

POHJOLAN SAAGAT

Epävirallinen lisäkirja Praedor-fantasiaroolipeliin





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

Huhtikuu 2023

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 löyhästi 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 Marrasmeren maista on karua, erämaista vuoristoa ja metsäisiä ylänköjä.

Meren pohjois- ja länsirannikoilla vuoristo on nuorempaa kuin muualla. Rannat kohoavat jyrkkinä kallioina merestä mahtaviksi vuoriksi. osa Mjeanunin vuorista monet ovat yli 2000 askelta korkeita ja Gordalforin vuoret nousevat sitäkin korkeammalle. Viljelysmaata on niukalta,

pääasiassa vuonojen varrella, joten elintilasta on taisteltu historian halki.

Etelästä virtaava vesi lämmittää Marrasmeriä. Vasta kohdatessaan pohjoisen kylmät vedet Udrurin saaristossa, vesi viilenee rajusti. Virtojen voimakkuus myös luonut Udnurin pohjoispuolelle Gnaplanlal-pyöteen.

Marrasmeren itärannikkoa peittää suuri yhtenäinen metsäalue, Djän Colm (s. @@). Metsän rannikoita asuttavat FnoInforin vanaarit, mutta he jakavat salonsa Pohjoisten erämaiden heimokuntien kanssa.

Kestävät havupuut kuten kuusi ja mänty ovat Pohjolan vallitsevia puulajeja. Lehtipuista eivät Pohjolassa viihdy juurikaan muut kuin koivu,

kataja sekä sitkeä paju. 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.

LUMIKELLO — *Vuorten kylmässä ilmanalassa kasvava kukka, jolla on valkeat, kellomaiset kukinnot. Kukan juurista keitetty tee auttaa selviämään kylmässä (Juoja on tunnin verran JÄÄVERINEN, s. 36, Seikkailijan kirja).*

ELÄIMET

Saagat kertovat; korkeimmilla vuorilla ja pimeimmillä soilla elää jopa luohimatoja. Ken niiden veressä kylpee, saa ihmeellisiä voimia. Ellei kuole hirmujen myrkkyy.

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

Vesilinnut olivat niin tärkeitä Marrasmeren ensimmäisille asukkaille, että niitä on kuvattu lukuisiin kalliomaalauksiin kaikkialla Pohjolassa. Joissakin saagoissa Marrasmeren väkeä kutsutaankin vesilinnun kansaksi.

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 tärkeä elinkeino kautta Marrasmeren.

ILMASTO

Marrasmeren rannikolla kesät ovat tavallisesti sateisia, mutta leutoja. Merivirrat ja maan paikoittainen tuliperäisyys lämmittävät monia alueita. Näiden ansiosta meri jäätyy talvisin vain rannikoilla ja saaristoissa.

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

MIELENKIINTOISIA PAIKKOJA

RAUTAROUDAN JÄÄTIKKÖ

Ikuisen jään maa, joka erottaa pohjoisessa maailman palavasta kaaoksesta. Tunnetaan vanaarien keskuudessa nimellä Gordalfor. Maata asuttavat paimentolaiset käyttävät siitä nimeä Groannia.

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, merijättilä 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 kurjimukseksi.

TURSEMON

Braennonin halkaisee pitkä lahti, Tursemon eli Tursaiden lahti. Pohjoisessa seen rannat kohoavat jyrkkinä kallioina, kuin luontaisena aallonmurtajana Marrasmeren 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 tutsivat. Jättien ruhtinas, Garrammel, otti toisen torven ja puhalsi siihen. Torven jyly halkaisi vuoret tieltään ja näin syntyi Ûdarnvuono.

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

Ûdarn-sarvi

Yli metrin pituinen torvi, joka valmistetaan mammuttien tai meikkavalaan 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 IHMISET

Suurin osa Marrasmeren rannoilla asuvista kansoista kutsuu itseään vanaareiksi. He ovat keskimittaista ja raskastekoista kansaa. Kylmän ilmaston peruja on vanaareiden on hieman eteläisiä leveämpi nenä, sekä eteläisiä runsaampi ruumiinkarvoitus.

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.

Marrasmeren rantojen takana asuvat gordalforilaiset, *kylmänmaalaiset*. Tämä itseään groanneiksi kutsuva kansa elää yhä pääosin vaeltavissa heimoyhteisöissä hyytävillä tundrilla, pohjoisen jäisillä merillä ja lännen syvissä metsissä.

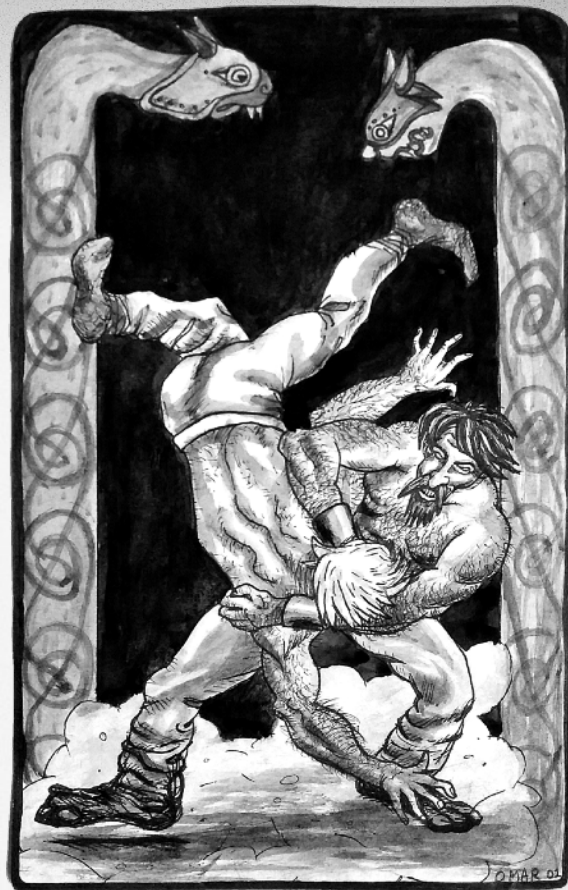
DRONOSLAISTA JA GORDALFORILAISISTA KERROTAAN MYÖHEMMIN. SEURAAVA OSIO KÄSITTELEE MARRASMEREN SUURINTA KANSANRYHMÄÄ, VANAAREJA.

LUONNE

Koska kuka tahansa voi kuoltuaan tulla jumalhengeksi, vanaarien kulttuuri ihannoi sankaruutta. Vanaarit pitävät hyvää ruumiinkuntoa vaativista ajanvietteistä (erityisesti 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 tulevast.

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 *Üdarn*-sarven säestyksellä

ELINKEINOT

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

Kalastus

Meriturska, lohi ja taimen ovat Marrasmeren ruokavalion perusta. Valaita pyydetään 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 munat ovatkin 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. Lyhyitä kesiä parhaimmin kestävät ohra ja ruis ovat tärkeimpiä vanaarien viljakasveja. Myös kauraa, vehnää ja herneitä kasvatetaan, mutta pääasiassa vain Marrasemerren etelärannoilla.

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



Karjatalous

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

Kotieläiminä vanaareilla on nautoja, lampaita, vuohia, sikoja, kanoja ja koiria. Hevosia on vain harvoilla, sillä niiden ylläpito on kallista, eikä ylläpidon arvoista pohjoisessa.

Karjaa perhekunnilla on yleensä vain omaan tarpeeseen. Deonforissa laidunmaita on kuitenkin enemmän, joten siellä sukukunnat omistavat isojakin lammas- tai karjalaumojia.

Kaupankäynti

Kaupankäynti yhdistää metsästäjät, kalastajat, käsityöläiset ja maanviljelijät. Vaihtotalous on edelleen suosittua rahvaan keskuudessa, joskin sen ohessa kolikoiden lisäksi käytetään kaulakoruja, hopea-, pronssi- ja kultarenkaita. Yleisenä tapana on leikata paloja ranne- sekä kaularenkaista kolikoiden puuttuessa.

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

Käyttövaatteet ovat yleensä yksikertaisia ja käytännöllisiä. Värien valmistaminen on hankalaa ja aikaa vievää puuhaa, joten pukimet ovat pääasissa harmaita tai ruskeita. Ne joilla on ylimääräistä rahaa tai aikaa, koristautuvat kuitenkin mielellään värikkäästi erottuakseen.

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* merkitsee sormusta.

SUKUPUOLIROOLIT

Pohjolassa sukupuoliroolit jakautuvat hyvin tasan kaikkien sukupuolten kesken.

Tyypillisessä perheessä on kaksi vanhempaa, mutta useammankin aikuisen liitot ovat mahdollisia. Perinteisesti puolisoista se, joka pysyy kotona, huolehtii perheen taloudesta ja vastaa talon sekä eläinten hoidosta.

Dronoslaiset keskuudessa sukupuoliroolit ovat huomattavasti vahvemmat ja miesten oletetaan olevan perheensä hallitsijoita.

AVIOLIITTO

Tyypillisessä avioliittorituaalissa parin kasvot maalataan punamullalla, Inun siunauksen varmistamiseksi. Pari vaihtaa keskenään valan liitosta, sekä lahjan liiton merkiksi. Lahja saattaa olla sormus, mutta yhtä hyvin se voi olla vene, ase tai mikä tahansa muukin.

Varsinaisia myötäjäisiä ei enää yleisesti enää makseta. Vanhasta tavasta on luovuttu lähes kaikkialla, mutta groannien ja deoninmaalaisten keskuudessa se on yhä tärkeä osa sukujen liittoa.

Yleisen tavan mukaan rikkaampi suku maksaa myötäjäiset, mikä toisinaan johtaa hillittömiin ylilyönteihin sukujen kilpaillessa keskenään paremmuudestaan.

Osan myötäjäisistä oletetaan menevän uudelle parille.

Avioliittoja voidaan solmia rakastavaisten välillä huolimatta näiden sukupuolesta. Useankin puolison liitot ovat periaatteessa sallittuja, mutta kuitenkin harvinaisia.

LUOKKAJAKO

Sukupuolirooleja tiukempi järjestelmä vanaarien perustuu neljään säätyyn. Yhteiskunta jakaantuu *kjurneihin, skeneihin, braneihin ja thafeihin*.

KJURN ELI SORMUSHERRA

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

Kjurn merkitsee päällikköä, hallitsijaa tai tämän vasallia. Heidän hallitsema yhteisö koostuu yleensä vain yhdestä kylästä ja sitä ympäröivistä maista. Seuraava kuningaskunta saattaa aivan hyvin olla alle päivän kävelymatkan päässä.

Jos *kjurnilla* on niin suuri sotajoukko, että hän voi vaatia uskollisuuden valaa muilta *kjurneilta*, hän on on *skå kjurn*.

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

Asema perustuu sen haltijan kykyyn pitää yllä heimoa tai kylää puolustavia sotilaita, *skenejä*. Siten *kjurnit* ovat aina yhteisönsä hyvinvoinnin mittapuita. Jos hän ei kykene ylläpitämään satureita, ei hän ole täyttänyt osaansa valasta ja *skenien* on luvallista etsiä uusi *kjurn*.

Kjurnin sali on hänen yhteisönsä elämän keskus. Siellä vietetään kylän juhlia, neuvotellaan ja tarjotaan vieraan-varaisuutta matkaajille.

Hyvään iltaan *kjurnin* 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 toivotaan kertovan uutisia tai tarinan tai laulavan laulun kiitokseksi kuninkaan vieraanvaraisuudesta.



SKEN ELI VESILIITO

Skenit ovat *kjurnin* jälkeen korkeimmassa asemassa vanaarien yhteisöissä. He muodostavat soturikastin, jonka tehtävä on suojella yhteisöä ja sen hallitsijaa, vastalahjaksi tämän antamista lahjoista ja ryöstöretkillä saadusta saaliista.

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

Skenit eivät yleensä voi itse tehdä rahvaan töitä, kuten viljellä maata, mutta kauppaa he saavat käydä.

Joissakin heimoissa kaikkien yhteisön jäsenten odotetaan aikuisuuden kynnyksellä todistavan sotakuntonsa. Näissäkään kaikista ei kuitenkaan tule *skenejä* vaan se rooli on edelleen varattu vain niille, jotka vannovat soturin valat.

BRAN

Branit ovat vapaat ihmiset, jotka omistavat oman kotinsa. Heillä on oikeus määrätä omista toimistaan, vaikkakin ovat vastuussa omalle *kjurnilleen*. Vaaran uhatessa heidät voidaan kerätä "vapaaehtoisiksi" puolustamaan kotejaan.

THAF

Thafit ovat yhteiskunnan alimpia. He ovat orjia (*thaf*) ja palvelijoita (*thafi*), jotka yleensä tekevät raskaimmat työt.

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.

Palvelijat puolestaan ovat yleensä köyhistä perheistä. He saavat ylläpidon lisäksi kerätä omaisuutta mahdollista avioliittoa ja itsenäistymistä varten.

LAKI

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

Käräjiä johtaa kylän vanhin. Viisi muuta käräjätuomaria arvotaan vapaiden kyläläisten (*bran*) 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.

Käräjien välisinä aikoina asiat voidaan esitellä *kjurnille*, joka voi ne ratkaista. Hänen ei kuitenkaan tarvitse koota neuvonantajia tai kuunnella muita ratkaisuja tehdessään.

ÅGONDJOR¹

Periaatteessa minkä tahansa kiistan osapuolilla on lupa vedota tilanteessa kuin tilanteessa jumaltuomioon ja vaatia kaksintaistelua.

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

Kaksintaistelusta kieltäytyminen on kunniatonta, mutta kunniansa voi säilyttää maksamalla haastajalle korvaus. Häviöjä joutuu yleensä myös maksamaan voittajalle korvauksen yleisen käytännön mukaan (esimerkiksi luovuttamalla tälle varusteensa).

Taistelun käytänteet vaihtelevat seuduittain. Niihin kuuluu kuitenkin rajattu alue taistelua varten. *Ågondjor* taistellaan periaatteessa ensivereen saakka.

¹ saaritaistelu

Drojkrasset

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: *syllisen 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 ensimmäiselle vastaantulijalle.*

SOTA

Marrasmeren historiaa värittävät heimojen kamppailut vähästä viljelysmaasta, kunniasta ja omaisuudesta.

Kjurnien odotetaan johtavan satureitaan itse, mutta viime aikoina myös *skenien* johtamat joukot ovat yleistyneet.

Pienempien yhteisöjen keskuudessa on tavallista, että kaikki harjoittelevat asetaitoja. Suuremmissa yhteisöissä tämä on kuitenkin yleensä liian vaikea järjestää.

Huolimatta siitä, ovatko kaikki saaneet koulutusta taisteluun vai eivät, voidaan *branien* keskuudesta kerätä nostoväkeä tarvittaessa taisteluihin. Yhdestä perheestä yksi osallistuja on perinteinen sääntö.

Orjien ja palvelijoiden on mahdollista liittyä sotajoukkoon, jos heidän haltijansa antaa tähän luvan. Sotaretkille osallistuminen onkin tärkeä mahdollisuus orjille ostaa vapautensa ja palvelijoille hankkia varallisuutta perheen perustamista varten.

VARUSTEISTA

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

Yleisimpiä aseita ovat kirves ja keihäs. Kirveet ovat yleishyödyllisiä työkaluja, joten useimmilta sellainen löytyy. Keihäät puolestaan ovat monikäyttöisiä ja halpoja aseita.

Miekkoihin on varaa vain harvoilla. Periaatteessa niitä saavat käyttää vain *skenit* ja *kjurn*, mutta jos

jollakin *branilla* on varaa hankkia miekka, ei sen käyttöä estetä.

Aseet ovat arvokkaita omistajilleen ja yhteisöilleen, joten taistelujen jälkeen kaatuneiden aseet kerätään sotasaaliiksi ja jaetaan taisteluun osallistuneiden kesken.

Skeneillä saattaa toisinaan olla niin paljon aseita ennestään, että he teettävät saamistaan aseista rannerenkaita tai sormuksia.

LINNAVUORET

Marrasmeren rantojen elämä on usein sotaista ja rauhatonta. Aiemmin kauppa-asioilla vierailleet muukalaiset voivatkin palata ryöstöaikain.

Kun *skenit* ja nostoväki tarttuvat aseisiin, ehtivät heidän perheensä paeta turvapaikkoihin tai läheisiin piiloihin.

Erityisesti Marrasmeren itä- ja kaakkoisrannikoilla tällaisena turvapaikkana toimii yleensä korkea

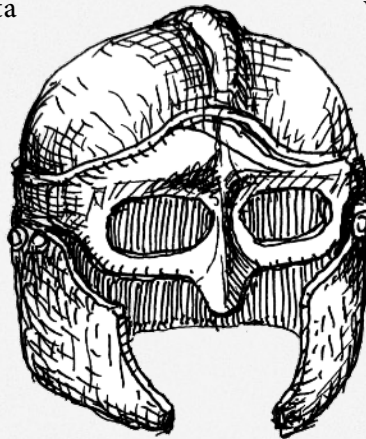
kukkula tai kallio. Monin paikoin näille

vaikeasti noustaville paikoille on pystytetty kivijalkaisia paalumuureja, joiden sisään jää paikoin jopa asuintaloja.

Vaikka näitä linnavuoria tavataan paikoitellen kaikkialla Pohjolassa, erityisesti Braennon tunnetaan linnavuorien muodostamista ketjuista. Nämä turvapaikat voivat

varoittaa naapureitaan vihollisista

vainoalkeilla, joiden syttymistä paikalliset osaavat tarkkailla päivittäisten askareidensa lomassa.



ASUTUKSET

Tyypillinen vanaarien kylä on muutaman suvun yhteisö, joka jakaa yhteiset kalavesiä ja pyynti-alueet. Valtaosassa yhteisöistä asuu noin sata ihmistä ja suurimmissakin kaupungeissa väkiluku lasketaan muutamissa tuhansissa.

Useimmissa kylissä on käräjärinki, jossa istuinkivet on asetettu ympyrän muotoon. Kaikkien kylien läheisyydessä on myös jokin pyhä paikka. Vanhoihin jumalhenkiin uskovilla kylillä se saattaa olla uhrikivi tai lehto (joistakin löytyy molemmat tai useampia). Eteläisten uuden jumalan asutusten läheltä nämä paikat on joko tuhottu, korvattu pyhätöllä tai jätetty rappiolle..

RAKENNUKSET

Rakennustyyliä on kaksi eri suuntausta. Jos puita on tarpeeksi seiniä varten, on rakennukset tehty niistä. Siellä missä puita on niukalti, seinät tehdään savella vuoratusta riukuaidasta tai muuraamattomista kivilatamuksista.

Useimmat talot ovat muodoltaan suorakaiteita, mutta varsinkin kivi- ja riukuaitaseinäiset talot saattavat olla pyöreitä.

Tyypillisesti asumuksille yhteistä ruo'oilta tai oljilla päällystetty katto. Rikkaiden katot saattavat olla tehty puulevyistä, kun taas alueilla, joilla laiduntilaa on niukalta, turvekatto on paras ratkaisu.

Kattoa puupilarit, jotka yleensä kuvioidaan myyrtisillä aiheilla. Seinien ja katon tilkkeinä toimii turve, sammal tai savi.

Lattian virkaa toimittaa yleensä poljettu savipermanto, jolle levitetään heiniä. Eteläisen kulttuurin vaikutusalueella lattia saatetaan kattaa kuitenkin kivetä tai lankuilla.

Asuintupa muodostaa suurimman osan taloa. Tuvan seinillä on yleensä makuulavat, jotka voidaan erottaa sermein tai kankain toisistaan. Keskellä tupaa on maahan kaivettu, kiuasmainen uuni tai avovalkea, joka toimii tuvan ja ruuan lämmittäjänä. Erillistä savuhormia ei yleensä ole, vaan savu pääsee poistumaan pitkätalon päätyihin jätetyistä rei'istä.

Näiden lisäksi asumusten yhteydestä löytyy yleensä myös varastohuone sekä käymälä. Jos maaperä on hedelmällistä, talon yhteydessä on pieni peltotilkku.

Suuremmissa pitkätalossa voi olla jopa viisi eri huonetta, mutta useimmissa tiloja erottavat vain koripunosseinät tai kankaat. Sisäänkäyntejä taloon on vain yleensä yksi, joko päätyseinässä tai keskellä taloa.

Kjurnin talossa pienempi tupa on asumista varten ja suurempi tupa juhliä varten. Suuressa tuvassa on yleensä asetettu paksuja verhoja kattopalkkien päälle, jolloin tilasta voidaan eristää osia yksityisiä keskusteluja varten.

Kun halliin kokoonnutaan viettämään juhliä, 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, erityisesti siellä missä Dronoksen vaikutus on vahvinta. Esimerkiksi 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 valmistettu 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.

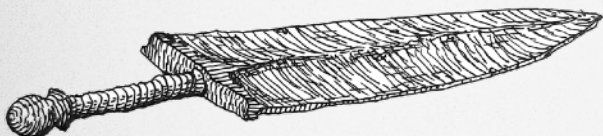
Croan Emonin piispan nahka on nykyään nähtävillä pyhäinjäännöksenä Croan Emonin temppelissä — sekä puolessa tusinassa muussakin kirkossa.

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 arkkipiispa 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 MERENKÄYNTITAITOT

Avomeren ylitys on ollut koko Pohjolan historian hullujen haave. Avomeren myrskyt ja aaltojen alla vaanivat pedot eivät ole rohkeitakaan seikkailijoita säästäneet.

Rannikkoa seuraten Marrasmeren kansat kuitenkin ovat matkanneet pitkiä matkoja. Aina Marrasmeren rannoilta ulkomerille saakka.

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

Näissä eteläisten kauppalaivoissa oli korkeammat laidat ja Marrasmerelle uusi ihme — purjeet. Marrasmeren väki ei purjeita ollut tarvinnut koskaan. He eivät kulkeneet meren yli, vaan sousivat pitkillä laivoillaan rannikoita myöten.

Purjeiden hyödyt kuitenkin huomattiin pian. Eikä kestänyt kauaakaan, kun venesepät ottivat mastot käyttöön pitkälaivoissaan.

Ensimmäiset yritykset epäonnistuivat, sillä nopeat ja kevyet vanaarien laivat kaatuivat tuulen

voimasta. Vasta kun keksittiin lisätä laivan pohjaan voimakas köli, saatiin aikaan Marrasmeren vaarallisin sota-alus.

Purjein varustetut pitkälaivat olivat aiempaa nopeampia. Ja vaikka niiden apuna yhä airoja käytettiin, saivat soutajat levätä, kun tuuli kuljetti laivaa. Nopeilla laivoilla oli myös helppo ottaa kiinni eteläisten raskaat kauppalaivat. Pian myös Valtakunnan vallan hiipuminen houkutteli yhä useammin merirosvoja laivojen kimppuun.

Kun udnurlainen merirosvopäällikkö **Korma** alkoi ryöstellä kauppiaita, Tor Olnicorissa koottiin laivasto hänen peittoamiseksi.

Tämä laivasto oli ensimmäinen, joka uskaltautui ylittämään avomerta, sillä etelästä tulleiden 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 rantojen valloitus käynnisti muutoksen Vanhojen 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 liikkuvat nyt siellä missä heitä ei aiemmin ole nähty ja muistuttavat **Pragnasarin** nimestä kaikkialla, missä se on jo unohtunut.

Kuninkaat ovat tietenkin toista mieltä. He näkevät itsensä uusien merivaltojen hallitsijoina ja useimmat pyristelevät järjestelmällisesti eroon tietäjien vahvasta vaikutusvallasta. Tämän saavuttaakseen monet ovat kääntyneet umoniitoiksi ja vaatineet kansaansa tekemään samoin.

DJÅN COLM

Saagat kertovat; kuningatar Rannveig hallitsi Djån Colmia Ikijään aikaan. Hän oli ensimmäinen inungapal ja mahtava tietäjä.

Djån Colm, eli *Tojonkolma*, on Marrasmeren rannoilta itään 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 kaupunki 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 syrjäisille satamille tulevat vain harvat kauppalaivat. Laiturit onkin usein melko tyhjä vieraista laivoista. Kuninkaan kuulut tervatut *Tuonenjoutsenet*, joutsenkokkaiset sotalaivatkaan, eivät monesti merille souda.

BARAN TULUN

Saagat kertovat; jumalten kuningas Urdun surmasi tässä laaksossa pakkasen suden. Krássgarn oli suden nimi. Pukeuduttaan sen nahkaa, hän sai haltuunsa sen salatun tiedon, jonka jää kätkee manalaan. Talja harteillaan oli Urdun kaikkien aikojen suurin tietäjä.

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. Tuolla ajalla eli Krássgarn.

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

Sutta kauheampi oli vain tulinen käärme, Pragnasar. Se oli noussut sotaan itseään maata ja merta vastaan. Kammottavalla liekillään mato korvensi maata ja tappoi vasemmalta ja oikealta.

Vain yksi nousi tuota tuonentoukkaa vastaan. Toukanturman nimi on Urdun — Riimuntakoja, Unennäkijä. Vaan ei voimassaankaan Urdun voinut tulikäärmettä karkottaa. Sen mahti oli liian suuri, koska sillä ei ollut nimeä. Seitsemän kertaa Urdun paloi madon liekeissä ja seitsemän kertaa hän haavoistaan tointui. Seitsemännellä kerralla Urdun sai näyn, jossa tulimadon turma oli selvä.

Keskelle Djån Colmia Urdun etsiytyi. Baran Tulunissa hän huhusi kuolleiden kutsujaa. Sillä 'Garn oli se, joka kuolleet haudoistaan kutsui ja hänen mahansa oli Manala.

Nimellä Urdun tunsu Krássgarnin kutsui. Kauhea oli sen viha. Susi söi Auringon ja pimeydessä Urdun taisteli surmahukkaa vastaan. Lopulta tietäjän sai sen lävistettyä keihäällään.

Kuolleen suden Urdun nylki; nahkaan piirsi salatut riimut. Puki nahan ylleen ja astui tuonelaan. Sieltä, manan majoilta, Susiturkki löysi tulimadon nimen ja sammuneen auringon.

Urdun heräsi. Maa ja meri liekehtivät. Aikoi käärme Urdunin kahdeksannella roihulla surmata, mutta Manalainen lausui Pragnasarin nimen. Se on tuonentoukan nimi.

Nimen voimalla Urdun karkoitti Pragnasarin maailman reunan taakse, tuliseen kaaokseen. Siellä käärme odottaa aikaa, jolloin sen nimi olisi vaipunut unhoon ja se voisi palata polttamaan maan.

Käärmeen tulella Urdun sytytti auringon uudelleen.

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

Djån Colmin pohjoisosissa sijaitsee yksi Pohjolan
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 Urdunille omistettu
jättiläismäisten kivien kehä, jonka keskellä 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 salot muodostavat luontaisen
suojan valloitusretkiä vastaan. Dronoksen

kronikoitsijan **Qew Yeshidin** kirjoituksissa
kerrotaan dronoslaisesta upseerista, joka
Lumikenttien sodassa oli määrätty hyökkäämään
metsiin. Tämä menetti kaikki miehensä näkemättä
ensimmäistäkään vastustajaa.

DJÅN COLMIN PETOSOTURIT

Petosoturien perinne on Pohjolan vanhimpia.
Nuoret lähetetään aikuisuuden kynnyksellä
ottamaan oppia kokeneemmilta satureilta. He
jättävät heimonsa ja viettävät kesän metsässä,
oppien taistelutaitoja ja heimonsa myyttejä.

Koulutukseen kuuluu metsän petoihin samais-
tuminen, joka antaa luvan rikkoa normaaleja
yhteisön tabuja. Kun nuoret aikuiset palaavat
heimonsa pariin, he hylkäävät roolinsa metsän
petoina. Kaikilta tämä ei kuitenkaan onnistu, vaan
osa jää loppuiäkseen pedon ja ihmisen
välimaastoon.

Näitä saagojen karhupaitoja tavataan kaikkialla
vanaarien parissa; raivokkaita taistelijoita, jotka



käyvät vihollisten ylle piittaamatta omasta hengestään.

Djån Colmin petosoturit ovat näistä raivopäistä hurjimpia. He saatavat 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.

NAHANVAIHTAJAIN KULTIT

Toisinaan petosoturit, tai ne vanaarit, jotka voivat osaavat vaihtaa muotoaan, ovat omaksuneet **Garun** jumalan roolin yhteisössään ja heitä on palvottu elävinä henkinä.

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 **Egermun Punakäsi**, jonka saagaa kerrotaan yhä ympäri Marrasmerta.

VIERASSUHTEET

Se vähä mitä Marrasmeren muut kansat tietävät Djån Colmista on peräisin pääasiassa Fnolnhunista. Metsän lukuisia jokia on purjehdittu ylävirtaan joitakin kertoja ryöstöretkille, mutta metsäläisten linnavuoret ja vainovalkeat tekevät maasta vaikean 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 kumpuilevat laajat, vihreät nummet. Suurimmaksi osaksi maa ei sovi viljelyyn, mutta laiduntamiseen se on oivallista.

Deonjärven rannat ja jäät ovatkin nähneet lukuisia heimosotia, koska vain heimosotiin osallistuneet soturit saivat omistaa karjaa.

Soturikulttuurin noustessa karjan anastaminen naapuriheimoilta muodostui tärkeäksi osaksi aikuistumisriittejä. Näistä perinteistä saivat alkunsa liittolaisuuksien, sukuuhteiden ja karjavarkauksien loputtomat kiemurat, jotka edelleen ovat osa deoninmaalaisten arkipäivää.

HALLINTO

Järvimaan asukkaat ovat jakautuneet seitsemään klaaniin, joiden johdossa toimivat sotapäälliköt alipäälliköineen.

Periaatteessa sotapäälliköiden yläpuolella on heimovanhimpain neuvosto, jonka tehtävänä olisi myös määrittää uudet sotapäälliköt. Käytännössä vahvimmat ovat kuitenkin pitäneet maassa valtaa aina Lumikenttien sodasta asti ja päällikkyydestä on tullut perinnöllistä.

VIERASSUHTEET

Deoninmaalaisten kanssakäyminen muiden Marrasmeren asukkaiden kanssa on vähäistä. Deoninmaalaiset liikkuvat merellä harvoin, eikä heidän luokseen juuri tulla kuin karjakaupoille. Valtakunta on syrjässä kauppareiteiltä, eikä rannikolla ole yhtään suurempaa kaupunkia.

Djån Colmin metsäläisten kanssa pohjoisimmilla klaaneilla on vakiintuneita kauppasuhteita. 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

Deoninmaalaisten sotakulttuuriin kuuluu surmattujen vihollisten päiden keräys. Irti hakatut päät sidotaan vyölle tai seipääseen ja kannetaan kunniamerkkeinä kotikylään. Siellä ne ripustetaan soturin kotiovelle tai kylän reunoille varoitukseksi hyökkääjille.

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

Taisteluissa dronoslaisia vastaan deoninmaalaiset ottavat mukaan suuret sotakoiransa. Parhaimmat niistä on koulutettu hyökkäämään valloittajien sotaratsujen turpaan kiinni, jolloin nämä kavahtavat takajaloilleen ja pudottavat ratsastajansa.

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

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

Udnurin on kahden suursaaren (*Skå Udnur* ja *Rit Udnur*) sekä lukuisten pienempien saarten muodostama jaettu valtakunta.

Viljelysmaata on niukalti ja saaret ovat pohjoista päin mentäessä paikoin jopa tuliperäisiä, joten parhaat paikat saarten rannoilta on varattu jo aikoja siten.

Pienten peltotilkkujen lisäksi Udnurin saarten rannat tarjoavat merilintujen munia, norppia, simpukoita sekä levää meren antimien lisäksi saaristolaisten ruokavalioon. Metsäriistaa saarilla on äärimmäisen vähän ja se on pienikokoista.

Vuoristoisen sisämaan pienistä laaksoista ja korpimetsistä kerätään sitkeitä ruokakasveja ja -yrttejä, sekä marjoja ja pähkinöitä.

Koska puuta saarilla on vähän ja kalastus on saarten pääelinkeino, laivoista pidetään äärimmäisen hyvää huolta. Saarilla kasvavista puista ei parhaimpia laivoja tehdä, vaan niitä varten puuta tuodaan Djån Colmista.

HALLINTO

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

Udnurin saaristo on jakaantunut kahden suursaaren lisäksi lukuisiin pikkukuninkaiden hallitsemiin saarikuntiin. Teoriassa *Kuninkaiden*

neuvosto hallitsee Udnuria, mutta käytännössä Marannin kuningas pitää saaria ominaan.

Pohjolan saagojen aikaan Udnuria hallitsee *skå kjurn* -.

VIERASSUHTEET

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

Udnurin suurkuningas ei tunnusta Bjårgonforin

KÄRK

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

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

suurkuningasta koko Marrasmeren hallitsijaksi.

KVUINTELN

Kuninkaan kaupunki Udnurin itäisellä suursaarella, *Rit Udnurilla*.

FUIL COILLE

Udnurin suurin metsä verhoaa Rit Udnurin pohjoisosia. Se on kuoleman ja kuolleiden paikka saaristolaisille, jossa vain harvat asuvat. Havumetsän puut soveltuvat huonosti laivanrakennukseen.

KJOMNFOR

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

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

HALLINTO

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

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

NWAKRA

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

GHASTIN PALVONTA

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.

WORNNFOR

Wornnfor on entinen merenlahti, joka vasta suhteellisen hiljattain on jäänyt merenpinnan yläpuolelle. Vaikka asutukset täällä ovat harvassa, itse **Worn** on vanaareiden kaupungeista toiseksi suurin, häviten koossa vain Bjärgonhunille.

Pienet kyläpahaset, jotka sinnittelevät Wornnin maan karussa maastossa, ovat kuin linnoituksia maavalleineen ja kivisine pitkätaloinen. Ne on rakennettu vuorilta laskevien virtojen suistoihin.

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

WORN

Wornin kaupunki on ikivanha. Sen perustivat etelästä tulleet merirosvot, joiden rakennustaito on yhä nähtävissä mm. suurta satamaa suojelevissa aallonmurtajissa. Laivoja kaikkialta Marrasmereltä ja kauempaakin saapuu paikalle kesäisin, käymään kauppaa erityisesti *worninkullasta* eli meripihkasta.

Kun Worninlahti jäätyy talvella, jäävät wornilaiset eristyksiin. Kylmiin talviin tarjoavat piristyksensä ainoastaan Talvenyön markkinat, jolloin pohjoisen taigan paimentolaiset saapuvat kaupunkia ympäröivälle karulle ja tuulen piekemälle rakalle 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

Saagat kertovat; monta sukupolvea sitten Worninmaassa oli useampia kyliä. Gjannorvuorten heimojen lukuisat ryöstöretket kuitenkin lopulta hävittivät kaiken asutuksen valtakunnan etelälaidalta. Matkalainen saattaa löytää yhä hiiltyneitä raunioita sieltä täältä, mutta niitä asuttavat enää vain sudet tai vihaiset henget.



Hiljainen vihanpito worninmaalaisten ja gjannarforin vanaareiden välillä kytee yhä, mutta hiipuvina hiilinä.

Kuningatar ei ole osoittanut mielenkiintoa ryöstöretkiin naapurin rannikoille, sillä hänen intrensseinsä ovat merentakaisessa kaupassa.

Kauppa eteläisten maiden ja erityisesti Dronoksen valtakunnan kanssa on aina rikastuttanut Wornnia. Worninmaalaisten kauppalaivat purjehtivat suurina laivastoina etelään aina kevään tultua, palatakseen ennen jäitä, laivat aarteita ja etelän ihmeitä pullollaan.

Bjärgonforin tullit eteläisille maille johtaville kauppareiteille ovat kuitenkin olleet raskaita, joten Tor Olnicorin muodostuminen Marrasmeren etelärannikolle oli Wornnforin hallitsijoille todellisuudessa onnenpotku. Hiljattain solmittu kauppaliitto Bjärgonforin ja Tor Olnicorin välillä uhkaa kuitenkin Wornnforin ja Bjärgonforin välejä, huolimatta hallitsijoiden sukulaisuudesta.

BJÄRGONFOR

Marrasmerta hallitsevat Bjärgonfor on verheä, eteläisen merivirran lämmittämä saari. Maa kalkkipäristä ja ravinteikasta saaren pohjoisosissa, jonne syntyi Marrasmeren ensimmäistä pysyvää asutusta.

Ikivanha laivareitti etelästä Wornninmaan rannoille on kuljettanut rikkauksia Marrasmereltä ja Marrasmerelle, mikä on paitsi vilkastuttanut kaupankäyntiä, mutta myös luonut erityisen hyvän verotuspaikan.

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

HALLINTO

Bjärgoninmaata hallitsee nykyään kuningas **Remirnwul "Karhusyli" Alworinpoika**. Hän on mukavuuden-haluinen hallitsija, joka on kieltänyt ryöstöretket Tor Olnicoriin, vahvistaakseen kauppa-asemaansa.

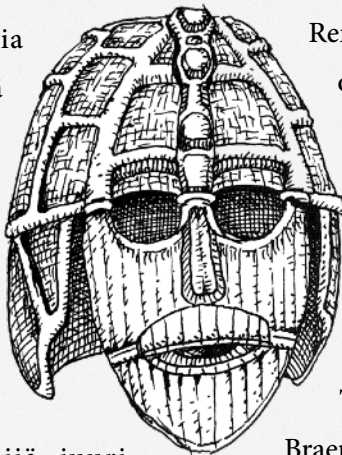
Monet läntisen Marrasmeren läntiseltä kuninkaat vannoneet uskollisuutta hänen Bjärgonforin *Skå Kjurnille* jo sukupolvien ajan. Kuninkaiden nykyin liitto dronoslaisten kanssa on hiljalleen vähentänyt kuninkaan valtaa.

VIERASSUHTEET

Suurkuningas **Remirnwul** on solminut rauhan Tor Olnicorin kanssa ja sen edustaman Dronoksen kaanillisen istuimen kanssa.

Lämpimät välit eteläisiin valloittajiin eivät ole jääneet huomaamatta muilta vanaarihallitsijoilta.

Sopimus dronoslaisten kanssa on saattanut bjärgoninmaalaiset hankalaan tilanteeseen. Dronoslaisiin heillä on hyvät suhteet, mutta muut vanaarit ovat tästä enemmän tai vähemmän vihoissaan heille.



Wornnforia hallitseekin kuningas **Remirnwul**in käly. Hänetkin **Remirnwul** on onnistunut suututtamaan, pohjoiseen suuntaavien kauppa-laivojen raskaalla verotuksella.

Kuninkaansauva ja ryöstölupa

Kuninkaan sauvalla varustetut laivat saavat kuitenkin purjehtia estämättä Tor Olnicorin pohjoisrannikon ohi Braennoniin ja Deonforiin ryöstöretkille.

BJÄRGONHUN

Bjärgonhun on jo ammoisista ajoista ollut Marrasmeren merkittävin kaupunki. Wornnin tavoin sen perustivat alkujaan eteläisistä Purppurakaupungeista Marrasmerelle tulleet merirosvot.

Kun Vanarforin ensimmäinen ylikuningas asettui sinne, kaupungin valta ja rikkaus vain kasvoivat.

Tempppelin tuho

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

BJÖRGSKEN

Suurkuninkaan henkilökohtaisesta vartijastosta laajentunut ammattisotilaiden ryhmä. Pitkiä udnurinkirveitä käyttävät karjusotilaat on taistelussa puettu arvokkaaseen rengaspanssari-

takkiin, jota täydentää kasvot peittävät rengashuppu.

Koska kaartiin hyväksytään vain taidokkaimpia sotureita, heidän maineensa on myös Pohjolan ulkopuolella. Ilman sotisopaansa karjusotilaat voi tunnistaa koreista meripihkaisista korvakorusta.

GARNLON

Oivallisen verotussijainnin ohella Bjårgonforin rikkauden pohja on Garnlonin suolakaivoksissa. Ehtymättömiltä vaikuttavien kaivosten suola on kulkenut pitkin Marrasmeren ja Saromitarin valtameren rannikkoja aina historian hämäristä alkaen.

Suolakaivoksien vartijana toimii Garnlonin kaupungin päällikkö. Tästä asemasta on käyty jopa sotia, mutta pääsääntöisesti sitä on aina pitänyt hallussaan Bjårgonhunin hallitsijan vasalli.

MJEANUN

Marrasmeren pohjoinen rannikko on karua vuoristoa. Asutettavaa maata löytyy Mjeanunvuorten eteläpuolen rannikolta ja syvien vuonojen varsilta. Kaikki viljelykelpoinen maa on otettu käyttöön, mutta siltikin mjeanunilaiset saavat pääosin elantonsa kalastuksesta ja hylkeenpyynnistä. Viljely on ainoastaan lisä ruokavalioon.

HALLINTO

Nykyinen kuningas **Kultaisen silmän Skå Hogni**, valtakuntaansa Oflanhunista. Voimakkaana velhottarena tunnettu Skå Hogni otti vallan joitakin

vuosia sitten ja on kasvattanut valtaansa vuosi vuodelta.

VIERASSUHTEET

Mjeanunlaisilla on läheiset välit useimpiin naapureihinsa. He käyvät toisinaan yhdessä ryöstöretkillä eteläisillä rannoilla ja joilla ja harjoittavat kauppaa keskenään.

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.

HREGLINN

Fróngülín vuonon halkomaan laaksoon perustettu Mjeanunin entinen kuninkaanistuin. Skå Hognin vallattua Hreglinnin, sen vaikutusvalta on vähentynyt selvästi, eivätkä kauppalaivat enää niin usein saavu sen satamiin.

HGARTHON

Kylä Laulujen laaksossa. Aikoinaan ammatilliset runonlaulajat, *ushgridit*, saapuivat laaksoon oppimaan laulu- ja soittotaitoja. Eteenpää kylästä löytyy yhä lukuisia riimukiviä, joihin on kirjattu Marrasmeren tunnetuimpia saagoja.

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 käärmeen kouriinsa ja kiipesi taivaan kannelle. Ja tuolta pilvien seasta hän paiskasi pedon maahan. Sen suuri ruho järisytti maata ja synnytti vuoret, jotka yhä tänä päivänäkin kantavat pedon nimeä.

Merivirtojen, eteläisen sijaintinsa ja paikoittaisen tuliperäisyytensä johdosta, Gjannorinmaa on marrasmeren leudointa seutua. Edes talvet eivät ole ankaria kuin korkeimmilla rinteillä.

JANSRIN

Gjannorinmaata hallitsee tällä hetkellä kuningas **Hodor Pitkäparta**. Hänen valtaistuimensa sijaitsee **Jansrinissa**. Jansrin on kohtalaisen rikas satamakaupunki, 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. Hän on vannonut uskollisuutta Bjårgonforin suurkuninkaalle ja hänen alaisensa käyvät kauppaa usein etelästä tulleiden kanssa — vaikka välit *Tor Olnicorin* asukkaisiin ovatkin yleensä viileät.



TOR OLNİKOR

Hallitsija:	Prinssi Calennicor Valen
Vasalli:	Dronoksen kaanille
Armeija:	450 ratsumiestä, 50 sotavaunua, 1500 jalkamiestä

Dronoksen valtakunnan pohjoisin provinssi takasi paitsi eteläisille kauppiaille suoremman pääsyn Marrasmeren kauppareiteille, myös kykeni suojelemaan Marrasmeren etelärannalta lähteviä mahtavia joki Pohjolan ryöstöjoukoilta. Provinssin keskeinen sijainti Marrasmerellä on toiminut selkeänä kiintotähtenä dronoslaisten vaikutteiden leviämiseen pohjoisessa.

Marrasmeren maaperältään rikkaimmilla rannoilla lainehtivat laajat pellot. Viljaa tuotetaan niin paljon, että sitä voidaan myydä myös provinssin ulkopuolelle.

Dronoksen sisäisten ristiriitojen kärjistyessä, on kaanin ote Tor Olnicorista höllentynyt. Sotajoukkoja on vähitellen siirretty takaisin etelään,

eikä maan puolustus ole enää yhtä vahvaa, kuin vielä sukupolvi sitten.

Provinssin rannat ovat usein ryöstöretkien kohteina. Valtakunnan laaja linnoitusjärjestelmä sekä ratsujoukkojen tehokkuus ovat toistaiseksi pitäneet ryöstöjoukot pieninä ja helposti liikkuvina. Kesä kesältä ryöstelijäit ovat kuitenkin huomanneet puolustuksen heikentyvän ja yhä useampi laivue jättää rantakylät rauhaan, purjehtiakseen suoraan rikkaille jokireiteille.

HALLINTO

Tor Olnicor on jaettu yhdeksään kuntaan, joiden hallitsijat ovat *Prinssi Calennicor Valenin* alaisuudessa. Hän tekee jatkuvaa työtä pitääkseen vasallinsa aisoissa, sillä monet haaveilevat itsenäistymisestä tai ainakin jättävät verotulonsa toimittamatta hallitsijalle.

Prinssi syystäkin huolissaan provinssinsa yhtenäisyydestä, sillä suurten vanaarilaivuiden, tai jopa sotalaivueen, saapuminen näyttää olevan vain ajan kysymys.

Sisällissodankin uhka on yhä mahdollinen. Braennonin itäinen esimerkki on osoittanut, että mahdollisuudet itsenäiseen rikastumiseen ovat hyvin suopeat ja kaanin valta kaukaista.

POHJOLAN HOPEA

Marrasmeren kauppiaista useimmat suosivat Dronoksen valtakunnan kolikoita, vaikka myös Bjärgonforissa nykyään lyödään rahaa. Valtakunnan kolikot kootaan joka kuudes vuosi Tor Olnicoriin uudelleenlyötäviksi.

Rahanväärentäjiä pidetään pahimman luokan pettureita. Jos heidät saadaan kiinni, heidän kätensä leikataan irti ja kiinnitetään heidän kotinsa ovenpieleen varoitukseksi ja muistutukseksi.

POHJOLAN OUTOLINTU

Tor Olnicor näyttäytyy Marrasmeren kansoille ihmeiden valtakuntana. Kun vanaarien rakennukset on pääosin suhteellisen karkeita, on ne Tor Olnicor rakennettu pääasiassa kivistä ja tiilistä. Useimmissa taloissa on kiviset laattalattiat. Tärkeimmissä rakennuksissa lattian alle on jätetty tyhjä tila, johon lasketaan polttouunilla lämmitettyä ilmaa.

Kaupungin halki kulkevat akveduktit tuovat vettä sen asukkaille. Vesi on enimmäkseen niin puhdasta, että Tor Olnicorin rahvas juo vettä huomattavasti muiden valtakuntien asukkaita enemmän.

BRAENNON

Hallitsija: Kuningas

Pääkaupunki: Cunnomon

Pääelinkeinot: Maanviljely, kauppa, kalastus

Braennon on laaja metsien, järvien ja vaarojen erämaa Marrasmeren etelärannalla.

Matkustaminen sisämaassa onnistuu parhaiten jokia pitkin, vaikka teitä rakennettiin dronoslaisten toimesta. Maan merkittävimmät kaupungit ovat dronoslaisten rakennuttamia, mutta ne on perustettu paikoille, jossa asutusta on paikallisten mukaan ollut aina.

Suuri Ukontie

Kokonaan kivetty **Suuri Ukontie** johtaa Cunnomonista Croan Uzanin raunioiden kautta Croan Emoniin. Se on merkittävin maitse kulkeva kauppatie koko Pohjolassa. Sitä pitkin kulkee ukonjuurta, turkiksia, karjaa, suolaa ja muita hyötytarvikkeita.

HISTORIA JA KULTTUURI

Alkujaan Braennon tunnettiin **FnoInforina**, Metsämaana, jota asuttivat monet keskenään metsästysmaista kiistelevät heimot. Dronoksen valloituksen jälkeen 1014 se nimettiin Tor Braennoniksi. Vanha nimi on jo kadonnut useimpien muistista.

Dronoslaisten hallinto Braennonissa kesti hieman yli kaksisataa vuotta ja päättyi Dronoksen armeijoiden lähtöön vuonna @@@@. Vaikka Dronoksen kaani on jo virallisesti tunnustanut Braennonin kuninkaan, havittelee Tor Olnicorin prinssi itäisen naapurinsa maita.



HALLINTO

Cunnomonissa hallitsee kuningas, joka polveutuu suoraan dronoslaisten asettamasta prinsistä. Hänen asemansa on kuitenkin heikko; hänellä ole laajaa kansan tukea eikä vahvaa armeijaa.

Kuninkaan vallan heikentyminen on johtanut moniin ongelmiin, varsinkin maaseudulla, jossa kartanoherrat ovat ottaneet vallan itselleen.

Maallisen vallan heikentyminen on johtanut myös hengellisen vallan nousuun. Braennonin hengelliset johtajat ovat valtakunnan rikkaimpia ja vaikutusvaltaisimpia. Eikä tämä ole jäänyt Tor Olnicorissa huomaamatta.

KAUPUNGIT

CUNNOMON

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

Cunnomon on suurin Braennonin kaupungeista. Se on rakennettu suistoon, jossa kaksi jokea yhtyvät ja laskevat mereen. Cunnomon on Braenninniemen kaupan keskus, jonne Marrasmeren aarteet yhä virtaavat etelään myytäväksi.

CROANWÄGL

Vahvasti linnoitettu satamakaupunki. Perustettiin alkujaan suuren Vanhojen pyhätön ympärille, *Croan Emonin* rannalle. Nytemmin tämä pyhä paikka on keskittynyt Yanashin kasvatukseen.

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

ELINKEINOT

Braennonin on dronoslaisten tulon jälkeen kehittynyt maatalousyhteiskunnaksi. Valloittajat raivasivat suuria metsiä pelloiksi ja perinteinen kaskiviljely jäi vain rajaseutujen tavaksi.

Syrjäseuduilla maanviljelyn kuitenkin väistyy ja antaa tilaa karjataloudelle, metsästykselle, kalastukselle sekä keräilylle.

Kaupungeissa suurin osa ihmisistä saa tulonsa käsityöläisinä, kauppiaina tai veroina. Myös kalastus on yhä tärkeä osa 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 Braennonisssa 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.



Kaanikunnan läntisiä asukkaita voitaisiin pitää vaa'an vastapainona. Tämän alueen pitkät kulttuurilliset perinteet juontavat aikaan ennen valloittajien saapumista, jolloin Purppurakaupunkien laivat tekivät pitkiäkin kauppamatkoja pitkin rannikkoa. He ovat yleensä perinteisempiä dronoslaisia avoimempia uusille asioille. Länsirannikon asukkaiden perisynti on ylpeys kulttuuristaan. Tämä tekee heistä jopa ylimielisiä "barbaareja" kohtaan.

Dronolaiset ovat hävittäneet kokonaisia kansakuntia ja alistaneet selvinneet alueet provinsseikseen. Lukuisat rajakahakat ja sotaretket ovat kovettaneet dronoslaisten kämmenet tottuneiksi tarttumaan kirveen varteen tai miekan kahvaan vihollisten lähestyessä.

VAKITUINEN ARMEIJA

Kaanin armeija on mutkikas laitos, jossa jokaisen täysi-ikäisen miehen on palveltava 360 päivää. Kaikkien koulutuksen käyneiden miesten on pidettävä yllä asekuntoaan ja harvat kieltäytyvät teloitetaan yleensä harhaoppisina.

Ratsuväki

Dronoksen armeijan sydän ovat aina olleet ratsusotilaat. Sotaratsujen hoitaminen oli vaivalloista ja kallista, joten hevosista ja niiden ratsastajista muodostui hallitsijoiden vallan mitta.

Eteläisillä mailla niitä voitiin käyttää helpommin, mutta Pohjolan valtaaminen osoittautui odotettua hankalammaksi. Lyhyessä ajassa hevoset jalostettiin suuremmiksi ja ne koulutettiin taisteluita varten. Eläinten sieraimet viilleltiin auki hengittämisen helpottamiseksi, sillä niillä ratsastavan soturin varustuksesta tehtiin mahdollisimman raskas, jotta ratsumies olisi vaikeampi syöstä hevosensa selästä.

LÄHIHISTORIA

Edellinen kaani, **Quelcor Baranic**, oli alamaistensa silmissä oikeamielinen hallitsija. Hän keskittyi maan asioiden hoitamiseen yhdessä kaanittarensa, **Vilianda Punaisen** kanssa. Hallitsijaparilla oli kolme poikaa, joista yksikään ei selvinnyt täysi-ikäisyyteen saakka.

Baranicin isä, **Januic II** oli julma hallitsija, joka verotti maatansa ankaralla kädellä. Kansan parissa kerrottiin viljelejä tarinoita suuriruhtinaan synkästä kiinnostuksesta salatieteisiin, joita raskailla veroilla rahoitettiin. Muutamat hyvin harvoin kuiskatut juorut kertovat myös Baranicin surmanneen isänsä, päättääkseen tämän hirmuvallan.

DRONOKSEN HAJOAMINEN

Dronoksen laajentuminen on jatkunut jo yli tuhat vuotta. Nyt näyttää kuitenkin yhä selvemmältä, ettei se voi jatkua loputtomiin. Koko valtakunnan hallinto oli absoluuttisesti kaanin hallussa, mutta rajojen kasvaessa, valtaa jouduttu jakamaan kaukaisemmissa provinsseissa *prinsseille*.

Vaikka useimmat näistä prinsseistä ovat valtansa puolesta käytännössä kuninkaita, he eivät voi asettaa omaa perillistään valtaistuimelle. Se päätös on aina kaanin käsissä. Tämä on johtanut syrjäseutujen prinssien hiljaiseen kapinaan ja pyrkimykseen muodostaa itsenäisiä ruhtinaskuntia — kuten Braennon.

Lukuisat prinssit (kuten Tor Braennonin hallitsija) ovat sanoutuneet irti kaaninvallasta, luottaen siihen, ettei Kaani ehdi vastata kaikkiin tilanteisiin. Kaanin armeijat ovatkin vetäytyneet pohjoisesta, varmistaakseen kaanin vallan etelässä.

Pohjolan saagojen aikaan maailman suurvalta on kaaoksessa. Kaani Quelcor Baranic kuoli vain muutama vuosi sitten, ilman perillistä. Sotaherrat, prinssit ja muut pyrkyrit taistelevat vallasta etelässä.

Ja vaikkei tästä vielä varmaa tietoa olekaan kovin moniin korviin Pohjolassa kiirinyt, tilanteen vaikutukset ovat nähtävissä jo Marrasmerelläkin.

TOR GARAN

Valtakunnan pääkaupunki sijaitsee Garan-vuoren laaksossa, joka avautuu merelle. Maateitse kaupunki pääsee vain kapean solan kautta itään.

Antiikin rakennustaidosta muistona ovat yhä mahtavat muurit, suuri satama, sekä Suuri majakka. Aikoinaan laivoja ohjannut suuri torni on laajentunut kaanin palatsiksi ja Valon katedraaliksi.

Kaanivallan aikana hallintokaupungin virka on siirretty vain kerran pois Tor Garanista, kun Garunnor Tulentuojan vanaarit polttivat kaupungin vuonna 932. Silloinen suurkaani Qerra Islavnic ei kuitenkaan suostunut hylkäämään kaupunkia tyystin, vaan jäi taistelemaan valoittajia vastaan. Epätoivoisissa taisteluissa kaanien joukkojen onnistui lopulta lyödä vanaarit takaisin, vaikka tulipalot raivosivat kaikkialla kaupungissa.

Kaupunki on yhä yksi maailman suurimmista. Siellä asuu lähes viisisataa tuhatta ihmistä, sillä aatelisten suvut haluavat pysytellä lähellä suurkaania. Heidän mukanaan kaupungissa on sellaisiakin ihmeitä, kuten teattereita ja taidegallerioita.

USKOMUKSET

Pohjolan saagojen maailma on animistinen. Useimmat sen asukkaat uskovat, että jokaisella asialla on oma henkensä ja haltijansa. Näitä henkiä lepytellään uhrilahjoin ja niille osoitetaan kunnioitusta.

Käsitys varsinaisista jumalista on tullut Marrasmerelle vasta dronoslaisten valloittajien myötä, eikä se ole vielä täysin juurtunut ihmisten maailmankuvaan. Sen vaikutus on kuitenkin huomattavissa erityisesti käsityksissä *jumalhengistä*, sankareista, jotka kuoltuaan ovat nousseet hallitsevaan, jumalalliseen asemaan.

Tämä mahdollisuus muuttua kuoleman jälkeen jumalhengeksi on vahvasti läsnä Marrasmeren ihmisten elämässä. Se korostaa esivanhempien palvontaa ja on tuonut inhimillisemmät henget osaksi uskomusperinteitä.

POHJOLAN VANHAT

Vanaarien henkimaailma koostuu suurimmaksi osaksi jumaliksi kohonneista sankareista, Vanhoista. Heitä kunnioitetaan jokapäiväisessä elämässä, koska kenestä tahansa saattaa tulla Vanha.

Tärkeimmät Marrasmeren jumalhengistä 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.

Vanhoilla ei ole keskitettyä palvontaa tai papistoa. Hengille heille uhrataan uhrilahjoin yleensä yhteisönä tai yksityisesti. Toisinaan kylän johtohahmo tai tietäjä saattaa johtaa yhteisön rituaaleissa, joissa uhrataan yleensä eläimiä (toisinaan jopa ihmisiä), ruokaa ja juomaa.

Saagit ja tarinat jumalhengistä ovat yleensä ristiriitaisia ja monimuotoisia. Sama tarina saatetaan kertoa eri nimillä ympäri Marrasmerta, mutta harva 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 Vanhojen pystyttämiä.

Luonnonmuodoista myös makeat vedet ovat pyhiä. Lähteet ja purot nähdään naisellisina jumaluuden ilmentyminä ja niissä asuville hengille 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, sekä mäntyä, joista tehdään *karsikkopuita* tai jonka oksille nostetaan karhujen kalloja.

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

KALLIOMAALAUKSET

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

RIIMUKIVET

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

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

HAUTAPAIKAT

Pääasiassa Marrasmeren ihmiset haudataan röykkiöhautoihin. Suuri, toisinaan veneen muotoinen, kiviröykkiöön on yleensä koko yhteisön yhteinen. Hautaan asetetaan yleensä mukaan rituaalisesti rikottuja esineitä, jotka poltetaan vainajan mukana.

Usein kuolleet poltetaan roviolla. Tämän hautarovion sytyttää perinteisesti kuolleen lähin verisukulainen alasti, muiden kyläläisten seurattessa toimitusta. Roviolta kerätyt tuhka ja luut kannetaan kylän lähellä sijaitsevaan kalmistoon. *Kjurnien* tuhka saatetaan myös viedä erilliseen omaan hautaansa. Toisinaan 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 aterioiden yhteydessä kuolleille jätetään oma osuus ja joissakin yhteisössä ruoka nautitaan kalmistolla.

PYHÄT RIITIT

Marrasmeren yhteisöissä riiteissä vanhin osallistuja suorittaa uhraukset ja lukee esirukoukset. Rukoukset koskevat yleensä hyvää satoa, hedelmällisyyttä ja onnea yhteisön jäsenille ja heidän omaisuudelleen.

PYHÄT PÄIVÄT

Kokkojen polttaminen kuuluu kaikkiin juhlapäiviin.

AURINGON YÖ

(kesäpäivänseisaus)

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

Aamuauringon juhla

Auringon yötä seuraa aamuauringon juhla. Silloin uhrataan talven yli säästynyttä ruokaa ja juomaa, jotta Garun johdattaisi vanaarit tuottoisille ryöstöretkille tulevana kesänä.

SADON JUHLA

Sadonjuhla eli Härjänvakka 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

Satokauden päätteeksi kalmistoille viedään uhrilahjoja.

KARHUNPÄIVÄ

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

(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.

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 *Wulgor* 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.

VALAT PELISSÄ

Vannoessaan jonkun seuraavista valoista, seikkailija saa tietyn edun. Valan rikkomisella on kuitenkin aina raskaita seurauksia. Myös kevyellä mielellä vannotut valat tuppaavat kostautumaan.

VERIVALA

Vuodatetun veren kautta vannottu vala sitoo yhteen. Seikkailijan voi menettää **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 uusida.

MIEKKAVALA

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

Valan vannonut saa heittoihinsa **-1N** muunnoksen seuratessaan päällikkönsä käskyjä.

VANAARIEN VANHOJA

BRUN

Marrasmeren tärkein jumalhenki. Merten, vetten ja tuulten ehtoisa emänä.

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

Marrasmereltä pohjoiseen asuvien vanaarien keskuudessa Brun tunnetaan myös *Hylkeistä vanhimpana*.

Brunille 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 Brunin rakastajatar.

URDUN

Saagat kertovat, Urdunin asuneen linnassaan Tyrkanissa, Mjeanunia keskellä kohoavan Caranbaras-vuoren huipulle.

Ensimmäinen tietäjä, unen, loitsujen ja kuolleiden jumala. Hän opetti taitonsa ihmisille ja antoi heille kyvyn puhua kuolleiden kanssa loveen lankeamalla.

USH

Ensimmäisen laulun laulaja. Runouden, tarinan-kerronnan ja laulujen henki. Kanteleensa avulla hän viihdyttää yhtä lailla jumalia ja kuolevaisia, joten hän on aina tervetullut vieras.

REMIR

Ensimmäinen seppä, jonka kerrotaan takoneen veljelleen Garunille tämän *Lagnhorn*-keihään. Taistellessaan ensimmäisessä sodassa veljensä rinnalla Remir käytteli aseenaan järkälemäistä

pajavasaraa. Uhrilahjansa hänelle osoittavat sepät sepä vartioitehtäviin määrätty soturit.

Braennonissa Remir tunnetaan nimellä TARRO.

GARUN

Saagat kertovat; Ghast surmasi Urdunin Ensimmäisessä sodassa Sarlondjorissa. Karhu ja Susi kävivät veljien painiin ja Karhu kaatoi veljensä. Garun voitti näin itselleen paikan sotapäällikkönä.

Taivaan suuri karhu on Brunin ohella levinnein vanaarien jumalhengistä. Raivoavat taistelut ovat hänen kotinsa, soturit hänen lapsiaan.

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

Garun tunnetaan myös nimellä PEROS ja Braennonissa hän on VIHAVAINO. Ainoan kirkon pyrkiessä häivyttämään kansan alkuperäistä uskoa, Vihavainon palvonta säilyi valloittajien vastustajien suojelijana, jota kunnioitettiin karhunkallopuilla.

AWRATH

Saagat kertovat; ennen suurkuninkaiden aikaa, Iktalven keskellä, karhupaita Awrath matkasi maailmaa ympäröivään tuliseen kaaokseen. Siellä hän kohtasi Pragnasarin, jonka nimi tulee muistaa, ja voitti tältä tulisen kipunan. Niin saatiin tuli ihmisten tupia lämmittämään.

INU

Vanaarien jumalhengistä Inu on Brunin tavoin todellinen jumaluus. Siinä missä Brun on meren ja elämän valtiatar, edustaa Inu maata ja kuolemaa.

Inulle uhrataa maagisen yhteenkuuluvuuden periaatteella. Sotaonni taataa ihmisuhreilla,

lapsionni siemennesteellä tai kuukautisverellä, varakkuuden nostamiseksi kultaa tai hopeaa jne. Uhrilahja haudataan maahan tai upotetaan suohon.

Inungapal

Saagat kertovat; inungapaleista urhein oli Dynwe. Hän on kivijumalien sukua ja taistelee meritursaita ja hiisiä vastaan.

Inun tyttäret, *Inungapal*, on soturikultti, joka puolustaa Inun pyhiä paikkoja. Inungapalien elämä on tabujen rikkomista; he eivät synnytä lapsia ja kuollessaan heidät haudataan (yleensä suohon).

IL-NAEL

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

FNOLWON

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 Djân Colmissa on Lumikenttien sodan jälkeen vain kasvanut.

Braennonissa Fmolwon tunnetaan nimellä **TARAMO**.

EIDOX

Ensimmäinen metsästäjä. Eidocilla on aina mukanaan suuri, armaa metsästyskoiransa *Krama*, sekä Remirin meritursaan luusta veistämä jousi *Quanlognumn*.

BEADD

Saagat kertovat; Beaddilla on kaksi suurta kollikissaa, toinen tasaisen harmaa ja toinen mustaharmaa raitainen. Kissat puolustavat emäntäänsä ja heidän kohtalonaan on menettää henkensä pelastaessaan Beaddin meritursailta.

Beadd on ensimmäinen rakastaja, vaimo ja äiti. Hän saa ihmiset rakastumaan toisiinsa.

SUURI HÄRJÄ

Suhteellisen uusi tulokas Marrasmerellä tunnetaan lähinnä itäisillä rannoilla, jossa karjankasvatus on tärkeä osa kulttuuria ja elämää. Deonforissa Härjä tunnetaan nimellä **BURDONN**. Yleisintä Härjänpalvonta on Braennonissa, jossa tavat selvisivät Dronoksen vallan aikana luultavimmin siksi, että eteläiset toivat mukanaan maanviljelyn, mutteivät sen henkeä. Härjälle olisi siis tilausta muuttuvassa maailmassa.

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.

GHAST

Ghast on ensimmäinen petturi, lumen ja jään jumalhenki, joka surmasi Urdunin ja aiheutti pitkän Ikijään.

Etelän ahmakultit

Erityisesti Braennonissa ja Bjärgonforissa ahmakultit ovat yleistyneen viimeisten vuosikymmenten aikana. Näissä kulteissa haetaan Ghastilta tukea eteläisten karkottamiseksi — yleensä voimakeinoin. Kulttien väitetään suorittavan ihmisuhreja 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.

SALAISET KULTIT

Marrasmeren rannoilla palvotaan salassa myös kiellettyjä demoneja. Useimmat ovat kuulleet niistä tuskin edes huhuja, mutta salaisten kulttien valta on silti kasvamassa sivistyksen leviämisen myötä.

TURSON PALVOJAT

Meren syvyyksissä asuvia hirviöitä on palvottu salaisin menoin jo ammoisista ajoista. Näiden kulttien välillä on tyypillisesti ollut vain vähän tekemistä keskenään, mutta viime vuosina näiden kulttien määrä näyttää lisääntyneen kulovalkean tavoin.

Suurkuningas on erityisen huolissaan näiden kulttien leviämisestä, sillä yleensä tarinoihin liitetään myös ihmisuhrit.

DEMONIKULTIT

Vanaarit eivät kuitenkaan tyypillisesti ajattele henkiä “demoneina” samalla tavoin kuin eteläiset.

Tor Olnicorissa ja Braennonissa demonikultit kuitenkin liittyvät vahvasti nimenomaan Umonin pyhän kirkon vastustamiseen. Nämä kultit anovat taikavoimia demoneilta ja heistä puhutaan usein myös noitakultteina.

UMON - ETELÄN UUSI JUMALA

Dronoslaisten jumala. Umoniitat tietävät jumalansa olevan ankara, mutta oikeudenmukainen.

Dronoslaisten mukaan tuoma **Umonin** kirkko on Braennonin ja Tor Olnicorin valtauskonto. Dronoksen valloitusapoihin kuuluu paikallisten uskontojen näennäinen salliminen, jotta uskonnot ja vanha identiteetti voidaan hiljalleen häivyttää ja muodostaa osaksi Umonin uskoa.

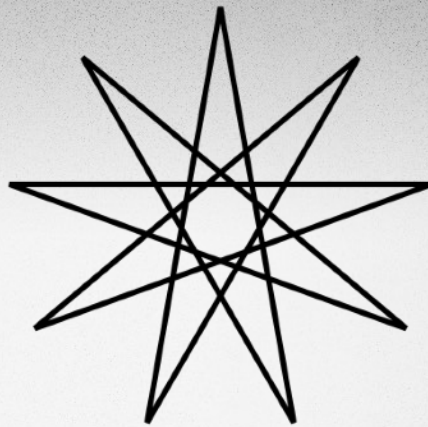
Kaanin ja tämän aatelisten vallan heikentyessä, kirkon valtatekevät pyrkineet vahvistamaan omia asemiaan. Vanhojen käytäntöjen mukaan Umonin kirkko sallii valloitetujen provinsien säilyttää uskonsa, mutta pyrkii alistamaan ne oman valtansa alle. Näinä aikoina kirkkoisät ovat korostaneet pyrkimyksiään ja yrittävät kitkeä vääräuskoisuutta sekä pakanallisia tapoja, saadakseen kaikki ihmiset oman vaikutusvaltansa piiriin. Käytännössä 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

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?



löytyä myös maallikkoritarien, *katroonien*, majoitustila.

Useiden luostarien yhteydessä on myös puutarha, jossa kasvatetaan seremoniateehen sopivia yrttejä. Joissakin pyritään myös viljelemään marjoja viinien valmistukseen.

Ainoastaan Cunnomissa ja Tor Olnicorin kaupungista löytyy suurempi katedraali Umonille.

Hautaustavat

Kuolleet poltetaan mahdollisimman pian kuoleman jälkeen ja heidän tuhkinsa kerätään tarkasti talteen uurniin.

Uurnien kohtelu vaihtelee sekä säädyn että alueen mukaan. Tyypillisesti uurnat haudataan yhteiselle hautajaiskentälle, mutta erityisesti arvokkaampia uurnia (eli korkeamman statuksen henkilöiden uurnia) saatetaan säilyttää sukupolvia.

Uurnien säilytyksessä on kenties nähtävissä merkkejä esi-isien palvonnasta, vaikka virallisesti tällaista käytäntöä ei dronoslaisten keskuudessa hyväksytä.

HAHMONLUONTI

Hahmonluonti Pohjolan saagoihin noudattaa pääasiassa **Seikkailijan kirjan** ohjeita (alkaen sivulta 14).

Seuraavaksi esitellään kuitenkin muutamia muutoksia, joiden käytöstä voidaan sopia ennen pelin alkua.

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 ovat yleensä liikkuvia sukukuntia, jotka kerääntyvät yhteen paikkaan vain talveksi. Ne keskittyvät yleensä metsästyksen, keräilyyn ja kalastukseen ja saavat vain harvoin lisäravintoa viljelystä. Heimossasi on korkeintaan sata jäsentä.

1-2	Kjomnfor
3-4	Djån Colm
5-6	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

Korkeintaan noin kolmensadan asukkaan pikkukylät ovat tarpeeksi omavaraisia, jotta niistä löytyy jo käsityöläisiäkin. Useimmat Marrasmeren 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 ja valtakuntien keskuksia. Eteläisimmissä valtakunnissa, joissa Dronoksen vaikutus on suurempaa, pieniä kaupunkeja löytyy enemmänkin.

2	Croanwågl	Braennon
3		
4	Hreglinn	Mjeanun
5	Oflanhun	Mjeanun
6	Marann	Udnur
7	Hråglmun	Udnur
8	Jansrin	Gjannorfor
9		Tor Olnicor
10	Fnoinhun	Djån Colm
11		
12	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	Nacarn	Tor Olnicor

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

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)

N66 Esivanhemmat

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

USHGRIDIT

Runonlaulajia ja tarinankertojia, joiden toiminnassa on jonkin verran yhtymäkohtia myös 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, 10 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 hopearahaa

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 hopearahaa

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 hopearahaa

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 hopearahaa

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 hopearahaa

ETUJA JA HAITTOJA

Valittaessa etuja ja haittoja, pelaaja valitsee seikkailijalleen korkeintaan kaksi etua. Ne voidaan vapaasti valita tässä kirjassa tai *Seikkailijan kirjassa* esitetyistä.

EHDOTUS: ETUJEN JA HAITTOJEN VAPAA VALINTA

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 tuki 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

Seuraavat edut ovat uusia ja kaikkien seikkailijoiden valittavassa.

Ratsuritari

Seikkailijalla on kokemusta hevosen selästä taistelemiseen, eikä hän kärsi tästä muunnoksia hyökkäysheittoihinsa (kts. s. 83).

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).

Käännynnäinen

Seikkailija on kääntynyt eteläisten jumalan palvojaksi. Hahmo ei koskaan saada jumalten siunauksia (kiroukset toimivat toki yhä) eikä vanna valoja (s. 45). Hahmo kärsii myös +1N muunnoksen kaikkiin sosiaalisiin haasteheittoihin ollessaan tekemisissä muiden kuin Umonin palvojien kanssa.

Thaf

Seikkailija on myynyt itsenä orjaksi. Pelaajan tulee määrittellä 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.

HENKIEN LAHJAT

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

Henkien lahjat ovat *etuja* ja *haittoja*, joita seikkailija voi saada ennen pelin alkua, seikkailijan luonnin yhteydessä (kts. sivu @@).

Niitä on kuitenkin mahdollista saada myös pelin aikana, mikäli seikkailu johtaa näihin selkeästi tai hän kohtaa jonkin tahon, joka siunauksen tai kirouksen voi asettaa.

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.

NIMISTÄ

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

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 eksyttääkseen 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, Hauk, 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, Kuhto, 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, Taramo, 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, lähinnä Marrasmeren pohjoisrannoilla, 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, Caitrín, Dearly, Dyrrig, Eid, Eirlyn, Eofor, Fiann, Gara, Gyrd, Hildur, Iryr, Kara, Menwe, Myrmyr, Nessa, Nyneve, Rwyn, Sadb, Scyld, Signy, Sjó, Sohaun, Tagik, Tarr, Tecla, Urdon, Venta, Wyrdr

MERENKÄYNTI

VANAARIEN LAIVAT

Saajat kertovat; kun ensimmäiset vanaarit veistivät veneensä, ei niistä Brun pitänyt. Suutuspäissään hän 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 Marrasmerellä 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

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.

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 suotuista 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 myrskytessä, 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 tuulella ilman muutoksia heittoonsa. Myrskyssä Eofor kuitenkin kärsii +1N muunnoksen heittoihinsa.

MERITURSAAT

Saatat 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, joiden raivoa ei peittoa mikään. Suurin näistä sankareista oli Awrath, joka saattoi vaihtaa nahkaa ja muuttua suureksi luolakarhuksi. Kerrotaan, että hänen jälkeläisissään virtaa tämä sama väki.

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

Karhupaidat saattaa tunnistaa terävöityneistä ja pidentyneistä kulmahampaista ja poikkeuksellisen vahvasta ja paksusta ruumiin karvoituksesta.

SEMATIikka: BERSERKKI VAI KARHUPAITA?

Sana 'berserkki' juontaa todennäköisesti juurensa muinaisnorjan sanoihin "karhu" ja "paita" (tai "alaston" ja "paita").

Pohjolassa tällaiseen sanaan ei siis oikeasti oltaisi voitu päätyä. Sana on kuitenkin niin yleisessä käytössä, että sitä voidaan ongelmitta käyttää kuvaamaan karhupaitoja myös Pohjolan saagoissa.



TAITO: RAIVOHURVIO

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

Kuka tahansa seikkailija voi ottaa Raivohurvio- taidon tasolla 10 asti. Korkeampi taitoarvo edellyttää Garunän-etua.

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

Yrittäessään estää itseään hurvahtamasta tai päättääkseen raivohurvion, seikkailijan on onnistuttava Raivohurvio-haasteheitossa. Heiton vaikeusaste on yleensä haastava (3N).

Raivohurvion aloittamiseen ei vaadita heittoa, vaan pelaaja voi vain päättää seikkailijan joutuvaan raivon valtaan.

Muunnoksia heittoon:

Seuraavilla tilanteilla voi olla vaikutusta hurvahtamiseen.

Seikkailija on litimärkä	-1N
Vihollisen iva	+1N
Kärpässienien nuuskaaminen	+1N
Haavoittunut	+1N
Hengenvaara	+1N
Veren juominen	+1N
Totaalinen nöyryytys	+1N

RAIVOHURVIO

Taitoarvo 1-10

- ◆ Seikkailija saa hyökkäyksiinsä -1N muunnoksen ja hänen vauriobonuksensa nousee yhdellä.

- ◆ Seikkailija ei voi torjua millään aseella eikä kilvellä. Hän voi kuitenkin yhä väistää.
- ◆ Seikkailija ei kärsi haavojensa aiheuttamia haittoja, ennen kuin raivohurvio loppuu.
- ◆ Hahmo hyökkää AINA lähimmän elollisen olennon kimppuun, ellei onnistu päättämään raivohurviota.

MJONOR

Taitoarvo 15 tai enemmän

Muutos karhumuotoon käy muutamassa hetkessä (1 kierros).

- ◆ 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 *Taikuus* taitoa arvolla 11 tai enemmän, hän voi yrittää loveen lankeamista. Haasteen vaikeustaso määräytyy suoritettavan rituaalin mukaan.

BARAN TULUNIN TIETÄJÄT

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

TIETÄJIEN TAIDOT

Pohjolan saagoissa tietäjillä ei ole käytössään *Jaconian capraa*, joten tietäjien valmistamat liemet eivät säily kovin kauaa.

Tietäjät voivat kuitenkin valmistaa kaikkia sallittuja liemiä, edellyttäen, että tietävät niiden valmistustavat.

Alkemiataidon sijasta kaikissa kohdissa käytetään *Taikuus*-taitoa.



Kaikkien liemin valmistus toimii kuten **Keitoksen valmistus** (*Seikkailijan kirja*, s. 116).

TIETÄJIEN SALAISUUDET

Aloittava seikkaileva tietäjä tuntee **1N3** salaisuutta, sekä ylimääräisiä salaisuuksia kuten **Ylimääräiset aloituskaavat** kohdassa mainitaan (*Seikkailijan kirja*, s. 114) *Taikuus*-taitoa käyttäen.

11-13	Resepti: Noitatomu (1N)
14-16	Resepti: Susiliemi (1N)
21-23	Resepti: Hengenliemi (2N)
24-26	Resepti: Horrosliemi (2N)
31-33	Resepti: Lepakkoliemi (2N)
34-36	Resepti: Punainen liemi (3N)
41-42	Resepti: Totuuden liemi (3N)
43-44	Resepti: Unijauhe (3N)
45-46	Riimu: Karhun voima (3N)
51	Riimu: Kiven lujus (3N)
52	Riimu: Surma-ase (3N)
53	Riimu: Raudanleikkaaja (3N)
54	Resepti: Käärmeliemi (4N)
55	Resepti: Rohtoliemi (4N)
56	Riimu: Sydämensyöjä (4N)
61	Riimu: Tuhoterä (4N)
62	Resepti: Unohduksen liemi (4N)
63	Resepti: Sininen liemi (5N)
64	Resepti: Vastamyrkky (5N)
65	Riimu: Muodonmuutos (5N)
66	Resepti: Epäjuoma (6N)

RAAKA-AINEET

Tietäjien raaka-aineet kerätään luonnosta, kuten *Seikkailijan kirjan sivulla 115* kerrotaan, mutta käyttäen seuraavia keräyskohteita:

Mustasukkaiset tietäjät vaalivat harvinaisia aarteitaan, eikä suurimmistakaan kaupungeista löydy tietäjiä, jotka voisivat tarvikkeitaan.

2N	Syrjäiset salaseudut
3N	Pyhät paikat (riimukivet, kalliomaalaukset)
4N	Tietäjän puutarha
5N	Asutusten lähiseudut

RESEPTIT

Alkemistien keksinnöistä Pohjolan saagoissa ovat käytössä vain seuraavat:

- ◆ Ukkosjauhe (*Alkemistin välke*)
- ◆ Tietäjän myski (*Alkemistin myski*)
- ◆ Tietäjän savu (*Alkemistin savu*)
- ◆ Väkevä muju (*Alkemistin happo*)
- ◆ Parantava juoma (*Alkemistin eliksiiri*)

Velhojen liemistä tietäjät saattavat tuntea seuraavat:

- ◆ Noitatomu
- ◆ Susiliemi
- ◆ Hengenliemi
- ◆ Horrosliemi
- ◆ Lepakkoliemi
- ◆ Punainen liemi
- ◆ Totuuden liemi
- ◆ Unijauhe
- ◆ Vihreä liemi
- ◆ Käärmeliemi
- ◆ Rohtoliemi
- ◆ Unohduksen liemi
- ◆ Sininen liemi
- ◆ Vastamyrkky
- ◆ Epäjuoma

Velhojen liemistä eivät ole käytössä:

- ◆ Helmiliemi*
- ◆ Kaitsinliemi*
- ◆ Lieskaöljy*
- ◆ Lyhtyliemi*
- ◆ Pöllöliemi
- ◆ Haukanliemi
- ◆ Höyhenliemi
- ◆ Parantava liemi*
- ◆ Petopullo
- ◆ Rautasalva*
- ◆ Roihuliemi*
- ◆ Orjanliemi*
- ◆ Parvipullo*
- ◆ Elämän eliksiiri*
- ◆ Musta liemi*

* Kenties tursojen tai peikkojen parissa tätäkin taikuutta voisi oppia?

UUDET RESEPTIT

Kyynkyyneleet (4N)

Kuka tahansa kohteen
kimppuun käyvä heittää yhtä

ylimääräistä noppaa tehdessään
vahinkoa ja jättää vauriosta
laskematta mukaan
huonoimman tuloksen.

Kultajuuri (4N)

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

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.

Riimujen piirtäminen on maaginen rituaali, joka suoritetaan *Taikuushaasteena*. Sen vaikeus riippuu piirretystä riimusta.

Resepteistä eroten riimut eivät vaadi raaka-aineita, mutta luonnollisesti tietäjällä on oltava jokin esine, johon ne piirtää.

Riimun vaikutus pysyy esineessä niin kauan, että sitä on käytetty kertaalleen. Jos riimusta haluaa pysyvän (eli se on käytössä aina), riimun piirtämisen vaikeus nousee yhdellä.

Lukutaito

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

TAIKARIIMUT



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.

Surma-ase (3N)

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



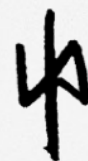
Raudanleikkaaja (3N)

Aseen aiheuttama syvä haava vähentää panssarin antamaa suojaa kahdella pisteellä.



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. Esimerkiksi naamio, johon on liitetty halutun eläimen merkkejä (hampaita, sulkia, yms.) toimii hyvänä pohjana.



VARUSTEET

VARALLISUUDESTA

Pohjolan saagoissa yleisimmin käytössä oleva varallisuus on hopeaa. Kultakolikoita tavataan, mutta pääasiassa ne ovat ryöstösaalista etelästä. Useimmat seikkailijat ovat siis **Praedorin** vastineitaan köyhempiä.

Tämä on tarkoituksellista. Se paitsi helpottaa syiden löytämistä uusille seikkailuille, tekee myös materiaalisista palkinnoista (kuten miekka) arvokkaampia.

Sen lisäksi hopeaa tarvitaan suurempia määriä varallisuuden kartuttamiseen, joten aarteiden kuljettamiseen tarvitaan laivoja.

Rahojen painosta

Kultamarkka (mk) = 10 lanttia kultaa = 1 punnus hopeaa

Kultakruunu (kr) = 1 lantti kultaa = 1 naula hopeaa

Hopeaäyri (hr) = 1 lantti hopeaa = 1 naula kuparia

Kuparipenni (kpr) = 1 lantti kuparia

ASEET

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

Deonnlagn

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

Dronoslainen säilä

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

Pitkäkirves

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

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	

SUOJAT

LEVY- tai TERÄPANSSAREITA 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

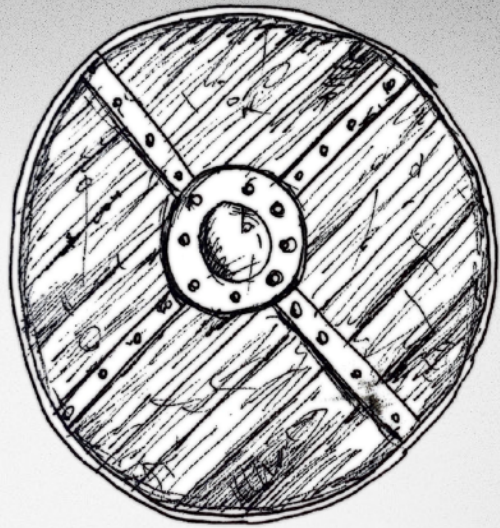
Pääasiassa vain ritareiden käytössä olevat lamellisuojat käsivarsille. Myydään aina pareittain, eli ne suojaavat osumakohtia 3-4 ja 10-11, ellei käyttäjä erikseen heitä toista pois.

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**	7	220	70 kr
* +1N lisää Hiivintäheittoihin.			
** +2N lisää Hiivintäheittoihin.			

LAIVAT

Soutuvene	5 kr
Kalastusvene	20 kr
Pitkälaiva:	
- 10 aioparia	100 kr
- 13 aioparia	300 kr
- 16 aioparia	400 kr
- 20 aioparia	600 kr
- 24 aioparia	700 kr
- 28 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.

Kulkuvälineitä

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

Ylellisyysesineitä

Pronssisohva	20+ kr
--------------	--------

Hinta

Hinta



Tarvikkeita	Paino	Hinta	Elikoita	Hinta
Arkku	100	10 kr	Haukka	5+ kr
Avain ja lukko	10	2 hr	Emakko	10+ kr
Hammastikku ja korvalusikka	-	6 kpr	Koira	1+ kr
Huopa	20	5 kpr	Lammas, vuohi	2+ kr
Kampa (rautaa)	-	8 kpr	Lypsävä lehmä	20+ kr
Kynttilöitä (12)	10	6 kpr	Poni	5+ kr
Köysi, per 10 askelta	30	2 hr	Pässi	8+ kr
Lapio	35	1 hr	Ratsuhevonen	10+ kr
Leili (mahtuu 50n)	5	1 hr	Sonni	30+ kr
Nahkasäkki	10	2 hr	Sotahevonen	30+ kr
Nuoliviini	10	2 hr	Työhevonen	20+ kr
Olkalaukku	10	1 hr	Uuhi ja karitsa	3+ kr
Pata	100	5 hr	Yksivuotinen härkä, maho lehmä	8+ kr
Peili	5	2 kr	...erikoinen väritys	x2
Puutyökalut	50	1 kr		
Rautalipas	100	2 kr	Vaatetus	Hinta
Räätälin työkalut	5	5 hr	Aluskankaat	5+ kpr
Sanko (mahtuu 100 naulaa)	10	1 hr	Hame	1+ hr
Saviruukko (mahtuu 20 naulaa)	5	4 kpr	Hattu	1+ hr
Sepän työkalut	100	3 kr	Housut, lyhyet	5+ kpr
Sidetarpeita	5	1 hr	Housut, pitkät	2+ hr
Soihdu	10	1 kpr	Huivi	3+ kpr
Säkki	5	5 kpr	Kengät	2+ hr
Teltta, 2 henkeä	40	2 hr	Lapaset tai kintaat	3+ kpr
Tikapuut, 4 askelta	80	5 hr	Lierihattu	2+ hr
Tulukset	-	5 kpr	Mekko	3+ hr
Tyhjä pussukka	-	2 kpr	Miekkavyö tai huotra	5+ hr
Tyhjä rasia	-	3 kpr	Myssy	5+ kpr
Tynnyri (mahtuu 1000 naulaa)	100	1 kr	Nuttu	2+ hr
Vaaka	15	4 hr	Patalakki	5+ kpr
Valtaushaka	10	3 hr	Paita	1+ hr
			Saappaat	4+ hr
Soittimia	Paino	Hinta	Takki	8+ hr
Harppu	10	2 kr	Tunikka	2+ hr
Huilu	5	1 hr	Viitta	6+ hr
Luuttu	10	4 kr	Vyö	2+ hr
Kantele	10	5 hr	<i>Hintakertoimia: ryysyjä tai tuohea x 0.5, turkista tai topattua nahkaa x 2, soturilaatua x 2N3 ja päällikkölaatu x 2N.</i>	
Rumpu	10	4 hr		
Torvi (sarvea)	10	3 hr		
Üdarn-sarvi	60	20 kr		

Surmatun asema**Veriraha**

Orja	Orjan arvo
Vapaa työläinen	30 kr
Soturi (ei puolisoa)	240 kr
Soturi (puoliso jää leskeksi)	360 kr
Päällikkö	2400 kr
Tietäjä	Kuolema
Kuningas	Kuolema

Veriraha on vanaarien tapa sovittaa surmatyö. Kun se on maksettu, ei surmatun omaisilla ole enää oikeutta vaatia kostoja, viedä asiaa käräjille tai ryhtyä verikostoon.

Orja**Hinta**

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.

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 Taikuus-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 vauriobonuksensa, kunnes saa *lehtimyrkyn vastamyrkkyä*.

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.

PELINJOHTAJAN OSUUS



POHJOLAN AARTEET

Aarreheitot Pohjolan saagoissa toimivat samoi kuin Pelinjohtajan kirjassa kuvataan (alkaen s. 39). Aarteet kuitenkin löytyvät yleensä aina hopea-rahoina.

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

TAIKAESINEET

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.

HIIDEN HAARIKKA

Juomasarvi, jonka mustaan pintaan on liitetty hopeisia riimuja. Kun haarikan kohottaa huulilleen, siitä voi juoda kyllikseen — niin ettei seikkailija tarvitse sinä päivänä sen enempää vettä kuin ruokaakaan.

Kun sarvesta juodaan, pelinjohtaja heittää 1N jokaista päivää kohden, jolloin seikkailija ei ole syönyt tai juonut mitään muuta. Jos heitto ylittää seikkailijan Terveiden, tämä muuttuu hiideksi.

KARHUNHAMMASNAUHA

Karhun hampaista tehty kaulanauha on vanhimpia taikakaluja. Sellaisen saa kuka tahansa karhun itse kaatanut pukea ylleen, mutta vanhoja taikakalujakin löydetään toisinaan.

Nauha antaa käyttäjälleen +1 Sisukkuuteen. Jos karhun on itse kaatanut tai nauhan on valmistanut tietäjä sopivin riitein, se antaa myös +1 Voimakkuuteen.

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 Terveys-heittoihinsa tautien tarttumista vastaan.

LOHIPOJAN VERKKO

Saagat kertovat; Djân Colmissa eli poika, joka ei kunnioittanut pyydystämiään eläimiä. Kalastaessaan järvellä poika hukkui, 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. Päähtymystila 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 vahinkokosketusten 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 käyttäjänsä ensimmäisiltä 3N veripisteen menetykseltä (heitetään joka aamu).

SIUNATTU KEULAKUVA

Kullalla koristettu irvistävä hirviönpää, joka voidaan kiinnittää pitkälaiivan keulaan. Niin kauan kuin vesille lähdetäessä 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.

TUONEN JOUTSENEN 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.

VAINAJAN PAITA

Kuolleen yltä riisuttu paita saa epäkuolleet luulemaan häntä yhdeksi omistaan. Sellaisen käyttäjä saa -1N muunnoksen kaikkiin haasteheittoihin epäkuolleiden Valppautta vastaan.

POHJOLAN KAKSITOISTA

AARRETTA

URDONCROAN MIEKKA

Saagat kertovat; Vanarforin yhdistänyt vanaarien ensimmäinen suurkuningas Urdoncraa käytteli komeaa miekkaa, jonka terää käärmeen muijut kuvioivat.

Teräksistä taottu lyömämiekka, jota koristaa upea damaskointi. Miekka oli sukupolvia Bjargonforin kuninkaiden perintökalleutena, mutta on sittemmin kadonnut. Taikavoimia miekalla ei ole, mutta sen arvoksi laskettaisiin varmasti kuninkaan lunnaat.

AWRATHIN KARHUKYPÄRÄ

Saagat kertovat; Awarth nouti kipunan ensimmäiseen ahjoon ja Aurinkoon taivaankannen tuolta puolen, tulisesta merestä. Kypärä suojaasi häntä liekkien roihulta.

Komea pronssikypärä kasvo- ja poskisuojuksilla, jonka lakea koristaa taidokkaasti muotoiltu karhu.

Kypärä antaa 8 pistettä suojaa, painaa 60, eikä mene rikki edes moukarilla. Kopioita kypärästä on tehty useita, mutta voimia niissä ei ole. Saagoissa kypärän kerrotaan myös suojaavan tulelta, mutta edes oikea Awraithin Karhukypärä ei tällaista voimaa omaa.

HÄRJÄN KILPI

Saagat kertovat; dronoslaisten sotajoukkojen vyöryessä Deoninmaalle, nousi yksi järveläisten päälliköistä johtamaan heimoja valloittajia vastaan. Hän käytteli itseltään suurelta Härjältä saamaansa kilpeä, eikä yksikään vihollisen terä häneen pystynyt. Kun päällikkö kannettiin taisteluun kilven päällä, hän saattoi kutsua myrskyn sekoittamaan vihollistensa rivit.

Tuntemattomasta metallista valmistettu pyöreä kilpi, joka on kestävä, mutta kevyt. Kun dronoslaiset onnistuivat murhaamaan päällikön tämän nukkuessa, kilpi haudattiin hänen mukanaan. Dronoslaisten kerrotaan ryöstäneen kilven haudasta.

Härjän kilvellä ei ole kestopisteitä, eikä se voi niitä koskaan menettää. Kilven paino on 30. Kilvellä seisova tietäjä kilven avulla nostaa voimakkaan myrskyn, joka haittaa vihollisen etenemistä.

KARHUNKALLON HAAKSI

Saagat kertovat; kauan ennen purjeiden aikaa, soutivat soturit pitkällä venhoilla Marrasmeren aalloilla. Ensimmäinen näistä veneistä oli Karhunkallon haaksi, jonka soutajiin ei tauti pystynyt. Karhunkallo ryösti lukuisia rannikoita, eikä häntä kukaan koskaan saavuttanut.

Parhaimmasta saarnipuusta veistetty sotakanootti, johon mahtuu 30 soutajaa. Purjeita veneessä ei ole,

mutta sen käyttäjä voi aina valita asteen paremman etenemisnopeuden matkaa tehtäessä.

Oikealla laululoitsulla Karhunkallon haaksen saa katoamaan katseilta paksuun sumuun, joka nousee merestä venettä ympäröimään. Sumu ei kuitenkaan haittaa haaksen omien soutajien näkyvyyttä juuri lainkaan.

Veneen kyydissä ollessa kaikki **Terveysheitot** taudeista selviämiseen tehdään kuin vuodelevossa (2N).

KOIVUHOVIN SARVI

Saagit kertovat; Koivuhovin sarvi on suuren härän sarvesta tehty, upein koristeleikkauksin koristeltu torvi — tai juomasarvi, molemmista versioista kiertää taruja. Sen kerrotaan nostavan “luontoa lovesta” ja auttavan käyttäjänsä näkemään sen mitä henget näkevät.

Sarvi on Pohjolan vanhimpia (ellei peräti vanhin) taikaesine. Siihen sidotut henget muuttavat sarven käyttötarkoituksen vastaamaan sitä, mitä sen käteensä ottanut kuvitteleekin sarven tekevän. Toisella käyttäjällä se siis voi olla sotatorvi, kun taas toisella juomasarvi. Kenties se voi toimia jopa nuoliviinenä, jos joku näin uskoo.

Pelkkä Koivuhoven sarven läheisyys laskee kaikkien **Taikuusheittojen** haastetasoa yhdellä sarvea viimeksi pidelleelle. Sen luontainen käyttämöinen (soittaminen tai siitä juominen) paljastaa käyttäjälle sen, mikä on muuten taikuudella kätkeyty kuolevaisten silmiltä.

Vasara

Sauva

Sormus

N66 Kohtaaminen Pohjolassa

- 11 Sopolivaellus. Sadat päättäväiset ja uhattuina raivokkaat pienet karvapallerot jyräävät eteenpäin vuoria siirtävällä sisulla...
- 12 Valtavat määrät suuria verenhimoisia sääksiä.
- 13-14 Pienriistaa. Jäniksiä, riekkoja... (-IN Metsästys)
- 15-16 Linturiistaa. Riekkoja, kuukkeleita...(-IN Metsästys)
- 21 Suurriistaa. Peuroja, hirviä, poroja... (-IN Metsästys)
- 22 Pikkupeto tai useita. Kettu, naali, lumikko...
- 23-24 Metsästäjiä. Mahdollisesti liian kaukana omilta mailtaan.
- 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.
- 35-36 Kulkukauppias, kullankaivaja tai joku muu kiertolainen alavilta mailta.
- 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
- 52-53 Sotajoukko. Pari tusinaan soturia matkalla ryöstelemään tai mahdollisesti jo palaamassa retkeltään. Eivät välttämättä vihamielisiä.
- 54 Sotajoukko. Kuten yllä, mutta voimansa tunnossa valmiita hyökkäämään jopa muutaman sankarin kimppuun.
- 55-56 Lainsuojattomia. Joukko lainsuojattomia murhaajia ja rosvoja, joista todennäköisesti on haittaa.
- 61-62 Hauta tai riimukivi. Erittäin vanhaa perua, jota kukaan ei enää muista eikä kunnioita.
- 63 Jonkin muinainen ja unohdettu seita, joka herää mikäli sille uhrataan.
- 64 Sää kylmenee vuoden aikaan nähden poikkeuksellisen kylmäksi. Kylmyys kestää 3N tuntia. Mikäli sattuu talvella, mahdollisuus pakkasvaurioon.
- 65 Lumivyöry! Äärimmäisen vaarallinen, jos ei huomata ajoissa.
- 66 Taivaanpilarit. Mahtavat rauniot, joiden huomattavin ominaisuus ovat taivaita hipovat pilarit.

SEIKKAILUT POHJOLASSA

HAASTEITA

SIENI: PILVIKKI

Munamainen sieni, jota tavataan vain kuivilla alueilla. Sieneen koskeminen saa sen helposti puhkeamaan ja poksauttamaan ilmoille itiöpilven.

Seikkailijan, joka joutuu itiöpilveen, on onnistuttava haastavassa (3N) Terveys-heitossa tai hän kärsii sienimyrkyn vaikutukset (*Seikkailijan kirja*, s. 111). Myrkyn vaikutuksen aikana seikkailija kokee myös vahvoja hallusinaatioita.

SIENI: VARJOSIENI

Pilvikin sukulainen, joka kasvaa vain pimeässä. Yhtä kosketusarkana sekin on valmis pölläyttämään itiönsä, mutta epäonnistuminen ei aiheuta hallusinaatioita vaan vaikuttaa kuten hämähäkin myrkky (*Seikkailijan kirja*, s. 111). Vastamyrkkynä toimii kuitenkin edelleen sienimyrkyn vastamyrkky.

TAUTI: 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.

PAKKASVAURIO²

Hyytävä kylmyys peittää kaiken kuuraan ja jäähän. Toimii kuin tulivaurio, mutta paksut kankaat

² "Jäätää", *Varjojen kirja*, s. 36

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.

MUITA MUUTOKSIA SÄÄNTÖIHIN

TAISTELEMINEEN RATSAIN

Pohjolan maasto tukee vain etelärannoilla ja Deonnforissa ratsujoukkoja. Valtaosassa Marrasmeren alueita ei hevosille ole siis juuri käyttöä varsinkaan taisteluissa.

Kaikki seikkailijat saavat +1N muunnoksen kaikkiin taitoheittoihin ratsun selässä.

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.

Merirosvoja

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

Kurimus

N66 Kohtaaminen merellä

- 11-12 Norppia. (-1N Metsästys)
- 13-16 Kalaparvi. (-1N Veneet ja laivat)
- 21-23 Kalastajia
- 24-26 Kauppiaita
- 31 Merirosvoja
- 32 Meritaistelu käynnissä
- 33 Haaksirikkoinen
- 34 Hylkytavaraa. Kenties saalista?
- 35 Haaksirikkoutunut laiva. Kenties saalista?
- 36 Korppi laskeutuu laivaan, viesti jalkaan sidottuna.
- 41 Kurimus
- 42 Salakareja
- 43 Vesipylväs
- 44 Vaarallisia aaltoja
- 45 Jäävuoria tai -lauttoja
- 46 Sumua
- 51 Haiparvi
- 52 Mustekala
- 53 Delfiinejä. (-1N Metsästys)
- 54 Valas
- 55 Merikärmes
- 56 Kelluva merihirviön (tai -eläimen) raato
- 61 Tuntematon saari
- 62 Outoja valoja pinnan alla tai horisontissa
- 63 Purjeeton laiva ilman soutajia. Kirottu? Aaveita?
- 64 Kivisten talojen raunioita aivan pinnan alla.
- 65 Meritursoja
- 66 Meren valtiatar 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!

SATUNNAISET

SAARET

N666	Saari	Vaara	TYYPPI
111-116	Kallioluoto	1	Este
121-126	Karikko	1	Este
131-136	Tuliperäinen	1	Este
141-156	Metsittynyt	2	Sokkelo
161-166	Dronoksen siirtokunta	1	Asutus
211-236	Kalastajakylä	1	Asutus
241-256	Merirosvojen piilopaikka	2	Asutus
261-266	Makean veden lähde	2	Aukea
311-336	Soistunut	2	Sokkelo
341-366	Lintukallio	1	Aukea
411-416	Lukuisia luolia	3	Sokkelo
421-426	Luoksepääsemätön	2	Este
431-436	Yksinäinen mökki	1	Asutus
441-446	Hylätty asumus	2	Asutus
451-456	Hylätty kaivos	2	Raunio
461-466	Kauppapaikka	1	Asutus
511-516	Linnavuori	2	Asutus
521-526	Merirosvojen piilopaikka	2	Asutus
531-536	Meritursojen leiripaikka	4	Aarreaitta
541-546	Lukuisia patsaita	3	Raunio
551-556	Muinaisia raunioita	2	Raunio
611-616	Maalattuja kallioita	2	Aukea
621-626	Jätintarha	1	Sokkelo
631-636	Jäävuori	3	Este
641-646	Hautasaari	4	Aarreaitta
651-656	Hirviöiden pesä	3	Este
661-666	Muinainen temppeli	3	Raunio

MAAMERKIT

N666	Maamerkit	Vaara	TYYPPI
111-116	Räme	2	Este
121-126	Koski	1	Este
131-136	Järvi	1	Aukea
141-146	Kuivunut uoma	1	Este
151-156	Pato	1	Este
161-166	Vesiputous	1	Aukea
211-216	Hiidenkiuas	2	Aarreaitta
221-226	Riimukivi	1	Aukea
231-236	Metsä	2	Este
241-246	Saari joessa	*	*
251-256	Kuru	2	Aukea
261-266	Silta	1	Este
311-316	Jyrkäne	1	Este
321-326	Kalastusmökki	1	Asutus
331-336	Sulkuportti	2	Asutus
341-346	Maatila	1	Asutus
351-356	Peltoja	1	Aukea
361-366	Pieni kylä	1	Aukea
411-416	Kylä	2	Asutus
421-426	Kylä	2	Asutus
431-436	Pieni kaupunki	2	Asutus
441-446	Pieni kaupunki	2	Asutus
451-456	Kaupunki	3	Asutus
461-466	Linnavuori	2	Aarreaitta
511-516	Umonin kirkko	4	Aarreaitta
521-526	Umonin luostari	3	Aarreaitta
531-536	Muistomerkki	1	Raunio
541-546	Linnake	2	Asutus
551-556	Torni	2	Aarreaitta
561-566			
611-616	Seitakivi	3	Raunio
621-626	Kalliomaalaus	1	Aukea
631-636	Luola	3	Aarreaitta
641-646	Rauniolinnake	2	Raunio
651-656			
661-666	Tursojen leiri	5	Raunio

Ennen eteläisten uusia suunnistuskaluja, vanaarit opettelivat reitit rannikkoja ja jokia pitkin maamerkkien perusteella. Vaikka meren yli päästäänkin nyt helpommin, etelän jokia seilattaessa maamerkit ovat edelleen tarpeen.

Maamerkit toimivat kuitenkin *Kirotun kirjan* sivulla 22 esitellään. Ne saattavat olla yksittäisiä kohtaamisia joen varrella tai jatkua laajemmalle, kuin maston nokastakaan näkee.

Pohjolan saagoissa jokia tutkittaessa karttaa kannattaa pitää. Usein samoille joille lähdetään ryöstöretkille uudestaan, eikä kaikkia haaroja päästä aina tutkimaan. Maailman pysyvyyttä kuitenkin korostaa tieto siitä, että uutta seutua on selkeästi tutkittu.

ELÄIMET

MYRSKYHAUKKA

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

LUOLALEIJONAT

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

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

VILLISIKA

Ruumis	16	Notkeus	12
Valppaus	14	Sisukkuus	16
Koko	Ihminen	Suoja	3
Syvä haava	11	Veri	34/34
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Torahampaat	16	III	7

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.

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 jahtihurtta on enemmän kuin uhreja.

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

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

MERIKOTKA

Ruumis	6	Notkeus	14
Valppaus	18	Sisukkuus	10
Koko	Ihminen	Suoja	1
Syvä haava	3	Veri	11/11
Puolustus	+1N (lentäessä)		
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Nokka ja kynnet*	14	I	4

* Hyökkää taivaalta (-1N hyökkäysheittoon). Jos hyökkäys osuu, jää kynsillään kiinni uhriin ja hyökkää seuraavilla kierroksilla nokallaan (pituus III, vaurio 6). Muutoin pyrkii pakenemaan takaisin taivaalle.

Marrasmeren yleisin kotka on harvoin vaarallinen ihmisille. Vain pesimisaikaan se suojelee raivokkaasti pesäänsä kumppaninsa kanssa.

HIRVIÖT

Louhikäärmeiden suvun urokset ovat naaraita huomattavasti pienempiä. Nämä yleensä traakeiksi kutsutut liskot pystyvät lentämään eturaajojensa lepakkomaisilla siivillä.

Naaraat puolestaan ovat täysin lentokyvyttömiä, uroksia huomattavasti suurempia liskoja. Ne ovat yleensä kömpelöitä ja hitaita, saalistaen lähinnä veden ääreen juomaan tulleita pohjolan suuria eläimiä, joista ravintoa riittää viikoiksi.

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.

LUOLIEN LAPSET

ELI VILLIT HIIDET

Saagat kertovat; kauan ennen ihmisten aikaa, hiidet hallitsivat koko Pohjolaa. Ihmiset ajoivat tulella ja raudalla heidät luolien pimeyteen, jonne ne kaiversivat valtavia valtakuntia syvälle vuorten uumeniin, leikkasivat häntänsä ja elivät kuin ihmiset ikään. Ja tästä syystä hiidet nousevat kostamaan menetyksensä ihmislapsille tervatuin kasvoin.

Ruumis	20	Notkeus	14
Valppaus	12	Sisukkuus	18
Koko	Suuri	Suoja	2
Syvä haava	11	Veri	39/39
Puolustus	-		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Heitetty kivi	12	I	6 (30 askelta)
Kynnet*	16	II	8
Purema	14	III	10

* Villitkin hiidet voivat joskus harvoin käyttää aseita, jolloin kynsien asemasta käytetään aseiden tietoja.

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. Hiisien veri on hyvin kylmää, eivätkä ne mielellään vietä pitkiä aikoja auringossa tai muuten kuumissa oloissa.

Saagat kertovat; ylpeitä hiisiä on joskus narrattu saunomaan kilpaa. Ja aina ne häviävät, koska eivät kuumaa kestä. Tarinat sisältävät aina varoituksen siitä, että hiidet ovat huonoja häviäjiä.



TUONENTOUKKA

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

Ruumis	22	Notkeus	14
Valppaus	16	Sisukkuus	18
Koko	Suuri	Suoja	4
Syvä haava	12	Veri	42/42
Puolustus	+1N (muualla kuin vatsassa ja kidassa)		
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Purema*	16	II	10

*Purema on myrkyllinen (käärmeemyrkkyä).
Puraisun sijaan voi pahasti haavoittuneena hönkäistä myrkkypilven (käärmeenmyrkkyä) 20 askeleen päähän.

- HÖNKIJÄ:** Erittää myrkyllisiä huuruja. Lähitais-teluetäisyydellä ei voi hengittää (hukkumis-säännöt).
- HUUMEHENKI:** Tuoksu huumaa. Vaikea Sisukkuusheitto, tai seikkailija ei voi hyökätä tässä erässä.
- ISOKITA:** Haarniska puolitetaan sen puremaa vastaan.
- PANSSAROITU:** Mahtava suojakuori, +4 suojaan.
- ETANAKAS:** Liukas limakuori. Haastava Voima-heitto tai siihen osunut ase jäi kiinni.
- RUTTOMATO:** Turvonnut, pahanhajuinen ja täynnä loisien ja ötököiden pistoja ja pahkoja. Sen ympärillä pörrää suojeleva Parvi.

MERIKÄÄRMEET

Myös Marrasmeressä elää suuria käärmeitä, joista suurimmat saalistavat jopa valaita. Toisinaan käärmeen kuollut ruho saattaa ajautua rantaan, jolloin vanaarit vievät sen luut, hampaat ja sarvet. Merikäärmeitä ei kukaan kuitenkaan lähde mereltä metsästäämään.

Ruumis	26	Notkeus	12
Valppaus	14	Sisukkuus	18
Koko	Valtava	Suoja	5
Syvä haava	15	Veri	68/68
Puolustus	+1N (vedessä)		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Purema	16	II	14

Merikäärme aiheuttaa kauhua. Sen kohdatessaan seikkailijan on onnistuttava vaikeassa Sisukkuus-heitossa, tai hän jähmettyy niille sijoilleen (vain puolustautuu tässä ja seuraavassa erässä, mutta aina voi paeta). Kun heitto on kerran onnistunut, uusia ei tarvita.

- RAVUKAS:** Saksiin päättyvät raajat, joilla voi tehdä kaksi hyökkäystä, joita vastaan haarniska puolitetaan. Taito 18, pituus I, vaurio 12.
- LONKEROINEN:** Otuksesta kasvaa sadoittain tahmeita lonkeroita. +1N puolustukseen lähitaistelussa ja siihen osunut ase jää jumiin ilman vaikeaa (4N) Voimaheittoa.
- ISOKITA:** Haarniska puolitetaan sen puremaa vastaan.
- YKSISARVINEN:** Tekee ”peitsirynnäkön”, jos tilaa riittää. -1N puraisun hyökkäysheittoon ja +1N vaurioheittoon.
- Pesä:** Otuksen lihassa loisii 1N3 meritursoa, jotka hyökkäävät ylläköllä ja puolustavat kotiaan raivoisasti.
- SILMÄTÖN:** Otus ei välitä pimeästä tai savusta ja suunnistaa kuulon perusteella. Sitä on helppo harhauttaa kovilla äänillä.

AJATTARA

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

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.

MERITURSOT

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. Meritursujen suku on pitkään uinunut aaltojen alla, mutta nyt avomerellä seilanneet laivat ovat herättäneet ne unestaan.

Mitä meritursot 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 tursojen mieltymys ihmislihaan ja niiden ihmisille täysin vieraat tavat.

MERELLINEN OLOMUOTO

Merellinen olomuoto on paitsi meritursaiden satunnainen ominaisuus, myös HAITTA, jonka seikkailija saattaa saada pelin aikana.

Seikkailija, jolla on merellinen olomuoto, joutuu kerran vuodessa (kevätpäiväntasaus) heittämään

N66 Merellinen olomuoto

- 11-12 **MONIKÄTINEN:** 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:** Hämähäkinmyrkkyä kynsissä tai kannetussa aseessa.
- 23-24 **POLTONAHKA:** Koskettaminen aiheuttaa 1N3 happovauriota.
- 25-26 **NEULAKITA:** Puraishyökkäys muiden hyökkäysten lisäksi. Taito 12, pituus III, vaurio 8.
- 31-32 **RUTTOKULKIJA:** Turvonnut ja kupliva. Räjähättä saatuaan syvän haavan. 4N tulivauriota ja 1N happovauriota kolmen askeleen säteellä.
- 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.
- 43-46 **MAAKULKIJA:** Ei menetä puolustus arvoaan maalla.
- 51-52 **LÖYHKÄÄJÄ:** Haisee niin kammottavalle, että lähitaistelu +1N vaikeampaa.
- 53-54 **SYLKIJÄ:** Puraishun sijaan voi sylkeä happoa jopa 50 askeleen päähän. 2N happovauriota.
- 55-56 **RAPUMAINEN TUKIRANKA:** +4 suojaan.
- 61-62 **ANKERIAINEN:** Paranee 1N verta ja yhden syvä haava-tason per erä. Katkotut raajat kasvat takaisin, arpikudos sulaa pois ihoon.
- 63-64 **ISOPÄÄ:** Pureman sijaan ajatushyökkäys 10 askeleen säteelle. **Sisukkuus vs. Sisukkuus** tai uhrin ovat avuttomia seuraavan erän.
- 65-66 **KAMMOTTAVA:** Olento herättää kauhua. Seikkailijan on onnistuttava vaikeassa (4N) Sisukkuusheitossa tai paettava 1N erää. Kerran onnistuttuaan seikkailija ei tarvitse uutta heittoa samaa otusta vastaan.

Sisukkuushaasteen. Ensimmäisenä vuotena vaikeus on 3N.

Jos heitto onnistuu, seikkailija kehittää uuden olomuodon edellisen lisäksi. Sen ilmaantuminen kestää 2N3 viikkoa.

Haasteen epäonnistuessa seikkailija ei enää voi vastustaa meren kutsua. Hän sukeltaa aaltoihin, eikä palaa enää — ellei sitten pelinjohtajan ohjastamana meritursona.

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. 83).

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 lahdattuja 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.

AHMAPOROT

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

Poroja joilla on raateluhampaat. Jahtaavat ihmisiä syöden heidät suihin.

EPÄKUOLLEET

Epäkuolleet ovat Marrasmeren asukkaille valitettavan tuttu ilmiö. Niin tuttu että hautajaisriitit (polttohautaus) ja monet muut kulttuurin seikat nojaavat kuolleiden lepyttämiseen ja ohjaamiseen muualle.

Erilaisesta suhtautumisesta johtuen, epäkuolleita ei automaattisesti pidetä pahoina. Niillä on hallussaan kuoleman salaisuudet, joita tietäjät haluavat saavuttaa.

KALMANKOSKETUS tunnetaan Pohjolassakin, mutta täällä se jäädyttää. Ero on enimmäkseen temaattinen ja pelitekniset vaikutukset ovat samat. Tyypillinen epäkuollut kaipaa lämpöä, jota se ei enää voi tuntea ja tämä kaipuu saa nä käymään ihmistenkin kimppuun.

KALMANKYY

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.

HALLAVAHUKAT

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 hukkia on enemmän kuin uhreja.

** Hukan 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.

Hallavahukat 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.

RAATOVARIKSET

Ruumis	-	Notkeus	14
Valppaus	18	Sisukkuus	-
Koko	Pieni	Suoja	-
Syvä haava	-	Veri	4*
Puolustus	+1N (lentää)		
Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Nokka	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).

KALMANKARHU

Ruumis	-	Notkeus	12
Valppaus	14	Sisukkuus	-
Koko	Ihminen	Suoja	-
Syvä haava	-	Veri	42*
Puolustus	+1N (syöksyy päälle)		

Hyökkäykset	Taito	Pituus	Vaurio
Kynnet	14	II	8
Purema	12	III	10

* Kalmankarhun 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.

KALMANVARJO: *Usvaa ja varjoja. Lähitaistelutäisyydellä +1N huonosta näkyvyydestä. Aave väistää kirkkaita valoja ja auringonvalo tuhoaa sen.*

Kalmankarhujen kerrotaan olevan niiden karhujen henkiä, jotka on surmattu väkivalloin, eivätkä ole saaneet oikeita riittejä päästäkseen takaisin taivaalliseen kotiinsa.

Piti tarina paikkansa tai ei, nämä varjomaiset aaveet vaeltavat käymättömissä korvissa.

MARRASMEREN ASUKKAITA

VUORISTOLAINEN

Mjeanunin ja Udnurin asukkaat.

Ruumis	14
Notkeus	14
Valppaus	12
Sisukkuus	12
Veri	17/17
Syvä haava	8
Suoja	3 (nahka tai turkit)
Pituus	III
Hyökkäys	12
Vaurio	6 (Kirves)