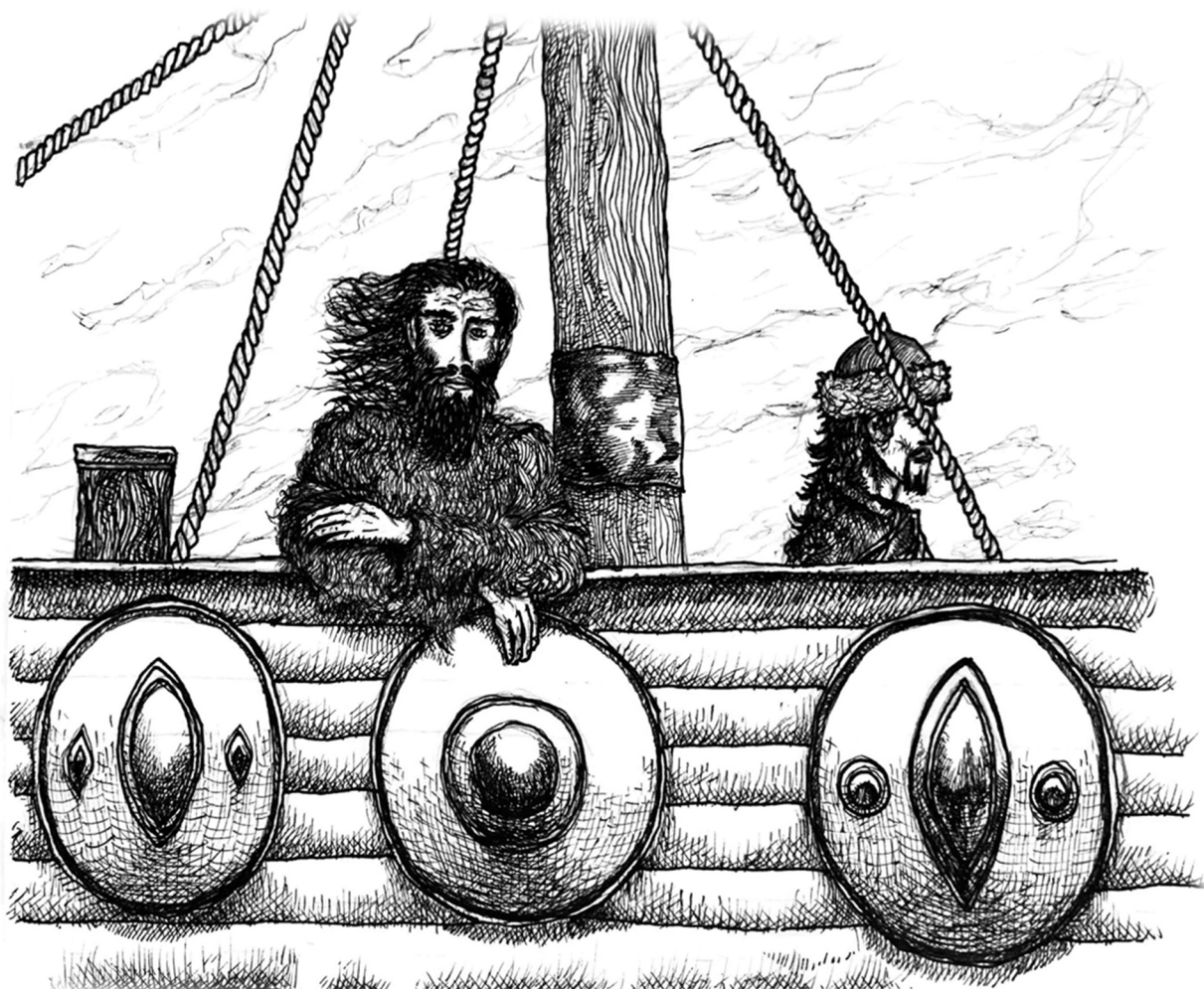


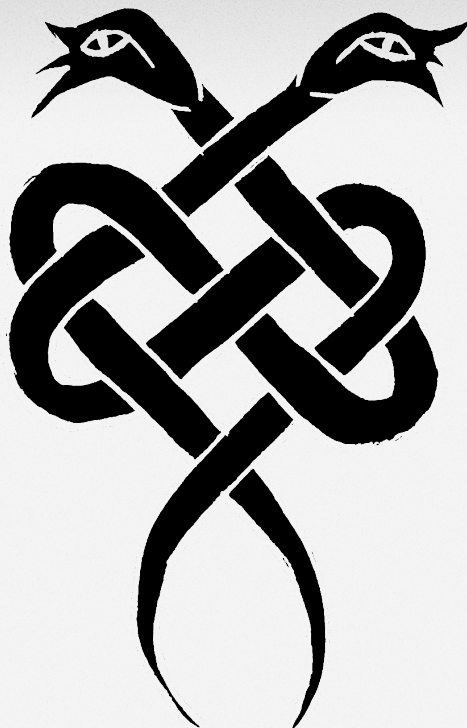
# POHJOLAN SAAGAT

Epävirallinen lisäkirja Praedor-fantasiaroolipeliin



*teksti: Lauri Maijala*

*kuvat: Ville Lojonen*



Epävirallinen lisäosa **Praedor**-roolipeliin (julkaisija: **Burger Games**)

Marraskuu 2022

**Teksti & taitto:** Lauri Maijala

**Kuvitus:** Akseli Leinonen, Ville Lopenen, Lauri Maijala, Omar Truco, Sami Villa

**Kartat:** Lauri Maijala

**Kansikuva:** Ville Lopenen

**Kiitokset:** Petri Hiltunen  
Erkka Leppänen  
Sami Koponen

**Erityiskiitokset:** Ville Vuorela

*Alkuperäiset vanaarit:* Akseli Leinonen, Aleksi Linnamaa, Ville Lopenen, Omar Truco, Sami Villa



# TÄSTÄ KIRJASTA

**Pohjolan saagat** on epävirallinen ja itsenäinen laajennus *Burger Gamesin Praedor*-roolipeliin.

Tämä kirja sisältää uuden pelimaailman sekä sääntölaajennuksia (joista osa on jo julkaistu myös epävirallisina Praedorin fanilaajennuksina).

## TEOKSEN TAUSTASTA

Tämän teoksen pääasiallinen tarkoitus on todistaa, että suomalaisiakin pelejä voi hakkeroiden (eng. hack).

Pohjolan saagat sijoittuu Marrasmeren rannikoille, pelimaailmaan, jonka pohjana toimii Suomen rauta-aika ja Skandinavian mytologia.

Aihe saattaa nykyään olla jo melko laajasti käsitelty muissakin peleissä (mm. *Roudan maa*), mutta maailmaa ja peliä luodessani 2000-luvun vaihteessa meillä oli "vain" ANKH ja Kalevala-roolipeli.

Tässä kirjassa esitelty Pohjolan saagojen maailma on kuitenkin oma fantasiamaailmansa, joka vain lainaa vaikutteita todellisesta maailmasta.

Mikään ei tietenkään estä ryöstämästä tässä annettua materiaali mihin tahansa maailmaan tai peliin.

## SISÄLTÖVAROITUS

Tämä kirja käsittelee seuraa Praedoria "aikuis-fantasian" nimikkeen alla. Jotkin teemat käsittelevät vaikeita asioita, joiden käsittelystä pelipöydässä olisi vähintään hyvä sopia ennakoon.

Pelinjohtajalla on täysi oikeus jättää nämä osuudet käyttämättä pelissään.

## EI SIJAA SYRJINNÄLLE

**Pohjolan saagat** käsittelee fantasiamaailmaa, jossa on mukana riimuja, sortoa, väkivaltaa ja uskonnollista vainoa. Kaikki nämä voi kuitenkin jättää täysin ongelmitta pois pelistä, jos siltä tuntuu.

Vaikka jokainen saa valita tarinoidensa aiheet, ei tähän teokseen sisälly minkäänlaista syrjinnän tai fasismin romantisointia. Tekijät sitoutuvat täysin irti kaikesta sen kaltaisesta toiminnasta.

Sen sijaan kannustamme pelaajia tutustumaan pelin puitteissa (ja muutenkin!) trans- ja muunsukupuolisten sekä seksuaalivähemmistöjen elämään ja oikeuksiin.

Tämän lisäksi Marrasmeren kaltaisesta kaupankäynnin keskuksesta löytyy aivan kaiken näköisiä ihmisiä, jos peliporukka näin haluaa.

Tässä eriteltyjen tapausten lisäksi pelintekijä osoittaa tukensa myös muille, joita ei tässä huomannut mainita.

# VAIKUTTEITA

---

Pohjolan saagoilla ei ole Praedorin uskomatonta sarjakuvataustaa, Maailmaan sisälle pääseminen ei kuitenkaan ole vaikeaa ja onneksi löytyy myös paljon mediaa, josta vaikutteita voi ammentaa. Alla on esitelty muutamia.

## SARJAKUVAT

**RONKOTEUS - LENTÄVÄ KIRVESMIES, Arto Paasilinnan** romaanin sarjakuvittanut **Hannu Lukkarinen** teki mestarillista jälkeä. Tarina ja kuvitus luovat hienon maiseman muinaisesta maailmasta.

**PAKANAT - Tuomas Myllylän** sarjakuva toimi hyvin vahvana inspiraationa paluulleni Pohjolan saagojen pariin. Ehdoton lukusuositus. Myllylän tuotannosta löytyy muitakin loistavia teoksia, kuten *Jumalsurma*, mutta tämä on ykkönen.

## PELIT

**ASSASSIN'S CREED: VALHALLA** antaa mahdollisuuden ryöstellä pitkälaivan kanssa rannikkoa. Jumalten maailmoihinkin voi kenties joku kaipailla, mutta itse olen seilannut jokia ja rantoja lukemattomia tunteja, kuunnellen satureiden tarinoita.



## LYHENNELMÄ JUMALTEN SAAGASTA

Saagat kertovat; ennen oli Meri. Meressä syntyi **Brun**, Meren ruhtinas. Hän muovasi itselleen meren vaahdosta vaimon, **Aellin**.

Myös metsän oli alussa. Metsän kasvoi oli **Inusta**, maan emosta.

Alussa oli myös tulinen käärme. Se poltti maata ja metsää. Brun ei mahtanut käärmeelle mitään, sillä se vältteli merta. Inu ei mahtanut käärmeelle mitään, sillä sen tuli tuhosi metsiä.

Siinä missä maa ja meri kohtasivat, juuri siinä paikassa, Inu ja Brun saivat lapsen. **Urdun** oli hänen nimensä ja hän oli se, jolla oli meren, maan ja metsän väki.

Urdun oli se, joka taisteli käärmettä vastaan. Urdun ei mahtanut käärmeelle mitään, sillä hänellä ei ollut vielä väkeä.

Urdun kulki metsään. Hän jäljesti Hallanhukan. Hän surmasi sen ja nylkisen. Suden turkkiin Urdun kääriytyi. Linnuksi Urdun muuttui. Hän matkusti Manalaan. Unesta hän sen etsi ja löysi tulisen käärmeen tulisen nimen.

Pragnasar oli sen tulisen käärmeen nimi ja Urdun sen kertoi ääneen. Urdunin väki oli Pragnasaria mahtavampi. Degnasjään on sen paikan nimi, jonne Urdun karkoitti Pragnasarin. Meren ja Maan ja Metsän taakse Urdun sen karkoitti. Sinne tuliseen kaaokseen, joka oli ennen Alkua.

Ensimmäinen kuningas oli Urdun. Tietäjä vailla vertaa oli Urdun. Meren, Maan ja Metsän sanoilla Urdun synnytti itsestään kaksi poikaa. Voimasta ja hurmeesta hän loi Karhun ja kivistä ja tulesta Suden. Ja nämä ovat Urdunin poikain nimet: Garun ja Remir.

Alussa Inulla Hirvi. FnoIwon oli sen Hirvaan nimi ja se oli Metsä ja Metsän ruhtinas.

Alussa oli Merellä Koira ja Kissa. Ja nämä ovat niiden nimet: Eidoc ja Beaduhild.

Maassa ei ollut runoa tahi laulua. Ihmiset itkivät. Ja näin he sanoivat Urdunille: "miksi meillä ei ole runoa eikä laulua?" Ja tämän vuoksi Urdun sanoi maan kuopille näin: "maailmassa pitää olla runo ja laulu." Kuopista nousi Usva. Ja tämä on Usvan nimi: Ush. Ush on runon ja laulun nimi. Ush on se, joka viihdytti jumalia. Usva se on, joka opetti maan asukkaat laulamaan ja nauramaan.

Alussa oli tulinen käärme. Alussa maailmassa oli kuuma. Urdun lähetti tulisen käärmeen maailman yli ja näin kävi: syntyi talvi ja jää. Ja tämä on talven ja jään nimi: Ghast. Ghast tuli Urdunin taloon. He istuivat vieretysten ja söivät samaa kalaa. Ja he asuivat yhdessä. Ja he olivat yhtä. Ja he olivat veljiä.

Ghost petti Urdunin. Hän sanoi: "minä olen viisaampi." Urdun sanoi: "ei". Talven paikka oli kiven sisässä. Urdun laittoi Jään kiven sisään. Ghast ei mahtanut Urdunille mitään, sillä Urdun oli kuningas.

Kauaksi pohjoiseen Ghast pakeni. Talvi ja jää kuuluvat sinne. Ja Ush meni Ghastin perässä. Ja tyhjin käsin Ush palasi Ghastin luota Urdunin luokse.

Alussa ei ollut pakkasta tai jäätä. Ennen alkua oli tulinen kaaos. Kun Ghast oli, hän otti sänkyynsä meritursaan. Kun Ghast oli, hän otti sänkyynsä metsähengen. Ja nämä olivat Ghastin tyttärien nimet: Tuonetar, Ääkätär ja Kivutar. Ja nämä olivat Ghastin poikien nimet: Halla, Kaamos ja Routa.

Urdunin luokse tulivat Ghastin kolme tytärtä. Veljensä piioksi tulivat jääneidot. Ghast petti veljensä. Ghastin tyttäret pettivät kuninkaan. Nämä Urdun kutsui avukseen: Remir ja Garun. Nämä eivät Sutta ja Karhua päästäneet: Ghastin pojat.

Ghast tuli Urdunin luokse ja veri virtasi. Ja tämä on ensimmäisen sodan nimi: Sarlendjor. Ja Ghast on nyt kuningas. Ja tuo aika on Alkujää.

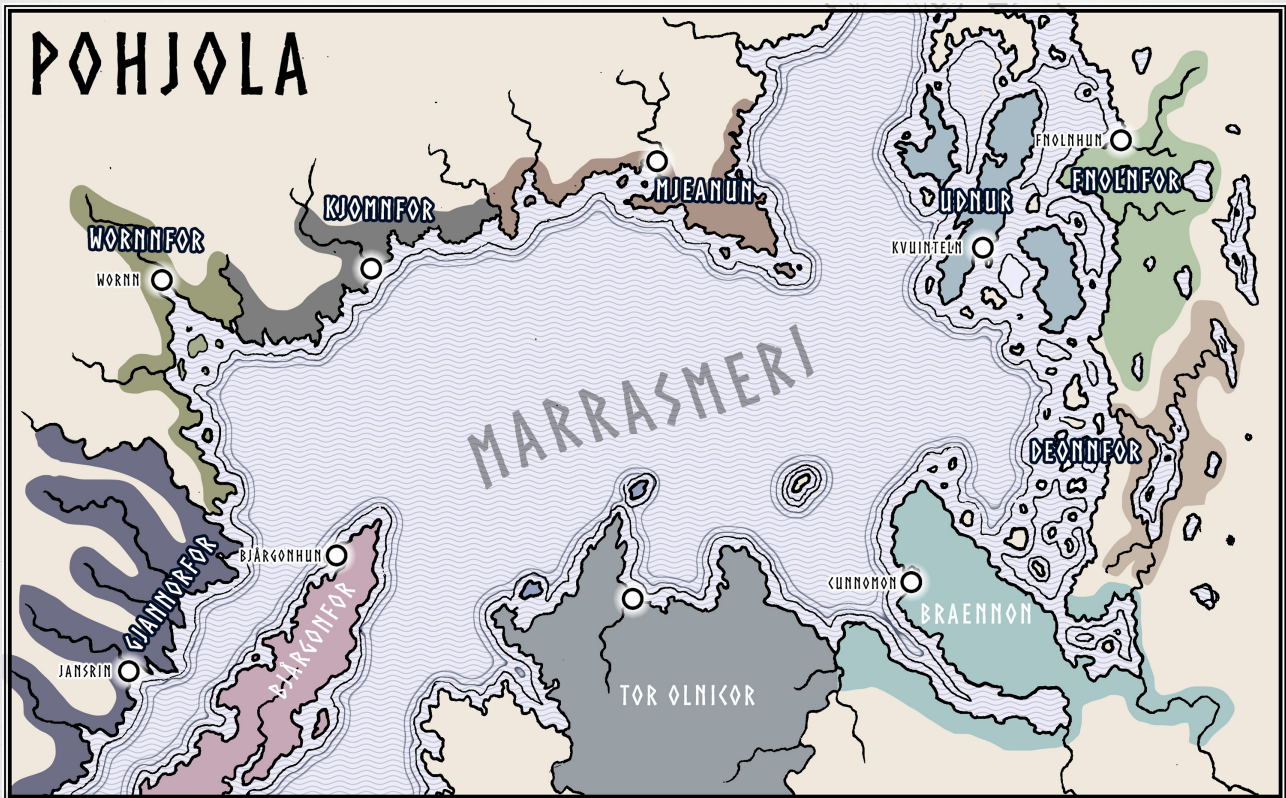
Alkujää oli. Karhu ja Susi voittivat. Pakoon he ajoivat Ghastin lapset. Mutta Ghastille he sanoivat: "sinä et pääse pakoon."

Gordalforiin he veivät Ghastin. Kauas pohjoiseen he jään ja talven veivät. Ja nämä olivat Ghastin lukot: Remirin kahleet ja Ushin laulut. Ja tämä oli Ghastin vankila: valottoman luolan syvyys. Ylös maasta he Ghastin nostivat ja Susi jäi vangitun vartijaksi.

Lopussa on tulinen käärme. Ja tämä on sen nimi: Pragnasar. Maailman taakse sen karkoitti Urdun. Lopussa on Urdun kuollut. Lopussa ihmiset eivät muista nimiä. Lopussa eivät jumalat vapauta Ghastia. Ja näin lupaa Ghast: "maailma loppuu tuleen."



# MARRASMERI



*"Pohjola ombi pakkasen, sotien ia henkiolentojen paikka".*

Apotti **Termnic Exannric**, *"Wimmadun gancan pahat henget"*

*"Tulen, jään ja tuulien maa".*

- Kuningas **Burcanicor Endiwicin** kirjuri, **Qew Yeshid**

## LUONTO

Suurimmaksi osaksi Vanarfor on karua, erämaista vuoristoa ja metsäisiä ylänköjä. Etelämmässä vuoret eivät kohoa erityisen korkealle (noin 1000 askelta), mutta pohjoista kohti mentäessä niiden korkeus kasvaa valtaviin mittoihin — osa Mjeanunin pohjoisimmista vuorista on yli 2000

askelta korkeita ja Gordalforin vuoret nousevat vielä korkeammalle.

Koska maa on vuoristoista, ja paikoitellen jopa tuliperäistä, hyviä asuinpaikkoja on niukalti. Kaikki riittävän tasaiset ja suojaisat paikat asutetaan. Kysymykseen tulevat usein vuonojen ja lahtien rannat Marrasmeren puolella. Pohjoiseen mentäessä merivesi viilenee ja rannat kohoavat jyrkkinä kallioina merestä, antaen vain harvoja tilaisuuksia asutuksen syntymiseen.

Maan suurin yhtenäinen metsäalue, Djån Colm (s. @@), sijaitsee Marrasmeren itärannoilla osassa. Sen pinta-ala on monta sataa hehtaaria, kun muualla metsikköjen pinta-ala yltää hädin tuskin muutamaan hehtaariin.



Kaikkialla Pohjolassa kestävät havupuut kuten kuusi ja mänty ovat vallitsevia puulajeja. Lehtipuista eivät Pohjolassa viihdy juurikaan muut kuin koivu, kataja sekä sitkeä paju.

Paikoitellen maata lämmittävät pulppuavat kuumat lähteet ja eteläinen merivirta. Marrasmeren etelärannoilla saattaa olla tarpeeksi lämmintä jopa jaloille lehtipuille.

Tor Olnicorin erikoisuus on etelästä tuotu, ja myöhemmin villintynyt, luumupuu, jota ei koko Pohjolasta aiemmin tavattu luonnonvaraisena.

## ELÄIMET

*Saagat kertovat; korkeimmilla vuorilla ja pimeimmillä soilla elää jopa luohimatoja.*

Maan eläimistö on runsas. Pohjolassa pesii noin puolitoista sataa lintulajia, joiden liha ja munat ovat tärkeä lisä vanaarien ruokavalioon. Suurin osa näistä siivekkäistä pesii rannikolla ja merestä kohoavilla korkeilla kareilla.

Vanarforin nisäkkäät ovat karuun maastoon sopeutuneita paksuturkkisia eläimiä. Monia erikoisuuksiakin löytyy, kuten Djån Colmin jättisaukot, jotka voivat kasvaa jopa naisen mittaan.

Harvimmin asutuilla seuduilla saatetaan törmätä jopa muualta jo kadonneisiin jättiläisiin, kuten mammutteihin, myskihärkiin, villasarvikuonoihin ja luolaleijoniin.

Jokien tavallisimpia kalalajeja ovat lohi ja taimen, merestä saadaan näiden lisäksi myös turskaa. Kalastus on kauan ollut tärkeä elinkeino kautta Marrasmeren.

## ILMASTO

Marrasmeren rannikolla kesät ovat tavallisesti sateisia, mutta leutoja. Merivirrat ja maan paikoittainen tuliperäisyys lämmittävät monia alueita. Näiden ansiosta meri ei jäädy talvellakaan kuin syrjäisemmissä lahdelmissa (kuten Wornninlahdella).

Sisämaassa ilmasto on mannermaisempi, sillä vuoret estävät sateiden ja leudon ilman pääsyyn rannikkoa pidemmälle.

Rannikoilla ei talvisin ole merkittävässä määrin lunta, sillä se sulaa varsin nopeasti. Sisempänä lumi ei sula niin nopeaan, vaan saattaa kasaantua jopa askeleen korkuiksi kinoksiksi.

Koko Pohjolan kylmimmät kaudet ovat *unenkausi*, *kuolemankausi* ja *heräämisenkausi*, kun taas *kesänkausi* on yleensä lämmin. Lämpötila Pohjolassa vaihtelee rannikolla vähemmän, mutta sisämaassa ja vuoristoisilla seuduilla lämpötila voi vaihdella jopa talven hirmupakkasista (−50 C°) ja kesän hellelukemiin. Ilmaston ja maaperän karuuden vuoksi Vanarforissa harjoitetaan vain maataloutta vain vähän.

## MIELENKIINTOISIA PAIKKOJA

### RAUTAROUDAN JÄÄTIKKÖ

Ikuisen jään maa, joka erottaa pohjoisessa maailman palavasta kaaoksesta. Tunnetaan myös nimellä Gordalfor.

## DEGNANSJÅAN

Marrasmeren pohjoinen kurkku tunnetaan nimellä *Degnansjåan* — *Tulenmeri*. Sen teräväkivisistä



kareista osa on edelleen tuliperäisiä ja meren suolan tuoksu peittyy paikoitellen vahvaan rikin katkuun. Näin kammottava meri ajaa luotaan pois kaikki kalastajat ja matkaajat.

## HGULNAR-SAARISTO

Saaristo on keskittynyt *Gnaplanal*-pyörteen ympärille keskittynyt terävien ja jyrkkien karien rykelmä. Pysyvää asutusta siellä ei ole, mutta lähiseutujen asukkaat tekevät sinne vuosittain metsästysretkiä, sillä kareille pesii lukemattomat määrät lintuja.

## GNAPLANAL-PYÖRRE

*Saagat kertovat; Gnaplanal-pyörre syntyi, merijätti Alektor Limanaaman huudosta, Merten valtiaan revittyä silmät päästä.*

Voimakkaiden vuorovesien luoma, Hgulnarin saariston keskiosiin muodostunut valtava pyörre,. Toisinaan se katoaa tyystin, ilmestyäkseen jälleen valtavana laivoja ahmivana kurjimuksena.

## TURSEMON

Braennonin halkaisee pitkä lahti, Tursemon eli Tursaiden lahti. Pohjoisessa seen rannat kohoavat jyrkkinä kallioina, kuin luontaisena aallonmurtajana Marrasmerta vastaan.

## ÛDARNVUONO

*Saagat kertovat; Ûdarn-vuono syntyi, kun jätit ja ihmiset surmasivat yhdessä suuren lohikäärmeen, Ûdarnhonin, ja tekivät sen sarvista valtavat torvet. Jätit ja ihmiset päättivät kilpailla, kumpi puhaltaisi torveen lujemmin. Ihmismiehien puhallus sai aikaan äänen, joka karkoitti kaikki eläimet kolmen virstan säteeltä. Jätit nauroivat niin että heidän partansa tutisivat. Jättien ruhtinas, **Garrammel**, otti toisen torven ja puhalsi siihen. Torven jyly halkaisi vuoret tieltään ja näin syntyi Ûdarnvuono.*

Vanarforin suurin vuono saa alkunsa *Gordalforista*, jättien maasta. Sieltä se laskee kirkkaana ja vuolaana Tursaidenmereen.

## Ûdarn-sarvi

Yli metrin pituinen torvi, joka valmistetaan mämmuttien syöksyhampaista — joillakin kjerneilla saattaa olla myös lohikäärmeen sarvesta tehty soitin. Torven soittaminen on vaikeaa ja sen taitavat vain harvat. Jotkut tietäjät ovat oppineet käyttämään Ûdarn-sarvea maagisiin tehtäviin.

## POHJOLAN HIRVIÖT

### LUOLIIEN LAPSET ELI HIIDET

Tervaavat kasvonsa lähtiessään sotaan. Niiden veri on jääkylmää.

# POHJOLAN IHMISET

Vanarforin ihmiset kutsuvat itseään vanaareiksi. He ovat keskimittaista ja raskastekoista kansaa. Kylmän ilmaston peruja on vanaareiden on hieman eteläisiä leveämpi nenä, sekä eteläisiä runsaampi ruumiinkarvoitus.

Suurin osa Marrasmeren rannoilla asuvista kansoista lasketaan vanaareiksi. Vaikka dronoslaisia tavataan melkein kaikkialla, vain Tor Olnicorin valtaväestö on pääasiassa tätä kansaa. Braennonissa dronoslaiset muodostivat maan eliitin ja tämä näkyy yhä suurten kaupunkien paikallisessa aatelissa. Muutoin maan kansa on selvästi eniten sekoittunut keskenään.

## LUONNE

Vanaarien kulttuuri ihannoii sankaruutta, sillä kuka tahansa voi saavuttaa kuoltuaan jumaluuden. Vanaarit pitävät hyvää ruumiinkuntoa vaativista ajanvietteistä kuten painista, mutta myös älykkyyden haastaminen lautapeleissä ja kilpalaulannassa on suosittua.

## KUNNIA

Mikään ei ole vanaareille niin tärkeää kuin henkilökohtainen kunnia. Se nousee yli kaikkien muiden hyveiden ja hallitsee vanaarien elämää.

Henkilökohtaista kunniaa tuo uskollisuus sukua ja herraa kohtaan. Verikostojen ja sukuvihojen kierre on yhä vieläkin yleistä, kun loukatulle kunnialle halutaan hyvitystä.

*Kunniaa käsitellään tarkemmin s. @@.*

## ELÄMÄNTAVAT

Vanaarien elämä keskittyy nykyhetkeen. Jokaisella on kohtalonsa, jopa jumalilla. Kohtaloaan ei voi välttää, joten on turhaa murehtia suuremmin tulevasti.

Vain harvat vanaareista osaavat lukea tai kirjoittaa edes riimuja, eteläisten kirjoituksesta puhumatakaan. Kulttuuriperintö, tarut, tavat ja säännöt säilyvät muistissa sukupolvelta toiselle. Niitä esitetään yleisissä juhlissa kanteleen, rummun, huilun tai *Ūdarn*-sarven säestyksellä

## ELINKEINOT

Vanaarien tärkein elinkeino on kalastus. Sen ohella ovat maanviljely, karjanhoito ja kauppa toimivat kasvavissa määrin tulonlähteitä.

### Kalastus

Meriturska, lohi ja taimen ovat Marrasmeren ruokavalion perusta. Valaita pyydetään vain harvoin, mutta eteläisten tuomien uusien innovaatioiden ansiosta tämä elinkeino on selkeässä nousussa. Valaiden rasvaa käytetään polttoöljynä, varsinkin Braennonin ja Tor Olnicorin lampuissa.

### Metsästys

Metsästys elättää vain harvoja, mutta turkiksia ja lihaa hankitaan omaan tarpeeseen. Kiertelevät kauppiaat ostavat ylimääräisiä turkiksia myydäkseen ne eteenpäin. Ennen kaikkea Dronoksen alueella paksuja ja kauniita Pohjolan turkkeja pidetään suuressa arvossa.

Linnuista erityisesti lihavat vesilinnut, kuten sorsat ja ankat, ovat hyviä metsästyskohteita. Ne tapetaan yleensä lingoilla. Marrasmerellä elää pitkälti toista sataa eri lintulajia, joiden munatkin ovat tärkeä lisä ruokavalioon.



Metsäneläimistä erityisesti hirviä, peuroja ja villisikoja metsästetään suurilla joukoilla. Hirven tai villisian kaataminen on kunnia, josta metsästäjä kiittää metsän herraan, **FnoIwonia**.

Hylkeenpyynti on ajoittuu pääasiassa talveen. Hylkeiden lihan ja nahkan lisäksi hylkeenrasva, saadaan helposti kaupattua. Sitä käytetään mm. rautaisten ansojensa voiteluun ja nahkojen pehmentämiseen.

### **Maanviljely**

Maanviljelyä harjoitetaan pienillä pelloilla. Ohra ja ruis ovat tärkeimpiä vanaarien viljakasveja. Ne ovat kestävät parhaimmin Pohjolan lyhyet kesät. Myös kaura, vehnää ja herneitä kasvatetaan, mutta pääasiassa vain Bjärgonforissa.

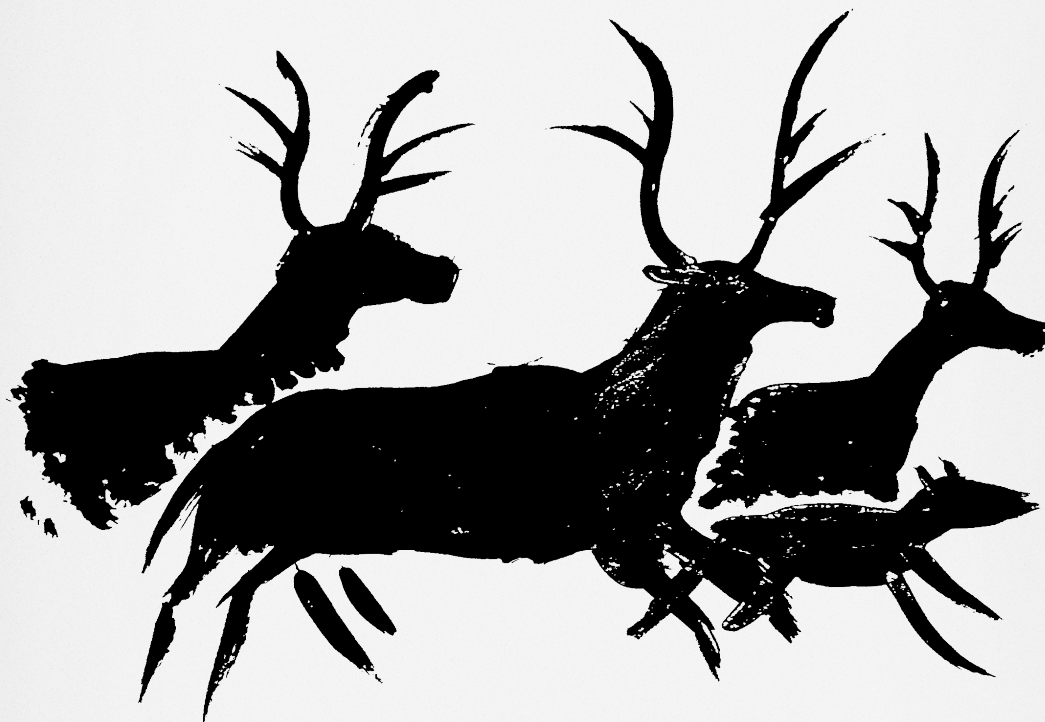
Karjanhoito on yleistä kaikkialla Pohjolassa. Maaperä sopii yleensä paremmin laiduntamiseen kuin maanviljelyyn. Kesät karja saakin laiduntaa yleensä melko vapaasti, joutuen talvella tyytymään kuivattuun heinään.

Kotieläiminä vanaareilla on nautoja, lampaita, vuohia, sikoja, kanoja ja koiria. Hevosia on vain harvoillan, sillä niiden ylläpito on kallista.

Karjaa perhekunnilla on vain vähän ja yleensä omaan tarpeeseen. Deonnforissa laidunmaita on kuitenkin enemmän, joten siellä sukukunnat omistavat isojakin lammas tai karjalaumoja.

### **Kaupankäynti**

Kaupankäynti yhdistää metsästäjät, kalastajat, käsityöläiset ja maanviljelijät. Vaihtotalous on



Braennonissa peltoja lannoitetaan pyhien härkien lannalla. Se takaa mahdollisuuden joka vuotuisen viljelyyn.

### **Karjatalous**

edelleen suosittua rahvaan keskuudessa, joskin sen ohessa kolikoiden lisäksi käytetään kaulakoruja, hopea-, pronssi- ja kultarenkaita, joita on yleisesti tapana kantaa ranne- tai kaularenkaina.

### **Käsityöt**

Varsinaista käsityöläisluokkaa ei vanaarien keskuudessa vielä ole, vaikkakin dronoslaisten kanssa kauppaa käyneiden yhteisöjen keskuudessa tämän muodostumisesta on jo viitteitä. Erityisesti tervanpoltosta on tullut kannattava työ, sillä Pohjolan mustaa kultaa myydään kaikkialle Marrasmeren rannoille.

Yleensä käsityöt tehdään kuitenkin muiden töidensä ohella. Käsitöihin luetaan kehrääminen, värjäys, kudonta, puutyöt, metallityöt ja savityöt.

### **Tietäjät**

Yhteisön normien ulkopuolella toimivat tietäjät ovat toimivat parantajina, neuvonantajina ja heiltä kyläläiset saavat uskonnollista ohjausta ja apua. He taitavat pitkien rituaalin teon, joiden avulla luonnon- ja tuonpuoleisen voimaa voidaan ohjata omiin tarkoituksiinsa. Taitojensa ansiosta tietäjän elättämisensä on kylän kunniatehtävä.

*Tietäjistä lisää s. @@.*

## **PUKEUTUMINEN**

Yleisimmin käytetyt vaatteet ovat yleensä yksikertaisia, väreiltään lähinnä harmaita tai ruskeita. Värien valmistaminen on hankalaa ja aikaa vievää puuhaa, joten niitä käytetään pääasiassa niiden toimesta, joilla on ylimääräistä rahaa.

Mekot kudotaan villasta ja pellavasta, kuviointi on sijoittuu hihojen suihin sekä kauluksiin, sillä se on helppo ja halpaa tapa nostaa vaatteiden ulkonäköä. Meko ulottuu polviin tai nilkkoihin. Housut ovat kapealahkeisia tai nahansuikaleilla ristiin pauloitettuja pussihousuja.

Kengät valmistetaan nahkasta, johon on ehkä jätetty eläimen turkki jäljelle. Halvimmat virsut

tehdään tuohesta ja täytetään heinällä tai sammalella.

Koristeettomat vyöt ovat yleisiä, kuten myös voiden tilalla käytetyt narut.

Päähineitä eivät yleensä käytetä kesäisin, mutta talvella useimmat suojaavat on päänsä turkislakilla.

## **VIITAT**

Viitat ovat pohjolan kansojen pukeutumisen avain ja muodollisissa tilaisuuksissa käytännössä pakollisia.

Villasta kudotut viitat saattavat olla reunoiltaan tai kauttaaltaan kuvioituja. Viitan kuviointiin käytetään paljon aikaa ja sen tulee kertoa kantajansa asemasta, suvusta ja kotiseudusta.

Orja saa kantaa vain yksi väristä viittaa, kun taas kuninkaan viitassa väripaljous kielii hänen varallisuudestaan. Viitta kiinnitetään hartioille yleensä kupura- tai hevosenkenkäsoljella.

## **KORUT JA MUUT KORISTEET**

Pohjolan kansat käyttävät koristeina kirjailtuja kankaita, koruja ja tatuointeja. Jalometalliset korut eivät ole käytössä pelkästään koristeina, vaan niistä voidaan vuolla paloja maksuksi kauppiaille.

Kupurasoljet, joita käytetään viitan kiinnitykseen, ovat usein hyvin koristeellisia. Niihin saatetaan kiinnittää monirivisiä ketjulaitteita, joihin ripustetaan sakset, neularasia, syömäveitsi, korvalusikka, avaimia tai erilaisia onnea tuottavia koruja. Tällainen 'varustevyö' kertoo kantajansa olevan taloutensa hallitsija.

Onnenamuletit ovat yleisiä. Hedelmällisyyttä symboloivat joutsenet, kulkuset ja osmonsolmulla koristetut levyt ovat päivittäisessä elämässä tarvittavia arvokkaitakin esineitä, jotka tuovat



kantajalleen turvaa ja onnea. Sormuksien käyttö on yleistä.

### **Soturinsormukset**

*Saagat kertovat; voitettuaan Ghastin pojat taistelussa, Garun otti heidän aseensa. Hän vei ne veljelleen Remirille. Susi takoi aseista Karhulle kolme rautaista rengasta. Lopun raudan hän käytti alusastioihin.*

Yleisen tavan mukaan soturi ottaa voittamansa vihollisen aseensa, jonka terästä tehdään sormus tai käsivarsirengas. Kokeneen soturin erottaa helposti lukuisista sormuksista. Soturiluokkaa tarkoittava sana *sken* merkitseekin sormusta.

## **AVIOLIITTO JA SUKUPUOLIROOLIT**

Pohjolassa sukupuoliroolit jakautuvat hyvin tasan kaikkien sukupuolten kesken. Tyypillisessä perheessä on kaksi vanhempaa, mutta useamman aikuisen liitot ovat kohtalaisen yleisiä. Perinteisesti se joka pysyy kotona, huolehtii perheen taloudesta ja vastaa talon ja eläinten hoidosta.

Dronoslaiset valloittajat ovat pyrkineet murtamaan näitä tapoja. Miesten asemaa korostava kulttuuri on levinnyt helposti.

Tyypillisessä avioliittorituaalissa parin kasvot maalataan punamullalla, Inun siunauksen varmistamiseksi.

## **LUOKKAJAKO**

Sukupuolirooleja tiukempi järjestelmä vanaarien keskuudessa on tiukka ja ehdoton säätyjako.

Yhteiskunta jakaantuu neljään säätyyn, *kjurneihin*, *skeneihin*, *braneihin* ja *thafeihin*.

Ensimmäisen puolison ottaminen alemmasta säädyistä on täysin kiellettyä, mutta muiden puolisoitten ottamisen suhteen ollaan vapaamielisempiä.

Kastien välinen makaaminen ei ole kiellettyä, mutta raskauden sattuessa avioliiton sopimista edellytetään.

Koska kastit juontavat juurensa vanaarien harjoittamiin ammatteihin, seuraa niistä myös muita rajoituksia.

Vain *sken* voi olla hallinnollisessa asemassa, eikä hän saa itse tehdä rahvaan töitä, kuten viljellä maata tai palvella muuta kuin ylempiään.



### **Kjurn eli sormusherra**

*Saagat kertovat; ennen suurkuninkaiden aikaa oli tapana, että kuningas uhrattiin jumalille, jos hänen heimonsa ei menestynyt.*

*Kjurn* merkitsee kuningasta, heimopäällikköä. Kuninkaat ovat hallitsijoita, vaikka yleensä kuninkaan hallitsema yhteisö koostuukin lähinnä

yhdestä kylästä ja sitä ympäröivistä maista ja seuraava kuningaskunta saattaa aivan hyvin olla pienen kävelymatkan päässä.

Kuninkaan kuoltua hänen alaisuudessaan elävät *skenit* kokoontuvat tälle seuraajan. Uuden kuninkaan on oltava edellisen sukulainen (vaikka kuinkakin kaukainen), mutta rintaperillisyyys ei ole välttämätöntä..

Kuninkaas ovat aina yhteisönsä hyvinvoinnin mittapuita. Hyvinä aikoina kuninkaan oletetaan antavan lahjoja *skeneilleen*, vastineeksi näiden uskollisuudenvaloista. Jos *kjurn* ei kykene jakamaan palkkioita, ei hän ole täyttänyt osaansa valasta ja *skenien* on luvallista etsiä uusi *kjurn*. Jokaisen *kjurnin* pitäisi asemansa säilyttääkseen pystyä pitämään kahdenkymmenen *skenin* sotajoukkoa.

*Kjurnin* sali on hänen yhteisönsä elämän keskus. Siellä vietetään kylän juhlia, neuvotellaan ja tarjotaan vieraanvaraisuutta matkajille.

Hyvään iltaan kuninkaan hallissa kuuluu paljon ruokaa ja tarinoita. Yleensä tarjolla on lihaa (riistaa tai kylässä kasvatettua), joka huuhdotaan alas simalla tai sahdilla. Myös painiminen on suosittua illanvietettä, joten halleissa on yleensä pöytien keskellä tilaa nahistelulle.

Mikäli paikalle on sattunut muukalaisia, heidän odotetaan kertovan tarinan tai laulavan laulun kiitokseksi kuninkaan vieraanvaraisuudesta.

### **Sken eli vesiliito**

Skenit ovat kuninkaiden jälkeen korkeimmassa asemassa vanaarien yhteisöissä. Skenit ovat *kjurninsa* sotateita, jotka suojelevat kuningastaan vastalahjaksi tämän antamista lahjoista.

Kuninkaan *skeninä* oleminen on monille hyvä keino ansaita mainetta ja kunniaa sekä päästä osalliseksi taisteluista ja rikkauksista.

Kaikki *skenit* omistavat oman talonsa (joka usein saattaa olla lahja kuninkaalta) jossa hänen perheensä, lapsensa ja palvelijansa ja orjansa asuvat.

### **Bran**

Branit ovat vapaat ihmiset, jotka omistavat hieman maata. Heillä on oikeus määrätä toimistaan, vaikkakin ovat vastuussa omille *kjurnilleen*.

### **Thaf**

Thafit ovat yhteiskunnan alimpia. He ovat orjia (*thaf*) ja palvelijoita (*thafi*), jotka tekevät kaiken raskaan työn, eikä heillä ole erillisiä oikeuksia yhteiskunnassa.

Orjien pitäminen on hyvin yleistä. Heitä tuodaan sotaretkiltä tai ostetaan markkinoilta. Orjat kuuluvat omistajalleen, eivätkä he saa avioitua ilman lupaa. Orjuus ei kuitenkaan välttämättä periydy orjien lapsille. Orjalla on kuitenkin valitusoikeus omistajastaan vuosittaisilla käräjillä.

## **LAKI**

Vanaarien oikeusjärjestelmä pohjaa käräjäperinteeseen. Käräjäkivillä selvitetään kylän asukkaiden erimielisyydet ja päätetään yhteisön tulevaisuuteen liittyvistä seikoista.

Käräjiä johtaa kylän vanhin. Viisi muuta käräjätuomaria arvotaan kyläläisten keskuudesta kaudeksi kerrallaan. Tuomarien tehtävä on ratkaista riitatilanteet perinteeseen nojaten. Kylän päällikkö ei voi päästä käräjille tuomariksi ei yleensä saa laittaa arpaansa mukaan.



Kyläkäräjien rangaistukset ovat yleensä sakkoja ja käsittelevät vain pienempiä rikoksia. Suurkäräjillä eri yhteisöt kokoontuvat tyypillisesti seudun hallitsijan luo selvittämään isommat rikokset. Suurkäräjien aikana sukulaisuussuhteita ja liittolaisuuksia vahvistetaan ja päätetään uusista ryöstöretkistä.

## ÅGONDJOR

Kiistan osapuolilla on lupa vedota tilanteessa kuin tilanteessa jumaltuomioon ja vaatia kaksintaistelua.

Ågondjor ei välttämättä estä verikostojen syntymisen mahdollisuutta, joten yhteisön paineesta lakiin vedotaan suhteellisen harvoin.

Kaksintaistelusta kieltäytyminen on kunniatonta, mutta kunniansa voi säilyttää maksamalla haastajalle korvaus.

### Drojkrašset

Kierteläviä satureita, jotka elättävät itsensä haastamalla satureita ågondjoriin.

Vaikka näitä *taisteluhenkii* yleensä halveksitaan tarpeettoman verenvuodatuksen ja kunniaan vetoamisen tähden.

## ESIMERKKEJÄ RANGAISTUKSISTA:

- ♦ Juonittelu hallitsijaa vastaan tai kapina: *kuolema*
- ♦ Mehiläispesän tai muun vastaavan arvoisen varastaminen: *sakko*
- ♦ Tappoi miehen vahingossa kaatamalla puun hänen päälleen: *kaadettu puu luovutetaan kuolleen omaisille*
- ♦ Jonkun omistama koira tappoi ihmisen: *ensimmäisellä kerralla sakkoa 20 hopeaäyriä, toisesta 100 ja kolmannesta 200.*

- ♦ Rangaistus törkeästä vahingosta tai tahallisesta väärästä syytöksestä: *syyllisen kieli katkaistaan*
- ♦ *Branin* piekseminen, sokaiseminen tai hänen hiustensa luvaton leikkaaminen: *60, 200 ja 100 hopeaäyriä*
- ♦ Murha: *verirahan maksu vainajan suvulle tai kuolema, jos taposta ei ole ilmoitettu heti jollekin toiselle (s. @@)*

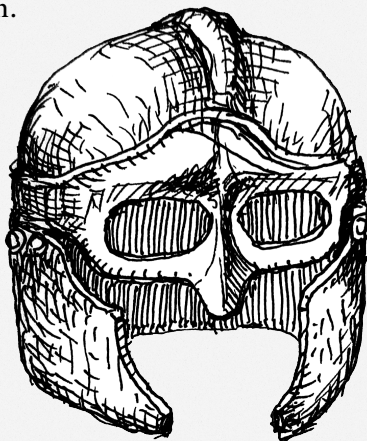
## SOTA

Vanarforin historiaa värittävät heimojen taistelut ja sodat viljelysmaasta, kunniaa ja omaisuudesta.

Hyvin harvalla on varaa haarniskaan. Yleensä soturilla on suojanaan vain kilpensä ja kypäränsä. Tyypillinen kypärä on kasvo- tai nenäsuojuksella varustettuja rautakypäriä.

### LINNAVUORET

### SOTA MERELLÄ



# ASUTUKSET

---

Tyypillinen vanaarikylä on muutaman suvun yhteiskunta, joka käyttää yhteisiä kalavesiä ja pyyntialueita ja jossa asuu alle sata ihmistä. Uutta verta kylään saadaan solmimalla avioliittoja ristiin naapurikylien kanssa tai ryöstämällä orjia.

Kaikki kylät on rakennettu vesistöjen rannalle, sillä rikkaat kalastus ovat vanaarien pääasiallinen elinkeino.

Kyliä johtaa päällikkö, jonka neuvonantajana saattaa toimia kylän myrrysmies tai kylänvanhin.

Useimmissa kylissä on käräjärinki, jossa istuinkivet on asetettu ympyrän muotoon. Kaikkien kylien läheisyydessä on myös jokin pyhä paikka. Vanhojen uskontojen kylillä se saattaa olla uhrikivi tai lehto (joistakin löytyy molemmat tai useampia). Eteläisten uuden jumalan asutusten läheltä nämä paikat on tuhottu ja korvattu kivisellä pyhätöllä tai kirkolla..

## RAKENNUKSET

---

Yleensä kylä koostuu muutamasta suorakaiteen muotoisesta pitkätalosta. Harjakatto, joka muodostaa asumusten katon ja sivuseinät, on katettu järviruo'oilla tai heinällä. Kattoa tukevat puusta tehdyt päätyseinät, sekä mahdolliset puupilarit, jotka yleensä kuvioidaan myyttisillä aiheilla. Seinien ja katon tilkkeinä toimii turve, sammal tai savi.

Lattian virkaa toimittaa yleensä poljettu savipermanto, jolle levitetään heiniä, toisinaan lattia saatetaan kuitenkin kivetä tai lankuilla.

Asuintupa muodostaa suurimman osan taloa. Tuvassa on yleensä makuulavat ja penkkejä sivuilla. Keskellä tupaa on maahan kaivettu, kiuasmainen

uuni, joka toimii tuvan ja ruuan lämmittäjänä. Erillistä savuhormia ei yleensä ole, vaan savu pääsee poistumaan pitkätalon päätyihin jätetyistä rei'istä.

Näiden lisäksi taloista löytyy yleensä myös varastohuone sekä käymälä. Mahdollisuuksien mukaan talon yhteydessä on pieni peltotilkku.

Suuremmissa pitkätalossa voi olla jopa viisi eri huonetta, mutta useimmissa tiloja erottavat vain koripunosseinät tai kankaat. Sisäänkäyntejä on vain yksi.

*Kjurnin* talossa pienempi tupa on asumista varten ja suurempi tupa juhlia varten. Suuressa tuvassa on yleensä asetettu paksuja verhoja kattopalkkien päälle, jolloin tilasta voidaan eristää osia yksityisiä keskusteluja varten. Kun halliin kokoonnutaan viettämään juhlia, verhot vedetään sivuun. Hallitsijan istuin on aina vastapäätä ulko-ovea ja hänen vieressään istuivat lattialla tai penkeillä hänen *skeninsä*.

Luonnollisesti asutuksen tyyli vaihtelee hieman paikasta riippuen. Siellä missä Dronoksen vaikutus on vahvinta, se eroo selvimmin edellä esitetystä. Dronoslaisten tapa rakentaa talonsa tiilistä ja kivistä on tullut muotiin muuallakin.



# HISTORIA

Pohjolan kansoilla ei ole omaa järjestelmää vuosien laskemiseen. He käyttivät ajasta vain ilmaisuja, joilla kuvattiin kyseisen vuoden merkittäviä tapahtumia (*esim. Sudenvuosi voisi tarkoittaa vuotta, jolloin sudet olivat tavallista enemmän liikkeellä ja Marrasjäänvuosi tarkoittaa aikaa, jonka Pohjola värjötteli pienen jääkauden kynsissä*).

Dronoslaisten mukana Pohjolaan on kuitenkin saapunut laskennallinen kalenteri. Sitä käyttävät tai tuntevat vain harvat Tor Olnicorin ja Braennonin ulkopuolella. Dronoksen papit ovat kuitenkin pyrkineet luomaan Pohjolan saagojen perusteella summittaisin historian tämän maailman kolkan tapahtumille. Vanaarit itse tuskin muistavat tarkasti näitä tapahtumia, vaikka niihin viitataan heidän saagoissaan.

## 700-800 Suuren jään aika

Pohjola kylmenee, eikä ikitalvi väisty.

## 800-979 Ryöstöretkien aika

Ikitalvesta selvinneet vanaarit lähtevät ryöstöretkille ja ottavat Marrasmeren haltuunsa.

## 953-979 Ensimmäisen suurkuninkaan aika

Dronoslaiset valtaavat nykyisen Tor Olnicorin alueen. He pyrkivät jatkamaan valloitustaan, mutta vanaarien ensimmäinen suurkuningas, **Urdoncroa** yhdistää Skå Vanarforin sotivat kansakunnat yhden lipun alle ja lyö Dronoksen laivaston meritaistelussa 955.

Suurkuningas asettuu Bjärgonhuniin, josta kasvaa nopeasti merkittävä kauppapaikka. Ensimmäiset kolikot lyödään hänen toimestaan.

Kun Dronos ei onnistu luomaan edes kauppasuhteita suurkuninkaan kanssa, hänet lopulta salamurhataan.

## 980-986 Lumikenttien sota

Suurkuninkaan kuoltua, Dronoksen Tor Olnicorista käsin valmisteltu sotajoukko hyökkää meren yli suoraan FnoInforiin.

Kuusi vuotta kestävä sota saa nimen Lumikenttien sota, kun vanaarit käyttivät hyväkseen valloittajien kokemattomuutta lumiseen maastoon ja sotivat talvisin, linnoittautuen kesiksi.

Sota päättyy vasta *Hulgradin rauhaan*, suurkuningas Hulgradin (Urdoncroan poika), myöntyessä Dronoksen ehtoihin. *Tor Braennon* perustetaan Dronoksen pohjoisimmaksi provinsiksi.

## 986- Eteläistymisen aika

Suuret määrät dronoslaisia muuttaa Pohjolan provinsseihin, heille luvattujen maaomistusten ja verohelpotusten perässä.

## 999-1002 Ruttovuodet

Musta surma kaataa kansaa kaikkialla Pohjolassa, mutta pahimmin se iskee suuriin asutuskeskittymiin Dronoksen provinsseissa ja Bjärgonforissa.

## 1035 Solvauksen sota

Croan Emonin arkkipiispa solvaa saarnassaan Vanarforin suurkuningasta **Viltaria**, joka kostoksi hyökkää Tor Braennoniin. Hän valloittaa Croan Emonin ja nyljettää arkkipiispan.

Viltarin valloitusretki loppuu kuitenkin lyhyeen, suurkuninkaan kuollessaan pienen **Ajastan**-linnavuoren piirityksessä.

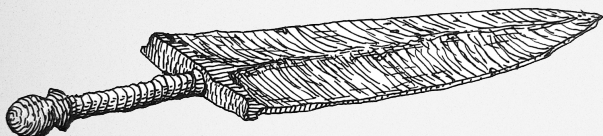
Croan Emonin piispan nahka on nykyään nähtävillä pyhäinjäännöksenä Croan Emonin temppelissä — sekä puolessa tusinassa muussakin kirkossa.

### 1074 Yanashin kauppa vilkastuu

Croan Emonin suuret Yanash-pellot valmistuvat ja yrttiä aletaan kasvattaa myyntituotteeksi.

### 1086-1088 Rosvomunkin valtakausi

Tor Braennonin maaseutuja ryöstelee yli kaksisataapäinen rosvojoukko, johtajanaan munkki Penteln. Kahden vuoden piilottelun jälkeen rosvot lopulta kukistettiin ja Penteln teiltiin kuoliaaksi Cunnomonissa.



### 1103-1104 Veristen kirveiden sota

Veristen Kirveiden sota Tor Braennonissa. Sota päättyy, kun uusi kuningas, **Burcanicor Arcavic**, saapuu Dronoksesta ja hirtättää edeltäjänsä. Kuninkaan määräyksestä Braennon jaetaan paronikuntiin.

### 1122-1127 Suuret noitavainot

Cunnomonin piispa kaapataan. Tätä yritetään kiristää päättämään Tor Braennonin uskonnolliset vainot. Piispa ei myönny ja hänet tapetaan. Kirkko julistaa piispan marttyyriksi ja aloittaa suuret noitavainot, jotka päättyvät vasta 1127.

### 1174 Dronoksen hajoaminen

Kaukana etelässä Dronos jakaantuu kahtia ja sen valta-asema luhistuu. Kauppasopimukset hylätään nopeasti ja ryöstöretket Marrasmeren rannikoille yleistyvät jälleen. Laajoja levottomuuksia Tor Olnicorissa sekä Tor Braennonissa.

### 1180 Braennonin itsenäinen kuningaskunta

Maata hallinnut prinssi heitetään muurilta alas ja Tor Braennon julistautuu itsenäiseksi Braennonin kuningaskunnaksi. Umonin kirkko säilyttää asemansa virallisena uskontona kruunaamalla maalle uuden kuninkaan.

### 1187

Saaristossa lymyilevät ahmajalaiset merirosvot hyökkäävät Tor Olnicorin pääkaupunkiin. Kaupunki palaa lähes maantasalle ja arkipiispa saa surmansa.

### 1208-1211 Merirosvouden kultakausi

Merirosvopäällikkö Korma piinaa Tor Olnicorin kauppalaivoja. Hänet peitotaan lopulta uuden laivaston ja uuden tietotaidon avulla, kun Tor Olnicorin laivasto saapuu Korman rosvojen piilopaikkaan avoimen meren yli.

### 1211

Nyt Pohjolan saagoissa.

## Uudet merenkäyntitaidot

Avomeren ylitys on ollut koko Pohjolan historian hullujen haave. Rannikkoa seuraten Marrasmeren kansat ovat matkanneet pitkiäkin matkoja, mutta vain harvat ovat edes kuvitelleet itse meren ylittämistä.

Lumikenttien sodan jälkeen, kun Dronoksen valta vahvistui pohjolassa, myös Tor Olnicorin ja Tor Braennonin satamakaupungit varustivat kauppalaivoja.

Keisarikunnan vallan hiipuminen houkutteli yhä useammin merirosvoja laivojen kimppuun. Kun udnurlainen merirosvopäällikkö Korma alkoi ryöstellä kauppiaita, Tor Olnicorissa koottiin laivasto hänen peittoamiseksi.

Sen onnistuikin voittaa Korman joukot kolmen vuoden ryöstelyjen jälkeen. Tämä laivasto oli ensimmäinen, joka uskaltautui ylittämään avomerta, sillä etelästä tulneiden uusien oppien avulla navigointi ilman rantaviivaa oli nyt mahdollista.



Tällainen salaisuus ei tietenkään kauaa säily. *Pohjolan saagojen* tarina alkaa näistä hetkistä, kun ensimmäiset vanaarit ottavat eteläiset opit käyttöön. He uhmaavat Marrasmeren aavoja ulapoita ja sen syvyyksissä vaanivia hirviötä, ulottaakseen ryöstöretkensä eteläisille rannikoille.

## MUUTTUVA MAAILMA

Marrasmeren eteläisten maiden valloitus aloitti Pohjolan ikiaikaisten tapojen muutoksen.

Tietäjät kertovat unien ajan olevan käsillä; ajan, jolloin mitä vain saattaa tapahtua. Monet ovat nähneet näkyjä Ghastin vapautumisesta vankilastaan — uudesta Suuren jään ajasta.

Djån Colmin tietäjät liikkuvatkin nyt enemmän kuin aikoihin ja muistuttavat Pragnasarin nimestä kaikkialla, missä se on jo unohtunut.

Kuninkaat ovat toista mieltä. He näkevät uusien ryöstöretkien ajan mahdollisuuksien aikana. Useimmat pyristelevät eroon tietäjien vahvasta vaikutusvallasta. Tämän saavuttaakseen monet ovat kääntyneet umoniitoiksi ja vaatineet kansaansa tekemään samoin.

Joten vaikka Dronoksen valta murenee, Ainoan kirkko vain vahvistuu.



# DJÅN COLM

*Saagoissa kerrotaan; kuningatar Rannveig hallitsi Djån Colmia Ikijään aikaan. Hän oli ensin inungapal ja suuri soturi.*

Djån Colm, eli *Tojonkolma*, on Udunvuorten rinteiltä länteen kurottuva synkkä korpimaa. Sen uumenissa asuvia vanaareja pidetään Marrasmerellä yleisesti metsäläisinä, joiden väitetään muistuttavan enemmän eläintä kuin ihmistä.

Pohjoisessa Djån Colm rajoittuu kylmään *Sumuvirtaan*, joka laskee vuorilta kuohuvina koskina. Etelään mentäessä sankat metsät antavat lopulta hiipuvat Deonnforin nummiksi.

## FNOLNHUN

Djån Colmin ainoa rannikkokaupunki sijaitsee Sumuvirran suulla. Se suojelee jokea ja sen myötä reittiä pyhään Baran Tuluniin.

Kaupunkia kiertää säännöllisesti uusittava paaluvarustus ja eivätkä satamaan saapuvat laivat voi välttyä näkemästä kuninkaan komeaa hirsikartanoa kallion harjalla.

Näin kauas pohjoiseen tulevat vain harvat kauppalaivat. Satama onkin usein melko tyhjä vieraista laivoista. Kuninkaan kuulut tervatut *Tuonenjoutsenet*, joutsenkokkaiset sotalaivatkaan, eivät monesti merille souda.

## BARAN TULUN

Saagat kertovat; jumalten kuningas Urdun surmasi pakkasen suden, Garnin, tässä laaksossa. Pukeuduttaan sen nahkaa, hän sai haltuunsa sen salatun tiedon, jonka jää kätkee manalaan ja tuli kaikkien aikojen suurimaksi tietäjäksi.

## LYHENNELMÄ KRÁSSGARNIN SAAGASTA

Saagat kertovat; monta isoa ennen Suurta Jäätä oli Varanfor vielä vehreä ja yltäkyläinen maa. Ei tarvinnut miehen työtä tehdä; vaan kurottamalla kättään sai ruuan puusta tahi metsästä. Mutta tuolla ajalla eli Krássgarn.

'Garn oli suurin hukista. Niin kammottava, ettei kukaan tohtinut siihen katsetaan luoda. 'Garn oli Tuonensusi, Kuolonulvoja, Sielunsyöjä. Monen monta sielulintua se nälässään ahmi.

Baran Tulunissa susi asui, mutta kuitenkin se ei ollut kauhein maata riivaavista pedoista, sillä tulinen käärme oli noussut sotaan itseään maata ja merta vastaan. Kammottavalla liekillään mato korvensi maata ja tappoi vasemmalta ja oikealta.

Vain yksi nousi tuota tuonentoukkaa vastaan ja tuo yksi oli Riimuntakoja, Unennäkijä, Urdun. Mutta voimassaankaan Urdun ei voinut tulikäärmettä karkoittaa, sen mahti oli liian suuri, koska sillä ei ollut nimeä. Seitsemän kertaa Urdun paloi madon liekeissä ja seitsemän kertaa hän haavoistaan tointui. Ja seitsemännellä kerralla Urdun sai näyn, jossa tulimadon turma oli selvä.

Keskelle Djån Colmia Urdun etsiytyi. Hän löysi Baran Tulunin ja huhusi kuolleiden kutsujaa. Sillä 'Garn oli se, joka kuolleet hautoistaan kutsui ja hänen mahansa oli Manala.

Urdun tunsu 'Garnin nimen, joten suden oli pakko saapua ja kauhea oli sen viha. Kokonaisen yön Urdun taisteli surmahukkaa vastaan ja lopulta sai sen lävistettyä keihäällään. Kuolleen suden Urdun nylki ja piirsi nahkaan riimut. Ja kun Urdun nahan puki yllensä, hän saattoi kävellä tuonelaan. Ja sieltä, manan majoilta, Susiturkki löysi tulimadon nimen.

Kun Urdun palasi manalasta, oli tuli verhonnut koko maan. Kohottaen päätään käärme aikoi Urdunin kahdeksannella roihulla surmata, mutta Manalainen lausui Pragnasarin nimen. Sillä se oli tuonentoukan nimi. Nimen voimalla Urdun karkoitti Pragnasarin maailman reunan taakse, tuliseen kaaokseen, jossa käärme odottaa ja odottaa. Sopivaa aikaa, jolloin sen nimi olisi vaipunut unhoon ja se voisi palata polttamaan maan.



Djån Colmin pohjoisosissa sijaitsee yksi Vanarforin pyhimmistä paikoista — **Baran Tulunin** syvä, kattilamainen laakso,. Sinne saavat astua vain kutsun saaneet; ne joista on tuleva tietäjiä tai jotka ovat antaneet uhrinsa saadakseen apua laakson tietäjiltä.

Laaksoon on rakennettu vanaarien Urdunille omistettu temppeli. Temppelin edessä seisoo valtavien megaliittien ympyrä, jonka keskelle on alttarikivi. Tuon kiven yllä murretaan Urdunin uhrien selkä rituaalissa kerran vuodessa.

## HISTORIA

*”Monat ovat nuo kauppiaat, jotka susien apattavaksi Pohjolan haltiapuihin on sidottu”*

- **Qew Yeshid**, Umonin pappi

Djån Colmin sankat metsät muodostavat luontaisen suojan valloitusretkiä vastaan. Dronoksen kronikoitsijan **Qew Yeshidin** kirjoituksissa kerrotaan dronoslaisesta upseerista, joka Lumikenttien sodassa oli määrätty tuhoamaan Djån Colmin vanaarit. Tämä menetti kaikki miehensä näkemättä ensimmäistäkään vastustajaa.

### DJÅN COLMIN PETOSOTURIT

Saagojen berserkkejä tavataan kaikkialla vanaarien parissa; raivokkaita taistelijoita, jotka käyvät vihollisten ylle piittaamatta omasta hengestään.

Djån Colmin petosoturit ovat näistä raivopäistä hurjimpia. He saavat rynnätä taisteluun



pukeutunein kammottaviin eläinpukuihin tai jopa tyystin alastomina.

Moisen hulluuden kohtaaminen taistelukentällä saattaa olla tarpeeksi rikkomaan vihollisen kilpimuuri. Näitä hulluja palkataan toisinaan ryöstöretkille, mutta heidän palkkionsa maksetaan aina suoraan soturin suvulle. Monet eivät nimittäin palaa retkiltään.

## HALLINTO

Nimellisesti Djån Colmin kuningas on **Fnolnhunin** kulloinenkin hallitsija. Hänen valtansa perustuu **Baran Tulunin** tietäjien mandaattiin. Tietäjät pitävätkin todellista valtaa.

Kuninkaan ja tietäjien keskittyessä poliittisiin suhteisiin, metsän sukuja hallitsevat joko heimovanhimmat tai vahvimmat soturit.

Rauhan aikana eri heimot kokoontuvat käräjilleen *Auringon-* ja *Talvenöitä*. Näinä pyhinä päivinä heimojen vanhimmat selvittävät keskinäiset kiistat ja valitsevat edustajansa kuninkaan luokse Fnolnhuniin.

Sodan sattuessa heimot saattavat kokoontuvat myös yhteen, kuten Lumikenttien sodan aikana. Tällöin heimojen sotaherrat ottavat mittaa toisistaan rituaalisessa taistelussa, jonka voittaja saa kunnian johtaa heimoja.

Viimeisin ja suurin näitä sotaherroista oli **Egrmun Punakäsi**, jonka saagaa kerrotaan yhä ympäri Marrasmerta.

## VIERASSUHTEET

Se vähä mitä Marrasmeren muut vanaarit tietävät Djån Colmista on peräisin Fnolnhunista. Metsän lukuisia jokia on purjehdittu ylävirtaan joitakin kertoja ryöstöretkille, mutta metsäläisten

linnavuoret ja vainovalkeat tekevät maasta vaikea ryöstellä saati valloittaa.

Ainoastaan Deonnforin pohjoiset klaanit ovat enemmän tekemisissä Djån Colmin metsäläisten kanssa. Yleensä kyse on vaihtotaloudesta; puutavaran vaihtuessa karjojen vuotiin ja lihaan.



# DEONNFOR

Suuren Deonjärven ympärillä leviävät laajat vihreät niityt. Maa on Pohjolan mittapuulla hedelmällistä, mutta Deonjärven rannat ja jäät ovat nähneet lukuisia heimosotia.

Aikoinaan Deoninmaalla vain heimosotiin osallistuneet soturit saivat omistaa karjaa. Näistä perinteistä saivat alkunsa karjavarkauksien loputtomat kiemurat, joita edelleen selvittää käreillä ja toteutetaan toistuvasti.

## HALLINTO

Järvimaan asukkaat ovat jakautuneet seitsemään klaaniin. Vaikka vanhuksat muistuttelevat, Deoninmaan valtaa pitää vanhimpainneuvosto, ovat sotapäälliköt ja heidän perillisensä hallinneet maata jo sukupolvien ajan.

## VIERASSUHTEET

Deoninmaalaisten kanssakäyminen muiden Pohjolan asukkaiden kanssa on jokseenkin passiivista. Heimojen keskinäinen kiistely ei juuri jätä aikaa yhteydenpitoon muiden kansojen kanssa. Valtakunnan syrjäinen sijainti varmasti vaikuttaa myös asiaan.

Pohjoisen Djån Colmin metsäläisten kanssa on joillakin klaaneille vakituiset kauppasuhteet. Metsän tietäjiä kunnioitetaan ja heidän tiedetään toisinaan liikkuvan klaanilaisten keskuudessa. Myös Udnurin saaristolaiset käyvät Djån Colmin rannikkokylissä, mutta he saattavat tulla yhtä hyvin ryöstelemään kuin käymään kauppaa.

Deoninmaalaisia palkataan toisinaan muiden vanaariruhtinaiden henkivartijoiksi, sillä sotataidostaan järveläiset ovat tunnettuja kaikkialla Marrasmeren seuduilla.

## DEONNFORIN SOTATAVAT

Deonnforilaisilla on monien muiden vanaarien ja eteläisten kavahtamia tapoja. He saattavat maalata ihoasa kirkkailla väreillä, kovettaa tukkaansa piikeiksi ja taistella pukeutuneena eläimen taljaan jos siihenkään.

Heillä on myös tapana kerätä surmaamiensa vihollisten päät. Irti hakatut päät sidotaan vyölle tai seipääseen. Ne kannetaan kunniamerkkeinä kotikylään, jossa ne ripustetaan soturin kotiovelle tai kylän reunoille varoitukseksi hyökkääjille.

Kaikista suurimpien vastustajiensa päät säilötään öljyllä puihin laatikkoihin, joista niitä voidaan esitellä vieraille.

## DEONNLAGN ELI DEONINKEIHÄÄT

Deoninmaan tekevät tunnetuksi julmat sotateihäät. Noin neljä kyynärää pitkään varteen on kiinnitetty lähes kyynärän mittainen terä, jonka väkäset repivät lihaa. Terää on lähes mahdoton irrottaa haavasta.

# UDNUR

---

*Saagit kertovat; maailman alussa meren ruhtinas Brun nosti Udnurin saaret Marrasmeren syvyyksistä. Hän antoi saaret vanaarien heimoista urheimmilla, jotta nämä voisivat suojella sukuaan meritursailta.*

Udnurin saarivaltakunta sijoittuu saaren länsirannikolle, karujen ylämaiden noustessa itään mentäessä. Paikoitellen tuliperäisellä saarella sopivaa maata viljelyyn on niukalti, joten parhaat paikat saarten rannoilta on varattu jo aikojen alussa.

Pienten peltotilkkujen lisäksi Udnurin saarten rannat tarjoavat merilintujen munia, norppia, simpukoita sekä levää meren antimien lisäksi saaristolaisten ruokavalioon. Sisämaasta kerätään sitkeitä ruokakasveja ja -yrttejä, sekä marjoja ja pähkinöitä. Riistaa saarella on hyvin vähän ja se piilottelee pääasiassa pienissä metsissä.

Metsiä saarilla onkin vain vähän ja niitä pidetään pyhinä. Laivoista pidetään äärimmäisen hyvää huolta ja niitä varten ostetaan puuta, lähinnä Djän Colmista.

## HALLINTO

Udnurin saaristo on jakaantunut kolmen suurimman saaren hallitsemiin kalastusalueisiin. *Kolmen kuninkaan neuvosto* hallitsee Udnuria, mutta käytännössä suurimman saaren kuninkaalla on korkein hallintaoikeus.

*Pohjolan saagojen* aikaan Udnuria hallitsee skå kjurn **Rerko**.

## VIERASSUHTEET

Siinä missä monet vanaarit ovat siirtyneet ryöstöretkistä kauppa- ja tutkimusmatkoihin,

udnurit tunnetaan yhä taistelunhaluisina merirosvoina.

Heidän saagojen arvoinen taitonsa käytellä partateräisiä sotakirveitä tunnetaan hyvin kautta Marrasmeren.

Djån Colmin tietäjät ovat Udnurin saaristolaisten keskuudessa kunnioitettuja ja pelättyjä. Heidä nähdäänkin saarella poikkeuksellisen paljon, sillä saaristolaiset ovat Baran Tulunin ensimmäinen puolustuslinja.

Udnurin suurkuningas ei tunnusta Bjärgonforin suurkuningasta koko Vanarforin hallitsijaksi.

## KVUINTELN

---

Kuninkaan kaupunki Udnurin suurimmalla saarella, **Masakilla**.

## KÄRK

---

Kärk on noin kahdensadan asukkaan kalastajakylä, jonka lammasmaat ovat viime aikoina harventuneet.

Kylässä asuu alle kaksisataa ihmistä, hupenava määrä karjaa ja noin kolmekymmentä orjaa. Asekuntoisia miehiä on vain viitisenkymmentä, joista jopa puolitusinaa toimii kylän päällikön, **Hyvel Susinahkan**, satureina.

## FUIL COILLE

---

Udnurin suurin metsä verhoaa pääsaaren pohjoisosia. Se on kuoleman ja kuolleen paikka saaristolaisille.



# KJOMNFOR

---

Kjomnfor on aavan tundran eteläinen kärki. Matalien tunturien välille jää kivikkoinen kaira, jonka purot ja joet ovat matalia, kivipohjaisia ja hyvin kylmiä. Ne virtaavat pieniin, mutta petollisen syviin järviin, sekä laajoille soille.

Valtakunnassa on vain kourallinen vakituisia kyliä, joista osa on kauppiaiden, kullankaivajien ja sotapäälliköiden perustamia.

## HALLINTO

**Perra Vainorunko**, Kjomnforin kuningas hallitsee valtakuntaansa \_\_\_\_\_. Perra on lukuisten tatuointien ja arpien kirjoma, monien ryöstöretkien konkari. Ei mikään joukon terävin keihäs, mutta varteenotettava hallitsija kuitenkin.

## VIERASSUHTEET

Yhteiset kalavedet Braennonin, Worninmaan ja Bjärgonforin kanssa ovat ainainen kamppailujen ja kiistojen aihe.

## NWAKKRA

Pieni autiokylä rajan tuntumassa. Kylän kerrotaan autioituneen, kun sitä hallinnut päällikkö palasi Groannian matkaltaan kuollut vaimonsa mukanaan. Seutu on kirottu ja vihaisten henkien riivaama.



# GROANNIA

Kjomnforin tundran paimentolaiset elävät alati liikkeessä suurien porotokkiensa mukana, eivätkä yleensä asetu aloilleen. He eivät katso kuuluvansa Kjomnforin kuninkaan alaisuuteen, vaan kutsuvat pohjoisia aroja nimellä Groannia ja pitävät itseään niiden asukkaina.

Paimentolaisten porojen lisäksi aroilla vaeltaa mammutteja ja myskihärkiä. Näitä valtavia olentoja saalistaa aroilla kylmään tottuneita routamatoja ja muita lohikäärmeitä.

Paimentolaisten kunnioittavat muiden vanaarien tavoin Inua, mutta jokaisella heimolla on myös oma toteeminsa, joka auttaa heimoa, kunhan se pidetään tyytyväisinä uhreilla ja riiteillä. Nämä toteemit ovat samaan aikaan eläimiä, mutta myös kuolleiden esivanhempien henkiä.

Inun lisäksi vain yksi henki asettuu heimojen toteemien yläpuolelle. Suuren Auringon Isä on henkien ruhtinas, jonka nimeä ei kukaan tohdi lausua. Muiden vanaarien piirissä tämä jumala

muistuttaa huolestuttavasti kaaoksen tulista käärmettä, Pragnasaria.

Paimentolaiset pitävät myös tasangoilla vaeltavia mammutteja pyhinä. Ne antavat lähes kaiken tarvittavan heimoille ja siksi nekin on pidettävä uhrauksin tyytyväisinä. Mammutteista puhutaan kiertoilmauksin (kuten ”Suuret Pyhät”), jottei tosinimen lausuminen ääneen saattaisi karkota niitä tai saa niitä murskaamaan heimoa.

Paimentolaisten elämä jakautuu kesä- ja talvikyliin. Kesäisin heimo jakaantuu perhekuntiin ja talvisin koko heimo kerääntyy yhteen yhteen talvikylään.

Talvikylän asumukseksi pystytetään mammuttien luista tai puurimoista kehikko, jonka päälle pingotetaan eläinten nahkoja. Talvikylissä ratkaistaan heimon ongelmat heimopäällikön ja tietäjän päätöksen mukaan.

Ainoastaan pakottavasta tarpeesta saattavat paimentolaiset jäädä Groannian raunioihin asumaan, sillä ne tiedetään henkien riivaamiksi. Suurimpien raunioiden lähelle he eivät edes mene, ellei se ole ehdottoman pakollista.





## Heimopäällikkö

Kuka tahansa heimon täysi-ikäinen jäsen voi haastaa päällikkönsä kamppailuun heimopäällikön asemasta. Heimopäällikön oikeuksiin kuuluu asua *ordassa*, joka on paljon suurempi kota, kuin muiden heimolaisten *ker*. Päällikön neuvonantajana on heimolakia tunteva heimon vanhin.

## Syöjät

Jokaiseen heimoon kuuluu erillinen tietäjä; groannialaisittain *gärn* (miehistä) tai *gärnun* (naisista), mikä tarkoittaa lähinnä 'syöjää'. He uhraavat heimon toteemeille unessa ohjatuin tavoin. Yleensä uhrit ovat lahjoja (ruoan tähteitä, sarvia, turkkeja) jotka jätetään pyhälle paikalle. Toisinaan henget kuitenkin vaativat myös veriuhreja, jotka voivat olla niin ihmisiä kuin eläimiäkin.

## Pyhät tatuoinnit

Toteemien vaatimusten mukaan, paimentolaiset pyhittävät ruumiinsa suvun hengille tatuoimalla ja viiltämällä kuvioita ja toteemihengen merkkejä kaikkialle kehoonsa.

Nämä merkinnät aloittaa rituaalisesti tietäjä, paimentolaisen aikuistumisen kynnyksellä.

## Hautajaisriitit

Paimentolaisen kuollessa hänet haudataan kiviröykkiön alle mahdollisimman pian. Paikkaa kartetaan, kunnes heimon tietäjän kutsumana talvi vie kuolleen hengen Krózwägnniin. Kuolleen nimen mainitseminen on ehdottoman kiellettyä kolmanteen sukupolveen saakka.

Tietäjän kuollessa tälle rakennetaan välittömästi korkea lava, jolle ruumis asetetaan. Hengen ei tahdota jäävän maan vangiksi vaan lentävän

mahdollisimman nopeasti johonkin eläimeen, joka suojelee heimoa uuden tietäjän löytämiseen asti.

# MIELENKIINTOISIA PAIKKOJA

## CARACORUM

Pieni rauniokaupunki lähellä Braennonin Suurta muuria. Paimentolaisten heimot tulevat kaupunkiin myymään turkkeja ja mammutinluita. Caracorum on kuuluisa lukuisista tietäjistään, jotka pitävät kaupungin suojattuna arojen hengiltä.

Paimentolaisia johtavat heimovanhimmat, joista osa maksaa nimellistä veroa kuninkaalle kauppaoikeuksista.

## KRÓZWÄGNN

*Sieluntalo* on ikivanha, vuorten itärinteelle rakennettu porraspyramidi.

Suunnattoman kokoinen monumentti näkyy kauas. Kulku

Krózwägnnille on vaikeaa pirunpeltoa. Paikalliset eivät ikinä lähesty jumalten taloa, sillä heille se on paikka, jonne kuolleiden henget menevät jätettyään ruumiinsa.

## JOMNHUN

Jääkaupunki on muinainen rauniokaupunki, *Burchan Chaldun*-vuoren länsirinteellä. Hyytävät tuulet puhaltavat alati Jomnhunin kaduilla. Se on kirottu paikka, täynnä vihaisia henkiä. Jääkaupungin tapaisia megaliittisia rauniokaupunkeja löytyy muualtakin pohjoisesta. Useimmat on rakennettu vuorten rinteille. Ihmisten ei kerrota koskaan täällä asuneen, mutta toisinaan niihin asettuu villieläimiä tai hirviöitä.

## SUURET MUINAISET



Suuret Muinaiset valvovat kallioiden ja vuorten seinistä. Kiveen hakatut kasvot saattavat esiintyä yksin tai ryhmissä ja niiden koko ja yksityiskohtien tarkkuus vaihtelevat huomattavasti, mutta kaikki ovat poikkeuksetta miestä korkeampia.

Groannit pitävät Suuria Muinaisia pyhinä paikkoina ja leiriytyvät mielellään näiden valvovien katseidensa alle, vaikkei kasvoissa ole yleensä ole yhdennäköisyyttä heidän kanssaan — eikä aina edes ihmisten kanssa.

## **GORDALFOR**

---

Marrasmereltä pohjoiseen talvi kestää yleensä kahdeksan kuukautta, eikä sen ikirouta sula edes lyhyiden kesien aikana. Pahimmillaan pakkanen saattaa laskea jopa -60 asteeseen.

Näitä maita asuttavat vanaarit ovat vantteraa väkeä, joka elää pääasiassa kalastuksella ja hylkeenpyynnillä. Heitä nähdään vain harvoin Marrasmerellä, mutta erityisesti Mjeanunin väki käy heidän kanssaan kauppaa muun muassa mursunluusta ja käsitöistä



# WORNFOR

Wornnin kaupungin ympärillä leviävät karut, tuulen pieleksemät nummet. Wornnfor on entinen merenlahti, joka vasta suhteellisen hiljattain on jäänyt merenpinnan yläpuolelle.

Etelässä nummi rajoittuu Mjeanunvuoriin ja idässä Kjomninmaahan. Asutukset täällä ovat harvassa, mutta itse Wornnin kaupunki on vanaareiden maan toiseksi suurin häviten vain Bjärgonhunille.

Pienet kyläpahaset, joita Worninmaasta löytyy vain puolentusinaa, ovat kuin linnoituksia maa-valleineen ja kivisine pitkätaloineen. Näissä kylissä elää tuskin muutamaa sataa asukasta ja ne on rakennettu vuorilta laskevien virtojen suistoihin.

Wornilaiset elävät kalastuksesta. Lapset otetaan jo varhain mukaan paitsi verkkoja kokemaan, myös pidemmille kalastusmatkoille.

## WORN

Wornnin satama on suuri, aallonmurtajien suojelema kauppapaikka. Laivoja kaikkialta Marrasmereltä saapuu paikalle kesäisin, käymään kauppaa erityisesti *worninkullasta* eli meripihkasta.

Kun Worninlahti jäätyy talvella, jäävät wornilaiset eristykseen muusta Marrasmerestä. Kylmiin talviin tarjoavat piristyksensä ainoastaan Talvenyön markkinat, jolloin Kjomnforin paimentolaiset saapuvat kaupungin kupeeseen vaihtamaan poronlihaa ja -taljoja wornilaisten merisuolaan, kaloihin ja hylkeenrasvaan.

## HALLINTO

Worninmaan tämän hetkinen kuningatar, **Ragaeth Barekintytär**, on Vanarforin suurkuningas **Remirnwul Karhusylin** käly ja vasalli. Ragaeth on tämän tavoin enemmänkin kauppias kuin soturi. Nuori kuningatar on kuuluisa pidoistaan ja mahtavan kookkaasta ulkomuodostaan.

## VIERASSUHTEET

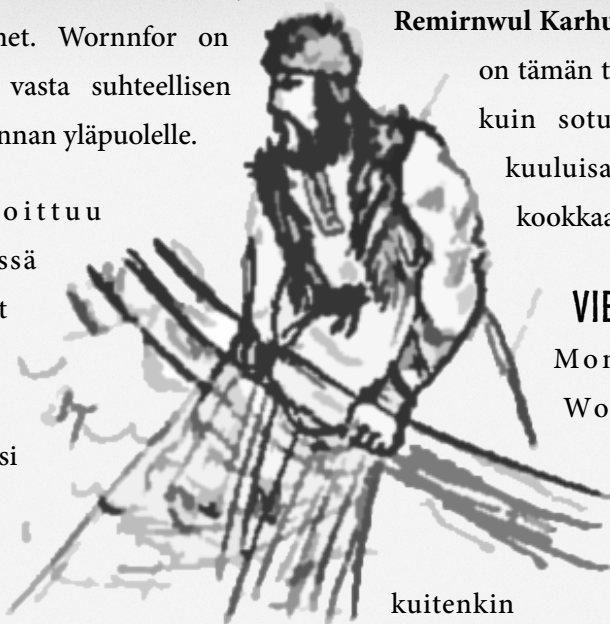
Monta sukupolvea sitten Worninmaassa oli vielä useampia kyliä. Mjeanunvuorten heimot lukuisat ryöstöretket lopulta hävittivät kaiken asutuksen sisämaasta ja valtakunnan etelälaidalta. Matkalainen saattaa löytää yhä hiiltyneitä raunioita sieltä täältä, mutta niitä asuttavat enää vain sudet tai vihaiset henget.

Hävitystä ei ole vielä oikeastaan kostettu. Worninmaalaisten vihanpito Mjeanunin vanaareita kohtaan kytee yhä, mutta hiipuvina hiilinä. Kuningatar ei ole osoittanut mielenkiintoa ryöstöretkiin naapurin rannikoille, sillä hänen intrensissinsä ovat merentakaisessa kaupassa.

Jo ennen Bjärgonforin kauppaliittoa Tor Olnicorin kanssa, Wornnfor rikastui kaupalla Dronoksen keisarikunnan kanssa.

Worninmaalaisten kauppalaivat purjehtivat suurina laivastoina etelään aina kevään tultua ja palasivat ennen jäitä laivat aarteita ja palkkasotureita pullollaan.

Monet näistä palkkasotureista jäivät asumaan Worniin, mikä rikastutti kaupungin väkeä ja toi monia eteläisten kulttuurien vaikutuksia pohjoisen harmaaseen arkeen.



Bjårgonforin liiton jälkeen kauppalaivat olivat paremmassa turvassa ja Tor Olnicorin kauppalaivat ovat uskaltautuneet Wornnforiin asti.



# BJÄRGONFOR

Marrasmerta hallitsevat Bjärgonfor on pitkä ja hedelmällinen saari. Sen maaperä on tuliperäistä ja ilmasto merivirran ansiosta suotuisa maanviljelyyn. Pellot ovat niin laajoja, että viljaa voidaan myydä myös muualle.

Vanarforin ensimmäisen suurkuninkaan asetuttua saarelle, kaupankäynti vilkastui ja keskeisen asemansa vuoksi Bjärgonfor rikastui nopeasti.

Vielä muutama vuosikymmen sitten lohikäärme-laivat lähtivät Bjärgonhunista valloitus- ja ryöstöretkille, mutta nykyään voitot saavutetaan lähinnä kaupankäynnillä.

Dronoslaisen *Ainoa* jumalan on saavuttanut kaupungissa ja maaseudulla myös niin paljon jalansijaa, ettei perinteisiä tietäjiä juuri Bjärgonforissa tavata.

## HALLINTO

Bjärgoninmaata hallitsee kuningas Remirnwul Alworinpoika, jonka valta on ehdoton Bjärgonforissa ja Wornnforissa. Kaikki vanaarikuninkaat ovat vannoneet uskollisuutta hänen isälleen (ja sitä kautta myös hänelle), mutta Remirnwulin solmittua liiton dronoslaisten kanssa tämä vala on hiljalleen menettänyt merkitystään.

Remirnwulin määräyksestä koko Bjärgonhunin väestö vihittiin eteläisten jumalan yhteyteen. Mutta hänen käskystään ei Bjärgonhunissa ei kuitenkaan vainota pakania — vastoin Umonin kirkon toiveita.

## VIERASSUHTEET

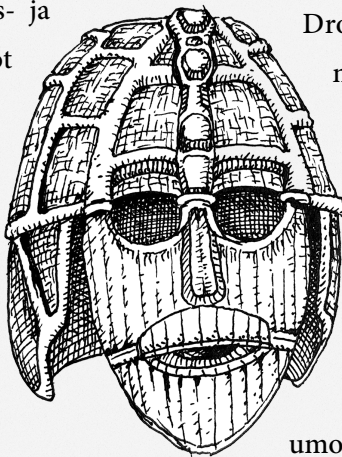
Suurkuningas Remirnwul Karhusylin on solminut rauhan Tor Olnicorin kanssa ja sen edustaman Dronoksen keisarillisen istuimen kanssa.

Lämpimät välit eteläisiin valloittajiin eivät ole jääneet huomaamatta muilta vanaarihallitsijoilta. Eripuraa on varmasti ruokittu dronoslaisten toimesta, sillä Pohjolan epäyhtenäisyys on heidän suunnitelmiensa kannalta oleellista.

Sopimus dronoslaisten kanssa on saattanut bjärgoninmaalaiset hankalaan tilanteeseen.

Dronoslaisiin heillä on hyvät suhteet, mutta muut vanaarit ovat tästä enemmän tai vähemmän vihoissaan heille.

Erityisesti udnurinmaalaisten kanssa välit ovat sotaisat. Joka kesä saaristolaiset ryöstelivät Bjärgonforin rannikkokyläjä ja teurastavat umoniittoja.



Suhteet ovat huonot myös Djän Colmin väkeen. Metsäläisten viha eteläisiä vastaan pohjaa Lumikenttien sotaan, eikä heidän parissaan tunneta lämpöä niitä kohtaan, jotka ovat valmiita rauhallisiin väleihin valloittajien kanssa.

Ainoastaan Wornnforin vanaareiden kanssa Bjärgonforin asukkaat ovat vielä väleissä. Wornnforia hallitseekin kuningas Remirnwulin käly.

## BJÄRGONHUN

Bjärgonhun on jo ammoisista ajoista ollut Vanarforin ylikuninkaan hallintokaupunki, joten sen vaikutusta koko Pohjolaan ei ole kiistäminen.

### Temppelin tuho

Kun nykyisen kuninkaan isä, **Dorsorn Ecgenpoika**, kääntyi umoniitaksi, hän revitytti maahan ikivanhan Urdunin temppelin ja rakennutti sen tilalle temppelin omalle jumalalleen Umonille.

Moinen pyhäinhäväistys ei parantanut suur-kuninkaan asemaa, saati Bjårgonhunin mainetta.

## **GARNLON**

---

Vanarforin tärkeimpiä suolakaivoksia hallussaan pitää Garnlonin päällikkö.



# MJEANUN

Mjeanunin vuoristo on karua maata. Pohjoisessa, jossa lumi ja jää ovat vallalla yli puolet vuodesta ja vuoret kasvavat huimiin korkeuksiin, Mjeanun muuttuu *GORDALFORiksi*, jättien maaksi, johon harva vanaari uskaltaa.

Tyly ilmasto ja maasto ovat tehneet mjeanunlaisista tylyjä ja hiljaisia ihmisiä. Heidän paristaan ei vieras löydä ilonhäivähdystäkään, ellei satu saapumaan Mjeanuniin talven juhlien aikaan, jolloin paikalliset kaksi viikkoa, unohtaakseen maansa kylmyyden — ja sen että vain Manalassa on vielä kylmempää.

Fróngülin heimot asuvat kaikki yksittäisissä kylissä. Rannikon ja alamaiden reunojen vanaarit asuvat muutamissa pienissä kylissä.

## HALLINTO

*Saagat kertovat Mjeanunin kuningaspareista. Osa heistä on ollut veljiä, toiset rakastajia, kolmannet vihamiehiä. Mutta heidän suhteensa on aina ollut läheinen.*

Vuoristossa elää noin kaksikymmentä heimoa, joista puolet asuu Mjeanunin reunoilla ja puolet *Fróngülin* vuonojen halkomassa laaksossa.

Heimojen päälliköt kokoontuvat vuosittain käräjille, joilla valtakunnan yhteisten asioiden hallintaan valitaan aina uusi kuningas (titteli on



sama, vaikka sen hallitsijan ei tarvitsekaan olla mies).

Nykyinen kuningas, **Orri Siloposki**, tunnetaan taitavana miekkamiehenä ja runonlaulajana. Hän on poikkeuksellisen kaunis mies, jolla parta ei kasva.

## VIERASSUHTEET

Mjeanunlaiset pysyttelevät enimmäkseen omissa oloissaan. He eivät yleensä lähden vanaretkille, sillä lyhyet kesät vaativat raskasta työtä yhteisön säilymiseksi.

Kauppaa mjeanunilaiset käyvät pääasiassa vain Kjomnforin paimentolaiset kanssa, vaikka yksittäisi yrittäjiäkin näiden heimojen parista löytyy.

## SEPPIEN SALAISUUDET

*Saagat kertovat; Mjeanunin sepät matkaavat kauas kylmien tuulien maahan, aina siihen luolaan asti, jonne Ghast on vangittu. Siellä he oppivat Remirin salaiset taidot ja palaavat mahtavan tiedon kera.*

Pohjolan vanaareista Mjeanunin seppiä pidetään suurimmassa arvossa. Sepät itse pitävät yllä mielikuvaa salaisuuksista ja mysteereistä, jotka uskotaan vain harvoille.

Mjeanunin sepät, jotka ovat saaneet oppinsa mestareilta, saavat mestarin merkiksi tatuoida otsaansa ympyrän. Tämä kunnia saatetaan myöntää myös muille, mutta useimmiten mestarisepillä on jo omat kisällinsä, joten uusien ottamiseen ei olet tarvetta.

Seppien riimuin koristelemien aseiden uskotaan olevan maagisia. Kerrotaanhan niitä taottaessa uhratun häränverta.



# GJANNORFOR

---

*Saagat kertovat; jumalten aikana, ennen Suurta Jäätä, asuttivat ihmiset vehreää ja hedelmällistä niemeä jatkuvan pelon vallassa. Lohikäärme Gjannor nousi merestä syömään ihmisiä ja näiden karjaa aina nälkäiseksi tullessaan. Kun karhujumala Garun sai kuulla Gjannorista, hän suuttui, sieppasi käärmeeen kouriinsa ja kiipesi taivaan kannelle. Ja tuolta pilvien seasta hän paiskasi pedon maahan. Sen suuri ruho järjestytti maata ja synnytti vuoret, jotka yhä tänä päivänäkin kantavat pedon nimeä.*

Merivirtojen, eteläisen sijaintinsa ja paikoittaisen tuliperäisyytensä johdosta, Gjannor-vuoret ovat Vanarforin lämpimintä seutua. Edes talvet eivät ole ankaria kuin korkeimmilla rinteillä.

## JANSRIN

Gjannorinmaata hallitsee tällä hetkellä kuningas **Hodor Pitkäparta**. Hänen valtaistuimensa sijaitsee **Jansrinissa**. Jansrin on rikas satama kaupunki, jossa asuu yli toista tuhatta vanaaria.

Joka vuosi, juuri ennen Auringonyötä, gjannorforilaiset kokoontuvat kuninkaansa kaupunkiin kesäkäräjille.

## VIERASSUHTEET

Hodor Pitkäparran alamaisilla on pääasiassa rauhaisat suhteet muihin Marrasmeren asukkaisiin ja he käyvät kauppaa jopa etelästä tulleiden dronoslaisten kanssa — vaikka välit *Tor Olncirin* asukkaisiin ovatkin yleensä viileät.

# TOR OLNICOR

|             |                                                     |
|-------------|-----------------------------------------------------|
| Hallitsija: | Prinssi Frienicor Magunn                            |
| Vasalli:    | Dronoksen keisarilliselle istuimelle                |
| Armeija:    | 450 ratsumiestä, 50 sotavaunua,<br>1500 jalkamiestä |

Etelän hevosherrojen hallitsema Tor Olnicor oli ensimmäinen provinssi, joka pohjolasta vallattiin.

## HALLINTO

Tor Olnicor on jaettu yhdeksään paronikuntiin. Koska paronit tahtovat pohjolan erämaissa unohtaa palvelevansa Dronoksen Keisarikuntaa, paronit hamuavat itselleen ylimääräistä valtaa. Käskeynhaltijan joutuukin monesti käymään kapinallisia paroneja vastaan.

## POHJOLAN HOPEA

Vaikka Bjärgonforissa nykyään lyödäänkin rahaa, suosivat useimmat kauppiaat mieluummin Dronoksen keisarikunnan kolikoita. Ne kootaan joka kuudes uudelleen lyötäviksi, ja Marrasmerellä tämä suoritetaan Tor Olnicorissa.

Rahanväärentäjät ovat Ainoan kirkon mukaan pahimman luokan pettureita. Jos heidät saadaan kiinni, heidän kätensä leikataan irti ja kiinnitetään heidän kotinsa ovenpieleen varoitukseksi ja muistutukseksi.

## RAKENNUSTYYLI

Keisarikunnan perintönä Tor Olnicor on rakennettu pääasiassa kivistä ja kaupungin halki kulkevat akveduktit tuovat vettä kaikille. Useimmissa taloissa on kiviset laattalattiat. Suurimmissa rakennuksissa lattian alle on jätetty tyhjä tila, johon lasketaan polttouunilla lämmitettyä ilmaa.

### HAITTA: KÄÄNNYNNÄINEN

Seikkailija on kääntynyt eteläisten jumalan palvojaksi. Hahmo ei koskaan saada jumalten siunauksia (kiroukset toimivat toki yhä) eikä vanhoa valoja (s. @@). Hahmo kärsii myös +1N muunnokseen kaikkiin sosiaalisiin haasteittoihiin ollessaan tekemisissä muiden kuin Umonin palvojien kanssa.



# BRAENNON

---

**Hallitsija:**

**Pääkaupunki:** Cunnomon

**Pääelinkeinot:** Maanviljely, kaupankäynti

Nykyinen Braennon on laaja metsien, järvien ja vaarojen maa Marrasmeren rannalla. Alkujaan se tunnettiin FnoInforina, mutta Dronoksen valoitettua sen 1014, provinssi nimettiin Tor Braennoniksi.

Suurimpien kaupunkien ulkopuolella valtaosa Brannonista on edelleen metsäistä erämaata. Matkustaminen onnistuu jokia pitkin tai kaupungit yhdistävien kiviteiden kautta. Teiden varsille on kruunun määräyksestä rakennettu majataloja kahdenkymmenen virstan välimatkoin.

Maastonmuodoiltaan Braennon on vaara- ja harjumaisemaa, jota lukemattomat joet, lammet ja järvet täplittävät. Valtaosa puista on havupuita ja sitkeitä lehtipuita, kuten koivuja ja pajuja. Eteläisimmissä osissa tavataan jaloja lehtipuita kuten tammia.

Braennonissa on kolme suurta kaupunkia, lukuisia pikkukylä ja yhdeksän paronikuntaa.

## **Suuri Ukontie**

Suuri Ukontie johtaa Cunnomonista Croan Uzanin raunioiden kautta Croan Emoniin. Se on merkittävin kauppatie koko valtakunnassa. Sitä pitkin kulkee ukonjuurta, turkiksia, karjaa, suolaa ja muita hyötytarvikkeita.

## **HISTORIA JA KULTTUURI**

---

Braennonin merkittävimmät kaupungit ovat dronoslaisten rakennuttamia. Ennen heidän saapumistaan, FnoInforina tunnettu metsämaa oli



jakautunut moniin keskenään taisteleviin heimoihin.

Dronoslaisten hallinto Braennonissa kesti hieman yli kaksisataa vuotta.

Vaikka Cunnomonissa hallitseekin yhä kuningas, joka polveutuu suoraan dronoslaisten asettamasta kuninkaasta, on hänen asemansa heikko.

Braennon on jaettu paronikuntiin, joiden hallitsijat hamuavat alati lisää valtaa itselleen. Heidän vasalleinaan toimivat kartanonherrat, jotka keräävät veroja itselleen, paronilleen ja nimellisesti myös kruunulle.

Dronoksen vallan murentumisen jälkeen paronikuntien syrjäseuduille on noussut uusia kuningaskuntia, paikallisten ottaessa valtaa itselleen valloittajaherroiltaan.

## USKONTO

Dronoslaisten mukaan tuoma Umonin kirkko on valtakunnan virallinen valtauskonto. Valloituksen jälkeen suurin osa alkuperäisasukkaista käännytettiin miekalla uhaten, eikä kirkon voima rajaseuduilla edelleenkään ole ehdoton.

Heti alkujaan käännytetyt menivät siunauksen saatuaan uhraamaan vanhoille jumalilleen pyhiin lehtoihinsa ja lammilleen. Vääräuskoisia vainottiin ankarasti koko Dronoksen hallituskauden ajan, mutta tästä huolimatta vanha usko säilyi paikoin, kaukana sivistyksestä.

Siellä missä vanha usko on yhä säilynyt, se on yhä samaa perimää kuin vanaarien nykyinen uskonto. Osa jumalista on saanut paremmin paikallisten kielelle sopivan nimen ja paikoin uusi uskonto on myös värittänyt vanhaa.

## KAUPUNGIT

### CUNNOMON

*Saagat kertovat; kun dronoslaiset saapuivat Pohjolaan, oli Cunnomonin paikalla vain ikivanhoja raunioita, joita kartettiin kirottuina.*

Cunnomon on suurin kaupungeista. Se on rakennettu suistoon, jossa kaksi jokea yhtyvät ja laskevat mereen. Cunnomon on maan kaupan keskus, jonne Pohjoisen aarteet yhä virtaavat etelään myytäviksi. Cunnomonissa sijaitsee kuninkaan palatsi ja Umonin katedraali.

### CROANWÄGL

Vahvasti linnoitettu satamakaupunki. Perustettiin suuren vanaaritemppelin ympärille. Nytemmin vanaarien pyhä paikka on keskittynyt Yanashin kasvatukseen. Suurkuningas Freotherin vallattua kaupungin, sen kehitys uskottiin dronoslaisen sotamarsalkan käsiin. Dronoslaisille kaupunki on

kuin suuri ruma ja likainen linnoitus, jossa paheet ja korruptio lyövät kättä.

### CLAEN UTHUN

Claen Uthunin marmorinen kaupunki sijaitsee kauniiden putousten kupeessa. Valtakunnan rikkaimmat kauppiaat ja aateliset asuttavat muurien suojelemaa kaupunkia, jonka työväki asuu muurien ulkopuolelle kasvaneessa puutalojen sekamelskassa.

#### Claerin Asson

*Kimaltavat putoukset* inspiroivat Claen Uthunin rakentamista. Kymmenet purot ja joet syöksyvät alas Utun-vuorten rinteitä, muodostaen kirkasvetisen lammen, jonka rantoja suuret pyökit ja tammet verhoavat.

### CROAN UZAN

Vuonna 1185 Tor Braennonia riivaa paha keuhkotauti epidemia. Taudin vuoksi suuri osa sadosta ja korjaamatta ja Croan Uzan tuhoutuu täysin ruokamellakoista alkunsa saaneissa tulipaloissa.

### RAUES

## ELINKEINOT

Braennonin pääelinkeino on maanviljely. Dronoslaiset raivasivat suuria metsiä pelloiksi, joilla yhä harjoitetaan sarkaviljelyä. Pohjoisia rajaseutuja kohden mentäessä maanviljelyn kuitenkin ja antaa tilaa karjataloudelle, metsästykselle, kalastukselle ja keräilylle.

Kaupungeissa suurin osa ihmisistä saa tulonsa käsityöläisinä, kauppiaina tai veroina. tus ovat myös hyvin yleisiä elinkeinoja.



## VIENTITUOTTEET

### Turkikset

Suuri osa Braennonin turkiksista tuodaan pohjoisesta, Muurin mailta. *Lumisen* kaupunki on turkiskaupan keskus pohjoisessa ja sieltä käsin turkikset tuodaan *Cunnomoniin* jokiteitä pitkin myyntiin.

### Terva

Pohjola kultaa poltetaan Braennonin saloilla enemmän kuin muualla Marrasmerelleä yhteensä. Erityisesti Varmun läänin terva haluttua kauppatavaraa.

### Puu

Tervatynnyrien uiton ohella myös tukkiuitot ovat tavallinen näky Braennonin vesiteillä. Dronoksen vallan aikaan etelään vietiin vuosittain enemmän puuta, kuin koko Braennonissa käytettiin. Vaikka suurin osa puutavarasta pyritään kaatamaan Cunnomonin lähiseuduilta, myös Muurin mailta saapuu suuria tukkilauttoja, joiden mukanaan kulkevat myös pohjoisen himoitut turkikset.

### Ukonjuuri

Braennonin Ukonjuurta eli *yanashia*, on Dronoksen saapumisen jälkeen kasvatettu huomattavaasti aiempaa enemmän. Sitä vietiin huomattavan paljon etelään, mutta sille on löytynyt yhä enemmän ostajia myös vanaarien keskuudesta.

Ukonjuuren viljely on keskittynyt *Croan Emonin* rannoille, jossa eteläisten rakennuttamat kivimuurit pystyvät suojelemaan suuria suolavesialtaita merirosvoilta.

## TÄRKEITÄ PAIKKOJA

### SUURI VALLI

Suuri valli erottaa Braennonin Deonnforista. Paikoin murtunut ja maisemaan kadonnut muuri

on korkeimmillaan kaksi askelta korkea ja paksuuttakin sillä on askeleen verran.

Virstan välein muurissa on vartiotornien jäänteitä, joita dronoslaiset vahvistivat ja miehittivät valloituksensa aikana.

### CNASSON

*Saagat kertovat; pyhää metsää vartioivat valtavat, sarvekkaat käärmeet sekä puiden henkiin sidotut noidat.*

Utun-vuorten muodostamassa laaksossa kasvava ikivanha metsä. FnoInforin aikaan Cnasson oli jumalten pyhä lehto ja eteläisten hallinon aikaan sen olemassaolo ja sijainti onnistuttiin salaamaan umoniitoilta.

# ETELÄISET MAAT

## DRONOS

*"Aava meri suojaa Dronoksen ikuista ja pyhää keisarikuntaa harhaopeilta, taudeilta ja vihollisilta."*

Arkkipiispa Lonsar Qnmolius, v.v. 855

Läpi kirjoitetun historian, ovat dronoslaiset kansakuntana käyneet suuriin sotiin. He ovat hävittäneet kokonaisia kansakuntia ja alistaneet selvinneet alueet provinseikseen ja pakottaneet niiden asukkaat oman Ainoan kirkkonsa yhteyteen..

Keisarillinen armeija onkin mutkikas laitos, joss jokaisen täysi-ikäisen miehen on palveltava 360 päivää. Jokaisen koulutuksen käyneen miehen on pidettävä yllä asekuntoaan, ollakseen valmiita, kun Keisari kutsuu heidät sotaan. Harvat kieltäytyvät teloitetaan yleensä harhaoppisina, sillä palvelus on jokaisen dronoslaisen tehtävä.

### Ratsuväki

Kun Pohjolan valtaaminen osoittautui odotettua hankalammaksi, otettiin armeijan käyttöön uusi ase — sotaratsu. Hevoset jalostettiin suuriksi ja ne koulutettiin taisteluita varten. Eläinten sieraimet viillettiin auki hengittämisen helpottamiseksi, sillä niillä ratsastavan soturin varustuksesta tehtiin mahdollisimman raskas, jotta ratsumies olisi vaikeampi syöstä hevosensa selästä. Sotaratsujen hoitaminen oli vaivalloista ja kallista, mutta tästä tavasta sai ajatuksensa vielä alkutekijöissään oleva ritarilaitos.

## DRONOKSEN HAJOAMINEN

Dronoksen turmioksi koitui sen suunnaton koko ja keskitetty valta. Keisarikunnan hallinto oli absoluuttisesti Teokraattikeisarin käsissä.

Dronoksen rajojen kasvaessa, valtaa oli kuitenkin jaettava kaukaisemmissa provinseissa *prinsseille*.

Prinssien hallitsemat kaupungit kasvoivat nopeasti markkinapaikkoina ja sotilaallisen vallan keskuksina. Koska useimmat näistä prinsseistä olivat käytännössä kuninkaita, jotka eivät kuitenkaan voineet asettaa omaa perillistään valtaistuimelleen, prinssien parissa heräsi kapinahenkeä ja pian lopulta prinssikaupungit olivat lähes itsenäisiä kaupunkivaltioita.

Kun erään tällaisen prinssikaupungin hallitsija selvitti polveutuvansa suoraan Dronoksen ensimmäisestä keisarista, hän ilmoitti omaavansa nykyistä keisaria korkeamman arvovalan. Tämä kun ei ollut verisukua Dronoksen ensimmäiselle keisarille. Tor Sodomien keisari ei tietenkään myöntynyt vaatimuksiin vallan siirrosta, joten haastava kaupunkivaltio julistautui ainoaksi oikeaksi Dronoksen keisarikunnaksi, aloittaen sisällissodan.

Pohjolan saagojen aikaan entisen maailman suurvalta on jakaantunut. Lukuisat prinssit (kuten Tor Braennonin hallitsija) sanoutuivat irti kummastikin hallitsijasta ja pyrkivät turvaamaan rajansa itsenäisinä valtiona. Keisarikunnan joukot ovat myös aloittaneet vetäytymisen pohjoisesta, osallistuakseen valtioiden välisiin sotiin etelässä.

Keisarikunnan jakaantuminen on kuitenkin luonut mahdollisuudet tieteen kehittymiselle uudella tavalla. Aiemmin Umonin kirkon doktriineihin kuului, ettei suurten merten taakse ollut asiaa. Nyt pyhiä kirjoituksia tulkittiin kuitenkin useammalla eri tavalla.

*"Tämä maa, ja kaikki tämän jälkeen, jonka ma ja mun poikani sun nimees valtaavat Tyhjyyttä ja Varjoja kumartelevalta pakanilta, on oleva siunattu*



*Valollas. Sillä mun sukuni on ikuisesti kumartava  
Ainoaa Oikeaa.”*

III. Sothin kirja

---

# JUMALAT

---

## POHJOLAN JUMALAT

Jokaisen vanaarin oletetaan kunnioittavan jumalia, mutta uskonasiat ovat yleensä jokaisen oma asia. Eteläisten uuden jumalan saapuminen Pohjolaan on kuitenkin aiheuttanut ristiriitoja.

Vanaarien jumalmaailma koostuu suurimmaksi osaksi jumaliksi kohonneista sankareista. Heitä kunnioitetaan jokapäiväisessä elämässä, koska kenestä tahansa saattaa tulla jumala. Jumalat ovat inhimillisinä olentoja, jotka syövät, juovat ja rakastavat.

Tärkeimmät vanaarien jumalista ovat ehdottomasti **Brun**, **Inu** ja **Garun**. Brun ja Inu edustavat alkuvoima, sitä joka on aina ollut, kun taas Garun edustaa lähinnä kaaoksen ja kehityksen mukanaan tuovaa luovaa voimaa.

Ainoastaan Inulla on keskitettyä palvontaa ja papistoa. Hengille ja jumalille osoitetaan rukouksia ja uhrilahjoin yleensä yksityisesti. Toisinaan kylän johtohahmo tai tietäjä saattaa johtaa yhteisön rituaaleissa, joissa uhrataan yleensä eläimiä (toisinaan jopa ihmisiä), ruokaa ja juomaa. Kun uhrilahjat on pyhitetty jumalille, ne nautitaan kaikkien kesken, jotta jumalten siunaus saatettaisiin kokea.

Saagit ja tarinat jumalista ovat yleensä ristiriitaisia ja monimuotoisia. Sama tarina saatetaan kertoa eri nimillä ympäri Pohjolaa, mutta harva vanaari moiseen edes kiinnittäisi huomiota.

## PYHÄT PAIKAT

*Saagit kertovat; syrjäisissä paikoissa kohoaa Taivaan Pilareita, valtavia pylväitä, jotka kannattelevat Ordgannonia, Taivaan kantta.*

Vanaareille mikä tahansa luonnonmuodostelma saattaa pitää sisällään jumalhengen. Erityisesti ihmistä muistuttavat kivimuodot, kalliomaalaukset sekä riimukivet ja kiviympyrät ovat pyhiä. Riimukiviä ja kiviympyröitä löytyy kaikkialta Pohjolasta ja niiden kerrotaan olevan jumalten pystyttämiä.

Luonnonmuodoista myös makeat vedet ovat pyhiä. Lähteet ja purot nähdään naisellisina jumaluuden ilmentyminä ja niissä asuville jumalhengille uhrataan onnen saamiseksi hopeaa.

Lähteiden tapaan myös joitakin puita pidetään pyhinä; erityisesti *sinipihlaja* on pyhä puu, koska se on kestävä ja suurta ja sen marjoilla on voima tappaa.

## KALLIOMAALAUKSET

Kaikkialla Pohjolassa voi törmätä kallio- maalauksiin, jotka ovat ihmisten muistia vanhempia. Ne arvellaan useimmiten esi-isien tekosiksi, sillä toisinaan tietäjät yhä maalaavat pyhiä merkkejä kallioiden pintaan.

## HAUTAUSTAVAT

Kuolleet poltetaan lähes poikkeuksetta roviolla. Hautarovion sytyttää kuolleen lähin verisuku-



lainen alasti, muiden kyläläisten seurattessa toimitusta.

Tuhka ja luut kannetaan kylän lähellä sijaitsevaan kalmistoon. Suuri, veneen muotoinen kivi-röykkiöön on yleensä koko yhteisön yhteinen. *Kjurnien* tuhka saatetaan myös viedä erilliseen omaan hautaansa.

Roviolle asetetaan yleensä rituaalisesti rikottuja esineitä, jotka poltetaan vainajan mukana. Vain suurilla päälliköillä on varaa, tulla poltetuksi laivansa mukana.

Kalmistoille on tapana uhrata ruokaa, viljaa, olutta ja arvoesineitä, erityisesti syksyisin, jolloin vilja korjataan.

Haudat ja uhripaikat ovat tärkeitä ja pyhiä paikkoja, joihin haudattujen henkien uskotaan vaikuttavat jokapäiväiseen elämään. Henkien uskotaan nousevan kalmisto vuoden kolmenatoista viimeisenä päivänä seuraamaan sukunsa toimia. Tänä aikana aterioden yhteydessä kuolleille jätetään oma osuus ja joissakin yhteisössä ruoka nautitaan kalmistolla.

## MAAILMANKUVA

*Saagat kertovat; taivaan kansi, Ordgannon, nostetiin Merestä, kun maailma oli nuori. Raskasta kantta tukemaan on Remir pystyttänyt suuria Taivaan Pilareja. Pilarin ympärille on kietoutunut sitä suojeleva Parnonsarmund, riimuilla kirjailtu käärme. Se on tulisen kaaoksen, Pragnasarin, ikuinen vihollinen.*

Maailma jakaantuu neljään tasoon. Ensimmäinen taso on kuolleiden maa, josta ei puhuta.

Toinen taso on kuolevaisten maailma. Keskellä kuolevaisten maailmaa on *Uranfor*, ihmisten maa. Sen laitamilla ovat *Gordalfor*, pakkasen, jättien ja

keijujen maa sekä *Wulgfor* eli jumalten maa. Näitä maita ympäröi suuri meri, jonka takana on tarujen *Jymnanfor*. Aivan taivaankannen reunassa on vielä *Sigfor*, pienten ihmisten maa, jonne linnut lentävät viettämään talvea.

Kolmas taso on Taivaankannen tuolla puolen. Se on tulinen kaaos, joka kajo loistaa tähtinä kannen pienistä rei'istä.

Viimeinen taso on Unimaailma, joka on limittäin muiden muiden maailmojen kanssa. Tämän tason kautta voi kuka tahansa ylittää muiden maailmojen rajat, mutta tämä taito on varattu vain tietäjille.

## VALAT

Pohjolan kansoille valat ovat maagisia sopimuksia, joiden rikkominen on tabu. Valapatosta tulee lainsuojaton, jonka kuka tahansa saa tappaa. Vannottua valaa tulee aina noudattaa ja se tulee asettaa kaiken edelle.

Vannoessaan valansa, seikkailija saa tietyn edun. Valan rikkomisella on kuitenkin aina raskaita seurauksia. Myös kevyellä mielellä vannottut valat tuppaavat kostautumaan.

## VERIVALA

Vuodatetun veren kautta vannottu vala sitoo yhteen. Seikkailijan voi menttää 1N veripistettä tehdessään verivalan. Näin tehtyään hän saa -1N muunnoksen kaikkiin toimiin valan puolustamiseksi.

Jos hahmo rikkoo valan, hänen verensä kostaa rikotun valan. Rikottu vala laskee yhtä hahmon fyysistä ominaisuutta 1N3 pistettä (PJ valitsee tai antaa pelaajan valita).

Rikottua valaa ei voi uusia.

## MIKKAVALA

Miekkavala vannotaan päällikölle. Sen luvanneiden on seurattava päällikkönsä käskyä niin kauan, kunnes päällikkö hänet valasta vapauttaa. Miekkavalaa yleensä edellytetään sota- ja ryöstöretkelle lähtiessä tai kuninkaan vasalliksi ryhtyessä.

Valan vannonut saa heittoihinsa -IN muunnoksen seurattessaan päällikkönsä käskyä.

# AJAN MITTAAMINEN

## KAUDET

Kaudet vanaarien vuodessa perustuvat auringon vaiheisiin, satoon ja karhujen liikkeisiin.

## SYNTYMÄNKAUSI

*Helmi-maaliskuu*

Aurinko syntyy karhunpentujen kanssa.

## HERÄÄMISENKAUSI

*Huhti- ja toukokuu*

Karhut heräävät ja Aurinko palaa jälleen takaisin taivaalle.

## KESÄNKAUSI

*Kesä- ja heinäkuu*

Kesäaurinko lämmittää kypsyvää satoa.

## SADONKAUSI

*Elo- ja syyskuu*

Sato on valmis korjattavaksi.

## UNENKAUSI

*Loka- ja marraskuu*

Karhut valmistautuvat talviunille ja aurinko kuolemaan.

## KUOLEMANKAUSI

*Joulu- ja tammikuu*

Aurinko kuolee ja joutuu Manalaan. Maailma on niin kylmä, että vainajien henget uskaltavat vaeltamaan kuolevaisten keskuuteen.

## JUHLAPÄIVÄT

Kokkojen polttaminen kuuluu kaikkiin juhlapäiviin.

## KEVÄÄN YÖ

*Heräämisenkauden puolella välissä*

## AURINGON YÖ

*Kesänkauden puolella välissä (kesäpäivänseisaus)*

Auringon yö on juhla, jota kaikki vietetään kaikkialla Pohjolassa. Se on hedelmällisyyden ja lisääntymisen juhla, jonka aikana syödään, solmitaan avioliittoja, suoritetaan hedelmällisyysriittejä, jne. Auringon yö on pyhitetty erityisesti Inulle.

## SADON JUHLA

*Kesän- ja Sadonkauden vaihteessa*

Sadonjuhla kuvastaa syksyn ensisatoa ja sen hedelmiä. Siitä alkaa sadonkorjuu, jolle jumalilta pyydetään suosiota uhrauksin. Braennonissa on tapana, että naiset vievät kärrynpyörän mäen tai kukkulan laelle, sytyttävät sen palamaan ja vierittävät sen mäkeä alas. Tämä näytös kuvaa auringon vaipumista talven ajaksi manalaan.

## MARRASYÖ

*Sadonkauden päätteeksi*

Kalmistoille viedään uhrilahjoja.



## KARHUNPÄIVÄ

*Unenkauden alkajaisiksi*

Talviajan aloittava juhla sijoittuu Unenkauden puolivälin tienoille sattuvalla täydelle kuulle. Lunta saattaa jo sataa ja ilmat ovat jo kylmenneet. Karhunpäivää vietetään karhujen ja auringon kunniaksi. Taivaankarhua ja Aurinkoa kiitetään polttouhreihin — jokin suuri eläin (lehmä, hirvi, poro), jotta ne palaisivat takaisin suojelemaan kuolevaisia.

## TALVENYÖ

*Kuolemankauden puolessa välissä*

*(talvipäivänseisaus)*

Aika ennen Talvenyötä on omistettu kuolleille hengille. Kaksitoista Talvenyötä edeltävää yötä, Jakoaika, rajaavat ajan, jolloin talvi tulee noutamaan kuolleiden henget. Jakoaikana karjaa ei saa teurastaa tai vaatteita pestä, sillä muutoin vielä vainajien henget vievät karjaonnan tai takertuvat paitoihin, jääden elävien kiusaksi koko seuraavan vuoden ajaksi.

Talvenyönä juhlitaan Auringon väistämätöntä paluuta kisailemalla leikkimielisesti. Monin paikoin järjestetään kylien yhteisiä kilpailuja, joissa kaloja ja valaiden luita poltetaan suurissa kokoissa.

Jos mahdollista, Suurkäräjät on pidetään Talvenyön tuntumassa, etteivät vanhan vuoden kaunat seuraa uutta vuotta pilaamaan.

## URDUN

---

*Saagat kertovat, Urdunin asuneen linnassaan Tyrkanissa, Mjeanunia keskellä kohoavan Caranbaras-vuoren huipulle. Nyt linna on tyhjillään isäntänsä kuoltua, eivätkä vanaarit enää pääse sen kuuluisiin pitoihin.*

Maailman ensikuningas sekä unen, loitsujen ja kuolleiden jumala. Hän opetti ensimmäisille myrrysmiehille heidän taitonsa ja antoi heille kyvyn puhua kuolleiden kanssa.

Tyypillisesti Urdun esitetään hänen surmaamansa Tuonenhukan nahasta tehtyyn viittaan, johon on ommeltu eläinten ja lintujen sulkia, kynsiä ja hampaista. Hänen ihonsa on aina piirretty täyteen riimuja, joista erityisesti *Radek* ja *Paron* kuvaavat Urdunia ja hänen valtaansa.

Urdunin kunniaksi pidetään joka vuosi uhrijuhla Talvenyönä. Baran Tulunissa uhrataan yksi mies, yksi nainen ja härkä. Joka yhdeksäs vuosi uhrimenot ovat suuret juhlat, jonne kuninkaat pyrkivät kokoontumaan. Tällöin uhrataan kymmenen miestä, yksitoista naista ja kaksitoista härkää. Juhlat vietetään Kuolemankauden viimeisenä päivänä, jolloin juhlitaan riehakkaasti Urdunia ja hänen tuonpuoleista valtakuntaansa.

## USH ELI LAULUHENKI

---

Ush syntyi maan kuopista nousevasta höyrystä, kun Urdunin lausuttua käskysanat — hän on aina elollinen, joka on syntynyt sanoista. Häntä pidetäänkin runouden, tarinankerronnan ja laulujen jumala. Kanteleensa avulla hän viihdyttää yhtä lailla jumalia ja kuolevaisia, joten hän on aina tervetullut vieras.

Viime sukupolvien aikana Ushin merkitys on selvästi noussut vanaarien keskuudessa kaupankäynnin lisääntyessä.

Ushilla on myös oluen ja siman jumala. Juhlien ehdoton isäntä. Hänen salissaan virtaavat parhaat juomat.

## BRUN ELI MEREN HENKI

---

Marrasmeren tärkein jumala, merten, vetten ja tuulten valtiias.

Brunin suosion takaamiseksi hänelle on uhrattava jokaisesta merellä ryöstetyn laivan ryöstösaaliista neljännes. Uhrilahjan unohtaminen saa meren raivon valtaan ja hän ajaa laivan karille.

## AELL ELI MERTEN KARJAN HENKI

Brunin vaimo on Aell, merten kaunis emäntä. Hänen lapsivesistään ja kuukautisistaan on syntynyt rauta. Brunilla ja Aellilla on monia tyttäriä, joita kutsutaan aallottariksi. Heillä on myös kaksi jumallasta, *Eidoc* ja *Beadd*.

Aellille on tapana uhrata kiitokseksi kalasaaliista, viemällä ensimmäisen syödyn kalan ruodot veden ääreen kolmen syömättömän kalan kanssa. Kalojen uhraaminen houkuttelee paikalle kissoja, joten saagat kertovat Beaddin olevan Aellin rakastajatar.



## **GARUN ELI KARHUHENKI**

*Saagat kertovat; Ghast surmasi Urdunin Ensimmäisessä sodassa Sarlondjorissa. Brun ei noussut merestä kuninkaaksi. Karhu ja Susi kävivät painiin ja Karhu kaatoi veljensä. Garunista voitti itselleen paikan jumalten sotakuninkaana.*

Taivaan suuri karhu oli pitkään vanaarien yleisin jumaluus. Kun rantarosvouden aika alkoi väistyä, Garunin palvonta hiipui.

Garunin luonteesta ja häntä esittävistä kuvista käy hyvin selville, että hän on sodan jumala. Raivoavat taistelut ovat hänen kotinsa, *Garunånit* ja soturit hänen lapsiaan.

Temppeleitä Garunille ei rakenneta, mutta Aamuauringon juhlaa vietetään keväällä hänen kunniakseen. Juhlissa uhrataan talven ylisäästynyttä ruokaa ja juomaa, jotta Garun johdattaisi vanaarit tuottoisille ryöstöretkille tulevana kesänä..

Toisinaan Garunilta halutaan suopeutta ennen taistelua, jotta taisteluonni olisi satureiden puolella. Tällöin saatetaan uhrata kukko, iskemällä sen pää irti ja pirskottamalla verta joko taisteluun kannettavalle lipulle tai satureiden kasvoille.

Garun tunnetaan myös nimellä Peros ja Braennonissa hän on VIHAVAINO. Ainoan kirkon pyrkiessä tuhoamaan kansan alkuperäistä uskoa, Vihavainon palvonta säilyi karhunkallopaina ja valloittajien vastustajien suojelijana.

### **Lagnhorn**

Aseenaan Garun käyttää usein veljensä takomaa suurta, koukuin varustettua keihästä Lagnhornia.

## **CROA ELI KORPPIHENKI**

Sotakenttien laidalla lentelevät korpit nähdään Croan sisarina ja tyttäreinä. tämän tiedetään

tuovan satureille hyvää onnea, sillä Croa karkottaa *Gnapwadrukit* ja verenmaistajat. Croa on Garunin vaimo.

## **AWRATH ELI TULIHENKI**

*Saagat kertovat; ennen suurkuninkaiden aikaa, Ikitalven keskellä, karhupaita Awrath suojeli sukuaan tulella ja kuoli soturinkuoleman.*

## **NAHANVAIHTAJAIN KULTIT**

Toisinaan ne vanaarit, jotka voivat osaavat vaihtaa muotoaan, ovat ottaneet Garunin roolin yhteisönsään ja heitä on palvottu elävinä jumalina.

## **REMIR ELI VUOREN HENKI**

Remir on Garunin veli, joka jäi Ensimmäisen sodan, *Sarlendjorin*, jälkeen vahtimaan kahlittua Ghastia. Remir takoi Garunin keihään *Lagnhornin* ja veisti Eidocin jousen *Quanlognumnin*. Remir käytteli sodassa aseenaan järkälemäistä pajavasaraa.

Remir on susien henki ja uhrilahjansa hänelle osoittavat sepät ja vartiotehtäviin määrättyt soturit.

Braennonissa Remir tunnetaan nimellä TARRO.

## INU ELI MAAN HENKI

Inu on elämän valtijatar ja maan henki. Hänell suoritetaan usein veriuhereja pyhissä lehdoissa. Uhrin kurkku avataan veitsellä tai sirpillä. Veri valutetaan joko riimukivelle, kulhoon tai pataan, tai suoraan maahan. Uhrauksen jälkeen ruumis upotetaan suohon tai haudataan maahan.

Muita uhrauksia Maan hengelle tehdään maagisen yhteenkuuluvuuden periaatteella. Lapsionnen saamiseksi siemennestettä tai kuukautisverta, varakkuuden nostamiseksi kultaa tai hopeaa jne. Uhrilahja haudataan maahan tai upotetaan suohon.

## INUNGAPAL

*Saagoissa kerrotaan; inungapaleista urhein Dwynwë. Hän on kivijumalien sukua ja taistelee meritursaita ja hiisiä vastaan.*

Inun tyttäret eli *Inungapal*, ovat soturineitoja, jotka puolustavat Inun pyhättöjä ja jälkeläisiä pahoilta hengiltä ja voimilta. Inungapalien elämä on tabujen rikkomista; he eivät synnytä lapsia ja kuollessaan heidät haudataan (yleensä suohon).

## IL-NAEL

Dronoslaisten valloittajien tulkinta Inusta on demonien äiti ja noitien suojelija. Huhutaan, että Braennonissa kokoontuu harhaoppisia kultteja, joissa Il-Naelia palvotaan riettain ja rienaavin menoin.

## FNOLWON ELI METSÄN HENKI

Metsän ja sen eläinten herra. Metsästäjien tulee osoittaa nöyryyttä ja suorittaa sopivat riitit astuessaan hänen valtakuntaansa riistaa pyytämään.

Hän on myös Baran Tulunin suojelija. Hänen palvontansa Djän Colmissa on Lumikenttien sodan jälkeen vain kasvanut.

Braennonissa Fmolwon tunnetaan nimellä *Taromo*.

## EIDOC ELI KOIRAHENKI

Metsästäjä jumala. Eidocilla on aina mukanaan suuri harmaa metsästyskoiransa *Krama*, sekä Remirin meritursaan luusta veistämä jousi *Quanlognumn*. Fmolwon on Eidocin isäntä, vaikka useimmiten nämä kaksi mielletään samaksi jumalaksi. Eidoc on Brunin ja Aellin poika.



## BEADD ELI KISSAHENKI

---

Beadd (tai Beaduhild) on Brunin ja Aellin tytär, joka saa ihmiset rakastumaan toisiinsa. Hän on suuri taistelija, joka toisinaan huvittelee metsästäällä peikkoja veljensä Eidocin kanssa.

Beaddilla on kaksi suurta kollikissaa, toinen tasaisen harmaa ja toinen mustaharmaa raitainen. Kissat puolustavat emäntäänsä ja heidän kohtalonaan on menettää henkensä pelastaessaan Beaddin viimeisessä taistelussa meritursas Alektor Limanaamalta.

Saagoissa kerrotaan, kuinka Beadd on Brunin vaimon, Aellin, rakastajatar.

## BURDON ELI HÄRJÄN HENKI

---

Muualla Pohjolassa Burdon nähdään vähäisempänä jumalaa, mutta Braennonissa hänen merkittensä on korostunut.

Burdonin palvonta selvisi pakkokäännytyksistä ja vainoista Dronoksen vallan aikana luultavimmin siksi, että eteläiset toivat mukanaan maanviljelyn, mutteivät sen jumalaa. Burdon (joka siis Braennonissa tunnetaan paremmin Härkänä tai Härjä-nimellä) täytti tarpeen muuttuvassa maailmassa.

Riiteissä vanhin osallistuja suorittaa uhraukset ja lukee esirukoukset. Rukoukset koskevat yleensä hyvää satoa, hedelmällisyyttä ja onnea kultin jäsenille ja jäsenten eläimille.

Tunnetut uhripaikat ovat yhä pyhiä. Niissä ei käydä kuin rituaalien ja pyhien päivien aikana. Paikan pyhyttä saattaa merkitä härän pääkallo, tai Härjän riimulla koristettu kivi. Mitä lähempänä asutusta uhripaikka on, sitä koruttomampia ne tapaavat olla.

Härjää palvotaan sadon ja perheen onneksi. Veriuhrit jäivät historiaan valloituksen jälkeen; elävän härän uhraaminen kevätpäivänseisauksena vaihtui olkihärkien (ja paikoin olkipukkien) polttamiseen. Näidenkin koko on pienentynyt vuosien saatossa ja aidon kokoisten heinähärkien asemesta viitan alle kätkevät pienet idolit ovat yleisimpiä. Jotkut palvojat pitävät edellisvuoden olkien polttamista yhtä pyhänä vaihtoehtona.

Koska pakanoita vainottiin halki Tor Braennonin historian, rituaalien riehakkuus jäi myös historiaan. Uhrilahjat vain poltetaan hiljaa hymisten pellon laidalla tai uhrikivellä metsässä.

# GHAST ELI IKIJÄÄN HENKI

---

*Saagat kertovat; viimeisessä sodassa tulinen käärmä Pragnasar tulee tuhoamaan maailmaan. Urdunin lapset eivät päästä Ghastia vankilastaan ja maailma palaa tuhkaksi.*

Lumen, jään ja petoksen jumala, tuhontuoja; hyveettömien jumala, joka surmasi Urdunin ja aiheutti pitkän Ikijään. Kostoksi Garun, Remir ja Ush voittivat Ghastin ja kahlitsivat hänet.

Kjomnforin paimentolaiset, groannit, ovat ainoita vanaareista, jotka jättävät uhreja Ghastille. He uskovat hänen hallitsevan surmatujen lasten henkiä ja muita rauhattomia vainajia, jotka saattavat helposti kirotta koko heimon.

Ghastille ja tämän hengille valmistettavien fetissien luominen on naisten pyhä tehtävä. He uhraavat nuoren eläimen (yleensä poron vasa). Eläimen lihan he syövät itse ja luut poltetaan, mutta veri kuuluu fetissille. Kun fetissi on luotu, sille on uhrattava niin kauan, että heimo saa sen vietyä jollekin pyhälle paikalle. Tyypillinen uhri on surmatun eläimen sydän, joka jätetään fetissin viereen yöksi ja syödään aamulla.

## ETELÄN AHMAKULTIT

Erityisesti Braennonissa ja Bjärgonforissa ahmakultit ovat yleistyneen viimeisen sadan vuoden aikana. Näissä kulteissa haetaan Ghastilta voimaa eteläisten karkottamiseksi — yleensä voimakeinoin. Kulttien väitetään suorittavan ihmisuuhreja ja jopa rituaalista kannibalismia.

Dronoslaiset näkevät nämä kultit vain yhtenä demonikulttina muiden joukossa, mutta vanaareille ne ovat joko pahinta mahdollista harhaoppisuutta tai merkki siitä, että vanhat tavat voivat vielä voittaa.



## VÄHÄISEMMÄT JUMALHENGET

AFANNAEN eli Jänishenki

CERAINN eli Hyljehenki

GUAIER eli Haukkahenki

BURDON eli Sonnihenki, Braennonissa erityisesti

ARAIL eli Kotkahenki

AMLYNNOEN eli Vuohihenki

GARENNO eli Saukkohenki

AESCWINAEN eli Hevoshenki

CAOL eli Karjuhenki

CARAIN eli Varishenki Talvenyö

CEWACHU eli Porohenki

ULAE eli Hanhihenki

GARAN, CER ja CYNON Kivijumalien kuninkaat

## SÄÄN JUMALHENGET

SAED eli Sadetar

OLYN eli Sumutar

ILUN eli Aallotar

ILIEAN eli Pilvetär

COLEI eli Pohjantuuli

GFEFN eli Itätuuli

AFAN eli Etelätuuli

BRUDD eli Länsituuli

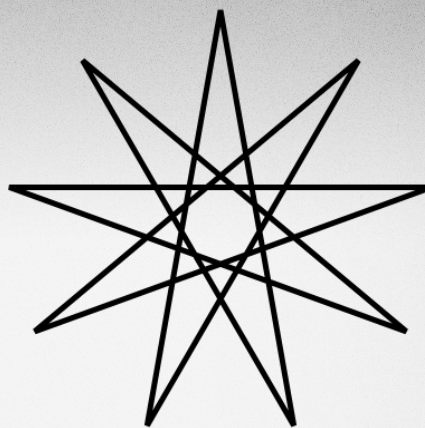
# UMON ELI AINOA

Dronoksen pyhän keisarikunnan jumala. Umoniitat tietävät jumalansa olevan ankara, mutta oikeudenmukainen.

Lumikenttien sodan jälkeen monet vanaarit ovat kääntyneet uuteen uskoon, mutta jopa Dronoksen entisissä provinseissa on yhä niitä, jotka kumartavat *wanhoja jumalia*.

Kirkko yrittää kitkeä vääräuskoisuutta ja pakanallisia tapoja, mutta käytännössä sen suurin intressi on, että ihmiset maksavat veronsa ja pysyvät omalla paikallaan yhteiskunnan osina.

Pyhän Ainoan kirkot ovat Braennonissa ja Tor Olnicorissa kivisiä linnoituksia, jotka on monesti ympäröity muurein. Niiden yhteydessä saattaa löytyä myös maallikkoritarien, *katroonien*, majoitustila. Ainoastaan Cunnomissa ja \_tor olnicorin kaupunkin\_ löytyy suurempi katedraali Umonille.



## NOITAROVIOT SYTTYVÄT

Seikkailijat sattuvat löytämään omituisen kolmisilmäisen naamion. Heidän matkatessaan Braennonissa tai Tor Olnicorissa naamio huomataan ja joku kutsuu kirkon ritarit paikalle. Kirkon mukaan naamio kuvaa demoniherraa, joten sen kantajat ovat parhaimmillaankin paholaisenpalvojia, jotka on surmattava.

Onko naamio todella demonikulttien esine? Onko sillä jotakin kirottuja voimia?



# JUMALTEN LAHJAT

---

Toisin kuin Jaconiassa, Pohjolan kansoille taikuu tulee jumalilta ja hengiltä.

Jumalten lahjat ovat *etuja* ja *haittoja*, joita hahmo voi saada hahmonluonnin yhteydessä (kts. sivu @@). Niitä on kuitenkin mahdollista saada myös pelin aikana, mikäli seikkailijan

## SIUNAUKSET

---

### ELÄIMELLINEN HAJU

Seikkailijan haju on todellakin eläimellinen. Se on ihmisen hajua vahvempi, joten eläinten kanssa toimiessaan seikkailija voi käyttää sitä hyväkseen (-1N muunnos sopiviin heittoihin). paljon hyötyä, kun hahmo toimii eläinten kanssa.

Valmiiksi kesyt eläimet mieltyvät hajuun ja seuraavat seikkailijaa kaikkialle.

Haju voi myös antaa +1N muunnoksen sivistyneiden ihmisten kanssa toimimiseen.

### GARUNÄN

Seikkailijan suonissa virtaa väkevä veri, joka ajaa hänet taisteluhurmukseen. Seikkailija voi nostaa *Raivohurvio-*taitoarvonsa yli 10 pisteen ja saa -1N kaikkiin Sisukkuus-haasteisiin.

### TUULIONNI

Brunin suopeus seuraa hyvinä tuulina. Kun tuulen voimakkuutta heitetään seikkailijan ollessa laivan kyydissä, pelaaja voi muuttuu heiton tulosta voimakkuustason haluamaansa suuntaan.

## KIROUKSET

---

### FNOLWONIN VIHA

Kaikki eläimet vihaavat tai pelkäävät hahmoa. Koirat haukkuvat, hanhet juoksevat pakoon, linnut eivät laula ja sudet varmasti hyökkäävät hahmon kimppuun, jos tämä erehtyy liikkumaan yksin metsässä.

### HIRVIÖMÄINEN

Seikkailija on hirviömäisen ruma ja muotopuoli. Hän kärsii +2N muunnoksen kaikkiin sosiaaliseen haasteisiin, paitsi *Kovisteluun*, jossa muodosta on itseasiassa hyötyä.

### VERENHIMOINEN

Kiduttaminen ja veren näkeminen innostavat seikkailijaa. Hän ei ota vankeja, vaan tappaa heidät heti — ja useimmiten mielihyvällä.

# HAHMONLUONTI

## YHTEISÖ

Millaiseen yhteisöön seikkailija on syntynyt?

|       |                    |
|-------|--------------------|
| 2     | Pieni heimo        |
| 3-4   | Rajamaiden maatila |
| 5-7   | Kylä               |
| 8-9   | Pieni kaupunki     |
| 10-12 | Suuri kaupunki     |

### Pieni heimo

Pienet heimot keskittyvät yleensä metsästyksen, keräilyyn ja kalastukseen ja saavat vain harvoin lisäravintoa viljelystä. Heimossasi on korkeintaan sata jäsentä.

|     |           |
|-----|-----------|
| 1-4 | Kjomnfor  |
| 5   | Djån Colm |
| 6   | Deonnfor  |

### Rajamaiden maatila

Pohjolan valtakunnat pyrkivät jatkuvasti laajenemaan, sillä viljelysmaata on niukalti. Rajamaiden asukkaat asuvat perhekunnissa, jotka yleensä asuvat lähekkäin. Jos nämä maatilat selviävät luonnon ja vihamielisten naapureiden armoilla, kasvaa niiden ympärille lopulta kyläyhteisöjä.

|   |            |
|---|------------|
| 1 | Wornnfor   |
| 2 | Mjeanun    |
| 3 | Gjannorfor |
| 4 | Deonnfor   |
| 5 | Djån Colm  |
| 6 | Braennon   |

### Kylä

Noin kolmensadan asukkaan pikkukylät ovat tarpeeksi omavaraisia, että niistä löytyy jo käsityöläisiäkin. Useimmat Pohjolan kylät elävät kalastuksesta, mutta paikoitellen niitä elättävät myös viljavat pellot.

|   |             |
|---|-------------|
| 1 | Braennon    |
| 2 | Bjårgonfor  |
| 3 | Mjeanun     |
| 4 | Udnur       |
| 5 | Deonnfor    |
| 6 | Tor Olnicor |



### Pieni kaupunki

Pienet kaupungit ovat kaupankäynnin keskuksia, ja valtakuntien pääkaupunkeja. Sivistyneemmissä valtakunnissa pieniä kaupunkeja löytyy enemmänkin.

|   |             |             |
|---|-------------|-------------|
| 1 | Croan Emon  | Braennon    |
| 2 | Caracorum   | Kjomnfor    |
| 3 |             | Mjeanun     |
| 4 |             | Udnur       |
| 5 | Jansrin     | Gjannorfor  |
| 6 |             | Tor Olnicor |
|   | Fnoinhun    | Djån Colm   |
|   | Claen Uthun | Braennon    |
|   | Garnlon     | Bjårgonfor  |

### Suuri kaupunki

Pohjolasta löytyy vain kourallinen todella suuria kaupunkeja, joiden väkimäärä on reilusti yli kymmenen tuhatta.

|     |            |             |
|-----|------------|-------------|
| 1   | Cunnomon   | Braennon    |
| 2   | Wornn      | Wornnfor    |
| 3-4 | Bjårgonhun | Bjårgonfor  |
| 5   |            |             |
| 6   |            | Tor Olnicor |

## SUKU

Pohjolan kansoille suku on lähes poikkeuksetta koko olemuksen perusta. Se määrittelee syntymässä mahdollisuudet, jotka ihmisellä on eläessään. Seikkailijat ovat yleensä poikkeus tähän sääntöön, mutta myös heidän elämänsä on muovautunut sen mukaan, millaiseen sukuun on sattunut syntymään.

|     |                                                                                                           |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Merkittävä suku ( <i>heitä Esivanhemmat taulukosta suvun tausta, sitten uudestaan tästä taulukosta.</i> ) |
| 2   | Päällikön suku (30 kultarahaa)                                                                            |
| 3   | Suuri suku (20 kultarahaa)                                                                                |
| 4-5 | Pieni suku (10 kultarahaa)                                                                                |
| 6   | Heimojen ulkopuolelta (10 kultarahaa)                                                                     |

## ASEMA YHTEISÖSSÄ

|       |                            |
|-------|----------------------------|
| 11    | Ushgrid                    |
| 12-16 | Kjurn                      |
| 21-24 | Sken                       |
| 25-26 | Palkkasoturi               |
| 34-36 | Bran (+50 kultarahaa)      |
| 41-56 | Bran                       |
| 61-64 | Thafi (palvelija, tulokas) |
| 65-66 | Lainsuojaton               |

|              |                                                                                                                                                                 |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>N66</b>   | <b>Esivanhemmat</b>                                                                                                                                             | <b>41-42</b> | <b>KULTTILAINEN:</b> esivanhempasi oli tunnettu jään ja talven palvoja tai kumarsi muita pahoja voimia.                                                                                                                                                                              |
| <b>11-12</b> | <b>RIIMUESINE:</b> Sukukalleutena jokin kuulu riimuesine. <i>Onni</i> -heitto, onko se yhä suvun hallussa vai varastettu.                                       | <b>43-44</b> | <b>SYRJÄYTETTY KJURN:</b> esivanhempasi hallitsi valtakuntaa, mutta se ei enää ole sukusi hallussa.                                                                                                                                                                                  |
| <b>13-14</b> | <b>VOITTOISA SOTURI:</b>                                                                                                                                        | <b>45-46</b> | <b>VALHEIDEN SANKARI:</b> esivanhempasi tunnetaan kyllä sankarina ja hänen teoistaan kerrotaan saagoja, mutta hän ei todellisuudessa tehdyt niitä.                                                                                                                                   |
| <b>15-16</b> | <b>NAHANVAIHTAJA:</b> karhupaitojen veri virtaa seikkailijan suvussa. Hän saa <i>Garunân</i> jumalten siunauksen.                                               | <b>51-52</b> | <b>EPÄILYJÄ SANKARUDESTA:</b> esivanhempasi suoritti kyllä jonkin sankariteon, mutta kukaan ei usko hänen saagaansa.                                                                                                                                                                 |
| <b>21-22</b> | Tietäjä: suvussa                                                                                                                                                | <b>53-54</b> | <b>KEIJUJEN VERTA:</b> keijujen veri tekee hahmosta kalpean ja kauniin, mutta selvästi muita heikkorakenteisemmän. Keijujen uskotaan seuraavan jään ja talven jumalaa ja heidän jälkeläisiin pidetään kunniattomina.<br><i>+1 Karismaan ja +1 Ketteryyteen, mutta -1 TerveYTEEN.</i> |
| <b>23-24</b> | <b>KUULU KAUPPIAS:</b> esivanhempasi loi uusia kauppareittejä ja kasvatti paitsi suvun, myös yhteisönsä varallisuutta.<br><i>Kauppareitit ja Kaupanhieronta</i> | <b>55-56</b> | <b>JÄTTIEN JÄLKELÄINEN:</b> Syystä tai toisesta suvussa on hiisien verta.<br><i>+1 Voimaan ja +1 TerveYTEEN, mutta -1 Karismaan.</i>                                                                                                                                                 |
| <b>25-26</b> | <b>MESTARISEPPÄ:</b> esivanhempasi tunnettiin yliverlaisena käsityöläisenä, jonka nimi tunnetaan yhä laadun mittana.                                            | <b>61-62</b> | <i>Fnohwonin viha</i> jumalten kirous                                                                                                                                                                                                                                                |
| <b>31-32</b> | <b>UNOHDETTU:</b> esivanhempasi teot eivät ole säilyneet sukusi muistissa. On kuitenkin mahdollista, että hänen tekonsa paljastuvat myöhemmin pelin aikana.     | <b>63-64</b> | <i>Hirviömäinen</i> jumalten kirous                                                                                                                                                                                                                                                  |
| <b>33-34</b> | <b>MAAHANMUUTTAJA:</b> esivanhempasi saapuu Pohjolan jostakin kaukomaasta, josta täällä päin on kuultu vain tarinoita, jos niitäkään.                           | <b>65-66</b> | <i>Verenhimoinen</i> jumalten kirous                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>35-36</b> | <b>METSÄN VÄKEÄ:</b> Metsän kuninkaan siunaus on seikkailijan suvun yllä. Seikkailija saa <i>Eläimellinen haju</i> siunauksen.                                  |              |                                                                                                                                                                                                                                                                                      |



## USHGRIDIT

Runonlaulajia ja tarinankertojia, mutta heidän toiminnassaan on selviä yhtymäkohtia eteläisiin pappeihin. Osa kiertää Pohjolaa tarjoten palveluksiaan ja keräten samalla uusia lauluja, mutta osa saa vakituisen paikan jonkin päällikön talossa.

Ushgridien tehtäviin kuuluu saagojen sepittäminen (ja muistaminen). Ei ole epätavallista, että heidän katsotaan omaavan taikavoimia.

***Karisma +1, Esiintyminen, Ihmistuntemus, Kilvet, Laulu ja soitto, Runoniekka, Saagat, Viettely, Väistö, 40 kultarahaa***

## KJURNIT

Vanaarien yläluokan muodostavat heimopäälliköt ja sukujen vanhimmat perheineen. Kuka tahansa voi nousta yläluokkaan haastamalla johtajansa, mutta yleisesti asema on periytyvä.

Pitääkseen asemansa kjurnin on pystyttävä osoittamaan muille suosiotaan, mikä yleensä tarkoittaa juhlia, uusia aseita ja rikkauksia. Tämä tapakulttuuri on johtanut vanaarien keskuudessa yleisiin ryöstöretkiin.

***Karisma +1, Voima +1, Kilvet, Miekat, Väistö, 100 kultarahaa***

## SKENIT

Päälliköiden ja ruhtinaiden keihäsmiehiä eli ammattisotureita. Skenit vannovat soturin valan päällikölleen, joka puolestaan vannoo elättävänsä soturit ja antavansa näille isomman osan ryöstösaaliista.

***Voima +1, Valppaus +1, Keihäät, Kilvet, Lyömäaseet, Miekat, Sotataito, Väistö, 50 kultarahaa***

## PALKKASOTURIT

Palkkasoturit ovat kierteleviä satureita, jotka eivät ole onnistuneet vielä löytämään itselleen pysyvää paikkaa. Osa ei välttämättä sellaista etsikään, vaan nauttii valattomasta vapaudestaan.

*Erätaidot, Haavojen hoito, Hiivintä, Kilvet, Kovistelu, Lyömäaseet, Tappelu, Uhkapelit, Väistö, 20 kultarahaa*

## BRAN

Vanaarien yhteiskunnan runsaslukuisen keskiluokan muodostavat vapaat kalastajat, maanviljelijät ja käsityöläiset eli ne jotka eivät saa elantoaan sodasta.

Braneilla on oikeus osallistua ryöstöretkille ja monet sen tekevätkin, kunhan oma elinkeino tarjoaa siihen mahdollisuuden.

*+1 Terveys, Haavojen hoito, kilvet, Kädentaidot, Lyömäaseet, Tappelu, Väistö, 10 kultarahaa*

## THAFI

Orjat ja palvelijat työskentelevät omistajiensa hyväksi, mutta heidän kohtalonsa on huomattavasti eteläisten maiden kollegoita parempi. Vanarforin orjilla on lupa ostaa itsensä vapaaksi ja toisinaan joku *brankin* saattaa myydä itsensä orjaksi muutamaksi vuodeksi kerätä kseen hieman varallisuutta oman perheen perustamiseen.

Thafien joukosta seikkailijaksi ryhtyneet ovat poikkeuksetta ostaneet itsensä hiljattain vapaaksi tai ovat vapautuneet jostakin muusta syystä. Vaikka useimmat vapautetut ja vapautuneet orjat katsotaan yleensä *braneiksi*, joistakin tulee palkkasatureita, jotka unelmoivat *skenin* asemasta.

*Esiintyminen, Haavojen hoito, Hiivintä, Ihmistuntemus, Kilvet, Kädentaidot, Tappelu, Väistö, 10 kultarahaa*



## LAINSUOJATON

Lainsuojattomaksi joutuminen on usein käytännössä kuolemantuomio. Ilman yhteisön suomaan varmuutta talvet surmaavat useimmat.

Toisinaan lainsuojattomat lyöttäytyvät yhteen ja muodostavat rosvojoukkoja tai kiertävät isännättöminä satureina myyden palveluksiaan rahasta.

Lainsuojattomien surmaaminen saattaa osoittaa nuoren soturin olevan sopiva päällikön keihässoturiksi, joten lainsuojattomat kokevat toisinaan itsensä riistana.

Toisinaan lainsuojattomat voivat palata yhteisöönsä, jos selviävät hengissä vaaditun ajan (yleensä yhdestä viiteen talvea).

*Erätaidot, Haavojen hoito,  
Hiivintä, Kilvet, Kovistelu,  
Lyömäaset, Tappelu,  
Uhkapelit, Väistö, 10  
kultarahaa*

# TAIDOT

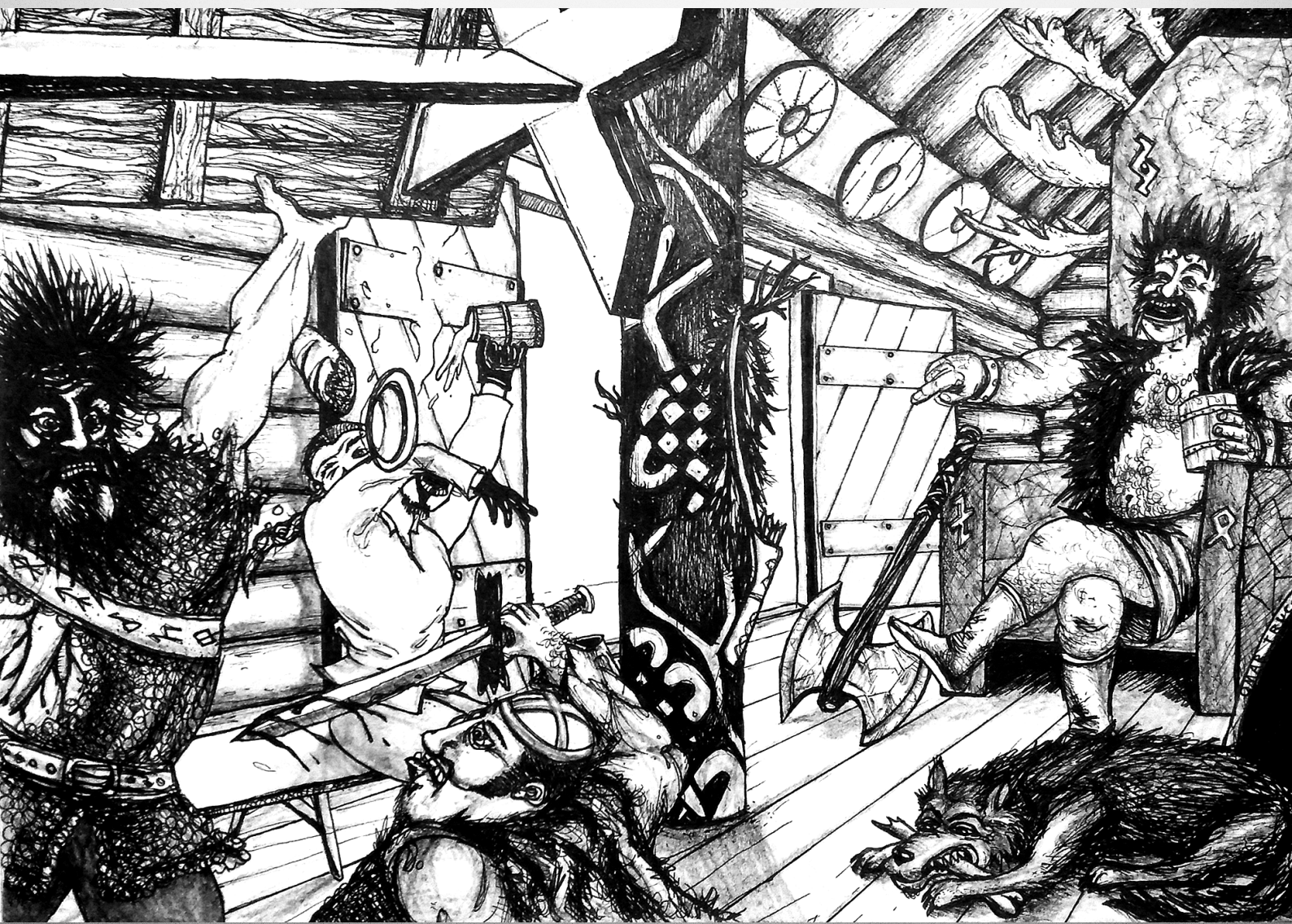
Seuraavat taidot eivät ole käytössä Pohjolan saagoissa:

- ◆ Alkemia
- ◆ Hallinto\*
- ◆ Heraldikka\*
- ◆ Historia\*
- ◆ Juonittelu\*
- ◆ Kadut ja kapakat\*
- ◆ Kirottu maa
- ◆ Purjehdus (korvaava taito: Veneet ja laivat)
- ◆ Salatieteet
- ◆ Tarut ja legendat\*
- ◆ Uskonto\*

\* yhteisestä sopimuksesta taidon voi hankkia dronoslaisille hahmoille.

Muiden taitojen lisäksi Pohjolan saagoissa ovat käytössä seuraavat taidot:

- ◆ Laki
- ◆ Raivohurvio
- ◆ Reet ja ahkiot
- ◆ Riimutieto
- ◆ Rituaalit
- ◆ Saagat (käytä kuten *Historia*, *Kirottu maa* tai *Tarut ja legendat*)
- ◆ Veneet ja laivat (korvaa *Purjehdus*-taidon)





# ETUJA JA HAITTOJA

Valittaessa etuja ja haittoja, pelaaja valitsee seikkailijalleen korkeintaan kaksi etua. Ne voidaan vapaasti valita tässä kirjassa tai *Seikkailijan kirjassa* esitetyistä. Pelaajan ei tarvitse “ostaa” etuja haittoilla, joten niihin liitetyt numeeriset arvot voidaan ohittaa.

Haittojen ottamisesta ei ole näin ollen mitään erillistä “hyötyä”, mutta pelaajat voivat yhä valita itselleen haittoja, syventääkseen hahmoaan. On myös syytä muistaa, että tietyissä tilanteissa haitatkin voivat toimia etuina (ja päin vastoin).

Tätä asiaa voi toki tietenkin pohtia peliporukan kesken ja pitäytyä tavassa, jonka Praedor-roolipeli esittelee etujen ja haittojen suhteen.

## EDUT

Seuraavat edut **eivät** ole käytössä Pohjolan saagoissa:

- ◆ Alkemisti
- ◆ Velhonverta

### Ratsuritari

Seikkailijalla on kokemusta hevosen selästä taistelemiseen, eikä hän kärsi tästä muunnoksia hyökkäysheittoihinsa (kts. s. @@).

## HAITAT

Seikkailijan kirjassa kuvatut haitat edustavat Praedorin maailman käsitteitä ja teemoja, eivätkä siksi usein sovi sellaisinaan Pohjolan saagoihin.

Varsinkin vanaarien yhteiskunta on paljon suvaitsevaisempi erilaisuuden suhteen, kuin Jaconian vastaava (lyhytkasvuisuutta ei pidetä haittana, monet osaavat vähintään tulkita viittomia, jne.) ja tietyt asiat nähdään täysin päinvastaisina (esim.

kunniallisuus ja taikauskoisuus, jotka ovat osa jokaisen vanaarin kulttuuria).

### Thaf

Seikkailija on myynyt itsenä orjaksi. Pelaajan tulee määritellä seikkailijansa omistaja ja suhde tähän.

### Todenpuhuja

Valheiden kertominen ei suju. Seikkailijalla on jokin maneeeri tai muu merkki, joka ilmenee aina valehdellessa (esim. *silmän nykiminen*, *nenän raapiminen*). Tästä ei välttämättä ole suurta haittaa vieraiden keskuudessa ja tuttujen parissa siitä voi olla jopa etua.

### Uimataidoton

Normaalisti seikkailija voi yrittää *Uinti*-heittoa joutuessaan veden varaan, mutta tämän haitan ottanut uppoaa kuin myllynkivi.

### Verikosto

Seikkailija tai hänen sukunsa on vannonut verikoston, joka sitoo myös seikkailijaa.

# NIMISTÄ

Nimet ovat onnentoivotuksia. Ne edustavat piirteitä, joita vanhemmat ovat lapselleen toivoneet. Useimmat kuvaavat luontoa, taitoja tai luonnetta.

Jumalien nimiä on mahdollista kantaa, mutta yleensä ne ovat vain osa nimeä ja yleensä niitä annetaan harvoin ja vain korkea-arvoisille henkilöille. Kuolleitten jumalien nimien käyttö on ehdottomasti kiellettyä. Muiden jumalten nimiä on mahdollista kantaa,

Nimen vaihtaminen on tavallista. Useimmiten aikuisuuden saavuttaneet lapset valitsevat oman nimensä yhteiskunnallisen roolinsa mukaisesti. Nimeä saatetaan myös vaihtaa tilanteissa, jossa sillä koetaan olevan maagista merkitystä — esimerkiksi sairastunut saattaa vaihtaa nimensä eksyttäkseen taudin hengen. Kun hän sitten paranee, otetaan vanha nimi takaisin.

Sukunimiä vanaarit eivät käyttäneet ennen dronoslaisten tuloa, vaikka toisinaan heidät tunnetaan myös liikanimillä (esim. Puurna Mustasilmä). Eteläinen nimeämistapa on kuitenkin selvästi vaikuttanut muotiin ja monet vanaarit ovatkin rakentaneet itselleen ja suvulleen uuden suvun nimen.

Dronoslaisten vaikutusten mukaisesti tällainen suvun nimi muodostetaan yleensä isän nimestä, sillä yleensä äitinsä nimen ottaneen ajatellaan olevan äpärä, joka ei tiedä isänsä nimeä. Perinteisemmille vanaareille tämä ei ole merkityksellistä, mutta Wornnforissa ja Bjärgonforissa suvun nimellä on paljonkin painoarvoa.

## VANAARIEN NIMET

*Aalto, Aamu, Aamund, Ailana, Aili, Akata, Alje, Alli, Ano, Aski, Asmo, Asomo, Asta, Atli, Aava, Auni,*

*Auti, Aurakka, Auvo, Avanto, Eska, Esta, Halju, Halka, Helle, Hirvi, Hopea, Hori, Hulma, Ilakka, Ilma, Ilta, Janto, Jora, Jouhka, Juko, Jurva, Kaisla, Kalho, Kallio, Keiho, Kekko, Kerö, Kettil, Kielo, Kihti, Kiisu, Kirmu, Kokko, Konnos, Kontio, Korhos, Kukinto, Kurikka, Kuurno, Kuuso, Lauha, Lemmäs, Lumi, Lumme, Lyly, Maarka, Makka, Mannu, Memmoi, Mielo, Montaja, Niera, Olas, Ora, Paaso, Pargaus, Pihla, Pihti, Puurna, Raatia, Ralla, Ranta, Rurja, Rutva, Salama, Satatieto, Sitka, Soihu, Taimi, Tapo, Tarmo, Taura, Tiera, Toiva, Torio, Tuomi, Tuuli, Tyyni, Ukko, Ulvi, Unaja, Unti, Unto, Usva, Vaani, Valro, Vilja, Vimmu, Viti, Äel, Äijö*

## WANHAT NIMET

Vanaarien vanhat nimet ovat ajalta ennen ensimmäisten suurkuninkaiden valtaa. Niitä käytetään vielä paikoitellen, mutta useimpien vanaarien suussa ne eivät äänny oikein.

Joidenkin mukaan “vanhat nimet” ovat jumalten nimiä ja niissä on salaista voimaa. Vanaari saattaakin ottaa itselleen uuden nimen jumalten mukaan, jos hän haluaa korostaa valloittajien tuoman uuden uskonnon halveksuntaa.

Suvun nimi saatetaan muodostaa joko päätteellä “-nrug”, joka tarkoittaa jonkun poikaa (Esim. Grann Uwanrug), tai päätteellä ”-ngapal” joka tarkoittaa jonkun tytärtä (esim. Gudrun Uwangapal).

*Abbán, Aegar, Aiwen, Awrath, Beorth, Becca, Cadhan, Caedwyn, Cairín, Dearlú, Dyrrig, Fiann, Gyrð, Hildur, Kara, Myrmyr, Nessa, Nyneve, Rwyn, Sadb, Scyld, Signy, Sohaun, Tagik, Tarr, Tecla, Urdon, Venta, Wyrdr*



---

# VARUSTEET

---

## ASEET

---

Praedorin perussäännöistä poiketen *PUHALLUS-PUTKI*, *JALKAJOUSI*, *HILPARI*, *PEITSI*, *AAMUTÄHTI*, *SOTAVASARA*, *SAPELI*, *SUURMIEKKA*, *SIRPPITIKARI*, ja *NYRKKIRAUTA* eivät ole Pohjolasta ole saatavilla.

### **Deonnlag**

Deoninmaan pitkä kahden käden keihäs. Sen terä on väkästetty, joten kiinni jääneen terän irroittaminen aiheuttaa aina **1N** vauriota, eikä sitä tehdä hetkessä.

### **Dronoslainen säilä**

Ritarien yksiteräinen miekka, jossa on loivaa kaarevuutta ratsuväen iskuja vauhdittamaan. Soveltuu parhaiten viiltoihin, mutta sillä voi iskeä myös panssarien läpi.

### **Pitkäkirves**

Udnurien pitkävartinen taistelukirves, jonka leikkausterää on pidennetty pyöristämällä ja kaartamalla. Pitkä varsi mahdollistaa kirveen käyttämisen myös entraushaan tavoin veneiden välisissä kamppailuissa.



# SUOJAT

LEVYPANSSAREITA tai TERÄSTÄ ei Pohjolassa tunneta, joten täyskypärä, levykyrassi, terässuojat ja terässäärystimet ovat äärimmäisen harvinaisia ja aina ryöstösaalista. Niiden arvo on x5 Seikkailijan kirjassa annetusta.

Myös gambesonit ovat harvinaisia.

## Lamellipanssari

Dronoslainen rintapanssari koostuu yhteen nidotuista rautalevyistä. Toisin kuin suomuhauberkissa, lamellipanssarin levyjä ei kiinnitetä nahkaan, vaikka alla yleensä käytetäänkin paksua kangasta. Ritareiden haarniskat yleensä lakataan estämään korroosiota (sekä näyttävyyden vuoksi) ja levyt liitetään silkkinyörillä. Lamellipanssari suojaa osumakohtia 6 ja 8, eli rintakehää ja vatsaa.

## Lamellikäsisuojat

Pääasiassa vain ritareiden käytössä olevat lamellisuojat käsivarsille. Myydään aina pareittain, eli ne suojaavat osumakohtia 3-4 ja 10-11, ellei käyttäjä erikseen heitä toista pois.

## Lamellijalkasuojat

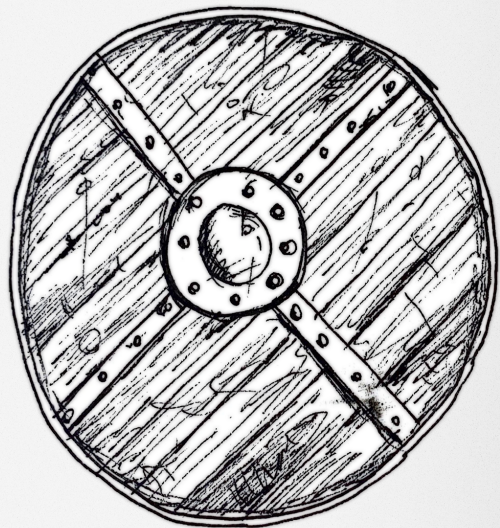
Pääasiassa vain ritareiden käytössä olevat lamellisuojat jaloille. Suojaavat osumakohtia 5 ja 9.

## Suomuhauberkki

Pitkä, nahkaan kiinnitetyistä, limittyvistä laatoista koostuva panssari. Suojaa käsiä, rintakehää, vatsaa ja jalkoja. Raskas, mutta tehokas.

| Suojat             | Suoja | Paino | Hinta |
|--------------------|-------|-------|-------|
| Lamellipanssari*   | 8     | 90    | 50 kr |
| Lamellikäsisuojat  | 4     | 15    | 5 kr  |
| Lamellijalkasuojat | 4     | 15    | 5 kr  |
| Suomuhauberkki**   | 8     | 220   | 70 kr |

\* +1N lisää Hiivintäheittoihin.  
 \*\* +2N lisää Hiivintäheittoihin.



| Keihäät            | Pit | Vau | Kan | Pai | Voi | Hinta | Erikoista  |
|--------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-------|------------|
| Deonnlagn          | I   | 8+  | -   | 25  | 10  | 5hr   | 2k, hauras |
| Kirveet            | Pit | Vau | Kan | Pai | Voi | Hinta | Erikoista  |
| Pitkäkirves        | I   | 8+  | -   | 60  | 10  | 1kr   | 2k         |
| Miekat             | Pit | Vau | Kan | Pai | Voi | Hinta | Erikoista  |
| Dronoslainen säilä | II  | 7+  | -   | 30  | 11  | 8kr   |            |



# LAIVAT

|               |        |
|---------------|--------|
| Soutuvene     | 5 kr   |
| Kalastusvene  | 20 kr  |
| Pitkälaiva:   |        |
| - 13 aioparia | 100 kr |
| - 16 aioparia | 300 kr |
| - 20 aioparia | 400 kr |
| - 25 aioparia | 600 kr |
| - 28 aioparia | 700 kr |
| - 30 aioparia | 800 kr |

Laivojen kustannukset on annettu valmistuskustannuksien perusteella. Niitä on valmiina myynnissä vain äärimmäisen harvoin ja tällöin ne yleensä ovat sotasaalista tai vähintäänkin huonokuntoisia.

## KULJETTU MATKA

| Tuulen voimakkuus | Onnistuminen | Epäonnistuminen | Möhläys |
|-------------------|--------------|-----------------|---------|
| Tyyntä            | 5 virstaa    | 0               | 0       |
| Vähäinen tuuli    | 40 virstaa   | 15 virstaa      | *       |
| Kohtalainen tuuli | 90 virstaa   | 35 virstaa      | *       |
| Hyvä tuuli        | 150 virstaa  | 40 virstaa      | *       |
| Myrsky            | 90 virstaa   | *               | *       |

*\* Laiva on eksyksissä, eikä matka etene, ennen kuin perämies onnistuu Purjehtiminen-haasteessa.*

### Kulkuvälineitä

|                                       | Hinta  |
|---------------------------------------|--------|
| Ahkio                                 | 2+ kr  |
| Lumikengät                            | 2+ hr  |
| Luistimet (kenkään sidottava luuterä) | 6+ kpr |
| Sotavaunut                            | 10+ kr |
| Sukset (toinen lyhyt, toinen pitkä)   | 6+ hr  |

### Ylellisyysesineitä

|              | Hinta  |
|--------------|--------|
| Pronssisohva | 20+ kr |

### Tarvikkeita

|                             | Paino | Hinta |
|-----------------------------|-------|-------|
| Arkku                       | 100   | 10 kr |
| Avain ja lukko              | 10    | 2 hr  |
| Hammastikku ja korvalusikka | -     | 6 kpr |
| Huopa                       | 20    | 5 kpr |
| Kampa (rautaa)              | -     | 8 kpr |
| Kynttilöitä (12)            | 10    | 6 kpr |
| Köysi, per 10 askelta       | 30    | 2 hr  |
| Lapio                       | 35    | 1 hr  |

### Tarvikkeita

|                               | Paino | Hinta |
|-------------------------------|-------|-------|
| Leili (mahtuu 50n)            | 5     | 1 hr  |
| Nahkasäkki                    | 10    | 2 hr  |
| Nuoliviini                    | 10    | 2 hr  |
| Olkalaukku                    | 10    | 1 hr  |
| Pata                          | 100   | 5 hr  |
| Peili                         | 5     | 2 kr  |
| Puutyökalut                   | 50    | 1 kr  |
| Rautalipas                    | 100   | 2 kr  |
| Räätälin työkalut             | 5     | 5 hr  |
| Sanko (mahtuu 100 naulaa)     | 10    | 1 hr  |
| Saviruukko (mahtuu 20 naulaa) | 5     | 4 kpr |
| Sepän työkalut                | 100   | 3 kr  |
| Sidetarpeita                  | 5     | 1 hr  |
| Soihthu                       | 10    | 1 kpr |
| Säkki                         | 5     | 5 kpr |
| Teltta, 2 henkeä              | 40    | 2 hr  |
| Tikapuut, 4 askelta           | 80    | 5 hr  |
| Tulukset                      | -     | 5 kpr |
| Tyhjä pussukka                | -     | 2 kpr |
| Tyhjä rasia                   | -     | 3 kpr |
| Tynnyri (mahtuu 1000 naulaa)  | 100   | 1 kr  |
| Vaaka                         | 15    | 4 hr  |
| Valtaushaka                   | 10    | 3 hr  |

### Soittimia

|                | Paino | Hinta |
|----------------|-------|-------|
| Harppu         | 10    | 2 kr  |
| Huilu          | 5     | 1 hr  |
| Luuttu         | 10    | 4 kr  |
| Kantele        | 10    | 5 hr  |
| Rumpu          | 10    | 4 hr  |
| Torvi (sarvea) | 10    | 3 hr  |
| Üdarn-sarvi    | 60    | 20 kr |



| <b>Elikoita</b>                | <b>Hinta</b> | <b>Surmatun asema</b>                                                                                                                                                  | <b>Veriraha</b> |
|--------------------------------|--------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Haukka                         | 5+ kr        | Orja                                                                                                                                                                   | Orjan arvo      |
| Emakko                         | 10+ kr       | Vapaa työläinen                                                                                                                                                        | 30 kr           |
| Koira                          | 1+ kr        | Soturi (ei puolisoa)                                                                                                                                                   | 240 kr          |
| Lammas, vuohi                  | 2+ kr        | Soturi (puoliso jää leskeksi)                                                                                                                                          | 360 kr          |
| Lypsävä lehmä                  | 20+ kr       | Päällikkö                                                                                                                                                              | 2400 kr         |
| Poni                           | 5+ kr        | Tietäjä                                                                                                                                                                | Kuolema         |
| Pässi                          | 8+ kr        | Kuningas                                                                                                                                                               | Kuolema         |
| Ratsuhevonen                   | 10+ kr       | Veriraha on vanaarien tapa sovittaa surmatyö. Kun se on maksettu, ei surmatun omaisilla ole enää oikeutta vaatia kostoa, viedä asiaa käräjille tai ryhtyä verikostoon. |                 |
| Sonni                          | 30+ kr       |                                                                                                                                                                        |                 |
| Sotahevonen                    | 30+ kr       |                                                                                                                                                                        |                 |
| Työhevonen                     | 20+ kr       |                                                                                                                                                                        |                 |
| Uuhi ja karitsa                | 3+ kr        |                                                                                                                                                                        |                 |
| Yksivuotinen härkä, maho lehmä | 8+ kr        |                                                                                                                                                                        |                 |
| ...erikoinen väritys           | x2           |                                                                                                                                                                        |                 |

| <b>Vaatetus</b>      | <b>Hinta</b> |
|----------------------|--------------|
| Aluskankaat          | 5+ kpr       |
| Hame                 | 1+ hr        |
| Hattu                | 1+ hr        |
| Housut, lyhyet       | 5+ kpr       |
| Housut, pitkät       | 2+ hr        |
| Huivi                | 3+ kpr       |
| Kengät               | 2+ hr        |
| Lapaset tai kintaat  | 3+ kpr       |
| Lierihattu           | 2+ hr        |
| Mekko                | 3+ hr        |
| Miekkavyö tai huotra | 5+ hr        |
| Myssy                | 5+ kpr       |
| Nuttu                | 2+ hr        |
| Patalakki            | 5+ kpr       |
| Paita                | 1+ hr        |
| Saappaat             | 4+ hr        |
| Takki                | 8+ hr        |
| Tunikka              | 2+ hr        |
| Viitta               | 6+ hr        |
| Vyö                  | 2+ hr        |

*Hintakertoimia: ryysyjä tai tuohea x 0.5, turkista tai topattua nahkaa x 2, soturilaatua x 2N3 ja päällikkölaatu x 2N.*

| <b>Orja</b>                                                                                             | <b>Hinta</b> |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Palvelija                                                                                               | 15 kr        |
| Työorja                                                                                                 | 30 kr        |
| Taitava orja: älyllinen taito *                                                                         | 8 kr         |
| Taitava orja: henkilökohtainen taito *                                                                  | 6 kr         |
| Taitava orja: käytännön taito *                                                                         | 3 kr         |
| Eksoottinen orja                                                                                        | x3           |
| * Osaavat jonkin erikoisen taidon. Hinta kerrotaan taidon tasolla.                                      |              |
| Kaikilla orjilla on yleinen oikeus ostaa oma vapautensa. Summa on yleensä sama kuin hänen ostohintansa. |              |





# OUTOUDET

---

## YRTIT JA SIENET

### Hiidenjalka

2 kultarahaa, 0 painoa

Erittäin harvinainen hiidenjalkaa kasvaa vain sankkojen kuusimetsien sammaleesta. Kukkaa on kokemattoman vaikea erottaa käenkaalista, mutta hiidenjalan juuristo on valtava. Hiidenjalkaa poltetaan osana Baran Tulunin rituaaleja, sillä se avartaa mielen tuonpuoleiselle ja antaa -1N Rituaalit-haasteisiin.

### Persiljatahna

1 hopeaa, 0 painoa

Terveys-haasteisiin -1N tautien vastustamiseen 1N tunniksi.

### Sienitee

5 hopeaa, 0 painoa

Oikein annosteltuna aiheuttaa hyväntuulisuutta ja lieviä hallusinaatioita.

### Ukonjuuri

15 hopeaa, 0 painoa

Kasvaa vain matalassa merivedessä. Ukonjuurta poltetaan piipussa, sillä se luo miellyttävän pöhinän. Ukonjuuren polttaminen yhdessä vahvistaa keskinäisiä siteitä ja antaa sosiaalisiin heittoihin -1N muunnoksen vaikutuksen ajaksi (puolesta tunnista tuntiin).

## MYRKYT

### Hurmeheinä (3N)

12 hopeaa, 0 painoa

Punertava heinäkasvi, jonka syöminen saa tuntemaan olon voimattomaksi. Kohde menettää vauriobonusensa, kunnes saa *lehtimyrkyn* vastamyrkkyä.

### Kultajuuri (4N)

20 hopeaa, 0 painoa

Kohde uskoo seuraavan näkemänsä olennon luotetuksi liittolaiseksi, kunnes erehdys tulee ilmi.

### Kärpässieninuuska (3N)

15 hopeaa, 0 painoa

Jotkin Marrasmeren kansat valmistavat sienistä kuivaa jauhetta, jonka nuuskaaminen ajaa heidät raivohulluiksi. Sienijauhetta käytetään lähinnä sodissa, jossa jauhetta nuuskannut soturi käy hyökkäykseen itsestään välittämättä.

Seikkailija saa lähitaisteluhaasteisiinsa -1N muunnoksen, muttei voi käyttää torjuntaa.

### Kyyn kyynleet (4N)

10 kolikkoa, 0 painoa

Kuka tahansa kohteen kimppuun käyvä heittää yhtä ylimääräistä noppaa tehdessään vahinkoa ja jättää vauriosta laskematta mukaan huonoimman tuloksen.

### Unohduksen öljy (3N)

15 hopeaa, 0 painoa

Kohde vajoaa kevyeen uneen.

# MERENKÄYNTI

## VANAARIEN LAIVAT

*Saagit kertovat; kun ensimmäiset vanaarit veistivät veneensä, ei Brun pitänyt niistä. Hän oli äkkipikainen jumala ja suutuspäissään murskasi laivat karikoille. Vasta kun vanaarit tekivät laivansa tammesta ja koristivat ne keulakuvin, Brun mieltyi niihin ja salli niiden kulkea valtakuntansa halki.*

Vanaarien maine rantarosvoina on ansaittu. Kautta Marrasmeren historian heidän pitkälaivansa ovat lähteneet kotisatamista ryöstämään pohjoisen meren rannikoita.

Laivajen keulaa koristvat usein hirviöitä esittävät keulakuvat. Tämä saa Marrasmeren hirviöt karttamaan laivan kimppuun käymistä ja aiheuttaa pelkoa kuolevaisissa vastustajissa. Keulakoristeet ovat yleensä irrotettavia, jotta kotisatamassa ja ystävällisillä mailla ne eivät säilyttäisi suosiollisia henkiä.

Laivojen vahvuus ilmoitetaan yleensä aiopareina, joita on tyypillisesti kuudestatoista kahteenkymmeneenviiteen (poikkeuksia toki on). Täysvahvuisen laivan miehistöön kuuluu kaksi soutajaa per airo, yksi varalle jokaiselle airoille sekä peräsimenpitäjä eli laivan kapteeni.

Koska laivojen valmistamisen on kallista ja aikaavievää, ovat useimmat pitkälaivat kylän sukujen yhteisomistuksessa. Sotalaivan teettäminen on varma vaurauden merkki.

## ETENEMISNOPEUS

Päivittäiseen matkanopeuteen Sisämerellä vaikuttaa kolme tekijää: tuulen nopeus, sen suunta ja miehistön kyky valjastaa tuulen ja aluksen voimat.

Nämä tekijät muuttuvat kolmen vahtivuoron välein (eli 12 tunnin jaksoissa). Yleensä matkaa tehdään vain päiväsaikaan ja silloin tyypillisesti matkataan rannikon tuntumassa tai ainakin niin, että rannan tuntumaan voidaan leiriytyä yöksi.

Matkustaminen yöllä on mahdollista, mutta tällöin soutajien väsymys tuo +1N muunnoksen aluksen komentajan taitohaasteeseen. Muunnos kumoutuu vasta, kun väsynyt miehistö on saanut kunnolla unta.

Jokaisena matkapäivänä (=12 tunnin jakso), laivan perämiehen täytyy onnistua *Purjehdus*-haasteheitossa, johon vaikuttavat muunnokset on annettu alla.

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Tuttu reitti          | -1N |
| Eksyksissä            | +2N |
| Tähdet näkyvissä      | -1N |
| Rannikko näkyvissä    | -1N |
| Rannikko ei näkyvissä | -   |
| Sade                  | +1N |
| Rankkasade            | +2N |
| Kuuton yö tai sumua   | +2N |
| Lumipyry              | +3N |



# TUULEN VOIMAKKUUS

## 3N Tuulen voimakkuus

- 3-4 Tyyntä
- 5-7 Vähäinen tuuli
- 8-14 Kohtalainen tuuli
- 15-16 Hyvä tuuli
- 17-18 Myrsky

### Tyyntä

Tuulet tyyntyvät meren yllä ja alus jää käytännössä kellumaan paikalleen. Se ei liiku, ellei miehistä ryhdy soutamaan. Tyynellä ilmalla laiva etenee (olettaen, että sillä on virkeää miehistöä soutamaan) kolme virstaa.

### Vähäinen, kohtalainen ja hyvä tuuli

Tuuli on enemmän tai vähemmän suotuisa ja laiva liikkuu ilman soutamista, joskin tarpeen vaatiessa voivat miehet myös soutaa, kovemman nopeuden saavuttamiseksi.

### Myrsky

Kun tuulet alkavat puhaltaa ja niiden voima nousee, on mahdollista, että joku miehistöstä huomaa lähestyvän myrskyn ajoissa (rutiini 2N *Valppaus*-haaste).

Jos laiva kuitenkin on merellä sen myrskytyessä, tulee jokaisen seikkailijan onnistuttava haastavassa

(3N) *Ketteryys*-heitossa. Epäonnistuminen tarkoittaa, että jotakin huuhtoutuu aaltojen mukana mereen (heitä viereisestä taulusta).

Jos laivalla on hevosia, niille heitetään erillinen *Ruumis*-heitto jokaiselle. Epäonnistuminen merkitsee hevosen huuhtoutumista mereen.

## 1N Kadonnut esine

- 1-2 Ase
- 3 Kilpi
- 4 Airo
- 5-6 Irtotavarat

## SOUTAMISESTA

Miehistön soutaessa, laiva etenee päivässä 5 virstaa yhdessä vahtivuorossa. Miehistö ei kuitenkaan voi soutaa kuin kolme vahtivuoroa yhtä soittoa.

## MATKAAMINEN SISÄVESILLÄ

Pohjolan joet ja järvet ovat seudun parhaita kulkureittejä. Kun teitä ei tyypillisesti ole, soudetaan pitkiäkin matkoja uiskoilla, joista parhaimmat ovat jopa merikelpoisia.

Matkaaminen sisävesillä ei ole yhtä haastavaa kuin merellä ja haasteheittoja tarvitaan vain harvoin. Purjeita voidaan kuitenkin nostaa vain harvoin, joten eteneminen tapahtuu lähinnä soutamalla.

## KAMPPAILU MERELLÄ

Saavuttaakseen toisen laivan, on laivaa ohjastavan (kapteenin) onnistuttava *Purjehdus*-haasteessa (3N). Laivan koko ja sää voivat vaikuttavaa haasteeseen.

Kun laivat on saatu rinnakkain, voi taistelu miehistöjen välillä alkaa.

### MERENKÄYNNIN VAIKUTUS

Merenkäynti ja laivojen liikkeet vaikeuttavat taistelijoiden toimia.

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Tyyntä / Vähäinen tuuli  | -0  |
| Kohtalainen / hyvä tuuli | +1N |
| Myrsky                   | +2N |

Merenkäyntiin tottuneemmat taistelijat eivät välttämättä saa näitä muunnoksia (esim. tausta tai korkea *Purjehdus*-taito).saa merenkäyntiään lisänä heittoonsa, vaikka se ylittäisi

*Esim. Eofor, joka on merimiehen poika, on oppinut Purjehdus-aidon tasolle 12, joten hän voi taistella hyvässäkin tuulessa ilman muutoksia heittoonsa. Myrskyssä Eofor kuitenkin kärsii +1N muunnoksen heittoihinsa.*

## MERITURSAAT

*Saagat kertovat; Marrasmeren äärettömässä syvyydessä asuu meritursaiden hirveä kansa. Ne elävät pinnan alla, valoa ja maakulkijoita inhoten, ja ovat kauheita katsella. Toisinaan veden hiidet käyvät ihmisten kimppuun, sillä ne rakastavat veritöitä ja kauheuksia, lihoen syntymättömien lasten ja näiden äitien lihalla — hevosten lihaa ne myös erityisesti rakastavat.*





# GARUNÂN

Saagat kertovat; kun jumalat elävät ja rakastavat kuolevaisten keskuudessa, syntyy väkivahvoja puolijumalia, joilla on voima ottaa pedon hahmo.

Niitä jotka syntyvät *garunâneiksi*, karhupaidoiksi, pidetään suuressa kunniassa ja heidän voimaansa jumalten lahjana. He ovat hurjia satureita, joita ihaillaan ja pelätään.

Karhupaidat ovat nahanvaihtajia, joilla on voima joutua taisteluvimman valtaan. Heidät saattaa tunnistaa terävöityneistä ja pidentyneistä kulmahampaista ja poikkeuksellisen vahvasta ja paksusta ruumiin karvoituksesta.

Heillä tosimuoto eli *kjenor*, jossa soturi muuttuu kokonaisuudessaan suureksi luolakarhuksi, ja pedonmuoto eli *mjonor*, jossa ihmismuoto hämärtyy karhumaiseksi.

## TAITO: RAIVOHURVIO

Saagat kertovat; suurkuningas *Urdoncroan* pojalla, *Hulgradilla* oli seitsemän poikaa. Heidät kaikki oli kahlittu seinään, jotteivät heidän jalkansa koskeneet maahan. Sillä pelkuri-Hulgrad kammosi poikiensa voimaa. Saagat kertovat myös, kuinka itse *Ghast* on kahlittu samoin.

Kuka tahansa seikkailija voi ottaa Raivohurvio-aidon tasolla 10 asti. Korkeampi taitoarvo edellyttää *Garunân*-etua.

Seikkailun aikana pelaajahahmo voi hurvahtaa joko pelaajan halutessa tai jostakin muusta syystä (*esim. kärsittyään tarpeeksi vahinkoa, ärsytettynä...*).

Halutessaan muuttua tai yrittäessään estää itseään muuttumasta, seikkailijan on onnistuttava *Raivohurvio*-haasteheitossa. Heiton vaikeusaste on yleensä *haastava* (3N).

Päättääkseen raivohurvion tai muuttuakseen takaisin ihmishahmoonsa, seikkailijan on onnistuttava uudessa haasteheitossa, jonka vaikeusaste on yleensä *haastava* (3N).



## MUUNNOKSIA HEITTOON:

Seuraavilla tilanteilla voi olla vaikutusta hurvahtamiseen. Haasteen vaikeus nousee tason, jos seikkailija yrittää estää muutoksen tai rauhoittua, muutoin muunnos laskee haasteen vaikeutta yhdellä tasolla.

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| Seikkailija on litimärkä  | +/-1N |
| Vihollisen iva            | +/-1N |
| Kärpässienen nuuskaaminen | +/-1N |
| Haavoittunut              | +/-1N |
| Hengenvaara               | +/-1N |
| Veren juominen            | +/-1N |

## HURVAHTAMISEN VAIKUTUKSET

Eri muotojen ottaminen vaikuttaa seikkailijaan eri tavoin:

### RAIVOHURVIO

*Taitoarvo 1-10*

- ◆ Seikkailijan Sisukkuus-heitot saavat +1N muunnoksen.
- ◆ Hahmo saa **Voimakkuus** ja **Terveys** haasteisiinsa -1N muunnoksen.
- ◆ Hahmo ei voi torjua millään aseella eikä kilvellä. Hän voi kuitenkin yhä väistää.
- ◆ Hahmo ei välitä haavojensa aiheuttamasta tuskasta ennen hurvion loppua. Hän ei huuda tai menetä tajuntaansa kivusta. Hahmo ei siis kärsi

haavojensa aiheuttamia haittoja, ennen kuin raivohurvio loppuu.

- ◆ Hahmo hyökkää AINA lähimmän elollisen olennon kimppuun, oli tämä sitten ystävä tai vihamies, ellei onnistu vaikeassa (4N) *Raivohurvio*-haasteessa.

### MJONOR

*Taitoarvo 11 tai enemmän*

Soturin ääni madaltuu käheäksi murinaksi, hampaat kasvavat pituutta ja terävöityvät ja koko ruumiin peittää paksu tumma karva. Lihasten pullistellessa, hänen pituutensa kasvaa melkin puolet suuremmaksi. Kasvot ja naama muotoutuvat karhun ja ihmisen välimuodoksi, tai joskus jopa kokonaan karhun hahmoon.

- ◆ Kaikki raivohurvion muunnokset
- ◆ Kasvaneiden raateluhampaiden perusvaurio on 6+ ja kynsien 5+





- ◆ Seikkailija saa hyökkäyksiinsä -1N muunnoksen ja hänen vauriobonuksensa nousee yhdellä.
- ◆ Hahmo saa **Ketteryys** haasteisiinsa -1N muunnoksen.

## KJENOR

*Taitoarvo 15 tai enemmän*

Muuttuessaan tosimuotoonsa soturi laskeutuu kulkemaan neljällä jalalla ja hänen äänensä muuttuu pelkäksi murinaksi.

Paksu tummanruskea turkki verhoaa koko ruumiin muutamassa hetkessä (1 kierros). Lihakset ja luusto muovautuvat karhun muotoon, mukaan lukien käsiin ja jalkoihin kasvavat terävät raatelukynnet.

- ◆ Kaikki raivohurvion muunnokset
- ◆ Kasvaneiden raateluhampaiden perusvaurio on 6+ ja kynsien 5+
- ◆ Hahmo saa **Voimakkuus** haasteisiinsa -2N muunnoksen ja hänen vauriobonuksensa nousee kahdella.
- ◆ Hahmo saa **kaikkiin** sorminäppäryyttävä vaativiin haasteisiinsa +2N muunnoksen.
- ◆ Hahmo saa **Ketteryys** haasteisiinsa +1N muunnoksen.
- ◆ Paksu turkki antaa suojaa 3 pistettä.

# TIETÄJÄT

*Saagat kertovat; jumalten tietäjä Urdun matkusti Manalaan, unien maahan, jossa kuolleiden henget asuvat. Palatessaan hän tuo taidon kuolevaisille samaaneille.*

Tietäjät ovat toimivat yhteisöjensä parantajina, rituaalien esittäjinä sekä neuvonantajina, joilta kyläläiset saavat myös uskonnollista ohjausta ja apua. Taitojensa ansiosta tietäjän elättämisenä on kylän kunniatehtävä.

Jos seikkailija osaa *Rituaalit* taitoa arvolla 11 tai enemmän, hän voi yrittää loveen lankeamista. Haasteen vaikeustaso määräytyy suoritettavan rituaalin mukaan.

## BARAN TULUNIN TIETÄJÄT

Tietäjien koulutukseen Pohjolan pyhimmissä kuuluu monia haasteita. Vasta kun kokelos on kohdannut kuolemansa kolme kertaa, oppinut laulamaan hengille ja tuntee seitsemän tarua jumalista, hän voi kutsua itseään tietäjäksi.

## EPÄONNISTUMINEN - VIHAISET HENGET

*Saagat kertovat; Urdun opetti vihaisten henkien olevan niiden ihmisten henkiä, jotka ovat jääneet vangeiksi tähän maailmaan.*

Vihaiset henget aiheuttavat kuolemia, sairauksia ja hulluutta. Rituaalien aikana ne voivat surmata tietäjän hengen, jolloin tietäjän ruumis saattaa herätä epäkuolleen.

Henget saattavat jäädä riivamaan paikkoja tai ihmisiä, joihin ne ovat eläessään olleet kytköksissä, mutta osa niistä lähtee vaeltamaan päämäärättä.

Tietäjä törmää vihaiseen henkeen, jos Rituaalit-haasteen tulos on möhläys. Vihaisia henkiä ja niiden voima käsitellään tarkemmin PJ:n osuudessa s. @@.







## RITUAALIT

### HENKILINNUN LAULU (6N)

Kun henkilintu lentää pois ruumiista, se voidaan houkutella takaisin, jos tietäjä kykenee laulamaan sille Henkilinnun laulun. Rituaalin onnistuessa, kuollut herää uudelleen henkiin. Mikäli tämän vammat ovat kuitenkin yhä kuolettavat, henkilintu ei voi jäädä ruumiiseen, vaan lentää pois.

Palaaminen Manalasta on raskasta mielelle. Hahmon parantuessa kuolemastaan, hän makaa

täysin liikkumatta ja puhumatta. Hänen on onnistuttava haastavassa (3N) Sisukkuus-haasteessa, jotta hänen henkensä ei uudelleen pakene.

Henkilinnun hakeminen on myös tietäjälle raskasta. Palattuaan manalasta, hän on 1N päivää täysin kyvytön tekemään muuta leppäämään.

Jos Rituaalit-heiton tulos on *möhläys*, ei henkilintu palaa ruumiiseen, vaan jää alueelle vihaisena henkenä.

## LUMOUKSET

### HAMMASVEITSI (3N)

Veistä varten tietäjä tarvitsee jonkin tarpeeksi suuren pedon hampaan. Veitsi on luotava yöllä, nuotion valaisemassa kiviympyrässä. Luodessaan veistä tietäjä laulaa pedon hengille, jotta nämä asuttaisivat veitsen. Kun hammas on saatu veitsen muotoon, kaiverretaan sen terään riimut *lagn*, *glahr* ja *sarnog*.

Hammasveitsi on lyhytmiekka, joka aiheuttaa normaalin vaurion myös henkiolentoihin ja epäkuolleisiin.

### TUHANNEN KASVON NAAMIO (4N)

Tietäjä naamioi itsensä maalein sekä vaattein ja asettaa kasvoilleen naamion. Naamion on kirjailtava riimuilla sen henkilön nimi, joksi tietäjä tahtoo naamioitua.

Lumous kestää tietäjän (tai naamioitujan) yllä korkeintaan seuraavaan aamuun, mutta naamion riisuminen lopettaa myös vaikutuksen.

Mikäli joku osaa epäillä naamioitumista, hän saa heittää voi yrittää erittäin vaikeaa (5N) Valppaus-



haastetta. Mutta ne jotka eivät osaa edes epäillä, pitävät naamioitunutta todellisena henkilönä.

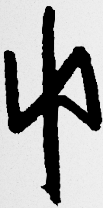
## RIIMUTAIKUUS

Vanarforilaisen kirjallisuuden ensi askelet näkyvät riimukirjoituksissa. Riimukirjoitus on erityinen kirjoitusjärjestelmä, jonka vanaarit oppivat Urdunilta. Riimukirjoituksen taito on suhteellisen harvinaista. Vaikka kuka tahansa voi osata riimun tai kaksi, sen syvempi taituruus on suotu vain tietäjille.

### RIIMUTIETO

Jokaista astetta *Riimutieto*-taitoa kohden, seikkailija tuntee yhden riimun. Hän osaa tulkita sen ja kammitoida siihen voimaa.

Seikkailija voi hahmonluonnin yhteydessä ottaa Riimutieto-taitoa korkeintaan tasolla 6. Jos hänellä on *Tietäjä*-etu, ei taidolle ole rajoituksia.



#### Lukutaito

Seikkailija, joka osaa *Lukutaitoa*, voi yrittää tulkita riimuja. Hän ei kuitenkaan tunne niiden voimia, eikä osaa käyttää niitä hyväkseen.

#### Riimukivet

Riimukivet on yleensä pystytetty sankarillisten tekojen muistoiksi. Ne yhdistävät teon ja tekijän jumalten maailmaan.

Pohjolassa on kuitenkin myös riimukiviä, joiden riimut ovat kyllä tuttuja, mutta joiden merkitystä kukaan ei osaa tulkita. Tietäjät väittävät niiden olevan hiisien tekemiä.

### RIIMUASEET



#### Karhun voima (3N)

Karhun voimalla siunattu ase aiheuttaa yhden pisteen enemmän

vauriota osuessaan, sekä nostaa käyttäjänsä *Voimaa* yhdellä.

#### Kiven lujuus (3N)

Ase menettää *hauras*-erikoisuutensa; kilven kestopisteet nousevat viidellä.

#### Raudanleikkaaja (3N)

Aseen aiheuttama syvä haava vähentää panssarin antamaa suojaa kahdella pisteellä.

#### Surma-ase (3N)

Kun asetta käytetään tiettyä olentoa tai lajia vastaan, heitetään yhtä ylimääräistä vaurio noppaa, mutta yhtä nopista (pelaajan valinta) ei lasketa mukaan vaurioon.

#### Sydämensyöjä (4N)

Tämä ase etsii aina tiensä uhrinsa suojausten läpi ja haavoittaa arimpia alueita. Osumakohtaa heitettäessä pelaaja voi muuttaa heiton tulosta kahdella.

#### Tuhoterä (4N)

Jos *tuhoterä* osuu taistelussa vihollisen aseeseen (tähdätty isku tai torjunta), vihollisen ase hajoaa, aiheuttaen 1N iskuvauriota käyttäjälleen. Riimuaseisiin *tuhoterä* ei pysty.



#### Muodonmuutos (5n)

Kun riimu piirretään sopivan symboliseen esineeseen, kantaja voi sitä käyttämällä muuttua kuvatus eläimen hahmoon. Hyviä esimerkkejä ovat naamiot, joihin on liitetty halutun eläimen merkkejä, kuten hampaita, sulkia, yms.

## YRTTITIETO

**LUMIKELLO** — Vuorten kylmässä ilmanalassa kasvava kukka, jolla on valkeat, kellomaiset kukinnot. Kukan juurista keitetty tee auttaa selviämään kylmässä.



# MAINE JA KUNNIA

Useimmat vanaarit omistavat elämänsä kerätäkseen mainetta ja kunniaa.

Jotkut onnistuvat saavuttamaan kunnian jo eläessään, mutta ne joilla ei ole varaa maksaa runonlaulajille, saavuttavat paikkansa saagoissa vasta kuoltuaan.

## KUNNIAN SAAMINEN

Jokainen haasteheitto, jossa seikkailija onnistuu, antaa hänelle haasteen tason verran kunniapisteitä. Haasteessa auttaneet saavat sen onnistuessa yhden pisteen.

## TAITOJEN MERKITYS

Seikkailijan taitavuus on hänelle maineeksi. Jokainen taito, joka seikkailijalla on 15 tai yli, nostaa seikkailijan mainetta yhdellä.

| Surmattu vihollinen | Kunnia |
|---------------------|--------|
| Kuriton orja        | 1      |
| Varas               | 5      |
| Maantierosvo        | 10     |
| Tunnettu rosvo      | 25     |
| Susi                | 1      |
| Suur susi           | 5      |
| Karhun pentu        | 10     |
| Karhu               | 20     |
| Suuri karhu         | 100    |
| Peikko              | 200    |
| Lohikäärme          | 500    |
| Suuri käärme        | 1000   |



# PELINJOHTAJAN OSUUS





# POHJOLAN AARTEET

Aarreheitot Pohjolan saagoissa toimivat samoi kuin Pelinjohtajan kirjassa kuvataan (alkaen s. 39).

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| Orja                              | 1N kpr |
| Maalainen                         | 2N kpr |
| Rosvo, lainsuojaton               | 3N kpr |
| Kaupunkilainen, palvelija         | 1N hr  |
| Palkkasoturi, seikkailija         | 2N hr  |
| Sken, kauppias, suvun pää         | 3N hr  |
| Heimopäällikkö                    | 1N kr  |
| Pää                               |        |
| ...kätkö, lukkolippas, aarrearkku | X2     |

| N66   | Pohjolan arvoesineet |
|-------|----------------------|
| 11-16 | Jalokivi             |
| 21-26 | Koru                 |
| 33-34 | Haarniskan osa       |
| 35-43 | Ase                  |
| 44-46 | Vaateparsi           |
| 51-53 | Taide-esine          |
| 54-56 | Soitin               |
| 61-63 | Kartta               |
| 64-66 | Taikaesine           |

## N66

## Korut

|       |                             |
|-------|-----------------------------|
| 11-16 | Hopeasormus (1N kr)         |
| 21-26 | Kultasormus (2N kr)         |
| 33-34 | Pronssisolki (1N hr)        |
| 35-43 | Hopeasolki (1N kr)          |
| 44-46 | Kultasolki (3N kr)          |
| 51-53 | Hopeinen rannekoru (2N kr)  |
| 54-56 | Kultainen rannekoru (4N kr) |
| 61-63 | Hopeaketju (6N kr)          |
| 64-66 | Kultaketju (6N kr)          |

## N66

## Taikaesine

|       |                           |
|-------|---------------------------|
| 11-13 | Kolmen solmun köysi       |
| 14-16 | Käärmeen kärjäkivi        |
| 21-22 | Lohipojan verkko          |
| 23-24 | Manan naamio              |
| 25-26 | Meritursaiden juomasarvi  |
| 31-33 | Noidan nuoli              |
| 34    | Punainen keihäs           |
| 35    | Remirin vyö               |
| 36    | Remirin rannerengas       |
| 41-42 | Siunattu keulakuva        |
| 42    | Suomuisen kuoleman sormus |
| 43    | Tulikipuna                |
| 44    | Tuohinen loitsu           |
| 45-46 | Tuonen joutsenen sulka    |
| 51-52 | Usvan ja varjojen viitta  |
| 53-54 | Ukkoskivi                 |
| 55-56 | Cewachonân                |
| 61-62 |                           |
| 63-64 |                           |
| 65-66 |                           |

# TAIKAESINEET

## KOLMEN SOLMUN KÖYSI

Voimakkaan noidan lumoama paksu hamppuköysi, jossa on kolme solmua. Ensimmäisen solmun avaaminen nostaa kevyen tuulen, toisen voimakkaan puhurin ja kolmannen avaaminen aloittaa hirmumyrskyn. Jotkut väittävät, että jos kolmatta solmua ei avata, ei myrsky saavuta koskaan laivaa, jonka kapteenilla on kolmen solmun köysi.

## KÄÄRMEEN KÄRÄJÄKIVI

Sileä ja litteä kämmenelle mahtuva kivi, jonka keskellä on reikä. Ken puristaa kärjäkiveä nyrkissään, huomaa, ettei mikään tauti pysty häneen. Tai ainakin hän saa -2N kaikkiin Terveysheittoihinsa tautien tarttumista vastaan.

## LOHIPOJAN VERKKO

*Saagat kertovat; Djân Colmissa eli poika, joka ei kunnioittanut pyydystämiään eläimiä. Kalastaessaan järvellä poika hukkuu, mutta lohikansa pelasti hänet. Tämä eli lohikansan parissa pitkään ja oppi näiden salaisuudet. Palatessaan ihmisheimonsa pariin, hän opetti heille monia salaisuuksia, kuten Kuun valosta kudotun verkon luomisen.*

Seikkailija voi käyttää yhden vahtivuoron (4h) kalastaakseen päivän ruoan koko seurueelle sellaisesta paikasta, jossa kaloja normaalistikin löytyy.

## MANAN NAAMIO

Yhdestä palasta veistetty irvistävä ja pelottava puinen rituaalinaamio, jollaisia kaukomailla käytetään epäinhimillisissä rituaaleissa. Pukemalla naamion kasvoilleen, kuka tahansa voi nähdä luonnon ja tuonpuoleisen henget. Naamion läpi voi myös yrittää puhua niille; henget ymmärtävät kyllä,

mutta vastaavat ainoastaan, jos niille tarjotaan sopivia uhrilahjoja (verta, helmiä, sieluja, yms.).

## MERITURSAIDEN JUOMASARVI

Suuren vuohipukin sarvesta tehty riimuin koristeltu juomasarvi, joka on aina täynnä maistuvaa olutta (joskin hieman suolaista). Kuka tahansa voi juoda sarvesta olutta päivän ruokatarpeidensa verran. Päihtymystila on väistämätön.

## NOIDAN NUOLI

Petoeläimen luusta vuoltu ja riimuilla vahvistettu talismaani. Kun noidannuolella osoittaa vihollistaan ja mutisee tämän nimen, voi langettaa kirouksen: kohde saa +1N kaikkiin haasteisiinsa seuraavaan auringonnousuun saakka ja kärsiessään vahinkoa, hän kärsii ylimääräisen +1N3 vahinkoa.

## PUNAINEN KEIHÄS

Saagoissa mainittu oudosta teräksestä taottu HEITTOKEIHÄS, jonka osuma tuhoaa taikaesineen.

Keihästä säilytetään käärittynä turkiksiin vahinkokokosketusten estämiseksi. Keihäällä oli myös kaksoisveli **Keltainen keihäs**, johon sankari vahingossa koski Punaisella keihäällä, joten se räjähti tuhansiksi sirpaleiksi.

## REMIRIN VYÖ

Nahkavyö, jota koristavat riimuin kirjaillut teräslaatat. Nostaa käyttäjän suoja-arvoja sekä syvä haava arvoa yhdellä, sekä antaa -1N muunnoksen Voimakkuus-haasteisiin.

## REMIRIN RANNERENGAS

Rannerengas suojaa joka päivä käyttäjäänsä ensimmäisiltä 3N veripisteen menetykseltä (heitetään joka aamu).



## SIUNATTU KEULAKUVA

Kullalla koristettu irvistävä hirviönpää, joka voidaan kiinnittää pitkälaiivan keulaan. Niin kauan kuin vesille lähdetessä uhrataan sopiva lahjus veden jumaluudelle, siunattu keulakuva antaa -1N kaikkiin *Laivat ja veneet* haasteisiin. Se myös karkottaa luotaan kaikki vihamieliset henget ja henkiolennot.

Jos uhrauksia ei suoriteta tai ne eivät ole jumaluuden mieleen, saattaa laiva kohdata murskaavan myrskyn tai merihirviön.

## SUOMUISEN KUOLEMAN SORMUS

Vihreästä kivistä taidokkaasti valmistettu sormus, jossa käärme puree itseään hännästä. Ken laittaa tämän sormuksen sormeensa, kokee kaikkien *Yrtit ja myrkyt* haasteiden olevan yhden asteen helpompia. Mutta varo! jos heittosi epäonnistuu, muuttuu sormus eläväksi käärmeeksi ja käy kimppuusi!

## TULIKIPUNA

Yllättävän raskas, hyvin kuumana hohkaava mustan punainen kivi. Kiveä säilytetään yleensä metallirasiassa tai vedessä, sillä sen tiedetään uuvuttavan ne, jotka pitkään ovat sen lähettyvillä.

Tulikipunalla voi sytyttää vaikka kuinka tahansa määrän puun tai sytykkeet ilmiliekkeihin, kunhan sitä taikasanoin rohkaisee.

## TUOHINEN LOITSU

Kuivuneelle tuohelle kirjoitettu loitsu. Kun loitsu on luettu, tuohi syttyy tuleen ja palaa nopeasti aiheuttaen käyttäjälle 1N3 tulivahinkoa.

## TUONEN JOUTSENEEN SULKA

Pikimusta ja jäätävän kylmä sulka, jonka kerrotaan olevan peräisen Manalan joutsenesta. Kun se suljetaan vainajan suuhun, ei tämä voi koskaan

herätä henkiin tai nousta kalmona — mikään taika ei voi sitä nostaa epäelämään.

## USVAN JA VARJOJEN VIITTA

Yön petojen karvoista pimeissä luolissa kudottu viitta, joka kätkee käyttäjänsä varjoihin, niin ettei kukaan voi häntä nähdä. Viitta on syytä pitää poissa valosta, sillä valot karkoittavat sen varjot ja se muuttuu tällöin tavalliseksi viitaksi.

## UKKOSKIVI

Sadepisaran muotoist eukkoskivien uskotaan pudonneen taivaalta myrskyn aikana. Onnekkait ovat löytäneet ukkoskiviä luonnosta, mutta useimmat ovat suvussa pitkään kulkeneita onnenkaluja. Tietäjien kerrotaan käyttävän kiviä sään nostamiseen, mutta yleensä ne sijoitetaan pitkälaivaan onnea tuomaan.

Keulakuvaan tai -tuhtoon kiinnitetty ukkoskivi antaa kapteenille +1 *Veneet ja laivat*-taitoon veneellä tehtyihin heittoihin.

## PORONSARVIPÄÄHINE

Antaa "onnea ja siunausta"

## CEWACHONÂN

*Saagat kertovat; Groannian paimentolaistietäjä lahjoitti udnurlaiselle kuninkaalle tämän poron vuodasta tehdyn lumotun paidan myötäjäislahjana. Kun kuningas puki sen päälleen, häneen ei mikään terä pystynyt.*

Cewachonân suojaa osumakohtia käsiä, rintakehää ja vatsaa. Sen suoja-arvo on 7, mutta paino vain 20. Paitoja on luultavimmin olemassa enemmän kuin yksi.



KARHUNHAMMASNAUHA

Antaa "karhun voiman"

**POHJOLAN KAKSITOISTA**

---

**AARRETTA**

---

Urdoncroan miekka

Awraithin karhukypärä



## N66 Kohtaaminen Pohjolassa

- 11 Sopolivaellus. Sadat päättäväiset ja uhattuina raivokkaat pienet karvapallerot jyräävät eteenpäin vuoria siirtävällä sisulla...
- 12 Valtavat määrät suuria verenhimoisia sääksiä.
- 13-1 Pienriistaa. Jäniksiä, riekkoja... (-IN Metsästys)
- 15-1 Linturiistaa. Riekkoja, kuukkeleita...(-IN Metsästys)
- 21 Suurriistaa. Peuroja, hirviä, poroja... (-IN Metsästys)
- 22 Pikkupeto tai useita. Kettu, naali, lumikko...
- 23-2 Metsästäjiä. Mahdollisesti liian kaukana omilta mailtaan.
- 4
- 33 Vanha leiri. Mahdollisesti hyviä polttopuita, sytykkeitä tai peräti laavu tai kota.
- 34 Tietäjä, tietäjän oppipoika tai noita keräämässä aineksi, etsimässä näkyä tai muuten vain matkustamassa.
- 35-3 Kulkukauppias, kullankaivaja tai joku muu kiertolainen alavilta mailta.
- 6
- 41 Kivessä kimaltaa jokin. Ehkä kultaa, ametistia tai muita puolijalokiviä.
- 45 Petoeläin.
- 46 Hylätty ruuhi. Voi olla vaikka kuinka kaukana vedestä ja mahdollisesti jopa vuoren rinteellä. Kelpaa tuskin sytykkeeksi.
- 51 Villihiiden luola. Saattaa olla hylätty tai paikalla voi olla useampikin yksilö. Mahdollisesti myös aarteita
- 52-5 Sotajoukko. Pari tusinaan soturia matkalla ryöstelemään tai mahdollisesti jo palaamassa retkeltään. Eivät välttämättä vihamielisiä.
- 3
- 54 Sotajoukko. Kuten yllä, mutta voimansa tunnossa valmiita hyökkäämään jopa muutaman sankarin kimppuun.
- 55-5
- 61-6
- 63 Jonkin muinainen ja unohdettu seita, joka herää mikäli sille uhrataan.
- 64 Sää kylmenee vuoden aikaan nähden poik-keuksellisen kylmäksi. Kylmyys kestää 3N tuntia. Mikäli sattuu talvella, mahdollisuus pakkasvaurioon.
- 65 Lumivyöry! Äärimmäisen vaarallinen, jos ei huomata ajoissa.
- 66 Hauta tai riimukivi. Erittäin vanhaa perua, jota kukaan ei enää muista eikä kunnioita.

# SEIKKAILUT POHJOLASSA

## HAASTEITA

### PILVIKKI

Munamainen sieni, jota elää vain Pohjolan kuivimmilla alueilla. Jos sieneen kosketaan, se pölläyttää pokshtaen ilmoille itiöpilven.

Seikkailija, joka joutuu itiöpilveen, on onnistuttava haastavassa (3N) Terveys-heitossa tai hän joutuu vahvojen hallusinaatioiden valtaan 2N6 tunniksi. Tänä aikana hahmo ei voi tehdä mitään.

### MUSTA HIEKKA

Tappava kulkutauti, joka saapui Pohjolaan dronoslaisten mukana. Se nostaa korkean kuumeen ja saa ihon irtoamaan mustana hilseenä.

Musta hiekka on rutto, joka vaikuttaa sairastuneen **Terveys**teen (muunnos vain -1N2). Syitä sen leviämiseen ei tunneta.

### PAKKASVAURIO<sup>1</sup>

Hyttävä kylmyys peittää kaiken kuuraan ja jäähän. Toimii kuin tulivaurio, mutta paksut kankaat antavat 5 pistettä suojaa ja turkikset 10. Metallihaarniskoista ei ole apua. Lisäksi jos vauriota tulee erän aikana syvän haavan verran tai enemmän, uhrilla on jatkossa +1N ruumiillisiin taitoheittoihin, kunnes saa lämmitellä kunnolla.

<sup>1</sup> "Jäätää", Varjojen kirja, s. 36

# KOHTAAMISET MERELLÄ

Jokaista merellä kuljettua 12 tuntia kohden, pelinjohtaja voi heittää taulukosta tapahtuman.

Vaarallisten (ja mahdollisesti vaarallisten) kohtaamisen edessä laivan miehistö saattaa joutua paniikkiin. *Johtajuus* haasteella miehistö pidetään kurissa.

## Saaristolaismerirosvoja

Tyypillisessä merirosvojen laivassa matkustaa kerrallaan kaksikymmentä soturia. Heillä on yleensä aseinaan lyhytvartisia piilukirveitä tai lyhyt miekkoja ja he käyttävät taitavasti väistökilpiä. Jos laiva on läheltä Djån Colmia, mukana saattaa olla jopa berserkki.

|                  |      |
|------------------|------|
| Vanhaa soturia   | 1N-2 |
| Aikuista soturia | 3N   |
| Nuorukaista      | 2N   |
| Hurvahtajaa      | 1N-4 |

## Valas

Nämä valtavat otukset eivät juurikaan välitä pienistä veneistä, jotka sattuvat niiden reiteille. Kun valas lähestyy pinnan alla, on sen huomaaminen erittäin vaikeaa (*Valppaus*, 5N).

Tyynellä ja vähäisellä tuulella valaalta ei ole mahdollista päästä pakoon, mutta kaikeksi onneksi ne eivät yleensä ole kiinnostuneita käymään laivojen kimppuun (Onni-heitto).

Hirviötä vastaan taisteleva on sulaa hulluutta, mutta jos tällaiseen kohtaamiseen ajaudutaan, käytä **HIRMUPEDON** arvoja (*Pelinjohtajan kirja*, s.80).

## Kurimus

## N66 Kohtaaminen merellä

- 11 Norppia. (-1N Metsästys)
- 12 Kalaparvi. (-1N Purjehdus)
- 13 Delfinejä. (-1N Metsästys)
- 14 Lokki laskeutuu laivaan, viesti jalkaan sidottuna.
- 15
- 16
- 21 Kalastusalus
- 22 Kauppalaiva
- 23 Merirosvoja
- 24 Meritaistelu käynnissä
- 25 Haaksirikkoinen
- 26 Hylkytavaraa. Kenties saalista?
- 31 Haaksirikkoutunut laiva. Kenties saalista?
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 41 Kurimus
- 42 Salakareja
- 43 Vesipylväs
- 44 Vaarallisia aaltoja
- 45 Jäävuoria tai -lauttoja
- 46 Sumua
- 51
- 52 Meritursas
- 53
- 54 Valas
- 55 Merikärmes
- 56 Kelluva merihirviön (tai -eläimen) raato
- 61 Tunteen saari
- 62 Outoja valoja pinnan alla tai horistontissa
- 63 Purjeeton laiva ilman soutajia. Kirottu? Aaveita?
- 64 Kivisten talojen raunioita aivan pinnan alla.
- 65 Syvinkäisiä
- 66 Meren jumala Brun

Merellä kiirivä valtava jyrinä varoittaa laivan lähestyvän kurimusta. Kauempana tähystäjä näkee ensimmäisenä sumupilven meren yllä. Tässä



vaiheessa laivan voi vielä ohjata pakoon turmiolta; rutiini (2N) *Purjehdus*-haaste.

Jos laiva joutuu kurimuksen pyörteeseen, on perämiehen onnistuttava vaikeassa (4N) *Purjehdus*-haasteessa tai laiva imeytyy tuhoonsa.

### **Vesipylväs**

Myrksytuulen nostattama vesipylväs kohoaa merestä pilviin saakka. Näky on vähintäänkin hermostuttava ja sitä seuraa aina sään huonontuminen.

### **Vaarallisia aaltoja**

Aallot vyöryvät laivaa kohden, uhaten murskata sen alleen!

# SEIKKAILUT METSISSÄ

## N66 Kohtaaminen metsässä

- 11 Vene täynnä kolikoita. 8N kuparia.
- 12 Jättimäisen hirven jäljet johtavat syvemmälle metsään.
- 13-14 Kirkkaan väriset linnut laulavat kauniisti jossakin korkealla.
- 15-16 Sammalen ja kukkien tuoksu täytyy ilman.
- 21-22 Maa askelten alla on mukavan pehmeä.
- 23 Maisema on kietoutunut hälvenemättömään sumuun.
- 24 Lehdet leijuvat hiljalleen maahan lukemattomissa väreissä.
- 25 Kiireesti kyhätty uhri-alttari jollekin metsän jumalalle.
- 26 Puiden juuret kiemurtelevat käärmemäisesti, kun silmä välttää.
- 31
- 32-33
- 34
- 35-36
- 41
- 42-43
- 44
- 45-46
- 51
- 52-53
- 54
- 55 Hirvittävää mätänemisen ja käymisen hajua jostakin kauempaa.
- 56 Metsä muuttuu synkäksi ja pimeäksi kuusimetsäksi.
- 61
- 62-63 Muinaisia riimukiviä, joihin aika ei näytä koskeneen.
- 64 MARRASLEHTO, puut näyttävät muodustuvan mätänevistä ruhoista.
- 65
- 66 Muinaiset rauniot



# SATUNNAISET

# SAARET

| N666    | Saari                    | Vaara | TYYPPI     |
|---------|--------------------------|-------|------------|
| 111-116 | Kallioluoto              | 1     | Este       |
| 121-126 | Karikko                  | 1     | Este       |
| 131-136 | Tuliperäinen             | 1     | Este       |
| 141-146 | Soistunut                | 2     | Sokkelo    |
| 151-156 | Raunioita                | 2     | Raunio     |
| 161-166 | Dronoksen siirtokunta    | 1     | Asutus     |
| 211-216 | Kalastajakylä            | 1     | Asutus     |
| 221-226 | Jätintarha               | 1     | Sokkelo    |
| 231-236 | Lintukallio              | 1     | Aukea      |
| 241-246 |                          |       |            |
| 251-256 |                          |       |            |
| 261-266 |                          |       |            |
| 311-316 |                          |       |            |
| 321-326 |                          |       |            |
| 331-336 |                          |       |            |
| 341-346 |                          |       |            |
| 351-356 |                          |       |            |
| 361-366 |                          |       |            |
| 411-416 |                          |       |            |
| 421-426 |                          |       |            |
| 431-436 |                          |       |            |
| 441-446 |                          |       |            |
| 451-456 |                          |       |            |
| 461-466 |                          |       |            |
| 511-516 |                          |       |            |
| 521-526 | Merirosvojen piilopaikka |       |            |
| 531-536 | Villi-ihmisten kylä      |       |            |
| 541-546 |                          |       |            |
| 551-556 |                          |       |            |
| 561-566 | Jäävuori                 | 3     |            |
| 611-616 | Hautasaari               | 4     | Aarreaitta |
| 621-626 | Hirviöiden pesä          | 3     |            |
| 631-636 | Muinainen temppeli       | 3     | Raunio     |
| 641-646 |                          |       |            |
| 651-656 |                          |       |            |
| 661-666 |                          |       |            |

# ELÄIMET

## MYRSKYHAUKKA

Hieman kanahaukkaa isompi Marrasmeren rannikoiden petolintu. Nopealiikkeisen haukan näkemisen sanotaan ennustavan myrskyä.

## ILVES

|             |       |           |        |
|-------------|-------|-----------|--------|
| Ruumis      | 8     | Notkeus   | 14     |
| Valppaus    | 16    | Sisukkuus | 12     |
| Koko        | Pieni | Suoja     | 0      |
| Syvä haava  | -     | Veri      | -      |
| Hyökkäykset | Taito | Pituus    | Vaurio |
| Kynnet      | 12    | II        | 4      |
| Purema      | 12    | III       | 5      |

Ei yleensä aggressiivinen, vaan ennemminkin välttelee ihmisiä. Puolustaa kuitenkin raivokkaasti reviiriään ja pentujaan.

## SAARISTOLAISPONI

|            |         |           |       |
|------------|---------|-----------|-------|
| Ruumis     | 16      | Notkeus   | 10    |
| Valppaus   | 10      | Sisukkuus | 12    |
| Koko       | Ihminen | Suoja     | 0     |
| Syvä haava | 11      | Veri      | 32/32 |

|             |       |        |        |
|-------------|-------|--------|--------|
| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
| Potku       | 12    | III    | 5      |

Udnurin ponit ovat tottuneet ankariin olosuhteisiin. Ne ovat vahvoja sekä kestäviä ja niitä on viety jonkin verran myös meren yli etelään.

## LUOLALEIJONAT

Harmaita kissaeläimiä, jotka asuvat Pohjolan tasangoilla. Asuvat ja saalistavat yleensä yksin.

Käytä Metsätiikerin arvoja (*Pelinjohtajan kirja*, s. 151).



# JAHTIHURTTA

---

|            |              |           |       |
|------------|--------------|-----------|-------|
| Ruumis     | 11           | Notkeus   | 13    |
| Valppaus   | 16           | Sisukkuus | 11    |
| Koko       | Ihminen      | Suoja     | 1     |
| Syvä haava | 6            | Veri      | 14/14 |
| Puolustus  | +1N (lauma)* |           |       |

|             |       |        |        |
|-------------|-------|--------|--------|
| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
| Purema**    | 12    | III    | 6**    |

\* Niin kauan kuin jahtihurtia on enemmän kuin uhreja.

\*\* Osuttuaan raajaan, jahtihurtta voi jäädä roikkumaan kiinni ja tehdä raajasta käyttökeltottoman.

Djân Colmin metsäläisten jalostamia hurjia verikoiria, joiden perimässä on varmasti osa villiä sutta. Niitä käytetään pääasiassa metsästyksessä, mutta toisinaan myös sotakoirina.

# HIRVIÖT

## RÄMETRAAKKI

|            |               |           |       |
|------------|---------------|-----------|-------|
| 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    | 6+*    |

\* Käärmeenmyrkkyä

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

Rämetraakit ovat nimensä mukaisesti Pohjolan soilla eläviä suuria matelijoita. Ne muistuttavat siivekkäitä käärmeitä, joilla on siipien alla tarttumaraajat.

## LOUHIKÄÄRME

Saagat kertovat; kuinka louhikäärmeen surmanneet sankarit ovat saaneet taikavoimia sen verestä. Kuinka se, joka pedon sydänverta maistaa, ymmärtää lintujen kieltä, mutta ken siinä kylpee, hänen nahkansa on kovaa kuin sarvi. Ja se, joka hirviön sydämen syö, saa suuren tietämyksen ja rohkeuden.

|            |              |           |       |
|------------|--------------|-----------|-------|
| Ruumis     | 26           | Notkeus   | 12    |
| Valppaus   | 14           | Sisukkuus | 18    |
| Koko       | Valtava      | Suoja     | 5     |
| Syvä haava | 12           | Veri      | 68/68 |
| Puolustus  | +1N (edestä) |           |       |

| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
|-------------|-------|--------|--------|
| Kynnet      | 18    | I      | 12     |
| Puraisu*    | 18    | II     | 14     |

\* Louhikäärmeen kita on niin suuri, että haarniska puolitetaan puraisua vastaan.

Louhikäärmeet ovat suuria, liskomaisia matelijoita. Ne ovat tarpeeksi suuria vaikuttaakseen hitailta ja kömpelöiltä, mutta kykenevät yllättävän nopeisiin ryntäyksiin saaliinsa perässä.

Nämä olennot elävät pääosin meren rannoilla tai pohjoisilla aroilla, joilla ne saalistavat suuria eläimiä kuten mammutteja tai valaita.

Vaikka louhikäärmeillä onkin useitakin sarvia, ne eivät käytä niitä taisteluun.



## VILLIT HIIDET

Saagat kertovat; kauan ennen ihmisten aikaa, hiidet vallitsivat koko Pohjolaa. Ne kaiversivat valtavia valtakuntia syvälle vuorten uumeniin, leikkasivat häntänsä ja elivät kuin ihmiset ikään.

|                   |                           |                  |       |
|-------------------|---------------------------|------------------|-------|
| <b>Ruumis</b>     | 20                        | <b>Notkeus</b>   | 14    |
| <b>Valppaus</b>   | 12                        | <b>Sisukkuus</b> | 18    |
| <b>Koko</b>       | Suuri                     | <b>Suoja</b>     | 2     |
| <b>Syvä haava</b> | 11                        | <b>Veri</b>      | 39/39 |
| <b>Puolustus</b>  | +1N (huitoo ja väistelee) |                  |       |

|                    |              |               |               |
|--------------------|--------------|---------------|---------------|
| <b>Hyökkäykset</b> | <b>Taito</b> | <b>Pituus</b> | <b>Vaurio</b> |
| Oikea käsi         | 16           | II            | 8             |
| Vasen käsi         | 16           | II            | 8             |
| Purema             | 14           | III           | 10            |

Villit hiidet elävät syvällä metsien tai luolien pimennossa. Ne ovat raakalaismaisia olentoja, jotka mässäilevät verellä. Vaikka ne tyypillisesti elävät riistalla, eivät ne ihmistenkään kimppuun arkaile käydä.





## TUONENTOUKKA

|             |                                        |           |        |
|-------------|----------------------------------------|-----------|--------|
| Ruumis      | 26                                     | Notkeus   | 10     |
| Valppaus    | 12                                     | Sisukkuus | 18     |
| Koko        | Suuri                                  | Suoja     | 6      |
| Syvä haava  | 15                                     | Veri      | 68/68  |
| Puolustus   | +1N (muualla kuin vatsassa ja kidassa) |           |        |
| Hyökkäykset | Taito                                  | Pituus    | Vaurio |
| Purema      | 16                                     | II        | 14     |

Suuria, käärmemäisiä petoja. Suurimmat kykenevät ahmaisemaan myskihärän yhtenä suupalana ja näitä kärmeksiä tavataankin enemmän tasangoilla, joilla suuret laiduntajat vaeltavat.

## AJATTARA

|               |                      |           |        |
|---------------|----------------------|-----------|--------|
| Ruumis        | 14                   | Notkeus   | 18     |
| Valppaus      | 16                   | Sisukkuus | 14     |
| Koko          | Ihminen              | Suoja     | 2      |
| Syvä haava    | 8                    | Veri      | 18/18  |
| Puolustus     | +1N (väistä & lento) |           |        |
| Hyökkäykset   | Taito                | Pituus    | Vaurio |
| Kynnet, vasen | 16                   | II        | 7*     |
| Kynnet, oikea | 16                   | II        | 7*     |

\* Jos molemmat kynnet osuvat, Ajattara nostaa uhrinsa taivaalle, ellei tämä onnistu Voimakkuus vertailuhaastessa.

**LENTOPETO:** Lentää ja tekee ensihyökkäyksen rynnäkkönä taivaalta (-1N hyökkäysheittoon, pituus I). Sitten se taistelee maasta käsin.

Hirviömäisiä kotkia tai suuria huuhkajia, joilla on ihmismäinen pää ja rinta. Jotkut osaavat puhua kirkuen.



# MERITURSAAT

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

| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
|-------------|-------|--------|--------|
| Oikea käsi* | 15    | II     | 6      |
| Vasen käsi* | 15    | II     | 6      |

\* Saattaa käyttää asetta, jolloin vaurio aseeseen mukaan +1.

Marrasmeren syvyyksissä asuvat saagojen syvinkäiset. Meritursaiden suku on pitkään uinunut aaltojen alla, mutta nyt avomerellä seilanneet laivat ovat herättäneet ne unestaan.

Mitä meritursaat ikinä ovatkaan, kahta samanlaista eivät vanaarit ole kohdanneet. Ne ovat ihmismäisiä olentoja, mutta niiden ulkoiset piirteet muistuttavat enemmän mereneläviä.

Marrasmereltä pohjoiseen asuvat heimot kertovat niiden houkuttelevan pieniä lapsia koputtelemalla jäiden alta, kun taas etelärantojen vanaareiden taruissa ne houkuttelevat soitollaan. Kaikille taruille on yhteistä tursaiden mieltymys ihmislihaan ja niiden ihmisille täysin vieraat tavat.

## N66 Meritursaan muoto

- 11-12 Monikätkäinen:** 1N3 lisäkättä, joilla on myös omat hyökkäyksensä.
- 13-14 Lonkeroinen:** 1N3 lonkeroa korvaa toisen käden. Jokaisella on oma hyökkäyksensä. Taito 12, pituus III, vaurio 6.
- 15-16 Saksikoura:** Toisen käden tilalla on suuri ravun saks. Taito 14, pituus II, vaurio 8.
- 21-22 Myrkkykynnet:** Hämähäkinmyrkkä kynsissä tai kannetuissa aseissa.
- 23-24 Polttonahka:** Koskettaminen aiheuttaa 1N3 happovauriota.
- 25-26 Neulakita:** Puraisuhyökkäys muiden hyökkäysten lisäksi. Taito 12, pituus III, vaurio 8.
- 31-32 Kammottava:** Olento herättää kauhua. Seikkailijan on onnistuttava vaikeassa (4N) Sisukkuusheitossa tai paettava 1N erää. Kerran onnistuttuaan seikkailija ei tarvitse uutta heittoa samaa otusta vastaan.
- 33-34 Kuorekas:** Kotilomainen kasvain, +4 suojaan.
- 35-36 Lapsekas:** Ilmeikkäät silmät. Haastava (3N) Sisukkuusheitto tai seikkailija ei hyökkää.
- 41-42 Jätti:** Ruumis +5, Syvä haava ja vaurio +2, torjuminen aseella +1N vaikeampaa.
- 43-44 Maakulkija:** Ei menetä puolustus arvoaan maalla.
- 45-46
- 51-51
- 53-54
- 55-56
- 61-62
- 63-64
- 65-66

# DEMONIT

## IKIRUOTAINEN

|            |       |           |       |
|------------|-------|-----------|-------|
| Ruumis     | 20    | Notkeus   | 12    |
| Valppaus   | 12    | Sisukkuus | 18    |
| Koko       | Suuri | Suoja     | 2     |
| Syvä haava | 11    | Veri      | 39/39 |
| Puolustus  | -     |           |       |

| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
|-------------|-------|--------|--------|
| Kynnet      | 16    | II     | 8      |
| Torahampaat | 14    | III    | 10     |

Ikiroutaiset ovat talven ja pakkasen henkien ruumiillistumia. Jättimäisiä karhuja, joilla on villisian pää ja kyltymätön verenjano. Ne saattavat kavahtaa tulta ja lämpöä, eikä niitä onneksi tavata kuin kaukaisimmilla ikiruodan mailla.

Ikiruotaisen läheisyys (2N) ja osumat sen hyökkäyksistä (3N) altistaa PAKKASVAURIOlle (s. @@).

## METSÄNNEITO

|            |                           |           |        |
|------------|---------------------------|-----------|--------|
| Ruumis     | 14                        | Notkeus   | 18     |
| Valppaus   | 16                        | Sisukkuus | 12     |
| Koko       | Ihminen                   | Suoja     | 3      |
| Syvä haava | 8*                        | Veri      | 18/18* |
| Puolustus  | +1N (väistä & torjunta)** |           |        |

| Hyökkäykset   | Taito | Pituus | Vaurio |
|---------------|-------|--------|--------|
| Kynnet, vasen | 16    | II     | 6      |
| Kynnet, oikea | 16    | II     | 6      |

\* Paranee 1N verta ja yhden syvä haava-tason per erä. Katkotut raajat kasvavat takaisin.

\*\* Metsänneidot ovat sekä nopeita että ketteriä. Lisäksi niiden nahka muistuttaa kovaa puuta selkäpuolelta, joten ne yrittävät usein kääntää selkensä puolustautuakseen. +1N puolustukseen takaapäin.

Metsänneidot eli *FnoIngapal* näyttävät varjoissa kauniilta naisilta, jotka auliisti esittelevät avujaan. Neidon seuraaminen kuitenkin hyökkäykseen, kun tämä käy sisartensa kanssa uhrinsa kimppuun. Uhrinsa neidot repivät kappaleiksi ja mässäilevät tämän lihalla.

Saagoissa kerrotaan hyveellisistä metsänneidoista, jotka ovat varoittaneet matkaajia onnettomuuksista tai jopa antautuneet lemменleikkeihin näiden kanssa. Enemmän kuin todennäköisesti nämä ovat kuitenkin satua.



## HURMEHÄRKÄ

|            |       |           |       |
|------------|-------|-----------|-------|
| Ruumis     | 18    | Notkeus   | 8     |
| Valppaus   | 12    | Sisukkuus | 16    |
| Koko       | Suuri | Suoja     | 3     |
| Syvä haava | 11    | Veri      | 24/24 |
| Puolustus  | -     |           |       |

|             |       |        |        |
|-------------|-------|--------|--------|
| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
| Pusku       | 14    | I      | 10     |
| Tallaa      | 12    | III    | 8      |

Hurmehärkien kerrotaan olevan kunnioituksetta lahdatyja sonneja. Nahaton eläin höyryää ja vuotaa hikoilee tauotta verta. Nämä olennot on yleensä sidottu tiettyyn paikkaan ja vartioivat haudattuja aarteita.

## HIIDENHIRVIÖ

|            |       |           |       |
|------------|-------|-----------|-------|
| Ruumis     | +6    | Notkeus   | -2    |
| Valppaus   | -2    | Sisukkuus | -     |
| Koko       | Suuri | Suoja     | Sama  |
| Syvä haava | +6    | Veri      | +6/+6 |
| Puolustus  | 0     |           |       |

|                    |       |        |        |
|--------------------|-------|--------|--------|
| Hyökkäykset        | Taito | Pituus | Vaurio |
| Vanhat hyökkäykset | -2    | -      | +2     |

Hiidenhirviöiden muodot ovat moninaiset. Ne muistuttavat Pohjolan eläimiä, mutta ne koostuvat soiden mätänevästä maaperästä, oksista ja homehtuneista luista.

# EPÄKUOLLEET

## HALLAVAHURTAT

|            |              |           |      |
|------------|--------------|-----------|------|
| Ruumis     | -            | Notkeus   | 14   |
| Valppaus   | 16           | Sisukkuus | -    |
| Koko       | Ihminen      | Suoja     | -    |
| Syvä haava | -            | Veri      | 30** |
| Puolustus  | +1N (lauma)* |           |      |

| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
|-------------|-------|--------|--------|
| Purema      | 14    | III    | ***    |

\* Niin kauan kuin hurttia on enemmän kuin uhreja.

\*\* Hurtan lyöminen aseella vie 1 veripistettä per aste. Osuminen riimu- tai luuaseella, tai jollakin muualla, joka sitä voi vahingoittaa, aiheuttaa tulivaurioon verrattavaa vauriota ja saa sen myös irrottamaan otteensa.

\*\*\* Aavesusi tappaa tarttumalla kiinni uhriinsa. Sen purema aiheuttaa 1N kalmankosketusta per erä, eikä sen otteesta voi pyristellä irti.

Hallavahurtat saalistavat yleensä yksinään. Ne ovat epäkuolleita henkiä, jotka yhä jahtaavat saaliita, jotka ovat muuttuneet mullaksi jo satoja vuosia sitten. Toisinaan ne kuitenkin kokoontuvat laumoiksi ja silloin paimentolaisilla pitävät huolen siitä, että ukonhattua on vaatteiden taskuissa.

Dronoslaiset kutsuvat näitä henkiä *Natran mustiksi hurtiksi*. Tyhjyyden demonien koiraruhtinattaren mukaan.

## KALMANKYÖ

|            |       |           |    |
|------------|-------|-----------|----|
| Ruumis     | 4     | Notkeus   | 18 |
| Valppaus   | 10    | Sisukkuus | -  |
| Koko       | Pieni | Suoja     | -  |
| Syvä haava | -     | Veri      | 2* |
| Puolustus  | -     |           |    |

| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
|-------------|-------|--------|--------|
| Purema      | 16    | III    | 1+**   |

\* Kalmankyyn lyöminen aseella vie 1 veripisteen per aste. Osuminen jollakin, joka luo valoa, tuhoaa Kalmankyyn heti.

\*\* Kalmankosketus välittyy pureman kautta. käärmeenmyrkkyä, ei aiheuta syviä haavoja.

Mustaa ja vihreää savua, joka tiivistyy epäeläväksi, varjomaiseksi käärmeeksi.



## RAATOVARIKSET

|            |              |           |    |
|------------|--------------|-----------|----|
| Ruumis     | -            | Notkeus   | 14 |
| Valppaus   | 18           | Sisukkuus | -  |
| Koko       | Pieni        | Suoja     | -  |
| Syvä haava | -            | Veri      | 4* |
| Puolustus  | +1N (lentää) |           |    |

| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
|-------------|-------|--------|--------|
| Purema      | 14    | I      | 5+**   |

\* Raatovariksen lyöminen aseella vie 1 veripisteen per aste. Osuminen riimu- tai luuaseella, tai jollakin muualla, joka sitä voi vahingoittaa, aiheuttaa tulivaurioon verrattavaa vauriota.

\*\* Kalmankosketus

Raatovarikset, *gnapwadruk*, ovat kirottuja henkiä. Ne ottavat liekehtivän linnun hahmon noustessaan taistelussa raivonneen tulen tuhkasta ja yrittävät riistää kuolleiden henget ruuakseen.

## VERENSYÖJÄT

|            |              |           |    |
|------------|--------------|-----------|----|
| Ruumis     | 18           | Notkeus   | 12 |
| Valppaus   | 14           | Sisukkuus | -  |
| Koko       | Ihminen      | Suoja     | -  |
| Syvä haava | 10           | Veri      | -  |
| Puolustus  | +1N (lentää) |           |    |

| Hyökkäykset | Taito | Pituus | Vaurio |
|-------------|-------|--------|--------|
| Oikea käsi  | 12    | III    | 5**    |
| Vasen käsi  | 12    | III    | 5**    |
| Purema***   | -     | III    | 7+**   |

\* Verensyöjä on epäkuollut. Vain luuhun kohdistuva voimakas osuma voi oikeasti aiheuttaa sille vahinkoa, ja siksi siihen osuminen on käytännössä vaikeampaa.

\*\* Kalmankosketus.

\*\*\* Jos molemmat kädet osuvat, ottaa Verensyöjä uhrinsa puristusotteeseen ja raatelee tämän kasvoja ja kurkkua verta juodakseen. Purema osuu tällöin automaattisesti.

Verensyöjä, *caranngårn*, on vitivalkoinen viettelijä, joka alastomana saalistaa laidunmailla paimenia ruuakseen. Päivänvalossa näitä epäkuolleita ei nää, vaan ne piilottelevat kallioiden koloissa tai muissa varjoisissa paikoissa.

Verensyöjät osaavat matkia puhetta niin taidokkaasti, että ne erottaa oikeasta vain erittäin vaikealla (5N) Valppaus-haasteella (Hyvä kuulo auttaa).