

KIROTTUIJEN LINNA

PRAEDOR-SEIKKAILU



TEKSTI JA KUVAT: LAURI MAIJALA

ARCTAR

Kuparikukkulan eteläpuolelta alkaa Angarin muinainen valtakunta. Kunhan pohjoisesta saapuva matkaaja on kiivennyt **Taivaanmuurin** portaat (tai kiertänyt kymmeniä maileja suuntaan tai toiseen), hän saapuu **Vihreille vuorille**, Läntisten vuorten reunakukkuloille.

Näitä maita hallitsevat Angarin kreivit, joita yleisesti kutsutaan rajakreiveiksi. Käytännössä heidän valtansa vastaa markiisin arvoa, mutta tämän tittelin haltijoita valtakunnassa ei ole ollut vuosiin.

Angarin kuninkaan kuoltua Suden vuonna 519, koko valtakunta on ollut sekasorron vallassa. **Oft** on katkaissut pääsyn Oftan-joelle ja Taivaan suuren suden armeijan jäänteet, berserkkisoturit, riehuvat kaikkialla kykenemättä hyväksymään (tai ymmärtämään) sodan päättymistä.

Pohjoisessa horisontissa siintävän Kuparivuoren vartijaksi rakennettu **Arctar** on vahvan linnoituksen ympärille kasvanut kohtalaisen suuri kylä (paikallisten mukaan kaupunki).

Arctarissa asuu hieman alle viisituhatta ihmistä pakkautuneena niin lähellä alkuperäistä linnoitusta kuin mahdollista. Vanhat muurit ovat kuitenkin jääneet pieniksi jo monta sukupolvea sitten ja uusia rakennuksia on kohonnut molemmin puolin kaupungin ainoaa tietä.

Muureilta mutkitteleva tie nousee jyrkästi ylös Vihreille vuorille ja aina Angarin kuninkaantielle asti, yhdistäen sen muuhun valtakuntaan.

ELINKEINOT

Kuparikukkulaa reunustavilta vaaroilta saadaan kohtalaisesti tinaa ja kivihiiltä ja *Velhonkattilasta* saadaan myös järvimalmia, josta jalostetaan terästä. Angarilaiseen tapaan paikallinen teräs onkin haluttua. Perinteisesti siitä on taottu aaltoteräisiä suurmiekkoja.

Arctarlaiset myös kasvattavat Vihreillä vuorilla villinä vaeltavaa *Hallankarjaa*.

NAAPURISUHTEET

Tarinan mukaan Arctar perustettiin vartioimaan Kuparikukkulaa. Sadut ja tarut Kuparikukkulan lohikäärmeestä tai kuparisesta jättiläisestä ovatkin siirtyneet sukupolvelta toiselle äidinmaidossa, vaikkei tätä muinaista tehtävää kukaan enää tosissaan otakaan. Paljon tärkeämpi on Arctarin on rooli vartijana ja tullina Vaskivuoren itäisten metsien läpi kulkeville salakuljettajille — ainakin kaupungin rajakreiville.

Angarin pohjoisimman vartion tittelista Arctar on käynyt pitkää kiistaa **Pohjantornin** kanssa. Paikalliset pitävät vuorten asukkeja lähes puoli-ihmisinä, kun taas Pohjantornin väestä harva edes tietää Arctarin kuuluvan Angariin.

Viimeiset vuodet ovat kuitenkin muuttaneet paljon kaupungin politiikassa. Travanin etelämantujen paimentolaiset ovat löytäneet kulkuväylän karjalleen Kuparikukkulan itärinteiltä, saapuen markkinoille aina Arctariin saakka kerran

vuodessa. Heidän kanssaan paikalliset ovat vielä tullut toimeen, mutta uusi kauppareitti Travanista Angariin on kiinnostanut myös muita tahoja.

Taivaan suuri susi teki kuitenkin selväksi, että Arctarin tulevaisuus on äärimmäisen epävarma.

Arctaria hallitseva **Kreivi Lykos** osallistui sotaan Angarin vasallina, mutta palattuaan sodasta, hänellä ei enää ollut kuningasta. Kreivin vaade kruunuun on täysin mitätön, mutta kuten muutkin pohjoisen rajakreivit, myös Lykos kiinnostaa *Suuren pelin* pelaajia.

Koska Kuparivuoren seutu on perinteisesti nähty vain mitättömänä rajaseutuna, sen valtaaminen tuskin aiheuttaisi isompaa poliittista selkkausta. Ja kun ottajia näyttää olevan joka suunnasta, Kreivi Dorrianon on tehnyt parhaansa kehittääkseen kaupungin puolustusta. Jotkut kreivin neuvonantajista ovat jopa ehdotelleet lähiseutujen verottamista raskaammalla kädellä. Ja Angarin rajojenkin ulkopuolelta.

HISTORIA

ENNEN VALIARIN AIKAA

Pohjois-Angarin historiasta ei ole juuri säilynyt tietoja. Alue on kuulunut Angarin valtakuntaan, vaikka Angracin ympäristössä on vain vähän säilyneitä muistoja tästä ajasta.

JACONIAN SISÄLLISSOTA

Sisällissodan suurista taisteluista lauletaan yhä Arctarissa. Tunnetuin näistä lauluista kertoo Liekkiveitsestä, jolla **Arel Hiramoin** kenraali surmattiin kukkulalla, jolle Arctar rakennettiin.

Toiset legendat kertovat Kuparivuoren alla uinuvan lohikäärmeen heräämisestä, kuparisesta jättiläisestä ja ensikuningas Valiarin urotöistä.

Sisällissodan päättyttyä, Angarin uusi kuningas antoi alueen hallinnan vasalleinaan toimineille kaksosille. **Arctar** ja **Anglac** molemmat rakensivat linnansa vartioksi pohjoista vastaan.

Arctarin linnoituksen kerrotaan vartioivan Kuparikukkulaa, kun taas Anglac vartioi veljensä linnoitusta ja pääsyä kuninkaan tielle.

BARBAARISODAT

Ensimmäisen vuosisadan lopulla, Läntisten vuorten barbaariarmeijoiden hyökätessä Angariin ja Selfiaan, Arctar joutuikin sotaan idän metsistä.

Metsäläisiä ei onneksi koskaan ollut tarpeeksi kaupungin muurien murtamiseen, mutta yhtä kaikki, kaupunkilaiset pelkäsivät maailmanlopun tuloa. Mitä muuta olisi odotettavissa kaupungille, joka jäi lännen barbaarien ja idän metsäläisten puristuksiin?

Vaikeasta tilanteesta syntyi kuitenkin kaupungin rakastetuin sankarmyytin.

Erään tavallistakin rajumman metsäläisten hyökkäyksen jälkeen, seppä **Rewac**, joka myöhemmin sai lisänimen **Ahjohenki**, johti pienen kostojoukon metsiin. Palatessaan hän toi mukanaan surmaamiensa metsäläisten päät, jotka hän jätti itäportille varoitukseksi.

Palkinnoksi uroteosta kaupungin uusi kreivi tilasi sepältä itselleen aseensa, jollaista barbaareilla ei olisi. Rewac takoi hänelle kaupungin ensimmäisen aaltoteräisen suurmiekan. Se on edelleen nähtävillä kreivin hovisalissa.

SUDEN KESÄ

Vuoden 519 V.a alussa Angracin partiot tapasivat aiempaa useammin vuoristolaisia tiedustelijoita. Kahakat yleistyivät kesää kohden, jolloin **kreivi Lykos** jätti kaupungin puolustus ritari **Jacanta**

Terrinin hartaille ja ratsasti ritareidensa kanssa puolustamaan Angaria Taivaan suuren suden armeijaa vastaan.

Vaikka useat ritarit jäivätkin palaamatta, kreivi itse palasi. Sota sai hänet vakuuttuneeksi siitä, että kaupungin tulevaisuus lepää veitsen terällä.

NYKYHETKI

Kaupungin kapakoissa kerrotaan kreivi Lykosin alkuvuoden matkasta Farrigniaan. Virallisesti hänen tiedetään liittyneen kuningatar **Liala Madan** epäonnisten kosijoiden pitkään listaan, mutta jotkut myös veikkailevat kreivin pyrkineen varmistamaan, ettei häntä sotkettaisi Angarin perimyskiistaan.

Se voi olla kuitenkin väistämätöntä. Suden kesän jälkeen Angarin keskisen ylängön rajakreivit ovat valtakunnan hallitsijoita. Moni heistä haaveilee edelleen markiisin arvonimestä, eikä kuninkaaksi julistautumineenkaan ole pois suljettu vaihtoehto — varsinkin jos tällaiselle toimelle löytyisi tukija jostakin muualta Jacoaniaa.

Tämän lisäksi Kuparivuoren tuhkat ovat sataneet itään päin jo joitakin vuosia ja sen aiheuttamat kitkerät sateet ovat haitanneet ennestäänkin kitsasta viljan kasvua. Ruokaa joudutaan ostamaan yhä kauempaa, eikä se silti riitä. Oftin suljettua jokireitin Angariin ja Taivaan suuren suden armeijan berserkkien yhä ryöstellessä maaseutua.

Paikalliset tietävät jo, että seuraava talvi tulee olemaan raju ja ankara. Tilanne on aiheuttanut eripuraa ja vihanpitoa, sillä kaikilla ei ole varallisuutta tai edes mahdollisuuksia valmistautua tulevaan.

PAIKALLISTA VÄRIÄ

SANONTOJA

- ◆ *“Kyllä kettu jälkensä lakasee.”* Näin puhutaan monesti oftilaisista ja metsäläisistä. Mutta myös kauppiasta tai vilunkipelin pelaajista.
- ◆ *“Terä veitsen, järki miehen kunnia.”* Sanonnalla pyritään yleensä korottamaan sivistynyt angari-lainen kansa metsäläisten puukko-oikeudesta.

RUOKAA

- ◆ **Angarin andouillette** on karkeaksi jauhetusta vuorikauriin lihaa ja silavasta, tehty makkara-ruoka, jossa on mukana myös viiniä, sipulia, suolaa ja mausteita.¹
- ◆ **Hallankarjasta** saadaan sekä maitoa, että lihaa.
- ◆ **Kukkoruuat** eli leivän sisään leivottu liha tai kala on yleistä arkiruokaa. Erityisherkkuna pidetään villisian lihalla täytettyä kukkoa, joka voidaan toisaan tehdä myös pehmeämpään piirakka-maiseen taikinaan.

¹ Teksti: Niilo Paasivirta

ASUKKAISTA

KAUPUNGIN ELIITTI

Kaupungin ylempiin luokkiin kuuluvat mm.

LYKOSIN SUKU

- ◆ **Kreivi Eoric Lykos**, jota harvoin nähdään kaupungilla, sillä **Angarin** poliittinen tilanne ja kiristyvät rajakiistat vievät tällä hetkellä hänen kaiken huomionsa. Kreivi on myös *Karhuvartion ritarikunnan* nykyinen suurmestari.
- ◆ **Thoas Lykos** on kreivin esikoinen ja perijä. Kuten äitinsä, Thoas on hiljainen, eikä kovinkaan seikkailunhaluinen, vaan enemmänkin runoilija kuin ritari. Hän ei osallistunut Suden kesän sotaan ja on siksi menettänyt isänsä arvostuksen.
- ◆ ***Hern Lykos** kuoli kovan kuumeen heikentämänä edellistalvena. Hänet tunnettiin rohkeana soturina, joka surmasti monta hirviötä. Sodan jälkeen hän sairastui kuolettavasti käytyään Savuavilla luolilla.*

RITAREITA JA KAARTIA

- ◆ Ritari **Jacanta Terrin**, Lykosin oikea käsi, *Karhuvartion ritarikunnan* ritarikomentaja, joka hoitaa tällä hetkellä käytännössä ritarikunnan kaikki asiat, kreivi Lykosin muiden kiireiden vuoksi.
- ◆ Ritari **Guarinus Murtumaton**, *Karhuvartion* ritari. Vanha mies, joka oli vastuussa kaupungin puolustuksesta parononin ja muun ritarikunnan sotiessa.

HENKINEN VALTA

- ◆ **Akios Macar**, Artanten nuorehko pappi. Häntä ei lainkaan haittaisi, jos joku ryöstäisi Ahjohengen luut tämän sankarikappelista ja muistuttaisi näin kaikkia Artanten voimasta.

SEIKKAILUN JYVÄ: VALLATTU KYLÄ

Lähellä metsän reunaa kohoaa kallioinen mäki, jonka huipulta on hyvä näkymä ympäröiville seuduille. Mäelle onkin rakennettu vahtitorni, jota ympäröivän kivimuurin turviin on kuin varkain syntynyt myös pieni **Garrakin** kylä. Paikalliset saavat elantonsa maanviljelystä ja metsästyksestä.

Tai oikeammin saivat, sillä edellisvuoden kesänä **Taivaan suuren suden** armeijat tiedustelijat valtasivat kylän.

Monwe Pitkäjousi ja hänen kaksikymmentä soturiaan ovat jääneet mottiin. Pohjoisessa odottaa Tuhkamaa, idässä suuret metsät ja päästäkseen takaisin Läntisille vuorille, heidän olisi ylitettävä Arctarin suojelemaat, joilla rajakreivin palattua partioidaan uutterasti.

Palkataanko seikkailijat hankkiutumaan eroon valtaajista? Vai päätyvätkö he ennemmin Pitkä-jousen pois Angarin mailta? Mikä oli kyläläisten kohtalo?

- ◆ Tiramanin harmaakaapu **Sespa Yrus**, on entinen praedor, joka näki kaikkien kumppaneidensa kaatuvan taistelussa. Nyt jo yli viisikymmenvuotias Sespa menetti itsekin toisen jalkansa viimeisellä matkallaan. Palattuaan kotiin Arctariin hän puki ylleen Tiramanin harmaan kaavun, eikä ole sitä sen koommin riisunut. Vanhus asuu Tiramanin pyhätössä eräänlaisena talonmiehenä. Hän on kieltäytynyt täydellisesti aseista loppuiäkseen, eikä suostu keskustelemaan kenenkään kanssa, joka kantaa asetta. Sespa myös saarnaa kiihkomielisesti aseista kieltäytymisen puolesta.

AATELISIA

- ◆ **Velser Torun**, Farrignialainen aatelinen, joka saapui kaupunkiin hieman ennen Oftanjoen sulkua ja on seurueineen jäänyt kaupunkiin jumiin. Kauppakillalla puhutaan, että Velser etsii yhteistyötahoja Salakuljettajan reitin vakinaistamiseen ja turvaamiseen.

KAUPPIAAT JA MUUT VARKAAT

- ◆ **Arim Vakida**, äveriäs alkemisti, jonka kuiskaillaan kiinnostuneen enemmän myrkyistä kuin niiden parantamisesta.
- ◆ **Isard Kulkukauppias** on Arctarissa tuttu näky vain *Kravakin krouvissa*. Toki hän aina pyrkii markkinoille, mutta useimmiten viina vie miehestä voiton. Isard kulkee ponillaan Angarin ja Oftin maaseutuja, kaupaten vähän sitä sun tätä. Harvemmin hänellä on mitään seikkailijoille kelpaavaa — paitsi juoruja ja uutisia.
- ◆ **Marperic Abenne** on viinikauppias pohjoisesta, joka myy hienoja tuotteitaan aatelisten omissa kodeissa. Kolmannen vuosikymmenensä puoliväliin ehtinyt Marperic on pitkä ja laihasvovainen mies, joka omaa erittäin hyvät käytöstavat, sekä miellyttävän olemuksen. Hän on taitava kauppias, joka ei kuitenkaan useinkaan halua asioida ”tavallisen rahvaan” kanssa. Huhujen mukaan Abenne ei käytä viinien myyntiä kulissina laittomien aineiden ja esineiden salakuljettamiseen ja välittämiseen aatelisille.
- ◆ **Alphonse** on kotoisin *Piperiasta*. Hän on (tätä nykyä) tunnettu rötösherrana ja rahanlainaajana. Ennen saapumistaan Arctariin, Alphonse toimi joitakin vuosia pohjoisessa palkkasoturina ja joidenkin huhujen mukaan myös merirosvona Sisämerellä. Alphonse on isokokoinen mies, herkkä tulistumaan ja tekee usein mitä tahansa

saadakseen tahtonsa läpi. Juorut kertovat Alphonsen nauttivan sängyssään naisseuraa enemmän nuorista ja notkeista pojista.

VÄHÄISEMPIÄ

TUTTAVUUKSIA

- ◆ **Puunkaataja Gerrardin** vaimo kuoli keuhkosairauteen neljä vuotta sitten. Pariskunnalla on kolme lasta. Vanhin näistä on **Ferrag**. Poika kuuluu kaupungin kaartiin ja auttelee isäänsä milloin ehtii. Tyttäristä nuorempia **Loa** (15-vuotias) asuu yhä isänsä kanssa ja pitää huolta perheen kodista. Vanhempi tytär (21-vuotias) **Audrien** muutti Angariin kaksi vuotta sitten sulhasena kanssa ja työskentelee ompelimossa. Tai ainakin työskenteli. Gerrard ei ole kuullut tästä mitään sodan syttymisen jälkeen.
- ◆ **Lemab**: Kömpelö ja suurikourainen puusepän poika, joka jatkuvasti kompuroi omiin jalkoihinsa yrittäessään auttaa. Erityisen taitava tekemään puisia korvikkeita menetettyjen ruumiinosien tilalle.
- ◆ **Aigulf Lapost** – Hymyileväinen ja aurinkoinen optimisti, joka joka ei voi lukuisista arvistaan ja ruhjeistaan huolimatta nähdä maailmassa mitään vikaa. Aigulf on aina iloisena piristämässä niitä, joita surut painavat, ystävällisellä hymyllään — ja Louisin hänelle tekemillä puisilla hampailla. Aigulf työskentelee tätä nykyä lähinnä kaupungin tavernoiden puolella tuoppien tyhjentämisen parissa.

VAIKUTTAVAT YHTEISÖT

KARHUVARTION RITARIKUNTA

Angarilainen ritarikunta, johon myös kreivi kuuluu. Ritarikunnan päätehtävä on puolustaa valtakuntaa vuoristolaisia vastaan - tehtävä, jossa se epäonnistui vakavasti. Angarin kruunun ollessa kiistanalainen, valtakunnan jokaisella aatelilla on vahva mielipide ritarikunnasta, mutta vastustajat näyttävät saavan alati enemmän kannatusta. Ritarikunta pitää Vaskivarustusta tämän hetkisenä tukikohtanaan.

SEPPIEN KILTA

Raudan ja muiden metallien hyvä saatavuus on aina taannut taontatuotteiden riittävyysvientiin asti. Tämä on tehnyt Seppien killasta tavallista merkittävämmän tekijän Arctarissa.

Koska erilaiset säännökset merkitsevät, etteivät he itse saa lähteä myymään tuotteitaan muualle, Seppien kilta on yhtenäen tukkanuottasilla Kauppiaiden killan kanssa, joka heidän mukaansa on aina vetämässä välistä.

LIEKKIVEITSI

Arctarin asesepät ovat tunnettuja aaltoilevista suurmiekoistaan. Niiden liekkimäisen muodon kerrotaan ainakin paikallisesti mukailevan tikaria, jolla kaupunkia hallinnut velho (joidenkin mukaan tuntemattomaksi jäänyt velhoruhtinas) murhattiin sisällissodassa.

Liekkiveitsestä on kerrottu legendoja koko kaupungin historian ajan, mutta useimpien mielestäsi se on vain myytti.

Tämän tarun pohjalta on saanut nimensä myös vain vaivoin salassa pysyttelevä veljeskunta, johon monet kaupungin sepistä (ja Angarin yleensä) kuuluvat. Virallisesti veljeskunta onkin lähinnä Seppien killan ohella toimiva seura.

ANGARILAISTA KÄSITYÖTÄ

Taidoistaan kuulut angarilaiset metallisepät takovat mestarillisesti terästä. Moni heidän pajoissaan karkaistu ase onkin erikoisesti koristeltu. Voit käyttää allaolevaa taulukkoa heittääksesi tai päättääksesi jonkin aseensuorituksen ulkonäön.

N66 Yksityiskohdat

- | | |
|-------|---|
| 11 | Heitä kahdesti. Arvo x3N. |
| 12 | Yksityiskohtainen mestarin taidonnäyte, jossa on upotettuja jalokiviä. Arvo x2N. |
| 13 | Damaskointi. Arvo x2N3. |
| 14 | Kultaisia ornamentteja. Arvo x2N3. |
| 15 | <i>Hammastettu</i> , aseensuoritus irrottaminen haavasta on yhden aseensuorituksen vaikeampaa. x1N3 |
| 16 | <i>Aaltoterä</i> . Arvo x1N3. |
| 21 | Eläinkuviointia: petolintu |
| 22 | Eläinkuviointia: karhu |
| 23 | Eläinkuviointia: härkä |
| 24 | Eläinkuviointia: susi |
| 25 | Eläinkuviointia: hevonen |
| 26 | Eläinkuviointia: käärme |
| 31 | Taivaankappalekuviointia: Kuu |
| 32 | Taivaankappalekuviointia: Kulkija |
| 33 | Taivaankappalekuviointia: Aurinko |
| 34-36 | Taivaankappalekuviointia: Tähtiä |
| 41 | Kaiverruksia: Riimuja |
| 42 | Kaiverruksia: Nimi |
| 43 | Kaiverruksia: Sana |
| 44-45 | Kaiverruksia: Rukous |
| 46 | Kaiverruksia: Velhon kirjoitusta |
| 51 | Outo väritys: Sininen |
| 52 | Outo väritys: Punainen |
| 53 | Outo väritys: Musta |
| 54 | Outo väritys: Valkea |
| 55 | Outo väritys: Purppura |
| 56 | Outo väritys: Vihreä |
| 61-63 | Uskonnollisia kuviointia: Artante |
| 64-65 | Uskonnollisia kuviointia: Kaksoisäiti |
| 65-66 | Uskonnollisia kuviointia: Tiraman |

PAIKKOJA

1. VASKIVARUSTUS

Kaupunkin sydän on vankka linna, jossa kaupungin kreivi asuu. Se on rakennettu korkealle kukkulalle kaupungin ytimessä pian ajanlaskun alun jälkeen ja vuosien saatossa sitä on ajoittain laajennettu.

Tarujen mukaan sen peruskivien alle on heitelty sisällissodassa velhojen valtaa puolustaneiden orjien ruumiita.

2. KALLOPORTTI

Kaupungin läheisyys suuriin metsiin on ollut toisinaan vaarallista, mutta useimmiten kuitenkin tuottoisaa.

Barbaarisotien (76-96 V.a.) aikaan metsäläiset hyökkäsivät kaupunkiin useaan otteeseen. Silloin syntyi myös tapa kerätä läntiselle portille voitettujen vihollisten kallot.

Vanha tapa onkin jatkunut aina näihin päiviin saakka, vaikka se onkin laimentunut vuosisatojen saatossa. Nykyään portille tuodaan pääasiassa metsästä kaadettujen eläinten ja petojen kalloja — lähinnä siksi, että näin on aina tehty. Metsästäjillä on myös tapana sipaista sormellaan kalloja lähtiessään metsälle.

Harva kaupunkilainen muistaa tai edes tietää tavan alkuperää. Sota Taivaan suurta sutta vastaan kuitenkin elvytti vanhan tavan. Palatessaan sodasta kreivi **Lykos** toi muassaan kärrylastillisen barbaarien päitä. Niiden kallot tuijottavat yhä Läntisille vuorille etelään johtavan tien varrella.

KALLOJA KALLOPORTILLE

Jos seikkailijat tuovat vuoristolaisten tai metsäläisten kalloja, pelinjohtaja voi palkita heidät kokemuspisteillä. +5 tai jopa +10 kokemuspistettä voi olla hyvä palkkio kallosta — koska se kuitenkin houkuttelee pelaajia lähtemään kalloja metsästämään ja näin vie seikkailijat kohti vaaroja.

3. AHJOHENGEN KAPPELI

Ahjohengen kappeli on omistettu kaupungin suojelussankarille, **Rewac Ahjohengelle**. Kappelin kolme suurta lasi-ikkunaa ja seinien maalaukset kuvaavat seppää työssään paitsi ahjon ääressä, myös johtamassa kaupungin sotilaita vuorten barbaareja vastaan.

Hiemankin oppineemmat ihmettelevät tätä kuva-aihetta, sillä Rewac on tunnettu taisteluistaan metsäläisiä, ei vuoristolaisia vastaan.

Kappeli ehti rapistua vuosisatoja, kunnes kreivi Lykos päätti kustantaa sen kunnostuksen joitakin vuosia sitten. Erityisesti rahvas arvostaa kreivin elettä.

Artanten kirkolle se on ollut kiusallinen uudistus, sillä vaikka Ahjohenki kenties tunnistetaan Sankariksi, hänen palvontansa on saanut paikallisten (varsinkin metalliseppien) parissa varsin pakanallisia piirteitä.

Kerjäläisillä on tapana kerääntyä kappelin portaille. Kaikki kaupunkiin tulevat tai sieltä lähtevät ohittavat kappelin ja erityisesti pyhäpäivinä n moni kaupungin harvasta aatelista kerääntyy rukoilemaan alttarille, jonka alle Ahjohengen kerrotaan olevan haudattu.

Huhutaan, että Ahjosydämen ruumis on jo aikaa sitten myyty pyhäinjäännöspalasina ympäri Angaria. Alttarin alla on kuitenkin aina kokonainen luuranko makaamassa, kenties kappelia hoitavien munkkien toimesta. Kappelin kunnosta ja toiminnasta vastaa munkki **Aymar**, vanha ja harmaa ukko. Eikä uutta munkkia ole ainakaan vielä löytynyt.

KAPAKAT JA MAJATALOT

4. KRAVAKIN KROUVI

Pääasiassa juottola, mutta tuvan penkeillä saa myös nukkua, kunhan maksaa muutaman kuparin ennakkoon isäntä **Kravakille**. Krouvin valikoimiin kuuluu metsäläisten keittämä pontikka, joka tunnetaan nimellä *Pajavasara*. Se lyö tajun kankaalle kokeneemmaltakin juoppolalilta.

SEIKKAILUN JYVÄ: VAKOOJA OFTISTA

Eräs krouvin kanta-asiakkaista on kulku-kauppias **Isard**. Hieman enemmän kuppia kallistettuaan hän kuiskuttaa, että kaupungissa majaileva farrignialainen aatelismies, **Velser Torun**, on todellisuudessa oftilaisten helmiruhtinaiden välikäsi. Se miksi mies on kaupungissa ja vielä valenimen turvin, ei ole Isardille selvää. Mutta kun mies ajautuu krouvissa äänekkääseen riitaan ja löytyy myöhemmin puukotettuna kujalta, ainakin joku uskoo miehen puheisiin...

5. ARTANTEN KIRKKO

Suuri kirkko rakennettiin vasta 121 V.a. sen paikalla aiemmin seisoneen pienen kappelin tilalle. Kirkon alta purettiin myös lukuisia muita rakennuksia, joista osa kuului jopa aatelisille. Silloinen kirkkoisä **Avar Siristus** kuitenkin päätti, että Ahjohengen palvonta oli saatava kuriin ja kaupunkilaisille oli näytettävä, kuka maailmaa

todella hallitsee. Kirkko on jopa Vaskivarustusta suurempi, mikä oli varmasti vähintään yhtä tärkeää Siristukselle.

6. TIRAMANIN PYHÄTTÖ

Artanten kirkkoon verrattuna Tiramanin pyhättö on jopa koomisen pieni. Mutta se palvelee tarkoitustaan, juuri kuten Lintujen isän kappeille kuuluu.

Harmaakaapuja pyhätössä kantavat pääasiassa paikalliset maanviljelijät, mutta pyhätöllä asuu myös vanha praedor-veteraani, **Sespa Yrus**, joka kantaa aina kaapua.

7. SEPPÄIN KORTTELI

Käsityöläisten korttelien selkeimmin erottuva alue tunnetaan Seppäin korttelina. Sen ahjot hohkaavat aamuvarhaisesta ilta myöhään ja vasaroiden pauke karkoittaa nopeasti meteliin tottumattomat. Ahjoista nouseva savu nokeaa jatkuvasti Vaskivarustuksen muuria, mutta tämä pikimusta läikkä on rajakreivien mielestä aina seissyt merkinä siitä, että kaupungin puolustus on hyvällä tolalla.

SEIKKAILUN JYVÄ: VEITSI YÖSSÄ

Kolme vuotta sitten Liekkiveitsi löytyi. Siihen on sidottu demoni. **Altor'ik-zelga Unikieli** on pysytellyt pääasiassa piilossa, mutta Taivaan suuren suden aiheuttama levottomuus on herättänyt sen. Nyt veitsi kuiskuttelee kantajalleen huumaavia lupauksia. Jos se vain voisi päätyä taitavan salamurhaajan käsiin...

TAIKAESINE: LIEKKIVEITSI

TIKARI, jonka vaurio on 5+. Jokainen veitsen aiheuttama vamma lasketaan kaksi pistettä pahemmaksi.

VARJOISTA

NUKKUVA KARHU HERÄÄ

Karhuvartion ritarikunta on ajautunut epäsuosioon Angarin puolustuksen epäonnistuttua. Suurin osa ritarikunnan jäsenistä on vetäytynyt Arctariin, eikä heitä ole montaa. Vaikka kreivi on nimellisesti korkeimpana aatelisena ritarikunnan suurmestari, hänen aikansa ei yksinkertaisesti riitä ritarikunnan hallinnointiin. Joten sitä pestiä hoitaa kreivin luotettu **Jacanta Terrin**.

Ongelmalliseksi tilanteen tekee ritarikomentaja Terrinin velkataakka. Terrinien suku on vararikon partaalla, eikä Angarin kaatuminen varsinaisesti asiaa auttanut. Vaikka hän haluaisi tukea kreivia, muiden valtakuntien velkojat ovat lähteneet peräämään saataviaan.

Mitä ilmeisimmin tällä yritetään vaikuttaa paitsi Arctarin tilanteeseen, myös Angarin kruunun seuraavaan kantajaan. Sillä jos Terrin nousisi Karhuvartion ritarikunnan uudeksi suurmestariksi, hänen tukensa olisi helposti ostettavissa mille tahansa taholle, joka haluaisi asettaa oman kuninkaansa valtaistuimelle.

LYKOSTEN HISTORIA

Lykokset ovat Angarilainen suku, jonka sukujuuret ulottuvat aina ensimmäisiin Barbaarisotiin saakka, jolloin **Aymeric Lykos** nimettiin Kuparikukkulan vartijaksi ja Arctarin kreiviksi.

Viimeisen sadan vuoden aikana ilkeämieliset ja kateelliset panettelijat ovat yrittäneet ajaa Lykoksia häpeään ja ahdinkoon, koska sukupuissa ei mainita Aymericin vanhempia. Jotkut ovat yrittäneet jopa esittää, ettei suvulla ole oikeutta aatelistarvoonsa, mutta tähän mennessä Angarin kuningas ei ole katsonyt hyvällä moisia syytöksiä.

Nyt kuningas on kuitenkin kuollut ja on yleisesti tiedossa, että Arctarin linna oli perustettu ennen Aymeric Lykosta. Mikään historiankirja ei kuitenkaan mainitse linnan aiempaa herraa eikä Aymericin vanhempia.

On myös todennäköistä, että Lykokset ovat sukua Anglacin linnaa hallitsevalle suvulle. Silloin olisi hyvinkin mahdollista, että Lykoksen suku kantaa samaa kirousta, kuin tuon hylätyn linnan varijat. (Kts. seikkailu: Kirottu linna)

ORJAKAUPPA

Pohjoisten rajaseutujen maine ei ole tuulesta temmattu. Kuparikukkulan rinteillä, joita **Vuoren kuninkaaksi** kutsuttu rosvopäällikkö hallitsee, orjuus on arkipäivää.

Tilanne on poliittisesti hankala, sillä kreivi Lykos kaipaa kaupungille kipeästi lisää aseita ja puolustuskoneita, eikä useimpia kauppiaita haittaa malmin ostaminen lainsuojattomilta.

Ei kuitenkaan ole liioiteltua sanoa, että vaikka orjuus onkin lähes julkinen salaisuus, useimmat pelkäävät sen johtavan Farrignian ottavan sen pääasialliseksi syykseen alistaa kaupunki valtaansa.

Kts. Lisää Kuparikukkulan seudusta LÄNTISTEN RAJAMAIDEN KIRJasta.

SEIKKAILU: KIROTTUJEN LINNA

ALKUASETELMA

Praedorit päätyvät tutkimaan Angarilaista rajalinnoitusta. Paikalla on selvästi taisteltu sukupolvia sitten, mutta miksi sitä ei ole asutettu uudelleen? Liian hyvältä vaikuttanut tilanne muuttuu pian selviytymistaisteluksi, kun nimettömät olennot hyökkäävät puolustamaan kotiaan.

KUTSU SEIKKAILUUN

Alla on esitetty muutamia vaihtoehtoja seikkailijoiden saamiseksi alueelle.

Seikkailijat ovat...

- ◆ ...Arctarin rajakreivin palkkaaamia "kouluttajia". Kreivin perillinen **Thoas Lykos** ei ole kunnostautunut oikein missään, joten kreivi lähettää hänet (ja praedorit) valtaamaan Kiroton linnan, jotta poika miehistyisi.
- ◆ ...seuranneet paikalle huhua linnasta, jonka aarteet vain odottavat ottajaansa.
- ◆ ...päätyneet työskentelemään oftilaisille. Nämä haluavat tukikohdan läheltä kuninkaantietä ja kiroton linnan maine pitäisi uteliaat varmasti paremmin loitolla.
- ◆ ...tulleet valtaamaan linnan jonkin rajakreivin nimiin, jotta tällä olisi enemmän sanavaltaa uuden kuninkaan valinnassa.
- ◆ ...saaneet käsiinsä kartan, jonka pitäisi johdattaa kätketylle Kuolleen jumalan kultin aarteelle.
- ◆ ...päätyneet auttamaan maatonta aatelista, joka on vakuuttunut siitä, että on linnan viimeisen markiisin sukulainen. Linnasta saattaisi löytyä todisteita, joilla hän voisi saada maat haltuunsa.

ANGLACIN LINNA

Puolimatkassa **Autuaan Merelioksen** luostaria ja **Arctarin** kaupunkia, ruohottunut tie erkanelee päätiestä, kiemurrellen ylös vuorenrintettä. Jos tietä seuraa, pääsee lopulta **Anglacin** vanhalle rauniolinnalle, jonka säänpieksemät muurit ovat kestäneet Läntisten vuorten myrskyt siinä missä sen asukkaat eivät.

Tarinoiden mukaan linna kuului kerran rajakreiville, joka menetti nimensä ja asemansa palveltuaan *Kuolleen jumalan kulttia*. Historiantutkijat tietävät kertoa yrityksistä asuttaa linnan uudelleen, mutta yksikään näistä ei ole onnistunut.

Arctarin merkityksen kasvettua vuosien saatossa, Anglacin puolestaan luonnollisesti hiipui. Koska silta linnalle on tuhottu, sinne pääseminen on tarpeeksi hankalaa, jotteivät edes munkkijärjestöt ole ottaneet sitä haltuunsa.

MITÄ TODELLA TAPAHTUI

Kiroton linnan historia ulottuu kauas Valiarin aikaan, jolloin Angarin kuningaskunta perustettiin. Angarin ensimmäistä kuningasta palvelleet kaksoiset **Arctar** ja **Anglac** saivat markiisin läänityksen rajamailta.

Arctarin linna rakennettiin alavammalle maalle, kun taas Anglacin linna ylhäisille harjanteille, valvomaan reittiä Arctarista kuninkaantielle.

Kukaan ei enää tiedä, oliko Anglac itse ensimmäinen sukunsa kirottu vai lankesiko kirous hänen sukunsa ylle myöhemmin. Kirottu suku kuitenkin oli ja ennemmin tai myöhemmin suvun jälkeläiset taantuivat nimettömiksi olennoiksi.

Osa oli syntymästään saakka kirottu, toisista kirousta ei voinut huomata edes kuolin vuoteella. Ne suvun jäsenet, joissa kirous oli parhaimmin nähtävissä, lukittiin kätkettiin sellihin ja huoneisiin linnan alla.

Toisinaan kirouksen piirteet puhkesivat esiin vasta murrosiässä tai aikuisena. Jotkut näistä onnettomista riistivät henkensä itse, mutta useimmat palasivat suvulleen kuuliaisina omaehtoisesti linnan tyrmien vangeiksi.

NIMETÖN KREIVI

Viimeinen (tiedetty) tämän suvun vesa oli *Nimetön kreivi*, joka kuului *Kuolleen jumalan kulttiin* useiden edeltävien sukupolvien tapaan. Häneen tultaessa suku oli menettänyt markiisin arvon muiden tapaan jo aikoja sitten. Kreivi oli rajakahakoiden kovettama ritari, mutta yhtä lailla kirottu kuin häntä edeltäneet sukupolvet.

Kun velhosukujen sotilaat hyökkäsivät Anglaciin, Kirottu kreivi puolustautui raivokkaasti. Vaikka linna oli rakennettu ja varustettu kestämaan hyökkäyksiä, sen mahdollisuudet taistelua johtanutta velhoa vastaan olivat kuitenkin olemattomat.

Lopullinen taistelu käytiin linnan kellariin kätkeytyssä **KUOLLEEN JUMALAN KAPPELI**ssa. Valloittajat sortuivat kuitenkin ylimielisyyteen. He eivät uskoneet puolustuksen mahdollisuuksiin.

Huomatessaan loppunsa tulleen, *Nimetön kreivi* kuitenkin vapautti linnan alle kätketyn sukunsa.

Raivokkaan taistelun tuoksinassa moni velhojen armeijan soturi ja komentaja heitti henkensä, vaikka valloittajat lopulta vangitsivat *Nimettömän kreivin*. Kreivin raajat hakattiin irti, hänet jätettiin

nimettömien olentojen armoille ja kappelin ovi muurattiin kiinni.

Nimettömiä olentoja tulvi kuitenkin maanalaisista tunneleista ja valloittajat vetäytyivät. He tuhosivat linnalle johtaneen sillan ja sulkivat kapean solan velhotulella.

Kenenkään ei oletettu palaavan linnalle, mutta nimettömien olentojen ei haluttu myöskään pääsevän ihmisten ilmoille, joten solalle oli määrä asettaa vartioita. Sotajoukko ei kuitenkaan koskaan palannut rankaisumatkaltaan, joten tieto tapahtumista jäi pimentoon.

MARKIISIN PERILLISET

Markiisi Anglacin suku elää yhä linnan raunioiden alla. Nämä nimettömät olennot ovat onnistuneet muodostamaan pienen yhteisön, joka uutta verta saadessaan olisi aikoinaan voinut kasvaakin pelottavaksi vaaraksi. Mutta nyt jäljellä on enää suvun viimeisiä vesoja, jotka puolustavat kotiaan.

Markiisin perilliset ovat eläneet koko ikänsä kylmissä ja pimeissä tunneleissaan, joten ilman erittäin hyvää syytä ne eivät tule piilostaan esille auringon paistaessa. Olennot ovat myös arkoja valolle, jota seikkailijat voivat hyvin käyttää avukseen.

SYÖVERIT

Linnan alaiset tunnelit johtavat lopulta aina Syövereihin saakka. Markiisin perilliset ovat raapineet kiveä lukemattomat vuodet ja lopulta löytäneet tiensä heitä odottavaan pimeyteen.

On mahdollista, että osa suvusta on paennut tätä kautta ja on myös yhtä mahdollista, että sitä kautta paikalle on tullut uusia hirviöitä.

ENSIMMÄINEN NÄYTÖS

Lyhyesti: Seikkailijat joutuvat ylittämään vuoriston esteet päästäkseen kirotulle linnalle. He saavat huomata, että tie linnalle on tarkoituksellisesti tuhattu.

1. SOLA ON TUKITTU

Päästäkseen linnalle seikkailijoiden on seurattava kapeaa ja mutkittelevaa tietä ylös vuorille. Kerran sitä on voinut kulkea kärryillä, mutta nyt tie on huonossa kunnossa harjanteilta pudonneiden irtokivien ja maa-aineksen jäätyä niille sijoilleen.

Tie kulkee läpi kapean ja jyrkän solan, joka kenties aikoinaan on ollut jonkun vuoristojoen uoma. Äkkijyrkkä käänös kapeassa solassa johtaa tien tukkivalle esteell. Yhteen sulaneiden järkäleiden kivimuuri, jonka yli kiipeäminen on haastavaa (3N).

Muurin edessä on myös selvä merkki vuoristolaisilta. Keihään nokassa on jonkin hirviön pääkallo varoittamassa kulkijaa jatkamasta matkaansa.

2. MURTUNUT SILTA

Väijytyksestä selviydyttyään seikkailijat joutuvat etsimään tietään eteenpäin, mutta lopulta pääsevät jyrkänteen reunalle, josta linnan jo näkee. Linna piirtyy horisonttia vasten selvästi ja on selvää, että se on nähnyt parhaat päivänsä. On oikeastaan suoranainen ihme, ettei se ole jo sukeltanut jyrkänteeltä alas.

Jyrkänteeltä linnalle on aiemmin selvästi kulkenut jyrkevä kivilaita, mutta siitä on jäljellä ainoastaan päädyt. Loppusilta on sortunut (oikeammin sorretti) alas rotkoon.

Jyrkänteeltä lähtee kuitenkin kapea ulkonema reunaa kaartuen linnalle. Ja siitäkin on paikoin sortunut paloja. Eteneminen tätä reittiä pitkin vaatii Rutiinin (2N) Ketteryys-heiton, mutta heittoon tulee +1N lisää jokaista seikkailijan kantamaa 100 naulan taakkaa kohden (sama muunnos kuin väistöihin).

Kunhan tämä este on ohitettu, ovat seikkailijat saavuttaneet linnan. He saattavat huomata, kuinka aavemaisen hiljaista täällä on. Normaalisti näillä vuorilla on vähintään lintuja ja hyönteisiä, mutta nyt seikkailijat eivät näe mitään elollista (linnaa valloittavan sammalen ja jäkälän lisäksi).

3. LINNAN PORTIT

Näin lähempää tarkasteltuna, linnan portit näyttävät olevan raollaan. Eivät tarpeeksi, jotta aikuinen mies mahtuisi tunkemaan itsensä niiden välistä, mutta joku pienempi peto varmasti mahtuisi.

Praedorien on keksittävä jokin keino portin avaamiseen tai kiivettävä muurin yli. Muuri on toki melko huonossa kunnossa, joten vaikka sen ylittäminen olisikin joskus ollut hyvin vaikeaa tai melkein mahdotonta, on *Hyppy* & *kiipeily*-heiton vaikeus nyt haastava (3N).

Tällä kertaa Markiisin suku ei kuitenkaan hyökkää heidän kimppuunsa - elleivät seikkailijat yritä ylitystä yöllä.

TOINEN NÄYTÖS

Lyhyesti: Praedorit etsivät aarteita linnan raunioista ja lopulta kohtaavat linnan alla asuvat hirviöt. He saattavat jo huomata, että hirviöt ovat linnaa asuttaneiden aatelisten jälkeläisiä.

1. HILJENTYNEET SALIT

Toisen näytöksen alku on suhteellisen vapaa. Praedorit voivat tutkia linnaa tarkemmin (*kts. Linnan tutkiminen* myöhemmin) ilman erityisiä vastuksia.

Kun seikkailijat lopulta osuvat KUOLLEEN JUMALAN KAPPELILLE, siirtyy seikkailu eteenpäin. Praedorit voivat myös osua VANKITYRMIIN ennen kappelia. Tässä tapauksessa seikkailu voi siirtyä suoraan kohtaan 2.3 Laskeutuminen.

2. TIE ON SULJETTU

Linnaa tutkiessaan praedorit tulevat ennemmin tai myöhemmin kellareihin ja KUOLLEEN JUMALAN KAPPELILLE.

Umpeen muurattu kappelin ovi voi olla vastustamaton kutsu seikkailijoille - tai se voi ajaa heidät pakosalle.

Täältä seikkailijat löytävät lisää jälkiä taisteluista, jotka käytiin hieman yli sata vuotta sitten. Kuolleiden joukosta he voivat erottaa täällä myös velhojen sotilaiden sarvikypäriä ja koristeellisia panssareita.

Jos seikkailijat jättävät umpeen muuratun oven avaamatta, voi seikkailijat ohjata VANKITYRMIIN, jossa *perilliset* yllättävät seikkailijat.

3. YLLÄTYKSIÄ

Seikkailijoiden tutkiessa Kuolleen jumalan kappelia tai Vankityrmiä, *perilliset* yrittävät hiipiä heidän kimppuunsa — kilpaheitto *perillisten Notkeuden* (18) ja seikkailijoiden **Valppauden** välillä.

Pelinjohtaja voi arvioida molempien heittojen vaikeuden sen mukaan, miten keskittyneitä seikkailijat ovat tilanteeseen ja kuinka selkeästi he ovat tehneet selväksi, että tarkkailevat ympäristöön.

Oletettavasti seikkailijat ovat varuillaan eli heiton vaikeus on rutiini (2N). Toisaalta *perilliset* ovat kotonaan ja tietävät, mistä halkeamista ne mahtuvat kiemurtelemaan, joten niidenkin heiton vaikeus on rutiini (2N).

Perillisiä on yksi mutantti jokaista seikkailijaa kohden. Jos tämä kohtaaminen tapahtuu VANKITYRMILLÄ, mukana on myös kaksi soturia.

LATTIA SORTUU!

Taistelun aikana heitetty **möhläys** tarkoittaa, että isku osuu vihollisen sijasta heikompaan kohtaan lattiaa. Koko lattia antaa hetkessä peräksi ja taistelijat putoavat linnan alaisiin tunneleihin (*Perillisten hovi*) ja seikkailu siirtyy suoraan kolmanteen näytökseen.

Pudotessaan sortuvien kivien ja kotiaan puolustavien *perillisten* keskellä, seikkailijat saavat 3N iskuvauriota. Onnistunut Ketteryys-heitto (3N) vähentää vaurion yhteen noppaan.

Jos lattian sortuminen tuntuu herkullisemmalta kuin kuljettavan reitin löytäminen, voi pelinjohtaja pyytää Onni-heittoa jokaisen ohilyönninkin kohdalla.

LINNAN TUTKIMINEN

Linna on hyvin huonossa kunnossa. Lumivyöröt ja vierivät kivet ovat vahingoittaneet seiniä ja muureja ja aika on tehnyt kaikesta puusta heikkoa. Maan kamaralla puiden heikkous ei haittaa, mutta ylemmissä kerroksissa lattia saattaa pettää seikkailijan alta milloin tahansa.

Jopa Borvariaa kokeneille seikkailijoille linnan tyhjä käytävä voi olla hermostuttava kokemus. Kirokun maan kuuluukin tuntua kirotulta, mutta tämä linna on selvästi kuolevaisten rakentama. Kaikkialla on aistittavissa normaalien elon äänien puute.

Sen lisäksi ovat tietenkin käytävillä ja saleissa lojuvat luurangot.

Linnan entisten asukkaiden ja sinne myöhemmin yrittäneiden luut lojuvat sikin sokin siellä täällä. Monista on nähtävissä jälkiä kamppailusta. Osa luista on selvästi murrettu, jotta luuytimeen on päästy käsiksi. Ruosteisia aseita ja panssareiden kappaleita on myös levitelty yltymänsä. Kuin joku olisi penkonut koko linnan etsien vain syötävää.

Kaikkialla on myös jälkiä villieläimistä: karva-tuppoja, luita, jätöksiä, pesiä, jne. On selvää, että linna on saanut olla enimmäkseen rauhassa.

I. RAUNIO

Kellareita lukuunottamatta rauniot ovat huonossa kunnossa. Sää ja aika ovat tehneet työtään, vaikka eivät olekaan vielä kalunneet tätä asumusta yhtä pahasti kuin vaikkapa Warthia, Borvariasta puhumattakaan.

Halutessaan pelinjohtaja voi sijoittaa raunioihin myös vaaroja, mutta pääasiassa ne ovat hylätyt.

MUOTOKUVAT

Seikkailijat löytävät kaikkialta linnasta ikivanhoja muotokuvia suvun jäsenistä. Osa näistä muotokuvista on maalauksia ja varsin huonossa kunnossa, toiset taas patsaita tai rintakuvia. Arvokkaita ne eivät ole (ellei jokin aarreheitto näin osoita).

Muotokuvaan viittaminen myöhemmin

Seikkailijat tuskin kiinnittävät näihin esineisiin suuremmin huomiota, eikä tämä ole tarkoitukseen. Jos joku hahmoista kuitenkin tutkii niitä tarkemmin, hän saattaa huomata yhdistäviä suvullisia piirteitä, sekä lieviä epämuodostumia, jotka voivat olla alkuperäisen taiteilijan tai ajan hampaan tekemiä.

Pelinjohtaja voi myöhemmin viitata näihin tuntomerkkeihin. **Ne paljasta paljastava linnalla hallineen suvun ja linnan alla asuvien epäihmisten yhteyden pelaajille**, vaikka tämä yhteys jäisikin hahmoilta huomaamatta.

SEIKKAILIJAT: KADONNUT VESA

Selvittyään linnasta ja palattuaan sivistyksen pariin, seikkailijat törmäävät myöhemmin mieheen, jossa suvun piirteet ovat hyvin selvästi näkyvissä. Tämä ei tiedä sukujuuristaan, mutta seikkailijoille on selvää, että tämä paitsi kuuluu kirottuun sukuun, on Anglacin maiden laillinen perijä ja aatelinen.

Seikkailijoiden kontolle jää päättää, mitä tällä tiedolla tekevät. Haluavatko he auttaa miestä palauttamaan sukunsa kunnian? Voiko kiroitus ilmetä miehessä (tai onko kenties jo ilmennyt hänen lähisuvussaan)?

2. KELLARIT



2.1. KUOLLEEN JUMALAN KAPPELI

Oma sektorinsa, aarreheitto 5N.

Kuolleen jumalan kappelin ovi on muurattu umpeen. Työ on tehty kuitenkin tehty kiireessä, eikä oven avaaminen ole vaikeaa. Rutiini (2N) Rakentaminen- tai (3N) Voima-heitto riittää.

Kappeli on jäänyt valloittajilta ryöstämättä, joten se on lähes alkuperäisessä asussaan. Aarteita etsiessään seikkailijat huomaavat lattian rajasta matalan aukon, joka näyttää johtavan huoneen alle. Tätä kautta *perilliset* "pelastivat" nimettömän markiisin.

Tätä tunnelia pitkin voi kiemurrella alas *Perillisten hoviin*, mutta se vaatii enemmänkin rautaisia hermoja: haastava (3N) Sisukkuusheitto. Tunneliin mahtuu vain, jos seikkailijan *Syvä haava* arvo on 7 tai pienempi.

2.2. VANKITYRMÄT

Oma sektorinsa, aarreheitto 2N.

Alkujaan vankityrmiä oli vain yksi, mutta linnan asukkaiden huomattessa niiden tarpeen lisääntyvän, niitä louhittiin lisää linnan peruskallioon.

Kourallinen näistä selleistä on kuitenkin tehty selvästi tärkeämpiä vankeja varten. Niissä on kivisiä istuimia, seinään kaiverrettuja ikkunoita (joissa maisemamaalauksien jäänteitä saattaa yhä huomata), koristeellisi pilareita, jne.

Useimmat tyrmistä ovat kuitenkin hyvin paljaita: syviä kuoppia lattiassa tai onkaloita, jotka on suljettu kalterein.

Näiden sellien luota seikkailijat löytävät syvemmälle kiveen louhittuja käytäviä. Yhdessä on jopa karkeat portaat, joita pitkin seikkailijat voivat laskeutua *Perillisten hoviin*.

Jos pelaajat laskeutuvat alas, siirrytään kolmanteen näytökseen. Mikäli he yrittävät palata takaisin maan pinnalle, *perilliset* saattavat yllättää heidät (*kts. Toinen näytös, kolmas kohta*) tai lattia vain sortuu heidän altaan ja he putoavat pimeyteen.

KOLMAS NÄYTÖS

Lyhyesti: *Hahmot taistelevat nimettömiä olentoja vastaan ja kenties onnistuvat pakenemaan, ennen kuin linna sortuu jyrkänteeseen yli.*

1. HULLUUDEN SYÖVERIT

Linnan alle louhitut käytävät ovat selkeästi (Rakentaminen 2N; Valppaus 3N) kuin lasten tekemiä ja vaarallisia. On oikeastaan ihme, että linna ylipäänsä seisoo vielä paikoillaan. Kallioon kaivettuja tunneleita ei ole tuettu mitenkään. Se vähä, mikä linnan peruskalliosta on jäljellä, on hataraa verkostoa enemmän kuin oikeasti tukevaa kiveä.

Yksikin virheliike ja kennomaiset tunnelit sortuvat, tiputtaen koko linnan seikkailijoiden niskaan

Praedorit kuitenkin huomaavat, että tämä alue on asuttu. Alueen tutkiminen kokonaisuudessaan vie noin yhden vahtivuoron (neljä tuntia). Kuvasu alueesta on annettu jäljempänä (*Perillisten hovi*).

2. NIMETTÖMIEN JUMALA

Vierailtuaan *Pesäluolilla* ja *Sieniviljelmillä*, praedorit löytävät lopulta *Nimettömän markiisin* jäänteet.

Pimeyden olennot ovat tehneet markiisin torsosta kuvottavan jumalkuvan, iskemällä sen rautaseipään kärkeen. Ruumiin jäänteet ovat muumioituneet, mutta *perilliset* ovat myös lisäilleet toteemiinsa ulosteella kiinnitettyjä luita.

Patsaan juurelle on laskettu *perillisten* linnasta keräämät aarteet. Heillä ei ole niille käyttöä, mutta jokin muisto saa ne ymmärtämään niiden merkityksen. Aarreheitto 4N.

Seikkailijoiden tutkiessa aarteita, hiipivät viimeiset *perilliset* heidän kimppuunsa. Ne yrittävät jälleen yllätyshyökkäystä.

3. LINNA SORTUU

Enemmin tai myöhemmin joku hajottaa kantavan kivipilari vahingossa tai tahallaan. Kun näin käy, alkaa kallio tutista. Kallio ei enää kestä linnan painoa ja se sortuu.

Praedoreilla ei ole muuta mahdollisuutta, kuin pyrkiä pakenemaan, ennen kuin he hautautuvat elävältä.

Hyppy & kiipeily-heittoja vaaditaan todennäköisesti eniten, mutta pelinjohtajan tulisi sallia myös muut ehdotukset. Varsinkin jos ne korostavat asioita, joissa seikkailija on hyvä.

Luolastoista on useita uloskäyntejä, vaikka useimmat niistä lienevätkin liian ahtaita hahmoille.

On toki mahdollista, että hahmot jäävät odottamaan *perillisten* luoliin järistyksen loppua tai he voivat kenties paeta *perillisten* perässä myös Syövereihin asti. Sieltä ulos selviäminen onkin sitten oma seikkailunsa.

SEIKKAILU PÄÄTTYY

Seikkailu päättyy linnan sortumiseen alas rinteeltä. Praedorit joko pääsivät ajoissa pois tai sortuivat sen mukana ja hautautuivat raunioiden ja lohcareiden alle.

PERILLISTEN HOVI

Nimettömän kreivin avattua vankisellit, linnan vankityrmiin syntyi vuosien saatossa epämuodostuneiden mutanttien yhteiskunta. Ne eivät koskaan olleet nähneet avointa taivasta saati päivänvaloa, joten ne jäivät tyrmiin asumaan. Pikkuhiljaa ne myös kaivoivat uusia tunneleita linnan alle, vähääkään ymmärtämättä, että nämä tunnelit lopulta johtaisivat koko linnan sortumiseen.

SIENIVILJELMÄT

Vaikka perilliset eivät kaihda kuolleiden sukulaistensa syömistä, ne elävät hyvin alkeellisilla sieniviljelmillään. Tämän suuren luolan kaikki vapaat pinnat ovat peittyneet raskaslakkisten sienien alle.

Perilliset tuovat tänne ulosteensa, joilla sieniä ruokitaan. Vaatiikin onnistumista vaikeassa (4N) Terveysheitossa, ettei seikkailija sairastu Ripuliin käydessään tutkiessaan sieniviljelmiä.

PESÄLUOLAT

Syvimpien tunnelien perällä ovat perillisten pesäluolat. Osa niistä on aidosti kallioperään syntyneitä pieniä luolia, mutta loput on kaiverrettu ja louhittu. Ne yhdistyvät toisiinsa muurahaiskeon tavoin, kapeita tunneleita myöten. Vaikkei luolia olekaan loputtoman paljon, niin eksyminen niihin on helppoa.

PERILLISTEN AARTEET

Perillisten valtakunnasta ei juuri aarteita löydy. Vaikka jotkut yksilöt ovatkin saattaneet kerätä kiiltäviä esineitä, niillä ei ole sen enempää käyttöä aarteille kuin ymmärrystä niiden arvosta.

Koska pelaajat kuitenkin todennäköisesti yrittävät löytyä edes jotain aarteita, voi pelinjohtaja sallia heiton alla olevasta taulukosta.

Tätä taulukkoa voi hyvin käyttää myös Borvarian epäihmisten tavaroiden penkomiseen.

N66 Aarreheitot perillisten hovissa

- | | |
|-------|--|
| 11 | Pieni jalokivi |
| 12 | Limainen ja likainen kultasormus. Sormi voi olla yhä tallella sormuksessa. |
| 13-14 | 2N patinoitunutta kuparikolikkoa |
| 16 | 1N kuparinappia |
| 21 | Hopeinen vyönsolki |
| 22-23 | Kuolleen jumalan kultin riipus |
| 24 | Outoja yrttejä nahanpalaseen käärittynä |
| 25 | Käyttökelpoinen hiomakivi |
| 26 | Muumioitunut kissan pää tikun nokassa |
| 31-32 | Muumioitunut sormi |
| 33-34 | Kokoelma erilaisia hampaita. Osa ihmisten, osa ei |
| 35-36 | Luusta hiottu tikari |
| 41 | Köntti kalkkikiveä |
| 42 | Möykky kivihiiltä |
| 43-44 | Kiiltävä (mutta arvoton) kivi |
| 45 | Veren tahrима kivi. Sopii hyvin käteen. |
| 46 | Nippu vähän jyrskyttä ennustustikkuja |
| 51 | Haisevia sieniä, jotka yhä hohtavat hieman |
| 52 | Kovettuneista ulosteista muovailtu pieni patsas |
| 53 | 2N ruosteista naulaa käärittynä likaiseen rättiin |
| 53-54 | Haisevia sieniä, jotka yhä hohtavat hieman |
| 55 | Irtileikatuista korvista koottu kaulanauha |
| 56 | Homeinen huopa |
| 61 | Pätkä rikkinäistä ja ruosteista kahletta |
| 62 | Värikäs lasin sirpale jostakin ikkunasta |
| 63 | Mineraalimyrkkyä likaisessa pussissa |
| 64 | Sääriluusta tehty alkeellinen huilu |
| 65 | Matoja ja hyönteisiä lasipurkissa tai -pulloissa |
| 66 | Nahistuneet kivespussit kaulanauhassa |

PERILLISET YHTEISKUNTA

Vaikka muistuttavatkin yhä ihmisiä, perilliset ovat lähempänä eläimiä. Borvariasta vain kuulleet luulevat niitä automaattisesti *nimettömiksi olennoiksi*. Vaikka ne saattavat toki niitä olla, Borvariassa todella käyneet huomaavat (tai ovat huomaavinaan) niissä eroja Kirottujen maiden epäihmisiin.

Perillisillä on selkeä yhteiskunta linnan alla. Niissä on sekä uroksia että naaraita, joista jälkimmäiset suojelevat tarvittaessa raivokkaasti yhteiskunnan pienimpiä.

Erityisesti nämä pienimmät *perilliset* saattavat vaivata kokeneempia praedoreja. Nimettömät olennot eivät lisäänny, mutta *perillisillä* on jälkikasvua.

Pelinjohtajan täytyy itse tehdä valinta; ovatko nämä pienimmät todella *perillisten* jälkeläisiä vai ovatko ne vain sellaisia perillisiä, jotka eivät ole koskaan vanhentuneet?

SEIKKAILUN JYVÄ: UUTTA VERTA

On toki myös mahdollista, että perilliset ovat löytäneet reitin Syövereihin ja sitä kautta maaseudulle ryöstämään vauvoja, pitääkseen yhteiskuntansa elossa. Kenties perillisten joukossa ei enää edes ole alkuperäisen sukulinjan hylättyjä?

Asian tutkiminen voi paljastaa lukuisien kadonneiden lasten kohtalon tai jotakin muuta, jonka olisi ollut parempi jäädä varjoihin...

PERILLISET VIHOLLISINA

Praetorian maailmaan eivät kuulu vihollislajit, joita voi armotta teurastaa. Perilliset on helppo nähdä

aivottomina vihollisina, jotka ovat olemassa vain seikkailijoiden murhattavaksi.

Pelinjohtajan vastuulle jääkin tuoda niiden todellinen luonne esille. Kenties seikkailijat huomaavat *perillisparin* suojelleen epämuodostunutta vauvaa vasta, kun ne lojuvat kuolleina.

Muistutuksena: Seikkailijat myös näkivät suvun muutokuvia linnassa ja joku heistä saattaa yhdistää piirteet näihin olentoihin.

Perillisten arvoina voidaan käyttää **Epäihmisten** arvoja **Pelinjohtajan kirjan** sivuilta 80-81. Suurin osa *perillisistä* on **mutantteja** tai **rääpäleitä**, mutta tarvittaessa mukana voi ollu jokunen **soturi**.

Jos taistelusta Nimettömän markiisin toteemilla halutaan vaarallisempi, *perillisillä* on myös **johtaja**.

PERILLISTEN KOHTALO

Perillisten kohtalolle ei myöskään ole olemassa oikeaa tulevaisuutta. Praedorien tunkeutuminen niiden maille on niiden loppu. Seikkailu päättyy linnan sortumiseen ja samalla niiden koko yhteiskunta tuhoutuu.

Kenties osa niistä pääsee pakoon? Mitään paikkaa niillä ei kuitenkaan voi olla yhteiskunnassa, joten lopulta ne tapetaan joko rajaseuduilla tai Borvariassa.