

# Velhon vanki

kilpailuseikkailu



## 1. JOHDANTO

Tässä seikkailussa pyritään määrittämään kunkin pelaajan taidot roolipelaajana. Koska roolipelaamista voi harrastaa erittäin monella tapaa, olemme keskittyneet mittaamaan seuraavia pelaajan ominaisuuksia: päättelykykyä, muistia, varovaisuutta, kekseliäisyyttä ja maalaisjärkeä sekä itsehillintää.

Seikkailun aikana pelaaja joutuu erilaisten pulmien ja tehtävien eteen. Jokaisesta oikein ratkaistusta tehtävästä saa pisteitä. Lisäksi seikkailun nopea selvittäminen tuo pisteitä.

Tämä seikkailu on tarkoitus pelata kunkin pelaajan omalla hahmolla. Olemme minimoineet hahmon kykyjen vaikutuksen tulokseen. Heikon ja vahvan hahmon pelaajat kilpailevat tässä seikkailussa tasaväkisinä. Pelatessa voidaan käyttää myös jotakin pelinjohtajan valmiiksi tekemää hahmoa. Kaikki pelaajat käyttävät sitten samaa hahmoa.

Jokainen pelaaja joutuu käymään tämän seikkailun läpi yksin, ilman pelitovereiden tukea ja turvaa.

Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa koko kilpailun.

## 2. OHJEITA PELINJOHTAJALLE

Tämä seikkailu on suunniteltu kaikkiin roolipeleihin sopivaksi. Tämän takia joitakin perusasioita, kuten haavoittuminen tai tavaroiden kantaminen, ilmoitetaan erikoisella tavalla.

**Haavoittuminen:** Kun seikkailija haavoittuu tämän seikkailun aikana, hän saa n% suuruiset vammat. Kun seikkailijalla on yhteensä 100% suuruiset vammat, hän kuolee. Prosenttiluvut lasketaan yhteen, ja kun summa on 100, kuolema seuraa. Ei ole merkitystä sillä, kuinka monta 'kestävyyspistettä' seikkailijalla itse asiassa on, ainoastaan prosenttilukujen summa on merkittävä tämän seikkailun aikana. Pelinjohtajan kannattaa laskea näitä haavoittumislukuja, mutta hän voi tietysti

muuttaa prosenttiluvun oman pelijärjestelmänsä mukaisiksi pisteiksi.

*Esimerkki: Pelaajan seikkailijalla on 20 osuma- tai haavapistettä. Jokainen 10% vamma aiheuttaa 2 pistettä vammoja. 40% vamma on 8 pistettä. Seikkailija saa seuraavat vammat; 10%+10%+40%. Tämä on yhteensä 60% eli 12 pistettä. Jos seikkailija saa vielä 40% vammat, hän kuolee (60%+40%=100%).*

**Kantaminen:** Jokainen seikkailija voi tässä seikkailussa kantaa yhteensä 50 painoyksikköä tavaroita. (Voit myös laskea kantokyvyn lisäämällä seikkailijan voimakkuuteen 40). Reppuun tai kankaasta valmistettuun säkkiin mahtuu yhteensä 20 painoyksikköä. Molemmissa käsissä voi kantaa yhtä esinettä, tai sylissään yhtä isoa tavaraa.

**Muistiinpanot:** Seikkailun alussa seikkailijalla ei ole kynää tai paperia. Kun seikkailija löytää kynän ja käyttökelpoista mustetta (verta voi käyttää), anna pelaajalle kynä. Kun seikkailija löytää jotain, jolle voi kirjoittaa (paperi, nahka, kangas), anna pelaajalle paperi. *Pelaaja* ei voi tehdä mitään kirjallisia muistiinpanoja tai kartoja ennen kuin *seikkailija* voi tehdä kirjallisia muistiinpanoja.

**Pistelasku:** Pelaajalle annetaan pisteitä tämän seikkailun aikana. Pisteiden laskemista varten on oma listansa, johon voit merkitä kunkin pelaajan saavutukset. Pelaajan kuluttama aika vähennetään pisteistä. Tätä varten sinun pitää ottaa aikaa seikkailun kestosta. Suuri ja voimakkaasti tikittävä herä-tyskello, jonka asetat kello 12:n kohdalle aloitettaessa, käy vallan mainiosti.

**Seikkailijan perusvarovaisuus:** Tämän seikkailun aikana saa pisteitä seikkailijan perusammattitaitoon kuuluvista toimista. Näitä ovat ovien kuuntelu ennen niiden avaamista, ansojen etsiminen ja yleinen varovaisuus. Pelaaja saa virhepisteitä aina kun hän unohtaa kuunnella ovea ennen sen avaamista, tai muista unohduksista. Muista merkitä nämä asiat pelaajan pistelistaan.

**Yleisiä ohjeita:** Koska tämä on kilpailuseikkailu, sinun pitää pyrkiä esittämään kaikki asiat kullekin pelaajalle samalla tavalla. Älä paljasta jotakin asiaa yhdelle pelaajalle, jos salaat

(jatkuu s. 2)

## SISÄLTÖ

1. Johdanto .....	s1
2. Ohjeita pelinjohtajalle .....	s1
3. Kilpailu .....	s2
4. Pistelasku .....	s9
<b>Kartat .....</b>	<b>s10</b>
Schwitterburg ja ympäristö	
Kilpailuseikkailu	
5. Schwitterburg .....	s13
Johdanto	
Historia	
Nykytilanne	
Talous	
Verot, maksut, velvoitteet	
Asukkaat	
Merkkihenkilöt	
Merkittävät paikat	
Kohtaukset	
Ilmasto	
Sanasto	

Velhon vanki on Dada-pelien valmistama roolipeliseikkailu. Se on täysin fiktiivinen teos. Kaikki yhteydet eläviin tai kuolleisiin henkilöihin, uskonnollisiin instituutioihin ja muihin inhimillisen kulttuurin ilmenemismuotoihin tai käsitteisiin ovat tahattomia yhteensattumia.

*"Ah, kaikki on merkkejä ja vertauksia!"*

Fernando Pessoa

©Dada-pelit Ky 1989  
Painettu Suomessa  
Kaikki oikeudet pidätetään

## 2 Dada-pelit

sen muilta. Jokainen meistä tekee tietenkin virheitä, joten voit ottaa pistelaskussa huomioon mahdolliset lipsahduksesi.

Muista, että mahdottomat asiat eivät onnistu. Jos pelaajalla on jokin suunnitelma, jonka onnistuminen ei tunnu todennäköiseltä, älä anna suunnitelman toteutua. Älä ole myöskään liian julma. Uskottavien ja hyvien ideoiden kannattaa antaa toteutua. Ja muista, että kekseliäisyys kannattaa aina palkita.

Tässä seikkailussa ei voi käyttää mitään loitsuja.

## 3. KILPAILU

“Olet palaamassa tovereidesi kanssa viimeisimmältä seikkailultasi. Matka on ollut raskas ja ajattelet mielihyvällä lämmintä takkatulta ja höyryävän herkullista illallista. Matkan viimeinen taival vie synkän ja karun vuoristosolan läpi. Väsyneet silmäsi tähyilevät rotkon reunoja väijytyksen varalta - kaikki näyttää turvalliselta. Kannustatte ponejanne eteenpäin päästäksenne mahdollisimman nopeasti solan läpi.”

“Yht’äkkiä ylhäältä putoaa päällemme suuri verkko. Samassa kivien takaa loikkaa esiin verenhimoisesti karjuvia rosvoja. Nuijat ja kirveet heiluvat ilmassa. Sotahuudot kaikuvat. Ponnistelet, riuhdot, saat aseesi esiin. Tuskanhuutoja, ratsut korksuvat. Kuiva pöly ja katkera veri pistävät suussasi... valtava isku takaraivoosi... kaikki pyörii, katoaa, pimenee...”

“Heräät kosteassa kuopassa, vankiloukossa. Jyskyttävä kipu piinaa pääkoppaasi. Tahmea veri tahraa kätesi koetellessasi takaraivoasi. Olet alasti. (Loitsuntekijöille - ‘Kaikki maaginen voima on kadonnut iskun voimasta päästäsi - et voi tehdä helpointakaan loitsua’) Et näe tovereitasi missään. Huutoihisi ei vastata. On aivan pimeää.”

“Aika kuluu - tunteja, minuutteja, päiviä - et osaa sanoa. Silmäsi tottuvat pimeyteen ja erotat sellisi ovessa tirkistysaukon. Näet ulkopuolella käytävän ja portaat ylöspäin. Hiljaisuus. Ei mitään...”

“Heräät horroksesta hitaasti

voimistuvaan jyrinään. Kosteaa kivilattia alkaa heilua ja täristä. Katosta varisee kivi-pölyä. Sellisi seinät huojuvat ja hyppivät. Valtava pauke ja ryske täyttää mielesi. Kuulet repeytyvien järkäleiden kirsuntua, katkeavien parrujen pamahduksia. Maa järisee murskatukseen kaiken elollisen.”

“Palaat jälleen tajuihisi. Sellisi ovi retkottaa avonaisena. Astut ulos. Käytävä ylös portaikkoon on romahtanut. Sellisi on murtunut, mutta vankilasta et pääse pois... Mutta mikä tuo loiste on? Käytävän perällä on lattiaan syntynyt murtuma. Siitä kajastaa kummallinen valo. Tutkit aukkoa lähemmin. Näet alapuolellasi sumun tai utuharson peittämän käytävän. Pakotie!”

“Hypähdät kevyesti aukosta. Sukellat harsomaiseen utupilveen. Sumu on kylmää kuin kirkas vuoristopuron vesi. Henkesi salpautuu hetkeksi läpäistessäsi usvaverhon. Kuulet mielessäsi sanat: ‘Kuinka mukavaa, jälleen yksi seikkailija yrittää selviytyä luolistani. Näet edessäsi käytävän’

### 1. Ensimmäinen käytävä

“Käytävää valaisee seinistä ja katosta kajastuva kellertävä hohde. Et näe kovin kauas, mutta muuten valaistus on aivan riittävä. Käytävä johtaa eteenpäin, takanasi on vain umpikuja. Ylös ei enää pääse.”

Käytävä on tyhjä. Hohde on maagista laatua, eikä sitä voi sammuttaa mitenkään.

“Käytävä jatkuu parikymmentä metriä ja päättyy sen jälkeen tavalliseen puuoveen.”

Ovi on lukitsematon ja ansoittamaton. Se avautuu helposti huoneeseen 2. Muista vähentää pisteitä, jos pelaaja ei kuuntele ja tutki ovea.

### 2. Aarrekkammio

“Tulet huoneeseen, jonka lattialla on rojua, riepuja ja tavaraa. Vastapäisellä seinällä on toinen puuovi. Takanurkassa on arku.”

Etsittäessä tavarain joukosta löytyy seuraavia esineitä:

Reppu (paino 3). Mahtuu 20 painoyksikön edestä tavaraa. Kynä (paino 1). Mustepullo (paino 1). Muste on kuivaa, pitää lisätä nestettä - pelaajan

pitää itse keksiä tämä.

Lisäksi huoneessa on lahonneita kankaita (hyödyttömiä, paino 1/kpl), ehjä hyvä kaapu sekä vyö. Rojun seassa on kullattu lintuhäkki (paino 6), katkennut miekka (paino 3) sekä iso kivi (paino 50).

Nurkassa oleva arku on lukitsematon ja ansoittamaton. Muista vähentää pisteitä, jos pelaaja avaa arkun huolimattomasti ja varomattomasti. Arkussa on suuri aarre:

“Arkussa kimaltelee varmasti tuhansia jalokiviä, smaragdeja, koruja, kultarahoja, kalliita kankaita ja arvokkaita hajusteita.”

Nämä ovat tietenkin kaikki väärennöksiä. Jos rahoja katsotaan tarkemmin tai puraistaan, asia selviää. Rahoja ja tavaroita on yhteensä 200 painoyksikköä. Oikea aarre on arkun alla lattiassa olevassa kolossa. Tässä kuopassa, joka näkyy heti kun arkkua siirretään, on nahkaan käärittynä 10 kultarahaa (paino 1/kpl).

Huoneesta ulos johtavaan oveen on kiinnitetty metallilaatta. Jos sitä tutkitaan tarkkaan, voi huomata kirjoitusta: “*Ken Raimundin luoliin astuu, voi miekan taakseen heittää.*” Ovi avautuu helposti. Muista seikkailun ovista poiketen tämä ovi ei mene lukkoon pelaajan takana.

### 3. Peikkokäytävä

“Käytävä jatkuu ovelta varmaankin kymmenen metrin matkan, jonka jälkeen se kääntyy oikealla. Kulman takaa voi kuulla ähellystä ja kiroilua.”

Kulman takana on peikko, joka yrittää työntää käytävän tukkivan kiven syrjään. Se on keskittynyt puuhaansa, eikä huomaa kulman takaa kurkkivaa pelaajaa.

“Kulman takana näet peikon, joka puuhkuen ja äheltäen yrittää työntää käytävän kokonaan tukkivaa kiveä pois tieltä. Peikko on pukeutunut räsiyihin eikä sillä näy aseita.”

Kivi on niin painava, että peikko ei saa sitä yksin siirrettyä. Peikko ilahtuu, jos pelaajan henkilö ilmoittaa olemassaolostaan ystävälliseen sävyyn. Peikko pyytää apua kiven siirtämisessä. Jos näin tehdään, kivi siirtyy helposti ja peikko antaa kiitollisena pelaajan henkilölle ainoat omaisuutensa -

köysivyyhden (paino 2) ja täyden viinileilin (paino 2). Tämän jälkeen peikko hajoaa ja häipyä ilmaan ja jostain kaukaa kuuluu "hyväksyvää muminaa".

Peikon kimppuun voi käydä. Peikko ei pärjää taistelussa pelaajalle, vaan kuolee nopeasti. Se ehtii kuitenkin aiheuttaa pelaajalle 10% vammat. Pelaajan on erittäin vaikea siirtää kiveä yksinään, mitä kannattaa korostaa pelaajalle. Lopulta kivi kuitenkin siirtyy. Peikolta löytyy köysivyyhti (paino 2), mikäli ruumista tutkitaan. Viinileili on mennyt puhki.

#### 4. Puhuva ovi

"Käytävää jatkua kolmattakymmentä metriä, kunnes vastaan tulee outo käytävän sulkeva metalliovi. Se on taottu nukkuvien ihmiskasvojen muotoon. Nenään on kiinnitetty marmorilaatta."

Marmorilaattaan on kirjoitettu "Laita raha aukkoon ja puhun". Laatun alapuolella on kultarahan mentävä aukko. Väärennetyt kultarahat huoneen 2 arkusta eivät kelpaa, vaan ne singahtavat ulos aukosta ja ovi murahtaa "Roskaa! Etsi tarkemmin." Oikeat rahat aarrearkun alla olevasta kolosta kelpaavat.

Kun oikea raha laitetaan koloon, kasvojen silmät aukeavat ja suu herkeää puhumaan: "Kiitos, oi kulkija. Kuule nyt neuvoni, ja tarkkaan muistiin merkitse. Mikä yhdelle myrkyä on, toiselle herkkua lienee. Ja suuren suun nyt hymyyn vääntää rubiini yrttimaan." Lue tämä katkelma pelaajalle kerran hitaasti ja rauhallisesti. Pää toistaa tarinan vain kerran, jos aukkoon laitetaan uusi raha. Ylimääräiset rahat eivät aiheuta mitään reaktiota.

Ovi aukeaa helposti. Rahoja ei tarvitse välttämättä laittaa aukkoon. Heti kun pelaajan henkilö on kulkenut oviaukosta, ovi sulkeutuu ja menee lukkoon. Sitä ei voi avata enää mitenkään tältä puolelta.

#### 5. Ruumiskäytävä

"Oven takaa avautuu jälleen uusi käytävä. Se jatkuu eteenpäin ainakin kymmenen metriä. Aivan oviaukon takana makaa lattialla jokin hahmo."

Lattialla makaa seikkailijan ruumis.

Sillä on varusteinaan tavalliset pöksyt, tunika, hansikkaat, vyökukkaro (tyhjä, mahtuu 5 painoyksikköä), soihtu (paino 3) ja tulukset (paino 1) sekä pussi, jossa on 10 metallivaamaa (paino 1/kpl) ja vasara (paino 5). Lisäksi ruumiilla on kultainen soitto-rosia, ilmiselvästi arvokas, joka aika ajoin päästää ilmoille heleitä sulosointuja. Rasia äänntelee aivan oman mielensä mukaan. Rasia painaa 2 yksikköä.

#### 6. Liukutangot

"Käytävä päättyy. Lattiassa on ihmisenmentävä pyöreä aukko. Kattoon on kiinnitetty kiiltävä metallitanko, joka johtaa alas aukosta. Et näe kuinka syvä aukko on. Aukon vieressä on jokin laho kangasmytty."

Mytyssä on sisällä lyhyt miekka - paino 2 (tai vastaava ase, jota pelaajan henkilö voi käyttää), arkki pergamenttia (nyt voit antaa paperin pelaajalle, jos hän ei ole osannut käyttää esim. nahkaa kirjoitukseen), sekä nahkapanssari -paino 5.

Tankoa pitkin voi liukua alas. Jos pelaaja ei käytä hansikkaita, eikä ilmoita suojaavansa käsiään esim. kankaanpalalla, kämmenet palavat alas liuuttaessa. Tanko päättyy kolme metriä ennen lattiaa. Putoaminen ei aiheuta vammoja. Ylös ei voi kiivetä.

"Toinnuttuasi putouksesta näet käytävän jatkuvan eteenpäin. Kävelyäsi ehkä 50 metriä näet pienen pöydän, jolla on jokin purkki."

Purkkiin on kirjoitettu "Acmex Hoitovoide" (paino 1). Siinä on sisällä valkoista rasvaa. Se parantaa käsiin tulleet palovammat. Muussa tilanteessa käytettynä se parantaa 10% vammat. Jos pelaajan henkilö rasvaa kätensä, hän ei voi kiivetä ylös seuraavaa tankoa ennen kuin kädet on pesty (viinillä tai virtsalla). Kädet voi aivan hyvin rasvata ja pistää tämän jälkeen hansikkaat käteen. Tämän jälkeen kiipeäminen onnistuu.

"Kävelyäsi käytävää jälleen eteenpäin parikymmentä askelta tulet ylös johtavalle kiiltävälle metallitangolle. Jossakin ylhällä näet aukon. Käytävä ei jatku enää pidemmälle."

Muista rasvan vaikutus kiipeämiseen. Käytävästä ei pääse pois mitenkään muuten kuin tankoa pitkin.

#### 7. Ansakäytävä

"Päästyäsi ylös aukosta näet käytävän jatkuvan edelleen. Jonkin matkaa kävelyäsi huomaat lattiassa aukon."

Jos kuoppaa tutkitaan: "Lähempää tarkasteltuna huomaat, että se on tavallinen kahden metrin syvyinen kuoppa-ansa. Lattiaksi naamioitu luukku aukeaa painon vaikutuksesta. Kuopan pohjalla on piikkejä."

Käytävä on ansoitettu kartan mukaisesti. Ansan voi laukaista esim. lyömällä edessä olevaa lattiaa vasaralla, kämmenellä yms. Painon pitää kohdistua luukun keskelle, joten iskun täytyy kohdistua metrin verran seikkailijan jalkoja edemmälle, jos on mieli välttää kuoppaan putoaminen. Jos seikkailija takoo lattiaa aivan jalkojensa juuressa, hän putoaa itsekin kuoppaan, kun isku laukaisee ansan. Ansan laukaiseminen vaatii kovan iskun, mutta hennosti koputtelemalla voi erottaa ontosta kuminasta, missä ansat ovat.

Jos seikkailija kävelee ansaluukulle, ansa laukee. Ansaan putoaminen aiheuttaa 10% vamma. Ansasta on helppo kiivetä ylös.

Pelaajan täytyy ilmoittaa missä kohtaa käytävää hänen henkilönsä kävelee. Jos pelaaja ei tarkemmin spesifioi kävelyreitintään, hän kävelee keskellä käytävää.

#### 8. Nukkuva lakaisija

"Käytävä jatkuu kymmenkunta metriä ja kääntyy sen jälkeen vasemmalle. Kulman takaa näet seinää vasten istuallaan nukkuvan vanhan miehen. Seinää vasten miehen vieressä on nojallaan luuta."

Jos pelaaja ilmoittaa katsovansa lattiaa tarkkaan, voi huomata siinä ensinnäkin paljon pölyä ja toiseksi mutkittavat jalanjaljet. Jalanjaljet väistävät kaikki ansat.

Mies nukkuu sikeästi. Hän herää, jos häneen kosketaan tai häntä puhutellaan, jokin käytävän 8 ansoista laukee (joko iskusta tai askeleesta) tai jos pelaajan henkilöllä on mukanaan soitto-rosia. Tämä rasia alkaa näet metelöidä koväänisesti heti kun mies ohitetaan.

Jos pelaaja ilmoittaa katsovansa

## 4 Dada-pelit

tarkasti, voi kertoa seuraavat asiat: "Michellä on harmaa parta ja hapsuinen tukka. Hänellä on rinnassaan metallilaatta, johon on kaiverrettu jotakin. Miehen vaatteet ovat vanhat ja pölyiset. Rintataskusta pilkistää jokin paperi."

Laataan on kirjoitettu "Raimundin Putsis-kliin". Taskussa oleva paperi on kartta käytävien 7 ja 8 ansoista. Paperin saa helposti, jos pelaaja ilmoittaa ottavansa sen varovasti ja miestä häiritsemättä.

Jos mies herää, hän huutaa kauhuissaan ja häviää suuren tuulenpyörteen mukana tiehensä. Pyörteen mukana kaikki käytävän 8 pöly ja jalanjäljet katoavat.

Käytävä 8 päättyy oveen. Ovi sulkeutuu äänettömästi ja lopullisesti henkilön takana. Ovea ei voi murtaa tai avata. Tämän jälkeen käytävä jatkuu vielä noin viisi metriä käytävän 9 aukolle.

Luuta painaa 3 painoyksikköä.

### 9. Ikuinen käytävä

"Tulet oviaukolle. Sen yläreunaan on hakattu seuraava teksti: 'Päästäksesi eteenpäin sinun on palattava omia jälkiäsi.' Käytävä jatkuu normaalina oviaukon jälkeen."

Käytävän toista päätä ei näe oviaukolta.

Käytävää voi kävellä huolelta eteenpäin. Oikea tapa on tosin kulkea takaperin. Jos käytävää kuljetaan takaperin, se on vain kymmenen metrin mittainen. Etuperin kulkevalle henkilölle käytävä jatkuu ja jatkuu ja jatkuu ja jatkuu. Jos hän kääntyy katsomaan taakseen kuinka pitkälle on tullut käveltyä, oviaukko on kahden metrin päässä. Henkilö ei siis tunnu pääsevän lainkaan eteenpäin. Hän voi kääntyä kannoillaan ja lähteä kävelemään kohti oviaukkoa. Vaikka hän kuinka kävelisi, ei oviaukko tule yhtään lähemmäs. Tässä käytävässä voi edetä ainoastaan takaperin kävellen. Muuten jauhaa jatkuvasti paikoillaan.

Käytävää voi siis kulkea sekä eteenettä taaksepäin, mutta ainoastaan takaperin eli selkällä edellä kulkien.

Käytävän lopussa on samanlainen oviaukko kuin alussakin. Sama tekstikin. Oviaukon vieressä on kuluneet kenkärähjät, jotka ovat sattumalta pelaajan henkilölle sopivaa kokoa.

"Toisen oviaukon jälkeen käytävä jatkuu mutkitellen jonkin matkaa, kunnes tullaan tavalliselle puuovelle."

### 10. Varastohuone

"Huoneessa on kaksi ovea, suoraan vastapäätä hopeinen raskastekoinen portti ja oikeanpuoleisella seinällä tavallinen puuovi. Lattialla on roskia, kankaita ja puulevyjä."

Lattialla olevia roskia tutkittaessa voi löytää puulevyn, johon on kirjoitettu "Ansoitettu, hengenvaara!". Levyssä on reikä kussakin kulmassa. Roskien joukosta löytyy myös valtava miekka (paino 20 - liian raskas käytettäväksi).

Hopeinen portti avautuu sisäänpäin (tämä on helppo havaita). Hopeisesta portista ei löydy minkäänlaisia kahvaa tai muuta keinoa avaamiseen. Portti tuntuu olevan teljetty toiselta puolelta. Tarkkaan katsottaessa portissa voi havaita neljä ruvinreikää samoissa kohdissa kuin varoituskilven reiät.

Puuovi on helppo avata. Se sulkeutuu hiljaa ja vääjämättä pelaajan henkilön perään. Sitä ei voi pitää mitenkään auki tai kiilata avonaiseksi.

### 11. Vankilahuone

"Ovi johtaa pitkänomaiseen huoneeseen, jossa on kaksi ristikkoporttia. Toinen on huoneen vastakkaisessa päässä noin kahdenkymmenen metrin päässä. Toinen on vasemmalla seinällä kahden metrin päässä. Puuoven vieressä oikealla puolellasi on ylös- alas liikkuva vipu. Se on nyt yläasennossa. Huoneessa tuntuu voimakas eläimen haju."

Seinällä oleva vipu säätää ristikkojen asentoa. Kun vipu on ylhäällä, molemmat ristikot ovat alhaalla. Kun vipu kääntetään alas, ristikot nousevat ylös. Ristikkojen nousun voi estää kääntämällä vivun taas yläasentoon. Ristikot romahtavat heti alas.

Vasemmalla seinällä olevan ristikon takana on selli, jossa on erittäin nälkäinen karhu. Jos ristikot nostetaan ylös, karhu ryntää ulos ja puree huoneessa olijaa aiheuttaen 20% vammat. Tämän jälkeen karhu palaa selliinsä ja kaikki ristikot romahtavat kiinni. Karhua ei voi tappaa selliinsä.

Pelaaja ehtii kokeilla vivun käyttöä, kunhan hän ilmoittaa nopeasti kään-

tävänsä vivun takaisin yläasentoon. Kun ristikot ovat nousseet laske mielessäsi esim. kymmeneen. Jos pelaaja ei tee tänä aikana muuta kuin pyörittelee silmiään, karhu ehtii tulla ulos sellistään ja syödä pelaajan henkilöä 20% edestä.

Vastakkaisessa päässä olevasta ristikosta näkyy käytävä. Neljän metrin päässä tästä ristikosta eteenpäin näkyy käytävän seinällä toinen vipu. Se on yläasennossa. Tämä vipu säätää ristikkojen asentoa samaan tapaan kuin puuoven vieressä oleva.

Jos pelaajan henkilö vääntää vivusta ja yrittää juosta toiselle ristikolle, karhu saavuttaa hänet ja puree. Oikea ratkaisu on esim. sitoa naru tai köysi vipuun, mennä päätyristikolle, nykäistä vipu köydellä alas ja juosta toisen vivun luokse ja kääntää se yläasentoon. Käytävän sulkeva ristikko laskeutuu ja karhu jää uuteen vankilaansa. Pelaajan henkilö voi tehdä halutessaan köyden vaatteistaan.

### 12. Aarrekkammio

"Huojahtaneena nojaat seinään. Yht'akkii seinä takanasi romahtaa ja kaadut selällesi pieneen kammioon. Lattialta nousee pölyä, joka muodostaa ystävälliset kasvot. Kuulet aivoissasi lempeää puhetta 'Hyvin, toimittu. Ota nyt palkkiosi.' Huoneessa näkyy paljon kaikenlaisia aarteita. Näet kultaisen kruunun, hopeisen tiaran, kultaisia kolikkoja ja kiiltäviä jalokiviä. Lisäksi näet kaksi kultaista pulloa."

Kruunu painaa 3, tiara 2, kolikot ja jalokivet kukin 1/10 (kolikkoja yht. 150 kpl, jalokiviä 20 kpl), pullot painavat 1 kukin. Toiseen pulloon on kirjoitettu 'Painavammaksi - yksi annos' ja toiseen 'Kevyemmäksi - yksi annos'.

Pullojen taikajuomat muuttavat juojan joko erittäin kevyeksi tai erittäin painavaksi yhden huoneen ajaksi. Niissä riittää juomaa vain yhden käyttökerran ajaksi.

"Käytävä jatkuu kammion ulkopuolella. Kävelet loivasti ylöspäin viettävää käytävää satakunta metriä ja tulet puiselle ovelle."

### 13. Riippusilta

"Tämä huone on suuri luola, jonka halkaisee leveä liekehtivä kuilu. Kuilun

yli vie kiikkerän ja lahon näköinen riippusilta. Kuilun toisella puolella näkyy luolasta ulos johtava käytävä.”

Riippusilta on laho ja kiikkerä. Se hajoaa jos puoleenväliin ehtineellä pelaajan henkilöllä on yli viisi painoyksikköä kantamusta. Heti kun liian raskasta kantamusta kantava henkilö astuu sillalle, alkaa kappaleita putoilla tuliseen pätsiin ja köysistä kuuluu pelottavaa narinaa. Kuiluun putoava seikkailija saa 90% vammat. Hän voi kiivetä ylös toiselle puolelle.

Oikeita ratkaisuja yli pääsemiseksi ovat esim: juoda keventävä juoma ja astella yli, sitoa köysi kantamuksiin ja vetää ne yli kunhan on itse turvallisesti toisella puolella, tai kiivetä seinämää pitkin yli. Tietysti voi riisua tavaransa ja astella lähes alastomana yli. Kuilun yli ei jaksata heittää tavaroita. Jonkilaisen heittomoukarin tavaroihin voi kyllä tehdä, jonka voi sinkauttaa yli.

#### 14. Myrkkyyhri

“Käytävällä makaa mahal-laan kuollut alaston mies.” Jos mies käännetään ympäri, nähdään kuoleman syy - myrkytys. “Miehen kasvot ovat siniset ja pöhöttyneet, suusta valuu punainen kuola, mustunut kieli työntyy yhteen-puristuneiden hampaiden välistä. Miehen alla on musta kangaspussi.”

Jos miehen suu avataan, löytyy punaisia kukan terälehtiä. Mustassa kangaspussissa on lasimurskaa ja pieni hopeinen pilli - paino 0. Pillistä lähtee kimeä, korviaraastava vihellys.

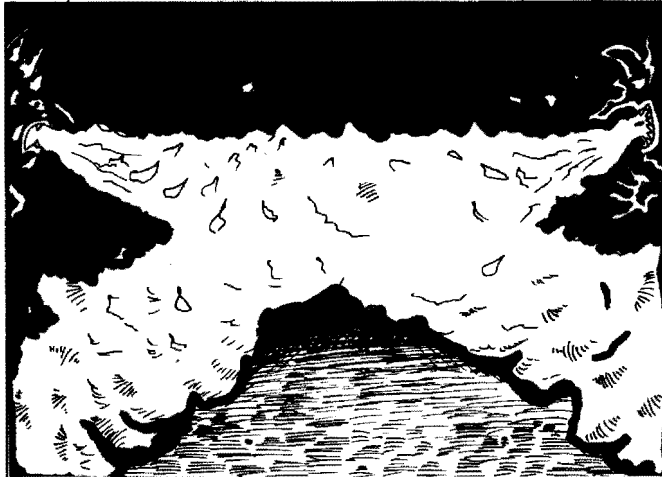
#### 15. Paholaiset

“Tämä huone on kahta patsasta lukuunottamatta aivan tyhjä ja hiljainen. Vastapäisellä seinällä on puinen ovi. Patsaat seisovat molempien sivuseinien keskellä. Ne ovat pronssia ja esittävät suu auki seisovia julmannäköisiä paholaisia.”

Paholaispatsaat ovat tietenkin ansa. Heti kun jotakin kulkee niiden välistä, suista purkautuu liekkisuihku (näytä pelaajalle kuvaa). Ansan voi laukaista esimerkiksi heittämällä kolikon tms.

patsaiden välistä tai pitämällä edessään vähintään 2 metriä pitkää sauvaa.

Liekit suihkuavat pään korkeudella ja polttavat patsaiden välissä olevalle seikkailijalle 40% vammat. Ansa laukeaa aina kun patsaiden välistä kulkee jotakin, mutta palamisen voi välttää ryömimällä mahallaan patsaiden välistä.



#### 16. Zombihuone

“Oven avauduttua silmiäsi kohtaa merkillinen näky. Huoneessa horjuu viitisenkymmentä zombia sangot kourassa. Jokainen zombi käy vuorollaan laskemassa sankonsa huoneen keskellä olevaan kaivoon. Vettä täynnä olevan ämpärin zombie raahaa sitten huoneen toisessa päässä olevan suuren rännin luokse, ja kaataa veden sinne. Zombit vaeltavat ikuisena piirinä kaivon ja rännin väliä. Huoneen oikealla seinällä on hopeinen, raskastekoinen portti.”

Zombiet vastaavat huoneen 17 - puutarha - kastelusta. Ränni johtaa puutarhan seinässä olevalle aukolle, josta vesi valuu kultakalalammikkoon. Ränni on halkaisijaltaan metrin mittainen, joten sitä pitkin voi liukua puutarhaan.

Zombiet eivät reagoi mitenkään, jos niiden kimppuun hyökätään. Niitä voi rauhassa hakata kappaleiksi, jos välttämättä haluaa.

Rännin suuaukolta ei näe mitään muuta kuin mustaa pimeyttä. Tarkkaan kuunnellessa voi kuulla hyönteisten sirtystä.

Hopeinen portti johtaa varastohuoneeseen. Tällä puolella on ripa. Jos portti avataan, räjähdysansa laukeaa ja

aiheuttaa 50% vammat pelaajan henkilölle.

Kaivo on syvä, siihen hyppääjille tulee 20% vauriot. Kaivosta voi kiivetä ylös.

#### 17. Puutarha

“Tupsahdat rännistä suoraan mutaiseen lam-mikkoon. Olet jonkin-laisessa puutarhassa. Rehevät pensaat ja kostea kanervikko kukoistavat valohämyisessä luolassa. Sirkat ja kaskaat sirittävät ruohikossa. Nouse seiso-maan ja näet luolan toisessa päässä puisen oven ja siron puutarhapöydän. Pöydällä näyttää olevan jotakin.”

Puutarhassa ei ole muuta mielenkiintoista, kuin pöydällä oleva kirjekuori ja kaksi kukkaa.

“Pöydällä on kirjekuori, kaksi fajansilautasta ja molemmilla lautasilla kasteesta kimalteleva kukka. Toinen kukka on sininen ja toinen punainen.”

Kirjekuoren sisällä on kirje, johon on kirjoitettu: “Seikkailija hyvä, syö toinen näistä kukista ja ota toinen mukaasi. Ystäväsi.”

Sinisen kukan syöjän kaikki vammat parantuvat. Punainen kukka aiheuttaa 40% vammat myrkyllisyydellään. Kukkasta ei tarvitse maistaa kuin aivan pieni murena, ja vaikutus ilmenee. Kun kukkaa maistetaan, se lahoaa välittömästi. Hyönteisille tarjotut maistiaiset eivät aiheuta mitään vaikutuksia näissä koe-eläimissä.

Puuovi on lukitsematon. Jos pelaaja yrittää kuljettaa molempia kukkia ovesta, molemmat lahoavat heti kun kynnyks on ylitetty.

#### 18. Hissi

“Tässä luolassa ei ole mitään muuta kuin lattian keskellä oleva iso metallinen laatta. Se on ilmeisesti upotettu lattiaan.”

Laatta on itse asiassa hissilevy. Se laskeutuu alas, kun sille asetetaan tarpeeksi suuri paino. Kun pelaajan henkilö astuu laatalle ensimmäistä kertaa, laatta “laskeutuu alaspäin sentin verran”.

## 6 Dada-pelit

Pelaajan henkilö on aivan liian kevyt, jotta laatta laskeutuisi kokonaan alas. Ratkaisu ongelmaan on juoda esim. *Painavampi*-juoma tai hakata kiviä irti luolan seinästä ja pinota näitä laatalle. Todella toimelias henkilö voi yrittää hakata reiän laattaan, tähän kuluu aikaa tuntikausia. Pudotus alas on 20 metriä, joten alas ei pääse kuin köyden avulla.

### 19. Katapulttikuilu

"Hissilaatta laskeutuu alas pitkää kuilua ja tömähättää lopulta pohjalle. Edessäsi on aukko uuteen käytävään. Käytävä johtaa suureen luolaan. Tulet levälle kielekkeelle. Luolan halki kulkee suuri louhikkoisen syvä kuilu. Toisella puolella kuilua, noin 30 metrin päässä, on toinen kieleke ja käytävä jatkuu eteenpäin.

Molemmilla kielekkeillä on outoja laitteita: valtava vaaka, katapultti sekä läjä hiekkaa ja riepua sekä suuri heinäkasa. Tämä katapultti on viritetty, vastapäinen on lauennut."

Tämän käytävänaukon yläpuolella voi tarkkaan katsottaessa nähdä seinään liiskaantuneen seikkailijan.

Rievut ovat säkkejä.

Kuilun yli on tarkoitus mennä katapultilla ampuen. Tämä onnistuu mainiosti, mutta jos katapulttia ei ole säädetty seikkailijan painoiselle ammukselle, seikkailija lentää joko liian ylös tai alas. Hän ei osukaan käytävänaukkoon vaan seinään tai putoaa kuiluun.

Katapultissa voi nähdä laukaisukoneiston vieressä säätönupin, jossa lukee "Säätönuppi".

Pelaajan henkilön täytyy latoa hiekkaa säkkiin, asettaa säkki toiseen vaakakuppiin ja istua itse kaikkine tavaroineen toiseen ja katsoa ovatko kupit tasapainossa. Tällä tavalla seikkailija voi tehdä hiekkasäkkejä, jotka ovat täsmälleen saman painoisia kuin hän itse on tavaroineen. Tämän jälkeen hän voi säätää katapultin ampumaan hiekkasäkin täsmälleen oikeaan paikkaan, vastapäiseen heinäkasaan.

Kuilun yli voi myös kiivetä seiiniä pitkin. Kuiluun putoaminen tai seinään lentäminen aiheuttaa 90% vammat. Tämän jälkeen vielä hengissä oleva voi kiivetä vastapäiselle kielekkeelle ilman vaikeuksia.

Vastapäisellä kielekkeellä on vanha kokohaarniska, joka sopii seikkailijan päälle. Se on toivottoman painava (20 yksikköä) ja aiheuttaa hirveää meteliä. Lisäksi se on erittäin vaikea pukea ja riisua.



### 20. Suurisuu

"Jalat hieman horjuen astelet käytävää pitkin ja tulet uudelle oviaukolle. Aukosta astuu yllättäen outo olento - suuri pää, jolla on pikkuruiset jalat leukansa alla. Keskellä mahtavia kasvoja komeilee jättiläismäinen suu terävine hampaineen. Olento hyppelhtii paikoillaan ja kiekkuu 'Herkkua, herkkua'."

Suurisuu ei hyökkää seikkailijan kimppuun, vaan haluaa syötävää. Se rakastaa kaikista eniten puutarhan punaisia kukkia. Jos sille annetaan punainen kukka, se kiljuu riemusta ja sanoo "Heikoin ja terävin ase auttaa mahtavinta jättiläistä vastaan."

Suurisuu ottaa vastaan mitä tahansa muutakin syötävää, mutta ei sano mitään, ellei saa punaista kukkaa.

Jos suurisuulle ei anneta mitään syötävää, se puraisee seikkailijaa kerran (10% vamma) ja juoksee pois. Jos suurisuun kimppuun hyökätään, se taistelee kolmen kierroksen ajan ennen kuolemaansa. Taistelussa seikkailija saa 20% vammat.

Kun suurisuu on syötetty, se juoksee pois katapulttikuiluhuoneeseen ja häviää teilleen.

### 21. Kristalligolem

"Oviaukon jälkeen käytävä jatkuu kymmenen metriä ja tulee kirkkaan valon täyttämään huoneeseen. Keskellä tätä korkeaa luolaa seisoo kristallinen jättiläinen, valtava alaston lasimies. Se katsoo alaspäin ja väntää suunsa ilkeään

hymyyn. Jättiläisen jalkojen välistä näet ulospääsyn huoneesta."

Jättiläinen ei päästä ketään huoneesta lävitse. Jos seikkailija yrittää juosta huoneen läpi tai taistella jättiläistä vastaan, se nappaa seikkailijan suureen kouraansa ja viskaa hänet takaisin käytävään 20-21. Tämä aiheuttaa 10% vammat.

Ainoa keino päästä läpi huoneesta on tuhota jättiläinen. Helpoin tapa on puhalttaa käytävän 14 myrkkyyhrin hopeiseen pilliin. Tämä aiheuttaa kimeän, korviarepivän äänen, joka rikkoo jättiläisen sirpaleiksi. Seikkailija voi myös ryhtyä heittämään jättiläistä kivillä käytävän suojista (tai rakentaa lingon vaatteistaan). Jättiläinen särkyä tälläkin tavalla, mutta puuhaan menee monta tuntia. Kun jättiläinen särkyä, huone on täynnä lasinsirpaleita. Jos seikkailijalla ei ole kenkiä tai jos hän ei älyä suojata jalkojaan nahalla, huoneen läpi kulkemisesta seuraa 10% vammat. Lasinsirpaleet voi myös lakaista luudalla.

### 22. Kuumentava käytävä

"Tulet pieneen holviin, josta johtaa mustunut käytävä eteenpäin. Holvin lattialla on paljon metallisia haarniskankappaleita, vanhoja miekkoja ja kirveitä, sekä paljon kolikkoja."

Roju lattialla on käyttökelvotonta. Ovi huoneeseen 21 on puinen, ja sen voi irrottaa halutessaan saranoiltaan. Pelaajan täytyy kysyä tätä mahdollisuutta, älä kerro sitä automaattisesti. Ovesta voi myös veistää ja irrottaa riukuja ja muita seipäitä.

Eteenpäin johtava käytävä kuumentaa kaiken metallin sitä kuumemmaksi, mitä pidemmälle seikkailija etenee. Jos seikkailija yrittää päästä käytävän läpi metallihaarniskaan pukeutuneena, hän palaa kuoliaaksi. Repussa olevat kolikot ja muut metalliesineet polttavat reiät reppuun ja putoavat käytävään. Käytävään jäävät metalliesineet kiehuvat ennen pitkää olemattomiin.

Kun seikkailija lähtee käytävään, lue seuraava selitys. Pelaajalla on mahdollisuus kääntyä takaisin tai pudottaa metalliesineensä.

"Alat kävellä käytävää. Hetken matkaa tarvottuasi huomaat, kuinka kaikki metalliset tavarasi alkavat

lämmetä.” -pelaaja voi kääntyä aivan hyvin takaisin. (*muutaman sekunnin tauko - mieltimisaikaa pelaajalle*)

“Huomaat selvästi, että kaikki metallinen kuumenee yhä enemmän.” -pelaaja voi kääntyä takaisin. (*tauko*)

“Metalliesineet alkavat hehkua, sieraimissasi tuntuu savun hajua.” -pelaaja voi pudottaa kaikki esineensä tai kääntyä takaisin. Metallihaarniskaan pukeutunut seikkailija saa 10% vammat ennen riisuuntumistaan. (*tauko*)

“Yhä kuumemmat ja kuumemmat esineet polttavat sinua.” -kääntyjille ja riisujille/pudottajille ainakin 20% vammat, metallihaarniskaan pukeutuneelle 50% vammat. (*tauko*)

“Nyt metalliesineet ovat jo valkohehkuisia, kulta ja hopea sulavat ja kiehuvat.” -metallihaarniska tappaa kantajansa. Muut metalliesineet aiheuttavat 40% vammat, automaattinen pudottaminen.

Ainoa keino saada metalliesineitä läpi tästä käytävästä on asettaa esineet jollekin puiselle (esim. ovi), ja vetää tämä alusta köydellä nopeasti käytävän läpi. Puusta voi rakentaa myös ‘harjan’, jolla esineet työnnetään käytävän läpi. Myös luutaa voi käyttää tähän. Vaikka alusta tai apuväline syttyykin tuleen, esineet voi silti pelastaa.

Acmex hoitovoide parantaa 20% palovammoja.

### 23. Jääliuku

“Edessäsi paljastuu miellyttävän viileä luola. Tulet pienelle kielekkeelle, jonka seinät ovat jään peittämiä. Kielekkeellä on jotakin rojua ja seinistä kuvastuu tummia varjoja. Kielekkeeltä laskeutuu alas jyrkkä ja pitkä jäämäki, joka nousee edessä ylös toiselle käytävänaukolle. Mäki näyttää todella jyrkältä ja vaaralliselta.”

Lattialla on puhdasta romua ja roskaa, suuri metallikilpi puisine kädensijoinen (paino 3), tikari (paino 1) ja käyrätorvi (paino 5). Seinän varjoissa näkyy tarkkaan katsottaessa jään sisässä oleva kelkka. Kelkan voi joko kaivaa esiin, joka vie aikaa, tai sitten sen voi sulattaa.

Viemällä metallikilven käytävään 22 kuumenemaan ja tuomalla sen sitten kielekkeelle voi jään kelkan ympäriltä sulattaa. Saman voi tietysti tehdä millä

tahansa kuumennetulla metalliesineellä, joka painetaan kelkkaa ympäröivään jäähän. Kilvessä on tosin kätevät kädensijat.

Kelkan voi myös kaivaa esim. tikarilla. Paljain käsin ilman asetta kaivaminen ei onnistu.

Kielekkeeltä pääsee vastakkaiselle käytävänaukolle laskemalla jäämäkeä pitkin. Jos seikkailija hyppää jääkouruun ilman kelkkaa, terävät jääsärmät revivät häneen 20% vammat. Seikkailija ei ole tarpeeksi luistava, joten hän ei pääse liukumaan käytävänaukolle asti vaan jää liukumäen pohjalle. Jäähän voi hakata käden- ja jalansijoja ja kiivetä vastakkaiselle aukolle, mutta tämä vie aikaa.

Jos kouruun hypätään kelkan kanssa, matka taittuu rattoisasti ja seikkailija singahtaa käytävänaukosta portin 24 eteen.

### 24. Portti

“Tulet jyrkälle puuportille, johon on veistetty karkeatekoisia korkokuvia. Ornamenttien lomaan on kirjoitettu koukeroisilla kirjaimilla ‘Avaudun herrani nimeen.’ Portin vieressä on pieni sanko ja lyijylasinen kaappi. Kaapissa on punainen terävännäköinen kaksiteräinen kirves.”

Ovi on jyrkästi kiinni, eikä se avaudu työntämällä tai vetämällä. Ovi aukeaa, jos seikkailija sanoo ‘Raimundin nimeen, avaudu!’ tai jotakin saman tapaista. Pääasia on, että lauseessa esiintyy nimi Raimund. Oveen voi myös hakata reiän kirveellä (paino 4).

### 25. Puoluola

“Oven jälkeen tulet kosteaan luolaan, jonka läpi virtaa kirkas, parin metrin levyinen puro. Puro tulee matalasta aukosta oikealta seinältä ja virtaa ulos metrin korkuisesta holvista vasemmalta seinältä. Luolan vasemmassa nurkassa on romuläjä.”

Romuläjässä on kaksitoista lyijyharkkoa (paino 10/kpl), virsu, luutunkaula, kolme tyhjää savista viinikarahvia (paino 1/kpl), isohko tukki, varsijousi (paino 5) ja puoshaka eli puuvarsi, jonka päässä on piikki ja koukku (paino 3).

Luolasta pääsee pois ainoastaan

puroa alavirtaan. Seikkailija voi joko kahlata, uida tai meloa tukilla. Puro on huoneessa metrin syvyinen, mutta syvenee kuta pidemmälle seikkailija etenee. Kymmenen metrin etenemisen jälkeen puro on jo niin syvä, että siinä ei voi kahlata, vaan on pakko uida tai käyttää tukkia. Metallihaarniskassa ei voi uida. Jos seikkailijalla on kantaumuksia yli 20 painoyksikön edestä, hän ei pysy pinnalla vaan ylimääräiset tavarat on pudotettava.

### 26. Uloskäynti

“Puro mutkittelee ääneti eteenpäin. Luola on hämärä, paikoin matala ja paikoin valtavan korkea. Seinistä loistava kummallinen hohde vähenee koko ajan, kunnes luola on lopulta aivan pimeä. Et osaa sanoa, kuinka pitkälle puro on mutkitellut pimeydessä, kun tulet yht’äkkiä hämyiseen luolaan. Näet luolassa kaartuvan sateenkaaren. Nopeasti virtaava puro loiskii rantatöyräältä nousevia kivipaasia vastaan. Luolassa kuuluvan matalan jyrynän lomasta olet kuulevinasi sirkutusta.”

Tämä on viimeinen luola ennen suurta vesiputousta. Pelaajalla on nyt mahdollisuus ohjata tukkinsa rantaan tai uida töyräälle. Jos pelaaja ui tai meloo ilman puoshakaa tai vastaavaa koukuviritystä, hänellä on aikaa kymmenen sekuntia ilmoittaa hakeutuvansa rannalle (laske aika mielessäsi). Jos pelaaja meloo tukilla ja hän on ottanut puoshaan mukaansa, hänellä on kaksikymmentä sekuntia aikaa (puoshaan avulla on helppo tarttua kiinni rannan paasiin ja koloihin). Tämän ajan jälkeen virta nappaa pelaajan mukaansa ja ohjaa hänet vääjäämättä vesiputoukseen.

Jos pelaaja nousee rannalle, lue seuraava: “Näet luolan katossa reiän, josta tulee auringonvalo sisään luolaan. Samalla sinulle selviää, että luolassa kuuluva jyminä tulee suuresta vesiputouksesta, joka jylisee vähän matkan päässä alavirtaan. Pelastuit viime hetkellä.” Reiälle on helppo kiivetä, ja sitä kautta pääsee helposti ulos - ks. epilogi.

Rannalla olevat kivipaadet ovat tavallisia järkäleitä.



## 8 Dada-pelit

### 27. Vesiputous

“Ajaudut yhä kiihtyvää vauhtia eteenpäin. Jyrinä luolassa kasvaa ja voimistuu korvia repiviin mittoihin. Sinkoudut eteenpäin kuohuvaan vesimassaan. Hyinen vesi salpaa hengityksesi. Terävät kivet repivät lihaasi. Joudut vesiputoukseen...”

Putous aiheuttaa 40% vammat. Eloonjääneet ajautuvat alastomina ja kuhmuisina ilman mitään tavaroita ulos luolista puron rannalle (ks. epilogi).

### Epilogi

Jos seikkailija kiipesi ulos luolan 26. aukosta, hän huomaa olevansa pienen kukkulan huipulla. Alhaalla kukkulan juurella näkyy puro. Se virtaa kukkulan kyljessä olevasta aukosta.

Vesiputouksesta selvinneet seikkailijat heräävät puron rannalla kukkulan juurella.

Missään ympärillä ei näy asutusta, ainoastaan niittyjä, kukkuloita ja pieniä metsiä. (Mikäli seikkailija ei ole lähtöisin Stormarkin maailmasta, niin ilma ja taivas tuntuvat jotenkin erilaisilta, kuin seikkailijan kotimaailmassa.)

Muutaman hetken kuluttua seikkailija kuulee yskähdyksen takaataan. Vanha ja kuivettunut mies, jonka kasvoja ei näy hupun varjoista, seisoo seikkailijan takana. Mies alkaa puhua:

“Nimeni on Raimund, ja olen tyytyväinen suoritukseesi pikku luolissani. Ihmettelet ehkä, missä olet. Heh heh... Jouduin tekemään pienen loitsun saadakseni sinut koekentälleni, muistat kai jäätävän usvan ja muut

tempuni...Joka tapauksessa olet nyt Rottenmarkin soiden eteläpuolella, loput saat selvittää itse, hih hih hii... Tavarasi ovat tässä” - mies heilauttaa kättään ja kaikki seikkailijan alkuperäiset tavarat ilmestyvät kasaksi jalkojen juureen.

“Koeta selvitä, ruoja...” - Mies katoaa pahanhajuisen savun pöllähdyksenä.

Raimund on velho, joka huvittelee kutsumalla ja kaappaamalla seikkailijoita toisista ulottuvuuksista suunnittelemiinsa luoliin ja katakombeihin. Tämä luola sijaitsee Stormarkissa, Rottenmarkin soiden eteläreunalla, lähellä Schwitterburgin kylää.

Seikkailija ei voi vahingoittaa Raimundia mitenkään. Velhon puheen aikana seikkailija jäykistyy liikumattomaksi.

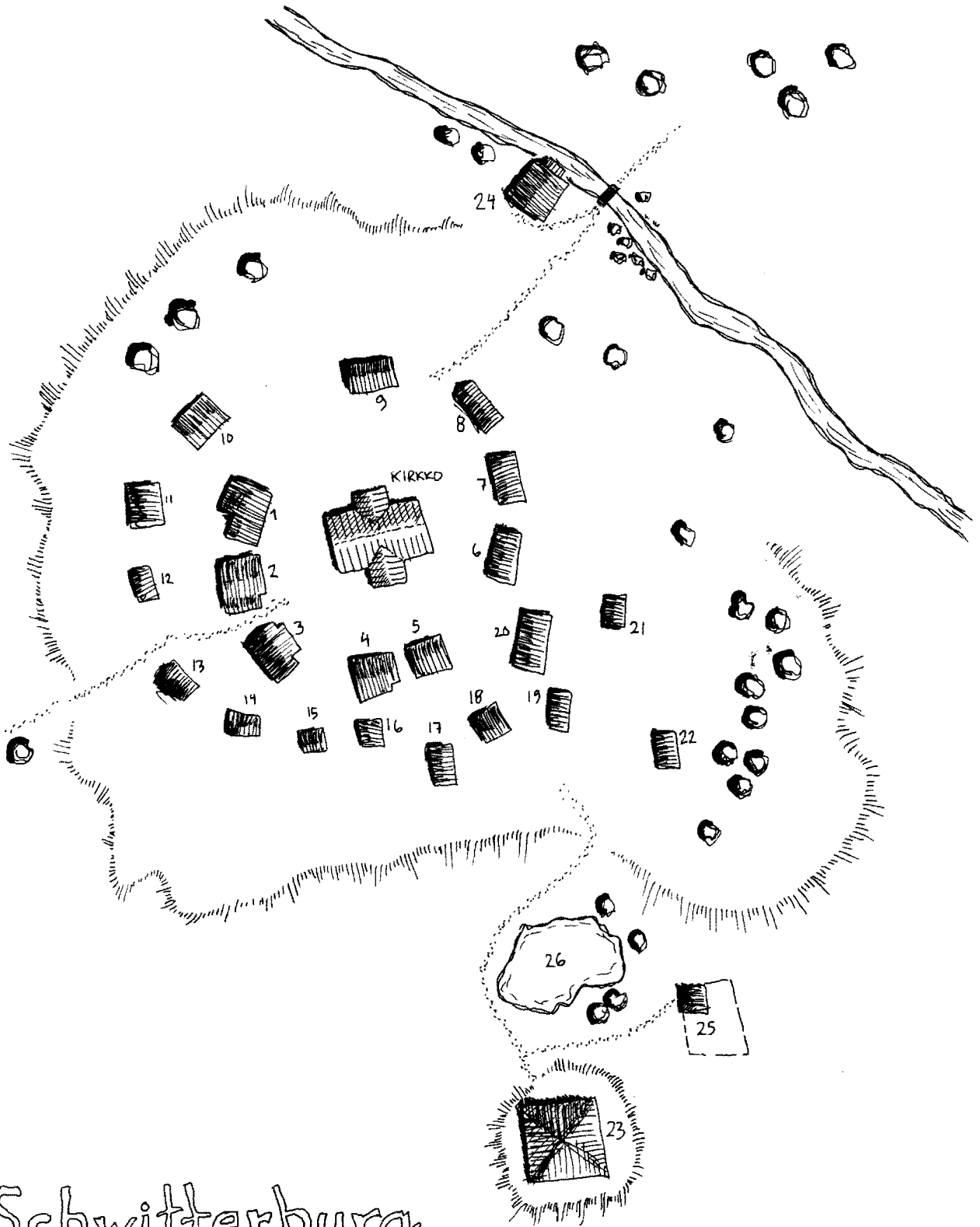
Mikäli seikkailija kuului suurempaan seurueeseen, kaikki kumppanit löytyvät muutaman tunnin kuluessa lähiseudulta. Kaikki ovat kokeneet saman seikkailun. Jokainen löytää lisäksi tavaroidensa joukosta arvokkaan jalokiven.

### Kuolema

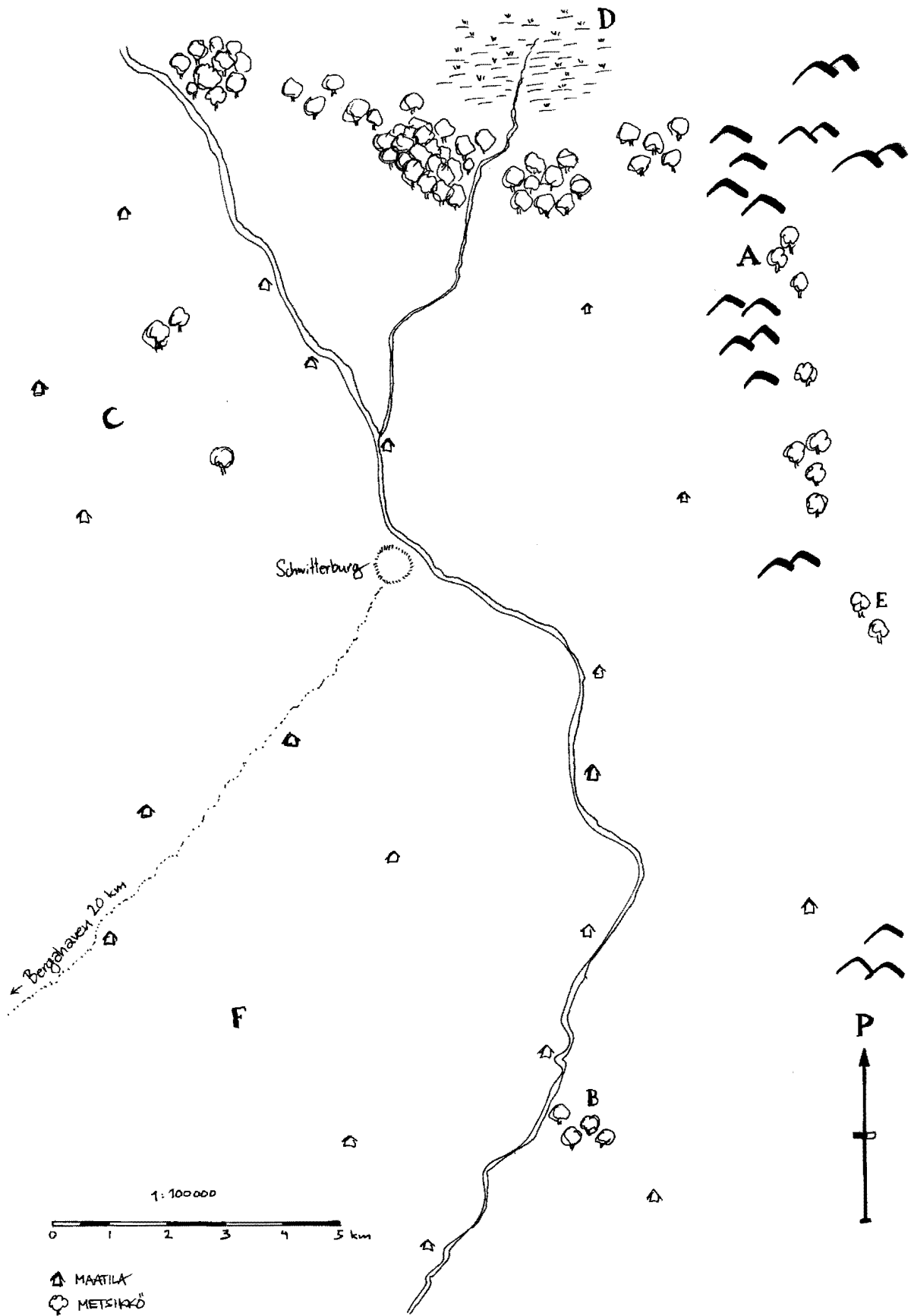
Mikäli seikkailija kuolee tämän seikkailun aikana, hän herää kukkulan laella vaikeasti haavoittuneena, mutta silti hengissä. Raimund pitää puheensa, mutta kertoo olevansa erittäin pettynyt seikkailijan suoritukseen. Alkuperäiset tavarat ilmestyvät jälleen kerran paikalle, mutta seikkailijan kallein omaisuus - jalokivi, muu aarre tai maaginen esine - on kadonnut. Raimund ei anna mitään palkinnoksi näille seikkailijoille.

## MUISTIINPANOJA

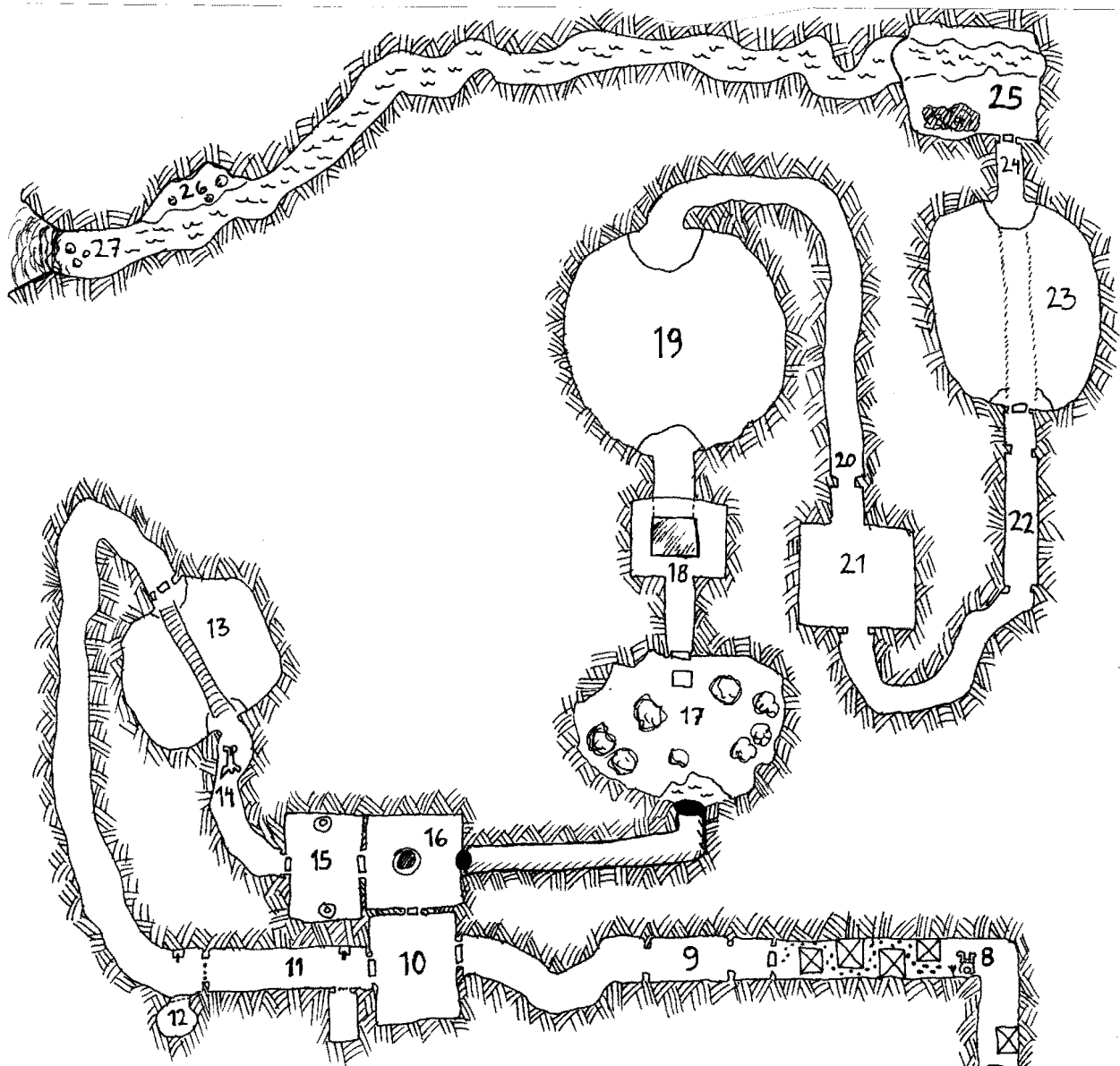




Schwitterburg

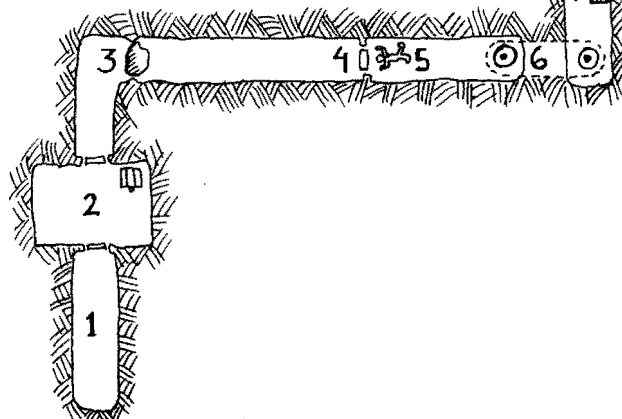


# 12 Dada-pelit



1mm = 1metri

- ▬ OVI
- ▭ ARKKU
- KIVI
- ⊙ LIUKUTANKO
- ⊠ KUDPPA
- ⊞ ANSA
- ⋯ JALANJÄLKIÄ
- ⊢ VIPU
- ⊞ RISTIKKO
- ⊙ PATSAS
- ⊙ KAIVO
- ⋯ VETTÄ
- ⊞ RÄNNI



## 5. SCHWITTERBURG

### Johdanto

Schwitterburgin kylä on tyypillinen stormarkilainen maanviljelyskylä. Raimundin luolissa seikkailleet löytävät itsensä hieman Schwitterburgin pohjoispuolelta, Rottenmarkin soiden reunalta. Schwitterburg sijaitsee parinkymmenen kilometrin päässä Bergahavenista, kuninkaan kaupungista.

Schwitterburgin tarkoitus on ensinnäkin antaa pelinjohdajalle malli, jonka mukaan voi suunnitella uusia uskottavia ja monipuolisia asutuskeskuksia. Toisaalta Schwitterburg on sinällään mielenkiintoinen sijoituspaikka erilaisille seikkailuille.

### Historia

Schwitterburgin paikalla on ollut ihmisasutusta lähes tuhannen vuoden ajan.

Ennen ihmisiä paikalla oli metsä, jossa asui peikkoja ja muita meninkäisiä. Ihmisten kaskeamisen seurauksena metsä kuitenkin pieni ja hävisi lopulta kokonaan. Peikoista ei jäänyt muita merkkejä kuin hautakumpuja ja rujoja kiviveistoksia.

Paikka oli sopiva maanviljelyyn ja hyvien liikenneyhteyksien päässä muista alueen asutuskeskuksista. Alueelle kasvoi pikku hiljaa vauras kylä Fjarttiheymyr.

Kaksisataa vuotta sitten etelästä tulleet valloittaja-jargit (ks. Granag tai Kuninkaan kaupunki) valtasivat myös tämän seudun nopeasti. Alkuperäisväestö joutui nopeasti alistettuun asemaan. Rasitusten ja sorron alla alkuperäinen kylä rappeutui ja köyhtyi. Kylään muutti uudisasukkaita etelästä ja rannikolla olleista jargien siirtokunnista. Kylä nimettiin uudestaan jargien kielellä Schwitterburgiksi alueen ensimmäisen aatelisherran Hans Schwittersin mukaan. Uudisasukkaiden tarmon ja alkuvuosien verohelpotusten ansiosta kylä kohosi uuteen kukoistukseen.

### Nykytilanne

Kylä sijaitsee matalalla kummulla, jota ympäröivät hedelmälliset viljapellot. Asukkaita on kaksisataa, taloja on

kaksikymmentäkaksi. Asekuntoisia miehiä kylässä on kolmekymmentä. Keskellä kylää on tori ja torin keskellä on kylän kirkko. Kirkko on toiminut usein kyläläisten suojapaikkana ryöväreitä ja eksyneitä hirviöitä vastaan.

Schwitterburg kuuluu Elhafin paronille Maximilian III von Elhafille. Aiemmin kylä oli suoraan osa Elhafin paronikuntaa, mutta kahdeksan vuotta sitten paroni Elhaf palkitsi vasallinsa ritari Rudolfin antamalla tälle läänitykseksi Schwitterburgin ja ympäröivät maat.

Ritari Rudolf, nyt Schwitterburgin viiriritari Rudolf, rakensi itselleen kartanon kylän laidalla kohoavalle vanhalle peikkojen hautakummulle. Schwitterburgin väestön lisäksi Rudolfin vasalleina on parikymmentä hajallaan olevaa maatilaa. Viiriritariksi kutsutaan muuten ritaria, joka voi koota viirinsä alle muutaman ratsusotilain sotajoukon. Jos ratsutolaita on yli kaksikymmentä, ritaria kutsutaan lippuritariksi.

### Talous

Schwitterburgin pääelinkeino on maatalous. Kylän pelloilla kasvatetaan viljakasveja, ruista ja vehnää. Kylän ympärillä oleva viljelyskelpoinen maa on jaettu pieniin tilkkuihin asukkaiden kesken siten, että jokainen saa osansa hyvästä ja huonosta maasta. Parhaat maat ovat luonnollisesti suoraan viiriritari Rudolfin hallussa.

Kyläläisillä on runsaasti kotieläimiä; vuohia, sikoja, kanoja ja lampaita, rikkaimmilla on muutama lehmä. Kylässä on yksi mylly, karpilammikko ja ritarin kanitarha.

Kylän asukkaat voidaan jakaa maaorjiin sekä vapaisiin viljelijöihin ja käsityöläisiin. Maaorjia on puolet kylän asukkaista. Heillä ei ole oikeutta poistua kylän alueelta ilman herransa Rudolfin lupaa. Maaorjien viljelemä maa on vuokralla Rudolfilta, samoin kaikki omaisuus. Maaorja ei näet voi omistaa mitään, kaikki kuuluu lääninherralle. Korvaukseksi näistä hyödykkeistä maaorja luovuttaa puolet sadostaan herralleen. Lisäksi jokainen perhe joutuu suorittamaan herran tiluksilla takvärkkitöitä 90 miestyöpäivää vuodessa. Suurin osa kylän maaorjista on sukujuuriltaan varneja.

Vapaat viljelijät ovat nimensä

mukaisesti vapaita ihmisiä. He voivat ostaa ja myydä maata ja omaisuuttaan mielensä mukaan tai muuttaa kylästä minne haluavat. Lähes kaikki Schwitterburgin vapaat viljelijät vuokraavat peltonsa Rudolfilta, mutta heidän ei tarvitse tehdä päivätöitä ritarille. Jotkut kylän vapaista viljelijöistä ovat niin varakkaita, että ovat ostaneet hevosen ja palvelevat ratsusotilaina ritarin joukoissa.

Kylässä on kaksi käsityöläistä, seppä ja savipytyjen tekijä. Hekin viljelevät pieniä peltotilkkuja.

Kylä on tärkeimpien elintarvikkeiden ja tykalujen suhteen täysin omavarainen. Joka syksy järjestetään suuret markkinat, jolloin kylän torille kerääntyy kauempaa tulleita kauppamiehiä esittelemään tuotteitaan.

### Verot, maksut ja velvoitteet

Jokainen kylän talo joutuu maksamaan ritarille joka vuosi 150 pennin liesiveron. Vuokrateltojen sadosta viljelijä joutuu luovuttamaan puolet ritarille. Syntyminen, kuoleminen ja naimisiin meneminen ei ole Stormarkissa ilmaista. Jokaisesta syntyneestä lapsesta joudutaan maksamaan ritarille kymmenen pennin kirjausmaksu. Kuolemantapausten sattuessa maksetaan kirjausmaksu ja vainajan henkilökohtaisesta jäämistöstä puolet kuuluu lääninherralle. Yleensä tämä perintöosuus suoritetaan käteismaksuna. Naimisiin menevä nuoripari joutuu maksamaan ritarille 50 pennin luparahan.

Rudolf ei sovellu muualla Stormarkissa varsinkin yleistä lääniherran "erstnachtrectiä", herran oikeutta hääyöhön morsiamen kanssa.

Ritarina Rudolfin oikeuksiin kuuluu sota-aseiden ja haarniskojen kanto-oikeus. Hän saa myös ratsastaa sotaratsuilla. Nämä ovat yhteiskuntarauhan kannalta kekkiseitä aateliston etuoikeuksia, joita valvotaan Stormarkissa erittäin tarkasti.

Kaikki kyläläiset joutuvat lakisääteisesti jauhattamaan viljansa kylän myllyssä, jonka omistaa kukapas muu kuin ritari Rudolf. Jauhatus maksaa kymmenesosan jauhoista.

Kaikki kylän asekuntoiset asukkaat ovat velvollisia palvelemaan tarvittaessa kuukauden ajan ritarin sotajoukoissa.

## 14 Dada-pelit

Tämän kuukauden ajan ritarin ei tarvitse maksaa minkäänlaista palkkaa tai kulukorvauksia, mutta kuukauden ylimenevältä ajalta täytyy maksaa normaalia palkkaa. Jotta kyläläisistä olisi jotain hyötyä taistelutantereella, on kaikkien vapaiden viljelijöiden harjoitettava kesän pyhäpäivinä varsi-jousiammuntaa ja muita sotataitoja kylän niityillä. Maaorjille ei kukaan normaali aatelinen uskalla antaa sota-aseita edes sodan yllättäessä, joten maaorjat joutuvat tarttumaan taistelussa talikoihin, vesureihin, heinäseipäisiin ja atraimiin.

Viiriritari Rudolf Schwitterburgin päällimmäinen velvollisuus on pitää yllä ratsusotilaiden joukkoa omalle lääninherralleen Elhafin paronille. Rudolfin läänityksiltään saamat tulot riittävät hänen itsensä ja kymmenen ratsusotilaan elättämiseen.

Rudolf on velvollinen palvelemaan vuodessa kuukauden ajan ilman eri korvausta. Ylimenevältä ajalta paroni Elhaf joutuu maksamaan palkkaa.

Rudolfin muita velvollisuuksia on mm. toimia alueen tuomarina.

### 23. Kartano

Viiriritari Rudolf (38 v) asuu tässä kolmikerroksisessa kivitallossa vaimonsa Hildegarin (34 v), tyttäriensä Brunhildin (12v) ja Sirgunin (10v) sekä poikansa Franzin (8v) kanssa. Rudolfin vanhimmat lapset Kurt (14 v) ja Hemla (13 v) on lähetetty muiden aatelisten hoveihin normaalin tavan mukaan oppimaan tapoja.

Talossa asuu lisäksi kokki, tämän vaimo, näiden kolme lasta, vanha kirjuri, Rudolfin aseenkantaja Ardur (18 v), kaksi ratsusoturia - Edmar ja Geyr - sekä nuori sisäkkö, kaunis Freyda (15 v).

Kartanon jokainen kerros on normaaliin stormarkilaiseen tapaan yksi iso sali. Alimmassa kerroksessa on talli ja varasto, toisessa kerroksessa asuu palvelusväki ja valmistetaan ruoka, kolmannessa kerroksessa asuu ritari perheineen. Omaa rauhaa ja yksityiselämää ei tunneta.

### Asukkaat

Oheessa on luettelo kaikista kylän taloista, niiden asukkaista ja erikoispiirteistä. Mielenkiintoisimmista asukkaista on kerrottu myöhemmin enemmän.

N:o	Isäntä	Asema	Muuta
1	Jorg	Vapaa	Vaimo ja kahdeksan lasta
2	Helmar	Vapaa	Vaimo, aikuinen poika, miniä, kuusi lastenlasta
3	Fryc	Vapaa	Leski, seitsemän pikku lasta
4	Roelfen	Vapaa	Rikas, ratsusoturi. Vaimo ja yksitoista lasta
5	Justus	Vapaa	Vaimo toimii kylän oluenmyyjänä Kahdeksan lasta
6	Singe	Vapaa	Leskivaimo. Kaksi aikuista poikaa, kolmetoista lastenlasta
7	Oskar	Vapaa	Kylän rikkain. Kolme ratsusoturipoikaa, tytär. Hi moitsee Fryciä (3). Paljon lastenlapsia ja siivelläeläviä sukulaisia
8	Haakon	Vapaa	Saviruukkujen valmistaja. Ks. alla
9	Raven	Vapaa	Mykkä. Erittäin köyhä
10	Udo	Vapaa	Seppä. Vaimo ja viisitoista lasta. Hautoo kapinaa veroerimielisyyksien takia.
11	Randolf	Maaorja	Vaimo ja kuusi lasta
12	Hagor	Maaorja	Varni. Vaimo ja kaksitoista lasta
13	Sveyn	Maaorja	Varni. Vaimo. Harrastaa salametsästystä
14	Heven	Maaorja	Varni. Kolme kaunista tyttäretä. Pelkää näiden puolesta
15	Kaspar	Maaorja	Kerää rahaa ostaakseen vapautensa
16	Singval	Maaorja	Varni. Ks. alla
17	Heinz	Maaorja	Joutunut velkojen takia maaorjaksi. Katkera vaimo
18	Norst	Maaorja	Varni. Poikamies, salainen suhde Oskarin (7) tyttären kanssa
19	Orlo	Maaorja	Juoppohullu. Vaimo ja aliravittu pikku tytär
20	Fjöyl	Maaorja	Varni. Ääliö. Ilkeä vanha invalidi isä. Yksinker tainen vaimo ja liuta lehtolapsia
21	Oswald	Maaorja	Harrastaa Udon (10) kanssa salajuonien punomista. Kolme lasta
22	Kurt	Maaorja	Harras uskovainen. Vaimo ja kuusi sairaalloista lasta

### 24. Mylly

Vanha vesimylly. Mylläri on nuori ja isokokoinen mies, nimeltään Heiner Leonhaurdinpoika. Hän on perinyt myllyn vast'ikään tapaturmaisesti kuolleelta isältään. Myllyssä asuu lisäksi Heinerin äiti Ragnil ja nuorempi veli Mosund. Myllytoissa autteele Ragnilin vähämielinen veli Otto. Kaikkien tietämättä Otto on löytänyt muutaman kilometrin päästä vanhan peikkojen uhripaikan, jonne vangitut kuolleiden sielut ovat alkaneet myrkyttää imbesillin Oton heikkoa mieltä kaaoksen valheilla.

### 25. Kanitarha

Tämä on Rudolfin uusi kokeilu. Hän on päättänyt ruveta kasvattamaan kaneja turkisten takia. Kyläläisten mielestä tämä on hullua puuhaa, mutta kukaan ei uskalla sanoa tätä herralleen. Ketut ovat vierailleet usein tarhassa, ja Rudolf on määrännyt kyläläiset järjestämään ympärivuorokautisen vartion tarhalle.

### 26. Karppilampi

Rudolfin ylpeydenaihe, kartanon ruokapöydän oleellinen apu. Karppien vahingoittamisesta on säädetty ankara rangaistus - lammikkoon upottaminen neljänneskyntilän (n. 15 min) ajaksi.

**Merkkihenkilöt**

Tämä on luettelo kylän merkittävimmistä henkilöistä.

**Rudolf** on ankara mutta mielestään oikeudenmukainen lääninherra. Hän ei suvaitse vähäisintäkään niskurointia maaorjien tai rahvaan taholta. Rudolf on erittäin kokenut soturi, arpinen ja peloton. Rudolf ratsastaa mielellään pitkin läänityksiään tarkastamassa alustalaistensa toimia.

**Veli Arhim** (64v) on kylän hengellinen isä. Hän on iäkäs ja lempeä pappi, joka on seurannut useiden kyläläisten kehitystä lapsuudesta lähtien. Arhim on seurannut surullisena papiston ja rahvaan suhteiden huononemista viime vuosina.

**Haakon Laubergilainen** (32v) on kylään viime vuonna muuttanut purnukantekijä. Hän on taitava käsityöläinen ja kaikkien arvostama. Hän on todellisuudessa paraskismaattinen pappi, joka on paennut Hortin valittuja maaseudulle.

**Singval Iäkäs** on vanha leskirouva, joka on viimeisiä näillä seuduilla eläviä tietäjiä. Hän on täysin puhdasrotuinen varni, eikä osaa puhua jargia kovinkaan hyvin. Arhim on katsonut Singvalin toimia sormiensa läpi, eivätkä pappistuomistuijien tuomarit ole kuulleet tästä maaseudulla elävästä kerettiläisestä.

**Merkittävät paikat**

Seuraavassa on luettelo Schwitterburgin lähellä olevista mielenkiintoisista paikoista.

**A. Peikkojen uhrilaakso**

Tämä on ikivanha peikkojen pyhättö. Kivikkoisen ja lähes umpeenkasvaneen rotkon pohjalla on kolme oudosti hehkuvaa kivipatsasta. Ne on veistetty esittämään ikuisesti kirottua suurpaholaista eri inkarnaatioissaan. Nykyään tämä paholainen tunnetaan nimellä Brath Thatnur. Paikka on voimakkaan maaginen ja paha. Vähämielinen Otto hiipii tänne yöaikaan kuuntelemaan, miten kivet puhuvat hänelle. Mikäli Otto jatkaa retkiään, hän joutuu paholaisen valtaan. Tämän jälkeen hänestä tulee ovela ja juonikas himomurhaaja.

**B. Trollisarvar**

Tämärehevä lehto on vanha varmien pyhä paikka. Lehdon keskellä on pieni lampi, josta voi täysikuun aikaan nähdä tulevia tapahtumia. Lehdossa kasvaa paljon erilaisia yrttikasveja. Vanha tietäjävaimo hiipii tänne usein yöaikaan etsimään yhteyttä luonnon henkiin.

**C. Jättiläisten kummut**

Tässä paikassa on niitty, jonka keskellä kohoaa viisi korkeaa kumpua. Niitä pidetään jättiläisten istuimina. Tosiasiassa ne ovat peikkojen hautakumpuja. Kummut koostuvat pari metriä paksusta maakerroksesta, jonka alla on kivistä rakennettu hautakammio. Kammioista johtaa paljon kapeita katakombikäytäviä toisiin kumpuihin ja syvälle maan alle.

**D. Rottenmarkin suot**

Paikalliset asukkaat välttävät näitä soita kuin ruttoa, ja syystäkin. Soilla kuhisee nimittäin tauteja levittäviä sääskiä. Keskellä suota, sumun ja huurujen keskellä, kohoaa vanha kivitorni. Torni on tarujen mukaan langenneen jumalan pakopaikka maan päällä. Tornin uskotaan olevan nykyään aution, mutta kukaan ei viitsi lähteä tutkimaan asiaa. Todellisuudessa tornissa asuu kuolleistamanaaja Gotthard Kirottu. Hän on salaa alkanut rakentaa itselleen elävien kuolleiden valtakuntaa.

**E. Nikolas Vääräkäsi**

Paikallinen rikollisjohtaja ja kaikenlainen pahantekijä Nikolas Vääräkäsi asuu tässä pikku metsikössä. Hän on viisikymppinen täysverinen metsäläinen, partainen ja takkuinen. Hänellä on apunaan nuori pojanjullikka Sveyrin ja vanha juoppo munkki veli Peyter Tökk.

**F. Pyhä Simon**

Pyhä erakko Simon on asunut tällä niityllä olevan pylvään nokassa kohta kaksitoista vuotta. Kyläläiset tuovat hänelle joka päivä ruokaa ja juomaa. Ruoan kantaminen pyhimykselle on suuri kunnia. Yöaikaan alueella parveilee pikkupaholaisia, jotka kiusaavat Simonia.

**Kohtaustaulukot**

Oheisen taulukon avulla voi määrittää, minkälaisia olentoja kohdataan Schwitterburgin tai vastaavan läänityksen alueella. Päivisin on joka tunti 20% mahdollisuus tavata joku. Pelloilla ja kylällä on tietenkin lähes koko ajan väkeä. Öiseen aikaan on joka tunti 5% mahdollisuus tavata joku.

**Päivä**

%-noppa	Kohtaaminen
1-80	Paikallisia asukkaita
81-86	Muukalaisia
87-88	Ryöväreitä
89-99	Eläimiä
00	Hirviö

**Yö**

%-noppa	Kohtaaminen
1-40	Paikallisia asukkaita
41-50	Muukalaisia
51-54	Ryöväreitä
55-95	Eläimiä
96-00	Hirviö

**Paikalliset asukkaat**

1-30	Maaorjia
31-60	Vapaita viljelijöitä
61-80	Lapsia paimenessa
81-90	Sotilaspartio
91-95	Partio+lääninherra
96-98	Lääniherra
99-00	Metsästysseurue

**Muukalaiset**

1-10	Pappi
11-20	Kauppatamkustaja
21-25	Trubaduuri
26-30	Ilveilijöitä
31-36	Kerjäläisiä
37-40	Sotureita
41-45	Opiskelija
46-50	Eksynyt matkalainen
51-60	Pyhiinvaeltajia
61-65	Salakuljettajia
66-70	Salametsästäjiä
71-75	Varkaita
76-80	Vakoojia
81	Velho
82-90	Seikkailijaseurue
91-92	Kuninkaallinen virkamies
93-95	Pakolainen
96-00	Viestinviejä



## Ilmasto

Seuraavien taulukoiden avulla voi määrittää, millainen sää minäkin päivänä vallitsee. Näiden taulukoiden mukainen sää vallitsee lähes koko Edelmärkin alueella. Näitä taulukoita voi siis käyttää myös Bergahavenissa.

Edelmärkin ilmasto on kostea, mutta lämpimät merivirrat pitävät talvet leutoina.

Kullekin vuodenajalle on oma taulukonsa. Sään voi määrittellä joka päivä tai esimerkiksi kerran viikossa. Pienet vaihtelut voi keksiä tarpeen mukaan.

Ensimmäiseksi määritellään keskilämpötila. Taulukon ensimmäinen vaakarivi on kahden kuusiviikon nopan summa. Heitetään kahta noppaa ja saadun summan kohdalta katsotaan lämpötila. Tämä on ilmoitettu Celsius-asteina.

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

Viimeiseksi määritellään tuulen voimakkuus. Noppia heitetään jälleen uudelleen. Tuulen voimakkuus on ilmoitettu metreinä sekunnissa (1 m/s = 3.6 kmh). X tarkoittaa myrskyä. Myrskytuulen voimakkuudelle on oma taulukonsa.

## Sanasto

**Aatelisto:** Maanomistajia, sotilaita. Koko valtakunta on jaettu läänityksiin aatelisten kesken. Pienimmästä suurimpaan; ritari, viiriritari, lippuritari, paroni, kreivi/jaarli, herttua.

**Brath Thatnur:** Jargien uskonnon pääpaholainen. Palvoja vainotaan herkeämättä.

**Hort:** Jargien uskonnon ylijumala. Ankara tuomari ja iätön taivaan herra.

**Hortin valtiut:** Pappissotureita, joiden velvollisuus on metsästä paraskismaatikkoja ja muita kerettiläisiä.

**Jargit:** Etelän suuresta kuningaskunnasta 200 vuotta sitten tulleita valloittajia. Suuria sotureita. Toivat Stormarkiini läänitysjärjestelmän.

**Loharna:** Hortin ja Tanran hermafrodiitti lapsi. Sattuman jumala.

### Taulukko 1. Kevät

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

### Taulukko 2. Kesä

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Lämpötila	9	12	15	15	18	18	21	24	27	30	33
Pilvisuus	A	A	PP	PP	P	A	P	PP	PP	A	A
Tuuli m/s	0	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18

### Taulukko 3. Syksy

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

### Taulukko 4. Talvi

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

### Taulukko 5. Myrskyn voimakkuus

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

### Sateen mahdollisuus

Aurinkoista: 1% mahdollisuus lyhyitä kuuroja <5mm  
 Puolipilvistä: 15% mahdollisuus 5-15 mm  
 Pilvistä: 40% mahdollisuus 5-24 mm  
 Myrsky: 90% mahdollisuus 10-30 mm

**Läänitys:** Aatelisen tai papin maa-alue. Aatelinen saa läänityksen omalta herraltaan. Vastapalvelukseksi aatelinen joutuu pitämään yllä sotajoukkoa.

**Maaorja:** Maatyöläinen, joka on jonkun aatelisen tai papin omaisuutta. Ei saa poistua herransa läänitykseltä. Voi ostaa vapautensa. Jos onnistuu pakenemaan johonkin kaupunkiin ja piileksimään vuoden ja päivän, saa vapautensa.

**Papisto:** Hortin, Tanran ja Loharnan papit. Papistolla omia sotajoukkoja, veljeskuntia. Luostareita ympäri maata. Näissä hoidetaan sairaita ja tutkitaan maailmankaikkeuden saloja. Papisto omistaa suuria maa-alueita aatelisten tapaan.

**Paraskismaatikot:** Jargien uskonnon eronnut lahko, joka uskoo kirkon velvollisuuteen köyhien auttajana.

**Porvari:** Kaupungin asukas, jolla on oikeus harrastaa ammattia ja kaupata kaupungin alueella.

**Rahvas:** Vapaat maanviljelijät. Joskus tällä tarkoitetaan sekä porvareita että maanviljelijöitä.

**Stormark:** Suuri niemimaa, jonka jargit valtasivat. Jakautuu neljään läänin: eteläiseen Edelmarkiini, keskiosaan Forslantiin, ja pohjoisiin Kasterlantiin ja Nordrittiin.

**Säädyt:** Yhteiskuntaluokat. Aatelisto, papisto, porvarit ja rahvas. Maaorjat ovat omaisuutta, eivät säädylisiä ihmisiä. Johonkin säätyyn syntynyt ei voi juuri koskaan päästä toisen säädyn jäseneksi.

**Tanra:** Hortin vaimo. Elämän ja kuoleman valtiatar.

**Varnit:** Stormarkin alkuperäisasukkaita. Rauhaarakastavaa väkeä.

***K**ivien takaa loikkaa esiin verenhimoisesti karjuvia rosvoja. Nuijat ja kirveet heiluvat ilmassa. Sotahuudot kaikuvat. Ponnistelet, riuhdot, saat aseesi esiin. Tuskanhuutoja, ratsut korskuvat. Kuiva pöly ja katkera veri pistävät suussasi...*

**Näin alkaa Velhon Vanki, kilpailuseikkailu, armoton kamppailu tuntematonta vastaan.**

**Velhon vanki on kilpailuseikkailu kaikkiin fantasiaroolipeleihin. Jokainen pelaaja joutuu selvittämään hullun velhon suunnittelemat katakombit. Yksin, ilman tovereiden apua. Aika rientää, päätökset on tehtävä nopeasti. Hetkeäkään ei saa heittää hukkaan.**

**Pelaaja saa pisteitä ratkaisemistaan tehtävistä. Eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa koko kilpailuseikkailun. Jokainen seikkailija on samassa tilanteessa, oli hän sitten erikoistunut loitsuihin, varasteluun tai taisteluun.**

**Seikkailun lisäksi tässä kirjassa on kartta ja täydelliset tiedot seikkailun lähellä olevasta Schwitterburgin kylästä. Käytä näitä tietoja luodessasi omia seikkailujasi.**

**Velhon vanki on osa Stormark-sarjaa. Granag - Ikuinen voima ja Kuninkaan Kaupunki -seikkailuista tuttu maailma laajenee. Velhon vanki toimii myös itsenäisenä seikkailuna ilman muita Dada-pelien seikkailuja.**

**AD&D® ja D&D® ovat TSR Inc:n omistamia tavaramerkkejä. Runequest® on The Avalon Hill Game Co:n omistama tavaramerkki. Tämä tavaramerkkien käyttö ei ole omistajayhtiöiden hyväksymää. Valmistaja Dada-pelit Ky, Pl 65, 02151 Espoo.**

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