

KUNINKAAN KAUPUNKI

FANTASIAKAUPUNKI KAIKKIIN ROOLIPELEIHIN



KUNINKAAN KAUPUNKI

SISÄLLYS

I JOHDANTO

Ohjeita pelinjohtajalle	2
Stormark	4
Lyhyt historia	4
Bergahavenin synty	4
Kaupungin rakenne	4
Asukkaat	5
Uskonto	6
Kaupunkilaisen arkielämä	7
Kaupungin talous	7
Lait ja asetukset	9

II KAUPUNGINOSAT

Berga	10
Yliopisto	11
Satama	12
Ranta	13
Katedraalinmäki	15
Palatsi	16
Kaupungin ulkopuoli	17

III SEIKKAILUT

Lohikäärmelapsi Surmgatt	18
Tullirikos	20
Hortin Valitut	22
Rangaistusretki	23
Oikeudenkäyntisäännöt	24
Kapakkatappelu	26

IV TAULUKOT

Henkilöiden kyvyt	28
Kalenteri	29
Vaeltavat hirviöt	29
Asukastaulukot	30
Palatsin asukkaat	31
Talojen asukkaiden määrittelyminen	32
Talon käyttötarkoitus	32
Satunnaiset tapahtumat	32

Toim. Antero Vesiö. ©Dada-pelit Ky 1989. Painettu Suomessa. Kaikki oikeudet pidätetään.

Tämä on jälleen kerran fiktiivinen teos. Jokainen yhteys eläviin, kuolleisiin tai tuleviin asioihin, ihmisiin, instituutioihin, käsitteisiin tai muihin kulttuurin tuotteisiin on vain lukijan mielen tuote.

OHJEITA PELINJOHTAJALLE

Pidät nyt käsissäsi kaikista vaativinta seikkailua, mitä roolipelille voi suunnitella - kaupunkipakkausta. Kaupungissa pelaajat kohtaavat lukemattomia erilaisia henkilöitä. Näillä on kaikilla oma tarina, omat päämääränsä, intohimon ja tarpeensa. Ja sinun täytyisi kyetä esittämään pelaajille kaikkia näitä olentoja! Mutta älä huoli, lue nämä ohjeet niin huomaat, ettei tehtävä olekaan kovin vaikea.

Kaupungit eroavat paljon totutusta luola- tai erämaaseikkailusta. Kaupunki edustaa järjestäytyntä yhteiskuntaa, lakeja ja säädöksiä. Luolissa pelaajat ovat voineet ryöstää, tuhota ja riehua lähes mielensä mukaan, mutta kaupungissa täytyy ottaa huomioon myös asukkaiden mielipide. Kaupunki ei ole kuitenkaan vihamielinen pelaajien henkilöille, elleivät nämä riko kaupunkielämän sääntöjä.

Mitä kaupungit tarjoavat pelaajille?

Pelaajilla voi olla monia syitä tulla kaupunkiin. Kaupungissa voi ostaa erilaisia tavaroita ja palveluksia, myydä saalista, kouluttaa itseään, lukea kirjastojen muinaisia teoksia, tutustua hyödyllisiin henkilöihin, palkata velhoja ja pappeja tekemään loitsuja - ja tietenkin kaupungissa voi kokea hurjia seikkailuja. Kaupungissa voi myös nukkua yönsä suhteellisen turvallisesti, paljon kaivattu mahdollisuus ulovien ihmissusien piinaaman maaseudun jälkeen...

Miten käytät tätä kirjaa

Tässä kirjassa kuvataan millainen paikka Bergahaven - Kuninkaan kaupunki - on. Kaupunki on jaettu osiin, joista kustakin on kerrottu millaisia ihmisiä kaupunginosassa asuu, ja millaisia puoteja, liikkeitä ja asumuksia kussakin kaupunginosassa on. Näiden tietojen avulla voit helposti kertoa pelaajille mitä seurue näkee, kuulee ja haistaa missä tahansa kadunkulmassa.

Mukana on myös helppokäyttöinen taulukko, jonka avulla voit kertoa pelaajille, mitä seurue kohtaa vaeltaessa

kaupungin kujilla. Kaupungissa tapahtuu miljoonia erilaisia asioita koko ajan, ja tämän satunnaisia kohtauksia kuvaavan taulukon avulla voit määrittää lähes rajattomasti erilaisia pikku kohtauksia.

Kirjan loppusivuilla on viisi tyypillistä nopeatempoista kaupunkiseikkailua. Seikkailut on suunniteltu siten, että niiden avulla pelaajat voivat helposti tutustua elämänmenoon ja erilaisiin ihmisiin Kuninkaan kaupungissa.

Kaupungin merkittävien henkilöiden ja hirviöiden ominaisuudet on koottu kätevästi yhteen taulukkoon sivulle 28.

Mitä sinun pitää tehdä aivan aluksi

Lue koko tämä kirja läpi. Jos sinulla ei ole seikkailua "Granag - Ikuinen voima", voit nyt saada lyhyet perustiedot Stormarkin maailman historiasta ja maantieteestä. Sivulla 4 kerrotaan valtakunnan ja kaupungin historia pääpiirteittäin.

Seuraavaksi on kerrottu yleisesti kaupungin tärkeimmät osat ja asukasryhmät. Tämän jälkeen kerromme sinulle millaista on elämä Bergahavenissa. Tavallisen kaupunkilaisen päivä avautuu eteesi käsinkosketeltavana. Koeta pitää aina mielessäsi millaista elämä kaupungissa todella on - ahdasta, liikaista, haisevaa, uskomattoman rikkaista ja suunnattoman köyhää.

Eri kaupunginosien yksityiskohtaisissa kuvauksista ilmenee kyseillä alueella olevien asukkaiden, rakennusten ja olosuhteiden erityispiirteet. Monien mallihenkilöiden ja -paikkojen kuvauksella luodaan lukijalle autenttinen tuntuma kuhunkin kaupunginosaan.

Käytännön neuvoja

Kun kuvaillet kaupunkia pelaajille, käytä hyväksesi kaikkia kertojanlahjojasi - kerro mitä seurue näkee, kuulee ja haistaa. Älä unohda, että kaikki kaupunkilaiset ovat mielenkiintoisia, kaikilla voi olla oma herkullinen tarinansa. Miksi kantajalla on polvi kääritty siteisiin? Onko hän itse asiassa maan alle painunut salamurhaa-

ja, joka epäonnistui yrityksessään tappaa rikas puuvillakauppias... Vai onko hän loukannut jalkansa kantaessaan satamassa paaleja. Onko hänen jalkavammansa nyt jonkin eksoottisen loisen myrkyttämä ja levittääkö onneton kantaja mystistä tautia kaikkialle... Mahdollisuudet ovat lukemattomat, voit halutessasi syöstä pelaajat huimiin seikkailuihin milloin haluat.

Olemme kertoneet sinulle keitä kaikkia kaupungissa asuu. Ei ole tietenkään mitään mahdollisuutta kertoa jokaisen talon sisältöä, sillä silloin pitäisit käsissäsi 300-sivuista ensyklopediaa... Eikä tässä olisi mitään mieltäkään. Tarvitsee vain määrittää minkälainen kauppa, toimisto tai asunto talossa on. Tämän jälkeen voit helposti etukäteen laatia yhden tai kaksi tämänkaltaista paikkaa valmiiksi.

Esimerkki: Kultaseppien korttelin on lukuisia kultaseppien pajoja. Teet ennen pelaamista valmiiksi yhden kultaseppäpajan. Päätät kuka seppä on, onko hänellä perhettä, palvelijoita ja apulaisia, onko kenelläkään mitään salattavaa tai muuta mielenkiintoista taustassaan jne. Kun seurue nyt päättää törmätä johonkin kultaseppäliikkeen, käytät vain jo valmiiksi tekemääsi kultaseppäliikettä **riippumatta** siitä mihin pajaan seurue menee.

Tee itsellesi kerralla kunnon varasto kaupungin asukkaita ja valmiita ideoita seikkailuja varten. Mieti tarkkaan, keitä nämä ihmiset ovat ja mitä motiiveja heillä on. Näistä tiedoista on paljon hyötyä, koska pelaajilla on tapana tehdä aina jotakin odottamatonta. Et joudu pysättämään peliä, jos sinulla on jo valmiina pieniä kohtauksia ja seikkailuja.

Etukäteisvalmistelut

Tee valmiiksi satunnaisia kohtauksia eri kaupunginosia ja vuorokaudenaikoja varten. Tästä on ohejeet muualla tässä kirjassa. Mieti etukäteen keitä kohtauksessa mukana olevat henkilöt ovat ja miten he ovat joutuneet kyseiseen tilanteeseen. Näin olet valmis antamaan pelaajille jotain tekemistä missä tilanteessa tahansa.

Millaisia seikkailuja kaupungissa voi toteuttaa?

Kaupungin seikkailut tapahtuvat usein nopeaan tempoon, pelaajien pitää pystyä tekemään silmänräpäyksessä ratkaisevia päätöksiä. Yhteistä kaikille kaupunkiseikkailuille on se, että seurue on lähes aina tekemisissä erilaisten sivuhenkilöiden kanssa. Kaupungissa seikkailija ei voi toimia yhtä raa'an suoraviivaisesti kuin maanalaisissa luolissa.

Kaupungissa voi järjestää esimerkiksi seuraavanlaisia seikkailuja: Kaupungissa voi tavata jonkun henkilön, joka antaa tehtävän seurueelle. Näin kaupunki voi toimia lähtöalustana normaalille seikkailulle. Kaupungissa voi selvittää erilaisia rikoksia tai tehdä kaikkia rököksiä.

Kaupungissa on myös paljon erilaisia ihmisryhmiä, joiden välisiin ristiriitoihin pelaajat voivat joutua mukaan, joko värväytyinä tai tahtomattaan.

Esimerkki: Stormarkissa oleva lähes uskonsotaa vastaava tilanne antaa paljon mahdollisuuksia peliä varten. Seikkailijat voivat joutua kirkon vihon kohteeksi, he voivat ryhtyä rohkeiksi Hortin ritareiksi, jotka pelkäämättä metsästävät kerettiläisiä paras-kismaatikkoja. Seurue voi puolustaa köyhälistöä papistoa ja aatelista vastaan, tai he voivat ulkopuolisina joutua kaikkien vihon kohteeksi.

Varkaille ja rikollisuuteen taipuvaisille henkilöille kaupunki on todellinen unelmaympäristö.

Kaupunki tarjoaa ihanteellisen ympäristön politikointiin, kulissientakaisiin lehmänkauppoihin ja kovaan neuvotteluun. Jos pelaajat ovat innostuneita tällaisesta roolipelaamisesta, siinä on nyt mahdollisuus täyttää heidän toiveensa.

Perinteisesti roolipelaajat voidaan jakaa kolmeen pääryhmään: ongelmanratkaisijat, rooliin syventyjät ja "räime ja roiske"-pelaajat. Ongelmanratkaisijat janoavat monimutkaisia ongelmia, joita pelihahmot voivat selvittää. Rooliinsyventyjät nauttivat hahmon joutuessa erilaisiin tilanteisiin, joissa pelaaja voi esittää hahmo-

aan. "Räime ja roiske" nauttii hahmon kerätessä valtavia aarteita ja suunnattoman määrän päänahkoja.

Pelinhohtajan pitäisi oppia tuntemaan pelaajiensa tyyliä, ja järjestää näiden pelityyliin sopivia seikkailuja. Ongelmanratkaisijoille ja rooliin syventyjille on helppo tehdä kaupunkiseikkailuja, mutta räime ja roiske eivät kuulu siivistyneille seuduille.

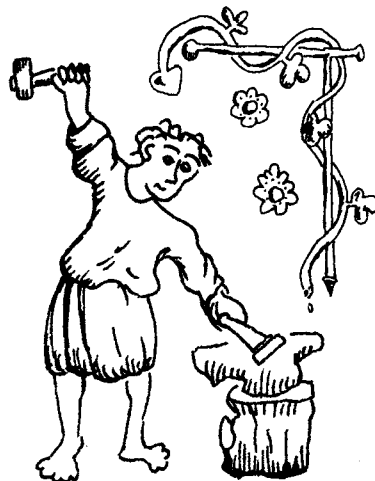
Miten kaupunki suhtautuu seikkailijoihin?

Ei liene ihme, jos kaupungin asukkaat ja varsinkin viranomaiset suhtautuvat epäillen seikkailijoihin. He ovat yleensä raskaasti aseistautuneita, heillä on käytössään mahtavia magisia voimia ja mikä pahinta - seikkailijat ovat yleensä täysiä psykopaatteja. Tämän takia kaupungin viranomaiset pitävät kirjaa kaikista tunnetuista seikkailijoista. Pelaajien pitää muistaa kaupungin elävän suhteellisen "normaalialla" elämää ja esimerkiksi täydellisessä sotavarustuksessa majataloon saapuva seurue voi herättää kiusallista huomiota.

Toisaalta seikkailijat ovat myös rikasta väkeä, jotka pitävät yllä tärkeää osaa kaupungin liike-elämästä. Seikkailijat ovat siis välttämätön osa maailmaa, ja heidän kanssaan yritetään tulla toimeen. Mutta seikkailijat tarvitsevat kuitenkin yhteiskuntaa enemmän kuin yhteiskunta tarvitsee seikkailijoita - tämä kannattaa pitää aina mielessä.

Jos pelaajat seikkailujen tiimellyksessä rikkovat lakeja, pelinhohtaja voi käyttää kaupungin poliiseja ja muita viranomaisia pitääkseen pelin langat käsissään. Muista aina, että viranomaisilla ja porvareilla on rahaa ja vaikutusvaltaa. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että pahantekijät yritetään toimittaa edesvastuuseen.

Pelinhohtajan pitää kiinnittää erityistä huomiota magian käyttöön kaupungeissa. Kaikenlaiset maagiset ja selittämättömät tapahtumat pelottavat kaupungin väestöä. Niinpä loitsujen teko julkisella paikalla herättää pahaa verta ja pelkoa useimmissa kaupungin asukkaissa.



STORMARK

Stormarkin niemimaa yhdistyy Ontarin mantereeseen kapeaa ja vuoristoista Karpelian kannasta pitkin. Stormarkissa on neljä vuoristoiden erottamaa osaa: Nordritt, Kasterlant, Forslant ja Edemark.

Nordritt ja Kasterlant ovat pohjoisessa Valkean Meren rannalla. Ne ovat karuja, metsien peittämiä läänejä. Valtakunnan keskiosaa on synkkien salokorpien manto, Stal-joen halkoma Forslant. Forslantin eteläpuolella aukeaa viljava Edemark. Bergahaven on Edemarkin etelärannikolla.



STORMARKIN LYHYT HISTORIA

Stormarkin rannikoilla on ollut asutusta noin tuhannen vuoden ajan. Aluksi ihmiset elivät metsästyksen ja etenkin kalastuksen varassa. Vähitellen jokivarsiin ja rannikon suojaisiin poukamiiin muodostui pieniä kyläpahasia, joiden asukkaat saivat elantonsa lampaiden hoidosta ja kalastuksesta.

Parisataa vuotta sitten etelän suuresta kuningaskunnasta saapui valloittajia, jotka perustivat linnoja ja kaupunkeja rannikoille. Eräs näistä oli Bergahaven.

Stormark liitettiin kuningaskuntaan ja valloittajien päällikkö Serendis nimettiin uuden alueen käskynhaltijaksi. Serendiksen poika ei tyytynyt tähän vaan julisti Stormarkin itsenäiseksi. Näin syntyi pohjoisen suurvalta Stormark.

(Yksityiskohtainen historia: ks. seikkailua 'GRANAG - Ikuinen voima'.)

BERGAHAVENIN SYNTY

Aikoinaan Kuninkaan kaupungin paikalla on sijainnut suhteellisen suuri maaseutukylä. Kun etelän valloittajat saapuivat paikalle runsaat 200 vuotta sitten, he rakensivat puolustukseen ja vakiinnuttaakseen valtansa suuren tornin mäelle. Samaan aikaan joen varrelle muutti kauppiaita, jotka rakensivat tornin ympärille omia talojaan. Paikalle perustettiin juhlallisesti uusi kaupunki, joka sai nimekseen Berga.

Kaksi vuotta perustamisen jälkeen Katedraalia alettiin rakentaa joen toiselle puolelle. Rakennustöitä haukan lailla valvova arkkipiispa Gunter oli itsenäinen mies ja riitaantunut kuninkaan kanssa. Katedraalista tuli mahtava linna ja vankka puolustusasema. Muuria alettiin rakentaa. Linnaa kasvatettiin aika ajoin.

Joen toiselle puolelle alkoi linnamaisen katedraalin ympärille kasvaa uudisasutusta. Alkuperäiset asukkaat eivät sallineet köyhempien uusien asukkaiden päästämistä joen kunnialliselle puolelle. Siispä joen toiselle puolelle kasvoi epämääräinen ja sekava talorykelmien viidakko. Vasta hyvä kuningas Karl I Tyller (antiikkinen suvun arvoniemi, joka osoittaa luonteenlujuutta) päätti ympäröidä uuden alueen muurein ja luovuttaa asukkaille kaupunkilaisten oikeudet tietyin rajoituksin (joitain ammatteja ei sallita, erilainen verotus, jne).

Ajan mittaan joen molemmilla puolilla olleet kaupungit yhdistettiin yhdeksi ainoaksi kaupungiksi Bergahaveniksi.

KAUPUNGIN RAKENNE

Bergahaven on siis jakautunut kahteen osaan - joen itä- ja länsipuoleen. Kaupungin läpi virtaavan joen nimi on Arb. Yläjuoksullaan Milhagin vuoristossa samaa jokea kutsutaan muinaisella nimellään Ber. Joen yli johtaa leveä puusilta (ks. kartta).

Länsipuolella on kuninkaallinen palatsi, rikkaiden kauppiaiden ja käsityöläisten alue ja oppineiden korttelit. Kaiken kaikkiaan tämä on kaupungin

rikkaampi ja menestyvä puoli. Täällä maalaiset kauppaavat karjansa ja viljansa toreilla sekä käsityöläiset puuhaavat pajoissaan. Sataman alueella on suojainen ankkuripaikka monille pitkän matkan päästä saapuville purjehtijoille. Kuninkaallinen palatsi hallitsee Arbin läntistä suuta, välittömästi palatsin pohjoispuolella on markkinatori.

Itäpuolen voi jakaa karkeasti kahtia: Juhlakadun pohjoispuoleen eli Katedraalimäkeen ja eteläpuoleen eli Rantaan. Koko Itäpuoli on köyhää ja ylikansoitettua seutua, mutta Ranta on todellinen slummi. Päivätyöläiset, köyhät ja työttömät asuvat täällä. Rikollisuus ja kurjuus rehoittaa.

Kaupungin ammatinharjoittajat ovat ryhmittyneet yleensä ammattiryhmitäin samoille alueille. Näin on muodostunut esim. seppien kortteli, kutojien alue, kultaseppien kortteli ja niin edelleen. Korttelin keskellä kohoaa yleensä pramea kiltahalli, jossa ammatin edustajat kokoontuvat.

Kaupunkia ympäröi kolme metriä korkea kivimuuri, jossa on helposti puolustettavia vartiotorneja. Kaupungin varusväki eli vuorossa olevat kaartin jäsenet ja raadin palkkaamat palkkasotilaat oleilevat torneissa.

Kaupunginmuurissa on viisi porttia. Jokainen muistuttaa pientä linnaa - kaksi tornia ja jyrkästi raudoitettut pronssiportit. Portteja vartioidaan tarkasti, sisääntulijoiden pitää osoittaa olevansa kunniallisella asialla.

Kaupunkiin tulijoilta peritään äyrin suuruinen maksu. Lisäksi kauppatavararavasta peritään kymmenesosan suuruinen tulli. Epäilyttäviltä henkilöiltä kuten seikkailijaseurueilta kysytään mihin aiotaan majoittua, kuinka kauan ja mitä varten kaupungissa aiotaan olla jne. Kaikki vastaukset kirjataan tarkoin muistiin.

Portit suljetaan auringon laskiessa eikä ketään enää päästetä sisään tai ulos. Muurien ulkopuolella norkoilevia voidaan ampua jousella varoituksetta. Kaupungin kaduilla harhailevat irtolaiset voidaan viedä vankilaan yöksi, mikäli eivät voi osoittaa olevansa laillisella asialla.

ASUKKAAT

Stormarkissa asuu kahden kansan edustajia. Alkuperäisiä asukkaita sanotaan varneiksi ja etelästä tulleita valloittajia jargeiksi.

Ulkoisesti kansat eroavat toisistaan jonkin verran. Varnit ovat lyhyitä ja tukevia, hiukset ovat usein vaaleat tai punertavat. Miehet kasvattavat tuuhean parran. Valloittajat eli jargit ovat solakampia, tummatukkaisia ja mustapartaista.

Bergahavenin asukkaina on sekä varneja että jargeja. Kaupungin rikkaan länsiosan asukkaat ovat valtaosin jargeja, valloittajia. Itäosan asukkaat ovat puolestaan enimmäkseen varneja. Varnien on erittäin vaikea nousta korkeisiin virkoihin, koska valloittajat pitävät heitä saamattomana ja tyhmänä väkenä.

Kaupungissa on n. 15000 asukasta. Kolmannes näistä on vaatimattomasti eläviä käsityöläisiä tai päivätyöläisiä. Koneita ei ole. Työvoimaa tarvitaan paljon - kantajia, kutojia, yms. Kaikkein köyhimmät asuvat kaupungin ulkopuolella. Kolmannes on alempaa keskiluokkaa ja kolmannes ylempää porvaristoa, oppineita ja aatelista.

Kaupunkia hallitsee toisaalta kuningas, toisaalta porvareiden muodostama 24 hengen raati. Kuningas on koko valtakunnan päämies ja kaupungin omistaja. Raati on vastuussa hänelle ja kuninkaalla on periaattellinen valta vaikka teloittaa raatimiehet. Tosiasiasa kuninkaalla ei ole valtaa toimia täysin oman päänsä mukaan. Valta on sillä, jolla on rahaa - ja länsipuolen porvarit ja käsityöläiset ovat valtakunnan varakkain sääty.

Kirkonmiehet ovat eräs tärkeä voimatekijä kaupungissa. Kuninkaalla ja arkkipiispalla on perinteisesti huonot välit. Toisaalta porvarit eivät ole koskaan olleet ihastuneita kirkon haluun säätää lakeja ja rajoituksia voitonkeuruun vähentämiseksi. Kymmenysten kerääminen ei ole myöskään parantanut kirkon ja porvarien välejä.

Kaupungin harvat aateliset vaikuttavat myös em. ryhmiin. He edustavat valtakunnan sotilasmahtia. Kaupunki on kuitenkin se valtakunnan osa, joka on

kaikkein vähiten riippuvainen aatelisista. Maaseudulla aatelisten läänitysjärjestelmä on ainoa vallan muoto, mutta kaupungissa kauppiaiden ja käsityöläisten vaikutusvalta on suurin.

Kuningas ja aateliset

Kuningas hallitsee koko Stormarkin valtakuntaa, hän on voimakkain sotaherra ja yksi valtakunnan korkeimmista tuomareista (ks. Oikeudenkäyntisäännöt). Palatsissa on kaarti, joka koostuu kuninkaan omista vasalleista ja uskollisista aatelisista sekä palkkasotureista. Lisäksi kuningas on perustanut Pyhän Margon Ritarikunnan, johon hän voi turvata tiukan paikan tullen. Tällä hetkellä ritarikunnassa on n. 400 asekuntoista aatelisritaria, joista suurin osa kuitenkin asuu maaseudulla.

Aatelisilla on Stormarkissa seuraavalaisia arvonimiä (pienimmästä suurimpaan): ritari, paroni, jaarli, kreivi ja herttua. Näistä ritarilla ei ole välttämättä läänitystä, mutta muilla on aina jokin perintölään. Herttuota on koko valtakunnassa viisi kappaletta.

Palatsissa asuu hovin väki. Nämä ovat erilaisia aatelisia, lähettiläisiä ja näiden palvelijoita.

Porvarit

Porvareiksi kutsutaan sellaisia ihmisiä, joilla on oikeus harjoittaa ammatia ja myydä tavaroita kaupungin alueella. Porvarisoikeudet voi saada joko pääsemällä jonkin killan jäseneksi tai suorittamalla kaupungin raadille tietyn rahasumman (n. 1000 kruunua).

Kaupungin porvarit ovat muodostaneet ammattiliittoja eli kiltoja. Näitä on todella paljon, aina kultasepistä suutarien kiltaan. Pääsääntöisesti ainoastaan killan jäsenillä on oikeus harjoittaa ammattia kaupungin alueella. Kiltujen tehtävänä on vaalia jäsentensä ammattitaitoa sekä valvoa oman ammattiryhmänsä etuja kaupungissa.

Ammattitaidon säilyttämiseksi korkeana kiltaan pääsystä on tehty vaikeaa. Halukkaiden pitää työskennellä ensin vuosia oppipoikina ja kisälleinä ennen kuin voivat ryhtyä itsenäisiksi ammatinharjoittajiksi.

Killat tarjoavat myös sosiaalista tukea hätään joutuneille jäsenilleen, jäsenten leskille tai orvoille ja tukevat muutenkin oman ammattikunnan vähävaraisia jäseniä. Killat palkkaavat lakimiehen oikeuteen joutuville köyhille jäsenilleen ja maksavat sakot useimmissa tapauksissa.

Kaikki tämä maksaa tietenkin rahaa, ja killat keräävät jäsenmaksuja. Tämä on yleensä vuotuinen kertamaksu (noin viikkopalkan arvoinen) kaikilta jäseniltä. Jotkut killat saattavat periä tietyn määrän jäsenen tuloista joka viikko.

Useimmilla killoilla on omat kokouksensa, kiltasalit, jossa järjestetään neuvotteluja, jokaviikkoisia kokouksia ja suuria juhlia. Killan jäsenet käyttävät kaiken ammattitaitonsa kiltasalin koristeluun ammatin tunnuksin. Kaikki killat kilpailevat saliensä komiteudella. Kiltasali rakennetaan aina ammattikunnan kaupunginosaan.

Seuraavassa luettelossa on mainittu kunkin kaupunginosan suurimmat killat. Tärkeimmät killat ovat Tukku-kauppiadien ja Villakankaan kutojien killat.

Berga:

Aseseppien kilta
Haarniskantekijäin kilta
Hattu- puku- ja vyökauppiadien kilta
Hevoskauppiadien kilta
Hopeaseppien kilta
Huonekaluntekijöiden kilta
Jalokiviseppien kilta
Jousentekijöiden kilta
Kaivertajien kilta
Koruntekijöiden kilta
Leipurien kilta
Maustekauppiadien kilta
Parturien kilta
Puuseppien kilta
Rahanlainaajien ja -vaihtajien kilta
Räätälien kilta
Satulaseppien kilta
Seppien kilta
Suutarien kilta
Tina- ja kupariseppien kilta
Tukkukauppiadien kilta
Turkiskauppiadien kilta
Tynnyrintekijöiden kilta
Verhoilijoiden kilta
Viinikauppiadien kilta
Villakankaan kutojien kilta

Katedraalinnäki:

Ajurien kilta
 Hautausurakoitsijain kilta
 Kalastajien kilta
 Kalakauppiaiden kilta
 Kivenhakkaajien kilta
 Kulkukauppiaiden kilta
 Kynttiläntekijäin kilta
 Lasinpuhaltajain kilta
 Lautturien kilta
 Muurarien kilta
 Nahkurien kilta
 Palsamoijien kilta
 Panimomestarien kilta
 Savenvalajien kilta
 Teurastajien kilta
 Tiilentekijöiden kilta
 Työvälistajien kilta
 Värjääjien kilta
 Välskäreiden, partureiden, kuppareiden
 ja kättilöiden kilta

Ranta:

Kadunlakaisijoiden kilta

Satama:

Satamamiesten kilta
 Merimiesten kilta
 Purjeentekijöiden kilta
 Köydenpunojien kilta

Opisto:

Kartantekijäin ja Kirjurien kilta
 Kuvittajien kilta
 Kirjansitojien kilta
 Musteentekijöiden kilta
 Paperikauppiaiden kilta
 Filosofien kilta
 Tähtitieteilijöiden kilta
 Opettajien kilta
 Historioitsijoiden kilta
 Magiantutkijoiden kilta
 Arkkitehtien kilta
 Matemaatikkojen kilta
 Lainoppineiden kilta
 Alkemistien kilta

Raati

Kiltojen edustajat muodostavat kaupungin raadin. Tämä voi säätää kaupungin alueella noudatettavia lakeja. Raadin edustaja kuninkaan hovissa on kulta-seppien killan päämies (tässä asemassa olevaa henkilöä kutsutaan arvonimellä Altern). Raati myös kerää kaupungin alueella verot ja luovuttaa ne kuninkaalle.

Kiltojen jäsenet valitsevat joukostaan vaaleilla raadin joka syksy. Vaalin yhteydessä kaupungissa on viisi päivää kestävä markkinat ja juhlat, jotka huipentuvat uuden raadin nimittämiseen. Kiltojen suuresta lukumäärästä johtuen raatiin on aina enemmän hylkkeitä kuin paikkoja ja vaali synnyttää usein suuria kiltojen välisiä skismoja.

Kaarti

Porvareilla on oma sotajoukkonsa: kaarti. Jokainen kilta valitsee keskuudestaan joka viidennen miehen, jolle hankitaan aseet ja varusteet. Kaarti on vastuussa kaupungin puolustuksesta hädän hetkellä. Se harjoittelee säännöllisesti kaupungin ulkopuolella. Kaartiin kuuluu n. 500 sotilasta.

Jokaisen korttelin asukkaat ovat velvollisia järjestämään alueen poliisivartion ja palokunnan. Yöaikaan alueita partioi kunnollisista miehistä koottu vartio, joka vangitsee kaikki koltosten yrittäjät.

USKONTO**Jargit**

Stormarkin virallinen uskonto on Hortin kirkko. Ylijumala on Hort, tai vaankaikkeuden ja maanpäällisen valtiat. Hänellä on puoliso Tanra, elämän ja kuoleman valtiatar. Kolmas jumala on sattuman jumala Loharna, Hortin ja Tanran hermafrodiitti jälkeläinen. Näiden lisäksi on pahuuden voimia, joita johtaa suurpaholainen Brath Thatnur.

Periaatteessa kaikki muut uskonnot ovat kiellettyjä ja niiden harjoittajat voidaan tuomita kuolemaan. Käytännössä lakia on sovellettu vain, kun on haluttu päästä eroon kirkon poliittisista vihollisista.

Uskontoa harjoitetaan kirkoissa pappeiden johdolla. Jokaisen Hortin kirkon jäsenen tulee käydä vähintään kerran viikossa messussa ja rukoilla Hortin kunniaksi. Valtaosa kansasta tekeekin näin.

Hortin kirkolla on ankara hierarkia, papeilla on monia virkoja ja arvoja. Arvojärjestyksestä ollaan hyvin tark-

koja. Hierarkian alimmilla portailla ovat noviisit ja papiksi vihkimättömät postulaatit, ylimmillä katedraaleja johtavat arkkipiispat ja Kymmenen neuvoston jäsenet.

Kirkon korkein johtajaa kutsutaan käyttäen arvonimeä Sakras, "Hän joka tietää kaiken". Sakras on pitää majaa etelän suurkuningaskunnassa. Kaikki stormarkilaiset papit vannovat siis tavallaan uskollisuutta ulkomaiselle henkilölle. Tämä on eräs perussyy kuninkaan ja pappien huonoihin väleihin.

Kymmenen neuvosto on Sakrasen ministerineuvosto. Stormarkista on kaksi edustajaa tässä neuvostossa. Valtakunnan arkkipiispat valitsevat nämä joukostaan aina kun vakanssi aukeaa. Jäsenyys neuvostossa on elinikäinen.

Bergahavenin hengellinen isä on arkkipiispa Walter.

Luostarit sekä taistelevien uskonsoturien salit

Luostarit ovat kirkon hyväntekeväisyyden ja köyhäinavun tärkein kanava.

Uskonsoturit ovat Hortin kirkon oma armeija. Veljeskuntien jäsenet eivät vanno uskollisuutta kuninkaalle tai maalliselle vallalle. He toimivat pelkästään kirkon käskyjen mukaan.

Varnit

Alkuperäisasukkaiden eli varnien uskonto on animistinen, kaikilla esineillä ja olennoilla on sielu. Jokaisella asialla, tuulella, sateella, puroilla, yöllä ja kasvulla on oma jumalansa.

Alkuperäisuskonnolla ei ole kirkkoja eikä pappeja, mutta se on saavuttanut erittäin pysyvän aseman varnien keskuudessa. Vaikka varneja käännytettäisiinkin Hortin uskoon, palvovat he silti mielessään vanhoja henkiään.

Paraskismaatikot

Valtakunnanuskonto (Hort jne.) on viimeisten vuosien aikana ajautunut surkeaan tilaan. Johtaviin kirkollisiin virkoihin on noussut ahneita ja karkeita miehiä, jotka janoavat vain lisää

valtaa. Kirkko on ryhtynyt keräämään entistä suurempia veroja ja kaikista palveluksista on alettu periä maksuja. Tämä on herättänyt pahaa verta köyhän kansan keskuudessa.

Tätä kirkon korruptiota vastustamaan on syntynyt salainen hengellinen laho. Sen johdossa on kirkonmiehiä, jotka vastustavat maksujen keräämistä kirkon normaaleista palveluksista. He ovat valinneet itselleen johtajan, jota kutsutaan Metropolitaksi. Virallinen kirkko on julistanut nämä laholaiset vääräuskoisiksi kerettiläisiksi, paraskismaatikoiksi, jotka on surmattava ja tulella puhdistettava.

Paraskismaatikkojen kannatus on suurin maaseudun köyhien, maaorjien ja kaupungin varattomien työläisten keskuudessa. Uskonlahkojen riita liittyykin saumattomasti Stormarkin valtakuntaa vaivaavaan luokkaristiriitaan. Aateliset ja porvarit sekä varakas papisto kannattavat virallista valtakunnan kirkkoa.



KAUPUNKILAISEN ARKIELÄMÄ

Aamulla portti avataan auringon nous- tessa. Ihmiset heräävät - pesivät kasvonsa, heittävät lannan ja ryönän ulos ikkunasta kadulle ja pukeutuvat. Aami- aista ei paljoa syödä, ehkä hieman olutta ja leivänkannikka. Sitten alkaa työ.

Maalaiset saapuvat kaupunkiin myy- mään tuotteitaan, kulkukauppiat läh- tevät vaeltelemaan pitkin katuja. Veit- senterottajat, suutarit, kattilanpaik- kaajat, henkienmanaajat ja muut yritte- liäät ihmiset kiertävät ympäri katuja huutamassa kukin omaa nimeään ja am- mattiaan. Kauppiat ja varsinkin oppi-

pojat kiekuvat kauppapuotien ovilla.

Kadut ovat kapeita, köyhällä puolella keskimäärin 2 metriä leveitä. Rikkaan puolen pääkadut voivat olla jopa 5 metriä leveitä - todellisia valtavyliä. Kadulla velloo avoviemäri, jota täy- dennetään jatkuvasti talojen yläker- roista. Ruuhkat ja tukokset kaduilla ovat tavallisia, vaikka kärryiltä onkin pääsy kielletty muille kuin joillekin valtavyille. Kantojuhdat ja kantajat tunkeilivat kapeilla kujilla. Kaupunki- laisten siat ja kanat juoksentelevat ih- misten jaloissa.

Kerjäläiset ja työttömät köyhät parvei- levat siltojen luona ja Rannan pikku- kaduilla. Siltojen vartijat eivät hevillä päästä näitä kurjista kurjimpia joen rikkaalle puolelle.

Kapakoissa parvelee väkeä. Ihmiset tapaavat toisiaan, liikeneuvotteluja käydään, ja olutta juodaan.

Työpajoista kuuluu ahkeroinnin meteli. Oppipojat asuvat pajassa ja mestari perheineen yläkerrassa. Työtä saa tehdä ainoastaan auringonvalossa. Talvikuukausina Pyhän Leukin päivästä aina Pyhän Riiperin päivään saakka on sallittua toimia lampunvalossa. Kellonajat huudetaan Krauttin muisto- kappelin tornista. Kaupungin kaduilla kiertää kolmen tunnin välein julkihuut- taja, jotka kiljuvat kellonaikaa.

Puoleltapäivin syödään päivän ainoa ateria. Perheet kokoontuvat yhteen nauttimaan ateriaansa. Suurin osa ravinnosta muodostuu leivästä. Tätä täy- dennetään useimmiten kalalla ja juus- tolla. Keittoja syödään paljon.

Köyhemmät perheet ostavat leivän su- oraan leipurilta, ainoastaan varak- kaammilla on oma uuni. Jotkut syövät mieluiten kapakoissa tai ostavat pii- rakkapuoista einestä. Ruokajuomana on lähes poikkeuksetta olut, jota juo- daan litrakaupalla päivittäin. Tuhdin aterian päälle otetaan nokoset ja sitten palataan töihin.

Työtä paiskitaan aina auringon las- kuun saakka, jolloin lähdetään kotiin tai suljetaan myymälä. Huutajat kaduil- la käseivät maalaisia poistumaan kau- pungista ja hetken kuluttua suljetaan portit. Myös silta pidetään suljettuina yöaikaan. Kulkukauppiat poistuvat

omalle puolelleen kaupunkia. Kapakat ja ilotalot ovat ainoita poikkeuksia, niillä on oikeus olla avoinna aina kes- kiyöhön saakka.

Yöllä Bergan katuja partioivat soti- laat. Jokainen kortteli joutuu pitämään yllä kaartia, jonka tehtävä on valvoa järjestystä ja huolehtia paloturvallisuudesta.

Kun kuusipäiväinen työviikko loppuu, alkaa lepopäivän vietto. Hortin jne. uskon kuuluvat menevät aamulla mes- suun.

Vuodessa on myös lukuisia uskonnolli- sia pyhiä, jolloin käydään myös mes- sussa ja vietetään loppupäivä vapaata.

Jos sää on kaunis, lähdetään niitylle retkelle. Kaupunki omistaa paljon maata muurien ulkopuolella, ja kaikilla porvarisoikeuksien on oikeus käyttää näitä omiin tarkoituksiinsa - laiduntaa karjaa, retkeillä, järjestää juhlia tai rie- hoja jne.

Lepopäivänä järjestetään usein teatteri- ja ilveilyesityksiä kaupungin toreilla. Rahvas (ja taskuvarkaat) kerääntyy sankoin joukoin näihin tilaisuuksiin.

Kaupungin kaarti harjoittelee aina le- popäivinä. Kaartilaiset kiillottavat keihänsä ja panssaripaitansa ja lähte- vät niitylle temmeltämään. Iloisen to- verillisessä hengessä käydään mitte- löitä, harjoitellaan muodostelmia ja marssiliikkeitä. Ankaran harjoittelun jälkeen käydään pöydän antimien kimppuun ja illan tullen horjutaan ta- kaisin koteihin.

Myös bergahavenilaiset kuolevat en- nen pitkää ja kaupungilla onkin kal- misto varattuna vainajia varten. Kate- draalin alapuolelle on kaivettu suuri ka- takombiverkosto, jonne kaupunkilai- set haudataan. Tästä kerätään tietenkin maksu arkun sijainnin ja vainajan omaisten varallisuuden mukaan. Aate- lisilla on oma hautaluola palatsin alla.

KAUPUNGIN TALOUS

Bergahaven on Stormarkin suurin kauppakeskus ja taloudellinen sydän. Täällä on kaikkein eniten ulkomaan- kauppaa, käsityöläispajoja ja muuta ra- haliikennettä.

Mausteita tuodaan kaukaa etelästä Me'Bitun valtakunnasta. Lisäksi etelästä tuodaan harvinaisia jalopuita, orjia, jalokiviä, väriaineita. Idän keisarikunnasta tuovat kauppiaat hajusteita, vankkoja jousia, taidetta, kirjoja, viiniä, silkkiä. Etelän suurkuningaskunnasta kuljetetaan meritse Berghaveniin nahkatavaroita ja lasia.

Bergahavenin tärkeimpiä tuotteita ovat keraamiset esineet, metalliesineet ja kankaat. Kaupungin ulkopuolella sijaitsevat suuret Skarn Markin savikavannot. Näiden liepeillä on paljon pajoja, tiilenvalmistusta yms.

Jokea pitkin tuodaan malmia kaupungin ulkopuolella oleviin sulattoihin. Kaupungissa asuvat lukuisat sepät valmistavat taidokkuudestaan maankuuluja aseita ja panssareita raudasta.

Kankaiden kudonta on yksi kaupungin tärkeimpiä elinkeinoja. Stormark on maailmakuulu villakankaastaan. Bergahavenissa on paljon pieniä kutomoita ja alan parhaimmat mestarit. Villakankaiden kutojien kiltä on eräs tärkeimmistä kaupungin killoista (ks. killat, s. 5).

Ohessa on eri ammasteista maksettavia tyypillisiä päiväpalkkoja. Pelinjohtajan tulisi muistaa aina näiden arvojen oleva n vain suuntaa-antavia, esim hyvä haarniskantekijä voi ansaita kaksikin kertaa listassa ilmoitetun määrän ja pelkkä oppipoika vaikkapa vain kolmanneksen ohjearvosta.

Rahajärjestelmä

Stormarkin rahajärjestelmässä on käytössä neljä eri rahayksikköä, joiden keskinäiset suhteet ovat seuraavat:

10 rautapenniä = 1 kupariäyri
10 kupariäyriä = 1 hopeakruunu
10 hopeakruunua = 1 kultataaleriala

1 hopeakruunu = 1 kp (D&D®).
1 hopeakruunu = 20 Lunaria (RQ®).

Asuminen

Kaupungin majataloissa on yleensä paljon vapaita huoneita, vain suurten juhlatapahtumien aikaan huoneen löytäminen voi tuottaa vaikeuksia.

Vuokrat:

Huone kaupungin ulkopuolella:	60-200 p/kk
Täyshoito kaupungin ulkopuolella:	140-360 p/kk
Talo kaupungin ulkopuolella:	200-500 p/kk
Huone kaupungissa:	100-400 p/kk
Täyshoito kaupungissa:	200-700 p/kk
Kerros pienessä talossa:	200-700 p/kk
Kerros suuressa talossa:	400-1400 p/kk
Pieni talo:	600-1500 p/kk
Suuri talo:	800-1800 p/kk

Majatalohinnat:

Ateria (tavallinen):	7-20 p
Juhla-ateria:	40-100 p
Yhteismajoitus:	3-6 p/henkilö
Oma huone:	20 p
Talli:	6-40 p/eläin/yö

Elintarvikkeiden hinnat

Maaseudulla elintarvikkeiden hinnat ovat pääsääntöisesti alempia, mutta valikoima voi olla vähäisempi. Hinnat ovat kilohintoja ellei toisin mainita.

Leipä:

Valkoinen	100 p
Täysjyvävehnä	5 p
Ruis	3 p

Liha:

Nauta	90 p
Sika	50 p
Kinkku	90 p
Possu	220 p
Lammas	30 p
Kana	15 p
Ankka	40 p
Villikarju	350 p
Suolaliha	70 p
Makkara	90 p

Mausteet:

Merisuola	15 p
Kivennäissuola	35 p
Hunaja	35 p
Sokeri	35 p
Pippuri	450 p

Kala:

Tavallinen	3 p
Hyvä kala	5 p
Äyriäiset	7 p
Suolakala	26 p

Vihannekset:

Pavut	8 p
Porkkanat	4 p
Sipuli	4 p
Kaali	6 p
Nauris	2 p
Kurkku	35 p
Valkosipuli	20 p

Munat	14 p tiu
Juusto	10 p
Voi	20 p
Suolainen voi	120 p

Juomista hinta on ilmoitettu annos/nassakka (100 annosta).

Viini (huono)	5 p / 100 p
Viini (hyvä)	15 p / 400 p
Viini (erinomainen)	40 p / 1200 p
Kalja	3 p / 60 p
Olut	7 p / 140 p

Tyypilliset palkat

Seuraavat ovat palkollisten ja apulaisten saamia päiväpalkkoja. Jos pelaajat haluavat palkata täysinoppineen mestarin, joutuvat he maksamaan n. viisinkertaisen palkan.

Alkemisti	1200 penniä
Ajuri	40 penniä
Puuseppä	50 penniä
Haarniskaseppä	180 penniä
Hopeaseppä	180 penniä
Jousentekijä	80 penniä
Kirjuri	90 penniä
Koruseppä	3000 penniä
Kultaseppä	500 penniä
Kuvittaja	150 penniä
Miekantekijä	240 penniä
Muurari	75 penniä
Nahkuri	40 penniä
Palvelija	40 penniä
Seppä	120 penniä
Sekatyöläinen	25 penniä

Sotilaat:

Jalkamies	40 penniä
Varsijousimies	40 penniä
Jousimies	40 penniä
Linkomies	40 penniä
Merimies	40 penniä
Keihäsmies	50 penniä
Pitkäjousimies	65 penniä
Kevytaseinen ratsumies	65 penniä
Raskasaseinen ratsumies	90 penniä
Katapulttimies	75 penniä
Kaivuumies	65 penniä

Tavallisella kaupungin asukkaalla on omaisuutta (huonekaluja, astioita, kiinteistö, taidetta, kirjoja, yms.) 10% - 30% elämänsä aikana saamistaan tuloista. Köyhillä vähemmän, rikkailla enemmän. Säästöjä suunnilleen yhtä paljon kuin omaisuutta. Tämän tiedon avulla voikin sitten laskea kuinka paljon varas saa saalista murtautuaan bergahavenilaiseen asuntoon.

LAIT JA ASETUKSET

Seuraavassa on esitetty useimmat Bergahavenisa voimassa olevat lait ja niistä langetettavat rangaistukset. Bergahavenissa on vallalla tyypillinen raaka, voimakkaisiin rangaistuksiin nojaava epäoikeudenmukainen oikeusjärjestelmä.

Tavalliset rikokset

Hän, joka toisen surmaa aseella tai paljain käsin, hirtettäkseen kunnes menehtyy.

Hän, joka hevosen varastaa, ripustettakoon kaulastansa tienvarren hirsipuuhun kunnes kuolee ja siihen jätettäkseen.

Hän, joka mausteen, väriaineksen tahi muun erityisen arvokkaan tavarain varastaa, ruoskittakoon kunnes kuolee.

Hän, joka kuninkaan tiellä varkauden tekee, naulattakoon kärrynpyörään ja tienvarteen nostettakoon kunnes henki pakenee ja siihen jätettäkseen.

Hän, joka salakähmäisesti riistaa kaataa, menettäkseen oikean kätensä. Jos jo toistamiseen samaan rötökseen syyllistyy, hirsipuuhun nostettakoon kunnes henki pakenee.

Hän, joka lyömällä ja murha-aikoinaan anastaa joltakulta rahaa, vaatetta tai omaisuutta, rangaistakoon kolmella tusinalla kepiniskulla. Jos jo toistamiseen samaan rötökseen syyllistyy, hirtettäkseen kunnes menehtyy.

Hän, joka viekkauksella ja huomaamatta toiselta rahaa, vaatetta tai omaisuutta anastaa, rangaistakoon kuten edellä on varkaudesta sanottu. Jos jo toistamiseen syyllistyy, leikattakoon oikea käsi pois ruumiista.

Erityisen vakavat rikokset

Hän, joka merirosvouteen syypääksi katsotaan, ripustettakoon kaulastansa satamaan hirsipuuhun kunnes kuolee ja sen jälkeen lintujen ruuaksi jätettäkseen.

Hän, joka toisen surmaa myrkyllä, loitsulla tai muulla keinoin käsin tahi astalolla koettamatta, poltettakoon roviolla kunnes menehtyy.

Hän, joka tulen irti päästää tahallisin aikein, poltettakoon roviolla kunnes menehtyy.

Hän, joka vannoo valan ja sen rikkoo, tai aiheetta syytöksen nostaa, hirtettäkseen kaulastansa kunnes henki lähtee.

Hän, joka nousee kapinaan kunigasta, aatelissukua tahi kirkonmiestä vastaan, hirtettäkseen kaulastansa kunnes menehtyy, rikki revittäkseen ja roviolalla poltettakoon.

Hän, joka salaa tuo kauppatavaraa siitä tullia maksamatta, hirtettäkseen kaulastansa kunnes menehtyy.

Hän, joka aateliseksi tahi kirkonmieheksi aiheetta tekeytyy, kepillä lyötäkseen tusinan kertaa. Jos toistamiseen samaan rikokseen syyllistyy, hirtettäkseen kunnes menehtyy ja roviolla poltettakoon.

Kauppalaki

Hän, joka kohtuuttoman koron luvatta pyytää lainalleen, maksakoon kaupungille sekä kärsineelle osapuolelle kahdesti pyytämänsä koron.

Hän, joka asiakirjan tahi vastaavan valheellisesti väärentää siitä hyötyäkseen, kahdesti maksakoon näin saamansa hyödyn sekä kaupungille että kärsineelle osapuolelle.

Hän, joka myy valheellisen tahi väärän tavarain, maksakoon kaupungille sekä kärsineelle osapuolelle kahdesti näin saamansa hyödyn.

Kirkkolaki

Hän, joka kieltää ainoan ja pyhän uskon, se on Hort, taivaiden ylimys ja

hän alaisensa, roviolla poltettakoon kunnes menehtyy.

Hän, joka kieltää pyhän ja ainoan kirkon olevan ainoan ja pyhän uskon välikappaleen ja näin kerettiläisyyteen syyllistyy, roviolla poltettakoon kunnes menehtyy.

Hän, joka pilkkaa kielellään tai ajatuksillaan pyhää ja ainoaa kirkkoa, roviolla poltettakoon kunnes menehtyy.

Hän, joka häpäisee tai pilkkaa pyhän ja ainoan kirkon pyhättöjä, juhlavälineitä tai pyhiä ihmekaluja, roviolla poltettakoon kunnes menehtyy.

Hän, joka epäjumalien loitsuja tutkii ja noituuteen syyllistyy, eli syvennyy voimiin, jotka eivät ole ainoasta ja pyhästä uskosta lähtöisin, roviolla poltettakoon kunnes menehtyy.

Jos edellä lueteltuihin kammoittaviin rikkomuksiin syllinen syntinen aidosti katu tahi muuten katsotaan rikkomus lieventyneeksi, tuomittakoon kirkkoneuvoston päätöksellä lievemmän rangaistukseen, joka on katumusmatka, karkoitus tahi lopullinen kirkon armosta pois sulkeminen.

Kirkkoneuvosto kokoontuu säännöllisesti kerran vuodessa ja tarvittaessa muutenkin.

Aatelislaki

Aatelista ei voi haastaa oikeuteen kukaan alempien säätyjen jäsen. Ainoastaan kirkkolaki ja lääninherran sana vaikuttaa aatelissäätöön. Aatelisilla on kyllä oikeus haastaa toisiaan kunnian mittelöön eli kaksintaisteluun jonkin kiistan ratkaisemiseksi. Pahin rikkomus, mihin aatelinen voi syyllistyä, on vasallin valan rikkominen. Kaikki aateliset ovat näet vannoneet uskollisuutta lääninherralleen. Vala velvoittaa vasallia olemaan täydellisen kuuliaisen herralleen.

Jos aatelinen syyllistyy valansa rikkomiseen, on rangaistuksena asianhaaroista riippuen joko maiden osittainen tai täydellinen menetys, aatelissäädystä karkoittaminen tai kuolema. Joka tapauksessa aatelinen menettää kunniansa, jonka takaisin saamiseksi täytyy tehdä mittavia urotekoja.

KAUPUNGINOSAT

BERGA

Berga on Bergahavenin vanhin osa. Se perustettiin heti etelän valloittajien saavuttua Stormarkiini.

Tällä alueella ovat kaikki rikkaimmat kaupat ja menestyksekkäimmät liikkeet. Menestyvät käsityöläiset, opporikkaat pankkiirit ja useimmat aateliset asuvat Bergan vanhojen muurien suojissa.

Tyypillinen bergalaisen käsityöläisen asumus on yleensä kaksikerroksinen puukehikkoinen tiilitalo. Alakerrassa on työpaja ja myymälä. Mestari perheineen asuu yläkerrassa. Oppipojat asuvat alakerrassa. Mestarilla on yleensä 1-3 oppipoikaa ja muutama apulainen. Apulaiset saattavat asua muualla.

Bergan pohjoisosassa, joen varrella, on runsaasti kutomoita. Täällä arvostettu ja kalliit mestarit tuottavat valtakunnan hienointa villakangasta.

Rikkaiden kauppiaiden talot ovat kohteita, kahdesta neljään kerrosta korkeita. Niissä asuu perheen lisäksi useita palvelijoita ja vartijoita. Aatelisten ja korkeiden virkamiesten tai pappien talot ovat myös tällaisia pröystäileviä pikkukartanoita.

Bergassa on lisäksi majataloja, kapaakoita ja muita huvituslaitoksia. Näiden asiakkaat ovat useimmiten lähikorttelien asukkaita.

Seuraavaksi on annettu parikymmentä tyypillistä Bergalaista liikettä ja muuta rakennusta. Numerot vastaavat kartan numeroita. Esimerkkin avulla pelinjohtaja voi helposti luoda kaupunkiin lisää asukkaita. Kustakin paikasta on kerrottu sen toiminta, omistajan nimi, ja ikä. Kirkoista ja temppeleistä on mainittu suluissa mille jumalalle ne on pyhitetty. Tähdellä (*) merkityistä henkilöistä löytyy lisätietoja seikkailujen yhteydestä.

1. Aseseppä

Holger Tuura, 38 v.

Holger pitää menestyvää aseparjaa. Hän on erikoistunut nuijiin ja kirveisiin.

Suurin osa hänen asiakkaistaan on rikkaita seikkailijoita tai aatelisia. Holger laskuttaa työstään 1.5-kertaisesti, mutta jälki on sen mukaisista. Holger asuu sokean vaimonsa kanssa tämän kaksikerroksisen talon yläkerrassa. Alakerrassa yöpyy kolme oppipoikaa.

2. Haarniskantekijä

Mark Freifelttiläinen, 42 v.

Mark valmistaa erittäin hyviä rengaspanssareita, mutta muuten hän ei ole kovin taitava. Hän on laiha ja tuberkuloottinen mies, joka näyttää ikäistään paljon vanhemmalta. Hänellä on apunaan neljä aikamiespoikaa. Talo on kolmikerroksinen ja vastakalkittu.

3. Hopeaseppä

Jarl Nuorempi, 28 v.

Jarl on täysin omistautunut työlleen. Hänellä ei ole perhettä ja hän työskentelee vain yhden oppipojan kanssa. Paja on tavallinen yksikerroksinen talo, jonka uuninpankolla Jarl ja poika nukkuvat. Jarlilla on suuri Barkilainen susikoira, joka vahtii mustasukkaisesti isäntäänsä.

4. Huonekaluntekijä

Jaan Ulburilainen, 45 v.

Jaan on huonekalu- ja kaapintekijöiden killan johtaja. Hänen pajansa on yksi kaupungin suurimpia, siinä työskentelee 12 ihmistä. Jaanin talo on kolmikerroksinen ja koristeltu yltä päältä puuleikkauksin. Jaanilla on erittäin hyvät suhteet Marsenin rikollisperheeseen, ja hän käyttää näiden palveluksia aina tarvittaessa.

5. Meren kuiskaus - Iltalo

Wilbor Iso, 43 v.

Meren kuiskaus on yksi kaupungin hyvämaineisimmista iltaloista. Sen asiakaskuntaa ovat kaikki kaupungin kerman rikkaat uroot. Kaikki miellymykset löytävät talosta huvitusta. Omistaja Wilbor on nimensä mukais-

ti iso mies. Hän on eläkkeelle jäänyt soturi ja seikkailija. Wilbor pyörittää sivutoimena ihmis- ja huumekauppaa etelän kaukomaista.

6. Jousentekijä

Faladil Haltija, 250 v.

Faladil on yksi harvoja haltijoita, joka on saanut porvarisoikeudet. Hän tekee maankuuluja jousia ja tarkkoja nuolia. Hänellä on apunaan mykkä eunukki kaukaa etelän mailta. Faladillilla huhutaan olevan kellarissaan lemmikkipaholainen, joka suojelee isäntäänsä.

7. Sianpää - majatalo

Kart Hurja, 28v.

Sianpäässä käy paljon hevoskauppiaita ja kiertäviä kauppamiehiä. Talossa on kolme makuusalia ja viisi pientä huonetta. Hinnat ovat halpoja (75% normaalista) mutta ruoka on paha. Kart menetti toisen silmänsä heittäessään kolmea soturia ulos majatalostaan.

8. Rahanlainaaja

Gait Giranni, 60v

Gait rahoittaa suuria kauppahuoneita ja kuninkaan sotaretkiä. Näinollen hän lukeutuu kaupungin viiden rikkaimman miehen joukkoon. Gait asuu talossaan poikiensa perheiden kanssa. Hänellä on viisi poikaa ja kolme hyviin perheisiin naitettua tytärtä. Gait perii yleensä 20-50% koron vuodessa. Lainojen perimisessä auttaa Gaitin vanhin poika, joka on kokenut velho.

9. Tupakkakauppias

Sigmun Merenkävijä, 39v.

Sigmun oli nuorena perämies, mutta kerättyään tarpeeksi rahaa merirosvouksella hän muutti Bergaan ja lunasti porvarisoikeudet. Hänellä on tupakan tukkukauppa. Talo on kolmikerroksinen, alakerrassa on toimisto (5 kirjuria ja lähettipoika). Hän on nykyään harras uskovainen ja hyveen esikuva. Hänellä on vaimo ja kolme pientä lasta.

10. Viinikauppias

Almar Helninpoika, 26v.

Almar on perinyt liikkeen isältään vastikään, ja hänellä on suuria vaikeuksia. Isä ehti tuhlata lähes koko omaisuuteen uhkapeleissä. Almar on alkanut myydä halpoja viinejä kalliilla ja sekoittaa vettä halvimpiin laatuhiin. Almarilla on apuna kuivettunut kirjanpitiäjä ja kolme työmiestä.

11. Vuokratalli

Pastori Kurt, 34v.

Hortin kirkko omistaa tämän menestyvän liikeyrityksen. Talleilla työskentelee kahdeksan noviisia.

12. Pyhän Armon temppeli (Tanra)

Kirkkoherra Mikael Wurmsilainen

Pyhän Armon temppeli on rakennettu paikalle, jossa viisikymmentä vuotta sitten eräs sokea kerjäläinen sai näkönsä ihmeellisesti takaisin rukoiltuaan kolme päivää ja yötä taukoamatta.

13. Ikuisen valon kirkko (Hort)

Kirkkoherra Tober Jankinpoika 33v.

Bergan vanhin kirkko, jonka ylläpidosta kaikki killat kilpaa vastaavat. Kirkon aarrekammioiden huhutaan pursuvan rikkauksia.

14. Pyhän Kubalin kappeli (Loharna)

Kirkkoherra Kurt Tollgraulainen 42v.

Tänne tulevat rukoilemaan ne ihmiset, jotka ovat kokeneet suuria onnenpotkuja tai hirvittäviä onnettomuuksia. Papit auttavat joskus ilman omaa syytään onnettomuuksiin joutuneita.

15. Tuomitsevan tulen kirkko (Hort)

Kirkkoherra Joak Vanha 79v.

Tämä on Hortin valittujen (ks. seikkailu Rangaistusretki) opetus- ja koulutuskeskus. Noviiitit viettävät koko lapsuutensa tässä rakennuksessa, jonka kellareissa ja maanalaisissa saleissa heille opetetaan kaikki salatut taidot.

16. Pyhän Juukan torni

Luutnantti Fran Vellebur 26 v.

Tämä on yksi kaupungin muurin torneista. Kaikissa on varusväkeä 20 kaupungin palkkaamaa jalkamiestä. He ovat bergalaisia, joten heidän uskollisuutensa on taattu. Sotilaille on nahkapanssarit, kilvet, pistokeihäät ja kolme heittokeihästä. Yhdeksän metriä korkean tornin huipulla on lisäksi ballista. Tornin kellarissa on parisataa heittokeihästä ja 40 varsijousta sekä nuolia.

17. Kuninkaan portti

Kuninkaan portti on kaupungin parhaiten linnoitettu sisäänkäynti. Portin tornien korkeus on kymmenen metriä maanpinnasta ja niiden seinämät ovat paksua graniittia. Yön ajaksi kuninkaan portti suljetaan alas laskettavalla rautaristikolla. Portti on saanut nimensä kunigas Karl I Tyllerin mukaan, joka juuri tätä kautta saapui ensimmäisen kerran kaupunkiin.

17.1. 6ersanth wilber lufanhy ans
18 Elitakenaakls + to
YLIOPISTO

Kaupungin alkuaikoina ei tietäjille, velhoille ja muille hämäämiehille annettu oikeutta asettua kaupungin asukkaiksi. Nämä asettuivat asumaan samalle alueelle Bergan pohjoismuurin ulkopuolelle. Näin he löysivät tukea ja turvaa toinen toisistaan.

Vuosien vierieissä tästä alueesta muodotui korkeimman opin ja salatieteidien pesäpaikka. Maagisten oppien arvon ymmärtänyt kuningas Mikhail I päätti antaa alueen asukkaille kaupunkilaisen oikeudet ja ympäröidä alueen vankalla muurilla. Bergan porvarit vastustivat tätä viimeiseen saakka, mutta joutuivat taipumaan päättäväisen kuninkaan edessä.

Alueella asustaa tätä nykyä alkemisteja

ja erilaisia velhoja, sekä lukuisia oppineita ja tietäjiä, jotka opettavat valtakunnan etevimpiä ja rikkaimpia aatelisnuorukaisia sekä äkkirikastuneita seikkailijoita.

Opistoalueen kaduilla ja kujilla vaeltelee hienostuneita oppineita, salaperäisiä ulkomaalaisia ja karskeja seikkailijoita. Sataman ohella tämä on ehkä kaikkein kosmopoliittisin osa Bergahavenia.

Alueen talot ovat mielikuvituksellisia huviloita, linnamaisia kolosseja tai pieniä ja siroja majoja. Kaikkea mitä vain kuvitella saattaa. Asukkailla on yleensä useita palvelijoita tai henkivartijoita.

18. Kuvittaja

Hans Hurskas, 55 v.

Hans oli aikoinaan munkki, mutta joutui eroamaan rikottuaan luostarin sääntöjä vastaan. Koska hän oli viettänyt koko munkkiaikansa kuvittaen kirjoja, hän päätti perustaa oman liikeyrityksen. Kiristettyään ja lahjottuaan itselleen porvarisoikeudet hän toteutti viimein unelmansa. Hansilla on apunaan kymmenen nuorukaista. Hansin työhuone on erikoistunut myyttisten aiheiden kuvaamiseen.

19. Paperikauppias / Pergamenttia

Veljekset Tandebau. Erich 33 v. ja Karl 40 v.

Tandebaun paperi- ja pergamenttikauppa on kaupungin arvostetuin. Hinnat ovat tavallista korkeammat, mutta materiaali on huippulaatuista. Tandebaun varastosta löytyy kaikkia mahdollisia kirjoitusmateriaaleja khimairannahasta papyrukseen. Veljekset ovat täysin omistautuneet työlleen.

20. Tähtitieteilijä

Alfred Goldbeckiläinen, 58 v.

Alfred rakastaa syömistä, juomista, laulua ja naisia - sekä tähtiä. Hänen työhuoneensa on aina kuin pyörremyrskymäisen juhlan jäljiltä, mutta

tästä huolimatta hän on erittäin etevä tähtitieteilijä ja matemaatikko. Alfred pystyy laskemaan kaikkien taivaan-kappaleiden liikkeet hämmästyttävän tarkasti. Alfredilla on huippuarvokas antiikkisten instrumenttien kokoelma.

21. Magiologi

Sabar Alabar 95v. *

Sabar Alabar on pelätty salaperäinen muukalainen. Hän muutti taloonsa viisikymmentä vuotta sitten, eikä ole tämän jälkeen käynyt ulkona. Hänen ikäänsä ei tiedetä, eikä hänen kotipaikastaan ole tietoa. Sabarin palvelija on koko tämän ajan ollut sama vähäpuheinen nainen Isidor (67v). Sabar on opettanut loitsuja ja muita taitoja ruhtinaalista maksua vastaan. Muuten hän viettää aikansa kehittämällä uusia loitsuja.

22. Lainoppinut

Otto Meldornilainen, 53 v.

Oton lakiasiaan toimistossa toimii kuusi notaaria ja viisitoista kirjuria. Toimisto hoitaa kaikkia asioita todistusten kirjoittamisesta oikeusjuttujen hoitamiseen. Otto on kirjoittanut lukuisia teoksia lain kehityksestä.

23. Kuvanveistäjä

Gent Isehaflainen 32 v.

Tässä työpajassa työskentelee suuren mestarin johdolla neljä apulaista ja kahdeksan apupoikaa. Gent on eräs muodikkaimmista veistäjistä koko valtakunnassa, ja porvarit ja aateliset ovat valmiita laskemaan mestarin jalkojen juureen lähes mitä tahansa aarteita. Gent on hyvin tietoinen asemastaan ja käyttäytyy todellisen diivan tavoin.

24 Pyhien Viiden Marttyyrin kirkko (Hort)

Kirkkoherra Willem Punaharja 40v.

Tällä paikalla surmattiin neljäsataa vuotta sitten viisi munkkia, jotka tulivat käännettämään varneja Hortin uskoon. Bergahavenin perustamisen jälkeen paikalle rakennettiin kirkko.

25. Kapakka "Papyrus"

Omistaja Mikael vasenkätinen 68v.

Tähän kellarikapakkaan saapuvat opiston tutkijat väittelemään ja vaihtamaan tutkimustuloksiaan. Mikaelilla on tapana järjestää kerran kuukaudessa "puheiloja", jolloin opiston asukkaat voivat kilpailla puheidenpidon jalossa taidossa. Voittajalle tarjotaan illan päätteeksi ilmaista viiniä.

26. Krauttin muistokappeli (Loharna)

Kirkkoherra Waat Lagebraulainen 50 v

Loharna. Tämän ainutlaatuisen muistokappelin kaikkein pyhin esine on lyijylasista, kullasta ja hopeasta valmistettu suuri tiimalasi. Kappelissa asuvat kaksitoista munkkia valvovat vuorotellen tiimalasin kääntämistä (tapahtuu tunnin välein). Kolmen tunnin välein kappelista lähtee viisi julkihuutajaa ympäri kaupunkia ilmoittamaan oikeaa ajanhetkeä.

27. Vankkumattoman kilven veljeskunta

Veli Mark 63 v.

Vankkumattoman kilven ritarikunta käsittää 200 ratsastavaa uskonsoturia. Näitä pelottomia miehiä johtaa Veli Mark.

SATAMA

Bergahavenin satama on vilkas portti niin kaukaisiin valtakunnan osiin kuin jännittäviin ulkomaihin. Tänne tuodaan puutavaraa pohjoisen metsistä, turkiksia ja tervaa salokorvista. Etelästä tuodaan viiniä ja kankaita - kaikkea mahdollista tavaraa voi nähdä purettavan tai lastattavan. Laitureilla ja vilkkailla kujilla voi nähdä erivärisiä merimiehiä, pyyleviä kauppiaita, laihoja kerjäläisiä ja varkaita sekä arpisia miekkamiehiä velhokumppaneineen.

Satamassa on veneenveistämöitä ja telakka kaikkine asiaankuuluvine työpajoin. Lihaskuonalla toimivat nos-

turit kirsкуvat ja kumartelevalle suurten varastojen varjostamilla laitureilla.

Satamassa on lisäksi huvituksia. Merimieskapakoita, ilotaloja, hämääriä peliluolia ja ottelupaikkoja. Satama on ainoa kaupunginosa, jossa on sallittu järjestää tappelunäytöksiä. Joka ilta voi kuulla ottelupaikoilta karhujen mylvintää, koirien haukuntaa ja haavottuneiden peikkojen kiljuntaa. Varsinkin kaupungin aateliset kerääntyvät seuraamaan näitä verisiä huvituksia.

28. Kalastaja

Jakob, 52 v.

Jakob on kalastajien joukossa tunnettu taitavana purjehtijana, joka pystyy arvaamaan tuulen ja sateen vaihtelut pienimmistäkin ennusmerkeistä. Hän purjehtii pienellä veneellään usein kauas ja karikkoisillekin vesille.

Jakob on sattumalta nostanut vedestä salakuljettajien saaliin - jalokivisäkin. Hän piilottelee sitä nyt mökkinsä lattian alla koston peläten.

29. Karttakauppias

Johan Eteläinen 48v.

Johan asuu yksin kissansa kanssa yksikerroksessa talossaan. Hän on kerännyt vuosien mittaan laajan kartta-arkiston. Ovelana miehenä Johan myy usein kauppaan eksyville turisteille kalliiseen hintaan väärennettyjä "aarrekarttoja", joita hän itse on valmistanut varastoon.

30. Peliluola "Kultainen kehä"

Margot Jubhovilainen 42v.

Tyypillinen sataman alueen peliluola. Suuressa salissa on monia pelipöytiä, joilla on käymässä kortti- ja noppapelejä. Tämän lisäksi Kultaisessa kehässä voi heittää tikkaa, vääntää kättä tai pyörittää onnenpyörää. Juomia ja pikusuolaisia tarjoillaan, näiden hinnat ovat nelinkertaisia. Margotilla on kahdeksan soturia järjestysmiehinä.

31. Taisteluareena "Musta Nyrkki"

Sax Kalju 38v.

Tämä on yksi sataman tappeluluolista. Joka ilta järjestetään kuudesta kymmeneen taistelua. Alkuillasta salin keskellä olevassa kuopassa taistelee eläimiä: koiria, koiria ja karhu tai eksootisia petoja. Illan edetessä siirrytään suosituimpiin lajeihin: gladiaattoreihin ja seikkailijoihin. Vedonlyönti on sallittua. Sisäänpääsymaksu on kaksi kruunua. Olutta tarjoillaan, hinta on kaksinkertainen. Järjestystä pitää yllä kymmenen aseistettua vartijaa.

32. Kapakka "Vihreä Särkkä"

Abnar Klenkka 50v.

Abnar on entinen merikapteeni, joka on perustanut tämän merimiesten suosiman kapakan. Saliin mahtuu kuutisenkymmentä asiakasta. Kapakka on lähes joka ilta täynnä. Tämä on paras paikka, jos haluaa puheisiin salakuljettajien tai laista piittaamattomien merenkulkijoiden kanssa.

33. Veneenveistämö

Niklas Hugson 49v.

Niklas on erikoistunut pieniin purjeveneisiin. Hän tekee kaikkiin veneisiin perinteiseen varniseen tapaan lohikäärmekekkan. Tämä tapa on pikku hiljaa katoamassa Bergahavenista. Niklas työskentelee kahden apulaisen ja kolmen oppipojan kanssa. Hänen veljensä Sveyn punoo köysiä läheisessä liikkeessään ja serkkupoika Hargal valmistaa purjeita.

34. Maustekauppiaiden killan varasto

Satamassa on monta kiltojen omistamaa varastoa. Kilta maksaa vartijoiden palkat ja kaikilla jäsenillä on oikeus varastoida lastejaan näihin tiloihin. Tätä varastoa vartioi joka hetki kolme soturia. Näillä on lisäksi koulutettu koira. Kuten useimpiin varastoihin, myös tänne johtaa maanalainen salakäytävä, entinen viemäri, jota itäran-

nan perheet ovat oppineet käyttämään hyväkseen "verottaessaan" kauppiaita.

35. Luotsien kiltahalli

Luotsit ovat yksi Bergahavenin tärkeimpiä ammattiryhmiä. He voivat halutessaan katkaista kaiken ulkomaankaupan ja suurimman osan rannikkokaupan ja suurimman osan rannikkokaupan myöten tapahtuvaa kotimaankauppaa. Tämän takia luotseilla on melko hyvät palkkiot: kaksi prosenttia lastin arvosta kyllä. Tämä on saanut kauppiaiden killan rahoittamaan ennennäkemättömän tehokkaan merimerkki- ja majakkajärjestelmän rakentamisen Bergahaveniin johtavan väylän varrelle. Järjestelmän viimeisin osa on joen suulle tuleva majakka, mutta luotsit ovat onnistuneet viivästyttämään sen rakennustöitä viiden vuoden ajan.

36. Tullikamari

Satamaviranomaiset pitävät majaa tässä ränsistyneessä talossa. Täällä pidetään kirjaa kaikista satamassa asioivista laivoista, lasteista ja kapteeneista. Satamaan tuleviin laivoihin saapuu aina tullivouti, joka arvioi lastin arvon ja määrää tullin. Yleensä tämä on 7-10 prosenttia lastin arvosta. Tulli pitää maksaa ennen kuin lastin voi purkaa. Jos maksua ei suoriteta rahana, tulli ottaa maksuksi viidenneksen lastista. Jos laivassa ei ole lastia, pitää maksaa kymmenen kruunua kultakin laivassa olevalta henkilöltä. Tullin määrä on aina vähintään tuon summan suuruinen. Kamarissa asuu viisi tullipoliisia, jotka vangitsevat kaikki salakuljetuksesta epäillyt henkilöt.

37. Providantti

Mats Jagharl 34 v.

Tämä yritteliäs paksukainen varustaa laivoja muonalla ja vedellä. Hänet tunnetaan eräänä Bergahavenin edullisimmista joskin epäilyttävimmistä kauppiaista. Hänen toimittamansa vesitynnyrit ovat usein homeessa, viini haisee kuolleelle kissalle ja ruoassa monkkii toukkia. Satamaan eksyy kuitenkin aina joku tolo ulkomaalainen, joka on valmis ostamaan halvimmalta toimitajalta.

38. Värväystoimisto

Täällä värvätään miehiä uusiksi kuninkaan palkkasotureiksi. Runsaiden tarjokkaiden vuoksi valintaseula on tiheä ja vain karaistuneimmat valitaan.

RANTA

Ranta syntyi joen ja meren rantaan. Katedraalin rauhoittava vaikutus tai kaupungin lait eivät yltäneet alueelle, joten kaikkein epäsosiaalisin tai köyhin aines kertyi tänne. Suuren kaupunginosien yhdistämien aikaan myös Ranta otettiin osaksi kaupunkia. Rannan asukkaiden oikeudet harjoittaa kauppaa ovat kuitenkin erittäin rajalliset. Rannan asukkaat ovatkin lähinnä työläisiä, jotka huolehtivat raskaimmista ja huonoimmin palkatuista töistä. Rannan kapeilla kaduilla kuhi-see pikkurikkolaisia ja kerjäläisiä.

Talot Rannassa ovat useimmin yksikerroksisia hökkeleitä, joidenkin kauppiaiden tai käsityöläisten talot ovat kaksi- tai peräti kolmikerroksisia.

"Perheet"

Rantaa hallitsee joukko rikollisliigoja - "perheitä". Ne käyvät jatkuvaa valtaistelua korttelien kuninkuudesta. Voimakkaimpien perheiden valta ulottuu jopa joen yli Bergaan. Perheet pyörittävät käytännössä kaikkea kaupungin uhkapelitoimintaa, prostituutiota, huumekauppaa ja varastetun tavaran välittämistä. Kauppiailta ja käsityöläisiltä kerätään häpeämättömän suuria suojelumaksuja.

Perheillä on käytettävissään omat sotajoukkonsa - ns. Uskolliset. Nämä miehet ja naiset ovat jo pienestä pitäen olleet perheen huomassa. Usein köyhät vanhemmat myyvät lapsensa perheille. Perhe kouluttaa lapsista taitavia varkaita tai sotureita. Onpa joillain perheillä omat väkevät velhonsakin.

Marsenin perhe

Päämiehet Jafor ja Gedor Marsen. Marsenit ovat vanha perinteikäs rikollisuku, joka on saanut perheiden välisellä sopimuksella kaupungin huumaiden myynnin yksinoikeuden.

Dalneurin perhe

Päämies Mats Dalneur. Dalneurit ovat erikoistuneet varkauksiin ja ryöstöihin, suurin osa Rannan ammattivarkaista maksaa 10 % saaliistaan suojelumaksuina heille.

Hjarmarsundilaisten perhe

Päämies Oslaf Hjarmarsundilainen. Hjarmarsundilaisilaiset ovat lähtöisin pienestä kalastajakylästä Draköyennillä (ks. Granag -Ikuinen voima). He ovat jo ammoisista ajoista saakka harjoittaneet salakuljetusta Draköyennin ja mannermaan välillä.

Fjordlen perhe

Päämies Morten Fjord. Tähän perheeseen kuuluu nykyisin vain n. 15 henkeä, sillä heillä oli kovaotteinen välienselvittely nyttemmin kaupugista pois ajetun Lergondin perheen kanssa. Perheellä on kuitenkin paljon vaikutusvaltaisia ystäviä joen länsipuolella ja on pysynyt sitkeästi voimatekijänä Rannassa.

39. Asekauppia

Horst 30v. ja Karin 27v. Dortilainen

Horst ja hänen vaimonsa pitävät pientä mutta hyvin menestyvää asekauppaa Rannassa. Kauppa on kaksikerroksisen puurakennuksen alakerrassa, Horstin ja Karinin asunto yläkerrassa. Talon ovet ja ikkunat on varustettu rautaisin teljin ja luukuin, jotka Horst iltaisin sulkee murtovarkaiden varalta.

40. Rohdoskauppia

Arblan Lorph 60 v.

Arblan myy pienessä kioskiaan yrttejä ja rohtoja vaivaan kuin vaivaan. Muutaman kuukauden välein Arblan lähtee pitkille matkoille ympäri Storkmarkia keräämään salaisista kasvupaikoista harvinaisia yrttejä. Sivutuloloja hän saa myymällä salaa merimiehille huumeita. Tämä on sangen vaarallista,

sillä huumeiden myynnin yksinoikeus on Marsenin perheellä.

Arblan myy patenttilääkettä, joka todellakin auttaa luuvaloon ja vanhuuden kolotukseen. Reseptiä on yritetty varastaa häneltä monta kertaa, toistaiseksi tuloksetta.

41. Kerjäläinen

Jan 35v.

Jan on entinen Karl III Nuoren armeijan jousimies, joka oli pakotettu jättämään palkkasoturin uran saatuaan harjoituksissa nuolen polveensa. Sen jälkeen Jan ei ole pystynyt kävelemään ilman kainalosauvoja ja on hankkinut elantonsa kerjuulla ja armopaloilla.

42. Korinpunoja

Gfad'ruh. 89v.

Gfad'ruh tuli nuorena poikana Karpelian vuoristosta käymään Bergahaveeniin, mutta joutui majatalossa tappelemaan, jossa sokeutui loppuiäkseen. Siitä lähtien hän on elättänyt itsensä punomalla taidokkaita koreja ja myymällä niitä Rannan kaduilla.

43. Kolmen ankan majatalo

Isäntä Haakon Dalneur. 40 v.

Tässä kaksikerroksisessa majatalossa on kaupungin halvimmat hinnat. Haakon on Mats Dalneurin pikkuserku ja voi edullisesti kaupata perheen "hankkimia" elintarvikkeita. Mikäli Kolmen ankan majataloon sattuu erehtymään muukalaisia kaupungin ulkopuolelta, saattaa Haakon hyvinkin yrittää apulaisineen ryöstää näiden rahat ja arvoesineet.

44. Rahanlainaaja

Alex Rikas 53v.

Alex nauttii Fjordin perheen suojeluksesta ja lainaa pieniä summia rahaa Rannan asukkaille. Lainojen korot ovat korkeat, mutta ne on syytä maksaa ajallaan. Takaisinmaksujen

mahdollisesti viivästyessä Alex ei epäröi pyytää Fjordin perheen apua lainojen perinnässä.

45. Työväälittäjä

Valdemar Morg 55v.

Valdemarin palkkaa työnhakijoita sekalaisiin töihin. Työntekijöiden valinta tapahtuu aikaisin aamulla, jolloin työväälittäjän pienen talon eteen on yleensä kertynyt suuri joukko halukkaita töntekijöitä. Valdemar tuntee hyvin Jafor Marsenin, Marsenin "perheen" päämiehen, ja on aina valmis järjestämään tilapäistyövoimaa Marseneille.

46. Vaatekauppia

Thor Milhagilainen 27v.

Thor on tullut jokea pitkin aikoinaan kaupunkiin onneaan etsimään. Aloitetuaan pennittömänä sekatyömiehenä on hän nyttemmin onnistunut perustamaan sangen vaatimattoman vaatekaupan. Dalneurin perhe perii häneltä kuukausittain suuria suojelumaksuja, joiden maksaminen ajallaan on Thorille jatkuva huolenaihe.

47. Teurastaja

Joakim Kirves 36 v.

Joakim teurastaa maalaisten kaupunkiin myymiä tuomia lemmiä ja lampaita. Joakimilla on vaimo Lisp sekä lapset Sim ja Ula. Teurastusjätteistä lähtevä himuinen löyhkä on saanut Joakimin siirtämään teurastuspaikan hieman etäämmälle muista taloista.

48. Matkamunistokauppia

Frans Hammerbergiläinen 45 v.

Frans ostaa ja myy pienessä kaupassaan sekalaisia astioita, patsaita, taidesineitä, pieniä koruja, jne. Suurin osa tavaroista on varastettu Bergasta ja kaupungin ulkopuolelta, mutta Frans ei kysele ostamiensa tavaroiden alkuperää. Frans maksaa suojelumaksua Dalneurin perheelle.

49. Marttyyri Wilan nunnaluostari

Abbedissa Siga 67 v.

Luostarin miehiltä suljettujen muurien takana on maankuulu kirjakääröjen ja kirjoitusten kokoelma. Luostarin yrtitarhassa kasvaa kymmeniä voimakkaita lääkeyrttilajikkeita.

50. Vankila

Päällikkö Joak Vilhelminpoika 50 v.

Kaksikerroksinen kivitalo. Vartijat asuvat yläkerrassa, heitä on kaikkiaan kymmenen. Alakerrassa on asevarasto ja kolmekymmentä selliä luottovangeille. Talon alla on luolasto, jossa on kaksikymmentä suurta luolaa vangeille. Tällä hetkellä vankilassa luolissa pidetään 80 vankia.

306

KATEDRAALINMÄKI

Tämä kaupunginosa muodostui Hortin suuren katedraalin ympärille. Alkujaan se oli vain kylä Bergan edustalla, myöhemmin se sai omat rajoitetut kaupunginoikeudet (oikeus käydä kauppaa ja asukkaille perustaa kauppaliikkeitä) ja toistakymmentä vuotta sitten se yhdistettiin Bergaan.

Asukkaat ovat käsityöläisiä, jotka asuvat yksi- tai kaksikerroksisissa pajoissaan. Lisäksi Katedraalinmäellä asuu Bergan puolella työskenteleviä käsityöläisten apulaisia. Muutamia kauppiaitakin on alueelle asettunut. Pohjoismuurin tuntumassa on suuri kutojen kortteli. Täällä on suuria kuto-moita, karstaamoita, kehräämöitä ja muita alan verstaita. Katedraalinmäen kutojat eivät tuota yhtä hyvälaatuisia kangasta kuin Bergan pohjoisosan huippukalliit työhuoneet.

Katedraalinmäen kaduilla tungeksii kulkukauppiaita, käsityöläisten juoksupoikia, asiolla olevia emäntiä ja perheenisiä, maalaisia, sekä kaikenlaisia kirkollisia virkamiehiä. Alueella on monta kirkkoa ja kaikki kaupungin luostarit.

51. Kolminkertaisen viisauden katedraali

Arkkipiispa Walter 58 v.

Tämä on Bergahavenin suurin ja merkittävin katedraali, jonka mukaan koko Katedraalinmäen kaupunginosa on saanut nimensä. Kolminkertaisen viisauden katedraali on pyhitetty kaikille sallituille jumalille (Hort, Tanra ja Loharna).

52. Pyhän Lorian luostari

Apotti Jarn 70 v.

Pyhän Lorianin luostarissa on n. 100 munkkia. Luostarissa toimii sairaala ja munkit harjoittavat köyhäinapua kaupungin kaduilla.

53. Pyhän Torkin luostari

Apotti Edwar 60v.

Pyhän Torkin munkkiveljet ylläpitävät vaivaistaloa luostarin tiloissa. Vanhoista ja raihnaisista huolehtii yhteensä 80 munkkia.

54. Leppymättömän ankaruuden kappeli (Hort)

Kirkkoherra Hark Zierenberniläinen 30v.

Kirkko-oikeus (ks. oikeudenkäyntisäännöt) kokoontuu täällä. Tuomiot pannaan täytöntöön kirkon edessä olevalla torilla.

55. Pyhän Alanan kirkko (Tanra)

Kirkkoherra Gobler Kurtinpoika 42 v.

Kaikki sairast kerääntyvät tänne aamuisin anelemaan parantavia loitsuja vaivoihinsa, sillä Pyhän Alanan kirkon papit ovat tunnettuja jalosydämisyydestään.

56. Kondaariveljet

Veli Hektor 55 v.

Kasarmissa asuu 120 kiihkomieliä uskonsoturina. He matkustavat usein kaukomaille levittämään voimakkain

keinoin Hortin uskontoa.

57. Amputoiija

Svein Hulgursson. 41 v.

Svein toimii väliskärinä, vetää hampaita ja sahaa irti jäseniä. Hän elää jatkuvassa kirkonmiesten pelossa, sillä nämä haluaisivat pitää parannustoimen omana monopolinaan.

58. Hiili- ja halkokauppias

Hans Guthofilainen, 33 v.

Hans asuu kaksikerroksisessa talossa. Hänellä on vaimo ja neljä pientä lasta. Hän tulee melko hyvin toimeen, sillä polttoaineen kysyntä on kaupungissa suurempi kuin sen tarjonta.

59. Leipuri

Hakon Valkonaama, 29 v.

Hakon leipoo asiakkaiden jauhoista leipää ja myy omia tuotteitaan. Vain harvalla itäosan asukkaalla on oma uuni, joten hänellä riittää asiakkaita. Hakonilla on kolme Bergan kaduilla kiertelevää apupoikaa, jotka myyvät piirasia.

60. Kutomo

Omistaja Mikael Saarbugilainen, 39 v.

Tässä villakankaan kutomossa työskentelee viisitoista alipalkattua työläistä. Mikael myy kankaat bergalaisille tukkukauppiaille, jotka myyvät ne eteenpäin ulkomaille. Mikael asuu yksin kutomon perällä olevassa huoneessaan. Raaka-aineen hän ostaa maaseudulla kiertelevilta villanostajilta. Nämä tulevat aina suurille markkinoille myymään saaliinsa.

61. Lukkoseppä

Sven Jensinpoika, 42 v.

Holgerin talo on kaksikerroksinen. Hänellä on anoppi, vaimo ja kuusi lasta. Kotiväen tietämättä Sven on liit-

tynyt Dalneurin perheen rikollisliigaan. Hän on erittäin taitava tiirikoija ja lukkojen purkaja. Sven on naivi ihminen - hän hakee rikollisesta elämästä jännitystä arkiseen aherrukseensa.

62. Kapakka "Harmaa neito"

Omistaja Ingver Draköyöniläinen 46 v.

Harmaa neito on tavallinen katedraalimäkeläinen kapakka. Sen kanta-asiakkaat ovat lähikorttelien käsityöläisiä ja palkollisia. Meno kapakassa on yleensä hurjaa, raskas työ vaatii raskaat huvit. Kapakassa saa olutta, simaa ja pientä syötävää. Hinnat ovat vain n. 80% normaalitasosta. Ingver asuu kapakan yläkerrassa poikansa ja miniänsä kanssa. Ingver on poliisin salainen ilmiantaja.

63. Siltavartio

Siltavartion kuuluu kahdeksan vartiotosilasta ja heidän päällikkönsä. Vartion tarkoituksena on valvoa liikennettä Arbin ylittävällä sillalla ja periajoen ylittäjiltä siltamaksuja. Vartijat sulkevat sillan aina auringonlaskun ja nousun väliseksi ajoiksi. Vartijoiden varustukseen kuuluu keihäät, lyhyet miekat ja nahkapanssarit.

PALATSI

Palatsia eli kuninkaallista linnaa alettiin rakentaa vanhan varnien mäkilinnan paikalle. Ensin rakennettiin suuri torni ja tämän ympärille muureja ja torneja vuosien kuluessa.

Palatsissa asuu kuningas perheineen, kuninkaallisia virkamiehiä, aatelisia ja hovimiehiä sekä suuri määrä palvelijoita ja vartijoita.

1. Vanha Torni

Yksi valtakunnan mahtavimmista torneista - halkaisija 20 m, 28 m korkea, seinät ovat 4 metrin paksuiset. Tornissa on kuusi kerrosta. Kuninkaallinen aarrekammio, rahapaja, arkisto ja kuninkaan huoneet ovat täällä.

2. Suuri juhlasali

Tässä salissa kuningas ottaa vastaan hovin, lähettiläät ja muut tärkeät vieraat. Joka aamu on kuninkaallinen vastaanotto, jonne vieraat kerääntyvät. Iltaisin järjestetään suuria illallisia, joissa kuningaskin saattaa olla läsnä.

3. Keittiö

Kuuden suuren tulisijan ääressä hyörii kolmisenkymmentä kokkia ja keittäjää. He huolehtivat koko linnan väen muonituksesta.

4. Leipomo

Tässä salissa on neljä suurta uunia, joissa paistetaan linnan väelle leipää.

5.-10. Varastot

Näihin varastoihin on kerätty kalaa, lihaa, viljaa, olutta, viiniä ja muuta syötävää pahan päivän varalle.

11. Pyhän Joukin kaivo

Linnan tärkein vedenlähde, kuvanveistäjä Gent Isehafilaisen viisi vuotta sitten veistämä suihkulähde.

12. Ulkomuuri

Linnan ulkomuuri on 15 m korkea ja neljän metrin paksuinen. Tornit ovat 25 m korkeita 5 m paksuin muurein. Kerroksia on kolme. Jokaisen tornin huipulla on kaksi ballistaa ja yksi mangonel (pieni katapultti). Tornien kellareihin on varastoitu ruokaa, juomaa ja aseita. Tornien varusväkenä on 50 kuninkaan omilta läänityksiltä valittua miestä kussakin.

13. Pyhän Haakonin kappeli (Hort)

Herman Kultaparta 61 v.

Hermilla on apunaan kolme kuoripoikaa ja kaksi apupappia. Kappelissa on ihmeitätekevä Pyhän Haakonin puuveistos.

14. Virastot

Tällä alueella ovat eri ministerien ja virkamiesten toimistot. Ks. listaa virkamiehistä. Kaikissa huoneissa on pari kirjuria järjestelmässä ja kopioimassa papereita.

15. Talli

Täällä ovat kuninkaan hevoset ja vartioston ratsut. Talliin mahtuu 250 hevosta.

16. Sininen torni

Wigismut Iätön 90 v.

Linnan maagi Wigismunt asustaa ja tekee kokeitaan tässä tornissa. Tornin huipusta kohoa aika ajoin suuria savupilviä ja kipunoita lentelee alas pihalle. Kaikki linnan asukit pelkäävät tornia.

17. Asuinhuoneet

Virkamiehet ja muut korkeat henkilöt asuvat näissä huoneissa. Kaikki on sisustettu valtion varoin ylellisesti - mattoja, tauluja, kirstuja ja raskaita huonekaluja.

18. Palvelusväen sali

Palvelijat nukkuvat kaikki yhdessä tässä suuressa salissa.

19. Pyhän Margon ritarikunnan sali

Kuninkaan perustama Pyhän Margon ritarikunta kokoontuu tässä salissa.

20. Tyrmät

Tärkeitä rikollisia säilytetään kuninkaan tyrmässä. Heistä pitää huolta kymmenen vanginvartijaa ja kolme pyöveliä. Tyrmässä on täydellinen kuulusteluvälineistö.

21. Palkkasotilaiden kasarmi

Kuninkaan linnan vartiostoon kuuluvat 250 palkkasotilasta asuvat tässä kasarmissa. Varusteina heillä on raskaat varusjouset, nahkapanssarit sekä lyhyet miekat.

KAUPUNGIN ULKOPUOLI

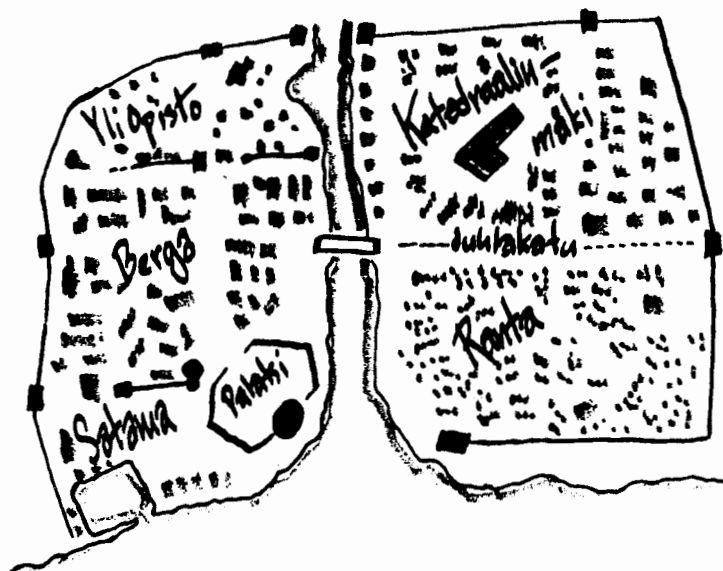
Kaupungin ulkopuolella avautuu maa-seutu - niinpä tietysti. Kaupunki omistaa suuria niittyjä heti muurien ulkopuolella, ja kaikilla kaupungin porvarisoikeudet omistavilla on oikeus käyttää näitä omiin tarkoituksiinsa. Niittyjen lomassa on pieniä viljeltyjä tiloja sekä aatelisten suuria huviloita ja kartanoita. Siirryttäessä yhä kauemmas kaupungista alkaa tulla vastaan yhä enemmän läänityksiä eli aatelisten omistamia maatiloja. Siellä täällä on pieniä idyllisiä maalaishyölyä.

Kaupungista johtaa itään, pohjoiseen ja länteen kuninkaallinen maantie. Tämä paikoin jopa kivetty, muuten mutavallia muistuttava kärrytie on stormarkilaisen rakennustaidon riemuvoitto. Kuninkaallisella maantiellä on peninkulman välein julkisin varoin ylläpidetty majatalo ja vartiokuva. Kaikki rikollisuus kuninkaallisella maantiellä on ankarasti kielletty, siitä rankaistaan julmasti ja se on hyvin yleistä.

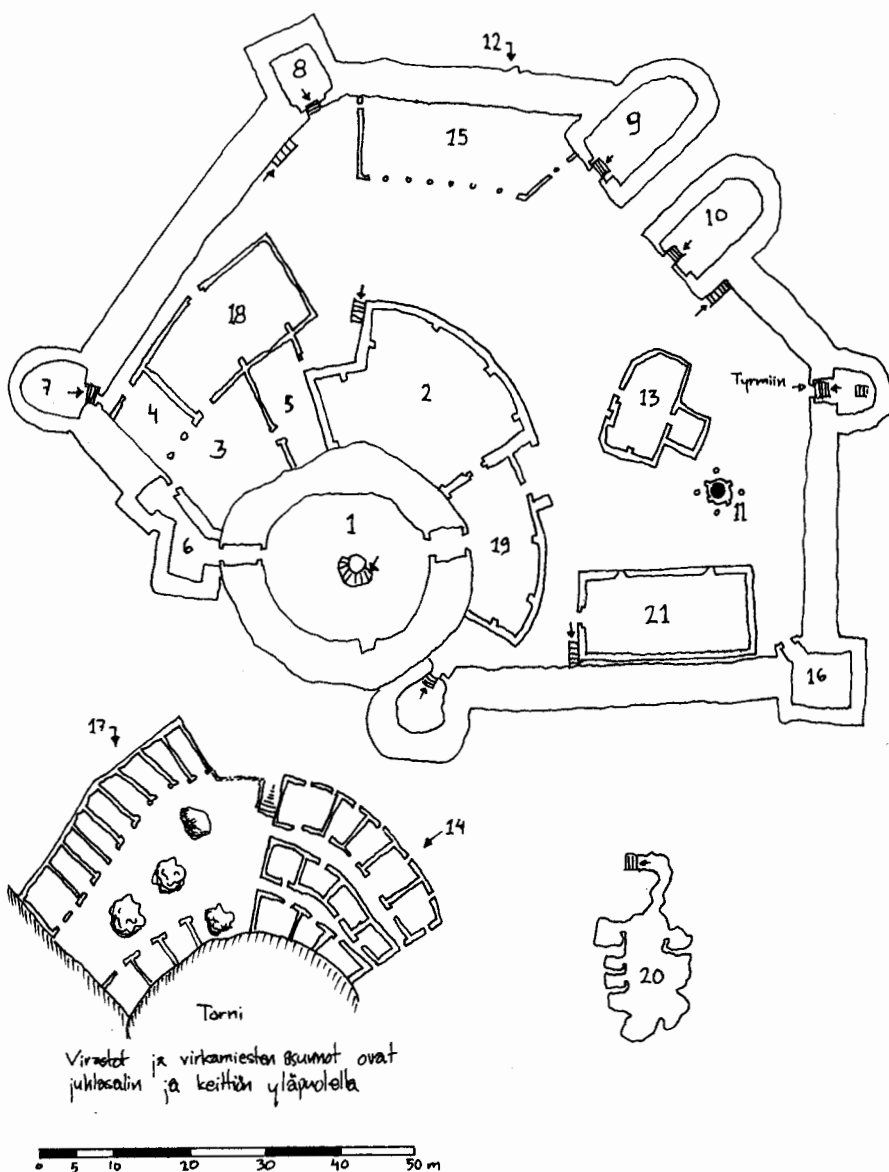
Mitä kauemmas kaupungista lähdetään, sitä vaarallisempaa on liikkua ulkona yöaikaan. Aatelisten sotilaat eivät paljoa perusta läänityksille hairahtuvista yökulkijoista, ja tiellä saattaa kohtaloksi koitua maantierosvon karttu. Verrattuna valtakunnan pohjoisosiin täällä on kuitenkin sangen rauhallista.

Kaupungin pohjoispuolella on eräs huomattava paikka - Hartmurnin rikkikylpylä. Tällä kuuman lähteen ympärille rakennetulla kylpylällä uskotaan olevan monia parantavia vaikutuksia, ja vaivoista kärsivät stormarkilaiset tungeksivat sen käytävillä.

Kaupunginosien kartta



Palatsin kartta



SEIKKAILUT

Seuraavat viisi seikkailua on tarkoitettu pelaajien tutustuttamiseksi Kuninkaahan kaupunkiin. Pelinjohtaja voi sijoittaa ne halumaansa ajankohtaan pelaajien seurueen ollessa kaupungissa. Mitään varsinaista suoritusjärjestystä ei seikkailujen läpiviennille siis ole. Lisäksi pelinjohtaja voi limittää näitä valmiita tapahtumia osiksi omia suurempia seikkailujaan. Seikkailuissa esiintyvät hahmot kannattaa muistaa myös seikkailujen jälkeen, sillä saatetaan seurue saada aikaan tapahtumia, jotka tavalla tai toisella koskettavat ko. henkilöitä myöhemminkin.

Seikkailua läpivietäessä tulee pelinjohtajan huomioida, että mikäli seurue syyllistyy rikoksiin, jotka herättävät ihmisten mielenkiintoa (esim. ryöstely vilkkaalla kadulla) saapuvat poliisit paikalle n. viidessä minuutissa kaupungin rikkaalla puolella (joen länsipuolella) ja 80% prosentin todennäköisyydellä alle kymmenessä minuutissa köyhällä puolella.

Lisäksi on huomattava, että mikäli seurue erottuu muutenkin käyttäytymisellään muusta väestöstä, kiinnitetään heihin huomiota. Tällöin todennäköisyys kohdata erilaisia "hämärä-heikkejä" (esim. varkaita) erityisesti epämiellyttävissä merkeissä kasvaa.

Seikkailussa on myös otettava huomioon kunkin kaupunginosan satunnaiset vastaantulijat ja heidän mahdolliset reaktionsa seurueen edesottamuksiin. Ennen seikkailun alkua kannattaa hirtviöiden arvot muuttaa oman pelijärjestelmäsi mukaisiksi, jotta seikkailu etenisi mahdollisimman joustavasti (jos ei käytetä D&D®- tai RQ®- sääntöjä).

Seikkailuissa esiintyvien henkilöiden arvot D&D® ja Runequest® -peleille on annettu seikkailujen jälkeen omassa taulukossaan.

LOHIKÄÄRMELAPSI SURMGATT

Seikkailun tausta

Mylläri Theodor (asuu myllyssä 64) löytää joesta ajelehtimasta paksun puunoksan, johon on tarrautunut lohikäärmeen ja demonin yhteisen rakkauden tulos: pieni vihreä otus, jolla on leijonan pää ja jonka iho on suurten suomujen peitossa. Kyseinen otus on joutunut eroon emostaan emon jäädessä rahanahneiden seikkailijoiden käsiin. Pentu pääsi livahtamaan karkuun, mutta ei osanut varoa joen yläpään villin petollisesti virtaavaa vettä. Joesta löytyneen oksankarahkan ansiosta otus välttyi hukkumiselta, mutta päättyi nyt ihmisten käsiin.

Tavallisena myllärinä Theodor ei ymmärrä löytönsä arvoa ja vaarallisuutta, ja kertoo siitä ystävilleen ja asiakkailleen. Sana leviää muutamassa päivässä myös kaupungin alamaailmaa ja erilaiset ryhmät kiinnostuvat otuksesta.

Neljä vuorokautta otuksen löytymisestä tekee ylipappi Bulgurin palkkaama joukkio kaappauksen Theodorin myllyyn siepaten otuksen ja haavoittaen onnetonta mylläriä vaikeasti. Joukkio Pakenee Bulgurin salaiseen temppeliin (Yliopiston kaupunginosa, talo 65) palvomaan otusta, jota Bulgur pitää jumalansa Gugunilin inkarnaationa.

Gugunil on eräs Brath Thatnurin alaisista pahoalaisista. Sen palvominen ja jopa nimen mainitseminen on ankarasti kielletty kaikilla Hortin uskovaisten asuttamilla alueilla.

Surmgatt rupeaa kasvamaan hyvin nopeasti ja Bulgurin rahat loppuvat pian otuksen vaatiessa jatkuvasti enemmän ruokaa. Koska Surmgatille kelpaa ainoastaan hyvänlaatuinen tuore liha, joutuu Bulgurin joukkio vähitellen murtautumaan seudun lihakauppoihin. Lisäksi alkaa Rannan slummialueiden juoppoja hävitä oudoissa olosuhteissa...

YHTEENVETO SEIKKAILUSTA

A. Tapahtumia rannalla

Pelaajien seurue huomaa rannalta Theodorin myllyllä tapahtuvan jotain outoa. Hämäräperäinen ryhmä soutaa myllyltä yöhön jokin mytty (Surmgatt) mukanaan.

B. Myllyllä

Vaikeasti haavoittunut Theodor kertoo Surgattin ryöstetyn ja ryöstöjoukon olleen hänelle täysin tuntemattomia. (tämä tapahtuu tietenkin vain sinä tapauksessa että seurue älyää mennä myllylle). Seurue joutuu poistumaan kaupungille tyhjin toimin.

C. Lihakauppiaan pyyntö

Seuraavalla viikolla pyytää talossa 66 (Yliopiston alueella) toimiva lihakauppias seuruetta suojelemaan varsin menestyvää lihakauppaansa. Syyksi hän ilmoittaa erityisesti lihakauppoihin viime aikoina tehdyt runsaat murrot ja ryöstöt. Kauppias haluaa koko seurueen yöpyvän öisin kaupassaan.

D. Vartiossa

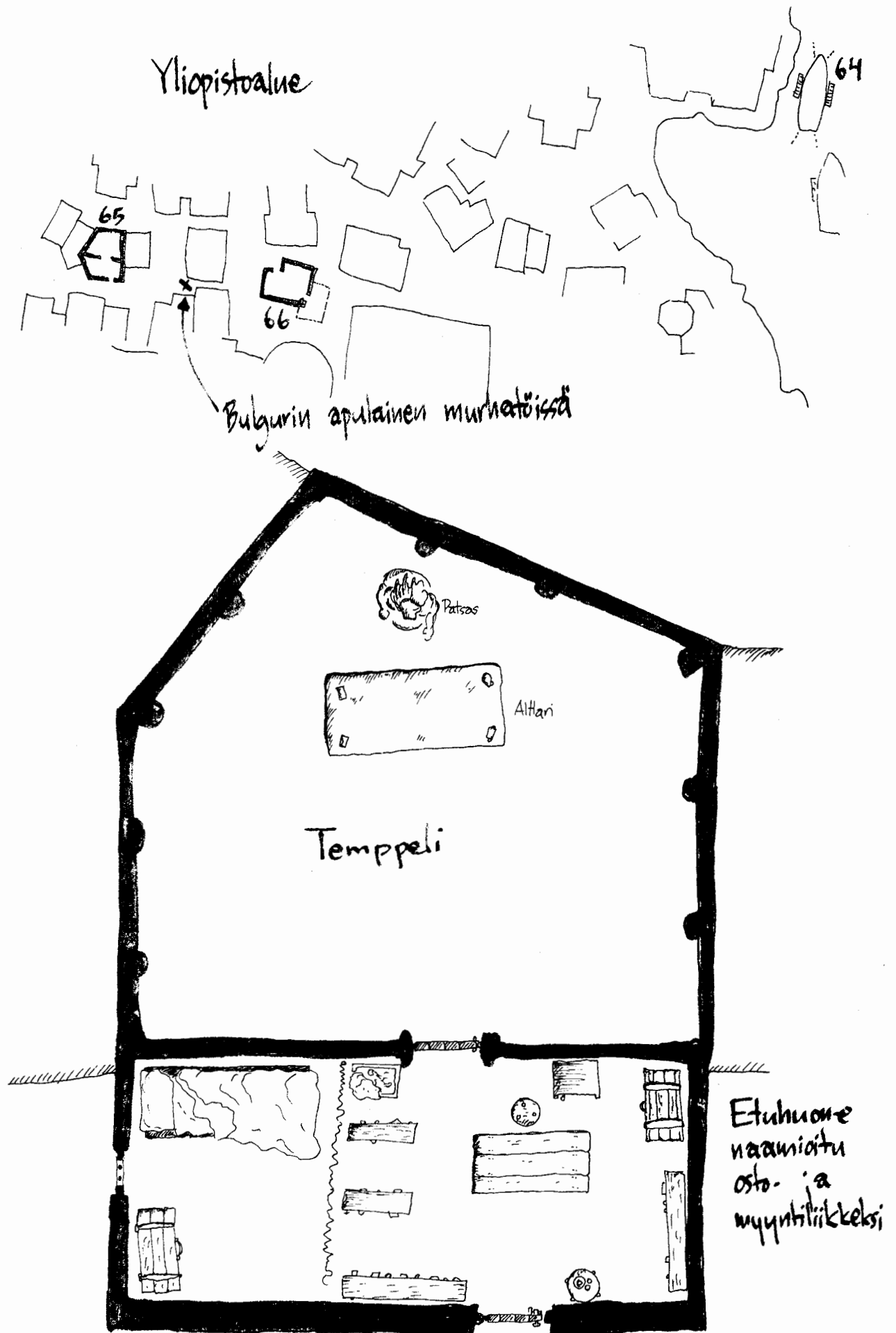
Illalla lihakaupan suljettua ja seurueen ollessa vahdissa kuuluu viereiseltä kujalta hirvittävä kirkaisu. Ohikulkeva nainen on nähnyt Bulgurin käskyläisen tunkevan ihmisruumista suureen säkkiin kujan varjoissa. Bulgurin apulainen pelästyy ja lähtee juoksemaan kohti Bulgurin temppelinä säkki mukanaan. Seurue huomaa juoksijan ja ryntää perään. He huomaavat juoksijan menevän säkkeineen Bulgurin temppeliin (talo 65).

E. Temppelissä

Seurue tunkeutuu temppeliin ja vastaan tulee uutta isänstäänsä nyt suojeleva jo sureksi kasvanut Surmgatt, jolla onkin nälkä... Jos seurue eliminoi Surmgattin ja pääsee Bulgurin kimppuun, tämä kuitenkin katoaa loitun avulla juuri ennen kukistumistaan.

F. Seuraukset

Bulgur kaikoaa maaseudulle nuolemaan haavojaan, mutta jo muutaman viikon kuluttua siirtyy hän ääntä pitämättä takaisin kaupungin alamaailmaan hautomaan koston seurueelle, joka tappoi hänen jumalansa inkarnaation. Seurue saa odottaa Bulgurin ja hänen ystäviensä koston lähitulevaisuudessa....



TULLIRIKOS

Taustaa

Tämä seikkailu tutustuttaa seurueen osaan Bergahavenin kaupungin laajasta maanalaisesta viemäriverkostosta. Viemäriverkoston kaivoivat aikanaan pieni määrä varnien orjuuttamia kääpiöitä. Alunperin oli takoitus löytää tarunhohtoinen jättiläskuningas Ivdaan kulta-äärre maan uumenista. Kun muutama sukupolvi kääpiöorjia oli kaivanut tunneleita maan alla, eikä aarteet olleet löytäneet, joutuivat maanalaiset kanavat arkipöytäkäyttöön.

Valitettavasti kanavien käyttö viemäristönä osoittautui hankalaksi, sillä epäpätevä suunnittelija ei ollut ottanut joen tulvintaa huomioon. Näin kaupungin kaduille pursui usein jätevettä. Vuosien saatossa sitten maanalaisesta viemäristä luovuttiinkin ja suuaukot muurattiin kiinni. Nykyisin viemäristöön meno on ankarasti kielletty.

Erityisesti viemäriverkosta hyötyvät nykyään salakuljettajat, jotka piilottavat salakuljetettavaa tai muuten arkaluontoista tavaraa maan alle, josta se on hyvä soluttaa vähitellen kaupungin markkinoille. Varsinkin viime aikoina, jolloin kuningas perii ylimääräisiä veroja henkivartiostonsa varustamiseksi (kansan suussa "kuninkaan kymmenykset") suolasta, mausteista, viinistä ja tupakasta, on salakuljetus räjähdysmäisesti kasvanut.

On yleisesti tiedetty toiseikka, että myös kaupungin muu alamaailma käyttää maanalaisia käytäviä hyväkseen. Väitetään jopa, että paraskismaatikot manaavat viemärien allaolevista luolista demoneita ja muita pahuuden luomia olentoja murskatakseen "harhaoppiset". Myös alueella tapahtuvat satunnaiset maanjäristykset selitetään varsin mielellään maanalaisten hirviöiden liikehännästä johtuviksi. Lisäksi huhutaan, että viemäristön käytäviä partioisi edesmenneen kääpiösukupolvien kirouksen luoma kuolleiden legioona, joka kostaisi kääpiöesi-isien kokemat vääryydet kaikille kohtaamilleen ihmisille.

Pelinjohtaja voi rakentaa viemäristöstä mieleisensä, mutta annamme tässä seikkailussa hieman suuntaviivoja, jotta pääsisit alkuun. Viemärien alapuolisiin luoliin kannattaa rakentaa varsin laaja ja vaativa luolasto, sillä vielä tähän päivään mennessä ei paraskaan seurue ole niistä ulos päässyt...

YHTEENVETO SEIKKAILUSTA

A. Maustelasti

Pieni salakuljetusporukka on onnistunut haalimaan rannikolla karille ajaneen maustelaivan arvokkaan lastin, jonka he ovat nyttemmin piilottaneet viemäriverkoston onkaloihin (luola 13). Salakuljettajat varastivat samalla tietämättään paikalliselle maagille Lamandelille kuuluvan kirjalähetyksen. Tämä oli kätketty mausteeseen piiloon Hortin pappien ja tullin silmiltä.

B. Maagin talossa

Maagi Lamandel mainostaa itseään kaikkein edullisimpana maagina koko kaupungissa (mikä onkin totta). Saman päivän aamuna, kun seurueella on ensi kerran asiaa tälle maagille, on Lamandelille kuulunut lähetys varastettu. Maagi päättää pyytää seuruetta auttamaan itseään. Hän kertoo seurueelle saaneensa tehtäväksi etsiä kadonneen mausteaarten. Hän tarjoaa osaa löytöpalkkiosta seurueelle, jos nämä auttavat häntä. Itse asiassa Lamandel haluaa kirjansa, mausteella ei ole hänelle merkitystä.

Lamandel on saanut loitsuilla selville kirjojensa summittaisen sijaintipaikan viemäriluolissa. Hän tuntee Vanhalta torilta johtavan salakäytävän sijainnin. Lamandel ei ole lainkaan innostunut tekemään loitsuja seikkailun aikana, sillä hän haluaa pitää jotain takataskussa, jos seurue pettää hänet.

C. Viemäriluolissa

Viemäriluolat ovat yleisvaikutelmaltaan likaisia, haisevia ja muutenkin luotaantyöntäviä paikkoja. Seiniltä roikkuu vihreää, välillä epäilyttävästi sykkivää limaa ja seurue joutuu kahlaamaan puolimetrisessä jäteliemessä päästäkseen eteenpäin. Välillä tuntuu niinkuin jokin vedessä näykkisi sääriä, mutta harha-aistimuksehan ovat yleisiä maan alla, vai ovatko?...

Seuraavassa selitetään viemäristössä olevien luolien ja käytävien sisältö. Numerointi viittaa kartalla oleviin numeroihin.

D. Viemäriluolat

1. Yhteyskäytävä

Tämä käytävä johtaa Vanhan Torin kaivon sisäseinässä olevalta salalukulta pääviemäriin. Luukkua ei voi nähdä kaivon suulta, koska se on varjojen kätöksessä. Yhteyskäytävä viettää aluksi jyrkästi alaspäin, ja siinä kasvaa liukasta levää. Sitä on äärimmäisen vaikea kiivetä takaisin kaivolle.

2. Pääviemäri

Tämä leveä ja holvattu käytävä kiertee kaupungin alapuolella. Siitä haarautuu jatkuvasti useita pienempiä käytäviä. Seinien vierellä on puolen metrin levyiset tasanteet, joilla seurueen on helppo kävellä. Lieite ulottuu tällöin vain polviin saakka. Keskellä viemäriä on puolitoista metriä syvä uoma, jonka pohja on sitkeän mudan peitossa.

3. - 4. Viemärin sivuhaaroja

Nämä ovat kapeita viemäreitä, niissä ei ole kävelytasanteita. Lieite ulottuu puolissäreen. Haju on uskomaton...

5. Viemärikaivo

Tämä umpeen muurattu kaivo johti kadulta viemäriin. Sen läpimitta on puoli metriä. Näitä on kaduilla parinkymmenen metrin välein, mikäli ne erottaa kaiken saastan alta.

6. Umpeen romahtanut kellari

Tähän kellariin ei pääsee enää yläpuolella olevasta talosta, sillä holvi sortui ja tukki portaat. Samalla avautui käytävä viemäriin. Sekopäinen vanha seikkali Urm Halber on asettunut tänne asumaan. Hän lupaa toimia seurueen oppaana. Urm luulee tuntevansa viemärit täydellisesti, mutta eksyy yleensä heti ensimmäisen risteyksen jälkeen. Jos seurue uskoo Urmin ohjeita, he päätyvät lopulta takaisin lähtöpaikkaansa.

7. Ensimmäinen katakombi

Tässä kammiossa on ollut aikoinaan kuolleitten kääpiötyöläisten hautoja. Ne on ryöstetty jo satoja vuosia sitten. Seinillä on edelleen luettavissa kääpiöriimuja.

8. Muinainen kappeli

Paraskismaatikot käyttävät tätä vaikeasti löydettävää kappelia pitäessään kokouksiaan. Täältä johtaa salakäytävä

viä syvemmälle luolastoon, jonne pelinjohtaja voi sijoittaa itse suunnittelemaansa paikkoja.

9. Hylätty salavarasto

Tämä luola on tyhjennetty ilmeisesti viikkoa aikaisemmin. Hujan hajan lojuu rikkoutuneita saviastioita, koreja, säkkejä ja tynnöreitä.

10. Rottien pesäpaikka

Tällä asuu lauma jättiläiskokoisia viemärirottia. Ne ovat kasvaneet ravinnepitoisen lietteen ansiosta pelottavan suuriksi. Luolassa on aina 2-20 verenhimoista rottia. Niillä ei ole mitään arvokasta luolassaan.

11. Vaarallinen käytävä

Tämä käytävä on luhistumaisillaan. Ainoastaan muutamat mädäntymäisillään olevat pilarit pitävät käytävää kasassa. Nämä pilarit tukkivat käytävän lähes kokonaan, ja jos niitä ryhdytään siirtämään, romahtaa käytävä sisältöineen monta kerrosta alaspäin alemmille luolatasoille. Seurue kannatta jättää henkiin etsimään ulospäinsä.

12. Lepakkoluola

Katosta 6 m korkeudesta roikkuu valtaavan kokoinen lepakko pää alaspäin. Se nukkuu. Salakuljettajat ovat kesyttäneet sen herkkupalojen avulla uskolliseksi vartijaksi. Lepakko herää jos huoneessa pidetään meteliä tai lepakkoon kohdistuu kirkas valo. Se hyökkää, ellei sille heitetä lihapalaa.

13. Saalisluola

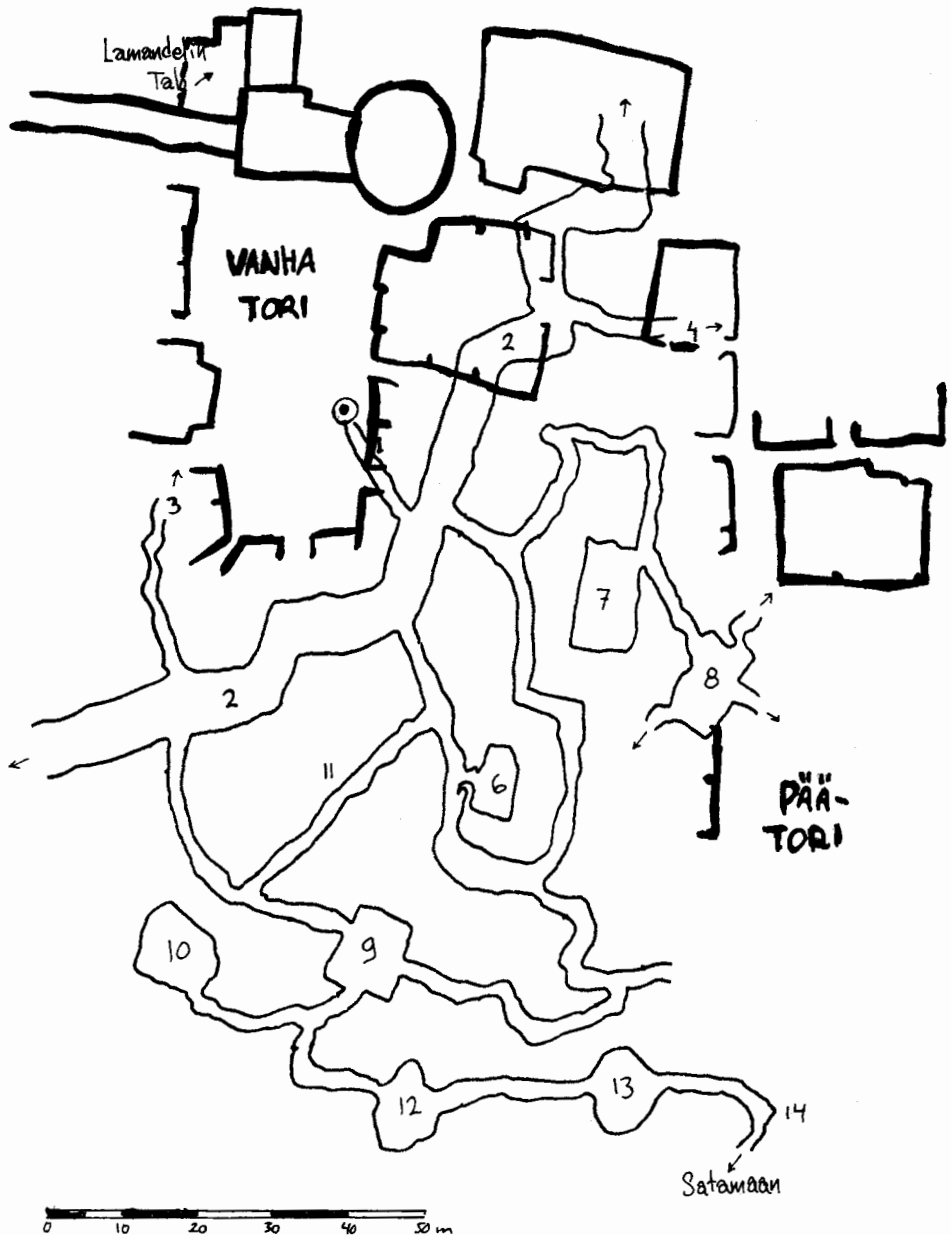
Täällä on paljon maustelaatikoita, viinitynnöreitä, kangaspakkoja, tupakkarullia, teesäkkejä ja suolakimpaleita sekä sokeritoppia.

Luolassa on 60% todennäköisyydellä salakuljettajia 2-12 miestä. Kaikki ovat suunnilleen yhtä hyviä sotureita.

Kirjat ovat edelleen erään maustelaatikon kätöksissä. Lamandel etsii vimmatusti kirjojaan heitellen mausteita ympärinsä. Löydettyään kirjat hän tointuu vimmastaan ja käyttää kaulastaan riippuvaa amulettia, joka siirtää hänet olohuoneeseensa.

14. Salakäytävä

Salakuljettavat käyttävät tätä käytävää kuljettaessaan saaliitaan.



TULLIRIKOKSEN SATUNNAISET TAPAHTUMAT

Joka kymmenes minuutti viemäreissä seikkaillessa on 1/6 mahdollisuus, että jotakin tapahtuu. Pelinjohtajan pitää tällöin heittää 20-sivuista noppaa ja katsoa oheisesta taulukosta mitä seurue kohtaa.

- 1 Jättiläisrottia 1-10
- 2 Jättiläistorakoita 1-20
- 3 Jättiläishämähäkkejä 1-10
- 4 Jättiläislepakkoja 1-2
- 5 Ihmissusi
- 6 Ihmisrotta
- 7 Myrkkykäärme 1-2
- 8 Seikkailijoita 2-5
- 9 Paraskismaatikkoja 2-20
- 10 Kuolleiden legioonalaisia 5-30
- 11 Mutavyöry
- 12 Syövyttävä lima
- 13 Kaarti etsimässä rikollisia 1-8
- 14 Salakuljettajia 2-12
- 15 Tavallisia rottia
- 16 Kuolleita luurankoja
- 17 Äkkisyvä lietteessä
- 18 Kiviä putoaa katosta
- 19 Lietteessä kelluu ruumis
- 20 Lietteestä löytyy rahaa 1-4 kr

HORTIN VALITUT

Nämä väsymättömät miehet ja naiset vaeltavat jatkuvasti pitkin maita ja mantuja etsien pyhän ja ainoan uskon vihollisia - paraskismaatikkoja, kerettiläisiä, epäjumalien palvojia ja mustan magian harjoittajia.

Vaatimukset

Hortin valittujen täytyy olla älykkäitä, uskossansa lujia ja taistelussa voimakkaita.

Vähimmäisälykkyys: 14

Vähimmäisvoimakkuus: 12

Hortin valitut saavat käyttää kaikkia aseita ja haarniskoita. He taistelevat taistelijoitten tapaan.

Hortin valittujen täytyy olla kiihkeitä Hortin palvojia. Heidän täytyy noudattaa ankaraa askeesia, kieltäytyä lähes kaikista maisista huvituksista ja keskittyä joutoaikanaan Hortin pyhien ajatusten ja kirjoitusten tutkiskeluun.

Hortin valittujen täytyy yrittää AINA noudattaa kirkon tahtoa, kirkon lakeja ja pappien määräyksiä. Maalliset lait ovat toissijaisia. Valitut eivät saa riehua mielensä mukaan polttamassa kaikkia kerettiläisiksi epäiltyjä, heidän täytyy tutkia epäiltyjä ja vasta syyllisiksi todettuja saa kirkon lakien mukaan rangaista. (Kiduttaminen ei ole rangaistus vaan tutkintamenetelmä.)

Erikoiskyvyt

A. Magian havaitseminen

Taistelussaan mustan magian käyttäjiä vastaan Hortin valitut tarvitsevat tätä taitoa. Magian havaitsemista voi yrittää käyttää kolmasti päivässä. Toiminnassa olevan magian voi havaita neljänkymmenen jalan (12m) päähän. Lisäksi Hortin valittu voi havaita, onko joku henkilö tehnyt loitsun viimeisimmän varttitunnin aikana. Henkilöä pitää koskettaa, jotta taito toimisi tässä yhteydessä.

B. Valheen havaitseminen

Taito vaikuttaa kymmenen minuutin ajan ja Hortin valittu voi käyttää sitä niin monta kertaa päivässä kuin taulukossa on sanottu. Hortin valitun täytyy käyttää tätä taitoa johonkin henkilöön, ja kymmenen minuutin ajan havaitaan, jos henkilö kertoo valheen. Valittu voi tehdä useita loitsuja yhtä aikaa eri henkilöihin, mutta päivässä ei voi tehdä enempää kuin taulukossa on kerrottu.

C. Magiaa torjuva voimakenttä

Korkeammilla tasoilla Hortin valitut ovat niin voimakkaita uskossaan, että loitsut eivät välttämättä vaikuta heihin. Jokaisella loitsulla on taulukon mukainen todennäköisyys epäonnistua kokonaan, kun se suunnataan Hortin valittuun. Jos Hortin valittu joutuu suuren loitsun vaikutusalueen keskelle (esim. tulimyrsky), joutuvat muut loitsun alueella olevat uhrin edelleen altiksi kaikelle loitsun voimalle. Voimakenttä suojelee ainoastaan Hortin valittua.

D. Pelottava voimakenttä

Mitä voimakkaampi Hortin valitusta tulee, sitä pelottavampi vastustaja hän on. Kun vastustaja tulee ensi kerran 10 jalan (3m) päähän Hortin valitusta, on taulukon mukainen todennäköisyys, että vastustaja lannistuu hänen edessään. Vastustaja juoksee pakoon tai antautuu jos pakotietä ei ole. Todennäköisyydestä vähennetään vastustajan taitotaso. Kunkin uhrin tarvitsee tarkistaa pelkonsa vain kerran päivässä. Jos sama vastustaja hyökkää saman Hortin valitun kimppuun useampia ker-

toja päivässä, ei uusia tarkistuksia enää tehdä.

E. Laintuntemus

Tämä kokemuksen mukana kasvava taito antaa Hortin valitulle mahdollisuuden tuomita ihmisiä tahtonsa mukaan. Kun Hortin valittu tuomitsee henkilöitä, on hänellä taulukon mukainen todennäköisyys muistaa jokin antiikkinen laki eli skriptuuri, joka määrää halutun tuomion.

Näillä tuomioilla on tämän jälkeen täysi lainvoima. Hortin valittu voi esimerkiksi yrittää muistaa, että kadulla nukkumisesta voi tuomita poltettavaksi yms.

F. Teloittaminen

Tätä erikoiskykyä voivat käyttää vain erittäin kokeneet Hortin valitut. Teloittamista voi käyttää ainoastaan sellaista henkilöä tai olentoa vastaan, jonka Hortin kirkko on julistanut kirkonkiroukseen. Tämä voima annetaan tietylle Hortin valitulle muiden korkeiden pappien ja itse Hortin avulla. Kyseinen Hortin valittu pyhitetään etsimään käsiinsä tietty kirkon vihollinen, ja kun hän saa tämän henkilön näkyviinsä (100 jalan/30 m päähän), voi hän laukaista sisälleen varastoidun pyhän vihan. Tämä viha singahtaa uhrin ja aiheuttaa 10-100 pistettä haavoja. Uhrilla ei ole mitään mahdollisuutta torjua tätä voimaa. Kun Teloittamisvoima on kerran laukaistu, sitä ei voi enää käyttää uudestaan.

Jokainen Teloittaminen on suunnattu vain yhtä ja tiettyä kirkon vihollista vastaan. Sitä ei voi käyttää ketään muuta vastaan.

Hortin Valitun kyvyt

KOK	Taso	Arvo	ON	A%	B	C%	D%	E%	F
1-2000	1	Noviisi	1n10	5	1/vrk	0	0	0	-
2001-4000	2	Veli	2n10	10	1/vrk	0	0	0	-
4001-10000	3	Postulantti	3n10	15	2/vrk	5	0	0	-
10001-22500	4	Pyhitetty	4n10	20	2/vrk	7	0	0	-
22501-50000	5	Harras	5n10	25	3/vrk	10	0	5	-
50001-120000	6	Armoitettu	6n10	30	3/vrk	15	0	5	-
120001-200000	7	Isä	7n10	35	4/vrk	20	0	7	-
200001-400000	8	Puolustaja	8n10	40	4/vrk	30	0	10	-
400001-800000	9	Valittu	9n10	45	4/vrk	50	0	15	-
800001-1200001	10	Mestari	9n10	50	4/vrk	50	10	20	-
+ 400000	11	Ylimestari	9n10	50	4/vrk	50	15	30	-
+ 400000	12	Suurmestari	9n10	50	4/vrk	50	20	50	kyllä

Huom: Kyvyt eivät toimi koskaan 12. tason arvoja paremmin. Jokaiseen lisäta-
soon tarvitaan 400000 kok-pistettä.

RANGAISTUSRETKI

Seikkailun tausta

Tässä seikkailussa seurue palkataan tekemään rangaistusretki erään rikkaan kauppiaan kotiin. Sattumalta samaan aikaan kauppiaan kotiin hyökkää Hortin Valittu, Veli Pulminor Odem. Hän on saanut nimettömän vihjeen, että talossa pitää majaa aseistautunut ja vaarallinen paraskimaattinen terrorijoukko.

A. Tehtävä

Seurueen luokse saapuu kapakassa tai muussa seurueen kantapaikassa rikkaan näköinen herra, joka ehdottaa seuraavaa: "Arvon seikkailijat, minua on kohdannut hirveä vääryys, jonka takia pyydän apuunne. Kaksoisveljeni Niklas Oikeakätinen on nimissäni tehnyt paljon velkaa. Haluan nyt päästä tasoihin ja pyydän teitä rankaisemaan häntä seuraavasti. Menkää hänen taloonsa nyt kun veljeni on lähtenyt huvilalleen ja rikkokkaa kaikki irtain omaisuus. Voitte ryöstää mitä mielenne halajaa."

Tarina on tosi.

Mies, Niklur Vasenkätinen antaa seurueelle ohjeet talon sijainnista.

B. Talossa

Talo on kolmikerroksinen kivi- ja puurakenteinen porvaristalo. Sen takana on pieni puutarha, jossa on huvimaja.

Talo ei ole täysin tyhjiällä. Niklaksen hulttiopoika, pönäkkä Jarl on kutsunut ystäviään huvittelemaan vanhempien poissaollessa. Lisäksi ullakkohuoneeseen on unohdettu raihnainen isoäiti. Hän on sänkyyn sidottu invalidi.

Sisäänkäynti

Pääovi on lukossa, mutta sitä ei ole teljetty. Ikkunoita ei ole alakerrassa lainkaan. Puutarhan muuri on kolme metriä korkea, ja sen huipulla on veitsenterä. Toisen kerroksen ikkunoissa on kalterit, mutta ikkunan X kalterit ovat ruostuneet lähes poikki ja ne irtavat helposti.

Kolmannen eli ullakkokerroksen ikkunoissa ei ole kaltereita. Talon katolle

voi päästä helposti seinää pitkin kiipeämällä.

Puutarha

Puutarhassa kasvaa koristepensaita ja yrttejä. Pieni huvimaja nököttää keskellä tarhaa. Huvimajassa on tällä hetkellä perheen hulttiopoika Jarl kahdenkymmenen huumautuneen ystävänsä kanssa. Kaikki ovat alasti ja heillä on hyvin hauskaa.

Alakerta

Alakerrassa on kaksi huonetta: keittiö ja sali. Palvelijat nukkuvat keittiössä kun ovat paikalla. Keittiössä on tulisija, kattiloita ja pannuja sekä avoimia ruoka-arkkuja. Pöydällä huoneen keskellä makaa sammunut nuorukainen.

Salissa on muutama penkki, arvokkaita ryijyjä, hopeinen kattokruunu, siroja pienoisveistoksia, taidokkaita arkkuja ja loisteliaita maalauksia. Huoneen kruunaa jyrkää mahonkipöytä.

Toinen kerros

Tässä kerroksessa on perheen makuuhuone, jossa on kolme makuukaappia ja liinavaatekomero. Tämäkin huone on täynnä arvokasta pikkurojua.

Työhuoneessa on suuri kirjoituspöytä, jolla on paksu tilikirja, laskuja ja papereita sekä mustepullo ja sulkakynä. Nurkkaan on muurattu lukittu rautakaappi, jossa on 800 kruunua ja 130 taaleria sekä velkakirjoja ja muita asiapapereita.

Kolmas kerros

Tämä on vaatimattomin kerroksista. Kerros on käytännössä ullakko, jonne on rakennettu pieni komero korisevalle isoäidille. Loppu kerroksesta on vintti, joka on täynnä rojua ja roinaa.

Hortin Valittu

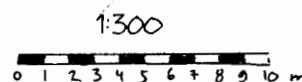
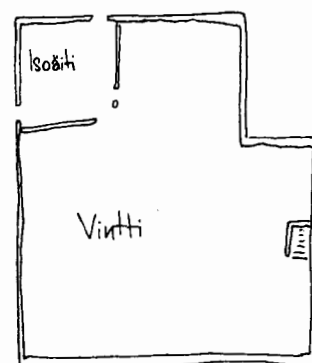
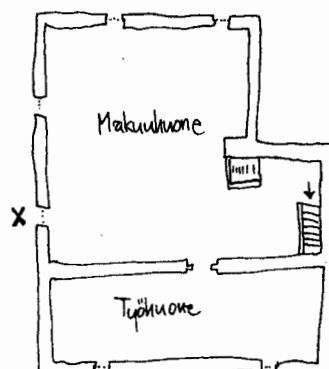
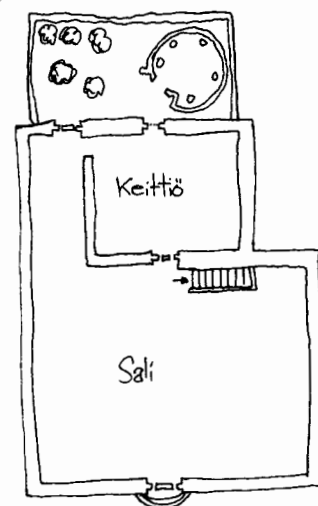
Hortin Valittu Veli Pulminor Odem saapuu paikalle muutamia minutteja seurueen jälkeen. Hänellä on mukanaan kymmenen uskonsoturia ja palava soihtu, jolla hän aikoo puhdistaa tämän paheen pesän.

Odem luulee kaikkia talossa olevia paraskismaatikoiksi jotka pitää vangita tai mieluiten surmata.

Seurueen henkiin jääneet jäsenet joutuvat oikeuteen (ks. oikeudenkäynti).

Puutarhassa karkeloivat nuoret ovat rikkaiden kauppiaden ja vaikutusvaltaisten aatelisten lapsia. Jos seurue onnistuu pelastamaan nämä viattomat Odemin raivolta, voi odottaa suurta palkkiota vanhemmilta.

Jos Odem surmata, kannattaa seurueen peittää jälkensä hyvin ...



OIKEUDENKÄYNTI-SÄÄNNÖT

Jos pelaajat innostuvat kylvämään liikaa kauhua ja kaaosta kaupungin kaduille, kannattaa pelinjohtajan marsittaa paikalle kaupungin innokkaat lainvalvojat. Mikäli seurue saadaan kiinni, pitää soveltaa ankaria oikeudenkäyntisääntöjä.

Nämä ovat vain karkeat säännöt, joiden ympärille sinun pitäisi rakentaa dramaattinen oikeudenkäyntitapahtuma. Jos syytettynä oleva pelaaja on vakuuttava puolustaessaan itseään, ota tämä huomioon nopan tulosta tulkitesasi.

Ensin täytyy määritellä, onko rikoksella ollut silminnäkijöitä. Joissain tilanteissa tämän määrittely on helppoa, jos pelaajan henkilö on esim. lyönyt täydessä kapakassa jotakuta sivullista. Muussa tapauksessa voi soveltaa seuraavaa nyrkkisääntöä:

Kaupungissa on päivällä 50% mahdollisuus, että on silminnäkijöitä. Yöllä on 10% mahdollisuus. Maaseudulla todennäköisyys on vain puolet edellä mainituista. Edelläolevia todennäköisyyksiä kannattaa muuttaa tilanteen mukaan, esim. täydellä torilla ruuhka-aikaan mahdollisuus on suurempi kuin autiolla kujalla.

Jos syytetyltä ei löydetä selviä todisteita rikoksesta (saalista tms.), täytyy määrittää tunnistavako todistajat syytetyt varmasti. Mahdollisuus on 50% + 25% erikoisliisä, jos syytetty on erikoisen näköinen (tosi ruma, rampa tai muuten mieleen painuva).

Kun syytetty on saatu kiinni, hänet viedään vankilaan. Täällä häntä kuultellaan ja kidutetaan. Tämä on normaali tapa eikä siltä vältty juuri kukaan. Mahdollisuus, että syytetty tunnustaa kaiken, on 60% - älykkyys - viislaus. Esim. jos syytetyt äly on 12 ja viislaus 15, on 33% mahdollisuus tunnustaa ($60\% - 12 - 15 = 33\%$). Jos syytetty sattuisi olemaan syytön, on mahdollisuus vain puolet edellä lasketusta. Jos edellisen esimerkin syytetty olisi syytön, on tunnustamisen mahdollisuus 17% ($33\% / 2 = 16.5\%$).

Oikeudenkäynti

Ensin täytyy määrittää, mihin oikeusasteeseen rikos kuuluu. Tavalliset omaisuusrikokset ja lievät väkivaltarikokset ratkaistaan kaupunginoikeudessa.

Vakavat rikokset, kuten murhat, tuhopoltot, aatelisena esiintyminen, vakoilu jne. ratkaistaan kuninkaallisessa oikeudessa.

Uskonnolliset rikokset ratkaistaan kirkko-oikeudessa. Näihin kuuluvat mustan magian käyttö (käytännössä kaikki magian avulla tehdyt rikokset), epäjumalien palvonta ja muiden jumalien kuin Hortin, Tanran tai Lohanan palvominen.

Jos syytetty on aatelinen, häntä ei voi noin vain pidättää, vangita, asettaa syytteeseen tai tuomita. Syytetyt aatellisen lääninherran (tai kuninkaan) täytyy kutsua kokoon aatelisneuvosto, joka päättää rangaistuksesta. Syytetyllä aatelisella on aina oikeus ratkaista oikeutensa aseina kaksintaistelulla. Lääninherrat valitsevat jonkun esitaitelijan, joka taistelee syytettyä vastaan. Voittanut osapuoli on oikeassa.

Papisto on samalla tavalla normaalien oikeusasteiden yläpuolella. Heidän tapauksessaan koolle kutsutaan kirkollisneuvosto, joka päättää rangaistuksesta. Papeilla ei ole oikeutta taistella kunniansa puolesta, vaan heidän täytyy tyytyä neuvoston päätökseen.

Kun oikeusaste on saatu selville, katsotaan milloin oikeudenkäynti on. Oikedenistuntoa pitää odottaa kaupunginoikeudessa 2-12 viikkoa, kuninkaallisessa oikeudessa 1-4 viikkoa ja kirkollisoikeudessa 4-24 viikkoa. Tänä aikana syytetty viruu vankilassa ilman ruokaa tai juomaa. Syytetyt ystävät voivat toki tuoda ruokaa, mutta vankilan henkilökunta ei huolehdi suojelestaan.

Mikäli syytetty on vielä hengissä, alkaa oikeudenkäynti. Syytetyt ystävät ovat voineet tänä aikana tehdä kaikenlaista pelastaakseen toverinsa. Mahdollisia tekoja ovat tuomarin lahjominen, todistajien lahjominen, vanginvartijoiden lahjominen, edellämäinnittujen surmaaminen, vankilapaon

järjestäminen jne. Syytetyille voi myös yrittää palkata lakimiehen. Vankilasta käsin tämä ei onnistu...

Kun oikeus vihdoin kokoontuu, alkaa jännittävä prosessi:

Oikeuden kirjuri lukee syytteet tuomarille (kirjurin voi aina lahjoa unohtamaan vakavimmat syytteet). Tuomari kuulee todistajia ja kantajaa eli sitä henkilöä, joka on haastanut syytetyt oikeuteen. Kantajana voi toimia myös tuomarin nimeämä luotettava henkilö. Näin tehdään esim. murhatapauksissa, joissa kantaja on kuollut.

Tämän jälkeen syytetyt asianajajalla on suunvuoro. Jos syytetty ei ole saanut hankittua asianajajaa, saattaa tuomari antaa syytetyille puheenvuoron. Tuomari miettii hetken ja lukee tämän jälkeen tuomionsa. Valittaa ei voi. Tuomiot pannaan täytäntöön yleensä viikon sisällä. Tosin viiden vuoden odottaminen ennen hirttäjäisiä ei ole mitenkään epätavallista.

Kirjurit merkitsevät kaiken tapahtuneen muistiin ja pergamentit haudataan arkistojen kätköihin. Tuomarit eivät yleensä tutustu muiden tekemiin päätöksiin, joten kukin tuomari tuomitsee aivan omalla tyylillään.

Joskus kannattaa lahjoa oikeuden kirjuri vaihtamaan istuntojärjestystä niin, että pääsee mieleisensä tuomarin tuomittavaksi.

TAULUKOT

Seuraavien taulukkojen avulla on helppo ratkaista kaikki oikeudenkäynnit, joihin pelaajien henkilöt itsensä saattavat. Lisäksi kerromme sinulle, millaisia henkilöitä Bergahavenin tunnetuimmat tuomarit ja asianajajat ovat.

Oikeudenkäynnissä heitetään prosenttinoppaa (1-100), lisätään tulokseen kaikki seuraavat muuttajat ja katsotaan tuomarin päätös taulukosta.

Muuttajat:

Tuomarin oma muuttaja: +T
 Kantajan asianajajan muuttaja: -A1
 Syytetyn asianajajan muuttaja: +A2
 Syytetty saatu kiinni itse teosta: +50
 Todistajat tunnistavat syytetyn: -50
 Syytetyllä omia todistajia: +10
 Syytetyllä raudanluja alibi: +30
 Syytetty tunnustaa: -100
 Tuomari lahjottu: +80
 Tuomari kieltäytyy lahjuksesta: -50
 (Jos kantaja lahjoo tai yrittää lahjoa tuomarin, edellä olevat muuttajat toimivat myös toiseen suuntaan.)

Pelaajan roolipelaaminen (esim. onnistunut puolustuspuhe tai täydellinen tunarointi): -50 - +30

Pelinjohtaja voi soveltaa kaikkia muita mieleensä tulevia muuttajia.

Tuomio:

01 tai vähemmän: Syyllinen!
 Tuomari päättää tuomita kuolemaan varoituksena muille.

02-25: Syyllinen!
 Kovennettu rangaistus normaaliin verrattuna. Yleensä kuolemantuomio. Korvaukset kantajalle kaksinkertaisia tms.

26-75: Syyllinen!
 Tavallinen rangaistus.

76-99: Syytön.
 Syytetty pääsee vapaaksi.

100 tai enemmän: Syytetty täysin syytön. Kantaja (tai tämän puuttuessa kaupunki/kuningas/kirkko) määrätään maksamaan korvauksia 1-100 kruunua kivusta ja henkisestä särystä.

Bergahavenissa ei todellakaan kannata joutua oikeuteen...

Tuomarit

A. Kaupunginolkeus

1. **Mendel Ulburilainen.** 65v. Harmaapartainen naistenmies. Vaatii vähintään 500 kruunun lahjukset. Jos syytetty kaunis nainen, on tuomari muuttaja T +15, muussa tapauksessa -5. Jos syytetty kaunis nainen flirttailee tuomarin kanssa, on T +50.

2. **Gehard Rogerinpoika.** 85v. Kärsii reumatismista. Vaatii vähintään 1000 kruunun lahjukset. Tuomarimuuttaja: -20.

3. **Leonhard Vellebur.** 55v. Kiihkomieli oikeusintoilija. Ei voi lahjoa, jos tätä yritetään, on tuomari muuttaja T -100. Muussa tapauksessa T on 0.

4. **Rolf Svartzfux.** 40v. Täysin moraaliton. Ottaa lahjuksia kaikilta mahdollisilta osapuolilta. Tuomarimuuttaja: -30 — +30. Heittää nopalla ennen oikeudenkäyntiä.

5. **Berthold Oberhof.** 60v. Keräilee vanhoja kirjoja. Lahjusraja 1500 kruunua, mutta helposti lahjottavissa arvokkailla kirjoilla. Tuomarimuuttaja: +5.

6. **Sveyn Snarinpoika.** 48v. Rassisti. Jos syytetty ei ole ihminen, on tuomarimuuttaja T: -40. Jos kantaja on muu kuin ihminen, on T: +30. Jos kumpikaan ei ole ihminen, tuomitsee Sveyn mieluiten kaikki maksamaan korvauksia kaupungille.

B. Kuninkaan oikeus

Kaikkein vakavimmissa rikoksissa (maanpetos yms.) voi tuomarina toimia itse kuningas Karl III nuori. 29v. Hän yrittää olla mahdollisimman oikeudenmukainen. Ei voi lahjoa. Tuomarimuuttaja T: 0.

1. **Ginutis Harz-Gurdof.** 65v. Huonotuulinen vanhus. Tuomarimuuttaja T: -20. Inhoaa erityisesti ulkomaalaisia, tällöin T: -40. Lahjontaraja 2300 kruunua.

2. **Karl-Helz Meldornilainen.** 55v. Kaupungin lempeimpiä miehiä. Säveltää ja kirjoittaa runoja. Tuomarimuuttaja T: +25. Lahjontaraja 1800 kruunua.

3. **Joachim Julluksenpoika.** 32v. Vasta virkaan astunut. Yrittää todistaa pätevyytensä olemalla ankara. Tuomarimuuttaja T: -15. Ei ota vastaan lahjuksia.

C. Kirkollinen oikeus

1. **Veli Maximilian.** 48v. Ankanan kieltäytyksen kannattaja. Ei voi lahjoa, mutta vapaaehtoiset lahjoitukset kirkolle ajavat saman asian - minimimäärä 800 kruunua. T: -10.

2. **Veli Florian.** 60v. Arvostettu lainoppinut. Lahjontaraja 900 kruunua. T: +5.

3. **Veli Theobaldur.** 55v. Sadisti. Ottaa kyllä lahjuksia vastaan, mutta ei anna näiden vaikuttaa päätökseensä. T: -55.

4. **Veli Herwig.** 49v. Harvinaisen korruptoitumaton tuomari. Ei ota lahjuksia vastaan, mutta ei myöskään kanna kaunaa lahjontayrityksestä. T: 0.

Asianajajat

1. **Niklas Jurkanpoika.** 32v. Nuori nero. Taksa 22 kruunua päivä. Asianajajamuuttaja A 75. Ei puolusta kirkollisen oikeuden eteen joutuneita.

2. **Nazareno Miranolainen.** 45v. Alkujaan eteläisen meren yli kaupunkiin tullut. Puolustaa mielellään ulkomaalaisia. Taksa 20 kruunua päivä. Asianajajamuuttaja A 38.

3. **Vanha Stefan.** 68v. Arvostettu konkari, erikoistunut kuninkaalliseen oikeuteen, täällä A 80. Muissa oikeusasteissa A vain 35. Taksa 30 kruunua päivä.

4. **Otto Meldornilainen.** 53v. A: 50. Ks. yliopistoalue s. 12.

KAPAKKATAPPELU

Tässä seikkailussa seurue sotkeutuu hurjaan kapakkatappeluun. Tapahtumapaikka on seikkailijoiden suosima ravintola "Päätön Peikko" Juhlakadun varrella.

Ravintolan omistaa Ralfnur Korppi, Nordrittista kotoisin oleva entinen merirosvo ja seikkailija.

Kapakassa on aina paljon asiakkaita, suurin osa karskeja seikkailijoita. Jokaisesta kapakan asiakkaasta on ilmoitettu pelin kannalta oleelliset arvot, varustus sekä mielihalut ja päämäärät.

Seikkailun idea on, että pelinjohtaja tutkii tarkkaan, minkälaisia kapakassa olevat henkilöt ovat ja tutustuu näiden motiiveihin ja haluihin. Näin pelinjohtaja voi helposti määritellä mitä kukin asiakas tekee kunhan mylläkkä alkaa.

Tappelu voi alkaa monella tavalla. Yleinen tapa on, että joku öykkäri "ryppyilee" seurueelle: "Hei poju, istut tuollani"-tyyliin. Seurueen tekemä etikettivirhe voi myös laukaista tappelun. Jos joku erehtyy esimerkiksi tilaamaan lasin vettä tai (vielä pahempaa) maitoa, alkaa melkoinen irvailu tämän keltanokan kustannuksella.

Tässä seikkailussa voi halutessaan apuna käyttää oheista karttaa ja metallifiguureja. Tällöin kaikki hahmottavat tilanteiden muutokset ja tappelun kulun paremmin. Tärkeimmistä henkilöistä on ilmoitettu, mikä Dada-pelien Seikkailijafiguuri esittää tätä parhaiten. Luonnollisesti mitä tahansa figuureja voi käyttää aivan hyvin. Figuurien puutteessa voi käyttää myös pahvi-merkkejä.

Pelin kulku: Tappelu käydään kierroksittain. Jokainen pelaaja kirjoittaa lapulle, mitä hänen henkilönsä aikoo tehdä. Pelinjohtaja tekee samoin kaikille muille henkilöille sen mukaan, minkälaiset päämäärät henkilöillä on.

Pulloja, pöytiä ja tuoleja sekä muuta irtaimistoa voi heittää tai käyttää aseina.

Kaartin edustajia saapuu paikalle yleensä 10-20 taistelukierroksen jälkeen. Kaartilaisia on 10 miestä, kokematto-

mia sotureita, joilla on nahkapanssari, keihäs ja puupamppu. Nämä yrittävät vangita mahdollisimman monia riitapukareita elävinä, mutta jos taistelussa käytetään runsaasti loitsuja, he eivät uskalla puuttua peliin vaan kutsuvat paikalle Hortin Valitun tai muita kirkonmiehiä.

Majatalo

1. Sali

Täällä on kymmenen pöytää, palleja ja penkkejä sekä ikkuna keittiöön. Kadulle johtaa puuovi, jossa on sisäpuolella kaksi rautasalpaa. Ikkunoita kadulle on kaksi, niissä on pergamenttiset "lasit" sekä rautakalterit.

2. Kelttiö

Ralfnur työskentelee täällä vaimonsa ja kahden apulaisen kanssa. Kapakassa on itsepalvelu, asiakkaat hakevat juomansa ja annoksensa tarjoiluikkunalta. Saliin johtaa tukeva puuovi, jossa on salvat keittiön puolella. Tarjoiluikkunan vieressä on kassalipas, jossa on yleensä 10-100 kruunua pieninä kolikoina.

3. Ralfnurun huone

Täällä on sänky, kaksi kirstua henkilökohtaisille tavaroille ja pieni kalterikkuna ulos. Ralfnurun omaisuus, 2500 kruunua, on piilossa irtoneisen kattoaudan takana (välikatossa).

4. - 6. Makuuhuoneet

Nämä ovat asiakkaiden huoneita. Jokaisessa on kaksi laveria ja puupenkki. Sisustus on ankean askeettinen.

Henkilöt

Ralfnur Korppi

Ralfnur on aiemmin ollut huimapäinen seikkailija, mutta kerättyään suuren saaliin rosvoilumatkoillaan asettunut Bergahaveniin ja perustanut tämän oluttuvan. Ralfnur on yleensä annostelemassa olutta tarjoiluikkunan takana.

Koska tappelunujakat ovat yleisiä "Päättömässä peikossa", pysyttelee

Ralfnur ainakin aluksi erossa syntyvistä tappeluista. Mikäli joku alkaa hajottaa salin tai keittiön sisustusta, Ralfnur kehottaa kaikkia lopettamaan tappelun. Jos (ja kun) tappelu jatkuu, ottaa Ralfnur baaritiskin alta pitkän puisen ryhmysauvansa ja hyökkää pahimpien riehujien kimppuun.

Ingebor, Ralfnurun valmo

Pelkää kuollakseen väkivallan käyttöä. Tappelun alkaessa juoksee keittiön ovesta kadulle huutaen apuun poliisia ja kaartia.

Keittiöpoika Jark

Jark ei ole tyytyväinen kohteluunsa apupoikana. Jark tietää suunnilleen Ralfnurun omaisuuslaskun sijainnin ja on vain odottanut sopivaa tilaisuutta tyhjentääksensä sen...

Aputyttö Sigur

Sigur on kuuliainen Ralfnurille ja vartoi uskollisesti tiskin kassalipasta.

Alsak Tumma, varas

(sopiva figuuri S1)

Alsak on tullut kapakkaan etsimään varomattomia turisteja tms. juottaakseen näille unilääkettä tarjoamansa oluen mukana ja tyhjentääkseen uhriensa taskut. Tappeluissakin hän yrittää välttää käsikähmää ja pyrkii voihkimaan muilta näiden arvoesineiltä.

Garn Hark, maahinen - soturi

(sopiva figuuri S3)

Garn on tapojensa mukaan juonut voimakkaasti olutta ja tekee nykyisessä mielentilassaan mielellään pieniä piloja. Tappeluissa Garn ei ole mikään sankariluonne - hän mielellään pysyy taustalla kannustamassa ystäviään ja hyökkää vain ylivoiman turvin.

Dirlion Lanalith, haltia (S5)

Tullut pitämään vain hauskaa, mutta ei anna kenenkään hyppiä nenälleen. Dirlion inhoaa erityisesti pappismiehiä.

Kortz Darkan, kääplö (S6)

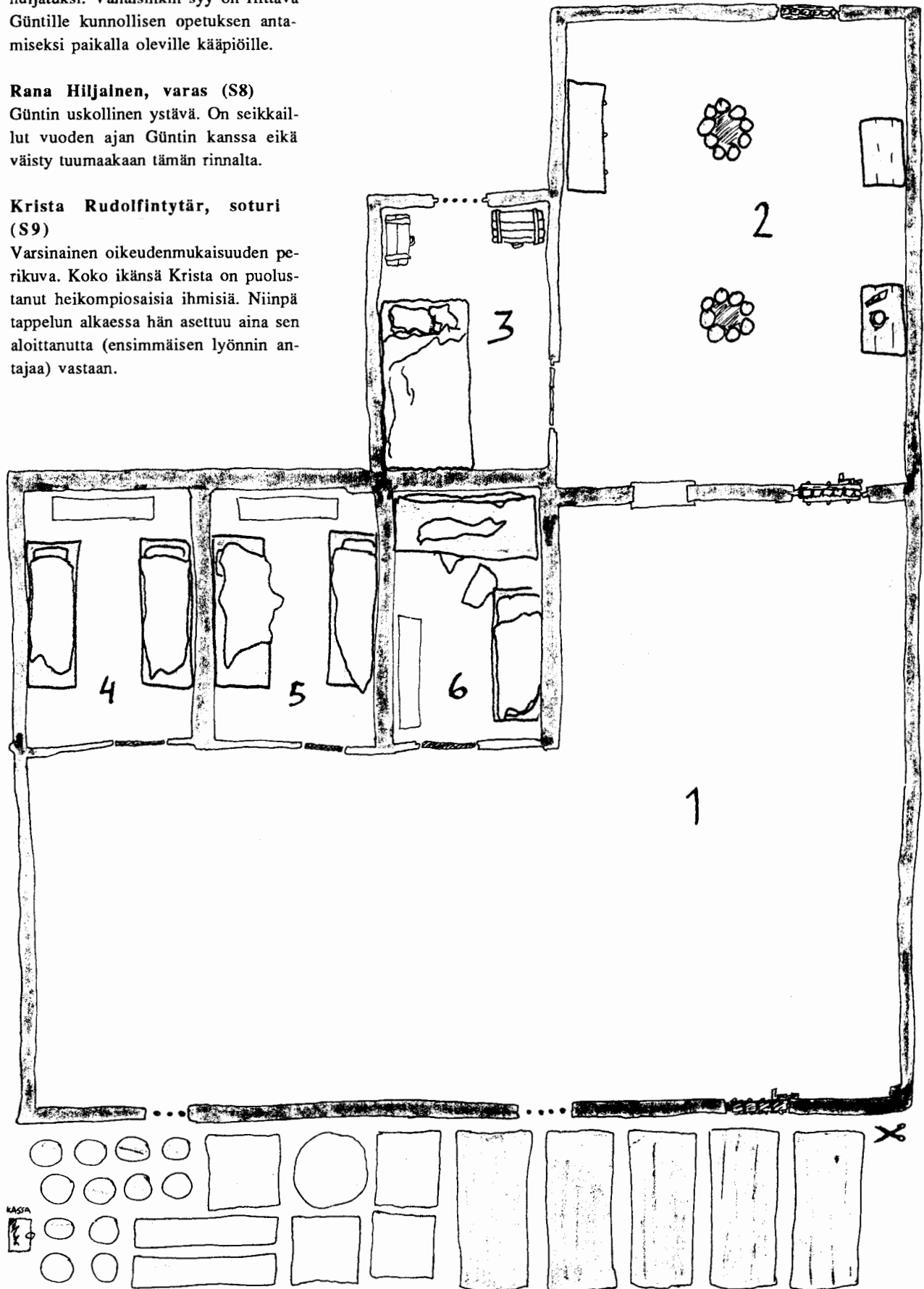
Kortz on suupaltti kääpiönuorukainen joka alituisen veistelee kovaäänisiä vitsejä kaikista kanssaihmisistään, etenkin tuntemattomista. Hän on tullut kapakkaan yhdessä Garn Markin ja Dirlion Lanalithin kanssa. Tappelun alkaessa Kortz tarttuu vyöllään riippuvaan kirveeseen ja antaa iskun iskusta.

Günt Borkalainen, soturi (S7)
Günt ei pelkää mitään - eikä voi sietää kääpiöitä. Nuorena hän hävisi suuren eräälle kääpiölle summan rahaa korttipelissä, jossa Günt uskoo tulleen huijatuksi. Vähäisinkin syy on riittävä Güntille kunnollisen opetuksen antamiseksi paikalla oleville kääpiöille.

Rana Hiljalnen, varas (S8)
Güntin uskollinen ystävä. On seikkailut vuoden ajan Güntin kanssa eikä väisty tuumaakaan tämän rinnalta.

Krista Rudolfintytär, soturi (S9)
Varsinainen oikeudenmukaisuuden perikuva. Koko ikänsä Krista on puolustanut heikompia ihmisiä. Niinpä tappelun alkaessa hän asettuu aina sen aloittanutta (ensimmäisen lyönnin antajaa) vastaan.

"Pääton peikko"



KAUPUNGIN ASUKKAAT

Kuninkaan kaupunki on suunniteltu kaikkia roolipelejä silmälläpitäen. Eri peleissä käytetään toisistaan poikkeavia tapoja ilmaista ihmisten ja hirviöiden arvoja. Olemme keränneet kaupun

gin hahmojen arvot seuraavaan taulukoon yleisimpien roolipelien vaatimassa muodossa.

Allaolevassa taulukossa on kunkin henkilön tai olennon nimi ja arvot D&D® ja Runequest®-roolipeleihin sopivassa muodossa. D&D®-arvot on suunniteltu myös AD&D®:tä varten.

D&D®: Taso on kokemustaso (hirviölä ON), Op osumapisteeet ja HL haarniskaluokka.

RQ®: K% ilmoittaa hahmon keskimääräisen loitsu- ja taistelukykyjen tason. Arvot onkin lueteltu normaaliin tapaan. Kp on kestopisteet, Vp väsymypisteet. Tp on taikapisteet.

D&D®						RQ®											
Nimi	Ase	Luokka	Taso	Op	HL	K%	VMA	R-R	KOK	ÄLY	MHT	NPP	ULK	Tp	Vp	Kp	
Karl III	Kirves	Taist	12	76	0	96	14	16	11	14	13	15	16	13	30	14	
Sabar Alabar	-	Mk	10	24	3	95	10	12	12	17	18	12	9	25	22	12	
Kaarti	Keihäs	Ta	1-2		6	30	12	12	12	9	10	11	10	10	24	12	
LOHIKÄÄRMELAPSI SURMGATT																	
Teodor	-	-	0	4	9	10	10	11	14	10	10	12	11	12	21	13	
Surmgatt	Suu(2-8)	Hirviö	10	60	3	90	18	16	17	6	13	10	3	10	34	17	
Bulgur	Nuija	Tr	8	37	4	80	12	12	10	14	15	10	11	10	24	11	
TULLIRIKOS																	
Lamandel	Tikari	Mk	7	18	9	65	10	11	14	16	16	12	10	20	21	13	
Urm	Tikari	Ta	2	7	9	20	7	6	12	5	10	8	5	10	13	9	
Paraskism	Nuija	Ta	1-4		9	30	12	12	12	9	10	11	10	10	24	12	
Rotta	Suu(1-3)	Hirviö	1	1-3	7	20	5	5	6	4	10	14	x	x	10	6	
Lepakko	Suu(1-6)	Hirviö	6	35	6	60	16	12	14	5	10	12	x	x	28	13	
Salakulj	Nuija	Ta	1-4		8	30	12	12	12	9	10	11	10	10	24	12	
K.Legion	Kirv/Miek	Hirviö	6-10		3	70	16	14	14	5	10	8	0	10	x	20	
Torakka	Suu (1-4)	Hirviö	2		0	20	6	6	3	2	10	10	x	x	12	6	
Hämäh	Myrkky	Hirviö	1	1-4	8	10	1	1	1	2	10	10	x	x	2	1	
Ihmissusi	Suu(1-10)	Hirviö	4		3	60	26	12	13	7	11	16	5	11	38	13	
Ihmisorot	Suu(1-8)	Hirviö	3		6	40	20	10	10	7	11	16	4	11	30	10	
Käärme	Myrkky	Hirviö	1	1-6	6	10	6	3	3	2	6	10	x	x	9	3	
RANGAISTUSRETKI																	
Jarl	-	-	0	1	9	10	9	8	14	6	8	5	8	8	17	11	
Odem	Miekka	HortVal	6	50	1	60	16	16	14	13	15	13	12	15	32	15	
Uskons	Miekka	Ta	2-4		4	30	12	12	13	12	12	12	10	12	24	13	
KAPAKKATAPPELU																	
Ralfnur	Nuija	Ta	7	48	8	70	11	17	14	13	12	13	9	14	28	16	
Ingebor	-	-	0	3	9	10	8	10	10	11	11	12	12	12	18	10	
Jark	Veitsi	Ta	1	6	8	20	14	12	11	12	10	10	10	10	26	12	
Sigur	Veitsi	-	0	3	9	10	10	12	9	12	9	14	13	9	22	11	
Alsak	Tikari	Va	4	16	8	40	10	11	11	14	12	16	11	12	21	11	
Garn	Miekka	Ta	5	40	5	50	13	14	7	10	12	12	7	12	27	11	
Dirlion	Miekka	Ha	6	32	7	60	11	10	9	14	14	16	13	14	21	10	
Kortz	Kirves	Kä	5	30	4	50	16	16	8	10	10	11	8	10	32	12	
Günt	Miekka	Ta	7	52	4	70	15	15	13	11	13	12	10	13	30	14	
Rana	Miekka	Va	6	21	9	60	10	11	11	14	12	16	15	12	21	11	
Krista	Miekka	Ta	5	38	8	50	13	16	11	12	14	13	14	14	29	14	

KALENTERI

Jokaisen pelinjohtajan kannattaa tehdä etukäteen kalenteri, johon hän merkitsee kaikki vuoden ajalle sijoittuvat merkittävät juhlat, pyhät ja muut kaupungin elämään vaikuttavat asiat. Kun peli etenee, kannattaa pitää myös kirjaa pelaajien tekemisistä. Näin on helppo määrittää, millaisessa asemassa seurue on kaupungissa ja kuka on seurueen ystävä ja kuka vihollinen.

Ohessa on lueteltu tärkeimmät vuoden ajalle sijoittuvat markkinat, juhlapäivät, uskonnolliset pyhät ja muuten merkittävät päivät. Nämä toistuvat lähes muuttumattomina joka vuosi, mutta lisää kannattaa tietenkin keksiä ja näitäkin voi halutessaan muuttaa.

Bergahavenissa on käytössä 360-päiväinen kalenteri. Tämä jakautuu 12 kuukauteen, joissa on 30 päivää kussakin. Kuukausilla ei ole nimiä, mutta jokaisella päivällä on oma suojeluspyhimyksensä - "Pyhän Juukan päivä" on 12.4. "Pyhän Emeruksen päivä" 25.9. jne. Vuosia lasketaan Stormarkin julistamisesta itsenäiseksi. Useimmat tavalliset ihmiset eivät kuitenkaan käytä vuosilukuja, vaan vuosiin viitataan niiden ominaisuuksia kuvaten "se vuosi kun talvi oli leuto ja kesä sateinen", "ennen lasteni syntymää", jne.

Vain oppineet käyttävät tarkkoja vuosilukuja. Tällöin om käytössä merkintä on SA, Stormarkin ajanlaskua. Tällä hetkellä on vuosi 198 SA. (Sama aika kuin 'Granag - Ikuinen Voima' - seikkailussa.)

Vuotuisia tapahtumia

1.3. Ensimmäiset laivat saapuvat talven jälkeen satamaan. Yleinen parin päivän rieha satama-alueella.

1.4. Pyhän Riiperin päivä, työskentely sallittua vain päivänvalossa.

15.6. Vuoden pisin päivä, suuret keskikesän juhlat. Vuoden tärkein juhla varneille.

2.8. Kruunajaisten muistopäivä. Kuningas järjestää suuret turnajaiset kaupungin torilla. Juhlia järjestetään kaikkialla kaupungissa. Jargeille vuoden tärkein maallinen juhla.

1. - 5.9. Raatimiesten vaali, jonka yhteydessä viisipäiväiset markkinat.

n. 15.9. Hortag, jargien tärkein uskonnollinen juhla.

15.10 Pyhän Leukin päivä, työskentely pimeän tulon jälkeen sallittua.

VAELTAVAT HIRVIÖT

Bergahavenissa tapahtuu runsaasti asioita ja varsinkin päivällä kaduilla käy melkoinen kuhina. Pelaajien seurueen kulkiessa kaupungilla kannattaa määrittää seuraavien taulukoiden avulla tapahtuma noin kymmenen minuutin välein.

Ensin täytyy määrittää mitä seurueen ympärillä tapahtuu. Tämä nähdään taulukosta I "Mitä seurue näkee". Jos joku lähestyy seuruetta tai muuten täytyy määrittää keitä kohtauksessa on mukana, käytetään taulukkoa II. "Kenet seurue tapaa". Tähän taulukkoon on koottu kaikkien eri kaupunginosien asukastyypit.

Öiset kohtaukset

Yöllä (aurionlaskun jälkeen) jälkeen kaduilla liikkuu aivan erilaista väkeä kuin päivällä. Tätä varten käytetään seuraavaa lyhyttä taulukkoa.

A. Seurue joen itäpuolella

01 - 20	Kaartin yöpartio
21 - 37	Murtovaras
38 - 45	Palkkamurhaaja
46 - 60	Juoppo
61 - 73	Prostituoitu
74 - 77	Uskonsoturi
78 - 84	Merimiehiä
85 - 100	Hirviö

B. Joen länsipuoli

01 - 50	Kaartin yöpartio
51 - 56	Murtovaras
57 - 63	Palkkamurhaaja
64 - 83	Juoppo
84 - 87	Prostituoitu
88 - 93	Uskonsoturi
94 - 100	Hirviö

TAULUKKO I "Mitä seurue näkee"

01 - 08	Kerjäläisiä
09 - 16	Varkaita
17 - 18	Mielipuoli
19 - 24	Ulkomaalainen
25 - 32	Vartijoita

01 - 30	-kuninkaan
31 - 75	- kaupungin
76 - 100	- yksityisiä henkivartijoita

33 - 45 Kirkonmiehiä

01 - 20	- Hortin pappeja
21 - 35	- Tanran pappeja
36 - 50	- Loharnan pappeja
51 - 70	- Munkkeja / Nunnia
71 - 90	- Uskonsotureita
91 - 100	- Hortin Valittuja

46 - 48 Onnettomuus

49 - 56 Riita 1-6 henkilön välillä

57 - 63 Rikos

01 - 50	- taskuvarkaus
51 - 70	- ryöstö
71 - 85	- mukilointi
86 - 90	- raiskaus
91 - 95	- murha
96 - 100	- kidnappaus

64 - 67 Uskonnollinen kulkue

68 - 70 Hautajaissaatto

71 - 75 Juhlat lähitalossa

76 - 80 Karannut eläin

81 - 82 Tulipalo

83 Hirviö

01 - 10	- epäkuollut
11 - 20	- peikko tms
21 - 70	- jättiläisrotta
71	- demoni
72 - 100	- muu

84 - 90 Kansankokous

01 - 15	- paraskismaatikkojen kiihotusta
16 - 40	- kuulutus
41 - 60	- valitusta veroista
61 - 80	- kirkonmiesten katusaarna
81 - 83	- lynkkaus
84 - 85	- teloitus
86 - 87	- teatteriseurue
88 - 100	- Hortin Valitun pikatuomioistuim

91 Maaginen ilmestys

01 - 20	- velhojen taistelu
21 - 50	- uskonnollinen näky
51 - 100	- muu

92 - 100 Seurue tapaa kaupunkilaisen
(Ks. taulukko II "Asukastaulukko")

II TAULUKKO "Kenet seurue tapaa"

Aluksi määritetään mistä kaupunginosasta kohdattu henkilö on kotoisin. Tässä käytetään apuna Kaupunginosa-
taulukkoa. Sen ylimmällä riviltä valitaan se kaupunginosa, jossa seurue kohtaamishetkellä on. Heitä noppaa 1-100 ja katso tuloksen osoittamalta vaakariviltä, mistä kaupunginosasta kohdattu henkilö on kotoisin. Esim. Seurue on Rannassa ja noppa osoittaa lukua 38. Tällöin on kohdattu Katedraalinmäen asukas.

Tämän jälkeen käytä henkilön asuin-
kaupunginosa-asukastaulukkoa määrittääksesi henkilön ammatin. Kun olet saanut tämän selville, voit katsoa luettelostasi, keitä tämän ammatin edustajia olet tehnyt valmiiksi. Henkilö on joku näistä. Jos et ole ehtinyt suunnitella vielä valmiiksi yhtään ammatin edustajaa, voit suunnitella sen nopeasti ja merkitä muistiin myöhemmäkin käyttöä varten.

Henkilöt voivat olla myös oppipoikia, apulaisia, palvelijoita tai puolisoita sekä lapsia. Määritä vain mitä työnantajia/puoliso/vanhemmat tekevät.

Esimerkki: Seurue vaeltelee Rannassa. Pelinjohtaja heittää taulukosta I "Mitä seurue näkee". Nopan tulos on 58 eli "Rikos". Seurue on nähnyt jotain. Nopanheitolla määritetään nyt mikä rikos on kyseessä. Tulos on 33 eli taskuvarkaus.

Tämän jälkeen määritetään kuka on rikoksen uhri. Katsotaan Rannan asukastaulukosta uhrin kotipaikka. Nopan tulos on 03 eli uhri on bergalainen. Määritetään Bergan asukastaulukosta uhrin ammatti. Nopan tulos on 19 eli hunajakauppias. Vastaavasti voidaan määrittää varkaan henkilöllisyys, mutta useimmat rikolliset ovat kyllä Rannan köyhälistöä.

ASUKASTAULUKOT

1. Berga

01 - 03	Aseseppä
04 - 06	Eläinkauppias
07 - 08	Eläinlääkäri
09	Eläintenkesyttäjä
10 - 11	Haarniskantekijä
12	Hattu-, puku- ja vyö- kauppias
13 - 14	Hevoskauppias
15 - 16	Hiili- ja halkokauppias
17 - 18	Hopeaseppä
19	Hunajakauppias
20	Huonekaluntekijä
21	Ilotalon isäntä
22 - 23	Jalokiviseppä
24 - 27	Jousentekijä
28 - 29	Kaivertaja
30 - 32	Koruntekijä
33 - 35	Kukkakauppias
36	Kylttimealari
37 - 40	Lähetti
41 - 44	Leipuri
45 - 49	Majatalon isäntä
50 - 52	Maustekauppias
53 - 54	Parturi
55	Puunkaivertaja
56 - 59	Puuseppä
60 - 62	Rahanlainaaja
63 - 64	Rahanvaihtaja
65 - 66	Räätäli
67 - 70	Ruokakauppias
71	Hajuvesikauppias
72 - 74	Satulaseppä
75 - 77	Sekatavarakauppias
78 - 79	Seppä
80	Soittimentekijä
81 - 82	Suutari
83 - 84	Talonmaalari
85	Tinaseppä
86 - 87	Tukkukauppias
88	Tupakkakauppias
89 - 90	Turkiskauppias
91 - 92	Tynnyrintekijä
93	Työvoiman vuokraaja
94	Uhkapeluri
95	Verhoilija
96 - 97	Viinikauppias
98 - 100	Vuokratalli

2. Katedraalimäki

01	Amputoija
02 - 03	Hiili- ja halkokauppias
04 - 05	Leipuri
06 - 07	Kutoja
08 - 09	Lukkoseppä
10 - 11	Eläinkauppias
12	Eläinlääkäri
13 - 14	Vaatekauppias
15	Hautausurakoitsija
16	Katontekijä
17 - 18	Kaupustelija
19	Kättilö
20 - 21	Kivenhakkaaja
22 - 23	Korinpunoja
24	Kupariseppä
25 - 26	Kuppari
27 - 28	Kynttiläntekijä
29	Kylttimealari
30	Köydenpunoja
31	Lasinpuhaltaja
32	Lautturi
33 - 36	Majatalonpitäjä
37 - 39	Mylläri
40 - 41	Muurari
42 - 43	Nahkuri
44	Panimomestari
45 - 46	Parturi (puoskari)
47 - 49	Puuseppä
50 - 51	Rahanlainaaja (koron- kiskuri)
52 - 53	Räätäli
54 - 56	Ruokakauppias
57 - 58	Kadunlakaajia
59 - 60	Savenvalaja
61 - 63	Sekatavarakauppias
64 - 66	Seppä
67 - 68	Suutari
69	Talonmaalaja
70 - 72	Teurastaja
73 - 75	Tiilentekijä
76 - 78	Tinaseppä, kattilanpaikkaaja
79 - 80	Tupakkakauppias
81 - 82	Tynnyrintekijä
83 - 84	Työnvälittäjä
85	Uhkapeluri
86 - 87	Vaununajaja
88 - 90	Värjäjä
91 - 93	Veitsenterottaja
93 - 94	Verkonpunoja
95 - 96	Viinikauppias
97 - 100	Vuokratalli

KAUPUNGINOSA

	Berga	Opisto	Satama	Katedraalinmäki	Ranta
Palatsi	01 - 06	01 - 09	01 - 05	01 - 03	01
Berga	07 - 55	10 - 14	06 - 31	04 - 10	02 - 04
Opisto	56 - 62	15 - 74	32 - 45	11 - 21	05 - 11
Satama	63 - 78	75 - 80	46 - 80	22 - 32	12 - 32
Katedr.	79 - 90	81 - 91	81 - 89	33 - 80	33 - 40
Ranta	91 - 100	92 - 100	90 - 100	81 - 100	41 - 100

3. Ranta

01 - 02	Amputoija
03 - 06	Asekauppias
07 - 08	Hautausurakoitsija
09 - 11	Hiili -ja halkokauppias
12 - 14	Huumekauppias
15 - 16	Ilotalonpitäjä
17 - 19	Kaupustelija
20 - 23	Kapakanpitäjä
24 - 26	Kätilö
27 - 30	Korinpunoja
31 - 32	Kuparisepä
33 - 35	Kuppari
36 - 38	Kynttiläntekijä
39 - 45	Majatalonpitäjä
46 - 48	Murtovaras
49	Nahkuri
50 - 52	Pappi
51 - 53	Parturi (puoskari)
54 - 58	Puuseppä
59 - 61	Rahanlainaaja (koron- kiskuri)
62 - 65	Räättäli
66 - 70	Ruokakauppias
71 - 73	Saniteettityöntekijä
74 - 77	Sekatavarakauppias
78 - 79	Seppä
80 - 82	Suutari
83 - 85	Teurastaja
86 - 89	Työväälittäjä
90 - 92	Vaatekauppias
93 - 97	Varastetun tavaran kauppias
98 - 100	Veitsenterottaja

4. Opisto

01 - 04	Kartantekijä
05 - 10	Kirjuri
11 - 12	Kuvittaja
13 - 14	Kirjansitoja
15 - 16	Musteentekijä
17 - 18	Kynäntekijä
19 - 21	Paperikauppias
22 - 25	Filosofi
26 - 27	Tähtitieteilijä
28 - 29	Kirjastonhoitaja
30 - 31	Maantieteen opettaja
32 - 33	Eläintieteen opettaja
34 - 36	Kansantieteen opettaja
37 - 38	Kasviopin opettaja
39 - 41	Kielten opettaja (tulkki)
42 - 45	Historioitsija (kalenterintekijä)
46 - 47	Magiologi (Velho)
48 - 49	Navigaattori
50 - 51	Arkkitehti
52 - 53	Matemaatikko
54 - 55	Kirjanpitäjä

56 - 58

59 - 60

61 - 65

66 - 70

71 - 72

73 - 75

76 - 80

81 - 82

83 - 84

85 - 87

88 - 93

94 - 95

96 - 100

5. Satama

01 - 05	Puuseppä
06 - 10	Veneenveistäjä
11 - 14	Seppä
15 - 18	Köydenpunoja
19 - 23	Purjeentekijä
24 - 25	Puunkaivertaja
26 - 30	Maalari
31 - 33	Prostituoitu
34 - 38	Kapakoitsija
39 - 43	Majatalonpitäjä
44 - 46	Peliluolan pitäjä
47 - 50	Tappeluluolan pitäjä
51 - 58	Merimies
59 - 60	Kapteeni
61 - 63	Laivan päällystää
64 - 67	Lastaaja
68 - 71	Varastomies
72 - 73	Shanghaiaajia (kidnap- paavat ihmisiä laivan miehistöksi)
74 - 77	Huumekauppias
78 - 90	Kalastaja
91 - 94	Luotsi
95 - 100	Kauppias

Ulkomaalaiset

01 - 30	Merimies
31 - 55	Kauppias
56 - 76	Oppinut
77 - 95	Pyhiinvaeltaja
96 - 100	Seikkailija

Lainoppinut

Musiikkitieteilijä

Alkemisti

Aatelin

Kuvanveistäjä

Taidemaalari

Pappi

(Näytelmä)kirjailija

Ennustaja / Auguuri

Keksijä

Kapakanpitäjä

Seikkailija

Majatalonpitäjä

PALATSIN ASUKKAAT

Palatsissa ei kannata käyttää sattuman-
varasia taulukoita. Seurue voi joko
saada kutsun palatsiin, jolloin he eivät
pääse omin päin vaeltelemaan ympä-
riinsä. Vaihtoehtoisesti seurue voi tun-
keutua palatsiin omin luvuin, mutta
tämä onkin jo oma seikkailunsa, joka
pitää suunnitella tarkoin etukäteen.

Jos seurue sattumalta tapaa kaupungilla
jonkun palatsin asukkaan, pelinjohtaja
voi käyttää seuraavaa taulukkoa:

Palatsin asukkaat

01	Vartioston päällikkö
02	Muurien ja linnoitusten komentaja
03	Vapaakomppanian päällikkö
04 - 10	Palkkasotilas
11 - 20	Pyhän Margon Ritari
21 - 23	Portinvartija
24 - 27	Vanginvartija
28 - 33	Pyöveli
34	Kansleri
35	Kamarihera
36	Astrologi
37	Kasööri
38	Marsalkka
39	Arkiston johtaja
40	Pääheraldi
41	Hovimaagi
42	Aarrekkammion alkemisti
43	Henkilääkäri
44 - 52	Tulkki
53 - 54	Narri
55	Rahanlyöjien johtaja
56 - 57	Tallimestari
58 - 69	Kirjuri
70 - 73	Kirjanpitäjä
74 - 75	Vaakunatieteilijä
76 - 77	Ruoanmaistaja
78	Hovimestari
79 - 80	Julkihuutaja
81 - 90	Aatelin
91 - 100	Palvelija
01 - 10	Kokki
11 - 25	Tarjoilija
26 - 40	Siivooja
41 - 60	Tallipoika
61 - 70	Seppä
71 - 75	Seuraneiti
76 - 90	Soittaja
91 - 100	Miespalvelija

TALOJEN ASUKKAIDEN MÄÄRITTELEMINEN

Näitä taulukoita voi käyttää myös määrittäessä keitä jossakin kaupungin talossa asuu tai mikä kauppaliike rakennuksessa on.

Talon käyttö määrätään heittämällä ensin oheisista taulukoista mikä talon käyttötarkoitus on. Tämän jälkeen voidaan määrittää kuka talossa asuu tai minkä alan kauppaliike on kyseessä. Tämä määritellään kaupunginosan asukastaulukosta.

Esimerkki: Talo on Rannan alueella. Ensimmäiset heitetään taulukosta "Talon käyttötarkoitus". Tulos on 28, mikä merkitsee, että kyseessä on vuokrakasarmi. Toinen esimerkki. Talo on Bergassa. Nopantulos on 52, tämä tarkoittaa kauppaliikettä. Heitetään Bergan asukastaulukosta ja saadaan tulos 26 eli jousentekijä.

TALON KÄYTTÖTARKOITUS

Berga, Satama ja Katedraalinmäki

01 - 20	Asunto
21 - 60	Työ- /liikehuone
61 - 90	Työ- /liikehuone, asunto yläkerrassa
91 - 100	Varasto

Ranta

01 - 10	Asunto, yksi perhe
11 - 30	Vuokrakasarmi, 1-10 perhettä
31 - 60	Työ- /liikehuone
61 - 90	Työ- /liikehuone, asunto yläkerrassa
91 - 100	Varasto

Opisto

01 - 40	Asunto
41 - 60	Työ- /liikehuone
61 - 100	Työ- /liikehuone, asunto samassa

SATUNNAISET TAPAHTUMAT

Nämä ovat esimerkkejä pelinjohtajalle siitä, minkälaisia asioita kaupungissa voi tapahtua joka viikko. Pelinjohtajan pitää muistaa kaiken aikaa, että pelaajien seurue ei ole ainoa kaupungissa toimiva ja vaikuttava yksikkö. Koko ajan tapahtuu kaikenlaista mielenkiintoista.

Käytä näitä tapahtumia oman mielikuvituksen innoittamina. Muista, että tärkeintä on pitää kaupunki jatkuvasti dynaamisena!

Tulipalo
Lakko
Vanki karkaa
Merkittävä teatteri-ensi-ilta
Laivan karilleajo
Karjahuutokauppa
Maanjäristys
Tulva
Rankkasade
Myrsky
Merirosvojen hyökkäys
Hirviöiden hyökkäys
Kuolleiden legioona vierailee
MAantioerosvot tukkivat tieliikenteen
Mellakka Raadin päätösten takia
Leipämellakka
Paraskismaatikkojen lietsoma kapina
Kuningas jakaa rahaa köyhille
Merkittävä mies nimitetään virkaan
Merkittävä virkamies vangitaan
Merkittävä virkamies murhataan
Merkittävä henkilö kuolee
Silkkilasti saapuu satamaan
Maustelaiva saapuu satamaan
Ryhmä seikkailijoita teloitetaan julisesti syytettynä kaaoksen lietsomista
Silta romahtaa
Katu romahtaa
Talo romahtaa
Merkittävä konkurssi
Lanta-ajurien lakko
Kuningas määrää uuden veron
Uuden veron aiheuttama mellakka
Valtava kapakkatappelu
Seikkailijat tuhoavat kauppaliikkeitä
Seikkailijoita vainotaan kaupungissa
Majakan rakennustöissä taas viivästys
Kuningas näyttäytyy kansalle
Uusi maaginen keksintö opistossa
Uusi keksintö kielletään
Uusi keksintö varastetaan
Merkittävä varas vangitaan
Merkittävä varkaus
Julkisia varoja kavalletaan
Rikollisperheiden välienselvittely

Aseiden kanto kaupungissa kielletään viikoksi
Yöllinen ulkonaliikkumiskielto
Hinnat nousevat
Hinnat laskevat
Jokin tuote loppuu kauposta
Kulkutauti puhkeaa

Kuninkaan kaupunki

Kuninkaan kaupunki on kokonainen fantasiakaupunki. Sitä käytetään suosituimmissa fantasia-roolipeleissä: D&D®, AD&D®, Runequest®.

Jokainen maailma tarvitsee kaupunkeja. Missäpä muualla seikkailijat valmistautuisivat retkilleen, myisivät saaliitaan ja kouluttaisivat itseään. Ainoastaan kaupunki voi tarjota mahdollisuuden kunnan kapakkatappeluihin, yltiöpäisiin varkauksiin ja hurjiin takaa-ajoihin.

Dada-pelit tuo saatavillesi nyt täysin valmiiksi tehdyn fantasiamaailman suurkaupungin. Stormarkin valtakunnan pääkaupunki, Karl III Nuoren hallituskaupunki, ristiriitojen repimä Bergahaven on nyt valmis! Voit saada kaiken tämän käyttöösi — valmiina kirjana. Kuninkaan kaupunki on ulottuvillasi.

Pakkauksessa on:

Iso kartta, johon on kuvattu **jokainen** kaupungin rakennus

32-sivuinen kirja kaupungin asukkaista, elämästä, tavoista ja vaaroista

- viisi valmista seikkailua, mm. viemäreiden arvoitus, kapakkatappelu ja täydellinen oikeudenkäyntisäännöstö
- uusi hahmoluokka!
- pelinjohtajan ohjeet kaupunkiseikkailujen suunnittelemiseksi ja toteuttamiseksi
- vaeltelevat hirviöt ja satunnaiset tapahtumat
- sekä paljon muuta materiaalia

Kuninkaan kaupunki jatkaa Granag - Ikuinen voima -seikkailun aloittamaa Stormark-sarjaa. Sitä voi tietenkin käyttää myös yksinään tai yhdistettynä muihin maailmoihin.

Stormarkin maailma on vuosien kehittelyn tulos, sen suunnittelijat ovat luoneet mahdollisimman käyttökelpoisen, mutta silti kiehtovan ja monipuolisen fantasiamaailman.

Valmistaja Dada-pelit Ky, PL 65 02151 Espoo

**LAADUN TAE — DADA-PELIT
ÄLÄ TYYDY JÄLJITELMIIN!**

D&D® ja AD&D® ovat TSR Inc:n omistamia rekisteröityjä tavaramerkkejä. Runequest® on Avalon Hill Game Co:n omistama rekisteröity tavaramerkki. Tämä tavaramerkkien käyttö ei ole omistajayhtiöiden hyväksymää.