

HULLUUDEN MUURI

PRAEDOR-SEIKKAILU MINIATYTYREILLA



TEKSTI JA KUVAT: LAURI MAIJALA

***Lyhyesti:** Praedorit saapuvat metsän kätkemälle pirunmuurille Gonian metsässä, tarkoituksenaan karkottaa raunioilla majailevat lainsuojattomat. Tai näin heille ainakin on kerrottu. Todellisuudessa he kohtaavat mielipuolisia hirviöitä ja riskeeraavat myös oman mielenterveytensä.*

MINIATYYRISEIKKAILU

Hulluuden muurit on suunniteltu miniatyyreillä pelattavaksi seikkailuksi.

Seikkailun tarkoituksena on pääasiassa taistelu hirviöitä vastaan, joten useimmat seikkailun tapahtumista ja ongelmista liittyvät konkreettiseen pelaamiseen.

HAASTEHEITOT

Jos seikkailijoilla on aikaa, ei haasteheittoja yleensä tarvita (esim. Hyppy & kiipeily). Jos tilanne etenee vuoroissa (taistelu), heitot tehdään normaalisti.

Poikkeuksen muodostaa *Hiivintä*, joka heitetään aina. Eri asia on sitten, mitä heitossa epäonnistuminen tarkoittaa.

LIIKE & MITTAAMINEN

Useimmat miniatyyripelit käyttävät mittayksiköinä tuumia (nämä on merkitty lainausmerkillä, esim. 3” on kolme tuumaa) ja jaloilla (merkitään heittomerkillä, esim. 4’ on neljä jalkaa).

Niin seikkailijat kuin hirviötkin liikkuvat vuorollaan Ketteryys/2” (eli Ketteryys jaettuna kahdella tuumissa). Nelijalkaiset tai muutoin luonnostaan nopeat olennot liikkuvat Ketteryys/1,5”.

TARINALLINEN VS. VUOROISSA ETENEMINEN

Yleisesti ottaen on suositeltavaa liikkua tarinallisesti, kun vihollisia ei ole havaittu ja siirtyä

tarkempaan mittaamiseen vasta, kun sillä on oikeasti väliä (kuten taistelu).

JUOKSEMINEN

Jos seikkailija juoksee, hän saa liikkua 1N” enemmän, mutta hän ei voi vuoron aikana tehdä muita toimintoja.

Pelinjohtaja voi sallia yhden reaktion juoksun aikana, jos se liittyy suoraan juoksemiseen (hyppy kuopan yli, putoavan kiven väistäminen, syökyminen kaatuneen pilarin turvaan).

SEIKKAILUSTA

HAVAINTOJA TESTIPELISTÄ

Hulluuden muurit testipelattiin Praecon IV:ssä. Palautteen ja pelinjohtajan havaintojen mukaan alle on kerätty joitakin huomioita tämän tyyppisestä pelaamisesta.

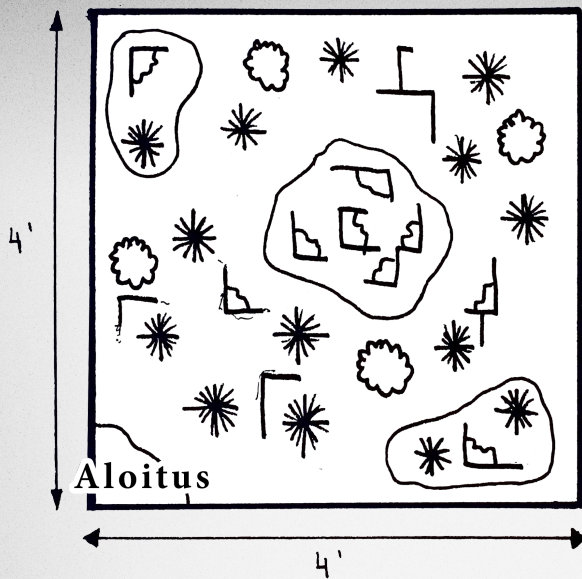
- ◆ Muista merkitä tapahtumapaikat selkeästi, jos tilanteisiin palataan uudelleen.
- ◆ Kun hirviöitä ei nähdä, niiden paikan voi merkitä pelimerkillä, jota liikutellaan.

LUPA PELATA ILMAN FIGUJA

Mikään ei estä pelaamasta Hulluuden muureja ihan perinteisenä pöytäpeli seikkailuna (itseasiassa on täysin mahdollista, että se toimii paremmin niin).

PELINJOHTAJAN ROOLI

Tässä seikkailussa Pelinjohtaja on mukana normaalissa roolissaan. Hän kuvailee tilanteet, kertoo haasteheitot ja ohjaa vihollisia.



PELIKENTTÄ

Hulluuden muuri pelataan 4'x4'. Pelialue täytetään puilla, kivikoilla ja raunioilla. Maastoa on hyvä olla runsaasti, mutta kannattaa kiinnittää huomiota hahmojen liikutteluun.

Metsään voi halutessaan kiinnittää enemmän huomiota valitsemalla erilaisia puita (kts. Tapahtumat).

Raunioissa olisi hyvä olla vaihtelua. Katolliset mahdollistavat puolustuksen lentopetoja vastaan ja oviaukot voivat estää isompien hirviöiden liikkeen. Raunioiden sijoittelussa voi noudattaa omaa makuaan, eikä niiden tarvitse välttämättä olla täysin järkeviä asemoinniltaan.

Seikkailijat aloittavat yhdestä nurkasta ja kahteen lähimpään nurkkaan asetetaan mäki, kallio tai korkea rakennus, josta pelialuetta voi tarkkailla.

Keskelle kenttää sijoitetaan isoin raunio, joka on seikkailun pääasiallinen kohde. Tämän raunion yhteyteen sijoitetaan myös riimukivi (tai jokin muu maaginen maastokappale).

VALINNAINEN: HUOMIOMERKINNÄT

Ennen pelin alkua pelinjohtaja voi merkitä tietyt pisteet pelikentällä selvästi erottuvalla pelimerkillä (lasihelmi, yms.). Nämä kertovat pelaajille, missä kohden pelikenttää on hahmoille jotakin tutkittavaa tai merkittävää.

Tällainen merkitseminen lisää seikkailun pelillisyyttä ja saattaa auttaa pelaajia hahmottamaan, mitä heidän tulisi tehdä. Se kuitenkin antaa myös samalla *pelaajille* informaatiota, jota *hahmoilla* ei ole. Asiasta kannattaa neuvotella ennen pelin alkua.

Tässä seikkailussa huomiomerkinnän voisi antaa esimerkiksi riimukivelle, joillekin raunioista (joista voi löytää kirjoituksia), jne.

VALINNAINEN: HIRVIÖGALLERIA

Surmatut viholliset voi kerätä pelikentän reunalle. Mitään peliteknistä vaikutusta tällaisella ei ole, mutta pelaajien kannalta se korostaa heidän saavutuksiaan.

Testipelissä yksi hahmoista onnistui kaatamaan huteran raunion hirviön niskaan, joten siirsin koko raunioelementin tälle alueelle "voitettuna vihollisena".

TAUSTAA

HULLUUDEN MUURIN

TUNNETTU HISTORIA

Hulluuden muuri on saanut nimensä Sinimetsän uudisraivaajilta. He oppivat pian, että nämä rauniot on syytä kiertää vielä tavallista kauempaa.

Muureille matkaa toisinaan praedoreja, mutta yhdenkään heistä ei tiedetä palanneen — täysjärkisinä. Useimmat eivät ole palanneet ollenkaan, mutta ne muutamat, jotka ovat onnistuneet palaamaan ovat olleet mielipuolia.

Yleisesti epäillään pirunmuurien olevan villin magian riivaamia, mutta koska tästä rauniosta ei ole säilynyt edes taruja, ei syytä ole osattu kuin arvailla.

Viimeisin väite kuitenkin on, että paikalla on majaillut lainsuojattomia, jotka ovat levittäneet huhuja raunioiden voimasta, pysyäkseen piilossa virkavallalta.

KUTSU SEIKKAILUUN

Nyt lähimmän linnoituksen päällikkö on päättänyt, että muurien rosvoista on päästävä eroon. Hän palkkaa praedorit tappamaan nämä lainsuojattomat.

Jokaiselle seikkailijalle luvataan 10 kultarahaa, sekä raunoilta löytyvät aarteet —kunhan kruunu saa viidenneksen aarteiden yhteisarvosta.

MUURIN VARJOT

Kauan ennen ajanlaskun alkua, palatsia maailman reunalla asutti velho, jonka intohimona oli etsiä näkyjä muista maailmoista. Alkuun velho sai näistä kaoottisista ulottuvuuksista visioita maalauksiensa inspiraatioksi, mutta lopulta hänen mielensä pirstaloitui.

Velhon vajottua hulluuteen, hänen palatsinsa (tai kenties linnansa?) raunioitui ja sen kellareiden oudot pedot pääsivät vapaaksi.

Toisin kuin useimmissa muissa tapauksissa, hirviöt eivät kuitenkaan vaeltaneet metsän varjoihin. Jokin satoi ne raunioille ja estää yhä niitä vaeltamasta pitkälle.

Raunioiden syvempi vaara piilee kuitenkin niiden levittämässä hulluudessa. Vähä vähältä niiden vaikutusalue leviää, aiheuttaen ensin vesikauhua muistuttavaa mielipuolisuutta eläimissä, mutta lopulta vaikuttaen jopa puihin ja maaperään.

TAPAHTUMAT

Seikkailun tapahtumat etenevät Pelinjohtajan määrittelemällä tavalla.

Seuraavaksi on esitelty mahdollisia tapahtumia, jotka hankaloittavat seikkailijoiden etenemistä.

Nämä tapahtumat voivat sattua esim. epäonnistuneen haasteheiton tuloksena, seikkailijoiden kiinnittäessä johonkin enemmän huomiota tai jos Pelinjohtaja kokee, että tapahtumat vaativat vähän lisää jännitystä.

ELÄVÄT PUUT

Valitse satunnainen seikkailija, joka on kulkenut liian lähelle puuta. Puu herää eloon ja yrittää ahmaista seikkailijan. Käytä verikasvin (*Pelinjohtajan kirja*, s. 74) arvoja.

PARVI

Suunnaton PARVI (*Pelinjohtajan kirja*, s. 74) nousee raunioilta. Se hyökkää kaikkien (myös hirviöiden) kimppuun yhden kierroksen ajan, ennen kuin hajoaa ja katoaa paikalta.

KARKURI

Yksi seikkailijoiden apujoukoista on saanut tarpeekseen ja lähtee pakoon. Onnistunut Johtajuus (4N) haaste vaaditaan karkurin palauttamiseksi ruotuun.

VANHA KAIVO

Satunnaisesti valittu hahmo (Onni-heitto?) putoaa kaivoon kesken liikkeen. Seikkailija ottaa 3N iskuvauriota. Muratti peittää kaivon reunoja, joten ylös kiipeäminen on vain 2N haaste. Kaivon pohjalta löytyy 2N aarteita.

HUUTAVAT PUUT

Määrittele ryhmä puita, jotka äkkiarvaamatta puhkeavat huutamaan kammottavalla äänellä (vrt. Atsteekkien kuolemanhuilu). Huuto kestää 1N vuoroa, jonka aikana kaikki seikkailijat kymmenen askeleen säteellä puista kärsivät +1N kaikkiin hyökkäysheittoihin.

RAAPUSTUKSIA SEINÄLLÄ

Seikkailijan tutkiessa muuria, hän huomaa siinä merkintöjä.

1N Merkinnot

- 1 Alueen kartta jonkun edellisen Praedorin raapustamana. Kai siitä jotain hyötyä voi olla?
- 2 Kirjoitusten tulkitseminen vapauttaa jonkun oudon kirouksen!
- 3 Raapustus paljastaa kätetyn aarteen sijainnin. Seikkailija voi käyttää seuraavan toimintonsa täyteen liikkeeseen ja sen jälkeen aarteen kaivamiseen. Aarreheitto 3N.
- 4 Merkinnot osoittavat, miten muurin hirviöiltä voi piiloutua. Seikkailija saa -1N seikkailun ajaksi piiloutumiseen.
- 5 Seikkailija löytää ohjeet salakäytävälle. Määrittele salakäytävän alku- ja loppupiste (ne kannattaa merkitä). Seikkailija voi liikkua niiden välillä suoraan, esteistä välittämättä. Seikkailijan liikkuessa salakäytävässä, hän ei voi hyökätä eikä hänen kimppuunsa voi hyökätä. Korvaa seikkailijan hahmo jollakin toisella merkillä liikkeen ajaksi, jos tunnelia ei voi kulkea yhdessä vuorossa.
- 6 Jonkun edellisen kävijän tarpeettoman rivo vitsi. Ei muuta.

HULLUUDEN TUULET

Riipivät tuulet ja puhurit kiertävät keskirauniota. Ne ujeltavat kammottavasti ja haittaavat toimintaa.

+1N kaikkiin heitto- , ampuma- sekä hyppy ja kiipeily haasteisiin. Mahdolliset tulipalot leviävät herkemmin.

SUMU NOUSEE

Paksu sumu haittaa näkyvyyttä. Joka kierroksen alussa heitetään 2N. Tämä kertoo, kuinka monta askelta näkyvyyttä on.

VELHOKIVI

Suuri riimukivi on selvästi pystytetty myöhemmin kuin rauniot. Se on iso siirtolohkare, johon on maalattu maagisia riimuja. Mutta onko kyse todella maagisesta esineestä, jää pelinjohtajan päätettäväksi.

Kivi voi olla esim. paimentolaisvelhon pystyttämä maaginen "korkki", joka estää hirviöitä lähtemästä.

Se voi myös hyvin olla täysin voimaton seitakivi tai kenties jonkun hullun olennon kopio jostakin, mitä se muistaa velhon kokeista.

HYLÄTTY LEIRI

Raunioiden keskeltä seikkailijat löytävät hylätyn leirin. Onko kyseessä aiempien praedorien vai kenties rosvojen leiri, määrittyy parhaimmin seikkailun aiempien tapahtumien mukaan. Aarreheitto 3N.

SEIKKAILUN

PÄÄTTÄMINEN

Seikkailu päättyy, kun hirviöt on surmattu tai seikkailijat ovat kuolleet tai paenneet.

VIHOLLISIA

Muurilla voi asua mitä hirviöitä tahansa. *Kaikki käy.* Voi jopa olla, että vastustajat ovat todellakin vain rosvoja, kenties hulluja sellaisia?

Alla annetut uudet hirviöt on luotu niiden miniatyyrien mukaan, joita seikkailussa on alkujaan käytetty. Nämä miniatyyrit ovat **Deep Madness**-lautapelistä.



LONKEROISNAPSIJA

Ruumis	14	Notkeus	18
Valppaus	16	Sisukkuus	14
Koko	Ihminen	Suoja	2
Syvä haava	7	Veri	18/18
Puolustus	+1N (ketterä)		
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Puraisu	16	I	8
Puraisu	16	II	8
Puraisu	16	III	8

Yllättävän nopea ja ketterä läjä kalpeita lonkeroita, jotka päättyvät iilimatomaisiin suihin.



NILVIÖPOLYYPPI

Ruumis	18	Notkeus	10
Valppaus	12	Sisukkuus	12
Koko	Suuri	Suoja	3
Syvä haava	12	Veri	36/36
Puolustus	-		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Lonkero	12	I	6 + ote*
Lonkero	12	II	6 + ote*
Lonkero	12	III	6 + ote*

*Jos lonkero osuu seikkailijaa raajaan, se jää ansaan, jos uhri ei onnistu vaikeassa (4N) Voimaheitossa. Uusi heitto aina erän lopussa. Lonkeron



kosketus on myös myrkyllinen (hämähäkin myrkky, s.110-111).

PISTINKIELINEN SUURPETO

Ruumis	22	Notkeus	14
Valppaus	16	Sisukkuus	16
Koko	Suuri	Suoja	4
Syvä haava	12	Veri	42/42
Puolustus	-		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Pistin	15	I	4*
Kynnet	18	II	10

* Pistos on myrkyllinen (hämähäkin myrkky, s.110-111).

KAMMOTTAVA: Olento herättää kauhua. Seikkailijan on onnistuttava vaikeassa (4N) *Sisukkuusheitossa* tai paettava 1N erää. Kerran onnistuttuaan seikkailija ei tarvitse uutta heittoa samaa otusta vastaan.



LENTOHIRVIÖ

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
Kynnet	18	II	10
Puraisu	18	III	10

LENTOHIRVIÖ: Jos syöksystä tehty kynsihyökkäys osuu, osumakohta on ansassa ja olento voi tempaista uhrinsa mukanaan (vaikea (4N) Voimaheitto).



ULVOVA MUTANTTI

Ruumis	8	Notkeus	20
Valppaus	16	Sisukkuus	8
Koko	Ihminen	Suoja	0
Syvä haava	8	Veri	18/18
Puolustus	+2N (väistö)		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Kirkaisu*	-	I	-
Kynnet	14	II	4
Puraisu	12	II	6

* Kerran taistelussa. Vaikea (4N) *Sisukkuus-heitto* 10 askeleen (5") säteellä tai vain reaktioita tässä ja seuraavassa erässä.



MUODONNYRHIJÄT

Ruumis	6	Notkeus	16
Valppaus	14	Sisukkuus	6
Koko	Pieni	Suoja	-
Syvä haava	-	Veri	-
Puolustus	+1N (nopea)		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Puraisu	12	III	4

Muodonnryhijät ovat rapumaisia ja vikkeliä olentoja, jotka pyrkivät hyppäämään kohteensa päälle. Jos ne onnistuvat surmaamaan kohteensa, ne kaivautuvat uhrin sisälle. Lyhyen metamorfoosin jälkeen muodonnryhijä ja sen surmaama olento mutatoituvat *Ulvovaksi mutantiksi*.



LONKEROMUTANTTI

Ruumis	14	Notkeus	18
Valppaus	16	Sisukkuus	12
Koko	Ihminen	Suoja	2
Syvä haava	8	Veri	18/18
Puolustus	+1N (väistö)		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Oikea käsi	16	II	6
Oikea käsi	16	II	6
Lonkero	12	III	1N happe



HULLUUDEN SUURPETO

Ruumis	22	Notkeus	14
Valppaus	16	Sisukkuus	16
Koko	Suuri	Suoja	4
Syvä haava	12	Veri	42/42
Puolustus	+1N (limainen nahka)		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Lonkero	16	I	8
Puraisu	18	II	10
Lonkero	18	III	8

KAMMOTTAVA: Olento herättää kauhua. Seikkailijan on onnistuttava vaikeassa (4N) *Sisukkuusheitossa* tai paettava 1N erää. Kerran onnistuttuaan seikkailija ei tarvitse uutta heittoa samaa otusta vastaan.

LIMANULJASKA: Koskettaminen aiheuttaa 1N3 happovauriota ja sen ympärillä ei voi hengittää (hukkumissäännöt).