

*Kulonummien kauhu:  
seikkailu fantasiaroolipeliin*



Kauppias Caldwell perheineen eli karuilla Kulonummilla, kunnes suuttu noitakuningattaren. Nyt hän elää vielä vaatimattomampaa elämää luolassa linnansa raunioiden kellarissa, nousten täyskuun aikaan metsästämään ihmislihaa.

Seikkailu soveltuu fantasia- ja kauhupeleihin. Pelinjohtaja korvaa maailmaansa yhteensopimattomat osat ja nimet sopivammilla.

## **Tekijät**

Teksti: Tommi Brander (s. 2–6 & 13–15) ja Sami Koponen (s. 6–12)

Kuvat: Frank Meitzke / Pixabay (kansi), cocoparisienne / Pixabay (sumu s. 2), Hans Braxmeier / Pixabay (maisema s. 5 ja portaat s. 13), Sami Koponen (pohjapiirustus s. 7), Mabel Amber / Pixabay (muratti s. 10), Ayoub Ward (hirviö s. 15)

Taitto & toimitustyö: Sami Koponen





## Kulonummet

Nummet ovat osa Lohikäärmeperonikuntaa, takamaata, jota käytetään lähinnä aatelisten rangaistuslaitoksena, kun joku halutaan pois silmistä ja hovista. Aukkaita on vähän ja he ovat köyhiä. Asutus keskittyy kyliin, joita hallitsevat vähäisemmät aateliset. Paikalliset puhuvat omaa kieltään, mutta suurin osa osaa myös kauppakieltä. Merkittävin elinkeino on lampaankasvatus. Jotkut kalastavat jos asuvat joen lähellä, toiset louhivat vuoria jotka erottavat heidät sivistyksestä (toivoen pääsevänsä läpi kaivamatta liian syvälle, kenties, tai ehkä vain malmeja etsien). Äiti maata palvotaan ja ihmisuhrille on vain harvoin tarvetta. Marsuja annetaan lahjaksi naapureille ja köyhille, kun kuunsirppi kasvaa puolikuuksi.

Sää on epänormaali ja epämiellyttävä. Syy jätetään pelinjohtajan harteille, mutta epäilemättä paikalliset papit osaavat kertoa asiasta enemmän. Säätilan voi heittää taulukosta.

<b>Nopan tulos</b>	<b>Säätila</b>
1	Ukkosmyrsky
2	Myrskytuulta ja sadetta
3	Sataa
4	Tihkusadetta ja sumua
5	Huomattavan tiheää sumua
6	Painostavan kuumaa ja kosteaa; aurinko loimottaa ja on tukahduttavan tyyntä
<b>Säätilan muuttuminen (heitä päivittäin)</b>	
1-3	Säätila pysyy samana
4-6	Säätila muuttuu, heitä säätaulukosta

## Mitä kylillä puhutaan

Huredmeren kylässä kuulee paljon asiaan liittyviä huhuja, jos jonkun saa puhumaan mistään muusta kuin säästä. Kanervakedon kaupungissa näitä voi kuulla muiden huhujen lomassa. Huhut on numeroitu, jos haluat arpoa nopalla, minkä niistä hahmot kuulevat.

1. Nummilla metsästää ihmissusi.
2. Täydenkuun aikaan noidat lentävät luudillaan pohjoisesta etelään ja käkättävät mennessään.

3. Perkeleen susilauma kävi taas hakemassa lampaan ja tappoivat seitsemän muuta samalla.

4. Etelän metsässä asuu kaikenlaisia keijuja ja pahempia otuksia. Paikallisoppaan kanssa sinne voi uskaltautua, jos heihin luottaa. Muuten en menisi. Outoa väkeä siellä metsän laidalla asuu; jonkin vanhan sodan veteraaneja, kuulemma. Mutisevat jotain pahoista alkuvoimista ja siitä, miten kaikki ei ole vielä ohi.

5. Kävin kerran vaeltamassa luoteessa, nummien tuolla puolen, joen yli ja metsän läpi, ja sieltä löysin ihmeellisen puutarhan. Kasvit olivat upeita, ötökät valtavia ja noita ilkeä. Hyvä kun pääsin hiipimään pois.

6. Caldwellin linnan raunioissa asuu linnan isäntä edelleen, mutta vain öisin, jolloin hän janoaa ihmisverta. Neljä vuotta sitten hän vei tyttäreni. Lähdin perään ja saavuin raunioille illalla. Rouva Caldwell oli siellä, mustiin pukeutuneena ja kalpeana, ja silloin juoksin enkä ikinä mennyt takaisin.

7. Nummilla asuu ryöväreitä, jotka iskevät yksinäisten matkustajien kimppuun.

8. Tiesitkö muuten, että Caldwellin suvulla oli paljon omaisuutta, mutta kukaan ei ole hakenut sitä linnasta?

9. Linnassa asuu hirveää väkeä. Yövy mieluummin ulkosalla kuin siellä, säästä riippumatta; he kyllä tarjoavat yösijan, mutta pimeässä tapahtuvat asiat ovat kuolemaakin kauheampia. Pysykää loitolla sieltä.

10. Tuomionpäivä on tullut! Sataa ja sataa! Kasvit ja lampaat mätänevät pelloille! Äiti maa on meidät hylännyt! Vain Kolmioppi voi meidät pelastaa!

11. Ette sitten kuullut tätä minulta [*salavihkaisia katseita ympäröivästä, luimistelu*], mutta näitä maita oikeasti hallitsee kaamea noita. Hän näyttäytyy harvoin, mutta silloin käy pahasti. Menkää vaikka katsomaan Caldwellin vanhaa linnanrotiskoa. Olin siellä tallipoikana ja kun noita tuli, niin en saanut lainkaan koskea sen hevoseen, enkä olisi uskaltanutkaan! Palvelijatkaan eivät olleet oikein ihmisiä enää, vaan niiden pää oli kuin sudella ja ne ulvoivat ja nauroivat. Sisällä oli ruokatarjoilua, sitten sanoja jotka sattuivat korviini, rouvan kirkaisu, ja sitten juoksin. Kukaan muu ihminen ei tullut sieltä ulos.

12. Oli täysikuu enkä ollut ehtinyt kotiin, vaan minun piti laittaa leiri nummille. Vieressä oli onneksi jyrkänne. Havahduin yöllä kun

jokin mies hiipi leiriä kohti – koirani ärisi sille. Se astui valoon ja näin vain sen silmissä mustaa ja sen jälkeen kaikkialla oli valoja, jotka puhuivat minulle. Seurasin niitä. Aamulla heräsin ja olin pudonnut jyrkänteeltä, mutta onneksi olin elossa ja minut löydettiin ja pelastettiin. Ylhäällä mudassa oli paljaiden ihmisjalkojen jälkiä. Koiraani en enää nähnyt. Mitään muuta ei ollut viety.



Miksi noitakuningatar kirosi herra Caldwellin? Heitä noppaa kahdesti ja yhdistä vastaukset. Molemmat ovat totta.

1. Noitakuningatar oli saanut käsiinsä mustan lootuksen siemeniä ja linnassa yhdistyivät juuri oikeat ominaisuudet, eikä yhtä hyvän kasvatuspaikan löytäminen ole helppoa.
2. Herra Caldwell oli noitakuningattaren palvelija, joka sai kiittää tätä niin linnastaan kuin avio-onnestaan. Caldwell ylpistyi turhan kanssa ja uhmasi noitaa.
3. Rouva Caldwell loukkasi noitaa liialla nöyryydellä miestänsä kohtaan.
4. Noitakuningatar on julma, mutta oikeamielinen. Caldwell oli ainoastaan julma.
5. Rouva Caldwell oli kokoamassa noitakuningattaren vastustajia yhteen. Hän oli myös puheissa kirkon kanssa.

6. Caldwellit eivät halunneet tarjota nuorinta lastaan, alle vuoden ikäistä, noidan palvelijaksi tai pataan.

Jos joku kyselee Caldwellista Kanervakedon yläluokalta, voi taulukkoa käyttää myös inspiraationa; eivät he luultavasti noitakuningattaresta paljoa tiedä, mutta Caldwellien käytöksestä ja maineesta kylläkin.

### **Caldwellin linnan rauniot**

Linnanraunio on iästään huolimatta edelleen mahtava rakennus ja se näkyy kauas nummien keskellä. Lähempää kuitenkin huomaa, että se on rapistunut aikojen saatossa varsin huonoon kuntoon: päivä paistaa paikoin sisään, köynnöskasvit ovat peittäneet linnan länsiseinän ja monet sisäseinät ovat luhistuneet.

Useimmissa linnan huoneissa on kapeat ikkunat, joista ihminen ei mahdu kiipeämään sisään. Niistä tulee päiväsaikaan riittävästi valoa, jottei sisällä tarvita muuta valaistusta. Vain huoneet 8, 13 ja 15 ovat pimeitä.

Kaikki linnakkeen huoneet torneja lukuun ottamatta ovat kolme metriä korkeita. Tornien katto on kahdeksan metrin korkeudessa.

### **Kummitusraunion ulkopuoli ja sisäänkäynnit**

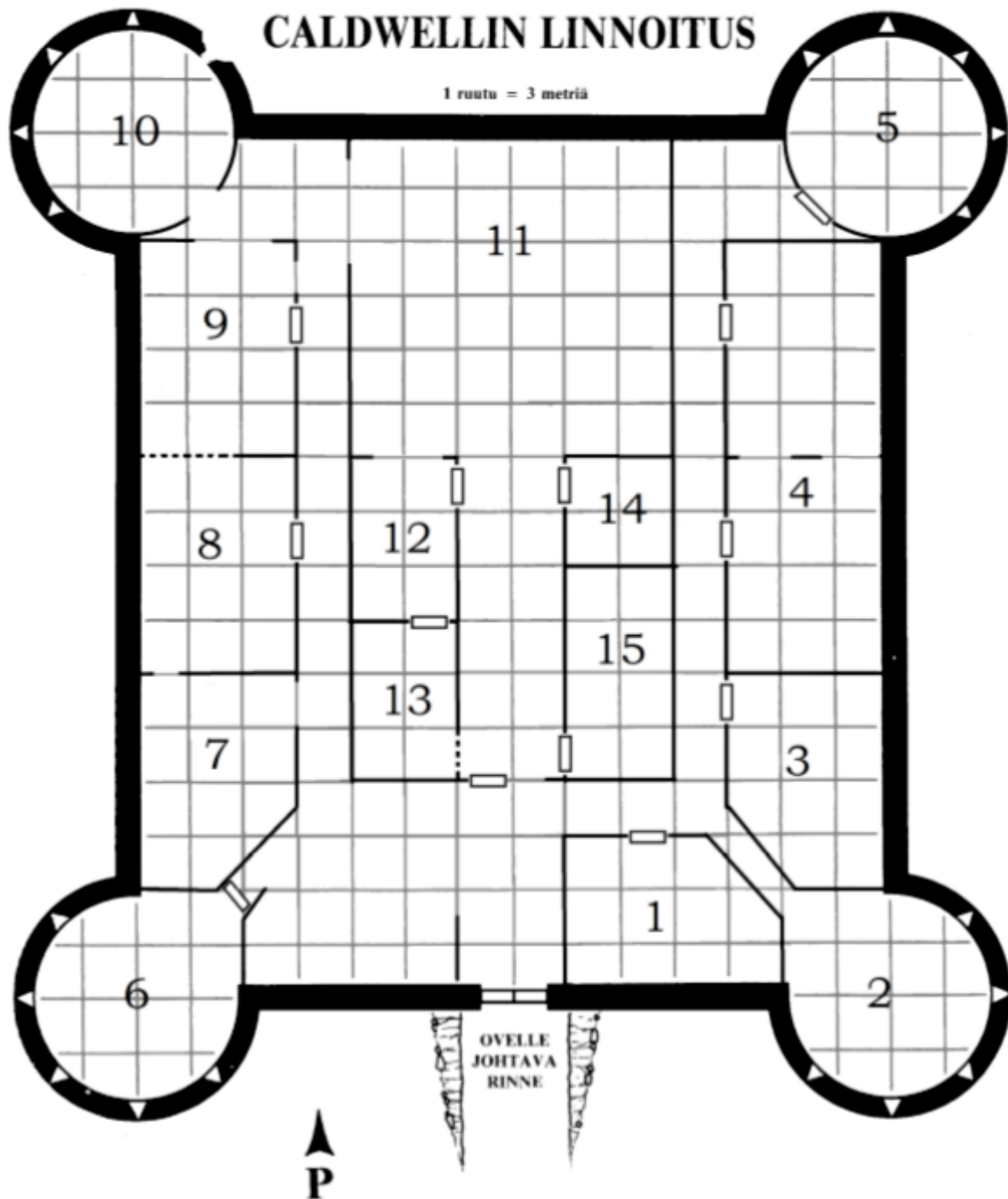
Linnanraunioille johtaa tuskin havaittavaksi kinttupoluksi metsittynyt tie. Maastoa tutkimalla linnan itäpuolelta löytyy jonkin ulkorakennuksen perustuksen rippeet. Kulonummien kyläläiset ovat hakeneet siitä kiviä omaan käyttöönsä.

Linnan ulkomuodosta asiantuntijat voivat päätellä, että sitä tuskin on tehty sodankäyntiä varten. Toisaalta asuinrakennukseksi se on aika kolikon näköinen.

Matala rinne johtaa raunion pääoville. Ne on suljettu, mutta eivät ole salvattu edes yöllä.

Linnan länsiseinällä kasvaa runsaasti oudon tummanpuhuvaa murattia. Se kohoaa melkein ylös asti ja sitä pitkin on mahdollista kiivetä linnan katolle. Katolla liikkua on vaarana pudota lahojen puitteiden läpi sisään erityisesti huoneiden 9, 11 ja 12 kohdalla. Katossa on ihmisenmetsäviä reikiä huoneisiin 4, 11 ja 12.

Luoteistornin seinä on murentunut ampuma-aukon kohdalta niin suureksi, että siitä voi pienellä ponnistelulla kavuta sisään (huone 10).



### Rauniolinnan pohjapiirroksen merkityt huoneet

#### 1. VARTIOSALI

Huone on tyhjä. Paikalla on 1/6 todennäköisyydellä joku Painiveljistä (ks. huone 4) arkisissa askareissa kuten pesemässä pyykkiä tai vuolemassa lusikkaa.

Tämä huone on vanha vartiosali, josta järjestettiin aulasalin viimeinen puolustuslinja. Huoneen pohjoisseinällä on vipuja, joista voitiin sulkea aulasali katosta laskeutuvien rautaristikoiden avulla, mutta nyt ristikot ovat poissa eivätkä vivut tee mitään.

## 2. KAAKKOISTORNI

Huoneen keskellä on nuotiopaikka ja itäseinustalla kasa risuja. Nokinen pannu roikkuu naulassa pohjoisseinällä.

## 3. MAKUUSALI

Huoneessa on kolme yksinkertaista ja sijaamatonta vuodetta. 3/6 todennäköisyydellä joku Painiveljistä (ks. huone 4) on täällä nukkumassa. Vuoteita penkomalla löytyy metallinen riipus (arvo 2 hopearahaa) ja 3 hopearahaa.

## 4. ASUINSIJA

Väliseinä on sortunut näiden kahden huoneen väliltä, joten ne ovat käytännössä muuttuneet yhdeksi huoneeksi. Pohjoisemmassa huoneessa on yksinkertainen sisustus: pöytä ja tuoleja, pari kaappia ja säkkejä roikkumassa seinällä nauloissa. Säkeissä on Painiveljesten tavaroita, vähän ruokaa ja yhteensä 7 hopearahaa. Eteläisemmässä huoneessa on kirjahyllyjä, joiden sisältö on turmeltunut aikojen saatossa.

Painiveljekset ovat täällä, jos heitä ei ole kohdattu vielä muualla.

Painiveljekset eli Atanas, Hanag ja Gryf ovat maatyöläisiä, jotka ovat asustelleet rauniolinnassa jo hyvän tovin. He kuuluvat syrjittyyn seksuaalivähemmistöön ja saavat siksi huonosti töitä, mutta itse he selittävät asiaa huonolla työtilanteella. He toivovat pahaa yrmeille ja aseistautuneille kulkijoille, mutta eivät käy avoimesti näiden kimppuun. Rauhallisemmille kulkijoille he osoittavat vieraanvaraisuutta, vaikka ovatkin köyhiä.

Veljesten aika kuluu nummille viritettyjä ansoja kokien, polttopuita keräten ja pilkkoen, resuisia varusteita kunnostaen ja korttipöydässä istuen. He ovat puhuneet matkaavansa Kanervakedon kaupunkiin töitä etsimään, mutta ovat lykänneet lähtemistä kerta toisensa jälkeen.

He ovat selvinneet raunion vaaroista välttämättä suurta salia (huone 11) ja kellaria (huone 10) sekä lukittautumalla koillistorniin (huone 5) täydenkuun aikaan.



## 5. KOILLISTORNI

Tornin oviaukon tukkeena on irrallinen ovi, jonka voi nostaa syrjään. Huoneessa on länsiseinällä iso kivi (käytetään oven salpaamiseen täydenkuun aikaan), itäseinällä olkia ja huopia epämääräisenä myyttynä ja pohjoisseinällä pari pientä nassakkaa täynnä vettä.

Jos Painiveljekset (ks. huone 4) tietävät jonkun olevan koillistornissa, he yrittävät ohjata tämän pian pois sieltä, koska se ”tuo pahaa onnea”.

## 6. LOUNAISTORNI

Huoneen oviaukko on suljettu muualta nostetulla ovella, joka on kiilattu paikoilleen. Sen voi siirtää riittäväällä voimankäytöllä.

Huoneessa on kaksi nälkiintynyttä sutta, jotka hiipivät taannoin linnakkeeseen, mutta jotka Hanagin onnistui teljetä tänne. Sudet ovat nälkäisyytensä takia vaarallisia, mutta haluavat ennen muuta takaisin nummille.

## 7. PATSASHUONE

Huoneessa on jälkiä hienosta sisustuksesta, joka on aikojen kuluessa mädäntynyt pilalle. Huoneen lounaiskulmassa on kultainen soturia esittävä patsas, jonka silminä kimaltelevat jalokivet.

Patsasta tarkemmin tutkimalla selviää, että se on vain kullattu ja kulta on paikoin varissut siitä irti. Jalokiviä on vaikea tutkia kaivamatta niitä irti ja se puolestaan on hankalaa ilman oikeita työkaluja. Jalokivet eivät ole virheettömiä ja siksi 250 hopearahan arvoisia kappaleelta.

Huoneen pohjoisseinässä on pieni reikä, josta mahtuu ryömimään pimeään kasvihuoneeseen (huone 8).

## 8. KASVIHUONE

Tämä huone on pimeä, koska musta muratti on peittänyt ikkuna-aukot. Muratti on myös levinnyt seiniä ja lattiaa pitkin koko huoneeseen. Muratin alta kuitenkin pilkistelee huonekalujen kulmia.

Musta muratti on esiälyllinen ja hidasliikkeinen olento, joka kietoo huoneessa pitempään viipyvät köynnöksiinsä. Sen voimat riittävät kolmen ihmisen pitelemiseen. Muratin vahingoittaminen ei saa sitä hellittämään otettaan.

Huoneen kalusto on mädäntynyt kuten patsashuoneessakin (huone 7) ja muratin köynnösten musertama. Huoneen pohjoisseinämä on hauras-

tunut muratin ujutettua köynnöksiään siitä läpi. Eteläseinässä on pieni reikä, josta pääsee ryömimään patsashuoneeseen.

Muratti on saavuttanut esitietoisuuden viimahuoneen (huone 9) aaveiden vaikutuksesta. Niiden kaipuu päästä syliin on saanut muratin tavoittelemaan samaa.



## 9. VIIMAHUONE

Huoneen kalustus on aikojen saatossa mennyt pilalle. Eteläseinän läpi on kasvanut muutamia muratin köynnöksiä. Huoneessa käy kummallinen kylmä viima, joka ei johdu normaalista vetoisuudesta.

Huonetta tarkemmin tutkiessa kalusteiden joukosta voi tunnistaa useamman kehdon. Huoneessa myös kuuluu hiljaista etäistä itkua. Perusteellisen etsinnän tuloksena huoneesta löytyy kolme tummaksi hapeettunutta hopeista riipusta. Kiillotettuina kunkin arvo on 5 hopearahaa.

Huoneen pohjoisseinä ja osa itäseinää on romahtanut lähes kokonaan. Koilliskulma on kuitenkin edelleen pystyssä.

Huoneessa on kuusi pientä vauvan aavetta, jotka eivät pysty vaikuttamaan maailmaan juuri millään tavoin. Niiden hätä ja ahdistus on kuitenkin vähitellen herättänyt kasvihuoneen (huone 8) muratissa alkeellisen tietoisuuden. Muratti kaipaa päästä lähelle eläviä olentoja ja tulla otetuksi syliin aivan kuten aaveetkin.

## 10. LUOTEISTORNI

Huone on tyhjä. Lattialla on katonrajasta murentuneita isoja kivilohkareita. Pohjoisseinän ampuma-aukko on murentuessaan kasvanut mienmentäväksi reiäksi.

Huoneen lattiassa on luukku, josta pääsee linnakkeen kellariosaan (ks. seuraava väliotsikko). Siellä majailee Kulonummea piinaava ihmissyöjä Caldwell.

## 11. SUURI SALI

Suuren salin käytävän koristeet ja taulut ovat syöpyneet puhki, mutta itse sali on säilynyt yllättävän hyvässä kunnossa. Koristepatsaat, suuret istuimet, massiivinen tulisija ja seinien gobeliinit ovat rähjäntyneet mutta edelleen tunnistettavissa.

Huoneen koillisnurkassa on luuranko, jonka yllä näkyy vielä rippeitä surupuvusta. Luurangon luita on kaluttu. Luurangolla on yllään runsaasti koruja, joiden yhteisarvo on 1250 hopearahaa.

Huoneessa vaeltaa surupukuinen Caldwellin vaimon aave. Huoneessa voi kuulla hiljaista valitusta lasten kuolemasta ja Caldwellin tuhosta. Aave häiriintyy, jos huoneessa metelöidään ja etenkin jos siellä iloitaan. Se myös puolustaa koillisnurkassa lojuvaa luurankoaan.

Suuren salin länsiseinä on luhistunut pitkältä matkalta. Siitä pääsee länsikäytävään. Samoin lounaiskulman seinä on murentunut suuren salin ja makuuhuoneen (12) väliltä.

## 12. MAKUUHUONE

Huoneen kalustus on vuosien saatossa tuhoutunut, mutta edelleen tunnistettavissa ylelliseksi makuuhuoneeksi.

Romahtaneen katosvuoteen vierellä kaatuneen yöpöydän luona on tika-ri tupessaan ja särkynyt pieni lasipullo.

Huoneen pohjoisseinä on romahtanut ja avautuu suoraan suureen saliin (huone 11).

## 13. PUKUHUONE

Tämä huone on pimeä, sillä ikkunoita ei ole eikä katossa ole tällä kohtaa reikiä.

Huoneessa on useita kaappeja täynnä vaatteita. Ne ovat kaikki koinsoymiä ja ajan pilaamia.

Itäisen seinän kaapin lattialla vaatteiden peittämänä on pieni kirstu, jossa on 52 hopearahaa. Eteläisen seinän kaapissa asustaa pieni rottaperhe, joka puolustaa pesäänsä tarmokkaasti.

Huoneen kaakkoisseinä on ajan kuluessa murentunut ja siinä on useita rotanmentäviä reikiä.

#### 14. NEUVOTTELUHUONE

Kuluneen katon rei'istä siivilöityy sen verran valoa sisään, että huone on hämärä. Huoneessa on pyöreä pöytä ja sen ympärillä useita istuimia. Pohjoisseinällä on muutamia matalia kaappeja, jotka ovat tyhjiä.

Eteläseinällä on kaksi reikää, joista näkee vierashuoneeseen (huone 15) – tai näkisi, jos sinne tulisi jostain valoa.

#### 15. VIERASHUONE

Huone on pimeä, sillä siellä ei ole ikkunoita ja katto on ehjä.

Huoneen länsiseinällä on tyhjiä vuoteita, joista on viety lakanat ja muut täytteet. Kunkin vuoteen päädystä on tyhjä arkku.

Huoneen itäseinällä on iso kaappi. Sinne mädäntyneen puuaineksen ja kankaiden sekaan on pesiytynyt pienenpieniä nummipolttiaisia, joka pölähtävät pilvenä varomattoman kaapin avaajan päälle. Ne peittävät nopeasti puolet huoneesta ja rauhoittuvat vasta kun huoneessa ei ole liikuttu hyvään toviin. Jokainen nummipolttiaispilveen joutuva saa monta pistosta ja saattaa saada allergisen reaktion. Se aiheuttaa voimakasta (ja häiritsevää) kutinaa kahden seuraavan vuorokauden ajan.



## Rauniolinnan kellari



Kellariin vievä lattialuukku on luoteistornissa (huone 10). Luukun alta paljastuvat jyrkät alaspäin johtavat portaat. Tuoksu kellarissa on huumaaava. Jos sinne astuva ei onnistu vastustamaan lootusten vaikutusta, hän näkee ensin lieviä, minuutin päästä merkittäviä ja kymmenen minuutin kuluttua vakavia harhoja. Ulkoilma auttaa.

Alkuperäisen kellarin sisällöstä on vielä jäljellä puulaatikoita yhtä seinää vasten. Lattialla on lapion ja parin hakun jäänteitä sekä paloja rotanluista.

Toiseen seinään on kaivettu karkea käytävä, halkaisijaltaan metrin, jonka katosta ja seinistä roikkuu kalpeita juuria. Tarkasti katsomalla näkee nestepisaroihin niiden kärjissä. Tunnelin lattialla, luurankojen ja lomas-

sa, kasvaa pari mustaa kukkaa. Yksittäinen kukinto on kahden kämmenten kokoinen. Lattialla on lätäköitä maan läpi tihkuvan kosteuden ansiosta. Laatikoiden takaa löytyy kontaktava käytävä Caldwellien yksityiskammioon.

Yksityiskammion sisältö on pelinjohtajan pääteltävä kirouksen syyn perusteella (ks. sivu 5). Ei siellä kultaa tai hopeaa ole, ainakaan paljoa, mutta kenties kirjoituksia noitakuningattaresta, kielletty kirja tai kaksi, kidutuslaite tai selli, tai vastasyntyneen luuranko kehossa (piilossa noidalta).

Käytävässä kasvavat kukat ovat mustia lootuksia. Niiden ilmajuuret tihkuvat myrkkyä ja suojelevat kukkia sekä tappavat niille lannoitetta. Herra Caldwell tuo uhrinsa niiden muonaksi ja lannoittaa niitä vähillä ulosteillaan. Hän myös nukkuu käytävän perällä olevassa pedissä, heräten harhoistaan vain kun kuu on lähes täysi tai joku elävä olento saapuu kellariin. Vanhojen luiden ja elävien juurten joukosta voi löytää 94 hopearahaa, veitsiä ja muita tarvekaluja sekä 1/6 todennäköisyydellä taikaesineen, jalokiven tai muuta erikoista. Tämä kaikki vaatii tonkimista ja on lähes varmasti kuolemaksi, jos lootusta ei ole siivottu paikalta pois.

### **Musta lootus**

Juurista tihkuva myrkky tuhoaa hermoston. Se aiheuttaa harhoja ja lopulta pysyvää vahinkoa. Pisara iholle riittää tyypillisesti tappamaan aikuisen ihmisen. Kukkien tuoksu huumaa. Kukkaan koskeminen levittää helposti siitepölyä heteistä. Siitepölyn hengittäminen on yhtä vaarallista kuin myrkkyyn koskeminen.

Emistä tai siemenistä saa keitettyä esiin nestettä, joka laimennettuna ja tarkasti annosteltuna ei tapa, vaan aiheuttaa vahvaa riippuvuutta ja on oleellinen osa useita rituaaleja. Se on ilmeisen arvokasta. Siemenet eivät idä helposti eivätkä monessa paikassa.

### **Herra Caldwell**

Noidan kirous pitää hänet elossa. Suonissa virtaava mustan lootuksen myrkky tekee hänet hulluksi, mutta myös tappaa taudinaiheuttajat ja loiset sekä suojaa muilta myrkyiltä ja ikääntymiseltä. Caldwellin hiki tuoksuu hennolta lootuksen kukinnolta. Ihon läpi näkyvissä verisuonissa virtaa musta neste. Hänen katseensa aiheuttaa harhoja ja kosketuksensa samoin. Veri on kuin lootuksen myrkkyä, mutta ei yhtä

vahvaa - kunnan roiske kasvoille voi silti olla kuolemaksi ja Caldwellin pureminen tappaa välittömästi. Caldwell on yhtä voimakas kuin vahva ihminen, mutta inhimillistä sitkeämpi. Hän hiipii halutessaan äänettömästi, mutta yleensä mutisee jotain paikalliskielen vanhalla murteella; noita, kukat, nälkä, lapset, kosto. Hän on enemmän ovela kuin älykäs, mutta voi tulla hetkeksi tolkkuihinsa jos kuulee tutun nimen - omansa, perheenjäsenen tai noidan.



### **Noitakuningatar**

Hän lähettää palvelijan hakemaan lootuksen siemeniä kerran vuodessa. Joskus hän käy paikalla myös itse. Hän on yrittänyt viljellä mustaa lootusta muuallakin, mutta ei ole saanut sitä kasvamaan.

### **Miten saada pelaajat mukaan seikkailuun**

Sijoita seikkailukohde pelimaailmasi kartalle. Ehkä joku sattuu joskus käymään siellä. Jos et tiedä kuun vaihetta, heitä 30-sivuista noppaa tai 3n10; 30 tarkoittaa täysikuuta ja muut tulokset kertovat kuinka monta yötä seuraavaan on. Myös noidan palvelijan seuraava saapumishetki kannattaa arpoa, ellei se ole aiemmista tapahtumista määräytynyt.

Jos haluat käyttää tätä kampanjan aloituksena tai kertapelinä, niin ehkä Caldwell on napannut jonkun hahmolle tärkeän henkilön, tai myrsky ajaa seurueen etsimään suojaa raunioista. Paikalle voi päätyä myös selvittämään noitakuningattaren tekemisiä tai tutkimaan mustaa lootusta.