



AMETISTIVIIDAKKO



Seikkailu 3. tason hahmoille

LEGENDOJA & LOHIKÄÄRMEITÄ

LEGENDOJA & LOHIKÄÄRMEITÄ

L&L: AMETISTIVIIDAKON TIIMI

Elias ”Nopparotta” Kokko - Pääsuunnittelija

Petri Leinonen - Oikoluku, kartat, suunnittelu, taitto, toimitus

Petri Leinonen ja Miska Fredman - L&L Graafinen ilme

Joel Sammallahti - Kuvittaja

Taina Nyman - Kielenhuolto, oikoluku ja kommentit



MYRRYS

© Myrrysmiehet 2025

Legendoja & lohikäärmelit -seikkailu pelinjohtajalle ja 2–5 pelaajalle. Se on suunniteltu hahmotasolle 3. Seikkailun mukana on joukko valmishahmoja, mutta voitte pelata seikkailun helposti myös omia hahmoja käyttäen.

Ametistiviidakkoon, kuten Legendoja & lohikäärmelit -peli, on yhteensopiva 5. laitoksen sääntöjen kanssa ja käytettävissä kummassakin pelissä.

Seikkailu on tarkoitettu ensisijaisesti muutamassa tunnissa pelattavaksi demo- tai kertapeliksi ja demoaa erilaisia L&L:n sääntöjä. Pelinjohtajalla olisi hyvä olla **Legendoja & lohikäärmelit: Pelaajan kirja**, eikä seikkailu käytä sääntöjä sen ulkopuolelta ilman, ettei selittäisi niitä erikseen.

Pelinjohtajalle

Ametistiviidakko

Ennen pelauttamista, lue seikkailu läpi huolella ja tutustu siinä käytettäviin sääntöihin, kohdattaviin vastustajiin ja tavattaviin sivuhahmoihin. Jos käytät valmishahmoja, tutustu myös niihin hyvin. Käykää pelaajien kanssa hahmolomakeet yhdessä läpi ja tutustukaa hahmojen taustoihin, sekä motivaatioihin.

Ametistiviidakko on kevyt selviytymistä ja tutkimusmatkailua painottava seikkailu. Se keskittyy fantasiaviidakossa suunnistamiseen, selviytymiseen ja suuren, mystisen viidakon ihmettelyyn.

Koska suuri osa skenaariosta on luonnossa seikkailua, pelinjohtajan olisi hyvä keskittyä luonnon monimuotoisuuteen, kasvien värikkyyteen ja joka puolella läsnä olevan elämän kuvaluun, jotta taianomainen (ja taikkuutta täynnä oleva) viidakko tuntuu elävältä ja uskottavalta. Liite 1 sisältää listan erilaisista yksityiskohdista, joita viidakossa voi havainnoida. Kuvaile kuitenkin rohkeasti sen ulkopuoleltakin monivärisiä hedelmiä, joilla voi olla yllättäviä vaikutuksia, skorpionihäntäisiä liito-oravia, siivekkäitä sammakoita ja muita fantastisia olentoja ja kasveja – anna mieliku-vituksesi lentää!

Merestä kohoavan saaren syleilee peittoonsa Ametistiviidakko, syvä, sankan vihreä trooppinen sademetsä. Tiheä metsä rakentuu kerroksista. Näistä alimpana levittäytyy kenttäkerros, villisti rehottava matto vahreita ruohoja, huojuvia heiniä, moniaa-raisia sieniä, kirjavia kukkia ja hentoja saniaisia, jotka peittävät maanpinnan alleen kokonaan. Tämä täysin tutkimaton tiheikkö ei juuri tarjoa ihmisiäloin tallattuja polkuja; retkikuntien liikkuminen täällä luottaa luonnon omiin, eläinten avaamiin askelmiin, joiden turvallisuus on aina arvoitus.

Pohjakasvillisuudesta ja maanpinnan hämärästä ylemmäs mentäessä alkavat ensimmäisten puiden latvat kohota. Matalammat, korkeintaan kahden-kymmenen metrin korkeuteen kurkottavat puut, pääsin pieniä hedelmäpuuta ja suippolehtisiä palmuja, tarjoavat oksillaan turvan lukemattomille erikokoisille sammakoille, värikkäille käärmille ja

VAROITUS

Tämä seikkailu saattaa sisältää sellaisia piirteitä, jotka ahdistavat tai vaivaavat sinua tai pelaajiasi. On hyvä keskustella pelaajien kanssa ennen peliä, onko heillä aiheita, joita he toivovat välttää pelissä. He voivat myös osana samaa keskustelua kertoa, jos mikä tahansa asia vaivaa heitä seikkailuun liittyen.

On esimerkiksi mahdollista, että pelaajaa ahdistavat epäkuolleet olennot tai kuolleet tutkijat. Tärkeintä on, että pelaajien huolet otetaan tosissaan. Ahdistavien okaolentojen tilalle voi laittaa vaikka magialla kirottuja susia ja juuriin ja lehtiin pukeutuneen ihmisvelhon. Tarvittaessa kaikki tutkijat voivat olla hengissä ja pelastettavissa. Tärkeintä on, että kaikki pelaajat viihtyvät ja heidän huolensa otetaan tosissaan.

liverteleville linnuille. Jotkin näistä metsän asukeista ovat kuolettavan myrkyllisiä, joten tuntemattomien otusten kohtaaminen Ametistiviidakossa vaatii äärimmäistä varovaisuutta.

Ja kaiken yllä taivaita tavoittelevat jättimäiset, 30–70-metriset puut, joiden jykevät, ikivanhat oksat kurottuvat ja kietoutuvat toisiinsa muodostaen silloitetuja kulkuteitä korkeuksien ketterille kiipeilijöille. Korkeimpien puiden latvuksissa kypsyvä mitä mauskaimmat ja merkillisimmät hedelmät, houkutellen luokseen hämmentävän kirjon erikoisempiaakin olentoja. Sitkeät liaanit ja kiemurtelevat köynnökset laskeutuvat latvoista aina juurille asti, ja puiden kaarnaisia runkoja koristavat monisävyiset sammalet ja erilaisten päälyskasvien peitto.

Kuitenkin läpi koko vehreän viidakkovaltameren loistaa yhdistävä elementti: kaikkialla kukkivat, kirkkaan violetit ametistikärhot. Nämä kämmenen-kokoiset, säkenöivät, seitseenlehtiset kukat puhkeavat esiin niin maan mullasta kuin puiden rosoisilta rungoiltakin, kiveten aina korkeimpin latvuksiin saakka. Mihin ikinä sademetsässä katseensa käänääkin, jostain näkökentästä pilkistää vähintään yksi purppurainen ametistin siru.

Viidakon vehreydessä voi vilaltaa melkein minkälainen olento tahansa. Ametistiviidakko on koti kaikille – pienimmistä, surisevista hyönteisistä aina suurimpiin, pelottaviin hirviöihin. Saari viidakkoineen on laaja ja lähes kokonaan kartoittamaton, kätkien syvyyksiinsä lukemattomia löytöjä ja kertomattomia kertomuksia.

Seikkailun taustaa

Remian kuningaskunnan urheat tutkimusmatkaajat havaitsivat eteläisellä merellä aiemmin tuntemattoman saaren. Saaren koko maa-alan verhosи läpitunkematon, smaragdinviäreä viidakko, jonka helpoiten lähestyttävälle etelärannalla kohosi pian uusi, uljas Kesian kaupunki. Tämä vehreä paratiisi sai nimekseen Ametistiviidakko sen kaikkialla kukkivien, purppuraisten ja pujotelevien köynnöskukkien kunniaksi.

Nimi osoittautui nopeasti varsin osuvaksi, sillä saarta syvemmälle tutkittaessa sieltä alkoi paljastua kätkettyjä kalleuksia. Uteliaat tutkijat löysivät muinaisten kulttuurien merkkejä, kuten aarteita pursuavia raunioita ja hylättyjä kaivoksia, sekä eksoottisten eläinten kirjon – rikkauksia, joiden vastustamatton vetovoima houkutteli monenlaista onnenonkijaa Kesiaan ja sen kukoistavaan kauppaan.

Remian kuninkaan tukemana retkikunnat etenivät yhä syvemmälle viidakkoon, raottaen sen salaisuuksien verhoa pala palalta. Mitä pidemmälle tutkimusmatkailijat etenivät, sitä petollisemmaksi ja vaaralisemmaksi Ametistiviidakko kuitenkin osoittautui. Osa ryhmistä palasi syvyydestä säkit rikkauksia ja päättiota tulvillaan, toiset selvisivät hädin tuskin hengissä, ja moni uskalikko kohtasi lopullisen kohtalonsa metsän sammaleisessa syleilyssä. Matkaan mielivien tuli varautua kaikkeen, ja monet varakkaamat ja viisaammat tutkijat alkoivat palkata suojakseen karaistuneita seikkailijoita. Jokainen onnistunut tutkimusmatka on mittaanmattoman arvokas, ja kaikki tiedonjyväset Ametistiviidakosta ovat kirjaimellisesti kultaa kalliimpia.

Valitettavasti viimeisin, syvälle sisämaahan suunnanut retkikunta on kadonnut jäljettömiin. Ja joukko seikkailijoita, pelaajahahmot, on pestattu tärkeään pelastustehtävään: heidän pitäisi löytää sekä kadonneen karavaanin jäsenet että heidän tutkimusaineisensa ja tuoda nämä turvallisesti takaisin Kesiaan.

Mitä kukaan ei tiedä tai osaa aavistaa, on retkikunnan katoamisen varjoissa vaikuttava muinainen mahti: Kromah, paikallinen luonnon lakeihin sidottu kuolemanjumala. Hänen kammottavana tavoitteenaan on peittää koko maailma kasvillisuuteen, ja kuristaa kaikki muut elävät olennot juuriensa ravinaksi. Kromahin uskolliset, epäluonnolliset palvelijat ovat raahanneet retkikunnan jäsenet vankeinaan syvemmälle viidakon pimentoon.

Kesiaan perustetun nuoren yliopiston arvostettu professori Lirenai, tutkimusmatkojen neuvokas koordinaattori ja tukitoimien toteuttaja, on henkilökohtaisesti palkannut hahmoryhmän pelastusoperaatioon. Hän lupaa jokaiselle urhoolliselle osallistujalle kullanhohtoisen 50 kultakolikon palkkion sekä oikeuden pitää kaikki muut matkan varrelta mahdolisesti löytyvät aarteet, etuosto-oikeudella toki, jos seikkailijat löytävät jotain yliopistoa kiinnostavaa.

Seikkailun yhteenvetö

Seikkailijat saapuvat alkuun tuhottuun retkikunnan leiriin. He rakentavat kuvan siitä, mitä on tapahtunut ja toivottavasti löytävät leiriin piilotetut tutkimusmateriaalit.

Johtolangat, jäljet ja paikalla oleva hyökkäyksestä selviytynyt tutkija, Mikaela, johdattavat pelaajahahmot syvemmälle viidaksoon. Matkalla he saattavat kohdata erilaisia esteitä, jotka saattavat hidastaa matkaa tai heikentää hahmoja, luoden painetta ja haastetta viimeiseen kohtaamiseen.

Lopulta seikkailijat saapuvat muinaisille raunioille, mistä he löytävät jälkiä vanhasta kultista sekä syvälle maan sisään johtavat portaat. Hahmoja on koko ajan seurannut lauma okapetoja, jotka hyökkävät seikkailijoiden kimppuun viimeistään näiden saapuessa raunioiden luo, mutta saattavat olla haasteena jo edellisessä osassa. Raunioiden syvyysistä löytyy suuri luola, jonka keskellä olevan kuolleen puun oksille muinainen kasvielento, okanoita, on vanginnut kadonneet tutkijat.

Viimeinen haaste on päihittää okanoita, vapauttaa elossa olevat tutkijat ja viedä heidät takaisin maan pinnalle ja tähän seikkailu päättyy.

Seikkailun alku

Kolme pitkää päivää ryhmänne on puskenut pohjoiseen Kesiasta, syvemmälle Ametistiviidakon smaragdiseen syleilyyn. Ilma väreilee kuumuudesta ja painostavasta kosteudesta, täynnä tuhansien tuntemattomien ötököiden sirinää ja lehtien loputonta kahinaa. Jokainen hengenveto maistuu mullalta ja mäkeänlämpimältä maatumiselta, viidakon voimakkaalta, villiltä parfyymilta.

Matkanne on ollut hitaan harkittu, etsien turvallisinta reittiä läpi aluskasvillisuuden sotkun. Olette kulkeneet kuin varjot, korvat höröllä pienimmällekin rasahdukselle, silmät tutkien tiheikköä huomaamattomien vaanijoiden varalta, tietoisina petollisen maan piilevistä ansoista. Tavoitteena on ollut säestää voimia ja säilyttää valppaus, jotta perillä olisitte valmiina mihin tahansa – sillä Ametistiviidakko ei anna anteeksi varomattomuutta.

Suuntananne on se surullisenkuuluisa piste kartalla – viimeinen varma havainto kadonneesta tutkimusretkikunnasta. Tiedätte, että tuo onneton ryhmä koostui viidestä rohkeasta tutkijasta, jotka olivat ehtineet uurastaa viidakon salaisuuksien parissa jo kokonaisen viikon.

Sitten yhteys katkesi kuin leikaten - kolme päivää sitten välähti viimeinen, epätoivoinen viesti professori Lirenain hohtavaan, henkilökohtaiseen viestikiveen. Viesti oli yksinkertainen ja järkyttynyt, täynnä äkkiiä puhjennutta kauhua: "Leiriimme hyökätään, ne ovat kaikkialla! Lähettää apua, tutkimukset on kätketty." Sen jälkeen – vain hiljaisuus, joka on jatkunut raskaana tähän päivään asti.

Tämä on kohta, jossa pelaajille on hyvä kerrata asetelman taustat, antaa pelaajien esitellä hahmonsa ja kuvailtaa kuinka he kulkevat viidakon halki.

Osa I: Hylätty leiri

Saavutatte lopulta tutkimusretkikunnan leirin, mutta näky on kaikkea muuta kuin idyllinen. Edessänne avautuu pieni, suojaista aukio kirkasvetisen, kutsuvan lammen rannalla – paikka, joka on selvästi valittu leiriksi sen rauhallisuuden vuoksi. Rauha on kuitenkin riekaleina. Kolmesta pystytetystä teltasta yksi on silvottu täysin tunnistamattomaksi kasaksi repaleista kangasta ja katkenneita keppejä. Kaksi muuta seisovat vielä pystyssä, mutta nekin ovat kärsineet - niiden kankaita koristavat ammottavat viilot ja repeämät.

Vaikka keskipäivän kajastus siivilöityy aukiolle sitä reunustavien palmujen lehvästöjen lomitse ja leirin keskellä, paljaiden puunjuurien päällä, komeilevat kauniit, syvän purpuraiset ametistikärhöt valossa kylipien, ilmapiiri on painostava. Jatkuva valon ja varjon vilkas leikki luo levottomuutta herättäviä kuvioita maahan, tehdien tästä tyhjästä leiristä uhkaavan tuntuisen.

Leirialue on kuin myrskyn jäljiltä; tavaroita on paiskottu ja levitely hujan hajan. Suuremman, vielä pystyssä olevan teltan oviaukolla roikkuu revittyvä vaatekangasta ja maassa lojuu rikkinäinen, kevyestä nahasta valmistettu panssari – mykkä todiste taistelusta.

Pelinjohtajalle

Varjojen vaanijat: Pelaajien saapuessa heitä tarkkaillee piilosta joukko **okapetoja**, jotka ovat jääneet alueelle ihmettelemään tilannetta. Okapetoja on yhtä monta kuin pelajaahammoja. Ne ovat varovaisia, halutuen tarkkailla ja arvioida uhrejaan ennen hyökkäämistä ja pysyttelevätkin etäällä puiden ja pensaiden suoissa, pyrkien ensisijaisesti pakenemaan syvemmälle viidakoon, jos pelaajat havaitsevat ne ja hyökkäävät. Okapedot seuraavat ryhmää ja iskevät osassa 2, jos ryhmä päättää levätä, tai viimeistään osassa 3, kun seikkailijat kiipeävät raunioille. Okapedot on

mahdollista havaita onnistuneella VA 15 viisausheitolta (tarkkaavaisuus), jos erikseen kuulostelee ja katselee onko viidakossa joku. Jos pedot huomataan, ne pakenevat syvemmälle viidakoon. Tämä kuvailtu tarkemmin alempana.

Odottamaton apuri: Kun seikkailijat ovat ehtineet tutkia hieman leiriä kuuluu idästä, metsän siimeksestä, epävarmaa huhuilua yleiskieellä. Hetkeä myöhemmin nuori nainen astuu varovasti esiiin kädet koholla antautumisen merkiksi. Hän on **Mikaela** (alla), yksi kadonneen retkikunnan jäsenistä ja ainoa selviytyjä leiristä.

Kohtaaminen Mikaelan kanssa

Nuori nainen lähestyy teitä silminnähden järkyttynenä ja hämmentyneenä. Hän on hoikka ja lyhyehkö, arviolta parikymppinen ihminen. Lyhyet, sekaiset ruskeat hiukset kehystäävät kasvoja, joilla loistavat suuret, kullankeltaiset, mutta nyt pelkoa heijastavat silmät. Hänen nenällään keikkuват suuret, pyöreät silmälasisit, joiden toinen linssi on säröillä hämähäkinverkon lailla. Mikaela puhuu hiljaa, lähes anteeksimpyytelyvään sävyyn, ja hänen koko olemuksestaan huokuu syvä epävarmuus ja pelko.

MITÄ MIKAELA TIETÄÄ:

- **Hyökkäys:** Mikaela ei osaa kertoa hyökkäyksestä juuri mitään yksityiskohtaista. Kaikki tapahtui salamannepeasti. Heti kaaoksen alettua hän panikoi ja pakeni sokkona metsään. Hän kompastui, lõi päänsä pahasti ja menetti tajuntansa. Herättyään tuntikausia myöhemmin hän on pysytellyt pilossa leirin lähettyvillä, odottaen apua, liian peloissaan lähteäkseen yksin tovereidensa perään – tietäen viidakon vaarat ja sen, ettei hänestä olisi kuolleena mitään hyötä.
- **Hyökkääjät:** Mikaela ehti nähdä useamman oudon, piikkikään pedon ryntäävän viidakosta suoraan muiden tutkijoiden kimppuun.
- **Jäljet:** Mikaela uskoo jälkien johtavan pohjoiseen, mutta myöntää niiden seuraamisen olevan vaikeaa tiheässä aluskasvillisuudessa.
- **Retkikunta:** Mikaelan lisäksi ryhmään kuului viisi muuta: Aurora, Peleas, Klemerc, Yrma ja Margareet.
- **Rooli:** Mikaela toimi retkikunnassa apulaisena, vastaten leirin ylläpidosta, tarvikkeiden huollostusta ja ruuanlaitosta. Mikaela ei osallistunut varsinaiseen tutkimustyöhön.
- **Tutkimus:** Ryhmän päätehtävä oli alueen maaperän tutkiminen, mutta he olivat myös löytäneet lupaavia merkkejä muinaisesta kulttuurista. Hän tietää, että tutkimustulokset kirjattiin muistiin ja niiden pitäisi olla jossain leirissä.

Leirin tutkiminen

Oletettavasti hahmot haluavat tutkia aluetta tarkeimmin. Tuhoutunut leiri tarjoaa useita selkeitä tutkimuskohteita: itse leirialue ja sen lähiympäristö, sekä kolme telttaa (kaksi pystyssä olevaa ja yksi täysin tuhottu).

Leirialueen ja sen ympäristön tarkkailu

Yleinen alueen tarkastelu:

- (ilman heittoa) Maassa risteilee outoja, syviä tassunjälkiä, jotka kiertävät telttoja ja näyttävät menevän niiden sisäänkin. Vielä pystyssä olevien telttojen kankaissa on suuria, repaleisia reikiä.
- VA 10 älykkysheitto (tutkimus) tai viisausheitto (tarkkaavaisuus): Onnistuessaan hahmo huomaa, että suurin osa levitellyistä tavaroista on arkisia: vaatteita, retkeilytarvikkeita ja joitakin erikoistuneempia tutkimusvälineitä. Kaikki on sekaisin, osa selvästi revitty telttojen sisältä ulos. Ruumiita tai merkittäviä verijälkiä ei näy, mutta rikkoutuneita vaatekappaleita ja repaleita löytyy sieltä täältä.

Jälkien tarkempi tutkimus:

- (ilman heittoa) Tassunjälkiä on selkeästi useampia ja olennot näyttäisivät raahanneen teltoista jotain raskasta. Teltoissa olevat kynnenjäljet ovat huomattavan suuret, noin 15 cm pitkät ja syvät.
- VA 15 älykkysheitto (luonto): Onnistuessaan hahmo päättelee jälkien kuuluvan suurehkolle kissapetomaiselle oennolle, mutta ne ovat kissapetoa kapeammat ja niissä on epätavallisia painaumia. Kyseessä on todennäköisesti jokin Ametistiviidakon tuntemattomista alkuperäislajeista.

Raahausjäljet:

- (ilman heittoa) Leirialueelta lähtee selviä raahausjälkiä pohjoiseen syyemmälle viidakoon.

- VA 12 älykkysheitto (tutkimus) tai viisausheitto (selviytyminen): Onnistuessaan hahmo tulkitsee, että keskikokoisia humanoideja olisi vedetty väkisin maata pitkin syyemmälle viidakoon. Katso "Jäljet eteenpäin" alla, jos hahmot lähtevät seuraamaan jälkiä.

Ympäröivä luonto:

- VA 15 viisausheitto (tarkkaavaisuus): Onnistuessaan hahmo havaitsee liikettä pohjoisessa, noin sadan metrin päässä korkeiden saniaisten seassa. Jokin suurehko olento liikkuu siellä, mutta sitä on mahdoton erottaa tarkasti. Olento katoaa nopeasti kasvillisuuden suojaan jatkaen matkaansa pohjoiseen – samaan suuntaan kuin raahausjäljet. (Tämä on yksi okapedoista, joka vetäytyy kauemmas.)

Iso teltta (majoitusteltta)

Suurin teltoista on selvästi ollut majoituskäytössä. Siellä on kuusi makuualustaa, joista viisi on revitty silpuksi, täytteet ulos pursutten. Suurin osa henkilökohtaisista tavaroista on heitetty teltan ulkopuolelle. Keskellä on pieni kumiina, jonka pesässä on vain kylmää tuhkaa. Teltasta löytyy joitakin viidakko-olosuhteisiin sopivia vaatekappaleita ja muitamia tutkijoiden henkilökohtaisia esineitä hajallaan.

Voit lisätä tänne pieniä löytöjä, kuten muutaman kultakolikon, tikarin, hyönteiskarkotepullon tms. tai heittää pelaajan kirjan Pikkutavaraa-taulukosta (kts. *Pelaajan kirja*, sivu 146) 1n4 sopivia esineitä.

Pieni teltta (tutkimusteltta)

Tämä pienempi teltta on selvästi omistettu tutkimukselle. Sisällä on tukeva pöytä ja kaksi puista arkkua. Pöydällä lojuu vain tyhjiä pergaminentipalasia ja kaatunut, musteensa levittänyt pullo.

Tutkiminen:

- (ilman heittoa) Arkut ovat täynnä arkeologin työkaluja – lapioita, hakuja, siveltimiä – sekä erilaisia näytteenottovälineitä ja purkkeja maa-ainekselle.
- VA 10 viisausheitto (tarkkaavaisuus) tai älykkysheitto (tutkimus): Onnistuessaan hahmo kuulee vaimeaa rapinaa toisen arkun takaa. Jos joku kurkistaa, pienikokoinen, vilkas, sinistä pesukarhua muistuttava olento hyökkää esiiän äkisti! Sen turkissa on silmiinpistäviä violetteja raitoja. **Hyökkäys:** Sinipesukarhu tekee terävillä hampaillaan +2 lähitaisteluhyökkäyksen. Osuma aiheuttaa 2 pistovahinkoa.
- VA 15 älykkysheitto (luonto): Onnistuessaan hahmo tunnistaa otuksen sinipesukarhuksi, palkalliseksi kohtalaisten nokkelaksi kaikkiruokaiseksi pikkueläimeksi, joka on perso makealle.

Hyökkäyksen jälkeen sinipesukarhu vetäytyy kauemmas. Uhattuna se pakenee paikalta. Se on luonteeltaan utelias ja eläimeksi älykäs ja jäädä tarkkailemaan hahmoja vähän matkan päähän. Jos joku hahmoista voi kommunikoida eläinten kanssa, hän saa selville, että sinipesukarhu ei tiedä mitään tapahtumista. Se on saapunut paikalle kauan taistelun jälkeen ja on etsimässä ruokaa ja kiiltäviä kauniita esineitä. Se on löytänyt ”Oudon kimaltelevan sinisen pullon”, eli **Parantavan juoman** (parantaa 2n4+2 osumapistettä juotuna, juominen vaatii toiminnon) ja vienyt sen vähän matkan päähän viidakkoon piiloona. Pesukarhu on houkuteltavissa vaihtamaan pullo sopiviin herkkuihin.

Cuhottu teltta

Telttakangas on revitty irti kepeistä ja retkottaa maassa repaleisena. Sen alta pilkistää laatikoiden ja arkkujen kulmia.

Kankaan alta tutkiminen:

- (ilman heittoa) Revityn kankaan alta paljastuu useita arkkuja ja laatikoita. Ne sisältävät pääasiassa ruokatarvikkeita (kuivamuonaa, säilykkeitä), ruuanlaittovälineitä ja muita yleistarvikkeita, kuten köyttä ja lyhtyöljyä. Kaiken sekasorron keskeltä löytyy myös yksi ehjä makuupussi.
- VA 10 älykkysheitto (tutkimus) tai erikseen makuupussin alta katsottaessa: Onnistuessaan hahmo löytää makuupussin alle piilotetun pienen tumman nahkalaukun.

Laukun tutkiminen:

Laukun sisältä löytyy nippu papereita, joille on läikynyt mustetta tutkimusteltassa kaatuneesta pullossa, sumentaen osan tekstistä. Huolellisen tarkastelun jälkeen tekstistä saa irti seuraavanlaisen katkelman:

“Olemme paikantaneet r..... joissa. Lähistöllä löytyy vanhoja paaseja, joissa on kuvattu juu..... stuttavaa olentoa. Aloitimme käänöstyötä kirjotuksesta, mutta tarvit.... Tämä on suuri löytö, jonka avulla pääsemme lähemmäs tämän viidakon historiaa, sekä sen alkuperäiskansojen jum..... Uskomme tehneemme löydön jonkinlaisesta kuoleman tta sen tarkoitusrerät ovat vielä tunteattomat. on mentävä syyvemmälle.....”

Jäljet eteenpäin

Pohjoiseen johtavat jäljet toivottavasti muodostuvat ryhmän suunnaksi. Jos ei muuten, **Mikaela** voi ohjata viivyteleviä hahmoja oikeaan suuntaan, katsoen pohjoiseen johtavia jälkiä kasvavalla kauhulla. "Meidän on kiirehdittävä!" hänen kuiskaa vapisevalla äänellä. "He voivat olla vielä elossa, mutta emme tiedä kuinka kauan..."

- (ilman heittoja) Jälkiä on selvästi useita, ja niiden lomassa kulkevat selvät humanoidien raahausjäljet. Ne uppoavat syvälle pehmeään maahan.
- Viisausheitto (tarkkaavaisuus) tai älykkäyshoitto (tutkimus): Jos hahmo onnistuu VA 15 -heitossa, hän saa tietää yhden asian johtolankalistalta. VA 20 -heitossa onnistuessaan kaksi.

JOHTOLANKA

- **Lukumäärä:** Jälkiä on viideltä eri pedolta.
- **Yksilöllisyys:** Jokaisen pedon askelkuvio ja painaumat ovat hieman erilaiset, ikään kuin niillä olisi eripituisia raajoja tai ne ontuisivat eri tavoin.
- **Kynnet:** Kaikkien olentojen kynnet ovat pitkät ja terävät, mutta niidenkin pituudessa on eroja yksilöiden välillä, vaihdellen noin 10 senttimetriä jopa 20 senttimetriin.
- **Uhrit:** Humanoidien raahausjäljistä voi nähdä, etteivät uhrit olleet kuolleita tai vakavasti haavoittuneita raahauksen alkaessa – verta ei juuri näy, ei myöskään irtonaisia ruumiinosia.
- **Kamppailu:** Ainakin kaksi uhreista on selvästi taistellut vastaan vimmästi noin 20 metrin matkan. Maassa näkyy ihmisen kynsien raapimia jälkiä juurissa ja kivistä. Kamppailu kuitenkin on päättynyt äkisti, sillä yhden kiven pinnassa näkyy pieni, tumma veritahra. Tämän jälkeen raahausjäljet jatkuvat tasaisina, ikään kuin uhrit olisivat menettäneet tajuttansa tai lakanneet vastustamasta. Pedot ovat saaneet vankinsa ja vieneet heidät syvemmälle viidakoon.

OSA 2: Jäljittäminen

Hylätyn leirin hiljaisuus jää taakseenne, kun astutte päättäväisesti pohjoiseen johtavien jälkien muodostamalle polulle, syyemmälle Ametistiviidakon syleilyyn. Ilma käy edetessänne raskaammaksi, kosteus tiivistyy iholle helmeillen, ja ympärillänne leijuu eksoottisten, tuntemattomien kukkien makea, mutta samalla vienosti mätänevän aluskasvillisuuden pistävä tuoksu. Tuhansien näkymättömien olentojen lakkaamatton sirinä ja surina täyttää ilman, jatkuva äänimatto viidakon kätkemille salaisuksille. Jokainen askel pehmeässä, lehtiin ja sammalten peittämässä maassa vaatii herpaantumatonta tarkkaavaisuutta, sillä tämä villi viidakko kätkee kitaansa niin äkkinäisiä kuoppia kuin väijyviä vaarojakia.

Seikkailijat lähtevät etenemään löydettyjen jälkien perässä syvemmälle Ametistiviidakon koon.

Jäljittäminen

Tämä vaativa jäljitysosuuus etenee kolmessa erillisessä etapissa, kolmena koettelemuksena viidakon sydämessä. **Jokaisen etapin alussa, anna pelaajien keskustella ja päättää yhdessä etenemisnopeudestaan. Valittu nopeus vaikuttaa siihen, kuinka kauan etapin kulkeminen kestää ja millainen mahdollisuus heillä on havaita ja välttää vaaroja.** Muistuta heitä, että hätiköinti voi kostautua, mutta liiallinen vitkastelu saattaa koitua kadonneiden kohtaloksi.

Jäljet ovat selvät ja kohtalaisten helppoja seurata, joten suurempi haaste on vaarojen välttäminen kuin reitin etsintä. Jokaisella etapilla ryhmän on tehtävä kollektiivinen VA 15 viisausheitto (selviytyminen). Yksi hahmo voi tehdä heiton koko ryhmän puolesta muun ryhmän antaessa heittoon edun. Vaihtoehtoisesti kaikki ryhmänjäsenet voivat heittää, ja jos puolet ryhmästä onnistuu, kollektiivinen heitto on onnistunut.

Onnistuminen: Ryhmä navigoi taitavasti viidakon petollisten polkujen läpi, lukien maastoa ja ennakoitien vaarat. He onnistuvat välttämään tämän etapin välittömän uhan ja etenevät turvallisesti seuraavalle osuudelle.

Pelinjohtajan huomio: Vaikka ryhmä itse selviää säikähdyksellä, voit silti kuvailla, kuinka jokin etapin tapahtumista (heitä 1n6 alla olevasta taulukosta) iskee lähellä oleviin viidakon olentoihin (esim. myrkkykasvi yllättää pakenevan liskon, lihansyöjäkasvi nappaa varomattoman linnun). Tämä voi toimia varoitukseksi tai vain lisätä maailman elävyyttä. Älä kuitenkaan käytä samaa tapahtumaa kahdesti tämän seikkailun aikana.

Epäonnistuminen: Ryhmä astuu harhaan, tulkitsee merkit väärin tai on yksinkertaisesti huono-onninen. He kompuroivat suoraan vaaraan. Heitä 1n6 alla olevasta tapahtumataulukosta ja kuva pelajille, mitä heidän eteensä tai kimppuunsa iskee heidän saapuessaan etapin päätepisteelle.

Lepo: Jos seikkailijat päättävät pitää tauon ja levätä kesken tämän vaarallisen matkan (oli se sitten lyhyt hengähdytystauko tai pidempi yöleiri), heitä varjoista vaanineet **okapedot** (sama määrä kuin pelaaja) näkevät tilaisuutensa tulleen. Ne iskevät leiriin yrittäänsä saada yllättyshyökkäyksen edun.

Etenemisnopeuden Vaikutukset:

Varovainen ja hidaskävä: Antaa edun selviytymisheittoon ja mahdollistaa hiipimisen. Matkan kesto noin 6 tuntia per etappi.

Normaali: Ei vaikutusta selviytymisheittoon, hiipiminen mahdollista. Matkan kesto noin 4 tuntia per etappi.

Nopea: Antaa haitan selviytymisheittoon, eikä hiipiminen ole mahdollista. Matkan kesto noin 3 tuntia per etappi.

Capahatumataulukko

1n6	TAPAHTUMA
1	Myrkypilvikasvit: Ympärillä näkyy suuria, keltavihreitä pallomaisia kasveja. Yhtäkkiä ne avautuvat räjähdyksmäisesti, pölyttäen myrkyllisen itiöpilven suoraan seikkailijoiden päälle. Jokaisen on tehtävä VA 12 sitkeyspelastusheitto. Epäonnistuessaan hahmo on <i>myrkytetty</i> kolmannen etapin loppuun asti, saaden <i>haitan</i> kaikkiin ominaisuuks- ja hyökkäysheittoihinsa. <i>Myrkytyminen</i> päätyy, jos hahmo lepää lyhyen tai pitkän levon.
2	Lihansyöjäkasvit: Tiheän saniaisviidakon seasta syöksyy esiin kaksi suurta, kärpäsloukkua muistuttavaa lihansyöjäkasvin päättä, jotka iskevät sattumanvaraista kahta eri seikkailijaa kohti. Kohdehahmojen on tehtävä VA 12 ketteryyspelastusheitto. Epäonnistuessaan hahmo kärsii 1n6+2 pistovahinkoa terävistä hampaista ja jää kasvin leukojen vangiksi (hahmo on <i>kiinniotettu</i>). Vapautuminen vaatii onnistuneen VA 12 voimakkuusheiton (urheilu) joko hahmolta tai tämän kumppanilta. Jokainen epäonnistunut vapautumisyritys aiheuttaa n6 pistovahinkoa lisää, kun kasvi kiristää otettaan. Kasvin voi myös tuhota perinteisin keinoin - sillä on 20 osumapistettä ja sen puolustus on 10.
3	Raivostuneet apinaolennot: Korkealta puiden latvustosta kaikuu vihaista kiljuntaa. Sarvekkaat, apinamaiset olennot ovat havainneet tunkeilijat reviirillään ja alkavat raivoissaan heitellä kiviä ja oksanpätkiä kaikkien seikkailijoiden niskaan. Apinaolennot tekevät +2 kantamahökäyksen 40 metrin etäisyydeltä (<i>haitta</i> osumiseen) jokaista hahmoa kohtaan. Osuma tekee 1n4 + 2 pistettä murskausvahinkoa. Olennot toistavat hyökkäykset jos hahmot eivät poistu alueelta 10 minuutin kuluessa. Mikä tahansa hyökkäys olentoja kohtaan ajaa ne pakosalle.
4	Muinaisen toteemin pelko: Eteneminen vaatii siirtämään syrjään tiheää, roikkuvaat köynnösverhoa. Sen takaa paljastuu yllättäen ikivanha, sammaleen peittämä kivinen toteemi, joka esittää kuusisilmäisen käärmeen päättä. Sen silmät välähtävät hetkellisesti pahaenteisen vihreinä. Joukko johtanut seikkailija (tai lähimpänä oleva) joutuu kohtaamaan äkillisen kauhun ja tekemään VA 10 viisauspelastusheiton. Epäonnistuessaan hahmo joutuu pakokauhun valtaan ja juoksee sokeasti satunnaiseen suuntaan seuraavat 10 minuuttia (tai kunnes joku saa hänet rauhoittumaan). Pelinjohtajan huomio: Jos hahmo pakenee, heitää hänelle uusi tapahtumaheitto. Patsaan silmät ovat tarkemmin katsottuna hiomattomia smaragdeja, joiden yhteisarvo on 100 kultakolikkoa.
5	Tahmeat kannukasvit: Seikkailijat tuntevat äkillisen, pistävän ja polttavan kivun niskassaan, päässään tai olkapäissään. Ylhäältä puista roikkuu suuria, piikikkäitä kannukasveja, jotka valuttavat pitkiä, tahmeita ja syövyttäviä limavanoja kuin kieliä yrittäen tarttua saaliiseen. Jokaisen hahmon on tehtävä VA 12 ketteryyspelastusheitto väistääkseen limaa. Jos hahmo epäonnistuu, hän kärsii 1n4 happovahinkoa ja tulee <i>kiinniotetuksi</i> , ja kasvi vetää häntä kolme metriä ylöspäin. Vapautuminen limasta vaatii onnistuneen VA 12 voimakkuusheiton (urheilu) tai ketteryysheiton (akrobatis) Onnistunut vapautuminen tarkoittaa kuitenkin pudotusta. Jokainen epäonnistuminen taitoheitossa nostaa hahmoa kolme metriä ylöspäin, kasvattaen putoamisesta tulevaa vahinkoa 1n6:lla per kolme metriä (kts. Pelaajan kirja, sivu 153)
6	Parantavat hedelmät: Ryhmä löytää pienen, erikoisen hedelmäpuun. Sen oksilla kasvaa mehevän näköisiä, purppuranvärisiä, päärynnän kaltaisia hedelmiä. Puussa kiipeilee muutama pieni, ketterä suomujen peitossa oleva makiapinan kaltainen otus, jotka napostelevat hedelmiä tytyväisänä. Onnistunut VA 12 älykkyyshoitto (luonto tai salatieteet) paljastaa, että hedelmät eivät ole paitsi syötäviä, vaan niillä on myös virkistäviä ja parantavia ominaisuuksia. Yhden hedelmän syöminen palauttaa 1n4 + 1 osumapistettä. Puusta löytyy 1n4 kypsää hedelmää kerättäväksi.



Ensimmäisen etapin pääteline: Kultagasellien lampi

Pitkän ja vaivalloisen matkan jälkeen saavutte vihdoin pienelle, rauhalliselle aukiolle. Keskellä kimmeltää pieni, kirkasvetinen lampi, rannalla on joukko siroja, gasellimaisia eläimiä juomassa. Niiden selässä olevat suomut heijastelevat auringon säteitä. Ilma on sakeana pehmeästä ja makeasta, lähes huumaavasta eksoottisten kukkien tuoksusta. Paikan seesteisyys ja kauneus kutsuvat istahtamaan hetkeksi suurten, ikivanhojen puiden varjoon nauttimaan tästä taianomaisesta hetkestä viidakon sydämessä. Jos katsoote ylös kohti tiheää latvustoa, saatatte nähdä vilauksen jostain suuresta, siivekkäästä olennosta liitelemässä oksien lomassa, mutta paksut lehdet peittävät suurimman osan näkyvyydestä.

Jos selviytymisheitto onnistui, gasellit saattavat joutua tapahtumataulukon tapahtuman kohteeksi hahmojen sijaan.

Aalueeseen tutustuminen

Jos hahmot eivät joutuneet kohtaamaan vaaroja täällä, kultagasellit ovat kaikessa rauhassa ja hahmoilla on mahdollisuus lähestyä niitä. VA 15 viisausheitto (eläinten käsitteily) antaa hahmojen päästää lähelle otuksia. Ruoka antaa heittoon *edun*.

Jos hahmot pääsevät silittämään yhtä gaselleista varovasti, sen turkista irtoaa muutama hohtava, pieni kultasuomu. Nämä suomut ovat kauniita ja niiden arvo keräilijöiden keskuudessa on noin 1 kultakolikko kappaleelta.

Toisen etapin päätepiste: Hehkuvienvukkien tiheikkö

Maasto on jo tovin ollut tavallista tiheämpää ja saavutte pian alueelle, jossa aluskasvillisuus on täynnä erikoisia, punavihreitä kukkia, jotka näyttävät kuin pieniltä, eläviltä nuotioilta.

Niiden liekkien muotoiset terälehdet hohtavat pehmeää, lämmintä valoa, joka valaisee hämärää viidakonpohjaa kauniisti, vaikka auringonvalo tuskin yltää tänne asti.

Kauneuden keskellä makaa kuitenkin karu muistetus viidakon luonteesta: suuren, ouden eläimen mätänevä raato. Sen ympärillä hyörii parvi pieniä, kengurumaisia olentoja, jotka ahmivat lihaa ahnaasti. Näillä punavihreäturkkisilla pikkueläimillä on pitkät hännät, joiden päässä on terävä pistin. Heti kun ne huomaavat teidät, ne sääntäävät paniikissa pakoon syvemmälle kasvillisuuden suojaan.

Jos selviytymisheitto onnistui, nämä olennot saatavat myös joutua tapahtumataulukan tapahtuman uhriksi.

Alueeseen tutustuminen

Raato: Lähempä tarkastelu paljastaa, että sillä on norsumaiset tukevat jalat ja paksu, tummanharmaa nahka, mutta lehmämäinen pää, josta kasvaa metrin mittainen kärsä ja noin puolen metrin pituiset, kaartuvat sarvet. Sen hännän päässä on tulipunainen karvatupsu.

Onnistunut VA 12 viisausheitto (lääketiede) paljastaa, ettei olennessa näy ulkoisia vammoja, jotka selittäisivät kuoleman. Se on todennäköisesti menehtynyt johonkin voimakkaaseen myrkkyyn tai nopeasti edenneeseen sairauteen.

Hehkuvat Kukat: Onnistunut VA 12 älykkyyshetito (luonto) kertoo, että nämä kauniit kukat ovat itse asiassa myrkyllisiä. Jos joku syö niitä (tai niiden siitepölyä joutuu suuhun hahmon tutkiessa niitä lähemmin tai yritylässä poimia niitä), hänen on tehtävä

VA 12 sitkeyspelastusheitto. Onnistuessaan hahmo kärsii 1n4 myrkyvähinkoa. Epäonnistuessaan hän on *myrkyttynyt* seuraavan etapin loppuun asti (haitta hyökkäysheittoihin ja kykyheittoihin).

Kukkia voi kerätä esimerkiksi alkemistisiin tarkoituksiin, mutta heti kun ne irrotetaan maasta, niiden maaginen hohto sammuu.

Kolmannen etapin päätepiste: Lahopuiden ja toukkien alue

Nenäänne kantautuu ärhäkän pistävä maatuumisen haju. Pian seuraamanne polku avautuu alueelle, joka on täynnä kaatuneita, lahoavia puunrunkoja ja korkeita kantoja. Koko paikkaa peittää paksu, monivärinen sienimatto.

Näette useita valtavia, noin metrin mittaisia, keltaisia ja paksun karvan peittämää toukkia kiipeilemässä hitaasti puiden rungoilla. Ne näyttävät mutustavan tyytyväisinä lahopuussa kasvavia sieniä, jättäen jälkeensä leveän, sinertävän ja hohtavan limavanan.

Toukat eivät välitä hahmojen läsnäolosta, vaan jatkavat rauhassa ateriointiaan. Ne eivät pakene tai osoita aggressiota, vaikka niitä lähestyisi tai koskettaisi. Jos selviytymisheitto onnistui, toukat voivat olla tapahtumataulukon tapahtuman kohteena.

Jos hahmot eivät onnistuneet selviytymisheitossaan ja kohtaavat jotain ikävää, harkitse antaa hahmoille mahdollisuus tutkia perhosen koteloa ennen kuin he kohtaavat tapahtumataulukon tapahtuman.

Alueeseen tutustuminen

Kotelot ja perhonen: Tarkkasilmäinen seikkailija (Viisaus (Tarkkaavaisuus) VA 12) huomaa ympäröivien, vielä pystyssä olevien puiden oksilla, noin 20 metrin korkeudessa, roikkuvan useita suuria, silkkiisiä koteloida. Juuri kun katsotte, yksi kotelosta alkaa halkeilla ja siitä kömpii esiin valtava hyönteinen. Se levittää hitaasti upeat, keltaiset siipensä, joiden kärkiväli on lähes kaksi metriä. Siivissä olevat monimutkaiset, syvän violetit kuviot alkavat hohtaa ja liikkua lumoavasti, luoden hypnoottisen vaikutelman.

Hypnoottinen: Jokaisen seikkailijan, joka katsoo suoraan perhosen siipiin niiden alkaessa liikkua, on tehtävä VA 12 viisauspelastusheitto. Jos heitto epäonnistuu, hahmo on *lumottu* ja *sidottu* kykenemättä tekemään muuta kuin tuijottamaan perhosen kauniita siipiä. Vaikutus päättyy, jos perhonen lentää itse tai hätyytetään pois näkyvistä tai jos joku toinen hahmo käyttää toimintonsa ravistellakseen hahmon hereille. Perhonen ei ole aggressiivinen ja lentää tiehensä muutaman kierroksen jälkeen. Perhosen puolustus on 14 ja sillä on 10 kestopistettä.

Viimeiseltä etapilta polku alkaa muuttua kuljetumaksi ja sen varrella näkyy erilaisia kiviveistoksia. Matkan vaarallisin osuuus on vasta edessäpäin.



OSA 3: Rauniot

Viidakon tiheys väistyy viimein, ja näette edessänne aavemaisen hiljaisen auktion. Maata peittävät paksu saniaismatto ja joka puolella jykevinä risteilevät ikivanhat puunjuuret. Keskellä tätä unohdettua paikkaa kohoaa massiivinen, neliönmallinen noin kakso metriä korkea kivirakennelma. Sen rapistuvista nurkista kurkottavat kohti taivasta kolmimmetriset, monin kohdin murenneet pilariit, joiden ympärille sitkeät juurakot ovat kietoutuneet kuin syleilyyn. Rakennelman keskellä, rihmastomaisina rönsyilevien juurien ja köynnösten osittain peittämänä, ammottaa tumma oviaukko. Leveät kuluneet kivistet portaat johtavat rakennelman laelle. Outo kaiverrus kiertää rakennelmaa.

Pelinjohtajalle: Okapedot

Väijytys: Jos hahmot eivät ole törmänneet okapetoihin matkallaan, heitä seuranneet olennot iskevät tassä vaiheessa. Niitä on paikalla pelaajien lukumäärää vastaava joukko, ja ne ovat piiloutuneet aukion reunoiille iskien hahmojen kimppuun näiden lähestyessä rauniota.

Taktiikka: Okapedot eivät seuraa seikkailijoita raunidoiden sisälle. Niiden tavoite on joko nujertaa ryhmää aukiolla tai ajaa heidät pakoon syvemmälle raunioiden uumeniin, suoraan okanoidan luokse. Okapedot eivät tee tappavaa vahinkoa hahmoihin, joten jos hahmot putoavat nollaan osumapisteeseen, heidän ei tarvitse heittää pelastusheittoja kuolemaa vastaan.

Jos ryhmä kukistuu: Mikäli okapedot onnistuvat tainnuttamaan kaikki seikkailijat, nämä heräävät noin neljän tunnin kuluttua syväällä raunidoiden sisällä puuhun vangittuina, kukaan vain yhdellä kestopisteellä. Tarkempi kuvaus tästä vaihtoehdosta okanoidan taistelussa, alla.

Aukion tutkiminen

Kiviseinät ja kaiverrukset:

- (ilman heittoja) Rakennelman seinät on muurattu suurista, harmaista kivipaasista. Niiden pintaa kiertää nauhamainen, syvään uurrettu kaiverrus, jonka koukeroiset kuviot ja symbolit edustavat tuntematonta, muinaista kieltä, jota kukaan teistä ei ensi silmäyksellä tunnistaa.
- **Kielten ymmärtäminen:** Jos joku seikkailijoista käyttää *kielten ymmärrys*-loitsua tai vastaavaa kykyä, hän voi tulkita toistuvaa tekstiä seinissä: "Juuret ovat syvät, juuret ovat sydän. Ikuinen on yhteys luontoon, ja luonto on yhtä omansa kanssa. Kromah siunaa omiaan, Kromah auttaa omiaan, Kromah herättää kaikki nukkumaan suuren puunsa juuriin. Ikuinen elämä yhtä luonnon kanssa, ikuinen kuolema osana kiertokulkua, Kromah."

Kuunteleminen:

- (ilman heittoa) Eläinten ääniä tai linnunlaulua ei kuulu. Jopa tuuli tuntuu pidättävän hengitystään, sillä lehdetkään eivät juuri liiku.
- VA 10 älykkyyssheetto (luonto tai salatiede) tai viisausheetto (selviytyminen): Onnistumisella hahmo ymmärtää, että näin hiljaista ei viidakossa ole ilman selkeästi yliluonnollista syytä.

Aukion tutkiminen:

- (ilman heittoa) Ensimmäinen tutkiva hahmo näkee vähän matkan päässä juurakossa pienen välkähdyksen. Välkähdystä seuraamalla löytyy pieni, koristeellinen tikari. Sen kahva on taidokkaasti muotoiltu kullasta kahdeksi toisiinsa kietoutuvaksi puuksi, ja sen oksia muistuttavaan väistimeen on upotettu syvänvihreä, sydämenmuotoinen smaragdi. Tikari tuntuu kädessä kevyeltä ja tasapainoiselta, ja siitä säteilee heikkoa taikaa. (Kysessä on +1 tikari.)

- VA 12 älykkysheitolla (tutkiminen) tai viisausheitolla (tarkkaavaisuus) aukiota tutkiva hahmo löytää yhden seuraavista:
 - Kultainen pikari, johon on kaiverrettu kuva elinvoimaisesta puusta ja laskevasta aurinkosta (arvo 5 kp).
 - Halkaisijaltaan noin 10 cm oleva, painava, kultainen kolikko tai medaljonki, jonka toisella puolella on kuva lehdettömästä, kuolleesta puusta ja toisella puolella ihmisen pääkallo (arvo 10 kp).
 - Hienosti tehty kaulakoru, joka koostuu sileistä, vihreistä kivistä. Riipuksena on pieni, kultainen symboli lehdettömästä puusta (arvo 10 kp).

Viidakon tarkkailu:

- Jos joku seikkailijoista keskittyy erityisesti tutkimaan aukion reunoja tai tarkkailemaan ympäröivää tiheikköä, hän onnistuessaan VA 12 viisausheitossa (tarkkaavaisuus) havaitsee puiden ja pensaiden lomasta tuijottavia, vihreänä hohtavia silmäpareja. Ne tarkkailevat ryhmää liikkumattomina varjoista. Okapedot menettävät yllätysedun hyökkäykseensä.

Taistelu Okapetoja Vastaan

Jos hohtavat silmät havaitaan ajoissa, seikkailijat ehtivät valmistautua, ja okapedot menettävät yllätysedun. Muussa tapauksessa pedot syöksyvät varjoista yrittäen iskeä lähimpään tai haavoittuvimmalta näyttävään seikkailijaan yllätyshökkäyksellä. Nähdessään pedot Mikaela kiljahtaa ja syöksyy piloon lähimpään tiheikkiöön pysytellen poissa taistelusta.

Kun viimeinenkin okapeto on kaatunut tai ajettu pakoon, aukiolle laskeutuu jälleen raskas, odottava hiljaisuus, jonka rikkoo vain hahmojen hengitys ja Mikaelan hiljainen nyyhkytys piilopaikastaan.

Maan uumeniin

Kun hahmot lähestyvät raunioihin johtavaa aukkoa:

Kivirakennelman laella ei kasva mitään vihreää; ainoastaan kuolleilta näyttävät juuret kiemurtelevat kohti keskellä olevaa, tummaa oviaukkoa. Aukon suulta avautuu näkymä alas johtavaan, kiviseinäiseen käytävään, joka sukeltaa syvälle maan pimentoihin. Tunkkainen, ummehtunut mullan ja kostean kiven haju nousee valottomasta syvyydestä tervehtimään teitä. Käytävä on noin neljä metriä korkea ja yhtä leveä tarjoten runsasti tilaa.

Pitkä ja pimeä käytävä kiemurtelee alaspäin yhä syvemmälle maan alle laskeutuen lopulta arviolta sadan metrin syvyyteen. Käytävän seiniä koristavat samat tuntemattomalla kielellä kirjoitetut tekstit kuin ulkopuolellakin, mutta nyt niiden lomassa on myös karkeita mutta vaikuttavia kaiverruksia, jotka kuvavat jonkinlaista karmivaa rituaalia vaiheelta:

1. Kuolleen näköinen, oksaton puu nousee maasta valtavien, oudonmuotoisten kukkien ympäriimänä.
2. Kaksi ihmishahmoa tuodaan puun juurella olevalle kiviselle alttarille.
3. Puu kietoo toisen ihmishahmon elävien juurensa syleilyyn murskaten tämän.
4. Puun rungosta, sen sydämen kohdalta, irrotetaan joitain hehkuvala, sydäntä muistuttavaa.
5. Tämä "sydän" asetetaan toisen, alttarilla makavaan ihmishahmon rintaan.
6. Alttarilla ollut hahmo nousee leijumaan ilmaan, sen pää muuttuu valtavaksi kukaksi ja raajat väännyvät puiseviksi juuriksi.
7. Muut, pienemmät hahmot ympärillä kumartavat ja palvovat tätä uutta, kammottavaa olentoa.
8. Uusi olento pitelee toisessa kädessään kuihutunutta ihmishahmoa ja toisessa hohtavaa sydäntä.
9. Viimeisessä kuvassa palvovat hahmot alkavat itsekin muuttua oudoiksi, piikikkäiksi kasviolennoiksi.

Kromahin Kammio

Käytävä jatkuu vielä hetken, kunnes ilmassa alkaa tuntua makea, lähes imelä tuoksu ja edessäpäin hohkaa heikko, purppurainen valo. Saavutte valtavaan, luonnon muovaamaan luolaan. Sen seinät ovat kosteaa multaa ja paksujen, kiemurtelevien juurien peitossa. Kaikkialla seinillä ja katossa kukkii suuria viisi-lehtisiä purppuranvärisiä kukkia – samanlaisia ametistikärhöjä kuin pinnallakin – mutta nämä hohtavat aavemaista valoa, joka kylvettää koko luolan hämyisessä, epätodellisessa kajossaan.

Luolan keskipisteessä seisoo noin kymmenen metriä korkea kuolleen näköinen ruskea puu. Sen paljailla, kieroutuneilla oksilla roikkuu viisi suurta, puunkuoresta ja juurista muodostunutta koteloa.

Lähestyessänne huomaatte kauhuksenne, että koteloiden sisällä on ihmisiä – kadonneet tutkijat. Heidän päänsä roikkuvat hervottomina koteloiden aukoista. Jotkut heistä vaikertavat hiljaa, selvästi elossa, mutta heikossa kunnossa.

Kun seikkailijat saapuvat puun viereen vapauttamaan tutkijoita, varovaisesti asiaan suhtautuva hahmo voi tehdä VA 15 viisausheiton (tarkkaavaisuus). Onnits-tuessaan hän tajuaa jotain häiritsevää: puun kuollut kuori liikkuu, kuin joku pyrkisi sen pinnan läpi.

Mikaela pitää etäisyyttä.

Taistelu okanoitaa vastaan

Jos joku huomasii liikehdinnän puun pinnassa:

Seikkailijat ehtivät reagoida ja perääntyä hieman, ennen kuin puun kuori repeää auki ja okanoita (muinainen, kasvimainen kauhu, jonka syntyä kaiverrukset kuvasivat) syöksyy esiin. Okanoita ei saa yllätyshyökkäystä.

Jos liikehdintää ei huomata: Okanoita räjähtää ulos puusta yllättäen ja tekee välittömästi yhden yllätyshyökkäyksen satunnaisesti valittua puuta lähellä olevaa seikkailijaa vastaan, ennen kuin varsinaisen taistelun pääsee alkamaan.

Okanoita, kuten okapedot, ei pyri tappamaan hahmoja, joten nollaan osumapisteeseen pudonneen hahmon ei tarvitse tehdä pelastusheittoja kuolemaa vastaan.

Taistelun jälkeen

Kun okanoita on viimein voitettu ja sen kasvimainen ruho luhistuu maahan, luolaan laskeutuu jälleen hiljaisuus, jota rikkoo vain eloonjääneiden tutkijoiden heikko vaikerrus.

Okanoidan sydän: Jos seikkailijat tutkivat okanoitan jäänteitä, he huomaavat sen rinnassa, syväällä puumaisen kudoksen seassa, yhä heikosti hohtavan, sydäntä muistuttavan möykyn. Onnistunut VA 12 älykkysheitto (salatieteet) paljastaa, että esine sykkii voimakasta, alkukantaista luonnonmagiaa ja sitä voisi käyttää loitsimisen apuvälineenä.

Okanoidan sydän (kummakapine, harvinainen, vaatii yhteyden loihtijaan, noitaan tai velhoon): Toimii maaginfokuksena. Antaa +1 bonuksen loitsujen hyökkäys- ja vahinkoheittoihin. Lisäksi kantaja voi käyttää toimintansa luodakseen puolitodellisen maagisen juuren, joka iskee kohdetta 12 metrin etäisyydellä kantajasta. Onnistuneella hyökkäysheitolla kohde kärsii 1n6 vahinkoa ja jos se on suuri tai pienempi, on myös *kiinniotettu* kantajan seuraavan vuoron alkuun asti.

Epäonnistumisen seuraukset

Jos okanoita tai okapedot aiemmin onnistuvat päähittämään koko seikkailijaryhmän, seikkailijat heräävät tunteja myöhemmin, kokin yhdellä osumapisteellä, sidottuina kuolleen puun oksien Kromahin kammiossa. Heillä on mahdollisuus yrittää vapauttaa itsensä VA 15 voimakkuusheitolla (urheilu), mutta kaikki tutkijat ovat tässä vaiheessa jo menehtyneet. Todennäköisesti heidän paras vaihtoehtonsa on paeta luolasta tyhjin käsin (lukuun ottamatta mahdollisesti leiristä aiemmin pelastettuja tutkimuspapereita) ja raportoida epäonnistumisestaan professorille.

Tutkimusretkikunnan jäsenet

Retkikunnan jäsenten tila riippuu siitä, kuinka pitkään hahmoilla kesti päästä tänne asti.

- **Nopea eteneminen** (n. 9 h kokonaismatka): Kaksi tutkijaa (Klemenc ja Aurora) on vielä elossa ja tajuissaan, vaikkakin heikkoja.
- **Normaali eteneminen** (n. 12 h kokonaismatka): Yksi tutkija on elossa ja suhteellisen tajuissaan. Toinen on elossa, mutta kriittisessä tilassa ja vaatii välitöntä apua heti taistelun jälkeen. Esimerkiksi onnistuneet VA 15 viisauheitto (lääketiede) tai sopiva parantava taika/esine. Muutoin Aurora menehtyy.
- **Varovainen ja hidas eteneminen** (n. 18 h kokonaismatka): Vain yksi tutkija (Klemenc) on enää elossa, muut ovat jo menehtyneet puun syleilyssä.

Eloonjääneet

Riippuen etenemisnopeudesta elossa ovat:

Klemenc: Maskuliininen ihminen, jonka kirkkaavihreät silmät ovat täynnä sekä huojennusta pelastumisesta että syvää surua menetetyistä ystävistä.

(Mahdollisesti) **Aurora:** Feminiininen ihminen, jolla on pitkät, nyt takkuiset vaaleat hiukset. Hänen tultua tajuihinsa jäänsiniset silmät katselevat uupuneina ympärilleen.

Menehtyneet

Kolme (tai neljä riippuen etenemisestä) tutkijaa on kuollut koteloihin. Mikaela ja selviytyneet tunnistavat heidät:

Peleas: Roteva, kaljuuntunut ja runsaasti tatuoitumies.

Yrma: Vanhempi nainen, jonka harmaissa hiuksissa roikkuu pieni, sydämenmuotoinen pinni.

Margareet: Nuori mies, jolla on pitkät ruskeat hiukset ja muutama vanha arpi kasvoissaan.

(Mahdollisesti) **Aurora:** Feminiininen ihminen, jolla on pitkät, nyt takkuiset vaaleat hiukset.

Eloonjääneet pyytävät hahmoja auttamaan ystäviensä hautaamisessa, mutta eivät halua jättää heitä tähän kammottavaan luolaan puun lähelle. Kenelläkään tutkijoista ei ole mukanaan mitään arvokasta. Selviytyneet surevat, mutta toteavat karusti tienneensä viidakon vaarat.

Mitä tutkijat tiedät:

Heidän päätehtävänsä oli maaperätutkimus, mutta he löysivät sattumalta raunioiden jäänteitä ja alkoivat tutkia myös niitä.

He paikansivat tämän rauniokompleksin mutta eivät koskaan uskaltautuneet sisälle. Pieni maan väähdyksheidän astuessaan rakennelman päälle säikäytti heidät, joten he tutkivat vain ulkopuolta.

He uskovat juuria muistuttavan olennon (okanoidan) ja kuolleen puun liittyvän muinaiseen kulttiin ja jumaluuteen, joka symboloi uudelleensyntymistä ja kuolemaa – todennäköisesti jonkinlaiseen kuolemanjumalaan.

He onnistuivat käänämään yhden toistuvan nimen löytämistään katkelmista: "Kromah".

He uskovat, että Kromahin ja tämän kultin tutkiminen vaatii lisää resursseja ja vahempia suojarajoita, sillä jokin muinainen pahuus on selvästi herännyt tai herätetty. He eivät tiedä, kuka tai mikä tämän takana on tai onko näitä olentoja enemmänkin.

Paluu Kesiaan

Autatte eloonjääneet tutkijat ja Mikaelan takaisin pinnalle. Paluumatka Kesiaan sujuu ilman suurempia välikohtauksia, vaikkakin surun ja väsymyksen varjostamana.

Kesiassa teidät ottaa vastaan huolestunut professori Lirenai. Hän on suunniltaan ilosta nähdessään osan retkikunnasta elossa, mutta ilo vaihtuu suruun hänen kuullessaan menehtyistä. Hän kiittää teitä vuolaasti ja maksaa sovitun palkkion, 50 kultakolikkoa kullekin seikkailijalle. Lisäksi hän pyytää teitä pysymään kaupungissa, sillä hänellä saattaa olla teille lisää töitä Ametistiviidakon salaisuuksien selvittämisessä.

Seikkailun jälkeen

Ametistiviidakko kätkee yhä lukemattomia salaisuuksia, aarteita ja vaaroja. Tämä seikkailu on vasta raapaissut pintaan. Kromahin kultin herääminen, okaanoidan alkuperä ja viidakon muut muinaiset rauniot tarjoavat runsaasti mahdollisuusia uusille, entistä vaarallisemmille tutkimusmatkoille. Kuka tai mikä herätti Kromahin palvelijat, ja mitä he suunnittelevat seuraavaksi? Vain aika ja rohkeiden seikkailijoiden ponnistelut voivat sen paljastaa.

LITCE A: Seikkailun vastustajat

Okapeto

Keskikokoinen epäkuollut,
neutraali paha

Puolustus 13 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 39 (6n8 + 12)

Nopeus 18 metriä

VOI 16 (+3)

KET 14 (+2)

SIT 15 (+2)

ÄLY 3 (-4)

VII 9 (-1)

KAR 6 (-2)

Aistit pimeänäkö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 9

Kielet -

Haaste 1

Sydänsyntymä. Okapedon elämä riippuu sen sisällä olevasta sydänsyntymästä. Okapedon osumapisteiden laskiessa nollaan se herää henkiin 24 tunnin kuluutta, ellei sen sydänsyntymä irroteta ruumiista tai polteta tulivahingolla.

Toiminnot

Kynnet. Lähitaisteluhyökkäys: +5 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. Osuma: 7 (1n8 + 3) pistettä viiltovahinkoa.

Kuvaus

Okapedot ovat juurien, luiden ja kukkien muodostamia otuksia jossain kasvin ja epäkuolleen välimaastossa. Okanoita luo okapetojaan asettamalla taillisen sydänsyntymän tietoisesti olennon luurangan sisään. Sydänsyntymä kasvattaa juurensa luiden ympärille ja liikuttaa niitä jokseenkin älykkäästi. Okapedon kallo on päältä kasvaa lähes koko sen yläruumiin peittävä kukka, joka voi olla mitä tahansa näyttävä. Ruusu, orkidea, käärpäsloukku tai kihokki ovat tyypillisesti vaihtoehtoja, mutta oli kukka mikä tahansa, niiden silmäkuopista hohkaa vihreää kajoa kukan alta ja läpi.

Peliohje okapedolle:

Okapedot eivät ole älykkääitä tai viisaita olentoja, vaan ne toimivat yksinkertaisten ohjeidensa mukaisesti, tarkoituksena saada tunkeilijat tainnutettua ja raahattua raunioiden sisälle tai ajaa nämä pakosalle raunioihin. Okapedot käyvät lähimmän seikkailijan kimppuun, ellei joku toinen tee heihin merkittävämpää vahinkoa vuorollaan.



Okanoita

Suuri epäkuollut, neutraali paha

Puolustus 15 (luontainen puolustus)

Osumapisteet 120 (16d10 + 32)

Nopeus 12 metriä

VOI 18 (+4)

KET 15 (+2)

SIT 14 (+2)

ÄLY 14 (+2)

VII 16 (+3)

KAR 10 (0)

Pelastusheitot Sit +5, VII +5

Taidot oivallus +5, luonto +4

Aistit pimeänökö 24 metriä, vakiotarkkaavaisuus 15

Kielet tuntematon kieli

Haaste 4

Sydänenjuuri. Okanoidan elämä riippuu sen sisällä olevasta sydänenjuuresta. Okanoidan osumapisteiden laskiessa nollaan se herää henkiin 24 tunnin kuluttua, ellei sen sydänenjuurta irroteta ruumiista tai polteta tulivahingolla.

Toiminnot

Sarjavyökkäys Okanoita tekee kaksi lyöntiä. Se voi korvata toisen lyönnin köynnöiskulla.

Lyönti. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 2 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 10 (2n6 + 4) pistettä murskausvhinkoa.

Köynnösku. *Lähitaisteluhyökkäys:* +6 osumiseen, ulottuvuus 12 metriä, yksi kohde. *Osuma:* 7 (1n8 + 4) pistettä viiltovahinkoa. Jos olento on keskikokoinen tai pienempi, sitä vedetään 6 metriä okanoitaa kohti.

Elämän vienti (uudelleenlataa 5-6). *Aluevaikutus:* kantama 2 metriä. Kohde joutuu tekemään VA 14 sitkeyspelastusheiton. Epäonnistuessaan kohde kärsii 10 (2n6 + 4) pistettä kuolonvhinkoa. Okanoita paranee Elämän viennillä tekemänsä vahingon verran.

Lamaannuttavat itiöt (1/päivä). Okanoita levittää ympärilleen 6 metrin säteelle itiöpilven. Kaikki muut olennot itiöpilven vaikutuksen alueella heittävät VA 13 viisauspelastusheiton, epäonnistuessaan olento on *lumottu*. *Lumottu* olento on *toimintakyvytön* ja hänen liikenopeutensa on 0, onnistuessaan itiöillä ei ole vaikutusta.

Itiöiden vaikutus lakkaa, jos sen kohde kärsii vahinkoa tai jos joku käyttää toimintonsa ravistamaan hänet hereille. *Lumottu* olento voi uusia VA 13 viisauspelastusheiton vuoronsa lopuksi, onnistuessa itiöiden vaikutus lakkaa.

Reaktio

Köynnösparvi. Kun Okanoita saisi tehdä vapaa-hyökkäyksen, se voi lyönnin sijaan yrityä kietoa köynnökset kohteeseen ympärille. Kohde tekee VA 13 ketteryysspelastusheiton. Epäonnistuessaan kohde kärsii 5 (1n4 + 3) viiltovahinkoa ja on *sidottu*. Onnistunut pelastusheitto puolittaa vahingon, ja eikä kohde ole *sidottu*.

Kuvaus:

Okanoita on humanoidin luurangosta, juurista ja muista kasveista koostuva kolmimetrinen, humanoidia muistuttava, epäkuollut olento. Sen toinen käsi on kuin valtava juurakosta koostuva puinen nyrkki ja toinen on tavallinen luurangon käsi, jota ohuet juuret pitävät kasassa. Okanoidan pää on valtava punainen krysanteemin kukka, jonka sisältä kaksi vihreänä leimuavaa silmää hohtavat. Kylkiluiden sisältä hohtaa vihreää valoa ja rintalastan alla sykkii sydänenjuuri.

Okanoita oli kuolemanjumala Kromahin entinen palvoja. Hän antoi oman ruumiinsa Kromahille, että voisi jatkaa hänen työtään myös kuolemansa jälkeen. Okanoidan rinnassa sykkii sydänenjuuri, joka pitää okanoidan elossa. Jos okanoidan sydänenjuurta ei poisteta tai polteta, se heräätiin ruumiin uudelleen eloona 24 tunnin kuluttua.

Okanoita voi tehdä uuden sydänenjuuren ottamalla elävän olennon elinvoiman, mutta tällä sydänenjuurella voi luoda vain okapetoja.

Okanoidan sydän (kummakapine, harvinainen, vaatii yhteyden loihtijaan, noitaan tai velhoon): Toimii maaginfokuksena. Antaa +1 bonuksen loitsujen hyökkäys- ja vahinkoheittoihin. Lisäksi kantaja voi käyttää toimintonsa luodakseen puolitodellisen maagisen juuren, joka iskee kohdetta 12 metrin etäisyydellä kantajasta. Onnistuneella hyökkäysheitolla kohde kärsii 1n6 vahinkoa ja jos se on suuri tai pienempi, on myös *kiinniotettu* kantajan seuraavan vuoron alkuun asti.

Peliohje okanoidalalle:

Okanoita on älykäs olento, eikä se tee tyhmiä pää töksiä. Se pyrkii hyökkäämään aina suurinta uhkaa kohtaan ja huomaa, jos joku läheisyydessä käyttää parantavaa taikuutta. Okanoita ei ole heikko tulelle, mutta se ei pidä siitä ja käy välittömästi sellaisen kimppuun, joka tekee häneen tulivahinkoa.



LITCE B: Jatkosuunnitelmia:

Viidakko

Vaikka seikkailu koskettaakin vain pienä osaa Ametistiviidakosta, se tarjoaa toki seikkailumahdollisuuk-
sia tulevaisuudessakin.

Tulevia seikkailuja ajatellen kaikki Ametistiviida-
kon olennot voivat käyttää tavallisten eläinten ja
hirviöiden ominaisuuksia, mutta niiden ulkonäköön
kannattaa lisätä runsautta ja värikkyyttä. Esimerkiksi
tavallisetkin sudet voivat olla purppuran ja vihreän
sävyissä hehkuvia, sammaleen peittämä olentoja.

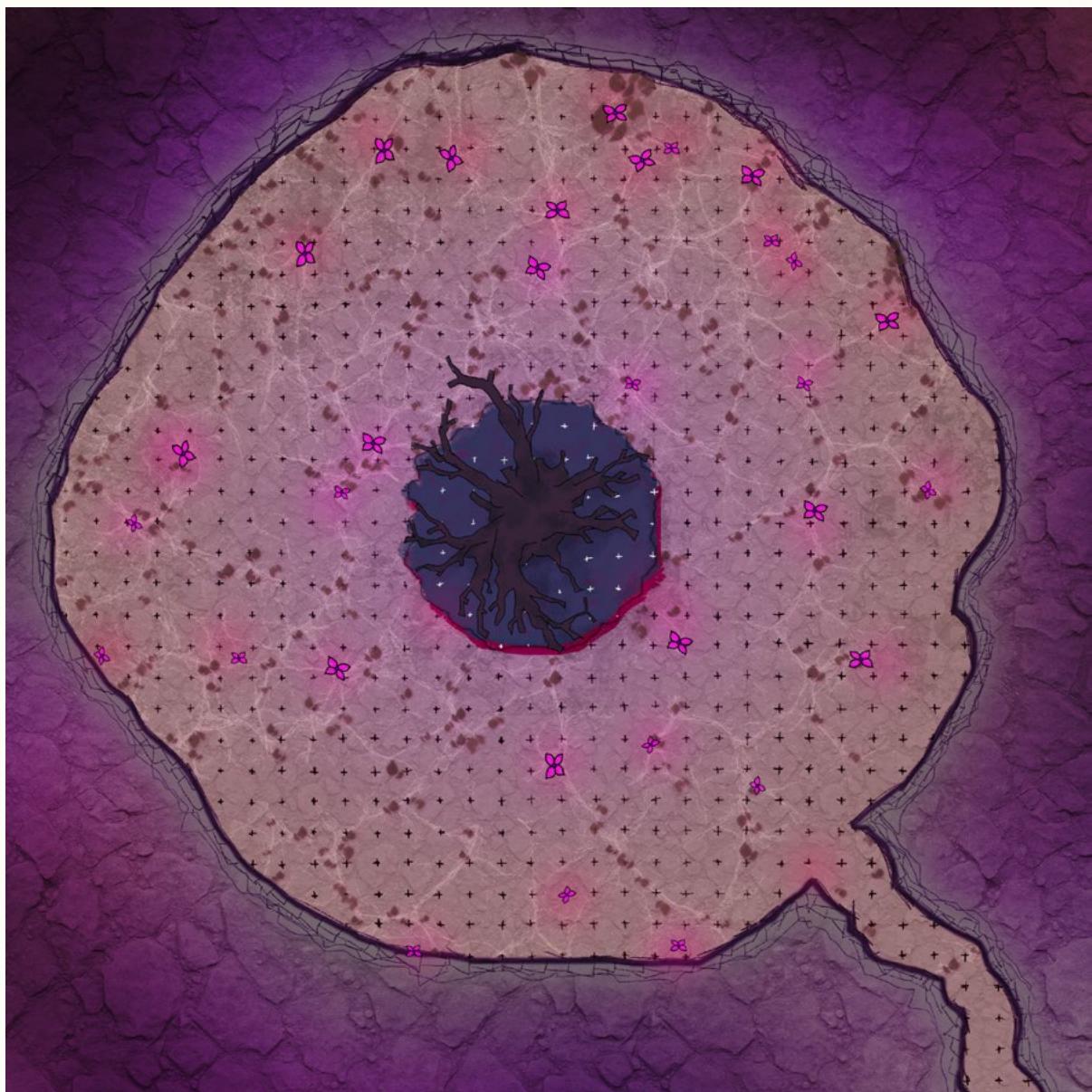
Viidakon suuri ja tutkimaton alue voi sisältää mitä moninaisimpia elinympäristöjä: valtavia järviä,
virtaavia jokia, korkeita vuoria, unohdettujen kult-
tuurien raunioita ja kohtaamattomia kansoja – kaikki
on mahdollista. Ametistiviidakko on uusi ja kartoitta-
maton alue, jonka voit rakentaa haluamallasi tavalla.

LITURGICKE KARTAT

Alttaari (1 ruutu = 2 m)



Okanoidan luola (1 ruutu= 2 m)



LIICE D: Asiat viidakossa

N12	MITÄ VIIDAKOSSA NÄKYY.
1	Puiden latvustossa surisee sudenkorennon lailla lentäviä punaisia sammakoita, joiden ääni-pussit ovat täytettyinä.
2	Juurillaan liikkuva suuri siemen, joka hakeutuu valoa kohti ja avautuu valon osuessa siihen paljastaen sisältään pienen puun.
3	Pyöreää kiveä muistuttava kuoriainen, joka pyörii pitkin maata keräten kuoreensa maa-aines-ta kasvaen pikkuhiljaan suuremmaksi.
4	Papukaijaa muistuttavia, läpikuultavia lintuja, joiden siivet heijastavat valoa kuin peilit ja melkein sokaisevat pelaajat, kun ne lentävät heidän ylitseen.
5	Vihreäkeltainen mäyrä, joka kaivautuu maan uumenista haistelemaan ilmaa käärmemäisellä kielellä ja pian sukeltaa takaisin.
6	Lepakkoa muistuttavia kasviolentoja, joiden siivet ovat kuin suuret lehdet ja pään paikalla kukka. Ne lentelevät puunlatvojen läpi laskeutuvien valonsäteiden ympärillä.
7	Puiden köynnöksissä roikkuu makean tuoksuinen suuri päärynnä muistuttava hedelmä, josta aukeaa piikikäs suu, joka nappaa ohi lentävän pienen linnun.
8	Puusta puuhun liitävä hopeanharmaa liito-orava, jonka häntä on täynnä pieniä piikkejä, jotka tämä olento iskee puussa kiipeävän hämähäkin selkään ja hetken päästä syö sen.
9	Sinisiä orkideaa muistuttavia kukkia, joiden kukinnoista valuu sinisiä vesipisaroita. Jos vesipisaraa maistaa, se maistuu hyvin mustikkamaiselta.
10	Pieni vyötiäismainen lisko kävelee sammaleen päällä ja ampaisee kiinni pienen eläimen, jonka vetää rihmoillaan sammaleen sisälle.
11	Viisi minikokoista sinistä kettua kiipeää vettä täynnä oleviin kannumaisiin kukkiin kosteutta-maan turkkiaan.
12	Puun latvojen varjossa kaksoi valtavaa keltaista silmää tuijottaa seikkailijoita. Kun seikkailijat huomaavat tämän, varjo katoaa näkymättömiin ja puiden latvoista kaikki linnut nousevat lentoona.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A THE FOLLOWING TEXT IS THE PROPERTY OF WIZARDS OF THE COAST, LLC, AND IS COPYRIGHT 2000 WIZARDS OF THE COAST, INC ("WIZARDS"). ALL RIGHTS RESERVED.

1. DEFINITIONS: (A) "CONTRIBUTORS" MEANS THE COPYRIGHT AND/OR TRADE-MARK OWNERS WHO HAVE CONTRIBUTED OPEN GAME CONTENT; (B) "DERIVATIVE MATERIAL" MEANS COPYRIGHTED MATERIAL INCLUDING DERIVATIVE WORKS AND TRANSLATIONS (INCLUDING INTO OTHER COMPUTER LANGUAGES), PORTATION, MODIFICATION, CORRECTION, ADDITION, EXTENSION, UPGRADE, IMPROVEMENT, COMPILATION, ABRIDGMENT OR OTHER FORM IN WHICH AN EXISTING WORK MAY BE RECAST, TRANSFORMED OR ADAPTED; (C) "DISTRIBUTE" MEANS TO REPRODUCE, LICENSE, RENT, LEASE, SELL, BROADCAST, PUBLICLY DISPLAY, TRANSMIT OR OTHERWISE DISTRIBUTE; (D) "OPEN GAME CONTENT" MEANS THE GAME MECHANIC AND INCLUDES THE METHODS, PROCEDURES, PROCESSES AND ROUTINES TO THE EXTENT SUCH CONTENT DOES NOT EMBODY THE PRODUCT IDENTITY AND IS AN ENHANCEMENT OVER THE PRIOR ART AND ANY ADDITIONAL CONTENT CLEARLY IDENTIFIED AS OPEN GAME CONTENT BY THE CONTRIBUTOR, AND MEANS ANY WORK COVERED BY THIS LICENSE, INCLUDING TRANSLATIONS AND DERIVATIVE WORKS UNDER COPYRIGHT LAW, BUT SPECIFICALLY EXCLUDES PRODUCT IDENTITY. (E) "PRODUCT IDENTITY" MEANS PRODUCT AND PRODUCT LINE NAMES, LOGOS AND IDENTIFYING MARKS INCLUDING TRADE DRESS; ARTIFACTS; CREATURES; CHARACTERS; STORIES, STORYLINES, PLOTS, THEMATIC ELEMENTS, DIALOGUE, INCIDENTS, LANGUAGE, ARTWORK, SYMBOLS, DESIGNS, DEPICTIONS, LIKENESSES, FORMATS, POSES, CONCEPTS, THEMES AND GRAPHIC, PHOTOGRAPHIC AND OTHER VISUAL OR AUDIO REPRESENTATIONS; NAMES AND DESCRIPTIONS OF CHARACTERS, SPELLS, ENCHANTMENTS, PERSONALITIES, TEAMS, PERSONAS, LIKENESSES AND SPECIAL ABILITIES; PLACES, LOCATIONS, ENVIRONMENTS, CREATURES, EQUIPMENT, MAGICAL OR SUPERNATURAL ABILITIES OR EFFECTS, LOGOS, SYMBOLS, OR GRAPHIC DESIGNS; AND ANY OTHER TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK CLEARLY IDENTIFIED AS PRODUCT IDENTITY BY THE OWNER OF THE PRODUCT IDENTITY, AND WHICH SPECIFICALLY EXCLUDES THE OPEN GAME CONTENT; (F) "TRADEMARK" MEANS THE LOGOS, NAMES, MARK, SIGN, MOTTO, DESIGNS THAT ARE USED BY A CONTRIBUTOR TO IDENTIFY ITSELF OR ITS PRODUCTS OR THE ASSOCIATED PRODUCTS CONTRIBUTED TO THE OPEN GAME LICENSE BY THE CONTRIBUTOR (G) "USE", "USED" OR "USING" MEANS TO USE, DISTRIBUTE, COPY, EDIT, FORMAT, MODIFY, TRANSLATE AND OTHERWISE CREATE DERIVATIVE MATERIAL OF OPEN GAME CONTENT. (H) "YOU" OR "YOUR" MEANS THE LICENSEE IN TERMS OF THIS AGREEMENT.

2. THE LICENSE: THIS LICENSE APPLIES TO ANY OPEN GAME CONTENT THAT CONTAINS A NOTICE INDICATING THAT THE OPEN GAME CONTENT MAY ONLY BE USED UNDER AND IN TERMS OF THIS LICENSE. YOU MUST AFFIX SUCH A NOTICE TO ANY OPEN GAME CONTENT THAT YOU USE. NO TERMS MAY BE ADDED TO OR SUBTRACTED FROM THIS LICENSE EXCEPT AS DESCRIBED BY THE LICENSE ITSELF. NO OTHER TERMS OR CONDITIONS MAY BE APPLIED TO ANY OPEN GAME CONTENT DISTRIBUTED USING THIS LICENSE.

3. OFFER AND ACCEPTANCE: BY USING THE OPEN GAME CONTENT YOU INDICATE YOUR ACCEPTANCE OF THE TERMS OF THIS LICENSE.

4. GRANT AND CONSIDERATION: IN CONSIDERATION FOR AGREEING TO USE THIS LICENSE, THE CONTRIBUTORS GRANT YOU A PERPETUAL, WORLDWIDE, ROYALTY-FREE, NONEXCLUSIVE LICENSE WITH THE EXACT TERMS OF THIS LICENSE TO USE, THE OPEN GAME CONTENT.

5. REPRESENTATION OF AUTHORITY TO CONTRIBUTE: IF YOU ARE CONTRIBUTING ORIGINAL MATERIAL AS OPEN GAME CONTENT, YOU REPRESENT THAT YOUR CONTRIBUTIONS ARE YOUR ORIGINAL CREATION AND/OR YOU HAVE SUFFICIENT RIGHTS TO GRANT THE RIGHTS CONVEYED BY THIS LICENSE.

6. NOTICE OF LICENSE COPYRIGHT: YOU MUST UPDATE THE COPYRIGHT NOTICE PORTION OF THIS LICENSE TO INCLUDE THE EXACT TEXT OF THE COPYRIGHT NOTICE OF ANY OPEN GAME CONTENT YOU ARE COPYING, MODIFYING OR DISTRIBUTING, AND YOU MUST ADD THE TITLE, THE COPYRIGHT DATE, AND THE COPYRIGHT HOLDER'S NAME TO THE COPYRIGHT NOTICE OF ANY ORIGINAL OPEN GAME CONTENT YOU DISTRIBUTE.

7. USE OF PRODUCT IDENTITY: YOU AGREE NOT TO USE ANY PRODUCT IDENTITY, INCLUDING AS AN INDICATION AS TO COMPATIBILITY, EXCEPT AS EXPRESSLY LICENSED IN ANOTHER, INDEPENDENT AGREEMENT WITH THE OWNER OF EACH ELEMENT OF THAT PRODUCT IDENTITY. YOU AGREE NOT TO INDICATE COMPATIBILITY OR CO-ADAPTABILITY WITH ANY TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK IN CONJUNCTION WITH A WORK CONTAINING OPEN GAME CONTENT EXCEPT AS EXPRESSLY LICENSED IN ANOTHER, INDEPENDENT AGREEMENT WITH THE OWNER OF SUCH TRADEMARK OR REGISTERED TRADEMARK. THE USE OF ANY PRODUCT IDENTITY IN OPEN GAME CONTENT DOES NOT CONSTITUTE A CHALLENGE TO THE OWNERSHIP OF THAT PRODUCT IDENTITY. THE OWNER OF ANY PRODUCT IDENTITY USED IN OPEN GAME CONTENT SHALL RETAIN ALL RIGHTS, TITLE AND INTEREST IN AND TO THAT PRODUCT IDENTITY.

8. IDENTIFICATION: IF YOU DISTRIBUTE OPEN GAME CONTENT YOU MUST CLEARLY INDICATE WHICH PORTIONS OF THE WORK THAT YOU ARE DISTRIBUTING ARE OPEN GAME CONTENT.

9. UPDATING THE LICENSE: WIZARDS OR ITS DESIGNATED AGENTS MAY PUBLISH UPDATED VERSIONS OF THIS LICENSE. YOU MAY USE ANY AUTHORIZED VERSION OF THIS LICENSE TO COPY, MODIFY AND DISTRIBUTE ANY OPEN GAME CONTENT ORIGINALLY DISTRIBUTED UNDER ANY VERSION OF THIS LICENSE.

10. COPY OF THIS LICENSE: YOU MUST INCLUDE A COPY OF THIS LICENSE WITH EVERY COPY OF THE OPEN GAME CONTENT YOU DISTRIBUTE.

11. USE OF CONTRIBUTOR CREDITS: YOU MAY NOT MARKET OR ADVERTISE THE OPEN GAME CONTENT USING THE NAME OF ANY CONTRIBUTOR UNLESS YOU HAVE WRITTEN PERMISSION FROM THE CONTRIBUTOR TO DO SO.

12. INABILITY TO COMPLY: IF IT IS IMPOSSIBLE FOR YOU TO COMPLY WITH ANY OF THE TERMS OF THIS LICENSE WITH RESPECT TO SOME OR ALL OF THE OPEN GAME CONTENT DUE TO STATUTE, JUDICIAL ORDER, OR GOVERNMENTAL REGULATION

THEN YOU MAY NOT USE ANY OPEN GAME MATERIAL SO AFFECTED.

13. TERMINATION: THIS LICENSE WILL TERMINATE AUTOMATICALLY IF YOU FAIL TO COMPLY WITH ALL TERMS HEREIN AND FAIL TO CURE SUCH BREACH WITHIN 30 DAYS OF BECOMING AWARE OF THE BREACH. ALL SUBLICENSES SHALL SURVIVE THE TERMINATION OF THIS LICENSE.

14. REFORMATION: IF ANY PROVISION OF THIS LICENSE IS HELD TO BE UNENFORCEABLE, SUCH PROVISION SHALL BE REFORMED ONLY TO THE EXTENT NECESSARY TO MAKE IT ENFORCEABLE.

15. COPYRIGHT NOTICE OPEN GAME LICENSE V 1.0A COPYRIGHT 2000, WIZARDS OF THE COAST, LLC. SYSTEM REFERENCE DOCUMENT 5.1 COPYRIGHT 2016, WIZARDS OF THE COAST, LLC.; AUTHORS MIKE MEARLS, JEREMY CRAWFORD, CHRIS PERKINS, RODNEY THOMPSON, PETER LEE, JAMES WYATT, ROBERT J. SCHWALB, BRUCE R. CORDELL, CHRIS SIMS, AND STEVE TOWNSHEND, BASED ON ORIGINAL MATERIAL BY E. GARY GYGAX AND DAVE ARNESON.

AMETISTIVIIDAKKO COPYRIGHT 2025, ELIJAS KOKKO, PETRI LEINONEN

LEGENDOJA & LOHKÄÄRMEITÄ COPYRIGHT 2022, JONAS MUSTONEN, VEHKA KUR-JENMIEKKÄ, JUKKA SORSA, MISKA FREDMAN

HERO POINTS - PATHFINDER CORE RULEBOOK (SECOND EDITION) COPYRIGHT 2019, PAIZO INC.; DESIGNERS: LOGAN BONNER, JASON BULMAHN, STEPHEN RADNEY-MACFARLAND, AND MARK SEIFTER.

GUARDIAN, TACTICIAN - FIGHTER FOLIO COPYRIGHT 2018 TOTAL PARTY KILL GAMES; AUTHORS: BRIAN BERG, MARK A. HART.

TRIBAL WARRIOR, WILDLING, COMPOSITE BOW MASTER, ELEMENTAL FURY, INVULNERABLE RAGER - SAMURAI SHEEPDOG: BARBARIAN OPTIONS 5E COPYRIGHT 2016, SAMURAI SHEEPDOG; AUTHOR: KEVIN GLUSING

REPOSE, MADNESS; BEAUTY, BALANCE, WAY OF THE IRON, COLLAGE OF VIRTUE, DIVINE INSPIRATION, OATH OF THE BATTLE, OATH OF MERCY - THE BOOK OF THE RIGHTEOUS, COPYRIGHT 2002, 2017, AARON LOEB

CIRCLE OF WORKED STONE, DEEP STALKER - DUNGEON ARCHETYPES. COPYRIGHT 2016 MIKE MYLER, PUBLISHED UNDER LICENSE BY LEGENDARY GAMES; AUTHORS MIKE MYLER.

BLOOD - MYSTERIES OF THE GODS: NEW CLERIC DOMAINS AND SPELLS FOR FIFTH EDITION 1.0 PUBLISHED BY TRIBALITY.COM (INNOVAWORKS INC.); COPYRIGHT 2016 BRANDES STODDARD

SHADOW WARRIOR - 5E OPTIONS: ROGUE ARCHETYPES SHADOW WARRIOR COPYRIGHT 2015, ROGUE GENIUS GAMES. DESIGNERS: OWEN K.C. STEPHENS AND RICH E. HOWARD.

THE ENDBRINGER - JOURNEY TO RAGNAROK COPYRIGHT MICHELE PAROLI 2018

ALCHEMIST'S APPRENTICE, CARDSHARK, CHOSEN OF FORTUNE, PERNICIOUS POISONER - EN WORLD ENSIDER PRESENTS: A TOUCH OF CLASS. COPYRIGHT 2017 EN PUBLISHING.

DILETTANTE, ADVENTURING SCHOLAR, VAGABOND, FORTUNE HUNTER - 5-FOR-5E BOOK 2 - 5 BACKGROUNDS FOR 5E. COPYRIGHT 2017 D20PFSRD.COM PUBLISHING; AUTHOR: ED KABARA

FORTUNE TELLER - STEAMPUNK ADVENTURERS FOR FIFTH EDITION 1.0 PUBLISHED BY TRIBALITY.COM (INNOVAWORKS INC.); COPYRIGHT 2016 SHAWN ELLSWORTH.

SCAVENGER - UNLIKELY HEROES FOR 5TH EDITION COPYRIGHT 2016 OPEN DESIGN; AUTHOR: DAN DILLON.

DIEHARD, THE DRAGON GOD - FAMILIARS & COMPANIONS, COPYRIGHT 2017, TROLL LORD GAMES; AUTHOR CASEY CHRISTOFERSON, JUSTIN BACON, TOMMY RUTELEDGE, JOSH HUBBEL, LANCE HAWVERMILE, LUKE JOHNSON, STEPHEN VOGEL AND DAVE ZENZ.

NIMBLE - PIRATE ADVENTURERS FOR FIFTH EDITION 1.0 PUBLISHED BY TRIBALITY.COM (INNOVAWORKS INC.); COPYRIGHT 2016 SHAWN ELLSWORTH

ARACHNID ATHLETICS, ZWERC KNIGHT - UNDERWORLD RACES AND CLASSES COPYRIGHT 2017 AAW GAMES LLC; DESIGNERS: THILO GRAF AND MIKE MYLER

MARATHON RUNNER, ONE STEP AHEAD, SWIMMER - AARALYN'S STOLEN NOTES TO VELEA COPYRIGHT 2018 ANNE GREGERSEN AUTHOR ANNE GREGERSEN

BLESSING OF THE JIAOLUNG - PIRATE CAMPAIGN COMPENDIUM COPYRIGHT 2018, LEGENDARY GAMES; LEAD DESIGNER JASON NELSON. AUTHORS: ALEX AUGUNAS, JEFF GOMEZ, MATT GOODALL, JIM GROVES, TIM HITCHCOCK, VICTORIA JACZKO, JONATHAN H. KEITH, LYZ LIDDELL, THOMAS J. PHILLIPS, ALISTAIR J. RIGG, ALEX RIGGS, LOREN SIEG, NEIL SPICER, TODD STEWART, RACHEL VENTURA, MICHAEL D. WELHAM, LINDA ZAYAS-PALMER.

ALERTNESS, ARCANE SHIELD, ARCANE STRIKE, COMBAT CASTER, COMBAT REFLEXES, KEEN INTELLECT, SELECTIVE SPELL, WEAPON EXPERT, WEAPON SPECIALIZATION - FIFTH EDITION FEATS. COPYRIGHT 2016 TOTAL PARTY KILL GAMES, BRIAN BERG.