

TODELLISIA HIRVIÖITÄ

Noiturin työhön kuuluu vastustaa heikompiin hirviöiden uhalta. Mutta kuinka käy, kun Noiturin palveluja tarvitseekin hirviö?

Seikkailuissa joukko Noitureita joutuvat tulehtuneeseen tilanteeseen, jossa heidän on päätettävät: ketkä ovat todellisia hirviöitä?

Itsetehty noituriseikkailu Twist&Turn-järjestelmälle. Kesto 3-5 tuntia. 2-4 pelaajaa.

Vedetty Ropeconissa 2023. Kirjoittanut Aleksi Nikula

HAHMOT:

Naavaeukko - Muinainen metsänakka. Suojannut Karikon kyläläisiä vuosikaudet vastineeksi säännöllisistä lahjoista.

Kaarna - Naavaeukon Leshi, metsän vartija.

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

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

Ania - Lubomirin sisko ja Karikon tietäjä. Luonnonläheinen neuvottelija, jonka mielestä Karikon tulee elää sopuinnussa ja ymmärryksessä metsän ja sen voimien kanssa. Haluaa häätää ritarit ja palauttaa luottamuksen Naavaeukon kanssa, mutta ritarit pitävät häntä noitana ja ovat karkoittaneet tämän.

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

Mordesh - haltiasissi, jonka Näädän ritarit ovat vanginneet. Sidotuna Oltermannin talossa. Vihaa ihmisiä ja erityisesti ritareita.

ALKUTILANNE

Noiturit ovat jäljittäneet itsepäistä leshiä useita päiviä. Yleensä leshit vartioivat jotain aluetta, mutta tämä on jähdannut teitä, kunnes lähditte hänen peräänsä. Sen jälkeen leshi on pakoillut - aivan kuin se haluaisi teidän seuraavan...

Tänään olette viimein saaneet leshin ahdettua nurkkaan.

- hahmojen esittely: Miten olette jäljittäneet leshiä? yhteinen VETO, vaara 3

Ennen kuin kumpikaan osapuoli ehtii surmata toista, **Naavaeukko ilmestyy paikalle.**

- käskee lopettamaan lehsin, **Kaarnan**, kurittamisen
- varuillaan, mutta selkeästi haluaa jotain Noitureilta.

Miten pelaajahahmot kommunikoivat eukon kanssa?

Kun keskusteluyhteys saatu, Naavaeukko kertoo, että **Hopeakuoriaiset** uhkaavat hänen **laumaansa**. Hän lupaa palkkion, jos Noiturit hankkiutuvat eroon kuoriaisista.

- Jos noiturit haluavat takeita, **Naavaeukko** näyttää kadonneen noiturin riipusta ja lupaa johdattaa pelaajat tämän haudalle.

- Jos noiturit onnistuivat keskustelussa, Naavaeukko antaa heille **Kaarnan** oppaaksi.

KARIKON KYLÄ

Eukon ohjeita seuraamalla Noiturit saavuttavat metsän reunan ja siellä ihmisasutuksen.

Karikko on pieni, reilun sadan hengen kylä, jollaisia metsän laidoilla on kymmeniä. Poikkeuksellisesti kaskea kuitenkin hoitavat lapset ja vanhukset, vaikka Temeria ei ole sodassa. Läheiselle kukkulalle on pystytetty paaluvarustus, josta kuuluu miekkojen kalsketta ja huutoja aamusta iltaan.

Kyläläiset välttelevät noitureita ja pälyilevät heitä epäilevästi - aivan kuten kaikki muutkin.

Sir Roderick ja Nädän ritarit

- Kun noiturit huomataan, ritari tulee ottamaan heidät pian vastaan. Ritari toivottaa noiturit tervetulleiksi, mutta varoittaa, ettei kylästä löydy heille töitä: kylä on Nädän ritarikunnan suojeluksessa.
- Ritari ei ole kohdannut mitään kuoriaisia, mutta tietää metsän olevan täynnä kaikenlaisia hirviöitä.
- Ritarien komentaja **Sir Roderick von Maribor** löytyy päivisin kouluttamassa nuoria paaluvarustuksella ja iltaisin oltermanni **Lubomirin** talosta kunniakaartinsa kanssa.
- Roderick kertoo, että kylä on valittu Nädän ritarien täydennyspisteensä. Heidän tavoitteensa on tuoda rauha alueelle ja kouluttaa kylän nuorista maantievartijoita.
- Oltermanni **Lubomir voi kertoa** perustietoa kylän tilanteesta. Hän selkeästi varoo sanojaan ritareiden läheisyydessä.
 - Lubomir voi mainita hänen siskonsa **Anian**, joka välttelee ritareita, ja "ikävän vieraan", jota ritarit säilyttävät hänen talossaan.
 - Lubomir myös mainitsee, että **Gerwaz** voi puhua kylän nuorten puolesta.

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

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

Gerwaz viettää päivät paaluvarustuksella harjoituksilla. Hän ja moni muu nuori ovat rättiväsyneitä ja innoissaan ritarien läsnäolosta.

- heistä metsä on pelottava ja he unelmoivat pääsevänsä maailmalle niittämään kunniaa.
- Nuoret yöpyvät teltoissa paaluvarustuksella. Ritarien mukaan se rakentaa ryhmäkuria.

- Kaikki nuoret eivät ole yhtä innokkaita kuin Gerwaz, mutta harva uskaltaa vastustaa Gerwazia tai ritareita.

Mordesh haltiaa pidetään päivisin vankina **Lubomirin** kellarissa ja öisin hän joutuu "viihdyttämään" ritareita. Hän yrittää palkata noiturit vapauttamaan hänet ja auttamaan kostossa.

- Mordesh vihaa ihmisiä ja erityisesti ritareita. Hän näkee myös kyläläiset syyllisinä, koska kukaan ei ole vapauttanut häntä ja osa nuorista on jopa yhtynyt ritarien piikkaan. **Mordesh ei paljasta tätä ilman painostusta.**
- Mordesh tietää **Naavaeukon** ja voi jopa ehdottaa tälle puhumista, jos noiturit eivät paljasta yhteyttään etukäteen. Mordesh voi väittää tietävänsä, miten ritarit voisi ajaa pois eukon ja metsän voimilla.

(Jos Mordesh vapautetaan, hän pyrkii Naavaeukon luo ja väittää, että kylä on hylännyt hänet. Hän suostuttelee eukon lähettämään metsän pedot surmaamaan kaikki ihmiset.)

KENEN PUOLELLE NOITURIT ASETTUVAAT? MITEN HE TOIMIVAT?

- Lubomirin voi kääntää ritareita vastaan, jos hänet saa kaksin Anian kanssa.
 - hän ei kuitenkaan suostu toimiin, ellei nuoria pelasteta paaluvarustukselta
- **Mordesh** on kyvykäs haltiasoturi, joka pystyy lähes mihin tahansa, jos hänelle annetaan ase. Hän ei kuitenkaan välitä noitureista ja on valmis pettämään sekä heidät ja kylän.
- **Gerwaz** on nuori ja hänet saa muuttamaan mielensä, jos muut nuoret nostetaan häntä vastaan tai jos ritarien julmuus osoitetaan hänelle.
- **Sir Roderickin** voi suostutella metsälle jahtaamaan leshiä, jolloin hänet voidaan päihittää.

- Pelaajien ystävät voivat tarjota välitöntä tai välillistä apua, mutta he eivät voi suoraan käskeä ritareita poistumaan - ainakaan ilman vastapalvelusta.