

Todellisia Hirviöitä

Kirjoittajan nimimerkki: Tallu

Seikkailijat kukistavat usein hirviöitä suojellakseen heikompiiaan. Kuinka käy, kun avun pyytäjä onkin hirviö?

Seikkailuissa joukko hirviönmetsästäjiä joutuu tulehtuneeseen tilanteeseen, jossa heidän on päätettävät: ketkä ovat todellisia hirviöitä?

Todellisia hirviöitä sijoittuu synkkään fantasiamaailmaan, jossa erämaat ovat täynnä vaarallisia kammoituksia ja eri kansojen välinen luottamus on hatara. Seikkailu voidaan sijoittaa minkä tahansa valtakunnan reunaa alueelle, jossa raja asutusten ja tutkimattoman välillä on häilyvä.

Esittely pelinjohtajalle

Seikkailussa peikkomuori pyytää joukkoa hirviönmetsästäjiä pelastamaan paikallisen kylän joukolta ritareita, jotka ovat tulleet "tuomaan sivistystä" alueelle. Seikkailu tapahtuu kesällä, mutta toimii pienillä muokkauksilla myös muina vuodenaikoina.

Seikkailussa ei ole yhtä oikeaa ratkaisua, vaan pelaajien täytyy päättää, kunnioittavatko he kylän sopimusta Naavaeukon kanssa vai tottelevatko he kuninkaan siunauksella toimivia ritareita.

Seikkailu kestää keskimäärin 4 tuntia ja se sopii 2–4 pelaajalle.

Sisältövaroitus: Seikkailun keskeinen ongelma perustuu eri ihmisen ja hirviöinä pidettyjen olentojen väliselle syrjinnälle. Seikkailussa on myös luokkasorron ja lajisyrjinnän teemoja sekä väkivaltaa. Jos seikkailu olisi elokuva, sen ikärajoitus olisi K15.

This work is licensed under CC BY-NC 4.0.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



Tärkeät hahmot

Naavaeukko - Muinainen peikkomuori. Suojannut Karikon kyläläisiä vuosikaudet vastineeksi säännöllisistä lahjoista ja uhrauksista.

Vaara Selkkauksissa: 4

Sir Roderick von Maribor & Näädän ritarit - Kunnianhimoinen ritarikomentaja, joka on päättänyt tuoda sivistyksen kuningaskunnan raja-alueille. Näädän ritareita on noin viisikymmentä. Suurin osa heistä on uskollisia Roderickille niin kauan, kun he saavat elää makeasti.

Vaara Selkkauksissa: Roderick 2, +1 tai +2, jos hänellä on useampi ritari apunaan.

Lubomir - Karikon Oltermanni. Käytännöllinen leskimies, joka puhuu karikkolaisten puolesta. Ei pidä Näädän ritarien läsnäolosta, mutta ei halua kapinoida heitä vastaan. Yrittää luotsata kylänsä läpi vaikeuksien läpi.

Ania - Lubomirin sisko ja Karikon tietäjänainen. Luonnonläheinen neuvottelija, jonka mielestä Karikon tulee elää sopusoinnussa ja ymmärryksessä metsän ja sen voimien kanssa.

Ania suhtautuu seikkailijoihin epäillen, mutta pyrkii puhumaan heidän kanssaan yksityisesti, jos he puhuvat ritareita vastaan tai osoittavat tuntevansa Naavaeukon.

Gervaz - Lähes täysi-ikäinen nuorimies, joka unelmoi sotaseikkailuista ja suuresta maailmasta. Haluaa tehdä vaikutuksen ritareihin ja ennen pitkää lähteä näiden mukaan. Puhuu kylän nuorison puolesta.

Mordesh - Haltiasissi, jonka Näädän ritarit ovat vanginneet. Päivisin on sidottuna Oltermannin talon maakellarissa. Iltaisin Roderick noutaa hänet viihdyttämään ritareita. Vihaa ihmisiä ja erityisesti ritareita. **Vaara Selkkauksissa: 3**

Alkutilanne

Seikkailun alkaessa pelaajahahmot ovat matkanneet useita päiviä kohti paikallisen valtakunnan reuna-alueita, joissa seikkailijoille ja hirviönmetsästäjille on enemmän töitä tarjolla. Rauhallinen taival keskeytyy, kun leshi, paikallisen metsän vartijahenki, alkaa hännätä heitä.

Lue tai kerro seuraava tieto pelaajille:

Matkanne kohti uusia seikkailuja on keskeytynyt kohtaamiseen lähimetsän vartijahengen, leshin, kanssa.

Yleensä leshit vartioivat jotain aluetta, mutta tämä on seurannut ja hännännyt teitä tauotta, kunnes viimein lähditte metsästäämään otusta. Sen jälkeen leshi on pakoillut - aivan kuin se haluaisi teidän seuraavan...

Tänään olette viimein saaneet leshin ahdettua nurkkaan.

Selkkaus: Leshijahti ja seikkailijoiden esittely - Vaara: 0

Pyydä jokaista pelaajaa esittelemään hahmonsia muille ja kertomaan, miten hänen hahmonsia osallistuu leshijahtiin.

Ohjeista heitä vetämään kortti ja muistuta, että Taustaa tai Huipputaitoa hyödyntämällä kortteja voi vetää useampia.

Jokainen pelaaja osallistuu selkkaukseen ja sen läpäisemiseen riittää yksi kortti.

Tuloksesta riippuen kuvaile joko, miten seikkailijat jallittavat leshin ja ajavat sen ahtaalle tai miten leshi yllättää seikkailijat ja nappaa yhden heistä panttivangiksi. Ennen kuin kumpikaan osapuoli ehtii surmata toista, **Naavaeukko ilmestyy paikalle.**

Naavaeukko käskee lopettamaan tappelemisen, ja leshi tottelee välittömästi. (Jos joku pelaaja sai mojavon tuloksen, hänellä on tilaisuus surmata leshi!)

Sen jälkeen eukko kääntyy puhuttelemaan seikkailijoita.

Peliohje: Naavaeukko käyttää paljon luonnonläheisiä ja hirviömäisiä kielikuvia, joita voi olla vaikea ymmärtää.

“Surmaajat, teän pittää auttaa Naavaeukkoa! Hopiakuoriaiset uhkaa miun laumaa. Te häätää kuoriaiset, mie palkitten teiät!”

Miten seikkailijat kommunikoivat eukon kanssa?

Naavaeukko kertoo, että **Hopeakuoriaiset** uhkaavat hänen **laumaansa**. Hän lupaa palkkion, jos seikkailijat hankkiutuvat eroon kuoriaisista.

- Sopiva tausta tunnistaa Naavaeukon peikkomuoriksi. Peikot ovat usein konfliktissa ihmisasutusten kanssa, mutta joskus näiden tiedetään tekevän palveluksia vastineeksi lahjoista ja uhreista.
- Jos seikkailijat haluavat takeita, **Naavaeukko** kopauttaa ryhmysauvallaan läheistä lohketta, joka halkeaa paljastaen ruukullisen aarteita.

Kohtaus päättyy, kun seikkailijoilla ei ole enää kysyttävää Naavaeukolta. Vaikka he eivät hyväksyisi peikon tarjousta, tämän langettama lumous johdattaa heidät Karikon reunalle.

Peliohje: Jos haluat tiivistää seikkailua ja päästä suoraan asiaan, ohita leshijahti ja aloita suoraan Naavaeukon tehtävänannosta. Tässä tilanteessa pyydä pelaajia esittelemään hahmonsia ja kertomaan, miten he reagoivat eukon avunpyyntöön.

Seikkailun kulku

Seuraavaksi seikkailijat löytävät tiensä metsän reunaan, josta he näkevät Naavaeukon "lauman" eli läheisen Karikon kylän valot.

Tämä osuus seikkailusta on vapaamuotoinen: anna pelaajien tutustua kylän tilanteeseen ja seikkailun sivuhenkilöihin heidän haluamallaan tavalla.

Kun pelaajat ovat valmiita päättämään, kenen puolelle he asettuvat ja miten he haluavat ratkaista kylän ongelman, voit siirtyä

Loppuhuipennukseen.

Karikon kylä

Karikko on pieni, reilun sadan hengen kylä, jollaisia metsän laidoilla on kymmeniä. Läheiselle kukkulalle on pystytetty paaluvarustus, josta kuuluu miekkojen kalsketta ja huutoja aamusta iltaan.

Kylän näkyvin paikka on **Näädän ritarien linnake**. Seikkailijat tietävät myös kysyä majapaikkaa ja ylläpitoa **Oltermannin talosta**, joka toimittaa kievarin virkaa.

Jos seikkailijat tarkkailevat kylää etäältä, he löytävät **Tietäjänaisen mökin** sen laidalta.

Mitä kylässä on tapahtunut?

Näädän ritarikunta saapui kylään keväällä. He ovat päättäneet tehdä kylästä uuden varuskuntansa, ja Sir Roderick on rakennuttanut kyläläisten voimin läheiselle kukkulalle puolinnakkeen. Ritarit ovat vieneet kylän nuoret linnakkeeseen kouluttautumaan aseenkantajiksi ja tienvartijoiksi. Ritarit tietävät kylän pakanallisista tavoista, mutta toistaiseksi he uskovat, että vain tietäjänainen Ania palvoo metsän hirviötä.

Tietoa ja tapahtumia:

- **Kun seikkailijat huomataan**, yksi Näädän ritareista tulee ottamaan heidät vastaan. Heidät toivotetaan tervetulleiksi, mutta ritari huolehtii, että he menevät ensimmäisenä Roderickin puheille.
- Ritarit tai kyläläiset eivät ole kohdanneet kuoriaisia, mutta kaikki tietävät metsän olevan täynnä petoja ja hirviöitä. Mitä enemmän seikkailijat tutustuvat kylän tilanteeseen, **sitä selkeämmäksi heille käy, että Naavaeukko tarkoitti kuoriaisilla ritareita.**

Peliohje: Jos seikkailijat ovat kohteliaita eivätkä tee mitään epäilyttävää, tiedon keräämisen ei pitäisi olla vaikeaa.

Jos haluat nopeasti Loppuhuipennukseen, anna pelaajien oppia kylän tilanne nopeasti. Jos teillä ei ole kiire, tilanteen selvittäminen voi vaatia useamman Selkkauksen.

Näädän ritarien linnake

Paaluvarustus on uudenkarhea ja joiltain osin vielä keskeneräinen.

Muurien takana on pari parakki- ja varastorakennusta sekä laaja sisäpiha, jossa ritarit kouluttavat kylän nuoria.

Nuoret yöpyvät teltoissa linnakkeen pihalla. Ritarien mukaan se rakentaa ryhmäkuria.

- Ritarien komentaja **Sir Roderick von Maribor** löytyy päivisin kouluttamassa nuoria paaluvarustuksella. Nuorille puhuminen ilman ritarivalvontaa vaatii vedon (Vaara: 1).
- Roderick kertoo, että kylä on valittu Näädän ritarien täydennyspisteeksi. Heidän tavoitteensa on tuoda rauha alueelle ja kouluttaa kylän nuorista maantievartijoita.
- Roderickilta voi lipsahtaa (esimerkiksi, jos hänet juotetaan humalaan), että nuorista on tarkoitus tulla avustajia ja tievartijoita – hänellä ei ole aikeita tehdä kenestäkään ritaria.

- Jos seikkailijat tekevät vaikutuksen Roderickiin, hän yrittää värvätä nämä mukaansa surmaamaan metsässä asuvaa hirviötä, joka piti ennen kylää pauloissaan. Roderick ei tiedä vielä, että hänen etsimänsä hirviö on Naavaeukko.

Gervaz viettää päivät paaluvarustuksella harjoituksilla. Hän ja moni muu nuori ovat rättiväsyneitä, mutta innoissaan ritarien läsnäolosta. Etenkin Gervaz unelmoi tulevaisuudesta Näädän ritarina.

- Gervaz kertoo, että metsä on vaarallinen, mutta ritarien ansiosta kyläläisten ei tarvitse enää kumartaa sen asukkaille. Hän tietää, että laihoina vuosina kyläläisiä on kadonnut metsään.
- Kaikki nuoret eivät ole yhtä innoikkaita kuin Gervaz, mutta harva uskaltaa puhua ääneen epäilyksistään.

Oltermannin talo

Kylän suurin rakennus, jos paaluvarustusta ei lasketa.

Pohjakerroksessa on kylän yleinen kokoontumistila ja yläkerrassa oltermannin perheen tilat, jotka ovat nyt Roderickin henkilökohtaisessa käytössä.

Päivisin talo on hiljainen, iltaisin ritarit käyttävät sitä juhlapaikkanaan.

Tietoa ja kohtauksia:

- **Oltermanni Lubomir osaa kertoa** yleisen kuvan kylän tilanteesta ja ritarien saapumisesta, mutta hän varoo selkeästi sanojaan ritareiden läheisyydessä.
 - Lubomir ei pidä nykytilanteesta, mutta uskoo kyläläisten sopeutuvan mihin tahansa. Hän ei tohdi vastustaa ritareita niin kauan, kun kylän nuoria pidetään linnakkeessa.
 - Jos seikkailijat voittavat Lubomirin luottamuksen, tämä paljastaa, että ritarit pitävät tämän kellarissa vankia.

Luottamuksen voi saada roolipelaamalla tai vetämällä kortin (Vaara 0).

- **Ensimmäisenä iltana Roderick kutsuu seikkailijat juhlimaan Oltermannin talolle.** Illan aikana hän yrittää selvittää, miksi seikkailijat ovat kylässä ja voiko heidät värvätä ritarien apulaisiksi.
 - Jos seikkailijat tekevät vaikutuksen Roderickiin – tai tämä haluaa shokeerata heitä – hän käskää hakea Mordeshin kellarista huvittamaan juhlijoita.

Oltermannin kellari

Lubomirin maakellari on lukittu jykevällä lukolla. Kellaria ei vartioida, mutta se sijaitsee näkyvällä paikalla.

Maakellarissa säilytetään ritarien vankia: haltiasissi **Mordeshia**.

Kellarissa ei ole mitään valoa, ja Mordeshin kädet ja jalat on lukittu raskaisiin kahleisiin. Lubomir käy kahdesti päivässä tuomassa ruokaa ja hänellä on mukanaan aina ritarisattaja.

- Mordesh vihaa ihmisiä ja erityisesti Näädän ritareita, jotka ovat tehneet useita rikoksia hänen kansaansa kohtaan. Hän näkee myös kyläläiset syyllisinä, koska kukaan ei ole yrittänyt vapauttaa häntä.
- Mordesh ei näe vangitsemisensä syytä tärkeänä tietona, mutta tarvittaessa paljastaa, että hän yritti salamurhata Roderickin, kun ritarit olivat matkalla kohti kylää.
- Mordesh tietää **Naavaeukosta** ja voi jopa ehdottaa tämän avun pyytämistä. Mordesh väittää tietävänsä, miten ritarit voisi ajaa pois eukon ja metsän voimilla.
- Jos seikkailijat löytävät Mordeshin, hän yrittää suostutella heidät vapauttamaan hänet.

Jos Mordesh vapautetaan, hän pyrkii ensin surmaamaan Roderickin ja mahdollisimman monta ritaria yllätyshyökkäyksessä. Sitten hän etsii tiensä Naavaeukon luo ja suostuttelee tämän lähettämään metsän pedot tuhoamaan kylän.

Peliohje: Korosta Mordeshin arvaamattomuutta ja verenhimoisuutta. Hänen on tarkoitus olla villikortti tai arvaamaton apuri, eikä keino pitää seikkailijoiden kädet puhtaana.

Tietäjänaisen mökki

Jos seikkailijat tulivat selkeästi metsästä tai muuten näyttävät olevansa **Naavaeukon asialla**, tietäjä **Ania** yrittää ottaa heihin vaivihkaa yhteyttä.

Itse mökki on sammaloitunut yksihuoneinen tupa, joka on täynnä kuivumaan ripustettuja yrtejä, itsetehtyjä rohtoja ja muita kansanparantajien työvälineitä.

- Ania kertoo, että kylä on jo vuosia elänyt tasapainossa metsän kanssa ja että metsän jumala **Naavaeukko** suojelee heitä. Vastineeksi Naavaeukko pyytää lahjoja, huonoina vuosina myös uhreja.
- Ritarit ovat estäneet kyläläisiä suorittamasta uhrimenoja ja repineet alas vanhan alttarin, jonka Ania on piilottanut mökkinsä tunkiolle.
- Ania pelkää, että ritarit teloittavat hänet noitana.

Jos seikkailijat ovat myötämielisiä Anialle tai selkeästi karsastavat ritareita, Ania pyytää heitä hankkiutumaan ritareista eroon.

- Jos seikkailijat pelastavat kylän nuoret linnakkeesta, hän voi kerätä Naavaeukolle uskolliset kyläläiset seikkailijoiden avuksi.

Loppuhuipennus

Kun seikkailijat ovat tutustuneet kylän tilanteeseen, heidän pitää valita, auttavatko he Naavaeukkoa ajamaan ritarit pois vai ritareita löytämään ja surmaamaan Naavaeukko.

Kannusta pelaajia keskustelemaan tilanteesta ja tuomaan vapaasti esiin hahmojensa mielipiteet.

Tässä on muutama esimerkki erilaisista keinoista ratkaista tilanne ja siitä, millaisia vetoja onnistuminen voi vaatia. Käytä näitä tai improvisoi näiden avulla sopiva haaste pelaajiesi suunnitelmalle:

Selkkkaus: Seikkailijat nostavat kylän ritareita vastaan

- Lubomirin vakuuttaminen Anian puolelle.
 - Vaara 1 järjestää salainen tapaaminen.
 - Vaara 2 suostutella Lubomir yksin.
- Nuorten pelastaminen linnakkeesta.
 - Vaara 2 hiippailla linnakkeeseen.
 - Vaara 2 suostutella Gervaz (-1V, jos seikkailijoilla on todisteita siitä, ettei nuorista aiota tehdä ritareita).
- Vaara 3 kyläläisten johtaminen taistelussa ritareita vastaan.
 - Kyläläiset kärsivät merkittäviä tappioita ja Ania tai Lubomir saa surmansa, jos pelaajat eivät saa Mojovaa tulosta.

Selkkkaus: Ansa Näädän ritareille

- Vaara 0 Roderickin ja ritarien kutsuminen metsästäämään Naavaeukkoa (+1V, jos ritarit epäilevät seikkailijoita).
- Vaara 1 Ansan koordinointi Naavaeukon kanssa.
- Vaara 2 Ritarien jallittaminen metsässä (+1V, jos ritarit epäilevät seikkailijoita; -1V, jos ritarit luottavat täysin seikkailijoihin).
 - Naavaeukko tai yksi seikkailijoista haavoittuu vakavasti, elleivät pelaajat saa ainakin Mojovaa tulosta.

Selkkaus: Naavaeukon metsästäminen

- Vaara 0 Roderickin vakuuttaminen suunnitelmasta (+1V, jos ritarit epäilevät seikkailijoita).
- Vaara 2 Naavaeukon löytäminen metsän lumouksen takaa.
- Vaara 4 Naavaeukon ja Kaarnan päihittäminen.
 - Pelaajien on pelattava samasta vedosta oma kortti sekä Naavaeukolle että Kaarnalle.

Seikkailun päätös

Kun Selkkaukset on selvitetty, käyttäkää vetämiänne kortteja apuna ja keskustelkaa yhdessä, miten käy Karikkolaisille, Näädän ritareille, Naavaeukolle ja itse seikkailijoille.

Apukysymyksiä:

Jatkaako Karikko Naavaeukon palvontaa salassa tai avoimesti?

Suunnittelevatko selviytyneet ritarit vastatoimia vai siirtyvätkö he muualle?

Vapautuiko Mordesh ja aiheuttaako hänen toimintansa ennakoimattomia seurauksia?

Minne hirviönmetsästäjät jatkavat seuraavaksi?

Pyydä lopuksi pelaajilta palautetta. Keskustelkaa, mikä seikkailussa toimi ja mikä ei. Kysy, millaisia ajatuksia seikkailu herätti pelaajissasi. Kerro myös, mitkä pelaajien teot ja päätökset yllättivät sinut iloisesti.

Työkalulaatikko

Epäilysmittari

Käytä epäilysmittaria, jos haluat seurata ritarien ja kyläläisten suhtautumista seikkailijoihin tarkemmin tai antaa seikkailulle selkeän päätöskohdan.

Kun seikkailijat saapuvat Karikkoon, nosta näkyvälle paikalle viisi korttia, kuvapuoli alaspäin. Käännä yksi kortti ympäri aina, kun seikkailijat tekevät kylässä jotain merkittävää tai kun peliaikaa on kulunut puoli tuntia.

Kortin maa kertoo, miten ritarien suhtautuminen seikkailijoihin kehittyy.

Arvo kertoo, kuinka vahva reaktio on.

Esimerkkireaktioita:

HERTTA: Ritarit ovat hyväntahtoisia ja antavat seikkailijoiden liikkua kylässä vapaasti. **Selkkausten oletusvaara: 0**

RUUTU: Kuten Hertta, mutta ritarit osoittavat seikkailijoille yhden nuorista oppaaksi. **Selkkausten oletusvaara: 1**

RISTI: Kuten Ruutu, mutta oppaan lisäksi kaksi ritaria pitää seikkailijoita silmällä ja kuuntelee heidän keskustelujaan kyläläisten kanssa. **Selkkausten oletusvaara: 2**

PATA: Ritarit haluavat, että seikkailijat ovat kylässä tekemisissään vain heidän kanssaan. **Selkkausten oletusvaara: 3**

Kun kaikki kortit on käännetty, ritarit lähtevät metsästämään Naavaeukkoa. Jos mittarissa on enemmän punaisia kortteja, seikkailijat kutsutaan mukaan jahtiin. Jos mustia, heidät ajetaan ulos kylästä ennen jahtia. Tasatilanteessa vertaa korttien arvoja.

Hirviönmetsästäjien kikat

Hirviönmetsästäjät ovat valmistautuneet työhönsä erilaisilla konsteilla, kuten taikajuomilla, loitsukääröillä ja muilla tarvikkeilla, joita tavallisilla pulliaisille ei ole. Pelaajat voivat seikkailun aikana improvisoida vapaasti, millaisia kikkoja heidän hahmonsä käyttävät.

Nosta pelin alussa pöydälle [PELAAJIEN MÄÄRÄ + 2] kikkakorttia kuvapuoli ylöspäin. Nämä kortit kuvastavat pelaajahahmojen apuvälineitä, taikarohtoja, loitsuja ja muita kikkoja, joita tavallisilla tallajilla ei ole. **Kikkakortit korvaavat seikkailussa pelaajahahmojen Sisu-pisteet.**

Kikkakorttien käyttäminen:

- Selkkauksessa pelaaja voi nostaa kikkakortin käteensä tai korvata yhden vaarakortin. Hänen pitää samalla kertoa, millainen väline, loitsu tai konsti auttaa häntä tilanteessa.
- Selkkausten ulkopuolella pelaajat voivat antaa sivuhahmoille tarinallista apua (hertat ja ruudut) tai haittaa (ristit ja padat). Pelinjohtaja huomioi avun tai haitan päättyessään sivuhahmojen toimista ja kohtalosta.

Kikkoja ei määritellä etukäteen, vaan pelaaja voi vapaasti määritellä, millaista välinettä hän käyttää ja millaista apua (tai haittaa) hän antaa sivuhahmolle.

Kun kikkakortti on käytetty, pelinjohtaja vetää yhden kortin ja vertaa sitä käytettyyn kikkakorttiin. Jos kikkakortti on suurempi, kikka ei kulu ja pöydälle vedetään tilalle uusi kikkakortti. Jos pelinjohtajan kortti on suurempi, kikka ehtyy eikä pöydälle vedetä uutta korttia.



Andrai von Pošnan

Tausta: (2 korttia vedoissa)
Hirviönmetsästäjä.

Voitit kuninkaan sodissa kunniaa sekä ritariarvon.

Huipputaidot: (3 korttia Vedoissa)

- Hovin tavat
- Strategiamestari
- Kirjatietäjä

Miksi taistelet täällä etkä kruunun turnajaisissa?

Florian Maahismieli

Tausta: (2 korttia vedoissa)
Hirviönmetsästäjä.

Haltiat ja kääpiöt tunnustavat sinut ystäväkseen.

Huipputaidot: (3 korttia Vedoissa)

- Haukansilmäinen suunnistaja
- Tarkka-ampuja vailla vertaa
- Kielten osaaja

Mikä asia ihmiskulttuurissa häiritsee sinua?

Valeri Karhunkämmen

Tausta: (2 korttia vedoissa)
Hirviönmetsästäjä.

Kasvoit druidien parissa ja opit heiltä luonnon tavat.

Huipputaidot: (3 korttia Vedoissa)

- Luontotieto
- Rohdot & myrkyt
- Ansamaakari

Millä keinoilla luonto puhuu sinulle?

Sasha

Tausta: (2 korttia vedoissa)
Hirviönmetsästäjä.

Olet oppinut vasta taitosi ja samaistut yhä tavallisen kansan elämään.

Huipputaidot: (3 korttia Vedoissa)

- Nuoruuden into
- Huomaamatta hiipiminen
- Huoleton jutustelija

Mikä on huonoin neuvo, joka sinulle on annettu?