

SEIKKAILUIDEITA

SEIKKAILUT POHJOLASSA

JÄTTIKUNINKAAN VEROT

Seikkailijat saapuvat kylään, jonka miehet mulkoilevat tulokkaita epäileväisesti. Pian selviää, että kylällä on uusi kuningas; vuorilla asuva jättiläinen kerää veroja paikallisilta. Kookkaat soturit susiturkeissa ja painavissa haarniskoissa kiertävät kyliä vaatien maksuja.

Kyläläiset ottavat mielellään avun vastaan, jos sitä tarjotaan. Verot ovat suistamassa heidät perikatoon, mutta niiden maksamatta jättäminen on tuhonnut jo naapurikylän.

Keitä veronkantajat ovat? Onko heidän kuninkaansa todella jätti?

VIHAKIVI

Tietäjän kuoltua ei kyläläisillä ole ollut neuvoa esisiltä tai jumalilta. Seikkailijoiden saavuttua paikallinen päällikkö pyytää näiltä palvelusta. Edellinen tietäjä ei nimennyt seuraajaansa, mutta kenties seikkailijat voisivat matkata riimukivelle kysymään asiaa tietäjän hengeltä?

Vihakivi seisoo vuorivirran luoman lammen rannalla. Matka ei ole pitkä, mutta sakeneva lumipyry haittaa matkantekoa — tuoko se myös muassaan vihaisia kuolleiden henkiä?

TUNTUREIDEN LAKI

Nuori ja väkevä päällikön perijä on matkannut tuntureille etsimään näkyä. Häntä ei kuulu takaisin.

Ehkä seikkailijat voisivat löytää hänet? Ennen kuin eksynyt löydetään, huomaavat seikkailijat, että tämä on ajautunut vuorileijonien alueelle. Onko perijä vaarassa? Vai pitävätkö huhut paikkansa ja tämä on kirottu pedoksi petojen joukkoon? Apua seikkailijat voivat saada vanhan seitakiven hengeltä, jos onnistuvat ensin ajamaan pois kivelte pesänsä tehneet suuret kotkat.

TALLIHENKI

Eräs maanviljelijä kaipaa apua tallinsa kanssa. Tallit ovat suhteellisen uusi ilmiö Pohjolassa, eikä niihin osata oikein vielä suhtautua. Maanviljelijä kertoo vihaisen hengen asettuneen hänen talliinsa. Jos seikkailijat saavat sen ajettua pois, hän on kiitollinen.

Mutta jos hengen saisikin jäämään tallin rauhalliseksi suojeliksi, siitä olisi varmasti enemmän hyötyä?

MARRASMERELLÄ

VALTAKÄÄRME

Kjurn on mennyt kehuskelemaan sotakunnollaan ja kalaonnellaan yhden kerran liikaa. Nyt hänet on haastettu saalistamaan yksi Marrasmeren jättimäisistä merikäärmeistä. Todisteeksi tästä uroteosta kjurn on luvannut tuoda pedon sarven.

Auttavatko seikkailijat käärmeen voittamisessa, saavatko he hullun suunnitelman vältettyä ilman kjurnin kasvojen menetystä vai hankkivatko he sarven jollakin muulla keinoin?

SUMUJEN SAARI

Mereltä palaavat kalastajat kertovat joutuneensa yllättävän sumun vangeiksi. *“Oli kuin sumu olisi halunnut vangita meidät!”* Usvan keskellä he huomasivat oudon saaren, jollaista lähiseuduilta ei pitäisi olla. Kertomuksen mukaan saarella kohosi kammottavia seitakiviä ja sen rannalla aaltoili meriheinä, vaikkei tuulen vire käynyt.

Useimmat syyttävät kalastajia juupoiksi tai valehtelijoiksi. Mutta he väittävät kiven kovaa kohdanneensa meritursaiden aalloista nousseen saaren. Ties mitä rikkauksia sieltä voisi löytyä? Jos vain kalastajat saataisiin suostuteltua uudelleen merelle saarta etsimään...

VÄÄRÄT VALOT

Joukko luultavasti Braennonista kotoisin olevia merirosvoja on asettunut alueelle. Muut Marrasmeren kansat kaihtavat näiden tapaa johdattaa laivoja karikoille väärin merkkitulien avulla. Kaksi karilla ajanutta pitkälaivaa on jo löydetty ryöstettyinä, joten paikallinen kjurn kokoa rankaisujoukkoa.

Ovatko braennit asialla? Kuinka monta laivaa heillä on? Voiko heidän tukikohtaansa edes löytää? Vai onko kyse jostakin kammottavammasta?

AALTOJEN ALLE

Erämaassa asuva tietäjä etsii rohkeita seikkailijoita avukseen. Henget ovat näyttäneet hänelle unessa aaltojen alle jääneen kylän sijainnin. Nyt aaveet eivät jätä häntä rauhaa, vaan vaativat tätä noutamaan heidän pääkallonsa meren syvyyksistä, jotta ne voitaisiin polttaa asiallisesti.

Tietäjä osaa valmistaa taikaliemen, jonka avulla seikkailijat pääsevät veden alle. Hänen on kuitenkin lähdeittävä itse mukaan matkalle, sillä hän ei osaa selittää, mistä kylä löytyy.

Pitääkö tietäjän kertomus paikkansa? Miten kylä on uponnut? Mitkä meren hirmut ovat kylän nyt ottaneet omakseen?

KAUPPIAAN TURVANA

Rikas kauppias on matkalla eteläisille markkinoille. Hänellä on muassaan suuri lasti meripihkaa ja turkiksia, mutta laivaa hänellä ei jostain syystä ole. Seikkailijat palkitaan hyvin, jos he saattavat kauppiaan tavaroineen Tor Olnicoriin.

Mitä kauppiaan laivalle on tapahtunut? Mistä hänen kauppaamansa tavara on peräisin? Pääseekö seurue Tor Olnicorin satamaan asti ja kuinka heidät siellä otetaan vastaan?

MATKOJA ETELÄÄN

SAAGOJEN ARVOISET PIDOT

Kylän päällikkö on valittu järjestämään seuraavan vuoden suurkäräjät. Hän tahtoo osoittaa vieraanvaraisuutensa ja tarjota virailleen pidot, joista puhutaan vielä sukupolvia myöhemmin. Tässä onnistuakseen hän varustaa ryöstöretken eteläisille joille.

Eksoottiset ruokalajit ja viini olisivat jo sinällään oiva saalis, mutta jos seikkailijat onnistuvat tuomaan mukanaan myös juhlat järjestävän kokin, heidät palkitaan ruhtinaallisesti.

SIITOSSONNI

Kylän karjaan ei ole aikoihin saatu uutta verta. Kauppasuhteet lähinaapureihin eivät ole tuottaneet tulosta, joten uutta verta tarvitaan kauempaa. Vaikka eteläisten karja ei olekaan yhtä kestävää ja karvaista, ne kuulemma siittävät enemmän jälkeläisiä.

Seikkailijat palkataan hankkimaan oiva siitossonna jostakin kauempaa. Seikkailijat voivat toki tuoda takaisin minkä tahansa ikälopun nautaeläimen, mutta heidän maineensa riippuu siitä, kuinka paljon ja hyviä jälkeläisiä heidän saaliinsa tuottaa.

KÄTKETTY AARRE

Vanha soturi yrittää epätoivoisesti kerätä nuorempia kumppaneita vanaretkelle eteläisille joille. Hänet tunnetaan liioitelluista tarinoista ja muutenkin melko epäluotettavana tapauksena. Soturi kuitenkin vannoo miekkansa kautta, että eräs ryöstetty aarre odottaa yhä haudattuna noutajaansa etelän mailla. Hän osaisi opastaa soturijoukon aarretta noutamaan, kunhan saisi laivan ja sen soutajat jostakin.

Miksi aarretta ole jo haettu? Onko aarretta edes olemassa? Johtaako soturi seikkailijoita väijytykseen?

LUOSTARIN RIKKAUDET

Seikkailijat houkutellaan mukaan vanaretkelle etelään lupauksilla helposta saaliista ja suojaamattomista luostareista.

Karvas totuus on, että luostarit ovat hyvin suojattuja linnoituksia, joissa yleensä on nostoväkeä sijoitettuna.

Onnistuvatko seikkailijat tunkeutumaan luostariin? Mitä odottamatonta he sieltä löytävät?

SUURHYÖKKÄYS

Mjeanunin (tai Udnurin) kuningas kokoaa laivastoa sotaa varten. Hän haluaa vallata Braennonin (tai Tor Olnicorin) eteläisiltä herroilta. Sotaan lähtee kymmenittäin laivoja ja satoja sotureita kaikkialta Pohjolasta.

Seikkailijoiden tehtävä on kulkea sotajoukon edellä tiedustelemassa. Jos he onnistuvat löytämään vähemmän käytetyn (ja täten huonommin suojatun) reitin valtakunnan pääkaupunkiin, heidät palkitaan varmasti suurin rikkauksin.