

SOVELTUU
DUNGEONS & DRAGONS JA RUNEQUEST
FANTASIAROOLIPPELEIHIN

GRANAG

IKUINEN VOIMA



KAKSOISSEIKKAILU JA MAAILMA FANTASIAROOLIPPELEIHIN

DADA
PELIT

GRANAG

SISÄLLYS

Osa I : Granag

Johdanto	2
Ohjeita pelinjohtajalle	3
Yhteenveto seikkailusta	4
Seikkailun tausta	4
Pelaajien johdanto	5

1. Draköyen

Hammerberg	6
Vargtass	9
Linna	13
Kellarit ja luolat	26

2. Brezad

Tulivuorisaari	36
----------------	----

Liitteet

Satunnaiset tapahtumat	43
Pelaajien ja pelinjohtajan kartat	45

Osa II : Stormark	49
-------------------	----

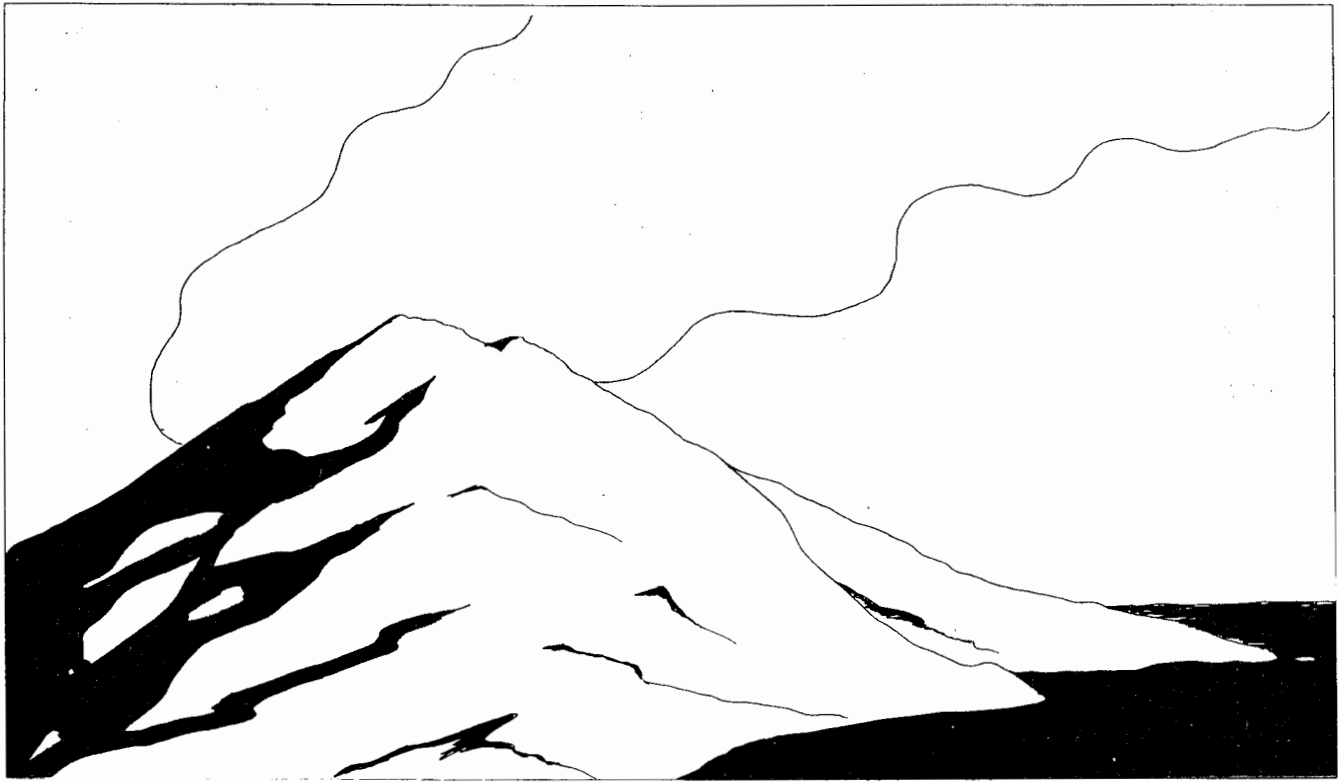
Tämä teos ei olisi ollut mahdollinen ilman seuraavien henkilöiden tuotantoa: Ivan Aivazovski, Iain Banks, Clive Barker, Carl Barks, Georges Bataille, John Carpenter, Wes Craven, David Cronenberg, Caspar David Friedrich, Tobe Hooper, Boris Karloff, Stephen King, Bela Lugosi, Edgar Lee Masters, Ian McEwan, George A Romero, Tim Severin, Mary Shelley, Bram Stoker, Paul Vernon

© DaDa-pelit Ky. PL 65. 02151 Espoo. Painettu 1988 Suomessa. Kaikki oikeudet pidätetään.

Tämä on fiktiivinen teos. Kaikki henkilöt ovat mielikuvituksen tuotetta ja kaikki yhtäläisyydet eläviin tai kuolleisiin henkilöihin ovat hassuja sattumia.

Dungeons & Dragons on TSR Inc:in rekisteröity tavaramerkki. Runequest on Avalon Hill Game Co:n rekisteröity tavaramerkki. Tämä tavaramerkkien käyttö ei ole omistajayhtiöiden hyväksymää.

Tätä tuotetta ei suositella alle 14-vuotiaille.



JOHDANTO

Granag

Granag on kaikkien fantasiaroolipelien kanssa käytettäväksi tarkoitettu seikkailu. Sen selvittäminen vaatii vähintään neljän pelihenkilön voimat. Tehtävän aikana tullaan tarvitsemaan niin velhon loitsuja kuin varkaan näppäriä sormia, soturin raakaa voimaa ja rohkeaa seikkailumieltä. Haastavimmillaan Granag on silloin, kun seikkailua selvittävät henkilöt ovat jo ohittaneet alimmat kokemus- ja taitotasot.

Seikkailussa on paljon uusia hirviöitä ja pelinjohtajan on helppo määrittää kunkin olennon peliarvot omaan peliinsä sopiviksi. Kirjasessa on selkeä yhteenveto peliarvojen muuttamisesta erilaisten järjestelmien välillä.

Pelinjohtajan kannattaa tutustua tähän seikkailuun tarkasti ennen pelin alkua. Tällöin seikkailun läpivienti tapahtuu sujuvasti eikä aikaa kulu turhaan yksityiskohtien etsimiseen.

Haluamme kannustaa pelinjohtajaa muuttamaan tätä seikkailua mielensä mukaan, paremmin omaan maailmaansa sopivaksi. Jos jokin ratkaisu ei miellytä pelinjohtajaa, hän voi tehdä omia lisäyksiään tai poistaa joitakin kohtia seikkailusta. Esimerkiksi aarteiden määrää voi muuttaa kunkin maailman tarpeiden mukaan. Olemme kuitenkin tehneet tästä seikkailusta mahdollisimman täydellisen ja sitä voi pelata sellaisenaan.

Stormark

Tämän kirjan jälkimmäinen osa on pelinjohtajan opas Stormarkin kuningaskuntaan ja erityisesti Draköyenin alueelle. Oppaassa annetaan yksityiskohtaiset taustatiedot alueen kansoista ja tavoista, hirviöistä ja luonnonihmeistä sekä historiasta.

Stormark voidaan vaivattomasti yhdistää jo olemassa-oleviin maailmoihin. Sen ympärille voi perustaa myös uuden pelimaailman. Myöhemmin julkaistavissa osissa laajennetaan ja syvennetään Stormarkin kuningaskunnan historiaa ja nykytilannetta. Kunkin seikkailu on kuitenkin oma kokonaisuutensa, joiden avulla pelinjohtaja voi täydentää omaa maailmaansa.

**JOS OLET PELAAJA ÄLÄ LUE
PIDEMMÄLLE. TÄMÄ SEIKKAILU
MENETTÄÄ SUUREN OSAN
VIEHÄTYKSESTÄÄN, JOS SAAT TIETÄÄ
VAIN PELINJOHTAJALLE
TARKOITETTUJA ASIOITA.**

OHJEITA PELINJOHTAJALLE

Pelinjohtajan kannattaa valmistautua seikkailun pelaamiseen seuraavalla tavalla:

- Lue ensimmäiseksi yhteenveto seikkailusta (s. 4).
- Lue koko seikkailu huolellisesti läpi.
- Valitse olennoille oman pelijärjestelmäsi mukaiset arvot.
- Tasapainoita halutessasi seikkailu satunnaisilla tapahtumilla ryhmän voimakkuutta vastaavaksi.

Tämä seikkailu on suunniteltu suurimpia roolipelejä varten. Eri peleissä on hieman toisistaan poikkevat tavat ilmaista hirviöiden ja seikkailijoiden ominaisuuksia. Tässä seikkailussa olevat hirviöt on helppo muuttaa kuhunkin peliin sopiviksi arvoiksi.

Tekstin lomassa olevissa laatikoissa on ilmaistu seikkailun hirviöiden ominaisuudet. **Pelinjohtaja voi käyttää näistä arvoista niitä, jotka kuuluvat hänen roolipeliinsä. Ylimääräiset arvot voidaan yksinkertaisesti vetää yli.**

Jokaisesta hirviöstä on ilmoitettu seuraavat arvot:

Taitotaso (Tt)	Kuvaa hirviön taitoja, kokemustaso, erinomaisuutta, pätevyyttä.
Lihassoima (Li)	Kuvaa fyysistä voimakkuutta, vahvuutta, voimaa.
Älykkyys (Äl)	Ilmentää loogista päättelykykyä, nokkeluutta, johdonmukaisuutta.
Viisaus (Vi)	Päätäväisyys, oppineisuus, sisu.
Nopeus (No)	Näppäryys, ketteryys, kätevyys, vikkelyys.
Ruumiinrakenne (Ra)	Vanteruus, fyysinen peruskunto.
Johtajuus (Jo)	Vaikuttavuus, armolahjakuus, olemus, karisma.
Suuruusluokka (Su)	Ilmaisee kokoa, suuruutta, pituutta ja painoa.
Magia (Ma)	Hirvöllä mahdollisesti olevien maagisten kykyjen tasoa kuvaava arvo, maagisuus, noituus, henkinen voima, mahti. Suluissa oleva arvo ilmaisee kyvyttömyyttä tehdä loitsuja.
Pirteys (Pi)	Väsymys, virkeystila, sitkeys, sinnikkyys.
Kestävyys (Ke)	Haavojen sietokyky.
Haarniskointi (Ha)	Kuvaa vaatetuksen, ihon tai erillisen haarniskan tarjoamaa vastusta aseiden iskuille, suojaa. D&D: Hl = (10-Ha). RQ: Pp = Ha.
Aseet (Ase)	Kertoo hirviön käyttämien aseiden laadun, lukumäärän sekä vaikutuksen.
Loitsut (Lo)	Luettelo hirviön käyttämistä loitsuista.

Seuraavassa esimerkissä on muutettu jaarli Hargarin (s. 41) arvot D&D® ja RQ® -peleihin sopiviksi.

Jaarli Hargar Velho Tt 12

Li 8	No 10	Su 12	Pi 19
Äl 17	Ra 11	Ma 16	Ke 12
Vi 13	Jo 16		Ha 1

Ase Tikari 1-4, käyttää vain hengenhädässä

Lo Paljon, käyttänyt jo kaikki voimansa

D&D®:

Jaarli Hargar on magiankäyttäjä, kokemustaso = Tt = 12. Osumapisteeet heitetään kokemustason mukaisesti.

Voimakkuus = Li, Älykkyys = Äl, Viisaus = Vi, Ketteryys = No, Rakenne = Ra, Karisma = Jo. Haarniskaluokka on 9 (Saadaan vähentämällä Ha 10:stä, lasketaan samalla tavalla kaikille olennoille). Loitsut määritellään normaaliin tapaan 12. tason magian-käyttäjälle. Käyttänyt kaikki muistamansa loitsut.

Kaikki muut arvot voidaan vetää yli tarpeettomina.

Jos henkilö on varas tai soturi, ei hän voi tehdä loitsuja.

RQ®:

Jaarli Hargar on erikoistunut velhoutteen. Hänen tärkeimmät taitonsa ovat siis loitsuja. Tt määrää korkeimman saavutetun prosenttimäärän: Tt kerrotaan 10:llä ja näin saatu luku lisätään taitoprosentteihin. Jaarlin Tt on 12, joten hänen korkeimmat taitonsa olisivat 120% perusprosenttia parempia. Sotureilla Tt:n määräämä taidonlisäys lisätään asetaitoihin, varkailla kiipeily- ja tiirikointitaitoihin. Soturi Tt 4:n miekkailutaidot ovat 40% perusprosenttia parempia ja Varas Tt 3:n kiipeilytaidot 30% aloitustasoa korkeammat.

Jaarlin Voima = Li, Ruumiinrakenne = Ra, Koko = Su, Äly = Äl, Mahti = Ma, Näppäryys = No. Kestopisteet = Ke, Väsymyspisteet = Pi, Taikapisteet = Ma. Ha ilmoittaa suoraan panssarointipisteet. Vi vedetään tarpeettomana yli. Kaikilla tavallisilla ihmisillä on jokin henkitaikulusloitsu 20 - 40% tasolla, tavallisimmin parannusloitsu 1 tai terävyys 1.

Yleistä: 100 rautapenniä = 10 kupariäyriä = 1 hopeakruunu = 0.1 kultataaleria = 1 D&D kp = 20 RQ Lunaria.

Pituusmitat on ilmoitettu sekä metreinä että jalkoina, painot sekä nauloina (0.5 kg) että kiloina.

Pelaajille luettavat huoneiden ja tapahtumien kuvaukset on kirjoitettu sitaatteihin ("..."). Linnan huoneiden kuvauksissa on otettava huomioon myös satunnaiset tapahtumat. (s. 43)

YHTEENVETO SEIKKAILUSTA

Tämä luku antaa selkeän yleiskuvan tarinan eri osista, henkilöiden motiiveista ja tapahtumien yhteydestä toisiinsa.

1. Kuninkaan tehtävä

Kuningas Karl III Nuori huolestuu pohjoisesta kantautuvista huhuista: aateliset käyttäytyvät holtittomasti tavallisia alamaisia kohtaan. Talonpojat hautovat kapinaa. Jotain on tehtävä ennen kuin valtakunta ajautuu sisällissotaan. Kuningas päättää lähettää uskotun miehensä Helmutin tutustumaan pohjoisten läänitysten tilanteeseen. Pelaajien seurue värvätään henkivartijoiksi. Helmut naamioituu tavalliseksi kauppiaksi ja matka pohjoiseen alkaa.

2. Jaarlin juoni

Draköyenin jaarli Hargar aikoo anastaa muinaisen taikakalun Granagin itselleen. Tätä varten hän tarvitsee albinon apua. Helmut on albino ja jaarli lähettää lentävän orjaolentonsa Fa'Urstin sieppaamaan Helmutin.

3. Kaappaus

Seurue saapuu Hammerbergin satamakaupunkiin. Illalla jokin lentävä olento kaappaa Helmutin ja kiittää kauas merelle länteen päin.

4. Takaa-ajo

Seurueen pitää lähteä seuraamaan olentoa. Satamasta saadaan palkattua kalastaja Thargur viemään seurue Draköyenin saarelle. Draköyen on ainoa maa-alue lännessä ja luonnollisin paikka lähteä etsimään johtolankoja.

5. Draköyen

Parin päivän merimatkan jälkeen seurue saapuu Draköyenin saarelle. Saarelaiset juroja ja ilmeisen pelokkaita. Saaren jaarli tuntuu olevan ilkeä mies. Hänellä on iso, lentävä orjaolento, joka asuu jaarlin linnan tornissa. Seurue lähtee tutkimaan jaarlin synkkää linnaa.

6. Vargtassin linna

Linna on noiduttu, lukemattomat vaarat uhkaavat seuruetta. Lopulta löytyy tie torniin ja Helmutin kohtalo selviää. Jaarlin muistiinpanot paljastavat, mistä on todella kysymys. Jaarli on lähtenyt Brezadin tulivuorisaarelle, jossa Granagia säilytetään.

7. Brezad

Seurue lähtee tulivuorisaarelle. Jaarli on ehtinyt paikalle ensin ja on avannut ikiaikoja suljettuina olleet portit vuoren uumeniin. Seurue tunkeutuu sokkeloisiin käytäviin. Vuoren omalaatuiset asukkaat kohdataan.

Viime hetkellä seurue yhyttää jaarlin miehineen. Lopullinen taistelu vuoren uumenissa, Helmut pelastetaan ja jaarli vangitaan. Granag jätetään paikoilleen.

8. Jälkinäytös (valinnainen)

Jaarli Hargar viedään kuninkaan eteen vastaamaan teoistaan, seurue palkitaan ruhtinaallisesti.

Tällainen olisi siis täysin onnistunut seikkailun läpivienti. Seikkailuhan voi päättyä toisinkin, jos seurue epäonnistuu tehtävässään. Sellaista se on...

SEIKKAILUN TAUSTA

Kauan sitten, ennen ihmisten aikaa maan päällä, vallitsi jättiläisten valta-aika. Nämä olennot pitivät itseään kaikkia muita olentoja väkevämminä ja uskoivat lopulta olevansa jopa jumalia voimakkaampia. Moinen röyhkeys loukkasi jumalia tietenkin suuresti ja ne päättivät rankaista jättiläisiä. Jumalat kokosivat mahtavan sotajoukon ja kävivät suureen taisteluun jättiläisiä ja niiden orjajoukkoja vastaan. Taistelu raivosi hurjana, voitto tuntui olevan hetken aikaa jumalten käsissä, sitten jättiläiset tuntuivat väkevämiltä, kunnes jumalten sotajoukko näytti taas olevan voitokas. Näin kamppailtiin maan herruudesta, mutta kumpikaan puoli ei näyttänyt olevan tarpeeksi voimakas toisen kukistamiseen.

Lopulta jumalat kutsuivat apuun serkkunsa meren syvyyksistä, meren henget ja jumalat. Nämä lisäjoukot ratkaisivat taistelun jumalten hyväksi. Jättiläiset ajettiin pakosalalle, orjajoukot lyötiin hajalle ja suuria aarteita saatiin saaliiksi. Yksi näistä aarteista oli jättiläisten voimakas taikaesine, mahtikivi Granag, jonka voimat hallitsivat kuolleiden henkiä.

Jättiläisten kuningas Namyr ja orjajoukkojen kaatuneet haudattiin Brezadin saarelle. Mahtikivi Granag asetettiin maagiseksi salvaksi estämään jumalten vihollisten ylönousemus. Viimeiseksi vakuudeksi Brezadin saari määrättiin uppoamaan meren syvyyksiin.

Jättiläiskuninkaan tahto oli kuitenkin niin voimakas, ettei saari pysynyt ikuisesti veden alla. Kerran tuhannessa vuodessa Brezad nousee hyisistä aalloista ja jättiläisten kuningas odottaa kärsimättömänä salpojen aukaisemista. Draköyenin jaarli Hargar on tutkinut taruja Granagin kohtalosta ja laskenut, että nyt on koittanut jälleen hetki, jolloin tulivuori nousee meren uumenista. Kun aurinko nousee korkeimmalle kohdalleen taivaan kaarella, kohooa Brezad, Granagin vankila, aaltojen alta.

Hargar on löytänyt tuhat vuotta sitten Brezadilla käyneen seikkailijan päiväkirjan. Siitä käy ilmi, että taikakiven ympärillä on voimakas suojausloitsu, jonka vain värityn ihminen voi läpäistä. Hargar on tulkinut tämän tarkoittavan albinoa. Jaarli Hargar päätti kaapata "kauppias" Helmutin ja käyttää tätä välikappaleena taikakiven kaappaamisessa. Hargarilla ei ole aavistustakaan, että Helmut on itse asiassa kuninkaan tarkastaja.

Jaarli Hargar lähetti orjaolentonsa Fa'Urstin kaappaamaan Helmutin Hammerbergin kaupungista. Jaarli itse lähti sotilaidensa kanssa laivalla merelle odottamaan olennon paluuta. Orja täytti tehtävänsä, vei tiedottoman Helmutin avomerellä odottavalle jaarlin laivalle ja lensi sitten takaisin Draköyenille ja Vargtassin linnalle. Jaarli Hargar suuntasi nyt matkansa kohti Brezadin laskettua ilmestymispaikkaa kauas läntisille merille.

Seurueen on nyt henkensä ja kunniansa säästääkseen yrittävä selvittää Helmutin kohtalo.

PELAAJIEN JOHDANTO

Tästä alkaa seikkailu. Pelinjohtaja voi lukea kaikki sitaateissa ("...") olevat jaksot pelaajille.

"Stormarkin kuningas Karl III Nuori on huolestunut aateliston julmuuksista tavallisia alamaisia kohtaan. Pohjoisista läänityksistä on kantautunut huhuja talonpoikaiskapinan valmistelusta. Ellei ylimysten holtitonta käytöstä saada kuriin, voi valtakunnan yhtenäisyys olla vaarassa. Mutta keitä kuninkaan tulisi ojentaa? Entä kuka aatelisista on käyttäytynyt velvoitustensa mukaan?"

"Näitä kysymyksiä ratkaisemaan on kuningas päättänyt lähettää luotettavan neuvonantajansa Helmutin. Koska matka kauas pohjoisen läänityksille ei normaalistikaan ole vaaraton, on kuningas päättänyt asettaa voimakkaan henkivartioston turvaamaan Helmutin tarkastusmatkaa. Varmemmaksi vakuudeksi Helmut matkustaa tuntemattomana ja on naamioitunut rikkaaksi kauppiaksi. Varakkaalla kauppialla on yleensä suuri henkivartiosto, joten teidän on helppo kulkea Helmutin mukana. Olette vannoneet pyhän valan puolustaa hänen henkeään viimeiseen voimanrippeeseen saakka. Petolliset aateliset eivät ehkä kaihdakaan keinoja estääkseen toimiaan paljastumasta."

Pelaajilla on nyt mahdollisuus varustaa henkilönsä tehtävää varten. Kuningas luovuttaa kunkin henkilön käyttöön kestävän vuoristoponin sekä 20 taaleria välittömiä hankintoja varten. Pelinjohtajan kannattaa huolehtia, että seurueen jäsenet ovat varustautuneet huolellisesti (ruokaa, vettä, vaatteita, aseita yms). Seurueelle annetaan lisäksi kartta Stormarkin valtakunnasta (pelaajien kartta 1).

Varsinainen seikkailu voi nyt alkaa.

"Olette lähteneet valtakunnan eteläisestä pääkaupungista vaivalloiselle matkalle kohti tulenarkoja pohjoisen läänityksiä. Jo viikon verran olette tehneet taivalta rannikkotietä pitkin ja olette saapuneet Hammerbergin kaupunkiin. Kaupungissa valmistaudutaan kuumeisesti kesän pimmän päivän juhlaa varten. Viiden päivän kuluttua on aurinko korkeimmillaan taivaan kaarella."

"Helmut päättää viettää yön tässä kaupungissa. On turha jatkaa matkaa enää tänään, ilta on jo tulossa eikä lähitöllä ole varmasti yhtä mukavia majataloja kuin Hammerbergin kuulu 'Kukonhätä'. Helmut on muuten noin 50-vuotias uskomattoman lihava mies, mutta koostaan ja ilmeisen huonosta kunnostaan huolimatta hän on kestänyt matkan varsin hyvin. Ainoastaan kirkas auringonpaiste on häirinnyt matkanteon mukavuutta. Helmut on nimittäin täysin valkea iholtaan, jopa tukka ja parta ovat aivan värittömät. Aurinko on polttanut pahasti Helmutin ihon ja hän joutuu käyttämään ohutta harsoa kasvojensa edessä, ettei kirkas päivänkajo häikäisisi hänen punaisia silmiään."

Helmut on siis täydellinen albino.

"Syötte 'Kukonhännässä' tukevan ja maittavan illallisen. Helmut röyhtäisee kuuluvasti ja kömpii ylös tuulistaan. 'Taidanpa vetäytyä huoneeseeni' hän toteaa ja kapuaa vaivalloisesti ylös majatalon portaita."

Joku seurueen jäsenistä voi aivan hyvin mennä Helmutin huoneen ovelle vartioon. Huoneeseensa Helmut ei kuitenkaan salli kenenkään tulevan.

"Istutte rentoina raskaan aterian päätteeksi. Miellyttävä raukeus ja hyvän olon tunne valtaa jäsenenne... Yht'äkkiä kuuluu yläkerrasta repeytyvien parrujen kirsuntaa ja Helmutin kauhunhuutoja. Ikkunasta vilahtaa jokin suuri varjo, lentävä olento suhahtaa talojen yli kohti länttä, merelle päin."

Jaarli Hargarin orjaolento Fa'Urst on kaapannut Helmutin mukaansa ja suuntaa nyt kohti merellä odottavaa jaarlin laivaa. Pelaajilla ei ole mitään mahdollisuuksia estää Helmutin kaappausta.

KUKONHÄNNÄN MAJATALO

Jaarli Hargarin orjaolento Fa'Urst on lentänyt majatalon katolle, repäissyt Helmutin huoneen ikkunan irti ja tunkeutunut huoneeseen. Helmut ei mahtanut oliolle mitään ja tämä kaappasi onnettoman kuninkaallisen tarkastajan mukaansa ja lensi ulos ikkunasta kohti avomerta.

Pelaajien henkilöt kuulivat kamppailusta syntyneen metelin ja saattoivat nähdä ikkunasta vilahduksen olennon paosta. Kaikki tapahtui niin nopeasti, että mitään ei ollut enää tehtävissä.

1) Helmutin huone

Ovi on teljetty sisäpuolelta.

"Huoneessa vallitsee hirvittävä epäjärjestys. Ikkuna on repäisty kokonaan irti puitteineen päivineen. Revittyjä vaatteita on sikin sokin ympäri huonetta, seinillä ja lattialla on veriroiskeita. Sänky on pirstoutunut säleiksi ja katossa on suurten kynsien tekemiä syviä naarmuja. Huoneessa leijuu vastenmielinen makea löyhkä, aivan kuin mädästä lihasta syntyvä haju."

Huoneessa on jonkin verran Helmutin henkilökohtaisia tavaroita, suurin osa on joko kadonnut miehen mukana tai pirstoutunut käyttökelvottomaksi. Jos huone pengotaan tarkasti, löydetään sängyn alta lista epäilyttävistä aatelisista.

2 - 6) Yläkerran muut huoneet

Kukaan muista asukkaista ei ole kuullut tai nähnyt yhtään sen enempää kuin pelaajatkään. Kaikki ovat erittäin järkyttyneitä tapahtumista ja haluavat heti muuttaa pois tästä kirotusta paikasta.

Asukkaat :

2) Sidur Au Flerdor - 45-vuotias kiertävä turkiskauppias, melkoisen huono sellainen. Kirstullinen vanhoja ja huonolaatuisia näädän- ja oravannahkoja, 15 kruunua ja 2 taaleria. Aivan tavallinen ihminen taidoiltaan. Pelokas ja änkyttävä.

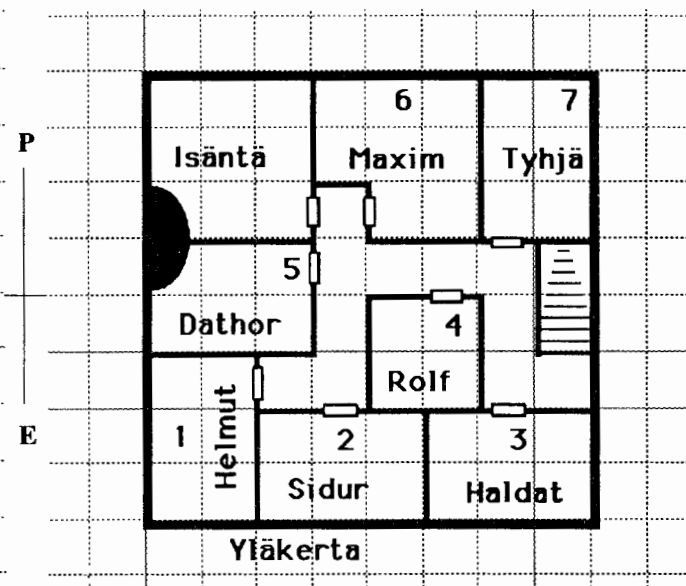
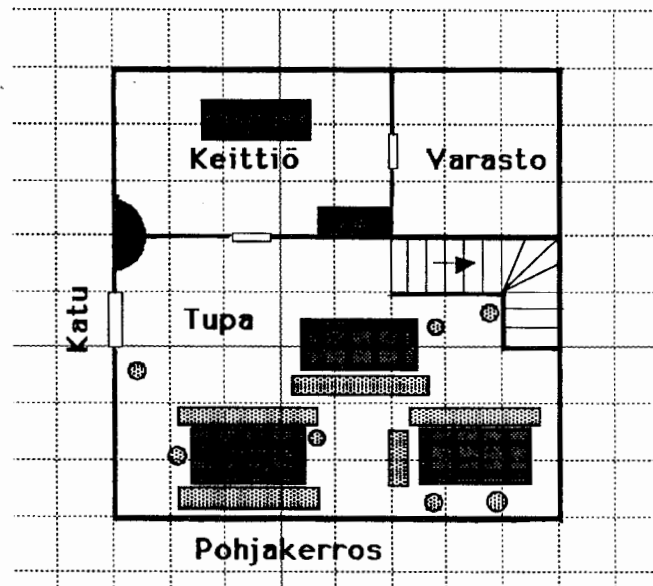
3) Mattis ja Gudur Halda - nuori aviopari. Ovat karanneet kotikylästään ja menneet vastoin sukujensa tahtoa naimisiin. Mukana vain vaatteet ja 30 äyriä. Ovat hyvin pelokkaita ja haluavat vain välttää kaikkea hämminkiä, eivät halua joutua kiinni ja takaisin kotikyläänsä. Nuoria ja kokemattomia.

4) Rolf Pitkätukka - 50-vuotias merikapteeni. Sammunut maihintojuhlan jälkeen eikä herää ilman loitsuja ennen huomista aamua. Kukkarossa 20 äyriä ja 4 kruunua.

5) Dathor Rand - 28-vuotias palkkasotilas. Soturi Tt 3. Saattaa suostua tulemaan seurueen mukaan, mikäli nämä sitä pyytävät. Rahaton tällä hetkellä, vain muutama penni taskussa. Varustuksena panssaripaita, avoin kypärä, lyhyt miekka ja sotakirves. Nämä tavarat isossa merimiessäkissä, päällä Dathorilla on tavallinen pellavapaita ja nahkaliivit sekä puuvillahousut kaukaa etelän mailta.

6) Maxim Zogovsk - 52-vuotias kiertävä turkiskauppias, melkoisen hyvä sellainen. Kirstullinen erittäin hienoja soopelinnahkoja (kirstun lukossa ansa, ruiskuttaa happoa 3 jalan (1m) päähän avaimenreijästä jos tiirikointi epäonnistuu. Ikävä kyllä myös lukon mekanismi sulaa ja kirstu on helppo avata hetken kuluttua). Yhden soopelinnahan arvo on noin 100 kruunua. Nahkoja on puolisen sataa. Kukkarossa Maximilla on 60 kruunua ja 10 taaleria. Arvoiltaan ja taidoiltaan Maxim on aivan tavallinen lipevä kauppias.

7) Tyhjä huone. Seurueen oli tarkoitus majoittua tänne.



Kukonhännän majatalon omistaa kapakoitsija Anders Dor-tilainen, 44-vuotias lyhyt ja viiksekäs kaljupää. Hän on luonteeltaan puhelias ja ylenpalttisen avulias. Andersilla on vaimo ja kaksi poikaa, jotka auttavat majatalonpidossa. Helmutin kaappaus on järkyttänyt Andersin lähes sanattomaksi, hän ei tiedä lainkaan mistä voi olla kysymys ja lähettää molemmat poikansa hakemaan merenjumalan temppeleistä kappalaisen paikalle tutkimaan outoa tapausta. Kuulusteltaessa Anders ja vaimo eivät tiedä yhtään sen enempää kuin seurueen jäsenetkään.

Anders Soturi Tt 0

Li 12	No 11	Su 13	Pi 24
Äl 10	Ra 12	Ma 10	Ke 13
Vi 10	Jo 8		Ha 0

Ase Veitsi 1-4

Lo heikko parannusloitsu

Vartitunnin kuluttua Helmutin kaappauksesta saapuu paikalle merenjumalan temppeleistä kappalainen Thulia Wallen ja kuusi vartiomiestä. Mikäli seurue on tällä aikaa ehtinyt syyllistyä pahoihin tekoihin, eli kiduttanut silminnäkijöitä tms, yrittävät Thulia ja vartijat vangita seurueen.

Thulia Wallen Pappi Tt 6

Li 14	No 10	Su 10	Pi 24
Äl 16	Ra 10	Ma 16	Ke 10
Vi 16	Jo 17		Ha 1

Ase Sauva 1-6

Lo Parannusloitsu

Merenjumalan kappalainen Thulia Wallen on 40-vuotias nainen, keskipituinen ja tavallisen kokoinen. Pitkät vaaleat letit, pisamia kasvoilla. Otsassa mustelma rukoilusta ja jumalkuvien kumartelusta.

Osoaa parannus- ja tutkimusloitsuja. Ei halua taistella kenenkään kanssa, antaa vartijoiden hoitaa likaisen työn. Puolustautuu tarvittaessa sauvaansa käyttäen. Thulia vastustaa kiihkeästi pahuuden ja kaaoksen käytyreitä ja jos seurue osoittaa merkkejä ilkeästä käytöksestä, antaa Thulia vartijoiden vangita koko seurueen.

Sotilas Soturi Tt 2

Li 16	No 13	Su 14	Pi 31
Äl 11	Ra 15	Ma 10	Ke 14
Vi 10	Jo 10		Ha 4+kilpi

Ase Keihäs 1-6

Lo Heikko parannusloitsu

Hanser Stort on hiljainen, isokokoinen ja punapartainen mies. Tottelee mukisematta Thuliaa ja pyrkii suojaamaan tämän henkeä kaikin keinoin.

Hanser Soturi Tt 5

Li 17	No 15	Su 16	Pi 32
Äl 12	Ra 15	Ma 10	Ke 15
Vi 12	Jo 12		Ha 4+kilpi

Ase Keihäs 1-6

Lo Heikkoja parannusloitsuja

Saavuttuaan majataloon alkavat Thulia ja vartijat tutkia tuhoja ja todistusaineistoa. Päättelevät aineiston perusteella, että Helmutin on kaapannut jokin yliluonnollinen olento. Se on sitten lentänyt vankeineen länteen merelle päin, ilmeisesti Draköyenille. Kehottavat seuruetta tutkimaan asiaa, elleivät nämä ole jo päättäneet tulevista toimistaan.

Lisätietoja tapauksesta

Kadulla käyskennelleet ihmiset seisoskelevat majatalon edessä hölmistyneinä viittilöiden. Nämä todistajat voivat kertoa suuren olennon lennähtäneen majatalolle ja sitten heti pois jokin sätkytellen mukanaan. Olento lensi kovaa vauhtia satamaan päin. Eivät osaa määrittellä olion alkuperää, lajia tai luonnetta.

Seurueen pitäisi nyt lähteä kohti satamaa hakemaan kyytiä Draköyenille.

SATAMA

Satamassa on viitisentoista kalastusvenettä vedettynä rantahietikolle. Suuria aluksia ei ole ankkurissa. Seurueen saapuessa paikalle on laskevan auringon valaisemalle hietikolle kerääntynyt parikymmentä kalastajaa keskustelemaan kiihkeästi. He näkivät Fa'Urstin lentävän länteen merelle ja yrittävät nyt ymmärtää mistä oli kysymys.

Kalastajat ovat ahavoituneita miehiä ja naisia, 15 - 50 -vuotiaita. Kaikki ovat pukeutuneet öljytyihin nahkavaateisiin. Useimmilla on villamyssy ja reiteen saakka ulottuvat nahkasaappaat.

Jos seurueen jäsenet puuttuvat keskusteluun, kysyy kalastajien vanhin, venekunnanpäällikkö Sidra Taranda, tietävätkö he tapauksesta mitään. Jos pelaajat kertovat, mistä on kysymys, nyökkäilevät kalastajat toisilleen ja mutisevat: "Ach, lohikäärmeaaren suuntaan lensi... Totisesti..."

Suoraan kysyttäessä kalastajat kertovat saaresta seuraavaa: kirottu paikka, kalat kaikkoavat vesiltä ja karikot ilmaantuvat ennen selville vesille. Ei kannata lähteä Draköyenille, jos henki on kallis. Saarilla asuu vain rantarosvoja ja peikkoja. Näitä jumaltenhylkäämiä olentoja hallitsee jaarli. Kaipa jaarli maksaa veroja kuninkaalle. Aina joskus saapuu tännekin Draköyeniltä laiva, muutaman kerran vuodessa korkeintaan.

Jos seurueen henkilöt pyytävät jotakuta lähtemään saarille, kaikkoavat kalastajat nopeasti kukin tahoilleen. Paikalle asetelee kuitenkin yksinäinen kalastaja, joka tarjoutuu viemään seurueen saarelle, mikäli hinnasta sovitaan. Tämän ahneen miehen nimi on Thargur.

Thargur Soturi Tt 1

Li 15	No 15	Su 12	Pi 30
Äl 13	Ra 15	Ma 10	Ke 13
Vi 12	Jo 10		Ha 1

Ase Puukko 1-4

Lo Heikko parannusloitsu

Thargur on pitkä ja laiha mies. Hänellä on yllään tavalliset kalastajavaatteet ja päässään punavalkoraitainen villamyssy. Hän pureksii mälliä ja puhuu nopeasti murahdellen.

Thargur vaatii retkestä maksuksi vähintään 100 kruunua jokaiselta seurueen jäseneltä. Hän on valmis tinkimään 75 kruunuun asti. Hänellä on hyväkuntoinen ja erittäin merikelpoinen kalastajavene. Thargur ei hanki seurueelle ruokaa eikä juomaa merimatkaa varten, vaikka matka saarelle kestää ainakin kaksi päivää. Hän ei myöskään kehota seuruetta ottamaan mukaan lämpimiä ja vedenpitäviä vaatteita.

Jos seurue hylkää Thargurin tarjouksen, tulee kaupungin pormestarin lähetti aamunkoitossa patistamaan seuruetta. Pormestari haluaa saada nämä yliluonnollisten ilmiöiden aiheuttajat (pelaajien seurue) pois kaupungistaan ja käskee seuruetta poistumaan kaupungista välittömästi. Mieluiten he voisivat lähteä ajamaan takaa outoa kaappaajaa jonnekin läntisille merialueille.

Jos seurue ei ymmärrä lähteä satamaan kyselemään kyytiä Draköyenille, saapuu Thargur aamulla seurueen luokse. Hän kertoo nähneensä oudon lentävän olennon kiitäneen kovaa vauhtia länteen päin ja voisi sopivaa korvausta vastaan viedä seurueen Draköyenin saarelle. Korvaus on 150 kruunua päältä, mutta tingittäessä Thargur pudottaa vaatimuksensa 90 kruunuun.

Joka tapauksessa Thargur on ainoa kaupunkilainen, joka suostuu lähtemään saarelle. Mikäli seurueeseen kuuluu veneilytaitoisia henkilöitä, voi seurue vallan mainiosti lähteä itse kohti Draköyeniä. Veneen voi ostaa satamasta, lähtöhinta on kolminkertainen normaaliin verrattuna, alin mahdollinen myyntihinta on puolitoistakertainen.

Valmistautuminen merimatkaan

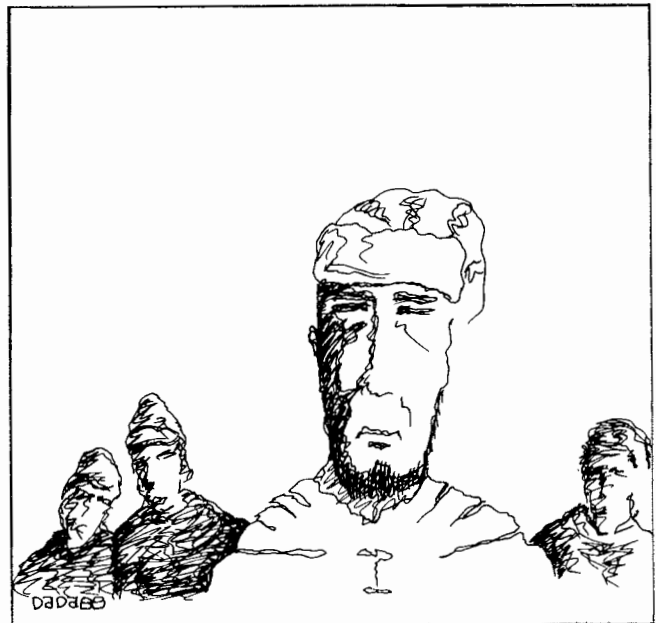
Matka Draköyenille kestää kaksi päivää. Saatavilla on ainoastaan avoveneitä, joten seure tulee kastumaan läpimäräksi, ellei sadevaatteita ole otettu mukaan. Ruoka kasuu kelvottomaksi, jos sitä ole pakattu vedenpitävästi.

Vene on nahkarunkoinen, kaaret ovat saarene, samoin mastot. Veneen pituus on 36 jalkaa (11 m) ja leveys kahdeksan jalkaa (2.5 m). Siinä on kaksi mastoa. Rungon paino 2200 naulaa (1100 kg), takilan, airojen ja purjeiden paino 1000 naulaa (500 kg). Purjepinta-ala yhteensä 200 neliöjalkaa (18 m²). Siihen mahtuu korkeintaan kymmenen henkeä kolmen viikon varusteineen. Keskinopeus purjehdittaessa 4 - 5 solmua.

Lähtö merelle

Seurueen lastatessa seuraavana aamuna viimeisiä tavaroita veneeseen nilkuttaa paikalle vanha ukko. Hänellä on päällään pölyinen kaapu ja hän nojaa pitkään sauvaan. Ruokkoamattomien kasvojen keskellä ammottaa hampaiton suu. Hän tuijottaa hetken seuruetta ja lausuu sen jälkeen seuraavan tarinan: "Koettakaa kaikkenne, ette varmaan selvinne. Vähäinen on tietonne, totuus hirmuisin, valkenee kuin taivas kirkkaimmillaan, on pahuus mustimmillaan. Hauta ikaikainen teidät varmaan vie..."

Mies kääntää hetken ja lähtee takaisin kaupunkia kohti. Hän ei vastaa mihinkään kysymyksiin eikä suostu pysähtymään. Kaupunkilaiset väistyvät miehen edessä ja kumartavat hänelle syvään. Jotkut tarjoavat miehelle kukkia ja ruokaa. Mies on vanha erakkotietäjä ja kaikkien kunnioittama. Jos seurue aikoo käyttäytyä väkivaltaisesti miestä kohtaan, ryntää paikalle heti suuri joukko kaupunkilaisia, jotka vangitsevat seurueen ja pakottavat nämä lähtemään välittömästi merelle. Seurue ei ehdi vahingoittaa erakkoa.



MERIMATKA

Matka Draköyenille kestää kaksi päivää. Merenkäynti on kova, tuuli puhaltaa navakkana - onneksi on myötätuuli. Hammerbergin kadottua näkyvistä alkaa venettä seurata isokokoinen lintu - albatrossi. Se lentää vaivattoman näköisesti veneen perässä. Illalla lintu häviää, mutta seuraavana aamuna se ilmestyy jälleen veneen yläpuolelle. Jos joku vahingoittaa lintua, nousee kova myrsky. Lintua vahingoittanut henkilö ja/tai hänen tavaransa huuhtoutuvat mereen. Muu seurue selviää säikähdyksellä.

Toisen matkapäivän iltana vene saapuu vihdoin Draköyenin saarelle.

"Auringonlaskun punaisessa kajossa näette saaren tumman hahmon. Saaren rannat näyttävät hyvin karikkaisilta ja vuonoista puhaltavat ilmanpyörteet aiheuttavat vaarallisen näköisiä ristiaallokoita. Edessä näkyy suojainen lahti, ilmeisesti ainoa sovelias ankkuripaikka lähistöllä. Lahden pohjukassa näkyy valoja. Rantakallioilla parin kilometrin päässä näistä valoista kohoaa musta linna. Valoja ei näy."

Lahden pohjukasta kajastavat valot ovat Vargtassin kylä, musta linna on Draköyenin jaarlin linna. Lahden rannat ovat suojaisia ja seurue voi laskea maihin missä haluaa. Jos Thargur on luotsina, jää hän saarelle, ellei toisin käsketä. Yöksi Thargur menee Röde Laxen majataloon, jossa hän aikoo asua noin viikon juhlien keskikesän juhlaa vanhojen kalastajovereidensa kanssa.

Jos seurue suuntaa suoraan linnalle, johtaa rannalta polku linnan takaoville C, D ja E (vrt. linnan kartta, keskiaukeama).

VARGTASSIN KYLÄ

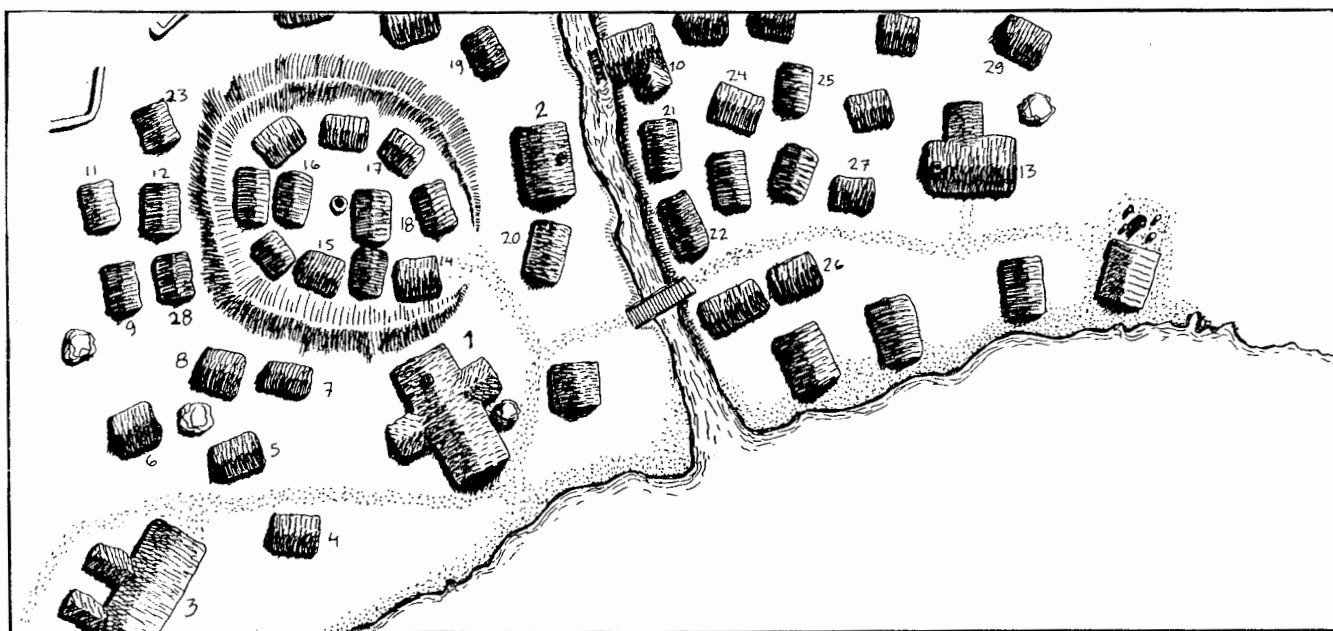
Vargtassin kylä on lahden rannalla, vedenrajasta nousee hiekkarantaa viitisenkymmentä jalkaa (15 m). Kivisiä majoja törröttää louhikkoisesta maasta heti hiekkarannan rajalla. Lähes kaikki ovat yksikerroksisia liuskekivistä rakennettuja taloja. Kylän suurin rakennus on Röde Laxe, kylän ainoa oluttupa ja kalastajien kokoussali.

Vargtassissa on viitisensataa asukasta. Taloja kylässä on noin kuusikymmentä. Seurueen saapuessa kylään ovat kyläläiset jo monen päivän ajan valmistelleet keskikesän juhlia, jotka pidetään meren rannalla olevassa tempelissä kylän edustalla. Vargtassin rakennukset ja henkilöt on selitetty tarkemmin tämän kirjan loppuosassa (Stormark). Tämän seikkailun kannalta tärkeimmät talot ovat:

- 1) Röde Laxe, oluttupa
- 2) Sepän paja, Snurddi sopii tapaamisen tämän talon taakse. Ks. Salaperäinen kirje (s. 12).
- 3) Vartiotupa, jaarlin sotilaat ja Knut Ödemark (s. 11) majoilevat tässä talossa.

"Kylä näyttää autiolta. Aurinko on juuri laskenut. Jossakin pimeydessä ulvoo koira, kaukaa kylän ulkopuolelta kuuluu vastaushaukuntaa. Kivenheiton päässä näette suuren kivitalon, josta leijuu kalakeiton herkullinen tuoksu. Kuulette talosta laulunmörinää ja viulun vingutusta."

Edessä oleva rakennus on Röde Laxe.



RÖDE LAXE.

Röde Laxe (kartassa n:o 1) on kaksikerroksinen liuskekivistä muurattu talo. Alakerrassa on suuri keittiö ja yhteissali. Yläkerrassa on omistajan huone ja vierashuone. Omistaja on Börgil-niminen mies.

Börgil Soturi Tt 2

Li 12	No 12	Su 12	Pi 24
Äl 13	Ra 12	Ma 10	Ke 12
Vi 8	Jo 10	Ha 1	

Ase Veitsi 1-4

Lo Heikko parannusloitsu

Börgil osti Röde Laxen edelliseltä omistajalta pari vuotta sitten. Börgil ei enää voinut jatkaa kalastajan työtä loukkaannuttuaan haaksirikossa. Hänen vasen kätensä murtui niin pahoin, että sitä ei voi enää käyttää mihinkään raskaaseen työhön. Börgil häpeää voimatonta kättään niin paljon, että suuttuu mielettömästi, jos siitä huomautetaan ivallisesti. Jos syntyy tappelu, saapuvat Knut Ödemark ja viisi sotilasta paikalle muutaman minuutin kuluessa.

Börgil on jaarlin uskollinen apuri ja jos seurue käyttäytyy epäilyttävästi, ilmiantaa Börgil seurueen jäsenet jaarlin sotilaille. Nämä saapuvat yöllä kuulustelemaan seuruetta.

1) Tupa

"Talon alakerran suurin huone on rasvaisen savun ja ruoantuoksun täyttämä yhteissali. Huoneessa on toistakymmentä pitkää pöytää, joiden ympärillä istuu kaikkiaan ehkä 60 kalastajaukkoa ja -eukkoa. Kaukana huoneen perällä istuu pyödyän päällä viulua soittava väkäleukainen ukko.

Keskikesän juhlia on vietetty salissa jo usean päivän ajan, varsinainen pääjuhla pidetään viikon kuluttua rantatemppeleissä. Saaren muista kylistä saapunut kymmeniä asukkaita Vargtassiin osallistuakseen pääjuhlaan."

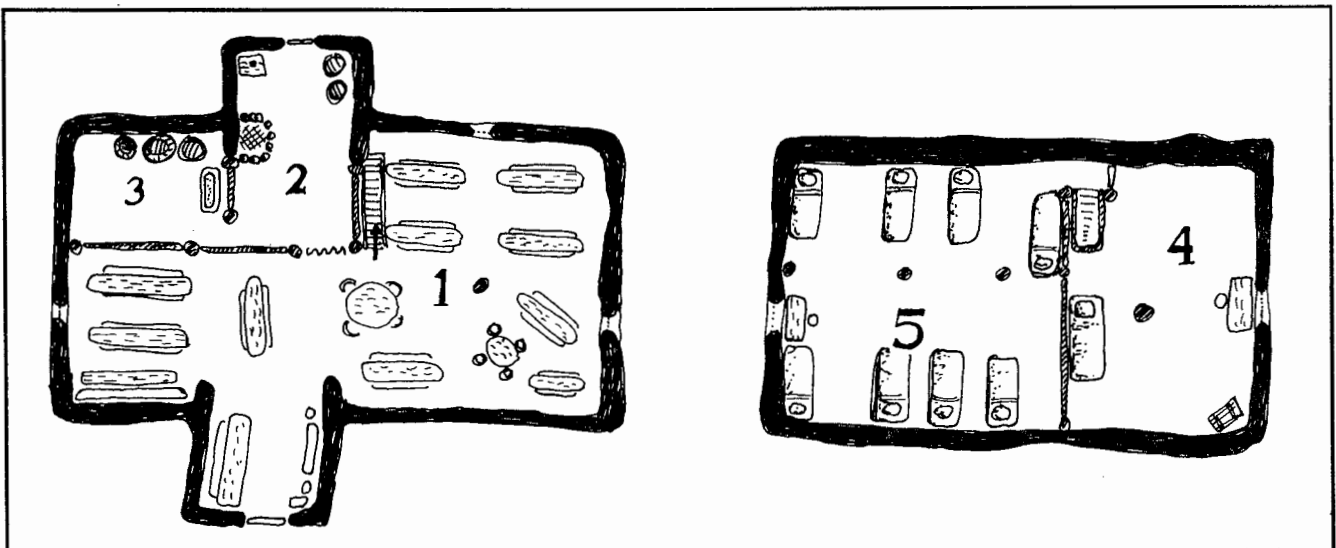
Kunhan seurue on istunut alas (muutamien pöytien ympärillä on vielä tilaa), astelee paikalle Börgil, kapakoitsija. Hän kysyy mitä vieraille saisi olla ja aikovatko arvot herrat/rouvat jäädä yöksi. Yösiija yläkerran makuukamarissa maksaa yhden kupariäyrin. Iso annos höyryävää kalakeittoa ja suuri ohralimppu maksaa yhden kupariäyrin ja viisi rautapenniä. Tuoppi olutta maksaa viisi rautapenniä.

Börgil hymyilee seurueelle leveästi ja kyselee innokkaasti kuulumisia mantereelta. Useimmat muut ihmiset salissa ovat muista kylistä saapuneita kalastajia, jotka pitkällisen juhinnan jälkeen alkavat laulaa vanhoja kalastuslauluja.

Börgil on puhelias mies, hän vastailee mielellään useimpiin kysymyksiin. Linnasta hän osaa kertoa seuraavaa: "Linna on ikivanha, jättiläiset rakensivat sen aikojen alussa. Linnaa hallitsee jaarli Hargar, todella rehti mies. Uljas aatelinen, joka on monasti suojellut kylää peikkojen ja muiden roistojen hyökkäyksiltä". Paikalliset kalastajat näyttävät vaivaantuneilta.

Kapakoitsija Börgil kertoo jaarlin etsivän rotevia ihmisiä palvelukseensa, ja kunhan jaarli palaa retkiltään, saavat halukkaat varmasti hyvän paikan jaarlin sotilaina. Jaarli lähti viikko sitten jonnekin ja otti mukaan suurimman osan sotilaistaan.

Börgil sanoo, ettei tiedä mitään mistään lentävistä olioista, jos seurue kertoo moista olentoa etsivänsä. Tämän jälkeen Börgil muuttuu epäystävälliseksi ja kehottaa seuruetta paneutumaan yöpuulle. Ulkopuoliset kalastajat vain naureskelevat, mikäli kuulevat mainintoja lentävistä olennoista. Kyläläiset vaivautuvat ja yrittävät luikkia tiehensä.



Jos Börgililtä kysytään valkoihoisesta miehestä (Helmutista), ei hän osaa kertoa mitään. Eräs lähellä istuva kalastaja kuulee kysymyksen ja alkaa puhua kalastajatoverinsa kanssa seuraavaa:

"Jaa Grauedakkin Erne, siinäpä vasta outo mies, oli kasvoiltaan ja hiuksiltaan vitivalkea. Eikös jaarli ollutkin kuukausi sitten kovin innokas tapaamaan Ernen ja ka, niinhän tuo suuttui kovin kuultuaan Ernen hukkuneen viikkoa aiemmin... jo vain kyllä... Vaan turska se ei ole noussut viime aikoina... jo vain ei..."

Jos seurueen jäsenet alkavat kysellä tarkemmin Grauedakkin Ernen kohtalosta, vaikenevat miehet kokonaan ja keskittyvät sahdin juontiin.

2) Keittiö

"Huoneen seinustalla on suuri tulisija, jossa porisee iso kattilallinen kalakeittoa. Seinille on ripustettu patoja, pannuja ja muita astioita. Huoneen nurkassa on kaksi suurta oluttynnyriä. Oven vieressä on pöytä, jolla on pieni rautalaatikko. Katto on kokonaan savun mustaama."

Rautaisessa laatikossa on käteiskassa. Tällä hetkellä (kuten yleensä aina) siinä on 60 rautapenniä ja 3 kupariäyriä. Suurimmalla osalla kalastajista on käyttötili Röde Laxessa, he toimittavat Börgilille kalaa maksuksi juomistaan.

3) Ruokakomero

"Tämä komero on täynnä ruokaa. Katosta roikkuu savustettuja kaloja ja lampaanlihoja. Lattialle on pinottu tynnyreittäin suolattua lihaa ja kalaa. Heti oven vieressä on suuri laari, joka on täynnä ohranjyviä."

4) Börgilin huone

Huoneen ovi on lukossa, Börgilillä on avain.

"Huoneessa on mukavannäköinen laveri, nurkassa kirstu ja ikkunan edessä vaatimaton pöytä ja tuoli."

Kirstussa on Börgilin vaatteita, rukouskirja, valaanluinen venettä esittävä pienoisteos (50 kruunua) ja pussi, jossa on 20 rautapenniä, 48 kupariäyriä ja 15 hopeakruunua.

Pöydällä on puukotelo, jossa on pergamenttikäärö, sulakynä ja mustepullo sekä pieni veitsi.

Sängyn alla on irtonainen lauta, jonka alla Börgil säilyttää säästöjään nahkapsussa. Pussissa on 200 kruunua ja 5 kultataaleria.

5) Vierashuone

"Tässä huoneessa on kahdeksan laveria. Niissä on olkipatjat ja ohut huopa. Seinillä on jokaisen laverin päädyssä pienet hyllyköt. Ikkunan edessä on pieni pöytä ja palli."

Röde Laxe on tavallista siistimpi majatalo. Sängyt ovat suhteellisen puhtaita, syöpäläisiä on vain vähän. Ovea ei voi lukita sisäpuolelta. Jos seurueeseen kuuluu yli kahdeksan jäsentä, toimittaa Börgil varapatjoja lattialla nukkumista varten.

ÖISIÄ TAPAHTUMIA

Jos seurue on käyttäytynyt epäilyttävästi ja Börgil on hälyttänyt jaarlin sotilaita, saapuu yöllä seurueen makuukamariin kuusi jaarlin sotilasta. Nämä miehet ovat ainoat saarella olevat sotilaita, kaikki muut ovat jaarlin mukana matkalla kohti Brezadia.

Sotilaita johtaa nuori ja kokematon soturi, Knut Ödemark. Hän haluaa todistaa jaarlille olevansa urhea johtaja ja käy seurueen kimppuun, jos tähän on pienintäkään aihetta. Muut sotilaita haluavat vain säilyttää henkensä ja ovat erittäin haluttomia taistelemaan voimakkaan näköisten henkilöiden kanssa. He jättävät Knutin mieluiten oman onnensa nojaan. Jos seurue näyttää heikolta, ovat sotilaita kuitenkin innokkaita seuraamaan johtajaansa.

Knut Ödemark Soturi Tt 6			
Li 17	No 16	Su 14	Pi 34
Äi 10	Ra 17	Ma 10	Ke 15
Vi 8	Jo 12		Ha 4
Ase Lyömämiekka 2-8			
Lo Teroitusloitsu			

Knut Ödemark on 22-vuotias hurjapä. Hänellä on valtoimenaan liehuva punainen tukka ja kahteen palmikkoon punottu parta. Knutilla on jaarlin Linnan voimilta suojaava amuletti ja pääoven (A) avain.

Sotilait Soturi Tt 2			
Li 15	No13	Su 11	Pi 28
Äi 10	Ra 13	Ma 8	Ke 12
Vi 10	Jo 9		Ha 3+kilpi
Ase Keihäs 1-6			
Lo Heikko parannusloitsu			

Jos sotilaita saapuvat nyt yöllä kuulustelemaan seuruetta, on tapahtumien kulku seuraava:

Yksi sotilaista jää vartioon portaiden alapäähän. Knut ja neljä muuta sotilasta astuvat makuukamariin. Kahdella sotilaista on lyhdyt. Knut karjaisee "Herätäkää!" ja kysyy keitä seurueeseen kuuluu ja millä asioilla liikutaan.

Jos seureen jäsenistä joku tarttuu aseisiin, pilkkaa jaarlia tai Knutia tai käyttäytyy muuten provosoivasti, hyökkää nuori Knut henkilön kimppuun.

Knut ei pidä seikkailijoita luotettavana väkenä. Jos seurue kertoo tulleen saarelle metsästämään peikkoja tai antaa jonkin vastaavan syyn saarelle tuloon, käskee Knut seuruetta lähtemään kylästä heti auringon noustua.

Jos seurue kertoo etsivänsä Helmutia, ei Knut osaa neuvoa. Hänellä ei ole aavistustakaan Helmutin kohtalosta. Jos seurue kertoo seuraavansa lentävää oliota, käskee Knut miestensä vangita seurueen. Itse hän hyökkää voimakkaimman näköisen soturin kimppuun aikomuksenaan vangita tämä. Hän olettaa seurueen jäsenten olevan vakoojia tai ainakin jaarlin vihollisia.

Mikäli seurue ajautuu yhteenottoon jaarlin miesten kanssa ja selvityttyä voittajana, saapuu heiken kuluttua paikalle Aldur, nuori kalastaja kylästä. Hän on jo pitkään kantanut kaunaa jaarlin sotilaita kohtaan.

Aldur	Soturi	Tt 2	
Li 14	No (12) 6	Su 13	Pi 30
Äl 13	Ra 16	Ma 10	Ke 14
Vi 13	Jo 13		Ha 0
Ase -			
Lo Heikko parannusloitsu			

Normaalisti Aldur on taitava ja ketterä taistelija, mutta pari viikkoa sitten hän tappeli sotilaiden kanssa ja hänen jalkansa murtui. Aldurin paras ystävä Olaf vangittiin ja raahattiin linnan tyrmään (luola 2 linnan alla). Aldur pyytää nyt seuruetta pelastamaan Olafin. Itse hän ei voi lähteä linnalle kipeän jalkansa takia. Hän varoittaa seuruetta tornissa asuvasta paholaisesta. Olio lentää joskus saalistusretkillään ympäristön kyliin ja nappaa mukaansa onnettomia maajusseja.

Jos käy niin hassusti, että seurue häviää taistelun Knutille, raahataan eloonjääneet ja vangeiksi otetut seurueen jäsenet linnan tyrmään (luola 2). Kaikki varusteet takavarikoidaan ja Knut vie ne vartiotupaan. Ellei seurue pääse omin voimin pakoon, pelastaa heidät linnaan saapunut parantaja Staldur (ks. satunnaiset tapahtumat s. 43).

SALAPERÄINEN KIRJE

Jos seurue saa nukuttua yönsä rauhassa, löytyy aamulla oven alta taiteltu pergamentinpala. Siihen on kirjoitettu: "Oleteko kiinnostuneta ostamaa arvo esinettä. Tulkaa sepän paja taakse aurinkon lasketua. Ystävää"

Tämän lapun on jättänyt Snurddi, kylässä toimiva nuori varas. Hän on käynyt useana yönä varkaissa jaarlin linnalla ja haluaa nyt myydä saalistaan seurueelle.

Jos seurue saapuu illalla sepän pajalle, ei missään näy ketään. Snurddi on piiloutunut läheisiin pensaisiin ja haluaa varmistaa, että paikalla ei ole jaarlin sotilaita. Jos kaikki näyttää selvältä, kuiskaa hän piilopaikastaan: "Ystävät, se olen minä..." Snurddi astuu varovasti esiin.

Snurddi	Varas	Tt 3	
Li 10	No 17	Su 10	Pi 22
Äl 12	Ra 12	Ma 10	Ke 11
Vi 8	Jo 6		Ha 0
Ase Veitsi 1-4			
Lo Heikko parannusloitsu			

Snurddi on noin 15-vuotias likainen nuorukainen. Hän on orpo ja elättää itseään varastelemalla ruokaa kylästä. Snurddi haaveilee pääsevänsä joskus pois saarelta, hän on kuullut tarinoita mantereen kauniista kuningaskunnista ja hurjista seikkailijoista. Jos seurueen jäsenet käyttäytyvät ystävällisesti häntä kohtaan, liittyy hän mielellään mukaan.

Snurddilla on mukanaan linnasta varastettua tavaraa: kaksi hopealautasta (à 50 kruunua), viisi hopealusikkaa (à 5 kruunua) ja pieni kultarasia (250 kruunua). Hän on valmis myymään kaiken 15 kruunulla. Hän kertoo löytäneensä tavarat rantaan ajautuneesta kirstusta. Kaikkiin esineisiin on leimattu Draköyenin jaarlien vaakuna.

Jos seurue ostaa tavarat ja käyttäytyy muutenkin ystävällisesti, tunnustaa Snurddi löytäneensä tavarat linnasta. Hän kiipesi linnan puutarhaan muuria vasten kasvavaa puuta pitkin. Snurddi kertoo linnassa olevan kovin vaarallista, kaikki kyläläiset pelkäävät linnaa ja tornissa asuvaa paholaista. Hän haluaisi lähteä seurueen kanssa puhdistamaan linnan kaikista pahoista olennoista.

Mikäli seurueen jäsenet uhkailevat Snurddia, yrittää tämä livehtaa karkuun. Tässä tapauksessa hän ei kerro seurueelle mitään.



VARTIOTUPA

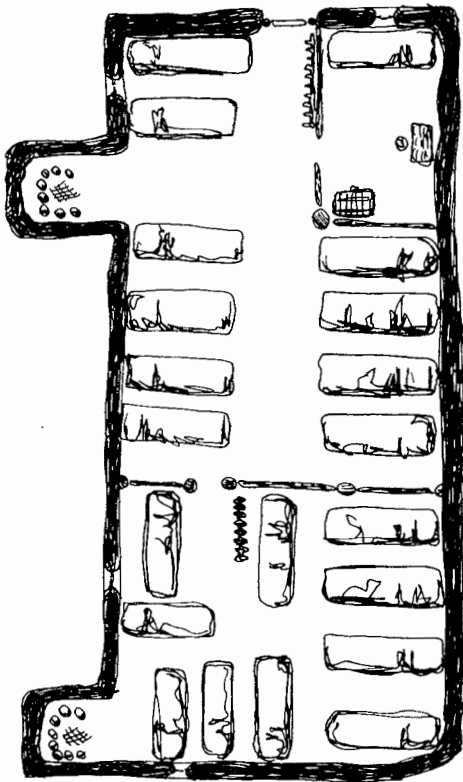
Vartiotupa on samanlainen tölli kuin muutkin kylän talot, isompi vain. Se on muurattu liuskekivistä ja siinä on kivi-laattakatto. Tuvassa on kolme huonetta, upseerin huone ja kaksi sotilaiden huonetta. Sotilaiden huoneissa on molemmissa uuni, ruokakaappi ja kymmenen laveria sekä aseteline. Upseerin huoneessa on laveri, kirstu henkilökohtaisille tavaroille sekä pieni palli ja kirjoitusteline.

Tuvassa asuu normaalisti kaksikymmentä sotilasta ja komentava upseeri. Tällä hetkellä lähes kaikki jaarlin sotilaat ovat poissa, jaarlin mukana tulivuorisaaarella. Kylään on jäänyt vain viisi sotilasta ja nuori upseeri.

Sotilaita johtava upseeri on Knut Ödemark (Ks. Öisiä tapahtumia s. 11).

Sotilaille on kullakin mukanaan 2-4 kupariäyriä ja 11-20 rautapenniä, Knutilla on 2-9 hopeakruunua ja 11-20 kupariäyriä.

Knut estää sotilaineen kaikkia asiattomia menemästä linnalle vartiotuvan ohi.



VARGTASSIN LINNA

Kylästä lähtee lounaaseen kapea polku. Se mutkittelee rannan mukaisesti parin kilometrin verran ja alkaa sitten nousta jyrkästi rannalla kohoavalle yksinäiselle kalliolle. Kallion laella sijaitsee jaarlin linna.

"Rantakalliolla häämöttää valtava linna. Linnan keskeltä nousee kaksi mustaa tornia satojen jalkojen korkeuteen. Niitä yhdistää puolivälissä kapea silta. Linna on rakennettu ihmisen korkuisista kivenjärkeistä, jotka on liitetty lähes saumattomasti toisiinsa. Itäpuolella on graniitista muurattu lisäsiipi. Sitä ympäröi matala muuri, joka on tehty liuskekivistä."

Linnan rakenne, historia ja luonne

Linnassa on kolme selkeää osaa: tornit, keskuslinna (huoneet 1-21) ja lisäsiipi (huoneet 22-53). Lisäksi itäpuolella on muurin ympäröimä puutarha (54). Linnan alla sijaitsee kellari- ja katakombiverkosto.

Tornit on luotu maagisin voimin aikana ennen ihmisten syntyä. Keskuslinna rakennettiin tornien ympärille tuhansia vuosia sitten jättiläisten valta-aikana. Lisäsiipi on rakennettu viime vuosisadalla.

Jaarli Hargarin aikana linnan sisäosat ovat päässeet pahasti rapistumaan, linnassa ei asu vakituisesti hänen lisäkseen juuri ketään. Tähän on syynä jaarlin tekemien maagisten kokeiden hämärä luonne (ks. huone 8). Jos mantereen papisto saisi tietää mitä linnassa tapahtuu olisi jaarlin taru lopussa.

Vuosisatoja vallineen pahuuden aikana on linnalle kehittynyt sielu. Linna pyrkii surmaamaan kaikki elävät olennot sisällään ja imemään näiden elinvoiman itseensä. Linna käyttää Torsoa (ks. satunnaiset tapahtumat s. 43), haamuja ja poltergeist-ilmioitä surmataksaan sisään-tunkeutujat. Jaarlilla ja linnan kokilla on amuletit, jotka suojaavat omistajaansa linnan pahuudelta.

Lähestyminen

"Kun lähestytte linnaa, näette sen ympärillä sammaloituneita kivipaasia. Nämä ympäröivät spiraalimaisesti linnaa. Tuuli ulvoo oudosti kivien välissä, olette erottavinnan ulinasta joitain sanoja, mutta ette aivan saa niistä selvää. Äkkiä näette jonkin suuren varjon laskeutuvan lehahtaen linnan korkeimman tornin huipulle. Ehkä se oli vain pilven varjo..."

Kivenjärkeitä mahdollisesti tarkemmin tutkittaessa havaitaan, että kiviin on kaiverrettu käsittämättömiä riimuja ja outoja merkkejä. Näissä on selostettu tuulen jumalten ja jättiläisten välisen taistelun historia. Merkit voi ymmärtää ainoastaan vieraita kieliä tulkitsevien loitsujen avulla.

Saapuminen linnalle

"Nyt voidaan nähdä, että tornit ovat yhdestä kivenjärkäleestä veistettyjä tai maagisin voimin luotuja. Mustassa lasimaisessa pinnassa ei näy ainuttakaan saumaa. Tuhannet syysmyrskyt eivät ole jättäneet merkkiäkään torneihin, vaikka muut linnan osat ovat selvästi vanhentuneet vuosien saatossa. Lisäsiipi on murattu vaaleista graniittilohkareista."

"Vanhan linnan tummiin kivijärkäleisiin on kaiverrettu riimuja ja kuvia. Riimut ovat teille täysin tuntemattomia, mutta kuvissa näyttää olevan jumalia ja jättiläisiä ankarassa taistelussa."

Jos joku onnistuu loitsujen avulla tulkitsemaan riimuja, selviää seuraavia asioita:

- Riimuissa on lueteltu voimakkaita loitsuja, jotka suojaavat linnaa kaikilta hyökkääjiltä.
- Tornien ja keskuslinnan syntyhistoria selostetaan.

Linnaan vie viisi varsinaista ovea: Pääovi A, sivuovi B sekä takaovet C, D ja E. Lisäksi puutarhaan avautuu useita lasiovia.

Ovet on valmistettu vaaksan paksuisista tammilankuista, jotka on vahvistettu metallitangoin. Kaikki ovet on lukittu ja pääovea lukuunottamatta myös teljetty sisältäpäin. Ovien lukkoja ei voi avata sisäpuoleltakaan ilman avaimia, jotka ovat portinvartijan huoneessa 19. Jaarlilla on tietenkin omat avaimensa. Takaoven C telki on pahasti ruostunut ja ovi on helppo murtaa auki kunhan lukko on ensin tiirikoitu. Pääoven yläpuolella roikkuu pronssista valettu Draköyenin vaakuna ja sen ympärillä sanat: "Oikeus ja Kunnia, Voima ja Viisaus" - saaren ensimmäisen hallitsijavun tunnuslause.

Linnasta ei pääse pois muuten kuin kiipeämällä puutarhan

muurin yli, rikkomalla jonkin ovista tai avaamalla ovien lukot ja salvat. Avaimet ulko-oviin roikkuvat portinvartijan huoneessa (19) olevan pöydän alapintaan kiinnitetyssä kourussa. Knut Ödemarkilla on pääoven A avain.

Ellei toisin mainita, on kaikissa vanhan linnan huoneissa 20 jalkaa (6m) korkea puinen holvikatto (linnahan on alunperin jättiläisten rakentama). Uuden osan huoneissa on katto 10 jalan (3m) korkeudella. Lattialankut ovat kaikissa huoneissa paksua tammea. Lankkujen alla on 2 jalkaa (60 cm) korkea lähes tyhjä tila. Rottia ja torakoita asuu lankkujen alla erittäin paljon. Lattialankkujen alla pääsee liikkumaan huoneesta toiseen. Jaarlin työhuoneessa on kivilattia, joten sinne ei tätä kautta pääse.

Huoneiden selostukset

Kaikkien linnan huoneiden yhteydessä on käytetty seuraavia lyhenteitä kuvaamaan huoneessa olevia ilmiöitä:

Ä - Ääniä: Huoneesta kuuluu meteliä. Äänen luonne käy tarkemmin ilmi huoneen kuvauksesta.

M - Magiaa: Huoneessa on voimakasta magiaa. Tämän voi havaita esimerkiksi sopivalla loitsulla.

P - Pahuutta: Huoneesta säteilee väkevää pahuutta. Sen aiheuttaja voi olla hirviö tai Linnan pahuus.

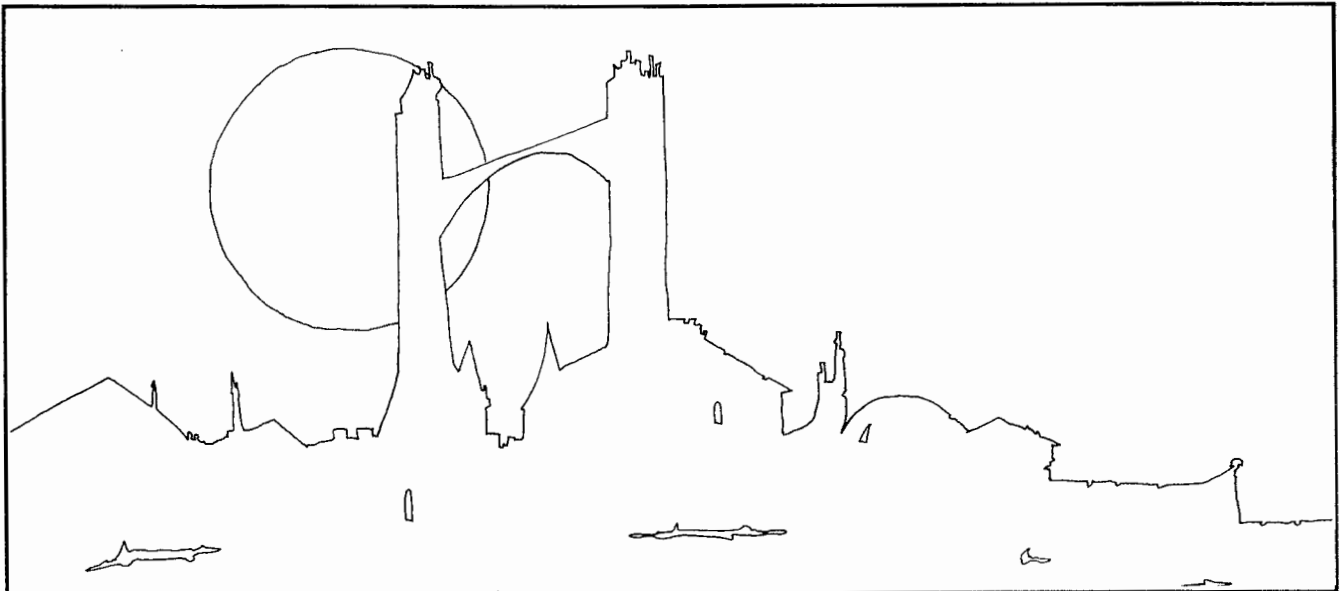
S - Sattumanvarainen tapahtuma: Huoneessa saattaa olla jokin sattumanvarainen tapahtuma, jonka voi kirjata muistiin selityksen jäljessä seuraavaan laatikkoon. Katso tarkemmin **Satunnaiset tapahtumat** (s. 43).

Kun seurue lähestyy jotain huonetta, voi pelinjohtaja lyhenteistä nopeasti määritellä, pystyvätkö pelihahmot hahvaitsemaan mitään tavallisuudesta poikkeavaa.

Esimerkki: 5) Teatteri -P-Ä-

P: Tässä huoneessa on vaarallisia kummituksia, ja niiden pahuuden voi havaita taikaesineillä tai loitsuilla.

Ä: Kummitukset puhuvat vaimeasti toisilleen, tämän voi kuulla ulkopuolelle ovien läpi.



KESKUSLINNA, HUONEET 1-21

1) Eteinen -P-

Heti pääovea A kolkutettaessa tai muuten kolisteltaessa kuuluu oven toiselta puolelta avainten kilinää ja korisevaa hengitystä. Lukko naksahuttaa ja ovi liukuu natisten auki.

"Ovenraosta pöllähtää ummehtunut haju. Jostain kaukaa talon sisältä kuuluu vaimeaa ulvontaa... Hitaasti silmänne tottavat talon hämääntymisen ja erotatte ovensuussa kelmeän hahmon. Olento pitelee ovea auki ja viittaa toisessa kädessä olevalla sammutetulla kyntteliköllä teitä käymään peremmälle."

Oven avannut henkilö on linnan hovimestarin haamu Igor. Hän on nähnyt monien tunkeutuvan linnan onkaloihin, mutta harvojen palaavan. Igor suhtautuu seurueeseen toiviin huvittuneen välinpitämättömästi. Hän ei auta seuruetta mitenkään, mutta ei myöskään ole jaarlin tai linnan pahan sielun puolella. Igor vain tarkkailee tilannetta ja katsoo kuinka kauan seurue pysyy hengissä. Oven avaamisen jälkeen Igorin tapaaminen on sattuman kauppaa (ks. satunnaiset tapahtumat ja palvelijoiden huone 11).

Mitkään loitsut tai fyysiset hyökkäykset eivät vaikuta Igoriin. Igor vain kääntää kuivasti mikäli hänen kimppuunsa hyökätään. Igor itse ei vahingoita ketään.

"Pitkä, harmaantunut mies. Kuivettuneiden kasvojen syvyyksistä tuijottaa herkeämättä valpas silmäpari. Miehen hengitys korisee ilkeästi, hän liikkuu hermostuneesti ja nykien, ja jokainen liikkahdus tuntuu tuottavan hänelle tuskaa. Hänellä on päällään musta ja nuhraantunut puku. Miehen vaatteista varisee kalmanhajuista multaa. Oikeassa kädessään hän pitelee sammutettua messinkikynttelikköä."

Kun seurue on astunut sisään eteiseen (1), ovi jymähtää kiinni, lukot napsahtavat kiinni ja salvat sulkeutuvat. Igor naurahtaa ja häviää hitaasti olemattomiin... Huoneeseen täyttää hiljaisuus. Hetken kuluttua voi kuulla korisevaa hengitystä pohjoiseen vievästä käytävästä. Korina etäännyy ja lakkaa kohta kokonaan kuulumasta.

Kun seurue astuu sisään eteiseen, luetaan seuraava kuvaus:

"Tämä huone on ilmeisesti linnan eteinen. Tammista lattiaa peittävät kuluneet matot. Seinänviertä kiertää penkki. Seinille on ripustettu harmaita ryijyjä. Neljä soittoa on telineissään seinillä. Katosta roikkuu iso kattokruunu, joka heiluu hiljaa kitisten."

Soihdut ovat rutikuivia ja syttyvät helposti. Yksi soitto palaa tunnin ajan ja valaisee 20 jalan (6m) päähän. Kattokruunun heilunta on itse asiassa Linnan aikaansaama poltergeist-ilmiö. Kruunu on täysin tukevasti ja turvallisesti kiinni katossa.

2) Metsästyshuone -P-

"Saavutte linnan metsästyshuoneeseen. Paljas puulattia, huoneessa on pitkä pöytä, jolla suuri hopeinen kynttelikkö. Eteläseinän keskellä on iso takka. Vastapäätä takkaa on pieni pöytä, jolla näyttää olevan joitakin pulloja ja lasseja. Seinillä on paljon täytettyjä eläinten ja olioiden päitä ja muita metsästysmuistoja."

Pikkupöydällä olevissa pulloissa on tahnaa jähmettynyttä likööriä. Itäseinän keskellä on suuren peikon pää, jolla on kaulassaan kiiltävä hopeariipus. Mikäli joku koskettaa päätä tai korua, pää irtaantuu seinästä ja yrittää purra koskettajaa kaulaan. Linnan paha sielu saa tämän aikaan. Jos pään ensimmäinen hyökkäys ei onnistu, putoaa se lattialle eikä voi enää liikkua. Se vain ärisee voimattomana. Mikäli pää onnistuu hyökkäyksessään, pureutuu se tiukasti uhrinsa kurkkuun ja aiheuttaa automaattisesti vahinkoa joka taistelukierroksella. Peikon pää on pakko tuhota ennen kuin ote kirpoo.

Peikon pää Hirviö Tt 2			
Li 13	No 14	Su 4	Pi
Äl	Ra	Ma (6)	Ke 6
Vi	Jo		Ha 4
Ase Leuat 1-4			
Lo			

Peikon kaulakoru on hopeasta ja luusta valmistettu, arvoltaan 16 taaleria.

3) Sali

"Huone on paksun pölyn peitossa. Kaikkien huonekalujen ylle on heitelty lakanoita. Ilmeisesti huoneen keskellä on iso pöytä ja nurkissa tuoleja. Seinillä on isoja maalauksia, osa peitettyjä."

Maalaukset esittävät saaren aikaisempia jaarleja. Jokaisessa taulussa on laatta, jossa on kyseisen jaarlin nimi. Suurin osa näistä miehistä on ollut voimakkaita sotureita tai ahaivoituneita merenkävijöitä. Yksi kuva kuitenkin esittää velhoa. Tällä jaarlilla on purppuraviitta harteillaan, silkkitunika ja isot housut. Vasemmassa kädessä velholla on paksu, avonainen kirja, oikeassa kädessä on kuukalenteri. Jaarlin vyöstä riippuu kaksi isoa kultaista avainta. Jos joku puhdistaa taulua kirjan kohdalta, voi sen nimen erottaa: Ex Usu Magicus Regionis Volcanici. Velhojaarlin nimi on Magnus Martel. Muiden jaarlien nimet ovat:

Haidrik, Fredrik Pitkä, Gunder Kampura, Fridjof Laulaja, Jolnof, Sveudur, Mats Flöyt, Turburd Snatte, Oloröyn Rehti, Eomund, Braghan, Quislin Pyhä, Fraug Nandel, Glodslorian Köyhä, Thorvald Hauginpoika Järjetön ja Berek vähämielinen.

4) Salonki -S-

"Täällä on kymmenkunta divaania, tusinan verran pieniä tarjoilupöytiä sokin heiteltynä ympäri huonetta. Osa on peitetty lakanoin, lattialla on joitakin lakanoita. Lattia on lasinsirpaleiden peitossa, muutamia ehjiä kristallilaseja-kin näkyy sirujen seassa."

Huoneessa ei ole mitään arvokasta.

S:

5) Teatteri -P-Ä-

"Olette saapuneet linnan teatteriin. Salin länsipääty on 2 jalkaa (60 cm) korkea näyttämö. Esiripun riekaleita roikkuu vielä katosta. Romahtaneita kulissee lojuu näyttämön ta-kaosassa. Huoneen koillisnurkassa on pieni aitio. Jostakin kuuluu vaimeaa puhetta."

Aition ovi on lukittu. Seurueen astuttua saliin ovet jymähtävät kiinni ja lukot sulkeutuvat. Kattokruunujen kynttilät syttyvät ja kaikkialta ympäriltä kuuluu hiljaista huokailua ja kuiskintaa.

Mikäli kukaan ei muutaman minuutin kuluessa mene näyttämölle, alkaa lavasteröykkiön keskeltä näkyä valonka-jastusta. Mikäli kukaan ei vielääkään astu näyttämölle, alkaa seinänvierille aineellistua kymmenittäin vaaleita ihmishah-moja. Oliot alkavat laahustaa kohti seuruetta ja yrittävät pakottaa sen näyttämölle. Nämä katsojien haamut ovat to-siasiassa voimattomia vahingoittamaan seuruetta. Heti kun joku seurueen jäsenistä nousee näyttämölle, syttyvät parras-lyhdyt ja Teatterin Haamu ilmestyy tunkeutujan eteen.

Teatterin haamu Hirviö Tt 8

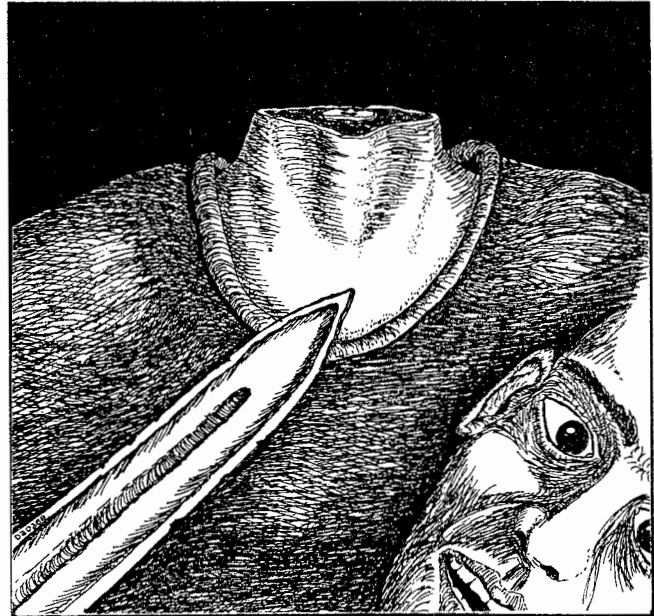
Li 14	No 16	Su 12	Pi
Äl 14	Ra 16	Ma (16)	Ke 14
Vi	Jo		Ha 4

Ase Lyhyt miekka 1-6

Lo

Kun Haamu ilmestyy näkyviin voi pelaajille lukea seuraavan selostuksen:

"Yht'äkkiä alkaa eteenne muodostua väräjävä vaalea hahmo. Se on riekaleiseen panssaripaitaan ja verentahriimaan viit-taan sonnustautunut päätön soturi. Olento hapuilee oikeas-sa kädessään olevalla miekalla ilmaa edessään, vasemmassa kainalossa on soturin ruhjoutunut pää, joka syyttää suustaan hirveitä kirouksia ja komentaa ruumistaan käymään hyökkäykseen."



Teatterin Haamu hyökkää heti seurueen kimppuun. Se taistelee raivoisesti loppuun saakka. Haamulla on vyössään kukkaro, jossa on parikymmentä kruunua ja kaksi jalokiveä: 250 kruunun arvoinen topaasi sekä 200 kruunun arvoinen ametisti.

Kun Haamu on onnistuttu tuhoamaan, häviävät myös mahdollisesti jo ilmestyneet katsojien haamut ja lavasteissa loistava valo.

Teatterista ei pääse ulos ellei ovia murreta auki tai lukkoja tiirikoida.

6) Näyttämövarasto -S-

"Suuri huone, joka on kukkuroillaan kaikenlaista teatteri-rekvisiittaa: kulissee, kivipatsaita, pukuja, naamioita, täytettyjä eläimiä, kangasta, lautoja, huonekaluja, ikkunoi-ta ja ovia, köysiä, hiekkasäkkejä, lampuja ja maalitynny-reitä. Kaikkea peittää paksu pöly- ja lukinseittikerros."

Tämän huoneen sisällön tutkimiseen voi haaskata aikaa lähes määrättömästi, mutta mitään arvokasta ei voi löytää.

6a) Pukuhuone

"Katosta romahtaneet parrut ja laudat tukkivat täysin pääsyn huoneen ovelle. Ovi näyttää olevan huteraa tekoa."

Seurueella on 1/6 mahdollisuus saada raivattua tie ovelle jokaisen viiden minuutin työn jälkeen. Kerrallaan mahtuu enintään kaksi henkeä siirtämään lankkuja ja parruja pois oven edestä.

Ovi huoneeseen on lukossa, mutta helposti murrettavissa.

"Huone on ilmeisesti näyttelijän pukuhuone. Vastapäistä seinää vasten on koristeellinen pukeutumispöytä ja suuri peili. Ovelta katsoen vasemmalla seinällä on divaani ja sitä vastapäätä oikealla vaateeline. Siinä roikkuu tusinan verran pitkiä kaapuja ja naisten pukuja."

Pukeutumispöydässä on kätkeyty laatikko, joka aukeaa painettaessa pöydän vasemmalla reunassa olevaa ruusuketta. Laatikossa on harjoja, hajuvesipulloja, ihomaaleja, puuterihuisku ja pieni hopealipas. Lippaassa on valkoista puuteria. Lippaan arvo on 50 kruunua.

6b-d) Pukuhuoneita -S-

Kaikki kolme pukuhuonetta ovat sisustukseltaan samankaltaisia kuin huone 6a. Ovet ovat lukitsemattomia. Huoneiden pukeutumispöydissä ei ole salalokeroita, mutta pöydillä on kaikenlaisia ehostusvälineitä.

S:

7) Vartijoiden huone -S-

"Suuri huone, jonka katto on ainakin 60 jalan (20m) korkeudessa. Lattialla on paljon mädäntyneitä olkipatjoja ja tyhjiä nahkasäkkejä. Huoneen keskellä on paksu kivi-pylväs, joka kannattelee kattoparruja. Seiniin on kaiverrettu sekavia lauseita ja omituisia kuvia. Pylvästä kiertää puinen aseteline, josta riippuu kirveitä, kilpiä ja keihäitä. Kaikki näyttävät ruosteisilta ja kuluneilta."

Seinäpiirustukset ovat vartijoiden ajankulukseen kaivertamia kuolemattomia viisauksia elämän ankeudesta. Pylväessä oleva teline on pahasti lahonnut ja on 50% mahdollisuus, että se romahtaa heti, kun aseisiin kajottaa. Tästä syntyy hirveä meteli ja katonrajassa asuvat lepakot pelästyvät. Ne alkavat lennellä ympäri huonetta kimeästi kirkuen, ja aiheuttavat kierroksessa pisteen verran vahinkoa huoneessa olijoille.

Säikeissä ei ole enää mitään arvokasta, ei myöskään patjojen sisällä.

S:

7a-c) Upseerien huoneet

7a) -S-

"Huoneen vastapäisessä päädyssä on laveri, lattian keskellä jääkarhun talja. Oven vieressä on karu puukirstu, joka on lukittu isolla riippulukolla."

Kirstun lukossa on neula-ansa. Jos lukkoa yritetään tiirikoida auki, mutta yritys epäonnistuu, ponnahtaa lukon sivuista esiin neljä terävää neulaa. Neulat on sivelty vuosia sitten halvaannuttavalla kasvimyrryillä. Myrky on vanhentunut eikä aiheuta epäonnistuneelle henkilölle muuta kuin turvonneen ja mustuneen käden, mutta pelaajahan ei tiedä tätä. Kaikki oireet viittaavat tappavaan myrkytykseen. Turvotus laskee parin tunnin kuluessa, mutta tänä aikana ei kättä voi käyttää mihinkään.

Kirstussa on isokokoisien miehen vaatteita ja kaksi madonsyömää kirjaa. Toinen on Gilbreggi-nimisen sotapäällikön päiväkirja sadan vuoden takaa, toinen on todella vanha strategian oppikirja Etelän Suurkuninkaan valtakunnasta. Vaikka kirja on huonokuntoinen, voivat keräilijät maksaa siitä yli 500 kruunua.

S:

7b) -S-

"Vasemmanpuoleisen seinän keskellä on kenttävuode. Vastapäätä näkyy kirjoitusteline, jolla on papereita ja kyniä. Huoneen keskellä on iso rautahäkki, jonka ovi on väännetty väkisin auki."

Huoneessa ei ole mitään arvokasta. Kirjoitustelineen papereissa oleva kirjoitus on suurimmaksi osaksi käsittämätöntä, mutta sieltä täältä voi saada selvää irrallisista lauseista:

"...kuun kuudes päivä. Yksilö on hyväkuntoinen, kiitos Breiggen huolellisuuden. Sitä peittää ohut rustoinen kuori, kuten käär..."

"...okeria. Liha ei. Mielenkiintoinen poikkeama tyypillisestä lajikäyttäytymisestä. Tutkin muiden päätarpeiden kehitystä..."

"...pelkää kirkkaita va..."

"...Viidestoista päivä. Alkeellista puhetta! Kaulan limapusseissa on selvästi havaittavien kidusten rippeet (kehityskaari?), joita värisyttämällä yksilö imitoi varsin taitavasti ihmispu..."

"...vatiivisesti allegorinen dispositio (vrt. auguriteoria) hämmästyttävän kontradiktiivinen aikaisempiin resultantteihin. Eksempliivinen tukahduttamiskäytäntö vaikuttaa olevan dominantti yksilön kehityksen analyysissä!!!"

"...svaa yllättävän nopeasti. Ravinto..."

"...nko kenties syyllistynyt pahaan vir..."

Muistiinpanot ovat erään aikaisemman jaarlin havaintoja tommissa nykyään asuvan orjaolennon Fa'Urstin kehityksestä. Olento tuotiin linnan häkissä munavaiheessa. Sokerrilla ruokittuna se alkoi kasvaa hämmästyttävän nopeasti ja siinä ilmeni alkeellisia älyn merkkejä. Olio pakeni häkistään, jaarli kuoli sydänkohtaukseen ja hirviö muutti torniin asumaan. Tämän jälkeen se on onnistuttu kesyttämään ja nykyinen jaarli käyttää sitä pelotellakseen ympäristön asukkaita.

S:

7c) -S-

"Huone on tyhjä."

Huone on satunnaisia tapahtumia lukuunottamatta tyhjä.

S:

8) Jaarlin työhuone -M- -P-

Kaikki ovet tähän huoneeseen on lukittu. Avaimet ovat jaarlilla. Kellariluolassa (15) Magnus Martelin haudassa olevalla muumiolla on myös yleisavaimet, jotka käyvät kaikkiin linnan oviin. Työhuoneen ovet ovat vahvaa tekoa, ja niiden murtaminen vie aikaa vähintään kaksi tuntia. Lukot voi tiirikoida auki normaaliin tapaan.

"Tämä näyttää olevan työhuone. Huoneessa on valkea kivilattia. Eteläseinä on mustaa, lasimaista ja täysin saumaton kiveä. Sen keskellä on suuri teräsovi, jossa on kultahelein ympäröity avaimenreikä. Oven molemmin puolin on marmoriset pöydät. Toisen alla on puuämpäri. Pöytiin on kiinnitetty molempiin päihin kaksi lukittavaa rautakahletta. Pöytien keskellä on suuria, tummia tahroja. Pöytien molemmin puolin on suuret kynttilänjalat, joihin on kiinnitetty koverat hopeaheijastimet. Katosta roikkuu vaskikello."

"Huoneen lounaisnurkassa on eebenpuinen kaappi. Kaapin päällä on kuparinen fonduepata."

"Itäseinää vasten on iso kirjoituspöytä, jolla on pergamentteja, kirjoitusvälineitä ja kynttilöitä."

Kaapissa on jaarlin kirurgisia välineitä: 50 erilaista veistä, kolme poraa, kaksi sahaa, satakunta neulaa sekä kolme rullaa suolilankaa ja viisi rullaa silkilankaa. Instrumentit on valmistettu korkealuokkaisesta hopeasta, niiden arvo on ainakin 500 kruunua. Lisäksi kaapissa on kahden litran lasipullo täynnä tislattua alkoholia (vol. 80%).

Kirjoituspöydän pergamentteihin on kirjoitettu muistiinpa-

noja jaarlin lääketieteellisistä kokeista. Kirjoituksissa käsitellään lähinnä eri olioiden elinten siirtämistä ihmishoihin. Pergamenttien päällä on lasilautanen, jolla on mustia kukkia (katso yrttitarha, 21) ja pieni kultainen haarukka (20 kruunua). Kukat ovat jo homeisia, eikä niitä voi syödä. Jaarli on keittänyt kukat fonduepadassa.

Muistiinpanot ovat raskauttavia todisteita, mikäli ne saateetaan mantereen pappisneuvoston tutkittavaksi. Pelaajien velvollisuus kuninkaallisen tarkastajan apulaisina olisi ottaa talteen tämä aineisto ja käyttää sitä jaarlia vastaan.

Katosta roikkuva vaskikello on kirjaston (12) oviansan hälytyskello. Se on maaginen eikä sitä voi millään keinoin irrottaa ripustuksistaan.

9) Makuuhuone

"Huoneen keskellä on 15 jalan (4,5 metriä) läpimittainen ympyränmuotoinen syvennys. Syvennyksessä on paksu ja upottava patja sekä puolisen tusinaa tyynyjä. Seinillä on villakankaita, joihin on kirjailtu eroottisia kuvia."

Tyynyjen väliin on pudonnut muutama kultakoru: ranne rengas (200 kruunua), nilkkaketju (150 kruunua).

10) Makuuhuone -P-

"Katosta riippuvat sadat mustat silkkikaistaleet varjostavat huoneen keskilattialla olevaa hiilenmustaa ruumisarkkua, joka on vuorattu paksulla purppuranpunaisella kankaalla. Huoneen koillisnurkassa on puinen kirstu. Ruumisarkun kansi nojaa pohjoisseinää vasten."

Nurkan puukirstussa on jaarlin arkivaatteita ja paksu kirja: "Eläväsistä olennoista". Kirjassa kerrotaan vedessä elävistä kalamaisista ihmisistä. Kuvaukset sopivat Brezadin kalakansaan (ks. sivu 37).

11) Palvelijoiden huoneet -S-

Linnan hovimestarin haamu Igor on 30 % todennäköisyydellä tässä huoneessa. Tällöin huoneessa ei voi olla muita sattumanvaraisia tapahtumia.

"Mitä ilmeisimmin tämä on ollut linnan palvelijoiden yhteishuone. Keskellä huonetta jyhkeä puupöytä ja pari pitkää penkkiä. Pöydällä on kaksi puukippoa ja lusikkaa sekä kaksi tinatuoppia. Toisen kipun pohjalla on kuivunut puuroa. Eteläseinällä kolme ovea. Pohjoisseinään on muurattu kaksi tulisijaa, tai oikeammin toinen niistä on jonkinlainen vedenkeitin, joka porisee ja puhkuu. Huoneessa tuntuu voimakas teen tuoksu. Itäseinällä, neljän jalan (1,2 m) korkeudella on koivupuinen kaappi."

Jaarli käyttää tätä huonetta keittiönään ja ruokasalinaan. Vedenkeitin on lumottu samovaari, josta ei koskaan pääse

vesi tai tee loppumaan. Samovaari on muurattu kiinni linnan muuriin. Jos lumotun teenkeittimen hanat jätetään auki, ei linna täyty vedellä, vaan hanat sulkeutuvat itsestään viiden minuutin kuluttua. Itäseinän kaapissa on patoja, katiloita, kauhoja ja muita astioita ja työkaluja, sekä kaukaa etelän mailta tuotu teeastiasto (arvo 500 kruunua).

Pöydän alla on pärekori, jossa muutamia halkoja ja aimonivaska sytykkeitä.

S:

11a - c) Palvelijoiden makuuhuoneet

11a) Nykyinen ruokakomero

"Pimeän ja tunkkaisen huoneen katosta roikkuu makkaroi- ta, valkosipulilettejä, leipiä ja kaikenlaisia lihankappaleita. Lattialla sokin sokin nassakoita, vasuja, kiuluja, koreja ja tuohitörppöjä. Länsiseinälle on ripustettu hyllykkö, jolle on ladottu purkkeja ja purnukoita. Lounaisnurkassa on puolenkymmentä kapeasuista punaista saviruukkua. Näissä on vahakorkit."

Kaikki ruokatarpeet ovat täysin syötäviä, tuttuja ja turvallisia. Purkeissa on hilloja ja sillejä, ruukuissa on viiniä ja sahtia. Nassakoissa, törppelöissä jne. on kaikkia tavallisia perinneruokia: pöppiä (talkkunaa), lyökkitölsötöstä (sipulipuuro: vettä, sipulia, perunoita, ohrajauhoja) yms. hyvää.

11b) Kokin huone

"Takaseinällä kapea, notkahtanut laveri, jonka vieressä vi- no pieni pöytä ja jakkara. Itä- ja länsiseinillä on tyhjät hyl- lyt. Sängyn alta pilkottaa jonkin työkalun puuvarsi. Lave- rilla makaa riutunut mies likaisissa housuissa ja verisessä esiliinassa."

Kokki Soturi Tt 1			
Li 14	No 12	Su 10	Pi 26
Äl 8	Ra 12	Ma 10	Ke 11
Vi 3	Jo 6		Ha 0
Ase Kirves 1-6			
Lo			

Kokki on onnettomien olosuhteiden uhrina joutunut jaarlin tahdottomaksi orjaksi. Muutama vuosi sitten tämä mies ajautui haaksirikkoisena saaren rannalle. Viimeisillä voi- millaan hän ryömi jaarlin linnan portille apua pyytämään. Jaarli lumosi miehen taikavoimillaan ja pakotti hänet kok- kiorjaksi.



Aikojen kuluessa miehen järki sumeni, hän ei enää muista juuri mitään aiemmasta elämästään, ja vaikka jaarli loitsu murrettaisiin, on hän kykenemätön toimimaan oman miel- ensä mukaan. Jos jaarlin loitsu saadaan kumotuksi, alkaa mies noudattaa kaikkia saamiaan käskyjä antajasta riippu- matta. Hän ei suostu tekemään mitään, joka selvästi vaa- rantaisi hänen oman turvallisuutensa.

Kokilla on kaulassaan amuletti, joka suojaa kaikilta Linnan pahoilta voimilta. Haamut, poltergeist-ilmiöt ja muut Lin- nan kummitukset tai Torso eivät voi vahingoittaa medal- jongin kantajaa.

Huoneessa ei ole mitään arvoesineitä, sängyn alla on kokin pieni teurastuskirves.

Kokki ei reagoi seurueen toimiin mitenkään. Jos häntä va- hingoitetaan fyysisesti, hän hyökkää vahingoittajan kimp- puun.

11c) Tyhjä huone

Kalustus sama kuin huoneessa 11 b. Muuten tyhjä.

12) Kirjasto -M-

"Seiniä kiertää korkea kirjahyllykkö, lukematon määrä kir- joja ja käärojä pursuilee hyllyn uumenista, lattialla on per- gamentteja, kirjoja, papereita ja savitauluja. Huoneen kes- kellä on vierekkäin iso karttapöytä ja massiivinen kirjoitus- teline. Katonrajassa leijuu himmeästi hehkuva valopallo. Länsiseinällä on puolittain verhon taakse piilotettu ovi."

Karttapöydällä on rullattuna kartta, johon on kuvattu vas- taavat alueet kuin pelaajien kartassa 1. Hammerbergin kau- pungin on jaarli ympäröinyt sinisellä musteella, vähän kau- pungin ulkopuolelle avomerelle on piirretty rasti ja Drak- öyeniiltä Hammerbergiin on vedetty suora viiva. Avome- relle Draköyeniin länsipuolelle (Brezadin arvioidun ilmesty- mispaikan ympärille) on piirretty suuri ympyrä.

Kirjastossa on satoja kirjoja. Ne käsittelevät eläintiedettä, lääketiedettä, maantiedettä, salatieteitä, tähtitiedettä ja kas- vioppia. Kaikki ovat epäjärjestyksessä.

Ensimmäinen kirjajhyllystä otettu kirja, jota seurue tutkii, on saaren jaarleja käsittelevä teos. Siihen on kirjoitettu alkusivuille seuraava runo:

*Haindrik tuo mies mainioin
nuo jättiläiset hääti
silloin muinoin*

*Fredrik, poika Haindrikin,
mieleltänsä vähäisin*

*Gunder, hän vain hetken eli
tappoi hänet oma veli*

*Fridjouv laulaa osasi
mut sielultansa synkeä,
hän pedot esiin manasi*

*Jolnof joutui pahan valtaan
hänet hirviöt noin veivät hautaan*

*Sveudur rauhan palautti
mut poikans' oli mutantti*

*Fraug tuo poika onneton
kuolemans' ol' tahdoton*

*Turburd paljon rahaa haali
mut koitui kohtalokseen kansanvaali*

*Oloröyn mies hyvä, rehti
hän alaisiaan kuulla ehti*

*Berek hyvää tarkoitti,
se älyn hänelt' karkoitti*

*Eomund hän miekkaa käytti
niin hirviöille paikan näytti*

*Magnus torniin tien vois näyttää
vaan avaimiaan ei voi käyttää*

*Quislin pappi taidoiltaan
pahan siunas unholaan*

*Braghan hyvää vainosi
vaan parempansa kohtasi*

*Glodslorian mies rahaton
myös voimiltansa ponneton*

*Thorvald itseään nyt koiraks luuli
talloi hänet iso muuli*

*Mats hän rehti, hyvä mies
mut painoi häntä vallan ies*

Kirjoitustelineen vieressä lattialla lojuu muinaisia tarinoita käsittelevä teos. Jos sen avataan, voidaan huomata jonkun repineen yhden sivun kokonaisuudessaan pois. Edellisellä sivulla kerrotaan jättiläisten mahtikivistä Granagista: " Ja on jättiläisten mahtikivi GRANAG asetettu vartioimaan kuolleiden rauhaa ja lepoa, sillä hallitsee se heidän sielujaan. Ja on asetettu sanat, jotka sitä hallitsevat, ja ne sanat ovat: ..."

Jaarli Hargar on repäissyt sivun mukaansa löydettyään kirjasta Granagin herätysloitsun.

Länsiseinällä oleva ovi on ansa. Kun ovi avataan, sinkoutuu seinästä seittimuuri-loitsu. Se vangitsee sisäänsä kaikki vastustusheitossaan epäonnistuneet henkilöt, jotka ovat 20 jalan (6 m) säteellä ovesta. Samalla alkaa katon valopallo välkkyä ja huoneesta 8 kuulua kellon kilinää. Loitsu pysyy voimassa puolen tunnin ajan. Vapaaksi jääneet henkilöt voivat vapauttaa toverinsa polttamalla seitin (jolloin koko kirjasto syttyy tuleen) tai katkomalla yksitellen seittit, tähän menee aikaa puoli tuntia (eli siitä ei hyödy mitään). Kellon kilkatus lakkaa viiden minuutin kuluessa ansan laukeamisesta. Jos kirjasto syttyy tuleen, ei paloleviä muuhun linnaan.

Ansa laukeaa joka kerta ovea avattaessa. Oven takana on tyhjä seinä.

13) Ruokasali

"Osa huoneen katosta on romahtanut sisään, ja katosta olevasta aukosta näkyy ulos. Valkealla kankaalla peitetty puinen pöytä on työnnetty kiinni länsiseinään. Joitakin kuivuneita lehtiä on lennähtänyt katosta olevasta aukosta lattialle. "

Aukon alapuolinen lattian osa on pahasti lahonnut ja romahtaa heti kun sille astutaan. Onneksi putous ei ole kovin pitkä, vain 2 jalkaa (60 cm) lattialautojen alle. Lautojen alla kuhisee torakoita, rottia ja muita vastenmielisiä pieneläimiä. Ne aiheuttavat kierroksessa 1-3 pistettä vahinkoa.

14) Keittiö -S-

"Pohjoisseinää hallitsee leveä, mustuneista tiiliskivistä muurattu avoin tulisija ja sen savuhormi. Tulisijan poikki kulkee nokinen rautatanko, josta riippuu musta rautapata. Itäseinällä joskus ollesta ovesta on jäljellä ainoastaan kynnykselle maatuneita laudankappaleita. Seinien yläosat sekä katto ovat peittyneet paksun noki- ja likakerroksen alle."

Tulisijassa, tuhkan seassa on puolittain sulanut kultainen vyönsolkki, arvo noin 30 kruunua. Lattialla on roskien alla

luokku linnan viemäreihin. Sen voi helposti avata ja aukosta mahtuu helposti pudottautumaan linnan viemäriin (luola 1).

S:

15) Varasto ja viinikellari -S-

Huoneen ovi on lukossa, helppo murtaa tai tiirikoida.

"Varasto täynnä tynnyreitä ja laatikoita, seinänvierillä sinetöityjä viiniruukkuja. Luoteisnurkassa kapeat puuportaat alas."

Tynnyreissä, laatikoissa ja ruukuissa pilaantunutta ruokaa ja juomaa. Portaat vievät alas viinikellariin (luola 10).

S:

16) Vastaanottosali -P-

"Laajan salin pohjoispäädyssä on suuri syvennys, jossa on verhoihin ympäröity valtaistuin. Katosta roikkuu kultainen siivekstä miestä kuvaava patsas. Sillä on toisessa kädessä miekka, toisessa vaaka. Seinille on ripustettu kuvakudoksia, joihin on kirjailtu meritaisteluita."

Linnan paha henki irrotta katosta roikkuvan patsan kiinnityskoukut heti, kun ensimmäinen henkilö astelee patsaan alle. Kullattu puuveistos osuu uhriin 40% todennäköisyydellä. Se tuottaa vahinkoa yhtä paljon kuin kolmen pienen kirveen isku.

17) Vartiohuone

"Eteläisellä ja läntisellä seinällä on lukuisia maalaamattomia vaatekaappeja, joiden ovet näyttävät pahoin kolhiintuneilta. Keskellä itäseinää on takka, jonka reunukselle on jätetty kolme sytyttämättöntä soihtua. Takan vasemmalta puolen johtavat portaat alaspäin."

Kaapit ovat lukitsemattomia, niissä on koinsyömiä vanhoja vaatteita.

Eteläseinän keskimmäisessä kaapissa on lisäksi aivan tavallinen, täysin eloton luuranko. Heti kun joku koskee kaapin oveen, romahtaa ovi maahan ja luuranko näyttää hyökkäävän koskijan kimppuun, kalmaiset kädet tuntuvat hamuilevan onnettoman uhrin kurkkua...

Tosiasiassa vanha luuranko vain kaatuu ulos kaapista.

18) Palvelijoiden ruokasali -S-

"Vallitsevana yksityiskohtana tässä huonetilassa on suuri ruokailupöytä, jolle on katettu päivällinen yhdeksälle hengelle. Astioilla on vielä kuivettunutta ruokaa, joissakin haarukoissa on vielä suupalat jäljellä. Viinikarahvi on kaatunut pöydälle."

Huoneessa ei arvoesineitä.

S:

19) Portinvartijan huone

"Huoneen itäseinällä on pieni syvennys, josta aukeaa kapea ikkuna-aukko pääoven portaille. Syvennyksessä on matala pöytä ja tuoli. Huoneen eteläseinustalla on pieni makuusija ja lukittu puinen kirstu. Seinälle on ripustettu vanha harpuuna köysineen."

Puukirstuun on jätetty pari hylkeennahkaisia saappaita ja paksu merimiestakki. Pöytälevyn alle kiinnitetyssä kourussa on avainnippu, jonka avaimet sopivat ulko-oviin.

Koukkuun on yhdistetty jousella toimiva partaterä-ansa. Jos pöydän etureunassa olevaa salanappulaa ei paineta ennen avainten ottamista, laukeaa terä ja leikkaa ottajaa ranteeseen (2-8 pistettä vahinkoa).

20) Mietiskelyhuone

"Ovelta aukeaa näkymä puolilympyrän muotoiseen huoneeseen, jonka lattiaa peittää paksu, koristeellinen matto. Vastakkaiselle seinälle on rakennettu pieni alttari. Altтарin päällä on lukuisia sytyttämättömiä kynttilöitä ja suitsuketkkuja."

Jaarli käyttää mietiskelyhuonetta joka-aamuiseen puolen tunnin meditaatioon.

Maton keskelle, piiloon lankojen sekaan, on pudonnut pieni vahalaatta, johon on piirretty tulivuorisaari ja kirjoitettu "Brezad".

21) Yrttitarha

"Näette puutarhan, joka vaikuttaa aikapäiviä sitten villiintyneeltä. Kolme pystyynkuollutta omenapuuta ja muutama näivettyneet karviaispensas ovat ainoat jäljellä olevat istutetut kasvit. Rikkaruohoja rehoittaa lähes kaikkialla ja pieniä mustia kukkia kasvaa siellä täällä pieninä mättäinä. Suurinpiirtein puutarhan keskivaiheilla on harmaakivinen kaivo, jolle johtaa polku puutarhan itäiseltä ovelta."

Kaivo on jaarlin vedenottoaika. Vesi on kirkasta ja rai-
kasta.

Eteläisen oven edustalla kasvavasta pensaasta on Linnan
voimien vaikutuksesta kehittynyt vaarallinen kasvilaji, ku-
ristajapensas.

Kuristajapensas Hirviö Tt 8			
Li 16	No 8	Su 10	Pi
Äl	Ra	Ma (6)	Ke 10
Vi	Jo		Ha 3
Ase Kaksi oksaa 1-4 kuristus joka kierros, hampaat 1-10			
Lo			

Pensaan kestävyyspisteet on jaettu tasan kahden suuren ku-
ristusoksan kesken. Kun oksat on lyöty kuoliaiksi riittää
yksi ainoa osuma varteen tappamaan hirviön. Niin kauan
kuin oksat elävät, ne suojaavat vartta, eikä sitä voi vahin-
goittaa.

Olio hyökkää kaappaamalla oksillaan itselleen saaliin. Ok-
sat alkavat kiskoa uhria kohti pensaan keskustaa ja saman-
aikaisesti kuristavat käärmeen tavoin. Seitsemässä kierrok-
sessa uhri on vedetty pensaan sisään ja hampaiden ulottu-
ville.

Mikäli kasvin kaappaamaksi joutuneen henkilön lihasvoi-
ma on 15 tai suurempi, ei pensas jaksa vetää tätä sisään. U-
hri on kuitenkin täysin avuton, hänen vapauttamisekseen
muiden hahmojen pitää surmata oksat. Joka tapauksessa
oksat kuristavat saalistaan koko ajan.

Kun onneton uhri joutuu pensaan keskustassa sijaitsevien
suurten hampaiden ulottuville, alkaa pensas repiä saalista
suurilla leuoillaan. Syötyään saaliinsa pensas vaiuu vii-
kon ajaksi horrokseen sulattelemaan ruokaansa. Tämän
jälkeen se sylkäisee ulos kaikki sulamattomat osat (metalli-
ja lasiesineet).

Kuristajapensas ei siis koskaan hyökkää kuin yhden uhrin
kimppuun kerrallaan. Se ei myöskään valitse uhrikseen
henkilöä, jolla on Talon voimilta suojaava amuletti.

Pensaan juurella on ruostuneita haarniskankappaleita,
vääntynyt pistomiekkä ja 650 hopeakruunua.

Mustat kukat ovat jaarlin jalostama yrttilajike, jolla on pa-
rantava vaikutus oikein nautittuna. Kukat ovat voimakkaan
myrkyllisiä, jos niitä syödään raakana. Pelkkä raakojen
kukkien koskettaminenkin aiheuttaa iholla ärsytystä. Kei-
tettäessä mustien kukkien myrkytys laimenee ja niitä voi-
daan käsitellä paljain käsin.



Syödessä yksi keitetty kukkanen pa-
rantaa haavoja tavallisen parannusloit-
sun tavoin. Kukkia ei kuitenkaan voi
keitettynäkään nauttia kolme enem-
pää vuorokauden kuluessa, sillä yli-
annostus aikaansaa vaikeita myrkytys-
ja allergiaoireita: pahoinvointia, lihas-
kouristuksia, pyörtöystä ja näköhar-
hoja. Nämä kestävät 1-3 tuntia, min-
kä ajan kuluessa myrkytyksen uhri
on täysin toimintakyvytön. Myrky-
tystilan puhkeaminen ehkäisee lisäksi
kukkien parantavan vaikutuksen.

Yrttitarhassa on yhteensä kaksikym-
mentä kukkaa.

LINNAN ITÄOSA, HUONEET 22-54

Huoneet 22 - 29 ovat palveluskunnan huoneita, joiden ka-
lustuksena on vuode, tuoleja, pieni pöytä ja vaatekirstu.
Vaatekirstuissa on ainoastaan vanhoja vaatteita ja muita
palvelijoiden henkilökohtaisia tavaroita. Huoneiden ovet
ovat lukittuja, mutta ne voidaan murtaa helposti.

30) Tarjoilijan huone -Ä-

"Huoneessa istuu yhdeksän zombieta kiillottamassa täy-
dellistä hopeista päivällisastiastoa."

Zombi Hirviö Tt 2			
Li 18	No 6	Su 12	Pi
Äl	Ra	Ma (8)	Ke 12
Vi	Jo		Ha 2
Ase Nyrkki x2 1-6			
Lo			

Hirviöt jatkavat kiillottamistaan kunnes kolme niistä on
lyöty kappaleiksi. Tällöin ne nousevat horjuen jaloilleen ja
hyökkäävät seurueen kimppuun.

31) Uusi keittiö -P-S-

"Lattiatileet hallitsee kolme leveää tulisijaa, joiden ylle on
asennettu suuret paistinvartaat. Pohjoisseinään kiinnite-
tyllä pitkällä marmoripöydällä näkyy olevan leikkuulautoja
ja -veitsiä, kauhoja, pannuja, kattiloita, yms. ruoanval-
mistusvälineitä."

Eteläseinän ovet ovat molempiin suuntiin avautuvia lukitsemattomia pariovia. Pohjoisseinän ulko-ovet on lukittu ja teljetty sisäpuolelta.

Kun ensimmäinen sisääntulija lähestyy 20 jalan (6 metrin) päähän marmoripöydästä, lennähtää sen päältä kolme pientä lihakirvestä kohti lähestyjää. Kirveet pyrkivät osumaan kuten kouluttamattoman ihmisen heittämät aseet. Mikäli lähinnä pöytää olevalla henkilöllä on kaulassaan Linnan voimilta suojaava amuletti, kirveet kiertävät hänet ja valitsevat kohteekseen jonkun toisen seureen jäsenistä. Kirveet tuottavat vahinkoa tavallisen heittokirveen tavoin.

Huoneessa on aukko linnan viemäreihin. Sen päällä oleva ristikko on ruostunut kiinni ja vähintään neljän henkilön pitää kiskoa luukkuja ennen kuin se aukeaa. Kuilusta mahtuu pudottautumaan alas viemäriin (luola 1).

S:

32) Ruokasali -Ä-S-

"Salin ainoan kalustuksen muodostavat kaksi kattamatonta pöytää ja niiden ympärillä olevat tuolit. Lattialla juoksenteleä muutamia rottia."

Päällisin puolin tarkasteltuna lattialla kulkevat rotat näytävät aivan tavallisilta, mutta tarkemmin katsottaessa voidaan havaita kaikissa jälkiä jaarlin kokeiluista: joillakin on kaksi häntää, toisilla kolme paria jalkoja, eräillä kaksi päätä, jne.

S:

33) Tanssisali -Ä-

"Edessänne olevan laajan salin lattia on taidokkaasti koristeltua parkettia. Seiniä koristaa vaaleanpunainen samettivuoraus. Keskilattialla on normaalia enemmän roskia, seinän-vierustoilla on pikkutarkasti kaiverrettuja tuoleja ja pöytiä. Itäisellä seinällä on puoliympyrän muotoinen koro, jonka takaseinällä on paksu purppuranpunainen verho. Verhon takaa kantautuu vaimeaa musiikkia. Katosta riippuu suuri ja arvokkaan näköinen kristallikruunu. Eteläseinällä on korkeat lasiset pariovet, jotka näyttävät avautuvan puutarhaan."

Kristallikruunussa pitää pesänsä jaarlin jalostama voimakas ja pahantuulinen simpanssi. Eläin on vallannut tanssisalin omaksi reviirikseen ja suhtautuu vihamielisesti kaikkiin tunkeilijoihin.

Simpanssi Hirviö Tt 3

Li 15	No 16	Su 8	Pi 27
Äl 4	Ra 12	Ma (6)	Ke 10
Vi 4	Jo		Ha 1

Ase Kynnet x2 1-3, Heitetty kristalli 1-6

Lo

Simpanssi hyökkää kaikkien huoneeseen tulijoiden kimpuun heittämällä näitä terävillä kristallikruunun palasilla. Ne aiheuttavat vahinkoa tavallisten nuolten tavoin. Simpanssi on taitavasti suojautuneena kristallikruunun sisälle: on 50% mahdollisuus, että kukin tehty hyökkäys (loitsut, amukset) kimpoaa kruunusta vaarattomasti muualle.

Simpanssi on kerännyt pesänsä kaikenlaisia kiiltäviä nappeja ja kiviä. Näiden joukossa on kaksi pientä rubiinia, arvoltaan yhteensä 200 kruunua.

34) Musiikkisaloni -Ä-S-

"Huone on puoliympyrän muotoinen, sen länsiosaa rajaa paksu punainen verho. Lattialla on siroja metallituoleja, viuhkoja ja tanssikenkiä pitkin ja poikin. Punaisen verhon edessä on tuoleille nostettu soittimia: harppuja, torvia ja luuttuja. Niistä kantautuu epäinhimillisen kuuloista musiikkia."

Tämän huoneen lattia on 2 jalkaa (60 cm) normaalia korkeammalla. Itäisestä käytävästä johtaa lyhyt portaikko huoneeseen.

Talon paha henki saa soittimet äännelemään.

S:

35) Tupakkasaloni -S-

"Neniinne tunkeutuu pinttyneen savun haju avatessanne oven. Näette lakanoilla peitettyjä nojatuoleja, pöytiä ja divaaneja. Lattialla on runsaasti tuhkaa. Mattoihin on palanut pieniä mustia tahroja ja reikiä. Muutamia hopeakippoja on pudonnut pöydiltä, ja niistä on valunut harmaata, pahanhajuista tomua lattialle. Eteläseinällä on korkea lasiovi, ilmeisesti ulos puutarhaan."

Huoneessa on kaikkiaan viisi hopeista tuhkakuppia, kunkin arvo 50 kruunua. Seurue voi löytää yhden nojatuolin alta 500 kruunun arvoisen jalokivikoristellun nuuskarasian.

S:

36) Lasikuisti -S-Ä-

"Huoneesta kuuluu kyyhkysten kujerrusta. Puolipyöreä ulkoseinä on kokonaan pienistä lasiruuduista rakennettu, jotkut näistä ovat särkyneet. Huone on lähes tyhjä, seinien vierellä on muutamia kukkatelineitä, keskellä salia on vanha nojatuoli ja sen vieressä 4 jalkaa (1.2 m) korkea marmorinen pienoispylväs. Pylvään päällä on kultaisena kimalteleva viinikarahvi ja kristallilasi. Lattia ja kaikki huonekalut ovat linnunulosteiden tahraamia. Luoteisnurkassa on isot pariovet puutarhaan. Ovien vieressä olevalla pienellä pöydällä on juoksevaa miestä kuvaava pronssipatsas."

Huoneen kattoparrujen lomassa asuu kymmeniä kyyhkysiä. Lattialla olevien roskien seasta voi löytää kuolleen kyyhkysen, jonka jalkaan on kiinnitetty paperilappu. Lapussa lukee: "Seuraan valkeaa. Hammerberg sopii. Vartijat kyvyttömiä. F."



Viinikarahvi on riimuin ja loitsumerkein koristeltu. Se on täysin harmiton ja arvoltaan 150 kruunua.

Lounaisnurkan pariovien vieressä oleva pienoispatsas on ansoitettu. Kun siihen tartutaan, sen jalusta irtoaa. Samalla nähdään, kuinka puutarhassa (54) olevan suihkulähteen pronssinen jumalpatsas nytkähtää, kääntää kirskahtaen katseensa suoraan kohti kuistin pariovia ja rusahtaen astuu alas jalustaltaan. Se astelee tanner kumisten hitaasti kohti kuistia. Jos seurue lähtee pakosalle, yrittää patsas tavoittaa ja surmata heidät. Jumalpatsas ei pysähdy, vaikka pienoispatsaan asettaisikin takaisin jalustalleen.

Puutarhan (54) selityksessä on tarkemmat tiedot jumalpatsaasta.

S:

37) Salonki

"Neliömuotoisen huoneen sisustuksena ovat lepotuolit, matalat pöydät, kolme pelipöytää ja pieni lipasto. Lattialla on kulunut punavalkoruudullinen matto."

Lipasto sisältää pelikortteja, pelimerkkejä sekä arvokkaita shakkinaappuloita. Kaikki nämä esineet ovat lasikantisissa laatikoissa nähtävissä heti, kun lipaston ovet on aukaistu. Laatikoissa on kaikkiaan kolme täydellistä nappulasarjaa: norsunluinen ja eebenpuinen, hopeinen ja kultainen sekä jadesta ja marmorista tehdyt nappulat. Yhden täydellisen sarjan hinta on 1000 kruunua. Niin, lipasto on ansoitettu, tosiaan. Jos laatikoihin kosketaan ilman, että lipaston takaseinässä olevaa nappulaa samanaikaisesti pidetään alas painettuna, laukeaa ansa.

Ansan rakenne: Lipaston edessä aukeaa maton alla oleva 6 x 6 jalkaa (1.8 x 1.8 m) kokoinen luukku. Tämän päällä olevat henkilöt putoavat 20 jalkaa (6 m) alaspäin vankityrmän lattialle. Mikäli putous ei tapa uhria (uhreja), pelinjohtaja voi lukea seuraavan kuvauksen:

"Hetken aikaa kaikki pyörii päässä, vihlova kipu on sumentaa mielenne. Makaatte pimeän loukon lattialla pahanhajuisen lietteen seassa. Seinillä roikkuu kaksi sytyttämätöntä soihtua. Hetken kaikki on hiljaista... Yht'äkkiä kuuluu metallin kirsuntaa, huomaat lattianrajassa kymmeniä hitaasti aukeavia pieniä luukkuja."

Pelaajalla on nyt kokonaista 10 oikeaa sekuntia (katsotaan kellosta tai lasketaan mielessä) aikaa tehdä jotakin. Seuraava luetaan tämän ajan kuluttua loppuun:

"Aukoista alkaa tungeksia satoja ja tuhansia palavisilmäisiä rottia. Ne pälyilevät pelokkaina ylhäältä lankeavaa valonkajastusta, mutta haistettuaan tuoksusi viiliintyvät ja syöksyvät kimppusi. Vaahto suusta roiskuen rotat ryntäävät kohti suojattomia ruumiinosiasi. Vellovana massana ne kiipeävät pitkin jalkojasi, hyppivät seiniltä selkääsi ja hamuavat silmiäsi..."

Uhri ei voi hyökätä tehokkaasti valtavaa rottalaumaa vastaan, loitsujen teko on tässä tilanteessa uhrille täysin mahdotonta. Kymmenet rottien puraisut estävät kaiken keskittymisen. Rotilta kuluu 30 oikeaa sekuntia uhrin tainnuttamiseen. Tämän jälkeen hän katoaakin nopeasti nälkäisten jyrksijöiden suihin. MIKÄLI uhri yrittää sytyttää soihtun tai joku hänen hyväätarkoittavista kumppaneistaan sellaisen hänelle heittää, tapahtuu seuraavaa:

"Rotat pelästävät liekin voimaa ja hyppivät pakoon paniikin vallassa, ne luikkivat takaisin koloihinsa salamavauhtia...WUUUUMHHH!!!! Lattialla vellova öljy syttyy räjähdysmäisesti palamaan, saappaasi sinkoavat kattoloukusta ulos ja hiljainen tuhkasade leijuu kumppaneidesi olkapäille..."

Jos öljy syttyy (mikä tahansa liekki tyrmässä riittää tähän), ei uhrilla ole mitään mahdollisuuksia selvitä hengissä.

Lähes ainoa keino pelastua kuopasta on kumppaneiden heittävä köysi tai jokin rottiin tepsivä loitsu, joka kuitenkin ei sytytä öljyä tuleen. Vaikka ansa laukeaisikin, ei tulipalo leviä huoneeseen.

38) - 46) Vierashuoneita - S-

Nämä huoneet ovat kaikki Snurddi-varkaan arvoesineistä tyhjentyneitä. Hän on rikkonut puutarhaan johtavan lasioven kustakin huoneesta. Käytävänovet on lukittu.

"Ylellisesti sisutetussa huoneessa on muhkea sänky, raskas kampauspöytä peileineen, penkki ja jyrkät vaatekaappi. Lasiovi puutarhaan on rikottu. Sänkyvaatteet on heitelty pitkin lattiaa, kampauspöydän laatikot on vedetty ulos ja tyhjennetty, vaatekaapit on murrettu auki."

Jos Snurddi on seurueen mukana, hän kieltää koskeneensa mihinkään aikaisemmillä retkillään.

S:

47) Salonki -S-

Huoneissa 47 ja 47a on erään onnettoman seikkailijan ruumis. Mies murtautui sisään linnan samalla, kun puutarhan (54) jumalkuva suoritti yöllistä tarkastuskierrosta. Lyhyen mutta tuskallisen taistelun jälkeen mies heitti henkensä.

"Huoneen puolipyöreä ulkoseinä on kokonaan lasia. Huoneessa vallitsee melkoinen epäjärjestys, rikottuja huonekaluja lojuu ylt'ympäriinsä. Lattiamaton alta pilkottaa saapas, luoteisnurkassa näkyy harmaa mytty. Sohvanpuolikkaalla huoneen pohjoisosassa lepää - repeytynyt reppu. Puunsäleiden seassa lattialla on rautanauvoja, kolmimetrisen puusauva, 50 jalkaa (15 m) haurasta köyttä, rikkonaisia öljypulloja, valkosipulia, yksi hopeanuoli, varsijousen tukki, kuhmuinen ja vääntynyt kilpi sekä vesileili."

Saappaassa on kuivettunut sääriluu. Nurkassa oleva mytty on miehen keskiruumis, jossa kolme vierekkäistä pistohaavaa. Rojun seasta lattialta paljastuu vielä oikea käsi, useita lihankappaleita ja vasen korva.

47a) Pieni kukkahuone

"Kuivuneiden kukkien ja nuukahtaneiden kasvien keskellä huoneen lattialla makaa miehen yläruumis, josta puuttuu oikea käsi. Kaulan ympäri on taivutettu varsijousen kaari ja miehen rinnassa on kolme vierekkäistä veristä haavaa. Yksi puutarhaan antavista ovista on murrettu auki."

Huoneessa ei ole mitään arvokasta.

48 - 52) Vieraspalvelijoiden huoneet. -S-

Kaikki huoneet on sisustettu seuraavaan tapaan:

"Kammion seinänvieriä kiertää rivistö kerrossänkyjä. Kusakin on syöpäläisiä kuhiseva olkipatja. Nahkapussukoita on heitelty sänkyjen alle."

Nahkapusseissa on jokapäiväiseen elämään liittyvää arvotonta tavaraa: harjoja, lusikoita, neula, lankaa, kuppi, liitu, puunpala, katkennut veitsi, kenkä, naru, pergamentinpala, keritsin, nippu sulkiä, saippua, kangastilkkuja, jne.

Huoneet 48-50 on lakaistu ja pölyt on pyyhitty. 52 on uskomattoman pölyinen.

Huoneessa 51 on linnan siivooja, jaarlin kokoama kävelevä kuollut.

Zombi	Hirviö	Tt 2	
Li 18	No 4	Su 14	Pi
Äl	Ra	Ma (7)	Ke 15
Vi	Jo		Ha 3
Ase Nyrkki x4 1-6			
Lo			

"Huoneen nurkassa hääriä luudan ja kahden rätkin kanssa puoliksi mädäntynyt nelikätkäinen ihmisolento. Se ei ole huomannut teitä, vaan pyyhkii pölyä hitaasti ja epävarmasti. Huoneen lattiasta on puolet lakaistu."

Siivooja-zombi ei reagoi seurueeseen, ellei siivottua lattianosaa sotketa (esim. kävellä sillä, syljetä, heitetä papereita, yms). Tällöin siivooja karkaa seurueen kimppuun.

53) Kylpyhuone -S-P-

"Marmorikaakelit peittävät huoneen lattiaa ja seinää. Kaksi isoa allasta on upotettu lattiaan, molemmat ovat täynnä vettä. Toisesta nousee vähän höyryä. Huoneessa on huurtuneet kattoikkunat."

Talon paha henki hallitsee tätä huonetta. Höyryävässä altaassa on 40-asteista vettä, hyvin miellyttävän lämpöistä siis. Jos joku pulikoi tässä, kuumenee vesi hyvin nopeasti kiehumapisteeeseen. Jos onneton pesytyjä nostetaan heti pois ahdingostaan, ei hän kuole, mutta on varmasti toimintakyvytön pari viikkoa (tai seuraavaan suureen parannusloitsuun asti).

Toisessa altaassa on kylmää vettä. Kun tähän altaaseen työnnetään jokin esine, jäätyy allas heti umpeen. Kiinnijäänyt esine, elin tai olio on pakko leikata irti tai hakata jää ympäriltä hajalle. Tähän menee kylläkin niin kauan aikaa, että kiinnijäätyneet ihmiset saavat vakavia paleltumia.

Paleltuneet jäsenet ovat käyttökelvottomia viikon ajan, tai kunnes ne parannetaan loitsuin.

Huoneen lattiassa on aukko, joka johtaa linnan viemäreihin. Siitä voi helposti pudottautua alas viemäriluolaan (luola 1).

54) Puutarha

Puutarha kiertää linnan itäpäätyä. Sen ympärillä on 10 jalkaa (3m) korkea liuskekivimuuri. Villiintyneitä puita rehoittaa muurin vierellä, pensaita ja rikkaruohoja kasvaa tiheässä, kukkapenkit ovat jääneet hoitamatta ja ohdakkeet ja hukkakasvit ovat vallanneet ne. Tanssisalista 33, salongista 35 ja kuistilta 36 johtaa hiekoitettu käytävä puutarhaan. Käytävä on aikoinaan kulkenut läpi koko puutarhan, mutta rikkaruohot peittävät sen näkyvistä salongin 37 kohdalla.

Linnan vanhasta osasta vie katettu puusilta huoneeseen 36. Puutarhasta ei ole mitään pääsyä tälle sillalle, mutta ovet huoneisiin 33, 35, 36 ja 53 ovat lukitsemattomia. Ovet huoneisiin 38 - 47a on murrettu auki.

Rastilla (X) merkityssä kohdassa on puutarhassa tuore epämuodostunut ruumis. Sillä on ihmismiehen pää, apinan ruumis ja koiran takajalat. Sen kallosta sojottaa pitkä kristallikkappale. (Simpanssi salista 33 heitti jaarlin laboratorion paennutta koe-oliota koristeella. Olio raahautui näin pitkälle ennen menehtymistään.)

Tanssisalin (33) edustalla on kuivunut suihkulähde. Sen keskellä on 10 jalkaa (3 m) korkea pronssinen merenjuman kuva, jolla on toisessa kädessään kolmikärki, toisessa lyhyt miekka. Tämä on jaarlin loihtima vartijapatsas. Joka keskiyö se astuu alas korokkeeltaan ja suorittaa tarkastuskierroksen linnan uudessa osassa (reitti kulkee huoneesta 36 käytävää pitkin huoneeseen 47, sieltä keittiöön 31, josta ruokasalin 32 ja tanssisalin 33 kautta takaisin puutarhaan).

Jumalkuva ei voi milloinkaan astua linnan vanhaan osaan, sillä tämä tuhoaisi patsasta elossa pitävän loitsun.

Jumalkuva Hirviö Tt 9

Li 20	No 16	Su 18	Pi
Äl	Ra	Ma (15)	Ke 18
Vi	Jo		Ha 8

Ase Kolmikärki 1-8

Lo

Jumalkuva voi herätä henkiin kolmella eri tavalla:

- Joka keskiyö tarkastuskierrosta varten.
- Kun kuistin (36) pienoispatsas nostetaan jalustaltaan.
- Mikäli jumalkuvaa vastaan hyökätään tai sitä muuten vahingoitetaan.

LINNAN KELLARIT JA LUOLAT

Kaikki Linnan alla kulkevat käytävät on louhittu suoraan peruskallioon. Käytävät ja luolat ovat noin 6 jalkaa (1.8m) leveitä ja 10 jalkaa (3 m) korkeita. Seiniltä roikkuu salpietaria ja sienirihmoja. Käytävissä on kylmää ja kosteaa. Lattioilla on siellä täällä kirkkaita vesilammikoita.

1) Viemärit

Linnan alla kulkee kuivunut jäteviemäri mereen. Lattian keskellä valuu hitaasti lietenoro itään, merelle päin. Tavallisia rottia juoksentelee laumoittain viemäriissä.

Viemäristä pääsee kolmeen Linnan huoneeseen (14, 31 ja 53) suoraan viemäriaukoista. Aukkojen läpimitta on 2 jalkaa (0.6 m) ja niitä on viemäristä vaikea havaita, ellei ylhäältä kajasta valoa. Huoneesta 14 voi päiväsaikaan nähdä valonkajoa. Jos seurue sanoo tutkivansa lampun kanssa viemäritunnelin kattoa, havaitaan aukot. Muuten on olemassa vain 15% todennäköisyys, että joku näkee tunnelin katossa avautuvan laskuputken.

Viemäriaukot on suljettu ristikoin, mutta nämä on helppo nostaa pois paikoiltaan. Pääviemäriin laskuaukko mereen on myös suljettu rautaristikolla. Tämän murtamiseen tarvitaan neljän ihmisen voimat.

2) Vankityrmä -Ä-

"Luolan katosta tipahtelevien vesipisaroiden äänet kaikuvat kosteista seinistä. Seinille kuvastuu kammioon koottujen kidutusvälineiden varjoja. Seinänvierillä on piinapenkkejä, hiilipatoja, koukku- ja piikkitelineitä, kahleita roikkuu katosta ja seinistä. Huoneessa on kulunut puupöytä, jolle on kerätty pieniä työkaluja, veitsiä, pihtejä ja tunnistamattomia aseita. Lattialla on ristikoin peitettyjä aukkoja. Hiiret vikisevät nurkissa, kuulette jostain kaukaista vaikerrusta."

Luolan lattiassa on viisi kuoppaa, kukin 10 jalkaa (3 m) syvä. Nämä on suljettu raskain rautaristikoin. Ristikot on lukittu, mutta avaimet roikkuvat naulassa luolan pohjoisseinällä. Yhdessä kuopassa viruu Olaf, Aldurin veriveli (ks. Vargtassin kylä).

Olaf Soturi Tt 2

Li 15	No 13	Su 14	Pi (31) 1
Äl 14	Ra 16	Ma 12	Ke (15) 3
Vi 14	Jo 12		Ha

Ase

Lo

Olaf heitettiin alastomana tähän kuoppaan vangitsemisensä jälkeen pari viikkoa sitten. Hän ei ole saanut syödäkseen koko aikana, luolan pohjalle tihkuu vähän vettä, jolla Olaf

on yrittänyt sammuttaa janoaan. Yleensä roteva Olaf on kuihtunut henkiihieveriin ja jaksaa hädin tuskin seistä omilla jaloillaan. Hän on ikikiitollinen, jos seurue pelastaa hänet varmalta nälkäkuolemalta.

Seinillä on kuusi sytyttämätöntä soihtua.

3) Lonkeroluola

"Luolan keskustassa lojuu tuupertunut ihmishahmo. Sen aukinaisesta taskusta pilkistää jokin jalokivikoristeinen esine. Hahmon ympärillä luolan lattialla kasvaa harmaita sieniä."

Lattialla makaava hahmo on erään linnaan tunkeutuneen seikkailijan ruumis. Hän lyhyistyi maahan hengitettyään unisienten huumaaavia itiöitä. Koko luolan lattia ruumiin ympärillä on näiden petollisten sienten peitossa. Jos joku lähestyy viiden jalan (1.5 m) päähän ruumista varomatta visusti astumasta sienten päälle, purkautuu niistä pilvi myrkyllisiä itiöitä. Nämä vaivuttavat uhrinsa syvään uneen, ellei tämä onnistu torjumaan myrkyä vaikutuksia normaaliin tapaan (RQ myrkyä voima 10). Pelinjohtajan on syytä heittää nämä heitot salaa pelaajilta, sillä myrky ei ala vaikuttaa heti, vaan vasta viiden kierroksen kuluttua sienten rikkoutumisesta. Myrkyä vaikutus kestää kaksi tuntia.

Kun lattialla makaavaa ruumista aletaan tutkia, herää lattian alla elävä lonkerohirviö horroksestaan ja hyökkää huoneessa olijoiden kimppuun. Se valitsee sattumanvaraisesti uhrinsa. Lonkeron hyökkäykset hajottavat 80% todennäköisyydellä joka kierroksella lisää sieniä ja huoneessa olijat joutuvat uudelleen myrkylliselle alttiiksi.

Lonkerohirviö Hirviö Tt 8			
Li 18	No 12	Su 20	Pi 30
Äl 2	Ra	Ma (8)	Ke 20
Vi	Jo		Ha 2
Ase Lonkero 1-6 + kuristusote			
Lo			

Lonkerohirviö asustaa suuressa onkalossa syvällä luolan alapuolella. Se työntää yhden lukuisista lonkeroistaan ylös luolaan lattiasa olevasta halkeamasta. Hirviö yrittää saada otteen jostakusta luolassa olijasta ja vetää sitten tämän onnettoman alas suuhunsa.

Kun lonkero saa otteen uhristaan, alkaa se kiskoa tätä kohti lattian halkeamaa. Lonkero katkeaa kun kaikki sen kestävyyspisteet on tuhottu. Lonkerolta kestää neljä kierrosta vetää uhri alas kadotukseen. Tämän jälkeen hirviö työntää uuden lonkeron ylös luolaan ja jatkaa hyökkäysään kunnes luolassa ei ole enää ketään elävää olentoa.



Luolan keskellä makaavalla ruumiilla on taskussaan 250 kruunun arvoinen jalokivikampa ja 15 taaleria käteistä. Reppussa ruumiilla on kolme kynttilää, tikari, tulukset ja 50 jalan (15 m) silkkiköysikiieppi sekä maaginen tähtikartta.

Maaginen tähtikartta: Tähän aivan tavalliselta näyttävään pergamenttiin on piirretty kartta taivaankappaleiden sijainnista ja taivaankaaren kuvioiden asemasta. Kartta on kuitenkin loitsuttu näyttämään aina sijaintipaikkansa mukaista tähtitaivaan tilannetta. Kuviot kiertävät pergamentilla koko ajan taivaankappaleiden liikkeen mukaisesti. Tähtien mukaan suunnistamaan kykenevä henkilö pystyy määrittämään sijaintinsa kartan avulla myös päiväsaikaan.

4) Zombiluola

"Luolassa horjuu ja heiluu lauma zombieita. Ne tuijottavat teitä mitään näkemättömillä silmillään ja lähestyvät hitaasti. Kävelevät ruumiit nostavat hitaasti aseitaan ja lahonneista kurkuista nousee koriseva sotahuuto."

Tässä luolassa on kaksi zombia enemmän kuin seurueessa on jäseniä. Zombit hyökkäävät huoneeseen tunkeutujien kimppuun, mutta eivät poistu luolasta. Jaarli Hargar pystyy käskemään hirviöitä ja nämä jättävät hänet tai hänen näköisensä henkilöt rauhaan. Kuka tahansa tummiin pukeutunut partainen ja pitkähäkö henkilö jätetään rauhaan.

Zombi Hirviö Tt 2			
Li 18	No 5	Su 12	Pi
Äl	Ra	Ma (8)	Ke 15
Vi	Jo		Ha 2
Ase Nyrkki x2 1-6			
Lo			

Luolassa ei ole mitään arvokasta. Luolan länsiseinällä on tältä puolen teljetty pronssiovi.

5) Laboratorio

"Tämä on korkea, pyöreä luola, jonka keskellä on pohjattoman kuilun ympäröimä pilari. Pilarin huippu on käytävän lattian tasolla ja sinne johtaa kolme kivisiltää, yksi tältä käytävältä, yksi pohjoisesta ja yksi etelästä huoneeseen tulevilta käytäviltä. Pilarin huipulle on rakennettu lasitetuista tiilistä allas, josta lähtee putkia alas kuiluun. Kuilusta nousee pahanhajuisia huuruja ja jostain kaukaa alhaalta kajastaa kelmeä valo."

Kuilun pohja on 1000 jalan (300 m) syvyydessä. Maanalaisesta rikkijärvestä aukeaa halkeamia tähän kuiluun ja jaarli käyttää halkeamista purkautuvia rikkikaasuja hyväkseen kokeissaan.

Jaarli käyttää pilarin huipulla olevaa allasta ihmis- ja eläinkokeissaan. Altaassa oleva vihreä liuos nopeuttaa kehon normaalia aineenvaihduntaa ja samalla haavat ja vammat paranevat viisisataakertaisella nopeudella. Valitettavasti koe-eläimet vanhenevat vuoden jokaista minuuttia kohden, jonka ovat alttiina aineelle. Sama pätee ihmisiin, jotka käyttävät liuoksen parantavia vaikutuksia haavoihinsa. Liuos vaikuttaa vain, jos koko haavoittunut ruumiinosa upotetaan siihen. Liuoksen vanhentava vaikutus koskee koko potilasta, ei vain upotettua ruumiinosaa.

6) Lääkevarasto

"Luolan lattiaan on louhittu parikymmentä pientä allasta, jotka ovat täynnä jotakin kirkasta nestettä. Useissa altaissa näkyy pohjalla olevan esineitä, ette näe tarkemmin mitä ne ovat. Altaat ovat noin puolentoista jalan (0.45 m) syvyisiä. Yksi allas on peitetty paksulla lasilevyllä."

Lattiassa on 18 syvennyttä, joissa jaarli säilyttää lasipulloissa lääkeaineitaan. Nämä ovat aivan tavallisia lääkeyrttejä ja juurista keitettyjä liuoksia ja linimenttejä. Lasilla peitettyssä altaassa jaarli säilyttää rikkihappoa. Altaaseen työnnetty puuesineet palavat, metalliesineet liukenevat ja liha sekä luu syöpyvät silmänräpäyksessä.

7) Koe-eläinselli

Luolan ovi on teljetty tukevasti käytävän puolelta.

"Ovelta avautuu näkymä pimeään loukkoon, josta kantautuu rapinaa ja vikinää."

Luolassa on kuusi selliä, joihin jaarli on teljennyt kokeissa käyttämiään apinoita. Jos luolaa valaistaan, alkavat apinat välittömästi kirkua ja riehua peloissaan:

"Huoneessa on sellejä, joissa hyppii pelästyneitä apinoita. Korvanne ovat haljeta eläinten metelistä, kun apinat tempovat kaltereitaan. Sellejä on kaikkiaan kuusi, viidessä näyttää olevan ainakin kolme apinaa kussakin, oven vierinen selli on tyhjä ja sen ovi repsottaa avonaisena. Luolan perällä on pari heinäpaalia ja kolme puulaatikkoa."

Tyhjästä sellistä on paennut iso gorilla, joka on nyt piiloutunut heinäpaalien taakse tarkkailemaan seurueen toimia. Mikäli seurue käyttäytyy uhkaavasti pikkuapinoita kohtaan, suuttuu gorilla ja hyökkää seurueen kimppuun. Jos seurue jättää apinat rauhaan, ei gorilla tee mitään. Kun seurue löytää piilopaikan, katselee gorilla pelokkaasti seuruetta eikä tee mitään uhkaavia liikkeitä. Se ei hyökkää, mutta puolustautuu uhattaessa.

Gorilla	Hirviö	Tt 4	
Li 18	No 16	Su 18	Pi 36
Äl 5	Ra 18	Ma (6)	Ke 18
Vi 3	Jo		Ha 3
Ase Nyrkki x2 1-8			
Lo			

Huoneessa ei ole mitään arvokasta, laatikoissa on eläinten rehua. Kussakin sellissä on vesikaukalo, johon virtaa hitaasti raikasta vettä seinässä olevasta putkesta.

8) Selli -Ä-

Jaarlin epäinhimmillisten kokeiden onnettomat uhrin on teljetty tähän tyrmään. Loputtomien öiden ja kärsimysten täyttämien päivien jälkeen nämä ihmisrauniot ovat menettäneet järkensä. Sellistä kuuluu paksunkin oven läpi ääniä. Luolaan on teljetty kaikkiaan viisi ihmistä: kaksi naista ja kolme miestä. Kaikki ovat iältään 20 - 30 vuotiaita. He näyttävät kuitenkin huomattavasti ikäistään vanhemmilta. Ovi huoneeseen on teljetty vankasti ulkopuolelta.

"Huoneesta kuuluu epäinhimmillinen äänien sekamelska, karjuntaa, laulamista, itkua ja naurua. Avattuane oven näette, että seinään on kahlittu kaulastaan viisi riehuva vankia. He ovat paksun lika- ja nokikerroksen peitossa, ilmeisesti kaksi on naisia. Vangit eivät keskeytä metelöimistään, viittilöivät vain teidän suuntaanne ja osoittelevat kahleitaan."

Vangit pyrkivät vapauteen, kukin haluaisi innokkaasti seurata pelastajiaan, lupaavat tehdä mitä tahansa, jos seurue vapauttaa heidät.

Vangit:

1) 'Kreivi' Hollenhammar. Tämä 25-vuotias mies väittää kivenkovaan olevansa pienen Hollenhammarin saaren kreivi, ja lupaa maksaa mahtavan palkkion vapauttamisestaan. Käyttäytyy normaalisti siihen saakka, kunnes näkee päivänvaloa, jolloin lähtee kirkuen 'olen lintu, kriik kriik!' juoksemaan kohti lähintä jyrkännettä, josta hyppää alas. Pudotessaan hän räpyttelee käsiään voimakkaasti. Itseasiasa Hollenhammarin saarta ei ole olemassa. Mies on merivirtojen Draköyenille ajama kalastaja.

2) Hiljainen nainen. 30-vuotias nainen. Ei puhu eikä puhkaha, istuu hievahtamatta maassa ja tuijottaa kaukaisuuteen. Ei reagoi mihinkään.

3) Nauraja. 20-vuotias nuorukainen, joka nauraa hysteerisesti koko ajan. Välillä saa lausuttua muutaman järkevän sanan, kunnes puhkeaa jälleen hohottamaan. Haluaisi päästä kotiinsa saaren itärannikolle. Valmis auttamaan seuruetta taistelussa tai kantamisessa, mutta ei kykene olemaan hiljaa hetkeäkään.

4) Alkemisti Kurt Zaagerwulf. 28-vuotias mies, joka saapui tapaamaan jaarli Hargaria puoli vuotta sitten neuvotellakseen reseptien vaihtamisesta. Jaarli varasti reseptit ja vaihtoi puolet miehen aivoista koiran kanssa. Joka kierros on 50% mahdollisuus, että Kurt alkaa juosta ympyrää ulvoen ja haukkuen. Tämä kestää 1-4 kierrosta. Terveinä hetkinään Kurt ei muista mitään käyttäytymisestään koirana, mutta vannoo kosta jaarlille reseptien varastamisesta. Seuraa seuruetta, jos nämä sanovat etsivänsä jaarlia.

5) Itkijä. 30-vuotias kalastajanainen Hammerbergistä. Joutui jaarlin vangiksi vuosi sitten. Jaarli unohti hänet pariiksi kuukaudeksi luolaan (9) leikkauspöydälle, jossa elintoimintoja ylläpitävä laitteisto piti hänet hengissä. Tänä aikana nainen menetti täysin järkensä. Hän ei puhu mitään järkevää, itkee jatkuvasti ja höpöttää koko ajan satunnaisia sanoja.

Kaikki vangit ovat tavallisia ihmisiä, eivätkä osaa taistella tai loihkia.

Luolassa ei ole mitään arvokasta tai mielenkiintoista. Seinässä on samanlainen vesikaukalo, kuin luolassa (7). Kaulakahleet saa hyvin helposti auki tiirikoimalla (95% mahdollisuus onnistua).

9) Leikkaussali -Ä-

"Luolasta uhoaa tympeänhajuista kuumankostea ilmaa. Onkalon keskellä on korokkeella teräksinen taso, josta pistää esiin kymmeniä teräväpäisiä pikku neuloja. Tason alapinnasta johtaa kolme pronssiputkea onkalon perällä olevaan säiliöön. Tämä on kytketty paksulla putkella lattiaan. Sieltä täältä putkien raoista purkautuu sihisten kuumaa höyryä, joka tiivistyy luolan kattoon."

Teräspöytä ja säiliö muodostavat yhdessä elämää ylläpitävän laitteiston, joka on mahdollistanut jaarlin teknisesti vaikeat leikkaukset. Onkalon takaosan säiliö on yhdistetty linnan alaisiin kuumiin lähteisiin. Näistä purkautuva höyry yhdessä jaarlin keittämien lääkeliuosten kanssa muodostaa elinvoimaa antavan nesteiden. Näitä elin-nesteitä pumpataan potilaan kehoon leikkaustason neuloja pitkin. Luolassa on leikkausvälineitä sisältävä kaappi, samanlainen kuin yläkerrassa jaarlin työhuoneessa (8).

10) Viinikellari

"Luolassa on kaatunut viinipulloteline, lattialla on kasoit-tain rikkoutuneita savipulloja. Yhdessä nurkassa on tynnyri, luoteisnurkasta johtaa kapeat puuportaat ylöspäin."

Tynnyri on tyhjä. Huoneessa ei ole mitään arvokasta.

Katakombit, luolat 11-15

Näihin luoliin on haudattu tai suljettu aiempien jaarlien tomumajat. Nämä luolat ovat kuivia ja pölyisiä, kivilattioilla näkyy paljon rottien jalanjalkia, ellei toisin mainita (luola 14). Katakombit on kokonaan suljettu muusta kellariverkosta vankasti teljetyn pronssiovin (luolat 4, 11 ja 15).

11) Hautaholvi

Luolan pohjoisseinällä on ulkopuolelta teljetty pronssiovi. Luolan puolelta oven auki murtamiseen menee neljältä henkilöltä vähintään kaksi tuntia.

"Huone on pölyinen ja auto lukuunottamatta kaakkoisnurkassa olevaa avonaista ruumisarkkua. Lattialla risteilee rottien jalanjalkia. Arkusta on heitelty lattialle sinisiä vaate-riekaleita."

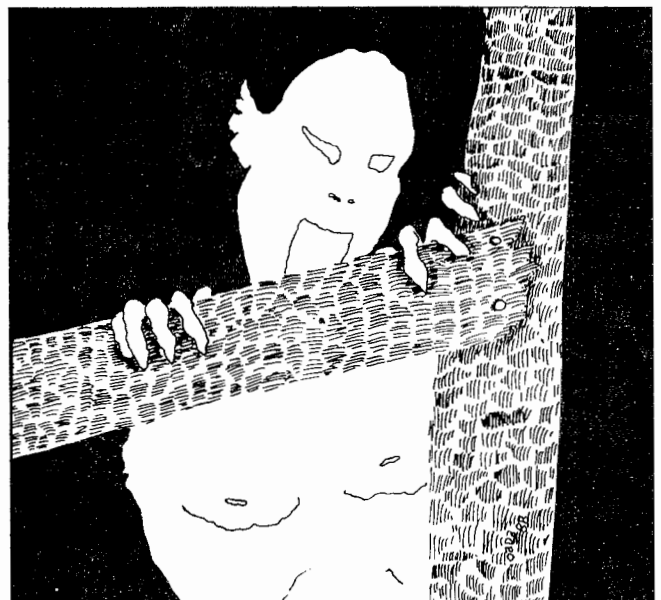
Arkku on luolan (14) asukin entinen leposija. Se on muutamia sinisiä riepua lukuunottamatta tyhjä.

12) Kappeli

"Tässä luolassa on joskus kauan sitten ollut kappeli, mutta länsipäässä olleet puiset alttarirakenteet ovat romahtaneet kasaan. Katkenneet parrut ja laudanpätkät muodostavat läpipääsemättömän esteen luolan takaseinälle. Muuten luola on tyhjiään."

Altтарin jäänteiden taakse kätkeytyy salainen uloskäynti. Tämä tunneli on unohdettu aikoja sitten. Se johtaa lahden rantaan kilometrin päähän linnasta. Tunnelin toinen suuaukko on peittyneen kivenlohkareiden alle, ja seurueseen pitää raivata tukkeumaa vähintään tunnin ajan, ennen kuin tie ulos aukeaa.

Kappelissa ei näytä olevan mitään arvokasta, mutta alttarin raunioihin on haudautunut kultainen uhrimalja (200 kruunua) ja lahonneen pappiskaavun kultasolki (100 kruunua).



13) Varastoholvi

"Edessänne aukeavaan pieneen holviin on kasattu kattoon asti monenlaisia kirkollisia tarvekaluja. Näette suuressa kassassa penkkejä, kynttilänjalkoja, patsaita, tinakippoja, homehtuneita mattoja ja kirjoja, värillisiä lasinpaloja suurissa puuämpäreissä ja viinipulloja. Kasan päällimmäisenä on puinen vaatenaulakko."

Tavarapino on äärimmäisen herkkä romahtamaan, ja heti, kun jotain esinettä liikutetaan, sortuu koko kasa ulos käytävään. Kaikki holvissa tai luolien 12 ja 13 välissä seisovat henkilöt jäävät tavaravyöryyn alle. Tavaroiden alle jääminen ei aiheuta sinänsä vahinkoa kenellekään, mutta pinon alta ei pääse omin voimin ulos. Jos koko seurue hautautuu, on 10% mahdollisuus kierroksessa, että yksi uhreista pääsee vapauteen. Joka kierros on myös 5% mahdollisuus, että luolan (14) ruumiinsyöjä saapuu metelin hälyttämänä tarkastelemaan tilannetta... Tavaravuoren alle jääneiden esiin kaivamiseen menee 1-6 kierrosta.

Tavaroiden joukossa ei mitään arvokasta, viimeistään pinon romahtaessa kaikki esineet hajoavat käyttökelttomiksi.

14) Ruumiinsyöjän kammio

"Lyhyt käytävä laajenee pian suureksi holvikattoiseksi kammioksi. Lattialla on muutamia kangasriepuja. Itäseinälle on pystytetty kattoon saakka ulottuva rakennusteline, jolle on jäänyt maalipurkkeja ja pensseleitä. Telineen yläpuolella katossa erottuu keskeneräinen fresko."

Tämän luolan lattialla ei ole rottien jalanjälkiä, pölykerros on rikkumaton. Tätä ei tarvitse sanoa pelaajille, elleivät he sitä nimenomaan kysy.

Rakennustelineen ylimmällä tasolla väijyy vanha ruumiinsyöjä. Se odottaa liikkumatta, kunnes ensimmäinen telineelle kipeävä henkilö ehtii huipulle. Ruumiinsyöjä iskee

yllätyksen turvin uhriaan ja yrittää lamauttaa tämän. Jos hyökkäys onnistuu, kiskoo hirviö uhrin pesäänsä (14a) ja kaataa telineen muun seurueen niskaan. Mikäli lamauttaminen ei onnistu, kaataa hirviö telineet pitäen itse kiinni seinän ulokkeista. Ruumiinsyöjä luikkii tämän jälkeen piiloon pesäänsä, eikä tule esiin vapaaehtoisesti.

Kaatuvat rakennustelineet aiheuttavat luolassa olijoille saman verran vahinkoa kuin nuijan isku. Telineellä olijat saavat lisäksi vahinkoa putoamisestaan. Telineen huippu on 30 jalan (9m) korkeudella.

Ruumiinsyöjä Hirviö Tt 6

Li 15	No 14	Su 15	Pi 28
Äl 8	Ra 13	Ma (10)	Ke 14
Vi	Jo		Ha 3

Ase Kynnet x2 1-6 + halvaus

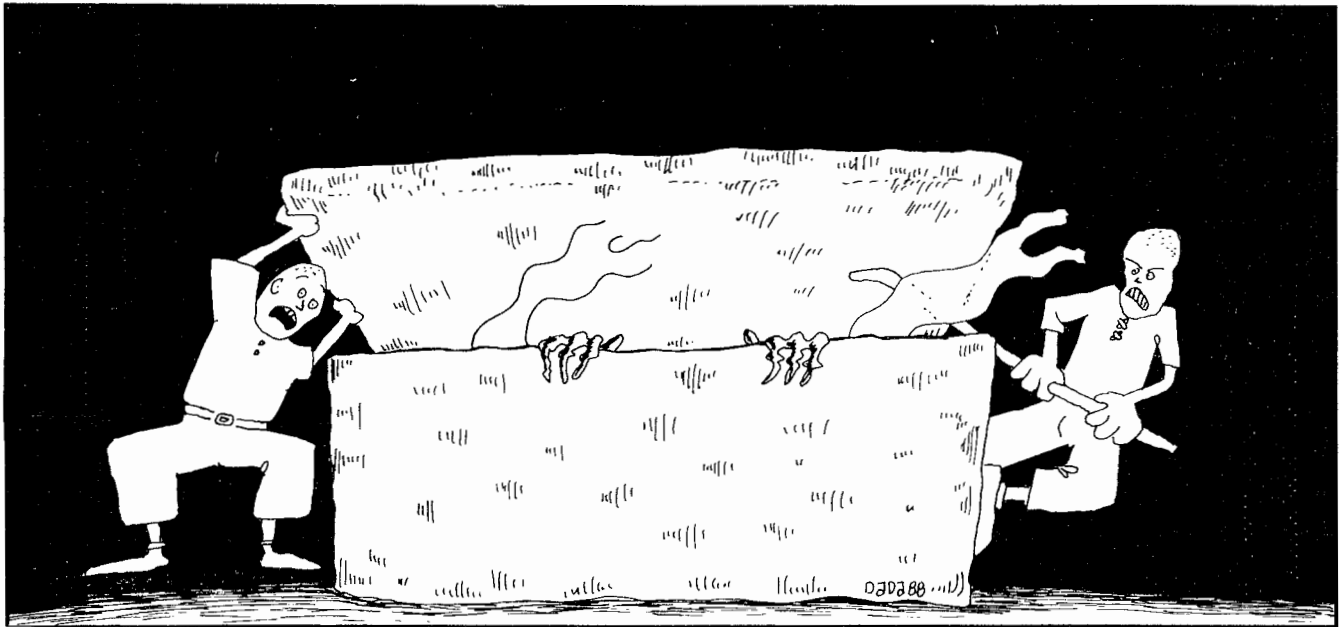
Lo

Yksikin onnistunut hyökkäys lamauttaa uhrin välittömästi 2-5 kierroksen ajaksi, vain haltijat ovat immuuneja tälle vaikutukselle. Hirviö sitoo lamaantuneet uhrinsa pesässään ja syö heidät elävältä.

Tämä vastenmielinen hirviö on perustanut pesänsä luolaan 14a. Pesän suuaukko on rakennustelineiden huipun kohdalla. Hirviö on kerännyt pesäänsä aiempien uhriensa varusteita. Luolassa on olennon ulosteiden seassa lumottu +5% tikari, +10% kilpi, kirottu -5% pistomiekkä sekä rahaa ja jalokiviä 800 kruunun arvosta.

15) Jaarlien hautakammio

"Nihkeän luolan seinillä on toistakymmentä umpeen muurattua oviaukkoa. Kunkin yläpuolelle on kiinnitetty lyijylaatta, johon on kaiverrettu nimi ja kaksi vuosilukua. Kolmen oviaukon edestä on kivimuuraus romahtanut lattialle.



Oviaukot johtavat Draköyenin aiempien jaarlien hautoihin. Hautoja on kaikkiaan kuusitoista. Laatoissa olevat nimet vastaavat linnan salin (3) maalausten nimiä. Oloröyn Reh-din, Berek Vähämielisen ja Quislin Pyhän haudat on mur-rettu auki ja ryöstetty. Avaamaattomien hautojen sisällä on asianomaisen jaarlin tomumaja. Magnus Martelin hautaa on ryhdytty murtamaan auki, mutta työ on jäänyt kesken. Muuriin on saatu nyrkin kokoinen aukko, josta näkyy seu-raavaa:

"Pimeässä kammiossa voi erottaa kivipaadella makaavan kuihtuneen ruumiin. Sillä on päällään valkea kaapu, jonka helma ja käänteet on koristeltu kultakirjailuin. Vyöllä riip-puu rahakukkaro, tikari, kaksi kultaista avainta ja pitkä pyöreä kotelo."

Kultaiset avaimet sopivat jaarlin työhuoneen (8) ja tornien teräsoviin. Ne on helppo noukkia pitkällä (10 jalkaa / 3 m) kepillä muurin aukosta. Tällöin Martelin muumio ei herää henkiin. Muita esineitä ei saa irti vyöstä.

Muuri pitää repiä hajalle, jos hautaan halutaan tunkeutua. Tämä on helppo tehtävä, eikä siihen mene aikaa varttitun-tia enempää. Jos jokin elävä olento astuu sisään hautaan, herää Martel kuolonunestaan. Hän on muumio ja hyökkää seurueen kimppuun. Pakoon yrittävää seuruetta Martel ajaa takaa aina linnan ulko-oville saakka. Hän ei voi poistua linnasta.

Muumio Hirviö Tt 8			
Li 18	No 15	Su 14	Pi
Äl 14	Ra	Ma (13)	Ke 16
Vi 6	Jo		Ha 3
Ase Nyrkki x2 1-10			
Lo			

Vyöllä muumiolla on edellämainitut avaimet, kukkaro, jossa kolme kruunua, koristeellinen seremoniatikari (100 kruunua) ja kotelo, jossa on pergamentti. Siihen on piirret-ty kartta kuolleiden valtakunnasta ja runo:

*Sa vihdoin kuolit velho riivaaja,
tää ollos apu matkallas.
Sa pysy maassa manalan,
äl palaa luokse elävään.*

Kaakkoinen käytävä ulos suuresta hautaholvista päättyy teljettyyn pronssioveen. Pronssioven takana on kaksi käytävää, toinen johtaa luolaan 4 ja toinen portaikkoon, jonka yläpäässä on lukittu teräsluukku. Luukku johtaa Lounaistornin alakertaan, tornihuoneeseen 1.

LOUNAISTORNI

Tässä tornissa on viisi kerrosta, kukin 20 jalkaa (6 m) kor-keudeltaan. Suippo katto mukaanlukien on koko tornin korkeus 120 jalkaa (36 m). Ylimmästä kerroksesta johtaa kapea kivilta linnan toiseen torniin. Sillan molemmissa päissä on lukitut ovet, joihin käyvät samat avaimet kuin tornin alimman kerroksen teräsoviin (tornihuone 1).

Torni on mustaa, lasimaista kiveä, jossa ei näy minkäänlaisia saumoja tai kulumisen merkkejä. Taitavin-kaan varas ei voi kiivetä sen kosteita seiniä. Kaikki torni-huoneet ovat 20 x 20 jalkaa (6 x 6 m) suuruisia neliön-muotoisia huoneita, joissa ei ole ikkunoita tai muita auk-koja ulos. Huoneiden kaakkoisnurkassa on jyrkät ja kapeat kierreportaat.

Kaikki tornihuoneet ovat hämääriä ja kylmänkosteita sisältä. Katosta loistaa kalpea maaginen valonhehku, paljailla sei-nillä valuu pieniä vesinoroja.

Tornin alin kerros. Tornihuone 1. -M-

Tähän huoneeseen voi päästä joko työhuoneen (8) lukitusta teräsovesta tai lukitusta lattialuukusta, joka aukeaa käytä-vään hautakammion (15) kaakkoispuolelle. Molempiin käyvät samat kultaiset avaimet, jotka voi löytää em. lu-olasta (15), jaarli Hargarilta tai viimeisenä mahdollisuutena vaeltelevalta jaarlin haamulta (ks. satunnaiset tapahtumat).

"Teräksinen este liukuu hitaasti auki edestänne, kostea ja ummehtunut haju tunkeutuu teitä vastaan. Aukosta valuu hitaasti raskasta usvaa, joka kietoutuu jalkojenne ympä-rille. Kalpea valo kajastaa huoneen katosta, varjojen kes-keltä kuuluu raskasta hengitystä ja korinaa... Sininen lei-mahdus sokaisee silmänne hetkeksi, pistävä haju löyhähtää huoneen keskellä olevasta metallisesta hahmosta. Ehditte juuri ja juuri erottaa lasiputkien ympäröimät kasvot varjo-jen keskeltä."

Seurue on juuri nähnyt ensimmäisen vilauksen saaren edel-lisestä jaarlista, tai siitä, mitä hänestä on jäljellä. Jaarli Hargar anasti vallan Freiben Ahneelta, muttei surmannut tätä, vaan käytti tätä koekaniinina etsiessään vastausta ikui-seen kysymykseen, kuoleman arvoitukseen. Vähä vähältä Freiben-raukka silvottiin ja liitettiin elämää ylläpitävään koneeseen.

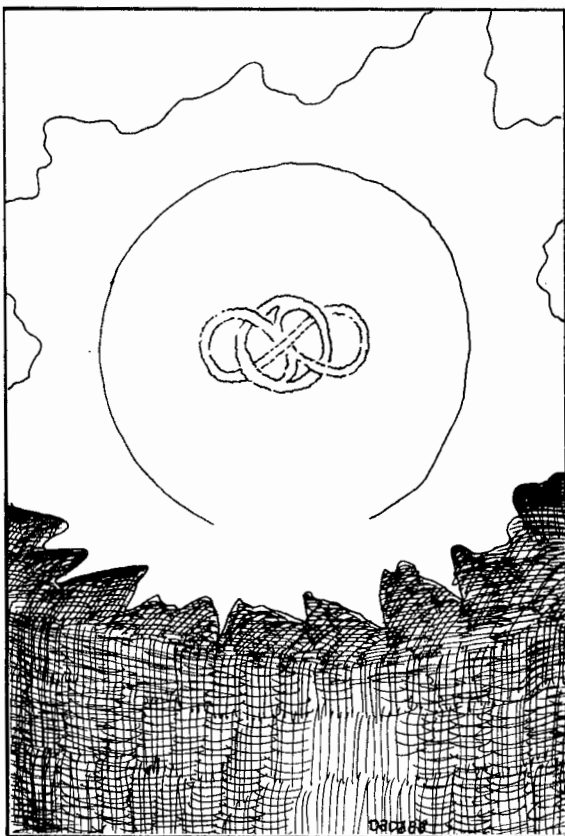
Freiben-kone Hirviö (?) Tt 1			
Li 6	No 6	Su 4	Pi 9
Äl 6	Ra 3	Ma (10)	Ke 3
Vi 3	Jo		Ha 10
Ase Nyrkki 1-3 tai asean mukaan			
Lo			

"Huoneen keskellä on käsittämätön laitos: lasiputkien, terässäiliöiden, pronssiventtilien ja kuparilankojen sekamelska, jonka sydäimestä hämöttää runneltu ihmispää. Siihen johtaa kolme lasiputkea, joissa kulkee hitaasti sykkien tummaa nestettä. Koneen keskeltä kuuluu korinaa, sihinää ja maiskahduksia."

Freiben on tällä hetkellä unten mailla, hän herää koviin ääniin tai jos häntä vastaan hyökätään. Kun hän herää, työntyy teräsputkien välistä esiin kalpea käsi. Freiben-pää avaa suunsa ja huutaa valittavalla äänellä: "Auttakaa, auttakaa, kärsimykseni, tuskia, apua...", jonka jälkeen pään silmät muljahtavat ympäri ja leuka retkahtaa auki. Vähän ajan kuluttua pää tointuu ja pyytää hiljaa kuiskaten jotakuta seurueen jäsenistä lähemmäs. Heti kun joku lähestyy konetta kolmen jalan (1 m) päähän, yrittää käsi napata tältä aseeseen (25 % todennäköisyys onnistua).

Jos Freiben saa aseensa, alkaa käsi takoa vimmatusti putkia ja säiliöitä hajalle. Rikkoutuneista säiliöistä roiskuu syövyttävää nestettä koko huoneen alueelle, jokaisella huoneessa olijalla on 20 % todennäköisyys kierroksessa saada päälleen happoroiskeita. Tämä aiheuttaa tikarinpiston veran automaattista vahinkoa.

Jos Freiben ei onnistu nappaamaan asetta itselleen, pyytää hän seuruetta rikkomaan koneen osat ja kertoo seuraavaa: "Olen... Freiben, Draköyenin viidesto...ista jaar...li. Kostakaa puolestani Hargarille! Tuo paholaisen sekasikiö... on



tuominnut minut vuosikausien piinaan ja kärsimykseen...Lopettakaa nyt tuskani, hajottakaa tämä infernaalinen kidutuslaite...Tehkää se ja jaarlien aarteiden salaisuus on teidän!"



Kun seurue kullankiilto silmissään alkaa oivan talkootyön ja laitteen rikkomisen, korisee pää kiittollisena: "Jaarlien aarre... (rikkoutuneista putkista roiskuu punaista nestettä ympäri huonetta) on kätkeyty...(höyryn sihinää) ... kätkeyty... (kolinaa ja rikkoutuvan lasin kilinää)... arkkuun, joka on ... (jousia singahtelee koneen sisuksista, kuparilangat napsahtelevat poikki) ... on, on, aahhh". Näin kuulee sankari legendain, Draköyenin laillinen jaarli, kansan rakastama Freiben Ahne.

Jos seurue ei hajota konetta, Freiben pysyy hiljaa. Koska Freiben on Draköyenin laillinen hallitsija, tulisi seurueen pelastaa hänet. Voimakkailta loitsuilla Freibenin vammat voisi parantaa ja hän voisi palata hallitsemaan saaren väkeä. Vain mantereen kuninkaalliset parantajat kykenevät tekemään näin väkeviä loitsuja.

Muuten huoneessa on suuri kasa ruostuneita putkenpätkiä, rikkoutuneita lasipulloja ja valtava pino täysiä ravintoliuosruukkuja. Tämä punainen neste on erittäin ravitsevaa ja vitamiinipitoista, yhden litran ruukun nauttiminen antaa energiaa koko päivän raskaseen työhön. Neste haisee mädälle kalalle ja maistuu kaarnalle.

Toinen kerros. Tornihuone 2.

"Huone on alkemistin työhuone. Katosta loistaa himmeä valo. Seiniä kiertää hyllystö, johon on pinottu satoja purkkeja, purnukoita ja kulhoja. Keskelle lattiaa on asetettu paksujen puisten tukien varaan sileäksi hiottu kivinen pöytälevy. Levy kimaltelee ja heijastelee valoa kaikissa saateenkaaren väreissä. Pöydällä on kuparipannuista ja putkista koottu outo laitos ja muutamia lasipulloja. Lounaisnurkassa on murattu tulisija."

Hyllyillä olevissa astioissa on kaikenlaisia jaarlin tarvitsemia aineita. Kaikki purkit ovat epäjärjestyksessä, vain jaarli voi löytää täältä helposti jonkin tietyn raaka-aineen. Seuraavalla sivulla olevan taulukon avulla voi määrittellä, mitä seurueen tutkimissa purkeissa kulloinkin on. Heittämällä 12- ja 6-sivuisia noppiä saadaan kunkin purkin sisältö selville. Purkeissa ei ole sisältöä paljastavia etikettejä.

Raaka-aineiden lisäksi hyllyillä on huumareita, lasikuppia, maljoja, putkia ja monenlaisia työkaluja.

Purkeissa on muunmuassa seuraavia aineita:

	1	2	3	4	5	6
1 Alkuaineet:	rauta	lyijy	kulta	hopea	hiili	kupari
2 Kivet:	hohkakivi	graniitti	laava	kvartsi	pii	maasalpä
3 Jalokivet:	opaali	safiiri	rubiini	timantti	smaragdi	agaatti
4 Nesteet:	vesi	viini	viina	öljy	tärpätti	terva
5 Nesteet:	veri (ihmis-)	veri (örkki-)	veri (sian-)	veri (kääpiö-)	etikka	virtsa
6 Lehdet:	tammi	anis	minttu	juolukka	saniainen	nokkonen
7 Juuret:	peruna	inkivääri	lanttu	voikukka	mansikka	lumme
8 Kukat:	ruusu	tulppaani	ilija	auringonk.	lootus	apila
9 Karvat:	ihmishius	sianharjas	hevonen	apina	leijona	yksisarvinen
10 Jauheet:	luu	vehnä	ohra	ruis	kaura	pippuri
11 Jauheet:	kala	rikki	salpietari	suola	sokeri	liitu
12 Sekalaista:	ihmissilmä	kärpässieni	happo	rikkikäpä	tyhjä	sappirakko

Huoneen keskellä oleva työpöytä on spektroliittia ja ylen arvokas. Mantereella siitä voisi vahingoittumattomana saada jopa 2000 kruunua, mikä ei tietenkään estä hakkaamista siitä sopivankokoisia paloja irti, nämä ovat arvoltaan 10-50 kruunua. Pöydän liikuttamiseen tarvitaan vähintään kaksi henkeä.

Pöydällä on jaarlin alkeeminen ravintoliuoskone. Toiminta perustuu ainesosien mikromekaanisten rakenteiden rikkomiseen hitaan lämmittämisen avulla ja sentrifugaaliseen kuona-aineiden erotteluun. Mikäli pelaajilla ei ole erityistietoa tämäntyyppisistä laitteista, voi konetta kuvailla pyöriväksi mädätysammiksi. Koneen vieressä on kolme pulloista valmista ravintoliuosta, samankaltaista kuin tornihuoneessa 1.

Kolmas kerros. Tornihuone 3. Olohuone.

"Katosta loistaa himmeä valo, lattia on peitetty tuuhein, mustin matoon. Pehmeä, nahkainen nojatuoli seisoo arvokkaasti huoneen keskellä. Vastapäätä tuolia on seinällä puolivalmis maalaus, joka esittää merestä nousevaa tulivuorta."

Jaarli on viettänyt tässä huoneessa lukemattomia tunteja haaveillen maailman valtiudesta ja purkaen tarmoaan maalaamiseen. Nojatuolin alle on vierinyt rypistetty pergamentti, johon jaarli on kirjoittanut sekavia katkelmia maailmanvalloitus suunnitelmistaan :

"...kuolleiden armeija marssii valtiaansa johdolla läpi maanpiirin, rannikolta rannikolle, lesket ajetaan pimeään syysyöhön, orvoilta riistetään viimeinen leipäpala, kuolleet nousevat haudoistaan palvoen uutta valtiastaan!"

Neljäs kerros. Tornihuone 4. Lastenhuone.

"Huoneen katosta loistaa jälleen himmeä valo, joka paljastaa silmienne eteen lastenhuoneen. Lattialla on sekaisin erilaisia puu- ja räsynukkeja, palikoita ja pehmeitä eläimiä. Lounaisnurkassa on valkean harson peittämä pieni sänky."

Huone kuului jaarlin äpärapojalle, kunnes linnan pahuus myrkytti lapsen sielun ja hänestä tuli mieleltänsä kieroutunut hirviö. Poika vaeltelee nyt linnan käytävissä kylvään pahuutta kykyjensä mukaan (ks. sattumanvaraiset tapahtumat s. 44).

Lattialla olevat nuket on kaikki silvottu ja lävistetty pitkällä neuloilla. Pehmeiden eläinten sisukset on revitty ulos, palikoihin on lapsen horjuvalla käsialalla kirjoitettu kauheita kirouksia. Harson peittämässä sängyssä on jaarlin pojan lemmikkikoira julmasti surmattuna. Eläin on ollut kuollessaan jo pitemmän aikaa, siinä kuhisee toukkia ja matoja.

Viides kerros. Tornihuone 5.

"Tämä kattoloisteen himmeästi valaisema huone on lähes tyhjä. Seinillä on pari asetelinettä, lattialla on kolme vanhaa ja rikkinäistä varsijousta ja kaikenlaista rojua: öljytakkeja, saappaita, köysiä, lyhtyjä ja vahvoja lankkuja. Portaat eivät jatku enää ylemmäs, vaan koillisnurkassa on jyrkvä, lukittu teräsovi. Oven vieressä on seinässä hopeinen vedin, johon on kaiverrettu teksti: 'varmistin'."

Huoneessa ei ole ovea lukuunottamatta mitään mainitsemisen arvoista. Ovi on lukittu sisäpuolelta ja avaamiseen tarvitaan samat avaimet, kuin tornihuoneen (1) oviin. Lisäksi ovi on ansoitettu.

Oviensa: Mikäli hopeiseen kahvaan ('varmistin') kosketaan, aktivoituvat tornien välisessä sillassa olevat ansalukut. Nämä sijaitsevat sillan molemmissa päissä ja ovat 20 jalkaa (6 m) pitkiä. Aukkojen väliin jää 60 jalkaa (18 m). Aukkoja ei voi kiertää, sillassahan ei ole kaiteita. Aukot avautuvat yhtäaikaisesti juuri ennen, kuin ensimmäinen henkilö on astumassa kauimmaiselle aukolle. Varmistimeen koskeminen herättää myös tähtitornissa uinuvan jaarlin orjaolennon (Tornihuone 6). Olento käy hyökkäykseen heti, kun sillan luukut ovat auenneet.

Tornien välinen silta

Linnan kahden mustan tornin väliin on rakennettu 100 jalkaa (30 m) pitkä kaarisilta. Se on vain 3 jalkaa (90 cm) leveä ja kaiteeton. Sillalta on 80 jalan putous alas linnan katolle. Normaalisti ei ole vaaraa pudota sillalta. Taistelun aikana haavoittuminen voi aiheuttaa sillalta horjahtamisen: 10% mahdollisuudella haavoittunut putoaa alas.

Sillan molemmissa päissä on samanlaiset lukitut ovet.

Fa'Urst . Hirviö Tt 10			
Li 18	No 16	Su 20	Pi 36
Äl 14	Ra 18	Ma (15)	Ke 19
Vi	Jo		Ha 6
Ase Kynnet x2 1-10, Leuat 1-10			
Lo			

TÄHTITORNI

Tämän 180 jalkaa (60 m) korkean tornin ympärillä on 20 jalkaa (6 m) paksu maaginen voimakenttä. Kaikki kentän vaikutusalueelle tunkeutuvat loitsujen voimin toimivat lentoalukset tai lentävät henkilöt menettävät silmänräpäyksessä lentokykynsä ja putoavat linnan katolle. Voimakenttä on liian voimakas normaalein loitsuin rikottavaksi. Sen sijaan luonnostaan lentokykyiset olennot, kuten jaarlin orjaolento Fa'Urst, kykenevät lentämään kentän läpi.

Tähtitornin viisi alinta kerrosta ovat jo muinoin umpeen muurattuja. Ainoa käynti tornin huipulle on koillistornista tuleva silta.

Tornihuone 6. Observatorio.

Tähän huoneeseen johtaa kierreportaikko sillan tasolta. Portaikko on niin kapea, että Fa'urst ei mahdu siihen.

"Kapea portaikko nousee jyrkästi ylöspäin. Noustessanne yhä ylemmäs alkaa ilmassa tuntua selvästi mädäntyvän lihan imelä tuoksu."

Portaiden päässä on tornihuone (6), linnan observatorio. Jaarlin orjaolento Fa'Urst asuu tässä huoneessa.

"Tornin huipulla on lasikattoinen huone, jota ympäröi koko tornin kiertävä kapea parveke. Seinillä riippuu paljon karttoja, niin tähtitaivaasta kuin meren ulapoistakin. Merikarttoihin on merkitty yleisimmät laivareitit. Huoneessa on pergamenttien peittämä kirjoituspöytä."

Mikäli seurue ei ole joutunut sillalla taisteluun orjaolennon kanssa, lue seuraava:

"Ilmassa tuntuva mädän haju kohoaa huoneen nurkassa kyyhöttävästä limaisesta olennot. Se muistuttaa valtaisaa lepakon ja ihmisen sekasikiötä, joka on vuotavien haavojen ja ajosten peittämä. Olento hengittää tasaisesti eikä ilmeisesti ole huomannut teitä."

Tämä on jaarlin orjaolento Fa'Urst. Kauheasta ulkomuodostaan huolimatta olento on luonteeltaan sävyisä, eikä se hyökkää seurueen kimppuun, elleivät nämä ärsytä sitä. Tällä hetkellä Fa'Urst nukkuu. Se herää kovääniseen meteeliin tai kosketukseen.

Herättyään olento katselee seuruetta kummissaan ja pyytää sen jälkeen ruokaa. Jos sille annetaan sokeripitoista ravintoa, antaa se seurueen tutkia huonetta rauhassa. Muussa tapauksessa se yrittää työntää seurueen takaisin portaikkoon, muttei käytä väkivaltaa. Mikäli olennon kimppuun hyökätään, puolustautuu se kaikin keinoin.

Fa'Urst ei halua kuolla ja se pakenee parvekkeelle ja ulos jos tilanne alkaa näyttää kestävämmältä. Tämän jälkeen se kaartelee linnan yläpuolella ja odottaa hetkeä, jolloin seurue näyttäytyy taas tornien välisellä sillalla. Tällöin se

syöksyy seurueen kimppuun ja yrittää pudottaa mahdollisimman monta henkeä alas katolle.

Observatorion seinällä on ripustettu kartta, johon on merkitty Hammerberg, Draköyen ja Brezad. Brezad on ympäröity isolla punaisella ympyrällä. Karttaan on kirjoitettu innostuneella käsialalla: "Viimeinkin Granag! Vaviskoon maailma Hargarin edessä!"

Pöydällä on pergamentteja, jotka ovat täynnä vaikeita laskutoimituksia. Kasan alla on jaarlin muistiinpanokirja, johon on kirjoitettu Draköyenin taru (Stormark s. 14) sekä seuraava runo:

*On mahtikivi Granagin
piiritetty taioilla
et mies hän kaikkein valkoisin
voi kiveen vain nyt koskea*

*Urho monet yritti
saada kiven haltuunsa
mut kuolo heidät kohtasi
saivat kaikki surmansa*

Parvekkeelta voi ylöspäin nähdä kaukaa lännestä tulenka-
joa, Brezad on nousemassa merestä. Päiväsaikaan voi erot-
taa paksun höyry- ja savupilven horisontissa.

Huoneen lattiassa on paksu lukittu teräsluukku (avaimet
vain ja ainoastaan jaarli Hargarilla), jonka alla on jaarlien
aarre. Lukot on mahdollista tiirikoida, mutta ne ovat
erittäin monimutkaisia ja onnistumismahdollisuus on vain
puolet normaalista. Ainoastaan yksi yritys jokaisella tiiri-
koijalla.

Jaarlien aarre on hallitsijalta toiselle peritynyttä sukukal-
leuksia, verotuksessa saatuja aarteita ja vuosien saatossa
kertynyttä ryöstösaalista. Aarteen arvo riippuu pitkälti
kunkin pelinjohtajan oman maailman aarretasosta. 10000
kruunua voisi olla hyvä keskiarvo. Maagisia esineitä aar-
teessa ei paljoa ole, mitäpä hyötyä on säilyttää harvinaisia
voimaesineitä homeisissa arkuissa?



Takaisin kylään

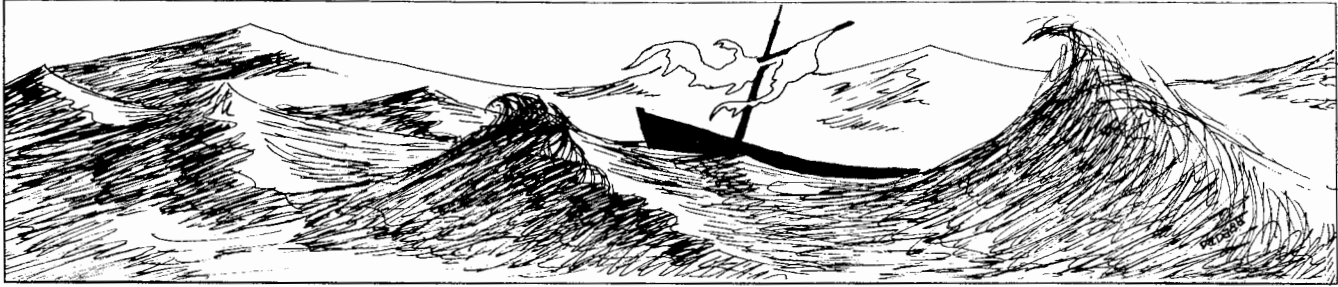
Seurueen palatessa kylään on sielläkin huomattu ulkome-
rellä tapahtuvan jotakin normaalista poikkeavaa. Joukko
kyläläisiä on kerääntynyt rannalle ja keskustelu käy kiivaa-
na yritettäessä tulkita tätä epätavallista savupatsasta.

Vanha paksuun villapaitaan sonnustautunut kalastaja He-
ven on vakuuttunut siitä, että merenpohjaan on tullut reikä
ja maan sisällä olevat menninkäiset ja muut hirveät olen-
not ovat tulossa valtaamaan maailmaa.

Nuori uudisasukas Paul epäilee kyseessä olevan palava
merirosvolaivasto, jonka kuningas Karl III:n laivasto-osas-
to on tuhonnut. Vieressä juttuja kuunteleva kalastaja joukko
arvelee asian olevan kuitenkin täsmälleen päinvastoin ja
valtakunnan olevan tuhon oma.

Suurin osa kyläläisistä on kuitenkin enemmän tai
vähemmän päihtyneenä juhlimassa keskikesän hetkeä Röde
Laxessa. Myös Thargur löytyy sieltä. Mikäli Thargur aio-
taan saada pois tuopin äärestä luotsaamaan seuruetta Breza-
diin, on seurueen oltava valmis maksamaan vähintään 250
kruunua. Muita halukkaita luotseja ei ole. Kapakoitsija
Börgil on kuitenkin valmis vuokraamaan pelkän veneen
pitkällisen suostuttelun ja 150 kruunun nimellisen maksun
jälkeen.





MATKA BREZADILLE

Seureen lähdettyä Draköyeniltä sää huononee nopeasti. Alkaa puhalttaa navakka tuuli, sataa vettä ja illalla rakeita. Yöllä tuuli tyyntyy ja kohoaa tiivis sumu. Kosteaa ilmaa tuntuu kuristavan seuruetta. Aamulla on aivan tyyntä. Vedessä kelluu huokoisia kivenkappaleita (tulivuorenpurkauksessa syntyneitä laavaa). Ilmassa tuntuu pistävän rikin haju. Seurue joutuu soutamaan, mikäli mieli päästä eteenpäin.

Seurueen soudettua koko toisen päivän ajan alkaa illalla sumun keskellä näkyä punainen kajo ja loimotuksen suunnasta kuuluu kaukaista mylvintää ja korahduksia - tulivuori ja meri kamppailevat. Matkan edistyessä meren lämpötila kohoaa tasaisesti. Veden pinnassa ui kuolevia kaloja, niiden suomet irtoilevat ja nahkakin repeilee. Veneen ympärille veteen alkaa putoilla hehkuvia kivenkappaleita ja seurueen päälle sataa hitaasti mustaa tuhkaa. Se tunkeutuu silmiin, korviin ja neniin. Hetken kuluttua kaikki on ohuen tuhkerokoksen peitossa.

Äkisti veneen lähistöllä purkautuu vedestä ärjyen suunnaton kaasusuihku, joka sinkoaa satoja kuolleita kaloja ja äyriäisiä sekä tonnikaupalla vettä kaikkialle ympärilleen. Sumuverho veneen ympärillä repeytyy ja edessä näkyy vilpisti kuohuva meri. Äkkiä meren pinta repeää ja esiin työntyy musta kivenjätkäle. Höyryä ja kiviä sinkoilee vedestä, valtava jyrinä täyttää maailman ja hitaasti musta tulivuorisaaari Brezad kohoaa merestä.

BREZAD

Mustan tulivuorisaaaren huipulta nousee valtaisa savu- ja höyrypilvi, vuoren rinteiltä purkautuu laavavirtoja. Meri höyryää voimakkaasti kaikkialla saaren ympärillä. Saari tärisee ja vavahtelee koko ajan.

Saari on noin kilometrin halkaisijaltaan, vuoren huippu on puolisen kilometriä merenpinnan yläpuolella.

Jaarli Hargar on saapunut saarelle vähän ennen seuruetta. Jaarlin laiva on vedetty rantahietikolle ja sitä vartioi yksi sotilas. Hän istuu laivan partaalla ja puree hermostuneena mälliä. Jos seurue ei laske maihin aivan hänen nenänsä edessä, ei hän huomaa seurueen tuloa.

Sotilas on noin 40-vuotias hintelä ja kalvakka mies, ilmeisesti keuhkotautinen. Punainen leukaparta ja kaljun päälle kammattut hairit korostavat miehen kasvoja.

Sotilas Soturi Tt 3			
Li 16	No 13	Su 12	Pi 24
Äl 12	Ra 8	Ma 8	Ke 10
Vi 10	Jo 9		Ha 4+kilpi
Ase Keihäs 1-6			
Lo Heikko parannusloitsu			

Huomattuaan seurueen vartija ilahtuu. Jos seurue ei käyttäydy uhkaavasti, alkaa vartija helpottuneena kertoa kokemuksistaan merimatalla. Hän kertoo jaarlin menneen muiden sotilaiden kanssa tulivuoren sisään. Vartija lähti ensin mukaan, mutta hänet passitettiin vartioimaan venettä. Vartija ei suostu missään tapauksessa lähtemään vuoreen sisään, kertoo siellä asuvan meripaholaisia ja kauheita peikkohirviöitä. Vartija näyttää pyydettyä sisäänkäynnin vuoren syvyyksiin.

Jos vartijan kimppun hyökätään, hän puolustautuu ja huu-
taa koko ajan apua. Toverit eivät kuule ja sotilas taistelee viimeiseen saakka turhaan apua odottaen.

Tulivuori

Tulivuoreessa asuu muinaisia kalaihmissiä. Aikojen alussa näitä olentoja asui kaikkialla rannikkoseuduilla, pohjoisen vuonoissa ja etelän hiekkarannoilla. Ihmisen levittäytyessä suurin osa kalaihmissien heimoista tuhouttiin. Brezadilla asuva heimo on yksi lajinsa viimeisistä. Tässä seikkailussa kuvattu asumus on vain yksi saarella olevista kalakansan luolista.

Kun Brezad viimeksi nousi merestä tuhat vuotta sitten, tunkeutui tulivuoreen rohkeita seikkailijoita. Yksi heistä, Algol Hidas-niminen varas, jäi tulivuoren vangiksi sen laskeutuessa takaisin aaltojen syliin. Algolista tuli kalakansan johtaja ja hän opetti kansalle monia asioita, puhe-
taitoa, tanssia ja musiikkia. Kaikista kalakansan odotuksista huolimatta Algol yllättäen kuoli 90 vuoden kypäissä iässä. Kalakansa alkoi odottaa uuden vapahtajan tuloa.

Kun Brezad taas nousi, ryntäsi kalakansa eteiskammioon (4) tervehtimään jaarlia uutena messiaana. Jaarli hyökkäsi kansan kimppuun ja pakotti nämä perääntymään aina hautomon (13) porteille. Jaarlin sotilaat estävät kalakansan sutureita pääsemästä pääkäytäviin. Jaarli, Helmut ja osa sotilaista lähtivät etenemään kohti suljettua keskuskammiota, Granagin ikimuinoista säilytyspaikkaa.

Granag on kalakansan ehdoton elämisen edellytys. Sen voimakenttä estää merivettä tulvivasta tulivuoren kraateriin. Lisäksi taikakiven maagiset voimat puhdistavat vuoren sisällä kiertävän ilman myrkyllisistä kaasuista.

Kalakansa

Nämä olennot ovat hieman ihmistä lyhyempiä kalan ja ihmisen sekamuotoja. Niillä on vaaleanvihreä suomupeitteinen iho, räpylät jalkojen tilalla ja sormien välissä on ohut ihopoimu. Kasvot ovat ilmeettömät, suuret silmät sijaitsevat pään molemmin puolin. Olentojen suu muistuttaa ihmisen suuta ja olennot pystyvät puhumaan ihmisen tavoin. Vuoren sisällä vallitseva ainainen hämäryys on tehnyt olennoista herkkiä kirkkaille valoille.

Kalakansa on pitkälle kehittynyt laji. Oliot käyttävät työkaluja ja vaatteita, niillä on laaja kansanperinne ja tarinoita kerrotaan sukupolvelta toiselle. Kalakansa on luonteeltaan rauhaa rakastavaa. Velhoja ei kansan keskuudessa juurikaan ole, mutta heimon päälliköllä on rajoitettuja shamanistisia kykyjä.

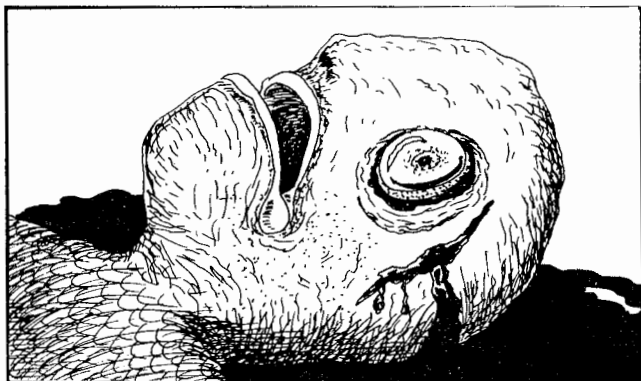
Olennot ovat kaikkiruokaisia, mutta olosuhteet ovat pakotaneet Brezadin heimon syömään levää ja itsekasvatettuja kaloja. Vuoren käytävissä kasvatetaan sieniä shamaanin tarpeisiin.

Kalaolento Hirviö Tt 2

Li 14	No 12	Su 12	Pi 30
Äl 10	Ra 16	Ma (8)	Ke 14
Vi 6	Jo 5		Ha 2

Ase Nyrkki 1-3

Lo eivät käytä



Tulivuoren sisäänkäynti

"Parinkymmenen metrin päässä jaarlin laivalta on kalliolla käytävän suuaukko. Aukossa on 10 jalkaa (3 m) korkea ja 7 jalkaa (2 m) leveä avoin teräsportti."

Käytävät vuoren sisällä ovat 5 - 7 jalan levyisiä (1.5 - 2 m), mutta pääkäytävä ilmalukolta keskuskammioon on 10 - 15 jalkaa (3 - 4.5 m) leveä. Käytävät eivät ole tasaisiksi hakattuja, vaan seinät ovat epätasaisia. Käytävien korkeus on noin 10 jalkaa (3 m). Vuoren sisällä on jatkuvasti erittäin kosteaa ja kuumaa (45 C), seinillä on vihreänä hohtavaa levää, joka valaisee aina 20 jalan (6 m) päähän.

Jos jaarli saa vietyä Granagin ulos vuoresta, alkaa saari vajoa välittömästi. Seurue voi selvitä tässä tapauksessa vain pyrkimällä koko ajan pikavauhtia ulos. Muussa tapauksessa seurue hukkuu vuoren uumeniin. Pelinjohtajan tulisikin kannustaa pelaajia pitäytymään tehtävänsä ja jaarlin takaa-ajoon.

1. Ilmalukko.

"Avoin teräsovi johtaa 20 x 20 jalkaa (6 x 6 m) kokoiseen teräseinäiseen huoneeseen. Vastapäätä on samanlainen teräsovi. Se on suljettu. Molemmissa ovissa on huoneen puolella suuri rautainen pyörä. Huone on tyhjä, seiniltä hehkuu himmeä vihreä valo."

Tämä on ilmalukko vuoren syvyyksiin. Rautaovet voi lukita pyöristä vääntämällä. Ulompi ovi ei kuitenkaan aukea, ellei sisempi ovi ole suljettu. Näin estetään veden pääsy vuoreen.

2. Eteishuone.

"Oven raottuessa kasvojanne vastaan puhaltaa kuuma ja kostea henkäys. Ilmassa tuntuu mädän levän vastenmielinen haju. Saatte vaivoin väännettyä oven auki, ikään kuin jokin pitelisi sitä kiinni toiselta puolelta... Viimein saatte oven auki ja sen takaa paljastuu röykkiöittäin outoja ruumiita." Lue tässä kohtaa kuvaus kalakansan ulkomuodosta pelaajille. "Olennoilla on ollut käsissään ruokatarjottimia, koruja ja simpukankuoria. Kalaolennot on surmattu vähän aikaa sitten miekoin ja kirvein. Verisiä jalanjälkiä johtaa käytävää eteenpäin. Oikealla ja vasemmalla on kapeammat käytävänäukot."

Jaarlin joukot surmasivat heitä tervehtimään tulleet kalaihmiset.

3. Kalastusvälinevarasto.

"Tässä luolassa on verkkoja, harppuunoita, siimaa, koukuja ja haaveja. Kaikki on varastoitu siististi luolan seinustoille."

Verkot, siimat ja haavit on tehty levälangasta. Koukut ja harppuunat ovat valaanluuta.

4. Portaat.

Portaiden taakse on piiloutunut kalaihmissen päällikkö, Shamaani. Hän nousee tervehtimään seuruetta ja alkaa tehdä taikasauvallaan tulkkausloitsua:

"Portaikosta nousee äkisti esiin limainen olento. Se muistuttaa eteisessä näkemiänne ruumita, mutta sen iho on peitetty punaisiin kuvioin. Olennon päässä on levästä kudottu pitkä kikkaraperuukki. Se heiluttaa teitä kohti mustaa puusauvaa ja aukoo suutaan."

Shamaani Pappi Tt3

Li 8	No 8	Su 12	Pi 22
Äl 13	Ra 14	Ma 12	Ke 13
Vi 15	Jo 7		Ha 2

Ase Nyrkki 1-3

Lo Parannusloitsuja, sauvassa tulkkausloitsu

Mikäli päällikköä ei surmata, hän saa tulkkausloitsun tehtyä ja kertoo seuraavaa: "Oi urhot, te suvaitkaa nyt auttaa kansaa tuohon tuomittua. Paholaisten valtiat, tuo valkokuukainen ja kalmankalpea, jo aikoo aarteen pyhyiden hän häpäistä. Jos salpa ikaikainen avataan, on tuho kohtalomme ja väki menetetty, sillä eivät esi-isät suvaitse sukupol-

vea tätä, joka Granagin kiven menettänyt on. Kurja on kohtalomme tää, siis meille armo suokaa." Shamaani luulee erheellisesti Helmutin olevan kaiken takana.



Shamaani pureskelee koko ajan vyöpussistaan ottamia sieniä ja vaikuttaa hieman sekavalta. Hän lähtee johtamaan seuruetta kohti keskukammiota. Jos seurue ei lähde mukaan, alkaa shamaani nyyhkyttää epätoivoisena, hän repii seurueen jäseniä vaatteista kohti keskukammiota ja yrittää kaikin keinoin suostutella seuruetta auttamaan onnetonta kalakansaa.

5. Kalavarasto.

"Tässä pimeässä luolassa on suuria kivialtaita täynnä vettä. Joidenkin pinta aaltoilee. Luolan perällä on suuri ristikkolla peitetty allas, sen pinta on tyyni. Oviaukon vieressä on kaksi kivistä astiaa, joissa on jotain jauhetta."

Kiviastioissa on pahanhajuista ja -makuista kalanruokaa.

Altaissa on eläviä syvänmerenkaloja. Perimmäisessä, ristikkolla peitettyssä altaassa on iso tursas, joka hyökkää allasta tutkivien kimppuun mikäli ristikko avataan ja vedenpinta rikotaan. Se voi kerrallaan taistella kuutta eri henkilöä vastaan. Se yltää 20 jalan (6 m) päähän altaasta.

Tursas Hirviö Tt 8

Li 18	No 10	Su 40	Pi 32
Äl 2	Ra 14	Ma (6)	Ke 27
Vi	Jo		Ha 3

Ase Lonkero 1-4 x6 +kuristus

Lo

6. Leväviljelmä.

"Tämä jättimäinen luola on valtaisa vesiallas. Oviaukolta johtaa liukkaat portaat altaaseen. Vesi kuplii ja höyryää."

Vedessä kasvatetaan leviä. Veden syvyys on kaksi jalkaa (60 cm). Allas on leviä lukuunottamatta tyhjä. Altaan pohja on erittäin liukas ja siinä on helppo liukastua.

7. Keittiö.

"Kuuma höyry nousee tämän luolan lattiaan poratuista aukoista ja kypsentää suuressa padassa olevaa leväkeittoa. Seiniin on louhittu syvennyksiä, joissa on ruokatarpeita. Muuten huone on tyhjä."

Huoneessa ei ole mitään arvokasta.

8. Ruokala.

"Tässä luolassa on paljon kivipöytiä ja penkkejä. Pöydillä on kulhoja ja lusikoita."

Kulhoissa on jäähtynyttä leväkeittoa. Erään pöydän alle on piiloutunut nuori kalaolento. Sillä on aseenaan kivinen veitsi. Se hyökkää uhkaavasti käyttäytyvien hankilöiden kimppuun. Jos shamaani on seurueen mukana, ryntää nuorukainen nyyhkien tämän luokse ja selittää jaarlin miesten menneen käytävää pitkin vähän aikaa sitten.

Kalaolento Hirviö Tt 2

Li 14	No 14	Su 10	Pi 28
Äl 6	Ra 14	Ma (6)	Ke 12
Vi 6	Jo 5		Ha 2

Ase Kiviveitsi 1-4

Lo

9 - 20. Makuutilat.

"Luolan täyttää allas, jossa on höyryävää ja pulputtavaa mutaa. Seinään on kaiverrettu syvennys, jonne on ripustettu viittoja ja nuttuja. Oviaukon vieressä on verhon peittämä syvennys."

Syvennyksessä on suihku (seinässä on pronssivipu, kun siitä vääntää, suihkuu katosta valtavalla paineella kuumaa merivettä).

21. Kutomo.

"Luolan keskilattialla on valtavat kangaspuut. Vastapäisellä seinällä roikkuu suuria vihreitä kankaita. Oikealla puolella näette tynnyreitä ja vasemmalla seinustalle on ripustettu pitkiä vettätipuvia kasveja puuri'ulle."

Kutomossa on valmistettu merileivistä kankaita, joista kudotaan kaapuja kalaihmisille. Suuri kangaspuu on suunniteltu kolmen kalaihmisien samanaikaiseen käyttöön. Tynnyreissä on tuoreita merileviä. Merilevästä tehty kangas on vedenpitävää. Huoneessa on muutamia säkkejä, jotka on kudottu tästä kankaasta. Ne ovat vesi- ja ilmatiiviitä, ja niitä voi käyttää ilmasäiliöinä sukeltaessa.

22. Uhrisali.

"Edessänne on laaja, värikkäin korallein koristeltu luola. Kaukana edessä häämöttää korkealla korekkeella kimalteleva ihmishahmo. Seiniin on upotettu kymmeniä lasisia säiliöitä, joissa uiskentelevat syvänmerenkalat valaisevat luolaa. Painajaismaisilla kaloilla on ruumiissaan ulokkeita, jotka hehkuvat punaista valoa. Erään säiliön (A) pohjalta näkyy iso helmi."

Korokkeella on Algol Hitaan balsamoitu ja sinisin simpukankuorin koristeltu maallinen tomumaja. Yli 900 vuotta sitten tehty balsamointi ei aivan onnistunut, vaan muumio on haurastunut ajan myötä. Jos joku seurueesta edes hipaisee ruumista, romahtaa se alttarille valtaisaksi tomu- ja simpukankuorikasaksi. Shamaani saa hysteerisen kohtauksen jos näin käy, eikä pysty opastamaan enää seuruetta pidemmälle. Hän jää sormeilemaan Algolin jäännöksiä ja yrittää saada niitä taas kuntoon.

Seiniin kiinnitettyjen akvaarioiden etulasi on voimakkaasti valoa vääristävä. Säiliöt näyttävät ulospäin varsinaista kokoaan pienemmiltä. Niiden todellinen koko on 15x15x15 jalkaa (5x5x5 m), mutta luolasta katsottuna niiden koko on 3x3x3 jalkaa (1x1x1 m).

Jos lasi rikkoutuu, syöksyy ulos 125 tonnia vettä, lasinsirpaleita ja säiliöstä A keilapallon kokoinen helmi. Rikkoutuvan lasin edessä seisovat henkilöt sinkoutuvat vesisuihkun voimasta vastapäiseen seinään. Tämä aiheuttaa vahinkoa 3 - 18 pistettä.

Lasia lähimpänä ollut henkilö saa sirpaleista yhtä paljon vahinkoa kuin neljästä tikariniskusta. Jos lasin rikkonut henkilö seiso akvaarion edessä, saa hän 75 % todennäköisyydellä valtaisan helmen päähänsä. Vahinkoa seuraa yhtä paljon kuin 20 nuijan yht'aikaisesta iskusta uhrin otsaan. Helmi pirstoutuu iskun voimasta arvottomiksi sirpaleiksi.

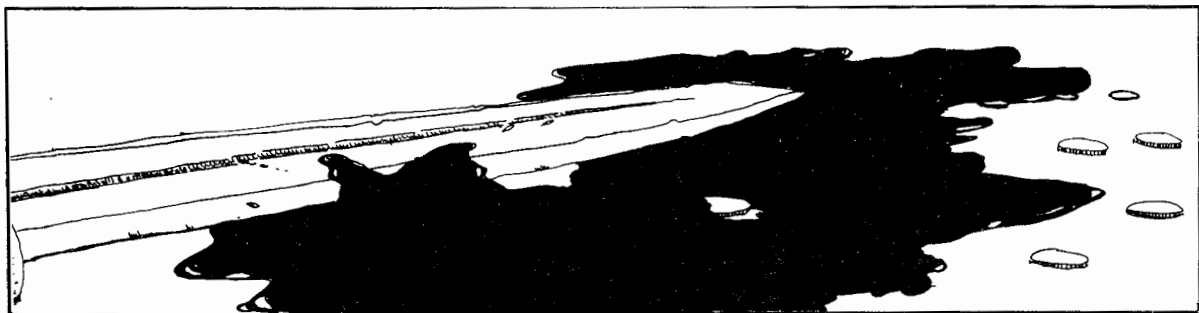
23. Hautomoon johtava tunneli.

"Pääkäytävästä lähtee pieni sivutunneli, jossa näette viisi sotilasta. He ovat kyyristyneet seinämänmutkan taakse sellin teihin. Sotilailla on viritetyt varsijouset ja he tähtäilevät tunnelin päässä olevaa suljettua ovea."

Nämä viisi sotilasta ovat jaarlin miehiä. Ajettuaan kalakan-
san eloonjääneet jäsenet hautomoon he ovat jääneet varmistamaan, ettei kukaan pääse ulos häiritsemään jaarlin toimia.

Sotilaat	Soturi	Tt 3	
Li 14	No 13	Su 11	Pi 28
Äl 13	Ra 14	Ma 10	Ke 12
Vi 10	Jo 10		Ha 4
Ase Kirves 1-6, Varsijousi 2-5			
Lo Heikko parannusloitsu			

Sotilaat eivät ole huomanneet seuruetta. Jos kolme sotilasta saa surmansa, antautuvat kaksi jäljelle jäänyttä. He kertovat jaarlin menneen kohti keskushuonetta Helmut mukanaan. Jos seurue jättää nämä miehet rauhaan, hyökkäävät he seurueen jäsenten kimppuun näiden kulkiessa jälleen käytävää pitkin.



24. Hautomo.

"Tämän valtaisan luolan valaisevat kirkkaasti katosta roikuvat lasisäiliöt, joissa on hohtavaa levää. Huoneessa on erittäin kuumaa ja kosteaa. Lattialla on satoja kivisäiliöitä, joissa on kuumaa mutaa. Näette läheisissä astioissa kellumassa muutamia nahkamunia. Oviaukon lähelle luolan nurkkaukseen on painautunut suuri joukko pelokkaita kalaolentoja."

Muta-astioissa on kalakansan munia. Jos joku vahingoittaa niitä, hyökkäävät kaikki kalakansan jäsenet villisti huutaen pahantekijän kimppuun. Luolassa on kaksikymmentä kalaolentoa, joista kuusi on sotureita. Näillä on aseinaan kolmikärjet, muut ovat aseettomia. Soturit lähtevät mielellään seurueen mukaan jos shamaani on seurueessa.

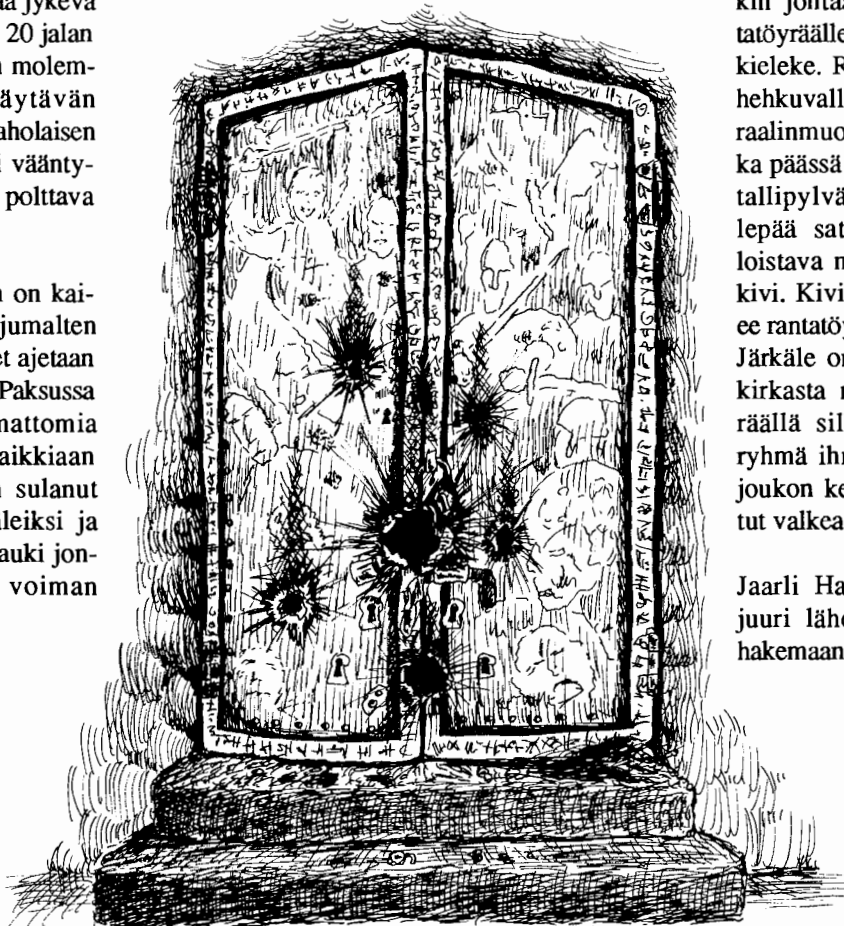
25. Keskusluolien rautaportti.

"Käytävän mutkan takaa purkautuu pahanhajuista savua, mustasta pilvestä singahtelee polttavia kipunoita. Katkun keskellä on vaikea hengittää ja silmänne vuotavat valtoimenaan. Voitte heikosti erottaa edessänne kiiltävän seinämän."

Seurueen edessä on muinainen loitsuin salvattu portti tulivuoren sydämeen. Jaarli Hargarilta kului paljon aikaa tämän väkevän esteen läpäisemiseen.

"Käytävän päässä kohoaa jyrävä rautaovi. Se kohoaa liki 20 jalan (6 m) korkeuteen. Oven molemmin puolin on käytävän seinämään kaiverrettu paholaisen päät, joiden irvokkaasti vääntyneistä suista purkautuu polttava katku."

"Jättiläismäiseen oveen on kaiverrettu voitokkaiden jumalten kuvia. Voitetut jättiläiset ajetaan maan alle kadotukseen. Paksussa rautaovessa on lukemattomia lukkoja ja salpoja (kaikkiaan 144). Osa lukoista on sulanut muodottomiksi möhkäleiksi ja salvat ovat vääntyneet auki jonkin ylikuonnollisen voiman avulla."



26. Kraateri

Tämä on koko tulivuoren tärkein huone. Granag on ollut tässä luolassa siitä lähtien kun jumalten ja jättiläisten suuri taistelu päättyi tuhansia vuosia sitten. Jättiläisten kuollut kuningas Namyr ja hänen orjansa haudattiin Brezadin uumeniin ja Granag asetettiin salvaksi estämään näitä nousemasta kuolleista.

Jaarli Hargar on tunkeutunut kraateriin aikomuksenaan anastaa itselleen tämä ikiaikainen mahtikivi. Hän aikoo käyttää albino Helmutia kiveä suojaavien loitsujen läpäisemiseen. Jaarli on tehnyt Helmutin näköisen vahannuken, jonka avulla hän pystyy hallitsemaan Helmutin mieltä ja tahtoa. Mikäli nukke otetaan pois jaarlilta, taika murtuu ja Helmut voi toimia oman tahtonsa mukaan. Jaarli on ripustanut nukken hopeiseen kaulaketjuun.

Kun Helmut on hakenut kiven, aikoo jaarli surmata onnetoman Helmutin ja poistua vuorelta. Jaarli palaa takaisin Draköyenille ja kasvattaa Granagin avulla voimiaan. Hän pyrkii Stormarkin herraksi mahtikiven avulla.

"Rautaportin takaa avautuu näkymä tulivuoren kraateriin. Sen pohja on loimuava laavajärvi, jonka hehku kuumottaa kasvojanne. Järvi on satakunta jalkaa alempana kuin portin aukko. Kraaterin seinämää pitkin johtaa alas järven rantatöyräälle kapea porrasmainen kieleke. Rantatöyräältä johtaa hehkuvalle järvelle kapea spiraalinmuotoinen kivisilta, jonka päässä on kimalteleva kristallipylväs. Pylvään päässä lepää sateenkaaren väreissä loistava nyrkinkokoinen jalokivi. Kivisillan juurella nousee rantatöyrästä kivinen paasi. Järkäle on täysin sileä, peilikirkasta mustaa kiveä. Töyräällä sillan juurella seisoo ryhmä ihmisiä, voitte erottaa joukon keskeltä Helmutin tutut valkeat kasvot."

Jaarli Hargar on miehineen juuri lähettämässä Helmutia hakemaan Granagia.

Kristallipylvään päässä oleva jalokivi on Granag. Pylvästä ympäröi 10 jalan (3 m) säteinen voimakenttä, jota ei voi läpäistä mikään tai kukaan muu kuin täydellinen albino - Helmut esimerkiksi.

Sileän kivenjärkeen alla on jättiläiskuningas Namyryn hauta. Haudassa on kultaisia koruja ja jalokiviä 15000 kruunun arvosta. Kun Granag nostetaan alustaltaan, herää Namyri kuolon unesta ja hyökkää jonkin ajan kuluttua lähistöllä olijoiden kimppuun. Se ei vahingoita Granagia pitelevää henkilöä. Kivenjärkeä painaa kaksi tonnia, Namyri ei herää, jos Granag jää paikoilleen.

Namyri - jättiläiskuningas Hirviö Tt 10			
Li 30	No 14	Su 60	Pi 36
Äl 14	Ra 18	Ma (16)	Ke 39
Vi 14	Jo		Ha 5
Ase Miekka 3-18			
Lo			

Jaarli miehineen

Jaarli Hargar on 53-vuotias mies, hän on pitkä ja laiha, vaaleatukkainen ja hänellä on erittäin huono iho. Jaarlin tavoitteena on tulla Stormarkin mahtavimmaksi velhoksi ja hän on täysin häikäilemätön ihminen.

Jaarlilla on päällään pitkä musta kaapu, nahkavyö ja hainnahkasaappaat. Kaulasta jaarllilla roikkuu Linnan voimilta suojaava amuletti, linnan yleisavain, jaarlien aarrekammion avain ja Helmutia esittävä vahanukke. Vyöllä jaarlilla on jalokivikoristeinen tikari (200 kruunua) ja pussi, jossa on kaksi maagista soturinukkea (ks. alla).

Jaarli pyrkii saamaan Granagin itselleen vaikka hänen kimppuunsa hyökkäisiinkin. Jos hänen henkensä on vakavasti uhattuna, ottaa hän esille kaksi pientä vahasta tehtyä soturinukkea ja lausuu lyhyen taikasanan. Vahanuket alkavat kasvaa nopeasti ihmisen kokoisiksi. Nuket hyökkäävät jaarllia uhkaavien vihollisten kimppuun. Jos taistelu menee jaarlin kannalta heikosti, yrittää hän hieroa kauppa. Hän tarjoaa rikkauksia maksuksi hengestänsä. Jaarli antautuu jos mikään ei tunnu tehoavan seurueeseen.

Jaarli Hargar Velho Tt 12			
Li 8	No 10	Su 12	Pi 19
Äl 17	Ra 11	Ma 16	Ke 11
Vi 13	Jo 16		Ha 0
Ase Tikari 1-4, käyttää vain hengenhädässä			
Lo Lukuisia, käyttänyt jo kaikki			

Nukke Hirviö Tt 6			
Li 18	No 10	Su 12	Pi
Äl	Ra	Ma (16)	Ke 12
Vi	Jo		Ha 2
Ase Lyhyt lyömämiekka 1-6			
Lo			

Nukeista lähtee seitinohuet hopealangat jaarlin sormepäihin. Näitä lankoja pitkin välittyvät jaarlin komennot nukkeille. Jos langat katkaistaan, alkavat nuket riehua ja hyökkäävät satunnaisesti kaikkien lähistöllä olevien kimppuun. Langat katkeavat minkä tahansa teräseen iskusta, mutta niillä on levypanssaria vastaava suojaus.

Jaarlin mukana on kymmenen sotilasta ja Saxtas, vartioston päällikkö.

Saxtas Soturi Tt 10			
Li 16	No 13	Su 12	Pi 30
Äl 15	Ra 14	Ma 10	Ke 13
Vi 14	Jo 16		Ha 5
Ase Kirves 1-8			
Lo Heikkoja parannusloitsuja			

Sotilas Soturi Tt 3			
Li 14	No 14	Su 12	Pi 27
Äl 13	Ra 13	Ma 10	Ke 12
Vi 10	Jo 10		Ha 4+kilpi
Ase Lyömämiekka 2-8			
Lo Heikko parannusloitsu			

Saxtas on jaarli Hargarin lapsuudenystävä ja ehdottoman uskollinen. Hän on 50-vuotias lihava ja hymyilevä ukkeli, hänellä ei ole lainkaan omaatuntoa. Saxtas suojelee jaarllia kaikin keinoin.

Shamaanin reaktiot

Jos seurue saapuu kraateriin Shamaanin kanssa, yrittää tämä kalakanan johtaja estää Granagin viemisen paikoiltaan. Jos näin on jo ehtinyt tapahtua, yrittää hän saada kiven itselleen ja palauttaa sen paikoilleen. Kaikki mukana olevat kalakanan soturit seuraavat Shamaanin esimerkkiä. He taistelevat tarvittaessa myös seuruetta vastaan, mikäli nämä yrittävät kuljettaa Granagia pois.

Granag

Granag hallitsee kuolleita sieluja. Kiven omistaja voi saada ruumit nousemaan haudoistaan ja toimimaan haluamallaan tavalla, mikäli hän tuntee Granagia hallitsevat voimasanat. Jaarli ei tunne muita sanoja kuin Granagin herättävät loitsut. Elävät ruumiit eivät koskaan hyökkää Granagia kantavan henkilön kimppuun.

Granagia suojelee voimakenttä, jota ei voi läpäistä kukaan muu kuin täydellinen albino. Kun kivi nostetaan kristallipylväältä, sammuu voimakenttä toistaiseksi. Jos Granag jälleen asetetaan pylväälle, syntyy uusi voimakenttä. Kentän sisältä pääsevät ulos myös muut kuin albinot.

Samalla kun Granag nostetaan pylväältäään, heräävät kaikki tulivuoreissa olevat ruumiit ja lähtevät vaeltamaan pitkin tulivuoren käytäviä (ks. katakombit, luolat 26 - 75). Ne taistelevat kaikkia kohtaamiaan eläviä olentoja vastaan. Pelinjohtaja voi marssittaa seurueen kimppuun ruumiita haluamansa määrän. Mikäli Granag palautetaan jalustalle, palaavat ruumiit takaisin hautoihinsa.

Jaarli lähtee heti uloskäynnille saatuaan Granagin.

Jos Granag viedään pois tulivuoresta, alkaa saari hitaasti vajota meren syvyykseen. Palauttamalla Granag paikoilleen voidaan vajoaminen pysäyttää. Saari vajoaa joka tapauksessa muutaman vuorokauden kuluessa ja nousee seuraavan kerran tuhannen vuoden kuluttua. Brezadille jääneet henkilöt pääsevät Algol Hitaan rinnalle kalakansan mytologiaan.

Luolat 27 - 50 sekä 51-75: katakombit .

Luolat 27 - 75 ovat katakombeja. Kussakin luolassa on seiniin louhittuja syvennyksiä, joissa on peikkojen ja ihmisten luurankoja. Mitä syvemmälle katakombiverkostoon tunkeudutaan, sitä pölyisemmäksi ja tunkkaisemmaksi luolat käyvät. Katakombeissa ei ole mitään arvokasta, ainoastaan maatuneita käärinliinoja ja tomua. Kukaan ei ole käynyt luolissa vuosisatoihin, kalakansa kammoaa näitä kammioita.

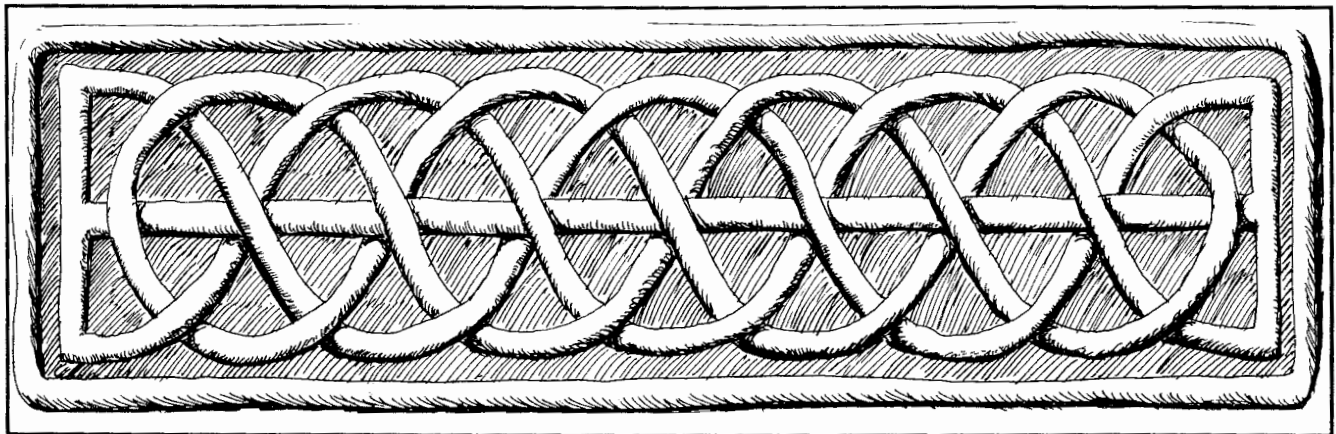
Jos Granag nostetaan paikoiltaan, nousevat näissä katakombeissa olevat ruumiit sijoiltaan ja lähtevät vaeltamaan tulivuoressa. Kussakin luolassa on kymmenen luurankoa. Yhteensä niitä on noin 500. Kun Granag palautetaan paikoilleen, palaavat myös luurangot katakombeihinsa.

Saaren vajoaminen

Saari alkaa vajota välittömästi, jos Granag viedään ulos tulivuoresta. Muussa tapauksessa vuori vajoaa muutaman päivän kuluttua.

Granagin voimakenttä suojelee kalakansan asumusta vesimassojen voimalta tulivuoren maata meren pohjalla. Jos kivi on viety pois kun saari vajoaa, vyöryy hyinen meri vuoren kraateriin. Vesimassojen kohdatessa kiehuvan laavan tapahtuu räjähdys, joka tuhoaa täydellisesti vuoren sisuksen.

Vuoren vajotessa syntyvä hyökyaalto kaataa 60% todennäköisyydellä viiden mailin (7.5 km) säteellä olevat alukset.



Tähän päättyy kamppailu Granagista. Tämän jälkeen voi tapahtua monenlaisia asioita. Jos seurue on onnistunut Helmutin suojelussa, palkitsee kuningas eloonjääneet ruhtinaallisesti. Samoin palkitaan Hargarin tuominen kuninkaan eteen tuomittavaksi.

Jos Helmut on saanut surmansa, ei seurueen jäseniä oteta vastaan hovissa. He ovat ei-toivottuja henkilöitä vuosia eteenpäin Stormarkin alueella.

Jos Hargar saa Granagin, kuluu häneltä muutama vuosi kiven käytön opetteluun. Tämän jälkeen hän alkaa kasvat-
taa elävien ruumiiden armeijaa ja hyökkää mantereelle.

Jos seurueen jäsenet anastavat Granagin, saavat he vaivoikseen valtavan määrän kiveä havittelevia henkilöitä: seikkailijoita, demoneja, pappeja, jättiläisiä, velhoja, onnenonkijoita, hyviä ritareita, kuninkaan agenteja jne.

SATUNNAISET TAPAHTUMAT

Satunnaiset tapahtumat ovat löyhästi juoneen liittyviä, erillisiä tapahtumia, jotka tuovat lisää yksityiskohtia seurueen vaiheisiin linnassa. Näiden tapahtumien avulla voidaan myös tasapainottaa seikkailun kulkua seurueen voimakkuuden mukaan. Mikäli seurueella on tuntuja vaikeuksia pelkästään linnan varsinaisten hirviöiden kanssa, ei kaikkein vaarallisimpia satunnaisia tapahtumia liene syytä käyttää. Halutessaan pelinjohtaja voi jättää satunnaiset tapahtumat kokonaan pois seikkailusta.

Aina seurueen mennessä sellaiseen linnan huoneeseen, jonka otsikkoon on merkitty S-kirjain (esim. huoneet 3 ja 4, mutta ei huone 5), voi huoneessa olla satunnainen tapahtuma. Seikkailun johdonmukaisuuden kannalta on tärkeää, ettei pelinjohtaja sijoita satunnaisia tapahtumia muualle kuin S-kirjaimella merkittyihin tiloihin (esim. torneihin).

Satunnaisille tapahtumille on varattu S-kirjaimella tila kunkin huoneen selityksen yhteyteen. Jokainen satunnainen tapahtuma voi esiintyä vain yhden kerran koko seikkailun aikana. Kun seurue tutkii jonkin huoneen uudelleen, saattaa siellä olla uusi tapahtuma.

Ennen pelin aloittamista satunnaiset tapahtumat voidaan määrittää seuraavalla tavalla: 25% todennäköisyydellä (1/4) kussakin S-kirjaimella merkityssä huoneessa on jokin tapahtuma. Erilaisia tapahtumia on 20, joten nopalla voi arpoa, mikä tapahtuma tässä huoneessa on. Kullekin huoneelle arvotaan yksi satunnainen tapahtuma etukäteen ja merkitään se S-kirjaimella varustettuun laatikkoon huoneen selityksen viereen. Pelin edistyessä voi pelinjohtaja lukea seurueelle huoneen varsinaisen selityksen lisäksi satunnaisen tapahtuman tekstin.

Vaihtoehtoinen tapa satunnaisen tapahtumien käyttämiseen edellyttää tutustumista kaikkiin tapahtumiin etukäteen. Jos pelin rytmi hidastuu, eikä vähään aikaan ole tapahtunut mitään jännittävää, voi pelinjohtaja asettaa seuraavaan sopivaan huoneeseen jonkin tilanteeseen soveltuvan vaarallisen tapahtuman.

1. Linnan pahoja voimia karkottamaan tullut mantereen pappismies, Staldur, on huoneessa lukien hiljaista rukousta. Seurassaan hänellä on jaarli Hargarin vartiostosta eronnut nuori soturi, Galeild. Huomattuaan jaarlin harjoittamien maagisten ja lääketieteellisten kokeiden luonteen Galeild jätti vartioston ja hälytti Staldurin Draköyenille.

Staldur Pappi Tt 3			
Li 10	No 8	Su 10	Pi 20
Äl 14	Ra 10	Ma 15	Ke 10
Vi 16	Jo 13		Ha 0
Ase Ei käytä			
Lo Parannuloitsuja			

2. Seureen ensimmäisen jäsenen astuttua huoneeseen ilmestyy vastapäiseen seinään sinistä valoa hohtava viisisakarainen tähti. Tähti on Linnan aiheuttama poltergeist-ilmiö ja sinällään täysin vaaraton.

3. Puutarhan (54) suunnalta kuuluu selkäpiitä karmiva naisen kirkaus. Tämä ääni kuuluu Berek Vähämielisen vaimon sielulle, joka on valittanut jo vuosisatoja linnassa. Berek muurasi uskottoman vaimonsa elävältä linnan suihkulähteen perustukseen.

4. Kun kaikki ovat saapuneet huoneeseen, kuuluu edellisestä huoneesta nopeiden juoksuaskelten kopinaa. Ne ovat kuitenkin Linnan aikaansaama ilmiö, eikä edellisessä huoneessa ole ketään.

5. Tämän huoneen naapurihuoneesta kuuluu syvä miehen huokaus. Jos naapurihuoneita on useampia, pelinjohtaja voi itse päättää, mikä huone on kyseessä. Ääni on Linnan pahan hengen aiheuttama.

6. Igor, jaarlin hovimestarin haamu (ks. huone 1, Eteinen) on tässä huoneessa. Huomattuaan seurueen hän kysyy kohteliaan välinpitämättömästi, miten vierailu on sujunut. Igor kuuntelee selityksen kohteliaasti, naurahtaa kuivasti ja katoaa hitaasti ole-mattomiin.

7. Linna aiheuttaa äkillisen tuulenpuuskan, joka puhaltaa voimakkaana huoneen läpi. Seurueen mahdollisesti käyttämät soihdut ja kynttilät sammuvat 90% todennäköisyydellä. Lasilla suojatut öljylamput sammuvat vain 60% todennäköisyydellä. Kaikki kevyet esineet lennähtelevät ympäriinsä.

8. Puutarhan (54) pronssinen jumalkuva on suorittamassa yöllistä tarkastuskierrosta tässä huoneessa, mutta ei ole vielä huomannut seuruetta. Se hyökkää kuitenkin välittömästi, mikäli havaitsee tunkelijat. (Huom. Tämä satunnainen tapahtuma on mahdollinen ainoastaan jumalkuvan suorittamalla öisellä tarkastusmatkalla. Jos seurue ei ole patsaan reitin varrella eikä ole keskiyö, huoneessa ei ole satunnaista tapahtumaa.)

9. Torso, Linnan pahojen voimien ruumiillistuma, hyökkää huoneen varjoista seurueen kimppuun.

Torso Hirviö Tt 5 Katso selitystä!			
Li 16	No 15	Su 10	Pi
Äl 10	Ra 10	Ma (16)	Ke *
Vi 10	Jo 3		Ha 3
Ase Kynnet x2 1-8			
Lo			

Tämä olento on linnan sielun ruumiillistuma. Se näyttää puoliksi mädäntyneeltä nyljetyltä ihmisruumiilta.

Torso imee seurueen menettämiä elinvoimia itselleen. Kun seurue ensi kertaa astuu linnaan, on Torsolla 1 kestävyyspiste. Jokainen seurueen menettämä kestävyyspiste siirtyy Torsolle (Esim. seurueen jäsen haavoittuu ja saa viisi kestävyyspistettä vahinkoa. Torsolle lisätään heti nämä viisi pistettä, riippumatta siitä missä Torso sillä hetkellä on). Torso on aluksi lähes luurangon näköinen, mutta imiessään lisää kestävyyspisteitä saa se yhä enemmän lihain luiden ympärille. Se ei kuitenkaan saa ihoa ellei se nylje jaarli Hargaria ja pue tämän nahkaa ylleen.

Torsoa voi vahingoittaa kaikilla tavallisilla aseilla ja jos se menettää kaikki kestävyyspisteensä, se romahtaa maahan ja liukenee limalammikoksi. Lima imeytyy linnan lattiaan ja alkaa hitaasti kasvaa uudelleen Torsoksi. **Torsoa ei voi koskaan tappaa tai tuhota lopullisesti.** Uudelleenkasvamiseen menee aikaa tunnin verran, jonka jälkeen Torso iskee lattialaudat tieltään ja nousee jäljittämään seuruetta.

Kun Torso on kerran kohdattu, alkaa se jäljittää seuruetta. Joka puoles tunti on 1/6 mahdollisuus, että Torso löytää seurueen ja hyökkää. Torso ei voi tulla torneihin. Jos seurue on lukinnut itsensä johonkin huoneeseen, syöksyy Torso sisään lattialautojen läpi. Torsoa ei voi tavata sen tunnin aikana, joka siltä kuluu uudelleenkasvamiseen. Torso ei poistu koskaan linnasta.

10. Runegar, jaarli Hargarin viisivuotias poika, on käpertynyt nukkumaan huoneeseen. Hän on karannut lastenhuoneesta (Tornihuone 4) jouduttuaan Linnan pahojen voimien valtaan.

Runegar Velho Tt1

Li 6	No 18	Su 5	Pi 12
Äl 18	Ra 6	Ma 16	Ke 5
Vi 10	Jo 6	Ha 0	

Ase Myrkytetty tikari

Lo Pimeys-loitsu

Myrkky on voimakasta, tikarin ensimmäinen osuma tuottaa nelinkertaisen vahingon. Pimeys -loitsu aiheuttaa täydellisen pimeyden lankeamisen 20 jalan (6 m) säteellä sen tekijästä. Loitsun vaikutus kestää 5 minuuttia. Runegar hyökkää aina samaa taktiikkaa käyttäen: hän tekee pimeys-loitsun, iskee myrkytetyllä tikarillaan lähintä henkilöä ja juoksee pakoon.

Runegar kertoo jaarlin ryöstäneen hänet ja pitäneen häntä vankina tornissa, josta hänen on kuitenkin onnistunut paeta. Hän pyytää seuruetta ottamaan hänet mukaansa, jotta saisi palata takaisin oikeiden vanhempinsa luokse. Itse asiassa Runegar on päämääränä on surmata seurueen jäseniä Linnassa. Mikäli seurue ei ota häntä mukaansa, Runegar hyökkää. Runegar johdattaa seurueen kaikkiin linnan ansoihin ja vaarallisten hirviöiden luokse. Torso (ks. tapahtuma 9) löytää seurueen joka kymmenes minuutti 1/6 mahdollisuudella Runegar ollessa seurueen mukana.

Jos seurue ottaa Runegar mukaansa, on hän kiitollinen. Kun seurue seuraavan kerran joutuu taisteluun, jossa vastapuolella on tarpeeksi voimakas hirviö (vähintään hirviö Tt 4 tai ainakin kaksi hirviö Tt 3:a), hyökkää hän seurueen kimppuun. Mikäli Runegar onnistuu pääsemään pakoon, hän kätkeytyy teatterivarastoon (6).

11. Nurkassa on puuarkku. Arkun luokse menevien henkilöiden hiukset ja karvat nousevat pystyyn. Arkun sisällä on musta pallo, jota koskettaessa saa valtaisan sähköiskun (kolme nuijaniskua). Pallo on tämän jälkeen vaaraton ja arvoton.

12. Huoneen seinällä on kirottu pistomiekkä. Miekka vähentää osumistodennäköisyyttä 5%.

13. Seinän vierellä on rullalla oleva ruskea kangasvyö. Vyö on lumottu, sen pukija parantaa panssarointiaan 5%.

14. Nurkassa lojuu pieni musta kangaspussi. Pussi sisältää linnan entisen kamaripalvelijan elinikäiset säästöt (50 kruunua).

15. Huoneesta kuuluu vikinää. Oven auetessa huoneesta ryntää vauhkootunut rottalauma. Ne eivät hyökkää seurueen kimppuun vaan juoksevat pakoon. Huoneesta on kiiltäväksi kaluttu ihmisluuranko. Kun luurankoa tutkitaan, se nousee äkkiä pystyyn ja hyökkää seurueen kimppuun. Luuranko ei osu kehenkään ja se hajoaa kappaleiksi ensimmäisestä iskusta.

Kun luuranko on hajonnut ja seurue hengähtää helpotuksesta, puodottautuu kattoparrujen lomasta kolme zombia seurueen kimppuun. Nämä ovat aivan tavallisia zombeja, jotka taistelevat "kuolemaansa" saakka.

16. Lattialla on Fa'Urstin vuosia sitten luoma kuiva nahka. Se on ison koiran kokoinen.

17. Huoneesta on rojua, jonka seasta löytyy tuuman korkuinen vahanukke, joka on pikkutarkasti muotoiltu aivan elävän näköiseksi. Nuken päähän on kiinnitetty hius.

18. Kun seurue yrittää avata huoneen oven, se napsahtaa lukkoon. Sisältä alkaa kuulua kirkumista ja huutoa. Kun seurue saa oven murrettua, ovat huoneen seinät tuoreiden veriroiskeiden peitossa. Ruumista ei näy missään. Tämä on linnan sielun aiheuttamaa kummittelua.

19. Huoneen seinällä on peili, josta näkyy seurueen takana seisova mies. Tämä on pukeutunut mustaan viittaan, jossa on korkea kaulus sekä mustaan juhlapukuun. Miehellä on taakse suittu tukka ja kalmankalpeat kasvat.

Peilin kuvajainen on linnan aikaansaannosta, miestä ei ole olemassakaan.

20. Lattialle on piirretty liidulla noitaympyrä. Ylt'ympäri on kannahöyheniä ja nurkassa on pieni hiilipata, josta voi löytää linnun hiiltyneet jäännökset.

Pelinjohtaja voi käyttää seuraavaa satunnaista tapahtumaa, mikäli seurue ei ole muuten onnistunut hankkimaan käsiinsä Tornihuone 1:n avaimia.

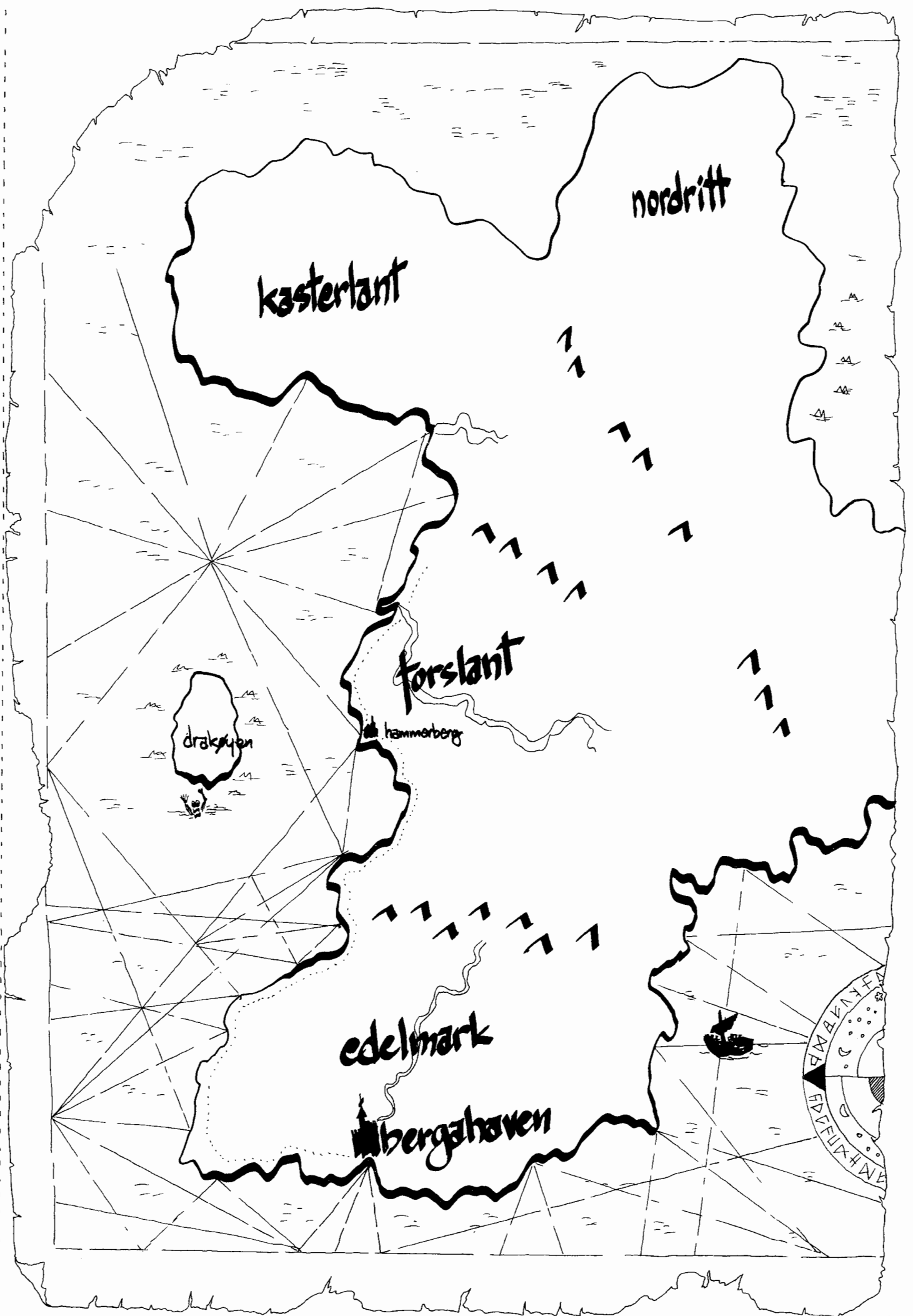
Gunder Kampuran, Draköyenin kolmannen jaarlin haamu, ontuu hitaasti seuruetta vastaan. Gunder on vaeltanut linnassa aina siitä lähtien kun hänen oma veljensä, Fridjoun Laulaja, murhasi hänet eräänä yönä satoja vuosia sitten. Haamu on usvan ympäröimä vanha, rähjäisesti pukeutunut mieshahmo. Vyöllään hänellä on kilisevä kultainen avainnippu. Tämä avainnippu sisältää avaimen koillistorniin. Gunder ei luovu avainnippustaan vapaaehtoisesti.

Gunder Kampura Hirviö Tt 5

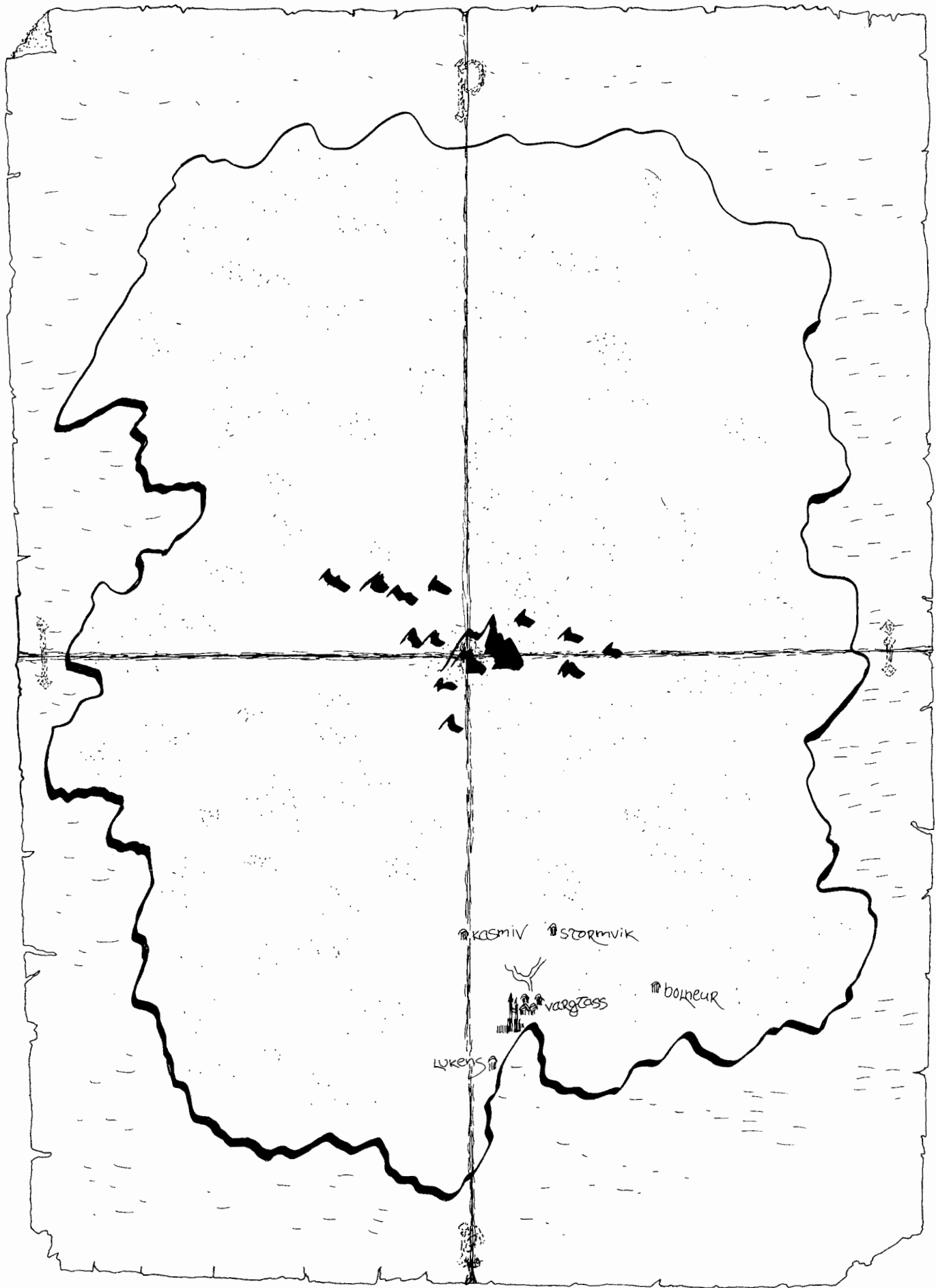
Li 10	No 10	Su 11	Pi
Äl 10	Ra	Ma (16)	Ke 12
Vi 10	Jo		Ha 5

Ase Keppi 1-3

Lo

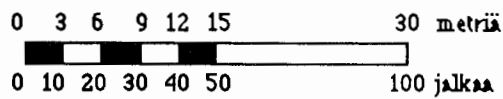
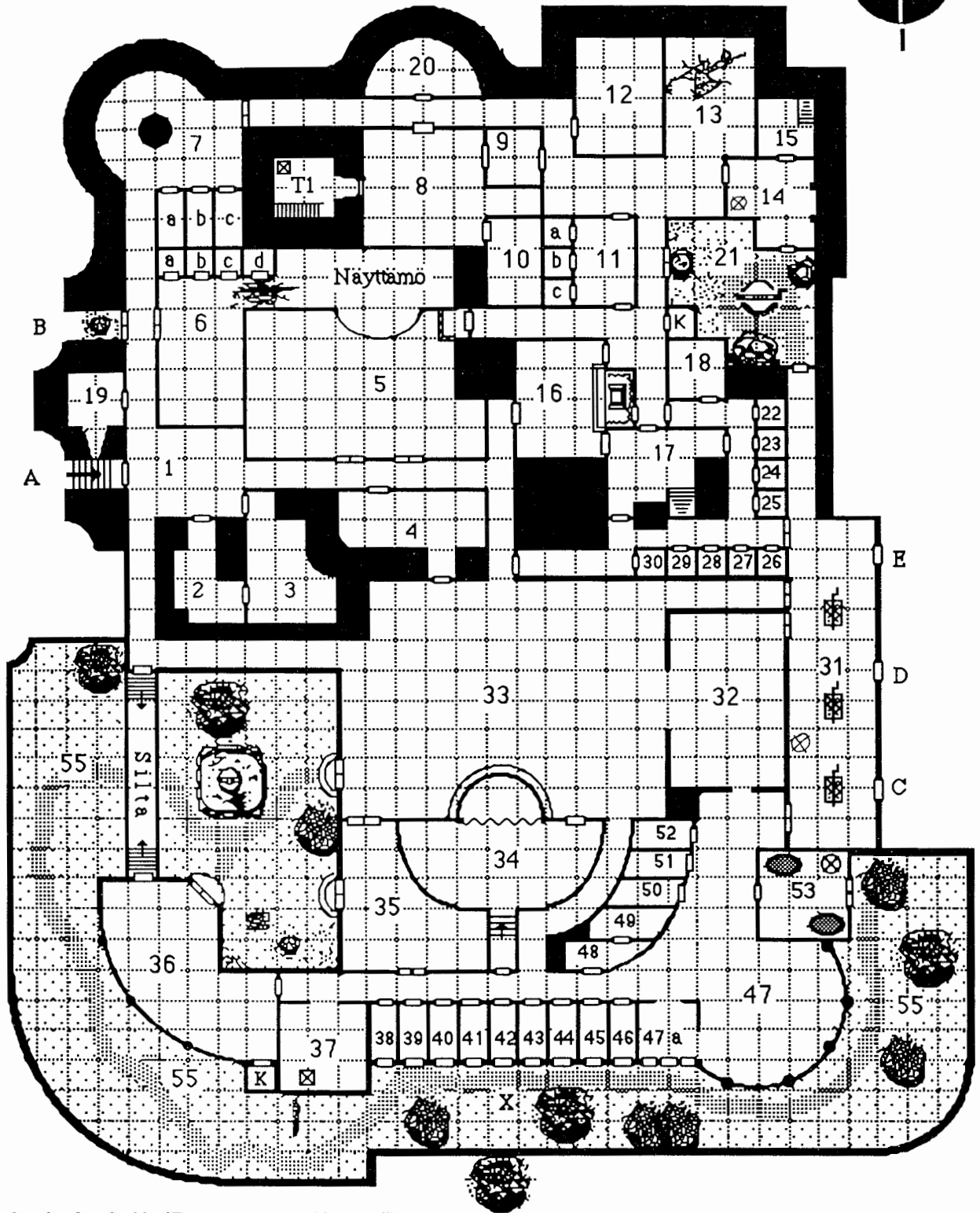


PELAAJIEN KARTTA 1

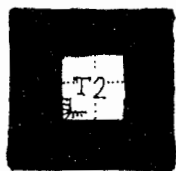


PELAAJIEN KARTTA 2

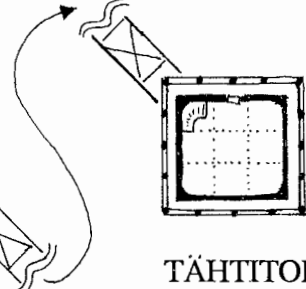
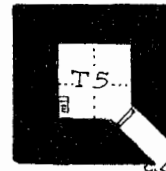
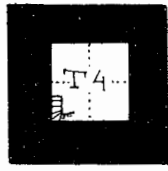
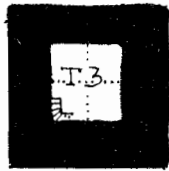
Vargtassin linna - pohjakerros



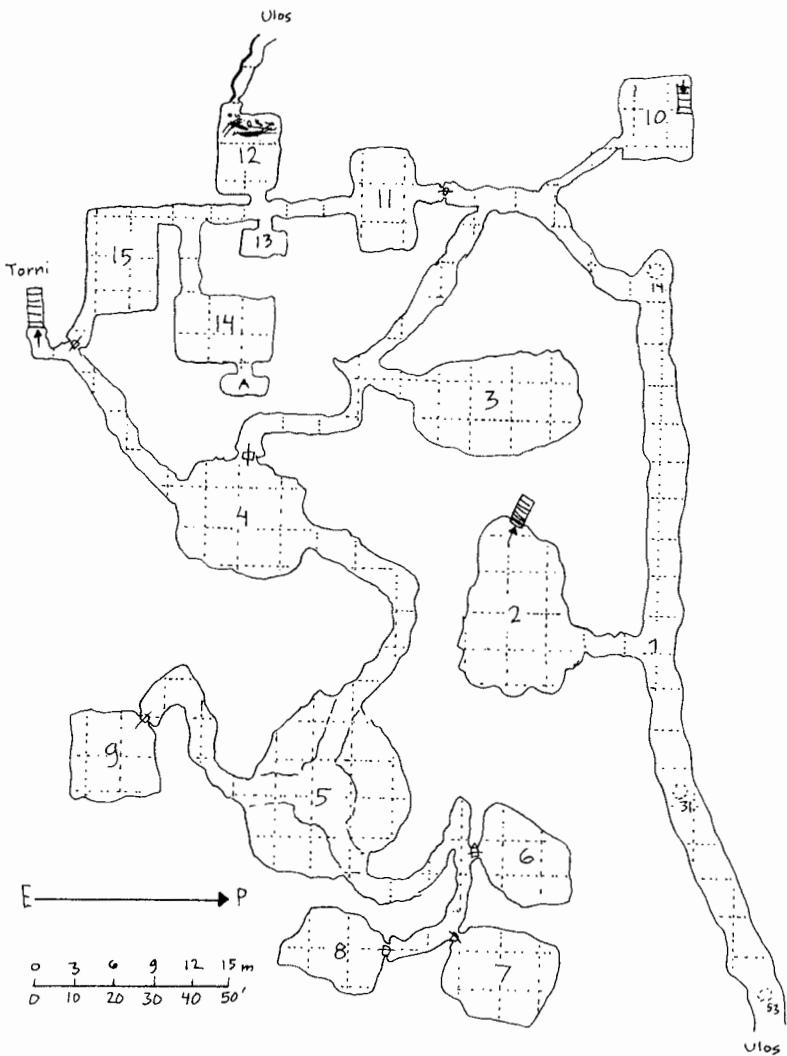
©Dada-pelit Ky 1988



LOUNAISTORNI

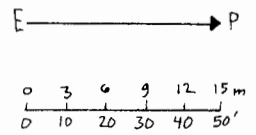


TÄHTITORNI



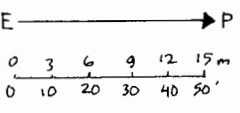
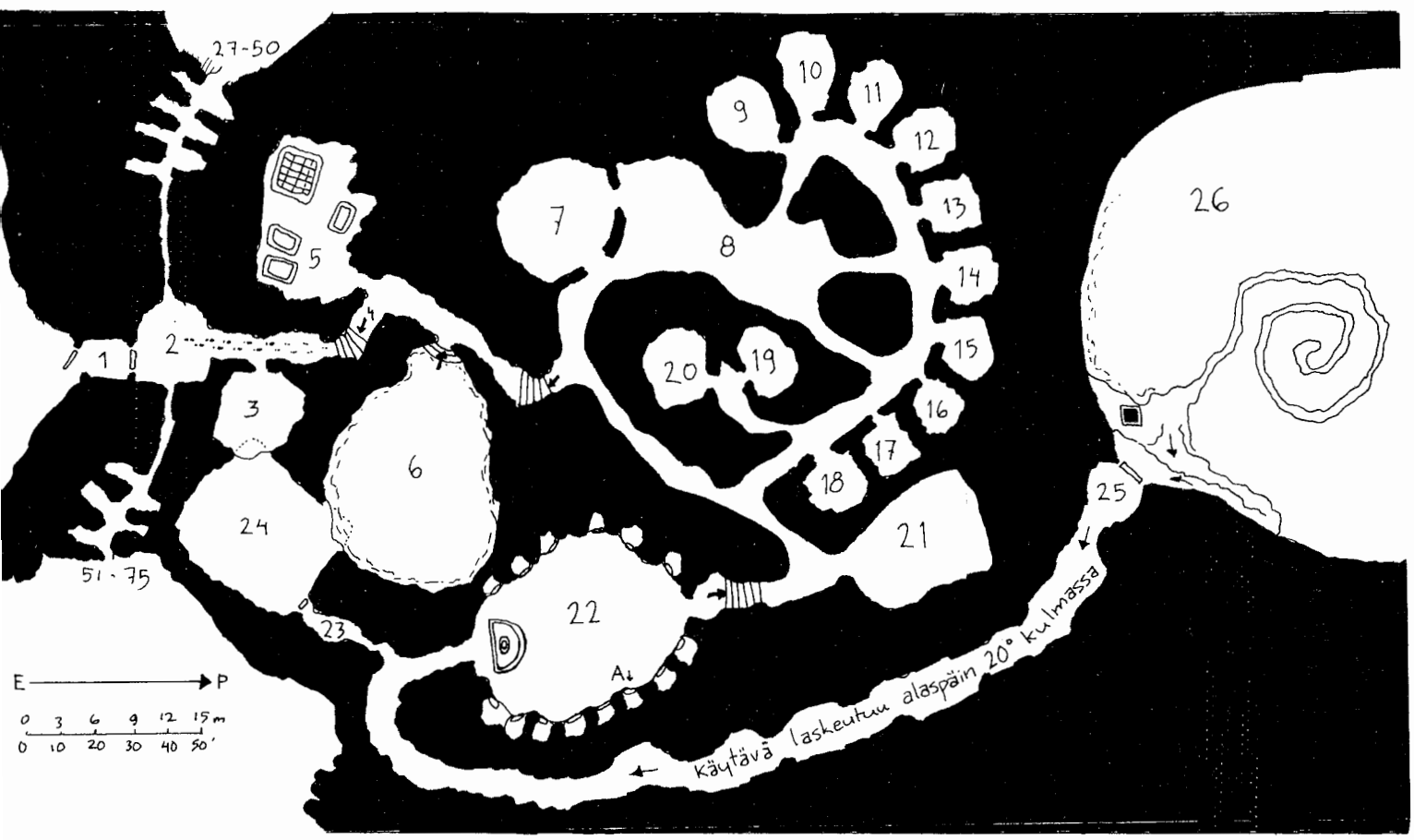
KARTTAMERKIT

- OVI
- TELJETTY OVI
- PORTAAT YLÖS
- PORTAAT ALAS
- LATTIALUUKKU
- VIEMÄRI
- AUKKO KATOSSA
- KÄYMÄLÄ
- KAIDE
- ROMUA



LINNAN ALLA OLEVAT LUOLAT

BREZAD - TULIVUORISAARI



käytävä laskeutuu alaspäin 20° kulmassa

STORMARK

SISÄLLYS

Stormark

Maantiede	2
Asukkaat	2
Historia	3
Politiikka ja yhteiskunta	4
Rahajärjestelmä	5

Draköyen

Historia	7
Asukkaat	7
Talous	8
Maantiede ja ilmasto	9
Kalenteri	10
Kylät	11
Vargtass	12
Erikoisuuksia	13
Draköyenin taru	14

Kartat

Stormark	15
Draköyen	16

Tämä on pelinjohtajan opas Stormarkin kuningaskuntaa ja erityisesti Draköyenin saarta varten. Kirjassa annetaan yleiskatsaus alueen kulttuureihin ja tarkat tiedot Draköyenin erityispiirteistä.

© Dada-pelit Ky 1988. Kaikki oikeudet pidätetään. Kaikki yhtäläisyydet eläviin tai kuolleisiin henkilöihin ovat vain yhteensattumien satoa.

STORMARKIN MAANTIEDE

Stormark on niemimaa, joka yhdistyy Ontarin mantereeseen kapeaa ja vuoristoista Karpelian kannasta pitkin.

Alunperin koko Stormark oli korkeimpia vuoria lukuunottamatta metsien peitossa. Sankkoja korpia halkoivat vuolaat ja kalaisat joet, siellä täällä oli kirkasvetisiä järviä ja upottavia soita.

Niemimaa voidaan jakaa neljään osaan:

Edelmark, jota rajoittaa etelässä Sininen meri ja pohjoisessa Milhagin vuoristojono.

Forslant, joka jää Milhagin vuorijonon, Karpelian kannaksen ja Rauhalgin vuorijonon väliin.

Kasterlant, jonka rajoina ovat Rauhalgin ja Karhadin vuorijonot.

Nordritt, jonka rannikkoa huuhtelee Valkea Pohjolan meri ja jonka etelä- ja länsirajana on Karhadin vuoristo.

Edelmark

Edelmarkin metsät on suurimmaksi osaksi kaadettu, alue on raivattu maanviljelyksen käyttöön. Milhagin vuorilta virtaa merelle paljon jokia, joiden rannoille ja suistoihin alueen asutus on keskittynyt. Vuorilla louhitaan rautaa ja muita käyttömateriaaleja.

Edelmarkin rannikko sopii hyvin purjehdukseen. Keväisin ja kesäisin tuulet ovat yleensä suotuisia, myrskyjä on vain harvoin, mutta syksy on merenkululle vaarallista aikaa.

Forslant

Forslant on lähes kauttaaltaan metsien peitossa. Niistä kohoaa lukemattomia tervamiilujen savupatsaita ja turkismetsästäjien nuotiosavuja.

Forslantia halkoo Karpelian vuorilta virtaava vuolas virta, Stal-joki. Milhagin ja Rauhalgin vuorijonoilta yhtyy siihen lukemattomia pienempiä jokia. Jokia pitkin on helppo uittaa rannikon kaupunkeihin valtavia tukkilauttoja.

Kasterlant

Tämäkin alue on metsien peitossa. Karhadin vuorilta virtaavien jokien varsilla on tervanpoltolla eläviä kyliä, turkismetsästäjien majoja ja tukkimiesten asumuksia. Rannikolla on monia kaupunkeja, joissa on sahoja, veneenveistämöjä ja suuria telakoita.

Karhadin rinteillä louhitaan lyijyä, rautaa, kuparia ja kultaa. Rannikolla kasvatetaan sitkeitä poneja, joita käytetään vaikeapääsuisien kaivosten tuotteiden kuljettamiseen.

Nordritt

Nordritt on lääneistä karuin ja köyhin. Rannikko on vuonojen rikkoma, kunnollisia satamia on vain vähän. Rannikolla on havumetsiä, mutta sisämaan ylängöillä on vain kanervikkoja ja vuoristojen huiput ovat ikuisen lumen peittämiä.

STORMARKIN ASUKKAAT

Stormarkin asukkaat kuuluvat kahteen rotuun: alueen alkuperäisiin asukkaisiin eli varneihin (varnit) ja etelästä tulleisiin jargeihin (jargit). Jargit tunkeutuivat alueelle 200 vuotta sitten etelän suurkuningaskunnasta.

Varnit

Alkuperäiskansa varnit ovat lyhyttä ja tukevaa väkeä, heillä on usein vaaleat tai punertavat hiukset ja miehillä on tuuhea parta. Varnit puhuvat monia kieliä, mutta kaikki ymmärtävät ainakin auttavasti toisiaan.

Varnit ovat kalastajia, maanviljelijöitä ja käsityöläisiä. Heillä on raivokkaiden sotureiden ja merirosvojen maine, mutta yleensä he ovat rauhallista väkeä. Varnit ovat ylpeitä itsenäisistä juuristaan ja vastustavat ainakin hiljaa mielessään jargien ylivaltaa.

Varnien uskonto liittyy luontoon. Jumalat ovat luonnon voimien henkiä: tuulen jumala, sateen ja myrskyn jumala, meren jumala, maan ja hedelmällisyyden jumala sekä auringon ja kasvun jumala. Pimeitä voimia edustaa yön ja kuoleman jumala. Lisäksi kaikilla eläimillä, kasveilla ja olennoilla on henki tai sielu.

Suuria juhlia varnien kalenterissa ovat kevätkylvön alkupäivä, kesäpäiväntasaus ja elonkorjuun päättymisen. Rannikon väki juhlii lisäksi hylkeiden nousua rannikolle, lohen vaellusta kutupaikoille ja valaiden syysmuuttoa.

Jargit

Etelän suurkuningaskuntaa asuttavat jargit saapuivat pohjolaan 200 vuotta sitten. He ovat puheliaita, vilkkaita ja ystävällisiä. Heillä on tummat hiukset ja miehillä on pikimusta parta. Jargit ovat yleensä varneja pidempiä ja solakampia.

Lähes kaikki Stormarkin aateliset ovat jargeja. Samoin kaupunkien asukkaista valtaosa on jargeja. He ovat taitavia sotureita, kauppiaita ja käsityöläisiä. Jargiaatelisto halveksii varneja ja pitää näitä vain hieman eläimiä korkeampana lajina.

Jargien jumalisto on varneja suppeampi. Jumalia johtaa ylijumala Hort, taivaankaikkeuden ja maanpäällisen valtias. Hänellä on puoliso Tanra, elämän ja kuoleman valtiatar. Kolmas jumala on sattuman, onnen ja onnettomuuksien valtias Loharna, Hortin ja Tanran hermafrodiitti lapsi. Pahuuden voimien ruumiillistumia ovat lukuisat paholaiset, joita johtaa Brath Thatnur, suurpaholainen.

Jargit juhlivat vuoden vaihtumista, kesäpäivän seisausta ja Hortagia eli päivää, jolloin Hortflamme-tähti on korkeimmillaan taivaankaarella. Tämä tapahtuu syyskuun puolivälin tienoilla. Päivä vaihtelee ja papisto viettääkin päiväkausia laskeissaan tarkkaa aikaa.

STORMARKIN HISTORIA

Ensimmäiset ihmiset saapuivat Stormarkin alueelle noin tuhat vuotta sitten. Metsien peittämä maa oli lähes autio, vain riista-eläimet kansoittivat salokorpia. Vuorilla ja kukkuloilla asui pieniä kääpiöheimoja, soilla ja synkissä korvissa piileksi joi-takin peikkoja.

Ihmiset alkoivat metsästä ja kalastaa, he vaelsivat riistan mukana paikkakunnalta toiselle ja elivät vaatimatonta elämää. Yhteisöt olivat pieniä perhekuntia, jäseniä oli korkeintaan parikymmentä.

Vähitellen ihmiset alkoivat asettua aloilleen viljelemään maata. Rannikolle ja jokien varsiin muodostui pieniä kyliä. Lampaita alettiin pitää kotieläiminä. Muutamat kylät muodostivat suurempia yhteisöjä, heimoja.

Heimot riitelivät jatkuvasti keskenään, soturit kävivät hävitysretkillä vieraisissa kylissä, karjaa ryöstettiin ja viljaa sekä arvoesineitä ryövättiin. Jos jokin heimo pystyi nousemaan muita voimakkaammaksi, nimitti heimon johtaja itsensä kuninkaaksi. Mitään todellista ja pysyvää valtaa ei näillä hallitsijoilla kuitenkaan ollut. Heimojen sisäiset nahinat olivat tavallisia ja kuninkaiden henki oli löyhässä.

Tällainen oli tilanne vielä parisataa vuotta sitten, kunnes kaikki oli muuttuva...

Etelän suurkuninkaan Hadrian II:n alueella raivosi ankara sota. Suurkuningaskunta oli ajautunut eturistiriitaan idän mahtavan keisarikunnan kanssa. Sota oli jatkunut jo vuosia ilman, että kumpikaan oli päässyt voitolle. Suurkuningas päätteli, että ainoa keino ratkaista tilanne olisi viedä sota idän keisarikunnan alueelle. Tätä varten suurkuningas tarvitsisi suuren laivaston ja laivaston rakentamiseen tarvittaisiin paljon puutavaraa. Etelän suuret metsät oli hakattu jo aikoja sitten ja suurkuningas käänsi katseensa pohjoiseen, koskemattomina humiseviin honkametsiin.

Suurkuningas varusti pienen laivasto-osaston ja valitsi joukoistaan viisisataa urhoollista, joille annettiin tehtäväksi vallata pohjoiset alueet suurkuninkaan läänityksiksi. Joukko lähti matkalle pelottomin mielin.

Nopeasti suurkuninkaan joukot onnistuivatkin valtamaan tukialueekseen muutamia rannikkokylä. Joukkojen johtaja

Serendis käytti tehokkaasti hyväkseen suurkuninkaan hovissa oppimiaan taitoja. Hän valtasi joitakin kyliä, toisten päälliköt hän lahjoi puolelleen.

Hän usutti kyliä toistensa kimppuun ja vihamielisiä päälliköitä hän murhautti kylmäverisesti. Ei kulunut kuin kaksi vuotta kun koko pohjola oli Serendiksen hallussa.

Turvataksaan valloituksensa niin sisäisiltä kuin ulkoisilta uhkaajilta rakensi Serendis vasalleineen lukuisia linnoja.

Serendis alkoi nyt kuljettaa puutavaraa etelään. Samalla perustettiin rannikkokylien paikoille uusia kaupunkeja. Kaikkien alojen käsityöläisiä houkuteltiin pohjoiseen, heille luvattiin verovapautuksia, ilmaista maata ja suurkuninkaan tukiaisia kotien pystyttämiseen. Ylikansoitetuista etelän kaupungeista alkoikin siirtyä väkeä pohjoiseen. Muutamassa vuodessa rannikon uudet kaupungit kasvoivat vilkkaiksi keskuksiksi.

Suurkuningas alkoi rakennuttaa pohjoisesta saaduista rungoista voimakasta laivastoa. Idän keisari huolestui jo pelkästä uhasta ja antoi lähettiläilleen ohjeet hieroa rauhaa suurkuninkaan kanssa. Lähettiläät onnistuivatkin tehtävässään ja valtakuntien välisistä kiistoista sovittiin. Sota loppui vihdoinkin. Kiitollinen suurkuningas Hadrian II nimitti Serendiksen pohjoisten alueiden ikaikaiseksi lääninherraksi ja arvo perityisi hänen pojilleen aina aikojen loppuun saakka.

Rauhan tultua valtakuntaan alkoi sodan aikana taantunut kauppa elpyä. Pohjoisista läänityksistä alettiin kuljettaa puutavaran lisäksi myös turkiksia ja mineraaleja etelän suurkaupunkeihin. Kaikki voitot virtasivat kuitenkin etelän suurille kauppahuoneille, sillä Serendiksen läänityksillä ei ollut oikeutta käydä itsenäisesti kauppaa. Tämä herätti katkeruutta läänityksen porvareissa, eikä Serendiskään ollut tilanteeseen tyytyväinen.

Vuosien varrella ristiriita etelän ja pohjoisen välillä kasvoi. Serendiksen kuoltua hänen poikansa Frans nousi lääninherran valtaistuimelle. Frans oli paljon isäänsä kunnianhimoisempi ja oli jo pitkään hautonut kapinaa. Kahden päivän kuluttua valtaantuloaan Frans julisti pohjoiset alueet Stormarkin itsenäiseksi kuningaskunnaksi ja itsensä kuninkaaksi. Frans sai helposti alueen porvareiden ja aatelisten tuen taakseen.

Saatuuan tiedon Fransin petturuudesta suurkuningas julmistui ja päätti lähettää voimakkaan sotilasosaston rankaisemaan kapinoivia alamaisiaan. Viisisataa laivaa varustettiin ja kuusitoistatuhatta jalkamiestä aseistettiin ja lastattiin aluksiin. Mahtava armada lähti purjehtimaan kohti pohjoisia läänityksiä. Frans oli jo varautunut tähän mahdollisuuteen ja hän oli lahjonut laivaston luotsin puolelleen. Tämä mies ohjasikin suurkuninkaan laivaston myrskyisille ja karikkoisille vesille. Suuri osa laivoista tuhoutui ja tuhansia miehiä hukkui pohjoisen meren hyisiin kuohuihin.

Laivaston rippeet laskivat maihin Bergahavenin, Stormarkin pääkaupungin, lähistöllä. Armeijasta oli jäljellä enää vajaat kymmentuhatta jalkamiestä. Joukkojen taistelutahto oli matala, mutta upseerit päättivät murskata kapinallisten vähäiset joukot. Suurkuninkaan armeijan päällikkö oli suunnitellut houkuttelevansa kapinoitsijoiden armeijan taisteluun nousemalla maihin pääkaupungin edustalla.

Suunnitelma toimi moitteettomasti, kapinallisten armeija marssi suurkuninkaan joukkoja vastaan. Mutta Frans oli onnistunut kokoamaan taakseen paljon suuremman armeijan kuin suurkuninkaan upseerit olivat odottaneet.

Taistelutantereelle marssi joukkoja kaikkialta Stormarkin alueelta, yhteensä kaksikymmentätuhatta jalkamiestä ja liki tuhat ratsumiestä. Taistelu oli suunnattoman verinen, suurkuninkaan joukkoja ei päässyt pakoon kuin viisisataa miestä. Van- kien joukossa olivat kaikki upseerit, velhot ja armeijan parantajat.

Tämän epäonnistuneen sotaretken jälkeen suurkuninkaat eivät ole enää uskaltaneet ryhtyä täysimittaiseen sotaan Stormarkia vastaan. Sadankuudenkymmenen vuoden aikana maat ovat kahakoineet usein, mutta suuria taisteluja ei ole ollut. Stormark on kehittynyt pohjoisen ehdottomaksi suurvallaksi, se hallitsee lähes kaikkea turkis- ja puutavarakauppaa alueella.

Stormarkia hallitsevat edelleen Serendiksen jälkeläiset. Nykyinen kuningas Karl III Nuori on astunut vastikään valtaistuimelle. Suuri osa Stormarkin aatelista on etelästä tulleiden aatelisten jälkeläisiä. Nämä aateliset ovat usein joutuneet vastakkain Stormarkin aluperäisväestön kanssa. Pohjolan väki ei ole tottunut aatelisten vaatimaan ehdottomaan kuuliaisuuteen ja tiukkaan kastijakoon.

POLITIikka JA YHTEISKUNTA

Yleistä

Stormark on feodaaliyhteiskunta. Maata hallitsee kuningas, jonka henkilökohtaista omaisuutta koko valtakunta periaatteessa on. Kuningas on jakanut maata vasalleilleen, jaarleille sekä herttuuille, jotka puolestaan ovat jakaneet omia läänityksiään kreiveille, paroneille ja ritareille. Aateliset on vapautettu veroista, mutta heidän velvollisuutensa on pitää yllä sotajoukkoa valtakunnan puolustamiseksi. Kaupungit voivat olla joko itsenäisiä tai kuulua jollekin aateliselle. Itsenäiset kaupungit ovat suoraan kuninkaan määräysvallan alaisia. Kaikki kaupungit pitävät yllä omia sotajoukkojaan.

Yhteiskuntaluokat

Aateliset ja valtionuskonnon papisto ovat ylimpänä yhteiskunnan asteikolla. Normaalit lait eivät koske heitä, vaan ainoastaan lääninherrojen ja piispojen neuvosto tai kuningas voi tuomita aatelisia. Omilla läänityksillään aateliset ovat ehdottomia valtiaita, mutta jos he käyttäytyvät liian estottomasti, voi kuningas rangaista heitä. Tämä on varsin harvinaista, koska kuningas ei yleensä halua suututtaa voimakkaita aatelisia.

Aatelisia seuraavat maata omistamattomat ritarit. Heitäkään ei voi tuomita normaaleissa tuomioistuimissa. Ritareilla, kuten aatelisillakin, on periaatteellinen oikeus ratsastaa sotaratsuilla ja kantaa kaikkia aseita. Tämä oikeus voidaan myöntää myös sotapalveluksessa oleville alempien yhteiskuntaluokkien edustajille. Yleensä alamaisten aseenkantoon ei puututa.

Aatelisilla on alamaisinaan vapaita maanviljelijöitä ja maaorjia. Vapaat maanviljelijät joko omistavat maatilkkunsa tai ovat vuokranneet sen aatelisilta. He joutuvat maksamaan veroja ja suorittamaan aatelisille taksvärkkejä. Lisäksi vapaiden maanviljelijöiden pitää pystyä varustamaan jalkamiehiä sodan sattuessa.

Maaorjat ovat aatelisten omaisuutta ja hänellä on oikeus kohdella heitä haluamallaan tavalla. Maaorjat eivät saa muuttaa ilman lupaa aatelisten läänitykseltä eikä heillä ole mitään oikeuksia tuomioistuimissa. Maaorja voi ostaa itsensä ja perheensä vapaaksi, jos hän onnistuu hankkimaan jostakin tarvittavan rahsumman. Aatelinen voi tietenkin määrätä summan suuruden. Sodan sattuessa maaorjat joutuvat osallistumaan tarvittaessa läänityksen puolustamiseen.

Kaupunkien täysvaltaisia asukkaita sanotaan porvareiksi. Heillä on oikeus harjoittaa kauppaa kaupungin alueella ja osallistua kaupungin neuvoston valintaan. Heidän pitää maksaa kauppa- ja omaisuusveroja kaupungille. Lisäksi he joutuvat varustamaan sotilaita kaupungin puolustukseen.

Kaupungeissa asuu myös vajaavaltaisia ihmisiä, työläisiä ja köyhälistöä. He joutuvat maksamaan vain pääveron kaupungille, mutta heillä ei ole oikeutta perustaa omaa yritystä kaupunkiin. Heillä on oikeus asua kaupungin alueella.

Stormarkin alkuperäisasukkaat eivät tunteneet feodaalijärjestelmää, vaan se on etelästä tulleiden aatelisten aikaansaama "uudistus". Feodaalijärjestelmä on katkeroitannut monia maanviljelijöitä, jotka ovat menettäneet itsenäisen asemansa ja joutuneet maaorjan asemaan. Feodaalijärjestelmää ei ole ehditty toteuttaa täydessä mitassaan koko valtakunnan alueelle. Mitä pohjoisemmaksi mennään, sitä löyhemmäksi järjestelmä käy.

Viime vuosina on valtakunnan pohjoisimmissa osissa, Nordrittissa ja Kasterlantissa, suoritettu suuri maanjako, jossa itsenäiset kylät on jaettu aatelisille. Tämä on herättänyt kapinamieltä alueen asukkaissa. Kuningas Karl III onkin huolestunut talonpoikaiskapinan mahdollisuudesta. Tilannetta ei ole auttanut aatelisten ylenkatse maanviljelijöitä kohtaan sekä kahden viime vuoden huonot sadot. Aateliset ovat vaatineet täysmääräiset verot ja taksvärkit, ja monia maanviljelijöitä on näännytynyt nälkään kovina puutetalvina.

Stormarkin läänitykset

Stormarkin suurin aatelinen on epäilemättä kuningas itse. Hän hallitsee suoraan kolmasosaa Edelmarkin läänistä. Lisäksi hän omistaa lääninherran ominaisuudessa lukuisia kaupunkeja. Hänen vasallejaan ovat suoraan Minarhofin kreivi sekä kaikki valtakunnan herttuat ja jaarlit.

Edelmarkin suuria aatelisia ovat Muntdorin herttua sekä Sobelhofin herttua. Muntdorilla on vasalleinaan Taarbamin kreivi, Sobelhofilla Almanin kreivi.

Forslantia hallitsee Forslantin herttua sekä Meldornin arkkipiispa Leo Mulberg.

Kasterlantia hallitsee Kasterlantin herttua, jonka alainen on Haamerhafin kreivi

Nordritt on jaettu Amdalin herttuan sekä Hjelmlandin jaarlin välillä.

Kuninkaan vasalleja ovat Hjelmlandin, Draköyenin, Fardalin sekä Pihlaun jaarlit.

Yleistäen voi sanoa kaikkien aatelisten olevan vallanhimoisia ja itseään ajattelevia ihmisiä. He luovat liittoja ja vannovat uskollisuutta vain ja ainoastaan hyödyttäkseen omia tavoitteitaan eli saadakseen yhä enemmän maata ja valtaa. Maaseudun ja kaupunkien väki on vain nappuloita aatelisten poliittisessa pelissä. Suuraateliset käyvät keskenään pieniä yksityissotia harva se vuosi ja hävittävät kilvan naapureidensa eli kulloistenkin vihollistensa läänityksiä. Edellinen kuningas Henrik IV Kaunis oli liian voimaton asettaakseen aatelistoa kuriin ja vast'ikään valtaistuimelle noussut Karl III on vielä liian heikko ja kokematon aateliston rauhoittamiseksi.

Jos aatelistoa ei saada kuriin, puhkeaa pohjoisilla läänityksillä lähiaikoina mitä suurimmalla todennäköisyydellä talonpoikaiskapina, joka saattaa levitä kulovalkean tavoin etelän rikkaisiin metsälääneihin. Jos kaupunkien porvarit yhtyvät rintamaan aatelisia vastaan, voi vain ihme pelastaa valtakunnan lopulliselta tuhon kurimukselta.

STORMARKIN RAHAJÄRJESTELMÄ

Stormarkin kuninkaalliset rahapajat lyövät neljänlaisia rahoja: rautapennejä, kupariäyriä, hopeakruunuja ja kultataalereita. Rahojen metallipitoisuudet ovat erittäin hyviä ja Stormarkin valuutta onkin ollut erittäin vakaa. Rahojen arvot suhteutuvat toisiinsa seuraavasti:

10 rautapenniä = 1 kupariäyri
10 kupariäyriä = 1 hopeakruunu (D&D 1kp, RQ 20 Lunar)
10 hopeakruunua = 1 kultataaleri

Kansan keskuudessa yleisimmät rahat ovat rautapennit ja kupariäyrit. Köyhillä seuduilla on tapana taittaa rautapenni neljään osaan, jolloin saadaan ns. neljänneksiä.

Hintoja ja palkkoja

Hinnat (1 naula = 1/2 kg)

Ruisleipä...1p	Pellava...Villa...Nahkavaate
Naula suolakalaa...10p	Viitta...60p...200p...175p
Naula lammasta...15p	Huppu...6p...16p...15p
Naula lanttua...1p	Housut...45p...150p...130p
Naula ohranjyviä...1/2p	Kaapu...80p...230p...
Naula rukiinjyviä...1/2p	Paita...45p...120p...120p
Tuoppi olutta...5p	Liivit...30p...75p...80p
Tuoppi sahtia...2 1/2p	
Lammas... 120p	Nahkavyö...10p
Poni...2000p	Keihäs...600p
Rasvalamppu...60p	Tikari...200p
Lyhty...120p	Lyömämiekka...1500p
Öljypullo (1/2 l)...15p	Puunhakkaajan kirves...120p
Vesileili...100p	Käsikirves...700p
Nahkareppu...600p	Sotakirves...1000p
50' (15m) köyttä...250p	Varsijousi...1200p
Nahkapanssari...1500p	20 varsijousen nuolta...100p
	Vasara...60p

Päiväpalkat

Työläinen...25p	Kevyt ratsumies...65p
Puuseppä...50p	Pioneer...65p
Muurari...75p	Katapulttimies...75p
Seppä...120p	Keskiraskas ratsumies...75p
Jalkamies...35p	Raskas ratsumies...85p
Varsijousimies...35p	Merimies...35p
Lyhytjousimies...35p	Soutaja...50p
Pitkäjousimies...65p	Merisotilas...50p

DRAKÖYEN

Draköyen on tuliperäinen saari, joka kohoaa Harmaasta Merestä 200 mailin päässä rannikosta. Lähistöllä ei ole muita asuttuja saaria. Draköyenin lähivedet ovat vaarallisen karikkoisia ja täynnä pieniä luotoja. Saari on hyvin karu, suurin osa pinta-alasta on ylänköä tai louhikkoista vuoristoa.

Saaren keskellä kohoaa 6000 jalan (1800 m) korkuinen Tagnarfjöll, sammunut tulivuori. Saarella ei ole ollut viimeisten sukupolvien aikana yhtään tulivuorenpurkausta, mutta geysireitä ja pieniä maanjäristyksiä esiintyy runsaasti.

Saaren rantaviiva on rikkinäinen, vuonoja ja pikku lahdelmia on paljon. Draköyenillä on vain yksi kunnollinen satama, Vargtassin kylän poukama Surtveikin lahdessa.

Saaren ilmasto on kostea ja kautta vuoden kolea. Rannikolle ei synny talvella yhtenäistä lumipeitettä, mutta vuorilla on lähes ympäri vuoden lunta ja jäätä. Myrskyt ovat tavallisia, sadetta saadaan ympäri vuoden.

Saarella kasvaa lähinnä sammalta ja heinäkasveja, kanervikkoa sekä kitukasvuisia koivuja ja mäntyjä. Laaksoissa on paljon turvesoita. Ylängöt ja louhikot ovat laajalti täysin kasvitomia. Viljelyyn soveltuvaa maata on vähän ja maatalous on jäänyt alhaiselle kehitysasteelle. Lampaita pidetään saarella paljon.

Draköyenin eläimistö on niukkaa, hylkeitä ja vesilintuja on runsaasti, mutta suuria nisäkkäitä on hyvin vähän. Viime aikoina saarella on havaittu yhä enemmän susia ja muita saalistajia.

Saaren keskiosien tutkimattomilla vuorilla asuu legendojen hirviöitä: griippejä eli aarnikotkia sekä lohikäärmeitä. Nämä hirviöt ovat pysytelleet poissa ihmisten näkyviltä.

Ihmisiä saarella asuu alle kaksikymmentätuhatta, heitä hallitsee Vargtassin kylässä saaren jaarli. Suurin osa näistä kovapintaista naisista ja miehistä asuu saaren pienissä kylissä. Maa-seudulla on joitakin yksinäisiä uudistiloja.

Saaren pohjoisosissa elävät ihmiset eivät tunnusta jaarlin määräysvaltaa, vaan valitsevat joukostaan oman kuninkaansa ja taistelevat jaarlin käskyläisiä vastaan aina heitä kohdattaen. Tätä ei tapahdu kovin usein, sillä saaren etelä- ja pohjoisosien välillä ei ole maatiä ja veneilykin on karikkojen takia hankalaa.

Draköyenin keskisessä vuoristossa asuu jonkin verran kääpiöitä, mutta nämä eivät pidä yllä mitään yhteyksiä saaren ihmisasukkaisiin. Viime vuosina vuoristossa on tavattu erilaisia peikkoja yhä useammin. Näiden olentojen ja kääpiöiden välillä on ollut paljon yhteentoja.

DRAKÖYENIN HISTORIA

Draköyenin saaren asukkaat ovat samaa sukujuurta kuin mantereen ihmiset. Saaria alettiin asuttaa kuusisataa vuotta sitten. Ensimmäiset tulijat olivat valaanpyytäjiä, jotka perustivat saaren suojaiseen etelälahteen pienen tukiaseman. He viettivät muutaman kuukauden saarella ja lähtivät sitten takaisin mantereelle. Ennen pitkää muutama uskalikko jäi perheineen vuoden ympäri karulle saarelle.

Elämä saarella oli kovaa muttei mahdotonta. Pieni yhteisö kasvoi ja kukoisti. Eräänä päivänä muutama metsästäjä kohtasi ylängöillä oudon olennon, kääpiön. Metsästäjät pelästyivät kovin ja surmasivat tämän tuntemattoman olion. Kukaan ei ollut koskaan nähnyt kääpiöitä, mutta kansantaruiissa kerrottiin selkäpiitä karmivia tarinoita peikoista ja muista hirviöistä. Yhdessä päätettiin lähteä metsästäämään näitä kammottavia hirviöitä.

Vuorilta löydettiin pieni kääpiökylä ja kaikki sen asukkaat teurastettiin. Voimansa tunnossa ihmisoturit ryöstivät kylän ja juopuivat voittonsa saaliista. Yöllä kääpiöiden apujoukot hyökkäsivät nukkuvien ihmisten kimppuun ja lähes kaikki surmattiin. Kaksi eloonjäänyttä pääsi pakenemaan rannikolle. Kauhean tarinan kuultuaan kaikki päättivät paeta mantereelle.

Mantereelle päästyään Draköyenin asukkaat alkoivat levittää tarinaa kauheista kokemuksistaan. Suuttumus valtasi ihmisten mielen ja alettiin koota suurta soturijoukkoa. Nopeasti saatiinkin kokoon tuhat miestä ja lähdettiin rankaisemaan Draköyenin hirviöitä.

Ihmisten sotajoukko tutki lähes jokaisen vuoristosolan ja vuorenonkalon. Kaikki kiinnisaadut kääpiöt tapettiin ja kylät tuhottiin. Vain muutama kääpiö pääse pakenemaan korkeille vuorille tai syvälle maan uumeniin.

Ihmiset palasivat takaisin saarelle ja unohtivat nopeasti tapahtumat. Kääpiöt eivät päästäneet tapahtunutta mielistään, vaan vannoiivat kostoa. Koska kääpiöiden joukko oli huvennut kovin vähiin, päättivät he lykätä kostonsa hetkeä tuonnemmaksi ja sulkeutuivat luoksepääsemättömiin vuoristosoliin tai sokkeloisten käytävien verkostoihin.

Vuosien mittaan valaanpyytäjien tukiasema kasvoi kyläksi. Se sai nimen Vargtass mahtavan valaanpyytäjän Eirik Vargtassin mukaan. Saarelle muutti yhä enemmän ihmisiä mantereelta, osa seikkailunhaluisia uskalikkoja, osa verikostoa pakenevia onnettomia. Vargtassin lähistölle kasvoi useita pieniä kyliä. Jopa saaren vaarallista ja karikkoista pohjoisrannikkoa alettiin asuttaa.

Saari eristäytyi mantereen elämästä. Vain harvoin kukaan saarelaisista poikkesi mannermaan kylissä kauppaamassa tavaroita, ja vielä harvinaisempaa oli nähdä saarella vieraita laivoja.

Saaren asukkaita hallitsi kaikkien vapaiden ihmisten keskuudesta valittu jaarli. Jaarli voitiin erottaa tehtävistään, mikäli hän osoittautui kykenemättömäksi virkaansa. Draköyenillä vallitsi tasa-arvo. Näin ennen jaarli Hargarin saapumista saarelle.

Hargar tuli Draköyenin saarelle viisitoista vuotta sitten ja anasti vallan silloiselta jaarlilta Freibin Ahneelta. Hargarilla oli mukanaan häikäilemättömien sotilaiden joukko, joka valvoi tehokkaasti Hargarin etuja. Kaikkia vastustelijoita rankaistiin ankaresti.

Saaren asukkaat menettivät nopeasti kaikki oikeutensa. Jaarli alkoi kantaa raskaita veroja ja sortaa kansaa kaikin tavoin. Sotilaidensa lisäksi jaarlilla oli apunaan jaarlien linnan tornissa asunut outo hirviö. Aiemmin tämä olio oli välttänyt kaikkia ihmisiä ja liikkunut vain öiseen aikaan. Hargar sai olennon kesytettyä ja käytti tätä rankaistakseen niskuroivia saarelaisia.

Pitkien vuosien ajan on saaren kansa joutunut kärsimään epäinhimillisen ikeen alla. Ainoastaan pohjoisrannikon kylät ovat säilyttäneet itsenäisyytensä. Niiden asukkaat taistelevatkin jaarlin joukkoja vastaan kaikin keinoin.

DRAKÖYENIN ASUKKAAT

Draköyenillä asuu varneja. Alkujaan he kuuluivat Kasterlantin heimoihin, mutta pitkä eristyneisyys on muokannut Draköyenille oman kulttuurinsa.

Ulkonäkö ja vaatetus

Draköyenilaiset eli draakit ovat lyhyitä ja vanteria, heillä on pyöreät kasvot ja tuuhea tukka. Miehillä on yleensä parta, molemmat sukupuolet antavat tukkansa kasvaa pitkäksi ja käyttävät palmikoita tai nutturaa.

Draakien kansallispuku on tehty villasta ja värjätty juurista ja marjoista saatavilla väriaineilla. Naisilla on pitkä luonnonvalkea hame, jonka helma on kirjailtu taidoikkain ornamentein. Naisten pusero on värjätty yleensä vihreäksi tai siniseksi ja siihen on valkealla langalla kukkia tai abstrakteja koristeita. Puserossa on leveät hihat, jotka on solmittu nyöreillä kiinni. Puseron ja hameen päällä on pitkä mekko, joka on värjätty punaiseksi ja johon on kirjailtu monivärisiä koristeita.

Talvella ja kolealla säällä naiset käyttävät lisäksi paksua viitaa, joka kiinnitetään raskailta pronssi- tai hopeasoljilla. Vyötäisillään naisilla on taidokkaasti reijittämällä ja heloittamalla koristeltu nahkavyö, johon on kiinnitetty nahkakukkarot sekä veitsi. Jalkimina käytetään nahasta tehtyjä saapikkaita. Pähineenä naiset käyttävät huivia ja talvella turkishuppua.

DRAKÖYENIN TALOUS

Miehet käyttävät villasta kudottua paitaa ja housuja. Housujen päällä käytetään nahkaisia säärystimiä ja yläruumiin suojana on nahkatunika. Kylmällä ilmalla tämän päälle vedetään lisäksi lampaanvuodasta valmistettu turkki, johon on kirjailtu värikkäillä langoilla ornamentteja. Vyötäisillä on koristeellinen nahkavyö, josta riippuu puukko ja kukkaro.

Miesten jalkineet ovat nahkasaappaita, suolla käytetään vitsoista punottuja suokenkiä, jotka estävät hetteikköön uppoamisen.

Miehet käyttävät päähineinä villamyssyjä, nahkakypäriä ja talvella turkiskypäriä.

Kalastaessa ja sadesäällä käytetään öljytystä nahasta valmistettuja sadevaatteita.

Kieli

Draakit puhuvat omaa versiotaan kasterlantin murteesta. Sitä on helppo ymmärtää jos osaa kasterlantia.

Uskonto

Draakit uskovat samankaltaisiin jumaaliin kuin mannermaan-kin varnit. Kaikilla esineillä ja olennoilla on oma sielunsa ja kaikilla paikoilla on omat henkensä (maahiset, tontut, meninkäiset).

Draakien tärkeimmät jumalat ovat:

Rang	Meren ja myrskyn jumala
Finar	Tuulen, pilvien ja sateen jumala
Ulbah	Valaiden ja mursujen valtias
Slirri	Kalojen valtias
Kriise	Lintujen jumala
Batas	Maan ja sadon jumala
Knarri	Talven valtias
Albath	Kevään jumala
Rakkor	Tulen ja kodin jumala
Arkar	Kuoleman jumala

Draköyenin asukkaat rukoilevat aina tarpeen tullen kutakin jumalaa, ennen kalaan lähtöä rukoillaan Rangilta suosiollista säätä ja kalassa ollessa uhrataan ensimmäiset syötit Slirrille suuren saaliin varmistamiseksi. Varsinaisia pappeja ei ole, jottkut henkilöt voivat omistautua jonkin tietyn jumalan voimien tutkiskeluun ja heistä tulee tietäjiä, mutta tämä on melko harvinaista.

Draakien uskonnossa jumalat eivät ole ihmisestä riippuvaisia, vaan omia itsenäisiä olentojaan. Jumalat ovat ylpeitä olentoja, joita yritetään lepyttää uhraamalla heille ruokaa, juomaa ja tarvekaluja sekä arvoesineitä. Eläinuhreja annetaan silloin, kun toivotaan jumalilta erityistä suosiollisuutta. Ainoastaan Arkarille voidaan tarjota ihmishuhreja, jos halutaan pelastaa jonkun tärkeän ihmisen henki.

Draköyenin asukkaat elävät kalastuksella, linnustuksella sekä maanviljelyllä ja lampaanhoidolla. Syksyisin valaiden muuttoreitit kulkevat saren läheltä ja kaikki kynnelle kykenevät asukkaat lähtevät pyytämään näitä suuria meren nisäkkäitä. Talvella harrastetaan mursun- ja hylkeenpyyntiä. Kesäisin ruokavaliota täydennetään marjoin ja juurin ja syksyllä kerätään paljon luonnon antimia talvivarastoihin.

Saaren kylmän ilmaston takia ei maanviljelys ole päässyt kehittymään kovinkaan korkealle tasolle. Saarella viljellään ohraa, ruista ja juureksia. Viljeltyä peltoa on keskimäärin 1 ha asukasta kohden, saman verran on kesannolla. Tämä luku on vain keskiarvo ja yksittäisten perheiden välillä on suuriakin vaihteluita. Yhdeltä hehtaarilta saadaan tavallisena vuotena 400 naulaa (200 kg) viljaa, josta siemeneksi säästetään 80 naulaa (40 kg).

Lampaita Draköyenillä on paljon. Niitä pidetään yhteislaitumella. Normaali kymmenhenkinen talous omistaa noin 5 lammasta. Lampaista saadaan villaa, vuodessa 4 naulaa (2 kg) lammasta kohden sekä lihaa kotitarpeisiin.

Saarelta louhitaan jonkin verran jalometalleja ja soista ja järvistä kerätään rautamalmin kappaleita. Jokaisessa kylässä ja lähes kaikissa uudisasutuksissa on sepäntaitoisia henkilöitä, jotka käyttävät tätä malmia yhteisön omiin tarpeisiin.

Draköyenillä mennään nuorina naimisiin ja ehkäisyä ei tunnetta, joten perheissä on paljon lapsia. Toisaalta ihmiset kuolevat nuorina. Yhdessä taloudessa voi laskea olevan kymmenen henkeä, joista korkeintaan kaksi on asekuntoisia aikuisia.

Verot ja maksut

Jokainen talous joutuu maksamaan jaarlille 100 pennin liesiveron. Tämän lisäksi jaarli kerää vuokraa pellosta ja laidunmaasta kolmanneksen saadusta tuotosta. Stormarkin mittapuun mukaan tämä on alhainen vuokra, mutta Draköyenin ankarissa olosuhteissa ei korkeampaa vuokraa voi kerätä. Lisäksi jokainen talous joutuu suorittamaan 90 päivän edestä työtä (taksvärkkpäiviä) jaarlin tiluksilla.

Kaikista kaivannaisista puolet kuuluu jaarlille. Jos saarelta viedään mantereelle tuotteita tahi raaka-aineita, kannetaan niistä tämän lisäksi kolmanneksen vientitulli. Niinpä laillinen vienti onkin sangen vähäistä, mutta saarelaiset ovat kuuluisia salakuljetustaidoistaan mannermaata myöten.

Jaarli on vapautettu velvollisuudestaan palvelulla alamaisineen kuninkaan sotajoukoissa. Tästä korvauksena jaarli joutuu maksamaan vuodessa kuudensadan sotilaan palkan 40 päivän ajalta. Tämä tekee 8000 kruunua vuodessa. Viime vuosina jaarli Hargar ei ole maksanut tätä summaa täysimääräisenä vedoten huonoihin satoihin. Itse asiassa hän on käyttänyt rahat omiin tarkoituksiinsa.

MAANTIEDE

Draköyen on pohjois-eteäsuunnassa 150 mailia (225 km) pitkä saari, itä-länsisuunnassa sen leveys on 100 mailia (150 km). Saaren keskellä kohoaa 6000 jalkaa (1800 m) korkea tulivuori Tagnarfjöll. Vuoren rinteet jakavat saaren itä-länsisuunnassa kahteen osaan, joiden välillä ei ole kunnollisia maayhteyksiä. Saaren ympäri on vaikea purjehtia rannikon vaarallisten karikkojen ja arvaamattomien tuulien takia.

Tagnarfjöllin huippu on ikuisen lumen ja jäätikön peitossa. Vuoren rinteiltä virtaa useita kirkasvetisiä puroja, jotka yhtyvät vuolaiksi virroiksi alas rannikolle.

Luonto

Draköyenin kasvillisuus muodostuu pääosin kanervikosta ja sammalikosta. Tagnarfjöllin rinteet ovat paljasta louhikkoa. Saarella ei menesty mitään suuria puita, ainoastaan kitukasvuisia mäntyjä ja koivuja kasvaa tuulensuojaisissa notkelmissa.

Saarella ei ole luonnostaan paljon suuria nisäkkäitä, mutta yhä enemmän on havaittu susia ja muita petoja saaren asumattomissa osissa. Jaarli Hargarin luonnontieteelliset kokeet ovat tosin tuoneet oman ainutlaatuisen lisänsä Draköyenin eläinlajistoon. Rantakallioilla ja nummilla pesii paljon lintuja, sekä ympärivuotisia lajeja että muuttolintuja.

Kuljettaessa kylien ulkopuolella on kerran päivässä 50% todennäköisyys kohdata jokin seuraavista luonnossa vaeltavista olennoista (erilaisten pienjyrsijöiden, lintujen, yms. lisäksi):

Draköyenillä vaeltelevat olennot

01	Metsästäjä lähikylästä
02 - 03	Susi
04 - 15	Jänis
16 - 25	Koira
26 - 30	Rantakäärme
31 - 35	Näärä
36	Kääpiövanhus
37 - 40	Haukka
41	Lentävä lohikäärme
42 - 45	Mutantti (karannut jaarlin linnasta)
46 - 47	Kotka
48	Jättiläinen
49 - 50	Peura
51 - 60	Lammas
61 - 62	Kulkukissa
63 - 65	Peikko
66	Ihmissusi
67 - 77	Teeri
78 - 80	Salakuljettajaporukka (3 henkeä)
81 - 87	Maanviljelijä
88 - 90	Hirvi
91 - 92	Karannut poni
93 - 100	Kettu

Taulukossa mainitut olennot - ihmisiä lukuunottamatta - välttävät kylien läheisyyttä. Taulukkoa ei voi siis käyttää kah-ta mailia (3 km) lähempänä kylää. Kylien lähistöllä liikkuu paljon ihmisiä jokapäiväisissä askareissaan: paimenia, metsästäjiä, marjojen keräilijöitä ja muita maanviljelijöitä.

Ilmasto

Draköyenin ilmasto on kostea ja kolea. Oheisten taulukoiden avulla voi määrittellä kulloisenkin päivän sään.

Kullekin vuodenajalle on oma taulukkonsa. Sää voidaan määrittää joka päivälle tai esimerkiksi kerran viikossa ja olet-taa joka päivän sää lähes samankaltaiseksi.

Ensimmäiseksi määritellään keskilämpötila. Taulukon en-simmäinen vaakarivi on kahden kuusisivuisen nopan summa. Heitetään kahta noppaa ja saadun summan kohdalta katsotaan lämpötila, tämä on ilmoitettu Celsius-asteina.

Seuraavaksi määritetään pilvisuus, noppia heitetään uudelleen. **A** tarkoittaa aurinkoista, **PP** puolipilvistä ja **P** pilvistä säättä. Kun on saatu selville pilvisuus voidaan saada selville sateen määrä. Tälle on oma taulukonsa.

Viimeiseksi määritellään tuulen voimakkuus. Noppia heitetään jälleen uudelleen. Tuulen voimakkuus on ilmoitettu metreinä sekunnissa (1 m/s = 3.6 kmh = 2.3 mph). **X** tarkoittaa myrskyä. Myrskytuulen voimasaadaan taulukosta 5.

Vuoristossa vähennetään lämpötilasta viisi astetta ja tuulen no-peuteen lisätään 3 m/s. Eteläisellä rannikolla lisätään lämpötilaan kolme astetta.

Taulukko 1. Kevät

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Lämpötila	-6	-3	0	3	3	3	6	6	9	12	15
Pilvisuus	A	PP	PP	P	P	P	P	P	PP	PP	A
Tuuli m/s	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	X

Taulukko 2. Kesä

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Lämpötila	6	9	12	15	15	15	18	18	21	24	27
Pilvisuus	A	PP	PP	PP	P	P	P	PP	PP	PP	A
Tuuli m/s	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	X

Taulukko 3. Syksy

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Lämpötila	-6	-3	0	3	3	3	6	6	9	12	15
Pilvisyys	A	PP	PP	P	P	P	P	P	PP	PP	A
Tuuli m/s	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	X

Taulukko 4. Talvi

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Lämpötila	-18	-15	-12	-9	-9	-6	-6	-3	0	0	3
Pilvisyys	A	A	PP	PP	P	P	P	PP	PP	A	A
Tuuli m/s	0	2	2	4	6	8	10	12	14	16	X

Taulukko 5. Myrskyn voimakkuus

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Tuuli m/s	30+	28	26	24	22	20	22	24	26	28	30+

Sateen mahdollisuus

Aurinkoista: 5% mahdollisuus lyhyitä kuuroja <5 mm

Puolipilvistä: 20% mahdollisuus 5 - 15 mm

Pilvistä: 50% mahdollisuus 5 - 24 mm

Myrsky: 90% mahdollisuus 10 - 30 mm

KALENTERI

Stormarkissa aloitetaan ajanlasku vuodesta, jolloin Frans julisti itsensä kuninkaaksi ja Stormarkin itsenäiseksi. Tällä hetkellä on vuosi 198 SA (Stormarkin ajanlaskua). Tosin vain oppineet käyttävät vuosilukuja, kansa puhuu asioista, jotka tapahtuivat kauan sitten tai vähän aikaa sitten. Tai sinä vuonna, jolloin satoi kauan...

Vuosi jaetaan 12 kuukauteen, kussakin 30 vuorokautta. Päivämääriä ei yleisesti käytetä, jokaisella päivällä on oma suojeluspyhimyksensä, jonka nimellä päivä tunnetaan.

Draköyenillä on käytössä perinteinen varninen kalenteri. Vuosilukuja ei yleisesti tunneta tai käytetä. Kuukaudet on nimetty maanviljelyksen ja kalastuksen merkkitahtumien mukaan. Talvikuukausilla ei ole nimiä, ei myöskään yksittäisillä päivillä, lukuun ottamatta uskonnollisia juhlapäiviä.

Draköyenillä ensimmäinen kevätkuukausi (maaliskuu) tunnetaan nimellä syntykuu. Pelloille levitetään lantaa ja lampaat karitsoivat.

Seuraava kuukausi on kylvökuu, vilja kylvetään, lampaat keritään ja Albathin juhlia vietetään.

Hyljekuu on seuraavaana. Kaikki lähtevät innokkaasti pyytämään saaren rannikoille nousevia hylkeitä ja Ulbahin juhlia vietetään.

Juhlakuu on ensimmäinen kesäkuukausi. Kesäpäiväntasausta vietetään kuukauden 20. - 25. päivinä.

Kalakuu on kalastukselle otollista aikaa.

Draköyenin kesä on vain kahden kuukauden mittainen ja ensimmäinen syyskuu on nimeltään korjuukuu. Vilja korjataan ja Bataksen juhlia vietetään uuden sadon kunniaksi. Seuraava kuukausi on valaskuu. Muuttomatallaan valaat kulkevat saaren ohi ja kaikki yrittävät saada oman osansa valaiden lihoista. Ulbah-jumalaa juhliitaan.

Viimeinen syyskuu on nimeltään kuolokuu. Lampaat keritään laidunkauden päätteeksi.

Talven keskellä on Knarrin juhla.

Yhteenveto kuukausien nimistä:

Tammikuu	-	Talvi
Helmikuu	-	Talvi
Maaliskuu	Syntykuu	Kevät
Huhtikuu	Kylvökuu	Kevät
Toukokuu	Hyljekuu	Kevät
Kesäkuu	Juhlakuu	Kesä
Heinäkuu	Kalakuu	Kesä
Elokuu	Korjuukuu	Syksy
Syyskuu	Valaskuu	Syksy
Lokakuu	Kuolokuu	Syksy
Marraskuu	-	Talvi
Joulukuu	-	Talvi

DRAKÖYENIN KYLÄT

Draköyenillä on Vargtassin lisäksi viisikymmentä kylää. Seuraavassa taulukossa on esitetty kylien nimet, kylänvanhimmat, asukasluku ja harjoitettavat pääelinkeinot. Kylien asukkaat lisäävät kylän nimen etunimensä jälkeen, näinollen esim. Laxhamin kylänvanhimman nimi on Magnus Laxhamnilainen.

Kylien numerot vastaavat Draköyenin karttaan merkittyjä numeroita.

n:o	kylä	päämies	väkiluku	pääelinkeino	n:o	kylä	päämies	väkiluku	pääelinkeino
1	Laxhamn	Magnus	120	maanviljelys	26	Elbas	Wilhelm	140	maanviljelys
2	Loes	Marten	80	maanviljelys	27	Limpfjord	Milens	80	maanviljelys
3	Sigvik	Stor	220	maanviljelys	28	Tokkenholm	Mats	60	maanviljelys
4	Mosbab	Leon	150	maanviljelys, kuparilouhos	29	Kalburg	Reidar	230	maanviljelys
5	Hjalmsund	Thorstein	60	kalastus	30	Sandarm	Göran	250	maanviljelys
6	Nitgäs	Feliks	200	kalastus	31	Rotnäs	Frank	80	kuparikaivos
7	Hjarmland	Sigils	180	kalastus	32	Dannster	Vilhelm	320	kalastus
8	Bolneur	Lukas	150	maanviljelys	33	Sunsten	Ögövid	140	kalastus
9	Stormvik	Vinegard	50	maanviljelys	34	Mirvak	Mats	120	maanviljelys
10	Kasmiv	Tankmar	140	maanviljelys	35	Stormjös	Marten	200	maanviljelys
11	Lukens	Eirik	210	kalastus	36	Bonsil	Syne	60	kalastus
12	Moro	Ruben	180	kalastus	37	Lens	Vigdis	170	kalastus
13	Furin	Hjalmar	120	maanviljelys	38	Ridmark	Dann	80	maanviljelys
14	Lamland	Igor	160	maanviljelys	39	Lillen	Samnell	120	maanviljelys
15	Björnak	Vägens	170	maanviljelys, suoraudan keruu	40	Luos	Arnvid	150	maanviljelys
16	Gasnart	Jakob	80	kalastus	41	Parkens	Thor	200	maanviljelys
17	Ölsten	Annars	100	kalastus	42	Singlek	Anton	140	maanviljelys , rautakaivos
18	Rhysten	Laban	90	maanviljelys	43	Skordon	August	180	maanviljelys
19	Malmvik	Muster	120	maanviljelys , tinakaivos	44	Wegenev	Josef	150	kalastus
20	Rondon	Erik	210	kalastus	45	Varnsen	Efialtes	90	kalastus
21	Stalmlund	Milos	220	kalastus	46	Lendim	Sigurd	120	kalastus
22	Ranskio	Timoteus	110	maanviljelys	47	Semlinvard	Matias	200	kalastus , maan- viljelys
23	Nöpskull	Haaken	150	kalastus	48	Ryllbäs	Leo	130	maanviljelys
24	Helmys	Jörgen	90	kalastus	49	Senger	Ervid	180	kalastus
25	Korsmak	Jan	130	maanviljelys	50	Nuttgur	Thiodolf	90	maanviljelys , rautakaivos

Kylät 38 - 50 ovat saaren vaikepääsyisellä pohjoisrannikolla. Ne eivät tunnusta jaarlin ylivaltaa. Aluetta hallitsee kuningas, tällä hetkellä Semlinvardin päämies Matias. Kerran vuodessa kynnelle kykenevät asukkaat kokoontuvat Ryllbäsin rantakallioille äänestämään kuninkaasta. Jos hallitseva kuningas todetaan pystyväksi ja tehtävissään kykeneväksi saa hän hallita taas vuoden ajan. Muussa tapauksessa valitaan uusi kuningas.

Pohjoisrannikon kyläläiset omistavat yhteisesti kaikki viljelysmaat ja laitumet, kaikista kyliä koskevista asioista päätetään yhteisissä kokouksissa. Kuninkaan tehtävä on toimia yhteishenkilönä eri kylien välillä ja ratkaista mahdolliset vaikeat kiistat.

VARGTASS

Taulukon numerot viittaavat Vargtassin kartan numeroihin.
Lasten lukumäärä ilmaisee kuinka monta alaikäistä lasta asuu samassa taloudessa.

N:o	Isäntä	Emäntä	Lapsia	Isännän ammatti	Merkittävää
1	Börgil			Kapakoitsija	Röde Laxe. Börgilin vasen käsi rampa
2	Abel (40v)			Seppä	Abel on kylän vahvin mies
3	Saxtas / Knut			Sotilas	Kylän vartiotupa
4	Bo (28v)	Munrun (23v)	5	Kalastaja	Nuorimmainen hukkunut vast'ikään
5	Eugen (43v)	Venla (45v)	3	Lampolan hoitaja	Kylän luottomies
6	Alfons (33v)	Lise (30v)	4	Entinen kalastaja, juoppo	Perhe vähävarainen
7	Emil (20v)	Marje (17v)	2	Kalastaja	Työteliäitä
8	Jan (21v)	Ruuth (20v)	4	Kalastaja	Ruuth kylän juorukello, Jan samaten
9		Marje (22v)	3		Mies hukkunut
10	Henri (27v)	Munte (20v)	1	Mylläri	Rikas perhe, epäsuosittu kylällä
11	Terje (32v)	Helga (31v)		Kalastaja, purjeentekijä	Lapsettomuus vaivaa perhettä
12	Tage (45v)	Anda (36v)	5	Entinen kalastaja	Tage on kylän seremoniamestari
13	Knut (41v)	Heda (33v)	6	Kaupanpitäjä	Kylän rikkain perhe
14	Eben (34v)	Gouda (34v)	4	Kalastaja, talonrakentaja	Koristeellisin talo
15	Kees (31v)	Lotte (32v)	2	Kalastaja	Perheellä kylän suurin pässi
16	Joonan (48v)			Kylähullu	Kova juoppo, vaimo jättänyt
17	Milos (33v)	Karin (30v)	5	Kalastaja	Milos on kova tappelemaan, renki Franz (22v) karannut armeijasta
18	Paul (18v)	Helene (18v)	1	Kalastaja	Paul on töissä Terjen 11 talolla
19	Valdemar (35v)	Arle (35v)	3	Kalastaja	Kylän suurin vene
20	Urban (53v)			Maanviljelijä	Vaimo ja lapset mantereella
21	Nils (36v)	Ida (33v)		Kalastaja	Ida on heikkomielinen
22	Ruben (22v)	Sanna (22v)	4	Teurastaja, kalastaja	Ruben on silmäpuoli
23	Morten (29v)	Nadja (27v)	4	Kalastaja	Nadja tarjoilee kapakassa
24	Valden (23v)	Brita (22v)	5	Kalastaja	Valden on mykkä
25	Rolf (39v)	Margit (17v)	1	Kalastaja	Pakkoavioliitto
26	Mons (37v)			Kivenhakkaaja	Unelias ja kookas mies
27	Bert (28v)	Sole (28v)	3	Nahkuri	Sole maalaa veneisiin perinteisiä koristekuvioita
28	Pouls (37v)	Sigfried (35v)	2	Veneentekijä	Sigfried on kotoisin mantereelta
29	Heven (52v)	Vigolis (43v)	2	Kalastaja	Heven ontuu

Eugen 5 on kylän luottomies, eli hän on vastuussa jaarlille kylän toimista. Hänen vastuullaan ovat verojen ja maksujen toimittaminen ja kylän väen laskeminen. Lisäksi hän hoitaa kyläläisten yhteislampolaa.

Tage 12 on kylän seremoniamestari eli kappalainen. Suurten uskonnollisten juhlien aikaan hän vastaa uhrimenoista ja jumalten palvelemisesta. Hänellä ei ole merkittäviä maagisia kykyjä, mutta joitakin temppuja hänellä on hiassaan henkien lepyttämiseksi.

Tage on myös kylän parantaja. Kaikki kyläläiset tuntevat saarella kasvavat lääkeyrtit ja osaavat hoitaa yleisimpiä vaivoja, mutta vaikeissa tapauksissa käännytään henkien puoleen ja Tage saa toimia välimiehenä.

DRAKÖYENIN ERIKOISUUKSIA

Draköenillä on paljon raunioita jättiläisten valta-ajalta. Peikot ja kääpiöt ovat myös jättäneet oman jälkensä saarelle. Seuraavassa esitetään lyhyet kuvaukset näistä historiallisista paikoista, joita on kartassa merkitty kirjaimin A...L.

A. Vargtassin linna

Jaarlin linna, jumalten ajalta kaksi tornia. Jättiläiset ovat rakentaneet linnan näiden tornien ympärille. Linnalle on kehittynyt sielu, joka on syvästi paha. Se luo itse hirviöitä ja levittää pahuutta myös lähiseudun asukkaiden sydämiin.

B. Volkmarin rauniotempelli

Jättiläisten rakentama tempelli, joka on ollut rauniona jo satoja vuosia. Saaren asukkaat karttavat tätä temppeleä, koska tarujen mukaan sen alla on päättymättömiä käytäviä ja paljon pahoja henkiä. Raunion keskellä kuuma lähde, joka kylminä päivinä nostaa höyrypatsaan kohti taivaita.

C. Jätteslöyt

Lähes läpipääsemättömän louhikon keskellä on iso ja hyvin säilynyt jättiläislinna. Tarujen mukaan linnaan on teljetty jättiläisten palvelijademoneja. Nämä oliot ulvovat vihansa ilmoille yöaikaan.

D. Stöyrren torni

Stöyrren tasankoa hallitseen 250 jalkaa (75 m) korkea onnto basalttitorni. Perimätiedon mukaan torni on peikkojen maanalaisen asepajan savupiippu. Stöyrren tasangon asukkaat väittävätkin tornista leviävän usein pistävänpölyistä savua.

E. Lille Drakfjöllin louhos

Vanha kääpiöiden jalokivilouhos. Louhikkoinen, halkaisijaltaan 600 jalkaa (180 m) oleva kattilaimainen kaivanto, jonka syvyys on 400 jalkaa (120 m). Louhoksen pohjalla on muutamia käytävänaukkoja. Saarella kerrotaan joidenkin uteliaiden tunkeutuneen käytäviin, mutta kukaan ei vielä ole palannut...

F. Dunforrin kummut

Kaksi kumpua rikkoo ylängön muuten niin tasaisen pinnan. Kummuilta on lyödetty paljon aseiden jäänteitä ja perimätiedon mukaan niihin on haudattu mahtavan kääpiöarmeijan kaatuneita.

G. Trollfröyn rauniot

Pyöreän, 200 jalkaa (60 m) halkaisijaltaan olevan tornin rauniot. Seinämuurit yltävät sadan jalan (30 m) korkeuteen. Muurit ovat täynnä himmeästi kiilteleviä hieroglyfejä, joista hohkaa luihin ja ytimiin ulottuva kylmyys. Raunio on ympärivuotisesti ohuen jääkerroksen peittämä, ja useiden ihmisten kerrotaan kadonneen jäljettömiin raunion lähistöllä.

H. Korsbjöyn rauniokylä

Tuuli on alkanut paljastaa tuhkan ja laavan alta tulivuorenpurkauksen alle ammoisina aikoina jäänyttä kääpiökylää. Haamujen ja peikkojen huhutaan liikkuvan kylässä öisin.

I. Kääpiöiden kivitaulut

Kolme mustaa obeliskia (10 x 5 x 5 jalkaa, 3 x 1.5 x 1.5 m), joihin on kaiverrettu kääpiöiden ikaikaiset lakitaulut. Ihmisten muuttaessa saarille riimuja on yritetty hakata murskaksi huonolla menestyksellä.

Näiden lisäksi saarella on lukuisia pieniä raunioita, hautakumpuja, riimukiviä, onkaloita ja luolia.

J. Bazad Gol, kääpiökylä

Tämä kylä on syvällä Tagnarfjöllin uumenissa, pimeiden ja kosteiden käytävien sokkeloissa. Kylässä asuu 230 kääpiötä, he elävät metsästämyllä käytävissä asuvia olentoja ja viljelemällä sieniä ja muita ikuisen pimeyden kasveja.

Bazad Goliin on kerätty lähes kaikki kääpiöiden ikaikaiset kalteudet, jalokivet ja mittaamattomat kulta-aarteet. Kääpiöt suhtautuvat hysteerisen pelokkaasti kaikkiin tunkeilijoihin, vuosisatoja sitten tapahtunut kansanmurha on vielä tuoreena kääpiöiden mielissä.

K. Lohikäärmeluola

Jyrkän kallioseinän keskellä, lähes pääsemättömissä, on syvä ja louhikkoinen luola. Luolassa on asunut viimeisten viidensadan vuoden ajan tultasyöksevä lohikäärme Hazagad Punainen. Tämä käärmeiden kuningas ei ole enää aikoihin jaksanut lentää ulos luolastaan. Se nukkuu aarrekasansa päällä varmana omasta turvallisuudestaan ja uneksii nuoruutensa vapaista ajoista, koskemattomista laaksoista ja ihmiskäden turmelemattomista niityistä.

L. Peikkojen pesä

Jyrkän vuoristosolan päässä on kapeiden luolien sokkelo, jossa asuu satoja kaikenrotuisia peikkoja. Ne ovat jakautuneet kymmeneen heimoihin ja kuppikuntiin, jotka taistelevat jatkuvasti keskenään. Aika ajoin jokin ryhmä ajetaan pakosalle etsimään helpompaa elantoa vuoriston muista osista. Joitain näistä vaeltavista peikoista on osunut ihmistenkin asuinalueille.

Draköyen on saari, jossa on paljon muinaisia arvoituksia ja maagisia haasteita. Kääpiöiden tuntema kauna ihmisiä kohtaan sekä peikkojen lisääntyminen antavat monia mahdollisuuksia luoda mielenkiintoisia seikkailuja Draköyenin saarella.

DRAKÖYENIN TARU

Seuraava taru on katkelma *Tiedon kirjan* luvusta "Eläväisen synty". Siinä kerrotaan kuinka jumalat ja jättiläiset taistelivat maailman herruudesta sekä kuinka Draköyenin saari asutettiin.

Jaarli Hargarilla on kopio *Tiedon kirjasta*, tämän version ovat kopioineet alkuperäisistä käsikirjoituksista munkit 600 vuotta

Aikana ennen ajan syntyä nousi merestä tulen saari, tuhkan ja laavan peittämä. Eikä kukaan siellä liikkunut, ja pölyn yllä liikkui vain tuulen jumalan henki. Ja näin kului mittaamaton aika.

Koitti hetki, ja tuulen jumala katsoi rakentaa itselleen varustuksen, linnan maan päälle. Ja hän katsahti maan piiriin, veden valtakuntaan, etsi soveliasta paikkaa kunnes löysi etsimänsä. Hän astahi maan synkkään kolkkaan, pölyn ja hiekan valtakuntaan.

Ja tuulen jumala rakensi itselleen ja puolisolleen vartiotornin. Sillä oli määrätty jättiläisten tulevan ja epäjärjestyksen siemenen nousevan maan uumenista sekä yhtä lailla meren kuohuista. Ja tätä vasten rakensi tuulen jumala tornin vartiodakseen ja ilmoittaakseen määrätyn hetken koitosta.

Katso, nousi mahtava joukko, tuhatpäinen lauma, jättiläisten heimo, titaanien kansa. Ja lukematon armeija marssi maan kamaralla. Ja soturit olivat kuin autiomaan hiekka tai meren pizarat. He olivat lukemattomat.

Tuulen jumala katsahti tornistaan, ja hän pani merkille jättiläisten liikkeitä. Ja hän puki ylleen sotisovan, hän asetti päähänsä kypärän, hän sitoi sääriinsä suojat ja kynnärvarsiansa panssarit. Hän otti kilven ja käteensä keihään. Ja tuulen jumala valmistautui sotaan.

Ja tuulen jumala ilmoitti jumalille jättiläisten joukon olevan lukemattoman. Epäjärjestyksen olentojen sotajoukko peitti taivaan ja maan. Ja ne lisääntyivät ja olivat leegio. Sillä taistelun siemen oli kylvetty maan piiriin.

Jumalat pukivat päälleen panssarit, he ottivat aseet ja varustautuivat taisteluun. Sillä oli koittava taistelu, ja maan oli täyttävä sodan melske, jättiläisten ja jumalten välillä alkoi taistelu. Ja jumalat hyökkäsivät epäjärjestyksen joukkoon kuin sudet lammaskatraaseen.

Niin kuin määrätty oli, käytiin taistoon. Ja mahtava mittelö täytti maan piirin. Eikä kenkään siltä säästynyt. Epäjärjestyksen joukko lyötiin hajalle, kuten sanottu oli sanassa. Ja maahan iskettiin jättiläisten joukkio, pimeyden armeija hajoitettiin. Ja näin oli määrätty.

sitten. *Tiedon kirja* on yksi Hortin pappien pyhistä kirjoista ja siinä kerrotaan kuinka kaikki jumalat, olennot ja eläimet ovat saaneet alkunsa.

Katso, nousi aalloista musta vuori. Synkeä kivi ikuisesti haudaksi. Ja vuoreen valmistettiin leposija hävityksen herralle, jättiläisten kunikaalle. Sekä hänen orjillensa valmistettiin haudat. Eikä heidän sieltä ikinä olisi nouseminen. Sillä heidät sinne iäksi suljettiin. Ja näin tehtiin.

Ja jättiläisten kuningas haudattiin vuoren uumeniin. Ja hänen kanssaan suljettiin tuonelaan orjajoukkojen moniaat ruumiit. Ja salvaksi hautojen suulle, lukoksi porttiin kuolleiden valtakunnan, asettivat jumalat mahtikivi Granagin. Näin estettiin jättiläisten nousu.

Ja kiven he ympäröivät väkevin loitsuin. Eikä kukaan niitä läpäisisi, ei elävä, ei kuollut. Paitsi ihmisen poika, hän joka olisi kuin valkoisin lumi. Sillä näin oli loitsuissa aukko, tie mahtikiven luokse.

Ja jumalat muuttivat pois maan piiristä. Ja koitti ihmisen aika. Ja ihminen kertoi taruja tuonen hetkestä, jumalten ja jättiläisten taistelusta. Ja jumalat olivat poissa. Sillä heitä ei enää ollut. Ja maan piiri oli ihmisen ja vertaistensa oma, ja he peittivät maa kamaran ja meren he valloittivat.

Ja ihmiset tulivat tuhkan ja laavan saarelle. Ja he miekalla surmasivat ja kuoleamalla voittivat saaren asukkaat. Ja nämä olivat kääpiöt ja muut rodut. Näin he valtasivat tulisen vuoren saaren. Eikä siellä rohjennut asumustaan paljastaa kuin ihmisen poika.

Mutta katso, jumalan torni oli ihmisten kummastus. Ja jättiläiset olivat suuressa taistelussa piirittäneet tornin ympäröyksensä suurilla kivillä. Ja he olivat rakentaneet jyrkän linnan suurista kivistä. Ja näin he olivat rakentaneet mustan linnan.

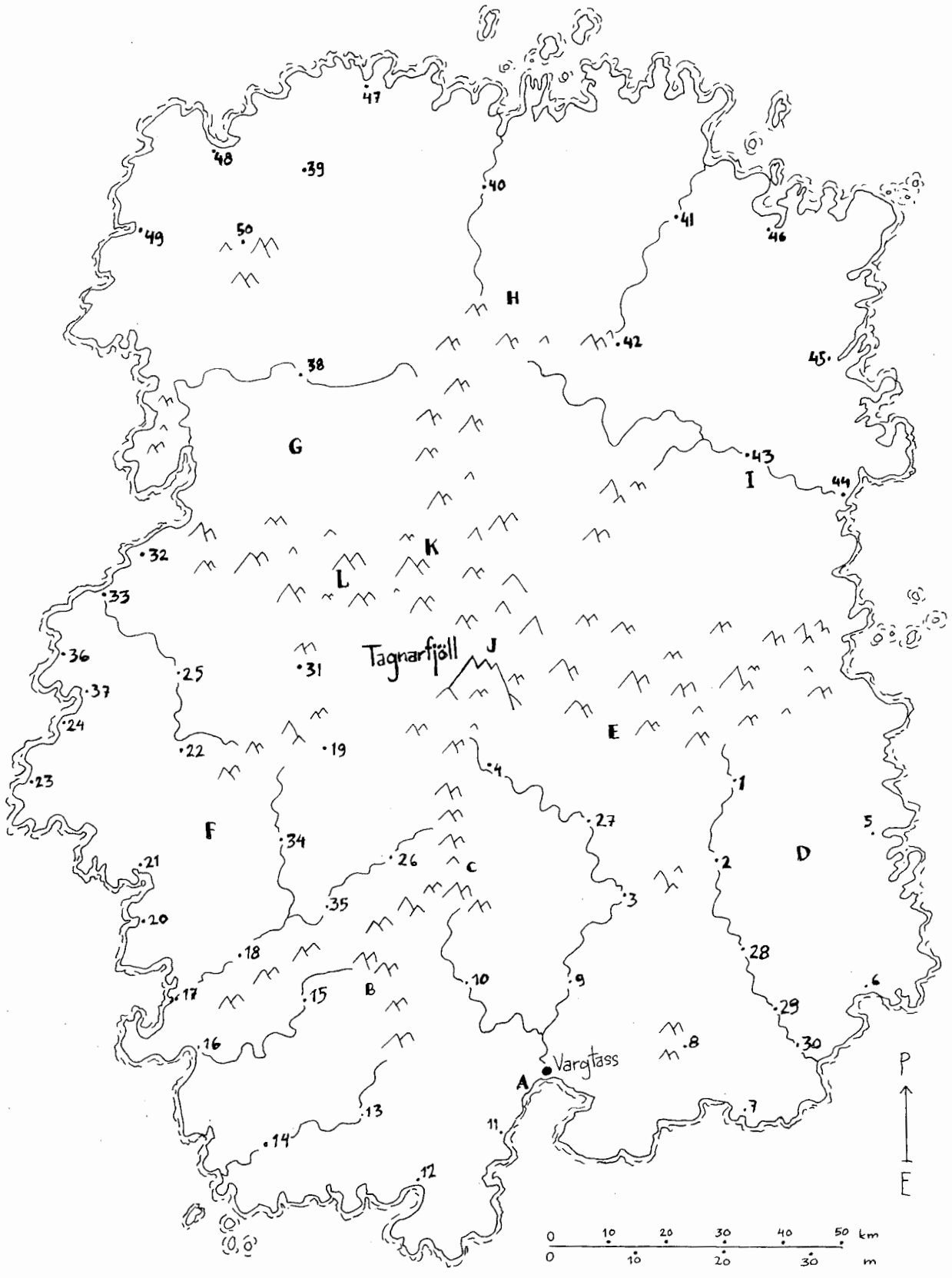
Ja saari oli karu ja ihmisten elanto oli vähäinen, ja he olivat väkevä kansa. Ja he kutsuivat saartaan lohikäärmeen saareksi. Sillä näin oli saari nimettävä, ja saari sai nimensä. Draköyen, se on lohikäärmeen saari.

Ja tämä on Draköyenin taru. Ja näin kerrotaan tapahtuneen, ja se on tosi. Sillä näin on sanassa sanottu ja kirjoihin kirjoitettu. Niin kuin on kirjoitettu tuhannen vuoden kuluvan ja mustan vuoren nousevan. Ja tuhat vuotta on vain kiitävä hetki jättiläisten kuninkaan ikuisessa odotuksessa. Ja näin on kirjoitettu.



Sininen Meri

Stormark



Draköyen

GRANAG

Yläkerrasta kuuluu repeytyvien parrujen kirskuntaa ja kauhunhuutoja. Ikkunasta vilahtaa jokin suuri varjo. Lentävä olento katoaa talojen kattojen taakse länttä kohti, merelle päin...

Kalastaja pyyhkii suolaa ahavoituneelta otsaltaan. Miksi meren syvyyksistä kuuluu taukoamaton jyrinä? Kylän tietäjä epäilee pahinta...ennustus on toteutumassa...

Tarunhoitoiset pohjoiset maat ja meret odottavat teitä. Jumalten luomat mahtavat voimat ovat joutumassa vääriin käsiin ja edessänne on painajaismainen tehtävä ja kilpajuoksu kuoleman kanssa.

STORMARK

Kolkossa valtaistuinsalissa kuuluu yksinäinen huokaus. Nuori kuningas laskee kruunun vierelleen. Pimenevässä linnassa leijuu kiivaan väittelyn jäljiltä raskas tunnelma. Suuraateliset ovat kuulustelleet ankarasti hallitsijaansa. Mitä hän salaa pohjoisen tapahtumista? Ovatko ennustukset manalan porttien aukeamisesta nyt toteutumassa? Kenellä on Granag?

Kuningas nostaa katseensa ylös isänsä vaakunaan. "Miksi jätit minulle perinnöksi Stormarkin, tämän karun maan..."

Viimeinkin pääset keskelle seikkailujen tarunhoitoista maailmaa. Laajan seikkailun lisäksi saat tässä pakkauksessa myös paljon tietoa Stormarkin kuningaskunnan salaisuuksista. Saat tarkkaa tietoa seikkailun tapahtuma-alueen kansoista, historiasta, uusista hirviöistä ja politiikasta. Nämä tiedot ovat hyödyllisiä kaikissa fantasiamaailmoissa.

Mahtavien loitsujen, tarumaisten aarteiden ja ennennäkemättömien hirviöiden maailma odottaa sinua.

**Sopii 4 - 8 tason Dungeons & Dragons -hahmoille.
Haastava 50% kykytason Runequest-hahmoille.**

RuneQuest on Avalon Hill Game Co:n omistama tavaramerkki. Dungeons & Dragons on TSR Hobbies Inc:n omistama tavaramerkki. Tämä tavaramerkkien käyttö ei ole omistajayhtiöiden hyväksymää. Valmistaja Dada-pelit KY.