

# Kunkstooli

Maija Korhonen

**Kuvaus:** Kunkstooli on tarinankerrontaroolipeli Läänimannon valtakunnan historiasta. Pelaajat kehittävät kukin oman herttuakuntansa ja pelaavat sen vaiheita kolmella eri ajalla. Herttuakunnat juonittelevat myös kaapatakseen vallan ja asettaakseen oman herttuansa Kunkstooliin koko Läänimannon kuninkaaksi. Mitkä herttuakunnista kestävät historian heittäilyä? Kestääkö hirmuhallinto paremmin kuin jalomielisen kuninkaan valta?

Skenaariossa kerrotaan yhteistä tarinaa improvisoimalla. Pelaajat pääsevät myös juonittelemaan ja laskelmoimaan. Skenaario on tarkoitettu 4-5 pelaajalle, joista yksi on samalla vetovastuussa ohjeita lukien. Peli kestää alkuvalmisteluineen noin tunnin.

**Tarvikkeet:** Skenaarion pelaamiseksi tarvitaan saksat hahmolomakkeiden leikkaamiseen sekä kynä ja yksi d4-noppa jokaiselle pelaajalle. Lisäksi tarvitaan viekä yksi d4-noppa Kunkstooliin sekä yksi d6-noppa heittoihin. D4-noppien on hyvä olla erivärisiä.

**Lukuohje vetovastuussa olevalle pelaajalle:** Vetäjän ei tarvitse perehtyä skenaarioon etukäteen, vaan skenaarion voi vetää ohjeita ääneen lukien. Eri ajat noudattavat samaa rakennetta, joten teksti toistuu pitkälti samanlaisena ajasta toiseen. Myöhemmillä ajoilla ei ole pakko lukea kaikkea tekstiä ääneen, vaan ainoastaan tarpeen mukaan. Poikkeavat, uutta tietoa sisältävät kohdat on merkitty *kursiivilla*.

## Alkuvalmistelut (15 min)

**Kartta:** Levitetään Läänimannon kartta (kaksi sivua) pöydälle.

**Herttuakunnat:** Jokainen pelaaja heittää d4-noppansa kartalle. Noppia ei saa tämän jälkeen enää siirtää tai käännellä, sillä kunkin pelaajan herttuakunta sijaitsee nopan osoittamalla kohdalla, ja heiton tulos kertoo herttuakunnan varallisuuden pelin alussa.

**Herttuakuntien hahmolomakkeet:** Jokainen pelaaja täyttää omaan hahmolomakkeeseensa herttuasuvun ja samalla herttuakunnan päälinnoituksen nimen (esim. Jääpalatsi), herttuakunnan pääelinkeinon (esim. turkiskauppa) sekä herttuakunnassa vaikuttavan yliluonnollisen eläimen (esim. kultaturkkinen kettu). Kun kaikki ovat valmiita, jokainen esittelee herttuakuntansa kertomalla toisille nämä tiedot.

**Kuningas:** Se herttua, jonka herttuakunta on kartalla lähimpänä Kunkstoolia, on pelin alussa myös Läänimannon kuningas. Tasatilanteessa rikkaampi herttua valitaan kuninkaaksi. Kuningas saa vielä yhden d4-nopan ja asettaa sen Kunkstooliin. Kunkstoolilla on pelin alussa varallisuutta kaksi pistettä.

# 1. Kasvun aika (15 min)

**Kuvaus:** Kasvun aika on Läänimannossa vakauden ja loiston aikaa. Näinä vuosikymmeninä herttuakuntien elinkeinot kukoistavat, kuningas nauttii kansan luottamusta, ja surkeimmatkin alamaiset vaurastuvat. Joskus kuitenkin myös epäonne kurittaa valtakuntaa, ja pieniä soraääniä kuuluu kansankiihottajien ja uskonnollisten johtajien riveistä. Rikastuvan ylhäisön mielissä alkaa itää kunnianhimoisia ajatuksia...

**Herttuat:** Jokainen kirjoittaa hahmolomakkeeseensa kasvun ajalla hallitsevan herttuan nimen (esim. Adelheid I) ja huomattavimman piirteen tämän ulkomuodossa (esim. jäinen katse). Esitelkää herttuat. Kuningas aloittaa.

**Valitaan vallananastaja:** Kuninkaan pelaaja poistuu tuokioksi kuuloetäisyydeltä, ja muut valitsevat keskuudestaan vallananastajan, eli sen herttuan, jota kuningas ei saa kasvun ajalla seuraamuksitta verottaa. Mikäli kuningas verottaa tätä herttuaa, syttyy kapina, ja vallananastaja tavoittelee kuninkuutta. Kun valinta on tehty, kuninkaan pelaaja kutsutaan takaisin.

**Mullistukset:** Jokainen pelaaja heittää vuorollaan d6-noppaa. Silmäluku kertoo, millainen mullistus koettelee hänen herttuakuntaansa kasvun ajalla. Myös kuninkaan pelaaja heittää noppaa herttuakunnalleen. Pelaajat keksivät heiton jälkeen tarkemmin, millaisesta mullistuksesta on kyse, sillä tätä tietoa tarvitaan neuvonpito-osiossa. +-merkkiset mullistukset vaikuttavat herttuakuntaan myönteisesti, ja –merkkiset kielteisesti.

- 1 - luonnonilmiö -1 (esim. tulva)
- 2 - luonnonilmiö +1 (esim. lämmin satokausi)
- 3 - uskonnollinen tai poliittinen ilmiö -1 (esim. kasvaneet tullimaksut)
- 4 - uskonnollinen tai poliittinen ilmiö +1 (esim. ahkeruuteen kehottava uskonlahko)
- 5 - keksintö +1 (esim. tehokas työkalu)
- 6 - yliluonnollinen ilmiö +1 (esim. yliluonnollisen eläimen lahja)

Muuttunut varallisuus merkitään näkyviin d4-noppiin. Herttuakuntien varallisuus ei voi mennä miinukselle, ja varallisuutta voi olla korkeintaan neljä pistettä. Mikäli jonkin herttuakunnan varallisuus menee nolliin, on suku vaarassa menettää herttuakuntansa. Tätä merkitään taittamalla hahmolomake kahtia ja laittamalla se kartalle nopan alle.

**Neuvonpito:** Roolipelataan kuninkaan ja herttuoiden välinen neuvonpito, jossa herttuat raportoivat herttuakuntiansa tapahtumista. Tässä kukin kertoo tarkemmin, millaista tapahtumaa mullistusheiton tulos tarkoittaa. Herttuakunnat voivat pyytää kuninkaalta varoja vahinkojen kattamiseen tai muuhun tarpeeseen. Pelin vetäjä katkaisee kohtauksen, kun kaikki ovat ehtineet kertoa asiansa kuninkaalle.

**Verot:** Huom! Paljastakaa vasta verojen ja avustusten siirtämisen jälkeen, onko kuningas verottanut vallananastajaa ja syttyykö Läänimannossa kapina.

Neuvonpidon jälkeen kuningas verottaa herttuakuntia ja siirtää verovarot Kunkstooliin. Hän voi verottaa kultakin herttuakunnalta yhden pisteen, myös omalta herttuakunnaltaan. Hänen on verotettava toisilta vähintään yksi piste, eikä hän voi verottaa enempää kuin Kunkstooliin mahtuu varallisuutta. (Nopan maksimi on neljä pistettä.) Muuttunut varallisuus laitetaan näkyviin d4-noppiin, ja kuningas kertoo tarkemmin, millaisina hyödykkeinä eri herttuakuntien verot kerätään (esim. turkiksina).

**Avustukset:** Kuningas jakaa Kunkstoolista yhden pisteen avustuksia vähintään yhdelle herttuakunnalle. Se voi olla myös hänen omansa. Avustuksia voi jakaa useammillekin herttuakunnille, mutta Kunkstoolin varallisuus ei voi laskea alle yhden pisteen. Muutokset merkitään noppiin ja avustuksia saaneet herttuat kertovat, mihin kuninkaalta saadut varat käytetään (esim. viljan ostoon).

**Mahdollinen kapina:** Mikäli kuningas on verottanut vallananastajaa, tämä johtaa kapinaa kuningasta vastaan. Roolipelataan kohtaus, jossa vallananastaja julistaa sodan kuninkaalle ja herttuat valitsevat puolensa. Pelin vetäjä lopettaa kohtauksen, kun kaikki ovat kertoneet kantansa.

Kohtauksen jälkeen kaikki (myös kuninkaan ja vallananastajan pelaajat) nostavat yhtä aikaa pystyyn niin monta sormea kuin käyttävät kapinassa pisteitä ja osoittavat samalla kädellään joko kuningasta tai vallananastajaa sen mukaan, kumpaa tukevat. Kuninkaan ja vallananastajan pelaajat kirjaavat pisteensä ylös, ja kaikki merkitsevät käyttämänsä pisteet d4-noppiin. Lopuksi kuninkaan ja vallananastajan pelaajat heittävät kumpikin yhtä d6-noppaa, ja käytetyt pisteet lisätään tulokseen. Suurempi voittaa.

Vallananastaja ja kuningas voivat käyttää jopa koko herttuakuntansa omaisuuden kapinassa, mutta jos he häviävät, herttuakunta kuolee. Kuningas voi lisäksi käyttää Kunkstoolin varallisuutta, mutta se ei kuitenkaan voi koskaan laskea alle yhden pisteen.

Mikäli kapinoiva herttua voittaa, hänestä tulee korjuun ajan kuningas. Jos tulee tasapeli tai kuningas voittaa, kuninkaan suku jatkaa korjuun ajalla kuninkaana.

**Mahdolliset kuolevat herttuakunnat:** Mikäli jonkun herttuasuvun varallisuus on päässyt kasvun ajalla nolliin, poistetaan heidän linnoituksensa (d4) kartalta ja herttuakunta julistetaan lakkautetuksi. Pelaaja saa kuvailla hautakirjoituksen, joka löytyy suvun viimeisen herttuan hautapaadesta.

## 2. Korjuun aika (15 min)

**Kuvaus:** Korjuun vuosikymmeninä ilmassa on jotakin uutta: vanhat elinkeinot tyrehtyvät, ja uusia löydetään. Läänimannon laitamilta kantautuu yhä enemmän huhuja erilaisista ihmeistä. Kuningasta moititaan, kansa laittaa ylimääräistä sukan varteen ja kääntyy uskonnollisten johtajien ja kapinakenraalien puoleen. Kapinamieliala kytee myös ylhäisön keskuudessa.

**Mahdolliset syntyvät herttuakunnat:** Herttuakuntansa menettänyt pelaaja heittää uuden nopan kartalle ja perustaa uuden herttuakunnan. Hän täyttää uuden hahmolomakkeen ja esittelee toisille herttuasuvun ja samalla herttuakunnan päälainoituksen nimen, herttuakunnan pääelinkeinon sekä herttuakunnassa vaikuttavan ylikuonnollisen eläimen.

**Herttuat:** Jokainen kirjoittaa hahmolomakkeeseensa korjuun ajalla hallitsevan herttuan nimen (esim. Gundelinda Kitsas) ja huomattavimman piirteen tämän ulkomuodossa (esim. nuhuinen kärpännahkaviitta). Esitelkää herttuat. Kuningas aloittaa.

**Valitaan vallananastaja:** Kuninkaan pelaaja poistuu tuokioksi kuuloetäisyydeltä, ja muut valitsevat keskuudestaan vallananastajan, eli sen herttuan, jota kuningas ei saa korjuun ajalla seuraamuksitta verottaa. Mikäli kuningas verottaa tätä herttua, syttyy kapina, ja vallananastaja tavoittelee kuninkuutta. Kun valinta on tehty, kuninkaan pelaaja kutsutaan takaisin.

**Mullistukset:** Jokainen pelaaja heittää vuorollaan d6-noppaa. Silmäluku kertoo, millainen mullistus koettelee hänen herttuakuntaansa korjuun ajalla. Myös kuninkaan pelaaja heittää noppaa herttuakunnalleen. Pelaajat keksivät heiton jälkeen tarkemmin, millaisesta mullistuksesta on kyse, sillä tätä tietoa tarvitaan neuvonpito-osiossa. +-merkkiset mullistukset vaikuttavat herttuakuntaan myönteisesti, ja –merkkiset kielteisesti.

- 1 - luonnonilmiö -1 (esim. maanvyörymä)
- 2 - luonnonilmiö +1 (esim. uusi riistaeläin)
- 3 - uskonnollinen tai poliittinen ilmiö -1 (esim. lakko)
- 4 - keksintö +1 (esim. uusi resepti)
- 5 - ylikuonnollinen ilmiö -1 (esim. kirous)
- 6 - ylikuonnollinen ilmiö +1 (esim. ihmeperantuminen)

Muuttunut varallisuus merkitään näkyviin d4-noppiin. Herttuakuntien varallisuus ei voi mennä miinukselle, ja varallisuutta voi olla korkeintaan neljä pistettä. Mikäli jonkin herttuakunnan varallisuus menee nolliin, on suku vaarassa menettää herttuakuntansa. Tätä merkitään taittamalla hahmolomake kahtia ja laittamalla se kartalle nopan alle.

**Neuvonpito:** Roolipelataan kuninkaan ja herttuoiden välinen neuvonpito, jossa herttuat raportoivat herttuakuntiansa tapahtumista. Tässä kukin kertoo tarkemmin, millaista tapahtumaa mullistusheiton tulos tarkoittaa. Herttuakunnat voivat pyytää kuninkaalta varoja vahinkojen kattamiseen tai muuhun tarpeeseen. Pelin vetäjä katkaisee kohtausten, kun kaikki ovat ehtineet kertoa asiansa kuninkaalle.

**Verot:** Huom! Paljastakaa vasta verojen ja avustusten siirtämisen jälkeen, onko kuningas verottanut vallananastajaa ja syttykö Läänimannossa kapina.

Neuvonpidon jälkeen kuningas verottaa herttuakuntia ja siirtää verovat Kunkstooliin. Hän voi verottaa kultakin herttuakunnalta yhden pisteen, myös omalta herttuakunnaltaan. Hänen on verotettava toisilta vähintään yksi piste, eikä hän voi verottaa enempää kuin Kunkstooliin mahtuu varallisuutta. (Nopan maksimi on neljä pistettä.) Muuttunut varallisuus laitetaan näkyviin d4-noppiin, ja kuningas kertoo tarkemmin, millaisina hyödykkeinä eri herttuakuntien verot kerätään (esim. kymmenyksinä sadosta).

**Avustukset:** Kuningas jakaa Kunkstoolista yhden pisteen avustuksia vähintään yhdelle herttuakunnalle. Se voi olla myös hänen omansa. Avustuksia voi jakaa useammillekin herttuakunnille, mutta Kunkstoolin varallisuus ei voi laskea alle yhden pisteen. Muutokset merkitään noppiin ja herttuat kertovat, mihin kuninkaalta saadut varat käytetään (esim. laivojen korjaamiseen).

**Mahdollinen kapina:** Mikäli kuningas on verottanut vallananastajaa, tämä johtaa kapinaa kuningasta vastaan. Roolipelataan kohtaus, jossa vallananastaja julistaa sodan kuninkaalle ja herttuat valitsevat puolensa. Pelin vetäjä lopettaa kohtausten, kun kaikki ovat kertoneet kantansa.

Kohtauksen jälkeen kaikki (myös kuninkaan ja vallananastajan pelaajat) nostavat yhtä aikaa pystyyn niin monta sormea kuin käyttävät kapinassa pisteitä ja osoittavat samalla kädellään joko kuningasta tai vallananastajaa sen mukaan, kumpaa tukevat. Kuninkaan ja vallananastajan pelaajat kirjaavat pisteensä ylös, ja kaikki merkitsevät käyttämänsä pisteet d4-noppiin. Lopuksi kuninkaan ja vallananastajan pelaajat heittävät kumpikin yhtä d6-noppaa, ja käytetyt pisteet lisätään tulokseen. Suurempi voittaa.

Vallananastaja ja kuningas voivat käyttää jopa koko herttuakuntansa omaisuuden kapinassa, mutta jos he häviävät, herttuakunta kuolee. Kuningas voi lisäksi käyttää Kunkstoolin varallisuutta, mutta se ei kuitenkaan voi koskaan laskea alle yhden pisteen.

Mikäli kapinoiva herttua voittaa, hänestä tulee kylmän ajan kuningas. Jos tulee tasapeli tai kuningas voittaa, kuninkaan suku jatkaa kylmällä ajalla kuninkaana.

**Mahdolliset kuolevat herttuakunnat:** Mikäli jonkun herttuasuvun varallisuus on päässyt korjuun ajalla nolliin, poistetaan heidän linnoituksensa (d4) kartalta ja herttuakunta julistetaan lakkautetuksi. Pelaaja saa kuvailla hautakirjoituksen, joka löytyy suvun viimeisen herttuan hautapaadesta.

### 3. Kylmä aika (15 min)

**Kuvaus:** *Kylmä aika on sekasorron ja uudelleen järjestäytymisen aikaa. Näinä vuosikymmeninä Läänimannossa sinnettään savupirteissä, suistutaan köyhyyteen ja unohdukseen tai noustaan yllättävään vaurauteen ihmeiden avulla. Ylhäisö koettaa pitää kiinni asemastaan, ja osa näkee kaaoksen keskellä myös tilaisuutensa koittaneen...*

**Mahdolliset syntyvät herttuakunnat:** Herttuakuntansa menettänyt pelaaja heittää uuden nopan kartalle ja perustaa uuden herttuakunnan. Hän täyttää uuden hahmolomakkeen ja esittelee toisille herttuasuvun ja samalla herttuakunnan päälainoituksen nimen, herttuakunnan pääelinkeinon sekä herttuakunnassa vaikuttavan ylluonnollisen eläimen.

**Herttuat:** Jokainen kirjoittaa hahmolomakkeeseensa kylmällä ajalla hallitsevan herttuan nimen (esim. Maunu Gundelindanpoika) ja huomattavimman piirteen tämän ulkomuodossa (esim. käpykruunu). Esitelkää herttuat. Kuningas aloittaa.

**Valitaan vallananastaja:** Kuninkaan pelaaja poistuu tuokioksi kuuloetäisyydeltä, ja muut valitsevat keskuudestaan vallananastajan, eli sen herttuan, jota kuningas ei saa kylmällä ajalla seuraamuksitta verottaa. Mikäli kuningas verottaa tätä herttua, sytty kapina, ja vallananastaja tavoittelee kuninkuutta. Kun valinta on tehty, kuninkaan pelaaja kutsutaan takaisin.

**Mullistukset:** Jokainen pelaaja heittää vuorollaan d6-noppaa. Silmäluku kertoo, millainen mullistus koettelee hänen herttuakuntaansa kylmällä ajalla. Myös kuninkaan pelaaja heittää noppaa herttuakunnalleen. Pelaajat keksivät heiton jälkeen tarkemmin, millaisesta mullistuksesta on kyse, sillä tätä tietoa tarvitaan neuvonpito-osiossa. +-merkkiset mullistukset vaikuttavat herttuakuntaan myönteisesti, ja -merkkiset kielteisesti.

- 1 ja 2 - luonnonilmiö -2 (esim. kulkutauti)
- 3 ja 4 - poliittinen tai uskonnollinen ilmiö -1 (esim. vääräuskoisten vaino)
- 5 ja 6 - ylluonnollinen ilmiö +3 (esim. vaurautta tuova ennustus)

Muuttunut varallisuus merkitään näkyviin d4-noppiin. Herttuakuntien varallisuus ei voi mennä miinukselle, ja varallisuutta voi olla korkeintaan neljä pistettä. Mikäli jonkin herttuakunnan varallisuus menee nolliin, on suku vaarassa menettää herttuakuntansa. Tätä merkitään taittamalla hahmolomake kahtia ja laittamalla se kartalle nopan alle.

**Neuvonpito:** Roolipelataan kuninkaan ja herttuoiden välinen neuvonpito, jossa herttuat raportoivat herttuakuntiansa tapahtumista. Tässä kukin kertoo tarkemmin, millaista tapahtumaa mullistusheiton tulos tarkoittaa. Herttuakunnat voivat pyytää kuninkaalta varoja vahinkojen kattamiseen tai muuhun tarpeeseen. Pelin vetäjä katkaisee kohtauksen, kun kaikki ovat ehtineet kertoa asiansa kuninkaalle.

**Verot:** Huom! Paljastakaa vasta verojen ja avustusten siirtämisen jälkeen, onko kuningas verottanut vallananastajaa ja syttykö Läänimannossa kapina.

Neuvonpidon jälkeen kuningas verottaa herttuakuntia ja siirtää verovarot Kunkstooliin. Hän voi verottaa kultakin herttuakunnalta yhden pisteen, myös omalta herttuakunnaltaan. Hänen on verotettava toisilta vähintään yksi piste, eikä hän voi verottaa enempää kuin Kunkstooliin mahtuu varallisuutta. (Nopan maksimi on neljä pistettä.) Muuttunut varallisuus laitetaan näkyviin d4-noppiin, ja kuningas kertoo tarkemmin, millaisina hyödykkeinä eri herttuakuntien verot kerätään (esim. tietulleina).

**Avustukset:** Kuningas jakaa Kunkstoolista yhden pisteen avustuksia vähintään yhdelle herttuakunnalle. Se voi olla myös hänen omansa. Avustuksia voi jakaa useammillekin herttuakunnille, mutta Kunkstoolin varallisuus ei voi laskea alle yhden pisteen. Muutokset merkitään noppiin ja herttuat kertovat, mihin kuninkaalta saadut varat käytetään (esim. uuteen sukuvaakunaan).

**Mahdollinen kapina:** Mikäli kuningas on verottanut vallananastajaa, tämä johtaa kapinaa kuningasta vastaan. Roolipelataan kohtaus, jossa vallananastaja julistaa sodan kuninkaalle ja herttuat valitsevat puolensa. Pelin vetäjä lopettaa kohtauksen, kun kaikki ovat kertoneet kantansa.

Kohtauksen jälkeen kaikki (myös kuninkaan ja vallananastajan pelaajat) nostavat yhtä aikaa pystyyn niin monta sormea kuin käyttävät kapinassa pisteitä ja osoittavat samalla kädellään joko kuningasta tai vallananastajaa sen mukaan, kumpaa tukevat. Kuninkaan ja vallananastajan pelaajat kirjaavat pisteensä ylös, ja kaikki merkitsevät käyttämänsä pisteet d4-noppiin. Lopuksi kuninkaan ja vallananastajan pelaajat heittävät kumpikin yhtä d6-noppaa, ja käytetyt pisteet lisätään tulokseen. Suurempi voittaa.

Vallananastaja ja kuningas voivat käyttää jopa koko herttuakuntansa omaisuuden kapinassa, mutta jos he häviävät, herttuakunta kuolee. Kuningas voi lisäksi käyttää Kunkstoolin varallisuutta, mutta se ei kuitenkaan voi koskaan laskea alle yhden pisteen.

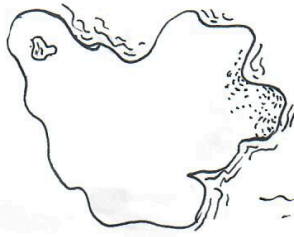
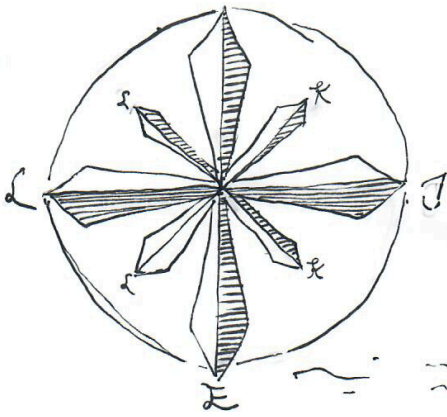
*Mikäli kapinoiva herttua voittaa, hänestä tulee uuden kylvön ajan ensimmäinen kuningas. Jos tulee tasapeli tai kuningas voittaa, kuninkaan suku on selviytynyt menestyksekkäästi vallassa uuteen kylvön aikaan.*

**Mahdolliset kuolevat herttuakunnat:** Mikäli jonkun herttuasuvun varallisuus on päässyt kylmällä ajalla nolliin, poistetaan heidän linnoituksensa (d4) kartalta ja herttuakunta julistetaan lakkautetuksi. Pelaaja saa kuvailla hautakirjoituksen, joka löytyy suvun viimeisen herttuan hautapaadesta.

**Loppumotto:** *Kylmän ajan koettelemusten jälkeen Läänimannossa koittaa uusi kylvön aika. Kylmästä ajasta selviytyneet Läänimannon herttuasuvut jättävät henkiseksi perinnöksi tuleville ajoille mottonsa, joka kaiverretaan suvun vaakunaan. Pelin lopuksi pelaajat kertovat herttuakuntansa moton. Kuningassuvun pelaaja kertoo sukunsa moton viimeisenä.*

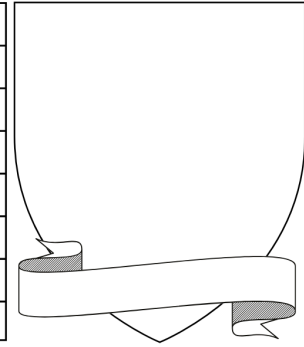
# Läänimanto

P

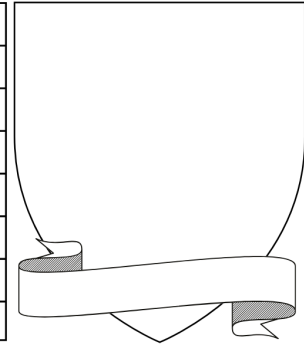




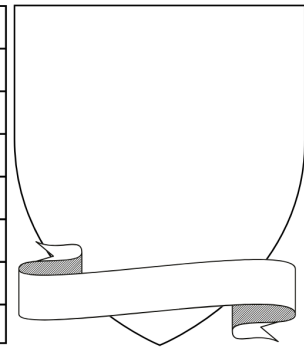
Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



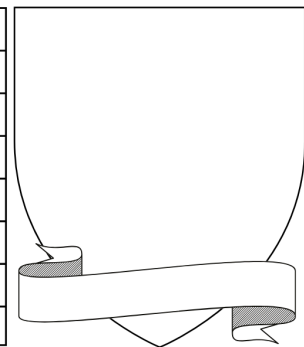
Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



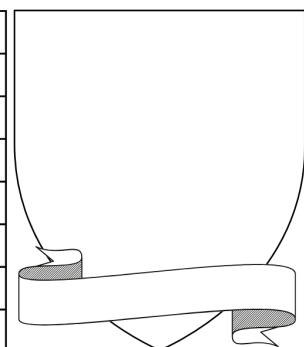
Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



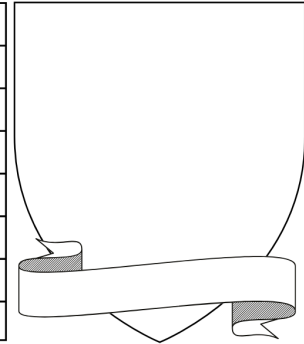
Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



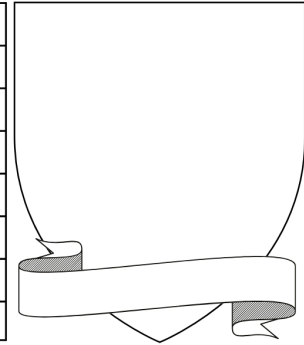
Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



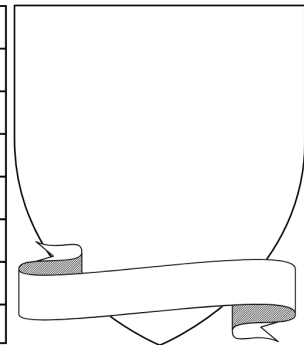
Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



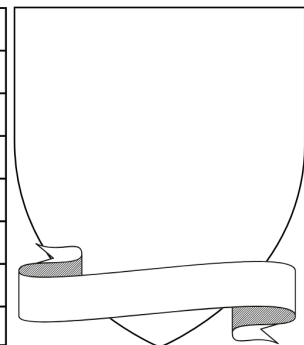
Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	



Herttuasuvun ja linnoituksen nimi:	
Pääelinkeino:	
Yliluonnollinen eläin:	
Herttuat:	Ulkomuoto:
1.Kasvun aika:	
2.Korjuun aika:	
3.Kylmä aika:	
Hautakirjoitus / Motto:	

