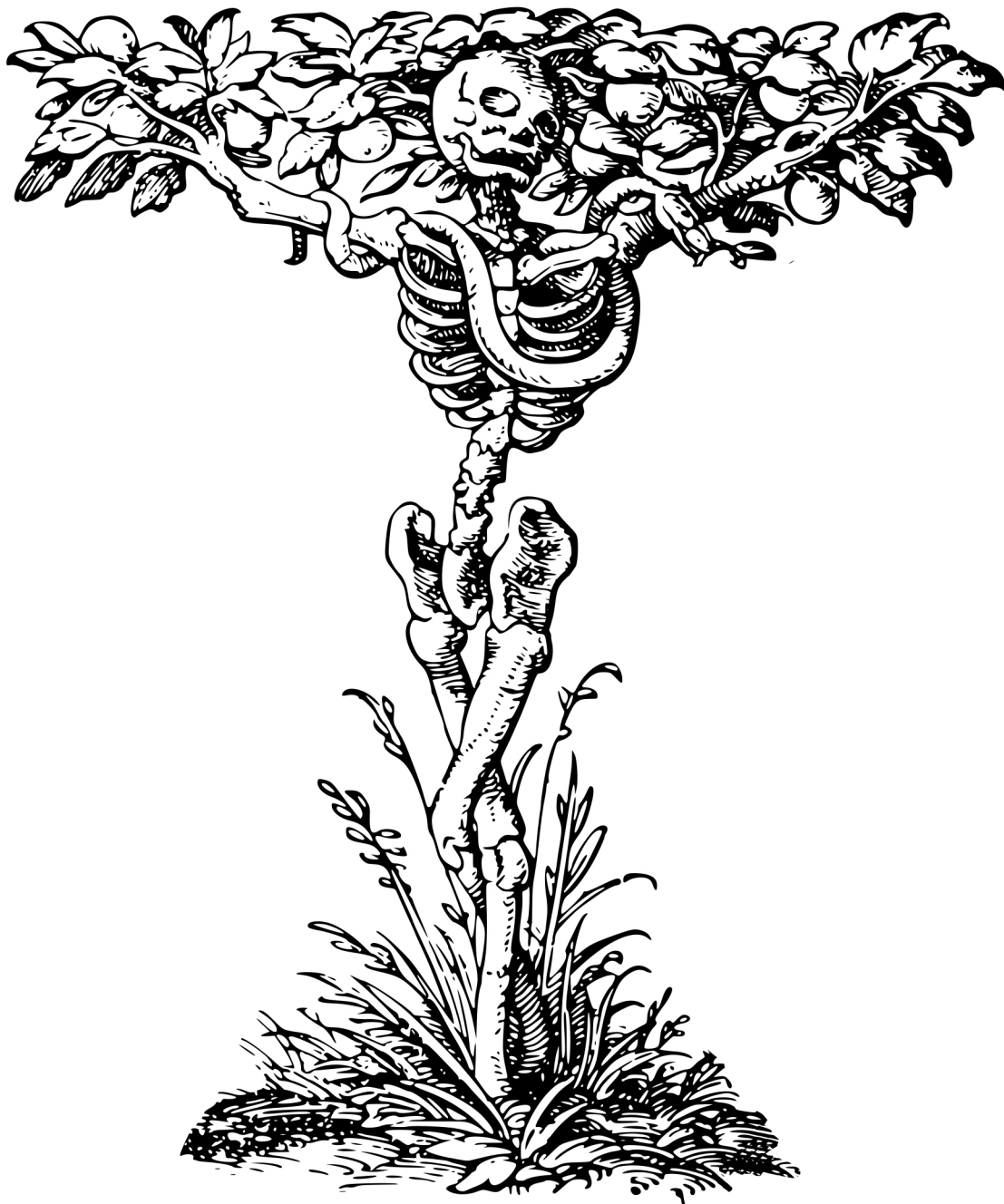


OMENATARHA

PRAEDOR-SEIKKAILU



TEKSTI: LAURI MAIJALA

KANNEN KUVA: FREESVG.ORG

SEIKKAILU: OMENATARHA

KIIITOKSET

Erityiskiitokset **Petteri Hyväriselle** kommenteista!

VAIKUTTEET

Tämän seikkailun vaikutteista voidaan mainita erityisesti *The Wicker Man*, *Midsommar* ja *The Ritual*.

SEIKKAILUSTA

Lyhyesti: *Hahmot on vangittu matkalla yhteen metsäläiskaupungeista kun heidät vangitaan. Onnistuvatko he pakenemaan unohdetusta temppelistä ja laittaman pisteen kielletyille rituaaleille?*

Tämä seikkailu on alkujaan kirjoitettu Warhammer Fantasy Roleplayn toiselle laitokselle 2014. Sen tekemiseen sain kommentteja ja tukea **Dave Grahamilta** ja **Sami Uusitalolta**. Heille erityisen isot kiitokset edelleen.

HUOMIO SISÄLLÖSTÄ

Tämän seikkailun teema ja sisältö eivät ole sielä mukavammasta päästä. Jos **Kielletyn rakkauden kirja** oli vaikeaa luettavaa, tämä seikkailu ei ehkä ole sinua varten. Jos pelin aikana eteen tulee tilanne, jonka käsittely tuntuu epämurkavalta, sen voi ohittaa. Tämä seikka on hyvä ottaa puheeksi ennen pelin alkua.

SEIKKAILUN SIIRTÄMINEN

Seikkailun siirtäminen muualle ei ole vaikeaa. Kylän nimin on helppo vaihtaa, eikä sen tarvitse välttämättä liittyä puutarhaan. Tarvetta on vain sille, että kylä sijaitsee sivistyneen maailman ja villin luonnon välimaastossa ja lähettyvillä on tarpeeksi tutkimatonta korpiseutua, jonne metsäjumala voivat kätkeytyä.

OSANA KAMPANJAA

Seikkailu on alkujaan kirjoitettu vapaaksi aloitukseksi kampanjalle. Seikkailijoiden ei tarvitse edes tuntea toisiaan, mutta yhteinen kohtalo yhdistää ja on keino saada heidät toimimaan yhteen.

Herkullisempi tilanne kuitenkin voi olla, jos praedorit vierailevat kylässä kesän tai kevään aikana ja kenties pääsevät nauttimaan lähemmistä väleistä kyläläisten kanssa. Tällöin paluu paikalle ja kyläläisten toiminta voi näyttäytyä vielä rajumpana.

KUTSU SEIKKAILUUN

Seikkailu alkaa keskeltä tapahtumia. Hahmot heräävät vangittuina. Miten he ovat sinne joutuneet, selvinnee seikkailun aikana.

Mutta mistä he ovat matkalla ja minne? Se jää tämän seikkailun osalta merkityksettömäksi tiedoksi, joka on Pelinjohtajan vapaasti päätettävissä.

PAKENEVA ÄITI

Seikkailu on mahdollista aloittaa myös kohtaamalla Omenatarhasta paennut nuori äiti. Tällä on mukanaan sylivauva kapaloissa, jonka hän kertoo pelastaneensa joutumasta kyläläisten uhriksi.

KOHTAUS O?

Pelinjohtajan niin halutessa seikkailun voi aloittaa kyläjuhlasta. Seikkailijat saapuvat Omenatarhaan ja osallistuvat aattojuhlaan, ylen tyytyväisten kyläläisten kyläläisten suureksi iloksi. Tarjolla on herkullista ruokaa ja nuorta lempeä.

Ilta sujuu iloisesti ja hyvin, kunnes kaikki praedorit huumataan ja he menettävät tajuntansa.

Koska praedorien joutuminen vangiksi on tämä seikkailun aloitus, voi pelaajista tuntua huijaukselta, etteivät he voi vastustaa tilannetta.

Kohtaus 0? voi toki pelata myös takaumana ensimmäisen näytöksen aikana, jolloin lopputulos jo tiedetään, mutta seikkailijat yrittävät koota edellisen illan palasia muistoistaan.

Juhlissa praedoreille tarjoillussa ruuassa on varmasti mukana ihmislihaa, vaikka näille asia ei ehkä edes koskaan selviä.

TAUSTAA

OMENATARHAN SYNNIT

Omenatarhan kylä sijaitsee suurten Oftia ja Farrigniaan erottavan metsän reunalla, muutaman päivän matkan päässä **Kuparikukkulasta**. Kylä elää (tai ainakin sinnittelee) omenatarhoillaan, mutta myös kasvattamalla sikoja — lähinnä piiraiden täytteeksi.

Kylän omistava paroni ei ole kiinnittänyt huomiota Omenatarhaan enää vuosiin. He maksavat sääntölisesti veronsa sianlihana sekä tunnetusti hyvänä siiderinä.

VÄÄRÄUSKOISUUDEN SIEMENET

Lähellä rajaseutuja sijaitseva kylä on jäänyt kauaksi niin valtakunnan pääkaupungista kuin melkein muistakin yhteyksistä naapurikyliin. Metsäläisten vaikutuksesta Artanten usko on vuosien saatossa hiipunut kylässä, antaen yhä enemmän ja enemmän tilaa Kaksoisäidille.

Kansanusko on värittänyt omenatarhalaisten elämää vahvasti. He kunnioittavat metsän henkiä ja ovat jo pitkään uhranneet osan ensimmäistä satoaan metsälle.

MUUTOS PAHEMPAAN

Kaikki alkoi suurten katovuosien aikaan 300-luvun alussa, epämuodostuneen lapsen syntymästä. Kauhistuneet vanhemmat murhasivat lapsen ja hautasivat hänet metsään. Pienessä kyläyhteisössä salaisuuden paljastuminen ei kuitenkaan kestänyt kauaa.

Jo unohtuneesta syystä silloiset kylänvanhimmat päättelivät metsän henkien olleen tyytymättömiä murhattuun lapseen uhrilahjana.

ESIKOISEN UHRAAMINEN

Kyläläiset yrittivät omenasiiderin ja suolaisten piirakoiden uhraamista, mutta sekään ei riittänyt. Pahoja enteitä oli nähtävissä kaikkialla. Niinpä alkujaan viattomista satouhreista kehittyi tapa antaa perheen ensimmäinen lapsi metsälle.

Vaikka tapa vaikuttaa sivistyneistä ihmisistä kammottavalta, omenatarhalaiset luulivat olevansa pragmaattisia. Ilman uhreja metsä veisi heidän lapsensa kuitenkin. Koska tapa on kuitenkin jo jatkunut sukupolvesta toiseen, sitä enää juurikaan kummeksuta.

UHRATTUJEN KOHTALO

Jaconian metsissä liha ei mene hukkaan. Uhratut esikoiset saattoivat aluksi päätyäkin hirviöiden ja villieläinten ravinnoksi, mutta nyt Omenatarhan lähetyvillä majailee metsän jumala. Sukupolvia jatkuneet hirmuteot olivat jo kovettaneet ihmisten mielet ja nyt he kuvittelivat metsän jumalten vastanneen rukouksiin, pienokaisten veristen ja kaluttujen luiden muodossa.

Kyläläiset järkeilivät, että koska vastaavaa ei ollut tapahtunut aiemmin ja nyt sattui olemaan syyspäiväntasausta, oli tuo aika otollisin uhreille.

HEDELMÄLLISYYDEN VARMISTAMINEN

Nuorten parien avio-onnen turvaamiseksi kylässä toisinaan suoritetaan hedelmällisyysriittejä, eikä esiaviollisia suhteita karsasteta. Moni ajattelee olevan parempi, jos ensimmäinen lapsi ei ole yhteinen tulevan puolison kanssa.

Valitettavasti tämä ajatus on ajoittain kannustanut sisarussuhteisiin, joiden kuvitellaan keräävän samalla kaiken huonon onnen tuohon ensimmäiseen, joka tapauksessa tuomittuun lapseen.

Hedelmällisyyteen painottuvassa yhteisössä myös saman sukupuolen liittoja karsastetaan jopa enemmän kuin sisäsiittoisuutta.

UUTTA VERTA OMENATARHAAN

Luonnollisesti tämä tapa on pidetty salassa ulkopuolisilta ja vain harvoin kylään on muuttanut uutta verta.

Pitääkseen kyläläisten veren puhtaampana, nuoria tyttöjä (ja jopa aviovaimoja) kannustetaan toisinaan matkustelemaan ja tutustumaan lähemmin vieraisiin.

Ne matkustavaiset, jotka kylään eksyvät, eivätkä osu paikalle väärään aikaan, saattavatkin huomata kylän naiset hyvin vapaa-mielisiksi. Asia muuttuu kiusalliseksi viimeistään siinä vaiheessa, kun joku naisen läheinen (isä tai aviomies) kannustaa vierasta sänkypuuihin vaikkapa sopimuksen sinetöimiseksi.

KUNINGATTAREN TUOMA MUUTOS

Viimeistään viime vuosisadan vaihteessa kyläläiset huomasivat tavallista enemmän kulkijoita maillaan. Vanhat tavat pidettiin piilossa, mutta **Maly Withan** tultua kylän vanhimmaksikin, myös niiden muutosta yritettiin. Withan johdolla kyläläiset vangitsivat onnettoman ohikulkijan ja jättivät tämän uhriksi metsälle syyspäiväntasauksena.

Metsä näytti hyväksyneen uuden uhrin.

Kun seuraavakin vuosi kohteli kylää hyvin, jakautuivat kyläläiset kahteen leiriin. Niihin jotka halusivat säilyttää vanhan tavan ja niihin, jotka halusivat säästää esikoisensa ja uhrata muukalaisia.

Vanhukset varoittelivat, ettei tapojen muuttamisesta hyvä seuraisi, mutta vuosi vuodelta lapsiuhrit loppuivat.

Taivaan suuren suden sotaretki vuosi sitten kuitenkin selvästi muutti tilannetta. Sodan päätyttyä matkalaisia on ollut liian vähän, eikä syysuhria ole vangittu.

Tulevan uhrin puuttuminen on lisännyt kylän kahtiajakoa. Nuoremmat haluaisivat lepyttää henget arvalla valitulla uhrilla, mutta vanhemmat ”tietävät paremmin” ja ovat jo päättäneet viedä tuoreimman esikoisen metsään.

MALY WITHA

Vartijan palattua kylään, Maly Witha, joka oli antanut esikoisensa metsälle, uskoi tunnistavansa poikansa. On mahdotonta sanoa, onko Vartija todella hänen esikoisensa, mutta näin hän asian näki (tai ainakin halusi nähdä).

Maly Witha ei kuitenkaan halunnut alkuun ottaa yhteyttä poikaansa, mutta tuli toisiin aatoksiin samana iltana, kuin Vartija murhasi ottoisänsä.

Pragmaattisena naisena Maly Witha ei hätkähtänyt oletetun poikansa toimia, vaan auttoi tätä kaikin tavoin. Jonkin aikaa hän saattoi ohjata poikansa nälän muualle, mutta lopulta hän antoi periksi.

Metsään hylätyt lapset olivat helppoa saalista, mutta ne eivät pitkään riittäneet Vartijalle. Maly Witha myös pelkäsi metsän henkiä, joten hän ohjasi kyläläiset kaappaamaan satunnaisia kulkijoita.

RITUAALIT METSÄSSÄ

Kun syyspäiväntasauksen aurinko laskee, sytyttävät metsään lähteneet kyläläiset suunnattoman kokon. He paistavat kylän suurimman karjun nuotiolla ja ryyppäävät huolella siideriä ja simaa.

Kunhan kokko on sytytetty ja sika paistuu, kyläläiset alkavat soittamaan luista ja sarvista tehtyjä pillejä, sekä isoja peurannahkarumpuja. Mekkala paisuu tunti tunnilta, tehden heidän löytämisensä helpommaksi hetki hetkeltä.

Keskiyöllä juhlapaikalle saapuu Omenatarhasta myös muutama kiinnostunut (ja hyvin juopunut) nuori, jotka jäävät osallistumaan juhliin silkasta sairaasta mielenkiinnosta.

Seuraa noin tunnin kestävä haureuden juhla, kun kaikki mässäilevät seksillä, ihralla, rasvalla, lihalla, verellä sekä sienillä ja alkoholilla. Juhlan jälkeen annetut ihmisuhrit on myös revitty kappaleiksi ja ravinnoksi.

Kaikki metsän orgioihin osallistuvat naiset synnyttävät yhdeksän kuukauden kuluttua — jos ovat elossa.

NAUTINNON KULTIT MUUALTA

*On hyvin mahdollista, että joku **Hullun kuninkaan** aikana alkunsa saanut nautinnon kultti on löytänyt tiensä Omenatarhaan. Kyläläisten omituinen suhtautuminen seksuaalisuuteen on varmastikin kiirinyt sopiviin korviin, vaikka asiaa koetetaan peitellä.*

ENSIMMÄINEN OSA – VANKILAPAKO

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Seikkailu alkaa hahmojen herätessä kosteasta ja pimeästä sellistä. Kaikkien on onnistuttava rutiinissa (2N) **Terveys**-heitossa tai he ovat sairastuneet *kuumeeseen* (Seikkailijan kirja s. 105).

Edellisen illan muistot ovat hämärät, mutta ilmeisesti heidät huumattiin tai iskettiin yllättäen tajuttomaksi. Niin tai näin heidän omaisuutensa on ryöstetty.

Jos pelaaja on selvästi kertonut, että hänellä on jokin kätkeyty ase, heidän tulee onnistua esimerkiksi **Juonittelu** tai **Sorminäppäryys** heitossa kyläläisten **Valppautta** vastaan. Heiton vaikeus riippuu asekatkon omaperäisyydestä.

VALINNAINEN: KOMPUROIMINEN PIMEÄSSÄ

Toimiessaan vankilan pimeydessä pelaajat voivat ilmoittaa praedorien toimivan mahdollisimman hiljaa. Tämä vaikeuttaa kaikkia testejä, joiden suorittamisesta voisi syntyä ääntä yhdellä asteella (+1N).

Sama vaikutus on pimeydellä itsellään, joka nostaa kaikkien näköön perustuvien heittojen vaikeutta yhdellä (+1N). Jos hahmon toimi on sellainen, että siitä voisi aiheutua ääntä, Vartija heittää kilpailuheiton **Valppaudellaan**.

Jos joku haluaa kuunnella oven läpi, onnistunut **Tarkkaavaisuus**-heitto paljastaa hieman kauempaa kuuluvan surullisen, mutta samalla melko *petomaisen* äänen laulavan jotakin. **Vartija** laulaa kauempana jotakin aikojen saatossa kieroutunutta Kaksoisäidin virttä. Oven paksuus vaikeuttaa heittoa asteella ja tekee siitä vaikeaa (4N). Jos ovi

on auki tai raollaan tai hahmot ovat käytävässä, laulun kuuleminen on rutiinia (2N).

TOINEN NÄYTÖS

Oven lukko ei ole erityisen haastava. Paikalliset eivät ole aiemmin joutunut ottamaan montaa vankia samalla kertaa, saati sellaisia vankeja, jotka voisivat puolustaa itseään tehokkaasti. Oven voi kyllä murtaakin auki, mutta tiirikointi herättää vähemmän huomiota.

Seikkailijat ovat kuitenkin suhteellisen vapaita toimimaan vankilassa. Vartijalla ei ole tapana laskeutua alas. Jos hän sattuuakin kuulemaan alhaalta jotakin, hän jää vartiotupansa luukulle odottamaan, yllättäkseen ensimmäisen siitä ylös pyrkivän onnettoman.

KOLMAS NÄYTÖS

Artanten kirkko on jäänyt pois käytöstä joitakin vuosikymmeniä sitten. Se on melko huonossa kunnossa ja Vartija on ottanut sen kodikseen. Lattialla on poltettu nuotiota, yhdessä nurkassa on tunkio ja korkeat ikkunat on peitetty laudoilla tai säkkikankaalla.

Jos Vartija on huomasi seikkailijoiden vapautuneen, tämä odottaa luukun luona valmiina väijyttämään ylösnousijat. Hiljaa toimineet praedorit voivat kenties kuitenkin onnistua yllättämään hänet. Neuvottelu Vartijan kanssa ei johda mihinkään. Umpimielinen köriläs mieluummin nuijii vangit hengiltä, kuin antaa näiden paeta.

PAETAANKO?

Seikkailun ensimmäinen osa loppuu hahmojen voitettua Vartijan. He ovat vapaat lähtemään ja pakenemaan.

Pelinjohtajan ei tulisi pakottaa seikkailijoita kohtaamaan kyläläisiä. Jos pelaajat ehdottomasti haluavat vain jättää Omenatarhan taakseen ja paeta

muualle, on pelinjohtajalla mahdollisuus käyttää seikkailun toinen osa käyttämättä myöhemmin hyväkseen.

Jos tämä on pelaajien valinta, voi pelinjohtajan siirtyä suoraan kolmanteen näytökseen, jossa on annettu vinkkejä praedorien saamisesta jälleen tapahtumien keskipisteeseen.

VOUDIN MUISTIKIRJA

Taivaan suuren suden uhan kohdatessa lähiseutuja, myös voudin oli lähdettävä sotaan. Palattuaan Omenatarhaan hän jatkoi sotaväessä oppimaansa tapaa pitää yksinkertaista päiväkirjaa. Tämä on ainoa kirja koko kylässä (muut kyläläiset eivät osaa lukea tai kirjoittaa). Vouti säilyttää muistikirjaansa kirjoituspöytänsä laatikossa.

Kirja on nopeasti luettu, sillä siihen on kuvattu vain viimeisen vuoden tapahtumia. Se alkaa komentajan palattua sodasta ja kuvailee syksyllä annettuja ihmisuhreja ja valittelee, että kylässä joudutaan ehkä palaamaan esikoisten uhraamiseen, koska uusia uhreja ei ole vangittu. Kirja päättyy uusien uhrien vangitsemiseen (seikkailijat) ja voudin huojennukseen siitä, ettei sylivauvoja enää uhrata.

Pelinjohtaja voi käyttää kirjaa apunaan anteekseen ylimalkaista tietoa kylän synneistä.

TOINEN OSA

Seikkailun toinen osa on huomattavasti ensimmäistä vapaamuotoisempi. Siinä seikkailijoiden toimia on vaikeampi ennustaa. Tämän osan tarkoituksena on antaa hahmoille mahdollisuus tutkia kylää ja rakentaa sopivaa tunnelmaa kohden illan juhlia. Pelinjohtajan vastuulle jää paljon tavallisten kyläläisten kuvailusta ja tulkinnasta.

On tärkeää muistaa, että huolimatta kyläläisten kammottavista tavoista, he suurin osa heistä on tavallisia ihmisiä, omenatarhureita ja siankasvattajia.

Jos seikkailijat lähtivät pakoon paettuaan vankityrmästä, tämä osa voidaan ohittaa.

Seikkailun tämä osa voi mahdollisesti edetä seuraavasti:

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Praedorien paettua tyrmästä he löytävät itsensä Omenatarhan kylästä. He huomaavat vartijan tornissa ja päättävät hoidella hänet ensin. Kylän juhla valmistelut näkyvät kaikkialla, mutta vahtitornista niistä saa paremman kuvan; pitkiä penkkejä ja pöytiä kannettaan torille. Seikkailijat myös huomaavat jonkun kantamassa varusteitaan.

TOINEN NÄYTÖS

Lyhyen neuvonpidon jälkeen seikkailijat murtautuvat voudin taloon, jonne heidän varusteensa on viety. He voivat aseistautua paremmin, mutta löytävät samalla myös paikallisen *voudin päiväkirjan*.

KOLMAS NÄYTÖS

Hahmojen murtautuessa noutamaan tavaroitaan, kyläläiset lähtevät joukolla noutamaan vankejaan kirkon kellarista. Yksi heistä palaa juosten ja etsintäpartio muodostetaan. Seikkailijoiden on joko paettava metsään tai kohdattava voudin johtamat kyläläiset.

KYLÄN TUTKIMINEN

KYLÄLÄISET

Vangittuaan seikkailijat, kyläläiset jatkoivat arkisia askareitaan normaalisti. Sadonkorjuujuhliissa riittää valmisteltavaa, eikä kukaan ole aiemmin paennut Vartijan sellistä. Kyläläiset saattavat olla jopa pahoillaan vangittujen seikkailijoiden puolesta, mutta suurin osa uskoo heidän uhraamisensa olevan välttämättömyys.

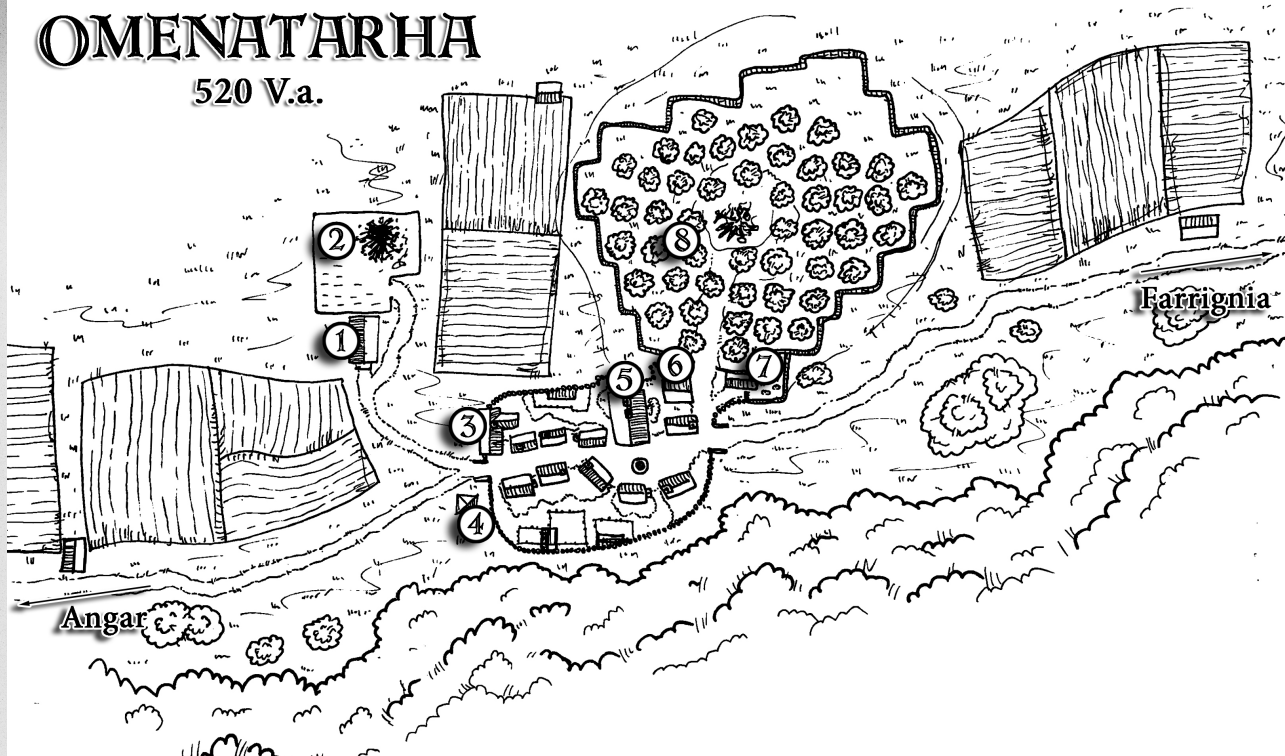
Omenatarhassa asuu noin viisikymmentä ihmistä, joista neljätoista on liian nuoria tai vanhoja taistelemaan.

Loput pystyvät tarvittaessa aseistautumaan veitsin, sirpein ja kirvein. Jos seikkailijat joutuvat taisteluun kyläläisiä vastaan, nämä yrittävät parhaansa mukaan vangita heidät uudelleen. Pakosalle kyläläiset lähtevät, mikäli heitä surmataan enemmän kuin pelaajahahmoja on yhteensä. Kyläläiset pakenevat metsän siimekseen ja odottavat siellä seikkailijoiden poistumista sekä metsän jumalten vihaa.

Kyläläisten silmitön murhaaminen ei kuitenkaan pitäisi olla vaihtoehto. Jos tähän ajaututaan, pelinjohtajan on hyvä pohtia (mieluusti yhdessä pelaajien kanssa), millaisia seuraamuksia moisella toiminnalla on.

OMENATARHA

520 V.a.



MAALAISTALOT

Kaupungit talot ovat yksikerroksisia valkeaksi kalkittuja tiilitaloja. Farrignialainen tyyli on selvästi edustettuna, joskin metsäläisten kulttuurillisia vaikutteita (mm. puuleikkauskoristeissa) on näkyvissä. Useimmissa taloissa on vain yksi huone, jossa syödään ja nukutaan. Perheen yhteinen sänky on seinän vieressä, pöytä ja penkit toisella seinustalla ja takka tai tulisija valaisee ja lämmittää. Joissakin taloissa on talon alla kylmäkellari - sinne on hyvä piilottaa lapset, jos kylässä syntyy isompi mitteliö.

1. ARTANTEN KIRKKO

Tämän rakennuksen kellarista seikkailijat pakenevat.

2. HAUTAUSMAA

Kyläläiset polttavat vainajansa nykyään suuressa kokossa pian kuoleman jälkeen. Vanhojen hautojen kivet kasvavat sammalta ja ovat hoitamattomia.

Toisinaan jonkun kyläläisen kuoleman yllä on sellaisia enteitä, että ruumis viedään metsään ja

jätetään sinne. Näistä tapauksista ei jälkikäteen puhuta, sillä edes metsään vietyjen ruumiiden luita ei ole jälkikäteen löydetty.

3. MALY WITHAN KOTI

Kylää kiertävän paalumuurin kylkeen rakennettu kaksikerroksinen puutalo, jonka Maly Witha otti kodikseen tullessaan kylän vanhimmaksi. Toinen kerros roikkuu selvästi muurin yli ja sen ikkunasta kulkien Witha on toisinaan käynyt tapaamassa Vartijaa, mutta myös antanut tälle lisää apetta. Maly Witha säilyttää nimittäin talossaan suolattua ihmislihaa pojalleen ja valitettavasti myös yhä enenevissä määrin itselleen.

4. VARTIOTORNI

Noin kymmenen askelta (metriä) korkea tiilitorni, jonne kiivetään avoimia portaita tornin sisällä. Tornin huipulla on muurilla suojattu ja katettu tasanne.

Tornin vartiovuorot jaetaan tasan kyläläisten kesken ja ylhäällä on aina joku pitkäjousen ja torven kanssa. Tornin tarkoituksena on vartijoida

kylää vihollisilta, mutta yleensä vartijat tarkkailevat enemmänkin Artanten kirkon suuntaan...

Jos hahmot eivät yritäkään piilotella, vartija huomaa heidät ja tekee hälytyksen. Mutta ovelammat seikkailijat saattavat hiipiä hänen kimppuunsa ja onnistua yllättämään hänet.

5. VOUDIN TALO

Tämä kaksikerroksinen talo erottuu jonkin verran edukseen muista taloista. Siinä on jopa kapea kellotorni — joskin kello on jo aikapäiviä sitten sulatettu ja sen metalli käytetty uudelleen.

Talon ensimmäisessä kerroksessa on kylän sali, jossa kokoonnutaan keskustelemaan paikallisista asioista.

Toisessa kerroksessa sijaitsevat voudin asuintilat, joissa hän asuu yhdessä vaimonsa ja kahden tyttärensä kera. Seikkailijoiden varusteet on viety tänne ja ne lojuvat pitkällä pöydällä ikkunan äärellä. Jos jollakin seikkailijoista oli erityisen hyvä tai komea miekka (tai muu vastaava), vouti on ottanut sen itselleen. Muut aseet on jaettu parhaimmassa kunnossa oleville kyläläisille.

6. RUOKA-AITTA

Aitta on lukittu yksinkertaisella puusalvalla, joka painaa liikaa villieläimien työntää paikoiltaan. Siellä säilötään omenat, vilja ja muu paikallisesti tuotettu ruoka, joka jaetaan tasan kyläläisten kesken. Hyvällä Säkällä seikkailijat saattavat löytää myös unohtuneen tynnyrin edelleen oivallista siideriä.

7. YRTTIMESTARIN HÖKKELI

Kylän ja omenatarhan rajalla seisoo melko ränsistynyt vanha tönö. Paikallinen **Artaren** yrttimestari asustaa täällä. Hänen talonsa yhteyteen kuuluu pieni yrttitarha, jossa hän kasvattaa paitsi tainnuttavia myös parantavia yrttejä kylän

tarpeisiin. Hän ei ole virallinen alkemisti, mutta tietää tarpeeksi salaisia reseptiä käydäkseen tarpeeksi noidasta inkvisiittoreille.

Jos Artaren näkee seikkailijoiden lähestyvän, hän pyrkii välittömästi pakenemaan metsään. Hän on vanha ja raihnainen, joten kaikki häneen kohdistuvat hyökkäykset ovat helpompia (-1N).

Kolutessaan mökkiä aarteiden toivossa, seikkailijat löytävät automaattisesti **1N3** merkitsemätöntä pulloa. Näissä on alkemistisia liemiä, joiden vaikutuksen määrittämään satunnaisesti (*Satunnaiskaavat, Seikkailijan kirja, s. 118*). Lisäksi Yrttimestarin puutarhasta voi kerätä aineksia suitsukkeeseen, jolla on sama vaikutus kuin *Unijauheella*, **1N+2** kappaletta.

8. OMENATARHA

Kylän sykkivä sydän on rehevän vihreä omenatarha, pienellä kukkulalla kylän yrttimestarin tönön vieressä.

Tarhassa on viitisenkymmentä hyvin hoidettua omenapuuta, joista jokainen kantaa satoa joka syksy. Yksi puu edustaa yhtä kyläläistä ja ne on istutettu heidän syntyessään. Omenatarhaa kiertää kyynärän korkuinen kivimuuri, jonka porttia koristavat kaksi puusta veistettyä hirven päätä.

Tarhan keskellä kasvaa suuri, kuollut omenapuu. Se on koristeltu lukuisin värikkäin nauhoin ja sen juurelle kyläläiset tuovat päivittäin vettä ja kerran viikossa pienen uhrilahjan (lintujen kalloja, puuroa, puun rakoihin työnnettyjä kolikoita, jne.).

Tarinoiden mukaan kumpu ei ole luonnollinen maanmuoto. Kerrotaan, että se on todellisuudessa hautakumpu, jossa lepää haudattuna aarteineen jokin muinainen sotapäällikkö tai kenties jopa velho.

KOLMAS OSA

RITUAALIN ETENEMINEN

Mikäli praedoreilla oli alkoholia matkassaan, on se päätynyt näihin juhliin. Jos seikkailijat eivät puutu tapahtumiin, rituaali etenee kuten kuvattu *Metsän rituaalit*-kohdassa.

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Auringon laskettua seikkailijoilla on tunti tunnilta paremmat mahdollisuudet löytää rituaalipaikka metsästä (kts. taulukko alla).

Tässä vaiheessa vähintään pelaajien pitäisi ymmärtää, ettei metsän siimeksessä ole tapahtumassa mitään hyvää. Äänet ja hajut saattavat vaikuttaa melko viattomilta, mutta kun muistaa, että kyläläisten oli tarkoitus uhrata seikkailijat...

UHRIKULKUE

Seikkailijat voivat löytää itsenäisesti rituaalipaikalle. Kylästä lähtee kuitenkin myös joukko paikallisia, jotka kuljettavat kahta arvalla valittua omasta joukostaan uhreiksi. Seuratakseen heitä huomaamatta on onnistuttava *Hiivintä*-heittossa (3N).

Paetaanko?: Seikkailijat törmäävät paetessaan kyläläisiin, jotka ovat lähteneet etsimään heitä. Vastustajia saapuu tarvittaessa paikalle lisää, jotta praedorit saadaan hengissä vangituiksi.

TOINEN NÄYTÖS

Toinen näytös alkaa, kun soitto kiirii metsästä.

Löydettyään rituaalipaikalle, seikkailijat voivat tarkkailla tapahtumia rauhassa metsästä. Rituaalin suorittajat tai valmistelijat eivät havaitse mitään ympärillään.

Paetaanko?: Kyläläiset tuovat praedorit juhlapaikalle metsän läpi ja he päätyvät myös pitopöydän antimiksi, jolleivät onnistu pakenemaan.

RITUAALIN PAIKALLISTAMINEN

Rituaalipaikan löytäminen helpottuu tunti tunnilta.

Erätaito-heitto.

Aika	Tapahtumat	Vaikeus
Auringonlasku	Kokko sytytetään.	5N
+1h	Sianliha alkaa kärytä.	4N
+2h	Soitto alkaa. (2. näytös alkaa)	3N
+3h (keskiyö)	Uhrit surmataa.	2N
+4h	Jumala saapuu paikalle.	1N

KOLMAS NÄYTÖS

Jos seikkailijat estävät rituaalin, **Metsän jumala** saapuu juuri, kun he huokaisevat helpotuksesta. Muutoin se saapuu keskiyön jälkeen, kun praedorit ovat jo todistaneet rituaalien kauheet.

Se rynnistää paikalle näyttääkseen mahtinsa ja voimansa ja heittelee juhlijoita kuin oksia, ottaa sen, minkä haluaa ja murskaa mennessään muutaman juhlijän jalkoihinsa, ennen kuin verenhimo saa sen kokonaan valtaansa ja se rynnistää mässäilemään Omenatarhan asukkailla.

SEIKKAILUN PÄÄTÖS

KYLÄN KOHTALO

Jos seikkailijat eivät surmaa metsäjumalaa, ei piskuisella kylällä ole mitään mahdollisuutta sitä vastaan. Kylä poltetaan maan tasalle, eikä mahdollisesti myöhemmin paikalle tullut sotilaspertio löydä eloonjääneitä.

Jos taas metsäjumala saa surmansa, kylä pelastuu — ainakin hetkeksi. Lukuisat kyläläiset ovat luultavimmin menettäneet henkensä taisteluissa. Eikä tapahtuneiden piilottelu onnistu enää loputtoman pitkään.

Lopulta paikalle saapuu joukko lähimmän läänitysaatelin sotilaita, jotka luultavimmin tuomitsevat koko kylän kuolemaan.

KOKEMUSPISTEET

Kokemuspisteitä voidaan jakaa esimerkiksi seuraavasti:

1. Osa

Sellin oven avaaminen, +15 kp

Valonlähteen löytäminen, +10 kp

Vartijan voittaminen, +30 kp

2. Osa

Kyläläisten vakoilu ilman kiinnijäämistä, +15 kp

Vartiotornin ohittaminen ilman hälytystä, +20 kp

Komentajan taloon murtautuminen, +20 kp

Komentajan muistikirjan lukeminen, +10 kp

Komentajan päihittäminen, +30 kp

3. Osa

Löytäminen rituaalipaikalle, +10 kp

Rituaalin todistaminen, +20 kp (+50 kp, jos hahmot katsovat koko rituaalin)

Kultistien voittaminen, +10 kp

Metsäjumalan voittaminen, +40 kp

EPH:T

VARTIJA

Ruumis	18	Notkeus	14
Valppaus	14	Sisukkuus	14
Koko	Ihminen	Suoja	3
Syvä haava	9	Veri	20/20
Puolustus	+1N (väistö & torjunta)*		
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Raskas nuija	18	III	Ase (7)+2

* -1N jos jokin raaja on pois pelistä, ja -2N jos Vartija on onnistuttu yllättämään.

Vartija on yksi harvoista metsästä palanneista uhreista. Syystä tai toisesta hän kuitenkin palasi kylään ollessaan vasta lapsi.

Vartijan onnistui voittaa Artanten papin luottamus ja tämä lopulta kasvatti hänet. Vartija korvasi tämä erheen murhaamalla ja syömällä ottoisänsä aikuisuuden kynnyksellä noin kaksikymmentä vuotta sitten.

Maly Witha (joka uskoo Vartijan olevan poikansa) sattui paikalle tuona kohtalokkaana hetkenä. Hän auttoi Vartijaa kaikin tavoin ja kertoi kyläläisille metsän henkien vieneen Artanten papin. Kyläläiset uskoivat Maly Withaa, mutta osa on varmasti osannut arvella jotakin muuta tapahtuneen. He pelkäävät, mutta myös kunnioittavat Vartijaa, eikä kukaan ole hänen kanssaan tekemisissä omasta tahdostaan, Maly Withaa lukuunottamatta.

KYLÄN VÄKI

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

Asukkaat: Käytä **Talonpojan** arvoja (s. 148)

Maly Witha: Käytä **Hoviaatelin** arvoja (s. 148)

Yrttimestari: Käytä **Nuoren velhon** arvoja (s. 148)

Vuoti: Käytä **Virkamiehen** arvoja (s. 148)

Kyläläiset rituaalipaikalla: Käytä **Kerettiläisen** arvoja (s.147)

METSÄJUMALA

Ruumis	22	Notkeus	14
Valppaus	16	Sisukkuus	16
Koko	Suuri	Suoja	4
Syvä haava	12	Veri	42/42
Puolustus	+1N (ketterä)		
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Kaviot	18	II	10
Sarvikruunu*	16	III	10

*Aluevaikutteinen hyökkäys kaikkiin edessä oleviin.

Kenties jokin velhojen entinen koe tai vapaaksi riistäytynyt demoni, joka saa voimansa ja ravintonsa ihmislihasta.