä pölyn mukanaan.

Murskaaminen tekee yhden seuraavista. Ensimmäinen vaihtoehto tapahtuu, jos kukaan ei osaa tulkita riimuja ja sano oikeaa avausloitsua.

- 1) Amuletista leviävä lämpö sulkee ja parantaa yhden syvän haavan joko amuletin käyttäjältä tai elolliselta, jota tämä koskettaa.
- 2) Pöly sitoo magiaa itseensä ja estää yhden loitsun tapahtumisen lähialueella. Tätä voi käyttää myös villin magian vaikutusten laannuttamiseen hetkellisesti.
- 3) Maahan varistessaan pöly saa juurakon elämään ja ne syöksyvät taivaalle sitoen jonkin lentävän olennon. Juuret vetävät sen maahan ja pitävät sitä vangittuna 1N kierrosta.

3 & 4. ASUINTILAT

Basiliskin pesäpaikka. Se nukkuu yleensä pienessä kopissa vesirajan yläpuolella. Löyhkä täällä on melkoinen, sillä basiliski säilöo pesäänsä raahaamia ruhoja puoliksi veden varassa olevassa huoneessa (4).

Tämä alue on alkujaan ollut ilmeisesti asuntona, kenties kokoussalin huoltajalle?

5. RUOKAILUTILA

Huoneen pohjalla lojuu paitsi keittiövälineitä, myös vuorenojalaisten esi-isien uhrilahjoja veden säilyttäminä. Rikottuja miekkoja, kalloja, hopeaa (aarreheitto 2N), yms. Niiden seassa on basiliskin jätöksiä ja isompia ruhoja, jotka se on kaluttuaan viskannut veteen.

Vedessä uiminen kyllä onnistuu, mutta seikkailija joutuu heittämään hyvin vaikean (5N) Terveysheiton, ettei sairastu *ripuliin* (kts. *Seikkailijan kirja*, s. 105).

6. TYÖHUONE

Suuri työhuone syvällä veden alla. Työhuoneen pohjalle sukeltaminen on asteen haastavampaa kuin kokoussalin.

Pohjaa peittää muutaman tuuman paksuudelta limainen matto lietettä, joka on muodostunut työhuoneen ja ruokailutilan sisustuksesta. Osa vuoristolaisten uhrilahjoista on uponnut tänne asti ja mönjän seasta voi muutenkin löytää vielä jotakin arvokasta.

Aarreheitto on 4N, joskin Pelinjohtajan kannattaa tarkoin harkita, millaisia arvoesineitä vedessä on voinut säilyä.

VALINNAINEN: ANKEROINEN

Jos pelaajat eivät vielä tunne tarvittavaa kunnioitusta (l. pelkoa) syviä vesiä kohtaan, on tähän altaaseen luikerrellut jostakin vuorten uumenista halkeamia pitkin ankeroisia. Ne elävät pohjan tuntumassa, basiliskin jätteitä ja haaskoja järsien.

Näitä niljaisia, käsivarren paksuisia otuksia on paikalla aina 1N, mutta pitkittyneet vesitaistelut tuovat paikalle 1N petoa lisää.

VALINNAINEN: KÄTKETTY KARTTA

Jos pelaajat keskivät jonkin nerokkaan keinon tyhjentää työhuone vedestä, he löytävät lietteen alle kätkeytyneen seinäkartan vielä suhteellisen luettavassa kunnossa. Se kuitenkin kuvaa selvästi Warthia.

Kartan perusteella näyttäisi siltä, kuin koko temppeli olisi repäisty irti Warthista, sillä lähialueet on kuvattu melko tarkasti. Karttaa tutkimalla on jopa mahdollista havaita ainakin yksi velhohauta, joka on kätketty ja suojattu loitsulla. Kenties se on jopa säilynyt näihin päiviin asti?

3. PALUU KYLÄÄN

Hahmojen surmattua basiliskin, heille jää tehtäväksi enää palata ihmisten ilmoille.

Valitettavasti Koskenojalla heitä odottaa kylmä kohtaaminen, kun poikansa (Invarin) tottelemattomuudesta suivaantunut Evdur ottaa praedorit vastaan.

Jos Invar on kuollut seikkailun aikana, on vastaanotto suorastaan vihamielinen ja vuoristolaiset pyrkivät täyttämään seikkailijat nuolilla.

Jos Invar on kuitenkin hengissä, hänellä on vihdoinkin osoitus omasta arvostaan. Hän haastaa avoimesti isänsä, joka (todennäköisesti) lopulta katsoo parhaaksi palkita praedorit näiden avusta. Hän heittää näiden eteen hopeaketjun ja käskee näitä katoamaan silmistään.

SEIKKAILUN PÄÄTÖS

INVARIN KOHTALO

Jos Invar selvisi koettelemuksestaan hengissä, hänellä on valittavanaan kaksi mahdollista kohtaloa. Joko hän jää asumaan Vuorenojaan ja ryhtyy (mahdollisesti piankin) heimonsa päälliköksi. Hän voi kuitenkin joutua myös sukunsa kiroamaksi ja karkotetuksi kodistaan. Tällöin häntä odottaa varmasti elämä praedorina; jos joku pelaajahahmoista kuoli seikkailun aikana, Invar on oivallinen korvaava hahmovalinta.

KOKEMUSPISTEET

Kokemuspisteitä voidaan jakaa esimerkiksi seuraavasti:

1. OSA

Paikallisten kohtaaminen ilman väkivaltaa, +10 kp

Ruokailu kyläpäällikön seurassa, +20 kp

Tiedon kerääminen kohteesta ennalta, +10 kp

2. OSA

Magneettisen oven ohittaminen, +10 kp

Basiliskin surmaaminen, +100 kp

Sukeltaminen tuntemattomiin vesiin, +10 kp

Ankeroisten voittaminen, +20 kp

3. OSA

Suruviestin tuominen kylän päällikölle, +10 kp

Hopeaketjun saaminen palkkioksi, +20 kp

Ystävyysrakentaminen vuoristolaisiin, +50 kp

VIHOLLISIA

VUORENOJALAISET

Arvot annettu **Pelinjohtajan kirjassa** (sivu merkitty sulkeisiin).

Asukkaat: Käytä **Talonpojan** arvoja (s. 148). Aseena kirves tai keihäs

Evdur Tarkkasilmä: Käytä **Barbaarin** arvoja (s. 148). Aseena jousi ja miekka

Nuori Invar: Käytä **Salamurhaajan** arvoja (s. 148). Aseena jousi ja tikari. Ei myrkkyjä.

BASILISKI

S. 16, Varjojen kirja

Ruumis	22	Notkeus	15
Valppaus	12	Sisukkuus	16
Koko	Suuri	Suoja	4
Syvä haava	10	Veri	33/33
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Höyryhenkäys*	-	I	5N tulivauriota
Kynnet/sarvet	16	II	7
Purema**	13	III	9

* Kerran lähitaistelussa, kantama 20 askelta ja leveys 5 askelta.

** Jos kynnet osuvat uhriinsa, purema on -1N helpompi.

Nuori ja kiivas basiliski, joka on yhä riehakas vapauduttuaan Petojen herran orjuudesta.

ANKEROISET

S. 49, Kirottu kirja

Ruumis	7	Notkeus	15
Valppaus	12	Sisukkuus	3
Koko	Pieni	Suoja	-
Syvä haava	-	Veri	-
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Puraisu	11	II	5
Kietaisu	11	III	Roikkuu kiinni*

* Roikkuvan ankeraisen puraisuhyökkäykset ovat -1N helpompia ja uhri saa +1N lisää ruumiillisiin toimintoihin jokaisesta roikkuvasta ankeroisesta. Sen irrottaminen vaatii rutiinin (2N) Voima-heiton tai olennon surmaamisen.