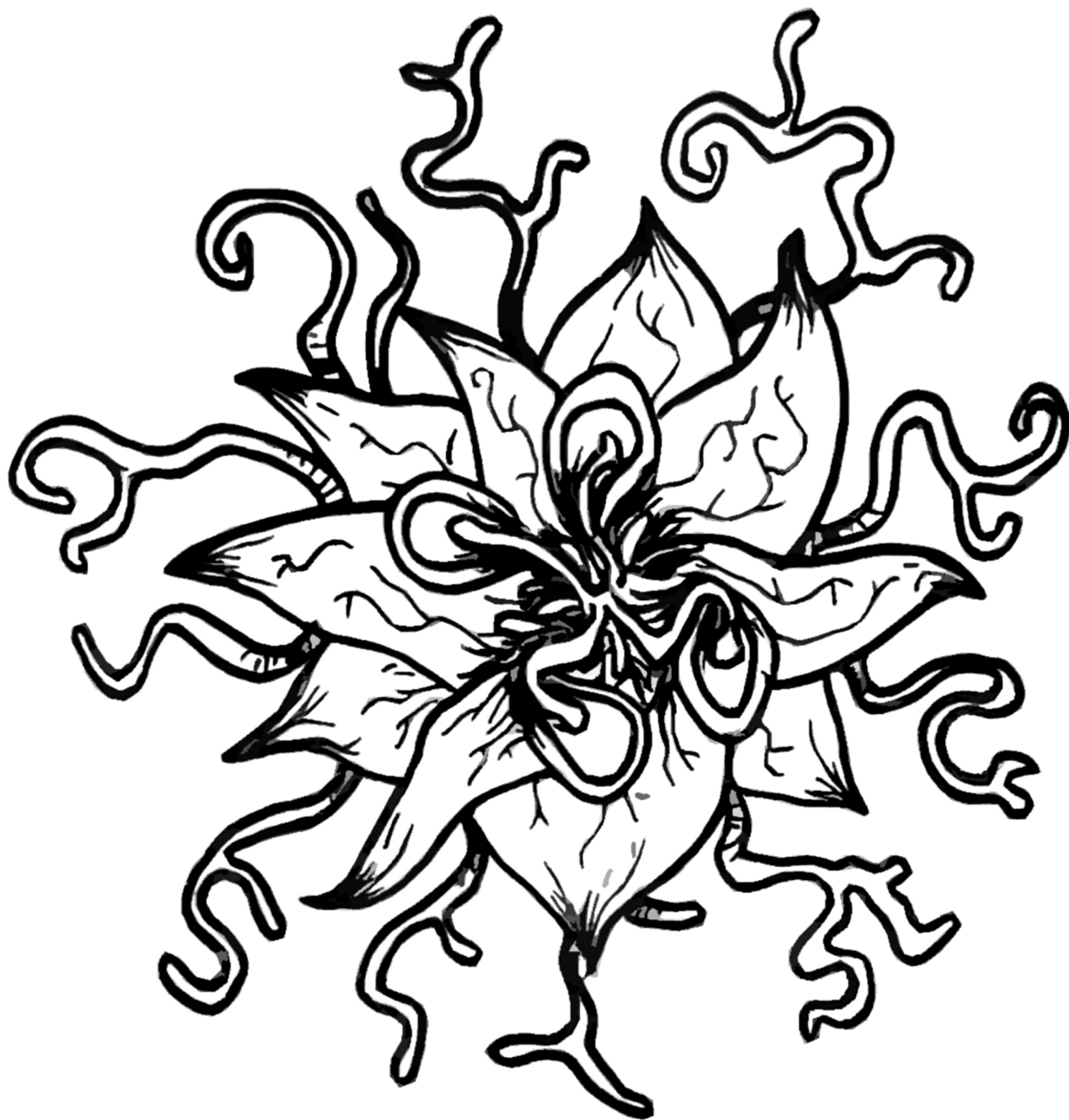


KAUNIITA UNIA

PRAEDOR-SEIKKAILU VASKIVIRRALLA



TEKSTI JA KUVAT: LAURI MAIJALA

SEIKKAILU: KAUNITTA UNIA

Lyhyesti: Praedorit sekaantuvat Vaskivirran alamaailman huumeongelmaan ja tutkimusten kautta päätyvät epäilemään paikallisesti vaikutusvaltaista puutarhuria. Epäilykset osuvat oikeaan, mutta puutarhurin kasvattama kasvi ei olekaan pelkkä rikkaruoho...

SISÄLTÖVAROITUS

HUUMEET

Tämä seikkailu käsittelee huumeiden käyttöä ja tästä koituvia ongelmia valtakulttuurin kanssa. Aihetta on pyritty käsittelemään leimaamattomasti ja asiallisesti. Pelinjohtajan kannattaa lukea seikkailu ensin läpi ja miettiä sitten, miten suhtautua seikkailuun ja sen sisältöön.

KUTSU SEIKKAILUUN

Koska seikkailussa on mukana monia toimijoita, voivat praedorit päätyä osaksi tätä tarinaa useammalla tavalla kuin yleensä. Alla on esitelty muutamia vaihtoehtoja.

- ◆ Seikkailijat kohtaavat Varkaiden killan edustajan (**Alard Castorra**) kapakassa. Tämä etsii

praedoreja avuksi, koska ei halua sotkea asiaan muitakaan tahoja. Seikkailu on kirjoitettu sillä oletuksella, että tämä on valittu vaihtoehto.

- ◆ Velho **Sevanis** on kuullut oudoista kuolemista *Rosvomuurilla*. Hän palkkaa praedorit selvittämään tilannetta, koska tietää, ettei katuvartion tutkimuksia halua kukaan. Tässä tapauksessa Varkaiden kilta ei ole (ainakaan alkuun) tekemisissä seikkailijoiden kanssa ja saattaa joko yrittää estää näiden tutkimukset tai saada heidät tekemään töitä myös heille.
- ◆ Yksi seikkailijoiden seurueen jäsenistä (*Riippuvaisuus-haitta?*) on ajautunut huumeluolien kanta-asiakkaaksi. Hän saattaa olla paikalla, kun yliannostus tapahtuu.
- ◆ Seikkailijat kohtaavat *Rosvomuurilla* asuvan miehen, jonka vaimo on kadonnut vierailtuaan huumeluolissa (ensimmäinen yliannostus). Hänen etsintöihinsä on suhtauduttu varjotulla väkivallan uhalla, joten hän pyytää praedoreilta apua. Valitettavasti hänellä vain ei ole oikein maksaa palkkiota...

TAUSTAA

Vaikka monet huhut kertovat **velho Sevaniksen** laajasta salatun tiedon kirjastosta, harva tietää myös **Merov Rashovnikin** viehtymyksestä salatietoon. Noin neljäkymmentävuotias Rashovnik on itseoppinut alkemisti, joka omistaa talon Tähtitarhan laidalla, lähellä sepän ja lasipuhaltajan pajoja.

Herra Rashovnik tunnetaan hiljaisena ja vetäytyvänä **puutarhakuraattorina**, mutta kotonansa hän on kiihko-mielinen uuden tutkija ja kokeilija. Hänen suuri talonsa on entinen velhon observatorio. Rashovnik on kunnostanut suureksi lasitetuksi kasvihuoneeksi, jonne hän on kerännyt lukuisia omituisia ja merkillisiä kasveja (joista osa on myös kiellettyjä ja kammoksuttuja, kuten borvarialainen verikasvi). Näistä kasveista hän tislaa ja uuttaa mitä mielikuvituksellisimpia tuotteita.

Huolimatta toimista, jotka paljastuessaan taatusti ajaisivat Herra Rashovnikin inkvisiittorin puheille, hä on monien kyläläisten parissa pidetty. Suuri osa vähänkin varakkaammista naisista ostaa väriaineensa häneltä.

Omituisen kukan siemenet herra Rashovnik osti **Indrek Agliard** nimiseltä kauppiaalta, joka kertoo saaneensa Borvariassa vierailleelta praedorilta.

UNETTOMUUDEN RIESA

Herra Rashovnikin suurin ongelma on unettomuus. Hän kyllä saattaa nukahtaa joskus jopa kesken töidensä, mutta uni ei suo hänelle lepoa ja se katkeaa jo muutaman tunnin kuluttua. Hän on

alati väsynyt ja päättänyt keskittää työnsä unettomuuden parantamiseen.

Kun drakhan käyttö muodostui enemmänkin pakoksi kuin paheeksi, herra Rashovnik pyrki pääsemään irti vähintään sen hänen elämänsä tuomista laitailmiöistä — huumeluolia pyörittävistä rosvoista.

Tutkittuaan verikasvin nektaria, hän ymmärsi voivansa eristää siitä omiin tarpeisiinsa sopivaa lääketta. Kerättyään tarpeeksi nektaria, Rashovnik päättää kokeilla sen vaikutusta, **Indrek Agliardin** rohkaisemana.

RASHOVNIK ITSE

Nautittuaan nektaria, Rashovnik vaipuu vihdoin syvään ja rauhalliseen uneen. Rashovnikin näkemät unet olivat hyvin vahvoja, vaikuttavia ja ennen kaikkea levollisia. Herättyään hän itki onnesta.

HUUMEEN MYYNTI

Kauppiaana ja filantropistina herra Rashovnik jakaa löydöksensä myös muille. Ei kestä kauaa, kun sana leviää ja ostajia löytyy.

TAPAHTUMIEN AIKAJANA

2 päivää sitten: Ensimmäinen yliannostus **Brogen** ja **Sarreyn** luolassa. Pari polttaa talon ja piiloutuu. Tulipalossa kuolee muutamia ihmisiä, mutta se ei liiemmin kaupungissa ketään kiinnosta.

0 päivä: Toinen yliannostuskuolema, tällä kertaa Varkaiden killan huumeluolalla. Seikkailu alkaa. Illalla Brogen ja Sarreyn 2. huumeluola avaa ovensa.

SEIKKAILUN RAKENNE

Tämä seikkailu on tyypillinen tutkintaseikkailu. Taistelukohtaamisia on vain vähän (ja ne voidaan yleensä välttää) ja tarinan etenemistä on hankala ennakoida. Pelinjohtajan kannattaakin tutustua kaikkiin osiin erityisen huolellisesti ennen seikkailun alkua.

Tarinan luonteesta riippuen, ei seikkailun sijoittaminen toiseen vähänkin isompaan jaconialaiseen kaupunkiin vaadi isoja muutoksia.

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Seikkailun ensimmäisessä osassa praedorit tutkivat huhuja uudesta huumeesta, joka ajaa käyttäjiä koomaan. Varkaiden kilta ei näytä olevan tilanteen takana, mutta sillä on selvästi intressejä selvittää asia.

TOINEN NÄYTÖS

Kun selviää, että tapahtumat ovat uuden huumeen aikaansaannosta, praedorien on selvitettävä, mistä huume on tullut markkinoille.

KOLMAS NÄYTÖS

Seikkailijat lähtevät etsimään **Merov Rashovnikia**, mutta joutuvat kohtaamaan tämän villiintyneen puutarhan.

POHJUSTUS

Seikkailu toimii parhaimmin, jos praedorit ovat olleet aiemmin tekemisissä herra Rashovnikin kanssa (kts. esimerkki vieressä "Herbalistin vieraana"). On jopa mahdollista, että tarinan kolme näytöstä tapahtuvat osina muita seikkailuja.

HERBALISTIN VIERAINA

Koputtelu **Herra Rashovnikin** ovelle ei tuota tulosta. Sisältä ei kuulu ääniä, eikä ovea tulla avaamaan. Ovi on kuitenkin raollaan.

Seikkailijat astuvat sisään pitkälle käytävälle, joka kulkee koko talon läpi. Käytävän toisessa päässä oven virkaa toimittava verho heilahtaa ja herra Rashovnikin pää työntyy kurkistamaan odottamattomia vieraita. Hän viittooi heitä olemaan hiljaa ja tulemaan luoksensa.

Suuri, kukoistava sali on kauttaaltaan mitä erikoisempien kasvien verhoama. Rashovnik itse on kiirehtinyt kyyristelemään pöydän taakse palvelijansa kanssa.

Kasvihuoneen perällä, kunniapaikalla, kasvaa somituinen kasvi, joka erittää vahvaa, makeaa tuoksua. Seikkailijat näkevät myös pikkulinnun, joka hyppelee kasvilta kasville, kohti kukkaa. Herra Rashovnik näyttää jännittyneeltä ja seuraa silmä tarkkana tapahtumia.

Linnun saavutettua kukan, kasvi yrittää napata sen. Lintu lennähtää ylöspäin ja äkkiä sirkuttaen pakoon avonaisesta ikkunasta.

Silminnähdessä väsynyt herra Rashovnik nousee naureskellen (mutta selvästi pettyneenä) seisomaan ja kääntyy seikkailijoiden puoleen.

"Hemmetti. Olin varma, että pääsisimme kaikki ensikertaa todistamaan tuon kasvin ruokailua! Mitä? Ei ei ei. Ei se ole täysin kasvuinen. Älkää huoliko, kyllä minä sen kitken, ennen kuin siitä on vaaraa."

HAASTEHEITOT

Pelinjohtajan on syytä myös välttää haasteheittoja todisteiden tai johtolankojen saamiseksi. Jos tällainen heitto epäonnistuu, saattaa koko tarina pysähtyä kuin seinään.

Yleensä riittää, että seikkailijalla on jokin asiaan sopiva taito ja tarpeeksi aikaa käytettävissään. Jos jompi kumpi näistä elementeistä puuttuu, voi heitto olla aiheellinen, mutta tässäkin tapauksessa heiton tuloksesta riippumatta seikkailijat löytävät kyllä tarvittavan tiedon edetäkseen.

Epäonnistuminen tarkoittaakin tässä tapauksessa sitä, että tilanne eskaloituu jotenkin muuten. Kenties paikalle tulee kutsumattomia vieraita, joku paikalla syttyy tulipalo, joku altistuu myrkylle (tai huumeelle), jne.

Pääasia on, ettei tarinan eteneminen jää kiinni huonosta noppaturista.

VALINNAINEN: VAIKEA KOHTAAMINEN

Jos seikkailijat (tai pelaajat) ovat kokeneita praedoreja, on tapahtumapaikkojen kuvauksissa paikoitellen annettu vaihtoehtoisia kohtaamisia, jotka lisäävät seikkailun haastetta.

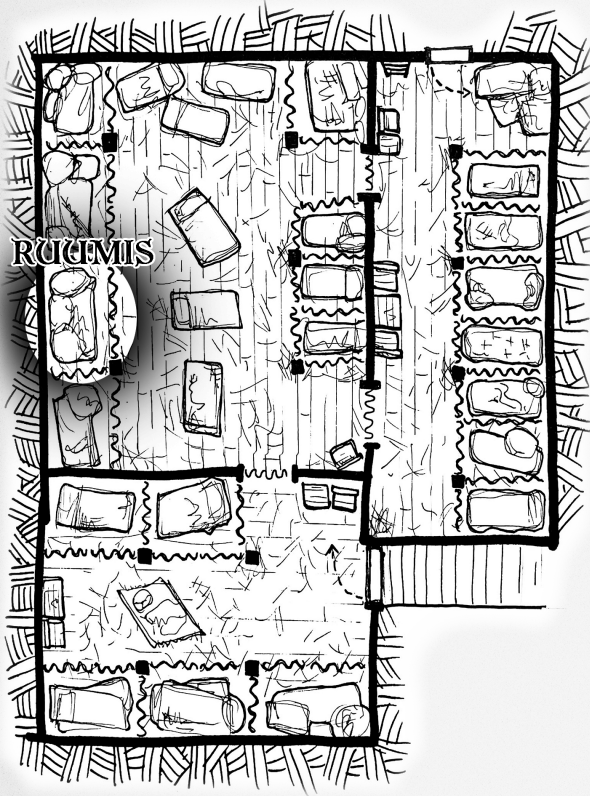
ERIOSAPUOLIEN VÄHENTÄMINEN

Tämä seikkailu esittelee Vaskivirran eri voimakteijöitä monestakin suunnasta. Jos pelinjohtajalla ei ole tarvetta kaupungin sisäisen politiikan tuomiseen peliin, on seikkailusta suhteellisen helppo karsia paljon ylimääräistä.

Tärkein taho on luonnollisesti **Merov Rashovnik**, jonka osallisuutta on hankala poistaa. Mutta hänen jälkeensä kaikki muut tahot ovat vain tarinaa syventämässä. Jopa Varkaiden kiltä on melko helppo jättää taustalle.

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

KILLAN HUUMELUOLA



Praedorit saapuvat varkaiden killan luolalle tutustumaan tilanteeseen. Heidät otetaan vastaan kevyellä varauksella, eikä heitä jätetä hetkeksikään ilman tarkkailijoita.

YLIANNOSTUS NEKTARIA

Likaisen verhon takaa paljastuu rujoon asentoon vääntynyt ruumis. Ruumiin kasvat näyttävät lähes verettömiltä, mutta kuolleen ilme on tyyni, lähes rauhallinen.

Kukaan ei ole ennen nähnyt kenenkään kuolevan samalla tavalla, eikä kukaan usko kyseessä olevan tauti. Tapahtuneen on pakko olla yliannostuksen vika, mutta miksi ja minkä huumeen?

TUTKIMUKSET

RUUMIS

Tilannetta tutkimalla voidaan selvittää alle kirjattuja johtolankoja. Näiden selvittämiseen on annettu ehdotus haasteiteista, jos pelinjohtaja haluaa sellaisia käyttää. On tärkeää kuitenkin muistaa, ettei haasteiteissa epäonnistuminen estä löytämästä johtolankaa, vaan aiheuttaa jonkin muun ongelman.

- ♦ Uhri vaikuttaa vaatteidensa perusteella hieman tavallista varakkaammalta. (*Kaupanhieronta, rutiini 2N*)
- ♦ Uhrin suu tuoksuu makealta, lähes hunajaiselta. (*Valppaus, haastava 3N*)
- ♦ Uhrin on puristanut käteensä rikki pienen lasipullon. (*Valppaus, rutiini 2N*)
- ♦ Lasipullon sisällä on vielä muutama pisara makealta tuoksuva nektaria. Nektari on selvästi kasvipiperäistä. (*Alkemia, haastava, 3N; Yrtit ja myrkyt, vaikea, 4N*)
- ♦ Uhrin avaamalla praedorit voivat löytää vatsaan juurtuneen kasvin. Sen juuret ovat työntyneet verisuoniin, keuhkoihin ja sydämeen. Kurkistamalla uhrin kurkkuun jonkin valon avulla, voi kenties nähdä kasvuston kärkiä. (*Haavojen hoito, hyvin vaikea 5N*)

MUUT ASIAKKAAT

Kyselemällä (*Kadut & kapakat, haastava 3N*) luolan asiakkailta tai tivaamalla tietoja henkilökunnalta (*Kovistelu, haastava, 3N*), praedorit voivat selvittää seuraavia johtolankoja:

- ♦ Asiakas maksoi vain yksityisyydestä, ei huumeista. (*Varkaiden kilta*)

- ♦ Kaksi yötä aiemmin **Brage ja Sarreyn huumeluola** tuhoutui tulipalossa. (*Varkaiden kilta ja asiakkaat*)
- ♦ Vaskivirran katukuvaan on ilmestynyt uusi huume, mutta sen myyjästä ei ole vielä tietoa. (*Asiakkaat*) [UUSI HUUME] (kts. s. @@)

Jos seikkailijat seuraavat tätä vihjettä, heille selviää, että kyseisen luolan omistajat polttivat paikan samanlaisen yliannostuksen takia. He luulivat kyseessä olevan jokin tuntematon tauti ja mieluummin polttivat kellarin ja aloittivat alusta.

MITÄ SEIKKAILIJAT MUISTAVAT?

Melko varmasti pelaajat miettivät, muistavatko heidän hahmonsa jotakin hyödyllistä. Seuraavat vihjeet hahmot voivat muistaa onnistuneella *Kadut ja kapakat* haastella. Haasteen vaikeustaso on annettu suluissa — jos hahmo on paikallinen, laskee vaikeustaso hänelle normaalisti yhden asteen (-1N).

- ♦ Kaksi yötä aiemmin **Brage ja Sarreyn huumeluola** tuhoutui tulipalossa. (5N)
- ♦ Vaskivirran katukuvaan on ilmestynyt uusi huume, mutta sen myyjästä ei ole vielä tietoa. (4N) [UUSI HUUME]
- ♦ Kaupungin ainoa luvan varainen alkemisti on **Vernos Camaril** (3N), mutta hän on matkoilla (6N). [PALJASTAVA VIHJE] (kts. s. @@) Tätä heitto voi yrittää myös Alkemia-aidolla.

VAARALLISTA HUOMIOTA

Jos seikkailijat kyselevät liian avoimesti tai kiinnittävät muuten huomiota itseensä, Brage ja Sarrey saavat kuulla tästä. He järjestävät joukon rosvoja hankkiutumaan eroon praedoreista. (*Kts. Toinen näytös — Väijytys kadulla*)

SIIRTYMINEN ETEENPÄIN

Kunhan seikkailijat ovat lopettaneet tutkimuksensa huumeluolalla, Varkaiden killan edustaja tivaa heiltä tuloksia.

Jos jokin johtolanka on jäänyt huomaamatta, voi killan edustaja täyttää nämä aukot.

TÄHDET KERTO VAT?

Pelinjohtaja voi halutessaan tuoda Kulkijan (Seikkailijan kirja, s. 151) mukaan tarinaan:

Yliannostukset tapahtuvat aina Kulkijan kii-täessä taivaan yli. Rashovnikin huumetta nauttineet näkevät sen hohtavan kelmeää, vaaleanpunaista valoa. Yhteyden huomaaminen vaatii hyvin vaikeaa (5N) *Valppaus*-heittoa tai vaikeaa (4N) *Kirjat ja tieteet*-heitto.

Haastavalla (3N) *Kirjat ja tieteet*-heitolla seikkailija voisi kenties päätellä, koska seuraava yliannostus tapahtuu.

Asiaa voisi kenties tutkia vaikkapa Tähtitarhassa, mutta Artanten kirkko on jyrkästi astronomiaa vastaan.

Mitään varsinaista syytä tai salaisuutta hahmoille tuskin kuitenkaan tätä kautta paljastuu. Pelinjohtajan kannattaa käyttää tätä vaihtoehtoa enemmänkin esitelläkseen Jaconian tieteitä.

Ei tietenkään ole mahdotonta, että Pelinjohtaja (tai yhtä todennäköisesti pelaajat) keksii jotain tutkimuksiin liittyvää tähtitieteen saralta. Kuten yleensäkin, on melko varmasti herkullisempaa seurata tätä uutta löytynyttä tutkimussuuntaa, kuin orjallisesti noudattaa etukäteen kirjoitettua käsikirjoitusta.

TOINEN NÄYTÖS

TUTKIMUSTEN JATKAMINEN

Varkaiden killan luolasta lähdettyään seikkailijoilla saattaa olla useampia johtolankoja, joita seurata. Tämän näytös seikkailusta keskittyykin näihin tutkimuksiin ja päättyy, kun praedoreilla on tarpeeksi todisteita epäillä Merov Rashonvikin osuutta asiaan.

Jäljempänä on esitetty useita mahdollisia tutkimussuuntia. Ei ole tarkoitus, että praedorit kävisivät läpi kaikki paikat ja keräisivät kaikki vinkit. Pari kolme tutkimuskohdetta riittänee hyvin, mutta yksikin voi olla jo tarpeeksi, jos seikkailijat ovat neuvokkaita ja/tai pelaajat osaavat tulkita tilannetta.

Kun pelaajat keksivät jotain muuta, pelinjohtaja voi käyttää annettuja johtolankoja esimerkkeinä.

VÄIJYTYKSE KADULLA

VAIHTOEHTOINEN: HUUMELUOLAN KÄTYRIT

Praedorien tutkiessa kaupungin huumekauppoja, **Broge** ja **Sarrey** luulevat näiden jäljittävän heitä. Suojellakseen omaa nahkaansa he järjestävät väijytyksen seikkailijoille.

Avioparilla ei kuitenkaan ole kovinkaan montaa alaista tai palkallista, joten he todennäköisesti joutuvat palkkaamaan satunnaisia apukäsiä tai pyytämään apua etelän rosvoklaaneilta.

Kaupungista värvättyinä apulaisina voi käyttää työläisen arvoja (*Pelinjohtajan kirja*, s.148), mutta heillä on käytössä puukkoja tikarien sijasta.

Klaanilaisrosvot ovat rosvoja (*Pelinjohtajan kirja*, s.146).



Väijytykseen osallistuu **seikkailijoiden määrä +2** viholista. Jos yhtään praedoria ei ole surmattu tai syviä haavoja aiheutettu, rosvot pakenevat kolmannen kierroksen jälkeen.

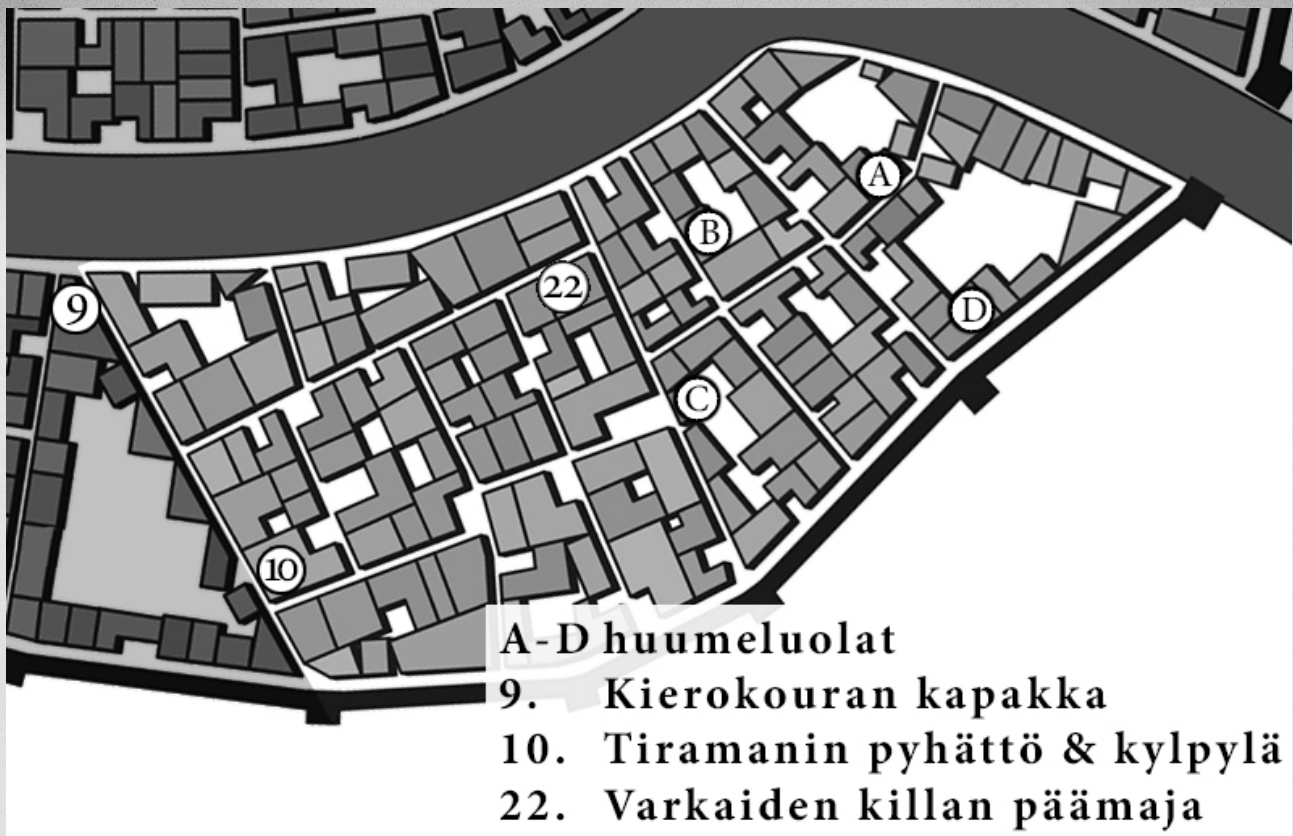
Tilanteen sijoittaminen ajallisesti jää pelinjohtajan vastuulle, mutta paras aika sille on yöllä, toisen näytöksen aikana. Se voi tapahtua heti seikkailijoiden lähdettyä Varkaiden killan luolasta, mutta luonnollisempaa kenties on, jos välissä ehtii tapahtua jotakin.

VAIHTOEHTOINEN: ITSENÄISET ROSVOT

Huumeiden alennusmyynti aiheuttaa myös vakavia lieveilmiöitä, joista vähäisin eivät ole sekavat rosvot.

Jos seikkailuun tarvitaan lisää taistelua, voivat seikkailijat (tai mieluummin yksittäin liikkuva seikkailija) kohdata nuoria kurkunleikkaajia. Nämä ylimieliset nuoret käyvät selvästikin vahvempien kohteiden kimppuun, eivätkä kaihda likaisiakaan keinoja. (*Kts. Petri Hiltunen - Exitus*)

Käytä **varkaan** arvoja (*Pelinjohtajan kirja*, s.146).



VASKIVIRRRAN HUUMELUOLAT

Rosvomuurilta löytää muutamankin kellarin, jonka varjoissa drakhasta tai muista yrteistä riippuvaisiksi tulleet pääsevät paheensa pariin. Ne eivät juuri toisistaan eroa; likaisissa kellareissa on kirppuisia patjoja, jotka erotetaan toisistaan riippuvilla kankailla. Halvimmissa luolissa ei ole edes niitä.

Huhujen mukaan kaupungilla on myös paremman väen “yksityinen kerhotila”, mutta niissä Rashovnik ei ole vierailut.

Yllä kuvatun huumeluolan tyyppisiä paikkoja löytyy ympäri Jaconiaa. Ne sijaitsevat yleensä kellarissa, jonne laskeudutaan portaita jämerälle ovelle, joka avataan vain tutuille vieraille tai salasanalla. Takaoven kautta pääsee pakenemaan yleensä jonkin läheisen talon kellariin tai viemäriin, mutta yleensä tämä poistumisreitti on vain luolaa pyörittävien roistojen käytössä — tai edes tiedossa.

Näihin paikkoihin tullaan vain ja ainoastaan nauttimaan huumeita, joita ei muualta saa. Vieraat keskittyvät vain itseensä ja paheeseensa ja olettavat muidenkin tekevän niin.

Koska luolia pyörittävät yleensä rikollisjengit, kyselijät saattavat saada puukosta helpommin kuin arvasivatkaan.

Ehkä kuitenkin hieman yllättäen, näiden paikkojen asiakkaat joutuvat varsin harvoin kiristuksen kohteeksi. Luolan omistajat ymmärtävät olla astumatta isompien varpaille ja yleensä heidät jätetään sen takia rauhaan.

Tyypillisin käytetty aine on drakha (*Kirottu kirja*, s. 89), mutta oopiumi ja kannabis kuuluvat tarjottavien tuotteiden listoille. Osa luolista sallii vakituisten asiakkaiden käyttää omia tuotteitaan, mutta peri saman maksun kuin muilta tilojen käytöstä (yleensä drakhan hinta eli 1 hopearaha).

Huomioitavaa on, etteivät praedorit *drakha*-koudussa ole tuntematon ilmiö. Mikään luolia

pyörittävä taho ei halua vaikeuksia heidän kanssaan.

A - BROGEN JA SARREYN 1. HUUMELUOLA

Paloi poroksi kaksi yötä sitten. Omistajat polttivat luolansa luultuaan yliannostuksen uhrin kuolleen johonkin tautiin.

B - VARKAIDEN KILLAN HUUMELUOLA

Tutkimusten aloituspaikka.

C - VETA LAVCAN HUUMELUOLA

Ei liitoksissa seikkailuun. Yksityisyrittäjän (**Veta Lavca**) ylläpitämä tila. Ei salli omien huumeiden käyttöä tiloillaan.

D - BROGEN JA SARREYN 2. HUUMELUOLA

Avaa ovensa seikkailun alkaessa. Luolaa pyörittävän huumeluola 1:n omistajat. Huumeita myydään hieman liian halvalla, joten asiakkaita on runsaasti, mikä kiinnittää liikaa huomiota.

BROGEN JA SARREYN

LUOLALLA

Ensimmäisen luolansa polttanut aviopari aikoo polttaa nyt myös sillat takanaan. He myyvät hädissään varastoaan tyhjäksi ja antavat asiakkaiden jäädä nauttimaan paheistaan paikan päälle.

Sana on kiertänyt liiankin nopeasti ja paikalle saapuu liikaa väkeä. Broge ja Sarrey eivät ehdi kaikkialle yhtä aikaa, joten käsikähmiä syntyy, joku varastaa osan heidän saaliistaan ja lopulta Varkaiden killan rankaisupartio kiirehtii paikalle, ehtiäkseen hoitamaan asian ennen katuvartion saapumista.

Tilanne yltyy veriseksi välienselvittelyksi. Jos kaksikolle huumeita toimittaneet rosvoklaanilaisista selvisi joku kohtaamisesta praedorien kanssa, ovat hekin mukana tätä kahakkaa.

Kilta ei luultavimmin halua seikkailijoita sotkemaan tähän asiaan nokkaansa, mutta ei sekään mahdoton tilanne ole.

Broge ja Sarrey tuskin selviävät tilanteesta hengissä. Jos näin kuitenkin käy, myös heiltä voi saada tietoja.

JOHTOLANGAT

Läheisiltä asukkailta voi kenties irrota johtolankoja. Hyviä haasteita niiden keräämiseen ovat mm. *Esiintyminen, Juonittelu, Kadut ja kapakat, Kovistelu ja Valppaus.*

- ♦ Broge ja Sarrey polttivat itse talon, sillä joku asiakkaista kantoi oletettavasti kuolettavaa tautia. (*Rutiini, 2N*)
- ♦ Kadulla liikkuu uusi huume, joka on vielä drakhaa parempi. Sitä ei kuitenkaan ole täältä saatavilla, vaan sitä ostaakseen on mentävä Tammiteille. (*Haastava, 3N*) [UUSI HUUME] [PALJASTAVA VIHJE]
- ♦ Uutta huumetta kaupittelee **kasvitutkija Rashovnikin** palvelija tämän talolta. *Tämän tietävät kertoa vain Broge tai Sarrey, jos praedorit onnistuvat pelastamaan heidät varkaiden killan rankaisupartiolta. Tämän jälkeen voidaan siirtyä suoraan kolmanteen näytökseen.*

PALANUT HUUMELUOLA

Koko talo on palanut. Viereisten talojen seinät kastellaan vielä aamuin ja illoin, sillä paikoitellen paksuimmat parrut kytevä yhä.

Paikalla on tylsistynyt katuvarrtija, jonka tehtävänä olisi tarkkailla, ettei tuli lähde uudelleen leviämään. Mutta koska kyse on *Rosvomuurin* alueesta eikä syttymisen pelkoa enää juuri ole, mies lähinnä heittää noppaa satunnaisten ohikulkijoiden kanssa.

JOHTOLANGAT

Läheisiltä asukkailta voi kenties irrota johtolankoja. Hyviä haasteita niiden keräämiseen ovat mm. *Esiintyminen, Juonittelu, Kadut ja kapakat, Kovistelu, Uhkapelit ja Valppaus.*

- ♦ Broge ja Sarrey polttivat itse talon, sillä joku asiakkaista kantoi oletettavasti kuolettavaa tautia. (*Haastava, 3N*)
- ♦ Broge ja Sarrey ovat juuri avanneet uuden luolan ja huumeet ovat nyt syystä tai toisesta todella halpoja. Veikkaus on, että he aikoivat lähteä kaupungista. (*Haastava, 3N*)
- ♦ Luolan asiakkaat saivat tuoda paikalle omia huumeitaan ja ilmeisesti tautiin kuollut vieras oli tehnyt juuri näin. (*Rutiini, 2N*)
- ♦ Kenties joku tulipalosta selvinneistä osaisi kertoa enemmän? Joku ainakin lepäilee nyt Tiramanin pyhätöllä. (*Haastava, 3N*)
- ♦ Menehtynyt asiakas ei kuollut tautiin. Hän otti yliannostuksen jotain uutta, makealta tuoksuvaa huumetta. (*Vaikea, 4N*) [UUSI HUUME]

TIRAMANIN PYHÄTTÖ

Pyhättö ja lämminvetinen kylpylä majoittavat nyt tulipalossa loukkaantuneita. Kenties joku harmaakaapu päästäisi seikkailijat heidän puheilleen?

JOHTOLANGAT

Loukkaantuneilta paikallisilta tai Tiramanin harmaakaavulta voi irrota tietoja. Hyviä haasteita niiden keräämiseen ovat mm. *Esiintyminen, Haavojen hoito, Juonittelu, Laulu ja soitto, Uskonto ja Valppaus.* Erityisesti *Kovistelua* ei täällä suvaita.

- ♦ Broge ja Sarrey polttivat itse talon, sillä he luulivat yliannostuksen ottaneen kantavan kuolettavaa tautia. (*Haastava, 3N*)

- ♦ Luolan asiakkaat saivat tuoda paikalle omia huumeitaan ja ilmeisesti tautiin kuollut vieras oli tehnyt juuri näin. (*Rutiini, 2N*)
- ♦ Menehtynyt asiakas ei kuollut tautiin. Hän otti yliannostuksen jotain uutta, makealta tuoksuvaa huumetta. (*Haastava, 3N*) [UUSI HUUME]
- ♦ Yliannostuksen ottaneet olivat molemmat harmaakaapujen tuttuja. Hieman varakkaampia kaupunkilaisia, jotka unettomuus oli vienyt huumeiden pariin. (*Haastava, 3N*) *Ainoastaan temppelin pappi voi kertoa tämän.* [PALJASTAVA VIHJE]

KIEROKOURAN KAPAKKA

Peliluolan tunnelma on melko laiska. Paksu savu verhoaa katonrajaa, kun asiakkaat kiskovat karhutupakkaa ja muita yrttejä kallistaessaan kapakan sahtia. Rosvomuurin ainoa virallinen juottola on oiva paikka kuulla kiinnostavia juoruja, mutta satunnaisen tappelun tai puukotuksen uhka on myös aina mahdollista.

JOHTOLANGAT

Jarac Kierokoura sattuu itse olemaan paikalla praedorien tullessa paikalle. Hänen lisäksi läsnä on muutama katuvarrtija sekä sekalukuinen sakki kapakan kanta-asiakkaita. Hyviä haasteita niiden keräämiseen ovat mm. *Esiintyminen, Juonittelu, Kadut ja kapakat, Kovistelu, Uhkapelit ja Valppaus.*

- ♦ Broge ja Sarrey polttivat itse talon, sillä he luulivat yliannostuksen ottaneen kantavan kuolettavaa tautia. (*Haastava, 2N*)
- ♦ Kadulla liikkuu uusi huume, joka on vielä drakhaa parempi. Sitä ei kuitenkaan ole täältä saatavilla, vaan sitä ostaakseen on mentävä Tammiteille. (*Haastava, 3N*) [UUSI HUUME] [PALJASTAVA VIHJE]

KUKA HUUMETTA MYY?

Melko pian praedoreille alkanee selvitä, että tapauksien takana on jokin uusi huume. Sen myyjä on kuitenkin epäselvä. Varmasti joku kuitenkin tietää asiasta.

Kunhan praedorit ovat tämän asian ymmärtäneet, eli he ovat selvittäneet yhden [UUSI HUUME] johtolangan, he voivat yrittää etsiä käsiinsä huumeen myyjän.

Tämä on *Kadut ja kapakat* haaste, jonka vaikeus on alkuun melkein mahdoton (6N). Jokainen [PALJASTAVA VIHJE] kuitenkin laskee haasteen vaikeutta yhdellä.

Epäonnistunut heitto tarkoittaa, että seikkailijat ovat kyselleet väärä asioita ja seuraava **väijytys kadulla** odottaa ennemmin tai myöhemmin.

Yrittääkseen uutta heittoa, praedorien on löydettävä uusi [PALJASTAVA VIHJE] tai muuten muutettava tilannetta.

Kun seikkailijat onnistuvat tässä heitossa tai pelaajat ovat itse tulleet oikeaan johtopäätökseen, siirrytään seikkailun kolmanteen näytökseen.

OSANA KAMPANJAA

Jos tätä seikkailua pelataan osana Kahdeksänpäinen käärme-kampanjaa, voivat vihjeet viitata **Vernos Camariliin**. Tällöin praedorit tutkinevat ensin hänen asuntonsa ja vasta sieltä huomaavat lähteä kadun toiselle puolelle Merov Rashonvikin talolle.

Tästä vaihtoehdosta lisää seikkailun lopussa.

Jos pelinjohtaja haluaa, voi Camarilin asunnon tutkimista hyödyntää tietenkin myös kampanjan ulkopuolella.

RAPORTTI KILLALLE?

Praedorit voivat päättää kertoa tutkimuksistaan Varkaiden killalle *ennen* kuin menevät tapaamaan herbalistia. Jos näin käy, Kilta kiittää hyvin suoritetusta työstä ja lupaa hoitaa asian tästä eteenpäin itse.

Ensin kilta lähettää neuvottelijan ostamaan Rashonnikin reseptin, mutta tämän kieltäytyessä tarjouksesta, lähetetään **Ogo** varastamaan resepti (jota ei tietenkään oikeasti ole edes olemassa).

Seikkailijat voivat tarjota palveluksiaan, jolloin Kilta palkkaa heidät kumpaan tahansa tehtävään.

Ogon katoamisen jälkeen Varkaiden kilta ottaa uudelleen yhteyttä praedoreihin ja pyytää näitä auttamaan vielä tämän viimeisen kerran ja seikkailu siirtyy kolmanteen näytökseen.

KOLMAS NÄYTÖS



- 5. Ruskoportti
- 6. Valottarien luostari
- 12. Aellan kylpylä
- 16. Kreivi Dorinianin kartano
- 20. Merov Rashovnikin talo
- 21. Vernos Camarilin koti
- 23. Lasinpuhaltajien kiltä

VALINNAINEN: VARAS YÖSSÄ

Kuultuaan praedoreilta huumeen alkuperästä, Varkaiden kiltä yrittää ensin ostaa tämän tuotannon, mutta (ymmärrettävistä syistä) herra Rashovnik ei ollut halukas jakamaan löytöjään. Joten Kiltä lähettää Ogon ryöstämään tämän talon.

Ogo murtautuu herra Rashovnikin taloon, mahdollisimman huonoon aikaan, sillä Rashovnik on juuri nukahtanut kasvin vaikutuksesta.

Koska Ogolla ei ole aavistustakaan siitä, mistä Rashovnikin huume on peräisin, hän päätyy murtautumaan taloon kattopuutarhan kautta ja jää verikasvin uhriksi heti laskeuduttuaan kasvi-huoneeseen.

VALINNAINEN: VARTIJAT, OHO!

Kuten kaupunkiseikkailuissa yleensä, pelaajat saattavat keksiä pyytää vartijoita avukseen.

Jos näin käy, vaaditaan vaikea (4N) *Hallinto*-heitto, jotta seikkailijoille annetaan apua. Jokaista onnistumisen astetta kohden seikkailijoiden matkaan lähtee kaksi Katuvartioston miestä (*Pelinjohtajan kirja*, s. 147). Näiden miesten toimintaa ohjataan *Johtaminen* haasteilla.

SAAPUMINEN PAIKALLE

Riippuen seikkailijoiden tutkimuksiin käyttämästä ajasta, Rashovnik itse on joko hengissä, unessa tai jo kuollut. Pelinjohtaja voi itse tulkita tilannetta tai valita sopivan ajankohdan (s. @@ esitetyn aikajanaa pohtien).

HENGISSÄ

Jos Rashovnik on vielä hengissä, hän ei ole tietoinen yliannostuksista. Mies yrittää ensin estellä seikkailijoiden sisäänpääsyä, mutta jos nämä pakottavat tiensä sisään, hän ei ala taistelemaan, vaan seuraa praedoreja koettaen vakuutella heille, että tilanne on kyllä hallinnassa.

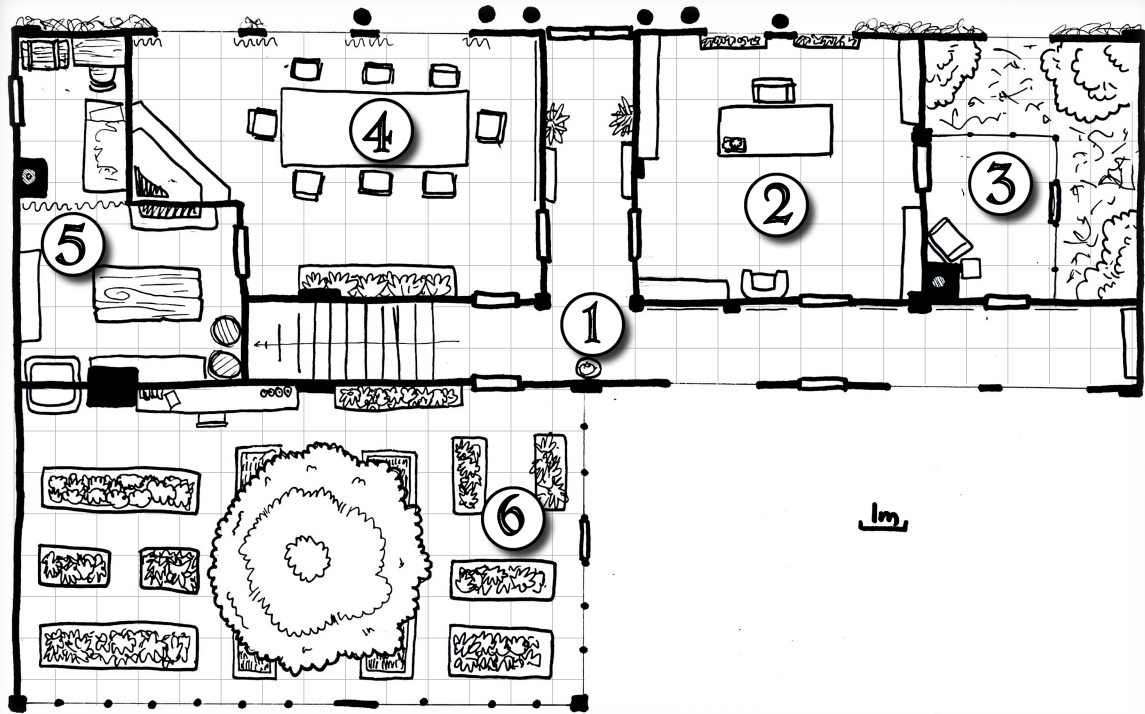
UNESSA

Rashovnik on ottanut kukan nektaria ja vaipunut jälleen uneen

KUOLLUT

Rashovnik on ottanut liikaa nektaria ja jäänyt ikuisesti vangiksi sen luomiin uniin. Hän ei enää herää, eikä hänen olemuksensa eroa ulkoisesti kuolleesta.

MEROV RASHOVNIKIN KOTI



ENSIMMÄINEN KERROS

1 - KÄYTÄVÄN seinillä roikkuu tauluja ja ruukku-kasveja.

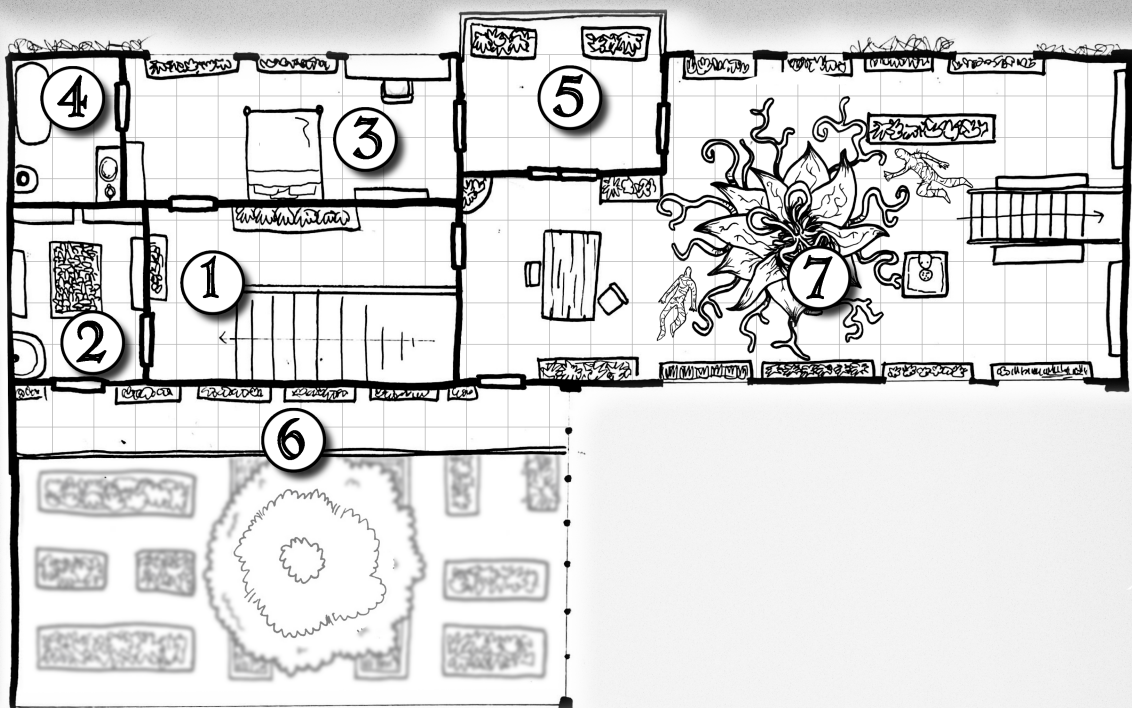
2 - TOIMISTON on Rashovnikin vastaanottohuone. Täällä kasvina on vain bonsai-tyyppinen puu mahonkisella työpöydällä. Seinien kirjahyllyt ovat täynnä kirjoja kertomassa omistajan varakkuudesta.

3 - AVIAARIOssa hyvin hoidetun puutarhan oksilla ja permannolla hyppivät eksoottiset linnut, joiden pitkät siipisulat on leikattu lentämisen estämiseksi. Ne ovat ainoastaan somisteina (ja nykyään ruuaksi yläkerran kasville).

4 - RUOKASALI on tarkoitettu vieraiden viihdyttämiseen. Iso takka ja seinän eteen sijoitettu suuri sisäpuutarha luovat tunnelmaa.

5 - KEITTIÖ on hyvin varustettu, vaikka ensinäkemältä se vaikuttaakin melko tyhjältä. Valtaosa Rashovnikille tarjoillusta ruuasta on kuitenkin kasvatettu talossa. Keittiön nurkasta löytyy myös juokseva vesi, joka on jääne velhokuninkaiden ajalta. Rashovnikin palvelija asuu pienessä, verholla erotetussa syvennyksessä.

6 - LASITETTU PUUTARHA on talon sydän. Sen kaksi seinää ja vino katto ovat kokonaan lasia (mikä jo itsessään kertoo omistajan varallisuudesta). Täällä viljellään perinteisempiä yrttejä, kasveja ja kukkia, joita Rashovnik tutkii päivittäin. Nurkasta löytyy täälläkin juoksevan veden lähde, joka on ensiarvoisen tärkeä kasvien hoidon kannalta.



TOINEN KERROS

1 - RAPPUPARVI alakertaan on varattu kasveille, jotka selviävät tai eivät halua päivänvaloa.

2 - VARASTOHUONEen kaapeissa säilytetään puutarhurin työkaluja. Velhojen muinainen vesijohto nostaa vettä myös tänne ja tekee ikkunattomasta huoneesta hyvin kostean — tämän vuoksi Rashovnik käyttää huonetta myös sienien kasvattamiseen.

3 - MAKUUHUONE on prameasti sisustettu. Kirjoituspöytä on lähes koskematon, mutta ikkunan alle ripustetut ruukkukasvit on hoidettu sääntillisesti.

4 - VESSA on harvinaisuus ainakin tällä tasolla jopa aatelisten kodeissa. Pönttö on suora putki jonnekin kaupungin alaisiin viemäriin. Kylpyammeeseen ei sentään johda vesiputkea, mutta palvelija saa sen melko nopeasti täytettyä varaston altaalta.

5. PARVEKE antaa kadulle.

6. PUUTARHAN PARVI sijaitsee vinon katon korkeimman kohdan alla, joten luonnollisesti sekin on täytetty istutuksilla.

7. KASVIHUONEessa Rashovnik viettää suurimman osan ajastaan. Sääntillisesti sisustettu tila on juuri sopiva huoneen kasveille. Tai ainakin oli, ennen kuin VERIKASVI alkoi kukkia. Nyt kasvi ja sen rihmastomainen juurakko vie suurimman osan huoneesta. Huuma tuoksu täyttää ilman ja sisään tultaessa kaikki huomaavat ruumiit kukan luona, jotka ovat lähes koteloituneet juurien sisään.

RASHOVNIK JA OMENATARHA

Halutessaan pelinjohtaja voi antaa praedoreiden löytää Rashovnikin muistiinpanoja, joista selviää hänen vierailleen Farrignian puolella, *Omenatarhan* pikkukylässä, jonka yrttimestari **Artaren** on opettanut hänelle monia hyödyllisiä keinoja puutarhan ylläpitämiseen.

Muistiinpanoista voi selvittää muutakin. Niiden tarkoitus on tarjota linkki toiseen seikkailuun. Kts. **Omenatarha**.

RYHMITTYMÄT JA EPH:T

MEROV RASHOVNIK

Kroonisesti väsynyt puutarhakuraattori ja yrttimestari. Hän on yrittänyt lääkittää unettomuuttaan drakhalla, mutta jäi riippuvaiseksi aineesta. Huomattuaan uuden kasvinsa nektarin nukuttavan vaikutuksen, hän päätti yrittää sitä ja ihastui tuloksiin.

BROGE JA SARREY

Aviopari, joka hallitsi yhtä huumeluolista vielä muutama päivä sitten. Ensimmäinen yliannostus tapahtui heidän tiloissaan ja hädissään he polttivat koko talon. Koska heidän huumevarastonsa oli kätkeyty muualle, he saivat nopeasti uuden luolan järjestettyä.

Parivaljakko on maksanut osan tuotostaan suojelurahana Varkaiden killalle, mutta nyt he toivovat killan luulevan heidän kuolleen tulipalossa. Jos he jäävät kiinni tuhopoltosta *Rosvomuurin* alueella ja vielä huumemyynnistä ilman Varkaiden killan siunausta, heidän päivänsä ovat luetut.

Broge ja Sarrey ovat kuitenkin hyvin tietoisia tästä. Heidän suunnitelmansa on myydä varasto nopeasti tyhjiin ja liueta sitten kaupungista. Heidän varastonsa on peräisin Kuparikukkulaan kuninkaan hallitsemilta rosvoklaaneilta ja he saavat nopeastikin muutaman klaanilaisen avukseen tarvittaessa.

Käytä Työläisen arvoja (Pelinjohtajan kirja, s. 146)

VETA LAVCA

Keski-ikäinen leskinainen, joka hallinnoi asuinrakennusta *Rosvomuurilla*. Vuokraemäntänä Veta ei ole saanut tarpeeksi tuloja, joten hän on ottanut kellarinsa käyttöön huumeluolana. Vetan kolme poikaa **Radko**, **Vojar** ja **Boha** toimivat luolan

vartijoina ja hankkivat huumeet välikäsien kautta. Tytär **Zora** hoitaa äitinsä kanssa varsinaisen huumeiden myynnin. Vetan talossa asuvat asukkaat ovat ainoita, joiden Veta ei anna asioida kellarissa.

Itsenäisenä yrittäjänä Veta on toistuvasti ollut *Kätkeyn käden* vaikutusyritysten kohteena, mutta koska Veta tunsu varkaiden killan päällikön isän vähän liiankin hyvin, ei tilanne ole vielä muuttunut väkivaltaiseksi. Vetan kuoltua tilanne on taatusti toinen.

Käytä tarvittaessa Talonpojan arvoja (Pelinjohtajan kirja, s. 146)

VARKAIDEN KILTA

Varkaiden kiltaa käytettäessä on hyvä muistaa, ettei Vaskivirran kilta ole suuri ja vahva. Se on muutaman kymmenen rosvon yhteenliittymä, jolla on vain vähän yhteyksiä ulkomaailmaan. Killan jäsenet ovat ihmisiä omine toiveineen ja tavoitteineen, eikä se ole mikään mystinen suuri itsenäinen toimija. Varkaiden ”kerho” olisi ehkä lähempänä totuutta.

ALARD CASTORRA

Pyörittää killan huumeluolaa *Rosvomuurilla*. Vanhan liiton rikollinen, jota kiltamestarin ajatukset ”*Kätkeystä kädestä*” ja muusta humpu-tuksesta lähinnä hävettävät. Hän on rosvo, mutta rehellinen sen suhteen.

Selvittääkseen yliannostuksen outouden Alard ottaa yhteyttä praedoreihin. Hän suunnittelee löytävänsä uutta huumetta tarjoavan tahon, ottavansa tämän tuotannon haltuunsa ja samalla saavansa tarpeeksi vaikutusvaltaa päästäkseen uudeksi kiltamestariksi.

Alardilla on puolentusinaa uskollista miestä, sekä muutamia orpoja taskuvarkainaan. Hänen aikansa kuuluu huumeluolan ja kiltatalon välillä, joista ensimmäisessä hän pitää salaisia kirjojaan ja suunnitelmiaan killan haltuun ottamisesta.

OGO

Kätketyn käden varas, joka murtautuu herra Rashovnikin taloon.

*Käytä **Salamurhaajan** arvoja (Pelinjohtajan kirja, s. 146)*

ANRAELIN KULTTI

Kultin toiminta kaupungissa on hiipunut (ainakin hetkellisesti) **Vernos Camarilin** lähdettyä Loffosiin.

INDREK AGLIARD

Pian tämän jälkeen kaupunkiin saapuu vieras kauppias **Indrek Agliard**. Tämä *Anraelin demonikultin* jäsen on usein Vernos Camarilin vieraana. Indreak esiintyy maustekauppiaana ja hänet tapaa yleensä torilta torilla.

*Käytä tarvittaessa **Kerettiläisen** arvoja (Pelinjohtajan kirja, s. 147)*

SEIKKAILUN PÄÄTÖS

AVOIMIA KYSYMYKSIÄ

Verikasvi on melko melko varmasti Borvariasta. Miten Rashovnik on onnistunut kasvattamaan sen Jaconiassa? Mistä hän on sen edes saanut? (Kasvi on Vernos Camarilin toimittama, mutta mistä hän on sen saanut?)

Rashovnikilla on erittäin huonot mahdollisuudet selvittää seikkailusta hengissä, mutta sekään ei ole mahdotonta. Miten hän kokee kasvin (ja sen myötä uniensa) lopun?

Jos jotenkin ihmeellisesti käy niin, että seikkailijat polttavat Rashovnikin talon, mitä seuraamuksia sillä on paitsi heille myös koko kaupungille?

KOKEMUSPISTEET

Kokemuspisteitä voidaan jakaa esimerkiksi seuraavasti:

1. Osa

###, +15 kp

2. Osa

###, +15 kp

3. Osa

###, +10 kp

VERIKASVI

KUKINTOVARSI (1N TAI HAHMOJEN MÄÄRÄ)

Ruumis	16	Notkeus	-
Valppaus	10	Sisukkuus	-
Koko	Suuri	Suoja	5
Syvä haava	10	Veri	20/20*
Puolustus	+1N (Tuoksu)**		

Hyökkäykset	Vaurio		
Katkaistut kukat***	2N happo	Kts. Alla	

* Kasvi ei tunne kipua, horjahda tai vuoda verta, eikä sillä ole sisäelimiä. Nuolten ja heittoaseiden vaurioheitot puolitetään sitä vastaan. Tuli aiheuttaa kaksinkertaisen vahingon.

** Tuoksu huumaa.

*** Kukinnon katkaiseminen saa kelloon kerääntyneen nektarin läikkymään. Katkaisu myös muuttaa nektarin välittömästi hapoksi, joka aiheuttaa 2N happovauriota lähialueelle.

TAISTELU KASVIA VASTAAN

Kasvilla on 1N kukintovarsia, joista jokainen erittää tuoksuva nektaria suojellakseen itseään. Kukintovarren voi leikata irti hyvin tähdätyllä iskulla (syvä haava arvon ylittyminen tai veripisteiden loppuminen) katkaisee yhden varren.

Nektarin huumaava tuoksu hankaloittaa toimia kasvia vastaan. Seikkailijan onnistuttavaa vaikeassa (4N) Sisukkuusheittossa joka vuoro, tai seikkailija ei voi hyökätä tässä erässä vaan tekee kaikkensa maistaakseen kukan nektaria.

VALINNAINEN: PARVI

Vastusta lisätäkseen Pelinjohtaja voi antaa kasvin houkutella luokseen Parven lentäjiä (Pelinjohtajan

Nepenthes Rashovnis kirja, s. 74). Nämä voivat olla kaupungin hyönteisiä, mutta myös lintuja.

VALINNAINEN: VERIKASVIT

Jos verikasvin luona on jo tajuttomia uhreja (Odo, Rashovnik), voi näistä versoa jo "tavallisia" verikasveja (ruusu ja rikkaruoho). (Pelinjohtajan kirja, s. 74)

KASVIN NEKTARI

Kasvin ihmisen pään kokoiset kellokukat, tuottavat paksua nektaria, jonka tuoksu houkuttelee uhreja luokseen.

Tällä nektarilla on huumaava vaikutus. Sitä nauttineet vaipuvat syvään uneen, jonka tarkoitus pitää saalis hengissä niin kauan, että kasvi ehti kasvattaa juurensa niihin ja nauttia niiden veren ravinnokseen.

Seikkailija voi yrittää estää nektarin vaikutusta; tämä vaatii onnistuneen vaikean (4N) Terveysheiton tai hän nukahtaa 2N6 tunniksi (ei mahdollisuutta herätä). Kasvin juuret tunkeutuvat hiljalleen uhriin ja imevät tämän kuiviin verestä — tämä menettää 1N verta joka vuoro.

UNIEN NEKTARI

On mahdollista, että seikkailijat nauttivat kasvin nektaria. Pelinjohtaja voi halutessaan käyttää tätä tilaisuutena pelauttaa jokin täysin erillinen seikkailu unimaailmassa. Hyvän esimerkin voi saada **Petri Hiltusen Taivaan suuri susi**-sarjakuvasta tai jopa **H.P.Lovecraftin** teoksesta *Tuntematon Kadath*.

OSANA KAMPANJAA

Kauniita unia on suunniteltu osaksi *Kahdeksenpäinen käärme*-kampanjaa. Tässä tapauksessa tehdään tarinaan vain muutama muutos, jotka on esitelty alla.

Mikään ei tietenkään estä pelinjohtajaa käyttämästä alla annettuja muutoksia mukana tarinassa, vaikka kyseessä olisikin vain yksittäinen seikkailu.

ENNAKOINTIA

Kaupunkiin sijoittuvat seikkailut toimivat parhaimmin, kun sen elementit ovat vähintään pelaajille jo tuttuja.

Tämän seikkailun sitomiseksi kampanjaan, kannattaa vähintään **Merov Rashovnik** esitellä seikkailijoille jo aiemmin. Kenties he tarvitsevat häneltä kasvien osia johonkin alkemistiseen liemeen tai vastamyrkkyä seikkailuaan varten.

Indrek Agliardin tapaaminen aiemmin voi myös nostaa panoksia. Hänen kohtaamisensa saattaa olla vaikea tuoda mukaan, mutta kenties seikkailijat löytävät häneen viittaavia tietoja *Anraelin kultin* jäseniltä tai muistiinpanoista.

Vierailu *Rosvomuurilla* ennen seikkailua voi myös hyvin korostaa tunnelmaa, varsinkin jos seikkailijat ovat käyneet myös jossakin huumeluolassa.

ANRAELIN KULTTI

Merov Rashovnikin naapuri, **Vernos Camaril**, kuuluu *Anraelin kulttiin*. Itseasiassa Vernos hankki asunnon itselleen vakoillakseen Rashovnikin toimia. Myös **Indrek Agliard** on usein ollut vieraana Vernoksella.

On mahdollista, että Indrek palkkaa seikkailijat tutkimaan ystävänsä katoamista, jos seikkailijat

eivät ole vielä aktiivisesti toimineet kulttia vastaan. On jopa mahdollista, että seikkailijat tietävät Vernoksen kuuluvan kulttiin ja saavat näin sattumalta selville toisen kulttiin kuuluneen henkilöllisyyden.

Jos Loffosin käärmeitä ei ole vielä pelattu, voi Indrekin selviäminen seikkailusta olla enemmän oleellista, koska se antaa kimmokkeen seikkailijoille palata Vaskivirtaan myöhemmin, löydettyään kirjeen Vernokselle.

VERNOS CAMARILIN ASUNTO

Vernoksen asunto sijaitsee asuinrakennoksen kolmannessa (ylimmässä) kerroksessa. Se on suhteellisen suuri asunto, mutta työtila vie asunnosta suurimman osan.

Laillisena alkemistina Vernos on harjoittanut asunnossaan ammattiaan, vaikkei kenties ihan luovallisimmalla tavalla. Erilaisten myrkkujen valmistukseen (ja kasvatukseen) löytyy huomattava määrä välineistöä.

Lyhyt tutkinta paljastaa myrkyneittäjän lähteneen suunnitellusti; huonekaluja on peitetty lakanoilla, alkemistisia varusteita puuttuu (kuten myös muistikirjoja).

Omien puuhastelujensa lisäksi Vernos on selvästi vakoillut herra Rashovnikia. TYÖHUONEESTA (2) löytyy raskas (paino 15) *kaukoputki*, joka on verhojen välistä suunnattu Rashovnikin työhuoneeseen. Kaukoputken vieressä on muistikirja, jonne Vernos on sääntillisesti kirjannut ylös Rashovnikin toimia ja erityishuomiota *verikasvista*.

Aarreheitto: 2N. Jos heiton tulos on arvoesine, haarniskan osa ja ase korvataan alkemistien liemellä ja alkemistin kaavalla.

VALINNAINEN: KULTIN VARTIJAT

Jos seikkailuun kaivataan lisää taistelujuja, on Vernos saattanut jättää vartijoita asunnolleen. Nämä joko majailevat salaa Vernoksen asunnossa tai (todennäköisempää) saman kerroksen muissa asunnoissa.

Vartijoita on yksi jokaista praedoria kohden. *Kerettiläinen* (Pelinjohtajan kirja, s. 147) on sopiva näitä varten.

Kohtauksesta saa haasteellisemman, jos praedoreja jää pidättelemään muutama kerettiläinen, kun yksi (tai kaksi) heistä lähtee hakemaan katuvartiostoa paikalle. Kerettiläiset ovat paikallisia, joten vartijat uskonevat heitä helpommin.

OSANA KAMPANJAA: CAMARILIN KOTI

Seikkailijat voivat löytää Vernos Camarilille osoitetun kirjeen läheltä Loffosia (kts. seikkailu *Loffosin käärmeet*). Tämä voi joko jälkikäteen selvittää tapahtumia tai saada heidät kiinnostumaan Vernoksen kodista Vaskiviralla.

Asunnosta löytyy myös kätkeyty PALANEN, mutta sen on syytä olla jotakin, jota Vernos ei olisi ajatellut ottaa mukaan.

