

SEIKKAILUIDEOITA PRAEDORIIN

Teksti & kuvitus

Lauri Maijala

2022

LYIJYARKKU

Lyhyesti: Vanhoilta raunioilta löytynyt rasia on tuotu kylään ja vain hetkeä myöhemmin sheriffi löydetään kuolleena. Seikkailijoiden saapuessa paikalle heitä pyydetään auttamaan, koska ulkopuolisiin kyläläiset voivat vielä luottaa.

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Metsäysseurue on tuonut rajaseudun kylään vanhan lyijyarkun. He väittävät löytäneensä sen kaukaisilta raunioilta. Vaikka he vakuuttavat, etteivät rauniot olleet velhojen jäljiltä, he eivät syystä tai toisesta halua palata.

Arkku on melko suuri ja sen tuominen kylään on vaatinut rutkasti voimaa. Sen sisällä voisi olla vaikka mitä aarteita, mutta kukaan ei löydä laatikosta lukkoa, salpaa tai saranaa, jonka avulla sen voisi avata. Sauma on kuitenkin nähtävissä, joten laatikko on avattavissa. Jotenkin.

Yön aikana puhkeaa hirmuinen myrsky. Edes kylän vanhimmat eivät muista vastaavaa. Monet uskovat arkun kirouksen langenneen kylän ylle. Kun paikallinen sheriffi löydetään aamulla kuolleena, nämä ajatukset vain vahvistuvat.

Seikkailijat eivät ole paikallisia, joten kyläläiset rukoilevat heitä viemään uutisen sheriffin kuolemasta läheisen linnoituksen isäntäritarille.

TOINEN NÄYTÖS

Linnoitus sijaitsee lähellä valtakunnan rajaa. Sitä on selvästi hyvin varusteltu ja se on tärkeä valtion puolustamisen kannalta. Hahmot saattavat jopa tietää linnan isännän roolista tai kysellä siitä paikallisilta; isäntäritarin paikka on tavoiteltu ja

aiemmin useaan vaihdellut, sillä verotulot kauppareitin varrelta ovat muhkeat.

Seikkailijoita ovat vastassa haarniskoidut ritarit paikallisesti tunnetusta ritarikunnasta. Audienssin saaminen ei ole helppoa ilman diplomatiaa tai tietoa isäntäritarin metsästysinnostuksesta.

Isäntäritari ottaa kuitenkin seikkailijat lopulta vastaan ja raivostuu kuullessaan sheriffin kohtalosta. Joku saattaa myös huomata tämän huolestuneen ilmeen, mikäli arkkuä kuvaillaan. Isäntäritari kutsuu ritarinsa ja sotilaansa koolle ja lähtee itse hahmojen kanssa kylään selvittämään tapausta.

KOLMAS NÄYTÖS

Kylään palaavat seikkailijat kohtaavat surullisen näyn. Lyijyarkku on ajanut kyläläiset hulluksi uteliaisuudesta ja kateudesta. He ova kääntyneet toisiaan vastaan ja kaduilla lojuu lukuisia kuolleita. Itseasiassa vain muutama kyläläisistä on enää hengissä, hekin linnoittautuneina torin laidan taloihin vahtiakseen, ettei "kukaan varasta heidän aarrettaan!"

Isäntäritari on silminnähden järkyttynyt nähdessään lyijyarkun. Kalvennein kasvoin hän vaatii saada tietää, onko joku onnistunut avaamaan arkkuä. Mikään vastaus ei kuitenkaan tyydytä tätä, vaan hän määrää sotilaansa surmaamaan kaikki jäljelle jääneet.

Ritarit vievät lyijyarkun mukanaan, eikä siitä kuulla sen koommin. Kylän kohtaloksi arvellaan naapurivaltion ryöstöretkeä ja tilanne voi kärjistyä jopa laajamittaiseksi sodaksi.

SAMMAKOJUMALA

***Lyhyesti:** Seikkailijat sattuvat rauhalliseen puistoon Borvarian kätköissä ja löytävät yllätykseen sieltä ihmisiä. Hahmojen kontolle jää tämän oudon siirtokunnan kohtalo.*

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Matkatessaan **Borvariassa** seikkailijat sattuvat näkemään tähytyspaikaltaan asutun laakson. Muinaisen köyhällistökorttelin raunioille on noussut puutarha ja jostakin kiirii musiikkia.

Tämän oudon paratiisin rajalla he tapaavat kaksi vartijaa, joista kumpikin polttaa raukeana piippua. Vartijat tervehtivät tulijoita ystävällisesti mutta selvästi huumantuneina.

Pian paikalle ilmaantuu ihmisiä. Kaikki näyttävät olevan täydellisen terveitä, mutta hyvin uneliaassa ja välinpitämättömässä tilassa.

Suurin ja lihaksikkain soturi, jonka seikkailijat ovat koskaan nähneet, puhuu hahmoille. Hän haastaa joukosta selkeästi vahvimman kaksintaisteluun. Soturin voittaminen ei liene isompi ongelma, sillä myös hän on täysin muissa maailmoissa.

TOINEN NÄYTÖS

Esitaistelijansa hävittyä välinpitämättömät johdattavat seikkailijat puutarhan keskellä solisevalle suihkulähteelle. Suuren suihkulähteen virtaavassa vedessä kasvaa omituisia, purppuraisia lumpeita ja sen luona on myös kymmenittäin isoja, äänettäviä sammakoita. Suihkulähteen takaa seikkailijat erottavat sisäänkäynnin maan alle.

Hahmojen saapuminen keskeytti paikallisten omituisen hääseremonian; siniseksi maalattu alaston mies seisoo odottaen suihkulähteen

vierellä. Hahmoille tarjoillaan herkullista lounasta ja poltettavia yrttejä.

Sulhanen näyttää olevan täysin kuutamolla. Soitto jatkuu hetken ja sen päätyttyä sulhanen kävelee pois.

Jos hahmot seuraavat sulhasta, he tulevat laitumelle, jolla sulhasta odottaa latoa suurempi läjä elävää lihaa. Kasa näyttää siltä, kuin siihen olisi sulautunut yhteen lukemattomia ihmisiä, elämiä ja nimettömiä olentoja.

Olennon tappaminen on äärimmäisen vaikeaa, mutta kenties mahdollista. Se ei kuitenkaan tee mitään muuta kuin lojuu laitumella ja ottaa toisinaan osakseen eläviä olentoja.

KOLMAS NÄYTÖS

Sisäänkäynniltä suihkulähteen takaa laskeutuu käytä huoneeseen lähteen alle, villin magian alueelle - seinät ja katto palavat pienellä liekillä, joka ei ole kuumaa tai kuluta mitään. Huoneessa on vain suuri alttari, jossa on kaksi käännettävää valitsinta.

Oikean valitsimen kääntäminen avaa oven toiseen huoneeseen, jonka vihreävetisessä altaassa asuu sammakkomainen demoni. Paikalliset palvovat demonia.

Jos sammakkodemoni surmataa, lihahirviö sulaa, lähteen liljat kuolevat ja paikalliset lopulta vapautuvat orjuudestaan. Mutta se myös tarkoittaa, että tämä pala asuttavaa maata kuolee nopeasti.

SEIKKAILU: KADONNUT UKKONEN

Lyhyesti: Hieman nimeä saaneet seikkailijat palkataan auttamaan aatelisnaista, jonka koira on varastettu. Koira on kenties tarkoitus uhrata demoneille, mutta ehkä kaikki ei olekaan sitä miltä näyttää...

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Vaskivirran ylhäisen aatelisrouvan avustaja palkkaa seikkailijat etsimään emäntänsä kadonnutta koiraa.

Emäntä itse on hyvin varakas leskirouva, joka asuu suuressa kartanossa kaupungin paremmalla puolella. Hänellä ei ole sukua elossa, mutta sitäkin enemmän koiria. Itseasiassa rouva on kuuluisa koiranjalostaja ja tästä on kiittäminen hänen ylintä koiramestarinnaansa.

Kunhan rouva on saanut koottua itsensä, hän kertoo roistojen ryöstäneen koiransa **Ukkosen**, muotovalion yksilön, jota on tarkoitus käyttää suurten metsästyksien jalostamiseen.

TOINEN NÄYTÖS

Jos hahmot suostuvat auttamaan rouvaa, tämä on hyvin kiitollinen ja pyytää asiassa ehdotonta hienovaraisuutta. Monet koirista on jo luvattu uusille aatelisille ja Ukkosen pennuistakin on maksettu ennakkoon. Sen varkauden paljastuminen voisi ajaa hänet perikatoon.

Koiramestarinna esittelee hahmoille kaappaajan viestin, joka oli isketty kartanon oveen ruosteisella veitsellä. Siinä kehoitetaan tuomaan kolmetuhatta kultarahaa syrjäiseen, mutta tunnettuun paikkaan kaupungin laitamilla. Viestiin sisältyy uhkaus

myrkyttää kaikki rouvan koirat, jos tämä ilmoittaa asiasta kenellekään.

Viesti antaa ymmärtää, että jokin hahmojen tuntema salaseura on kaapannut koiran. Todellisuudessa rahoja tulee kuitenkin noutamaan satamasta palkattu satunnainen kätyri.

Kätyri saattaa yrittää iskeä jonkun tajuttomaksi, mutta murhasyytteeseen hän ei ole valmis - saati taisteluun. Jos hän havaitsee rahojen luovutuspaikalla ylimääräisiä henkilöitä, hän yrittää pakoon. Miestä on kuitenkin melko helppo seurata, koska tämä haisee vahvasti tervalta ja kalalta.

Mikäli kätyri pääsee pakenemaan satamaan asti, hän saa helposti turvakseen raavaita tovereitaan, jotka eivät pelkää sakinhivutusta.

Jos seikkailijat onnistuvat vangitsemaan kätyrin, hän ei juuri suostutteluja tarvitse paljastaakseen salaisuutensa. Kaappauksen takana on aatelisrouvan oma koiramestarinna!

Ukkonen löytyy hyvässä kunnossa kätyrin majapaikasta satamassa.

KOLMAS NÄYTÖS

Koiramestarinna kohtaamisen paras tapahtumapaikka on jokin julkinen tilaisuus, jossa tällä on mahdollisuus aiheuttaa rouvalleen kasvojen menetys.

Jos seikkailuun haluaa enemmän käänteitä, saattaa lavastettu salaseura haluta puuttua tilanteeseen ja kääntää huomion muualle.

MUSTA KOIRA

Lyhyesti: Rikas kauppias palkkaa seikkailijat suojelemaan itseään demoniselta koiralta. Onko kyseessä todellinen demoni vai onko kauppias tehnyt liiton jonkin muun pahuuden voiman kanssa?

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Kuultuaan alueelle saapuneiden muukalaisten olevan praedoreja, äveriäs kauppias ottaa vaivihkaa heihin yhteyttä. Hän tarvitsee apua selvitäkseen kammottavasta kirouksesta, jonka uskoo langenneen ylleen - outo, toismaailmallinen haukunta pitää häntä hereillä joka yö.

Kauppias kutsuu seikkailijat luokseen syrjäiselle huvilalleen. Hän selittää yrittäneensä muuttaa useammin useiden asumustensa välillä, mutta haukunta löytää hänet aina. Luovuttuaan toivosta hän on jäänyt nyt sukukartanoonsa ja rukoilee Artanten apua asiaan.

On helppo huomata, että kauppiaalla on jokin painava salaisuus. Hän ei kuitenkaan ole halukas puhumaan asiasta ja hankkiutuu mieluummin nopeasti eroon liikaa kyselevistä apulaisista, kuin vastaa heille.

TOINEN NÄYTÖS

Tutkiessaan aavemaista haukuntaa seikkailijat eivät löydä jälkeäkään koirasta (tai muusta hirviöstä) kartanosta sisältä tai lähiseuduilta. Yöllä he kuitenkin kuulevat sen karmivan ulvonnan.

Seikkailijoiden etsiessä koiraa kauppias jää ilman suojaaja ja hän on vakuuttunut siitä, että kuuli raivokasta raavintaa oveltaan.

Tilanteen edetessä kauppias lopulta murtuu ja selittää, että kymmenen vuotta sitten hän teki sopimuksen, jota katuu nyt. On epäselvää, millainen sopimus todella oli kyseessä, sillä kauppias on hermoraunio ja pelkää aikansa tulleen. Pelaajille tulisi kuitenkin jäädä vaikutelma jonkinlaisesta sopimuksesta demonien kanssa.

KOLMAS NÄYTÖS

Keskiyöllä koira viimein tulee noutamaan kauppiasta. Tai oikeammin koirat, sillä jokin rikollisjärjestö on tullut perimään saataviaan. Näillä tunkeutujilla on apunaan suuria verikoiria, jotka he empimättä usuttavat myös seikkailijoiden kimppuun.

Kun tilanne lopulta hälvenee, makaa myös kauppias kuolleena. Seikkailijoille jää hetki aikaa varastaa jotakin arvokasta palkakseen ja paeta paikalta. Mahdollisesti niin kauppiaan suvun kuin rikollistenkin vihat niskoillaan.

SEIKKAILU: METSAN NOITA

Lyhyesti: Hahmot palkataan hoitelemaan paikallinen noita. Tilanne kuitenkin mutkistuu, kun hahmojen palkkaajan motiivit asetetaan kyseenalaiseen valoon.

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Rajaseutujen aatelisen lähettiläs ottaa yhteyttä hahmoihin ja tarjoaa tehtävää **Isäntänsä** nimissä. Paikalliset pelkäävät lähiseudulla (metsä, suo, vuoret, jokin muu paikka, jonne muutenkaan ei uskalleta) asuvaa noitaa. Tämän väitetään palvovan demoneja, joten Isäntä etsii sankareita, joita yliluonnollisen kohtaaminen ei pelota.

Seikkailijat tarttuvat toimeen. He saavat kuulla pelottavia tarinoita **Noidasta** ja lopulta löytävät tiensä tämän luolalle. Hän ei ole paikalla, joten selvittyään tämän vahtina (vai lemmikkinä?) toimineesta *mutakidasta* seikkailijat voivat tutkia luolaa tarkemmin.

Uuttera etsintä ei kuitenkaan tuota raskauttavia todisteita. Luolan asukki on selvästi yliopistossa opiskellut, alkemisti, kenties entinen praedor ja tutkinut *mutakitoja*, mutta vaikkakin vaarallista se ei liene laitonta (*Mutakitojen* arvot löytyvät *Pelinjohtajan kirjan* sivulta 151).

(Kartta seuraavalla sivulla.)

TOINEN NÄYTÖS

Praedorien tutkittua luolaa Gauwyn (Noita) saapuu paikalle ja on ymmärrettävästi harmistunut seikkailijoiden toimista, varsinkin *mutakitansa* surmasta. Hänellä on mukanaan 1N *mutakitaa*, joiden metsästystapoja hän oli juuri seuraamassa.

Pelaajat voivat taistella Gauwynia ja hänen *mutakitojaan* vastaan tai tilanne voidaan purkaa rauhallisesti. Lopulta kuitenkin paljastuu, ettei hänellä ole tekemistä demoninpalvonnan kanssa. Gauwyn kuitenkin epäilee, että paikallisen hallitsijan neuvonantaja, **Solael**, on todellisuudessa ohjannut praedorit hänen peräänsä.

KOLMAS NÄYTÖS

Seikkailijat palaavat sivistyksen pariin ja joko keräävät palkkionsa noidan hengestä tai pureutuvat asioiden ytimeen. Joka tapauksessa he kohtaavat mainitun Solaelin, joka paljastuu Artanten papiksi.

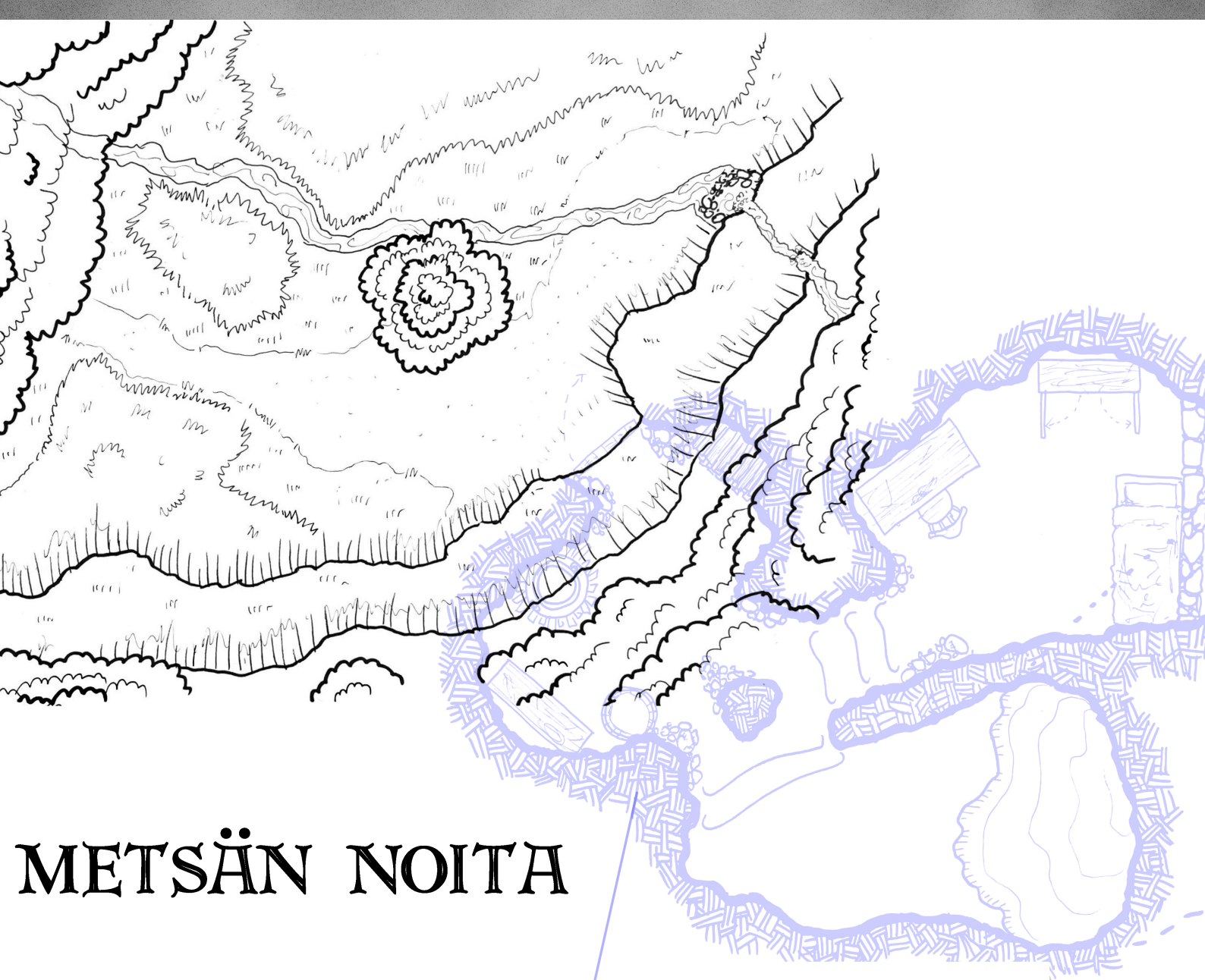
Yli kymmenen vuota sitten Solael ja Gauwyn olivat praedoreita ja he löysivät *pimeä talismaanin*, taikaesineeseen sidotun demonin Borvariasta. Solael piti esineen itsellään ja kaksikon tiet erosivat. Sattuman (tai kenties sidotun demonin) johdattuksesta kaksikko on nyt päätynyt samalle seudulle.

Talismaaniin sidottu demoni voi vaikuttaa ihmisten tunteisiin. Se hallitsee Solaelia, joka kuvittelee hallitsevansa sen avulla ihmisiä saarnoissaan.

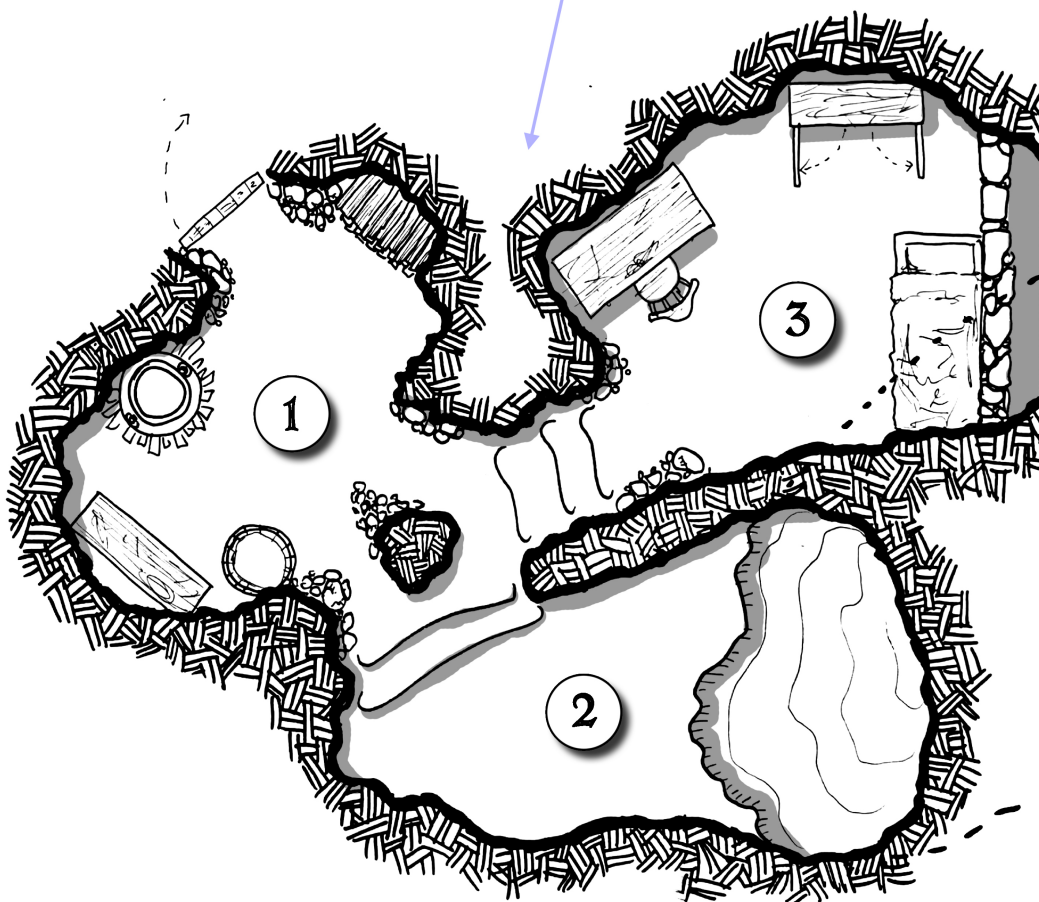
Jos praedorit päätyvät kohtaamaan Solaelin demonin kätyrin, tällä on puolustajinaan ainakin seurakuntaansa ja satureita — ellei häntä paljasteta ennen taistelua.

Demoni saattaa pyrkiä vaikuttamaan tilanteeseen. Se lietsoo raivoa praedoreja vastaan ja yrittää saada heidät uskomaan Solaeliin.

Seikkailu päättyy joko seikkailijoiden saatua palkkionsa noidan surmaamisesta tai kun he ovat voittaneet Solaelin.



METSÄN NOITA



NOIDAN LUOLA

Entinen praedor ja alkemisti Gaewyn asuu pienessä luolassa metsän kätköissä. Hän löysi luolan sattumalta, sillä sen olemassaolo oli enimmäkseen unohtunut lähiseutujen asukkailta.

Luolan sisäänkäynti (ja kaikki haaraumat sen jälkeen) oli muurattu umpeen Gaewynin saapuessa paikalle. Hän on avannut kovalla vaivalla muutaman näistä suljetuista kulkuväylistä, mutta ainakaan toistaiseksi hän ei ole kaivautunut syvemmälle.

Muurauksen jälkiä näkyy yhä tunneleiden suulla, eikä kivikasoja ole kannettu sisältä minnekään.

1. **Ensimmäinen huone** toimii keittiönä ja varastona. Luolan katossa on muutamakin reikä, joista savu kiemurtelee ulos. Oveksi on asetettu kohtalaisen raskan puuseinän, jonka saa kyllä nostettua sivuun, mutta jota useimmat villieläimet eivät vahingossa avaa. Tässä huoneessa on myös pihan lähteestä kerätty tynnyrillinen juomavettä, sillä *pesäonkalon* vettä ei käy juominen.
2. **Pesäonkalo** on kostea kuoppa. Se perältä alkaa toinen, huomattavasti suurempi luolan huone, joka on veden vallassa. Vettä tihkuu tähän

luolaan kallion läpi ja se on juomakelvotonta seisovaa vettä. Gaewynin tutkimat mutakidat pesivät tässä luolassa ja ovat tottuneita vedessä elämiseen.

3. **Makuusoppi** toimii myös Gaewynin työhuoneena. Sen tuoksut leviävät luolan muihinkin osiin väkevinä ja kitkerinä. Alkemistisia tarvikkeita säilytetään salvalla lukittavassa kaapissaan.

NOIDAN OMAISUUS

Praedorpäivistä ei ole jäänyt paljonkaan säästöön. Hänellä on yhä miekka ja joitakin hopeakoruja sekä kolikoita (2N arvoa yhteensä kultana).

Hänen suurin aarteensa ovat **hopeiset korvakorut**, jotka muistuttavat etäisesti Jaconian tunnusta, häntäänsä purevaa lohikäärmemäistä olentoa. Kenties ne ovat jokin varhaisempi versio Jaconian tunnuksesta?

Koruissa vähäinen lumous, jonka takia Gaewyn tahtoi ne ja antoi Solaelin pitää kirokun esineen. Ne saavat mutakidat pitämään kantajaansa yhtenä mutakidoista, joten ne eivät hyökkää niiden kantajan kimppuun, ellei tämä uhkaa niitä.

IKUISEN RASVAN TEMPPELI

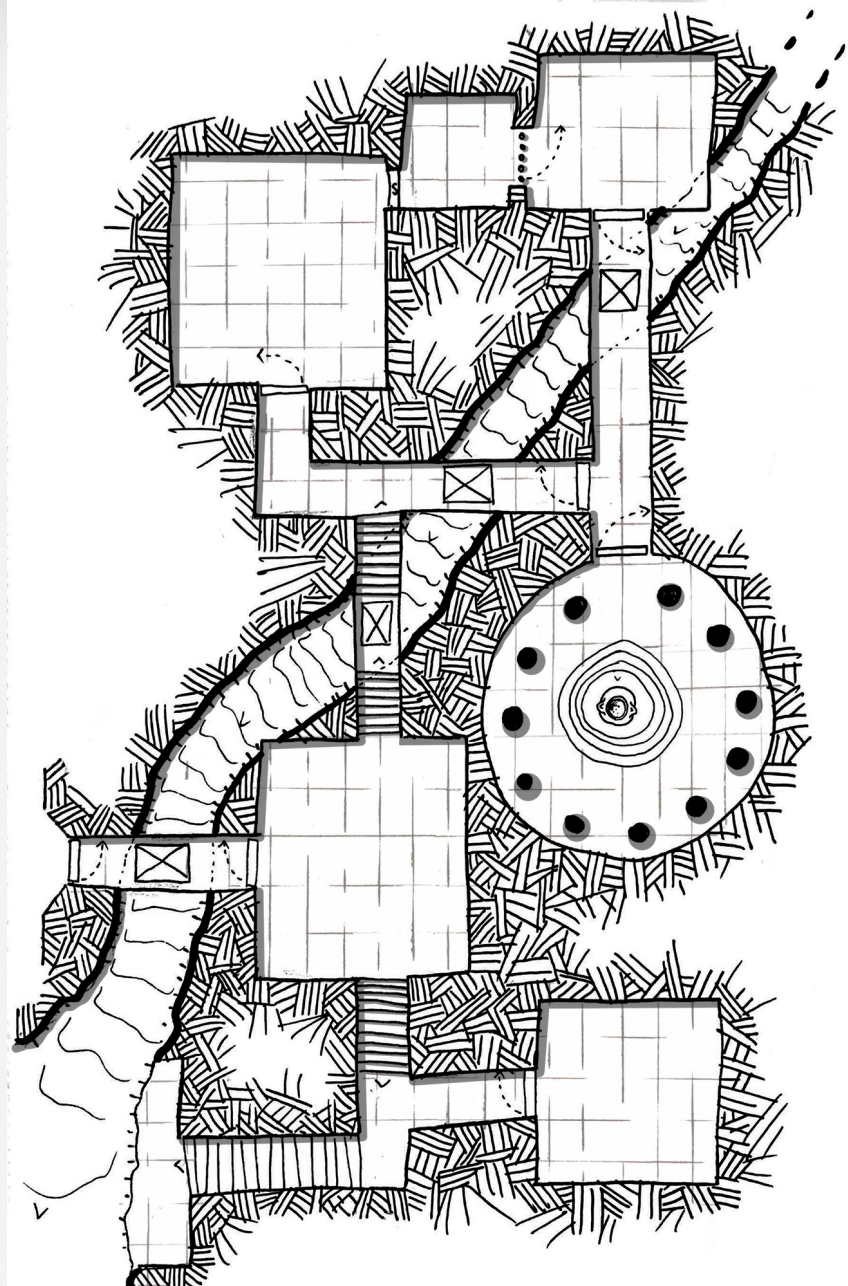
Varoitus: Tämä seikkailu on humoristisempi väkisinkin kuin yleensä. Koska huumori on subjektiivista, se ei toimi kaikille. Karttaa voi siitä huolimatta käyttää ihan hyvin johonkin toiseen seikkailuun.

Ikuisen rasvan temppeli on omituinen muinainen salaisuus. **Arel Hiramoin** oppilas loi temppelin piilopaikaksi ruukulle, josta voitiin ammentaa ehtymättömästi rasvaa Kuolleidenmanaajan koneisiin.

Temppeliin kätkeytyyn suureen amforaan tämä nimettömäksi jäänyt seuraaja vangitsi toisen maailman demoni, joka synnyttää jatkuvasti rasvaa. Se tihkuu hiljalleen ruukusta ja levinnyt lähes koko temppeliin, tehden jokaisen oven kenties äänettömäksi, mutta samalla myös kaikki lattiat ja portaat liukkaiksi.

Temppelin vartioina voi hyvin käyttää esimerkiksi *lumokoneita* (Varjojen kirja). Muutenkin temppelin mekaanisia ominaisuuksia on hyvä korostaa kuvailemalla loputtomia hammasrattaita, öljyisiä putkia, jne.

Aarteitakin temppelistä varmasti löytyy.



SEIKKAILUN JYVIA

LAITA LAPSIA ASIALLE...

Rajaseutujen paronilla on ongelma; hän palkkasi joukon praedoreja karkoittamaan läheiseen metsään pesiytyneet rosvot. Tämä praedoreilta onnistuikin, mutta he löysivät myös unohtuneen Pirunmuurin ja veivät sieltä muinaisen amuletin.

Praedorien jatkettua matkaa selvisikin, että amuletti piti Pirunmuurin demonin aisoissa. Nyt hahmojen pitäisi siis joko hoidella demoni tai hankkia amuletti takaisin paikalleen. Tai ainahan he voivat vain ryöstää arvokkaan amuletin myös itselleen...

BARBAARIPARANTOLA

Suurkaupungin laitamilla on vanha kivitalo, jonne muuttanut metsäläinen (tai vuoristolainen) on tehnyt siitä parantolan köyhille. Metsäläinen kertoo ymmärtäneensä Tiranamin armon ja hoitaa ainoastaan niitä, joilla ei ole varaa mennä muualle.

Kaupungin ylimystö katsoo tilannetta pahalla, sillä metsäläisen läsnäolo houkuttelee paikalle myös muita barbaareja ja ulkomaalaisia.

Auttavatko seikkailijat äveriästä kauppiasta lavastamaan metsäläisen demonien palvojaksi vai saavatko he parantajasta tuikitärkeän liittolaisen auttamalla tätä selviämään sivistyksen keskellä?

ANKERIAIDEN TORNI

Selfian suoankeriaat ovat tunnettuja terävistä hampaistaan ja hyökkäävästä luonteestaan. Useimmat ankeriaanpyytäjät ovatkin menettäneet niille sormiaan, mutta kerrotaanpa niiden myös syöneen jokeen pudonneen lapsen.

Paikalliset merkitsevätkin yleensä ankerioiden asuttamat joenmutkat yksinkertaisella maalatulla tai kaiverretulla merkillä varoittamaan kulkijoita.

Seikkailijoiden etsiessä turvaa yksinäisetä selfialaisesta vartiotornista rajuilmalla, he huomaavat sen hylätyksi. Oveen on maalattu suoankeriaita merkitsevä symboli.

PALAAAN PIAN

Kaupungin hautausmaata vaivaa omituinen hautavarkauksien sarja. Viikon ajan hautausmaan paremmasta osasta on kadonnut ruumita, kiristyneestä vartioinnista huolimatta. Kenelläkään ei näytä olevan aavistustakaan siitä, mistä varkauden johtuvat.

Vielä omituisemmaksi tilanteen tekee se, että avatut haudat on täytetty seuraavana yönä ja ruumis on palautettu (vai palannut?) Hautaansa.

VANHA KISSA

Arkkimaagin kissa on varastettu! Velho on pakotettu ottamaan yhteyttä praedoreihin, sillä hänellä ei ole ketään muuta, jonka puoleen kääntyä - koska on juottanut kissalleen kuolemattomuuden eliksiiriä. Kissa on jo hyvin iäkäs, mutta siinä rajoilla, että olisiko ikä jo eliksiirin ansiota. Muut velhot eivät saa tietää tästä, koska se tietäisi tuomiota velholle, sekä tietenkin kissalle, jota velho aidosti rakastaa. Mutta kuka sen kissan vei? Joku kilpaileva velho? Kultti? Vai karkasiko se?

KOHTAAMINEN: METSIENROSVOT

SISÄLTÖVAROITUS

Tämä seikkailu käsittelee Jaconian hylkiöitä ja näiden ongelmia valtakulttuurin kanssa. Jotkin teemat käsittelevät asioita, joiden käsittelystä pelipöydässä olisi vähintään hyvä sopia ennakkoon. Pelinjohtajan kannattaa lukea seikkailu ensin läpi ja miettiä sitten, miten suhtautua seikkailuun ja sen sisältöön.

SEIKKAILU

Paroni Raniaunuksella on ongelma; hänen poikansa johtaa metsiin pesiytynyttä rosvolaumaa.

1. METSIENROSVOT

Rosvojen tukijat asuvat lähinnä **Melisin** ja **Sanzin** kylissä, mutta myös jotkut läheisen kaupungin huono-osaisimmat sekä paikallisten aatelisten valtaa vastustavista, elättelevät romanttisia kuvitelmia metsien veikoista pelastajinaan ja suojelijoinaan.

Lainsuojattomia on yhä vähän, vain kaksitoista.

1.1. MAICEL RANIANUS, KETTUJEN KREIVI

Ensitapaamisella **Kettujen kreivinä** tunnetun metsärosvojen päällikön käytös- ja puhetapa antavat aatelisten vaikutelman. Pian tämä valeasu näyttää rapistuvan syrjään ja metsässä vietetyt vuodet alkavat näkyä niin puheessa kuin käytöksessäänkin.

Nuoruutensa Maicel vietti suojattua elämää **Carretten** kaupungissa, jonka paroni on hänen

isänsä **Collyn Ranianus**. Perheen vanhimpana poikana Maicel kasvatettiin perimään isänsä titteli.

Joitakin vuosia sitten, Maicel päätti vakoilla isäänsä, kun tämä osallistui tiukasti säädeltyyn Artanten riittiin. Nuorukainen jäi kuitenkin kiinni ja kirkkoisä kävi armotta syyttämään sekä Maicelia että tämän isää Kuninkaiden jumalan häpäisystä. Pelastaakseen kasvonsa, Collyn vangitsi poikansa ja uhkasi teloittaa tämän hyvittääkseen syntinsä.

Maicelin onnistui kuitenkin paeta tyrmästä. Hän on vakuuttunut selvinneensä pinteestä omien taitojensa ansiosta, mutta todellisuudessa isällä oli näppinsä pelissä paon takana.

Tehtävänsä metsän rosvojen johtaja tuntee saaneensa itseltään Artantelta. Onhan hän kuitenkin aatellinen, joten vaikka hän olisikin menettänyt perintönsä, on hän silti ylhäisin joukosta.

Maicel on omissa kuvitelmissaan, ylhäinen ja antelias, hurmaava ja reilu. Todellisuus ei aina vastaa tätä. Useimmin hän on hajamielinen ja vakava; eksynyt kuvitelmiin itsestään tarujen sankarina.

*Käytä **Ritarin** arvoja (s.147), aseena myös jousi.*

1.2. IDITH

Ritarin tytär, joka päättyi paroni **Collyn Ranianuksen** vaimon hovineidoksi, isänsä kuoltua taistelussa. Nuori tyttö rakastui ottoisänsä poikaan ja oli menettää toivonsa Maicelin jouduttua tyrmään. Kuultuaan Maicelin paosta, myös Idith

jätti suojatun elämän linnassa ja pakeni metsään. Nyt Idith elää metsässä Maicelin vaimona ja odottaa kolmatta lastaan, unelmoiden paluusta kaupunkiin.

*Käytä **Hoviaatelisen** arvoja (s.148).*

1.3. PÄSSI-REGIS

Entinen lammaspaimen Travanin etelämannuilta. Regis on pitkä ja kova, kuten ryhmysauva, jollaista hän kantaa aseenaan. Maicelin alipäällikkönä Regisillä on valtaa rosvojen porukassa, vaikkei hän kovin nokkela olekaan.

*Käytä **Barbaarin** arvoja (s.146), aseena myös kirveen sijasta sauva.*

1.4. VILEM HIENOHELMIA

Vilem toimi palvelijana läheisen isäntäritarin kartanolla lähes kymmenen vuotta sitten. Kun humaltunut aatelin makasi Vilemin vaimon väkisin ja tämä kuoli myöhemmin raskauden aiheuttamiin komplikaatioihin. Jotkut kertovat selän takana, ettei Vilemillä mitään vaimoa ikinä ollutkaan ja että ritari itseasiassa makasi hänet väkisin.

Pian tämän jälkeen, Vilem pakeni metsään. Hän syyttää tapahtuneesta kaikkia aatelisia ja on siitä lähtien käyttänyt metsään huonosti sopivia aattelisten hoviasua heitä halventaakseen.

Vilem ei tiedä Kettujen kreivin syntyperää, vaan kuvittelee myös tämän halventavan aatelistoa tarkoituksella. Jos rosvojen johtajan salaisuus paljastuisi Vilemille, tämä todennäköisesti kokisi itsensä pahasti petetyksi.

*Käytä **Salamurhaajan** arvoja (s.146), aseena myös jousi.*

1.5. TROP

Trop antaa aina hiukan eksyneen ja yksinkertaisen vaikutelman itsestään. Hän sai syntymässään

nimen Emele, mutta koki jo lapsesta saakka syntyneensä väärään kehoon. Hänen perheensä ei suostunut hyväksymään moista "luonnon-vastaisuutta", vaan karkotti nuoren pojan luotaan. Vietettyään vuoden kiertolaiselämä, Trop päätyi rosvojen joukkoon. Antamastaan vaikutelmasta huolimatta Trop on todellisuudessa nopeälyinen ja tarkka, mutta hän on oppinut kätkeytymään näennäisen tyhmyytensä taakse.

*Käytä **Varkaan** arvoja (s.146), aseena myös jousi.*

1.6. PYLYP VAELTAJA

Pylyp on maallinen pyhiinvaeltaja, joka vietti vuosia kiertäen Jaconiaa sovittaakseen synnin, josta hän ei ole kertonut kenellekään tarkemmin. Pylyp joutui rosvojen ryöstämäksi metsätiellä, mutta näki Maicelissä jotakin, jota ei koskaan kuvitellut Tiranin voivan itselleen antaa. Pylyp pitää yhä vanhaa, harmaata kaapuaan ja ajaa päälakensa kaljuksi. Vasemman kätensä Pylyp suojaa aina selvästi aateliselle tehdyllä nahkahansikkaalla. Jäätyään rosvojen pariin, Pylyp on näyttänyt mieltävän viiniin ja ruuakaan.

*Käytä **Papin** arvoja (s.148), aseena myös tikari.*

1.7. ROSVOT

Loput kuusi rosvot ovat lähiseuduilta kerääntyneitä lainsuojattomia.

*Käytä **Rosvon** arvoja (s.146), aseena myös jousi.*

1.8. UUSIA SEIKKAILJOITA?

Rosvot ovat jo valmiiksi yhteiskunnan ulkopuolella, joten heidän houkuttelemisensa praedoreiksi ei ole täysin mahdoton tehtävä. Jos pelaajahahmoista joku sattuu kuolemaan tämän seikkailun aikana (tai kenties myöhemminkin), rosvoista voi helposti saada uuden hahmon menetetyn tilalle.

2.1. ROSVOLEIRI

Lainsuojattomien leiri on syvällä metsässä, lähellä läänityksen rajaa. Rosvot ovat majoittuneet korkean vaaran huipulle, josta on hyvät näkymät laajalle — varsinkin korkeimpiin puihin rakennetulta lavalta. Leiriä on kohtalaisen vaikea ilman jotakuta, joka sinne tuntee tien, sillä rosvot käyttävät vain eläinten muodostamia polkuja ja puroja liikkeessaan metsässä.

Pysytelläkseen piilossa riistanvartijoilta ja hirviöiltä, rosvot ovat rakentaneet puiden oksistoon muutaman pienen majan, jotka on tilkitty ja naamioitu sammalella. Niihin pääsee nousemaan vain laskettavia köysitikkaita myöten. Talven varalle säilötty ruoka on pääasiassa haudattu maan alle.

Leirissä on aina vähintään kolme vartijaa: Idithin lisäksi kaksi rosvoa. Pääasiallisesti he pysyttelevät puumajoissa, mutta vettä on toisinana haettava lähteeltä.

Muut lainsuojattomat kiertävät metsää ja lähiseutujen pikkukylä. Vastoin yleistä aatelisten mielipiteitä, he eivät ryöstele kylä vaan auttavat askareissa ruokapalkkaa vastaan. Maanteillä kauppiaiden ja aatelin on kuitenkin syytä olla varuillaan.

Usein rosvot yöpyvät metsässä, eivätkä palaa leiriin kuin täydentämään varastojansa tai viedäkseen tarvikkeita ja riistaa turvaan.

Vaaran juurelle **Trop** on rakennuttanut erilaisia pelottimia pitämään tunkeilijat kaukana: tuulessa puuhun kalisevia oksia, metsäpetojen ja hirviöiden ruumiita, sekä ruttomerkkejä. Trop on ollut tarpeeksi fiksu myös viedäkseen näitä merkkejä myös muihin osiin metsää, jottei rosvojen leiri paljastuisi.

KOHTAAMINEN: PRAEDORIT

I. PRAEDORIT

Nämä seikkailijat ovat viettäneet elämänsä irtolaisina, paikoin varastellen, paikoin palkkasotureina, jo joitakin vuosia.

Itseensä kohdistuvia epäilyjä vähentääkseen, he liikkuvat toisinaan kauppiaaksi naamioituneina muulien vetämien kärryjen kera. Tällöin he kaupittelevat seikkailujensa aikana ”löytämäänsä” omaisuutta, joka usein on ihan käypää kauppatavaraa.

Jos olosuhteet ja ympäristö vaikuttavat suotuisilta, seurue ilmaisee suoraan olevansa kiinnostuneita ”ongelmanratkaisutilanteista”.

I.2. DORFUR TULIKIPI

Seurueen johtajana useimmiten toimiva Dorfur on vuoristolainen Läntisiltä vuorilta. Hän sai liikanimensä Borvariassa. Roihuliempullo lipsi jonkun kädestä (tästä kiistellään yhä) ja se rikkoutui Dorfurin kilpeen. Taistelutaitojensa lisäksi Dorfur on melko sukkela suustaan, joten hän toimii seurueen puhemiehenä (ja varastetun tavaran kauppianaan).

*Käytä **Praedorin** arvoja (s.147), varusteena myös kilpi.*

I.3. GALTIER

Metsäläisenä Galtier (se tuskin on hänen oikea nimensä) liikkuu äänettömästi erämailla ja on kuolettava vihollinen jousensa kanssa. Galtier ei tuntemattomien seurassa pukahda sanaakaan. Hänen korkea nasaaliäänensä aiheuttaa pilkkaa jo omien kumppanienkin keskuudessa. Mies kantaa

vyössään kahta veistä, jotka takaavat sen, ettei kenenkään käy piilotteleman salaisuuksia häneltä.

*Käytä **Salamurhaajan** arvoja (s.146), aseena jousi.*

I.4. ”LEKA” -EKTER

Farrignialainen kauppiaan poika, joka piti enemmän leikkitovereidensa luiden rikkomisesta, kuin isänsä ammatin seuraamisesta. ”Leka” käyttää lempinimensä mukaisesti suunnatonta sotavasaraa. Tavallisesti se on piilotettu vankureihin. Hän on kaksimetriä lihasta ja ensimmäinen, joka kääntää niin miesten kuin naistenkin päät, kun seurue saapuu kaupunkiin.

*Käytä **Barbaarin** arvoja (s.146), aseena myös suuri vasara (käytännössä tappara).*

I.5. RENATE

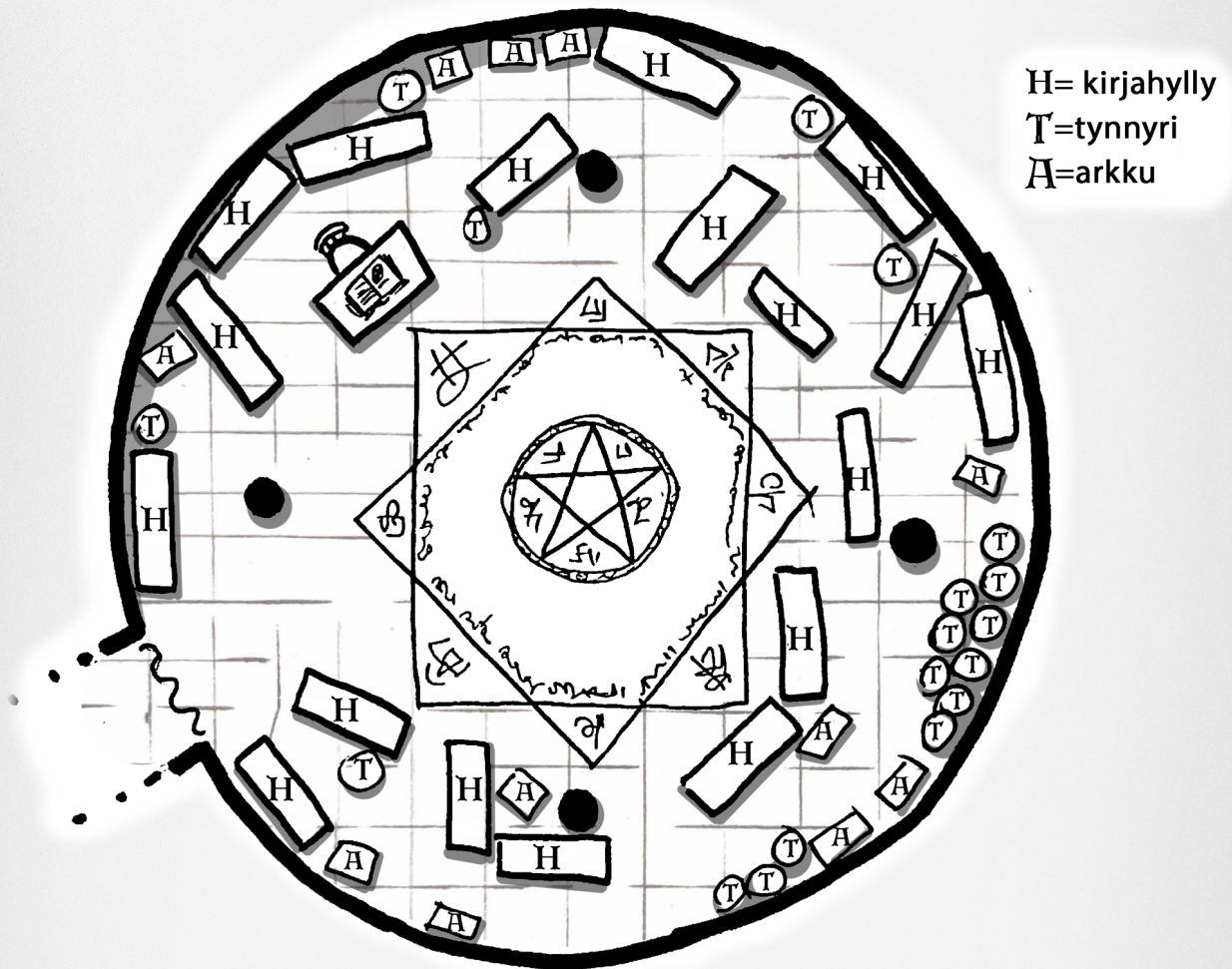
Renate on pahimmanlaatuinen huijari ja varas. Hän on niin tavallisen näköinen, ettei häntä erottaisi pienestäkään joukosta, ellei hän erikseen sitä halua. Ja halutessaan Renate osaakin olla niin miellyttävä, että varmasti jää kenen tahansa mieleen.

Kätevänä tiedustelijana Renaten tehtäviin kuuluu lukkojen tiirikointi ja ansojen sekä väijytystä arvaaminen ennalta.

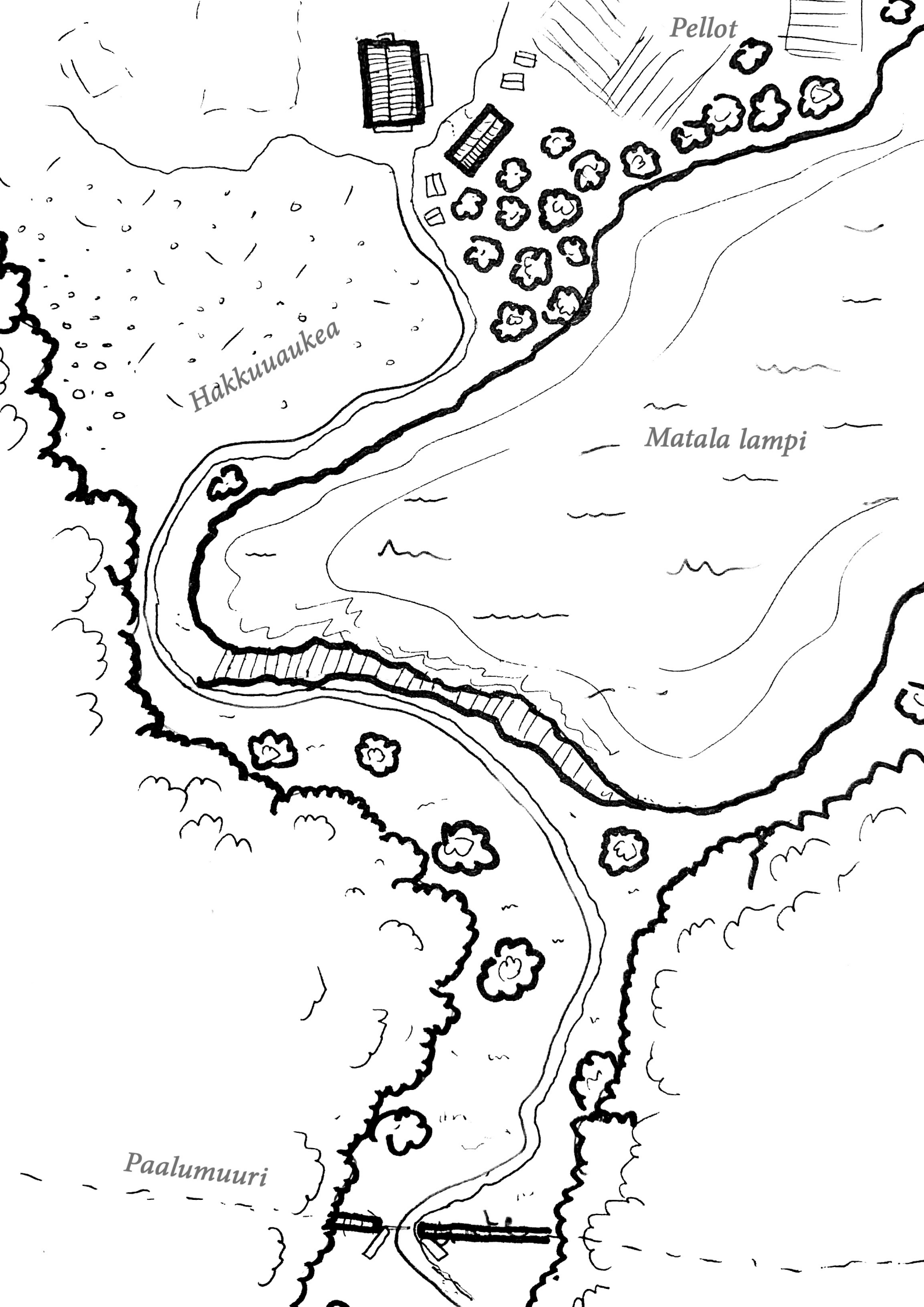
Silloin kun seurue esiintyy kauppiaina, hän tavallisesti on Dorfurin rinnalla myyntityössä ellei sitten puikkelehti ostajien seassa ja näpistelee lisää myytävää.

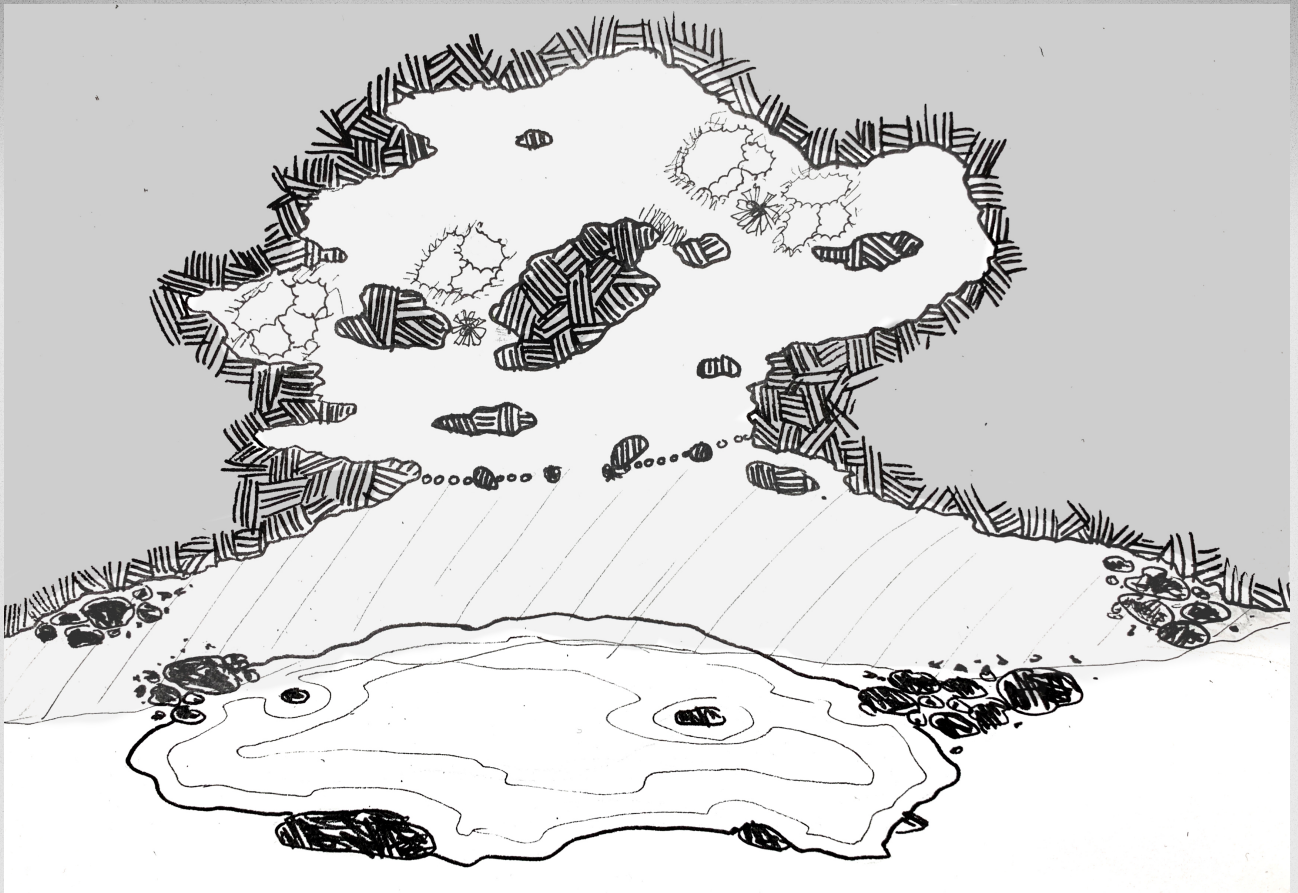
*Käytä **Varkaan** arvoja (s.146), aseena myös myrkkyjä.*

KARTTOJA

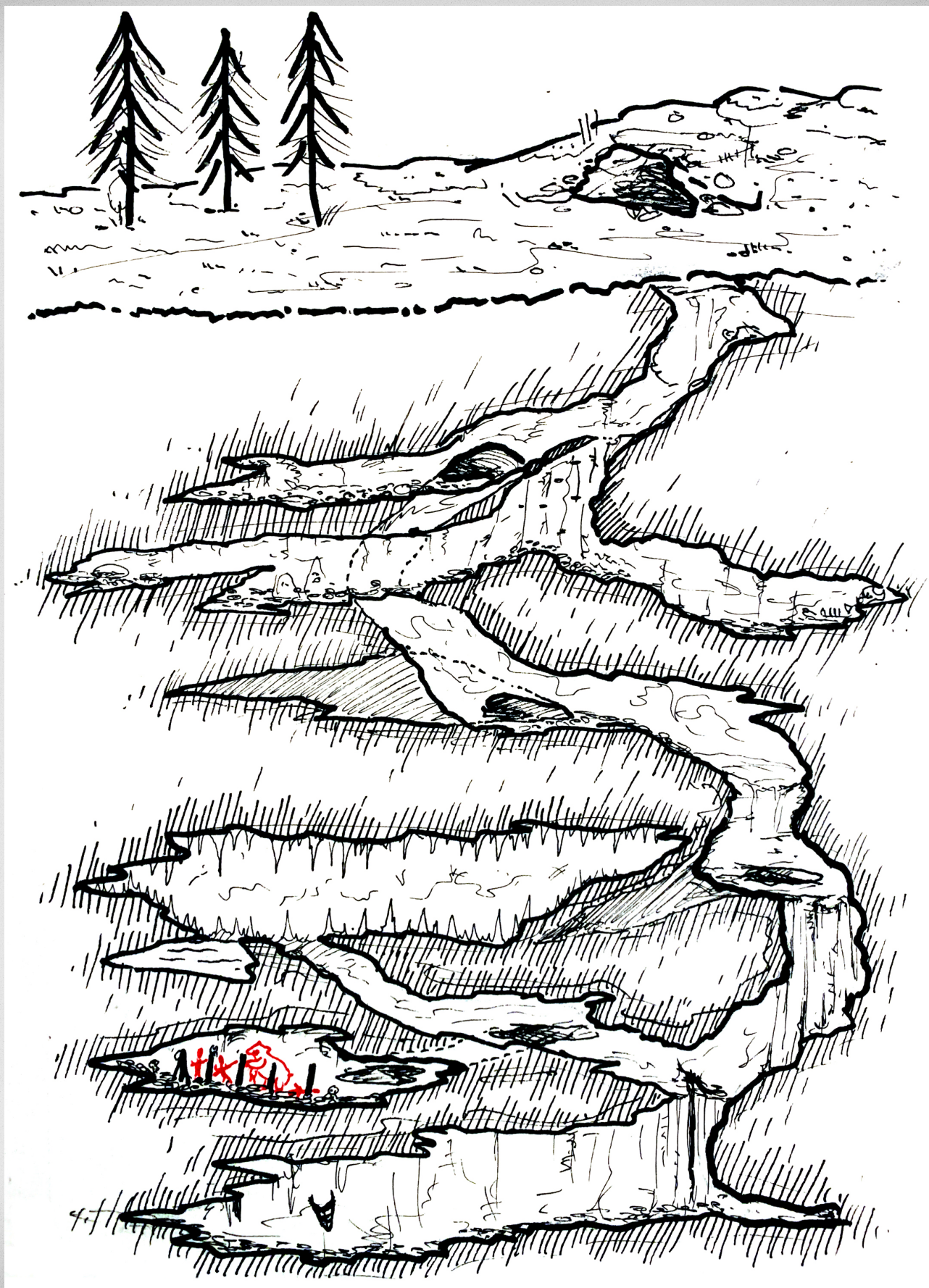


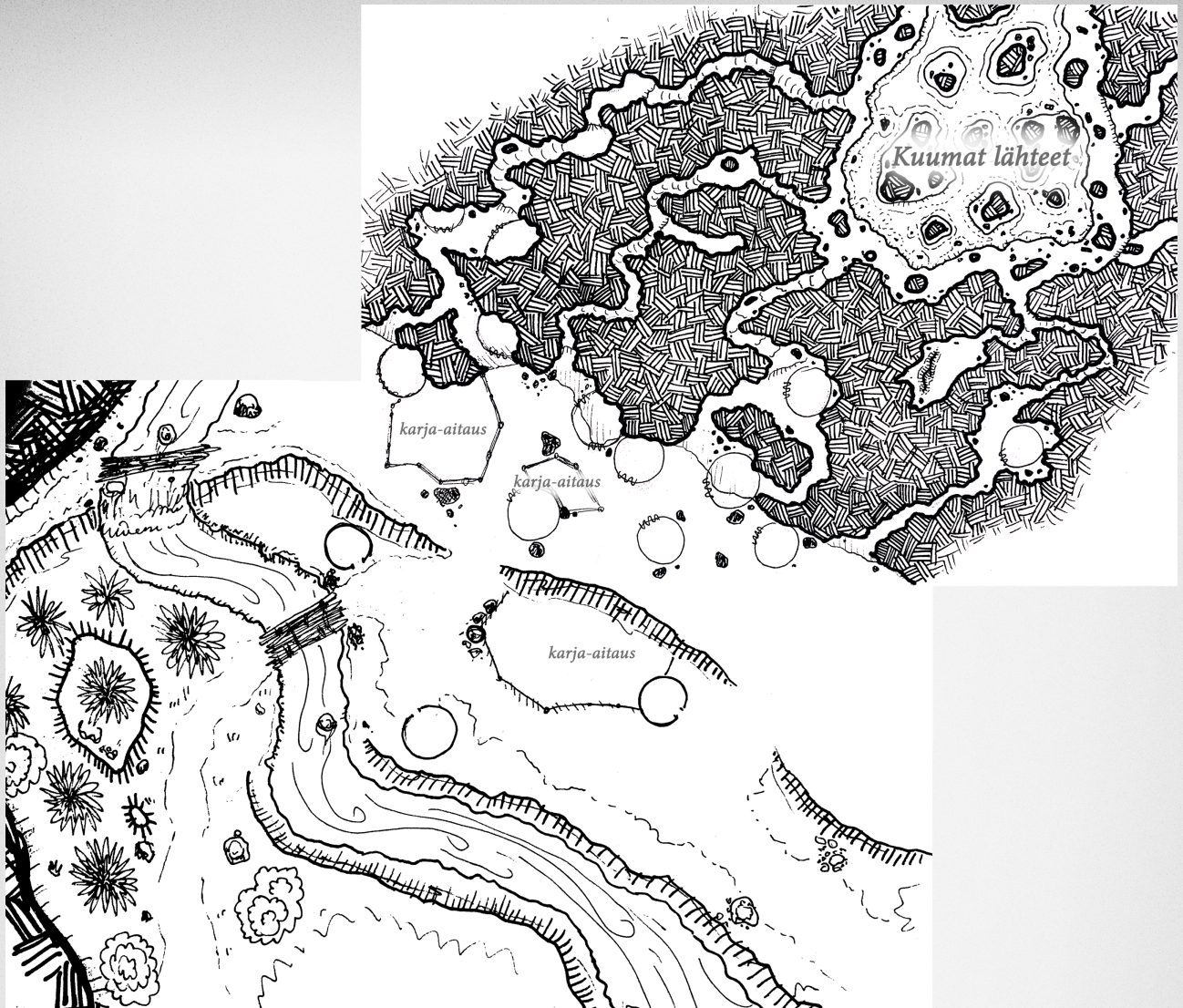
Velhon torni



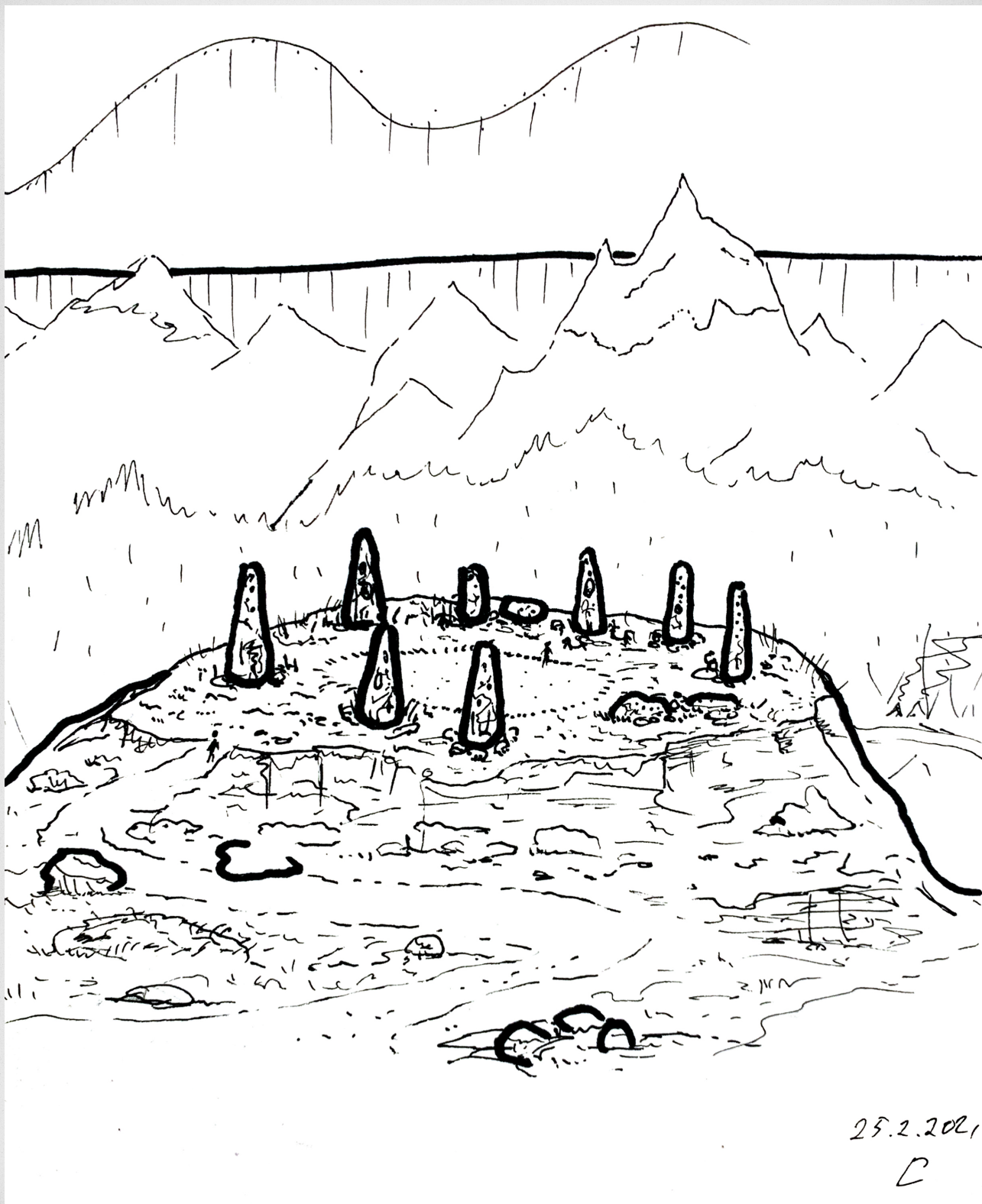


Rosvojen luola





Rosvojen luolia Kuparikukkulan juurella



25.2.2021

C