



SL

&

VL

#1



Wille 2015

SL&VL 1

Tommi Brander Jonas Mustonen Thaumiel Nerub
Wille Ruotsalainen Miihkali Tuominen

2015-08-23*

1 Johdanto

Tommi Brander

SLVLzine sai alkunsa Google+-ryhmässä Siniset luolat ja valkoiset lohikäärmeet. Lehden tarkoituksena on tuottaa materiaalia Dungeons & Dragons -pelin vanhoille versioille (kuten suomennettu punalaatikko [5]), Miekalle ja magialle [3], Aciremalle [2] sekä muille vastaavalla tavalla pelattaville peleille.

Päätoimittajana toimii Tommi Brander.

Lehdestä ja OSR-pelaamisesta voi keskustella osoitteissa

- <https://plus.google.com/communities/116239671758027781353>
- <http://pelilauta.fi/>
- <http://roolipelit.net/keskustelut/>
- #habavaara-kanavalla IRCnetissä.

1.1 Mikä OSR?

OSR (englantia: old school renaissance tai revival) voisi suomentua vanhan koulukunnan renessanssiksi eli uudestaansyntyväksi tai -löytämiseksi. Kyse on löyhästä ja sekavasta kulttuuriliikkeestä, jonka piiriin kuuluu vanhan D&D:n ja muiden vanhojen roolipelien vahvuuksien löytäminen, uusiminen ja kehittäminen uusiin suuntiin. Pelattavaa tavaraa luodaan omatoimisesti paljon ja jaetaan muille sekä ilmaiseksi että kaupallisesti. Joitakin motivoi vanhan D&D:n ylivertauisuus tietyissä pelitavoissa, toisia

*Viimeksi muokattu 2. joulukuuta 2015.

kevyet säännöt jotka mahdollistavat monipuolisten ilmiöiden ilmaisemisen, kolmansia nostalgia.

Yhdistävänä piirteenä on kuitenkin runsas roolipelimateriaalin luominen, jota varten tämä lehti on perustettu.

1.2 Tässä numerossa

Tämä lehti rakentuu Kylmän kaivon linnoitus -seikkailun ympärille (artikkeli 2). Jos aikoo seikkailun pelata, niin kannattaa siihen liittyvät artikkelit jättää lukematta. Tuomarin eli pelinjohtajan kannattaa huomata, että artikkelit eivät ole täysin sopusoinnussa keskenään, vaan tuomarin tehtäväksi jää valita mieleisensä ja karsia tai muokata muita osia artikkeleista. Kyseessä on Caldwellin remontti -seikkailunkirjoituskilpailuun osallistunut Jonas Mustosen tuotos, joka tuli kilpailussa jaetulle sijalle 2–4. Seikkailussa kuvataan hylätty kartanolinna nykyisine asukkaineen.

Wille Ruotsalainen kertoo linnoituksen historiasta ja tahoista, jotka kamppailevat sen omistuksesta. Tämä tuo seikkailuun mahdollisia poliittisia ulottuvuuksia artikkelissa 3.

Miihkali Tuominen kertoo, mitä linnoituksesta löytyvän kylmän kaivon taustalla on artikkelissa 4.

Loput artikkelit eivät liity Kylmän kaivon linnoitukseen. Artikkelissa 5 Thaumiel Nerub antaa menetelmän satunnaisten tehtävien luomiseen. Artikkelissa 6 Tommi Brander kirjoittaa lyhyesti luolaston huoneiden numeroinnista.

Wille Ruotsalainen on piirtänyt suurimman osan kuvista, mukaanlukien kansikuvan. Kannot toteutti Thaumiel Nerub¹. Linnoituksen kartta 3 sekä kuva 9 ovat Thaumiel Nerubin. Kartan suunnitteli Jonas Mustonen. Kuvat 4 ja 6 ovat vapaat tekijänoikeuksista ja peräisin British Museumin kokoelmista teoksista Pentateuch [1] <http://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/ILLUMIN.ASP?Size=mid&IllID=52761> ja <http://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/ILLUMIN.ASP?Size=mid&IllID=5233> käsikirjoituksesta Tractatus de conflictu interiori et exteriori [6].

Kiitoksemme Sami Koposelle kieliasu- ja muotoilukommenteista.

Lehti on lisensoitu Creative Commons Nimeä 4.0 Kansainvälinen -lisenssillä: <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

¹Takakannen tekstuuri: <http://shalomr.deviantart.com/>

1.3 Lehdessä julkaistavasta materiaalista

Lehti koostuu johdannosta tai pääkirjoituksesta, yhdestä seikkailusta sekä muista artikkeleista. Muista artikkeleista korkeintaan yksi voi olla muuta kuin pelissä käytettävää sisältöä. Sallimme yhden artikkelin yleistä ohjeistusta, kommentaaria, journalismia tai mitä tahansa muuta tarkoitusta varten. Lisäksi otamme vastaan kuvataidetta, runoja ja lyhyttä fiktiota.

Materiaalin genreä ei ole rajattu, eikä tyyliasuuntien yhdistämistä tule pelätä. Toivomme, että roolipelisääntöjä käyttävät artikkelit noudattavat johdannossa mainittuja säännöstöjä tai eivät nojaa mihinkään tiettyihin sääntöihin. Muita säännöstöjä varten tehdyn materiaalin pitäisi olla helposti ymmärrettävissä ilman tietoja kyseisistä säännöistä. Lyhyt esitys erikoisempien sääntöjen toiminnasta riittää myös.

Jutut voivat olla joko suomen- tai ruotsinkielisiä. Voimme hyväksyä myös yhden muunkielisen artikkelin lehteä kohti.

Materiaalia oikoluetaan ja korjataan kieliopillisesti. Kaikkia tarjottuja tekstejä ja kuvia ei välttämättä hyväksytä julkaistavaksi.

Materiaalista voi ilmoittaa keskusteluryhmien lisäksi sähköpostitse osoitteeseen slvlzine@gmail.com.



Sisältö

1 Johdanto	1
1.1 Mikä OSR?	1
1.2 Tässä numerossa	2
1.3 Lehdessä julkaistavasta materiaalista	3
2 Kylmän kaivon linnoitus	6
2.1 Huhuja	6
2.2 Linnan olentoja	7
2.3 Satunnaiset kohtaamiset	11
2.4 Arkkitehtuuri	11
2.5 Huoneet	13

3	Kylmän kaivon suku	20
3.1	Linnoituksen historia	20
3.2	EPH-apureita	21
3.3	Se suuri käärme ja Kaltbrunnenien mahti	22
3.4	Linnan omistusoikeus	22
3.5	Ylimieliset hoviherrat tauluissa	24
4	Kaivon tuolla puolen	26
4.1	Matkalla manalaan	26
4.2	Onton maan logiikka	27
4.3	Sutionnil – käännteinen Linnoitus	27
4.4	Palkkasoturit	28
4.5	Linnoitus jää taakse.	30
4.6	Lyhyt sanasto	31
4.7	Sisäpinnan olentoja	31
5	Satunnaisia tehtäviä	33
5.1	Kuka tai mikä tehtävän antaa?	34
5.2	Tehtävän luonne	34
5.3	Mikä on kohde?	35
5.4	Kenen hallussa se on?	35
5.5	Lajitaulukko	36
5.6	Ammattitaulukko	36
5.7	Sijaintitaulukko	37
5.8	Olentotaulukko	37
5.9	Palkkiotaulukko	38
5.10	Esimerkkijuoni	38
6	Luolan huoneiden numerointi	40



ROPECON 2016

KAAOS JA JÄRJESTYS



29.-31.7.2016

Messukeskus, Helsinki

2 Kylmän kaivon linnoitus

Jonas Mustonen

Vähäisemmän aatelin edustaja Roman von Kaltbrunnen palkkaa seikkailijat tutkimaan eristäytynyttä linnaa. Hänen setänsä Fabian on hiljan kadonnut sen syövereihin seikkailijajoukon kera. Pelaajahahmoille on luvassa jaettavaksi 200 kultarahan potti jos he löytävät viitteitä sedän kohtalosta. (Todisteeksi riittää pelinjohtajan harkinnan mukaan esimerkiksi kaivuhuoneen vinssin tutkiminen tai muu tarpeeksi uskottava selitys.) Lisää Kaltbrunnenin suvusta artikkelissa 3.

2.1 Huhuja

Pelaajahahmojen voidaan olettaa kuulleen joitain seuraavista huhuista. Huhujen perässä on suluissa asioiden todellinen laita. Huhumyllyä jauhavat hahmojen työnantaja sekä paikalliset, jotka välttelevät linnoitusta.

1. Linnoituksesta tiedetään joskus hiljaisina öinä kaikuvan huilujen soittoa kuin se kumpuaisi pohjattomista syvyyksistä. (Linnan sisäosissa on erittäin syvä kaivo, josta kohoaa tuskin erottuvaa huilujen piipitystä ja vastenmielisiä huuruja. Tästä kaivosta nousevat myös surströmmingit ylös toimittamaan asioitaan. Katso 2.5.20)
2. Linnoituksessa majailee lohikäärme. Paimenet ovat nähneet sen vaeltavan lähiseudulla. (Linnassa majailee suuri petolisko, joka näyttää erehdyttävästi lohikäärmeeltä, mutta sitä se ei seikkailijoiden onneksi ole. Katso 2.5.4.)
3. Kuukausi sitten ryhmä seikkailijoita meni tutkimaan linnoitusta ja katosi kenenkään palaamatta. (Linnaa on tutkinut Fabian von Kaltbrunnenin varustama ryhmä seikkailijoita vain kuukausi sitten. He laskeutuivat alas kaivoon ja katosivat sinne. Ylös jääneet palkolliset joutuivat hirviöiden tappamiksi.)
4. Linna on ollut tyhjillään neljä vuosikymmentä maanjäristyksen jälkeen. (Linnaa ovat asuttaneet hylkäämisen jälkeen monenlaiset tahot, mutta mitkään niistä eivät kovin pitkään. Kuukausi sitten siitä tuli jalansija hirviöille, jotka tutkivat maanpintaa öisin kuin seikkailijat luolastoja konsanaan. Ne eivät tarvitse vinssejä ylös ja alas kulkemiseen.)
5. Edellinen linnanherra Gustavus oli omissa oloissaan pitäytyvä velho. (Edellinen linnanherra oli velho jonka jäljiltä kaivo ulottuu paljon syvemmälle kuin pitäisi.)

6. Linnan lähellä karjaa, ratsuja ja matkalaisia on löydetty kuolleina puremajälkiä kaulassaan. (Vaeltelevat hirviöt kuten piruntoukat metsästävät öisin linnoituksen lähistöllä.)

Kuva 1: Kaltbrunnenien linna



2.2 Linnan olentoja

Seikkailussa käytetyt hirviöt ovat hieman erilaisia versioita ikivihreistä kestoosusikeista. Mikäli asia nousee pelissä esille ovat kaikki hirviöt kaaoksen olentoja, tosin pelinjohtajan harkinnan mukaan voidaan lukki ja valelohikäärme laskea näissä kysymyksissä eläinten kaltaisina neutraaleiksi.

2.2.1 Kouko

Haarniskaluokka/Puolustus: 6 [13] vastaa nahkapanssaria ja kilpeä.

Taso/Osumapisteet: 2n8.

Liikkuminen taistelukierroksessa: 12 m.

Hyökkäykset: 2 kynttä/ 1 puraisu.

Vaurio: 1n3/1n3/1n3 ja halvaantuminen.

Moraali: 9.

Ilmestymismäärä: 1n6.

Karvattomia harmaita paviaaneja muistuttavia alamaailman olentoja, joiden silmät hehkuvat valkeina pimeydessä. Ne ovat älykkäitä epäkuoleita raadonsyöjiä, jotka palvelevat pimeyden voimia ja tietävät monia aikojen saatossa kadonneita salaisuuksia. Vastustaja, johon kouko osuu, tai kuka tahansa, jota olento edes koskettaa, joutuu tekemään pelastuheiton. Epäonnistumisesta seuraa halvaantuminen 2n4 taistelukierroksen ajaksi. Kouko voi muuttaa halvaantuneena pidetyn uhrin tai pimeyden voimille vihityn vapaaehtoisen toiseksi kookoksi tuijottamalla häntä silmiin kokonaisen yön läpi. Silmiin tuijottava kouko pitää valmiiksi halvaantuneen kohteen edelleen halvaantuneena.

2.2.2 Hyypiö

Haarniskaluokka/Puolustus: 6 [13] vastaa nahkapanssaria ja kilpeä.

Taso/Osumapisteet: 1n6.

Liikkuminen taistelukierroksessa: 9 m.

Hyökkäykset: 1 aseella.

Vaurio: aseeseen mukaan tai 1n6.

Moraali: 7.

Ilmestymismäärä: 2n4.

Valtavilla valkeilla silmillä maailmaa tarkkailevia kurttuksia, harmaita ja laihoja humanoideja, joilla on ruosteiset aseet ja panssarit. Reaktioista ja hahmojen tekemisistä riippuen ne joko imitoivat hahmojen tekemisiä tai käyvät kiihtyneenä päälle. Kenenkään ei tiedetä onnistuneen kommunikoinnissa hyypiöiden kanssa millään järjestelmällisellä tavalla. Hyypiöt liikkuvat pimeässä ja karttavat päivänvaloa, jossa ne ovat lähes sokeita.

2.2.3 Lukki

Haarniskaluokka/Puolustus: 7 [12] vastaa nahkapanssaria.

Taso/Osumapisteeet: 2n8.

Liikkuminen taistelukierroksessa: 12 m.

Hyökkäykset: 1 purema.

Vaurio: 1n8 ja myrkkyy.

Moraali: 7.

Ilmestymismäärä: 1.

Näiden hämähäkkien ison lautasen kokoiset ruumiit keikkuvat pitkien ja ohuiden raajojen varassa lähes kolmen metrin korkeudessa. Lukin pureman uhrin täytyy onnistua pelastusheitossa tai kuolla 1n4 taistelukierroksen kuluessa. Irti hakattuna niiden pitkät raajat jäävät maahan nykimään ja vääntelehtimään. Lukin myrkkyy alkaa uhrin kuoleman jälkeen hajottaa kudoksia ja yleensä olento ryyystää ruumiit tyhjiin samoin tein turvoten itse prosessissa moninkertaisesti. Harvoin, kun jostain syystä ruumis jää lukin ulottumattomiin, hajoavat kudokset alkavat kaasuuntua ja muodostaa kuolettavan vaarallisia kaasuja ja jopa räjäyttävät lopulta raadon.

2.2.4 Piruntoukka

Haarniskaluokka/Puolustus: 7 [12] vastaa nahkapanssaria.

Taso/Osumapisteeet: 1n8.

Liikkuminen taistelukierroksessa: 3 m.

Lento: 18 m.

Hyökkäykset: 1 purema.

Vaurio: 1n3 ja verenimu.

Moraali: 9.

Ilmestymismäärä: 1n10.

Kirkuvia terävähampaisia verenimijöitä, jotka muistuttavat kasvoiltaan vastasyntyneitä ihmisiä. Piruntoukat liittyvät jotenkin oikeiden vampyyrien elämänkaareen; joidenkin oppineiden mukaan ne ovat eräänlainen toukkavaihe. Piruntoukan leuat lyövät lukkoon sen osuessa ja otus imee verta 1n3 osumapisteen edestä, kunnes uhri tai se itse kuolee. Veren imemisestä osumapisteitä menettäneellä hahmolla on 1 % mahdollisuus per menetetty osumapiste sairastua pseudovampirismiin: sairastunut hahmo kalpenee, tuntee selittämätöntä himoa veripitoisiin ruokiin, saa kirkkaassa päivänvalossa -1 muunnoksen osumaheittoihinsa ja paranee osumapisteitä vain päivisin nukkuessaan.

Kuva 2: Surströmming



2.2.5 Surströmming

Haarniskaluokka/Puolustus: 5 [14] vastaa ketjupaitaa.

Taso/Osumapisteet: 2n8.

Liikkuminen taistelukierroksessa: 12 m.

Hyökkäykset: 2 kynttä/1 puraisu.

Vaurio: 1n3/1n3/1n6.

Moraali: 10.

Ilmestymismäärä: 1n4.

Kammottavan löyhkän saattelemina löntysteleviä kalmanvalkeita kalanpäisiä ja räpyläkätisiä olentoja, jotka tarkastelevat maailmaa lasittuneilla pullottavilla silmillä. Surströmmingejä ympäröi karkea tukahduttava löyhkä, joka tuo kyneleet silmiin. Löyhkä aiheuttaa -2 muunnoksen osumaheittoihin lähitaistelussa surströmmingin kanssa.

2.2.6 Valelohikäärme

Haarniskaluokka/Puolustus: 5 [14] vastaa ketjupaitaa.

Taso/Osumapisteet: 4n8.

Liikkuminen taistelukierroksessa: 12 m.

Liito: 15 m.

Hyökkäykset: 1 purema.

Vaurio: 1n10.

Moraali: 7.

Ilmestymismäärä: 1.

Suurikokoinen kirkkaanpunaisten suomujen peittämä matelija, jonka päästä kohoavat komeat sarvet. Sen selässä on suuret purjemaaiset evät, jotka muistuttavat lohikäärmeen siipiä kaukaa katsottuna ja antavat valelohikäärmeelle kyvyn liittää.

2.3 Satunnaiset kohtaamiset

Vähennä surströmmingejä lukuunottamatta vastaan tulleet ja surmatut hirviöt niistä huoneista missä ne normaalisti kohdattaisiin.

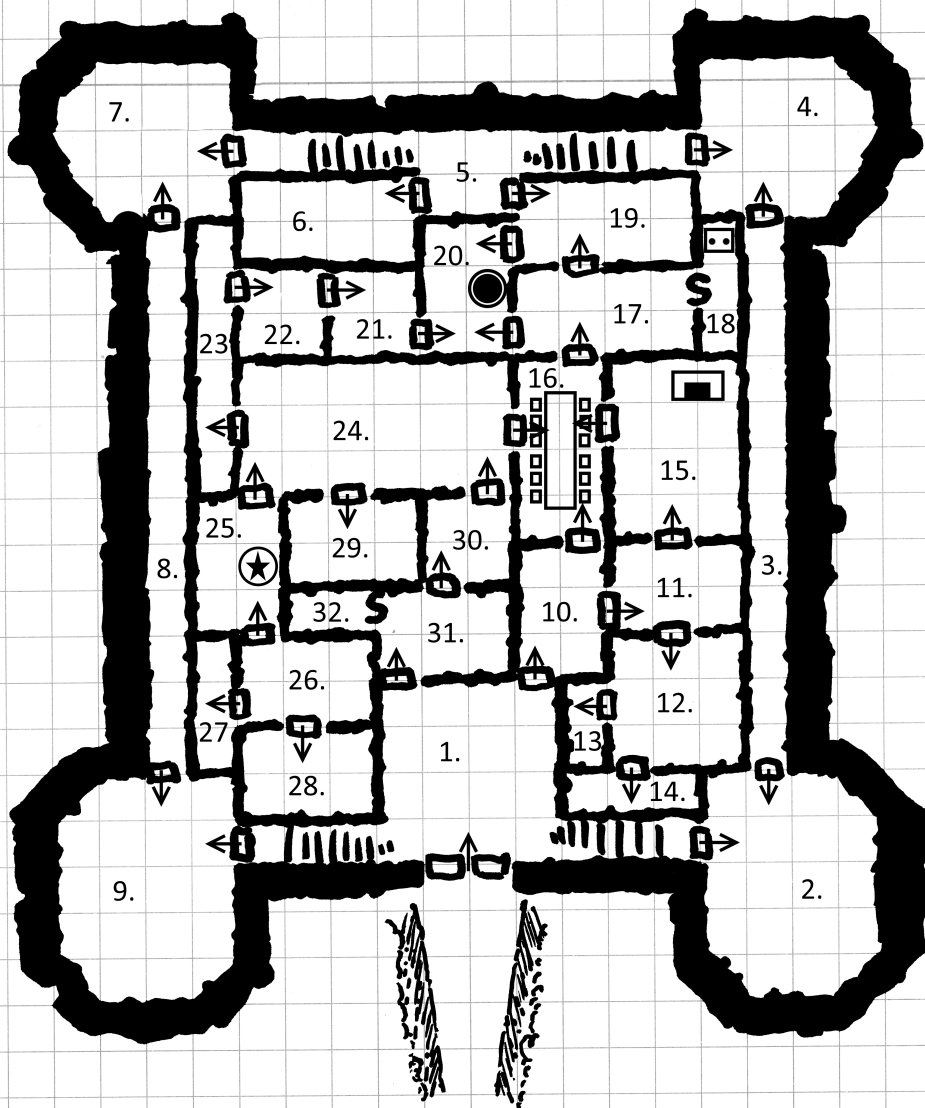
1. 1n4 surströmmingiä huoneesta 20².
2. 2n4 hyypiötä huoneesta 30.
3. 1n6 koukoa huoneista 16 tai 26.
4. 1 lukki huoneesta 19.
5. 1n10 piruntoukkaa huoneista 2 tai 12.
6. 1 valelohikäärme huoneesta 4.

2.4 Arkkitehtuuri

Linnoitus on rakennettu sileistä mustista lohkkareista. Varustusten pykäläiset harjat piirtyvät taivasta vasten kuin rivi hampaita, ikkunat on muurattu umpeen ja sisätilat ovat pimeitä kuin hautaholvissa. Ovet ovat raudoitettua tummaa tammipuuta.

²Sieltä mistä surströmmingejä tulee niitä riittää loputtomiin, joten tällä tuloksella tulee aina kohtaaminen.

Kuva 3: Kylmän kaivon linnan kartta



2.5 Huoneet

2.5.1 Huone 1 – sisäpiha

Sisäpiha. Taivas näyttää muurien sisäpuolelta paljon tummemmalta ja aurinko siltä, kuin se roikkuisi paljon lähempänä. Portaat nousevat täältä muureja kiertävään käytävään.

2.5.2 Huone 2 – kaakkoistorni

Lattia on saastan peitossa, ja siinä ryömii kuhiseva kerros ties mitä hyönteisiä.

Piruntoukat (5), HL/Puolustus: 7 [12] vastaa nahkapanssaria, Taso/OP: 1n8, Liikkuminen: 3 m, Lento: 18 m, Hyökkäykset: 1 puraisu, Vaurio: 1n3 ja verenimu, Moraali: 9.

2.5.3 Huone 3 – itäinen käytävä

Ensimmäistä kertaa tällä käytävällä kulkiessa kuullaan huokaus ja kaikki liekit, kuten myös useimmat ei-maagiset valonlähteet, sammuvat.

2.5.4 Huone 4 – koillistorni

Tämän tornin katto on romahtanut ja kiviröykkiössä näyttäisi olevan ison olennon pesä.

Valelohikäärme (1), HL/Puolustus: 5 [14] vastaa ketjupaitaa, Taso/OP: 4n8, Liikkuminen: 12 m, Liito: 15 m, Hyökkäykset: 1 purema, Vaurio: 1n10, Moraali: 7.

2.5.5 Huone 5 – vartiotupa

Ympäristössä lojuu pöydän kappaleita, rikkinäisiä saviastioita ja vääntyneitä aterimia.

2.5.6 Huone 6 – kivikokoelma

Huolella myllätyssä huoneessa on kivikokoelma, joka näyttää olevan rikottu, ja kaikki arvokivet on irrotettu kehikoista. Huolellisesti tutkimalla voi löytää aikuisen miehen nyrkin kokoisen meripihkan möhkäleen jonka sisällä on muinainen rupikonna (arvo 100 kultarahaa).

Kuva 4: Valelohikäärmeitä



2.5.7 Huone 7 – luoteistorni, kasvihuone

Tämä torni on joskus muutettu omituiseksi ”kasvihuoneeksi”, jossa kasvaa erilaisia itsevalaisevia sienikasvustoja.

2.5.8 Huone 8 – läntinen käytävä

Pitkän käytävän pohjoinen ovi on raollaan ja päästää kylmää loistetta käytävään.

2.5.9 Huone 9 – lounaistorni, tähtitorni

Tähtitorni, jossa teleskooppi osoittaa yhä taivaalle. Katon avausmekanismi on jumissa.

2.5.10 Huone 10 – viinivarasto

Huoneen lattia on lasinsirujen ja rikkonaisten pullojen peitossa. Huoneen 16 (2.5.16) asukkaat kuulevat, jos joku lähestyy täältä ilman varkaan kykyjä.

2.5.11 Huone 11 – taistelun jäljet

Huoneen lattialla on palaneen öljyn jättämää nokea ja veritahroja.

2.5.12 Huone 12 – piruntoukkapesä

Lattia on saastan peitossa ja siinä ryömii kerros torakoita, tuhatjalkaisia ja muita iljetyksiä.

Piruntoukat (5), HL/Puolustus: 7 [12] vastaa nahkapanssaria, Taso/OP: 1n8, Liikkuminen: 3 m, Lento: 18 m, Hyökkäykset: 1 puraisu, Vaurio: 1n3 ja verenimu, Moraali: 9.

2.5.13 Huone 13 – ruokavarasto

Huoneessa on tyhjiä hyllyjä, homeisia jauhosäkkejä ja pilaantuneita mausteita. Tutkimalla huolellisesti arvottoman rojun seasta voi löytyä hopeinen kynttelikkö (arvo 10 kultarahaa).

2.5.14 Huone 14 – lihavarasto

Huoneessa roikkuu lihakoukuissa koskemattomana ties kuinka vanhoja tunnistamattomia ruhojen kappaleita.

2.5.15 Huone 15 – keittiö

Suuren keittiön jäänteet. Joka puolella lojuu astioita, pulloja, kattiloita ja pannuja. Huoneen 16 (2.5.16) asukkaat kuulevat, jos joku liikkuu täällä hyödyntämättä varkaan kykyjä.

2.5.16 Huone 16 – ruokasali

Suuri ruokasali, jonka pöytä notkuu saastasta ja matoja kuhisevista haaskoista.

Koukot (6), HL/Puolustus: 6 [13] vastaa nahkapanssaria ja kilpeä, Taso/OP: 2n8, Liikkuminen: 12 m, Hyökkäykset: 2 kynttä/ 1 puraisu, Vaurio: 1n3/1n3/1n3 ja halvaantuminen, Moraali: 9.

2.5.17 Huone 17 – vanha kappeli

Itäseinällä roikkuu seinävaate, joka esittää mustaa hahmoa valtaistuimella. Naamioituneet miehen kantavat valtaistuimen eteen koreja, joista pistää esiin raajoja ja päitä. (Arvo 150 kultarahaa.)

2.5.18 Huone 18 – piilotettu temppele

Nokinen kivialttari. Siihen kajoavat saavat tahroja, jotka voi pestä pois vain pyhällä vedellä.

2.5.19 Huone 19 – parakki

Parakin jäänteissä lojuvat kuuden miehen muumioituneet ruumiit.

Lukki (1), HL/Puolustus: 7 [12] vastaa nahkapanssaria, Taso/OP: 2n8, Liikkuminen: 12 m, Hyökkäykset: 1 purema, Vaurio: 1n8 ja myrkky, Moraali: 7.

2.5.20 Huone 20 – kaivohuone

Huoneen keskellä on hieman alle kolme metriä leveä ja metrin korkea kaivon reuna, jonka pohjoispuolella on kookas vinssi. Kaivon syvyyksistä kohoaa tuskin erottuvaa huilujen piipitystä ja voimistuva epämiellyttävä haju.

Etovan kaiken alleen hukuttavan löyhkän saattelena kuilun eteläisen reunan yli kampeaa kuusi kalmankalpeaa kalapäistä miestä.

Surströmmingit (6), HL/Puolustus: 5 [14] vastaa ketjupaitaa, Taso/OP: 2n8, Liikkuminen: 12 m, Hyökkäykset: 2 kynttä/1 puraisu, Vaurio: 1n3/1n3/1n6, Moraali: 10, hirvittävä löyhykä –2 osumaheittoihin.

Vinssi, joka tarvitsee ainakin kaksi henkeä ylös sitä käyttämään, jotta sillä voi laskea kolmannen alas, ja köysi, joka on huomattavasti uudempi kuin laite itse, näyttää katkenneen ja sitä on jäljellä 50 metriä. Alas uskaltautuvat jäävät roikkumaan täydelliseen pimeyteen. Pudottautuminen pohjalle tappaa varmasti. Pelinjohtajalla on kaksi vaihtoehtoa tämän kaivon suhteen: se joko johtaa tuntemattomiin syvyyksiin ja linnoituksen puhdistamisen jälkeen tästä voidaan laskeutua ties kuinka syvälle seuraavaan seikkailuun, tai alas vinssatut (tai muuten laskeutuvat) hahmot vain katoavat ilman sen kummempia selityksiä pimeyteen noin 50 metrin kohdalla. Katso myös artikkeli 4.

2.5.21 Huone 21 – tupakkahuone

Huoneen keskellä on leirinuotion jäänteet ja nurkkaan heitetty uusi nahkareppu. Repusta löytyy 3 vielä tuoreelta vaikuttavaa rautaisannosta, tulukset ja 3 soihtua.

2.5.22 Huone 22 – trofee-kokoelma

Huoneen eteläseinällä roikkuvat täytettyinä metsästysmuistoina pöllökarhun, jättiläispäästäisen ja neandertalilaisen päät (arvoa jokaisella on 10 kultarahaa).

Kuva 5: Metsästysmuistoja



2.5.23 Huone 23 – galleria

Käytävän lännen puoleisella seinällä roikkuu kolme metrin korkuista maalausta, jotka esittävät kaikki ylimielisen näköisiä aatelisherroja (arvoa jokaisella maalauksella on 15 kultarahaa; katso myös 3.5). Keskimmäisen maalauksen takaa löytyy kiinnitettynä maaginen loitsukäärö, jossa on magiankäyttäjän ensimmäisen tason loitsu sulje oviaukko.

2.5.24 Huone 24 – tanssisali

Suuren ja tyhjän tanssisalin katossa roikkuu yhä varsin vaikuttava kattokruunu. Siihen kajoaminen hälyttää kristallien kilinällä varmasti huoneen 16 ja 30 asukkaat (2.5.16 ja 2.5.30). Kattokruunun arvo on 100 kultarahaa.

2.5.25 Huone 25 – epäjumalankuva

Patsas, joka esittää hurmioitunutta ihmishahmoa, jota suuri käärme on joko nielemässä tai oksentamassa.

2.5.26 Huone 26 – makuuhuone

Makuuhuoneen jäänteet, jotka ovat kuin tulipalon jäljiltä.

Koukot (4), HL/Puolustus: 6 [13] vastaa nahkapanssaria ja kilpeä, Taso/OP: 2n8, Liikkuminen: 12 m, Hyökkäykset: 2 kynttä/ 1 puraisu, Vaurio: 1n3/1n3/1n3 ja halvaantuminen, Moraali: 9.

2.5.27 Huone 27 – vaatevarasto

Huone näyttää olevan täynnä vanhoja vaatteita, joita on pengottu ja heiteltä mytyiksi lattialle. Penkomalla voi löytää paksun mustan villatakin jossa on 12 kultaista nappia (nappien arvo on 12 kultarahaa).

2.5.28 Huone 28 – vierashuone

Huoneen keskellä makaa selällään turvonnut ketjupaitaan pukeutuneen soturin ruumis. Lähempää katsominen paljastaa, että iho on pingottunut kuin ilmapallolla. Mikä tahansa koskeminen räjäyttää sen ja täyttää huoneen myrkkyykaasulla, jolloin huoneessa olijat joutuvat heittämään pelastusheiton myrkkyyä vastaan tai kuolevat. Kaasu tukahduttaa myös kynttilät, lyhdyt ja soihdut. Kaasu häviää 1n4 tunnin kuluessa.

2.5.29 Huone 29 – kirjasto

Kirjasto, josta on jäljellä vain vettyneitä kirjojen riekaleita märkänä mattona lattialla.

2.5.30 Huone 30 – vartiotupa

Huone näyttää kiireessä pystytetyltä leiriltä tai vartiotuvalta.

Hyypiöt (10), HL/Puolustus: 6 [13] vastaa nahkapanssaria ja kilpeä, Taso/OP: 1n6, Liikkuminen: 9 m, Hyökkäykset: 1 aseella, Vaurio: 1n6, Moraali: 7.

2.5.31 Huone 31 – eteiskammio

Läntisellä seinällä roikkuu homeinen seinävaate, joka esittää naamioituneita metsästäjiä jahtaamassa alastomia ihmisiä (arvo 100 kultarahaa).

2.5.32 Huone 32 – piilo

Salaisessa aarrekammiossa on soivan kellopeilin ja aidon kokoisen mekaanisen tanssijan sisältävä raskas matka-arkku (arvo 500 kultarahaa).

Kuva 6: Kaltbrunnenin suvun vaakuna



3 Kylmän kaivon suku

Wille Ruotsalainen

Tämä luku sisältää taustatietoa Kylmän kaivon linnoitus -seikkailuun. Nämä tiedot eivät ole välttämättömiä tai edes oleellisia seikkailun kannalta. Luku on suunnattu pelinjohtajalle, joka tahtoo laajentaa seikkailua, kytkeä sen tarkemmin kampanjamaailmaan tai tuoda peliin lisää elementtejä.

3.1 Linnoituksen historia

Kylmän kaivon linnoitus ei sijaitse strategisesti tärkeällä alueella. Linnoitukseksi se on luotaantyöntävä möhkäle vailla suuria puolustuksellisia arvoja. Sitä voisi kutsua pikemminkin kartanolinnaksi, mutta mukavuusiensa osalta kartano on silkkaa liioittelua. Se on iso aateliskoti, jossa oli liian pienet ikkunat ja linnamainen ulkomuoto pitämään hyypiöt ja rahvas ulkopuolella.

Linnan historia on lyhyt mutta kiinnostava. Noin 140 vuotta sitten Kaltbrunnenin suku aateloitiin suurista palveluksista, joita suvun kantaisä teki koko valtakunnan hyväksi. Suvun kantaisä Krank von Kaltbrunnen käytti saamansa suosion ja rahalliset palkkiot muurauttamalla vanhan hirsilinnansa paikalle kivisen möhkäleen, joka lähiseudulla tunnetaan vain Linnoituksena, koska muita linnoja ei ole lähellä. Kaltbrunnenin suku haarautui jo toisessa polvessa maalaisaateliseen nuorempaan haaraan, joka istui kylmässä linnoituksessaan vuhipaimenten ja maalaisten keskellä saaden mainetta piiskureina ja outoina hiippareina. Esikoishaara muutti hoviin vaikuttaen kahden sukupolven ajan merkittävässä viroissa.

Vähäisempi sukuhaara asutti linnaa omissa oloissaan. Heillä ei ollut muodollista feodaalisen lääninherran asemaa, vaan linnanherrat pitivät linnaa kotinaan. Neljäkymmentä vuotta sitten tämän haaran viimeinen miespuolinen jälkeläinen Gustavus sai yllättäen tuomion vehkeilystä valtakuntaa vastaan. Gustavus lähti maanpakoon ja kun rauhantuomari, verovouti ja muita viranomaisia tuli luetteloimaan linnoituksen arvoesineistöä, sattui samaan aikaan raivoisa maanjäristys ja useita ihmishenkiä menetettiin. Linnoitus jäi tyhjilleen ja tyhjänä se on rappioitunut viimeiset 40 vuotta.

Nyt elossa ovat neljännen ja viidennen sukupolven Kaltbrunnenit. He eivät ole merkkihenkilöitä, jollaisia heidän isänsä ja isoisänsä ovat olleet. Hovihaaran merkitys perustui henkilöiden suhteisiin ja suosioon: suvun päämies Roman von Kaltbrunnen on pelkkä mitätön lordi noukkimassa

murusia muiden hoviherrojen pöydistä ja etsimässä tilaisuutta, joka tuskin koittaa. Hänen edesmenneen isänsä nuorempi veli Fabian oli käytännössä rauhanaikana varaton upseeri, joka kohtasi loppunsa tutkiessaan kuolleen sukuhaaran tyhjilleen jättämää linnaa.

Linnan alkuperäinen paikka on huono, mutta Krank halusi linnan paikalleen kylmän kaivon takia. Hän oli pelastanut kuninkaallisen armeijan perikadolta murskaamalla kuninkaan metsästysjoukkoja piirittävän hyypiöiden armeijan käyttämällä sellaisia olentoja, joita oli ryöminyt ylös kylmästä kaivosta. Kaivostaan ja sen salaisuudesta Krank ei kertonut muille, vaikka tuolloin, lähes 150 vuotta sitten, monet kuninkaan miehet näkivätkin olennot, joita Krank oli kaivostaan esiin manannut.

3.2 EPH-apureita

Joillakin pelaajilla on tapana palkata soihdunkantajia, ovenavaajia ja muuta palvelusväkeä tekemään tylsempiä töitä seikkailussa. Kylmän kaivon linnoitus sijaitsee siinä määrin viheliäisellä maaseudulla, että täältäkin on helppo saada pikkurahalla muutama apuri auttamaan linnan koluamisessa. Valinnanvaraa tosin ei ole häävisti. Kaikki tyypit ovat ensimmäisen tason hahmoja ilman panssaria ja käsikirvein tai keihäin varustettuina.

1. Killehart: "Jos linnassa majjailee lohikäärme, niin silloin hyvät neuvot ovat tarpeen. Mutta näen, että te olette kohdanneet piukkoja paikkoja ennenkin." Joutomies Killehart on kova kuuntelemaan tarinoita ja tahtoi mielellään palan lohikäärmeen aarteesta. Hän on äärimmäisen epäluotettava, terveellä tavalla pelkuri. Jos hän löytää mitään selvästi arvokasta, hän ei epäröi hylätä hahmoja linnaan heti tilaisuuden tullen.
2. Banjo: "Minä voin ottaa vartiovuoron myös." Nälkäpalkkamiekkä. Syö salaa muiden ruokia, jos jää yksin vartioon. Kotona monta lasta ja liian vähän ruokaa, pakko yrittää tienata vähän rahaa.
3. Felix Poissaoleva: "Mjaa, kyllä tämä oli ennen niin komea." Felix palveli linnoituksessa apupoikana vähän ennen kuin se hylättiin. Hän ei ollut paikalla maanjäristyksen aikaan, mutta kaikista paikallisista tämä 57-vuotias ukko tuntee linnoituksen parhaiten. Osa hänen muistoistaan on hämäriä, mutta hän osaa kertoa esimerkiksi luoteistornin kasvihuoneesta ja lounaistornin kaukoputkesta. Huono selkä.

3.3 Se suuri käärme ja Kaltbrunnenien mahti

Krank von Kaltbrunnen oli enemmän barbaaripäällikkö kuin aatelismies. Hänen sukunsa ja väkensä tunsivat kolon, jonka sisällä asui jotakin vahvaa. Krankin lapset luultavasti tunsivat kylmän kaivon salaisuuden, mutta eivät enää lapsenlapset. Heillä oli kuitenkin epäily siitä, että kaivossa asui jotakin ja se jokin oli ollut heidän isoisänsä mahdin lähtökohta.

Linnoituksessa olevan käärmeplatsaan teetätti Gustavuksen isä, joka uskoi suvun olleen yhteydessä käärmejumalaan. (Gustavuksen isä on sama linnavaltias, jonka ajoilta linnan metsästysmuistot ovat peräisin). Hän oli ilkeän käärmepapin talutusnuorassa kulkeva tompeli, jonka aikana sukuhaaran talous joutui rappiolle. Rahaa hävisi arveluttaviin kohteisiin ja heppu yritti saada ”maan alla uinuvan suuren käärmeen” hallintaansa erilaisten linnan keräämiensä voimakivien avulla. Poika pantiin kalliitten kotiopettajien hoidettavaksi. Kotiopettajat käytännössä hallitsivat linnaa ja sen varoja lordin ratsastellessa narrinlaukkaa.

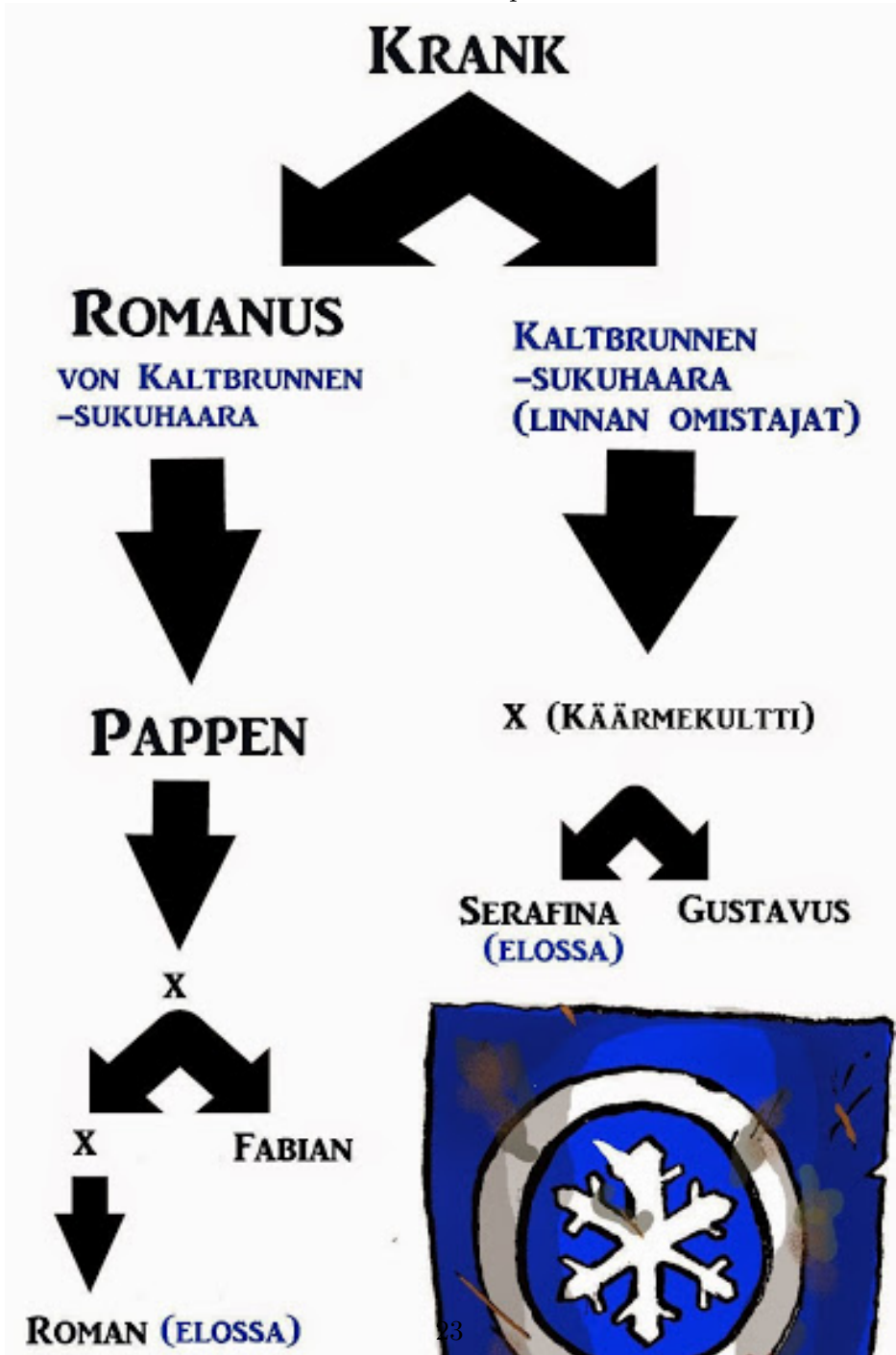
Mitä hirviöitä aikaisempien sukupolvien Kaltbrunnenit kuilusta manasivatkin, heidän keinonsa unohtuivat. Gustavus kasvoi epäonnistuneiden pseudovelhojen sekä köyhtyvän ja sekopäisen isän kanssa synkeässä linnassa (arvatkaa vain, miten tervehenkinen hänen siskonsa Serafina on). Hän tahtoi selvittää saman salaisuuden ja tutki kaivoa. Gustavus löysikin kaivosta hyvin kiinnostavia asioita, mutta meni leveilemään niillä väärissä ympyröissä ja loukkaantunut kollega järjesti riittävän raskauttavat todisteet vehkeilystä pimeän voimien kanssa.

3.4 Linnan omistusoikeus

Kaltbrunnenin sukulinna rakennutti Krank von Kaltbrunnen ja linna kulki hänen toisen poikansa suvussa Gustavus von Kaltbrunnenille. Gustavus tuomittiin vehkeilystä valtakuntaa vastaan menettämään omaisuutensa, ja hän kuoli maanpaossa ilman perillistä. Teknisesti linnan omistusta voisi vaatia kolmekin tahoa, mutta kukaan seuraavista ei ole sitä vielä älynyt tehdä:

1. Kruunu: koska Gustavus määrättiin menettämään omaisuutensa, linna on kruunun maata. Tyhjillään oleva linna, vaikkakin surkeakuntoinen, olisi lahja, jonka kruunu voi antaa mille tahansa seikkailijalle, joka tekee pienen palveluksen valtakunnalle. Ehkä joku hahmoista saa tämän saman linnanräähkän palkkiokseen seuraavasta seikkailusta?

Kuva 7: Sukupuu



2. Roman von Kaltbrunnen. Suvun nykyinen päämies voi vaatia linnoitusta omakseen sillä logiikalla, ettei linnoitus ollut varsinaisesti Gustavuksen omaisuutta, vaan ennen redutionsia asutettu perintötila (sic), joka palaa suvun haltuun ja Gustavuksen rangaistus koskee hänen varallisuuttaan ja perintötilojen ulkopuolista omaisuutta.
3. Gustavuksen sisko ja Romanin etäinen sukulainen Serafina Mikulov (os. Kaltbrunnen). Samasta syytä kuin edellinen, mutta on laintulkinnasta tai miesvoimasta kiinni, kumman perintölinjan oikeutus tilaan on suurempi. Jos tahdot hahmojen välille pientä ristivetoa, voi Serafina ottaa asiamiehen kautta yhteyden johonkin hahmoista ja luvata lisäpalkkiota suvun muistoesineiden tuomisesta linnoituksesta emännälleen. Kyseinen hahmo voi saada ylimääräisiä kultarahoja vähäarvoisista sukuesineistä. Romanin ja Serafinan perintökiistaa voi käyttää niinkään syöttinä seikkailun jatko-osalle. Kun hahmot tuovat tiedon linnan tilanteesta, kumpikin tahtoo ottaa rakennuksen haltuunsa ja laittaa tarvittaessa jonkun voudin sitä hoitamaan. Kumpikin lähettää rakennukseen omat puuseppänsä, korjausmiehensä ja voutinsa, sekä palkkamiekkansa pitämään toisen joukot poissa. Pelaajahahmot ovat toinen näistä palkkamiekkajoukoista. Se, että kruunu lahjoittaa tilan jollekin hahmoista voi olla vielä kornimpi yksityiskohta, jos hahmot ovat ensiseikkailun jälkeen sammutelleet alkavaa sukuvihaa linnoituksessa.

3.5 Ylimieliset hoviherrat tauluissa

Jos pelaajahahmot tajuavat huoneen 23 (2.5.23) maalausten liittyvän Kaltbrunneneihin, he voivat saada maalauksista paljon enemmän rahaa. Keskimäinen maalaus on Gustavus, josta kukaan ei maksa ylimääräistä, mutta kaksi muuta ovat Krankin vanhin poika valtiokansleri Romanus von Kaltbrunnen ja tämän poika (Romanin isoisa) kuninkaallinen sihteeri Pappen von Kaltbrunnen. Roman on valmis maksamaan näistä maalauksista yhteensä 200 kultarahaa tai pullollisen parantavaa taikajuomaa.

Kuva 8: Ylimielinen hoviherra



4 Kaivon tuolla puolen

Miikkali Tuominen

Kaltbrunnenin klaanin velhot kykenivät loitsuillaan ongelmattomasti luomaan puhdasta juomavettä nesteestä kuin nesteestä, joten kaivo (katso 2.5.20) jäi tarpeettomana pois käytöstä. Käytännönläheisenä miehenä Gustavus von Kaltbrunnen löysi montulle uutta käyttöä ja teki siitä kulkureitin onton maan sisäpinnalle! Sisäpinnan olosuhteet muistuttavat hämmästyttävästi todellista maailmaa ja esimerkiksi kaivosta alkava pystysuora käytävä päättyy lopulta ylösalaisin olevaan kaivoon ylösalaisin olevassa linnoituksessa.

Maanpäällistä linnoitusta vainoavat ölläiset ovat tämän kulkureitin tahaton sivuvaikutus. Noin kuukausi sitten hirvitykset pysyttelivät vielä tiukasti kotikonnuillaan ja kapusivat maan päälle vain poikkeustapauksissa. Sitten Itsida Sakaar -nimisen velhon johtama nelihenkinen seikkailijajoukko iski silmänsä linnoitukseen ja säikäytti kammotukset karkuteille. Osa niistä piiloutui maanalaisen linnoituksen syrjäisimpiin kolkkiin, mutta enemmistö piti kaivoa parhaana pakopaikkana. Sieltä ne tupsahtivat Kaltbrunnenien linnoitukseen, jonka ne ilokseen havaitsivat autioksi.

4.1 Matkalla manalaan

Jos ja kun kokemuspisteitä janoavat pelaajat kiinnostuvat kaivosta, he keksivät varmasti keinon laskeutua turvallisesti alas. Helpoin ratkaisu on yksinkertaisesti hankkia riittävän pitkä ja järeä köysi – jos pelinjohtaja sattuu olemaan jalolla tuulella, hän voi esimerkiksi antaa hahmojen löytää linnan parakista turkasen pitkän varakettingin. Taitava ja asianmukaisesti varustautunut kiipeilijä voi suoriutua matkasta omin voiminkin, mutta reissusta tulee taatusti sekä raskas että hengenvaarallinen. Kokonaisuudessaan matkaa kertyy satoja metrejä.

Alaspäin laskeuduttaessa maaperä on aluksi multaista ja hikoilee kosteutta. Sen jälkeen vastaan tulee peruskalliota, joka pitkän ajan kuluttua vaihtuu jälleen mullaksi. Alhaalla alkaa näkyä himmeää, lepattavaa valoa ja sieltä kuuluu silloin tällöin vaimeita askeleita. Vielä viimeiset viisikymmentä metriä, ja sankari laskeutuu hämmästyttävän tutulta näyttävään kaivuhuoneeseen – se vain sattuu olemaan ylösalaisin.

Kaivosta pois pudottautuvat hahmot tömähtävät linnoituksen kattoon, joka on tästä lähin oleva heidän lattiansa. Kaivo ja vinski pysyvät yläilmoissa, samaten kolme ovea sijaitsevat pelaajien näkökulmasta katonrajassa.

Seinällä lepattaa viimeisiään vetelevä soihtu, sekin ylösalaisin liekkien lyödessä kohti pelaajia. Pelinjohtajan kannattaa ottaa kuvauksesta kaikki irti ja johdatella pelaajat uskomaan, että he ovat magian vaikutuksesta palanneet lähtöpaikkaansa ja että itse asiassa he ovat muuttuneet, ei Linnoitus.

4.2 Onton maan logiikka

Onton maan sisäpinnalla vallitsevat samat luonnonlait kuin sen ulkopuolellakin. Painovoima siis vetää pelaajia ja heidän varusteitaan edelleen maan keskipistettä kohti, joten he voivat seistä tukevasti ”pää alaspäin” linnoituksen kattoa vasten. Tämä tosin pätee vain maan päällä syntyneisiin. Sisäpinnan väen kohdalla luonnonvakiot toimivat käänteisesti. Maan vetovoima työntää sisäpinnan asukkeja ja esineitä pois päin ytimestä kohti maankuorta, ryhmittymisen tunnistamiseen tarkoitetut loitsut näyttävät päinvastaista ja maan pinnalta tuotu pyhä vesi käristääkin sisäpinnalla hyviksiä.

Onnekkaisesti sisäpinnan olosuhteisiin on mahdollista sopeutua. Kuuden tunnin yhtäjaksoinen uni kääntää tunkeilijan peilikuvaksi itsestään. On pelinjohtajan harkinnan varassa, mitä kaikkea tämä tarkkaan ottaen merkitsee. Vaihtaako ikääntyminen suuntaansa? Alkaako hahmo syödä savea ja ulostaa ruokaa? Väsyttääkö nukkuminen hahmoja, jotka sitten valveilla pikku hiljaa piristyvät – vain nukahtaakseen pimeään tullen tahtonsa vastaisesti? Vai tuleekohan uni pikemminkin auringon noustessa?

Joka tapauksessa on varmaa, että herätessään pelaajahahmo havaitsee linnoituksen kääntyneen oikein päin ja elämän sisäpinnalla siten astetta helpommaksi. (Toinen muutos on vasemman vaihtuminen oikeaksi ja oikean vasemmaksi, mutta tämän eron havaitsemiseen ei ole mitään subjektiivista keinoa.) Paluu ylälmoihin sen sijaan tuottaa uusia ylösalaisuusongelmia. Ne poistuvat toisen unirupeaman myötä ja tämä pätee myös sisäpinnalta tuotuihin esineisiin ja eläviin olentoihin.

4.3 Sutionnil – käänteinen Linnoitus

Käänteisen Linnoituksen pohjapiirros on täsmälleen sama kuin sen maan pinnalla sijaitsevan vastineen. Linnaa ei siis ole tarpeen kääntää peilikuvaksi, se on yksinkertaisesti väärin päin. Samoin huoneiden funktio pysyy entisellään, eli kasvihuone on edelleen kasvihuone ja juhlasali yhä juhlasali. Jos pelaajat ovat kartoittaneet linnan, suunnistaminen ei ole vaikeaa.

Huoneesta toiseen siirtyminen on kuitenkin vaivalloista, sillä saleilla on korkeutta kymmenisen jalkaa ja reilun metrin korkeudessa olevat ovet on vaikea avata, kynnyksen yli kiipeämisestä puhumattakaan. Vielä suurempia hankaluuksia aiheuttavat tornit, sillä varomaton sankari putoaa suoraan kohti torninhuippua ja murskautuu sitä vasten.

Kuten johdannossa todettiin, Itsida Sakaarin joukko on jo noin kuukausi sitten pääosin puhdistanut linnoituksen. Linnaa tutkiessaan pelaajat huomaavatkin helposti, että tämä luolasto on jo kompattu: osa ovista on levällään tai murrettu, tavaroita on paiskottu hujan hajan, mahdolliset aarrekätköt tutkittu ja lattialla (eli pelaajista nähden katossa) lojuu mätäneviä ruumiita.

Muutamia hirviöitä on kuitenkin vielä jäljellä: valelohikäärmeen (katso 2.5.4) kimppuun Itsidan urhot eivät vielä ole uskaltaneet käydä ja lisäksi hyypiöitä, koukoja ja piruntoukkia on kutakin 1n4 kappaletta jäljellä. Ne piilottelevat linnan syrjäisimmissä nurkissa kauhuissaan niiden päälle vyöryneestä tuhon aallosta. Hirviöt eivät hakeudu aktiivisesti taisteluun, mutta puolustautuvat toki tunkeilijoita vastaan. Taistelut tulevat tosin olemaan hankalahkoja vertikaalisesta välimatkasta johtuen.

4.4 Palkkasoturit

Namor-niminen ritari antoi Itsida Sakaarin joukolle vajaan pari kuukautta sitten tehtäväksi valloittaa Sutionnil takaisin kunnianarvoisalle suvulleen. Itsida kumppaneineen tarttui toimeen ja sai operaation pääpiirteissään päätökseen jo noin kuukausi sitten. Valitettavasti ryhmän pappi – Naapru-tanian aasi Skim – menehtyi taistelussa hyypiöitä vastaan ja hänet haudattiin linnan pihalle joukkohautaan menehtyneiden hirviöiden sekaan.

Itsida kumppaneineen vetäytyi lähimpään tavernaan nuolemaan haavojaan ja palasi muutama päivä sitten täydennysmiehen kanssa putsamaan linnan loppuun. Nyt he pitävät majaan leiriytyneenä huoneisiin 16 ja 15 (2.5.16 ja 2.5.15), joissa he nuolevat haavojaan, lataavat loitsujaan ja valmistautuvat kohtaamaan lohikäärmeen. Myös kaivo kummastuttaa heitä, varsinkin kun sieltä on jo jonkin aikaa kuulunut outoja ääniä ja puhetta tuntemattomalla kielellä. Siksi he ovat jättäneet kaivohuoneeseen soihdun ja käyvät välillä tekemässä tilannekatsauksen.

Jos pelaajat siirtyvät tilaan, josta johtaa ovi jompaankumpaan palkkasoturien miehittämään huoneeseen, he kuulevat näiden äänet. Hahmojen puhetta pelaajat eivät kuitenkaan ymmärrä, sillä keskustelut käydään luonnollisesti väärinpäin. Palkkasoturijoukkoon kuuluvat:

- Itsida Sakaar, neljännen tason kaoottinen velho. Hän on Fu Manchun -amisviiksiä epätoivoisesti kasvattava mies, joka puhuu kimeällä äänellä ja ajankulukseen käristää nappaamiaan rottia kynttilän liekissä. Itsida on ryhmän jäsenistä kaikkein vanhin ja näyttää siksi maan pinnalta tulleiden silmissä pikkupojalta. Itsida toimii ryhmän johtajana, mutta näkee liittolaisissaan vain välinearvoa. Kesto 11, panssariluokka 7 (12, vastaa nahkapanssaria), lähitaistelu -1 , pitkä kantama $+1$.
- Ajit Ravikneh, kolmannen tason neutraali soturi. Ajitin habitus viittäisi Lähi-Idän suuntaan. Hän on ”okay, boss” -asenteella toimiva välinpitämätön korsto, joka on kiinnostunut lähinnä taistelemisesta ja aarteiden kahmimisesta. Hänellä on aseenaan iso mestauskirves ja päällään levyhaarniska. Ajit on ryhmän uusin jäsen. Kesto 16, panssariluokka 3 (16, vastaa levyhaarniskaa), lähitaistelu $+5$, pitkä kantama $+4$.
- Nemia Pokis, kolmannen tason laillinen puolituinen. Nemia on lepoinen veikkonen, joka taistelutaitojen puutteessa toimii lähinnä tiedustelijana. Nemia on siviiliammattiltaan karjankasvattaja ja toivoo voivansa palata kutsumustyöhönsä, jahka hänet orjuuttanut Itsida Sakaar on kuollut. Nelijalkaisten ohella Nemia pitää kovasti hui-lunsoitosta. Kesto 9, panssariluokka 1 (18, vastaa levyhaarniska ja kilpeä – ja onhan se lisäksi julmetun vikkellä ja pieni), lähitaistelu 0 , pitkä kantama $+3$.
- Irén I Ater, kakkostason mystis-kaoottinen haltiakuningatar. Irén etsii itseään, totuutta ja siinä sivussa myös rahaa ja loitsuja. Niin kauan kuin onkin, neitokainen on varsin heikkohermoinen ja siksi muut ryhmän jäsenet joutuvat jatkuvasti lahjomaan häntä lupailmalla ylimääräisiä siivuja löydettyistä aarteista. Kesto 8, panssariluokka 5 (14, vastaa ketjupanssaria), lähitaistelu $+2$, pitkä kantama $+2$.

Itsidan jengillä ei ole mitään syytä suhtautua outoihin vieraisiinsa vihamielisesti, mutta luolaston olosuhteet ovat tehneet heistä varsin liipaisinherkkiä. Siksi pelaajat saattavat tahtomattaankin joutua taisteluun heitä vastaan. Ennenaikainen kuolema ei kuitenkaan kuulu Itsidan palkkasoturikomppanian suunnitelmiin, joten rauha on nujakan jo alettuakin mahdollista palauttaa pienellä diplomatialla.

Kuva 9: Palkkasoturiseikkailjoita



4.5 Linnoitus jää taakse...

Aikansa Sutionnilia tutkittuaan pelaajat halunnevat siirtyä ulkoilmaan. Siinä missä liikkuminen sisätiloissa on vielä kohtuullisen helppoa, taivassalle siirtyminen on sekä haasteellista että vaarallista. Avoimella mikään ei nimittäin estä heitä putoamasta kohti onton maan ytimessä sykkivää aurinkoa. Eräs mahdollisuus on pureutua hakkujen tai jääpiikkien avulla maaperään ja roikkua siitä käsivoimien varassa. Tai sitten pelaajat malttavat yöpyä linnakkeessa, jolloin he sopeutuvat ylösalaisuuteen ja elämä helpottuu heittämällä.

Kuten aiemmin todettiin, sisäpinnan maailma muistuttaa huomattavasti todellista maailmaa. Ilma on hengitettävää ja sään vaihtelu noudattelee tuttuja lakeja. Sisäpinnan ”aurinko” on valtava maan keskipisteessä roihuva tulipallo, jota toiselta puolelta peittää kuun pintaa muistuttava kivinen aines. Aurinko pyörähtää akselinsa ympäri kerran 24 tunnissa ja hissuksiin kuumenee ja jälleen jäähtyy 365 päivän jaksossa. Näin sisäpinnalla vallitsee normaali vuoden- ja vuorokaudenaikojen vaihtelu.

Sisäpinnan asukkaat suhtautuvat ylösalaisiin pelaajahahmoihin varovaisen pelokkaasti mutta eivät vihamielisesti. Suurin osa arvelee heidän joutuneen erikoisen kirouksen uhriksi ja tartunnan pelossa varoo menemästä liian lähelle. Jos pelaajat kertovat, mistä ovat tulleet, heitä pidetään todennäköisesti vaarattomina hulluina. Ylösalaiseksi muuttuminen on epätodennäköistä, mutta sehän on jo aivan järjetöntä, että pallon ulkopinnalla voisi olla elämää!

4.6 Lyhyt sanasto

Tässä muutamia fraaseja, joilla pelinjohtaja voi demonstroida sisäpinnan väen puhetapaa.

- Evret! (Terve!)
- Eelut ässät nahiskulluh. (Hulluksihan tässä tulee.)
- Aakorav! (Varokaa!)
- Aeous okettuhup? (Puhutteko suomea?)
- En aakappat! (Tappakaa ne!)
- Äiräkääl nestivrat. (Tarvitsen lääkäriä.)
- Nuduatna! (Antaudun!)
- Akkeknamuj! (Jumankekka!)

4.7 Sisäpinnan olentoja

Basiliski. Basiliski syntyy rupikonnin kudusta, jonka kukko hautoo. Olio on pikkuruinen kukon ja liskon sekoitus ja se tunnetaan erityisen vikkelenä ja hyvänä piiloutujana. Syytä ollakin, sillä havaittaessa basiliski muuttuu välittömästi kiveksi. Kivettyneet basiliskit ovat suosittuja koriste-esineitä.

Golem. Savihumanoidi, jonka voi tappaa vain kirjoittamalla sen otsaan sanan ”totuus”.

Puhuva käärme. Puhuvat käärmeet ovat kaikista olennoista rehdeimpiä ja antavat aina hyviä neuvoja. Väitetään jopa, että ihminen eli synnin vallassa, kunnes käärmeet pelastivat viisaudellaan ihmiskunnan pahojen jumalien ikeestä.

Pääsiäispupu. Saatanallinen jänisrotu, joka varastelee munia kanaloista. Erityisen aktiivinen keväisin. Pieni, mutta kiusallinen vitsaus, jonka korvista maksetaan useimmissa kaupungeissa muutaman hopean tapporaha.

Seireeni. Vesistöissä viihtyviä tyrmäävän kauniita lintumimmejä, jotka antautuvat täysin taitavan laulajan valtaan. Seikkailijaryhmän Casanovalla on hyvä tilaisuus osoittaa kykynsä!

Surströmming. Surströmmingeitä elää sisäpinnalla miljoonia ja ne ovat jatkuvassa sodassa ihmisiä ja puoli-ihmisiä vastaan. Kukaan ei muista, kuinka kauan tämä sota on jatkunut, kuka sen aloitti ja miksi. Surströmmingit tosin väittävät ihmisten tunkeutuneen heidän luokseen maailmasta, jossa kaikki on mullin mallin. Ehkä he ovat oikeassa, ehkä eivät.

Sodan voimasuhteet ovat pysyneet muuttumattomina vuosisatojen ajan: surströmmingit ovat kaaoksen olentoina häijympiä, voimakkaampia ja maagisempia kuin ihmiset. Toisaalta ihmiset lisääntyvät nopeammin ja ovat teknisesti edistyneempiä. Osapuolten tasaväkisyydestä johtuen kumpikaan ei yleensä yritä suuria operaatioita vaan lähettää enemmän pieniä kuolemanpartioita. Itsida Sakaarin joukkio on hyvä esimerkki tyypillisestä ryhmästä, ja alan töitä saattaa olla tarjolla myös pelaajahahmoille.

Vaikka Sutionnilin ympäristö onkin tällä hetkellä ihmisten hallussa, surströmming-joukkioita liikkuu seudulla edelleen. Tyypillisessä partiossa on muutama yksilö ja asutuskeskusten ulkopuolella liikkua sellaiseen törmäyksen ennemmin tai myöhemmin lähes varmuudella.

5 Satunnaisia tehtäviä

Thaumiel Nerub

Tämän taulukon inspiraationa toimi vanhan suomalaisen roolipelin Elhendin [4] satunnaistehtävätaulukko³. Jo kauan olen halunnut kirjoittaa sen uusiksi, ja nyt SLVLzinen kautta tuntui siltä, että se on tehtävä! En vain uudelleenjulkaissut sitä, vaan käytin inspiraationa, pohjana, sekä kunnianosoituksena sen tyylliselle materiaalille, mistä itse tykkään! Haltiaroolipelistä tieteeseen, tapparoihin ja taikuuteen!

Heitä jokaisesta taulukosta järjestyksessä tulos kymmentahoisella nopalla ja kirjaa tulosten selitykset ylös. Näin sinulla on satunnaisesti luotu tehtävä! Suunnattu oudommalle fantasialle sekä miekkoja ja taikuutta -genrelle silmäniskuna 70-luvulle, jolloin fantasiapelaamiseen sekoitettiin aimo annos scifiä!

Kuva 10: Seikkailijoita



³Vastuuvapautus: Samankaltaisuudet alkuperäiseen lähdemateriaaliin ovat tarkoituksenmukaiset.

5.1 Kuka tai mikä tehtävän antaa?

1. Eksynyt kolmisilmäinen, iholtaan sininen, hopeiseen kaapuun kääriytynyt muukalainen tähtien takaa.
2. Alamaailman johtaja, kuolleiden palsamoija.
3. Kultin, jonka nimeä ei pidä mainitseman, pappi.
4. Eksoottisten orjien välittäjä. Lihava mies, jolla enemmän kultasormuksia kuin sormia.
5. Erikoisiin esineisiin erikoistunut varas.
6. Kuolleistamanaaja.
7. Legendaarinen soturi, joka vanhemmalla iällä on vain säälittävä juoppo. Säilänsäkin, Myrskynviejän, möi pontikkapullon takia.
8. Sotaherra, jonka ryöstöretket ja seivästämien pakanoiden määrät ovat legendaariset.
9. Aatelinen, jonka kaikki haluavat kuolevan, mutta tarinat hänen kyvystä kirotta vastustajansa ovat pitäneet hänet hengissä tähän asti.
10. Mielipuoli ristiretkeläinen, joka tuskin enää erottaa pakanamaiden örkkiä kamarineidosta.

5.2 Tehtävän luonne

1. Suojelu
2. Varjostaminen
3. Tuhoaminen tai tappaminen
4. Varastaminen tai ryöstäminen
5. Etsintä tai vanginta
6. Pelastus
7. Osto tai myynti (50/50)
8. Palautus tai löytäminen
9. Kätkeminen tai hukkaaminen
10. Vartiointi

Keskustelua roolipelaamisesta, pelisuunnittelusta, tapahtumista ja muusta peleihin liittyvästä.

Pelilauta.fi

*Myös peliseuraa
löytyy täältä!*

5.3 Mikä on kohde?

1. Legendaarinen sankarten ase.
2. Demoneita käskevä esine.
3. Henkilö, olento.
4. Uhrilahjoissa käytettävä esine (pyhä/epäpyhä 50/50).
5. Entisten sivilisaatioiden silmäätekevien luokkien koru.
6. Salatieteilijöiden loitsuja sisältävä pergamentti.
7. Tietoa, mikä tekee hulluksi väärissä käsissä (noh, myös usein “oikeis-sakin” käsissä).
8. Tähtien takaa pudonnut tekninen esine.
9. Muinainen hauta.
10. Pakanamaan rauniokaupunki.

5.4 Kenen hallussa se on?

1. Ei tietoa, hanki sitä!
2. Varastettu ja teillä tietämättömillä.
3. Killan tai muun järjestön.
4. Vieraan maan sotilaiden.
5. Pakanamaiden ruhtinaan.
6. Erakko-okkultistin.
7. Syvien metsien druidin.
8. Kaaoslohikäärmeiden.
9. Tähtien takaisten vierailijoiden.
10. Tehtävän antajan (mitä pelaajat eivät tiedä), joka onkin jotain muuta kuin miltä näyttää!

5.5 Lajitaulukko

Taulukko määrittelee lajin tehtävän antajalle, kohteelle tai haltijalle, tarpeen mukaan.

1. Haltija (1. pimeä, 2. villi, 3. monarkki, 1d3)
2. Ihminen (1. imperiumista, 2. pakanamaista, 3. barbaari, 1d3)
3. Kääpiö (1. syvä, 2. sammal, 3. vuori, 1d3)
4. Peikkolainen (1. peikko, 2. örkki, 3. ogre, 1d3)
5. Jätti
6. Käärmemies
7. Muukalainen tähtien takaa
8. Shub-Niggurathin kutema
9. Muinainen rotu
10. Puolituinen (1. sheriffi, 2. kyläläinen, 3. villi kannibaali, 1d3)

5.6 Ammattitaulukko

Taulukko, joka antaa satunnaisen ammatin tarvittaessa.

1. Soturi
2. Erakko
3. Varas tai salamurhaaja (50/50)
4. Vartiokaartilainen
5. Okkultisti
6. Kauppias
7. Pappi tai papitar
8. Työläinen, kuten kalastaja, metsästäjä, viljelijä, nahkuri yms.
9. Kiltapäällikkö
10. Virkamies (79 % korruptoitunut)



www.roolipelit.wordpress.com

Tule sinäkin lukemaan ja kirjoittamaan, mitä skenessä tapahtuu!
Minua ainakin kiinnostaisi tietää.

Roolipelitiedotus
Suomalaisen roolipeliskenen yhteinen tiedotuskanava

5.7 Sijaintitaulukko

Taulukko määrittelee kohteen tarkemman sijainnin tai muun tarvittavan satunnaisen paikan.

1. Mutatoitunut suo tai erämaa (50/50)
2. Korruptoitunut metsä
3. Luola
4. Luolaverkosto, joka johtaa synkkiin maan syvyyksiin ja jonka kauhut eivät ole tarkoitettu maan päällä elävien koettavaksi.
5. Elävien kuolleiden hallitsema hautuunmaa.
6. Kieroutunut torni, joka on kahden ulottuvuuden välissä.
7. Kartoittamaton saari usvan ympäröimänä.
8. Epäpyhä paikka (1. unohtuneen sivilisaation rauniot, 2. mystinen kivikehä, 3. unohdettu onkalo, missä uhrialttareita, 4. muinainen teurastuskenttä, 1d4)
9. Vieras ulottuvuus (1. demonien valtakunta, 2. henkien rajamaa, 3. kidutettujen kuolleiden kiirastuli, 4. käärmemiesten kotiplaneetta, 5. Carcosa, 6. Suurten Muinaisten jumalten avaruus, 7. Tähtien takainen, 8. 2000-luvun maapallo, 1d8)
10. Rakennus, jolla on 30 % mahdollisuus olla korruptoitunut, mutatoitunut tai epäpyhä (1. Tavallinen talo, 2. maatila, 3. mökki, 4. kultin temppele, 5. valtauskonnon kirkko, 6. palatsi, 7. kartano, 8. linna, 1d8.)

5.8 Olentotaulukko

Taulukko määrittelee mahdollisia vartijoita, edellisiä omistajia, matkalla ilmaantuvia vaaroja ja muita kohtaamisia. Myös asukkaita, vierailijoita, valloittajia tai muita paikalla olevia voi luoda tällä taulukolla.

1. Muinaisia sapelihammaskarhuja
2. Tarujen hirviö
3. Älykkäitä hyönteisiä
4. Hevosen kokoisia petolintuja
5. Dinosauruksia
6. Mutatoituneita epäsikiöitä
7. Petoja tähtien takaa
8. Androideja
9. Lonkerohirviö
10. Epäkuolleita

5.9 Palkkiotaulukko

Taulukko määrittelee seikkailusta annettavan palkkion tai löydettävän aarteen.

1. Huonosti painettuja hopealantteja, hopean määrä ei ole tasainen, arvo 75 % 1d1000 kpl.
2. Muinaisia kultakolikoita tuhoutuneesta sivilisaatiosta, arvo 150 % 1d1000 kpl.
3. Jalokiviä, 30 % mahdollisuus, että on kirottu, sisältää pahan hengen tai muuta kauheaa. Arvo 3d100 x 25 kultaa.
4. Aseita tai suojuksia. (1–3. huonossa kunnossa 75 % laatu, 4–8. normaaleja, 9. erityisen hyvä, 125 % laatu ja 10 % mahdollisuus erikoisuudelle, 10. artefakti tähtien takaa, 1d10).
5. Maagisia esineitä 1d3 kappaletta. 35 % mahdollisuus, että kirottu.
6. Loitsuja (1. loitsukäärö, 2. loitsukirja (2d3 loitsua), 3. loitsu hakattu kiveen, 4. loitsu on monoliitti tai muu suuri rakennelma, 5. loitsu on rituaali, 6. loitsu ei ole sitä mitä se väittää olevansa, vaan kutsuu demonin, 1d6)
7. Vaikutusvaltainen liittolainen (heitä aiemmasta taulukosta halutesasi).
8. Mainetta ja kunniaa, 25 % negatiivista.
9. Kontakti Suureen Muinaiseen tai tähtien takaiseen muukalaiseen (50/50) (1. kiitos, 2-3. neutraali, 4. vihamielinen, 1d4).
10. Kuolema. Kuolema ei välttämättä ole pelin loppu, vaan uusi seikkailu!

5.10 Esimerkkijuoni

Tyylikkäästi käytämme jokaisesta taulukosta numeroa 6. Seikkailu voisi olla siis esimerkiksi tällainen: *Käärmemies-kuolleistamanaaja haluaa pelastaa väeriin käsiin joutuneen salatieteilijöiden loitsuja sisältävän pergamentin erakko-okkultistilta, joka on vetäytynyt suojaan kieroutuneeseen torniin ulottuvuuksien välissä.* Tornia ympäröi ja suojaa *mutatoituneita epäsikiöitä.* Palkkiona tehtävästä on *rituaali.*

Tämä satunnaistaulukko antaa inspiraatioita ja tehtävän yleisen rakenteen, mutta jättää paljon tilaa pelinjohtajalle täyttää puuttuvia aukkoja. Kehykset ovat jo paikoillaan, on aika maalata!

Crypt Of Rabies

cryptofrabies.blogspot.com

- Arvostelut
- Artikkelit
- Materiaali

Sisältää myös linkkejä:

D-oom Productsin tuotekatalogin
RPGNow sivustolle (PDF + print-on-
demand), sekä kellariprinttejä.

Ilmaista ladattavaa.

Patreon-projekti.

Crypt Of Doom - Patreon-tuettua
OSR-materiaalia.



6 Luolan huoneiden numerointi

Tommi Brander

Seikkailun on tarkoitus olla nopea pelissä ja helppo hahmottaa luettaessa.

Nopeaa pelattavuutta auttaa, jos läheiset huoneet on numeroitu lähekkäisin numeroin. Kuitenkin kiinnostava kartta ei ole putkijuoksu eli lineaarinen, eikä edes puumainen, vaan siellä on useita reittejä useisiin huoneisiin. Kaikkia lähekkäisiä huoneita ei siis voi numeroida lähekkäisin numeroin, mutta joitakin voi.

Luettaessa ihmiset pyrkivät muodostamaan tarinaa. Luolastomuotoista seikkailua lukiessa hahmottamista helpottaa, jos huoneiden järjestys vastaa jotain mahdollista järjestystä, jossa pelaajat saattaisivat luolasto tutkia. Erityisesti jokin sisäänkäynti olisi hyvä numeroida ensimmäiseksi ja seikkailun kiinnostavimmat paikat viimeiseksi.

Kaikki huoneet ja muut tilat tulee numeroida. Tuomari voi muokata seikkailua tai tehdä muistiinpanoja, mikä on hankalaa, jos useat huoneet on numeroitu samalla numerolla tai jätetty numeroimatta.

Numerointia voi tehostaa käyttämällä jonkinlaista alanumerointia – esimerkiksi kammion neljä sivukammiot voisivat olla $4.\alpha$, $4.\beta$, $4.\gamma$ ja $4.\delta$. Numeroiden sijaan voi aina käyttää aakkosia tai muita merkkejä, joilla on selvä järjestys ja joita on tarpeeksi monta. Myös alaindeksejä (kuten \aleph_a , \aleph_b) voi käyttää. Kannattaa kuitenkin pyrkiä mahdollisimman yksinkertaiseen numerointijärjestykseen, ellei numeroitavien huoneiden määrä tai luolaston rakenne anna erityistä syytä toimia toisin.

Numerointi voi pysyä juoksevana luolan kerroksesta toiseen tai alkaa alusta joka kerroksessa. Kerrosten väliset kulkureitit voivat olla hankalia hahmottaa kartasta, joten niistä kannattaa kirjoittaa, että luiska johtaa kerroksen κ huoneeseen 4. Yhden kerroksen sisällä tämä yleensä ei ole tarpeen, koska tiedon näkee kartasta helpommin ja ylimääräinen teksti pidentää huonekuvauksia – tilan ja vaivan voi käyttää myös sisällön tuottamiseen.

Kuva 11: Piispa arvostaa kirjallisuusviitteitä



Viitteet

- [1] Simhah ben Samuel ha Levi. *Pentateuch (the 'Coburg Pentateuch') with the Five Scrolls (Hamesh megillot), Haftarat, and grammatical treatises*. Germany, Central (Coburg), 1390-1396.
- [2] Risto J. Hieta. *The Secret Treasure of Raguoc in the Acirema Dungeon*. 1985.
- [3] Risto J. Hieta. *Miekka ja Magia*. 1987.
- [4] Risto J. Hieta. *Elhendi*. ACE Pelit oy, 1993.
- [5] Frank Mentzer. *Dungeons & Dragons fantasiaroolipeli*. Protocol Productions Oy, 1988. Suomentanut Jari Pauna.
- [6] Arnold of Brescia. *Tractatus de conflictu interiori et exterior*. England, 13th century.



**Ensimmäisessä
numerossa:**

Kylmän kaivon linnoitus,
hylätty kartanolinna täynnä
aarteita ja arvoituksia
(Jonas Mustonen)

Linnoituksen historiaa
(Wille Ruotsalainen) ja kylmän
kaivon takaa löytyvä maailma
(Mikael Tuominen)

Satunnaisia seikkailuja
(Thaumiel Nerub)

Artikkeleita
(Tommi Brander)

**Siniset Luolat & Valkeat Lohikäärmeet
suomalainen OSK-yhteisön zine**