



Maailman reunalla

*Haaksirikkoutuneet tutkimattoman seudun rannikolla.
Selviytymiskamppailua vähillä varusteilla.
Rauniotemppele viidakossa.
Alkuihmisten heimo ja jumalaksi korotettu muukalainen.*



Teksti: Kyösti Tuominen

Kuvitus: Jazella / Pixabay (kansi), Jorge Rodriguez / Pixabay (s. 2), PolitUnion / Pixabay (s. 4), Marcel Prueske / Pixabay (s. 7), Claudia Peters / Pixabay (s. 8), Skinner Prout / Wikimedia Commons (s. 11), Kyösti Tuominen (kartat s. 13-15), stokpic / Pixabay (s. 16), Fibonacci / Wikimedia Commons (s. 18)

Taitto ja toimitustyö: Sami Koponen

Tässä skenaariossa sääntötekniset tiedot ovat tärkeässä asemassa, kun mitataan hahmojen kamppailua luonnonvoimia vastaan. Seikkailu on kuitenkin haluttu säilyttää mahdollisimman helposti muihin roolipeleihin sovellettavana. Siksi lukuisat sääntötekniset tiedot on sijoitettu sivun marginaaliin tällaiseen tekstilaatikkoon.

Skenaario on alunperin kirjoitettu suomennettuun *Stormbringer*-roolipeliin. Tällä hetkellä kuitenkin *Dungeons & Dragons* -roolin 5. laitos nauttii suurta suosiota roolipelien joukossa. Niinpä seikkailuun liittyvät sääntötekniset tiedot on tarjottu myös *D&D*:n 5. laitokseen, mutta nämä on selvyiden vuoksi sijoitettu skenaarion loppuun (s. 17-18).

Seikkailun tausta

Vuosia sitten orjakaleeri kulki seikkailun tapahtumapaikkana olevan rannikon läheisyydessä. Sen kyydissä oli kaaoksen kultin pappi Narg Karem. Vahvojen lääkeyrttien vaikutuksen alaisena hän oli nähnyt näkyjä kaaoksen temppelistä, ja noiden näkyjen mukaan hän käskytti kapteenia purjehdimaan pitkin viidakkoista rannikkoa. Äkillisesti noussut raju myrsky kuitenkin ajoi laivan karikkoon, jossa se pirstoutui kappaleiksi. Narg Karem joutui veden varaan ja rukoili jumalten suopeutta.

Tuntemattoman ajan kuluttua hän heräsi vieraalla kivikkoisella rannalla. Ajopuita lukuunottamatta aluksesta tai sen miehistöstä ei näkynyt jälkeäkään. Tiheän viidakon reuna näkyi rannalta ja kaukaisuudessa sen keskeltä kohosi raunioituneen porraspyramidin huippu. Silloin Narg Karem tiesi, että kaaoksen jumalat olivat johdattaneet hänet oikeaan paikkaan: tuon pyramidin oli oltava se unohtunut kaaoksen temppeli, jota hän oli etsinyt.

Narg vaelsi läpi viidakon vaarojen ja saapui lopulta pyramidille. Sen huipulta hän löysi muinaisen alttarin ja uhrikiven, sekä ikivanhan uhrausveitsen. Seuraavat kuukaudet Narg keräsi viidakosta yrttejä ja hengitti niiden huumavia höyryjä. Hän uhrasi alttarilla eläimiä ja vaipui hiljalleen syvälle pimeisiin ajatuksiin. Hän piirsi kaaoksen kahdeksankulmion alttarin eteen ja kutsui muinaista demonia luokseen. Paikalle saapuikin viidakoruttoa kantava vähäinen demoni, jonka Narg sitoi uhriveitseensä.

Viidakossa elävä alkuihmisten heimo löysi myös temppelille ja aggressiivisena se meinasi napata Narg Karemin ruuakseen. Mutta pappi nousikin vastarintaan ja ruttoveitsellään surmasi heimon mahtavimman metsästäjän. Tämän ruumis peittyi märkiviin paiseisiin ja heimo alistui kaaoksen papin edessä pelosta ja kunnioituksesta. Vuodet kuluivat ja hiljalleen Narg menetti järkensä huumaavien kasvien ja pimeiden voimien kuiskutusten seurauksena. Hän alkoi uskoa olevansa yksi kaaoksen jumalista. Alkuihmiset saapuivat säännöllisesti temppelille antaen hänelle uhrilahjoina ruokaa ja eläimiä. Välillä joku heimosta piti uhrata alttarilla kaaoksen ruhtinaille.

Stormbringer-roolipelin maailmassa paikka sijaitsee viidakon peittämällä läntisellä mantereella Noidan saaresta lounaaseen ja Hiljaisista Maista etelään. *D&D:n* *Forgotten Realms*-maailmassa sopiva paikka voisi olla Chultin rannikko.

Narg Karem on kotoisin Pan Tangista ja palvelee kaaoksen ruhtinas Pyarayta. Pan Tang on eristäytynyt saarivaltakunta, jota hallitsee papillinen aristokratia. He ovat omistautuneet kaaoksen ruhtinaiden palvelemiseen ja muut valtakunnat tuntevat heidät lähinnä merirosvoina.

Pyaray, Kiellettyjen salaisuuksien kuiskaaja, hallitsee valtamerten syvyyksiä. Häntä palvelee kokonainen kirottu hukkuneiden merimiesten laivasto. Tämän kaaoksen laivaston ilmaantumisen meren pinnalle kerrotaan olevan merkki aikojen lopusta.

Alkutilanne

Hahmot päätyvät paikalle samoin kuin Narg Karem aikoinaan: haaksirikon seurauksena. Pelaajahahmojen alus on uponnut myrskyssä ja he ovat ai-noat eloonjääneet. Heillä on useita ruhjeita ja haavoja onnettomuutensa seurauksena.

Tilanne varusteiden osalta ei ole sen parempi. Hahmoilla ei voi olla ras-kaita haarniskoita, koska he olisivat hukkuneet sellaisissa. Nahkapanssarit tai vastaavat ovat sallittuja. Aseiden suhteen tilanne on yhtäläisen synkkä. Jokainen pelaaja valitkoon yhden aseeseen, joka voisi olla säilynyt vyöllä tai selkään sidottuna. Tikari tai vastaava pieni ase on säilynyt mukana läpi myrskyn 60 % mahdollisuudella. Mille tahansa suuremmalle aseelle mah-dollisuus on vain 40 %. Kahden käden aseet ovat varmasti kaikki uponneet aaltoihin.

Muiden tavaroiden osalta pelaajat voivat jokainen valita korkeintaan kaksi pienehköä varustetta tai esinettä, jotka ovat säilyneet esimerkiksi hahmo-jen taskuissa. Pelinjohtaja käyttäköön tässä harkintaansa, kun pelaajat eh-dottavat mitä heillä voisi olla mukanaan.

Nyt hahmojen kyvyt selvitä luonnossa nousevat arvoon arvaamattomaan, sillä heidän on hankittava juomavettä, ruokaa ja suojaa. Käsistään kätevät hahmot pystyvät valmistamaan myös esimerkiksi kivikeihäitä tai -kirveitä.



Hahmoilla on haaksirikosta selviyty-misen jäljiltä seikkailun alussa vain puolet kestopisteistään.

D&D:ssa hahmoilla on vain puolet kestopisteistään ja lisäksi kolme as-tetta väsymystä (*Exhaustion*).

Selviytyminen

Ensin hahmojen on saatava perusasiat kuntoon. Ruokaa ja etenkin juomavettä on hankittava. He voivat myös valmistaa työkaluja tai aseita. Jotta hahmot voisivat levätä, he tarvitsevat jonkinlaisen suojan. Ilman suojaa hahmot eivät voi levätä siten, että kuntopisteet palaisivat tai väsymys poistuisi.

Rantakaistale on kivikkoinen ja kallioinen. Paikka, johon hahmot ovat ajautuneet, on pieni kaistale hiekkarantaa kivikkojen välissä. Pimeään ja tiheään viidakon reuna kohoaa kuin muuri. Viidakoon ei tarvitse mennä syvälle kerätäkseen maasta oksanpätkiä nuotiota varten tai kasvien suuria lehtiä suojan rakentamiseen. Maasta löytyy kiviä, mutta jotta hahmo voisi valmistaa karkean kivikeihään tai -kirveen, hänen pitää löytää soveltuvaa liuskekiveä tai vulkaanista lasia.

Materiaaleja on siis saatavilla, mutta ne vaativat etsimistä. Seuraavilla sivuilla on kuvattu erilaisten toimien käsittelyä. Pelinjohtajan kannattaa pitää kirjaa siitä, mihin hahmot aikaansa käyttävät. Päivänvaloa riittää 12 tuntia vuorokaudessa. Joitakin käsitöitä voi yrittää tehdä myös nuotion tai soihtujen valossa, vaikka se hieman hankalampaa onkin.

Kulkiessaan rantaa edestakaisin hahmot huomaavat kallion laelta kaukana viidakossa hämmöttävän porraspyramidin raunion. He havaitsevat myös nousevaa hentoa savua, joka on lähtöisin alkuihmisten kylästä. Tämän pitäisi saada hahmot jossain vaiheessa liikkeelle (toivon mukaan levättyään ja toivuttuaan riittävästi) syvemmälle viidakoon. Jos hahmot tuntuvat jumittuvan rannalle, voi pelinjohtaja lähettää alkuihmiset heidän luokseen.

Veden, ravinnon ja materiaalien etsiminen tehdään Etsiminen-taidolla. Onnistumisen taso kertoo, miten kauan etsimiseen kuluu aikaa:

- Kriittinen onnistuminen: 1 tunti
- Normaali onnistuminen: 2 tuntia
- Epäonnistuminen: 4 tuntia
- Möhläys: 6 tuntia, eikä hahmo löydä mitään

Hahmot voivat tehdä etsinnöissä yhteistyötä. Tällöin kulunut aika jaetaan onnistumisen heittäneiden hahmojen määrällä. Kaksi onnistunutta hahmoa hoitaa tehtävän siis puolessa ilmoitetusta ajasta, kolme hahmoa vastaavasti kolmasosassa, jne.

D&D:ssa etsimiseen käytetään Perception-taitoa. Heiton tulos kertoo, miten kauan etsimiseen kuluu aikaa:

- DC 22: 1 tunti
- DC 12: 2 tuntia
- DC 6: 4 tuntia

Jos tulos on alle 6, hahmo kuluttaa aikaa 6 tuntia eikä löydä mitään hyödyllistä.

Ravinnon löytäminen

Juomavettä on mahdollista kerätä kun sataa tai jos hahmot löytävät luonnonlähteen. Sadeveden keräämiseen tarvitaan kerääjä, joka voi olla vaikka isoista lehdistä valmistettu suppilo. Toivottavasti joku hahmoista valitsi selvinneeksi esineeksi vesileilin, joka on näin mahdollista täyttää! Muuten vettä on erittäin hankalaa kuljettaa mukana.

Viidakossa kulkiessaan hahmot voivat yrittää löytää lähteen tai puron, jos suostuvat uhraamaan aikaansa etsintään. Tällöin on kuitenkin mahdollisuus sairastua likaisesta vedestä kuumetautiin. Taudista kärsivä hahmo on sairas 1n4 päivää ja menettää joka päivä kestopisteitä, joita ei voi saada takaisin ennen kuin tauti on väistynyt.

Kasvitietoa omaava hahmo voi etsiä yrttejä ja valmistaa lääkkeen kuumetautiin. Jokainen yritys vie aikaa tunnin verran. Onnistuessaan hahmo löytää sopivat yrtit ja kuumetauti väistyy 12 tunnin kuluttua.

Ruuan saamiseksi on useampia vaihtoehtoja. Hedelmien, marjojen ja pähkinöiden etsiminen onnistuu keneltä vain, mutta myrkyllisten tunnistaminen syötävistä voi olla hankalaa. Myrkyllisen hedelmän tai marjan syöminen aiheuttaa ankaraa vatsakipua. Hahmot voivat yrittää kalastaa rannassa kahlaamalla ja kaloja keihästämällä. He voivat myös metsästää asettamalla ansoja viidakkoon. Raa'an lihan tai kalan valmistus vaatii tulen sytyttämistä, mikä on hankalaa ilman sopivia työkaluja.

Jos hahmot löysivät lähteen tai puron, he saavat siitä kaiken tarvitsemansa juomaveden (vaikka vesi olisi likaistakin). Muilla tavoin hahmot löytävät riittävästi vettä kahden hahmon päivittäisen vedentarpeen tyydyttämiseen. Ruokaa hahmot saavat tavasta riippumatta kahden hahmon päivittäisen ravinnontarpeen tyydyttämiseen. Nelihenkisen seurueen pitää siis onnistua joka päivä kahdessa veden- ja ravinnonlöytämiskeinossa pitääkseen itsensä hyvinvoivina.

Hahmon löytäessä vettä PJ heittää salassa noppaa veden puhtaudesta. On 50 % mahdollisuus, että vesi ei ole riittävän puhdasta. Likaista vettä juonut hahmo heittää KUNTO x2 -arvoa vastaan ja epäonnistuessaan sairastuu kuumetautiin.

Kuumetaudista kärsivä hahmo on sairas 1n4 päivää ja menettää joka päivä 1n4 kestopistettä. Lääkeyrttien löytäminen vaatii onnistumisen Kasvitieto-heitossa.

Myrkyllisten kasvien syöminen vie 1n6 kestopistettä.

Kalastus vaatii kalastuskeihään tekemistä (ks. seuraava sivu). Kalastaminen tapahtuu NÄPPÄRYYS x3 -arvoa vastaan, ansoitus puolestaan Ansoitus-taidolla.

Tulen sytyttäminen ilman sopivia työkaluja tapahtuu NÄPPÄRYYS x2 -arvoa vastaan. Yksi yritys vie sytykkeiden keräämiseen tunnin.

Suojan ja työkalujen rakentaminen

Suojan rakentaminen on tärkeää, jotta hahmot voivat toipua vammoistaan. Eränkäyntiä harjoittaneet hahmot osaavat tehdä toimivan suojan, kunhan vain materiaaleja on tarjolla. Muiden hahmojen osalta onnistuminen on epävarmempaa.

Hahmon on onnistuttava Käsityö-taitoheitoissa valmistaakseen luonnon-materiaaleista yksinkertaisia työkaluja tai kivikärkisiä aseita. Lehdistä ja ruohonkorsista voi punoa erilaisia nyörejä ja kankaankorvikkeita. Aseista on mahdollista valmistaa kivikeihäs tai kivikirves. Puunuijaa ei tarvitse niinkään valmistaa, riittää että löytää sopivan oksan. Ennen työskentelyä hahmon on onnistuttava löytämään sopivat materiaalit käsitöitään varten. Usein materiaalien löytäminen vie enemmän aikaa kuin varsinaisen esineen valmistaminen.



Suojan rakentaminen onnistuu metsästäjältä automaattisesti. Muut heittävät ÄLY x3 -arvoa vastaan. Rakennustyöt vievät kaksi tuntia. Onnistumisen taso kertoo, miten paljon kestopisteitä suojassa vietetty 8 tunnin lepoaika palauttaa:

- Kriittinen onnistuminen: 1n6 kestopistettä
- Normaali onnistuminen: 1n3 kestopistettä
- Epäonnistuminen: 1n3 kestopistettä, mutta suoja romahtaa 12 tunnin kuluttua
- Möhläys: Suoja sortuu ja materiaalit menevät hukkaan

Työkalun tai aseiden valmistamiseen tarvitaan mitä tahansa Käsityö-taitoa. Valmistustyöt vievät tunnin. Onnistumisen taso kertoo, kuinka kestävä esineestä tulee:

- Kriittinen onnistuminen: Esineestä tulee erittäin laadukas (ks. Käsityö-taidon kuvaus sääntökirjasta)
- Normaali onnistuminen: Esine ei hajoa normaalissa käytössä
- Epäonnistuminen: Esineellä on 50 % hajoamismahdollisuus jokaisella käyttökerralla
- Möhläys: Esineellä on 80 % hajoamismahdollisuus jokaisella käyttökerralla

Viidakoon

Viidakon läpi kulkeminen on hidasta. Kasvillisuus on tiheää (ja paikoin jopa vaarallista) ja nälkäiset villieläimet tarkkailevat hahmoja. Hahmot voivat suunnata joko kohti porraspyramidia tai alkuihmisten kylään. He voivat törmätä kumpaan tahansa myös sattumalta mikäli eksyvät.

Kahden tunnin välein ryhmää johtavan hahmon pitää heittää suunnistus- taidostaan. Epäonnistuminen tarkoittaa mahdollista eksymistä. Pelinjohtaja heittää 1n8:

1-4: eksyminen, heitä taulukosta Eksyksissä (ks. seuraava sivu).

5-6: hahmot pysyvät suunnassa mutta heitä taulukosta Kohtaaminen (ks. s. 10).

7-8: hahmot pysyvät oikeassa suunnassa silkalla tuurilla, ei heittoa taulukoista.

Alkuihmisten kylään on matkaa rannasta puolitoista päivää (14 tuntia normaalia kävelyä). Pyramidille on rannasta kahden täyden päivän matka (20 tuntia normaalia kävelyä) ja kylästä 6 tunnin matka. Varovasti etenevät hahmot kaksinkertaistavat matka-ajat. Tämä tarkoittaa, että hahmot joutuvat luultavasti yöpymään viidakossa. Jälleen kerran, hahmot eivät pysty lepäämään kunnolla ilman suojaa (ks. edellisen sivun taulukko suojan rakentamisesta).



Viidakossa suunnistamisen onnistuminen heitetään Navigointi- taidolla.

D&D:ssa suunnistaminen heitetään Survival- taidolla DC 15 vastaan.

D&D:ssa hahmot eivät voi viettää kunnan lepo vuoroa (*long rest*), elleivät he saa suojaa rakennettua.

Eksyksissä

Metsävaelluksen aikana pelinjohtajan on hyvä pitää kirjaa kuljetuista tunteista, jotta hän tietää miten matkanteko etenee, milloin tulee pimeä ja miten pitkä matka hahmoilla on, jos he päättävät kääntyä jossain vaiheessa takaisinpäin.

Jos tuntuu, että toistuvat eksymiset alkavat turhauttaa pelaajia, voi pelinjohtaja vähentää vaellusheittoja tai antaa hahmojen kohdata alkuihmisten metsästäjiä, jotka voivat opastaa hahmot perille kylään.

Heitä taulukosta 1n20:

1-4: Totaalinen suuntavaiston katoaminen. Hahmot huomaavat kävelleen-
sä kaksi tuntia kehää eivätkä siis ole edenneet mihinkään.

5-8: Harhautuminen suunnasta. Mikäli hahmot olivat matkalla pyramidil-
le, he suuntaavatkin tietämättään kylään. Tai toisinpäin.

9-12: Hahmot kulkevat siksakkia tietämättään ja etenevät vain puolet siitä
mitä normaalisti kahdessa tunnissa.

13-16: Eksyminen johtaa kohtaamiseen, heitä taulukosta Kohtaaminen (ks.
seuraava sivu).

17-19: Hahmot kulkevat tietämättään takaisinpäin ja joutuvat kahden tun-
nin verran etäämmäksi kohteestaan. Tämä voi alkumatkasta johtaa hah-
mot takaisin lähtörannalle.

20: Matkanteko on erityisen raskasta ja hahmot uupuvat pahasti. Voimat
palautuvat vasta kun hahmot saavat levätä suojassa.

Tuloksen 20 uupuminen tarkoittaa, että hahmot menettävät 1n3 kesto-
pistettä.

Jos eksymisiä tapahtuu enemmän, pelaajat saattavat kehitellä kaiken-
laisia keinoja varmistukseen mene-
vänsä oikeaan suuntaan tai huoma-
takseen suunnasta poikkeamiset
mahdollisimman pian. Jos pelaajien
ideat kuulostavat hyviltä, voi pelin-
johtaja antaa +20 % suunnistustai-
toon.

Viidakossa vaeltavat hahmot tarvit-
sevat edelleen ruokaa ja juomaa joka
päivä. Jos heillä ei ole riittävästi
eväitä mukanaan, joutuvat he käyttä-
mään osan matkustusajastaan ravin-
nonhankkimiseen. Tämä taas saattaa
pakottaa heidät yöpymään useam-
mankin kerran. Kaikkiaan hahmojen
eteneminen saattaa siis hidastua
huomattavasti.

Kohtaaminen

Kukin tässä kuvattu kohtaaminen voi tapahtua vain kerran. Jos noppatulokset osoittaa myöhemmin samaa tulosta, valitse jokin muu vaihtoehto. Jos kaikki on jo käytetty, kohtaavat hahmot alkuihmisten metsästäjiä, jotka johdattavat heidät kyläänsä.

Heitä 1n6:

- 1: Nälkäinen kuristajakäärme hyökkää väijyksistä.
- 2: Veitsisaniainen. Tämän saniaisen lehdet ovat veitsenteräviä. Mikäli hahmot eivät huomaa vaaraa, he saavat ikäviä kirveleviä, vertavuotavia haavoja. Huonolla tuurilla haavat voivat tulehtua.
- 3: Haavoittunut kissapeto hyökkää. Se on repinyt itsensä irti alkuihmisten ansasta ja puolustautuu raivokkaasti hahmojen saapuessa paikalle. Kissapeto lähtee pakoon saatuaan muutaman haavan.
- 4: Syvä (10 m) kanjoni osuu hahmojen tielle. Sen yli johtaa alkuihmisten tekemä keikkuva, kiikkerä ja hauras riippusilta. Jos silta pettää alta, hahmo saattaa saada kiinni sillan rippeistä ja selviää säikähdyksellä. Kanjoni on mahdollista kiertää, mutta se lisää hahmojen matka-aikaan 6 tuntia.
- 5: Rämesieniä. Hahmot sattuvat kosteaan osaan viidakkoa. Jatkuvat rankkasateet ovat muodostaneet tähän alavaan osaan viidakossa rämeen. Suoalueen reunamilla kasvaa rämesieniä. Ne ovat lihansyöjäsieniä, jotka päästävät ilmaan hallusinaatioita aiheuttavia itiöitä, kun niiden päälle astuu. Harhojen vallassa olento saattaa hukkua suonsilmäkkeeseen, jolloin sieni imee siitä ravinteet itselleen rihmastonsa avulla. Rämeen voi kiertää, mutta tämä lisää 4 tuntia matka-aikaan.
- 6: Raivostunut villisika hyökkää. Alkuihmiset ovat koittaneet metsästä ison villisian, mutta se on päässyt karkuun, keihäs yhä pystyssä sen selässä. Keihään vuoksi villisika on uupunut, mutta sokean raivon vallassa ja taistelee viimeiseen hengenvetoon saakka. Se ei kuitenkaan lähde pakenevien hahmojen perään.

Näkö-aidolla tai muulla sopivalla (tilanteesta riippuen esim. Kuulo tai Kasvitieto) hahmot voivat huomata vaaran ennen kuin se iskee. Jos hahmot ovat edenneet hitaasti ja varoen, saavat he +20 % havainnointiin.

Veitsisaniainen vie 1n6 kestopistettä ja vaatii KUNTO x5 -heiton. Epäonnistuessa haavat tulehtuvat ja hahmo menettää kestopisteen joka neljäs tunti. Haavat voi puhdistaa Ensiaputaidolla.

Kissapeto ja villisika ovat menettäneet neljänneksen kestopisteistään. Kissapeto pakenee, jos sen kestopisteet laskevat alle puoleen kokonaismäärästä.

Riippusilta pettää yksittäisen hahmon alla 10 % todennäköisyydellä. Ylimääräiset hahmot tuplaavat tämän: kaksi hahmoa on 20 %, kolme hahmoa on 40 % jne. Jos silta pettää, NÄPPÄRYYS x3 -heitossa onnistuminen kertoo hahmon ehtineen saada kiinni sillan rippeistä.

Itiöpilveen joutuneet hahmot heittävät ÄLY x3 -arvolla. Epäonnistuessaan he havahtuvat huimauksesta ja hallusinaatioista vasta päädyttyään suonsilmäkkeeseen.

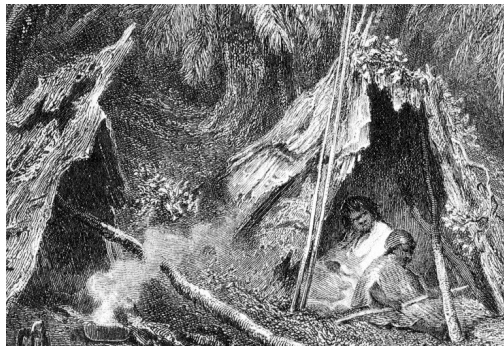
Alkuihmisten kylä

Alkuihmisillä on pieni kylä keskellä viidakkoa, ei kovin kaukana pyramidin raunioista. He ovat vaeltavia metsästäjä-keräilijöitä, mutta Narg Karem on saanut heidät asettumaan aloilleen pidemmäksi aikaa. Kylässä on kahdeksan yksinkertaista rakennusta ja noin 40 asukasta, mutta yli puolet sen asukkaista on naisia, lapsia ja vanhuksia, jotka eivät taistele. Kylää johtaa vanha viisas shamaani Jakr-Aok.

Alkuihmiset ovat älykkyydeltään fiksun apinan ja ihmisen välimaastossa. He kommunikoivat alkeellisella kielellä, mutta ovat lisäksi oppineet muutamia sanoja Narg Karemin kieltä. Narg Karem on opettanut kyläläisille tulenteon taidon. Lisäksi hän on surmannut heidän mahtavimman soturin sa ruttotikarillaan. Tämä on saanut Jakr-Aokin uskomaan, että kaaoksen pappi on itse asiassa jumaluus, ja hän on saanut kylänsä palvomaan Karemia. Karem käyttää tätä hyväkseen, ja kyläläiset tuovat hänelle säännöllisesti lähinnä ruokaa ja yrttejä uhrilahjoina. Narg Karem on myös vaatinut veriuhreja saadakseen kyläläisten pelonsekaisen kunnioituksen ja kaaoksen ruhtinaiden suopeuden.

Kylää vartioi aina neljä soturi-metsästäjää. He ovat piilossa puiden oksilla ja havaitessaan lähestyviä hahmoja he varoittavat muuta kylää ja hyökkäävät piiloistaan vangitakseen tunkeilijat verkkojensa avulla.

Muukalaisina hahmot herättävät kummastusta. Alkuihmiset päättävät viedä heidät vankeina papin luo. Hahmot voivat onnistua kommunikoimaan shamaani Jakr-Aokin kanssa ja pitämään tilanteen rauhanomaisena. Jakr-Aokilta he voivat myös kuulla jotain Narg Karemistä, temppelillä asuvasta jumalasta. Jos tilanne kääntyy väkivaltaiseksi, alkuihmiset eivät epäröi tappaa hahmoja, mutta eivät toisaalta lähde jahtaamaan pakenijoita.



Narg Karem on puhunut alkuihmisille Suur-Melnibonén kieltä. Hahmot voivat siis yrittää kommunikoida kyläläisten kanssa elekielellä (KARISMA x3 -heitto) tai Suur-Melnibonén kieli- taidolla.

Jos hahmot käyttäytyvät rauhanomaisesti, kyläläiset vievät heidät temppelille tarkasti vartioituina kunnivieraina. Jos he käyttäytyvät uhkaavasti, heidät sidotaan ja kanne- taan temppelille. Alkuihmiset eivät usko, että hahmoista voisi olla uhkaa Narg Karemille, joten he takavarikoivat heiltä vain isommat varusteet (ja vievät nämäkin temppelille).

Metsästäjä-soturin pelitiedot:

VOI 14, KUN 12, KOK 10, ÄLY 6, MHT 9, NPP 14, KAR 8

Kestopisteet: 12; haarniska: ei ole

Aseet:

- Kivikeihäs, 40/35, vahinko 1n6+1
- Verkko, 40, kantama 15 m, osumas- ta mieltelytarkistus vastaan NPP 10; epäonnistuminen kahdesti tarkoittaa että hahmo on takertunut

Taidot: Kiipeily 55%, Ansoitus 50%, Tasapaino 40 %, Kuulo 45%, Haista- minen 55%, Jäljitys 40%, Väijytys 35%, Hiivintä 55%

Porraspyramidin rauniot

Viidakon siimeksessä on vanhan porraspyramidin rauniot. Se on toiminut joskus kauan sitten jonkin unohtuneen sivilisaation palvontapaikkana Kaaoksen ruhtinaille. Narg Karem on kunnostanut paikkaa jonkin verran ja aktivoinut pari ansaa tunkeilijoita vastaan. Lisäksi temppelillä partioi alkuihmisten kouluttamia apinoita, joiden tehtävä on huutaa ja kirkua koväänisesti nähdessään tunkeilijoita (muuta kuin kylän alkuihmiset) ja heitellä heitä kivillä ja ulosteilla. Apinat eivät varsinaisesti piileskele, mutta hahmot voivat helposti luulla niitä tavallisiksi villieläimiksi.

Pyramidin huipulla on sisäänkäynti temppeliin ja toinen kätkeyty sisäänkäynti löytyy sen takaa viidakosta. Molemmat on ansoitettu. Sisällä Karem on uppoutunut meditaatioon ja hengittelee huumaavien kasvien höyryjä, jotka nousevat hiilipannusta keskeltä Kaaoksen kahdeksankulmiota. Altтариhuoneen sivulla on hänen henkilökohtainen kammionsa, josta johtaa myös kätkeyty kapea portaikko alas ja takasisäänkäynnille.

Mikäli apinat tai ansojen laukeaminen herättävät kaaoksen papin harhaisista ajatuksistaan, hän tarttuu ruttotikariinsa ja valmistautuu puolustamaan itseään. Apinojen kirkuna tuo paikalle myös neljä alkuihmisten metsästäjä-soturia, jotka liikkuvat lähistöllä.

Saapuivatpa hahmot sitten omatoimisesti tai alkuihmisten tuomina, suhtautuu Narg Karem heihin hetkellisellä kiinnostuksella ja sen jälkeen aikoo uhrata heidät yksi kerrallaan. Jos hahmot onnistuvat jotenkin hiipimään paikalle hälytystä laukaisematta, Narg pitää heitä ilmestyksenä ja yrittää kommunikoida heidän kanssaan kertomalla saavutuksistaan.

Soturi-metsästäjät koittavat puolustaa jumaluutena pitämäänsä Karemia, mutta mikäli hahmot surmaavat papin, he pelästyvät hahmojen mahtia. Etenkin jos hahmot tajuavat esitellä itsensä suurieleisesti ”jumalan surmaajina” (perustuen aiempaan kommunikointiin kylässä alkuihmisten kanssa), he saavat lähteä rauhassa temppeliltä ja saavat vielä mukaansa kyläläisten antamia uhrilahjoja (hedelmiä, munia, pähkinöitä, simaa jne.).

Temppelin takaoven löytäminen vaatii onnistumisen Etsintä-heitossa.

Ylätasanteen gargoili, johon on sidottu tulialkeisvoima (ks. s. 14):

Kestopisteet: 18

Haarniska: 6 (kivinen patsas)

Aseet:

- Tulipurske: 50, kantama 5 m, vahinko 2n10 (kolmas hyökkäys tuhoaa)

Nerg Karemin pelitiedot:

VOI 11, KUN 12, KOK 13, ÄLY 17, MHT 16, NPP 10, KAR 13

Kestopisteet: 13

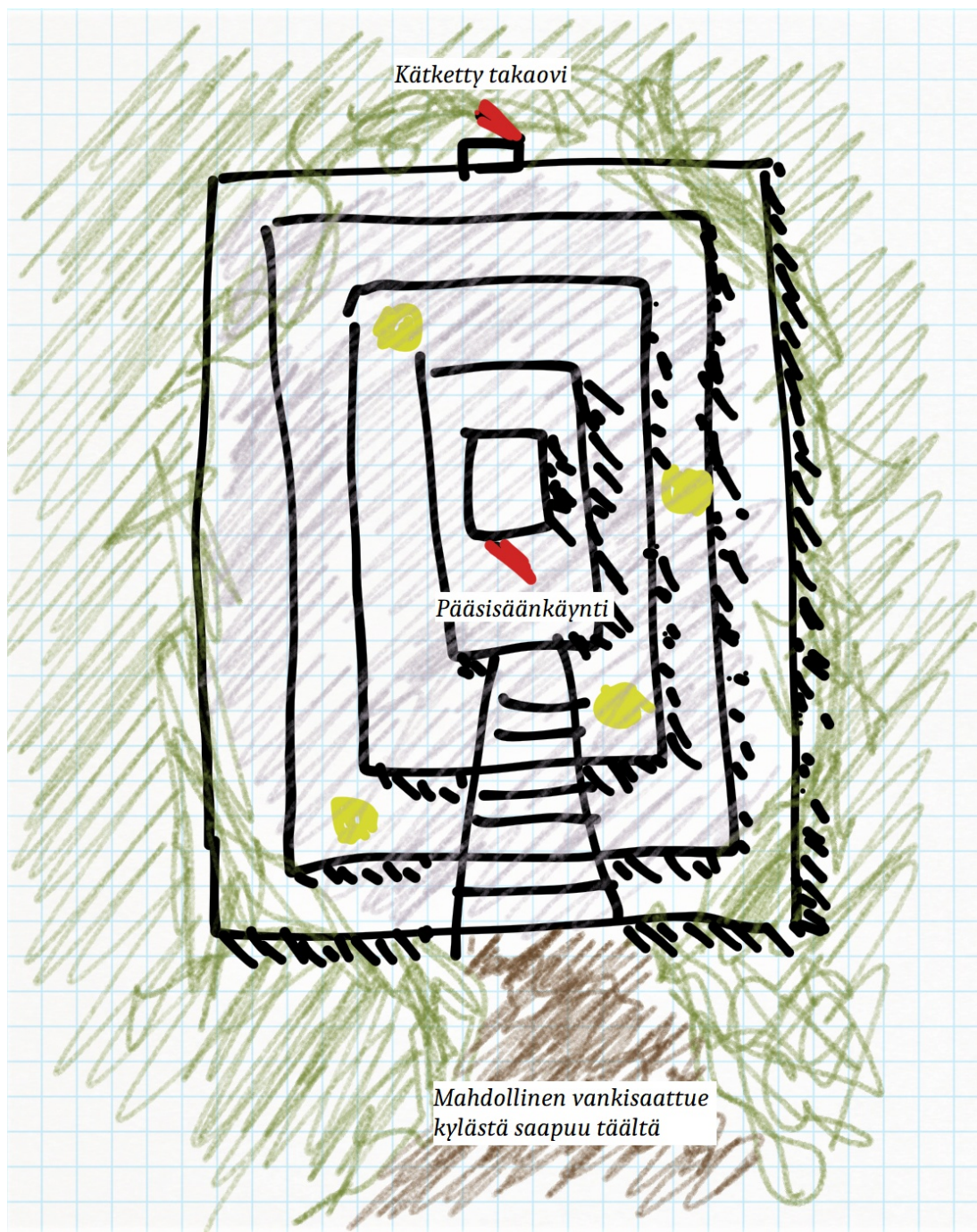
Haarniska: nahka 1n6-1

Aseet:

- Ruttotikari (MHT 14), 40, vahinkoa 1n4+2, osumasta mittelytarkistus vastaan KUN 10; epäonnistumisesta viidakkorutto, joka vie 6 kestopistettä päivässä ja 30 % taidoista

Viidakkorutosta voi yrittää parantua KUNTO x5-heitolla kerran päivässä.

Taidot: Väistö 45 %, Suostuttelu 40 %, Kasvitieto 48 %, Myrkkytieto 52 %, Ansoitus 32 %, Kuulo 35 %, Näkö 40 %, Väijytys 25 %, Piiloutuminen 30 %



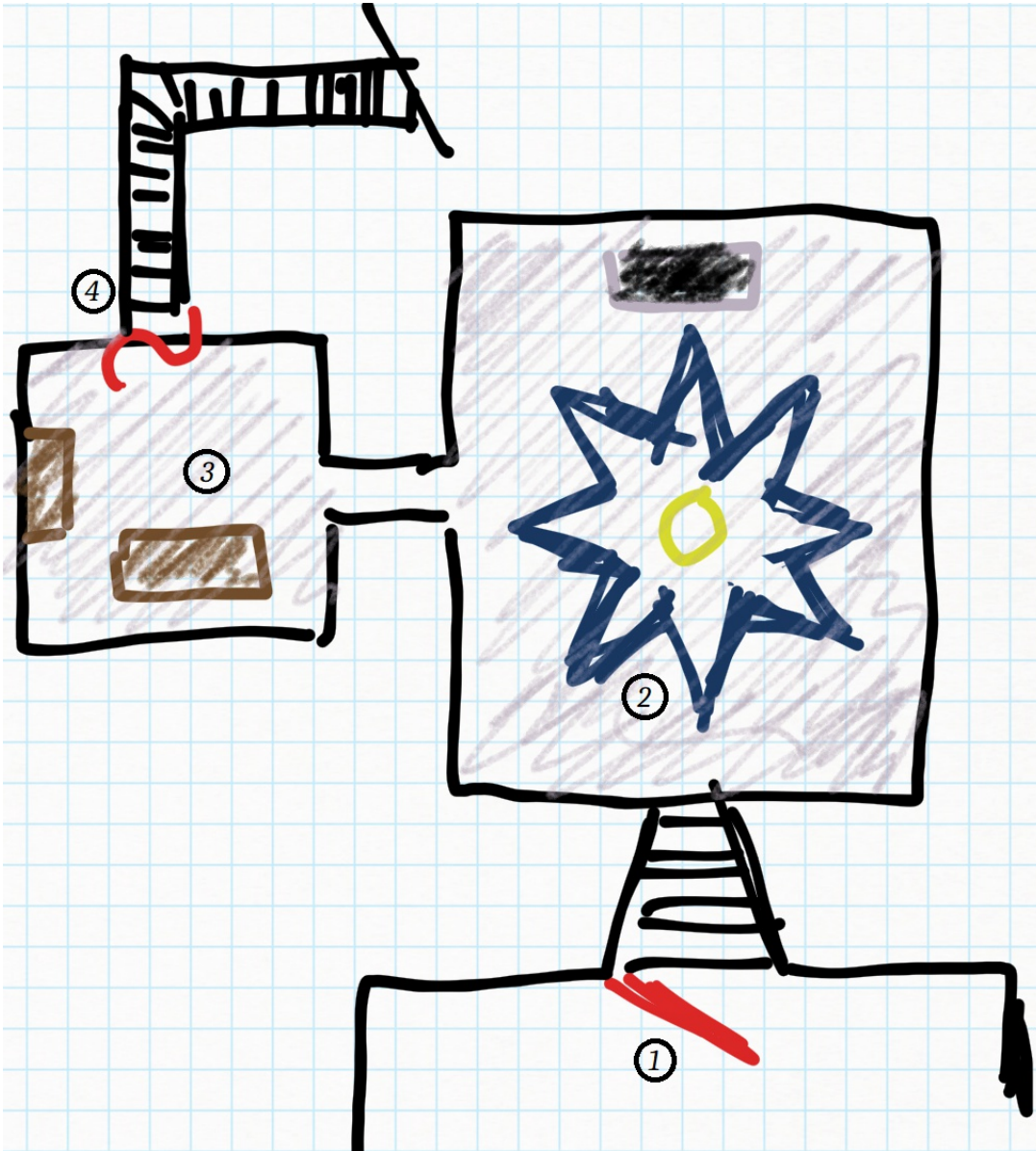
Rauniotemppelin lähestyminen

Viereisessä kartassa on merkitty sisäänkäynnit punaisella ja tyypilliset apina-vartijoiden paikat pyramidilla keltaisella. Pyramidi on noin 40 metriä leveä ja 50 metriä pitkä, sekä korkeimmasta kohdastaan noin 50 metriä maanpinnan yläpuolella. Portaikko, vaikkakin rapistunut, on luonnollisin reitti pääsisäänkäynnille. Hahmot voivat kuitenkin kiivetä rapistuneen pyramidin seinämiä mistä kohdasta tahansa. Tämä on tarpeellista etenkin jos hahmot haluavat yllättää apinat.

Koska apinat eivät näe pimeässä ihmistä paremmin, on yö paras ajankohta jos vartijat halutaan yllättää. Narg Karem polttaa öisin tulta hiilipannussa, joka saa aikaan loimotuksen pääoviaukolle.

Takaovi on paras sisäänkäynti mikäli pappi halutaan yllättää, mutta sen löytäminen vaatii etsimistä. Narg nukkuu pääasiassa aamupäivät ja valvoo yöt palvoen Kaaoksen ruhtinaita ja hengitellen huumaavien kasvien höyryjä, joita hän polttaa hiilipannulla. Nargin ei enää juurikaan tarvitse lähteä temppelistä, koska alkuihmiset tuovat hänelle syötävää ja huumeyrtejä.

Rauniotemppelin pääsisäänkäynti



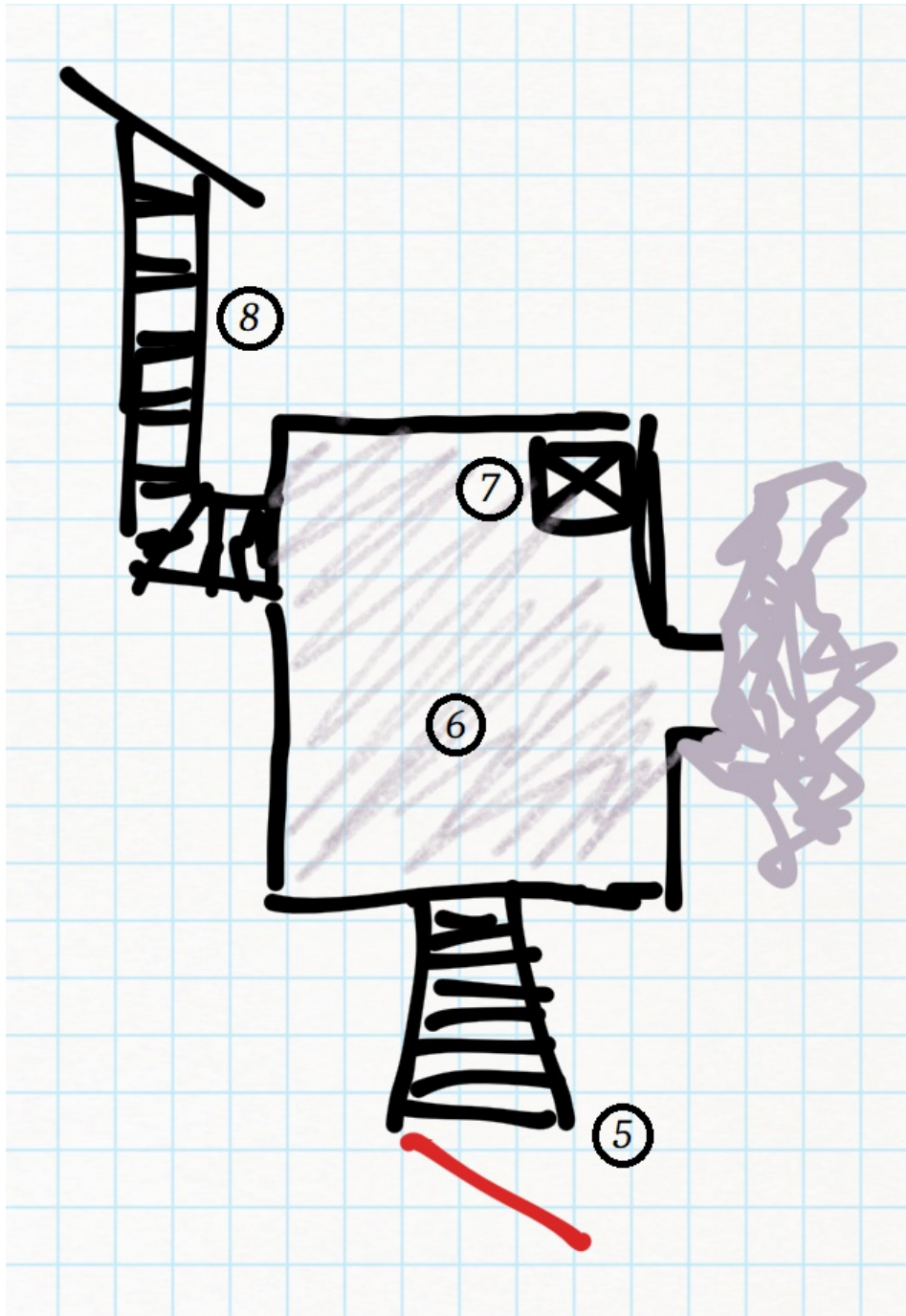
Portaiden yläpäässä on tasanne (1). Etuoviaukko on oveton ja sen yläpuolella on kaaoksen irvokasta olentoa esittävä gargoili. Patsas on itseasiassa ansa, siihen on sidottuna tulialkeisvoiman henki, ja Nerg Karem on voittanut sen puolelleen. Hengen ohje on syöstä tulipalloja tasanteelle nousevien päälle (poislukien apinat). Henki voi kuitenkin hyökätä vain kahdesti, sillä kolmas hyökkäys tuhoaisi sen. Mikäli Karem on itse tasanteella taistelemassa, hän pakottaa hengen hyökkäämään myös kolmannen kerran. Patsaan hajottaminen vapauttaa hengen ja tuhoaa ansan, sillä henki ei jää paikalle vaan poistuu omaan ulottuvuuteensa.

Pääsisäänkäynniltä pääsee sisälle 8 m x 8 m pääsaliin (2), jossa on lattiaan piirretty kaaoksen kahdeksankulmio ja sen keskellä hiilipannu, jossa palaa tuli. Huoneessa on uhrauksia varten kivipaasi pöytänä; se on tahriutunut alkuihmisten ja eläinten kuivuneeseen vereen.

Pääsalin vieressä on pienempi kammio (3), jota kaaospappi käyttää nukkumiseen ja yrttiensä ynnä muiden kasvien ja ruuan säilyttämiseen. Tämän pikkukammion takaseinällä on kätkeyty ovi (4), jonka takaa laskeutuvat portaat takasisäänkäynnille.

Jos hahmot saapuvat vankeina, kyläläiset saattavat heidät portaiden yläpään saakka, jolloin Nerg Karem tulee heitä vastaan tasanteelle. Siitä hän johtaa heidät pääsaliin, jossa hän hetken juttelee hahmojen kanssa silkasta uteliaisuudesta kysellen heiltä outoja kysymyksiä. Sitten hän ryhtyy suoraviivaisesti uhraamaan hahmoja yksitellen kivipaaden päällä.

Rauniotemppelin takaovi



Temppelin kätkeystä takaovesta (5) pääsee pitkään kapeaan portaikkoon, jonka päässä on 4 m x 4 m kammio (6). Kammion vieressä on ollut toinen vastaava huone, mutta se on romahtanut ja sinne ei pääse ovea pidemmälle. Kivien ja soran siirtäminen veisi päiviä, jotta huoneeseen pääsisi. Ehjän kammion toisessa kulmassa on ansakuoppa (7), toisessa kulmassa ovat jyrkät portaat (8) ylös pyramidin huipulle, Narg Karemin makuukamariin.

Kammioon kaaoksen pappi on rakentanut itse ansan käyttäen rämesienten itiöitä (ks. s. 10). Hän on laittanut pusseihin sienten hattuja ja jos hahmot astuvat kammioon varomattomasti, he osuvat ansalankaan ja pussit tippuvat lattialle vapauttaen itiöt. Hallusinaatioissa hahmot saattavat hyökätä toistensa kimppuun tai pudota 6 m syvään ansakuoppaan. Tämä metakka hälyttää papin siitä, että pyramidissa on tunkeilijoita. Apinat voivat myös tulla paikalle ja niiden kirkuminen puolestaan tuo metsästäjä-soturit juoksujalkaa.

Jos romahtaneen kammion suuaukolla kaivelee kiviä ja soraa, löytää pahasti kolhiintuneen metallisen rasian. Sen saa auki ilman työkaluja, koska se on niin pahasti vaurioitunut. Sisällä on 100 isoa pronssirahaa.

Narg Karem on armoton tunkelijoita kohtaan, koska hän pitää itseään jumalana ja siten tunkelijoita pyhäinhäpäisyinä. Hän on myös täysin vakuuttunut kyvystään hävittää kaikki hyökkääjät. Muiden kuin alkuihmisten näkeminen hämmentää häntä kuitenkin muutaman hetken ajan.

Loppusanat

Jos hahmot selviytyivät pyramidilta, he voivat toki jatkaa matkaansa syvemmälle viidakoihin. Se olisi kuitenkin jo uusi seikkailu.

Jos Nerg Karem kukistetaan, alkuihmiset purkavat leirinsä ja jatkavat kiertelevää elämäntapaansa. Jos hahmot ovat päässeet oikein hyviin väleihin heidän kanssaan, voivat he onnistua tekemään vaihtokauppaa joistakin työkaluista tai materiaaleista.

Jos hahmot palaavat takaisin rannalle josta lähtivät, voit antaa heille mahdollisuuden päästä pois tästä jumalten hylkäämästä paikasta. Ehkä jokin kauppalaiva purjehtii juuri ohi seuraten rannikkoa ja hahmot voivat kiinnittää sen huomion esimerkiksi sytyttämällä kokon. Laiva voi toki olla myös merirosvojen, jolloin hahmot tempautuvat taas uuteen seikkailuun.

Hahmojen suurin palkinto tästä koettelemuksesta on selviäminen hengissä. Mikäli joku hahmoista ottaa ruttotikarin ja voittaa siihen sidotun demonin, hän saa itselleen voimakkaan asean.



Koska tässä seikkailussa esiintyy voimakas sivuhahmo ja taikaesine, on niiden pohjalta helppo rakentaa yhteyksiä laajempaan kampanjaan.

Kuka Nerg Karem varsinaisesti oli? Miten häneen suhtauduttiin kotimaassaan? Kenties pelaajahahmot ovat kuulleet hänestä jossain toisessa yhteydessä. Kenties he ovat purjehtimassa tällä suunnalla juuri siksi, että he ovat etsimässä häntä.

Tai jos pelaajahahmot eivät olleet etsimässä Nergiä, niin kenties joku muu on. Siinä vaiheessa kun tietyt tahot saavat kuulla, että autiolta viidakkorannalta on pelastettu muutamia matkalaisia, he epäilemättä etsivät hahmot käsiinsä. Kenties nämä tietyt tahot aikovat kostaa hahmoille heidän sukulaisensa tai arvossa pidetyn henkilön murhaamisen.

Entä ruttotikari? Sen demoninen voima on Nergin manaama, mutta mikä tikari oli sitä ennen? Onko sillä yhteyksiä muinaisten kaaosjumalien palvontaan? Yrittääkö se alkaa vaikuttaa kantajaansa? Tai ovatko jotkut muut kiinnostuneet siitä; sekä kaaoksen palvelijat että heidän vihollisensa?

Sääntöhuomioita Dungeons & Dragons -systeemille

Ravinnon löytäminen (s. 6)

Jos juomavesi ei ole puhdasta, hahmo tekee pelastusheiton CON-arvolla DC 12 vastaan. Kuumetaudin pituus ja seuraukset ovat samat kuin tekstissä mainitut (1n4 päivää, vie 1n4 kestopistettä päivässä). Parantavia lääkeyrtejä voi etsiä Nature-taidolla (DC 14).

Myrkyllisten kasvien syömisen seuraukset ovat samat kuin tekstissä, eli menettää 1n6 kestopistettä.

Kalastus ja ansastus tehdään Survival-taidolla DC 12 vastaan. Nuotion sytyttäminen ilman sopivia työkaluja on Survival-taito DC 15 vastaan.

Suojan ja työkalujen rakentaminen (s. 7)

Metsästäjä onnistuu suojan rakentamisessa varmasti, muut heittävät Survival-taidolla DC 12 vastaan. Onnistuneessa suojassa hahmot voivat viettää pitkän levon (*long rest*) ja saada kaikki sen hyödyt. DC 6 takaa, että suoja pysyy pystyssä yhden yön; pienempi tulos tarkoittaa, että rakennustyöt eivät onnistu ja että materiaalitkin menivät piloille.

Työkalujen valmistamiseksi hahmolla tulee olla pätevyys (*proficiency*) johonkin käsityöläisen työkaluihin (*Artisan's tools*). Vaikeusasteet nikkaroinnille ovat seuraavat:

- DC 24: Erittäin laadukas. Työkalun käyttämiseen saa pätevyysbonuksen tuplana. Ase puolestaan tekee yhden ylimääräisen pisteen vahinkoa.
- DC 14: Esine kestää normaalissa käytössä.
- DC 6: Esine on heikkotekoinen ja hajoaa 50 % todennäköisyydellä aina kun sitä käytetään.

Kohtaamistaulukko (s. 10)

Vaarat voi havaita etukäteen Perception-heitolla (DC 14). Jos hahmot ovat edenneet hitaasti ja varovaisesti, saa heittoon etunopan (*Advantage*).

Olentojen vastaavuudet:

Kuristajakäärme = Giant Constrictor Snake

Kissapeto = Saber-Toothed Tiger

Villisika = Giant Boar

Veitsisaniaiset voi huomata Perception-taidolla (DC 15) tai Nature-taidolla (DC 12). Viiltovahinko on 1n8 ja pelastusheitto on CON-arvolla (DC 12). Epäonnistuminen aiheuttaa myrkytystilan (*Poisoned*). Esiavun vaikeus Medicine-taidolla on DC 12.

Riippusillan pettäessä hahmo voi yrittää pelastusheittoa DEX-arvolla DC 12 vastaan.

Rämesienet voi tunnistaa ajoissa Nature-taidolla (DC 14). Itiöpilvessä tarvitaan pelastusheitto INT-arvolla (DC 14).

Alkuihmisten kylä (s. 11)

Narg on puhunut alkuihmisille Infernal-kieltä ja he ovat oppineet joitakin sen kielen sanoja. Elekieltä käytettäessä heitetään CHA-heitto DC 14 vastaan.

Tribal Warrior vastaa metsästäjä-soturia, mutta tarvitsee lisäksi verkkohyökkäyksen:

- Bonus Action, +5, restrained, STR-heitto DC 12 vastaan tai on sotkeutunut verkkoon

Porraspyramidin rauniot (s. 12)

Temppelin takaoven löytäminen on Investigation-heitto DC 14 vastaan.

Tasanteen gargoili on maaginen tulta syöksevä patsas.

Kestopisteet: 18, haarniskaluokka (AC): 18

Tulipurske: 4n10 tulivahinkoa, DEX-pelastusheitto (DC 13) puolittaa vahingon (kolmas hyökkäys tuhoaa)

Nerg Karemin pelitiedot:

Priest vastaa tätä kaaoksen pappia

Valmistellut loitsut: Chill Touch, False Life (loitsii tämän ennen taistelua), Inflict Wounds, Ray of Enfeeblement, Vampiric Touch

Ruttotikari = Dagger of Venom +3:

- Hyökkäysbonus yhteensä +5
- 1n4+3 vahinkoa
- Osumasta CON-pelastusheitto (DC 15) tai 2n10 myrkkyvahinkoa (*poison*) ja myrkytystila (*Poisoned*) minuutin ajan. Ruttotikarilla voi tehdä tämän myrkkyhyökkäyksen kolmesti päivässä

