

EXCALIBUR



1997

ES-97

EXCALIBUR

1 9 9 7

VUOSIJULKAISU

Tampereen Teekkarien Roolipelikerho Excalibur
c/o TTKK
Sähkötalo Se100i
Korkeakoulunkatu 1
33720 TAMPERE

Puhelin: (03) 365 2774
Sähköposti: xcalibur@students.cc.tut.fi
URL: <http://www.students.tut.fi/~xcalibur>

Vuosijulkaisu 1997

Toimitus:

Mikko Niskanen
Mikko Nylund

Typografia, taitto ja skannaus:

Mikko Niskanen

Mainokset:

Mikko Nylund

Kuvitus:

Kati Ahtiainen
Rudi Airisto
Pasi Anias
Mikko Asunta
Jouni Karhu
Petri Lankoski
Jani Nummela
Eva Sainio
Janne Teikari

Ylälaitojen kuvitus ja kansi:

Eva Sainio

Tätä julkaisua ovat tukeneet:

Kebab Pizzeria Ali Baba
PVKS Palvelut Ky
SuperSpar Hervanta
TOAS

**Kiitokset oikolukijoille ja kuvittajille, etenkin kuvat ajoissa toimittaneille.
Erityiskiitokset Eva Sainiolle.**

Painohistoria:

maaliskuu 1998 ensimmäinen painos



Sisällysluettelo

PUHEENJOHTAJAN PALSTA	2
Janne Keskinarkaus (teksti), <i>Mikko Niskanen</i> , <i>Mikko Asunta</i> (valokuvat / kuvitus)	
FUKSLJÄTNÄT 1997: HÄMÄRIÄ MUISTELMIA	4
Samuel Lahtinen, <i>Petri Lankoski</i>	
HALLOWEEN 1997	5
Marianna Leikomaa, <i>Mikko Niskanen</i>	
PELIVUOSI 1997 TILASTOINA	6
toimitus	
KERHON TAPAHTUMIA 1997	7
toimitus, <i>Janne Teikari</i>	
KERHOLLA PELATAAN	8
Risto Kurki	
AL-QADIM	10
Martti Vuorinen, Olli Nissinen, <i>Petri Lankoski</i>	
CATMERP	11
Ari Mononen, Ari Nuuttila, <i>Rudi Airisto</i>	
D&D CLASSIC	12
Erkki Solala, Mikko Nylund, <i>Kati Ahtiainen</i>	
DDA	14
Pasi Anias, Mika Liuhamo, <i>Pasi Anias</i>	
EARTHDAWN	17
Jussi Hannunen, Valtteri Pirttilä, <i>Jouni Karhu</i>	
AD&D FRB	19
Ari Nuuttila, Ari Mononen, <i>Kati Ahtiainen</i>	
KERP	22
Pasi Väykkynen, Teemu Ranta, <i>Eva Sainio</i>	
MMERP	24
Mikko Moisio, Jouni Karhu, <i>Jouni Karhu</i>	
TEKUMËL	26
Mikko Moisio, Sami Koskinen, <i>Jouni Karhu</i>	
RUNQUEST WENELIA & MERCHANT	29
Vesa Lehtinen, Juha Leskelä, Teemu Ranta, Marko Puhakka <i>Eva Sainio</i> , <i>Rudi Airisto</i>	
CHANGELING: THE DREAMING	34
Pasi Väykkynen, Marianna Leikomaa, <i>Eva Sainio</i>	
WEREKISU	36
Marianna Leikomaa, Pasi Väykkynen, Tero Karvinen, Marko Puhakka, Mika Hannula, Jan Silander, <i>Jari Nummela</i>	
TEESKENTELLJÄT	39
Petri Lankoski, Marianna Leikomaa, Pasi Väykkynen, Pirkka Jokela, <i>Petri Lankoski</i>	
CTHULHU/KATI	42
Sami Koskinen, Tommi Lehtinen, <i>Kati Ahtiainen</i>	
TOP SECRET ANIAS	45
Pasi Anias, Kalle Marjanen, <i>Pasi Anias</i>	
NOKIA SHADOWS	46
Samuel Lahtinen, Anssi Nyman, <i>Petri Lankoski</i>	
BATTLETECH GRANDE MELEE	48
Valtteri Pirttilä, <i>Janne Teikari</i>	
DEMOLITION MECHWARRIOR	49
Janne Teikari, Vesa Lehtinen, <i>Janne Teikari</i>	
CORPS: SPACE	51
Petri Lankoski, Jouni Karhu, <i>Jouni Karhu</i>	
AD2300	53
Tommi Lehtinen, Jan Silander, <i>Petri Lankoski</i>	
TRAVELLER TNE: VYBORG	55
Antti Lahtinen, <i>Janne Teikari</i>	
NOVELLI: CALAIS'N KUKKULOISSA	60
Vesa Lehtinen, <i>Kati Ahtiainen</i>	
BLOODBOWL	65
Petri Lankoski, Jussi Hannunen, <i>Petri Lankoski</i> , <i>Jouni Karhu</i>	
MAINOSSIVUT	68

Toimituksen palsta

Käsissäsi lepäävän painotuotteen valmistamiseen tarvittiin erinäisiä litroja Colaa, paketti Ketorinia, levyllinen Buracapsia, 500 ml yskänlääkettä, tukku harmaita hiuksia, lukematon määrä miestyöunteja sekä kolmet hermot. Tässä se nyt kuitenkin on.

Toimitus kantaa vastuun julkaisun viivästymisestä. Perinteitä noudattaen kuvitus laahasi hivenen muusta aikataulusta jäljessä. Osansa lie nee ollut toimituksen kunnianhimoisessa tavoitteessa saada kuvitus ja teksti vastaamaan toisiaan — tässä onnistuimmekin kahta "randomkuvaa" lukuunottamatta. Toisaalta kuvien saapumisprosessissa havaitsimme kvantittumista: osan kuvituksesta saimme jo marraskuun lopulla. Seuraava erä tuli tammi-kuun puolivälissä, mutta viimeisiä kuvia jouduttiin metsästäämään erinäisin astaloin. Valmiita kuvia ihaillessa viime viikkojen manailu ja hampaiden kiristely unohtuu. Miltei.

Tarkoituksenamme oli nostaa vuosijulkaisun taso uusiin sfääreihin. Hyvät lukijamme päättäkööt, kuinka hyvin tässä onnistuimme. Itse olemme saavutukseemme varsin tyytyväisiä eri osa-alueita sen tarkemmin erittelemättä.

Kirjoittajien määrä lyö väjäämättä oman leimansa julkaisun kaunokirjalliseen antiin — kaikki tarjolla olleet kerholaisten kirjalliset tuotokset on sisällytetty näille sivuille. Olisimme kernaasti ottaneet vastaan suuremmankin otoksen tajunnanvirtaa. Varsinkin kerhon viime vuoden tapahtumat jäävät tässä julkaisussa lapsipuolen asemaan. Kerho toimii — se ei dokumentoi, arkistoinnista nyt puhumattakaan.

Yllämainitusta huolimatta on miuis-tettava, että kerhon vuosijulkaisu perustuu kuitenkin vapaaehtoiseen orjatyöhön, eikä ketään voida pakottaa vastoin tahtoaan kantamaan korttaan kekoon. Kiitokset kaikille vapaaehtoisille. — M&M

.äythet nahapilut attum ,ikkan akkaP .teenniasna asnabmow tavo aktoj ,nihiumsul aj nihiuletu niimhyt ,naammoh nähät yyspyk uum ukoj annouv isne itsavattioiT .aonas emmisulah alledot ätim ,ätiis oisrev yttitsiis no aveloälly.

Puheenjohtajan palsta

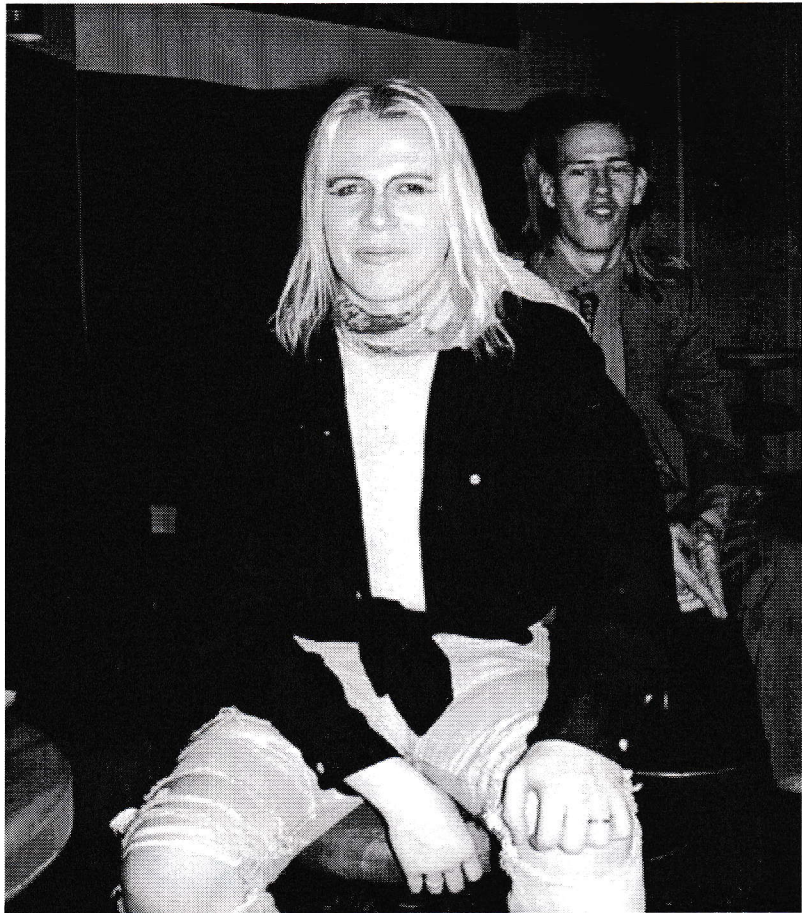
Vaalikokouksessa huomasin yhtäkkiä olevani Excaliburin hallituksen puheenjohtaja. Muutoinkin hallituksessa puhalsivat muutoksen tuulet, sillä yksikään vanhoista jäsenistä ei jatkanut hallituksessa. Itse asiassa en juurikaan tiennyt mitä tuleman piti, mutta arvelin, että enköhän vanhojen kähmyjen neuvoilla onnistu luoviin maan tämänkin homman läpi kunnialla.

Tai no, edes seisten.

Kokouksen jälkeen oli sitten vaalisauna Konetalon saunalla, jossa eräs jäsen tuli kysymään minulta, että kuka ihme se Keskinarkaus oikein on? Kyllä oli hyvä alku.

Kevään kuluessa kulutin aimo annoksen aikaa ja tarmoa vuosijulkaisun painamiseen. Voi muuten olla yllättävän hankalaa saada valmiiksi postscriptinä olevat tiedostot monistamoon monistettaviksi. Huoh! Ja yllättävän vaikeaa voi myös olla kansienkin painaminen valmiista kuvasta — jotka tottakai olivat pdf-muotoisissa olevalla korpulla. Niin, ja kuljettaa sitä kansifilmiä sitten 10 metriä! Noiden kuukausien aikana romahti usko ihmisten pätevyteen tehdä töitä ilman persuuksen takana väijyvää 45 numeron kumisaa-pasta — vaikka siitä työstä maksettaisiinkin. Kaiken tämän tuloksena oli kerhon historian myöhästynein vuosijulkaisu (ilmestyi huhtikuun lopulla), jonka takakannessa on painovirhe. Samaisia kansia on sitten sata (100) ylimääräistä kappaletta edelleenkin kerhon varastossa.

Kaiken tämän jälkeen piristikin kummasti vapunaaton ja -päivän väliseksi yöksi varattu Juveneksen sauna keskustassa. Yleisömenestys oli yllättävänkin suuri, enkä pistäisi pahakseni, vaikka tästä tehtäisiin tapa. Fuksijäynät sujuivat myös hyvin. Pidätyksiä ei tullut tänäkään vuonna agenttien Smith, Smith, Smith, Smith ja Smith etsiessä Tampereen keskustaan piilotettua ydinpommia.



Viime vuoden puheenjohtaja Janne Keskinarkaus Halloween-pippaloissa...

Kauden päättäjäksi vietettiin totuttuun tapaan Teekkarisaunalla. Valittavasti unohdin ruåtsinprujuni kotiin — mikä on miltei anteeksiantamatonta — mutta aion säästää sen ensi vuodelle. Antaa sen nyt kypsä lipaston laatikossa kevääseen asti...

Kevään aikana BloodBowl nosti yllättävästi karvaista päätään, ja pian olikin pystyssä kerhon oma BloodBowl-liiga. Liiga ei yllättäen jäänyt-

kumaan tuuletinta infernaalisen kuumalle kerhuhuoneelle vasta ensimmäisten pakkasten jo kolkutellessa ovelle.

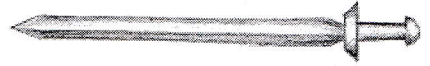
Syksyn saadessa myös kerho sai uusia fukseja. Fuksimessujen jälkeen kerhon jäsenmääräksi näyttää tulleen noin 110 jäsentä, ja suurta tyytyväisyyttä tuntien sain värvättyä kaksi pahaa-aavistamatonta fuksiparkkaa ensi vuoden hallitukseenkin! Rha-ha-ha-ha-haa...

...mutta tiedän silti, mihin työhön en ikinä ala! Phew!

kään ohimeneväksi villitykseksi ja on vain kasvattanut suosiotaan. Magicin peluu sen sijaan näyttäisi korreloivan negatiivisesti BloodBowlin suosion kanssa. Joku voisi kai tehdä aiheesta vaikka diplomityön.

Vuosisadan kuumien kesä kului rauhallisesti, ja jäsenistökin heräsi nur-

Syksyn mittaan näki päivänvalon jopa kerhon ensimmäinen ihka oikea live-peli. Teekkarisauna naamioitiin pariisilaiseksi Café Royaliksi ja keittiöstä tehtiin baaritiski. Kaikki sujui hyvin, ja peliin osallistuneet näyttivät olevan hyvin tyytyväisiä tapahtumaan. Onpa minulta jopa ky-



selty, että milloin kerho järjestää seuraavan liven. Itse olin pelissä baarimikkona — vain viisi tuntia, mutta tiedän silti, mihin työhön en ikinä ala! Phew!

Halloweenia vietettiin perinteisin menoin ensin halloween-erikoisnäytöksellä Cinolassa ja sitten naami-aisjatkooilla Cupolassa. Tämän vuoden leffana oli *The Crow*, joka osoitautui yllättävän suosituksi valinnaksi, ja kerho sai siitä jopa hieman voittoakin!

Syksyllä hallitus teki kerhon roolipelimateriaalipoliittikkakelkalla U-käännöksen ja osti eräältä roolipelaajalta (evp) koko hänen roolipelimateriaalivarastonsa pois. Kauppahinta oli melkoisen iso, mutta tavaraa raahattiin kerhon varastoon valehtelematta pakettiautollinen. Seuraavassa ker-

hon kokouksessa sitten pyörsimme kerhon kokouksen päätöksen olla lainaamatta roolipelimateriaalia ja perustimme näin kerholle roolipelikirjaston. Kasan mukana tuli myös kasoittain enemmän tai vähemmän hyvin maalattuja figuja, jotka onneksemme saimme myytyä pois yhdessä duplikaattien kanssa kerhon vaalikokouksen jälkeen pidetyssä huutokaupassa. Ostoksemme herätti kerhon jäsenistön keskuudessa sekä ihastuneita huokauksia

että soraääninä, ja onpa hallitusta ostoksesta moitittu ihan julkisestikin. No, ostettu mitä ostettu. Uskon, että kirjastosta riittää kerholaisille iloa vielä pitkäksi aikaa. Peace and joy-joy-feelings!

Kerhon sääntöjäkin alettiin sitten taas uusia, ja pari kokousta on asian tiimoilta jo itse asiassa pidettykin. No, kolmas kerta toden sanoo ja sitten säännöt hyväksyttäväksi edarille. Toivottavasti nyt tärrppäisi. Tai jos ei tärrppää, niin onpahan seuraavallekin hallituskaudelle kivaa pikku puuhaa.

Näin vuoden lähestyessä loppuaan ja Luhtaanrannan pikkujouluja odotellessa voin todeta vuoden menneen kuitenkin melkoisen hyvin ja rauhallisesti ja voinkin nyt sitten vetäytyä seuraajani alta hieman rauhallisempiin tehtäviin...



Fuksijäynät 1997: Hämäriä muistelmia

Koko tapahtuma alkoi aivan liian aikaisin, keskellä yötä itse asiassa. Muistikuvani mukaan olin ollut viihteellä edellisenä iltana ja yönäkin, mutta tarkkaa muistikuvaa tästä ei ole. Ilmeisesti juuri edellisillan johdosta olin jokseenkin tokkurassa lähes koko aamun Näsineulaan saapumiseen saakka. No, joka tapauksessa meitä fukseja ja fuksimielisiä oli paikalle saapunut kaikkiaan ainakin viisi kappaletta, vai olikos meitä kuusi? Ankaran fuksipisteiden tarkastelemisen jälkeen läpäisimme seulan, ja meidät hyväksyttiin jäynättäviksi. Meidät puettiin tyylikkäisiin varusteisiin ja jaettiin muukin tarpeellinen kalusto.

Pian huomasimme olevamme agenteja suorittamassa salaista tehtävää, ja ensimmäinen määränpäämme oli Hervannan poliisiasema. Sieltä tiemme johti vapaa-aikatalolle, jossa saimme selville jotain varsinaisesta tehtävästämme. Taivoitteenamme oli alkuun rampata

...normaalit kadunihmiset kiinnostivat meihin enemmän huomiota...

yleisöpuhelimelta toiseen saamassa ohjeita. Salakavalat vastustajamme taisivat olla kuitenkin perillä kyseisestä aiikeesta ja blokkasivat neuroverkon kautta kontaktiemme yhteisyrietykset. Salainen kontaktimme joutui täten turvautumaan fyysis-auraaliseen tiedonsiirtoon.

Tummahipiäinen ulkomaalaisvahvistuksemme loi aktiivisesti kontakteja naispuolisiin ihmisiin silminnähden nauttien suomalaisesta avoimuudesta ja vieraanvaraisuudesta. Jostain meille tuntemattomasta syystä normaalit kadun-



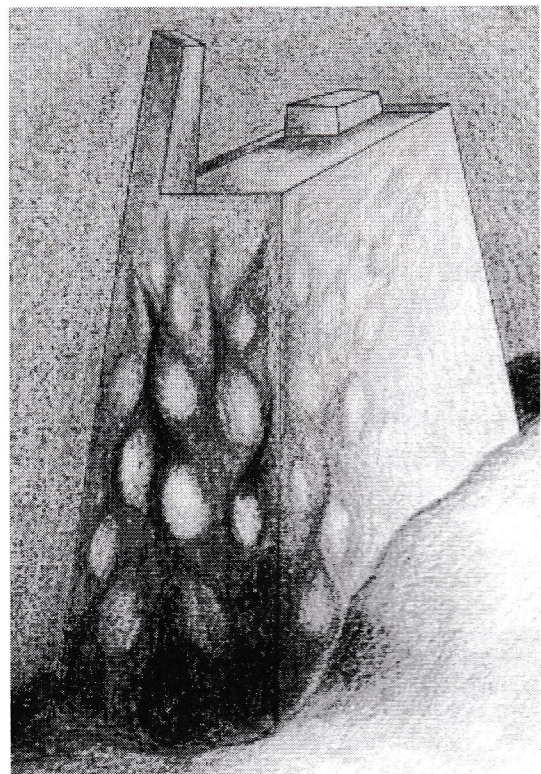
Jopa agenttien mielestä kuvan henkilössä on jotain vinossa.

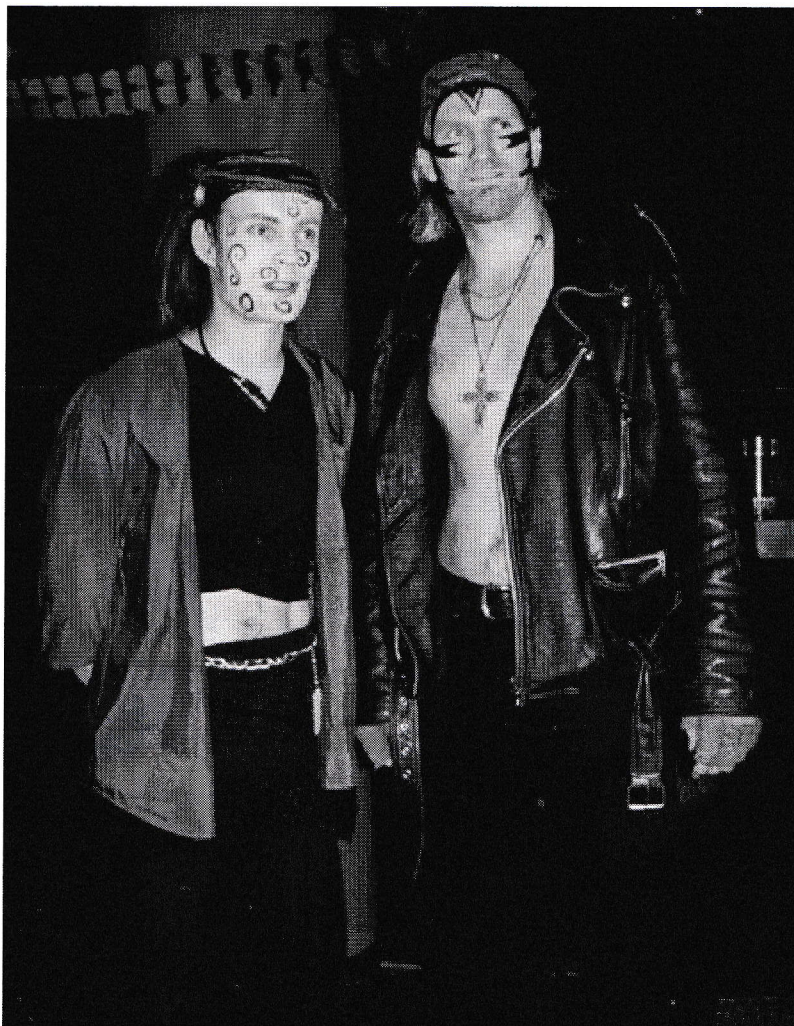
ihmiset kiinnostivat meihin tavallista enemmän huomiota. Ilmeisesti kamppauksemme tai jalkineemme erosivat paikallisesta standardista, sillä mitään muuta syytä tähän outoon tuijotteluun emme keksineet.

Suurimmat koettelemukset matkalamme liittyivät kontakteilta haalimamme mikrokasetin(?) tiedon purkamiseen. Tehokaina agenteina päätimme karistaa meitä seuranneet epäilyttävät hiipparit, jotka itse asiassa olivatkin kontaktejamme, joilla olisi ollut nauhuri kasetin kuunteluun. Pelastukseemme ulkomaalaisvahvistuksellamme oli tiedossa naishenkilö, jonka asunnolla voisimme kuunnella kasetin. Kyseinen nainen oli pahaksi onneksi ehtinyt jo muuttaa, mutta uusi asukaskin suhtautui suopeasti meidän maailmanpelastusoperaatioomme.

Tapettuamme jokuksen vihollisagentin ja pelastettuamme kaupunkilaisia tuholta ja turmiolta jakamalla heille suolaä pääsim-

me käsiksi salaiseen esineeseen. Estimme vaarallista ja painavaa esinettä tekemästä tuhojaan kätke-mällä sen 'virvoitusjuomien' alle ja siirryimme lyhintä tietä täysin huomiota herättämättä joukkoliikennevälineillä kohti kaupungin korkeinta rakennusta. Siellä saimme ansaitusti palkkion ankarasta raatamisesta ja puurtamisesta.





viin". Cruella de Vil ("If she can't scare you then no evil will") oli todella pelottava dalmatialaispuuhkineen, ja toisaalta mitään sen kamalampaa kuin Linda Lampenius ei tästä maailmasta löydy! Perinteisemmältä puolelta löytyi mm. vampyyri (Count Dracula, perhaps...), joka tosin oli aterioinut aavistuksen verran epäsiististi ja suorastaan puritaaninen noidanmetsästäjä, joka joi vain kirkkaan puhtoisia aineita (ja näytti itse

1997

aivan noidalta liehuvassa viitasään). Elokuvat olivat taas edustettuina: MIB valvoi. Epäilemättä ainakin joiltakin häipyi muistoja tuosta kohtalokkaasta torstai-illasta... Arkkiviholliseni Batman ei vaihtunut paikalle, ja tämä tietenkin kismitti paitsi allekirjoittanutta myös kollegaani Jokeria. Parhaat asut (tuomariston mielestä! Huom! (ja myös toim. huom.)) löytyivät kuitenkin hieman eri linjoilta; parhaaksi asuksi valittiin tänä vuonna Teemu Koiviston ballerina-asu. Teemu olikin aikamoinen näky tanssissaan "Enter Sandmania" kärkitossuillaan persikanvärisessä tutussa.

Parhaatkin bileet loppuivat aikaan. Jotenkin tuntuu siltä, että nämä bileet vain lyhenevät vuosi vuodelta. Hmm. Joka tapauksessa en tee tänä vuonna sitä virhettä, että päästäisiin suustani katteettomia lupauksia ensi vuodesta, mutta on minulla jo muutama idea...

Hallo

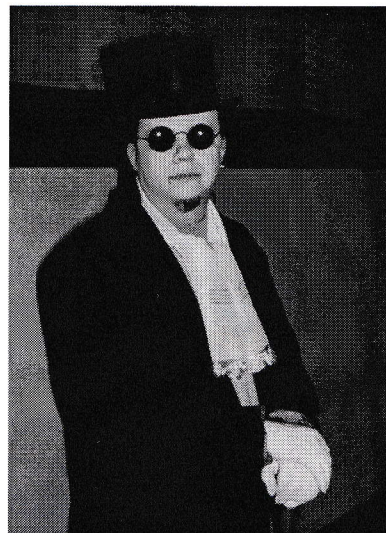
Niin, ihan tähän alkuun minun piti siteerata viime vuoden Vuosijulkaisun vastavaa juttua ja hirveätä uhoa, jonka silloin ilmoille päästin tämän vuoden pukukilpailun voittajasta. Muutin kuitenkin mieleni todettuani, että ko. julkaisu löytyy kuitenkin melkein kaikkien kirjahyllyistä paitsi tietenkin minun, josta se on mystisesti kadonnut. Epäilen vahvasti, että Mauri Kunnaksen Koiramäki-kirjat tunsivat olonsa uhatuiksi ja annihiloivat sen.

Mutta Halloweeneihin...

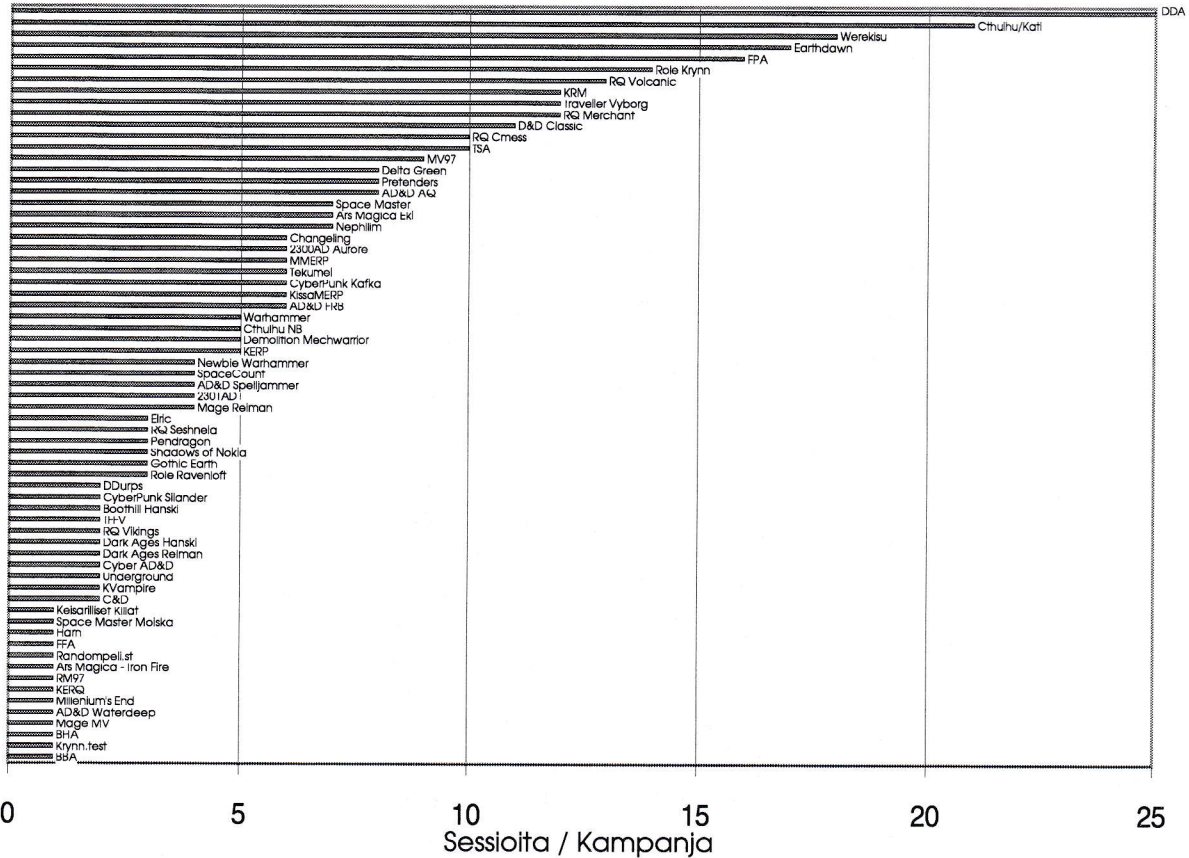
Perinteiset Halloween-bileet järjestettiin tänäkin vuonna ja — kuten jo viime vuonna — itse bileitä edelsi elokuvanäytös. Elokuvaksi oli tällä kertaa valittu *The Crow*, mikä olikin ilmeisesti hyvä valinta — niin oli muuten se viime vuoden Rocky Horrorin (vihje vihje!!!) — sillä Cinola oli kuulemma täynnä. Allekirjoittaneelta tämä jäi väliin, sillä minä olin Cupolassa peittämässä terveyskeskuksenvalkoisia seiniä jätesäkeillä.

w e e n

Illan hieman vanhennuttua alkoi väkeä lappamaan Cupolaan päin. Ilahduttavasti naamiaisasujen määrä ja taso oli jopa aavistuksen verran noussut viime vuodelta, ja niinpä Cupolan muuten niin tylsään tyyliin saatiin kerrankin pientä pristettä. Asuja löytyi laidasta laitaan todella kammottavista todella "kammotta-



Pelivuosi 1997 tilastoina



Tilastoista toimitus on jälleen poiminnut mielenkiintoisia, mutta — ah niin — turhanaikaisia pikkutietoja.

Pelatuimmat kampanjat:

1. DDA 45 sessiota
2. Cthulhu/Kati 21 sessiota
3. Werekisu 18 sessiota

Ahkerimmat pelauttajat:

1. Pasi Anias 74 sessiota
2. Sami Koskinen 30 sessiota
3. Vesa Lehtinen 25 sessiota

Pisimmät yksittäiset sessiot:

1. AD&D FRB 21 h 15 min
2. Earthdawn 19 h
3. RQ Cmess 17 h & 17 h

Lyhimmät yksittäiset sessiot:

1. Shadows of Nokia 2 h
 2. RQ Seshnela 2 h 15 min
 3. B&BA 2 h 30 min
- Delta Green 2 h 30 min
RQ Vikings 2 h 30 min

(No hohhoijaa....)

on pelattu yli 15% kaikista viime vuoden sessioista. Luokan tunnukseksi pelautusinfoissa on mystinen "SK 28 A 18"

— nimim. epätietoinen?

Kuriositeettina mainittakoon, että eräskin nimeltämainitseminen pelinjohdaja pelautti viime vuonna kol-

Vuonna 1997 pelattiin kaikkiaan 401 sessiota 67 eri kampanjassa.

Pisimmät keskimääräiset sessiot:

1. AD&D FRB 15 h 10 min
2. RQ Cmess 14 h 55 min
3. Role/Krynn 10 h

Tilastoja lasketessa on mieleen juolahtanut, missäköhän Sähkötilassa mahtaa ollakaan luokka, jossa

messä eri kampanjassa yhteensä kuusi sessiota. Sessioiden yhteenlaskettu pituus jäi vain tunnin lyhyemmäksi kuin vuoden pisimmän yksittäisen session kesto...

Tilastointi perustuu täytettyihin pelautusinfomakkeisiin. Mikäli pelautusinfo on jäänyt täyttämättä, ei peli myöskään näy tilastoissa.

Mikäli pelautusinfoa ei täytetä session jälkeen, peli ei näy tilastoissa. Tunnetko itsesi syylliseksi? Älä kerää huonoa karmaa, täytä pelautusinfo! Toimitus on ystäväsi.

Kerhon tapahtumia 1997

1.1.

Uusivuosi vaihtuu Teekkarisaunalla. Raketteja riittävästi.

28.1.

Kuukauden Viimeinen Tiistai Kustaa III:ssa.

2.2.

Excalibur 8 vuotta.

4.2.

Hallituksenvaihtosauna K-block.

19.2.

Vuosikokous, SE201. Uusiksi kunniajäseniksi valittiin Tommi Lehtinen ja Mikko Nylund.

25.2.

Kuukauden Viimeinen Tiistai.

25.3.

Kuukauden Viimeinen Tiistai.

4.4.

Mätkytystä Megazonessa. Paikat kipeinä vielä viikkoa myöhemmin...

10.4.

Metallibileet Cupolassa. Niska kipeänä vieläkin.

30.4.

Jäynät, Wappusauna Juveneksen saunalla. Kansaa pilvin pimein.

16.5.

Kauden päättäjaiset Teekkarisaunalla.

26.5.

Potkupallokauden avajaiset – no casualties yet. Mihin kerho on menossa?

13–15.6.

MökkiMatka susirajalle – kalaa kansalle. Perinteiset mökkinatkasäätkätkävät.

1–3.8.

RopeCon. Paasitorni, Helsinki. BoreCon, Tampere.

8–10.8.

MökkiMatka. Saunomista ja Tékumel-dungeonbashingia tuutin täydeltä.

16–17.8.

FinnCon. Vanha Ylioppilastalo, Helsinki.

30.8.

Kerhuhuoneen siivoustalkoot; lusmut piilossa.

23.9.

Fuksimessut ja –sauna K-blockin saunalla.



"Ja jonssei ne vuosijulkaisukuvat ala pikkuhillijaa valmistuun..."

11.10.

Excalibur Live Teekkarisauna. Juontelua pariisilaisessa pikkukahvilassa. Lue dokumentti jäljempää.

29.10.

Kerhon ylimääräinen kokous: sääntöjen vastaisku.

30.10.

Excalibur-Halloween: *The Crow* Cinolassa, naamiaisit Cupolassa. Kerhon seittisivuilla todisteita epä-määräisistä asukokonaisuuksista.

12.11.

Vaalikokous: Hallitus on kuollut – eläköön uusi hallitus, sääntöjen vastaisku, kerho myy roolipeli- yms. tavaraa

15.11.

Lexican 30-vuotisillallisilla virallisena edustajana varapuheenjohtaja. Mikä onkaan kerhon ja Lexican kytkös, ihmettelee utelias?

4–7.12.

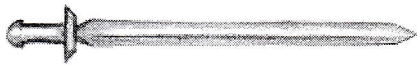
Pikkujoulut, Luhtaanranta. Polttopuut kuivia – käsittämätöntä. Polttopuita pilkottu valmiiksi riittävästi – uskomatonta! Lusmuja omasta takaa... jälleen. Ei mitään uutta.

10.12.

Kerhon ylimääräinen kokous. Sääntöjen paluu, osa II.

31.12.

Uuden vuoden vastaanottajaiset Teekkarisaunalla. Taas paukkui.



Kerholla...

AD2300 Aurore *Tommi Lehtinen*

Jussi Hannunen
Tommi Korhonen
Teemu Ranta
Jan Silander
Petri Väisänen

AD2301 *Tommi Lehtinen*

Mika Hannula
Petteri Koivisto
Sami Koskinen
Vesa Lehtinen
Mika Viskari

ADD FRB *Ari Nuutila*

Erkki Solala
Mikko Nylund
Juha Siimes
Petri Nurminen
Ari Mononen
Pasi Pentikäinen
Mikko Niskanen

AD&D Doomeye *Tommi Jauhainen*

Timo Hakkarainen
Sami Hyvönen
Tero Jussila
Jani Järvinen
Marko Ketola
Ari Lankinen
Petri Reiman
Petri Väisänen

AD&D Spelljammer *Valtteri Pirttilä*

Perttu Laurila
Martti Vuorinen
Petteri Koivisto
Jussi Hannunen
Olli Nissinen

Al-Qadim *Martti Vuorinen*

Olli Nissinen
Petteri Koivisto
Petteri Hänninen
Mika Hannula
Risto Kurki
Jussi Hannunen
Marko Puhakka

Amber *Jussi Hannunen*

Mika Hannula
Tommi Korhonen
Sini Kuvaja
Tommi Lehtinen
Teemu Ranta
Jan Silander
Martti Vuorinen
Pasi Väikkynen

Ars Magica - Saga of Iron Fire

Janne Keskinarkaus
Matti Kujala
Toni Korlee

Mikko Salminen
Katja Keskinarkaus
Susanna-Sofia Keskinarkaus

Ars Tkorho *Tommi Korhonen*

Mika Hannula
Petri Lankoski
Erkki Solala
Ari Kaukovirta

Boothill A *Pasi Anias*

Sami Asikainen
Mika Hannula
Juha Kyllönen
Jan Silander

CatMerp *Ari Mononen*

Petri Nurminen
Ari Nuutila
Tuomo Hjelt
Risto Kurki
Kimmo Poutiainen
Jouni Karhu

Changeling *Pasi Väikkynen*

Marianna Leikomaa
Jan Silander
Marko Puhakka
Mika Hannula

CORPS: Space *Petri Lankoski*

Seppo Heikkinen
Pirkka Jokela
Jouni Karhu
Antti Lahtinen
Jouni Pimiä
Kimmo Poutiainen
Martta Seppälä

C'Punk 2.0.0.4. *Risto Kurki*

Petri Nurminen
Jyrki Yli-Paavola
Olli Nissinen
Jouni Karhu
Jan Silander

Cthulhu/Kati *Sami Koskinen*

Kati Ahtiainen
Minna Hölttä
Sanna Hölttä
Tommi Lehtinen
Ari Nuutila

Cyber AD&D *Jouni Karhu*

Olli Nissinen
Jyrki Yli-Paavola
Tommi Palonen
Marko Puhakka
Ari Kaukovirta
Perttu Laurila
Mika Hannula

Dark Ages *Petri Reiman*

Pasi Anias
Jani Järvinen
Tero Jussila
Marko Ketola
Mika Hannula

DDA Anias Pasi

Janne Kulju
Marko Ketola
Kimmo Kuusilinna
Mika Liuhamo
Mikko Salmenperä

D&D Classic *Erkki Solala*

Mikko Nylund
Juha Siimes
Pasi Pentikäinen
Martti Vuorinen
Perttu Laurila
Tommi Korhonen

Delta Mage *Janne Teikari*

Olli Nissinen
Sami Asikainen
Jari Saari
Seppo Heikkinen

Demolition MechWarrior

Janne Teikari
Marko Puhakka
Ville Rimpisuo
Jukka Laitinen
Pasi Väikkynen
Pasi Itämäki

Earthdawn *Jussi Hannunen*

Petteri Koivisto
Perttu Laurila
Olli Nissinen
Valtteri Pirttilä
Jan Silander
Martti Vuorinen

FPA *Pasi Anias*

Maria Honkala
Harri Lakkala
Piritta Mustonen
Jukka Turunen

Gothic Earth *Risto Kurki*

Mika Hannula
Petteri Koivisto
Martti Vuorinen
Pirkka Jokela
Jukka Turunen
Jussi Hannunen

KERP *Pasi Väikkynen*

Teemu Ranta
Jan Silander
Mira Isomäki
Janne Teikari
Antti Rantalahti
Jukka-Pekka Laiho

KRM *Petteri Hänninen*

Mika Hannula
Risto Kurki
Petri Lankoski
Perttu Laurila
Jouni Karhu
Martti Vuorinen
Marko Puhakka
Petteri Koivisto



EXCALIBUR

**Mage** *Martti Vuorinen*

Olli Nissinen
Petteri Koivisto
Petteri Hänninen
Jouni Karhu
Jussi Hannunen

MageRP *Petri Reiman*

Jani Järvinen
Tero Jussila
Marko Ketola
Mika Hannula

MMERP *Mikko Moisio*

Erkki Solala
Kimmo Poutiainen
Jussi Larjo
Tommi Lehtinen
Mikko Nylund
Jouni Karhu
Petri Väisänen
Ari Laitinen

MV97 *Mika Hannula*

Mika Hannula
Petteri Hänninen
Jouni Karhu
Ari Kaukovirta
Petri Lankoski
Mika Selin
Riku Niittymäki

Nephilim *Sami Koskinen*

Juha Leskelä
Ari Nuuttila
Mikko Nylund
Kimmo Poutiainen

Newbie-Warhammer *Mikko Nylund*

Saku Asikainen
Samuli Aura
Mirkka Ek
Simon Götz
Sami Moisio
Markus Ritala

Nokia Shadows *Samuel Lahtinen*

Janne Teikari
Janne Keskinarkaus
Mikko Nylund
Valtteri Pirttilä
Perttu Laurila
Anssi Nyman

Randompeli *Jussi Hannunen*

Ann Barcomb
Mika Hannula
Seppo Heikkilä
Pirkka Jokela
Jouni Karhu
Petteri Koivisto
Perttu Laurila
Olli Nissinen
Valtteri Pirttilä
Jan Silander
Martti Vuorinen

RQ Aku *Vesa Lehtinen*

Ari Kaukovirta
Kalle Marjanen
Mikko Niskanen
Olli Nissinen
Marko Puhakka
Teemu Ranta
Jan Silander

RQ Cmess *Juha Siimes*

Tuomo Hjelt
Ari Kaukovirta
Niilo Neuvo
Petri Nurminen
Mikko Nylund
Kimmo Poutiainen

RQ Seshnela *Janne Keskinarkaus*

Matti Kujala
Susanna-Sofia Keskinarkaus
Olli Nissinen
Jussi Hannunen
Sami Asikainen
Katja Keskinarkaus

RQ Vikings *Janne Keskinarkaus*

Matti Kujala
Susanna-Sofia Keskinarkaus
Olli Nissinen
Antti Rantalahti
Sami Asikainen
Sami Kaitajärvi

Space Master *Mika Hannula*

Petteri Hänninen
Jouni Karhu
Petteri Koivisto
Tommi Korhonen
Olli Nissinen
Martti Vuorinen

Star Wars *Tommi Korhonen*

Petteri Koivisto
Martti Vuorinen
Jan Silander
Perttu Laurila
Juha Leskelä
Aleksi Suhonen

Teeskentelijät *Petri Lankoski*

Mika Hannula
Maria Oksa
Ari Kaukovirta
Petri Reiman
Marianna Leikomaa

Tekumél *Mikko Moisio*

Sami Koskinen
Ari Kaukovirta
Jyrki Yli-Paavola
Pasi Pentikäinen
Erkki Solala
Mikko Niskanen
Kimmo Poutiainen

Top Secret A *Pasi Anias*

Tero Karttunen
Mika Liuhamo

Kalle Marjanen
Marko Puhakka
Marko Salmenperä
Ari Viholainen

Traveller TNE: Vyborg

Antti Lahtinen
Juha Kyllönen
Marko Puhakka
Tommi Palonen
Petri Reiman
Teppo Saarenpää

Underground *Sami Koskinen*

Jussi Hannunen
Jouni Karhu
Perttu Laurila
Vesa Lehtinen
Juha Leskelä
Marko Puhakka

Vampire *Petteri Koivisto*

Ann Barcomb
Mika Hannula
Jussi Hannunen
Petteri Hänninen
Jouni Karhu
Ari Kaukovirta
Risto Kurki
Petri Lankoski
Perttu Laurila
Kalle Marjanen
Riku Niittymäki
Olli Nissinen
Marko Puhakka
Martti Vuorinen

Warhammer *Mikko Nylund*

Kati Ahtiainen
Marianna Leikomaa
Juha Leskelä
Jukka Turunen
Petri Nurminen
Marko Puhakka

WereKisu *Marianna Leikomaa*

Mika Hannula
Tero Karvinen
Marko Puhakka
Jan Silander
Pasi Välikkynen

Wraith the Oblivion *Mikko Nylund*

Rudi Airisto
Pirkka Jokela
Ari Kaukovirta
Risto Kurki
Perttu Laurila
Marianna Leikomaa

Perinteisesti muutokset/päivitykset
Risto Kurjelle, kafka@cs.tut.fi. Kysy-
mykset kampanjoista voi osoittaa
suoraan pelin vetäjälle tai uutisryh-
mään *tut.kerhot.excalibur*.

...pelataan



Al-Qadim



GM kuittaa

Al-Qadim -kampanjassa on hahmojen keskimääräinen taso nousnut suunnilleen kymmeneen ja taikaesineiden kokonaismäärä saataankuuteenkymmeneenneljään.

Kiinnostuksessa uusien etsimiseen ei kuitenkaan ole ilmennyt laantumista. Kuten erään moduulin takakannessa luki: "Is it greed or bravery?"



Pelaaja natisee

Erään Suuren Seikkailun alku erään Suuren Seikkailijan muistiinpanojen mukaan:

3.8. Kultainen Kokkatrise Huzuzissa. Vatsastapuhumista harrastava gnome viihdytti meitä Saeedin kustannuksella. Korttihuijauksella. Pidätin pakoon yrittävän assassiinhuijarin. Jäi henkiin. Jasser osti parantavan kepin. Kahakka isojen hämähäkkien kanssa tavernan ulkopuolella. Ilmeisesti teleportattu paikalle.

4.8. Hot Rod? Jasserin ostama kepukka osoittautui kiinnostavaksi. Taidamme tutkia asiaa tarkemmin, kun ei ole muutakaan tekemistä.

(Tutkimista, hutkimista, elbailua, elämää.)

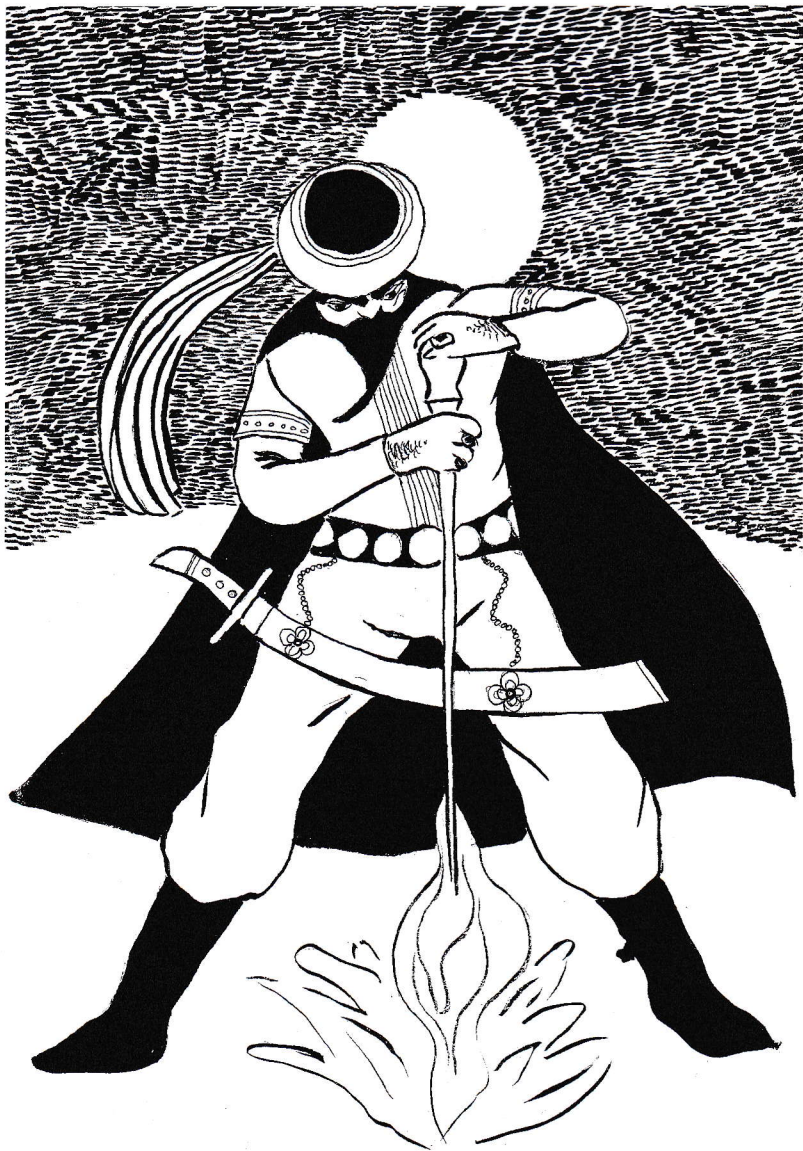
14.8. Eräänä päivänä... Saarella. Hopeinen pyörremyrsky toi alastoman, mutta sukupuolettoman mustan miehen rannalle. Sanoi olevansa Arquestan, Tuuliruhtinas! Jorisi ja kertoi meille juttuja kepukasta. Antoi jopa neuvoja. *Ruat Coelum Fiat Justitia Ecce Lex Rex.*

(Mohammad ei pääse mukaan. Velvollisuudet kutsuivat.)

18.8. Stairway to Hell. Matkaan lähdetään kahdella matolla: Kaja, Al-Hassan ja minä toisella sekä Farid, Talal ja Jasser toisella matolla.

(Lentämistä. Lentämistä. Lentämistä.)

25.8. Luola. Luolassa gnomeja ja jättiläismyriä. Pitkiä käytäviä. Kirkuvia sieniä. Paha haju. Kalamiehiä. Hämähäkkimiehiä. Isoja hämähäkkejä. Paha haju. Kalamiehiä. Perke-



leen hörhöt! Vapautettiin ihmis- ja kirppukarhuorjat. Teleportattiin ihmiset saarelle. Al-Hassan toi ruokaa saarelta. Sain myös kuivat sukat.

Tutkimista. Isosta lammikosta nousi melkein tusina kalamiestä, jotka sähköistivät ilmapiiiriä. Tukka nousi pystyyn. Farid poltti ja kärvensi. Al-Hassankin poltteli. Mutta ne olikin vain silmänlumetta. Tukkakakin asetui paikoilleen. Ovelaa!

Löysimme *Blibdoolpoolp*-jumalattaren patsaan. Mikä helvetin *Blibdoolpoolp*??? Al-Hassan strippasi ja valmistautui uimaan, kun kalamies pomppasi esiin ja heitti keihäällä. Kuoli. Tutkittiin lisää. Sähköistettiin lammikkoa. Mentiin kotiin lepämään.

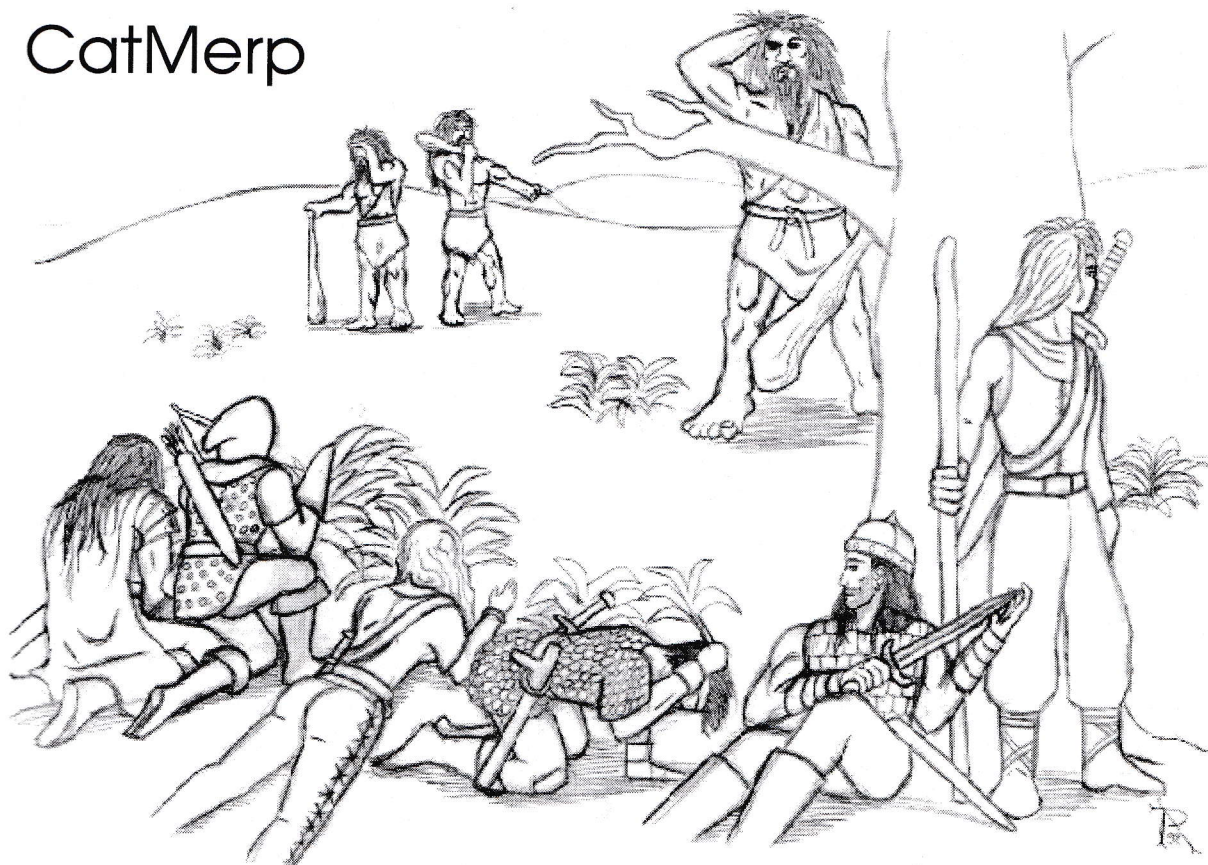
26.8. Työrjohtajana. Lepopäivä. Valvoin rakennustyömaata. Työntekijöiden moraalit nousi heti. Erinomaista johtamista, sanoisin.

27.8. Luola II. Tunneli, johon minä, Jasser ja Kaja teleporttasimme, oli eristetty kivikasan väärälle puolelle. Kaja uurasti hetken, ja Al-Hassan poisti loput kivet toiselta puolelta loitsun avulla. Menimme vedenalaisen tunneliin.

Mötö! Huge mötö. Kaja ja minä hoitelimme sen hetkessä. Tridenttejä seinästä. Scumeja seinästä, yllättäen. Lightning bolt/ball, hack&slash. Epäilimme seinien olemassaoloa ja seinät katosivat! Vedenalainen elämä on illuusiota. Huge mötö yllätti. Löi lujaa. Sattui. Löin takaisin. Kajakin löi. Purppuramato, iso purppuramato ryntäsi taisteluun mukaan. Salamapallo! Maagisia ohjuksia. Erinomaisen parantavia juomia. Hei hulinaa! Epäilyjä madon todellisesta olemisesta. Mato katosi!



CatMerp



GM reveals

It was the noon of the Third Age of Elvenkind: sixteen hundred years after the Last Alliance war. The quest was a dream given form; it's goal, to give six people a chance to live comfortably by finding a place where a dead dragon lies upon it's treasure.

It's a land of call, home for thieves, warriors, entrepreneurs and wanderers. Humans and orcs scattered over two million square miles of land and forest, all alone in the wilderness.

It can be a dangerous place, but it's the adventurer's last, best hope for wealth. This is the story of the last raiders of the dragon's treasure. The year is 1626. The name of the place is Middle-Earth.



Player whines

So, you want to know how we came to be here at Rivendell. Well, Sir Elf, if you really want to hear my tale, so be it. That is the least I can do to repay for the hospitality we have received here.

As you probably may have heard, there are six of us. I am Totila, a warrior by trade. I have other talents, of course, but I am best known for my skills with the blades.

Though, the best warrior of us is Darinom, whose skill with his chosen weapon is unsurpassed within our group.

Then there are two archers to support me and Darinom in a fight. Hriwin, who was raised by elves and Kadhy, is the only woman in our group. We naturally have a scout; his name is Garulf. He excels in stealth and handles himself well in a fight.

Last but not least, there is Brandir. I don't claim to know what his profession is, but in want of a better word, let us call him a sorcerer. When all this started, there was one more warrior in our group. His name was Athanagild, but he wanted a calmer life and stayed behind when we left for Rivendell.

We lived in Esgaroth and did jobs for all kind of people. Mostly for merchants, who wanted their merchandise protected, and for wealthy people who wanted bodyguards. Originally we were hired by a man called Ferrin Tinaré, a wealthy rogue from Dorwinion. But he was assassinated and we continued the operati-

on on our own. The job that finally made us come here, seemed very simple at first.

A small town located in the hills north of Erebor was being extorted by a man who claimed to control a dragon. There had been sightings of a flying beast which had apparently destroyed a few outlying settlements. The merchants in Esgaroth were naturally worried about the loss of trade and hired us to investigate the matter.

We didn't believe the stories about the dragon and accepted the offer. It took us quite a while to travel to the town, but when we got there, it seemed that there indeed was some truth in the stories. We talked to the leader of the town and found out where the extortionist had made his lair. We got a deal with the town to get rid of the extortionist and his beast, which didn't seem large enough to be a true dragon.

We prepared ourselves in the town and set out for the fort where the extortionist lived. Our careful scouting revealed to us that there was a large number of orcs living in the fort and the dragon was in fact a fell beast.

We made our plans for attack and went for it. The battle was an absolute success. We surprised the extortionist and killed him before the orcs



realized what was happening. When they found out about their master's death, they ran away. The extortionist was some kind of sorcerer and had an amulet with which he controlled the fell beast. When he died the beast was set free from his control and flew away. We had a complete control of the fort from there on.

When we looted the fort, we found a book that was written in a strange language. Brandir recognized a few words in the book and claimed that it was a book about dragons. When we returned to the town, we found out that the only person who could translate that book would probably be Elrond the Half-elfen. Since we all agreed that whatever was contained in the book, would most certainly lead to great riches, we decided to travel here and ask Elrond to translate the book.

I will not describe the hardships we endured on our way through the Great Greenwood, but that great forest is a dark place nowadays — except for the areas where elves hold the darkness back, but even those areas seem to be shrinking. But we got through, even though we were sorely tested on our way.

We spent the winter in Maethelburg, a city on the shore of Anduin. There we had some trouble with an undead spirit, but luckily we defeated it. When the spring came, we continued our travel towards Rivendell. In the pass through the mountains we encountered dwarves and, more notably, giants. The dwarves didn't take much interest in us, except to ask about the road ahead.

The giants were a totally different story. Six of them attacked us in the middle of the night and severely injured many of us. I was hurt the most, as I was paralyzed down from my neck. A few days later giants attacked us again. It seemed that one of these giants was a father of one of those we had killed earlier. Before we beat them back, Darinom was mortally wounded. Fortunately that was the end of our trials and the rest of us reached Rivendell safely.

That was how we came to be here. There is of course more to the story, but let us leave that for now and talk about the here and now. I can't express my gratitude for healing me and bringing Darinom back from the dead, but be assured that anything we can do for you, will be done.

D&D Classic



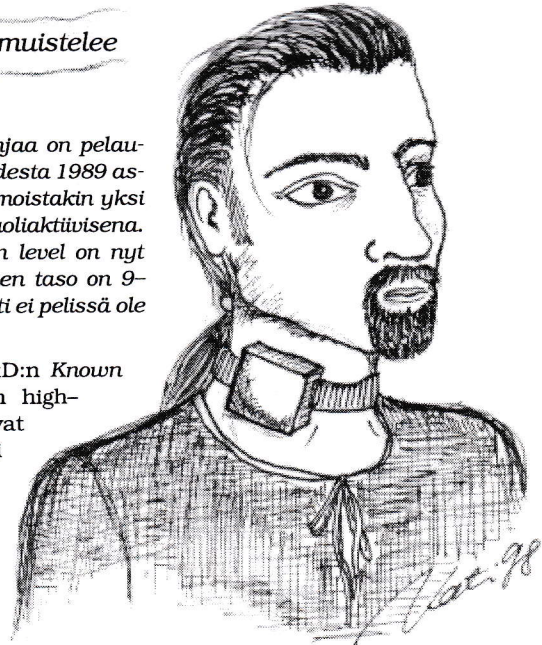
GM muistelee

D&D Classic -kampanjaa on pelattu kerhossa nyt vuodesta 1989 asti. Ensimmäisistä hahmoistakin yksi on vielä mukana puoliaktiivisena. Kokeneimman hahmon level on nyt 17, ja hahmojen yleinen taso on 9-13, joten kovin nopeasti ei pelissä ole kokemusta saatu.

Maailma on tuttu D&D:n *Known World*, ja pelityyli on high-fantasya. Säännöt ovat muovautuneet omaksi yhdistelmäksi perus-D&D:tä, AD&D:tä, D&D-gazetteerien lisäsääntöjä ja omia lisäyksiä, mutta pyrkimyksenä on pitää säännöt yksinkertaisina ja taka-alalla. Viime vuoden kuluessa kampanjassa on pelattu lehdistä muokattuja scenarioita ja aloitettu loppuvuodesta vanha D&D-klassikkomoduli.

Ensimmäiseksi PC:t joutuivat heti meriltä palattuaan lähtemään autamaan vanhaa ystävänsä Dermathia, jonka perustama puolituksiirtokunta oli joutunut hankaluuksiin mädäntyneiden ruumiiden ilmestyessä kellumaan paikan läpi virtaavaan jokeen. Kaiken takana paljastui olevan necromantiaa opettava koulu, joka oli pesiytynyt ylävirralle hautausmaalle. Oppia kaihtavat PC:t tuhosivat koko koulun opettajien päässä vaivoin taikuedullaan pakenemaan. Ryhmän taikuri, Albion, vietti kuitenkin monta hetkeä paikasta löytyneiden oppikirjojen parissa ja vei kotiinsa paikan kirjaston. Nyt hän voi rauhassa tutustua hautojen rakentamiseen, eläinten täyttämiseen, hautafreskojen maalaamiseen, ruumiiden balsamoimiseen, epäkuolleiden tapoihin ja muihin kirjojen käsittelemiin asioihin. Tosin mielenkiintoisimmat kirjat jäivät paikallisen kirkon sensuuriin. Paikan alakerassa oleva luurankolohikäärme jätettiin melkein rauhaan hautaamalla se vesimassojen alle.

Matkalla kohti pääkaupunkia ryhmää lähestyi apua tarvitseva pappi, joka oli nähnyt näyn, jossa muinai-



...ja kuuleet juuri kauloihinsa kiinnitettyjen laatikoiden räjäyttävän kantajansa pään irti, jos tämä yrittää poistua kaupungista tai irrottaa kaulapantansa...

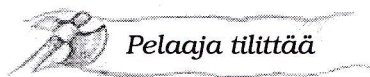
sen sankarin hautaa oltiin häpäisemässä. Näyn opastama ryhmä lensi yksinäiselle nummelle ja löysi haudan. Kuunneltuaan *bansheen* ulvontaa ja voitettuaan laumoittain epäkuolleita heidän onnensa vaikutti kääntyneen, kun varsinaista hautakammiota vartioiva *beholder* heti aluksi *disintegro*i Albionin ja kivetty näyn nähneen papin. *Disintegroatio*-säteiden lennellessä huoneeseen, johon ryhmä oli suojautunut, ryhmän uusin tulokas, Dinzilla, veti ässäkortin hihastaan näyttämällä *beholderille necromancereiden* koulusta löytyneen *symbol of discordin*. Hämäntynyt *beholder* hyökkäsi hautakammiossa pimeää rituaalia pitäneiden pappien joukkoon *disintegroiden* ja kivetäten, ja PC:t siivosivat lopuksi elonjääneet pois. Haudassa lepäävä muinaissankari ilmestyi lopuksi tuoden jumalaltaan Halavilta lupauksen täyttää PC:itten yksi toivomus. Tämä voima käytettiin luomaan Albionille uusi ruumis ja herättämään tämä eloon. Tämä olikin jo toinen kerta, kun PC:t ovat kampanjassa saaneet toivomuksen.

Loppuvuodesta ryhmän kokenein pappi, Dramen, sai houkutelua muut mukaansa pelastamaan jotain toistaiseksi tuntematonta henkilöä suolta, josta kokeneet matkamiehet sanovat "Just don't go there. Shoot everything." Tällä hetkellä PC:t ovat



Vain sammakoiden öinen kurnutus rikkoo suon rauhan.

värväytyneet Suuren Sammakon palvelijoiksi suon keskellä piileskelevään veljeskuntaan ja kuulleet juuri kauloihinsa kiinnitettyjen laatikoiden räjäyttävän kantajansa pään irti, jos tämä yrittää poistua kaupungista tai irrottaa kaulapantansa. Ilmeisesti tämä pesti ei ole hahmojen mieleen.



Pelaaja tilittää

Havahdun horroksestani ja totean Hannin kääntäneen kylkeä. Hänen hengityksensä tasautuu pian nukkuvan tuhinaksi. Vain sammakoiden kurnutus rikkoo yön hiljaisuuden. Yritän turhaan rentoutua, sillä levottomat ajatukset valtaavat mieleni.

Parin päivän takaiset tapahtumat Sammakkokaupungissa ovat tuoreessa muistissa. Valepuvut, tutustuminen kaupunkiin ja temppeleihin sekä nuo kiroitut räjähtävät riipukset. Kosketan vaistomaisesti kaulaani ja hymähdän teolleni.

Omatuntoni soimaa minua armotta vasten järkeni ääntä. 'Paljastuminen oli yksin sinun syytäsi!' 'Mutta et sinä voinut tietää kaikkien varoitusten jälkeen, että se loihditu olento näkisi sinut kaikesta

huolimatta.' Yritän kuunnella järkeni ääntä, mutta kuitenkin...

Värisen suon kosteassa yössä, kun ajattelen, kuinka vähästä pelastumisemme oli ollut kiinni. Albionin loitsu, jonka piti kuljettaa meidät turvaan, oli valmistumaisillaan, kun Kharo oli kuulevinaan jotain majamme ulkopuolelta. Hetkeäkään epäroimättä tämä tiedustelijamme ampui ääntä kohden, vaikkei ketään nähnytkään. Nuoli tiesi maalinsa, ja

tuntematonta. Ensimmäistä kertaa pitkään aikaan en pysty luottamaan omiini ja muiden kykyihin vaaran edellä. Ehkä kuolema on koskettanut minua viime aikoina liian monta kertaa. Ehkä huoli toisesta ihmisestä on suurempi kuin itsekäs rämäpäisyys.

Haluan pois täältä. Haluan pois täältä kirotulalta haisevalta suolta ja haluan Hannin mukaani. Mutta minulla on velvollisuuteni, velvollisuus-

...sai houkutelua mukaansa pelastamaan jotain toistaiseksi tuntematonta henkilöä suolta, josta kokeneet matkamiehet sanovat:
"Just don't go there. Shoot everything."

näkymättömän maagin loitsu keskeytyi. Jos tuo loitsu olisi valmistunut, olisi kohtalomme ollut todennäköisesti perin tyyli: Albionin rituaali olisi keskeytynyt, emmekä olisi päässeet pois tuosta surmanloukusta.

Ja kuitenkin olemme huomenna palaamassa sinne takaisin. Vaikka meitä onkin nyt enemmän ja olemme paremmin valmistautuneita taisteluun, en ole lähdössä taistoon luottavaisin mielin. Liian paljon on meiltä salassa, liian paljon pahaa ja

teni maatani ja kirkkoani kohtaan unohtamatta ystäviäni, jotka ovat täällä omasta pyynnöstäni minua auttamassa. Suljen silmäni ja keskityn rukoukseen pyytäen Petralta voimaa ja rohkeutta huomista varten tänä heikkona hetkenä. Tunnen levottoman mieleni rauhoittuvan ja tiedän tuleneeni kuulluksi. Siirryn lähemmäksi Hannia ja vedän huopaa ylemmäksi.

Vain sammakoiden öinen kurnutus rikkoo suon rauhan.



DDA



GM tilittää

DDA on tänäkin vuonna jatkanut kulkuansa tasaiseen tahtiin. Vaikka pelitunteja onkin kertynyt vuodesta 1991 alkaen jo aivan liian paljon, jotta sitä uskaltaisi laskea, olemme silti tänäkin vuonna jaksaneet vääntäytyä varsin useana tiistai-iltana noppien ja paperisaasteen ääreen. Mitä nyt loppuvuonna on hiukan ollut itse-kullakin liikaa työkiireitä, mikä näkyy peliluvuissa dramaattisesti.

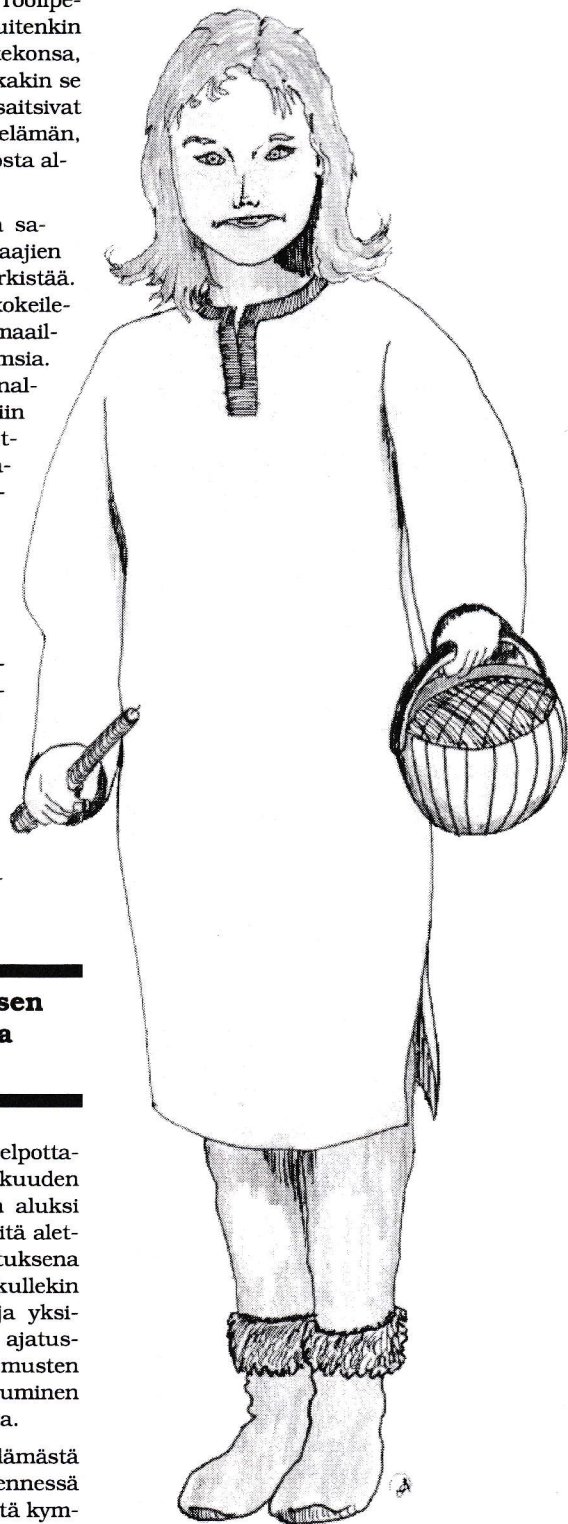
Heille, jotka eivät tiedä, kerrotaakoon, että DDA on pelauttamani fantasiapeli, jossa käytetään Dungeons & Dragonsin suomenkielisiä sääntöjä sekä erinäisiä itse kehittelemiäni "parannuksia". Tarkoituksena ei ole pelata "Hyvää ROOLipeliä" sen enempää kuin "Dungeonbashingiakaan", vaikka kumpaakin pelissä silloin tällöin esiintyy. Tarkoituksena on sen sijaan pitää hauskaa sekä suoraan pelaamalla että hahmojen kommellusten kautta. Ja vaikka itse sanonkin, mielestäni tässä on myös kiitettävästi onnistuttu.

Pelimaailmana toimi alkuvuoden jo koettu ja tuttu Mystara, joka on varmastikin paremmin tunnettu nimel-

Lopulta, kuten klassisessa roolipelissä kuuluukin, hyvä kuitenkin voitti. Hahmot hyvittivät tekonsa, pelastivat maailman — vaikkakin se jotenkin muuttui — ja ansaitsivat onnellisen elämän jälkeisen elämän, joka tosin olosuhteiden pakosta alkoi heti.

Kaikkien hahmojen kuoltua samanaikaisesti totesimme pelaajien kanssa, että vaihtelu voisi virkistää. Niinpä siirryimme välillä kokeilemaan TSR:n toista suosikkimaailmaa *Forgotten Realmsia*. Säännöt tosin pidettiin ennallaan ja maailmastakin otettiin käyttöön vain se, mikä katsottiin tarpeelliseksi. Uuden tarinan perusajatuksiksi nousi ajatus ajan ja hahmojen toiminnan paremmasta yhteensovittamisesta.

Useinhan hahmot tuntuvat saavan maailmassa uskottoman paljon suuria tekoja aikaiseksi jo kohutuullisen lyhyessäkin ajassa. Uudessa tarinassamme on pyritty siihen, että hahmojen elämästä pelataan vain huippukohtat sekä seikkailut, ja loput kuvataan yksinkertaisemmin antaen ajan lentää.



Outil, kymmenen vuotta

Tarkoituksena ei ole pelata "Hyvää ROOLipeliä" sen enempää kuin "Dungeonbashingiakaan", vaikka kumpaakin pelissä silloin tällöin esiintyy.

lä *Known Worlds*. Pelin tapahtumat keskittyivät ensin *Selenicaan* ja *Darokiniin*, sitten *Karameikokseen* ja lopulta vähän laajemmalti ympäri *Multiversumia*. Alun yksinkertainen tehtävä, hakea kaukaisesta maasta kuningattarelle parantavaa yrttiä, muuttui yllättäen aivan toisenlaiseksi.

Pelaajahahmot eksyivät väärälle olevaisuuden tasolle, ja siitä elämä meni vain alaspäin. Kaiken pahan alussa hahmot ryöstivät *Khoronuksen*, Isä Ajan, temppelistä sinisen jalokiven murhaten samalla puolisen tusinaa jumalanpalvelijaa. Kiven varastamisesta seurasi *Khoronuksen* kosto, joka lähetti hahmot miljoonaa eri ongelmaan ympäri maailmankaikkeutta, aikaa ja ulottuvuuksia.

Toisaalta roolipelaamisen helpottamiseksi ja ajatuksen hauskuuden vuoksi hahmot luotiin pelin aluksi vain kymmenvuotiaiksi ja niitä alettiin pelata siitä asti. Tarkoituksena on, että saadaan luotua kullekin hahmolle entistä parempi ja yksityiskohtaisempi tausta ja ajatusmaailma lapsuuden kokemusten kautta. Ajatuksen onnistuminen nähdään sitten tuonnempana.

Syksyn aikana hahmojen elämästä on saatu pelattua tähän mennessä noin seitsemän vuotta eli iästä kymmenen ikään 17 vuotta. Hahmot ovat kokeneet jo monia seikkailuja, kuten lapsilla on tapana. Lisäksi he ovat itse kukin aloittaneet jo opiskelunsa tähtäimessä valmistua ammattiin, jolla hankkia elantonsa.

Aivan helppoa ei ammatinvalinta tosin ole ollut, ja moni hahmo onkin

joutunut jo kokeilemaan useampaa-kin tointa. Tulevaisuus vaikuttaa kuitenkin ruusuiselta, niinkuin se kaikista nuorista aina vaikuttaa. *Waterdeepin* kaupungista on kotikadun ohella tullut tutuksi jo pari



muutakin paikkaa, ja ovatpa hahmot päässeet vilkaisemaan kaupungin ulkopuolistakin maailmaa — sotaväen partioiretkellä tietenkkin.

Mutta pitemmittä puheitta annettakoon vuoro tulevaisuuden Jon Waterdeepilaiselle, bardille ja merkkihenkilölle, joka kertoo nuoruudesta Shandrill Lanella Waterdeepin kaupungissa ja yhdestä lapsuutensa suurimmasta seikkailusta. Suuresta Torakanmetsästyksestä, joka tapahtui hänen ollessaan vain kymmenvuotias. Varmuuden vuoksi kerrottakoon lukijalle kuitenkin vielä, että kuten arvata saattaa, Suuri Torakanmetsästys ei loppunut tuohon, mihin Jon naureskellen tarinansa tällä kertaa jättää, vaan jatkui vielä parikin päivää, minä aikana muun muassa Jon sai selkäsäunan, Outil repäisi Voldilta käden irti, Crokant löysi reitin Waterdeepin viemäreihin sekä Jon ja Crokant voittivat Suuren Torakanmetsästyksen, viisi hopearahaa ja hienon veitsen.



Pelaaja kommentoi

Kesäinen aamupäivä kukkasten aikaan oli kuulas mutta lämmin. Shandrill Lanen pienellä sivukadulla Waterdeepin satamakaupungin kaakkoisosassa ihmiset elivät työteläinä elämänsä. Trondin leipomosta levisi kadulle vastaleivotun leivän herkullinen tuoksu, seppä Vultin pajasta kaikui ilmoille työstettävän raudan kajahdukset, ja torviseppä Ablown koestaessa uutta kädenluomustaan ohikulkevat ihmiset peittivät korvansa. Kadulla kirmaavat lapset nauttivat auringon paisteesta ja lämpöä huokuvasta ilmapäristä ympärillään.

Sepän poika Vold, tuo harkitseva, elei peräti hidas nuorimies, tapasi ystävänsä Jonin, Crokantin ja Outilin Shambрил Lane kuuden varjossa. Jon oli orpolapsi, joka ei tuolloin tiennyt mitään korkeasta sukupe-rästään. Hän asusti äiti Lehr'n orpokodissa tiukan kasvatuksen ja kurin alla — syy, jonka vuoksi Jon mielellään vietti aikaansa kadulla. Crokant oli isänsä, pyöräseppä Molnt'n, tavoin haltiasukua, mikä epäilemättä kävi ilmi heidän hieman syrjäänvetäytyvästä luonteenlaadustaan. Tämä myös selittää hänen luotettavuutensa ja peräänantamattomuutensa vaikeuksien edessä. Outil oli Voldin serkku, kalastaja Untag "Up-poamattoman" tytär ja isänsä viaton silmäterä, joka viihtyi paremmin naapurin poikien kanssa kadulla

kuin hienostelevien neitten seurassa teekutsuilla.

Voldin juuri ehdottaessa Jonille keksimäänsä "laudalla päähän" — leikkiä sattui katu pitkin käysken-telemään karavaanimestari Antralin neljä poikaa kovasti salaperäisen näköisinä. Tavallisesti tämänkaltaisen kohtaaminen tiesi hankaluuksia, minkä vuoksi muut alkoivat katseellaan etsimään lyhintä tietä katolle, mutta aina valmis Vold kääntyi ja katsoi vaaraa suoraan silmästä silmään. Veljesten suupalitti, nuori Anter, päätti ilkeyttään kiusta nuoria ystäviämme ja alkoi reh-vastelemaan "salaisesta tehtävästä", jota veljekset olivat menossa suorittamaan. Tehtävään liittyi metsästä-jäkiltä, viiden hopearahan ja suuren tikarin palkkio, suuri torakka, viikko aikaa, eikä siitä kuulemma saanut kertoa ulkopuolisille halaistua sanaa. Veljesten häipyessä naureskellen kulman taakse Vold potki harmissaan kadulla ollutta kiveä muiden jo suunnitellussa parasta metsästyksensä ja kiistellessä palkkioiden jakamisesta.

Aivan sepän talon naapurissa sijait-si vanha, pitkään hylättyä ollut majatalo, jonka sisäänkäynnin nuorukaiset olivat muutamaa päivää aiemmin löytäneet. Väitettiin, että talossa kummitteli vanhan omistajan haamu, joka oli vääryydellä päässyt hengestään ja etsi hyvitystä kaikkien majatalossaan käyvien kautta. Sen takia lapsilta oli ehdotomasti pääsy kielletty moiseen

niasi ja sielusi ja..." "ÄITIIII KILTIIII! Vold-serkkukin sai luvan! Ei me mitään pahaa tehdä..." "Ikuinen syö ruumiisi ja illithid vie mielesi. Ai Voldkin tulee? No olisit heti sanonut. Tottakai saat mennä, kun ker-ran Vold on pitämässä sinusta huolta. Niin älykäs ja määrätietoi-nen nuorimies."

Shambрил Lane 7 oli synkkä vanha rakennus. Ikkunat ja ovet oli naulat-tu umpeen, ja pihamaa oli hoitamaton viidakko, jossa villinä kasvanut heinä oli vallannut kulkutiet ja ovenpielet. Pohjoisen puolella olevan sivuoven laudat oli kuitenkin huolimattomasti kiinnitetty, ja sitä kaut-ta ystäviämme nyt siirtyivät raken-nuksen pimeyksiin.

Kellarin portaikon ovi oli tukittu suurella tynnyrillä. Vold ja Crokant alkoivat yhteistuumin hakkaamaan tynnyriä rikki, sillä se oli liian painava siirrettäväksi. Esteen poistuttua Jon avasi oven pimeään portaik-koon. Ovi narisi pahemmin kuin äiti Lehr sunnuntain aamurukoukses-saan. Jonia puistatti, mutta vastenmielisyytensä niellen hän jat-koi alas portaita säkkipimeään kel-lariin kädessään vain Crokantin sytyttämä kynttilä. Myös muilla oli kynttilät kädessään.

"Kynttilä? Mitä minä tällä teen? Hmmm, kynttilähän on talia eikä niin? Siis sitä samaa mitä on keski-talven juhlan aikaan kinkun kyljes-sä, herkullista ja mausteista. Mahtaisikohan?"

"Vai lehmä! Senkin sonni, painu sinä vaan Ginan ikkunan alle, jos vaikka sattuisit näkemään häivähdyksen purppuraa!"

paikkaan, minkä vuoksi se heitä niin kovasti kiinnostikin. Talon kel-larissa olisi varmasti sopiva paikka torakoiden asustaa, lihota ja kasvaa "kissan kokoisiksi", kuten Jon ystä-viään pelotteli. Koska paras metsäs-tysaika olisi illalla juuri aurin-gonlaskun jälkeen, jokainen siirtyi taholleen suostuttelemaan vanhemmiltaan ja huoltajiltaan lupaa olla il-lalla normaalia pidempään ulkona.

"Äiti, saanks' mää mennä tänään il-lalla ulos, jookos? Äitiiiii?" "Kyllähän sinä hyvin tiedät, mitä mieltä isäsi on siitä, kun ramppaat kadulla naa-purin poikien kanssa, puhumatta-kaan, että vielä pimeän tultua. Mitä vanhapiika Argulkaan moisesta sanoisi jos kuulisi? Sen jälkeen alkai-sivat huhut ja juurutkin levitä, ja kohta menettäisit maineesi ja kun-

Voldin mutustellessa kynttilänsä portaikosta kuului rymähdyks ja Jo-nin parkaisu lattian hajotessa hä-nen allaan. Muut ryntäsivät katsomaan, jolloin etummaisena ol-lut Outil kompastui portaissa ja kaatui päistikkaa samaan aukkoon. Crokantin näyttäessä valoa hän ja Vold kurkistelivat vanhan kellari-kuopan pohjalle, jossa Jon ja Outil makasivat päällekkäin. Crokant tirs-kahti ajatellessaan vanhaa "pussa-uskoppi" -hokemaa, mutta alkoi pian kiinnittämään köyttä läheiseen kaiteeseen. Voldin vielä ihmetellessä oli Crokant jo kavunnut alas ystävi-ensä seuraan kostean ja maalta tuoksuvat montun pohjalle.

"Vau, tämähän on hieno paikka. Hei, täällähän voi olla vaikka kätket-ty aarre! Kuolleen majatalonpitäjän



viimeiset säästöt, vanhan merikarhun kultarahoja tai vaikka haltioiden jalokivillä koristeltu miekka. Aletaan heti etsimään!" "Auuuu, päähän sattuu, melkein kuin Vold olisi kumautanut laudalla! Enkä meinaa pystyä hengittämään kunnolla. Siirry pois minun päältäni, senkin lehmä!" "Vai lehmä! Senkin sonni, painu sinä vaan Ginan ikkunan alle, jos vaikka sattuisit näkemään häivähdyksen purppuraa!" "Hei, Crokant, saako tämän sinun kynttiläsi sammuttaa? Minun on nälkä." "Oho, näyttäisi ihan siltä kuin tämä lattia liukkuisi!" "Pöljä, ne on vain jyviä siitä tynnyristä, jonka päälle laskeuduit. Jos täällä koskaan oli jotain arvokasta, niin kiitos sinun, se on nyt varmasti tuusan nuuskana." "Shhhh, yritetään kuunnella, josko täällä olisi torakoita!"

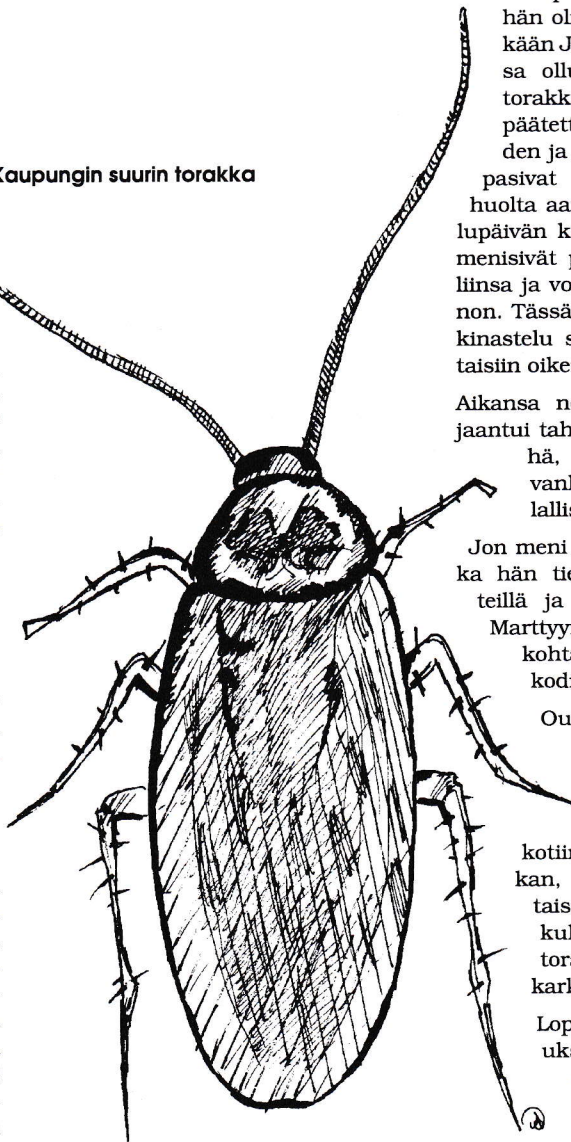
Pimeässä kellarissa tuli aivan hiljaista. Kaikki pinnistivät kuulonsa äärimmilleen yrittäessään havaita ohikulkevien torakoiden ääniä Voldin maistellessa ylhäällä kädelleen tippunutta sulanutta talia. Kohta kuuluikin rapinaa pienestä nassakasta montun nurkassa. Jon ja Crokant vilkaisivat innoissaan toisiaan ja ryntäsivät nassakan luokse. Ääni tuntui tulevan nassakan sisältä, joten torakat piti jotenkin saada ulos. Nassakan kyljessä oli parin aikuisen sormen mentävä reikä, josta torakat olivat ilmeisesti menneet sisään. Siitä ne myös tulisivat ulos. Jon yritti työntää kättään aukosta, mutta vetikin sen nopeasti takaisin.

"Se puri minua! Torakka puri sormeen!" "Älä höpötä, siellä oli varmaan joku tikku pystyssä. Annahan kun minä..."

"Heittäkää tänne uusi kynttilä, tämä vanha alkaa olla ihan syö...loppu!"

Crokant nosti tynnyrin syliinsä ja ravisteli sitä reikä alapäin. Ulos varisi kokkareisia vanhoja jauhoja sekä hetken päästä kiukkuinen rotta, joka ei ollenkaan tykännyt siitä, että se oli häädetty pesäkolostaan. Verenhimoinen rotta hyökkäsi suoraan jähmettynyttä Outilia kohti. Rotta puolestaan jähmettyi kuullessaan Outilin säikähtyneen kirkaisun, joka olisi kivettänyt

Kaupungin suurin torakka



sävelkorvattoman bansheenkin. Kaiun hälvettyä Jon ja Crokant alkoivat yhdessä tuumin hakkamaan ja potkimaan rottaa mäsäksi. Parin pureman jälkeen rotta yritti paeta kuopan nurkkaa kohti, mutta Jonin tarkka lyönti tavoitti jyrksijän hännän, joka katkesi keskeltä poikki. Rotta pääsi karkuun lattianrajassa olleesta kolosta, mutta vielä pitkään Jonia kunnioitettiin ystävänsä pelastaneena sankarina.

"Heittäkää tänne uusi kynttilä, tämä vanha alkaa olla ihan syö...loppu!"

Hajonneen nassakan alta ystäväme löysivät kaksi mehevän kokoista torakkaa. Molemmat otettiin mukaan ihan siltä varalta, että jos toiselle sattuisi jotain, olisi ainakin yksi hengissä oleva yksilö, jolla voitaa palkinto. Kilpailu käytäisiin ensi viikolla, joten torakoita tulisi säilyttää tallessa siihen saakka. Outil ei suostunut koskemaan moisiin otuk-

siin pitkällä tikullakaan, joten hän oli poissa laskuista. Myöskään Jonilla ei Äiti Lehr'n pelossa ollut mahdollisuutta ottaa torakkaa huostaansa, joten päätettiin, että Vold ottaisi yhden ja Crokant toisen. Pojat lupasivat pitää erittäin hyvää huolta aarteistaan, kunnes kilpailupäivän koittaessa kaikki yhdessä menisivät paikalle esittämään saaliinsa ja voittamaan suuren palkinnon. Tässä vaiheessa alkoikin kova kinastelu siitä, miten palkkio jaettaisiin oikeudenmukaisesti.

Aikansa neuvoteltuaan kukin hajaantui taholleen, koska oli jo myöhä, eivätkä kenenkään vanhemmat hyväksyneet illalliselta myöhästymistä.

Jon meni allapäin orpokotiin, koska hän tiesi olleensa luvattomilla teillä ja saavansa selkäsaunan. Marttyyrin lailla hän hyväksyi kohtalonsa astellessaan orpokodin portaita kohti etuovea.

Outil riensi innoissaan kotiin kertomaan äidilleen suuresta seikkailusta vanhan talon kellarissa. Vold meni kotiinsa miettien koko matkan, minne ihmeeseen piilotaisi torakan niin, ettei kukaan sitä löytäisi ja että torakka ei toisaalta pääsisi karkuun.

Lopulta hän sai neronleimauksen, syöksyi takapihalle, sijoitti torakan maahan pieneen kuoppaan ja laski pihan suurimman kiven sen päälle. "Siinä on ja pysyy", hän totesi tyytyväisenä polkiessaan kiven tiiviisti maahan.

Crokant riensi kotiin päästyään keittiöön, missä hän tiesi tyhjän teepurkin sijaitsevan. Varovasti hän laski torakan uuteen kotiinsa, johon hän sijoitti myös hieman multaa ja ruohoa sekä palasen leipää, jotta torakka kasvaisi, jos mahdollista, vieläkin suuremmaksi. Samassa hän tajusi, että torakka tarvitsi tietenkin ilmaa, eikä umpinainen purkki sopisi tarkoitukseen.

Nokkelana poikana hän kuitenkin keksi pistellä purkkiin reikiä isänsä verstaasta löytyneellä naskalilla. Mitä mahtoi pieni torakka ajatella naskalin piikin lävistäessä sen kitinisen kuoren selän puolelta? Sen pituinen se?



Earthdawn



GM kuittaa

Tuttu konkkaronkka on paikalla. Haltioita, kääpiöitä, örkkejä ja muita enemmän tai vähemmän tuttuja fantasiatarttuja. Hirviöitä jos jonkinmoisia. Paha Imperiumikin häiritsee.

Muutama vuosisata sitten suuri mullistus raivosi, ja nyt pitäisi rakentaa uutta uljasta maailmaa. Taikuus on läsnä kaikkialla, ja toinen toistaan legendaarisemmat taikaesineet täyttävät kaikki paikat puhumattakaan arkipäivän hyötyesineistä, kuten +1 miekoista.

Systeemi on sekoitus kokemustasoisiin perustuvaa ja taitoihin perustuvaa, kuten esimerkiksi Rolemasterissa. Pelimekaniikka pyörii Action Die -taulukon ympärillä, jolla hahmon taito muutetaan kussakin testissä käytettäväksi nopaksi. Esimerkiksi taidolla 16 pääsee heittämään d12 + d8 + d6. Taistelut eivät pahemmin veny, mutta pelaajahahmoja ei oikein saa hengiltä, kun kovan soturin kestävyys ylittää sadan metrin pudotuksesta tulevat vammat.

On Earthdawnissa hyviäkin puolia, mutta turha niihin on mennä. Tuloksena voisi olla uusia peliintunkijoita, mitä en halua, tai Earthdawnin pelauttamista suunnittelevia, jotka haluaisivat lainata minun kirjojani, joita eivät palauttaisi.

Lopuksi haluan vielä todeta, että vaikkakin Grimakin seikkailut sujuvat seuraavassa pelaajajutussa varsin hyvin ja jopa viihdyttävästi, niin asiantilaan saatiin korjaus jo seuraavassa seikkailussa.



Pelaaja natisee

Olen hieman yli kaksimetrinen, lähes puolen tonnin painoinen kivimiessoturi, Grimak nimeltäni. Lähdin muutama vuosi sitten seikkailemaan ja liityin yhteen muutamien samanhenkisten seikkailijoiden kanssa. Ryhmämme koostui kolmesta haltiasta,

yhdestä ihmisestä sekä pienestä siivekkästä windling-velhosta, joka toimi johtajamme.

Ensimmäinen yhteinen tehtävämme oli puolustaa kolmea kylää niitä ahdistelevalta rosvojoukoilta. Kyläläiset eivät olleet järin rikkaita, eivätkä näin ollen voineet maksaa suuria palkkioita, mutta eipä meidänkaltaisillamme aloittelijoilla paljoa valinnanvaraa ollut. Sitäpaitsi hyvä tarkoitus kai korvaa osan palkkiosta. Emmehän me rahanahneita ole, mutta kun ne parantavat juomatkin maksavat maltaita...

täytyivät radalta, jonka piikkinuijaste oli jo tiputtanut yhden ratsastajan hevosensa selästä.

Yhden kylän maasto vaikutti sopeutuvan puolustukseen erinomaisesti, ja päätimmekin ryhtyä värväämään kyläläisiä aseisiin. Suurelle osalle taistelukuntoisista miehistä löydettiin aseet ja heitä alettiin kouluttamaan taistelun saloihin. Kyläläisten taisteluinto kohosi huomattavasti rosvojen johtajan käytyä joukkoineen vierailulla. Lyhyen keskustelutuokion jälkeen pomo tokaisi minulle, etten kuulemma voi vaka-



Grimak Kovakalloinen ja Whim Suuri Johtaja (oikealla)

Matkan varrella tapasimme jo osan ryöväreistä. Joukko örkkiratsastajia yritti pelotella meitä pois alueelta esittämällä hienoja ratsastustaitojaan. Pari heistä eksyi liian lähelle ryhmäämme, jolloin me vuorostamme esittelimme asetaitojamme. Esteratsastus ei enää sujunutkaan örkeiltä aivan yhtä hyvin, ja he ve-

vasti ajatella meidän pystyvän vastustamaan heidän vahvoja joukkojaan. Vastasin, etten tiedä vakavasta mitään ja ajattelusta vielä vähemmän, mutta mäjäytän kyllä mielelläni piikkinuijallani lujaa. Vihollisjohtaja joutui tästä hieman hämilleen ja huomasi pian, ettei järkeily meidän kanssamme johtanut minnekään. Tämän tajuttuaan hän an-



Örkillä oli "Grimakin paha merkki" otsallaan...

toi meille viisi päivää poistua alueelta ja lähti tukikohtaansa.

Koska laskutaito ei ole koskaan ollut ryhmämme vahvimpia puolia, päätimme olla rasittamatta kauniita päitämme ja jäävämmme niin pitkäksi aikaa kuin huvittaa. Kolmen päivän kuluttua rosvoit ilmestyivät koko joukkonsa kanssa kylän ulkopuolelle. Ei näköjään vastapuolenkaan laskuoppi ollut kovin hääppöinen. Suunnitelmamme mukaan asetimme jousiampujamme läheiselle kukkulalle, ja muut muodostivat linjan kylän aidan taakse. Taistelu ei kuitenkaan alkanut kovin lupaavasti: Pidin kyläläisille hienon rohkaisu-puheen, jossa painotin eritoten taistelun kunniakkaita puolia, kuten kivun ja ylivoimaisen vihollisen vastustusta, puhumattakaan hyvän asian puolesta kuolemista. Jostain syystä perunanviljelijöistä lähti yli puolet kypälämäkeen tämän jälkeen, eikä vihollinen ollut edes aloittanut vielä hyökkäystä.

Suuren joukkoryntäyksen sijasta bandiitit päättivätkin lähettää vain parhaiten varustetut ratsumiehensä kylän kimppuun. Suurin osa puolustajista oli jakautunut ympäri kylää, ja osa jäi valvomaan, etteivät loput rosvoit liittyisi taisteluun salaa. Tämä jätti ratsumiesten eteen vain minut ja piikkinuijani. Häpeäkseni minun on todettava, että kuusi ratsastajaa pääsi minulta elävänä karakuun. Rosvoit ehtivät sytyttää

"...painotin eritoten taistelun kunniakkaita puolia, kuten kivun ja ylivoimaisen vihollisen vastustusta, puhumattakaan hyvän asian puolesta kuolemista..."

muutaman majan palamaan, mutta kaikenkaikkiaan kärsivät pahan tappion. Jousiampujamme olivat myös saaneet muutamia osumia, ikävä kyllä lähinnä itseensä. Kaksi jousiampujaa loukkaantui omasta tulesta niin pahasti, ettei heidän vaa-raansa voinut enää laskea.

Raahatessamme vihollisten raatoja pois kylästä huomasimme yhden örkin olevan vielä hengissä huolimatta siitä, että hänessä oli "Grimakin paha merkki" eli piikkinuijan kuva kasvoissa. Ovelina seikkailijoina päätimme kuulustella häntä seuraavana yönä. Minä ja johtajamme kävimme kovistelemassa vankia yöllä päättäen huijata örkin paljastamaan jotain rosvojen suunnitelmista. Käytyämme monimutkaisen keskustelun örkin kanssa päätimme päästää hänet vapaalle jalalle, jotta hän voisi sabotoida rosvojen suunnitelmia sisältä käsin. Loistava suunnitelma, jota örki avuliaisuudessaan itse ehdotti. Kyllä taas huomattiin, että taistelijat ovat parhaita kuulustelijoita! Jostain kumman syystä muut ryhmämme jäsenet eivät hirveästi kuitenkaan pitäneet siitä. Hetken he yrittivät selittää kantaansa minulle, mutta eivät onnistuneet vakuuttamaan minua. Suunnitelma oli aukoton.

Hyökkäyksen jälkeen rosvoit jättivät itse kylän rauhaan. Pieniä yhteenottoja sattui, kun pelkurimaiset ryöstäjät kävivät polttamassa kylän ympärillä sijaitsevia viljapeltoja, mutta nämä taistelut jäivät lähinnä jousiampujien huoleksi. Tilanne olisi saattanut olla erilainen, mikäli meillä olisi ollut ratsu, joka olisi kyennyt kantamaan minut nopeammin taisteluun, mutta elefantteja ei ollut näkynyt viime aikoina. Havaitsin näinä aikoina, että puolen tonnin painosta saattaa olla haittaakin.

Koska rosvoit eivät enää häirinneet meitä, päätimme me ryhtyä häiritsemään heitä. Laadimme loistavan väijytyssuunnitelman, joka ei toiminut, koska rosvoit eivät tulleet paikalle. Tämän jälkeen siirryimme suoraan hyökkäykseen. Alivoimasta huolimatta silppusimme rosvoit. Itse kaadoin peräti viisi bandiittia, joista

yksi oli aikaisemmin pois päästä-mämme vanki. En oikein ymmärtänyt hänen sabotointisuunnitelmaansa.

Taisi olla tyhjä tai jotain.



AD&D FRB



GM kuittaa

FRB on kampanjavanhus, joka näki päivänvalon ensimmäistä kertaa vuoden 1992 syksyllä. Peli on ehditty jo pariinkin otteeseen aloittamaan alusta kokeneempien hahmojen mentyä manan maille milloin mistäkin syystä. Pelaajien lempiharrastuksia on ollut maailman pelastaminen ja "Kymmenen kovimman maagin" luettelo. Viime aikoina on kampanja edennyt etsittäessä tarpeellisia tavaroita ja odotellessa maailmojen välillä matkaavan lohikäärmevuoren ilmestymistä.



Pelaaja natisee

Olimme matkalla Muranniin hakemaan sormusta eräältä Moonshae-saaren aateliseltsä, kun pysähdyimme Zazzesspuriin lepäämään ja varustautumaan muutamaksi päiväksi.

Päätin käydä kyselemässä kuuluisia killastani ja ilmoittaa samalla minne olemme menossa. Tuskin olin ilmoitukseni tehnyt, kun päivämestarin silmiin syttyi muistava katse ja hän pyysi minut omaan huoneeseensa puheilleen. Puoli tuntia myöhemmin poistuoin huoneesta hiukan typeryneenä. Vihdoinkin olin saanut ensimmäisen oikean tehtäväni. Murannissa minun piti etsiä käsiini entinen killan assassiini nimeltään Zador ja ottaa selville, mitä hän siellä teki ja kenen laskuun ja sen jälkeen poistaa hänet näistä tehtävistä. Edellistä tehtävääni muistelllessani päätin olla mainitsematta uutta tehtävääni muille porukan jäsenille, etteivät he suotta huolehtisi asiasta.

Matka Muranniin sujui rauhallisesti, vaikka meistä olikin luvattu koh-



kan tiesimme olevan Moonshae-saarilla. Itse aloin selvittää Zadorin olinpaikkaa.

Koska Amnin valtion alueella ei kiltamme pysty toimimaan ilman suuria hankaluuksia, ei Murannin kaupungista löytynyt killan "toimistoa". Tämä ei kuitenkaan ollut suuri ongelma, sillä omasta kokemuksestani tiesin, että paikalliset katulapset tietäisivät parhaiten kaupungin asioista omalla tasollaan.

Lähdinkin kiertelemään katuja ja löydetyksi sopivan näköisen lapsijoukon lähestyin huomaamatta yhtä joukon jäsentä. Sovimme palkkiosta, joka oli heidän näkökulmastaan huomattavan suuri. Halusin varmistaa, ettei heille tulisi kiusausta myydä minua eteenpäin. Sen lisäksi ilmoitin, mistä minut löytää. Olin edellisenä päivänä mennyt asumaan eri majataloon kuin muut, jotta pystyisin liikkumaan huomaamatta. Tämän jälkeen aloin kiertelemään kapakoita yrittäen saada selville, oliko kaupungissa ollenkaan kiltani jäseniä. Joistakin puolittaisista kontakteista huolimatta en saanut oikeastaan mitään uutta selville. Kävin aina aamuisin tapaamassa muita ja kuulin, että he olivat varanneet paikat laivasta, joka lähtisi yhdeksän päivän päästä kohti Moonshae-saaria.

Nett-91

tuullisen kokoinen rahapalkkio. Palkkion keräämisen edellytyksenä kuitenkin oli, ettemme pääsisi Muranniin tapaamaan tätä aatelistä. Kun sitten pääsimme kaupunkiin ilman ongelmia, mitä nyt Mazor yritti polttaa puolet kaupunkia ympäröivistä metsistä matkan aikana, niin pystyimme liikkumaan siellä huoletta. Sormuksen saimme, kuten oli sovittu, ja muu porukka alkoi miettimään, kuinka saada käsiinsä haarniska, jota myös tarvittaisiin parin vuoden päästä ilmestyvän lohikäärmeen tappamisessa. Haarnis-

Seuraavana päivänä lapsijoukon johtaja tuli tapaamaan minua ja kertoi löytäneensä Zadorin. Zador oli majoittunut Krindarin kauppahuoneen rakennukseen ja tuntui olevan hyvää pataa kauppahuoneen johtajien kanssa, sillä hänellä oli yleensä pari vartijaa mukanaan. Vaihdoin taas majapaikkaani lähemmäksi Krindarin kauppahuonetta, jotta voisin itsekkin tarkkailla Zadoria. Pidin kuitenkin lapsijoukon palveluksessani. Ensimmäisen keran, kun näin Zadorin luonnossa,



olin lähellä lopettaa koko tehtävän siihen. Hetken ajan sekoitin hänet erääseen toiseen henkilöön, jonka kanssa en enää missään nimessä halunnut joutua tekemisiin. Lähempää kuitenkin huomasi, että vaikka yhdennäköisyys oli melko suuri, se ei ollut huonon naamioinnin syytä. Zador pysytteli suurimman osan ajastaan kauppahuoneen tiloissa, eikä käynyt joka päivä ulkona. Yleensä ulkona liikkueensaankin hänellä oli mukanaan pari kauppahuoneen sotilasta. Kauppahuoneen tiloihin murtautuminen oli viimeinen keino, mutta ellen muuten saisi hommaa hoidettua, olin varautunut siihenkin.

Parempaa tilaisuutta odotellessani kiertelin edelleen paikallisia kapaikoita ja yritin saada kontaktia paikallisiin "alan" harrastajiin. Käytin lähestymisyrittäkseni hiukan harvinaisempia merkkejä, jotteivät paikalliset kauppahuoneiden palkolliset saisi minua selville. Pari iltaa meni ilman saalista, mutta kolmantena iltana merkkiini vastasi nuhruisen oloinen mies eräässä pienessä sataman juottolassa. Siirryimme nurkkapöytäni keskustelemaan, ja keskusteluhetkemme tuottikin huomattavan paljon tietoa. Krindarin kauppahuone oli viimeisten kuukausien aikana ostanut huomattavasti aseita ja kuulemma kuljetti niitä kaikessa hiljaisuudessa Tethyriin. Tethyrin poliittisen tilanteen tuntien aseille löytyisi aivan varmasti ostajia. Todennäköisempää oli kuitenkin, että joku aatelisista oli saanut päähänsä korvata Tethyrin valtaistuimella olevan tyhjiön. Se tosin tietäisi sotaa. Kiitin miestä tiedoista ja lähdin kohti majapaikkaani. Pian kuitenkin huomasin, että minua seurattiin ja jouduin käyttämään aikaa seuraajani kadottamiseen. Tästä oppineena muutin ulkomuotoani ja vaihdoin jälleen kerran majapaikkaa. Zador oli siis ilmeisesti paikalla vahtimassa aseitten salakuljetusta ja vastamassa, että kaikki sujuisi kunnolla tässä päässä. Kirjoitutin asiasta kir-

Päivät kuluivat laivan lähtöhetken lähestyessä, ja aloin jo valmistautua henkisesti siihen, että joutuisin lähtöpäivää edeltävänä yönä murtautumaan Krindarin kauppahuoneeseen ja yrittämään tekoa siellä. Sitten yllättäen edellisenä päivänä Zador tuli ulos ilman var-tijoita. Tässä oli siis tilaisuuteni, joten siitä täytyi ottaa kaikki irti.

Lähdin seuraamaan häntä kaupungille. Yllätyksekseni hän ei mennyt minnekään, vaan kuljeskeli ympäriinsä kuluttaen aikaa. Kuljimme pitkin kaupungin kauppakatuja, joil-

hän vilkaisevan silmäkulmastaan taaksepäin. Välittömästi ryhdyin tutkimaan läheisen kauppakojun valikoimia ja odotin hetken aikaa, ennen kuin jatkoin taas hänen seuraamistaan. Hän oli siis selvästi tietoinen, että joku seuralli häntä. Perkeleen vasikka, ajattelin



Hetkeksi jähmetyimme molemmat paikallamme seistessämme siinä tikarit toistemme kainaloiden läpi työnnettyinä ilman, että kumpikaan oli osunut toiseen.

jeen Mazorin avustuksella ja lähetin sen erään kauppakaravaanin mukana Tethyriin. Tämän jälkeen keskityin täysillä tilaisuuden etsimiseen.

la liikkui paljon väkeä, ja ajattelin jo, että yrittäisin hiipiä hänen taakseen ruuhkassa ja upottaa tikarini terän hänen selkäänsä, kun huomasin

miehestä, jolta olin saanut tietoja Krindarin kauppahuoneesta. Kukaan muu ei katulasten lisäksi tiennyt läsnäolostani, ja lapsiin luotin enemmän kuin useimpiin virkaveljiini. Tämä vaikeutti tehtävää kummasti. Aikaa kului, ja kuljeskelimme peräkkäin useampaankin kertaan pitkin katuja. Ennen pitkää Zador tunnistaisi minut, jos jatkaisin tätä



seuraamista vielä pidempään. Hommaan kyllästyneenä tein ratkaisun, jollaista tuskin muulloin olisin tehnyt.

Zadorin jatkaessa matkaansa käännyn risteyksestä sivuavalle kadulle ja ohitin hänet sitä kautta. Jonkin matkan päästä palasin takaisin kauppakadulle ja lähdin tulemaan

Nappasin hänen tikarinsa maasta ja lähdin pakenemaan paikalta. Krindarin vartijoita ei vielä näkynyt paikalla, ja onnittelin jo itseäni hyvin tehdystä työstä, kunnes käännyn nurkan ympäri ja olin törmätä suoraan viiden miehen partioon, joka oli tulossa juoksumarssia paikalle. Käännyn täyden käännöksen

vahtamaan jonkun tunnin päästä sieltä pois. Tuurini tuntui palautuneen, sillä löysin piakkoin kaupan, jossa sain vaihdettua vaatteeni kohtuullista korvausta vastaan, ja suuntasin sen jälkeen kohti majataloa, jossa muut kumppanini asustelivat.

Suuntasin kohti lähintä laituria ja vauhtia hiljentämättä painuin suoraan laiturilta mereen.

takaisinpäin tarkoitukseni hoitaa tehtäväni nopeasti edestäpäin tulevalla iskulla. Kävelin huolettoman näköisenä eteenpäin, ja saavuimme risteykseen yhtäaikaan. Olin irroitannut tikarini puoliksi rannetupistani valmiiksi ja Zadorin kohdalle saapuessani nopealla ranneliikkeellä upotin tikarin hänen kylkeensä. Tai se oli ainakin tarkoitukseni.

Hetkeksi jähmetyimme molemmat paikallamme seisotessämme siinä tikarit toistemme kainaloiden läpi työnnettyinä ilman, että kumpikaan oli osunut toiseen. Nopeasti vetäydyimme erillemme, ja yritin samalla uutta iskua, mutta jalkani pyörähti maassa olleen kiven päällä, ja vain vaivoin sain väistettyä vastaiskun. Kiertelimme hetken aikaa toisiamme, ja huomasin, että Zadorilla oli samanlainen tikari kuin minulla. Ei hyvä.

Ympärillemme muodostui nopeasti kehä, ja vilkuilin hermostuneena ihmisjoukkoon, näkyisikö siellä Krindarin miehiä. En kuitenkaan huomannut ketään, sillä sain taas väistää iskua, joka raapaisi ohii menessään takkini rintamusta. Vastaiskuni jäi selvästi vajaaksi, ja Zadorin huulille nousi pieni hymy. Hän teki nopean liikkeen oikealle ja vaihtoi samalla tikaria kädestä toiseen ja löi. Onnekseni olin nähnyt tuon saman liikkeen aikaisemminkin ja tiesin kuinka toimia. Astuin hänen lyöntinsä sisään ja tällä kertaa onnistuin upottamaan oman tikarini hänen keskivartaloonsa ja näin, kuinka myrky levisi nopeasti hänen suoniinsa aiheuttaen välittömän kuoleman.

ja lähdin menemään täyttä vauhtia karkuun.



Pienikokoisuudestani oli jonkin verran hyötyä, ja sain hiukan etumatkaa takaa-ajajini, mutta melko pian tajusin, että kovin helpolla en heittä saisi karistettua kannoiltani. Huomasin olevani lähellä satamaa ja samalla keksin pakotien. Suuntasin kohti lähintä laituria ja vauhtia hiljentämättä painuin suoraan laiturilta mereen. Sukelsin takaisin laiturin alle ja lähdin hiljaa uimaan kohti sataman pohjoispäätä. Jonkin aikaa kuulin vielä takaa-ajon ääniä yläpuoleltani, mutta satama oli liian suuri vartioitavaksi, ja pääsinkin li-

Majataloon päästyäni muut kyselivät, missä olin ollut, ja kun kysyin, että onko kaupungilta kuulunut mitään ihmeempiä, niin melkein kaikki hokkasivat saman tien, että minä olin ollut toinen osapuoli tässä paljon huomiota herättäneessä tappe- lussa. Jonkin aikaa seliteltyäni sain muut rauhoittumaan hiukan ja lä-

hetin Trelin hakemaan loput tavara- ni tähän majataloon. Sillä välin menimme Mazorin kanssa hänen huoneeseensa, jossa hän teki minu- sta näkymättömän, ja niin vietin rauhallisen illan hänen huonees- saan. Aamulla edelleen näkymättö- mänä siirryin satamaan, missä vasta vähän ennen laivan lähtöä nousin laivaan. Vasta Murannin jää- dessä taivaanrannan taakse tunsin oloni vihdoin hiukan rauhallisem- maksiksi.

KERP

GM:n mietteitä

KERPissä alkoi uusi kampanja keväällä. Tällä kertaa tyyli vaihtui aika totaalisesti; kampanja nimittäin sijoittuu Umbariin hahmojen ollessa merirosvoja ja haradilaisia. Vanha Rhudaur-Cardolan -akselilla vuosia pyörinyt kampanja loppui hahmojen äkkikuolemaan Pukel-miesten palvoiman lykantroopin kynsissä. Vain yksi pääsi pakenemaan ja kertomaan uutiset Tharbadiin, mutta ei siitä sen enempää.

Systeemi on edelleen aika puritaaninen KERP, johon on kampanjan luonteen takia napsittu Piratesista mukaan joitain yksityiskohtia.

Vaikka Umbarissa pelataankin, niin mistään pahiskampanjasta ei kuitenkaan ole kysymys. Kaikkihan riippuu vain siitä, miten asioita katsoo. Välillä on oikein sydäntä lämmittänyt, kun ennen Gondorin raidausta on nostettu rommimaljoja ja pidetty palopuheita.

Peli sijoittuu aikaan noin kaksisataa vuotta Gondorin sukuriidan jälkeen. Merirosvot kokevat olevansa maanpaossa omasta maastaan hävityn sisällissodan jälkeen, ja tarkoituksena on saada vielä jonain päivänä Gondor takaisin. Sauronin vaikutus alueella on joko vähäistä tai sitten hyvin peiteltyä, ja häntä vihataan vähintään yhtä paljon kuin pohjoisia heimoveljiä.

Jotain rysähtää! Me uppouamme!



Palanrist muotoilee Losgarin linnoituksen muureja heittokoneillaan.

Umbaria hallitsee tähän aikaan kuuden lordin neuvosto. Kaikki lordit ovat periaatteessa samanarvoisia, jotkut tosin enemmän kuin toiset... Jos lordien välillä on eripuraa, sitä ei ainakaan näytetä julkisesti, koska kaikilla on vielä liian selvästi muistissa edellinen sisällissota Gondorissa, eikä saman haluta

toistuvan. Lordit siis juonittelevat ja politikoivat kaikessa hiljaisuudessa toisiaan vastaan silloin, kun aihetta on.

Kampanja alkoi hahmojen lähtiessä Umbarin maaseudulta kotikylänsänsä kukin omista syistään kohti kaupunkia. Veljeksillä Arathonilla ja Aldarionilla (itse asiassa kasvatusveljekset) oli tarkoitus lähteä merille ja kerättyään omaisuutta ja vaikutusvaltaa kostaa Lordi Borathorille, koska tämä oli salamurhauttanut heidän isänsä ja ottanut tämän aseman ja linnan haltuunsa. Kaverukset Naryar ja Thelion olivat matkalla etsimään kadonneita sukulaisiaan, ja haradan-neito Aisha oli paossa pakkonaittamista.

Umbarissa muutamien nopeiden juonenkäänteiden jälkeen paljastui, että Aldarion olikin oikeasti Tulmirin, Lordi Mireädurin laivaston komentajan kauan kadoksissa ollut poika. Aldarionin muisti alkoi palaila pätkittäin, ja hän jäi kasvattiveljensä ja Aishan kanssa perheensä luokse asumaan. Samaan aikaan Thelion ja Naryar olivat hoitaneet omia asioitaan ja värväytyneet mukaan parin lordin armeijoihin, yhteen kiltaan — ja yksin Eru tietää — mihin muualle.



Pimeyttä. Valoa. Sattuu. Hiekkaa. Olen hengissä!

Uuden pelaajan astuessa ruotuun pelaamaan Belvederiä, Lordi Mireädurin kasvattitytärtä, saatiin myös Thelion ja Naryar mukaan kuvioihin antamalla Thelionin pelastaa "heikko ja avuton nainen". Pojat värvättiin mukaan Mireädurin laivastoon ja näin oltiin saatu pelaajaryhmä kasaan. Aikaakin meni vain muutama sessio ja pari viikkoa peliaikaa.

Nyt kun kaikki oli viimein saatu samaan paikkaan, päätti Mireädur lähteä tekemään uusimmalla lippulaivallaan neitsytmatkan. Kaikki miehet siis tarttuivat airoihin, ja matka kohti Gondoria Belvederin einiini-pidetyt sulhasen komentaman laivan saattamana alkoi.

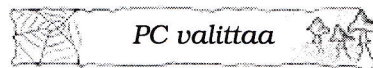
Perillä upotettiin gondorilainen kaljaasi ja poltettiin yksi rannikkokaupunki (ja varasto, jossa suurin osa toivotusta ryöstösaaliista oli) pelaajien onnistuessa hirveällä heroilulla vaientamaan satamalinnoituksen katapultit ja ballistat aiheuttaen omalle valtausrhyhmälleen vain 90% tappiot.

Jotain outoa kuitenkin tapahtui seuraavana yönä matkalla kotiin päin. Ensin kuului vihellys ja sitten valtava rysähdys, jonka jälkeen laiva alkoi kallistua. Saattoaluksessa ei nähtävästi kukaan ollut hereillä, koska se ei selvästikään edes huomannut koko tapahtumaa, vaan jat-

koi yön pimeydessä matkaansa Umbariin.

Aamun valjetessa kuusi urheaa sankariamme löysivät itsensä vihollisinaan rannikolta ilman ruokaa, varusteita, aseita tai rahaa.

Kampanjan jatko näyttää, selviävätkö sankarit takaisin kotiin vihollisen linjojen läpi, mitä tapahtui muille laivalla olleille ja miksi saattoalus ei jäänyt pelastustöihin.



*Oi, tämä yö, tämä ikimuistoinen yö!
Vaikka hiki silmissäni tekee näkemisen vaikeaksi ja vaikka keihäs tuntuukin jo raskaalta, yhä riittää gondorilaisvatsoja puhkottavaksi. Vaviskoot heidän sotilaansa linnoituksensa turvissa, kun keräämme talteen heidän maansa antimet ja häpäisemme heidän parkuvat tyttärensä.*

Totisesti, palautimme kohteliaisuudet Losgarin kylälle ja linnoitukselle samalla innolla, jolla he meitä tervehtivät. Tietysti nuo huoranpenikat yrittivät kolhia meitä purtiloillaan tänne tullessamme, mutta nyt voimme ihailla, kuinka uljas laivamme *Palanrist* muotoilee heittokoneillaan

linnakkeen muuria uuteen uskoon palavan kylän valaistessa koko tämän hurmeisen näytelmän.

Vaikka kärsimmekin melko tuntuvia tappioita, murskasimme lopulta vastarinnan, ja nyhän viiniä riittää jokaiselle enemmän! Matka takaisin kotiin voi alkaa, soutaminenkin sujuu laulun tahtiin. Mutta mitä nyt?! Laivahan alkaa kallistua hitaasti. Jotain rysähtää laivan kylkeen! Me uppoamme! Putoamista. Kylmää merivettä. Pimeyttä.

Pimeyttä. Valoa. Sattuu. Hiekkaa. Olen hengissä! Ja tuolla on Aisha! Kukahan tuo piruparka on... Naryaria ei löydy, lie nee hukkunut. No, parasta raahata kuolleet ja tajuttomat piiloon metsän suojaan. Täällä me voimme kerätä voimia ja odotella, kunnes muut tulevat tolkkuihinsa. Joka paikkaa särkee. Taidanpa ottaa torkut.

Laiva! Missä? Nuo eivät kyllä ole meikäläisten aluksia. Pysytään piilossa ja toivotaan, että ne eivät löydä tänne. Rantautuvat, kävelevät tännepäin. Nyt hiljaa. Kuole, kurja! Eihän niitä ole kuin kymmenen. Antautukaa? Antautukaa! Tule vähän lähemmäs, niin näytän miten antaudutaan, senkin simppe! Auh!

Pimeyttä.

MMERP

GM tilittää

Huolimatta nenäkkäiden pelaajieni kommentteista, että olisi aivan turhaa tehdä pelaajan tilitysjuttua tämän vuoden vuosijulkaisuun, koska sen voisi samantien kopioida viimevuotisesta, väitän, että tapahtumat ovat edenneet John Ronald Revelin kuvittelemassa keskimmaisessa maassamme.

Edellisen vuoden kaivosläänityksen takaisinvaltaus/hirviönkarkoitus-osastomme kohtasi julkean takaiskun ammattimaisen aarteenetsintä-osaston khazad-dumilaisen vahvistuksen kääpiö Dolgasin saatua yöllisessä väljytyksessä mystisesti surmansa, ilmeisesti vielä toisen kääpiön kädestä eli raskaasta jalkajoudesta. Tunnelmat kääpiörakkautta huokuvassa seikkailuseurueessa olivat nk. jaetut. Kenen huulilla karhti kevyt haradilainen hymy, kenen huulilta kuului kepeä Mustainmaan surumarssi. Tunnelmaa hieman harvensi se tosiseikka, että sekä Dolgas että hänen maallinen omistuksensa katosivat samalla kertaa.

Läänityksen haltija keihäsmies Giladan antoikin päättäväisesti sulkea kaivoksen ja katsoa, mitä tuleman



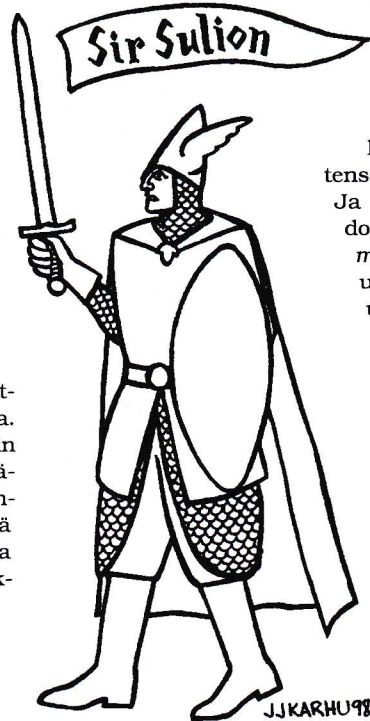
pitää. Varsin valtioviisas teko olikin, koska juuri kukaan ei tuntenut halua tunkeutua verenhimoisten kääpiöiden miehittämään kaivokseen,

jossa riehui lisänä eläväntuntuinen maanjäristys. Maanjäristyksen ainoaksi hyväksi puoleksi kaivostutkimme yksissä miehin totesivat sen kyvyn pudotella kattoja kaivosten kiltamiesten päällikön pääkupuun.

Yksissä tuumin seikkailuun taipuvaiset sankarimme toimivat päättäväisesti ilman viivettä. Tietäjämestari Grim Matin johdolla asiaa lähdettiin selvittämään toiselta puolelta Sarn Erechin laaksoa, Pitkän Silmän Tornista. Joitakin toveripiirin vastahakoisimpia jäseniä hieman kuitenkin yllätti se, että päästyään tornille ja tutkittuaan yhdeksän päivää maagisia kiviä ja mystisiä kirjoituksia loihtija Grim Mat mumisi, että ei ollut saanut mitään uutta kaivosasiasta selville, mutta muusta mielenkiintoisesta sitäkin enemmän. Harmikseen seurueen muut jäsenet eivät juurikaan viisastuneet kyselyään Grim Matilta kumpaisestakin aiheesta.

kääpiöt. Ja ehkäpä he olisivat jo ehtineet kantaa kaikki aarteet parempan turvaan Giladanin ulottuvilta, mietiskeli sööri jos toinenkin.

Ja niinpä ulottui viha voittamaton kaivoksen uumeniin iskujoukon muodossa, kiviä satoi nis-kaansa, maanjäristykset koettelivat, kääpiöt käyttivät jalkajou- tensa maalitauluina jne. Ja mikä pahinta, mahdollomat *movement & manouwerit* kiusasivat urhoja maanlaisissa urotöissään, joista oheinen runonlau- lanta Bardi Galhe- nianin esittämänä kertoo Sir Súlionin kalmankatkui- sesta kohtalos- ta. Kaivos kui- tenkin vapau- tettiin, kääpiöt surmattiin ja ainakin osa aarteista ja ho- piasta kan- nettiin Gila- danin karta- non uume- niin. Näistä aarteista sittem- min laskettiin oiva palkkio kaikille sankareille. Itsensä Giladanin kä- destä he saivat osoituksen, että oi- keamielisyys ja urhoollisuus pal- kitaan aina. Kokonaista kaksi kulta- kolikkoa mieheen jakoivat aateliset ja vähän rahvaammat palkkioiksi



Itsensä Giladanin kädestä he saivat osoituksen, että oikeamielisyys ja urhoollisuus palkitaan aina.

Hetkeäkään aikailematta san- kar'miehet palasivat tutkimaan kai- vosta ja päättivät järjestää yllätys- iskun kaivokseen linnoittautuneiden kääpiöiden parran menoksi. Jospa vaikka nämä olisivat jo kuvi- telleet miestemme kyllästyneen koko hopeakaivoksen omistukseen. Ja ehkäpä ylenmääräinen ansojen rakentelu olisi uuvuttanut ilkeät

vaivoistaan (ja käytetyistä 70 kulta- rahan parannusyrteistään).

Niinpä epäilen, että Talathgirin kar- tano hopeakaivoksineen säilyypi kirikkaana muistona seikkailijoidem- me mielessä vielä pitkälti Keskimaa- ta vaeltaessaan.



Kylmä vuori, kylmempi salaisuus.
Synkkä kuilu, synkempi salaisuus.
Alhaisempana alinta onkaloa,
petollisempana kapeinta kielekettä;
Sirion ja Solorin, kääpiöistä kavalimmat,
toivat kauhun kaiwokseen, turman tunneleihin.

Haudan rauhassa lepää Irazdul,
syvän kiven syleilyssä Vartija Tien;
vaan vailla kunniaa käyvät työhön
Sirion ja Solorin, nuo luopiot.
Kauas on vajonnut kääpiöiden kunnial!
Mennyt on haudan rauha, mennyttä hautojen aarteet.

Vaan sisään luolan pimeyteen,
niin kirkkain siipikypärin
käy uljas Súlion; tumma Forodan.
Rinnallaan väkevä Eremagor,
urhea Morsarn, Waccho haukansilmä.
Syvän kuilun uumeniin, pimeyden syöveriin,
laskeutuvat he vailla pelkoa,
rinnassaan pyhä viha.

Ah, tarujen kääpiöitä!
Kuinka kaukana ovatkaan ne uljaat taistot ja urheat teot,
joista vielä laulamme?
Koska ovat kääpiöt myrkkyyä käyttäneet?
Koska alhaisia ansoja tehneet?
Koska ovat nuolia pimeydestä ampuneet?
Myrkkyyyn sortuu Eremagor, väkevä.
Sortuu, vaan ei kuole.
Ansaan astuu Waccho, haukansilmä.
Astuu, vaan ei kuole.

Eteen käyvät uljas Súlion ja tumma Forodan,
tuimat ritarit ja tuima Morsarn,
tahto kiveä, kiintereet terästä.
Vaan yhteen eivät käy uljaus ja pelkuruus.
Pimeyden verhosta kohtalon nuoli käy rintaan ritarin uljaan,
joka ensimmäisnä kolmesta urhosta väijytykseen astuu.
Voi petturuutta, voi varjoissa lymyjilijää;
Nuoli rinnassaan kaatuu uljas Súlion,
kaatuu eikä nouse.

Vaan eteen loikkaa Morsarn, eikä armoa tunne;
ei armoa, ei sääliä.
Ei käy pelkuruus kilveksi,
eikä kunnianttomuus panssariksi;
Morsarn iskee, eikä koskaan enää pimeydestä ammu Solorin,
ei ansoja rakenna, eikä sukuaan häpäise.
Synkkänä käy Forodan eteenpäin,
eikä viimeisestä loukostaan pakene enää Sirionkaan.

Vaan ei luovu Súlion helposti,
ei luovu, ei anna periksi.
Syvällä on nuoli rinnassaan, mutta syvä on Súlionin tahto.
Mutta miten voi soturi yksikään
käydä tuohon taistoon viimeiseen,
kun vastaan käy Kuolema?
Päivän ja yön käy taisto vailla toivoa,
vailla mahdollisuutta.
Kunnes uljas Súlion käy viimein matkaan viimeiseen.
Ah! Súlion Uljas!
Soikoon laulusi iäti saleissa Mandosin!

— kirjoitti bardí Galhennion



Tekumél

GM tilittää

Kuten eräät tietyt sivustaseuraajamme ovat mittaamattomassa erehtymättömydessään havainnoineet, on Valkoisen Kristallin klaaniveljien ja -siskojen seikkailujen tarina tällä erää perin klassissävyytteinen koostuen sarjasta maanalaisten tyrmien/hautojen tutkimista ja puhdistusta. Dungeon-Bashingiin halveksuvasti suhtautuville todettakoon vain, että pitääköön nakóme-mielipiteensä.

Vuonna 2358 Sinetin Jälkeen. Kaikkeinkunnioitetuimman Terälehtivaltaistuimen Valtakunnan Kuudenkymmenennenensimmäisen Keisarin Hrikáne Tlakótanin yhdenätoista hallitusvuotena, Avantharin, armoitetun Keisarillisen pääkaupungin, Kaikkivoivan Azuurilegioonan Ylitarkastajan Loordi Cháymira hiSsánmirin kuukausiraportissa (Korunkói hiGárdasiyal Kó-luman hiTirikelúdalisa eli Kunniakkaassa Keisarikunnassa tapahtuneet Mahtavat ja Jalot Tapahtumat) Kaijá-provinssin Jakállan kaupungin kohdalla oli luettavissa seuraavaa:

"(editorin pyynnöstä poistettu joukko kohteliaisuuksia)... Tietäkää siis, Oi Aurinko, joka Nousee ja Valaisee Maanpiirin, että erään Jakállasta kotoisin olevan jalon klaanin jäsenen kerrotaan löytäneen muinaisen ja unohdetun, ammoisen keisari Kurshétl Nikúma II:n aikainen hauta, jonka mainitut henkilöt (tässä seuraa piirtömerkki "Luokaa Jalo Katseenne Liitteeseen") sittemmin yksin teoin ja täydessä tarkoituksessa ovat puhdistaneet pedoista ja vartijahirviöistä sekä tyhjentäneet hautakammion arvoesineistä ja Iki-vanhjojen Esineistä. Viitaten edelliseen Jalo ja Kunnioitettu Toimistomme Jakállan Valtakunnan Palatsissa, Pappiskuntien Palatsissa ja Vieraiden Maiden Palatsissa on saanut eri tahoilta tiedon tapahtuneesta."

"Tietäkäättäen lisäksi, Oi Kaikenkä-sittävän Säteilyn Kehä, että olemme saaneet tiedustelun Arvoesineiden ja Keisarillisten Aarteiden Inspektuurista koskien edellämainittujen esineiden mahdollisia takavarikointitoimenpiteitä. Niin ikään olemme

vastaanottaneet Jumal-Prinssi Loordi Ksárulin Tempelin Ylipäpin toimiston asiamieheltämme viestin Keisarillisen Oikeuden kutsumisesta koolle koskien haudan omistussuhdetta. Asiaan liittyy osaltaan Valtakunnan Palatsin Maanomistus ja Raja-asioiden Osastoon tehdyt valitukset Haukanpäisen Jumalan Loordi Karákanin Oikeudenmukaisuuden Miekan Soturi -tempelin maakiistasta erään paikallisen jalosukuisen kanssa koskien mainitun haudan maa-alueen rajajakoa. Lisäksi on Extraplanaaristen Noituuksien Toimistollamme tekeillä raportti liittyen haudan avaamiseen. Rukoilemme hartaasti Neuvojanne ja Ohjeitanne..."

PC valittaa

Halir-kuu. Hiostavan kuuma. Valkoisen Kristallin klaanitalo Jakállan keskustassa. Fayél Hitúruyen, 10. Kehän noituja ja Viisipäisen Matojen Herran apupappi, askelsi sisäpihan poikki kohti pyykkitupaa. Hän oli kietoutunut puhtaisiin kankaisiin, ja harmaat liinat oli kiedottu sandaalien ympärille. Kuparinvärinen kallonamio lojui pääläella tuijottaen Tsolyanin püvettömälle tai vaalle. Fayél oli etsimässä orjatartaan Kalusúa, jota hän tarvitsisi mukaansa ostoksille bazaarin. Synkän noitujen ajatukset pyörivät viimeaikaisissa tapahtumissa, jotka olivat kuljettaneet hänet klaaniveljineen suurien vaarojen eteen. Hän työnsi verhon tieltään astuen pyykkituvan käytävään ja pysähtyi. Edestä kuului puhetta. Huhuja työkseen keräävä pyykkimuori, Sriyésa, oli juuri supise-massa:

- ...ja kertoi, että hauta oli ollut niin täynnä terästä ja jalokiviä, etteivät orjat jaksaneet millään kantaa kaikkea mukanaan. Kolme oli kuulemma lyhyistynyt aarretaakojen alle.

Fayél päätti keskeyttää moisen juoruilun, mutta pysähtyi, kun kuuli

Kalusün vastaavan kauniilla äänellä:

- Ei ei, sinua on puijattu. Mestarini, mahtava Kuolleidenmanaaja, kertoi minulle kaiken viime yönä. Se hauta



oli muinaisen velhon kätköpaikka, joka oli täynnä hirvittäviä ansoja ja demoneita, jotka mestarini hävitti Matojen Herran julmalla hönkäyksellä.

kalle oli Kohtalon Vyyhti heidät lähettänyt. Muinaisten nauhoituslaite oli johtanut heidät etsimään tuhansia vuosia vanhaa hautapaikkaa Jakállan loistokkaiden katujen alaisesta pimeästä.

purjehti jokea pitkin etsimään muinaista temppelihautaa.

Sriyësa hymähti pyykkituvassa ja jatkoi omahyväisellä, kaiken koke-neella tyylillään. – Älä sinä madon-patja ala minulle valehtelemaan. Kuulin itse kunnianarvoisan Mashmirikh hiTikëshmun kertovan, kuinka isäntäsi oli juossut pakoon, kun kammottava satapäinen soturijoukko oli hyökännyt hänen ja kunnianarvoisan Gamulu hiDarámun kimppuun haudan ulkopuolella.

– Hys hys, varo puheitasi vanha eukko. Pelottava Mestariini paljasti minulle, että muutama likainen maalaismoukka oli seivästännyt Mashmirikhiin ja Gamulun kuoliaaksi. Heidät oli jouduttu kantamaan läheiseen Hurskaiden



Niinpä niin, Fayél mietti. Koko klaanitalo oli juorunnut innokkaasti päiväto-kulla sen jälkeen, kun he olivat palanneet retkikunnalta Nereshambo Ani'n temppelihaudas-ta ilman mitään ennakkovaroitusta. Seurue oli ilmestynyt loitsukeinoin keskelle klaanitalon pihaa keskellä kirkasta päivää. Kummalliselle mat-

Gruganun pappien käsistä ja heidän ruumiinsa jätetty madoille. Valkoi-sen Kristallin laivalla retkikunta

Miekkojen luostariin he-rätettäväiksi.

Nyt he kuulem-ma ovat suuressa ve-lassa Karakanin temppelille.

Fayél hymyili Kalusün vastaukselle. Hänen orjansa puhui totta, ainakin osittain. Nereshambon haudan läheisyydessä asui kaikenlaisia klaa-nittomia moukkia, jotka palvoivat



hautaa vartioivaa demonia. Ne olivat yllättäneet osan seurueesta, joka jäi pahasti alakynteen, ja muut joutuivat kääntymään Sodan Herran munkkien puoleen parannuksen saamiseksi. Theskölu, vartijademoni, oli rikkonut joitakin kallisarvoisia orjia, ennenkuin Fayél uskaltautui kutsumaan sen Ti-Sshéhl'in Sinettien suojaamana neuvonpitoon hautaan pääsystä. Se-Jota-Ei-Voi-Katsoa oli luvannut vapaan kulun haudan sisään, jos he lupaisivat vapauttaa Nereshambon vangitun sielun. Lupaus annettiin ja laskeuduttiin maan alle.

– Kuulehan nyt orjaseni. Vihollisten kauhistelema Churisan hiTikëshmu ei ollut alentunut ryömimään isäntäsi madonreikiin, vaan oli kävellyt vaikeamman tien kautta ja lyönyt kunniaakkaasti teräsmiekallaan kymmenittäin julmia epäkuolleita. Sryyesa jatkoi tarinaansa.

Kalusü kuului polkevan sandaalillaan lattiaa vastatessaan. – Ah ja voi tyhmyyttä. Churisan vain pelkäsi kypärätöyhtönsä taittuvan. Sieluilla leikkivä Mestarini oli kahdestaan Hrüü'n kunnianarvoisan noitujan Kuhal hiTlekolein kanssa kohdannut satapäisen joukon voittamattomia paholaispatsaita ja hävittänyt ne kaikki.

Kaikkea vaarallista Kohtalon Vyyhti oli heidän eteensä hautatempelissa tuonutkin. Kymmenittäin Shabtipatsaita oli tuhottu hönkäyksellä, jota elävät eivät hengitä. Mrur-epäkuolleet olivat totelleet terän valtaa. Hirvittävä Nshe, Se-Joka-Virtaa, oli vyyrynyt kimppuun sitä komenta-

Fayél värähti käytävässä. Kalusü oli maksanut hänelle 5000 kaitaria. Kiroitulla pyykkäriämmällä ei ollut varaa taittaa hiustakaan hänen päästä.

van Jajgin, epäkuolleen noitujan, käskystä. Muinainen sädease oli rikkonut yhden orjan, joka pakotettiin sen eteen. Pylonien takaa kutsuttu demoni, Mikoyel, 38. Kehän Muodoton Loordi, oli uhannut tappaa kaikki, kunnes Karakanin mahdin pyhittämät teräsmiekat pakottivat sen takaisin varjoihin, joita ei voi nähdä. Mutta kaikki ei ollut pelkkää vaaraa ja vastoinkäymistä. Temppelelihaudan kammioista Valkoisen

Kristallin klaanilaiset löysivät loistavia aarteita: Llyanilaisia noitakirjoituksia, Muinaisten aseita, suoja, suojaavia symboleita, voimallisia artifakteja ja maallisia rikkauksia tuhansien kaitarien edestä. Enemmän kuin orjat jaksoivat kantaa.

Sryyesa tuntui vain innostuvan kättäessään lisää. – Missä lie matomies luikerrellut, kun urhea Mahtavan Jakállan Legioonan Kasi, Harebasrim hiTanyani, haastoi Domorran Tasangoilla taistelleen Jajgin kaksintaisteluun ja piirsi hänen rintaansa Legioonan symbolin keihäällä.

Kalusü paiskasi pyykkiaastian lattialle ja kiljui: – Harebasrim ei semmoista tehnyt, se vain vapisi Churisanin selän takana ja oli anelemassa Mestariltani Kupariporttien Vartijan parantavaa kosketusta. Sitä paitsi ikuista mätää huokuva hirmuinen Mestarini oli ainoa, joka kykeni astumaan haudan tappavalla myrkyllä saastutettuihin holveihin ja hän löysi silmiltä kätkeytyn taikaoven ja nujersi pelkillä hirmuisilla ruumiinvoimillaan Ngá'n Viekoittelevan Neidon, joka oli lumomassa... *LÄPS!*

Pyykkihuoneessa kuului läiskäys, kun pyykkieukon känsäinen kämmen lämähti Kalusün poskelle.

– Hiljaa orja tai järjestän sinut seipälle!

Fayél värähti käytävässä. Kalusü oli maksanut hänelle 5.000 kaitaria. Kiroitulla pyykkäriämmällä ei ollut varaa taittaa hiustakaan hänen päästä. Mutta muistot veivät hänet

takaisin synkkiin aatoksiin. Nereshambo Ani'n kauniit morsiamet oli haudattu isäntänsä luo, eivätkä olleet kuolleita sanan varsinaisessa merkityksessä. Vuosituhansien raivolla ne olivat rynnänneet Valkoisen Kristallin miesten kimppuun. Hautakammion pimeissä syvyyksissä käydyssä julmassa taistelussa morsiamet olivat laulaneet lumolauluja ja imeneet elinvoimaa elävistä ihmisistä. Lopulta ne oli lyöty takaisin. Voitolla oli kallis

hintaa. Holvien pyhimmästä paikasta ei löytynytkaan Nereshambon ruumista, vaan Pyhitettyjen Pylonit, jotka johtivat tämän maailman taa paikkaan, jossa Nereshambon sielu lepäsi. Pyloneja vartioi Miroyel, Lapsi-Joka-Syö-Äitinsä, 38. Kehän demoni. Sitä ei aseinen voitettaisi. Demonin kanssa käytiin kauppaa. Se lupasi päästää ihmiset Pylonien läpi Nereshambon tykö ja tarjosi heille Prinssijumalan Silmää käytettäväksi. Valkoisen Kristallin miehet eivät tästä innostuneet. He juonivat toisenkaltaisen sopimuksen. Miroyelille annettiin suuri osa orjista ja koko joukko muuta materiaa, mitä se janoisi. Vastineeksi demoni loihti heille rautaa ja arvometalleja sekä lopuksi lupasi kuljettaa heidät noituuden keinoin takaisin Jakállaan. Niin myös kävi. He, jotka materialisoituivat Jakállan klaanitalossa, olivat kuitenkin muuttuneet eri tavoin. Jotain tällaista voi odottaa, kun käy kauppaa demonin kanssa. Sandaalien läpi tihkuva outo maku sai Fayélin havahtumaan muistoistaan.

Pyykkituvasta kuului Sryyesan kova läksytys. – Kuules nyt orjarukka. Retkikuntaa johti kunnianarvoisa – vaikka ei niin maineikas – Lihallisten Ilojen Lady'n Papitar, Chashána hiSenkdun. Kunnia kuuluu hänelle ja klaanille. Isäntäsi on vain pahainen Dürun noita, ei mikään runojen sankari. Ksarulin tietäjä, kunnioitettu Balesh hiTanyani, keräsi kaiken tiedon, jonka avulla aarteet löydettiin. Isäntäsi oli mukana vain, koska hänen sukunsa sai ostettua paremman aseman klaanikokouksen...

– Nyt riittää! Fayél astui pyykkituvaan säikäyttäen pyykkieukon ja nurkassa värisevän orjattaren. Hän kaivoi taskustaan muumioituneen käden, joka oli aikanaan kuulunut Kardinaali Varámalle ja osoitti sillä punaiseksi muuttunutta Sryyesaa lausuen: – Hyvä ystäväni Madonsyömä, joka asuu Sarkun temppelellä visvan, toukkien ja paisetaudin kanssa, on kysellyt itselleen pyykkäriä. Jos vielä joskus kosket orjattareeni, saat uuden työpaikan.

Fayél hiTuryen, 10. Kehän Noituja, kääntyi ja marssi takaisin klaanitalon sisäpihalle, minne hänen orjattarensa seurasi häntä tyytyväisyydestä hykertäen. Oli kuuma.



RuneQuest Wenelia & Merchant

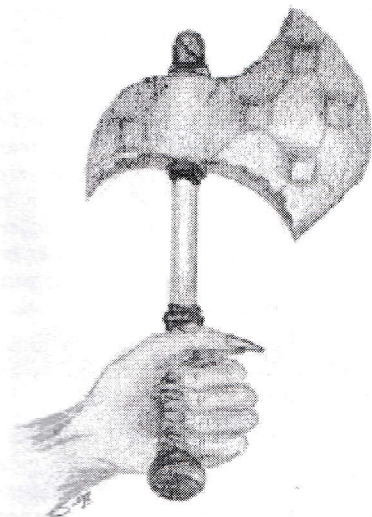
GM GM kuittaa

Edellisessä vuosijulkaisussa mainittu rautajolanti kukistettiin Jargh'hin toimesta köydellä, jonka myyntiin Augurilla ainakin toistaiseksi on monopoli. Kääpiökaivoksen individualistipomot palkitsivat selkkailijat runsaasti. Tosin joitakin näistä kamoista taitaa olla vielä myymättä.

Mostalien luota Augur ja kumppanit siirtyivät läheiseen ihmiskylään, joka (vielä) oli ei-kenenkään maalla. He ilmeisesti huomasivat, että heillä oli mokomaan varaa, koskapa päättivät jäädä talveksi paikalliseen majataloon. Pakkasten aikaan hevosmies Jargh'h opetteli hiihtämään.

Saman talven aikana Augur sai toisen loistavan idean: hän (ilmeisesti) ylipuhui muut lähtemään kanssaan Kralorelaan ostamaan silkkiä! Kevään tullen he tosin huomasivat, että suurin tie kulki Pohjois-Heortlandin ja Sartarin raja-alueen eli nyttemmin aika kiivaan sotatoimi-alueen läpi, joten Augur päätti pyrkiä Karseen — ja huomasi sen Punaisen Kuun Keisarikunnan joukkojen miehittäneksi. Jargh'h puolestaan sai kärsiä "liittolaiskansan jäsenen" nimityksestä.

Etsiessään laivaa itään päin kaverukset todistivat peikkojen lyijyläivän hyökkäystä satamaan. Sieltä he löysivät myös jo tutuksi tulleen Barran Hirviöntappajan. Tämä lupasi viedä porukan Corfluun Praxin rannikolle, jos he suostuvat tekemään vastapalveluksen — hakemaan erään meriprinssan saaristosta, jonne hän ei voinut astua. Kaunot-



Gwynnin viimeinen silmäys tähän maailmaan.

taren sijasta saaristosta löytyi vain jättiläishai, josta he tosin selvisivät pelinjohdajan mielestä liiankin helpolla. Tosin Hardanin kelloisiksi osoittautuneet jousiampujan taidot melkein tekivät Barranin harppuunanheilutuksen tarpeettomaksi.

Corfluun päästyään Augur vietti taas pari päivää kaupanteossa ennenkuin hankki kyydin erään tietyn Rausin Herttuan linnoitukseen Keh-tojen varrelle. Siellä he viettivät vuodenvaihteen. Sieltä he puolestaan hankkiutuivat Pavikseen, jossa ei juuri tapahtunut kummempia (nimimerkki lyijytuopilla turpaan vaan). Sieltä pari viikkoa matkustettuaan he pääsivät perinteiselle karavaanireitille ja huomasivat joutu-neensa hoitelemaan epämuodostuneen heimon ongelmia kahden suurikokoisen hirviön suhteen.

Siitä pinteestä päästyään porukka on kaupustellut mm. strutsiratsastajien kanssa (ampuminen biisonilaumaan sujuu huomomaltakin), hajottanut oman vankkurinsa perälaudan ja kärsinyt kolmisarviliskoista. Tätä kirjoitettaessa tämä neljän miehen karavaani on saapunut sen solan suulle, josta päästään varsinaiseen Kralorelaan. Joistakin tosin

kuulemma tuntuu, että heitä tarkkaillaan...

Tadrakin porukka taas... Osallistuttuaan lähiheimojen ja Ventin tempeliväen neuvonpitoon, jossa hänellä oli jo tekojensa perusteella puheoikeus, Tadrak päätti jättää sotimisen muille ja lähteä taas etsimään veljeään lännessä päin. Sotatoimi-alueelta löytynyt shamaani Kaidon liittyi joukkoon ja ärsytti majatalonomistajia tekemällä henkienkutsuritualeja suljettujen ovien takana tuntikaupalla.

Matkalla Caladramaan vähempään temppeleihin vastaan tuli Garthar Villisianmetsästäjä, joka tosin on kunnostautunut pikemminkin haltioiden puhkomisessa. Täällä puolestaan Tadrakin jengi joutui todistamaan kummallista murhasarjaa. Lunarilaistappaja lähti jonnekin, ja Tadrakille jäi käteen kasa amuletteja, joilla oltiin kuunneltu Caladran ja Aurelion viestiharppuja.

Seuraava etappi oli Tadrakin kotikylä, jossa pikkupoika halusi tulla hänen kaltaisekseen — kersaa jouduttiin pelastamaan kalliolta. Sitten matkattiinkin Ashmountiin osallis-



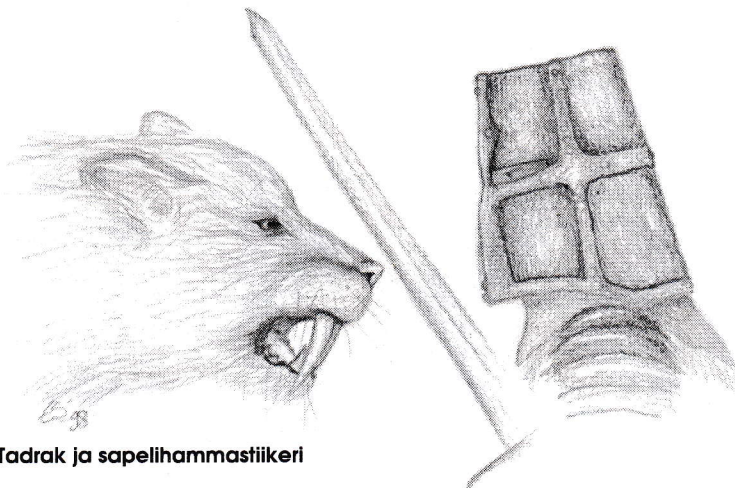
tumaan jokavuotisiin kisoihin. Täällä Tadrak myös tapasi viimein kaimansa Tadrak Suvunsurmaajan, joka tämänkin pääsi karkuun. Kaldar päätyi voittajaksi ja lähti hakemaan Valon Pojan paikkaa Venttiin, joten vanhojen kavereiden tiet erosivat.

Kaidonin toivomuksesta lähdettiin Ulvojan tulivuorelle tapaamaan Caladramaan muita harvoja shamaaneja. Gwynn joutui siellä hetkeksi hurmioon, ja vuoren sisällä oli sen verran kodikasta, että porukka päätti jäädä sinne talveksi. Saipa Tadrakikin harjoittaa vanhaa ammattiaan, ja Garthar pääsi eroon vanhasta viholaisestaan.

Myrskykaudella jatkettiin matkaa. Matkalla Beriammin Tulikululle Gwynn joutui sapelihammastiikerin muonaksi (jota GM vieläkin suuresti ihmettelee) ja polttohaudattiin paikalla. Paria päivää myöhemmin joukkoon liittyi Sonya, Babeester Gorin palvoja Esroliasta.

Palatessaan Hrennanin heimon ainoaan jäljellejääneeseen kylään, jonka Tadrak käyttännössä yksin pelasti haltijoilta, Tadrak törmäsi kokonaiseen mukulaparveen, joka halusi hänen johdolla mennä tappamaan haltijoita. Sonya opetti pahimmalle kiihkoilijalle, että taistelussa voi tulla pipi. Siispä muksu lähti teurastusretkelleen yksin... Pystykorvatkaan eivät olleet unohtaneet; vain jumalallinen väliintulo palasti Tadrakin näkymättömän haltijasoturin täysosumalta. Kaidon puolestaan onnistui kutsuamaan kaikkien kylän kuolleiden henget luokseen kertaheitolla...

Samassa paikassa porukkaan tuppautui Valan, joka hetimiten sai epiteetin Rääväsuu, koskapa hänen puhe- ja hieman muutkin tapansa ovat lähinnä ärsyttäneet Sonyaa. Onpa sekamerimies jo kerran heitetty jokeenkin.



Tadrak ja sapelihammastiikeri



Tyrannosaurus rex: yksi nuoli liian vähän - toistaiseksi

Viime pelikerroilla on ihmetelty mm. kokonaisen kylän asukkaiden ja riistaeläinten puutetta ja sekaannuttu kahden God Forgottilaisen velhon avioritaan, jonka takia Peloksen kauppakaupunki menetti kaksi vahtipartion jäsentä. On myös tutustuttu (jousella) vedettävään jokilaivaan. Mutta eräs vanha verenimijäkin on alkanut ilmoitella itseltään...

Amerikoissa puolestaan AH on menettänyt oikeuden julkaista enempää Glorantha-kamaa (he eivät ilmeisesti päässeet Dobywski-maineesta eroon), ja ilmeisesti saamme

pari seuraavaa vuotta odotella **Glorantha: The Game** -peliä. Allekirjoittanutta se ei juuri häiritse, koska systeemi toistaiseksi toimii aivan mainiosti näinkin (tietysti omilla väännöksillä). Tosin velhotaikuuden muuttamista olen huomattavasti miettinyt...

PG PC:t valittaa

Kolme miestä istuu tavernan baaritiskillä juoden Caladramaan hyvää ja lämmintä olutta. Eriten äänessä on isokokoinen mies, joka näyttäisi olevan paikallisia pikkuvirkamiehiä, eikä niinkään suuri seikkailija, joka hän suurien puheittensa perusteella tuntuisi olevan. Kahden muun miehen vaatteista ja ruumiinrakenteesta näkee, että he ovat ruumiillisen työn tekijöitä ja selkeästi liikkuvat paljon enemmän ulkoilmassa. Kolmikolla on jo useampi olut takanapäin, ja tarinat senkuin paranevat.

Nurkassa istuu myös toinen joukkio, mutta he näyttävät haluavan ruokaila omilla oloissaan.

Miehet baaritiskillä keskustelevat lähinnä mahtavista pedoista, joita he ovat elämänsä aikana kohdanneet. Yksi miehistä uhoaa suureen



ääneen itse olleensa mukana Tadrak Tulimiekan kanssa tappamassa tyrannosaurusta. Tadrak oli vaan otanut esiin palavan miekkansa, ja kun tyrannosaurus oli selvästi tunnistanut Tadrakin, oli se kauhusta lamaanut siihen paikkaan.

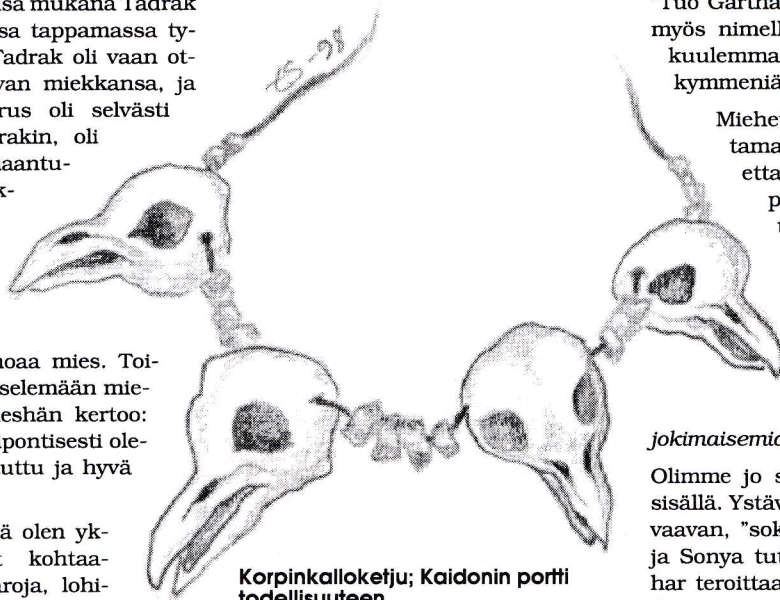
"Siihen minun oli se tyrannosaurus helppo tappaa Tadrakin jalkajousella", uhoaa mies. Toiset innostuvat kyselemään mieheltä lisää ja miehän kertoo: hän esittää mahtipontisesti olevansa Tadrakin tuttu ja hyvä ystävä.

"Mutta kyllä minä olen yksinkin joutunut kohtaamaan monia vaaroja, lohikäärmeitä ja sen semmoisia, mitä niitä nyt onkaan!"

Samaan aikaan nurkkapöydästä nousee hyvin normaalin näköinen, vaikkakin ulkoilman ja metsissä vietetyn ajan jänteyttämä mies. Hän lähestyy baaritiskiä ja pyytää isäntää tuomaan lisää olutta ruokaileville. Mies katsoo kerskailevaa joukkiota ja tuhahtaa. Siitäkö porukan suurisuus heti kimpaantuu ja tokaisee: "Mitäs siinä tuhahtelet, minä sentään olen tyrannosauruksentappaja!"

Yksinäinen mies esittelee itsensä: "Minä olen Garthar. Olen metsästäjä, niin kuin isäni ja hänen isänsä ennen minua. Minusta ihan kuulostaa, niin kuin te ette tietäisi metsästyksestä mitään." Suurisuus kimmastuu yhä enemmän ja näyttää jo olevan valmis käymään Garthariin kiinni. Garthar seisoo rauhallisena ja katsoo suurisuuta silmiin. Juuri kun suurisuus on jälleen alkamassa uhoamaan, sanoo yksi hänen kaveristaan: "Eikös tuo ole Tadrak Tulimiekka tuolla nurkassa?" "Kyllä se on Tadrak", vastaa Garthar, "matkustamme yhdessä, mutta nyt haluaisimme syödä rauhassa. Mutta oikaisenpa kuitenkin tämän tyrannosauruksen tarinan, kun se noin totuudenvastaisesti täälläpäin kerotaan."

"Siitä on jo jonkin aikaa, itseasiassa reilu vuosi. Olin juuri liittynyt Tadrakin joukkoon, ja olimme matkoillamme muistaakseni menossa Ashmountiin. Matkaa oli taitettu sinä päivänä jonkin verran, kun yhtäkkiä maa alkoi tärinä jalkojemme alla. Vanhana metsästäjänä tietenkin tiesin, että nyt on jokin suuri eläin piakkoin ilman nahkaansa. En



Korpinkaloketju; Kaidonin portti todellisuuteen

tosin ollut aiemmin nähnyt *tyrannosaurus rex*ä, mutta eipä se juuri poikkeaa muista isoista sauruksista. Otin siis jousen esille ja rauhallisesti valmistauduin kaatoon. Hain sopivan passipaikan ja jäin odottamaan. Samaan aikaan myös Tadrak otti jousensa esiin. Ai niin, meistä kenelläkään ei ole mitään jalkajousta. Pian tyrannosaurus rymistelikin esiin juuri sitä polkua, jonka varrelle olin valinnut passipaikkani. Kolme kertaa ammuimme yhdessä Tadrakin kanssa, ja lopulta tyrannosauruksen rintaan osunut nuoleni mahtavan otuksen kaatoi. Älkää kuitenkaan kuvitelkokaan, että tyrannosauruksen kaataminen olisi helppoa; meillä vaan sattui olemaan onnea — sekä tietysti taitoa."

Iso suurisuus mutisee ja on oikeissa sanoa jotain, kun Garthar jatkaa: "Yksinäinen tyrannosaurus ei kuitenkaan ole pahin vastustaja, mitä matkoilla voi kohdata. Esimerkiksi *dragonewtit* ovat hyvin arvaamattomia, eikä heitä ainakaan kovin helpolla voi lopullisesti tappaa. Pahinta tuhoa joukossamme on kuitenkin aikaansaanut kuuden sapelihammastiikerin lauma, joka onnistui tappamaan yhden hyvän ystäväni, Gwynnin. Eikä tosiaankaan voi unohtaa tavallista villisikaa, josta minulle on henkilökohtaisesti ollut eniten harmia. Metsässä tulee vastaan tilanteita, joista voi selvitä vain todellinen ja taitava metsästäjä taikka muutoin urhoollinen mies. Kaupunkilaispojista on monesti vain haittaa."

Garthar kääntyy pois ja lähtee kohti nurkkapöytää, jonne juuri tuodaan lisää olutta. Yksi miehistä sanoo:

"Tuo Garthar tunnetaan kuulemma myös nimellä Haltiainpuhkoja. On kuulemma yksinään keihästännyt kymmeniä ellei satoja haltioita..."

Michet jäävät hiljaisina tuijottamaan ruokailevaa seuruetta, ja äskeinen suurisuus päättää vähin äänin lähteä kotinsa.

Pöllön sanat vaivasivat mieltäni vielä illepäivällä nojaillessani laivan partaaseen ohilipuvia jokimaisemia katsellen.

Olimme jo syvällä hiljaisen alueen sisällä. Ystäviäni se ei näyttänyt vaikeavan, "sokeita" kun ovat. Tadrak ja Sonya tutkivat karttojaan, Garthar teroittaa keihäänkärkeä ja Valdan istuu viinanassakkansa päällä hampaitaan kaivellen. Otan helistimen esiin, ripustan korpinkalot kaulaani ja tanssin ylävirtaan Kiranin jäädessä huolehtimaan ruumiistani.

Vaikka olemme keskellä metsää, tuntuu kuin olisin suola-aavikolla. Täydellinen hiljaisuus ympäröi minut. Normaalisti pienet henget ja niiden isät ja esi-isät pakenisivat tieltäni tai lähestyisivät uteliaasti, mutta nyt en pysty havaitsemaan mitään muuta kuin kasvillisuutta. Ei ihme, että lähikylien metsästysonni on mennyt. On kuin täällä ei olisi ollut yhtään eläintä vuosituhansiin.

Ohitettuani muutaman karkuun polskivan jokihengen ja ryhmän outoja mustahaarniskaisia ratsastajia edessäpäin näkyy jotain, joka ei ole luonnonmuodostelma. Musta, läpinäkymätön seinämä estää jatkamasta matkaa virtaa ylöspäin. Lähestyn sitä varoen ja heitän vähäisen hengen sitä vasten. Seinä joustaa, ja henki näyttää ahdistuneelta, mutta ei näytä muuten vahingoittuvan, vaan singahtaa taas pois. Kun yritän itse päästä seinämän läpi, sen pinnasta kimpoaa mustia kahleita, jotka rittävät tarttua minuun. Väistän ne helposti. Yritän toista lähestymistapaa: sytytän sormenpäähani valon ja kosketan sillä seinää. Jotakin antaa periksi.

Samassa kahleet palaavat ja saavat minusta otteen. Takaani kuuluu ääni, joka kysyy jotakin kielellä, jota en ymmärrä. Äänen aiheuttaja on ilma massa leijuva musta silmäpari. Kun yhteinen kieli lopulta löytyy, emme saa aikaan sivistynyttä keskustelua.



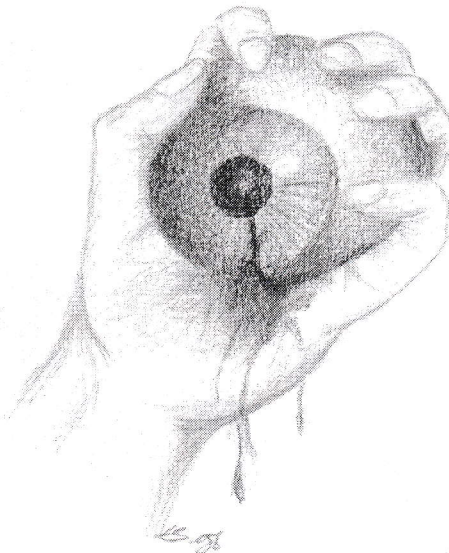
Viimein menetän malttini ja kurotan silmiä kohden yllättäen ne. Toinen silmistä puhkeaa ja toisen nujerran tahdollani. Pistän sen vierimään alas kohti tulo-suuntaani. Kiran saa säilyttää silmää; tutkin sitä myöhemmin tarkemmin. Sitten katkaisen valolla kahleeni ja jatkan seinän leikkaamista.

Kun saan seinään aikaiseksi ensimmäisen aukon, se repeytyy. Paiskaudun taaksepäin, kun sisältä alkaa lentää, juosta, nelistää, ryömiä ja loikkia eläinhenkiä. Kun eläinten virta lopulta päättyy, menen seinän toiselle puolelle.

Muuri rajaa suuremman alueen kuin ensin arvelin. Paikallistan kuitenkin sitä ylläpitävän voiman lähtöpisteen. Keskellä metsää on joukko miehiä. Yksi näyttäisi kantavan Zorak Zoranin tunnuksia, toinen pitää kättä toisen silmänsä päällä ulvoen tuskasta... Muistan aikaisemmin kylässä näkemäni näyn: *meldek*. Nuo saastat eivät saa päästä karkuun.

Liidän tuulen lailla lähimpänä olevaan kaupunkiin ja väijyn Chalana Arroyn temppelein lähetyillä, kunnes sopiva parannushenki eksyy liian lähelle. Käyn sen kimppuun ja annan sille tehtäväksi kertoa papitarelle merirosvojen olinpaikan. Odotan, kunnes näen, että lähetti rientää kohti Caladra & Aurelionin temppeleitä ennen kuin aloitan matkan takaisin kehooni.

Nostan katseeni, pyyhin kuolan parastani ja kysyn: "Koska syödään?"



Silmä silmästä...



Augur, Issarieksen pappiskokelas ja ryhmän ainoa kirjoitustaitoinen tilittää:

Olimme pitkällä matkalla Esroliasta Kralorelaan ja edenneet Kehtojoen yläjuoksulta noin viikon verran koilliseen. Kaaossudet olivat hyökänneet kimppuumme keskellä yötä, ja olimme saaneet hädintuskin tapetua tai karkoitettua ne. Oikea jalkani tuntui aivan turralta, ja epäilin, että suden purema oli myrkyttänyt tai halvaannuttanut sen. Edes kau-

lallani riippuvassa amuletissa oleva parantajahenki ei saanut jalkaa kuntoon, mikä huolestutti myös muuta ryhmäämme suuresti. Mulkoilimme opastamme ärtyneesti, kun hän muisteli äänen jotakin Sudenpäästä ja sen luona asuvista kaaossusista. Olimme näet leiriytyneet vain lyhyen matkan päähän Sudenpään kalliomuodostelmasta, eikä tuo hidasälyinen tolvana muistanut varoittaa meitä etukäteen!

Kolme toveriani ja oppaamme näyttivät onneksi toipuvan paremmin kuin minä. Ainoastaan Jargh'hin vasen käsi ja vankkureiden takalauta olivat kärsineet pahemmin. Olin juuri raahautumassa vankkureihin, kun taivaanranta alkoi punertaa, ja Yelm nousi taivaalle. Katselimme epäluuloisina ympärillemme ja huomasimme, että maisema oli muuttunut hetkessä toisenlaiseksi.

Vankkurini olivat yhä paikallaan, mutta kaikki kuormaeläimemme olivat poissa. Ainoastaan Jargh'hin oma ratsu oli paikalla, mutta sekin vain henkimuodossa. Tuon hevospaimentolaisen ratsu oli hänelle pyhä, joten sen henki pystyi kulkemaan vaikka henkitasolla hänen kanssaan. Ylhäällä taivaalla raakkui korppi.

Yhä ihmetellessämme paikalle saapui viiden miehen ryhmä, jotka tervehtivät meitä kauppiaskielellä. Miehet olivat jotenkin vajavaisen näköisiä, liikkuivat hieman kömpelösti ja olivat aika rumia, mutta ystävällisesti he kuitenkin tervehtivät meitä ja lupasivat viedä meidät kyläänsä. Matkalla kylään heidän päällikkönsä Zahim kertoi, että Korppi, paikallinen shamaani, oli luvannut heille apua ulkopuolelta ja että me olimme tulleet.

Kylässä meille selvisi, että tämä paikka oli ilmeisesti jonkinlainen ulottuvuuspoimu, jonka joku oli joskus luonut näille ihmisille. He olivat niin paljon normaaleita Praxilaisia ihmisiä heikompia, ettei heillä olisi ollut minkäänlaisia mahdollisuuksia pysyä hengissä normaalissa maailmassa. Mutta täällä he pärjäsivät hyvin, kunnes joukko miehiä oli tullut, lausuneet kivikasaan jonkin loitsun ja sen jälkeen siirtyneet pois jonkin ison kivettävän olennon tieltä. Korppi oli ensin tuonut paikalle jonkin kärppää muistuttavan hirviön, joka olikin kuulemma tapellut kivettäjää vastaan, muttei ollut saanut tätä hengiltä. Nyt oli kuulemma meidän vuoromme auttaa.



Kaidonin seinään leikkaamasta aukosta tulvii eläinhenkiä.



He pystyivät onneksi parantamaan jalkani, ja lähdimme tutkimaan aluetta. Ensiksi menimme katsomaan punaista lentävää laivaa, joka oli kuulemma tullut paikalle vain vähän ensimmäisten vieraiden jälkeen. Laiva osoittautui Lunarin, Punaisen Kuun Keisarikunnan kuulaivaksi, jollaisista olimme kuulleet vain huhupuheita. Huhuilimme laivalle, mutta kun kukaan ei vastannut, heitimme heittokoukun ylös ja kiipesimme laivaan. Laiva oli kuitenkin aivan tyhjä, emmekä löytäneet sieltä mitään muuta kiintoisaa kuin pari karttaa. Orlanthien vapautusrintamaa ja Sartaria muistaen päättimme kuitenkin tuhota laivan ja päivän puurtamisten tuloksena saimme kuin saimmekin laivan palamaan (päivän hyvä työ).

Seuraavana päivänä menimme katsomaan kahta luolaa, jonne ötökät olivat kuulemma menneet. Kivettäjän luolan läheltä löysimme muutamien kyläläisten sekä lunarilaisten sotilaiden patsaita ja läjittäin kivisiä tikkuja, aivan kuin nauvoja tai neuvoja. Patsaista päätelimme, ettemme halua mennä tähän luolaan, joten valitsimme sen toisen, johon kärppä oli mennyt.

Kävelimme luolaan ja sen perältä löysimme syvennyksen, jossa näytti nukkuvan jokin iso eläin kerällä. Itse asiassa näimme ainoastaan osan sen selästä, jossa yksittäiset karvat olivat melkein metrin mittaisia. Hetken mietittyämme toivoimme, että otus olisi älykäs ja sen kanssa voisi neuvotella; muuten meillä ei olisi mitään mahdollisuuksia sitä toista vastaan. Tämäkin otus oli mitoiltaan sellainen, että se voisi syödä pienen kylän illalliseksi.

Heitin loitsun ja puhuin otukselle suoraan sen mieleen. Otuksen herättyä kerroin sille nopeasti, keitä me olimme ja miksi me olimme täällä. Kaikeksi onneksi otus vaikutti enemmän kiinnostuneelta kuin nälkäiseltä, ja pystyimme jopa kommunikoiimaan sen kanssa järkevästi. Ehdotettuaamme yhteistyötä yhteistä vihollistamme — kivettäjää — vastaan otus pyysi meitä siirtymään ulos luolasta ja tuli itsekkin venytteleämään aurinkoon. Otus oli todellakin jättiläismäisen kärppän näköinen, ja näimme sen kyljessä julmat arvet muistona edellisestä yhteentousta. Se laski päänsä alas ja käski kiivetä kyytiin. Yhtäkkiä huomasimme olevamme kymmenien metrien korkeudessa ja etenevämmä hui- maavaa vauhtia kohti toista luolaa.

Matkalla kärppä kysyi, mitä me aioimme tehdä taistelussa. Ehdotim-



Onneksemme meillä ja kärppällä oli yhteinen vihollinen...

me, että jos me heittäisimme siihen itseensä läjän auttavia taikoja, niin se yrittäisi tappaa kivettäjän uudelleen. Kärppä ei ollut erityisen ihasunut, mutta päätti kuitenkin yrittää paremman puutteessa. Lau-suimme siihen kaikki tuntemamme hyökkäysloitsut, joista voisi olla hyötyä, ja yhtäkkiä kärppä tunki olevansa huomattavasti voimakkaampi, ketterämpi ja nopeampi. Tästä innostuneena kärppä huusi voimakkaasti ilmaan, ja toisesta luolasta alkoi kuulua meteliä.

Jättiläismäinen kukko loikkasi esiin ja suunnattomalla nopeudella löi kärppää kylkeen. Näimme kärppän selästä, kuinka kyljestä putosi kasa kivettyneitä karvoja maahan. Onneksi kärppä itse näytti olevan immuuni kivetymiselle ja puraisi kukkoa toisesta jalasta melkein katkaisten sen. Sitten taistelu jatkui uskomattomalla nopeudella kummankin väistellessä ja hyökätessä. Emme voineet tehdä muuta kuin pitää kärppän niskakarvoista kiinni ja toivoa parasta.

Yhtäkkiä kukko iski kärppää päälakeen hirmuisella voimalla, ja kärppä tuntui pökertyvän hetkeksi ja siirtyvän puolustuskanalle. Kukosta piittaamatta lähdin kipuamaan kohti kärppän päälakea ja onnistuin kuin onnistuinkin pääsemään haavan luo. Haava näytti valtavalta, mutta parantajahenkeni on voimakas ja se sai haavan umpeen. Samalla heitin kärppään loitsun, joka poistaa uupumusta. Tämän jälkeen kärppä pirstyi ja puraisi salamannopealla liikkeellä kukolta kaulan auki. Kukko yritti nousta siivilleen, mutta kärppä hyppäsi sen perään yli sadan metrin korkeuteen ja murskasi kukon niskan alleen alastulossa.

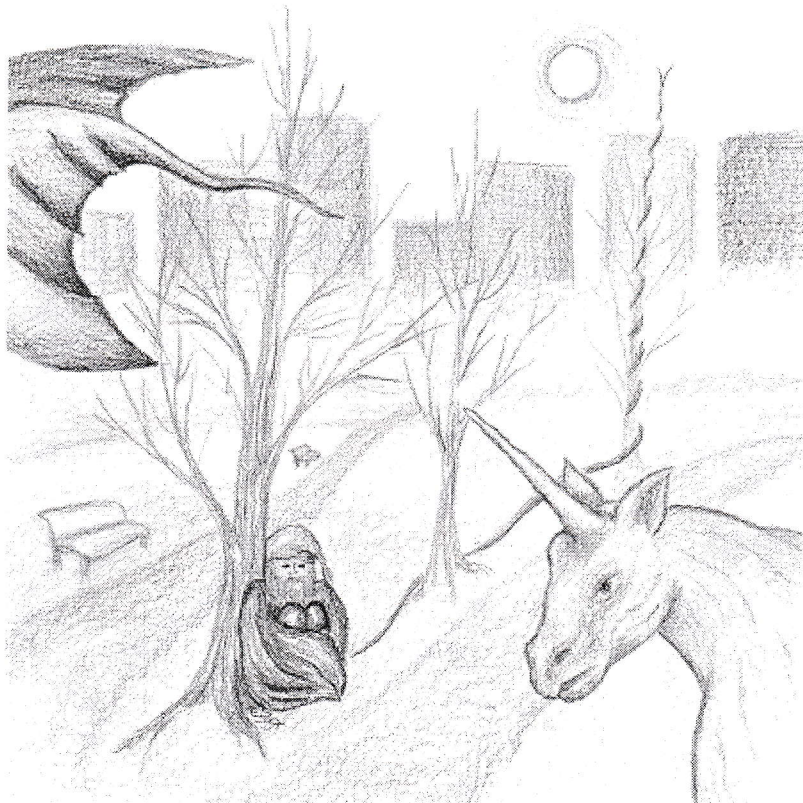
Tämän manööverin aikana lennähdin kuitenkin kärppän päälakea hir-

muisella voimalla ilmaan, ja Radaroc, ryhmämme uudempia jäseniä, lensi perässäni. Lensimme varmaan kilometrin ja kuin ihmeen kaupalla selvisimme alastulosta hengissä. Olimme molemmat kyllä pahasti loukkaantuneita, mutta jälkikäteen ajateltuna hengissäpysyminen oli pienoinen ihme. Käveltyämme takaisin näimme taistelun olevan ohi ja kärppän olevan pahasti loukkaantunut. Sen kyljessä oli ammittava haava, josta pilkisti katkennut kylkiluu, ja sen oikea takajalka oli taittunut epäluonnolliseen kulmaan. Kukon jäämistöstä löysimme kuitenkin ison munan, jonka päätelimme olevan kukonmunan, jollaisesta pystyy oikealla rituaalilla herättämään henkiin uuden samanlaisen ötökän. Radaroc otti kirveensä, ja kohta muna oli sirpaleina maassa.

Lahjoitin parantajahengelleni tarvittavaa taikavoimaa, ja se paransi kärppän sellaiseen kuntoon, että luonnollinen paraneminen pääsisi alkuun. Menimme yhdessä kylään, jossa kylän väki otti meidät juhlien vastaan. Söimme juhla-aterian ja valmistelimme paluuta takaisin omaan maailmaamme, kun kyläpäällikkö kysyi meiltä yllättäen: "Mitä tautia te pelkääte eniten?" Emme olleet ihan varmoja, mutta Radaroc vastasi: "Aivokuumetta", ja niinpä me saimme hetken päästä täydet juoma-astiat. Ne juotuamme kyläpäällikkö vakuutti, ettemme koskaan tulisi sairastamaan aivokuumetta. Sitten kaikki hiljentyivät, ja yhtäkkiä huomasimme olevamme jälleen hevostemme ja kahden härkämme luona. Keräsimme tavaramme ja jatkoimme matkaamme pitkin Praxin autiomaata. Jossain kaukana räkäisi korppi.



Changeling: The Dreaming



Pelauttaja kuittaa

Arcadian portit ovat sulkeutuneet. Ihmiskunta on kääntänyt selkänsä magialle uuden maailman toivossa: steriilin, banaalin maailman, jossa ei ole sijaa mysteereille eikä ihmeille. Tässä utopiassa kaikkeen löytyy järkevä ratkaisu. Kuitenkin ihmiskunta on menettänyt jotain arvokasta — kyvyn uneksia...

Arcadian porttien sulkeutuessa maailmaan jäi pieni joukko *Kitthainia* eli keijuja, haltioita, *changelingeja*, miksi heitä sitten haluaakin nimittää. Ihmisten epäuskon takia he joutuivat ottamaan uuden muodon: kuolemattomat haltiat siirtyivät asumaan kuolevaisiin ihmisruumiisiin piilottaakseen todellisen olemuksensa.

Jäljelle jääneet haltiat jatkavat elämänsä koko ajan pahenevassa maailmassa yrittäen vaalia niitä vähäiä aitoja unia ja haaveita, joita jotkut ihmiset vielä pystyvät tuottamaan. Pitkä Talvi lähestyy koko ajan.

Changelingit elävät samaan aikaan kahdessa maailmassa: ihmisten tavallisessa maailmassa ja omassa

fantasiassaan, jossa mikä tahansa, minkä voi uneksia, voi tulla (ja usein tuleekin) todelliseksi. Tässä oikeassa maailmassa puistoissa asuu yksisarvisia, sängyn alta löytyy

hirviöitä ja taivaalla lentävät lohikäärmeet.

Kronikan tapahtumapaikkana on toistaiseksi ollut San Francisco. Peliaajat aloittivat uransa pelastamalla vanhat Keisari Nortonin maagiset lelut, jotka velho Malacar oli aikeissa uhrata jotain ilkeämielistä rituaalia varten.

Mainetta on lisäksi kerätty paljastamalla rautakuljetus; kylmä rauta kun on haltioille tappavan vaarallista. Raudan käyttötarkoitusta tai omistajaa ei vielä ole tarkemmin selvitetty, mutta kronikka jatkuu ja kaikki liittyy kaikkeen... Lisäksi *Samhuinn* eli Halloween on vain muutaman päivän päässä peliaikaa. Saa nähdä, mitä tapahtuu, kun ihmisten ja haltioiden maailmat kohtaavat yhdeksi yöksi.

Kronikka noudattelee hyvin vapaamuotoisesti *Immortal Eyes* -kirjatriologian vaiheita, vaikka omaa materiaalia on vähintään yhtä paljon kuin kirjoista imettyä. Lisäksi vaikutteita ja ideoita on koko joukosta muita kirjoja ja elokuvia.

Systeemi on White Wolfin *storytelling*-systeemi, jota tosin yritetään käyttää aika säästeliäästi. Kronikka on keskittynyt enemmän pään käyttämiseen, ja kunhan hahmot pääsevät tutustumaan "piireihin", niin myös Herttua Aeonin hovin kiemurat tulevat varmasti tutuiksi.





Pelaaja tilittää

Sitten me mentiin semmoseen kahvilaan, jonka nimi on Toy Shop. Siellä on semmonen lelulaatikko, jossa on Amerikan Keisarin lelut. Ne on tosi hienoja. Mä olen nähnyt ne. Mä löysin ne. Tai me löydettiin. Saanko mä kertoa siitä? Kiitos!

Joo, sinne tuli semmonen aika hassu tyttö, kun me oltiin siellä. Sillä oli isot hampaat ja punaset hiukset. Se oli aika pelottava. Sillä oli mukanaan semmonen vanha setä. Ne oli siellä vähän aikaa, ja se tyttö tiesi meidän kaikkien nimet, vaikka me ei oltu tavattu sitä ikinä! Se oli aika hassua. Sitten sinne tuli jostain ihan kamalasti savua tai jotain ihme sumua, ja sitten se tyttö ja se setä katosi, ja se lelulaatikko oli viety! Fizzlewig, se kiva setä, joka omistaa sen kahvilan, oli kamalan surullinen ja sanoi, että se oli meidän syytä, kun se tyttö kerran tunsu meidät! Mä soitin sille vähän musiikkia mun soittoasialla, ja sitten Nathan ja Ro-

bert lupasi, että me etsitään ne lelut. Alec meni jonnekin, se on vähän outo.

Mä katselin, kun siinä seinällä oli piirroksia niistä leluista ja sitten mä huomasin, että niissä kaikissa oli K. Se oli kuulemma Kurtzweiler, niiden lelujen tekijä. Fizzlewig sanoi, että ne lelut voi herättää henkiin ja se olisi paha asia, kun siellä oli armeija ja kaksi lohikäärmettä! Me lähdettiin heti.

Ulkona me nähtiin taksi. Se oli tosi hieno ja sillä pääsi tosi lujaa ja me mentiin sillä portaita alas! Sen taksikuskun nimi oli Georgia ja se oli tosi kiva! Se sano, että meidän pitäisi kysyä Rasputinilta tai Valmontilta, kun ne tietää paljon. Sitten me mentiin sen kanssa etsimään niitä.

Me nähtiin Rasputin yhdessä puistossa. Se näytti ensin siltä, että se tanssi, mutta sitten me huomattiin, että se tappeli karhun kanssa!!! Nathan meni auttamaan sitä, ja mä menin mukaan, kun mä istuin

Nathanin olkapäillä. Mä potkasin sitä nenään ja sitten se katosi! Kukaan muu ei huomannut, että siinä missä se oli ollut, olikin semmonen pieni lelunalle, ja mä nappasin sen taskuuni. Erpäs kerro miten! Rasputin ei oikein tuntunut tietävän mitään, se oli aika hassu.

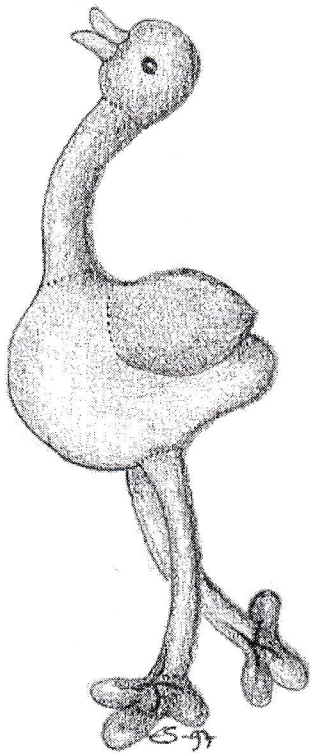
Sitten me mentiin Valmontin luo. Se oli pelottava.

Sitten me nähtiin semmonen klovnin, joka paukutti lautasia yhteen. Robert ja Nathan nappas sen ja pisti sen auton takakonttiin. Me kuultiin taas semmonen pamaus (enkö mä kertonutkaan niistä?) ja mentiin viemään se nalle ja klovnin Fizzlewigille, kun niissä oli kummassakin semmonen K.

Sitten me...mitäs me sitten tehtiin...ai niin, nähtiin lohikäärme! Se oli ihan oikea, violetti! Se halusi syödä yhden tosi söpön kissan, mutta Nathan ei antanut. Me ostettiin sille kaksikymmentä hodaria, ja sitten se meni nukkumaan puun juurelle. Mä kiipesin puuhun ja pelastin sen kissan! Sitten Fizzlewig haki sen lohharin pois ja pisti sen takaisin laatikkoon.

Sitten tapahtu paljon kaikkea ja meidän piti mennä semmoseen kamalaan kauppaan, jossa oli tosi ankeeta ja semmonen hirvee myyjä, joka oli oikeesti sen Kurtzweilerin joku sukulainen. Sieltä me saatiin torvensoittaja, ja se löysi sen lelulaatikon. Se sano, että jos se soittaa torvea, niin koko sen armeija tulee paikalle. Me tiedettiin jo että missä ne oli. Niillä oli ihan oikea tykki!





Siellä oli se tyttö, jonka nimi oli Slique, ja se vanha setä, jonka nimi oli Malacar ja sitten se joku iso tyyppi. Sillä Malacarilla oli semmonen hassu juttu silmän päällä ja se tuijotti avonaiseen lelulaatikkoon. Mä hiivin Alecin kanssa lähemmäksi (me hiivittään yhdessä tosi hyvin!) ja sitten mä pistin sen laatikon kiinni! En kerro kuinka. Se Malacar pudotti sen jutun silmänsä päältä ja siihen kai sattui. Se oli vähän ikävää. Sitten Slique ja se iso tyyppi (se oli melkein yhtä iso kun Nathan) ja Robert ja Nathan ja se torvityyppi tappeli ja sitten tuli se armeija paikalle ja sitten se Slique pääsi karkuun! Alec istu sen Malacarin päälle ja mä kanssa! Se iso tyyppi kaatui maahan, ja Nathan otti sen mukaansa.

Se armeija oli ne lelut, joita me etsittiin. Ne meni kaikki sinne laatikkoon, ja me vietiin se Fizzlewigille. Se oli tosi iloinen ja pisti sinne sen klovnin ja nallen ja lohikäärmeen niille seuraksi. Sitten me saatiin kaikki paljon suklaakakkua. Malacar jäi sinne, mutta se iso tyyppi, jonka nimi oli Crak, meni pois. Siitä ja Nathanista tulikin sitten kavereita. Se oli kivaa!

Me löydettiin se strutsi vielä myöhemmin, ja se on nyt mun kaveri, mutta se toinen lohikäärme on vielä jossakin.

Werewolf Kisu

Pelauttaja kuittaa

Tämäkin peli sai alkunsa niin kuin monet muutkin: *Bacardin ja colan* sosiollisen yhteisvaikutuksen ansiosta. "Sähän rupeat pelauttamaan Werewolfia!?" "Mitä, joo joo..."

Valitettavasti keskustelun toinen osapuoli ei ollutkaan kännissä, ja tässä sitä nyt sitten ollaan.

Werewolf ei ole aloittelevalle GM:lle mikään helppo nakki, on kamalasti asioita: on henget ja *Umbra* ja *White Wolfin* melko ankeat kirjat. Mutta jotenkin siitäkin on selvitty, ja pelaajatkin tuntuvat tykkäävän. Pelautustahti on ollut melkoisen kiivas!

Laumamme koostuu viidestä nuoresta *Garousta*. Bill, Brian ja Johnny ovat Chicagon kasvatteja, Lars ja Sprite suoraan pystymetsästä revittyjä. Yhdessä *PsychoPack* on ehtinyt kokemaan jo vaikka mitä: On käyty mielisairaalassa töissä (ja siitä nimi *PsychoPack*), jahdattu Brianin kadonneita vanhempia ja käyty kuussa. Ja sitten tietenkin on taisteltu vampyyreitä vastaan, mistä oheinen pelaajien tilitys. Laumaa pyydettiin hyökkäämään *Succubus Clubille*, joka on New Yorkissa (ihan totta!) sijaitseva vampyyribaari. Ja sitten tuleekin jo spoilereita...

Pelaajat tilittävät

Kuunnelkaa tarkkaan pennut, niin voitte oppia jotain näistä olennoista, joita me kutsumme verenimijöiksi tai vampyyreiksi. Nimeni on Dances-With-Spirits, oman laumani kesken Sprite, ja olin itse pentuna mukana Suuressa Sodassa näitä olentoja vastaan kaukana idässä Suuren Meren rannalla sijaitsevassa ihmisten kaupungissa.

Laumani, *PsychoPack*, oli saanut tehtäväksi hyökätä vampyyrien suosiimaan paikkaan, *Succubus*-klubiin. Mukanamme oli *Black Hammer Pack*, toinen lauma urheita sotureita.

Pääsimme helposti sisään vampyyrien *caerniin*, mutta ennen kuin ehdimme sopia yhteistä toimintaa sen enempää, liittolaisemme hyökkäsivät suin päin portaita alas kellarikerrokseen. Meille ei jäänyt muuta vaihtoehtoa kuin yrittää parhaamme omin päin.

Paikka oli täynnä väkeä, ja melu oli niin kova, ettei yksikään *Lupus* voisi sitä kauhistumatta kestää. Olin hyvin hämmentynyt, koska olin odottanut paikan olevan täynnä *Wyrmin* palvelijoita, mutta suurin osa paikallaolijoista tuntuikin olevan tavallisia ihmisiä.

Ihmettellessämme baaritiskin edessä toimintasuunnitelmaamme joku laukaisi aseensa. Johnny, laumamme johtaja, lähti tavoittelemaan ampujaa. Briania ja Larsia ei enää näkynyt missään. Bill oli juuri pääsemässä vauhtiin ja sytyttämässä baaritiskiä tuleen, kun joku iso, ruma ja tatuoitu mies tarttui minuun.

Näytin apinalle, että *Gaian* satureihin ei kajota rankaisematta. Onneton vastustajani yritti paeta alas tanssilattialle, mutta loikkasin perässä samalla ottaen sotamuodon. Punainen vihan verho alkoi hämärttää näkökenttääni iskiessäni kerta toisensa jälkeen kynteni hänen ruumiiseensa. Kostin yhdelle koko vampyyrien suvun teot.

Bill oli tullut avukseni ja repi parhaillaan kaatuneen vihollisemme päätä voitonmerkiksi karjuessaan haasteita, kun kiinnitin huomioni itämaisen näköiseen ihmiseen, joka tuijotti laumatoveriani suoraan silmiin. Bill yritti huitaista apinan pois, mutta tämä vain jatkoi tuijotustaan. Bill ei enää tehnyt mitään koko iltana.

Päästin pedon sisältäni irti kokonaan ja syöksyin kohti Billin kiusaajaa. Edes kyljessäni polttavat hopealuodit eivät pysäyttäneet vimmaani, ja vampyyri katsoi parhaimmaksi paeta paikalta. Ajoin pelkurimaisen verenimijän ylös tanssilattialta, kunnes kadotin hänet väkijoukkoon.

Silmieni edessä häilyvä punainen verho, kuin *Umbralla* satava Jupiterin veri, sumensi järkeni ja revin raivon vallassa kappaleiksi vielä ainakin yhden vampyyrin, ehkä useampiakin. Vasta Johnnyn rauhoittavan käden laskeutuessa olkapälleni palasin järkiini.

...nün, siis joo. Siis *Succubus*-klubi, no, se nyt taas oli yks näitä juttuja. Mä olen Lars. Jostain syystä mulle on langennu ainakin vähän *PsychoPackin* nyrkinheiluttajan paikka, vaikka mä en itse aina koe olevani kaikkein paras siihen hommaan...

Me siis saavuttiin klubille joskus siinä illalla, ja kaikesta päätellen bileet oli lujassa vauhdissa. Mä menin yläkertaan muiden mukana, ja mulla oli koko ajan aika hermostunu olo. Mä tiesin, et me oltiin menossa tappamaan vampyyrejä, ja mä tiesin, et se ei ois mitään rauhallista eikä siistiä touhua, eikä sitä takuulla ois voinu hoitaa mitenkään salassa. Mä tiesin, et se ois vaan ajan kysymys, millon alkaa paukkumaan, eikä siihen mennykään muutamaa minuuttia kauempaa. Heti kun mä kuulin ekat laukaukset, mä suunnit

ehdyn mestata sen äijän ja suunnitin yläkertaan johtavalle ovelle, jonka Johnny oli löytänyt. Ympärillä oli kaikenlaista hässäkkää: Sprite riehui alhaalla ja Bill oli jossain ties missä, ja kaikkialla oli vaan kaaosta, mut mä halusin päästä sieltä vaan nopeesti pois. Mä en mahtunu leveiden hartioiden kanssa sinne yläkertaan ja mä jäin sit siihen portaikkoon odottamaan, ja hetken kuluttua Johnny tuliikin portaiden päässä olleesta huoneesta sen näkösenä, et se ois syönyt kilon sitruunoita. Mä seurasin sitä alas ja näin,

ajokortti. *Elderit kysyivät multa Rite of Passagen jälkeen, haluanko ottaa itselleni taiteilijanimen jonkun kuuluisan ajattelijan mukaan. Mä sainoin, etten mä tartte semmoista, kun mulla on jo sellainen. Harvat tajusivat.*

Anyway, me mentiin sinne klubille. Sisäänpääsy oli yllättävän helppoa; ilmeisesti poket olivat tottuneet alakäisiin bailaajiin. Klubilla me jakaannuttiin kahteen ryhmään: me mentiin yläkertaan ja ne toiset alakertaan. Kun meillä ei ollut sen kummempaa suunnitelmaa, niin mä tungin itteni yläkerran baaritiskille ja otin oluen. Ehdin kävellä vain vähän eteenpäin, kun takanani alkoi pirunmoinen rähinä. Johnny oli tappelemassa jonkun pistoolihyppiön kanssa, ja Bill syytti baaritiskin tuleen. Musiikki oli kyllä sen verran kovalla, etteivät useimmat edes huomanneet kahakkaa, vaan bailasivat ihan täpöillä.

Sit mun luokse tuli aika helvetin komee mies ja se rupes hieroon tuttavuutta. Vampyyri haisi jo kauas sen olemuksesta, mutta täytyy myöntää, että sillä oli tyyliä: se oli tosi cool. Mä mietin, että tiesikö se mun olevan mikä mä oon vai ei, mutta kyllä sen oli pakko tietää. Kaverit tappeli vieressä ihan raivoissaan; tanssilattialla oli täysi sota, kun Bill ja Sprite lahtas vampyyrejä, ja sit se baaritiski loimus ja loi ihan omaa tunnelmavalaistustaan strobojen keskelle. Ja siinä mä olin — juttelemassa vihollisen kanssa. Se oli tosi psykedeelistä.

Mä päätin kattoo, mitä jäbällä oli mielessään. Mä oletin, että se haluaa tehdä jonkinlaisen diilin, joko pelastaakseen itsensä tai luultavammin myydäkseen meille jonkun vihamiehensä. Noh, mä käyttäydyin kuin mitään ei olisi tapahtunut, ja se teki samoin. Meidän juttutuokio katkesi vaan siihen, kun Lars tuli paikalle verinen tikari kädessään ravistelemaan mua olkapäästä. Se varmaan luuli, että mut oli hypnotisoitu tai jotain, kun heti sen jälkeen, kun mä olin esitellyt Larsin ja sen vampyyrin toisilleen, niin Lars löi siltä pään irti.

Sillä aikaa tappelu olikin jo miltei ohi. Alakerrassa Sprite jahtasi vielä jotakuta vampyyriä, joka yritti parhaansa mukaan karkuun. Johnny ja pari muuta olivat jo murtamassa yhtä sivuovea ja sit ne paineli porukalla sisään. Mä en edes ehtinyt sisään sinne, kun sieltä kuului jo ryminää ja parahdus. Hetken kuluttua Johnny käveli sieltä pois ihan veressä ja tiukka ilme naamallaan.

PsychoPack vauhdissa...



nistin lähimmän meitä ampuneen heebon luo ja laitoin sen kylmäks. Sillä aikaa Bill oli jotenkin sille tyyppisesti onnistunut syyttämään baaritiskin palamaan. Mä en voinu käsittää sitä, kun Brian jäi hetken siinä oltuaan juttelemaan ihan iisisiä jonkun äijän kanssa, vaikka se ihan varmasti tiesi, että se oli vampyyri. No okei, joskus — ja eritoten sinä iltana — mä olen vähän liipasinherkkä ja mä ehdin pelätä, et jos mä en tee sille hemmolle mitään, niin Brian ei sitä tajua ennen kun on liian myöhästä. Ennen kun kumpikaan ehti oikein reagoida, mä olin jo

miten Bill oli keskellä tanssilattiaa polvillaan ja näyttä siltä, et se ei ois reagoinu edes vieressä räjähtäneeseen pommiin. Sprite oli vähän vauhkun olonen, mut sekin rauhotu, kun Johnny meni siihen. Me mentiin Brianin kanssa alakerran suuntaan ja löydettiin sieltä kasa ruumiita, joista onneks edes joku oli hengissä: Elzbeth. Sen jälkeen ei enää ollukaan mitään muuta tehtävissä, kun kerätä kamat veke ennen kun poliisit tulis paikalle...

Mut tunnetaan nimellä Brian, ja mä oon PsychoPackista ainoa, jolla on



Silläkin oli ollut hermot kireellä jo monta päivää, etten viitsinyt edes murjaista vitsiä sen ulkoasusta.

Hassua, olin keskellä sotatannerta, jossa joka puolella oli kaatuneita pöytiä ja lasinsiruja ja verta, enkä ollut lyönyt yhtään kertaa. Alhaalla tanssilattialla Bill katteli vaan eteen- sä mistään tajuamatta, se oli tosi pahan näköinen, ja kaikki muut oli ihan veressä, ja lattia oli täynnä verisiä tassunjälkiä. Mutta jostain syystä tää sota ei oikein jaksa innostaa. Loppujen lopuksi mä olisin varmaan pitänyt tästä klubista, enkä usko, että nää tyyppit, vaikka vampyyreitä olivatkin, olivat aloittaneet tätä sotaa. Oikeasti. Myöskään mä en usko, että kavereita olis kiinnostanut vähääkään, joten mä karistin ajatuksen päästäni ja painelin muiden mukana alakertaan.

Alakerta oli tosi kaoottinen paikka, siellä oli ihan perkeleesti ruumiita ja verta. Yhdestä nurkasta me löydettiin Elzbeth, sen toisen osaston pommo; se hengitti vielä katkonaisesti. Sprite paransi siltä pahimmat haavat, ja se kertoi, että joku hyvännäköinen vampyyryitysi oli ensin lahdannut heidät ja sen jälkeen kaikki apurinsa ja suksinut kuuseen. Tää Elzbeth oli kuulemma tappellut sitä tytsiä ja sen kaveria vastaan jo joskus aiemmin Kreikas- sa monta sataa vuotta sitten — edellisessä elämässään. Ja sitten se näki sen toisen tajuttomana ja löi siltä pään irti. Mää tsekkasin alakerran, muttei siellä enää ketään ollut, ja niinpä mä juoksin ulos hakeen auton, ja me ehdittiin sieltä vielä pois ennen poliiseja.

Haudi, mä oon Bill ja ehkäpä koko PsychoPackin hulluin mutsinnussija. Jos sä alat uhoon mun kamuille, niin sillon sä alat uhoon myös mulle, ja sen jälkeen mä pyyhin sun pärstävärkilläs kartsaa. Eniveis, sä halusit kuulla siitä vitun paskamatoklubista.

Mua ei oo viimeaikoina juurikaan mikään napannut, mutta niitä hinttarivampyyreitä mä revin aina ilokseni. Ai miks vai? No, se taas ei kuulu sulle vittuakaan. Joo, me mentiin sinne klubille, ja se tuntu aluks ihan kolelta mestalta, mutta ilmassa leijaili vähän sellanen ruumiin löyhkä. Kai sä tiät — sellanen, mille *wyrmin* jätökset aina haisee.

Me oltiin menty sinne tappaan niitä helvetin zombeja ja lähettiin pyöriin sitä läävää ympäri. Mä törmäsin yhteen vitun kakaraan ja — tajuuks sä — siis se skidi vaan sano, että mee

pois, ja katto mua silmiin, ja mun oli pakko mennä. Se skidi oli yks niistä.

Tossa vaiheessa mua rupes ottaan niin pahasti kaaliin, että menin baaritiskille, hajotin läjän pulloja ja pistin paikan tuleen. Sillon mä huomasin, kuinka Sprite tappeli yhen tatuoidun korston kanssa. Mä syöksyin apuun. Se tatuoitu paskamaha yritti karkuun, mutta sen kiito loppu Spriten kynsiin keskellä tanssilattiaa.

Kaikki minussa huusi vastaan. Mä käännyn takasin ja katsoin vampyyriä takasin silmiin. Se veti aseensa esille. Mä en tiedä, mitä sitten tapahtui. Chris ja Matt vois varmaan kertoa. En tiedä. En kysynyt.

Mä nappasin sen raadellun ruhon käsiini ja nostin sen ilmaan ja karjuin haasteita muille kakshampaisille. Heti kohta siihen tulikin yks vitun kyyliä puku päällä tuijottaan mua. Sillä oli tosi pistävä katse, ja se yritti jotenkin päästä runkkaamaan mun mieltäni, mutta mä tappelin vastaan ja löin sitä kusipäätä. Se liukas nilkki onnistu kuitenkin väistään mun lyöntini ja kyyliäs mua taas.

Seuraava mitä muistan on se, kun Johnny tuli hakeen mut pois. Johnny aina hakee mut pois, kun mä oon joutunut kuuseen. Muut kertokoon lisää, sillä mä en muista muuta.

Mun nimi on Johnny. Mä olen — tai olin — tämän lauman johtaja. Me tultiin tänne kolme päivää sitten Chicagosta. Me ollaan PsychoPack.

Succubus Club. Te varmaan tiedättekini jo, mitä siellä tapahtui. No mä voinko kertoa oman osuuteni.

Me vaan asteltiin paikkaan sisään ilman mitään sen suurempia suunnitelmia. Kello oli jotain vähän kymmenen jälkeen illalla. Ei mikään paras aika laittaa vampyyrien paikkoja remonttiin, mutta minkäs teet. Siellä oli jo aika paljon väkeä. Musiikki pauhasi kovaa, ja strobot loi aika sekavan tunnelman. Mä en edes kuullut, mitä se toinen porukka sanoi, mut ne lähti ryhmänä johonkin. Oli kasvava kuu, ja mulla oli peto aika pinnassa. Mä yritinkin lähinnä keskittyä pitämään itseni kassassa.

Mä kävelin yltasanteelle baaritiskille ja tilasin jotain. Oiskohan ollut Bloody Mary. Baarimikko hymyili mulle vähän oudosti, kun se antoi mulle sen drinkin. Katselin ympärileni, mutten nähnyt mitään outoa. Mä olin just menossa sanomaan jo-

tain Billille, kun mä kuulin jonkun huudon takaani. Mä käännyn katsomaan, ja siinä oli joku tyyppi tähtäämässä mua aseella. Mä heitin heti maihin. Takaa kuului sirpaleiden sälinää; kai se sitten osui johonkin pulloon.

Ihmiset väisti sitä, kun se alkoi tähtäämään uudelleen, mut mä olin nopeampi ja sain sitä kädestä kiinni. Se kuti osui kai kattoon tai johonkin sivulliseen, evvk. Kolmatta kertaa se

ei enää saanut laukaistua, kun mä revin siltä käden olkapäästä irti. Mä muistan vieläkin, kuinka se huusi. Kaikki huusi.

Seuraava, mitä mä muistan on se, että mä, Matt ja Chris revittiin yhtä vähän tukevamman näköistä ovea saranoiltaan. Sen takana oli portaat ylöspäin ja toinen ovi. Mä revin sen auki ja astuin sisään. Siellä oli pieni toimisto. Pöytä, tuoli ja vampyyri. Se nosti hitaasti katseensa ja hymyili. Chris ja Matt tuli mun takaani huoneeseen. Chris sanoi mulle jotain ja veti sen hopeamiekkansa esiin. Mä en kuullut, mitä se sanoi. Se vampyyri katsoi mua silmiin. Mä en tiedä, mitä se teki, mutta sen pelkkä katse piti mut paikoillaan hetken. Mä muistan sen silmät. Se käski mua kääntymään ja tappamaan kaverini. Mä olin jo kääntymässä ympäri, kun... Mä en osaa selittää. Kaikki minussa huusi vastaan. Mä käännyn takasin ja katsoin vampyyriä takasin silmiin. Se veti aseensa esille. Mä en tiedä, mitä sitten tapahtui. Chris ja Matt vois varmaan kertoa. En tiedä. En kysynyt.

Mä en muista Succubus Clubista paljoa enempää kun sen, kuinka mä vedin Billin ulos kadulle. Se oli ihan sekasin. Meidän lauma oli kunnossa, mitä nyt Sprite piteli kylkeään, mutta siitä toisesta packistä ei palannut ulos kun Elzbeth. Sireenien ääni alkoi lähestyä eli mulla ei ollut aikaa kysyä tyhmiä kysymyksiä. Me sovittiin tapaamisesta *knjfolkin* talolla ja juostiin autoihin. Mä menin Elzbethin autolla.

Mä en tosiaan muista paljoa koko tehtävästä — ja mä toivon, etten mä muistais sitäkään, miten se Black Fury itki ajaessaan ääntäkään päästämättä.



Teeskentelijät



Pelauttaja kuittaa

Teeskentelijät-maailma on World of Darkness -tyylinen moderni maailma, jossa erilaiset mystiset olennot ovat todellisuutta, ja hahmot ovat yleensä näitä olentoja. Teeskentelijöitä pelataan perinteisen rope-kamppiksen lisäksi larpeina ja postipelinä.



Café Royalin asiakaskuntaa

Pelin runkona toimii 1996 tammi-kuussa aloittamani rope-kamppis, jonka tapahtumat sijoittuvat Pariisiin. Lisäksi pelissä on mukana useita pelaajia, jotka osallistuvat peliin lähinnä larpeissa, vierailijoina ropessa sekä postipelissä, jossa siirtojen pituus on kuukaudesta puoleen vuoteen.

Lauantaina 11.10. pelattiin Teekkarisaunalla kuudes Teeskentelijät-live. Teeskentelijät-pelin rinnalla tapahtui kaksi hyvin löyhästi Teeskentelijöihin liittyvää peliä, joiden oli tarkoitus esitellä excaliburilaisille, mitä live-pelaaminen on. Pelien tapahtumat sijoittuivat ravintola Café Royaliin, jossa teeskentelijöiden klubi pitää tapaamisiaan: okkultistinen salaseura on kutsunut mahdollisia jäsen ehdokkaita haastateltavaksi, ja lääkefirman työntekijät ihmettelivät, kuka on varastanut heidän tutkimustuloksensa.

Seuraavana joidenkin hahmojen tunteja liven tapahtumien jälkeen.

Peläajat paljastavat

Dear John,

oli kovin ikävää, että minun piti poistua kaupungista niin kovalla kiireellä. Olisin kernaasti tavannut Sinut vielä. Toivon, että saat tämän viestin.

Niin, saavuin Pariisiin tänä aamuna uusien tuttavieni kanssa. Illan tullen suuntasimme kohti erästä kahvilaa,

Café Royalin takahuoneen neuvotteluja

jossa meidän oli määrä tavata Jeanin (tapasit ilmeisesti hänet?) työnantaja eli henkilö, jolle meidän piti viedä Sinulta saamamme esine.

Kahvila oli miellyttävä, jokseenkin pieni. Oli niin ihanaa saada taas juoda oikeaa eurooppalaista viiniä! Intia on miellyttävä paikka, mutta ns. sivistyneissä maissa on puolensa. Joka tapauksessa mystinen työnantaja Tantharos ilmaantuikin paikalle ja pyysi meitä liittymään seurueeseensa kahvilan kabinettiin. Olin tietenkin imarrettu tällaisesta huomiosta, mutta minulle selvisi melko nopeasti, mistä oli kysymys. Tantharoksen ystäväpiiri oli melko...erikoinen, ja havaitsin nopeasti, että minulla oli paljon yhteistä heidän kanssaan, jos ymmärrät. Vähän niin kuin meillä kahdella.

Keskustelu kävi vilkkaana, ja paikallisista asioista tietämättömänä minulla oli alussa hieman vaikeuksia pysyä mukana. Pääpuheenaihe tuntui kuitenkin olevan Michel Cardinin murha. Cardin toimi sanomalehtialalla, ja hänen panoksensa mediassa oli kuulemma ollut kannaltamme edullista. Käytän tässä termiä "me" hyvin valikoivan kollektiivisessa merkityksessä, mutta ymmärtänet. Kuitenkin hänen kuolemansa herätti paljon keskustelua.

Sitten tapahtui jotain todella odottamatonta ja melko jännittävääkin. Kaksi poliisia tunki tiensä kabinettiin ja pidätti erään paikallaolleista Car-



dinin murhasta! En voinut uskoa sitä! Kyseessä oli mies, joka viittasi itseensä nimellä Papa; sanoi olevansa jonkinlainen hengellinen johtaja jossain käärmekultissa. Poliisit kuitenkin veivät hänet pois, ja hetken kuluttua saimme tiedon, että hän oli kadonnut! Poliisit olivat päästäneet hänet vessaan, eikä hän tullut sieltä enää ulos! Oudointa tässä oli se, että yksikään kabinetissa istuvista henkilöistä ei näyttänyt edes hämmästyneeltä Jeania, Louisia ja itseäni lukuunottamatta.

Nuo poliisit eivät millään halunneet jättää meitä rauhaan koko loppuillana. He jopa hakivat erään henkilön kuulusteltavaksi, mutta päästivät hänet kuulemma vapaaksi myöhemmin illalla. Toinen poliiseista, eräs herra Wilson — maanmiehesi, itse asiassa — keskusteli kanssani pitkään ja hartaasti, eikä tuntunut uskovan, etten todellakaan tiennyt mitään! No, samapa tuo. Hän vaikutti ihan miellyttävältä, ja oli tietenkin hauskaa puhua englantia.

Niin, tapasin minä erään toisenkin mielenkiintoisen ihmisen. Hän on itse asiassa melko kuuluisa täällä päin maailmaa. Louis (muistanet hänet?) kertoi minulle, että

kyseessä oli Pascal Lucas, paikallisen playboy. Hän näytti ihan mukimenevältä, ja ajattelinkin vaihtaa hänen kanssaan pari sanaa. Louis oli kuitenkin ehtinyt ensin, ja niinpä herra Lucas tuli itse juttelemaan minulle. Kuinka miellyttävää. Hän sai kuitenkin kutsun pelaamaan korttia kabinettiin ja pyysi minut mukaan "onnenamuletiksi". Joko minusta tai jostain muusta johtuen hän voittikin sievoisen summan pokerissa! Hän oli juuri minun tyyppiäni, joten toivon tapaavani hänet vielä.

Kuinka asiat siellä päin ovat? Toivotavasti sinulla ei ole enää ongelmia. Ongin osoitteesi tietoon Tantharokelta, joten todella toivon, että saat tämän kirjeen. Miksi et muuten maininnut, että sinulla on niinkin charmantti tuttava? Olisin varmasti lähtenyt Pariisiin vieläkin mieluummin. Mutta toistaiseksi täytyy sanoa, että Pariisi vaikuttaa hyvältä paikalta. I think I'm gonna like it!

Kirjoita takaisin heti, kun saat tämän!

Yours, Angel

◆ ULKOMAAT ◆ Kulttijohtajan pidätys epäonnistui

REUTERS — Pariisi

Eilisiltana noin klo 18 Pariisin poliisi teki iskun Café Royaliin pidättääkseen pahamaineisen käärmekultin johtajan, joka tunnetaan nimellä Papa. Kaksi vuotta sitten kulttiin kohdistuneet epäilykset slummien terrorisoinnista ja ihmisuhteista kuohuttivat Pariisia.

Poliisin isku kuitenkin epäonnistui. Papa pidätettiin melkein huomaamattomasti ja väkivallattomasti vaarantamatta ravintolan muita asiakkaita, mutta poliisi päästi hänet asioimaan miestenhuoneeseen. Vaikka tietojemme mukaan poliisi vartioi koko toimituksen ajan ulkopuolella, pidätetty pääsi silti paikoon.

Poliisi ei suostunut kommentoimaan mitenkään tätä epäonnistumista. Nimettömänä pysyttelevä lähtemme väittää olleensa näköetäisyydellä koko ajan. Hänen mukaansa Papa ei missään vaiheessa poistunut paikalta, vaan katosi jäljettömiin. Tämä jättääkin jäljelle hyvin vähän vaihtoehtoja, joista epätodennäköisin ei liene poliisikuntamme huono palkkataso. Kuinkin vetäköön tapauksesta omat päätelmänsä.



Suvaitsevaisuus on valttia kahvillassakin...

Simon Dannadieur muistiinpanoja

Valon Veljeskunnassa tuntuu olevan jotain hämärää. Alkuperäinen arvioni pelkkään rahastukseen keskittyvästä salaseurasta ei välttämättä pidä täysin paikkaansa. Jos rahan nyhtäminen jäseniltä olisi seuran perimmäinen tarkoitus, he olisivat todennäköisesti valinneet eilisen haastattelutilaisuuden perusteella monsieur Lucasin; ainakin hän tuntui olevan selvästi rikkain pienestä haastattelupöytästä. Neiti Durant valitsi kuitenkin Veljeskuntaan Jeanne Somonin. Valon Veljeskunta saattaa siis olla jopa tosissaankin tai sitten he hakevat jäseniltään jotain muuta kuin rahaa. Joka tapauksessa tätä pitää tutkia.

Jollain isolla lääkefirmalla tuntui olevan jotain meneillään. Asia saattaa olla tarkemman tutkimisen arvoinen. Monsieur Permoutin avulla saattaisiin



päästä lähemmäs. Sain solmittua jonkinlaisen tuttavuuden hänen kanssaan, koska hän oli myös mukana haastattelussa. Hän vaikutti jotenkin katkeroituneelta, olisiko hän lääketehdaalla meneillään jotain?

Pitäisi varmaan ryhtyä taiteilijaksi. Sain solmittua paljon kontakteja esiintymällä nuorena lyonnalaisena taiteilijana. Mielenkiintoisin tuttavuus oli monsieur Mazunelli, joka tuntui olevan jonkinlainen nuorten taiteilijoiden suosija.

Toinen hyvä kontakti oli alamaailman johtajana tunnettu Baudry. Häinkin tuntui olevan kiinnostunut, joten hänen kauttaan voisi päästä kiinni hyviin jutunaiheisiin alamaailman suhteen. Lisäksi yksi rikas arabi halusi tilata minulta toistakymmentä metriä korkean muotokuvan. Erikoinen tapaus.

Café Royal tuntui olevan legioonalaisten suosiossa. Paikalla kannattaa käydä useamminkin. Vaikka yksi legioonalainen ei vielä paljon tiedä, niin heidän puheistaan päätellen ulkopolitiikassakin on tapahtumassa jotain, josta median velvollisuus on tiedottaa, kunhan saan selville.



Pelaisitko Sinä Dominicaa vastaan?



Rauhallinen pikkukahvila — myös legioonalaisten mielestä.

Hyvä, kun pääsit tulemaan. Kahvia? On mulla kaljaakin jääkaapissa.

Sä et tiedä, miten mä olen tulossa hulluksi, se on sen sekopää naisen vika. Ei! Mä tarkoitan Fatalea. Siis se, jonka mä tapasin sillon pari viikkoa sitten, kun me saatiin se NGR-projekti pakettiin.

Ei ei. Odota niin kerron. Mehän silloin hankittiin vähän rahaa myymälä se levy. No mä en kertonut sulle ihan kaikkea. Kyllä mä myin sen levyn ihan niin kuin sovittiin, ja ne rahat tuli sieltä mistä pitikin, mutta...

No edellisenä iltana olin pelaamassa korttia ja hävisin kaiken. Siis mulla meni tosi hyvin — paremmin kuin koskaan ennen — ja sitten tapasin Dominican. Se tuli pelaan korttia, kun minulla meni lujaa. No sitten me pelattiin jonkun aikaa ja tuli ihan uskomaton käsi. Siis ei sellaisia tule kuin kerran elämässä. Ja sitten laitoin kaiken peliin ja hävisin. Siis ei sen pitänyt olla mahdollista.

Kuitenkin sitten sain Dominican kanssa sovittua, että tuon sille levyn ja olemme sujut. Mutta eihän levy ollut minun vaan meidän molempien. Sitten tuli perjantai, ja olimme juhlimassa projektin loppua. Dominica tuli puhumaan minulle ja vaati levyä. No levy oli sinulla, joten puhuin elinaikaa itselleni.

Toisin kuin silloin luulin, tässä vaiheessa kaikki oli vielä hallinnassa.

Puhuttuani Dominican kanssa jonkin aikaa hänellä oli jokin ratkaisu minun ongelmiini, tai niin minä luulin: hän yritti puhua minut tappaamaan jonkun rahasta. Nyt vasta aloin tajuta, mikä neiti Fatale oikein on naisiaan.

Haluutkos toisen? Mä haen lisää jääkaapista.

Ihan toinen juttu onkin sitten ne poliisit. Jos se pötkö poliisi ei olisi paljastunut poliisiksi, niin me oltais varmaan jääty kiinni. Niillä oli tosi tarkat tiedot meidän puuhista. No kerrankin poliisiin "tehokkuus" ei ollut haitaksi.

Sitten ennen sulkemisaikaa Dominica tulee uuden tarjouksen kanssa puhumaan mulle: ei tarvitse kuin myydä sieluni sille, niin saan pelivelat anteeksi. No kyllä mäkin ensin nauroin, mutta siinä naisessa ei ole mitään hauskaa. Mutta siis tietenkin mä suostuin — ei se ollut kuin suttuinen paperinpala, johon kirjoitettiin pari lausetta ja nimi alle. Ei sellainen mitään merkitse. Eihän?

No sitten homma lähti rullaamaan: sain levyn myytyä ja kaikki näytti olevan enemmän kuin hyvin. Rahat lämmitti taskua, ja oltiin menossa jatkoille. Jotenkin vaan tunsin olevani hukassa.

No siis kyllähän viina sen paransi, mutta sitten pari viikkoa sitten aamuyöllä, kun olin juuri palannut ryypäämästä, Dominica ilmestyi tänne. Se pelotti mut puolikuoliaaksi, vaikka ei se mitään kummallista tehny — se oli tullut vahtimaan sijotustaan. Se sano, että mä ryypään liikaa ja että se on epäterveellistä.

Siis naura vaan, mutta sä et oo puhunut Dominican kanssa. Se ei oo ihminen. Ja en mä tiedä miksi, mutta mä pelkään sen näkemistäkin ihan mielettömästi.

No kuka kumma tänne tähän aikaan? Ei hei, älä avaa!

"Hei vaan Herve. Kai sä olet ollut turvallisesti? Mehän ei haluta, että sä loukkaat itseäsi. Terve sielu terveessä ruumiissa..."



Cthulhu/Kati

Pelauttaja kertoo

*Kuluwan vuoden aikana jatkettu Cthulhu-kamppanja siirtyi ajallisesti 60 vuotta eteenpäin, mutta henkises-
t kehityksestä ei voida puhua.*

Siinä missä 20-luvun "Kauniit ja Huonokuntoiset" sosialisoivat Lontoon kerman kanssa (Aleister Crowley, Gideon Fell, Kuningas Arthur, St. Paulin papisto jne.), ovat nykyiset "Fiksut ja Heikkohermoiset" kohdanneet moskiittoja, "Belize Breezen" hönkäyksiä, maya-kulttuurin salaisuuksia ja joutuneet useamminkin outojen olentojen sieppaamiksi. Onko kaikkien aivot sopivankokoisessa kopassa? Välillä tuntuu ettei. Nykyinen meno muis-
tuttaa hieman lopun aikojen Dallasia, paitsi että meillä on ollut varaa ulkokohtauksiin. Otetaanpa tarkempi katsaus tämän hullunkurisen perheen jäseniin ja sen uusiin ystäviin:

Miksi FBI:n erikoisagentit ovat niin lyhyitä?

Johann "pyörätuolilla olisimme jo perillä" **Weiss**. Kahden ihastuttavan tyttären isä ja maya-tutkija. Brasiliassa sattuneen "onnettomuuden" jälkeen liikuttelee itseään maastopyörätuolilla. Presidio Park -yhtiön tuleva perijä. Ollut viime aikoina hieman poissa tolaltaan järkyttävien tapahtumien vuoksi. Vaimo, Adeleine, on asustellut pääosin Betty Fordin klinikalla Californiassa. Omistaa Belizen ennätyksen viidakossa ryöminnästä. Kaipaa "Evaa" ja erästä kadonnutta pakastelaatikkoa.

Joanna "rakastan teitä kaikkia" **Weiss**. Vanhempi tyttäristä. Fiksu, kaunis, hyvin koulutettu ja rikas. Siis erittäin suosittu piireissä, jotka vielä surevat Dodin poismenoa. On ainoa, joka osaa pitää yllä rauhaa isän ja Rion välillä sekä äidin ja pul-
lon välillä. Harrastaa historian tutkailua, pistooliammuntaa (mieluiten eläviin maaleihin) ja valokuvau-
sta taidelehtiin. Tuntuu kaikinpuolin olevan se ankkuri, johon Weiss-niminen perhehylyk turvaa.

Maryan "olen ilkeä noita" **Weiss** (Rio). Nuorempi, angstista kärsivä teinitytär. Vietti kaksi vuotta karkuteillä asuen katujengien mukana ja

puuhaillen kaikkea, mitä isä ei halua edes ajatella. Yrittää paeta perheen järjestämää tylsyyttä päihteillä ja shoppailulla. Joutui järkytykseen räjäyttämään ensirakkautensa aivot muoviräjähteellä, kun alienit olivat säilöneet ne purkkiin. Vain ihme antaa Riolle tulevaisuuden isoisän firman osakkeiden muodossa.

Raol "kainalokotelo on kiva esitelä" **Rolston**. Isä Weissin henkivartija ja pyörätuolin työntäjä. Suvun kaukainen serkku, joka pelastettiin katuojan turmiosta ja saatettiin uuden mahdollisuuden alkuun. Esiliina. Suojelusenkelin. Joutui Belizessä vihreätaakkisten lääkäreiden sieppaamaksi ja outoihin kokeisiin. Kärsii oudoista ristiriidoista pyrkessään selittämään itselleen, kuinka kaikki oudot asiat ovat voineet tahtua luonnollisesti.

Richard "upper downer" **Schwartz**. Skeptikko luojan armosta. Serkku Weissin suvun pääomalle. Napsii hassunvärisiä pillereitä ja antaa tyttärien ryypätä itsensä pöydän alle. Tunnetaan myös Sir Richard -nynynä, joka antaa naisten johtaa itseään. Kuinka kaikki tapahtumat voi selittää järjellä, se tulee olemaan hauskaa nähtävää.

Anna Mae "osaan kirjoittaaakin" **Kilsright**. Sihteeri. FBI:n järjestämä Johannin uusi apulainen. Käsilauku painaa monta kiloa. Kantaa suonissaan intiaaniverta, joten viihtyy hyvin luonnossa. Läpäissyt selvästi FBI:n seulan (yli 170-senttisillä ei ole asiaa erikoisagenteiksi). On paikalla korvaamassa toista taskuagenttia, Eric Fosteria, joka palasi San Franciscon Swat-tiimiin ampumaan ghettonekereitä.

Onko totta, että perhe olisi abduktoitu ulkoavaruuden hörhöjen toimesta?

Sam "en ole olemassa" **Winston**. Toinen taskuagentti NSA:sta, joka on jostain kumman syystä lähetetty roikkumaan perheen jaloissa. Mysteriemies. Järjestele tarvittaessa paikalle mustia helikoptereita ja hiljaisia lääkäreitä. On kiinnostunut abduktiosta, jonka uhriksi muut joutuivat Belizessä. Pelkää joutu-neensa itsekin sieppauksen uhriksi.

Tuoko tulevaisuus ratkaisuja? Ku-
kaan ei osaa sanoa. Kuumat kysymykset odottavat vastauksia.

Pelaaja kuittaa

*Tällä viikolla Hullunkuriset perheet -sarjassa on esitellyssä miamilainen Weissien perhe, joka saa edellisessä numerossa esitellyn Forresterien perheen näyttämään yhteiskunnan moraalisel-
selta selkärangalta.*

Weissien perheen esittelee meille Weissien henkivartija Raol Rolston, joka muuten on viittä vaille fysiikan tohtori, mutta ratkesi parin vuoden ryyppypuutkeen jouduttuaan erimielisyyksiin väitöskirjan tarkastajan kanssa siitä, onko Hingsin välibosonin massa imaginääristä vai negatiivista. Pari seuraavaa vuotta Rolston kulutti Miamin slummeissa narkka-
reiden kanssa tapellen, kunnes Weissin perhe tuli ja tarjosi töitä henkivartijana. Ehkä työn tarjoamiseen vaikutti olemattomien suositusten lisäksi se, että Rolston on (yllätys, yllätys) sukua Weissille. Mitä sukua ja kenen kautta tuntuu olevan hämärän peitossa niin Rolstonille kuin muillekin Weissin suvun jäsenille, mutta se ei ole vauhtia hidastanut. Nyt puheen- (tai paremmin kirjoitus-) vuoro herra Rolstonille.

Työnantajaperheeni

Esitellyn koonnut Raol Rolston

Minua on pyydetty esittelemään lyhyesti perhe, joka päälle päin voi näyttää yhteiskunnan tukipylväältä, mutta jonka pintaa hiukan raaputamalla alkaa sieraimiin nousta melkoinen löyhyä. Samainen löyhyä tuntuu tarttuvan kaikkiin, jotka joutuvat tekemisiin kyseisen perheen kanssa mukaanlukien niin kansalliset kuin kansainväliset vi-
rastot ja toimistotkin.

1. Robert "Pappa" Weiss

Noin 80-vuotias self-made miljonääri, joka muutti sodan jälkeen Saksasta Brasilian kautta Miamiin, jossa teki omaisuutensa kiinteistökaupoilla. Vieläkin suurin osakas perheyhtiössä, joka omistaa pilvenpiirtäjiä ympäri Yhdysvaltoja.

Itse luokittelen hänet yhdeksi perheen selväjärkisimmistä henkilöistä, tai ainakin luokittelin ennen kuin viime viikolla Mossad teki is-
kun Weissien kotikartanoon kaapa-
ten Pappa Weissin mukaansa
Israeliin tuomittavaksi sotarikoksis-

ta. Näyttäisi siltä, että Pappa Weiss onkin SS-upseeri Keld, joka toisen maailmansodan aikana osallistui keskitysleireillä juutalaisilla tehtyihin ihmiskokeisiin.

lenterveydellisiin) syihin vedoten vähän aikaa sitten.

Kiinnostunut keski- ja eteläamerikkalaisesta intiaanikulttuurista. Osallistunut kahdelle intiaanikulttuureja tutkivalle tieteelliselle tutkimusmatkalle. Ensimmäinen tutkimusmatka Amazonin viidakkoon päättyi jonkinasteiseen räjähdykseen, josta Johann oli retkikunnan ainoa henkiinjäänyt, tosin hänkin vyötäröstä alaspäin halvaantuneena.

Toinen retkikunta suunnisti vuonna -87 Belizen viidakoihin tutkimaan maya-temppeleitä. Mukana oli myös Johann rullatuolinsa ja kahden tyttärensä kanssa. Tällä kertaa lopputulos oli parempi kuin edellisellä retkellä, mutta vain niukasti. Ryhmä törmäsi huumekauppiaisiin, jotka tappoivat noin puolet retken jäsenistä muiden — Weissit mukaanlukien — päästessä pakenemaan.

Tänä vuonna sitten minutkin sekoitettiin näihin Belizen tapahtumiin, kun Johann halusi tyttäreineen lähteä Belizeen etsimään yhtä myöhemmin kadonnutta retkikunnan jäsentä, jonka he uskoivat olevan Belizen viidakossa. Viidakossa Johannin marmorikuulat alkoivat hukkua lopullisesti. Hän kuljetti kylmälaukussa mukanaan jostain hankkimaansa naisen päätä (ei pääkalloa, vaan irtileikattua päätä), jota hän jäljistä päätellen ainakin meikkasi teltsaan iltaisin. Mitä muuta hän pään kanssa harrasti, sitä en viitsi edes ajatella.

Pään kanniskelemisen lisäksi Johann kertoi juttuja kumisista päistä, jotka pomppivat pitkin latioita, sekä popcornista, jotka poksatelevat öisessä viidakossa tulikärpästen pörrätessä ympärillä. Kaiken kaikkiaan koko Belize tuntui olevan huono idea. Vielä nykyäänkin lähes päivittäisen psykiatrisen hoidon jälkeen pelkkä Belizen mainitseminen saa Johannin silmät muljahtelemaan päässä ja vaahdon tulemaan suusta. Muuten ihan OK heppu republi-

kaanisen puolueen kaupunginvaltuutetuksi...

3. Stina "Täti" Weiss

Robertin tytär eli Johannin sisar. Äärioikeistolaiset ainekset kaappasivat Stinan vaatiakseen Robertilta jotain, josta ainakaan minulle ei kerrottua. Lopputulos oli FBI:n rynnäkö L.A:n lentoaseman parkkipaikalla yhteisen pakettiautoon, josta Stina löytyi hiukan sekavassa mielentilassa.

Kuka on Joanna Weissin, tavoitellun poikamiestytön, uusin miesystävä?

Seuranneissa lääketieteellisessä tutkimuksissa kävi ilmi, että Stina oli kuollut. Joku oli vain unohtanut kertoa sen Stinalle... tai sitten Stinalle oli kerrottu, mikä oli ollut hiukan liikaa Stinan mielenterveydelle, ja hän oli seonnut.

Pitkän arvuuttelun jälkeen, pitäisikö Stina sijoittaa hullujenhuoneeseen vai hautausmaalle, todettiin parhaaksi ratkaisuksi teljetä hänet FBI:n tutkimuslaitokseen, jossa hänet on suljettu typpikaappiin mätänemisen hidastamiseksi. Muut perheen jäsenet ovat vähentäneet vierailujaan Stina-tädin luona tämän mätänemistilan edistytessä, mutta Johann tuntuu viettävän yhä enemmän aikaa Stinan luona.

4. Adeleine "Äiti" Weiss

Sukuun naitu syvän etelän kaunotar, josta jostain vähemmän kummallisesta syystä on tullut Betty Ford -klinikan vakioasiakas. Syyttää miestään kaikkesta, ja mies yrittää pitää hänet mahdollisimman paljon (lue täysin) poissa julkisuudesta pitääkseen perheen ulkoisen edustusidyllin koossa. Sivumennen sanoen asia, joka työllistää melkoisen PR- ja lakimiesten armeijan.

5. Joanna "Tytär" Weiss

Ydinperheen ehkä selväjärkinen henkilö, mikä tosin ei ole paljon sanottu. Tulee — ainakin jotenkuten — toimeen kaikkien muiden perheenjäsenten kanssa, mikä jo sinänsä tekee hänestä jonkinlaisen yhdyssiiteen, joka sitoo muut perheenjäsenet toisiinsa.

Robertin ollessa matkalla Israeliin tuomittavaksi, Johannin silitellessä irtopäätä ja Stinan laskeskellessa irti tippuvia sormiaan alkaa määräysvalta perheyhtiössä vääjäämättä valua Joannan käsiin. Sittenpä hän nähdään, miten kemian opinnot yli-



Weissin perhe vaarantaa Sinunkin terveytesi.

FBI - kansan turvaksi

2. Johann "Isukki" Weiss

Johann on vanhempi Robertin kahdesta lapsesta. Liki 60-vuotiaana hän on isänsä ylpeys ja työn jatkaja. Perheyhtiön toimitusjohtaja ja Miamin kaupunginvaltuutettu (tietysti republikaanisen puolueen riveistä). Tosin erosi valtuustosta terveydellisiin (todellisuudessa mie-



opistossa, lehtivalokuvaajana toimiminen ja isän rullatuolin työntäminen kelpuuttavat suuryhtiön johtoon.

Tosin ei Joannallakaan kaikki ole kotona. Belizen viidakossa erään tempelin raunioissa törmäsimme katsantokannasta riippuen a) vihreisiin leikkaussaliasusteissa oleviin miehiin tai b) hevosen kokoiisiin disco-kärpäs-alieneihin. Minä olin vaihtoehdon a) kannalla sillä seurauksella, että Joanna alkoi epäillä minun (!) mielenterveyttäni. No, mitä vaan neiti haluaa, tähän tässä palkan maksatte.

Joanna on vielä 30 vuoden iästään huolimatta naimaton. Pari viikkoa sitten maatessamme hänen huoneensa lattialla käsiraudoissa Joannan useampivuotisen miesystävän, joka oli muutamia minuutteja aikaisemmin paljastunut Israelin agentiksi, osoitellessa meitä 9 mm pistoolilla Joanna tajusi pitävänsä naisista. Siinä tuli taas isukin PR-salailuosastolle lisää salatavaa.

6. Maryan "Rio" Weiss

Jotta perheidylli olisi täydellinen, pitää mukana olla tietysti myös yksi teini-ikäinen villikko, joka on juuri palannut parin vuoden huumehöyryisiltä vaellusretkiltään takaisin isin luokse turvaan tai pikemminkin isin rahojen luokse. Rio on juuri sitä tytärtyyppiä, jonka jokainen demokraattinen kaupunginvaltuutettu haluaa kilpailijalleen: mustat vaatteet, valkoiset pystyssä sojottavat sekaiset hiukset, risti väärinpäin kaulassa ja keskisormi pystyssä.

Rio onnistuu samaan aikaan halvaksiin sukunsa rahoja ja kuluttamaan niitä omiin mielihaluihinsa määräämätöntä vauhtia. Tosin talusasioissa isukki-Weissillä on vielä tolkkua tallella; jatkuvasta kinuamisesta huolimatta ei ole tullut firman luottokorttia, vaan parin sadan taalan viikkoraha.

Jotta Rio sopisi vielä paremmin perheeseen mukaan, hän löysi kadotetun ensirakkautensa Belizen viidakosta säilykepurkkiin tungettuna. No, mitä sitten kuuluu tehdä säilykepurkkiin tungetulle entiselle poikaystävälle? Räjättyä dynamiitilla



Riolla ei mene lujaa.

nen, joka väittää olevansa jonkinasteinen huuhaa-huijareiden paljastaja, Randi II. Tosin lähinnä näin sivusta seuranneena hän näyttäisi olevan keskittynyt enemmänkin todistamaan huuhaaksi lääkäreiden väitteen siitä, että yletön ryyppääminen tappaa. Toisaalta se on ehkä se ainoa tapa pysyä Weissien menossa mukana.

8. Anna Mae Kilsright

Johannin uusi henkilökohtainen sihteeri, jonka palkka tosin juoksee FBI:n kautta. On välillä vaikea sanoa, onko FBI valvomassa valtion etuja Weissien perheessä vai Weissien etuja valtion virkaportaassa.

Neiti Kills-all-right tuntuu hallitsevan pikem-

ilmaan tietysti! Kuka puhuikaan mielenkiintoisista huumeharhoista...

7. Richard Schwartz

Hiukan kaukaisempi sukulai-

minkin aseet, mokkasiinit ja hiippailun kuin pikakirjoituksen ja polvella istumisen. Toisaalta ensinmainituille tuntuu olevan enemmän käyttöä kuin jälkimmäisille Weissien perheen seurassa pyöriessä.

9. Special Agent Sanders

Ensimmäinen näkemäni FBI:n agentti, joka pystyy juoksemaan kumartumatta pakkettiauton alle piiloon. Näkyy Weissien talolla harvoin, mutta ehkä hän vain on piilossa jonkun Weissin perheen jäsenen taskussa odottamassa tilannetta, jossa Weissit joutuvat turvautumaan aina luotettavaan tasku-FBI:hin.

10. Samuel Winston & co.

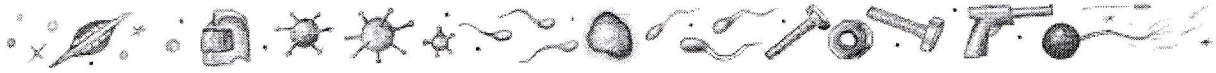
Koska Weissien perhe on liian iso vain yhden valtion viraston valvomaksi, on MIB:n reaali maailman vastine NSA palkannut yhden kahekin pyörimään perheen seurassa onkimassa tietoja Belizessä nähdystä lentävistä disco-norsuista, jotta ne voitaisiin asettaa lentokieltoon ilmailusäännösten rikkomisesta. Olikohan aika kohdistaa valtion budjetin leikkauksia myös tiedustelupuolelle, kun ottaa huomioon, että sisällä häärivien agenttien lisäksi Weissien perheen kartanon eteen on parkkeerattu useampikin musta pakkettiauto, joiden lähetyvillä matkapuhelimet menevät epäkuuntoon ja paikat hampaissa alkavat morsettaamaan CIA:n salakirjoituskoodia.

11. Statistit

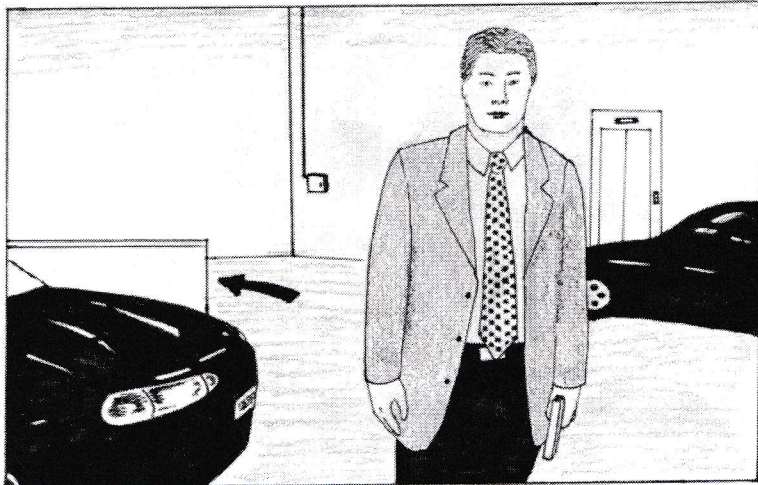
Edellä esiteltujen lisäksi Weissien perhe työllistää mittavan joukon reporttereita, lakimiehiä, lentohenkilökuntaa, lääkäreitä, psykiatreja, ambulanssikuskeja ja haudankaivajia. Kaiken kaikkiaan ehkä on niin, että juuri Weissien suvun kaltaiset perheet pitävät Yhdysvaltain talouden pyörät pyörimässä ja nostavat meidän maailman ainoaksi suurvaltaksi. Tästä kaikesta siis kiitos Weissien perheelle.



Äiti-Weiss parhaan ystävänsä kera. Betty Ford -klinikka kutsuu jälleen.



Top Secret Anias



Turvakameran kuva IC Miamin autokellarista. Toukokuisen myrkytys-tapauksen epäilty kuvassa.

Pelauttaja kertoo

Erittäin salainen agenttipelimme Top Secret on jatkanut kulkuansa hillitysti mutta varmasti. Tänäkin vuorona pelaajat ovat onnistuneet... hmm... epäonnistumaan jo varsin monessa tehtävässä. Tosin kyllä pari onnistunutakin pääsi sujahtamaan väliin, mikä tietenkin näin pelinjohtajaa harmittaa melko tavalla.

Pelin tapahtumat ovat viimeaikoina sijoittuneet pelaajahahmojen perustaman etsivätoimisto Blue Moonin ympärille. Hahmothan joutuivat lomautetuiksi pitkäaikaisesta työpaikastaan [Name of One A class Secret Organization Removed by EXCALIPOL], kun tieto Ruotsin päämajan olinpaikasta vuoti Ruotsin poliisin tietoon — ilmeisesti agentti Thomasin kautta. Alkujaan Blue Moonin perustivat herrat Strauss ja Stevens rahoilla, joiden alkuperää ei tässä yhteydessä ole syytä spekuloida muiden ryhmän jäsenten toimiessa nuorempina osakkaina.

Yrityksen paettua Caymansaarilta laivaston fregatti perässään ja myöhemmin Venezuelasta huumerahaturkkujen kera organisaatiota muutettiin tasa-arvoisemmaksi ja päätettiin siirtyä Miamiin, missä toimintaa voitaisiin siistiä lainkuuliaisen agentti-imagon vaatimalle tasolle. Suunnitelma ei toiminut, mistä todistavat viimeaikaisten tapahtumien kohokohdat: osakas Karlin murha ja

räjäyttäminen miamilaisessa sairaalassa, missä hän oli toipumassa huumeitten yliannostuksesta; osakas DeCruzin maastapako, jota säesti suurehko tulitaistelu yrityksen toimitiloissa sekä osakas Stevensin suorittama asiakkaan ryöstömurha — unohtamatta tietenkään osakas Straussin yllättävää osakkeista luopumista ja Sveitsiin muuttamista; osakas Dayn tuomitsemista tapon yrityksestä ja viranomaisen vastustamisesta sekä osakas Drinkwaterin sopimusta laulaa kaikki tietonsa Miamin poliisille.

Tulevaisuus ei näytä valoisalta, varsinkin kun hahmot ovat nyt jakautuneet kahteen osaan: hyväksiksi [Name of One A class Secret Organization Removed by EXCALIPOL] Yhdysvaltojen päämajaan sekä... hmm... agenteiksi CIA:n hieman erikoisempaan osastoon Eurooppaan.

Pelaaja kommentoi

Synkkä yksinpuhelu Jatkuwan murhenäytelmän 274. näytös ruudinkatkulla

Näyttämö: Etsivätoimisto Blue Moonin neuvotteluhuone. Miami, Florida.

Henkilöt: Herra Day (yksinpuhelun esittäjä ja yhtiön osakas), herra Drinkwater (yhtiön osakas), herra Stevens (yhtiön osakas), herra DeCruz (yhtiön palkollinen ja murhaaja), herra Carl (yhtiön entinen osakas ja nykyinen kylmäkalle) sekä

herra Strauss (yhtiön osakas ja epäilyttävä henkilö, ei paikalla).

Äänitehosteet: Toista maailmansotaa tai newyorkilaista ghettoa muistuttavat tulitaistelun äänet ja särkyvän ikkunan helinä.

Alkuasetelma: Herrat Day, Drinkwater ja Stevens ovat havainneet herra DeCruzin syylliseksi herra Carlin murhaan ja aikovat keskustella aiheesta herra DeCruzin kanssa. He ovat kutsuneet herra DeCruzin neuvotteluun ja sijoittuneet kirjoituspöydän ympäristöön sopiviin aseisiin siten, etteivät vain vahingossa joudu toistensa ampu-masektoreille.

Esirippu nousee.

Herra Day aloittaa monologin.

– Hyvää iltaa, herra DeCruz, olisitteko hyvä ja istuisitte siihen tuoliin. Kiitos. Minulla, herra Drinkwaterilla ja herra Stevensillä olisi hieman kyseistä sinun toimistasi viime aikoina. Haluaisimmekin tietää näin ensimmäiseksi, missä olitte toissa aamuna. Lenkilläkö? Todellakin, teillä mahtaa olla hyvä kunto. Mah-toiko ulkoilunne suuntautua lähellä olevan sairaalan teho-osastolle? Että miksi kysyn? Minä ja muut herrat esittävät kysymykset. Oliko teillä mahdollisesti lenkillänne mukana 100 g C4-muoviräjähdettä sekä Makarov-pistooli? Ei ollut? No, entäpä lääkintävahtimestarin vaatteet, 50 g C4-räjähdettä, äänenvaimennin ja Makarov? Niinkö? Eivätkö kyseiset tarvikkeet kuulu-kaan normaaliin ulkoiluunne?

– Asemaanne helpottaaksenne voisitte kertoa meille totuuden. Me pystymme todistamaan, että kävitte kyseisessä sairaalassa hieman ennen kuin arvoisa yhtiökumppanimme Carl ensin huumattiin, sitten ammuttiin ja lopulta räjäytettiin seinille. Te ette esiinny kovinkaan eduksenne sairaalan valvontakameran ottamisissa kuvissa, joissa esiinnytte lääkintävahtimestarina mennessänne kohti herra Carlin huonetta. Olemme myös onnistuneet löytämään teidän käyttämänne vaatteet, jotka te kovin epäviisaasti jätitte sairaalan käytävän roskapyytyyn.

– Voisitteko nyt ystävällisesti kertoa meille, mistä saitte — patruunoissa olleiden sormenjälkien perusteella — ilmeisesti KGB:lle kuuluneen Makarovin sekä C-4:n. Todellako, maksoiko yhtiömme juuri nyt sattumalta poissaoleva osakas, herra Strauss, teille Carlin tappamisesta?



Ja te järjestitte onnettomuuden sairalaassa ja vieläpä niin halvalla? Hmm... eikö mieleenne tullut, että yhtiön muut osakkaat saattaisivat kiinnostua tapahtumista? Ei? Siis teidän mielestänne Carl oli nisti sekopää, joka yritti murhata Straussin. Pitää täysin paikkansa, mutta samalla hän oli myös yhtiömme osakas. Mikäli ette sattunut tietämään, niin osakkaita ei saa teloittaa ilman yhtiökokouksen päätöstä.



Silminnäkijäkuvauksen perusteella piirretty tunnistuskuva Cedars Medical Center'n pommimiehestä

- Pyytäisimme teitä luovuttamaan kaiken omaisuutenne konsultointipalkkiona meille ja erityisesti luovuttamaan tällä hetkellä kantamanne aseet herra Stevensille. Ettekö suostu? Kerrotte poliisille meidän toimistamme? Todellako, erittäin hmm... epäterveellinen ajatus. Mitäpä jos vaikka poistuisitte maasta nopeinta mahdollista reittiä luovuttuanne omaisuutenne ja aseenne meille? Aseenne kiitos. Hei, mihin te kuvittelette menevänne? Seis! Hitto, nyt seis!!

(tulitaistelun ääniä) (Herra DeCruzia ammutaan kaksi kertaa haulikolla ja hieman alle kymmenen kertaa pistoolilla.) (Herra DeCruz ampuu herra Daytä päähän ja juoksee ulos ikkunasta ja hyppää alla olevaan kanavaan.) (särkyvän lasin helinää) (loiskahdus)

Herra Stevens: - #@%!!! Se #\$\$& pääsi karkuun %\$#" ikkunan kautta?!!!

Herra Drinkwater: - Joo ja sukelsi kanavaan, mene sinä perään ja hoida homma. Minä hankin herra Dayle ambulanssin.

Herra Stevens: - %\$#@!!! (poistuu näyttämöltä)

(Esirippu sulkeutuu.)

Nokia Shadows



Pelauttaja kertoo

Nokia Shadows on Shadowrunia Nokian liittokaupungin varjoisimmilla puolilla. Tapahtumat sijoittuvat "suuren heräämisen" jälkeiselle ajalle, tarkemmin vuodelle 2056. Nokian suurmenestys maailmalla tuo rahaa tuolle meidän kaikkien tuntemalle ja rakastamalle korporatiolle. Samalla yleismaailmallinen tilanne kehittyy levottomampaan suuntaan. Nokia keskittää yhä enemmän toimintansa suhteellisen rauhallisena pysyneeseen Suomeen. Halpaa työvoimaa yritys haalii itselleen Venäjältä ja TTKK:lta.

Toiminnan keskuksiksi otetaan Nokian ja Tampereen kaupunkien alue, jonne rakennetaan paljon uusia toimitiloja, tehtaita ja lähiöitä. Tampere, Nokia, Kangasala, Lempäälä ja Orivesi yhdistyvät yhdeksi suureksi kaupungiksi, jonka nimeksi tulee Nokia.

Vuonna 2027 Nokia julistautuu itsenäiseksi. Suomi ei ole valmis luopumaan taloudellisesti menestyvimmästä yksiköstään, joten se ryhtyy voimatoimiin palauttaakseen kappinovan menestyksen keskuksen takaisin ruotuun. Tapahtumia seuranneessa kolmen viikon sodassa Nokian tehokas ja hyvin varusteltu armeija kukistaa näytöstyylin Suomen valtion reserviläisarmeijan valaten ohimennen Turun kaupungin saaden näin reitin merelle.

Goblinisaatio (metahumaneiden synty) ja venäläisten määrän ylenpalttinen lisääntyminen tynkä-Suomen alueella aiheuttaa levotto-

muuksia ja mellakoita ja johtaa lopulta Nokian valtion romahdukseen vuonna 2045. Kaikenkarvainen asujaimisto täyttää aikaisemmin Nokian hylkäämän Itä-Tampereen alueen. Tarkkaan hallittua korporatioiden aluetta on enää jäljellä Nokian liittokaupungin ja Turun alueella mukaanlukien junarata ja moottoritie kaupunkien välillä. Nokian liittokaupunki on jakautunut tarkasti kontrolloituun korporatioiden alueeseen ja Tampereen vapaa-kaupunkiin, joiden raja kulkee Hämeenpuistossa.

Tampereen alueella asustelee suurimmaksi osaksi kouluttamattomia suurten korporatioiden ulkopuolella eläviä ihmisiä. Pien- ja keskisuurten yritysten ja palveluiden parissa työskentelee noin 750.000 rekisteröityä kansalaista, kun taas Tampereen väkiluvun on arvioitu olevan noin kolme miljoonaa. Käsiaseita alueella on varovaisten arvioiden mukaan noin kuusi miljoonaa kappaletta. Poliisi ja muut julkiset järjestelmät toimivat "kelvollisesti" vain paremmissa kaupunginosissa, kun taas jotkut kaupunginosat ovat täysin jengien ja muiden järjestöjen hallinnassa.

Nokian puolelta monet korporatiot toimivat aktiivisesti Tampereen puolella, Tampere kun on viimeinen tärkeä etappi lännessä ennen suurta Venäjän maata. Tampereen kautta korporatiot hoitelevat kaikki hie-man epävirallisemmat Venäjän projektit. Venäjällä ei yleisestä järjestyksestä ole tietoakaan ja maassa käydään jatkuvia yritysten välisiä taisteluita mittavien luonnonvarojen hallinnasta. Nokia on lähin turvallisesti yritysten hallitsema kaupunki ennen "villii itää", jossa edes korpo-

BeatBox ja soolo





raatioiden välisillä sopimuksilla ei ole mitään merkitystä...

Pelaaja kummastelee

Tarkistusposte näytti kaukaa katsottuna autiolta. Hyvä niin, ehkä tämä homma saadaan sittenkin hoidettua huomaamattomasti. Täytyy vain toivoa, että tuo vähä-älyinen trollinkuvatus osaa käyttäytyä tällä kertaa. Jessus, kuinka joku voi haista noin pahalle! Koko matka on täytynyt ajaa ilmastointi täysillä, ja jo nyt tuntuu olevan flunssa tulossa.

Hämeenlinnan kaupungin valot näkyivät jo selvästi tummaa taivasta vasten, kun saavuimme tarkistuspostille. Periaatteessa meillä ei pitänyt olla ongelmia, olihan luvat kunnossa ja peitetarinakin tuntui tällä kertaa uskottavalta. Siihen Vataseen en kyllä luottanut patkääkään. Jotenkin tuntui kuin se olisi salannut jotain. No, 10.000 krediittia kyllä hälventää suuremmatkin epäilyt. Tien katkaisee edessä paksu metallipuomi. Paskat, tuollehan Chevykin jää kakkoseksi. No, toivotavasti ei tule nopeaa lähtöä. Suuren ikkunan takana näyttää istuvan ainakin kaksi vartijaa kahvilla. Toinen vartijoista tulee ulos, käsken BeatBoxin näyttämään mahdollisemman coolilta.

"Iltaa, Hämeenlinnaa oltaisiin menossa."

"Epäilemättä. Tästä nyt ette kuitenkaan pääse ennen aamua. Hyvää yötä."

"Mutta kun meillä on todella kiireinen aikataulu. Pitäisi saada tavarat kaupunkiin vielä tänä iltana."

"Mitkä tavarat?"

"Huonekalut. Muuttokuorman pitäisi olla perillä jo tänään."

"No sepä kiinnostavaa. Hyvää yötä."

No voi helvetti! Tämä nyt ei oikein sujunut hyvin. Avaan luukan auton takaosaan. Kaksi suurta laatikkoa vievät melkein koko tilan. Kaksi kääpiötä istuu laatikkojen päällä.

"Homma kusee. Tästä ei kuulemma pääse eteenpäin ennen aamua."

"Ei onnistu. Kamat pitää olla silloin jo perillä."

"No, niin mä yritin kertoa, mutta se kusipää vain lähti takaisin kahvia juomaan."

"Venaa BeatBoxin kanssa autossa. Me hoidetaan tää homma."



Näin hoidellaan vartioasema kaikessa hiljaisuudessa...

Lyön luukan kiinni. MeatBox on laittanut aurinkolasit päähänsä ja rummuttaa rumpupalikoillaan auton nahkaverhoiluun. Päätäni alkaa särkemään. Takaosasta kuuluu hetken jotain kummaa muminaa, taka-ovet aukenevat, ja kääpiöt kävelevät rinta rinnan sisään rakennukseen. Suljen silmäni hetkeksi, ohimoissa tykyttää BeatBoxin soolon tahtiin. Asemalta kuuluu voimakasta väitteilyä. Pian ovi lennähtää auki, ja toinen kääpiöistä kävelee luokseni verkkaisesti.

"Asia on nyt niin, että tästä ei päästä rauhallisesti lähtemään ennen aamua."

"No, enkös mä just niin teille kertanut."

Kääpiö mulkaisee vihaisesti.

"Tänä iltana meidän pitää kuitenkin tästä päästä, joten olkaa valmiina tappeluun."

"Hetkinen. Eihän tästä ollut puhetta. Tämänhän piti olla hys-hys-keikka."

"Niin piti, mutta tilanne on nyt hie-man muuttunut. Ole nyt vaan valmiina painamaan kaasua pohjaan."

Puhuessaan kääpiö kaivaa taskustaan esille käsikranaatin. Tähän sitä oli siis taas tultu, perkele! Asemalta näkyy liikettä. Ikkunan takana kaksi vartijaa keskustelee kiivaasti keskenään ja viittilöi välillä autoon päin. Toinenkin kääpiö tulee ulos rakennuksesta ja menee hakemaan jotain auton perästä. Ehkä on parasta, etten tällä kertaa jätä hommaa muiden hoidettavaksi. Käynnistän auton ja liitän itseni auton ohjausjärjestelmään. Kuuluu vai-meaa hurinaa, kun Vindicator-mini-

tykki nousee esiin auton katosta. Kukaan ei edes huomannut mitään, loistavaa. Suuntaan aseensa aseman ikkunaa kohti. Välimatka on niin lyhyt, etten vaivaudu edes tähtäämään tarkasti. Kuuluu vain voimakasta surinaa, kun ammun pitkän sarjan. Ikkuna räjähtää sisään, ja toinen vartijoista lentää seinälle ilmeisen huonokuntoisena. Toinen saa myös osumia, mutta onnistuu heittäytymään syrjään uuden sarjan tieltä. Kääpiöt katsovat minua hölmistyneinä. Virmistän takaisin. BeatBoxikin havahtuu.

"Hei Luihu, mitä helvettiä täällä oikein tapahtuu?"

"Kuule BeatBox, nyt saat panna haisemaan. Ja ota nuo aurinkolasit pois, että näet paremmin."

Trolli säntää iloisena ulos ja ryhtyy kääpiöiden kanssa vyöryttämään aseman jäänteitä. Jonkin aikaa on jälleen hiljaista, sitten kuuluu vielä yksinäinen laukaus ja kaverit juoksevat pois asemalta.

"No niin, kaasua pohjaan. Lähdetään helvettiin täältä."

"Ei onnistu vielä. Tosta puomista ei mennäkään niin vaan läpi. Saatteko avattua sen sisältä vai täytyykö se räjäyttää?"

Kääpiöt juoksevat takaisin sisälle ja toinen palaa kohta takaisin autoon. Kuluu luvattoman paljon aikaa. Hälytys on todennäköisesti ehditty antaa, joten meillä ei ole kauhean paljon aikaa. Kuuluu kolahdus ja puomi alkaa hiljalleen nousta. Otan lisää kierroksia, ja kun kääpiöt ovat ehtineet takaisin autoon, kaasutan kumi palaen eteenpäin. Loistava alku tälle matalan profiilin keikal-le...



Battletech Grande Melee

Mech-kuski kuittaa

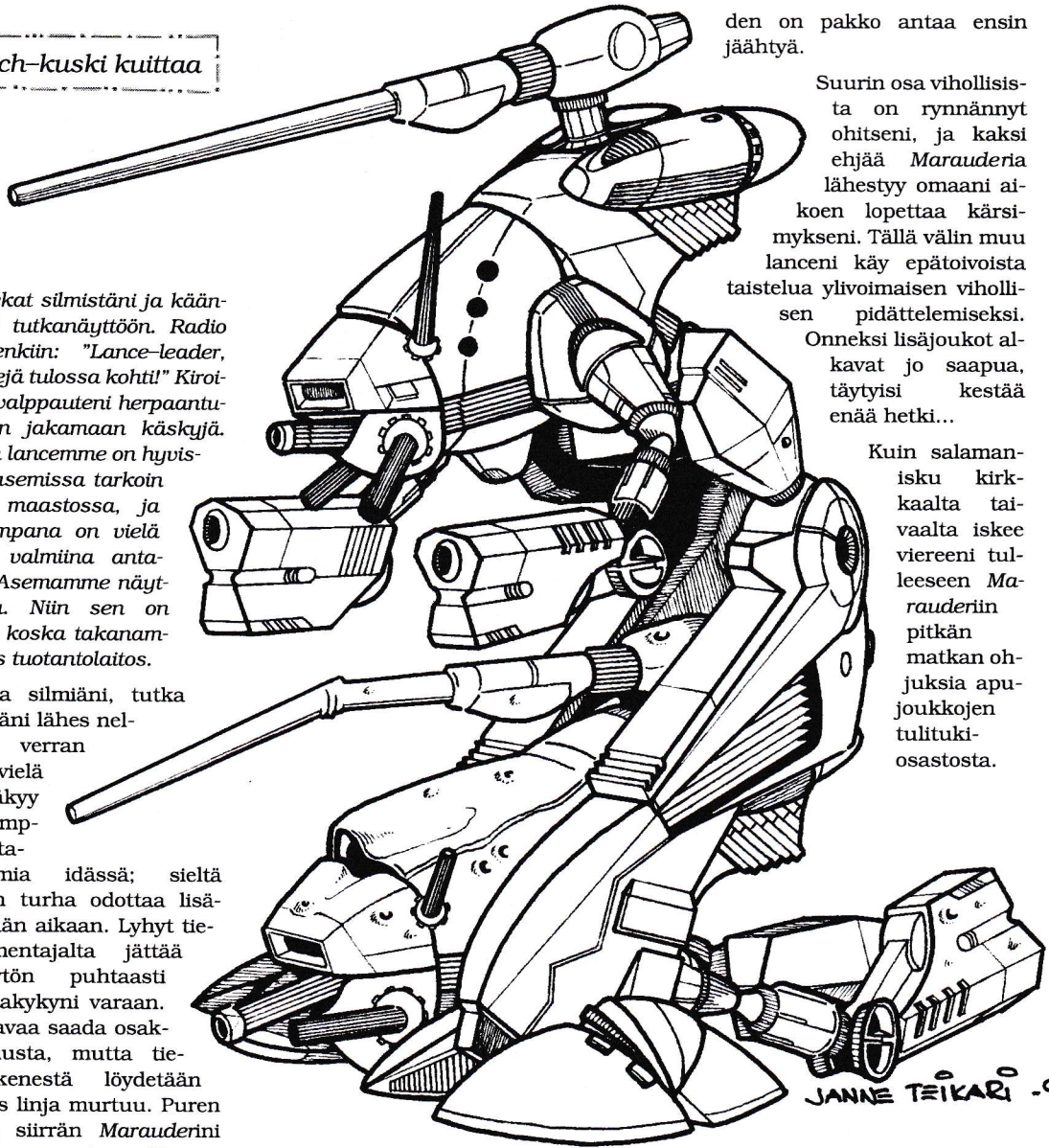
..blip!..blip!
....blip!.....
blip!...blip!
..blip!...blip!
...Hnh?

Pyyhün unihiekat silmistäni ja käännän katseeni tutkanäyttöön. Radio sähähtää henkiin: "Lance-leader, Kuritan mechejä tulossa kohti!" Kiroilen itsekseen valppauteni herpaantumista ja alan jakamaan käskyjä. Neljän mechin lancemme on hyvässä puolustusasemissa tarkoin valikoidussa maastossa, ja hieman taaempaan on vielä toinen lance valmiina antamaan tukea. Asemamme näyttää varmalta. Niin sen on syytäkin olla, koska takanamme on arvokas tuotantolaitos.

En ole uskoa silmiäni, tutka näyttää edessäni lähes neljän lancen verran mechejä. Ja vielä muutama näkyvä lähestyvän kompaniankommentajamme asemia idässä; sieltä suunnasta on turha odottaa lisäjoukkoja vähään aikaan. Lyhyt tiedustelu komentajalta jättää lanceni käytön puhtaasti oman harkintakykyyni varaan. Sinänsä mukavaa saada osakseen luottamusta, mutta tiedämmepä, kenestä löydetään syntipukki, jos linja murtuu. Puren hammasta ja siirrän *Marauderini* aseita vihollisen suuntaan. En aio luovuttaa tuumaakaan.

Vihollinen yrittää lähettää kevyitä, nopeita mechejään suurella vauhdilla ohitsemme jättäen raskaammat ja hitaammat mechit estämään meidän vetäytymisemme. Komennan omat kevyet mechini Kuritan koirien kevyiden mechien perään ja valmistaudun itse pahimpaan.

Toinen lancemme raskaista mecheistä, *Warhammer*, on taaempaan asemassa valmiina antamaan tulitukea. Käytän aseitani paljoa säästelemättä osuen muutaman kerran. Viisi vihollista kääntyy kuitenkin ampumaan vain ja ainoastaan minua, ja vaikka suurin osa ampuukin vain ohi tai puiden tarjomaan suojaani, horjahtaa mechini



Marauder-on-Marauder

ammuksien iskun voimasta sivulleen ja kaatuu...

Kojetaulu räjähtää valojen ja äänien ilotulitukseen: mechi vakavasti vaurioitunut, moottori vaurioitunut, iso laser tuhoutunut sekä lämmönpoistomekanismeja jumissa. Olin laskeutunut mechini aseiden tuottaman lämmön pysyvän kurissa, mutta nyt moottori alkaa kehräämään ylikierroksilla tuottaen lisää lämpöä, joka ei enää pystykään poistumaan tavallisia teitään. Onnistun pitämään mechin käynnissä, mutta hyvältä ei tilanne näytä. Vihollinen vyöryi ohitseni arvellen minun olleen menettänyt. Väännän mechini pystyyn, mutten uskalla ampua vielä; konei-

den on pakko antaa ensin jäähtyä.

Suurin osa vihollisista on rynnännyt ohitseni, ja kaksi ehjää *Marauderia* lähestyy omaani aikoen lopettaa kärsimykseni. Tällä välin muu lanceni käy epätoivoista taistelua ylivoimaisen vihollisen pidättelemiseksi. Onneksi lisäjoukot alkavat jo saapua, täytyisi kestää enää hetki...

Kuin salamanisku kirkaalta taivaalta iskee viereeni tulleeseen *Marauderini* pitkän matkan ohjuksia apujoukkojen tulitukiosastosta.

Mechi kompuroi hetken ja rojahtaa selälleen viereeni.

Käytän tilaisuutta hyväkseni ja astun haparoiden kaatuneen koneen suuntaan. Kuulen metallin vääntyvän mechini jalan alla ja siirtäessäni jalan jälleen pois kuulen riemuhuudahduksia radiosta. Tajuan kohta itsekkin, että mechini jalkaan on takertunut jotain epämääräistä metallista.

Tarkennan kuvaa ja näen vihollisen *Marauderin* pään jääneen kiinni jalkaani, eikä tuo pää ole enää kiinni mechin savuavassa ruumiissa! Sydän pamppaillen käännän katseeni toiseen *Marauderini*, joka tulee kohti



asetet pauhuen. Eipä tilanne näytä vieläkään kovin hyvältä.

Huolimatta valtavasta osumien määrästä, jonka otin vastaan nousuani pystyyn, olen pystynyt pitämään *Marauderini* pystyssä, mutta nyt näyttää noutaja olevan tulossa: vihollisen *Marauder* pysähtyy aivan eteeni.

Katson tilannetta uudestaan.

Kyllä vaan, pysähtyi se. Termoskanteri näyttää mechin kiehuvan lämmöstä, ja koneiden turvalukitus sammutti moottorin aivan nenäni eteen. Kylmän rauhallisesti oikaisen *Marauderin* käsien sijalla sijaitsevat aseputket suoraan vihollisen mechin päätä kohti. Kuritan kuski käyttää heittoistuintaan juuri ennen kuin tappavan tarkka laser-tulitukseni tuhoaa pään, jossa tuo kuski vielä äsken oli ohjaamassa mechiään.

Tämän jälkeen mechini toinen käsi lennähtää palasina ilmaan toisten vihollisten suunnattua jälleen tulensa minuun. Lisäksi mechini keskiruumis alkaa näyttää reikäjuustolta, ja moottorin palasia irtoilee lisää.

Tässä vaiheessa pelkurimaisempi kuski poistuisi jo mechistään. Puolet aseista ovat tuhoutuneita, loppu mechi pysyy kasassa vain parin johdon kanssa, eikä lämmönpoisto toimi enää kuin parinkymmenen prosenttien teholla.

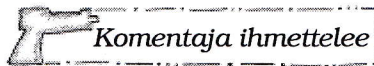
Mutta minä olenkin Steinerin lanceleader, joten suuntaan kylmän rauhallisesti aseeni uutta vihollista kohti ja annan palaa. Vihollisen vastaisku tuhoaa loputkin moottoristani, eikä mechi enää liikahta minnekään. Poistun rauhallisesti ohjaamosta ja kipuan maan kamaralle seuraamaan tilannetta.

Kuritan kevyet mechit onnistuivat läpäisemään puolustuslinjan nopealla juoksullaan, mutta niiden tulivoima ei riittänyt tuhoamaan kohdetta. Kuritan mechit vetäytyvät kentältä tappion kärsineinä, mutta myös tuotantolaitos on kärsinyt pahoja vaurioita.

Kummankaan puolen johto ei tule olemaan tyytyväinen tulokseen. Oma lanceni aiheutti viholliselle valtavat tuhot, mutta eipä meidänkään neljästä mechistä jäänyt kuin yksi pystyyn. Tosin Kuritan on hankalampi tuoda joukkoja planeetalle, joten heidän riveissään tappiot tuntuvat pahemmilta.

Kaiken kaikkiaan ei hullumpi päivätyö itselleni, kunhan vain säisi jostain uuden mechin...

Demolition MechWarrior



Aaah!...Verinen Kirves! Kuinka omaperäiseltä tuo davionilaisen palkkasoturin ryhmälleen keksimä nimi kuulostaakaan.

Demolition MechWarrior oli kuluvana vuonna peli, missä kaupankäynti ja tinkiminen saivat ihan uuden merkityksen. Rahaa tuli kuin roskaa. Yhdestä mukaan tarttuneesta klanimechistä saaduilla kahdellakymmenelläkahdella miljoonalla krediitillä ja hiluilla sai ihmeitä aikaan. Kampanja kuitenkin päättyi, koska pelaajia alkoi kyrsiä kaupankäyntiä, mutta uutta pukataan perään uusilla hahmoilla...



Osa ylivaloviestistä Steiner-Davionin alueelta.

Lähetäjä: Korpraali Sunita Parmar

Vastaanottaja: Eversti Asai Xinan, Liaon armeijan esikunta

Viestin luonne: Henkilökohtainen viesti

Näen Elementalien hyppivän kasvoilleni — tai siis mechini kameroille. Kuulen taas yhden niistä hakkaavan Phoenix Hawkin päätä — luulevat kai pilotin istuvan siellä. Taas yksi kamera sammuu.

Apua ei kuulu, kukaan yksikön jäsen ei vastaa kutsuuni. Sokkona laukaisen hyppysuihkut ja ammun pulssilaserilla ympärieni.

Kampanja kuitenkin päättyi, koska pelaajia alkoi kyrsiä kaupankäynti...

Tasapainoastini menee sekaisin pyörimisestä, mutta iskut ylhäällä vaimenevat. Näen kahden *Elementalin* tarrautuvan johonkin, ja sitten pehmeä isku tärähdyttää sotakonettani. Käteni heilahtaa vasten ohjustentorjuntatykin laukaisinta. Niskani on katketa.

Herään pulputtavaan ääneen. Kamera on melkein pimeä, mutta näen kuolleen *Elementalin* ohjustentorjuntajoukon lävistämänä. Ilmakuplien vana kulkee kameran ohii.

Nousen ylös ja laukaisen hyp-

pysuihkut uudestaan. Vedenpinta tulee vastaan puolessa sekunnissa ja tunnen lentäväni suoraan aurinkoon.

Herään siihen, että aurinko paistaa suoraan silmiini, ja nousen ylös. Sängyn vieressä lattialla makaa vanha Liaon univormuni, jonka paissin siihen edellisenä iltana. Ei ole valinnanvaraa — vedän sen päälleni ja painun etsimään sitä Verikirveiden porukkaa, jonka näin kannäivän baarissa eilen illalla. Ilmeisesti heillä on ainakin rahaa — ehkä jopa käyttöä jollekulle, jolla on suht' ehjä *Phoenix Hawk*. Siirryn muutaman kerroksen alemmas.

Hiukan minua pidempi skandinaavi avaa oven; nimilapussa lukee Pornainen. Vastauksena kyselyyni hän kutsuu minut sisään ja osoittaa vieläkin isompaa miestä; yksikönkomentaja Kevin Stein.

Keskustelu on lyhyt; minua ei varsinaisesti toivoteta tervetulleeksi, mutta koneeni sopii hyvin heidän keskiraskaaseen ryhmäänsä. Minun annetaan ymmärtää, että varaosia piisaa. Poistun yhteisymmärryksen vallitessa.

Pari päivää myöhemmin minut kutsutaan paikalle kireällä puhelinsoitolla. Stein puhkuu raivoa, ja Pornainenkin näyttää varsin äkämystyneeltä. Heidän seurassaan on kaksi miestä, joista toisen tunnistan kaupungin köyhemmäksi mechanhankkijaksi.

Ja siitä rikkaammasta kuuluu olevan kysymys. Heppu yrittää ilmiselvästi ylläpitää monopoliaan kovin

keinoin. Pornaiselle tilattiin *Marauder* tämän pienemmän hankkijan kautta, ja firma sai sen tämän planeetan kiertoradalle saakka, kun se saatanaan monopolisika lähetti oman aluksensa uhkailemaan, että häipykää tai teidät ammutaan atomeiksi.

Stein ja kumppanit ovat tietenkin varsin kääremeissään. Stein päättää lähteä "neuvottelemaan" möhömahan kanssa, mutta ongelmana on kaupungin nurja suhtautuminen sotilasaseisiin kaupungin "muurien" sisäpuolella. Pikkumyyjä suostutel-



laan (ilman suurempaa väkivaltaa) hankkimaan hieman aseistusta. Lähden porukan mukana fatson romuvarastolle; sillä nimellä he häntä koko ajan kutsuvat. En kaikista yrityksistäni huolimattakaan saa nimeä selville.

"Romuvarasto" on hieman köyhä nimitys hepun varastolle. Portin takana on paitsi pari gorillaa, myös tonnikaupalla purettua mechaa. Odotellessamme Pornainen mutisee, että ainakin osa noista kamoista on varastettu heidän sotasaaliskasastaan, joka heidän oli ollut kuljetusvaikeuksien takia pakko jättää metsään. Silti kamaa oli riittänyt kokonaisen rykmentin ostamiseen.

Pikkukauppias saapuu luoksemme pakettiautolla ja tyrkkää meille aseistuksemme. Veteraanit saavat kivääreitä ja pistooleita, minulle annetaan rupinen haulikko. Pikkumyyjä poikineen varustautuu pistooleilla ja tulee mukaamme. Sitten marssimme portista sisään gorillojen ohitse. Katson taakseni ja huomaan heidän soittavan jonnekin; arvaanpa helposti minne.

Möhömahan toimisto on pimeä ja hiljainen. Nousemme portaita hökkelintapaisen rakennelman toiseen varsinaiseen kerrokseen. Pikkukauppias poikineen jää alas "varmistamaan".

Sisälläolijat ovat arvanneet aiemmee; ovi on lukossa ja ikkunat varmistettu ties millä vempelleillä. Stein mutisee jotain Pornaiselle, joka oikopäätä alkaa "avata" ovea. Ja tietysti sekä sisällä että portilla alkaa näkyä liikettä.

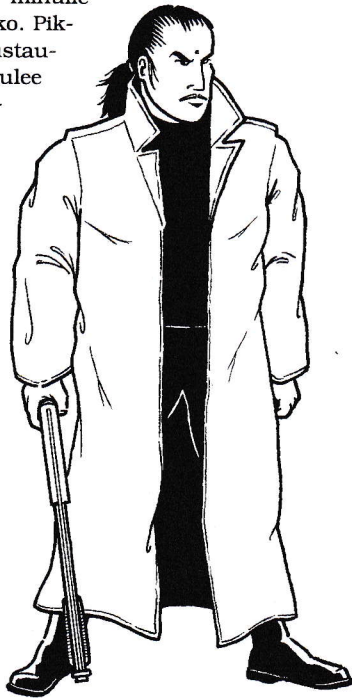
Meillä ei ole mitään tietoa sisälläolijoiden varustuksesta, joten jätän suosiolla sen puolen raskaammin aseistetuille tovereilleni. Itse alan tulittaa kahta miestä, jotka juoksevat meitä kohti portilta. Samaa tekevät alemmas jääneet isä ja poika. Ilmeisesti he näkyvät alas liiankin hyvin: edes satunnainen laukaus ei mene minun suuntaani. Sen sijaan ulvaisuista päätellen he saavat ainakin muutaman osuman.

Heti oven rämähtäessä auki joku alkaa tulittaa sisältä, mutta Pornainen syöksyy kumminkin sisään. Hyökkään hetimiten ajatuksen liittyä

heihin nähdessäni seinään tulleen reiän. Stein ja muut tekevät selvää sisäpuolen ammuskelijasta muutamalla yhteislaukauksella. Keskityn taas ammuskelemaan lähestyvää kaksikkoa. En ole ihan varma, osunko johonkin vai en.

Muutaman hetken kuluttua takapäin kuuluva räjähdys lyö korvani lukkoon. Nopealla vilkaisulla näen vain Pornaisen lentävän huoneen poikki pois päin kirjaimellisesti räjähtäneen näköisestä hissistä. Hän itse ei näytä sen paremmalta.

Muut syöksyvät saman tien taloon ja alkavat vyöryttää sitä. Kaksikko portilta jättää etenemisen sikseen. Mikään sisältä kuuluva ei kuulosta tutulta — paitsi Pornaisen voihkinta, kun hänen haavojaan paikataan.



Miss Liao vm. 3052 Sunita Parmar. Pornaisen *Marauderin* ukkovarvas näyttää kuvankauniilta.

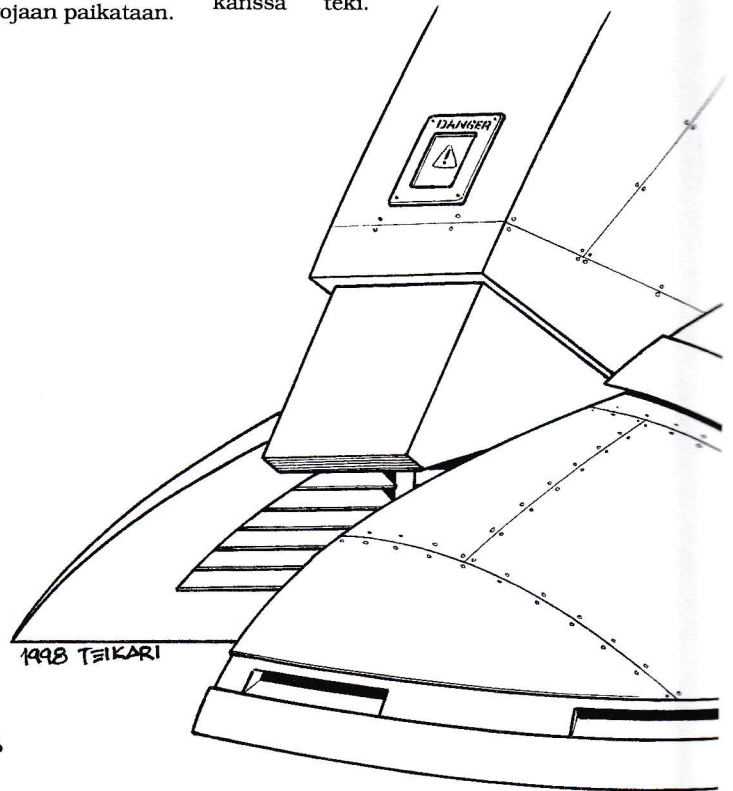
Sitten kaikki taukoaa. Hetken aikaa ei kuulu kuin Steinin epäselvää jyrinää — pelkästä äänensäyvystä voi päätellä, että hän ei ole kiltillä päällä. Sitten kuuluu läjähdys. Samalla alkaa kaukaa kuulua lähenevien ajoneuvojen ääntä.

Stein tulee ulos ovesta. Lyhyesti hän selostaa, että möhömaha luultavasti ei enää meitä kiusaa. Toisten ilmeistä voi päätellä, että heppu ilmeisesti vähintään päästi housuunsa. Hänen selittäessään tarhan portin taakse ilmestyy pari ajoneuvoa. Tutun näköisiä kaiken lisäksi — paikallisen armeijan ajoneuvoja.

Stein vakavoituu uudestaan ja alkaa

laskeutua alas. Hänen lähestyessään porttia useampi kuin yksi aseistautunut mies ilmestyy sen taa. Lähestyessään hän alkaa puhua sen verran hiljaisella äänellä, etten kuule, mitä hän sanoo. Jostakin ilmestyy upseerin näköinen mies, jota Stein tervehti ja ilmeisesti jää selittämään hänelle jotain.

Runsaan viiden minuutin keskustelun jälkeen Stein viittaa meidät takaisin. Sotilaiden katsoessa pakkaamme haavoittuneet ja haavoittumattomat taas pikkumiehen pakettiautoon ja ajamme pois. Heput jäävät katselemaan peräämme päättään pudistellen. Itse ihmettelen, että minkähän diilin Stein niiden kanssa teki.



Paikallinen sotaväki on aika tiukka; täällä ei kävellä mechoilla katua pitkin.

Painun nukkumaan niin pian kuin suinkin. Aamulla herään tuttuun ääneen, hotellin sisäpuhelimien pärinä. Luurissa on tietenkin Stein.

Meille on keikka tiedossa. Stein aikoo laivata meidät jonnekin periferiaan asuttamaan toistaiseksi asuttamattomia planeettoja. Koska paikalla saattaa jo olla klaanilaisia, tarvitaan ehkä tulivoimaa.

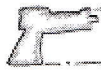
Luultavasti en tule takaisin pitkään aikaan.



CORPS: Space



Kovan onnen pavunvarsi vankilaplaneetalla



Pelauttaja kertoo

CORPS: Space:n maailma muistuttaa melko lailla Dyynin maailmaa: Keisari hallitsee kolonisoitua avaruutta yhdessä aatelisten kanssa. Myös telepaatikkojen, mentaattien ja navigaattorien killoilla on huomattavasti poliittista vaikutusvaltaa. Tarkempi kuvaus maailmasta löytyy Excalburin vuosijulkaisusta 1995.

Nyt aloittamani tarina on suoraan jatkoa pari vuotta sitten pelauttamalleni Space Time -kamppikselle, jossa hahmot olivat hyvin vaikeita vaikutusvaltaisia henkilöitä ja pelin tapahtumat vaikuttivat maailmaan voimakkaasti. Tapahtumat lähtivät käyntiin, kun vakiintuneita valtakenteita oli horjuttanut Zenin kristillisten nihilistien nousu. Nihilistit ottivat hallintaansa vajaan neljänneksen keisarin valtakuntaa täysin yllättäen lähinnä aivopesemällä hallitsevaa aatelistoa puolelleen. Nihilistit julistautuivat itsenäiseksi tasavallaksi ja onnistuivat melkein tappamaan keisarin ja suuren osan arkkiherttuista mutatoitujen tappajakakteerin avulla. Paroni Hoskins, telepaatikkojen kiltä, herttua Otzols-Graham ja muutama muu onnistuivat lopulta pysäyttämään Nihilistien tasavallan laajenemisen.

Uusi tarina jatkuu suoraan tästä tilanteesta, kun hahmot löytävät itsensä keskeltä nihilistien uusia juonia. Kamppista varten luotiin uudet hahmot, ja tapahtumat pyörivät hieman pienemmissä ympyröissä kuin ensimmäisessä kamppiksessa — ainakin aluksi.



Pelaaja tilittää

Terminus makasi hiljaa kuurnellen ja hengitti kevyesti. Hengittäminen oli asia, jota hän oli jo oppinut arvostamaan. Vankilaplaneetan ulkoilmassa ei ollut paljonkaan happea, mutta senkin edestä hiilidioksidia. Pelkkä kävely sai aikaan tunteen, kuin olisi yrittänyt vetää nestettä keuhkoihinsa; happea ei tuntunut millään saavan tarpeekseen. Mutta ei heitä ulos viety kävelemään, ei toki: vangit keräsivät scoo-sieniä turvanaan mitätön happipullo. "Jätä keräämättä täysi määrä sieniä ja happiannoksesi pienenee", oli hänelle ja muille sanottu ensimmäisenä päivänä.

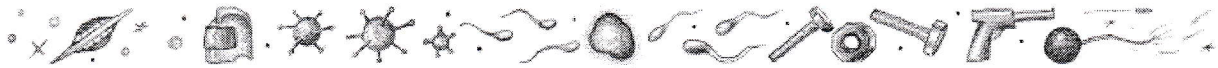
Kuinka vähän aikaa olikaan siitä, kun heitä oli juhlistettu sankareina? Vain muutama viikko sitten he olivat olleet pavunvarren hississä matkalla alas yhtä matkaa paroni von Gottenfriedin ja tämän seurueen kanssa. Sitten räjähdys, hyytävä pelastautuminen ilmattomaan tunne-

liin suojakenttien ja hengitysnaamarien avulla ja viimein pääsy takaisin kiertorata-asemalle, joka oli räjäytetty lähes olemattomiin. Siitä huolimatta he pääsivät sukulaan ja planeetan pinnalle, jossa paroni oli palkinnut heidät kaikki.

Terminus raotti silmiään ja vilkaisi ympärilleen. Yö oli jo varsin pitkällä, ja kohta olisi sovittu hetki. Hän toivoi muiden olevan yhtä hyvässä kunnossa kuin hän itse; ulkona työskentely oli raskasta, ja kaikki heistä eivät olleet yhtä kestäviä. Hän hymähti itsekseen. Teknologialla pystyi tekemään monia asioita, mutta kun se riistettiin pois, ja jäljelle jäi vain se, minkä Alahu oli syntymässä antanut, selvisi ihmisen todellinen mitta. Terminus ei pitänyt omaa mittaansa kovinkaan pienenä.

Hän oli tuntenut olonsa oudon avuttomaksi paronin juhlissa. Melkein kaikki oli erilaista kuin mihin hän oli tottunut ja kaikki muuttui vain oudommaksi, kun paronin pää räjähti salamurhaajan luodista ja mustaunivormuiset miehet valtasivat palatsin. Heidät oli vangittu — heidät, jotka olivat pelastaneet paronin hengen! Eikä siinä kaikki, paronin murha oli laitettu heidän tunnolleen.

Vangit nukkuivat suuren hallin lattialla pienissä ryhmissä tai yksinään, kaikki kaksisataa. Kahdet kalterien suojaamat portaat nousi-



Kristillisellä nihilistivartijalla ei ollut mahdollisuuksia Terminusta ja oikeuden kulmarautaa vastaan.

vat yltäsanteelle, mistä valvomon valot kajastivat. Jälleen Terminus vilkaisi ympärilleen ja huomasi nyt Robert Vasquez'n avanneen myös silmänsä. Heidän katseensa lukituivat, ja Terminus nosti kysyvästi kulmakarvaansa. Telekineetikko nyökkäsi, ja he alkoivat varovasti nousta makuulta. Tänä yönä he lähtisivät tästä vankilarakennuksesta. Mitä sen jälkeen tapahtuisi, olisi Alahun käsissä. Ja heidän omis- saan.

Muistot kahden viikon matkasta vankialuksella eivät olleet hänen mieluisimpien muistojensa joukos- sa. Ahdas selli oli tuonut kauan haudattuina olleita muistoja pin- taan, muistoja pitkistä öistä kuivu- neen kaivon pohjalla hänen oltuaan "häpeäksi" perheelleen. Terminus ei ollut mielissään näille kristillisille nihilisteille, kuten hän oli kuullut heitä kutsuttavan. Kunniaa ja mai- netta hän oli lähtenyt hakemaan, ja sen mitä hän oli löytänyt, olivat he ottaneet pois.

Terminus alkoi valmistautua. Pako olisi hänen ja Robert Vasquez'n kä- sissä: telekineetikon huumeannok-

sen hänen sijastaan ottanut Hans Werner, yksi edesmenneen paronin henkivartijoista, oli tokkurassa, eikä Terminus ollut odottanutkaan pilo- tista, paronin mentaatista tai lääkä- ristä olevan ensi vaiheessa apua. Saati vielä sikiöasennossa makaa- vasta naistelepaatikosta. Terminus katseli hänen hidasta heräämistään ilmeettömänä. Hän toivoi, ettei nai- sesta olisi liikaa vaivaa pakomatkan aikana. Mutta yhdessä heidät kaikki oli tänne tuotu, ja yhdessä he täältä lähtisivät.

Lukko naksautti hiljaa. Terminus ra- otti ovea ja hiipi portaat ylös varoen kolauttamasta kantamaansa kul- marautaa mihinkään. Telekineetik- ko hiipi hänen perässään ja teki yläoven lukolle saman, minkä oli al- haallakin tehnyt. He hiipivät kyyry- sä valvomon ikkunoiden alla kunnes pääsivät ovelle muiden seuratessa perässä. Mutta valvomon ovi ei auennutkaan! Adrenaliini syöksähti hänen suoniinsa, kun samalla sisäl- tä valvomosta kuului ääniä vartijan liikkua. Mutta sitten kuului WC:n tervetullut ääni.

Telekineetikko perääntyi taaksepäin

ja nousi kurkistamaan ikkunasta nähdäkseen oven aukaisumekanis- min samalla kun Terminus valmis- tautui ryntäämään sisään. Mieli hallitsi jälleen materiaa, ja ovi auke- si — tällä kertaa voimakkaasti su- hahtaen. Terminus lausui hiljaisen rukouksen ja ryntäsi ääneti sisään.

Vartija oli juuri nousemassa pytyltä, kun Terminus ehti paikalle. Vartijan epäonneksi Terminuksella ei ollut hänen suhteensa mitään aikomus- takaan reiluun tappeluun. Voima- kasta kulmaraudan heilautusta seurasi vasen suora, ja vartija tipah- ti tajuttomana lattialle. Muut kiiruh- tivat sisään — ja valot muuttuivat punaisiksi ja hälytys alkoi soida.

Hetken paniikin jälkeen heille selvi- si, että hälytyksellä ei ollutkaan mi- tään tekemistä heidän kanssaan. Planeettaa oli lähestymässä ilmei- sesti vihamielinen alus, ja kaikki tu- kikohdat olivat hälytyksen piirissä. Terminus kuunteli puolella korvalla taittaessaan vartijan niskan. Vasta kun he pääsivät arveluissaan koht- aan mahdollisista maaleista, muisti hänkin vankilan sijaitsevan aivan pavunvarren vieressä. Vaikka hän ei planeettainvälisistä taisteluista juu- ri mitään tiennytkään, ei hänkään halunnut jäädä mahdollisesti sortu- van satojen kilometrien korkuisen rakennelman alle.

Yksi asia oli kuitenkin varsin toden- näköinen: hyökkäys naamioisi hei- dän pakonsa. Ja toinen asia oli täysin varma: nihilistit tulisivat maksamaan täyden hinnan.

Ne vääräuskoiset koirat.

Vasquez leipälajissaan...





AD2300



Pelauttaja kertoo

Vuonna -97 2300-kampanjat ovat pyörineet melko tyydyttävää tahtia, tai ainakin pyörivät syyskuun alkuun asti, jolloin GM vaihtoi työpaikkaa ja siirtyi arkipäiviksi akselille Helsinki-Turku. Jatkossa täytynee-kin vakavasti miettiä, mitä kampanjoille tehdään.

Koska en kuitenkaan haluaisi jättää 2300:n pelauttamista, järkevin tulevaisuuden vaihtoehto näyttäisi mielestäni olevan kahden kampanjan yhdistäminen yhdeksi viikonloppuisin pelattavaksi kampanjaksi. Tosin kampanjoiden yhdistämisessä ongelmana on pelaajien karsimisen lisäksi se, että kampanjoiden tyylit eroavat huomattavasti toisistaan. Ehkä asioista päästään kuitenkin jonkinasteiseen ratkaisuun. Vastaus selvinnee ensi vuoden vuosijulkaisuun mennessä.

Itse pelirintamalla on pitkästä aikaa tehty radikaali muutos. Onko muutos sitten lopullinen, onkin jo toinen seikka. Hahmokorteissa siirryttiin versiosta 4.03 versioon 5.0, mikä samalla tarkoitti siirtymistä raa'asti modifioidusta 2300-perussysteemistä hiukan vähemmän modifioituun CORPS-systeemiin. Muutoksen tarkoitus oli vähentää GM:n työtaakkaa erityisesti taistelutilanteissa.

Siirrosvaihe on vielä kesken, eikä lopullisia johtopäätöksiä siitä, onko siirros lopullinen, ole vielä tehty. Paljon riippuu siitä, miten pelaajat ja GM sisäistävät uuden systeemin, ja kuinka jouhevasti se käytännössä toimii. Ehkä vastaus tähänkin saadaan ensi vuosijulkaisuun mennessä.

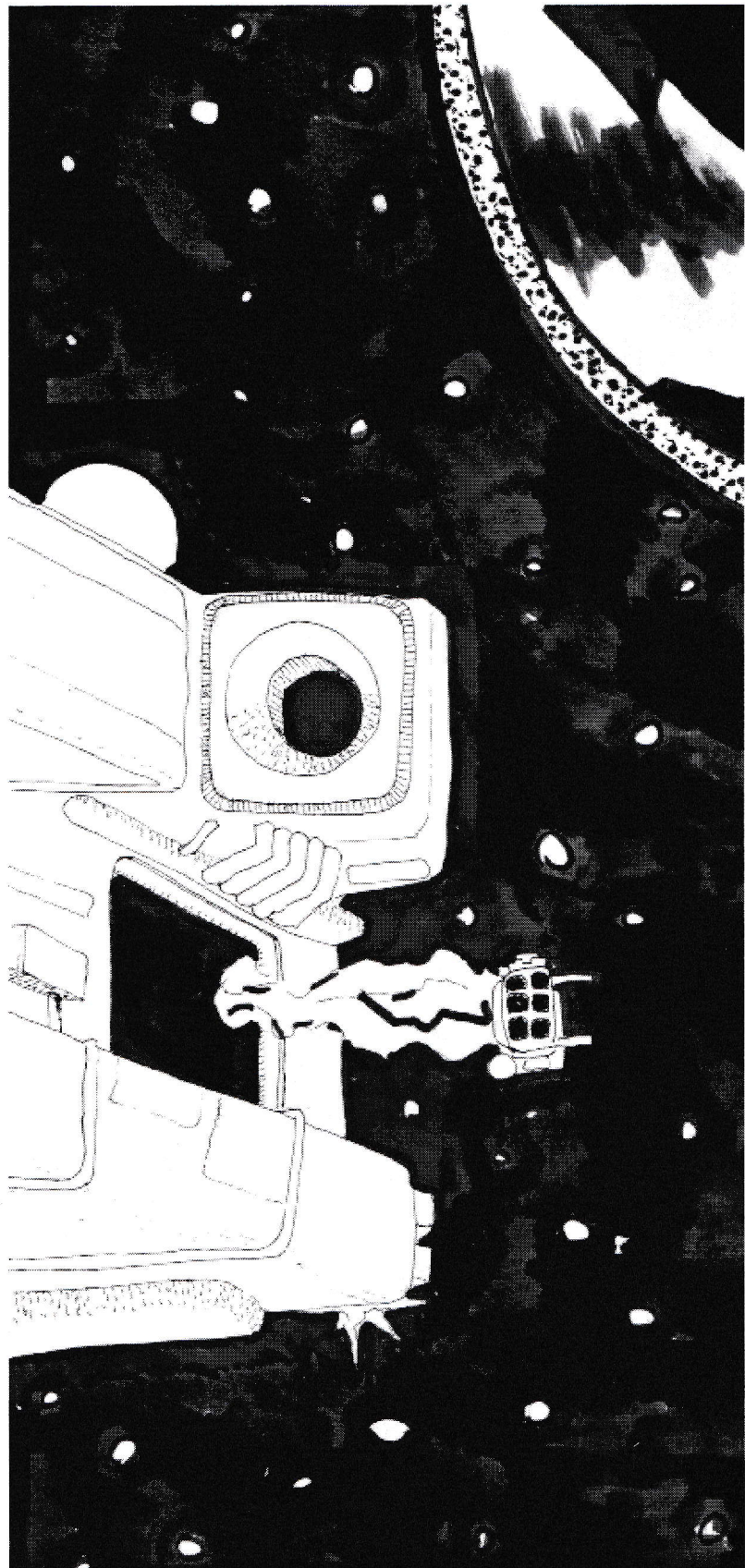


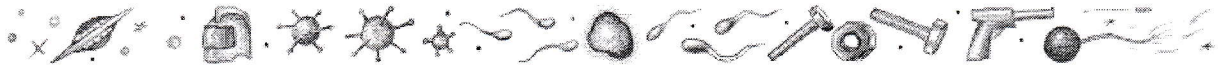
Pelaaja tilittää

Amerikan tiedustelupalvelun Ranskan haaran apulaisjohtaja Frank Johnson otti vastaan Amerikan Tansaanin suurlähettiläs Roger G. Myroinin hänelle tarjoaman konjakkilasin ja istuutui raskaasti takan ääressä olevaan nojatuoliin.

"Maistuisiko sikari?"

"Ei kiitos, yritän vähentää polttamista."





"Häiritseekö, jos itse poltan?"

"Kaikin mokomin."

Suurlähettiläs sytytti sikarinsa ja silmäili häntä vastapäätä istuvaa nelikymppistä varsin lihavaa tummaihoista konjakkilasiaan ajatuksissaan sormeilevaa miestä. Suurlähetystön palvelusväki viimeisteli illallispöydän siivoamisen jättäen miehet kahdestaan.

"Tunnet olevan kovin mietteisäsi, Frank. Tutkielmasi loppuyhteenvetoako mietit?"

Johnson naurahti kohteliaasti.

"Valitettavasti näyttää siltä, että tutkielmani viivästyy jonkin verran."

"Niinkö? Sepä harmillista. Se kuulosti minusta niin kiehtovalta aiheelta. 'Informaatioidankäynti avaruudessa', vai mikä tutkielmasi nimi olikaan?"

"Tutkielmani käsittelee useampaaikin aihetta tiedustelun alalla, mutta se on lähinnä analyysi siitä, miten eri kansalaisuuksia ja ammatteja sisältävä sotilasryhmä käyttäytyy, kun se joutuu komennukselle avaruuteen. Nollapainovoima, ahtaat tilat, eristyisyys, jännittyisyys... kaikki nämä yhdessä vaikuttavat sekä yksilön että ryhmän käyttäytymiseen."

"Kuulostaa kiehtovalta. Olit siis itse valvomassa tätä komennusta?"

Johnson nyökkäsi ja siemaisi varovasti lasistaan.

"Se oli varsin mielenkiintoinen koe. Voin lähettää teille kopion siitä, kunhan minulla olisi aikaa kirjoittaa se puhtaaksi."

"Luuletko, että AIS antaa sinun julkaista tutkimustasi?"

"En usko, että sotilastiedustelupalvelu pitää tutkielmaani kovinkaan tärkeänä, kunhan vain siinä ei käytetä oikeita nimiä tai ajankohtia. Sitäpaitsi, sopimukseni mukaan minun on mahdollista tehdä tieteellistä tutkimusta varsinaisen työni ohessa. Tähän mennessä olen onnistunut yhdistämään huvin ja hyödyn varsin menestyksellisesti."

"Entä mikä on seuraava kohteesi? Mistä aiot kirjoittaa seuraavaksi?"

"Saatan jatkaa tutkimustyötä 'kohderyhmäni' kanssa. Itse asiassa asiani sivuaakin tätä aihetta. Lähetystö on vuokrannut eräältä Tanstaaflilaiselta kiinteistöyritykseltä varastotilaa kaupungin laitamilla. Varastorakennus on kirjanpitonne mukaan ollut tyhjiään jo pari vuotta, mutta rakennus on edelleen meillä vuokralla. Saimme kuulla, että joukko loisia on pesiytynyt näihin tiloihin. Sopiiko teille, että käymme puhdistamassa paikan vaikka seuraavalla Auroren työpäivällä?"

Suurlähettiläs nojasi eteenpäin selvästi kiinnostuneena.

"Tottahan toki. Kuinka mielenkiintoista. Loisia, sanoitte... kenties joi-

tain vaarallisia rikollisia? Aiotteko pyytää armeijan apua? Entä paikalliset viranomaiset?"

Johnson naurahti suurlähettilään innostukselle.

"Olemme jo sopineet asiasta paikallisten kanssa. Varastolla on muutama paikallinen pikkurikollinen. Heistä ei pitäisi olla vastusta hyvin koulutetulle palkkasoturiryhmälle. En usko, että tarvitsemme apua armeijalta. Sitäpaitsi, palkkasotilasyksikkö on paljon huomaamattomampi täällä Aurorella, tai 'Villissä Lännessä', kuten jotkut Tanstaaflia kutsuvat."

"Ahaa, ymmärrän... siellä on siis jotain tärkeää, jonka haluatte ulos mahdollisimman pienellä hälyllä?"

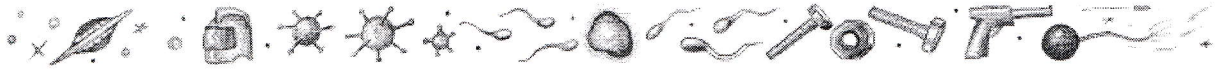
Johnson nojasi taaksepäin mukavassa tuolissaan konjakkiaan maistaen. 'Suurlähettiläs ei olekaan niin seniili kuin mitä hän antaa ymmärtää', hän ajatteli itsekseen. Hän hymyili anteeksipyytävästi hopeahapsiselle lähettiläälle.

"Valitettavasti minun täytyy tuottaa teille pettymys: kyseessä on vain pieni operaatio, jonka tarkoituksena on sekä hätistää rosvo pois että antaa minulle mahdollisuus tarkkailla kohderyhmääni uudelleen. Ikään kuin jälkitarkastus, ymmärrättehän."

Myron huokaisi pettyneenä.

"Hyvä on sitten, mutta olkaa varovaisia siellä. Saako olla lisää konjakkia?"





Traveller TNE: Vyborg

Pelkoa ja vihaa Promisessa

Kolme viikkoa aikaisemmin

Heräsin hiljaiseen surinaan. Huoneen kattovalo kirkastui vähitellen, ja surina voimistui. Venyttelin itseni suoraksi ja aloin etsimään surinan lähdeä. Huoneessa ei tuntunut vieraita hajuja, ja liukuovea vastaan nojaava tuoli oli yhä paikallaan, joten äänen lähde oli ollut huoneessa ennen tuloani. Paikallistin surinan tulevan sängyn läheisyydestä, joten hyppäsin alas sängylle. Sängyn vieressä oli seinään upotettu hylly, jossa oli pieni suriseva laatikko. Avasin laatikon sen sivussa olevaa saumaa pitkin ja katkoin sisällä olevia johtoja, kunnes surina lakkasi.

Avasin liukuoven ja hyppäsin kaatuneen tuolin ylitse käytävään. Lähdin kulkemaan kohti messiä. Kulkeminen oli nopeaa, sillä miehistön jäsenet olivat oppineet jo väistämään.

Messistä löysin ainoastaan säiliöihin pakattua mautonta tahnaa ja pieniä pusseja, joiden sisältämä neste maistui ja haisi normaalille ruualle, mutta oli aivan liian väkevää syötäväksi sellaisenaan. Poistuin ärtyneenä messistä ja kuljin alas ilmalukolle.

Työmiehet olivat kuljettamassa alukseen korjaustarvikkeita, ja ilmalukon molemmat ovet olivat auki. Odotin sopivaa hetkeä ja kenenkään huomaamatta hyppäsin ulos aluksesta suurelle laskeutumisalustalle. Juoksin nopeasti pyöräkulkuneuvon alle ja etsin sen pohjasta hyvän pöytäpaikan.

Vähän ajan kuluttua pyöräkulkuneuvo lähti liikkeelle ja ajoi laskeutumisalustan laidalla olevaan varastohalliin. Odottelin sopivaa tilaisuutta ja hetken kulutta pudottauduin lattialle ja pöytäpaikan hallin pakkauslaatikoiden sekaan. Pöytäpaikan ja hiipien kuljin talosta toiseen tunnustellen ruuan hajua.

Kolme päivää aikaisemmin

Midu Agashaam oli ollut keisarikunnan nopein hävittäjätyyppi, ja sen nopeus ja pitkän matkan aseet mahdollistivat sen, että Midu voisi hyökätä vastustajan kimppeun pysytellen samalla tämän aseiden ulottumattomissa.

Kyllönen katseli komentosiltaa viimeisen kerran ja käveli hissille. Midu Agashaam -luokan hävittäjän kapteenina oleminen oli tuntunut aluksi mahtipontiselta, mutta alukseen oli hankala tottua, sillä se oli suunniteltu aivan eri pohjalta kuin hänen oma aluksensa.

Kyllönen astui hissiin, joka nopeasti laskeutui A-kannen ohjaustornista E-kannen miehistötiloihin. Hän käveli aluksen perään ja laskeutui hissillä sukkulahalliin. Sukkulahalli oli surkean näköinen, sillä muunnostyöt oli tehty tiukan aikataulun puitteissa. Alunperin Midu oli kantanut kahta sukkulaa tilavassa hallissa, mutta hallin ja lastiruuman väliset seinät ja osa lattiaa oli täytynyt poistaa ennen kuin hänen oma aluksensa oli mahtunut sisään.

Kyllönen astui sisään aluksen perässä olevasta ilmalukosta ja käveli keskikäytävää pitkin kohti nokassa olevaa ohjaamoa. Jääkärit olivat saapuneet alukseen

hetkeä aiemmin, ja asekaapin vieressä oli pakkauslaatikoissa varusteita, jotka eivät mahtuneet kaappiin. Hän kulki ohjaamoon, joka heräsi hänen ympärillään täyteen valmistustilaan. Tietokone ilmoitti aluksen olevan lähtövalmis.

Sukkulahalli tyhjäntyi ilmasta, ja isot ulko-ovet avautuivat. Pienempi alus liukui ulos Midun sisältä ohjailusuihkujen työntämänä. Aluksen molemmat moottoriyksiköt kääntyivät lentoasentoon, ja plasmasuihkut työnsivät aluksen kauemmaksi Midusta.

Kyllönen katseli tutkakuvaa etääntyvästä aluksesta. Midu oli viisitoista kertaa hänen alustaan isompi, mutta alukset olivat periaatteiltaan niin erilaisia, ettei niitä voinut kunnolla verrata toisiinsa. Jos Midua vertaisi muinaisten pintalaivastojen ohjushävittäjään, niin Ampuhaukkaa voisi verrata sukellusveneeseen.

Midu Agashaam hyppäsi pois aurinkokunnasta, ja Ampuhaukka käytti hypyn aikaansaamaa energiapurkausta peittämään plasmamoottoriensa kiihdytysjäljen. Alukiihdytyksen jälkeen Ampuhaukan moottorit sammuvat, ja se lähestyi planeettaa kylmänä kappaleena.

Edellisinä päivinä

Mikako katseli ympärilleen hermostuneena. Vaikka tehtävä tuntui onnistuvan, kaikki näytti liian helpolta. Matka planeetalle oli tapahtunut ilman suurempia ongelmia, ja ainoa vastaantullut Virusalus oli tuhoutunut tajuamatta, mikä siihen osui. He olivat laskeutuneet turvallisesti vapaakaupunkiin ja neuvotelleet planeetan lähes kivikauden tasolle joutuneiden asukkaiden kanssa. Vuorokauden kuluessa he olivat saaneet yhteyden Neuvoston toimintaa vastustavaan vastarintaliikkeeseen ja olivat nyt keskustelemassa vastarintaliikkeen johtajan kanssa.

Hannula ja Puhakka pumppasivat taidokkaasti johtajalta tietoja, mutta Mikakoa kalvava epäily kasvoi koko ajan. Hän katseli ympäri kellarihuonetta ja etsi mahdollisia ansaan viittaavia piirteitä. Huoneessa ei näkynyt heidän lisäksi muita kuin johtaja ja yhdyshenkilönä toiminut Karla. Mikako lähetti telepaattisen pulssin tarkastaakseen, onko lähistöllä tunkeilijoita. Hän yllättyi etsintänsä tuloksesta.

<Mikako> ♦ Ongelmia. En tunne johtajalta aivotoimintaa. ♦

<Puhakka> ♦ Onko se telepaatti? Käyttääkö se kilpeä. ♦

<Mikako> ♦ Mahdotonta. Kukaan ei ole noin hyvä. ♦

<Hannula> ♦ Minä pidän johtajaa puhumassa. Tarkastakaa joku. ♦

<Mikako> ♦ Ei turtumaa. Sillä ei ole aivotoimintaa. ♦

<Puhakka> ♦ Sama tulos. Ei mitään. ♦

<Reiman> ♦ Käyn katsomassa. ♦

Reiman nojautui seinää vasten ja irtosi ruumiistaan. Hän siirtyi nopeasti johtajan viereen ja kosketti tätä varovasti. Yllättyneenä hän työnsi päänsä johtajan sisään ja katsottuaan ympäriinsä hän palasi nopeasti takaisin ruumiiseensa.

<Reiman> ♦ Tyhjää. En tuntenut mitään ja näin vain pimeyttä. ♦



<Puhakka> ♦ *Helvetti. Taas meitä kusetetaan.* ♦

Puhakka hypähti ketterästi kohti johtajaa ja ojensi kätensä koskettakseen miestä. Käsien osuessa johtajaan hologrammi sammui. Johtajan tuolilla oli ainoastaan pieni holoprojektori.

<Reiman> ♦ *Heti ulos. Ottakaa Karla mukaan.* ♦

Puhakka juoksi portaat ylös ja astui säkkiövestä kylmään yöhön. Kylä oli täysin pimeä, mutta kylän laidoilta näkyi teräviä välähdyksiä ja kaukaa kuului laukausten ääniä. Puhakka irrotti vyöstään kypärän ja laittoi sen päähänsä kiinnittäen samalla johdon niskassaan olevaan pistokkeeseen. Kypärän sensorit syöttivät havaintonsa hermolinkein kautta suoraan hänen näköhermoonsa, ja yön pimeys tuntui väistyvän.

Reiman astui kadulle Puhakan viereen ja alkoi myöskin tutkia ympäristöä. Heidät oli yllättäen kutsuttu neuvotteluun, ja Reiman oli ainoa, joka oli ehtinyt laittaa haarniskan päälleen. Haarniskan tutka ja hermolinkeitetty tietokone auttoivat häntä havaitsemaan ympäristön taapahtumat uskomattomalla tarkkuudella.

<Puhakka> ♦ *Kaupunkiin on hyökätty. Näen joukkoja ainakin kolmella eri suunnalla.* ♦

<Reiman> ♦ *Robotteja, kyborgoja ja robottivaunuja. Ainaakin kuusi panssaroitua kelkkaa. Joukot etenevät kaupun-*

Kyllönen katseli huolissaan kaupungin laidoilta näkyviä välähdyksiä. Hän ei ollut varautunut maataisteluun ja osasi käyttää kunnolla vain aluksensa aseita.

"Näettekö alusta? Onko sinne hyökätty?"

<Reiman> ♦ *Vihollisjoukkoja on meidän ja laskeutumisalustan välissä. Kolme kelkkaa lentää kohti alusta.* ♦

Hannula tarttui kiinni Karlan rinnuksesta ja veti tämän luokseen. Hän ravisteli järkyttynyttä naista hetken kiinnittääkseen tämän huomion.

"Löytyykö kylästä aseita? Mitään keihästä parempaa?"

"Tuota... aseita on kätkeyty torin laidalla olevaan viljavarastoon."

Karla tunsi esineen painautuvan kasvoilleen ja yritti pyristellä irti häntä pitävästä otteesta. Sangattomia silmalaseja muistuttava visiiri painui hänen kasvoilleen, ja yllättäen Karla tajusi näkevänsä yhtä hyvin kuin keskipäivällä. Ympäristö näytti epätodelliselta, sillä kaikki esi-
neet olivat harmaita ja missään ei näkynyt varjoja. Hannula veti Karlan mukanaan ulos.

"Viljavarasto. Näytä tietä!"

Kiviruukuissa palava lanta valaisi toria punertavalla hohteella. Hasan nojasi sauvaansa synkkänä kuin myrskyn merkki ja katsoi halveksien

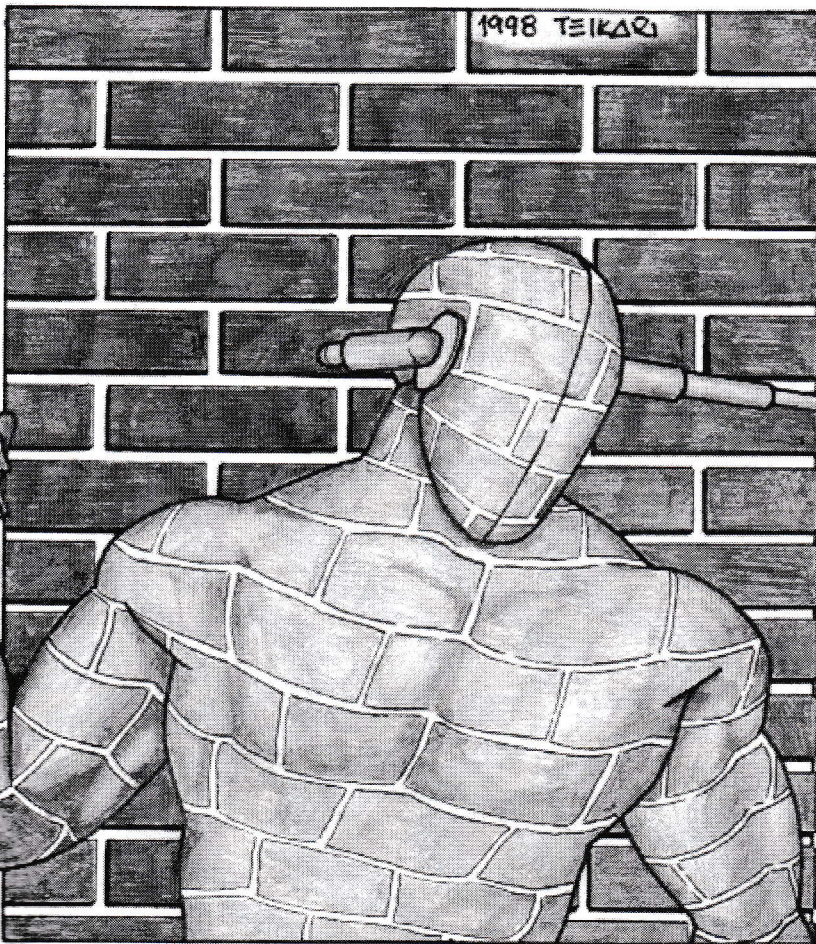
ympäriään seisovia keihäsmiehiä. Hermostuneet keihäsmiehet puhuivat keskenään matalilla äänillä, osoittelivat kylän laidoilla näkyviä välähdyksiä ja rukoilivat apua esisiltään. Hasan seisoi paikallaan kärsivällisenä ja odotti muukalaisia.

Muukalaiset olivat kaiken pahan alku ja juuri. Koko kaupungissa ei ollut mitään niin arvokasta kuin hän ja hänen asemansa kaupungin päämiehenä. Muukalaiset olivat saastaisia vääruskoisia; he eivät

kunnioittaneet vanhoja tapoja ja olivat loukanneet hänen arvovaltaansa saapumalla kaupunkiin ilman päämiehelle kuuluvaa lahjaa. Kauppaneuvottelun jälkeen Hasan oli purkanut raivoaan lukemalla joukon kirouksia muukalaisen päänmenoksi ja kuiskinut ne muinaiseen suhisevaan laatikkoon. Mahtavat kiroukset olivat tehonneet, ja nyt metallimiehet olivat saapuneet noutamaan muukalaisia Helvettiin.

Äkkiä yksi keihäsmies huudahti varoituksen ja osoitti sormellaan torin laitaan avautuvaa kaapea katuja. Hasan tunnisti

kaukaa katuja pitkin lähestyvät hahmot muukalaisiksi. Hän osoitti sauvallaan muukalaisia ja huusi suureen ääneen: "Pahan tuojat! Pahan tuojat!"



Lutnantti Reiman tiedustelee naamioharniskassa.

gin laidoilta etsi- ja -tuhoa -ryhmyksellä. Radioyhteyksiä häiritään kiertoradalla olevalta aluksesta. ♦



Nuoliammuksen kartiomainen kärki osui pehmeään materiaaliin ja läpäisi sen vaivatta. Osuessaan kovempaan materiaaliin ammuksen kapea vyötärö lengahti, mutta ammus jatkoi silti matkaansa. Lämpäistyään kovemman kerroksen ammuksen suuri kierrosnopeus vänsi sen mutkalle vyötärön kohdalta, jolloin ammus taipui V-kirjaimen muotoiseksi.

Epävakaasti kieppuva ammus tunkeutui syvemmälle pehmeään materiaaliin, ja sen lähettämä iskuaalto oli niin voimakas, että materiaalin sisältämä vesi kavitoi hajoten hetkeksi vesihöyryksi. Osuessaan kammion takaseinään ammuksella oli yhä niin paljon voimaa, että se repi takaseinään suuren aukon. Aukosta pursui ulos iskuaallon kiihdyttämää materiaalia.

Gauss-pistoolin magneettikiihdytetty ammus osui Hasanin nenänvarteen, ja hänen takaraivonsa hajosi veriseksi pöllähdykseksi.

Puhakka kumautti nyrkillään viljavaraston raskasta ovea ja päätteli oven olevan liian järeä murrettavaksi.

<Puhakka> ♦ Tämä on lukossa. Mikako, saatko avata? ♦

<Mikako> ♦ Toki. Väistä. ♦

Mikako vilkaisi oven uppolukon isoa avaimenreikää ja etsi katseellaan ovenraossa näkyvää lukonkieltä. Hän keskittyi hetken ja tempaisi lukonkieltä telekineettisellä voimallaan niin, että puinen ovenkarmi repeytyi.

Karla syöksyi edeltä viljavarastoon, ja muut seurasivat perässä, kun Karla laskeutui varaston kellarin. Hän juoksi kellarin nurkassa olevan säkkikasan luokse ja alkoi epätoivon vimalla vyöryttää raskaita viljasäkkejä pois nurkasta.

"Auttakaa minua! Aseet ja pakotunnelin suuaukko ovat näiden säkkien alla."

Lyhyen kaivamisen jälkeen säkkien alta paljastui tunnelia peittävä kiviluukku. Tunnelissa oli kankaaseen kirottuna kaksi raskasta kivääriä.

Reiman katseli mielteliäänä pakotunnelin suuaukkoa.

<Reiman> ♦ Ei ornistu. Tunneli on kaksi vaaksaa korkea ja kolme leveä. En mahdu sinne. ♦

<Puhakka> ♦ Pakko mahtua. Ylempään kerrokseen osui ja se on sortumassa. Jätä haarniska tänne. ♦

<Reiman> ♦ En mahdu sittenkään. Menen ulkokautta. Mikako, etsin sopivan paikan ulkoa. Vie minut sinne. ♦

Reiman lähti ruumiistaan ja katseli yläpuolella olevaa kylää. Lyhyen etsinnän jälkeen hän löysi viljavaraston takana olevan tyhjän vajan.

<Reiman> ♦ Löytyi. Mikako, siirrä minut tuonne. ♦

Mikako kietoi kätensä Reimanin ympärille ja luki tämän ajatuksia. Ajatuksia lukemalla hän "näki" sen vajan, jota Reiman katseli, ja lyhyen keskittymisen jälkeen hän teleporttasi heidät molemmat vajan sisälle.

<Mikako> ♦ Palaan kellariin. Puhakka, näytä minulle tie. ♦

Puhakka avasi mielensä, jolloin Mikako "näki" kellarin hänen silmiensä kautta. Nähtyään kohteensa Mikako teleporttasi takaisin kellarin.

Hannula laittoi Karlalta ottamansa laajaspektrilasit takaisin kasvoilleen ja ryömi ensimmäisenä käytävään.

Reiman tarkasti nopeasti varusteensa. Haarniskan, G-pakkauksen ja kiväärin lisäksi hänellä oli kolme täyttää

lipasta ja kahdeksan kirppumiinaa. Hän kertasi mielessään näkemiensä vihollisjoukkojen asemia ja arvioi, että kylän oli saartanut kahden tai kolmen komppanian vahvuinen robottiarmeija. Hyökkääjien tarkoituksena oli nähtävästi joko tuhota tai vangita kaupungin asukkaat, jotka tappelivat vastaan kivikautisilla aseilla.

Reiman hymyili itseksensä ajatellessaan vihollisen taktiikkaa. Robottien suureen joukkoon perustuva saartotekniikka ja kelkkojen antama ilmatuki saattoi olla tehokas taktiikka kivikautista vastustajaa vastaa, mutta samalla sopimaton teknisesti kehittyneeseen sissitaisteiluun.

Hän käynnisti haarniskansa häivelaitteen ja holonaamion. Holonaamio kehitti haarniskan ympärille suuntapolarisoidun hologrammin, joka pyrki näyttämään haarniskan pinnalla kuvaa siitä, miltä maisena näytti haarniskan toisella puolella. Aktiivisesti vastaääniä ja EM-aaltoja kehittävä häivelaitte pudotti hänen tutka-profiilinsa pingispallon kokoiseksi.

Reiman astui ulos talosta ja lähti juoksemaan kohti kaupungin laitaa.

Kaksitoista tuntia aikaisemmin

Talon seinään oli liimautunut kämmenenkokoinen pakkaus, jonka kolme elektronista silmää tutkivat ympäröivää maastoa. Se seurasi välinpitämättömästi kadulla juoksevia ihmisiä, tunnusteli askelten aiheuttamaa ääntä herkillä antureillaan ja yritti kuunnella lähestyvää telaketjun ääntä.

Kuunneltuaan pitkään kohteensa ääniä se viimein näki telavaunun kääntyvän kadulle. Se kuunteli vaunun aiheuttamaa ääntä, mittasi sen koon ja muodon, ja aisti moottorien aiheuttaman heikon magneettikentän. Vaunun saavuttua kuuden metrin päähän sarja pieniä suuntaavia räjähdyskiviä heitti kirpun irti seinästä.

Kirppu iskeytyi vaunun tornin kylkeen ja sen liisterimäisen sisus levisi pyöreäksi levyksi, joka tarttui kiinni metalliin. Viimeisenä tornin kylkeen osui kirpun pohjassa ollut iskusytytin.

Kirpun gravitaatiopuristettu Ultraniitti räjähti hirveällä voimalla ja lähetti vaunun runkoon repivän iskuaallon. Iskuaallon voimasta moottorien akselit vääntyivät, laakerit juuttuivat, ammusten nallit laukesivat ja hauraat esineet menivät säröille.

Pintaräjähdyksen *spew*-efekti irrotti panssarin sisäseinältä useita kiloja suurella nopeudella lentävää metallisilppua, joka repi vaunun sisuksen sirpalepommin tavoin. Ammusräjähdys viimeisteli kirpun työn, ja robotivaunu repesi kappaleiksi.

Metsästäjä tutki kivien välissä olevaa jälkeä ja poimi maasta muutaman irronneen karvan. Vaikka hän oli ampunut useita laukauksia, hän ei löytänyt yhtään verijälkeä. Eläin oli ollut liian nopea ja vaihtanut suuntaansa jatkuvasti pysähtymättä hetkeksikään paikkaan, johon hän olisi voinut tähdätä.

Metsästäjä palasi asunnolleen ja syötti tähtäimen talletamat kuvat tietokoneeseen ja kysyi neuvoa muinaiselta



Kirjastolta. Lyhyen etsinnän jälkeen Kirjasto löysi kolme eläintä, jotka muistuttivat hänen näkemäänsä olentoa.

Vyborgilainen Orava-Koira (O-K):

- ⇒ *GenID*:n valmistama kaikkiruokainen nisäkäs, jonka geeniperimä perustuu ⇒ *Terran* alkukoiraan.
- Ketterä maassa ja puissa liikkuja, joka kykenee nopeasti mukautumaan erilaisiin elinympäristöihin ja ruokavalioihin.
- Metsäalueella elävä O-K kasvattaa syömähampaat ja elää etupäässä kasvissyöjänä, kun taas aavikolla ja tundralla elävä O-K kasvattaa raateluhampaat ja muuttuu yksin tai laumassa metsästäväksi lihansyöjäksi.
- Elinympäristöstä riippuen O-K:n kynnet voivat muistuttaa kiipeily-, kaivuu- tai raatelukynsiä.
- O-K ei vanhene normaalisti, vaan kuolee joko sairauden tai tapaturman uhrina.
- Täysikasvuisen yksilön pituus on 200 cm, josta puolet on häntää.
- Orava-Koira pidettiin puoliälykkäänä, ja viimeiset yksilöt tuhoettiin ⇒ *Geenisodassa*.

Metsästäjä pudisti päätään epäuskoisena. Vyborg oli josain kaukana galaksin laidalla, ja Kirjaston tarjoama eläinlaji oli kuollut sukupuuttoon yli kaksituhatta vuotta sitten.

Metsästäjä säpsähti kuullessaan takaansa kynsien rapinaa ja matalan murahduksen. Orava-Koira seiso i avonaisessa oviaukossa kuono kurtussa ja huulet vetäytyneinä kulmahampaiden ylitse. Metsästäjä vilkaisi nopeasti kuvaruudulla näkyvää kuvaa, jossa kuvattu Orava-Koira oli ollut leikkisän näköinen tuuheaturkkinen kasvissyöjä. Hän alkoi varovasti hivuttautua kohti pöydällä olevaa haulikkoa.

Tuujotin perääntyvän miehen silmiin ja odotin. Mies siirtyi hitaasti kohti pöydällä olevaa asetta, jolloin siirryin itse kylki edellä kohti samaa pöytää. Tunsin aseet hyvin, sillä minua kohden oli amnuttu satoja kertoja. Tiesin myös, miten ihminen reagoisi.

Kun mies käänsi katseensa pois minusta mitatessaan etäisyyttä pöydällä olevaan aseeseen, murahdin ja loikkasin häntä kohden. Mies nosti kätensä kasvjojensa suojaksi, jolloin heilautin tuuheaa häntääni ja ohjasin hypyn alas. Osuin maahan miehen jalkojensa juuressa ja loikkasin heti suoraan ylöspäin hänen levitettyjen käsiensä välistä. Etutassujeni kynnet saivat hyvän otteen hänen rinnastaan ja hartiastaan, ja iskin hampaani hänen kaulansa sivuun. Ravistin päätäni voimakkaasti samalla kun takajalkani tekivät refleksinomaisesti juoksuliikkeitä ja niiden terävät kynnet vilttelivät miehen vatsaa.

Kaksi tuntia aikaisemmin

Kiittäjä laskeutui jyrkästi ja sukelsi järven syvyyksiin. Sen luotaimet löysivät nopeasti majakkasignaalin, ja kiittäjä kääntyi kohti *Ampuhaukkaa*. Kiittäjä laskeutui *Ampuhaukan* vedellä täytettyyn lastiruumaan. Lastioven sulkeuduttua vesi pumpattiin pois, ja keinotekoinen gravitaatiokenttä sai vespisarat juoksemaan noroina kohti lattiaventtiiliä. Reiman saapui *Ampuhaukkaan* ilmalukon kautta ja ehti lastiruuman ovelle ennen kuin matkustajat ehtivät ulos kiittäjästä.

Reiman katseli ihmeissään, kun Kyllönen ja Mikako raahasivat Karlan ulos kiittäjästä. Hannula kömpi ulos ajoneuvosta kasvot lievästi turvoksissa.

"Mitä Karlalle on tapahtunut?"

"Se sai jonkun paniikkihäiriön, kun näki sinun tuhoavan koko kylän."

"Hei, se oli vahinko. En minä tiennyt, kuinka suuri paukku siitä tulisi. Sitäpaitsi sinähän sen vehkeen minulle annoit."

"Niin, mutta oliko aivan pakko laukaista kaksi kertaa? No, joka tapauksessa Karla alkoi huutaa ja kiljua sen räjähdysen jälkeen, joten Kyllönen täräytti sitä *urakenilla* päin näköä."

"Entä Hannula? Mitä hänelle tapahtui?"

"Sekosi sen jälkeen, kun oli ryömitetty kahdeksan tuntia tunneleissa. Hän ei meinannut uskoa järkipuhetta, joten minä ja Mikako jouduimme selittämään hänelle elämän perusasioita perinteisellä 'turpajuhlat' -metodilla."

"Jaaha. Selvä. Minä menen paikkaamaan Karlaa. Yritetään levätä vähän aikaa, sillä meillä taitaa olla edessä kiireiset ajat."

Puhakka käynnisti uuden ohjelman, ja syntetisaattori alkoi yhdistellä proteiineja uudeksi tuotteeksi. Alus lepäsi rauhallisesti kahdensadan metrin syvyydessä, eivätkä sen sensorit havainneet mitään hälyttävää. Hän käveli takaisin hyttiinsä ja etsi kaapistaan pyyhkeen. Hän palasi takaisin messiin ja odotteli vielä hetken syntetisaattorin tuotetta.

Syntetisaattori päästi hiljaisen piippauksen, ja Puhakka avasi luukun. Messiin tulvahti raikas koivun tuoksu. Hän tarkasti messin päätteestä aluksen tilan, otti syntetisaattorista tuoreen vihdan ja huusi käytävään: "Sauna on valmis!"

Puoli tuntia sitten

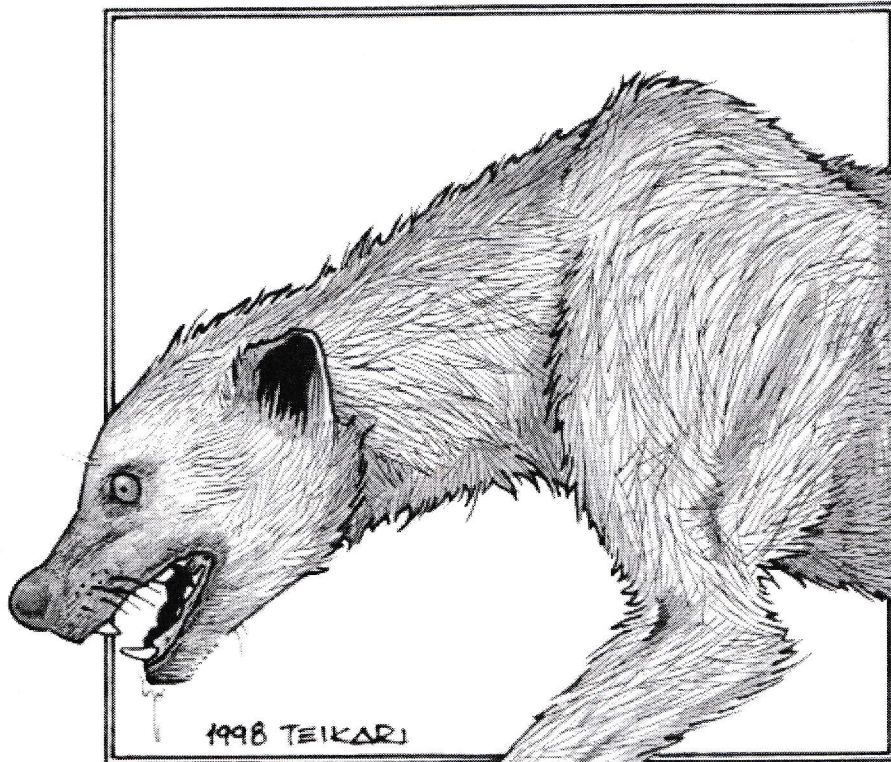
Kyllönen istui ohjaamossa ja odotti. Hän katsoi ohjaamon ovesta käytävään ja näki Mikakon menevän saunan mukanaan iso vodkapullo. Hän odotti vielä hetken, kunnes *Ampuhaukan* perässä olevasta saunasta alkoi kuulua perinteinen Maamme-laulu. Jääkärit kaatoivat viinaa suoraan kiukaalle, pitivät päätään kiukaasta noussevassa höyryssä ja lauloivat suureen ääneen. Höyrystyneet alkoholi imeytyisi suoraan keuhkoista vereen, ja laulaminen takasi, että jokainen hengittäisi höyryä paljon. Kun se kolahtaisi, ei kukaan tulisi huomaamaan mitään.

Kyllönen nosti *Ampuhaukan* reaktorin tyhjäkäynnistä valmistustilaan, kytki aluksen sisäisen painovoiman päälle ja käänsi aluksen nokan osoittamaan suoraan ylöspäin. Hän avasi ison tutkapeilin, joka levittyi aluksen perän ympärille kuin valtava kukan terälehdistö. Passiivinen tutka löysi kiertoradalta kolme vihollisalusta. Tietokone tunnisti alustyyppit niiden emissiokuvien perusteella, ja tutkittuaan alustyyppien tiedot "*Jane's Fighting Ships*" -ohjelmalla hän huomasi, että kahdella aluksella oli häviävän pieni mahdollisuus havaita piileskelevä *Ampuhaukka*. Murphyn lain mukaan sattuma suosisi aina vastustajaa, joten hän päätti pelata varman päälle.

Kyllönen kytki hermolinkeinsä ohjaamon tietokoneeseen ja alkoi käyttää aluksen laitteita suoraan NUI:n kautta. Hän antoi tulenoitimmelle kohteiden koordinaatit ja il-



Vyborgilainen Orava-Koira. Ystävällinen ja pörröinen lemmikki. Omille.



moitti heittimelle tarkat nopeus- ja etäisyystiedot. Ampuhaukka alkoi nousta hitaasti lähemmäs vedenpintaa.

Ampuhaukan runko värähti voimakkaasti kuusi kertaa repulsorin iskun voimasta. Puhakka avasi saunan oven ja karjaisi käytävään: "Mitä helvettiä siellä oikein tapahtuu?" Kyllönen työnsi päänsä ohjaamon ovesta käytävään ja huusi takaisin: "Turbulenssia. Pyörre vedessä. Ei hätää." Saunan ovi suhahti kiinni, ja Ampuhaukka laskeutui syvemmälle.

Tutkamies istui yksin *Chrysanthemumin* taistelukeskuksessa. Tutkan seuranta oli puuduttavan tylsää, ja hän kulutti aikaa keskustelemalla radiolla *Kleevan* tutkamiehen kanssa. Alus ei ollut hälytystilassa, ja kukaan ei välittänyt radion käytöstä, joten he olivat rupatelleet koko vartiovuoron alusta lähtien. Kesken jutustelun hänen tutkansa antoi varoituksen epätavallisesta ilmiöstä, ja hän vilkaisi välinpitämättömästi kuvaruutua.

"Huomasitko tuon?"

"Minkä?"

"Tutka heijastui meteorin ionisoimasta vanasta. Järven päällä."

Radio oli hetken hiljaa, kun *Kleevan* tutkamies tarkasteli oman tutkansa kuvaa. Yhteyden palatessa tutkamiehen

ääni kuullosti hieman huolestuneelta.

"Tutkassa taitaa olla vikaa tai sitten nuo eivät ole meteorin vanoja."

"Kuinka niin?"

"Meteorin vana hajoaa normaalisti ensin yläpäästään, mutta nämä vanat alkavat hajota alhaalta. Aivan kuin meteori olisi lentänyt alhaalta ylös."

Tutkamies kelasi taaksepäin passiivisen tutkan nauhoittamaa kuvaa ja tarkasteli järven yläpuolisia tapahtumia. Meteorivanojen alapuolisella alueella näkyi vesipatsas.

"Järvessä näkyy jotain... aivan kuin se olisi geysir."

"Kyllä... löysin sen itsekin. Ainakin 60 metriä korkea purkaus."

"Mahdotonta. Järvi on ainakin kilometrin syvä. Mikään purkaus ei voi päästä pinnalle asti, ja vesipatsas ei säteile lämpöä."

"Koska ionivanat alkavat suoraan vesipatsaan yläpuolelta, niin vedestä on täytyntä lentää jotain ylös helvetin suurella nopeudella."

"Ehkä. Tuntuu aika epätodennäköiseltä. Ionisoidakseen ilman kapaleen nopeuden olisi oltava yli kymmenen kilometriä sekunnissa..."

"Hyvä jumala..."

Kyllönen kuunteli tutkamiesten keskustelua suurella mielenkiinnolla. Viimeinen kommentti palautti hänet muistoissa takaisin Aldebaraniin, eräälle pölyiselle aavikkoplaneetalle, jossa kiihkomieliseen uskontoon perustuvaa valtiota johtanut *mullah* oli pitänyt itseään elävänä jumalan inkarnaationa. Kyllönen hymyi leveästi ja kuiskasi itsekseen: "Jumalaa ei ole. Minä tapoin hänet".

Viimeinen hetki

Kuusi pientä kiekonmuotoista ohjusta lensi ulos ilmakehästä. Matka ilmakehän läpi oli syönyt ohjusten nopeutta, mutta ne silti lähestyivät kohteitaan moottorit sammutettuina. Niiden häivelaiteet toimivat täydellä teholla pienentäen ohjusten tutkaprofiilin havaintokynnyksen alapuolelle. Ohjukset oli laukaistu pareittain eri nopeuksilla eri suuntiin. Jokainen pari saavutti kohteen olevan aluksen yhtä aikaa, ja niiden ohjailuraketit tekivät viimeiset kurssikorjaukset vain sekunnin murto-osia ennen taistelukärkien laukeamista.

Taistelukärkien kuoret repeytyivät auki paljastaen metallifoliosta tehdyt sädeohjaimet, jotka suuntaisivat syntyneet röntgensädepulssit kohti vihollisalusta. Ampuhaukan sensorit täyttyivät kohinasta, kun kuusi kappaletta puolen megatonnin vahvuista ydinkärkeä räjähti yhtä aikaa.



Calais'n kukkuloissa

Silloin ajattelin vain, ettei hän ollut erityisen kauris. Hän oli minusta vain pieni ja pyöreä, eikä mitenkään muistutanut morsiantani Edinburghissa. Brighton oli siihen aikaan aika rauvioina natsien maihinnousuyrityksen jäljiltä.

En edes tiedä, miksi päämajaa ei oltu siirretty muualle. Nyt samassa paikassa taitaa olla matkailuneuvonta. Kordinturvajoukkoja oli levitelty koko rannikon pituudelta, mutta Brightonissa niitä suorastaan vilisi. Ryhmäni koottiin kuitenkin Brightoniin. Kuusi ihmistä, useimmat normaalin näköisiä. Siinä vaiheessa Hibbertin suomet ja Partingtonin vihreä sänkitukka eivät enää vaivanneet minua. Mutta kun nimelistassa luki vain J Dorrington, ja ovesta asteli sisään lyhyt nainen, meni minulla pasmat sekaisin.

– Korpraali Janet Dorrington, herra luutnantti. Siirretty tänne Lontoon kaukotiedustelusta.

Noin minuutin kuluttua suljin auki jääneen suuni, sitten rapistelin papereita seuraavan minuutin.

– Kaukotiedustelu — te siis olette kaukonäkijä?

Naisen kasvoille ilmestyi kyllästynyt ilme.

– Kyllä, herra luutnantti. Ne kyvyt eivät kysy kokoa.

En löytänyt juuri mitään vikaa hänestä. Naiskorpraalin univormussa oli kaikki paikallaan, ja minusta tuntui, että hän oli jo valmistautunut kaikkeen, mitä keksisin sanoa. Vain vasemmassa kämmenessä näytti olevan arpia.

– Odottakaa täällä.

Ryntäsin komentajan huoneeseen. Hän ehti vain vilkaista minua ja pöydälle heittämiäni papereitani, kun jo nosti rauhoittavasti kätensä.

– Tiedän täsmälleen, mitä aiotte sanoa ja sanon suoraan, että se ei auta. Te tarvitsette havaitsijan. Määräys on määräys, ja meillä ei sitäpaitsi ole vaihtoehtoja.

– Mutta...

– Se, että hän on nainen, on nyt vain pelkkä sivuseikka. Vai pidättekö enemmän pojista?

Hän ärsytti minua tahallaan ja tiesi, etten voisi vastata tuohon juuri mitään.

– Sitä paitsi te tiedätte, mitä Churchill sanoi. Resurssit ovat rajalliset, ja kaikkea mahdollista on käytettävä, jos aiomme pitää puolellemme Saksan Übermensch-joukkoja vastaan. Sitäpaitsi hänet voimme vielä menettää.

– Mitä...?

– Hänen havaintoalueensa on vain viitisenkymmentä kilometriä. Hän katsoi minuun merkittävästi. Tiesin itsinkin meneväni mahdolliselle itsemurhatehtävälle.

– Vieläkö muuta?

– Ei, herra komentaja.

– Poistukaa.

Pudotus oli jo seuraavana iltana. Aamupäivällä kokosin kaikki kentälle. Dorrington oli siellä ennen muita, ja perässäni tulevat miehet hiljenivät nähdessään laskuvarjotamineisiin sonnustautuvan naisen. Muminan alkaessa otin aloitteen käsiini.

– Asento!

Ainakin he hiljentyivät.

– Niille, jotka eivät vielä sitä tiedä, tämä on yhdistetty kouluttamis- ja tiedusteluretki. Menemme viemään ranskalaisille ohjeita ja tarvikkeita.

– Sitä minä vain, Hibbert kajautti. – Mitä hän siellä tekee? Jos Übermenschit huomaavat –

– He raiskaavat minut ja yrittävät sitten käyttää rodunjälöstukseen.

Kaikki muut vilkuilivat häntä hämmentyneinä.

– Olen täysin tietoinen ottamastani riskistä. Miksi luulette, että olen aseistettu? Hän laski kätensä pistoolikotelolle. – Ja lipas on täynnä. En aio ensimmäiseksi käyttää sitä itseäni.

– Asiaan!

Olin yhtä kiusaantunut kuin muutkin, mutta en antanut sen näkyä.

– Hän on kaukonäkijä. Komentoporras haluaa myös tietoja hunnien toimista alueella. Lähempänä ei tule häiritseviä esteitä.

Partington ja Hibbert rentoutuivat oitis. Viime vuosikymmenen ajan kaikki eksot olivat olleet samassa veneessä. Vain me "normaalit" pyysimme varpaillamme.

Loppupäivä sujuikin valmistelujen merkeissä. Kulutin siitä puoli tuntia vakuuttaakseni Partingtonin siitä, että hän tarvitsee laskuvarjon. Sitten menin haukkumaan varusvaraston miehen, joka oli antanut Watkinsille rikkonaisen radion, ja hain uuden. Lento sujui rauhallisesti. Ilmatorjunta ampui jonnekin muualle. Hyppäsin viimeisenä vain nähdäkseni, miten muilla sujui. Hyvin näytti menevän, vaikka Partingtonin varjo olikin mielenosoituksellisen veltto.

Alhaalla meitä ei näyttänyt odottavan kukaan. Saimme rauhassa kerätä kampeemme kokoon ja hieman maillaakin, ennen kuin lähistöllä odottava kauris suvaitsi muuttua ihmiseksi. Kaksi muuta putkahti toisen kaivamasta käytävästä. Samaa käytävää pitkin meidät vietiin heidän piilopaikkaansa. Kaivaja antoi sen sortua takanamme. Ryhmään kuului kolmisenkymmentä miestä. Yli puolet oli normaalin näköisiä — suurimman osan aikaa. Johtajansa tavoin kuusi oli muodonmuuttajia.

Vastarintasolun päämaja oli kaiverrettu keskelle kalliota. Minulle näytettiin myös mies, joka oli sen tehnyt: pieni, kyyryselkäinen ukko, jonka sormien tilalla olevat kynnet olivat kuin hakunkärjet. Muut suhtautuivat häneen kuin lapseen. Kaikki tuntuivat olevat vakaumuksellisia de Gaullen kannattajia. Heidän kysyessään kenraalin vointia saatoin vain vastata, etten ollut kuullut mitään huonoa. Samaa hengenvetoon he alkoivat solvata vasemmistolaisia vastarintasoluja. En välitä, mitä





häneistä jälkkikäteen sanottiin; Gerard Huguerrin oli täysin yhteistyökykyinen. Muut mukisivat, mutta Huguerrin taivutti heidät tahtoonsa. Hekin vastustivat aluksi Dorringtonin mukanaoloa, mutta vaikenivat kuullessaan, mihin häntä tarvittiin. Huguerrin itse ei sanonut mitään.

Jo toisena päivänä päätin saada jonkinlaisen yleiskuvan. Yllätin Dorringtonin kuumentamassa sukkapuikkoa nuotiossa. Minut huomattuaan hän otti sen pois ja pisti sen kuuman pään pieneen pulloon.

– Täytyy aloittaa työt, minä mutisin.

– Sitä arvelinkin. Kuka tekee muistinpanoja?

– Watkins! Hae paperia ja kynä!

Kyyristyin Dorringtonin viereen.

– Kuinka hyvä olette?

Nainen hymyili väsyneesti.

– Pystyn puhumaan havainnoinin aikana. Enkä lähde ruumiistani minnekään, jos sitä tarkoitatte.

Puraisin huuleeni; hän ei ollut mikään aloittelija, turhaan minä häntä vahdin. Watkinsin saapuessa vedin kartan taskustani ja levitin käärön auki.

– Lentokuvissa on outoja leirejä noin parinkymmenen kilometrin säteellä. Sotavankileirejä ne eivät ole, ja keskitysleireissä olisi raskaampi vartionti.

Dorrington vilkaisi ensin karttaa ja mietti hetken. Sitten hän nyökkäsi Watkinsille. Tämä istui hänen viereensä. Itse astuin kauemmas.

Dorrington oikaisi asentoaan allaan olevalla huovalla. Sitten hän otti sukkapuikon ja survaisi sen vasempaan kämmenpohjaansa. Sekä Watkins että minä hätkähdimme.

Dorrington puri hammasta ja hänen silmänsä lasittuivat. Kului muutama minuutti ennen kuin hän alkoi puhua.

– Näen... metsää. Paljon metsää vuoren ulkopuolella.

Watkins hätkähti uudestaan, katkaisi kynänsä ja kirosi. Kiireesti hän kaivoi taskustaan metallisen kuulakärkikynän ja alkoi kirjoittaa. Minä astuin hiljaa eteenpäin ja otin sen pienen pullon käteeni. Pullonsuusta leijaili sprin haju. Tiesin, että jotkut eksot joutuivat tekemään omituisiakin asioita pelkästään ylläpitääkseen ominaisuuksiaan. Olin yllättänyt erään kivikuorisen eksos syömästä mutaa, mutta tällaisia menetelmiä en ollut ennen nähnyt. Ja Dorrington teki sen vapaaehtoisesti. Huguerrin tuli sisään ja aikoi sanoa jotakin, mutta vaikenin. Hän vain tuijotti nuotioon pudonnutta veristä sukkapuikkoa.

– Nyt näen sen... sen leirin.

Kaikki valpastuivat oitis.

– Ei piikkilanka-aitaa, vartijat eivät ole kovinkaan valpaina. Aluetta kiertää vain korkea lauta-aita. Rakennuksien ulkopuolella ei näy ketään. Ei... hetkinen. Nyt siellä kävelee... valkotakkisia miehiä, kuin... lääkäreitä.

– Sotilassairaala? Watkins murahti.

– Tuskin, Huguerrin mutisi. – He takavarikoivat jo erään huvilan siihen käyttöön.

– Kaikki ovet ovat auki, mutta niissä riippuu munalukkoja. Yritän... sisälle.

Melkein kielsin häntä menemästä. Itselleni ärtyneenä vilkuilin ympärilläni, mutta kukaan ei tuntunut huomanneen.

– Vuoteita. Paljon... vuoteita. Kaikissa makaa joku tai...

– Mitä?

Dorringtonin kasvoille ilmestyi hämmästynyt ilme, ja puoliksi kiinni painuneet silmäluomet kohosivat hie-man.

– He ovat kaikki — erikoisia. Vihreitä, tulipunaisia, sinisiä; epämuodostuneita, kuusisormisia, nelikätsisiä, karvaisia, kaikki erikoisen näköisiä.

Huguerrinin kulmakarvat kohosivat.

– Kaikissa on kiinni jotain. Elektrodeja, tiputus... ei. Ne ovat valutusneuloja. Melkein kaikki makaavat... hiljaa.

– Taidan tajuta. Tulkaa takaisin sieltä.

– Huoneen perällä on vielä... ovi... katson...

Dorringtonin silmät levähtivät apposen auki. Hänen kätensä puristui kiinni, ja veri alkoi valua vasemman käden sormien välistä. Hetkessä hän oli taas keskuudessamme.

– Mitä? Mitä siellä oli?

Dorrington vain tuijotti hetken aikaa eteensä ja puri hampaitaan yhteen.

– Se oli leikkelyhuone. Yksi... potilaista makasi pöydällä.

Huguerrin käännähti, ja sain töin tuskin otteen hänen olkapäästään. Hänen silmistään paistoi viha.

– Te tiedätte, mitä siellä on. Älkää yrittäkökään kieltää!

Huguerrin tuijotti hetken minua, kun hänen silmänsä muuttuivat pikimustiksi.

– *Oui, je sais.* Nyt minä vasta tiedänkin. Ympäristökylisiä kerättiin kaikki *lutins* muutama kuukausi sitten. Me luulimme, että heidät korkeintaan viedään orjatyövoimaksi Saksaan mutta...

– Geneettisiä tutkimuksia.

– **Non, monsieur. Tu ne comprend pas!**

Dorrington oli puhunut. Hän istui vieläkin katse mahaan luotuna. Hänen ääntään tuskin erotti.

– Ne tutkivat perintötekijöitä saadakseen selville, mikä aikaansaa eksot. Ja käyttävät heitä voidakseen luoda lisää omanlaisiaan.

Huguerrin repäisi itsensä irti otteestani ja ryntäsi viereeseen kammioon. Juoksin hänen peräänsä.

– Huguerrin, kuunnelkaa. En tiedä, mitä aiotte, mutta en voi sallia sitä. Huguerrin käännähti minuun päin.

– Miten niin ette voi sallia sitä? hän huusi päin kasvojaani.

– Meidän on keskityttävä varsinaisiin sotilaskohteisiin. Ymmärrän, miltä teistä tuntuu, mutta...

Huguerrinin silmät muuttuivat tulipunaisiksi, ja hänen kulmahampaansa pitenivät.

– *Non, monsieur. Tu ne comprend pas!* Te ette ymmärrä. Ja hän kääntyi ja juoksi pois.

Jäin hetkeksi paikalleni seisomaan. Sitten huomasin Hibbertin, joka oli ollut putsaamassa suontuon seinustalla. Hän tuijotti minua, eikä voinut kohdata hänen katsettaan. Ja alhaalta kuului Hakkusormen työn ääniä. Illalla Watkins lähetti uusimmat tiedot huoneina Lantiseen. En kieltänyt Huguerrinia tekemästä mitään.



Olimme seudulla runsaan kuukauden. Suurin osa ajasta meni sabotaasimenetelmien opettamiseen ja satunnaiseen tiedusteluun. Yritin myös saada heitä tajuamaan, millaisesta tihutyöstä olisi natsseille todellista haittaa eikä pelkkää harmia, mutta jotkut heistä eivät ilmeisesti juuri välittäneet. Joskus Huguerrinin ryhmä yksinkertaisesti katosi jonnekin pariaksi päiväksi. Tultuaan takaisin he eivät suostuneet selittämään tekemisistään, paitsi että mitään Lontoossa nimenomaan kiellettyä he eivät tehneet. Kerran he toivat mukanaan haavoittuneita ja kolme puuttui. Kysyessäni Huguerrinilta yksityiskohtia hän vain mutisi, etten ymmärtäisi. Useammin kuin kerran sain kovistella Partingtonia, ettei hän lähtisi lentelemään minnekään. Lentokykyisiä Übermenschejä kulki muutenkin ohi harva se päivä. Milloin ei viestittänyt. Watkins tyytyi istuskelemaan radionsa ääressä ja nauramaan Radio Parisin propagandaradiolle. Dorrington tutki edelleen aluetta omalla tavallaan. Löysimme ja paikansimme maihinnousuyrityksen kokoontumispaikan (jonka RAF pommitti viikkoa myöhemmin), useita bunkkereita ja jopa ranskalaisten vapaaehtoisten eksujen koulutusleirin. Ilmoitin sen Huguerrinille ja sanoin käyttäväni täysin, mitä hän sillä tekisi. Hän hymyili kirjaimellisen susimaisesti, löi minua olkapäälle ja lähti organisoimaan jotakin. Tietysti mikään ei voi mennä ikuisesti oikein.

Heräsin sängyssäni humahdukseen. Sitä seurasi sarjatulen ja kuolinhuutojen sekamelska. Hibbert hyppäsi viereisestä punkasta ylös, sieppasi konepistoolinsa, loikkasi ylitse ja ryntäsi ulos. Viisi sekuntia myöhemmin seurasin häntä. Käytävässä kuului vain pauketta, ja pimeyttä pilkkuttivat vain naapurikammioiden oviaukot, heiluvat taskulamppujen valokiilat ja satunnaiset suuliekit. Ehdin parahiksi nähdä Watkinsin juoksevan kammiostaan ja kaatuvan konepistoolisarjaan. Dorrington ehti vain vilkaista ulos oman kammionsa ovelta pistooli kädessä ennen kuin sai osuman. Partington syöksähti toiselta puolelta ulos konepistooli kädessään. Käytävän kummastakin päästä näkyi nyt muutama valokiila. Partington lysähti vatsalleen ja ampui pitkän sarjan omalle puolelleen. Hibbert ja minä menimme selkään seinää vasten ja tulitimme toiselle puolelle. Sieltä kuului urvaudus, johon sekoittui ällistynyt sävy. Sitten toiselta puolelta rynnisti suuri mies päällään Übermensch-univormu. Hän suureni sopivan kokoiseksi mahtuakseen juuri ja juuri tunneliin ja rynnisti meitä kohti pistin tanassa. Ehdin ihmetellä, miksei hän ampunut. Partington loikkasi ja tulitti yhdellä kertaa. Natsin univormuun ilmestyi muutama reikä, mutta niistä välittämättä jätti paiskasi Partingtonin vasten seinää. Kellään meistä ei ollut kypärää päässään. Partingtonin vihreä tukka sotkeentui heti vereen, ja pudotessaan hitaasti lattialle hän jätti seinään verivanan.

Hibbert huokaisi syvään ja hyökkäsi hankin lähemmäs. Hän väisti pistimen ja tyrkkäsi konepistoolin piipun kiinni sotilaan kasvoihin. Sitten hän saikin jo pistimestä kylkeensä. Kivusta välittämättä hän painoi liipaisinta ja tyhjensi koko lippaan natsisotilaan päähän ennen kuin tämä paiskasi hänet lattialle. Toiselta puolelta joku huusi saksaksi jotain, mutta minä nohduin tuijottamaan jätin mustuneita kasvoja. Hän huojui hetken, mutta kaatui viimein ja alkoi nopeasti pienetä. Toisesta suunnasta tuli puolestaan Übermensch-upseeri, joka katsoi minua niin kuin vihollista katsotaan. Nostin aseeni, mutta hän vain nosti kätensä. Väliimme ilmestyi jokin, joka näytti minusta upseeria ympäröivältä keltaiselta hehkulta. Konepistoolin luodit kimposivat siitä kuin panssarilevystä, ja kimmokkeet poukkoilivat pitkien käytävän seiniä. Lippaani loppuessa hän vain irvisti voitonvarmana ja nosti omaa, raskaampaa konetuliaseetiaan. Sitten kuulin kolme yksinäistä laukausta. Näin hämärästi Übermensch-upseerin horjahtavan. Hehku upseerin ympärillä sammui. Sitten hän kaatui eteenpäin voitonriemuinen ilme vielä kasvoillaan. Takaraivo oli pelkkää veristä massaa.

- Annoitte aikaa tähdätä kunnolla, sanoi Dorrington hänen selkäänsä takaa. Hän seisoi oikea kylki seinää vasten pistooli oikeassa kädessään. Vasemmalla kädellään hän yritti pidellä verta vuotavaa oikeaa kylkeään. Juoksin oitis hänen luokseen.

Nyt käytävän täytti taas juoksuaskelten ääni. Ranskalaiset laskivat aseensa huomattessaan minut, ja heidän mukanaan tuli Huguerrin. Heidän tuomansa lamput paljastivat vielä muutaman kuolleen sotilaan.

- He ilmestyivät kuin tyhjästä kokoontumiskammioon, Huguerrin alkoi selittää ennen kuin ehdin kysyä mitään.

– Saimme heidät kaikki, mutta viides toverinne sai surmansa. Emme voi jäädä tänne. Nyt meistä jo tiedetään.

– Onko aikaa edes ensiapuun?

– Me emme jätä haavoittuneita, Huguerrin murahti. Hänen miehensä loikkivat jo käytävällä keräten aseita ja lippaita ja tarkastaen haavoittuneita.

Vilkaisin taakseni Watkinsia. Walesilainen radisti oli kuollut kuin kivi. Kun irrotin tuntolevyt, ranskalaiset huomasivat sen ja tarkastivat kaksi muuta toveriani. Sitten Hibbertin suunnalta kuului huudahdus. Pieni ranskalainen nosti tajuttoman miehen ylös ja toi hänet kokonaan sidottavaksi.

– Voin ommella haavani itsekin, mutisi Dorrington ja melkein kaatui palatessaan kammioonsa. Huguerrin osoitti yhden miehen hänen mukaansa ja vilkui ympärilleen kuin aprikoiden.

– Gasgrove, osaatteko te käyttää radiota?

– Totta kai, mutta...

– Hälyttäkää sitten omanne hakemaan teidät pois. Meidän on joka tapauksessa muutettava muualle, ja teistä ei ole nyt hyötyä.

Avasin jo suuni ennen kuin tajusin hänen olevan oikeassa. Otin koodikirjan Watkinsin povitaskusta ja menin hänen radionsa luo. Hätäkutsukoodi löytyi ensimmäiseltä sivulta punaisella musteella kirjoitettuna.

Hakkusormi meni edellä käytävään, ja muutama muu kantoi taskulamppuja hänen takanaan. Pari miestä jäi panostamaan yhteyskäytävää.

– On kuulemma vielä kaivettavaa, Huguerrin mutisi astellessaan edelläni. Hänen olallaan roikkui nyt joltain saksalaisotilaalta takavarikoitu FG-42.

– Hänellä oli suunnitelma käytävästä merelle asti. Nyt tämän täytyy kelvata pakotunneliksi. Kuinka kauan teikäläisiltä kuuluu tulla rannan lähelle?

– He sanoivat lähtevänsä heti, mutta eivät he uskalla pintaautua ennen pimeää. Kolmesta viiteen tuntia.

– Hyvä.

Kuljimme hiljaisina kymmenisen minuuttia ennen kuin takaamme kuului jyrähdyks, ja ilmapirta humahdyi ylitsemme. Huguerrin pysähtyi ja katsoi pitkään taaksepäin. Sitten hän huokaisi syvään.

– No, se siitä. Meidän on vain jatkettava muualla.

Jatkoimme hiljaisuuden vallitessa.

Puoli tuntia kului päästä käytävän loppuun. Hakkusormelta meni viisi minuuttia murtautua ylös pajukkoon. Puolitoista tuntia kului kävelymatkaan rannalle syrjäpolkuja pitkin. Matka sujui niin rauhallisesti, että olin jo tulla epäluuloiseksi. Matkalla suurin osa sisseistä ha-

jaantui. Huguerrin antoi joillekin uusia käskyjä, mutta tuli meidän kanssamme rantaan asti. Sinne saapuessamme joukossa oli vain me, Huguerrin, Hakkusormi ja kolme muuta. Rannalla suojauduimme kallionkielekkeen alle jyrkänteen alapuolelle. Paikka oli sovittu etukäteen juuri tällaista tilannetta varten. Ketään ei vielä näkynyt. Huguerrin lähetti Hakkusormenkin pois. Tämä pulahti rantahiekkaan ja katosi. Meillä oli ehkä muutama tunti aikaa miettiä tilannetta.

– Miten he löysivät meidät?

– Minun takiani... mutisi Dorrington. Huguerrin pudisti päätään.

– Miten niin? Vai vaistosiko joku sinun... "tutkasäteesi"?

– Niin sen on pakko olla...

– Saattoihan se olla joku toinen kaukonäkijä!

– Mahdollista, puuttui Huguerrin puheeseen. – He ehkä ymmärsivät meidän liikkuvan maan alla ja alkoivat tutkia kallioluolia ja käytäviä. Heillä ei tosin tunnu olevan omia kaivajia.

– Ehkä se vaatii sen kaverisi kaltaista ruumiinrakennetta. Ei varmaan sovi yli-ihmisten ulkonäköihanteisiin. Huguerrin hymähti katkerasti.

Viimein näin sukellusveneen tornin nousevan, mutta samalla kuulin myös toisen tömähdyksen. Viereemme hyppäsi virnistelevä paksusäärinen Übermensch-sotilas. Hänen käskystään ei voinut erehtyä. Kaikki laskivat aseensa. Sukellusveneessä ei ilmeisesti huomattu vielä mitään — kumivenettä soudettiin jo rantaa kohti. Sotilas viittoili äänettä ylös kalliolle. Kuulin pari heikkoa lausetta ranskaksi. Huguerrinin ilme synkkeni. Kului pari minuuttia hiljaisuudessa. Vain muutaman sotilassaappaan kopina häiritsi sitä.

Sitten sotilaan alle ilmestyi aukko, josta hakkumaiset kynnet tarttuivat hänen nilkkoihinsa. Mies putosi. Alhaalta kului vain yksinäinen korahdus. Sitten Hakkusormi ilmaantui takaisin pinnalle kynnet veressä. Hän ähkäisi jotain.

Huguerrin toipui oitis. Hän kiskaisi aseensa maasta ja tönäisi minua.

– Auta sitä naista, hän tölväisi. – Corbin, hän sanoi yhdelle mieheltään. En saanut käskystä selvää. Corbin nurisi, mutta heitti silti kiväärinsä selkäänsä ja tempaisi yhä tajuttoman Hibbertin käsivarsilleen. Kaksi muuta Huguerrin käski kallion viereen väijyttämään mahdollisia tulijoita.

Itse hän venytti kätensä ja alkoi kiivetä kalliolle.

Otin Dorringtonin syliini ja aloin juosta rantakivikon yli kohti lähestyvää kumivenettä. Dorrington puolestaan otti pistoolinsa ja alkoi ihmeekseni tähtäillä olkapääni yli. Corbin ja Hibbert tulivat perässä.

– Halt! Huuto kuului vielä hyvin, mutta lauseen loppu hukkui laukaussarjaan. Kallion päältäkin avattiin tuli.

En ryhtynyt arvailemaan taistelun tulosta, vaan juoksin odottaen koko ajan luotia selkääni. Joitakin niistä kimpoili kivistä ympärilläni. Corbinin puusikutuksesta päätellen hän tuli perässä.





Laivaston hyypiöt olivat viimeinkin tajunneet tilanteen. Kumiveneessä matruusit vaihtoivat aivot perämoottoriin, ja sukellusveneeseen pikatykki alkoi kääntyä. Hätkähdin, kun Dorringtonin pistooli laukesi kahdesti korvani juurissa. Hän hymyili vaisusti ja mutisi: – Siitäs sait!

Eikä hän puhunut minulle.

Saavuimme vesirajaan samaan aikaan kumiveneen kanssa. Tyrkkäsin Janetin yhdelle miehistä ja otin pistoolini esiin — miksi, sitä en tiedä. Pimeässä näin vain hämärästi asepuukaisia hahmoja, jotka putoilivat huutaen kalliolta. Corbin tyrkkäsi Hibbertin veneeseen ja kääntyi takaisin. Samassa hänkin älähti ja tuiskahti leualleen. Reisisuonet alkoivat vuotaa rantakiville. Yksi matruuseista loikkasi ylös ja vetäisi hänet muitta mutkitta veneeseen. Kun vene kääntyi pakomatalle, vedenalaisen pikatykki sylkäisi ensimmäisen kerran. En nähnyt osuivatko he minnekään.

Pimeässä näin vain suuliekkejä, jotka hyppelivät kallionlaella. Ne vähenivät ja loppuivat viimein kokonaan. Pääsimme turvallisesti vedenalaiseen ja veden alle.

Minun olisi pitänyt arvata jotain jo siitä, että osastonkomentaja oli meitä vastassa. Ja miksi hän ensimmäisenä kysyi Dorringtonin vointia.

– Haavoittunut, mutisin minä. – Ainakin yksi luoti keuhkoissa. Emme ehtineet tutkia tarkemmin.

– No, ainakin hän selvisi hengissä, komentaja mutisi.

– Luulin, että hän olisi korvattavissa, mutisin minä puolestani.

– En tarkoita sitä. En varmaankaan maininnut, että hänen sisarensa on myös meidän palveuksessamme?

– Ette.

– Aha. No, ei työskentele enää. Joku Gestapon telepaateista ulotti kantamansa tänne saakka ja tappoi hänet. Ja muutaman muunkin.

Komentaja kääntyi pois.

– Luulin, että olemme kaikki korvattavissa.

Hän pysähtyi ja katsoi väsyneesti minuun.

– Minun asemassani ei ole varaa pitää kenestäkään. Ymmärrättehän?

Hetken ajan en saanut sanaa suustani.

– Ymmärrän, komentaja.

– Poistukaa.

Dorrington ja Hibbert vietiin pois. Minua odotti jo uusi komennus — Algeriassa.

Sodan loputtua 1946 vietin muutaman viikon arkistossa kaivaen esiin nimiä, päivämääriä ja osoitteita. Minulta meni viikko löytää Dorringtonin osoite. Samana iltapäivänä otin taksin West Endiin. Osa siitä oli jo rakennettu uudelleen. Taloa ei juuri voinut erottaa muista. Janet tuli itse avaamaan eikä näyttännyt sanottavasti hämmästyvän. Se oli ensimmäinen kerta, kun näin hänet siviilivaatteissa. Mutta vanha vaikutelma säilyi. Hän oli, jos mahdollista, vieläkin vakavampi. Tee oli ollut jo valmiina; hän vain haki toisen kupin. Seuraava puoli tuntia kului kohteliaisuuksiin ja joutavuuksiin. Sitten hän ehti aloittaa ennen minua.

– Huomasitte varmaan, että olen nyt ulkoministeriön kirjoilla.

– Kyllä, mutisin, enkä vonut olla hymyilemättä.

– Arkistonhoitaja käski katsoa erikoisoperaattoreiden kohdalta.

– Siellä on monia muitakin — eksoottisia ihmisiä — tarkoitan. Ennen sotaa moni heistä ei saanut työtä mistään. Nyt heillä riittää kysyntää. Hän laski kuppinsa pöydälle ja meni ikkunan ääreen.

– Jos kerran olette täällä... tiedätte varmaan jotain muista Ranskan... huviretkemme osanottajista?

Hymyilin katkerasti. – En ole vielä palannut Ranskaan. Siellä on vielä kaikki sekaisin. Huguerrinistä ei kukaan myönnä tietävänsä mitään — paitsi sankarina Normandian eksojen keskuudessa.

– Entä tämä Corbin, joka joutui tulemaan kanssamme Englantiin?

– Corbin lähti takaisin seuraavan avustusryhmän mukana. Kuulin, että hän olisi saanut surmansa Pariisin taistelun aikana.

– Hibbert sitten?

– Hibbert kotiutettiin paria kuukautta myöhemmin. Hän ei vieläkään pysty syömään tiettyjä ruokia. On kuulemma töissä rakennuksilla. Aion etsiä hänet käsiini seuraavaksi.

– Ja miksi tulitte tänne ensin?

Hän teki sen taas; en taaskaan saanut sanaa suustani. Olin itsekin epävarma.

– Tuota... Miten te jaksatte?

– Sen osuman jälkeen olen nähnyt paljon pitemmälle. En minnekään Moskovaan asti, mutta jonkin Puolan rajan paikkeille. Minun ei edes tarvitse pistellä itseäni. Keskityn vain ampumahaavan kipuun.

– Siksi siis ulkoministeriö haluaa käyttää palveluksianne.

– Olen ilmeisesti yksi harvoista eloonjääneistä kaukonäköjistä. Heillä ei liene valinnan varaa.

– Mitä se sitten näette?

– Nytkö? Tavallisesti näen kuolleita lapsia, raunioiden alle jääneitä vanhuksia ja kuoliaaksi palaneita äitejä. Luuletteko tosiaan, että minä nautin siitä hommasta?

– En. Teekin alkoi maistua kitkerältä suussani. – Tulin Saksasta jo kaksi viikkoa sitten. Berliini oli kuin teuras-tamo.

Nousin ylös ja lähestyin häntä, mutta epäroin.

– Mikä se teidän morsiamenne nimi olikaan, hän tokaisi kuin ohimennnen. Irvistin muistolle.

– Olette myöhässä juoruissa. Alison lähti jonkun komean jenkkipersantin matkaan jo vuosi sitten.

– Otan osaa.

– Ei tarvitse. Mutta teillä menee kai paremmin?

Janet naurahti katkerasti.

– Luuletteko tosiaan, että miehet pitävät naisesta, jonka luulevat tietävän kaikki salaisuutensa?

– Minä pitäisin. Ei tarvitsisi selitellä koko ajan ja olisi jälkikäteen varma, että minua uskotaan.

Janet Dorrington käänsi päätään minuun päin, eikä hänen hymynsä ollut jännittänyt.

– Nytkö pääsitte itse asiaan?

Katsoin parhaaksi vain nyökätä.

Menestyksekkäs vuosi Excalibur-liigalle

Mats Sundin vuoden pelaaja

"Jos olisimme tietäneet, kuinka suosittu liigasta tulee, emme olisi aloittaneet sitä." (Damn! toim. huom.)

8.1.2497 kello 17:00, Finlonia Stadium. Paikalle saapuu 29.000 katsojaa todistamaan historiallista tapahtumaa. *Graveyard Runners* ja *Hammer of Karak-Kadrin* pelaavat ensimmäisen liigaottelun yli kahdeksan vuoteen. Silminnäkijöiden kertomukset vaihtelevat suuresti, ja mitä kummallisimpia legendoja liikkuu, mutta varmaksi tiedetään seuraavat seikat: ottelu päättyi 1 - 0 *Graveyardin* eduksi, kaksi *Hammerin* kääpiötä kuoli elävien kuolleiden kourissa ja *Hammer* ajautui konkurssiin ottelun jälkeen.

Vaatimaton alku ei luvannut hyvää liigan tulevaisuudelle. Vain viisi ottelua pelattiin kahdella ensimmäisellä viikolla, ja yhdeksästä liigassa kokeilleesta joukkueesta kolme ei pystynyt jatkamaan. Liigan saavuttama huomio BloodBowl-fanien keskuudessa sekä otteluiden vapaa järjestämistapa herättivät pian kiinnostusta useissa joukkueissa, ja lopputuloksena oli 481 pe-



liä vuoden aikana, mikä tekee viikkoa kohti 9,4 peliä. (Yhden ottelun viedessä keskimäärin yli kuusi miestyötuntia saadaan kokonaistyömääräksi 2900 tuntia eli 72 ov.)

Pelien taso on kohonnut pelaajien ja valmentajien kokemuksen karttuessa. Liigan alussa mukana olleet stuntijoukkueet joutuivat toteamaan menon liian hurjaksi ja vetäytyivät pois, vaikka *Mighty Footfightersien* puolituset olivatkin selvinneet jopa *Finlonia Cupin* semifinaa-

liin saakka. *Hades Expressin* pelaajat ainakin muistelevat verenhimoisia puolituksia ja gobleineita kauhulla.

Faneille tärkeintä ovat kuitenkin tähtipelaajat. Liigan pelaajista onkin noussut esille taitavia pelaajia ja voimakkaita persoonia kuten *Lucy Fer*, *Axhug the Leggs*, *Drinken Bier*, *Jesus Maria Cid* jne. Kaikkien muiden ohi nousee esille kuitenkin selvästi *Mats Sundin*, *Stockholm Pinksien* uskoton ottavainen. Tämä

loistavan vahva, nopea ja taitava pelaaja vastaa lähes yksikseen *Pinksien* menestyksestä. Ilta-Päivän valinta vuoden pelaajaksi.

Liigan tulevaisuus näyttää turvatulta. Suosio on vankka, taustat kunnossa eikä yleinen kiinnostus näytä olevan hiipumassa. On ideoitu uutta liigaa tai jopa useampiakin. Tilaa uusille liigoille kyllä on, varsinkin kun vanha liiga pyörii nykyisin käytännössä omalla painollaan.

Haastattelussa Stockholm Pinksien tähti Mats Sundin

"MINÄ olen JP JALOU!!! MINÄ haastattelen tänään Mats Sundinia. Hänhän on kiistatta yksi vanhan maailman kuuluisimpia ihmispelaajia. Niin Mats, sinähän olet ollut muuttamassa myyttiä siitä, että catchereiden tulisi olla pieniä ja heikkohkoja, mutta taitavia."

"Jää, jää, kai sen voi niinkin sanoa..." ... Mats hymyilee viennosti ... "Nä itse asiassa mä oon aina halunnut, että mä näyttäisin lihaksikkaammalta. Kireet vaatteet näyttää paljon paremmilta, kun on vähä jotain vaatteiden alla." ... Mats poseeraa kuvaajille ...

"Ehm, niinhän se toki on eli kaiken takana oli siis kova halu..."

"Jää, kovalla kalulla..."

"Ei, tarkoitin siis kovaa HALUA olla porukan vahvin."

"No jää, mä oon aina ihaillut blitzereitä, niissä on sitä jota-

kin..." ... Sundin hiljenee hetkeksi haaveileva ilme kasvoillaan ... "Ups förlåt mig, ajatukset välillä vähän seikkailee. Niin, siis kovan harjoittelun lisäksi mua on auttanut apoteekkarimme *Anne Lundin* meidän blitzereille valmistamat luontaistuotepillerit. Mää menin ja söin ne kaikki, ennen kuin ne muut ehti. Mulla on ollut aina niin kova kunnianhimo. Aluksi tuo valmentajamme *Kent Forsberg* oli teostani vähän käämeissä, mutta kyllä se siitä loppujen lopuksi leppyi."

"Niin, valitettavasti aikamme alkaa olla loppumassa päin, mutta ehdin vielä kysyä *Pinksien* tämän illan matsista Matsilta. Heh heh, hyvinpä on minulla sana hallussa..."

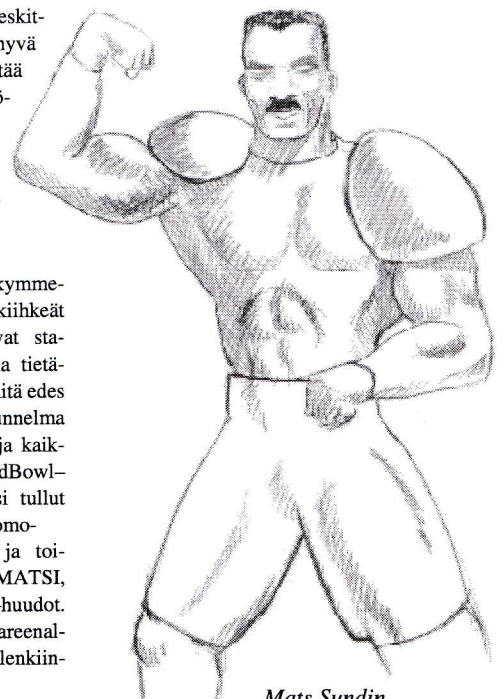
"Niin, tuleva ottelummehan on *Down the Drainia* vastaan. Huono peli, siinä kun ei voi ottaa miestä; vastustajat näet ovat rot-

tia. Täytyy vaan keskittyä pelaamaan hyvä ehjä peli ja jättää hauskanpito myöhemmälle."

"Kiitos haastattelusta Mats ja minähän olen JP Jalou!"

"Jää, tack tack."

Samaan aikaan kymmenet tuhannet kiihkeät *Pinks*-fanit vellovat stadionin ulkopuolella tietäen, että lippuja ei riitä edes puolelle väestä. Tunnelma on silti korkealla ja kaikkialla raikuu BloodBowl-maailmassa tutuksi tullut 'Mats Sundin är homo-sexuel' -rallatus ja toiveikkaat 'HYVÄ MATSI, HYVÄ MATSI'-huudot. Ottelusta Kloben-areenalla on tulossa mielenkiintoinen.



Mats Sundin

Tähtipelaajat pähkinänkuoressa

Lucy Fer,

Hades Expressin tehonyrkki, on telonut eniten pelaajia liigas- sa reilusti lyömällä. Alkujaan tämä Witch Elf oli sotajoukois- sa, mutta siirtyi sieltä Blood- Bowlin pelaajaksi. Loppu on historiaa.

Lucy kykenee toimittamaan lähes pelaajan kuin pelaajan loukkaantuneena pois kentältä, mutta on ehkä hieman koppava ja itsekeskeinen pelaaja. Lisäksi hänellä on taipumus murjottaa pitkäänkin, jos hänet lyödään ai- kaisin pois kentältä.

Grandpah Nikger,

Black Cragin Jyrä, Karak Drazhin Musta Surma, Nurmi- kenttien Nujertaja, Kivikauka- loiden Kruunaamaton Kunin- gas.

Hän on suuren Nikgereiden BloodBowl-klaanin alku ja juu- ri sekä kiistatta menestysek- käin edustaja, joka tunnetaan kyvystään murtaa auki pulmalli- sinkin puolustuslinja.

Jesus Maria Cid,

Bilbali Blitzerien kapteeni. Joukkueen paras tyrmäyksissä sekä kolmantena maalinteossa. Puolustuspelissä vasemman lai- dan lukko. Hyökkäyksessä para- ras pallonkuljettaja tai ottavaisten tärkein suojelija. Joukkueen paras pelaaja. Don Pedro kom- mentoi joukkueensa kapteenia: "Jesus on meillä tärkeä. Hänellä on rooli sekä puolustuksessa että hyökkäyksessä, mihin ku- kaan muu ei pysty. Lisäksi hän pystyy korvaamaan kenet tahan- sa ryynäreitä lukuunottamatta."

Axhuk the Legss

Underground Gremlinsien Axhuk the Legss on liigan touchdown-kuningas 53 touch- downilla. Tämä skaven gutter runner osoitti kykynsä jo diva- rissa tehden kuusi touchdownia pelissä dark elfejä vastaan. Ax- hugin pitkät jalat ja regeneroin- tikyky tekee hänestä arvokkaan sekä hyökkäys- että puolustus- pelaajana.

Odin Pitkäparta

on nimestään huolimatta nuo- ri ja nopea pelaaja Northern Windistä. Hän on Thorin kanssa Windin peruspilareita, joita on todella vaikea kaataa. Hänen bravuurinumeronsa on viedä pallo ja vastustajan pelaaja samaan aikaan maaliin. Tästä on merkinä jo kolme viiden pistee- n TD:tä. Hänen mottonsa: "On vaativampaa viedä sekä pallo että pelaaja samaan aikaan maaliin kuin pelkästään pallo". Todellista urheilumieltä, sanon minä.

Thor Vasaroija

on uljas, komea ja helposti hermostuva pelaaja jostain tuol- ta pohjoisesta. Hän on Northern Windin tien tekijä nimensä mukaisesti. "Ei ole sellaista linjaa vielä keksitty, josta ei läpi men- täis", on hänen mottonsa. Hän pitää suurimpana tavoitteenaan tuon noitatyttösen (Lucyn) saa- vuttamisen hakkaamistilastois- sa.

Drinken Bier,

tuotua jäähyenkien yksinval- tias ja kaikkien maassa makaa- vien kauhu on Koffland Bearsin yksi tukipilareista. Hän saa ai- kaan verenhimon yleisössä. Hän tekee sitä, mitä muut eivät pys- ty. Hän pelaa likaisesti. Jos ku- kaan muu ei tiedä haarniskan heikkoja kohtia, niin Drinken Bier tietää. Sen kertoo kymme- nien, jo sataa lähestyvien uhrien määrä. Mikä onkaan tuon am- mattitaidon salaisuus? Sitä emme tiedä, mutta jotain teke- mistä sillä on ruskeiden pullojen kanssa.

Emerwen

Emerwen toimittaa pallon vastustajan maaliin niin nopeas- ti, ettei vastustajan puolustus ehdi kunnolla liikauttaa. QD:n hyökkäys on niin monipuolinen, että on helppo aliarvioida Emer- wenin merkitys, varsinkin kun hänen maalintekotahtinsa on selvästi laskenut. Totuus on kui- tekin, että Emerwen antaa QD:lle option, jota vastaan on pakko puolustaa.

Liigan puhutuimmat joukkueet

Neljällä eri tyylillä menestykseen

Hades Express

Liigan alkuaikoina Hades Expressin voittaminen oli juuri niin helppoa tai vaikeaa kuin Lucy Ferin neutralointi. Edelle- leen Lucy on Hadeksen pelin sielu, mutta Hades ei ole enää yhden pelaajan joukkue. Des Demona, Daemon Hill ja Tura Satana olisivat tähtiä missä ta- hansa joukkueessa.

Valmentaja Morbus Satanak- sen pelifilosofia onkin antaa täh- dille tilaa toteuttaa itseään. Hadeksen heikkous on joukkue- pelissä: jos tähdet eivät kykene loistamaan, niin peruspelaajista ei juurikaan ratkaisijoita löydy.

Quennesles Dancers

Hyökkäys on paras puolus- tus. QD:n hyökätessä ei kannata miettiä, tekevätkö he maalin vai eivät. Yhdeksäntoista kertaa kahdestakymmenestä he teke- vät. Mieluummin kannattaa miettiä, mikä on se tapa, joka heitä tällä kertaa miellyttää. Joukkueessa on yksitoista pelaa- jaa, jotka ovat tehneet yhdeksän tai useampia maaleja.

Valmentaja Delorean on suunnitellut harjoittelumetodin, joka kehittää joukkueen nopeus- ominaisuuksia. QD:illä onkin kuusi pelaajaa, joiden ennätys sadan metrin juoksussa on alle 11 sekuntia.

Koffland Bears

"Kaikki menee helpommin, kun kaikki ovat samaa mieltä asiasta", sanoo vanha sananlas- ku. Koffland voittaa pelinsä, koska vastustajakin mielestä Big Burb saa tehdä maaleja aivan niin monta kuin häntä huvittaa. Jos vastustaja ei tunnu heti otte- lun aluksi olevan yhteistyöha- luinen, niin kääpiöt ovat valmiita kurmuttamaan heitä, kunnes he uskovat. Kuten 342 tyrmäystä 44 ottelussa kertovat, Koffland on erittäin hyvä kur- muttamaan.

Valmentaja Hein Fisher luot- taa peruspeliin. Ensin lyödään, sitten potkitaan, ja jos Big Burb tai Die Bier on vielä pallon lä- hellä, niin nostetaan se maasta.

Bilbali Blitzers

Liigan menestynein joukkue. Bilbalin vahvoja puolia ovat joukkueen tasaisuus, yhteispeli sekä joukkuepuolustus.

Monet Bilbalin pelaajista voisivat olla tähtiä, jos pelaisi- vat heikommassa joukkueessa, mutta tässä joukkueessa jokaisel- la on oma tehtävä, joka täytyy hoitaa mahdollisimman vähin äänin.

Valmentaja Don Pedron tak- tiikka on hallita palloa. "Jos pal- lo on meillä, niin vastustaja ei tee maalia" ja edelleen "jos vas- tustaja ei tee maaleja, niin he ei- vät voi voittaa."

Voitto-%	TD	Cas
60/50	109-94	144-146

Voitto-%	TD	Cas
83/80	196-71	113-106

Voitto-%	TD	Cas
63/70	91-68	342-86

Voitto-%	TD	Cas
84/84	147-61	194-134

Koko kausi/kevät

Gore Bowl -mestaruus

Finlonia Cup -mestaruus

Coach's Corner

by Red Herring

Olin maaliskuun alkupuolella seuraamassa *Tobaro Avalan-chen* ja *Varr's Washoutsin* välistä ottelua. Seurassani oli Avalanchen omistaja *Marco y Incitiate*, jota haastattelin tämän lehden toimeksiannosta.

Avalanche on aloittanut uuden kauden voitokkaasti, ja halusinkin kysyä Incitiatelta menestyksen taustoista. Myöhään viime kaudella aloittanut Avalanche saalisti vain kaksi voittoa kahdeksasta ottelusta, kun taas tämä kausi on alkanut kymmenen voiton sarjalla.

"Joukkueelimme on kehittynyt", vastasi Incitiate, "ja yksittäiset pelaajat ovat oppineet roolinsa. Lisäksi konseptimme on todella vahva, ja nyt joukkueesta löytyvät pelaajat, jotka kykenevät toteuttamaan sen."

Todellakin, Avalanche onkin kääpiöjoukkueeksi varsinainen tähtisikerma. Joukkueessa on pelaajia kolmesta entisestä ja kahdesta nykyisestä liigajoukkueesta. Kaikkiaan viisitoista kuudestatoista pelaajasta on aloittanut liigauransa jossain muussa joukkueessa. Incitiate on ostanut kaksi kokonaista joukkuetta kootessaan unelmiensa yhdistelmää.

"Rahaa on mennyt — paljon — mutta mielestäni ne on käytetty hyvin", vastasi Incitiate kysyessäni kustannuksista. "Viime aikojen menestys on tuonut meille lisää kannattajia, ja lipputulot ovat kasvaneet. Varsinkin peikontappaja *Hurjan* viime pelien esitykset ovat olleet katsojien mieleen."

Katsomo kohahti Incitiaten mainitessa joukkueensa parhaan pelaajan nimen, aivan kuin ilmaistakseen olevansa samaa mieltä. Käänsimme katseemme kentälle odottaen näkevämme kääpiöiden juhliavan jo kolmatta maalia, mutta näimmekin Avalanchen lääkitäryhmän juoksevan täyttä vauhtia kohti *Hurjaa*, joka makasi maassa kypärä haljenneena ja kasvot veressä...

Ihailijakuvassa



Lucy Fer

Hades Expressin
tähtipelaaja

Säästä aikaa, vaivaa, rahaa

aina
edullisemmin

Halpojen hintojen ruokatalo

SUPERSPAR

Hervanta puh. 317 4111 Avoinna ark. 9-21, la 9-18



Tätä vuosijulkaisua ovat tukeneet:



PVKS Palvelut Ky

Tj Seppo Lehtinen

Pähkinämäenkatu 5 C 16

33840 TAMPERE

Puh. (03) 265 4626

Organisaatiovalmennusta,
hallintopalvelua ja
johtamistaidon koulutusta
yrityksille ja yhteisöille



EXCALIBUR



TAMPERE FINLAND

Best WEST TQAS is best

BETTER LIVING IN TOWN

TOAS Asuntotoimisto • Kehruukoulunkatu 5 (ATALPA) • Puh. (03) 249 5550

PIZZAT:

	Norm.	Perhe
1. MARGARITA tomaatti	27,-	55,-
2. BOLOGNESE jauhelihakastike	34,-	62,-
3. KINKKU kinkku, herkkusieni	37,-	67,-
4. VEGETARIANA herkkusieni, parsaa, sipuli, aurajuusto	34,-	62,-
5. VAGABONDA tonnikala, katkarapu, muna	37,-	67,-
6. AL CAPONE kinkku, aurajuusto, ananas	37,-	67,-
7. FRUTTI DI MARE tonnikala, katkarapu, simpukka	37,-	68,-
8. SISILIA kinkku, salami, katkarapu, sipuli, valkosipuli, mustapippuri, tuplajuusto	43,-	76,-
9. QUATTRO kinkku, tonnikala, katkarapu, herkkusieni	39,-	70,-
10. FIRENZE broileri, aurajuusto, persikka, sipuli	39,-	70,-
11. PARADISO pepperoni, salami, katkarapu, ananas	39,-	70,-
12. GONZALE kinkku, salami, jauheliha	39,-	70,-
13. MEXICANA tulinen jauhelihakastike, tomaatti, herkkusieni, chilipalot	39,-	70,-
14. ALI BABA kebabliha, herkkusieni, ananas, aurajuusto	40,-	75,-
15. JULIA kinkku, ananas, katkarapu, aurajuusto	39,-	71,-
16. OPERA SPECIAL kinkku, tonnikala, salami	39,-	69,-
17. SALAMI salami, herkkusieni	38,-	68,-
18. ROMEO salami, ananas, katkarapu, aurajuusto	39,-	70,-

KEBAB PIZZERIA ALI BABA

Pinninkatu 32, Tammelantori
Puh. 2133 644. Avoinna:

Ma-To	10 - 23.30
Pe	10 - 24
La	11 - 24
Su	11 - 23.30

19. PEPPERONI	39,-	70,-
pepperoni, tonnikala, paprika		
20. FANTASIA	40,-	79,-
neljä täytettä valintasi mukaan		

PANNUPIZZAT:

21. KINKKU	38,-	75,-
kinkku, persikka, aurajuusto, mozzarella		
22. FETA PANNU	39,-	78,-
fetajuusto, sipuli, paprika, mozzarella, tomaatti		
23. ALPASA	40,-	80,-
kebabliha, aurajuusto, tomaatti, herkkusieni, ananas, mozzarella		
24. SALAMI	38,-	75,-
salami, sipuli, oliivi, mozzarella		
25. MEXICANA	38,-	75,-
mexicanakastike, mozzarella, chilipalot		
26. NAPOLI	40,-	79,-
broileri, aurajuusto, persikka, sipuli, mozzarella		
27. KALAPANNU	37,-	74,-
tonnikala, katkarapu, mozzarella		
28. FANTASIA	40,-	80,-
neljä täytettä valintasi mukaan		

Juusto ja tomaattikastike sisältyvät kaikkiin pizzoihin.

Lisätytteet: 5,- 8,-
kinkku, kebabliha, tonnikala, katkarapu, salami, jauheliha, broileri, herkkusieni, fetajuusto, anjovis, pekoni, mustekala, simpukka, aurajuusto, mexicanakastike

3,- 6,-
ananas, oliivi, parsaa, persikka, sipuli, tomaatti, suolakurkku, kananmuna, paprika, herne, jalapeno, valkosipuli

KEBABIT:

30. PITALEIVÄLLÄ pitaleipä, kebabliha	28,-
31. RANSKALAISILLA ranskalaiset perunat, kebabliha	36,-
32. ISKENDERKEBAB pitaleipäpaloja, kebabliha	38,-
33. KEBAB RIISILLÄ riisiä, kebabliha	36,-
34. SPECIAL KEBAB ranskalaiset perunat, riisiä, pitaleipä, kebabliha	40,-

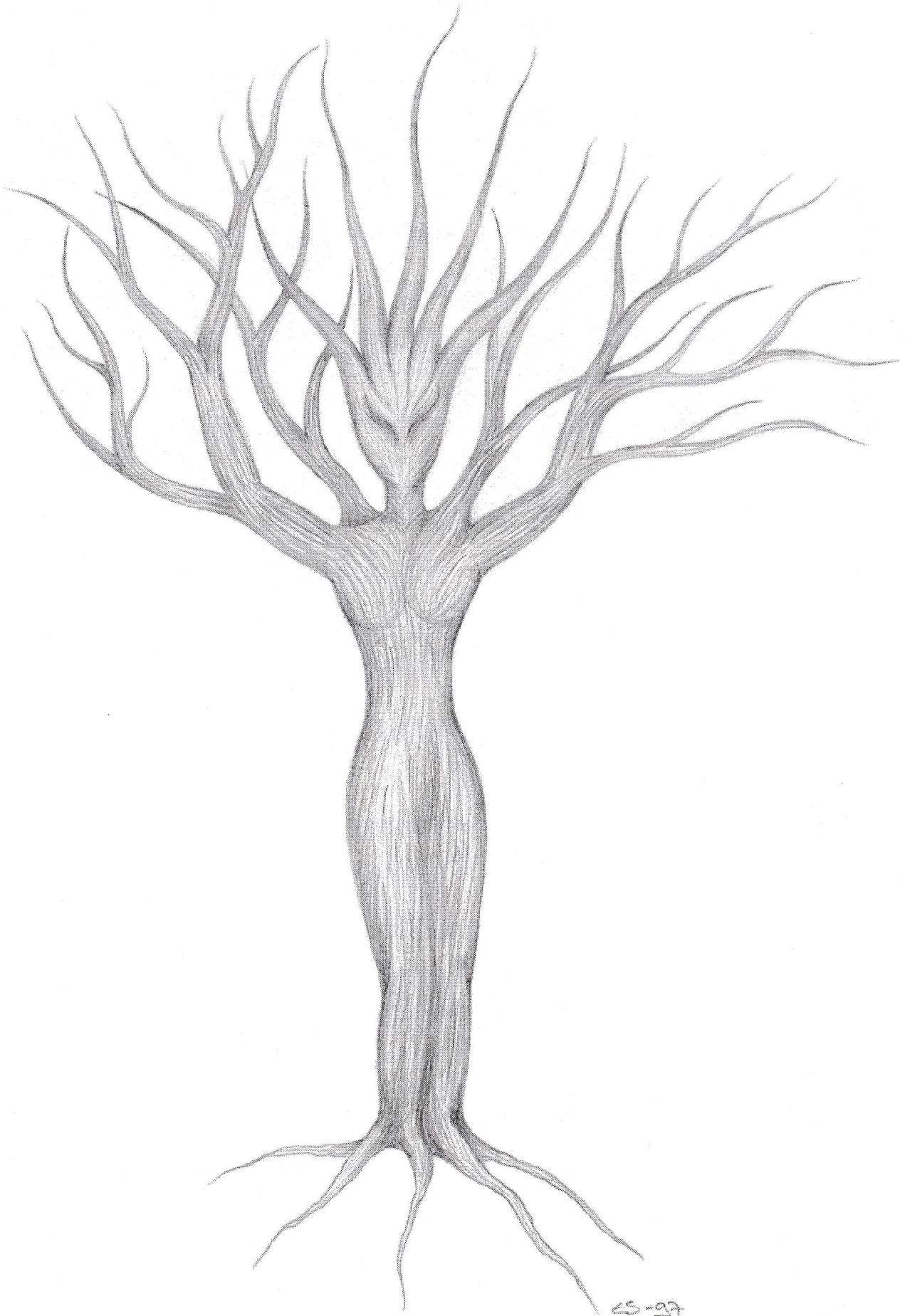
Salaatit ja kastikkeet sisältyvät kaikkiin kebabeihin.

Tällä kupongilla Ali Babasta 2 normaali-pizzaa tai 2 kebabannosta kotiinkuljetettuina 70,-

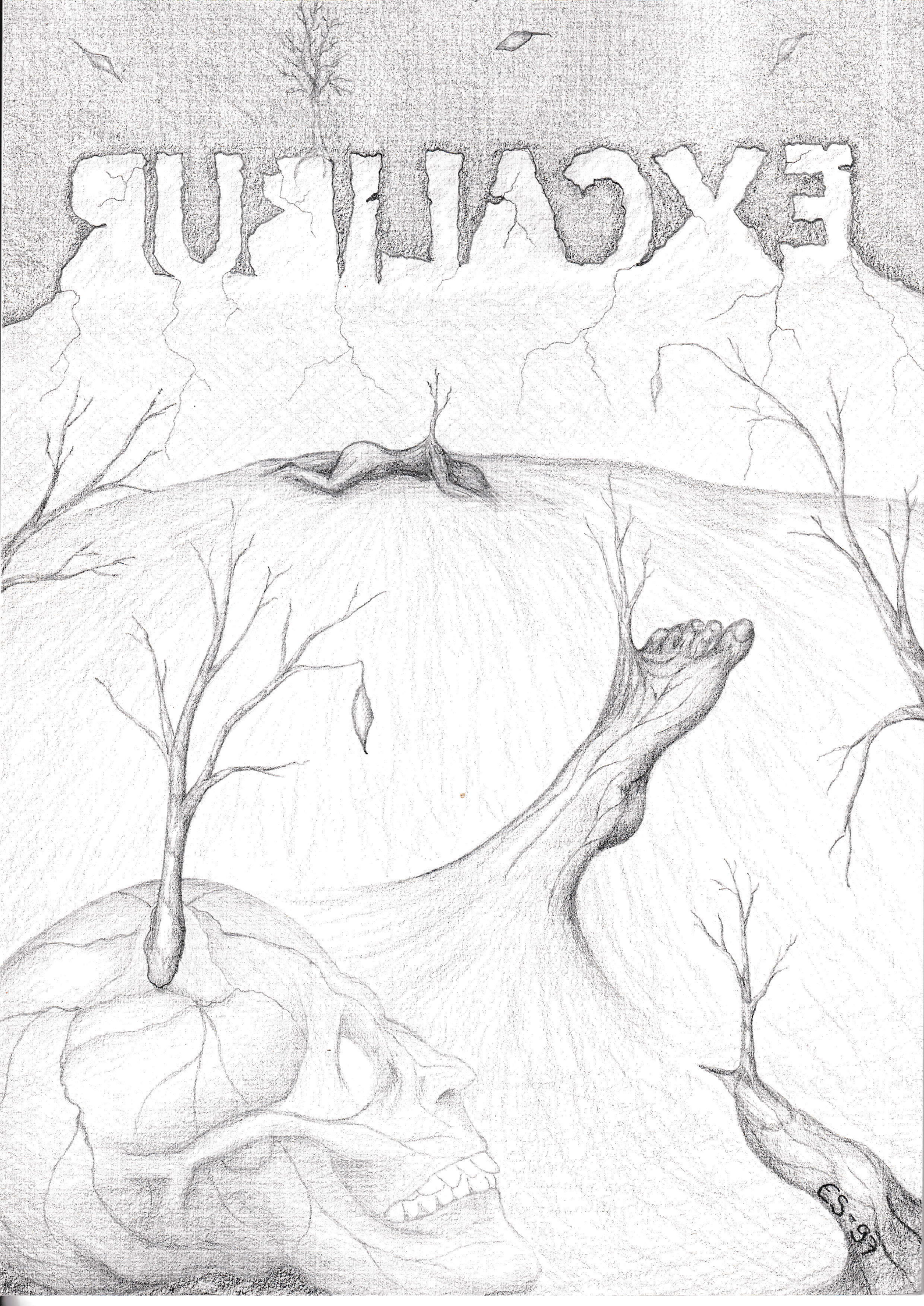
Tällä kupongilla Ali Babasta 2 perhepizzaa kotiinkuljetettuina 90,-

Kotiinkuljetus klo 10 - 23.30

EXCALIBUR



25-27



CS-97