Excalibur

1998

EXCALIBUR

1998

VUOSIJULKAISU

Copyright ©1999 Tampereen Teekkarien Roolipelikerho Excalibur

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

Puhelin: (03) 365 2774
Sähköposti: xcalibur@cc.tut.fi
URL: http://xcalibur.cc.tut.fi/

Vuosijulkaisu 1998

Toimitus:
Petteri Hänninen
Petri Lankoski

Typografia:
Petri Lankoski
Mikko Niskanen

Kuvitus:

Pasi Anias	9, 10, 11
Tomi Huttula	6, 8
Jouni Karhu	1, 22-26, 28
Petri Lankoski	12-15

Kansi:
Petri Lankoski

Kiitokset oikolukijoille ja kuvittajille, etenkin kuvat ajoissa toimittaneille.

Painohistoria:
maaliskuu 1999 ensimmäinen painos

Sisällysluettelo

Puheenjohtajan palsta 2
Valtteri Pirttilä

Tilastoja 3
Pasi Anias

Pelien ja Peljaajien evoluutio 6
Mikko Moisio

DDA - 300 tarinaa 9
Pasi Anias

Vihollismaalla 12
Sini Kuvaja (tarina), Petri Lankoski (kuvitus)

Keski earth rooli playing 1992-1998 16
Pasi Välkkynen

D&D Classsic 18
Erkki Solala

RQ AKuQuest 19
Vesa Lehtinen, Kalle Marjanen

Traveller: TNE Vyborg 21
Antti Lahtinen

Kerholla Pelataan 29
Risto Kurki

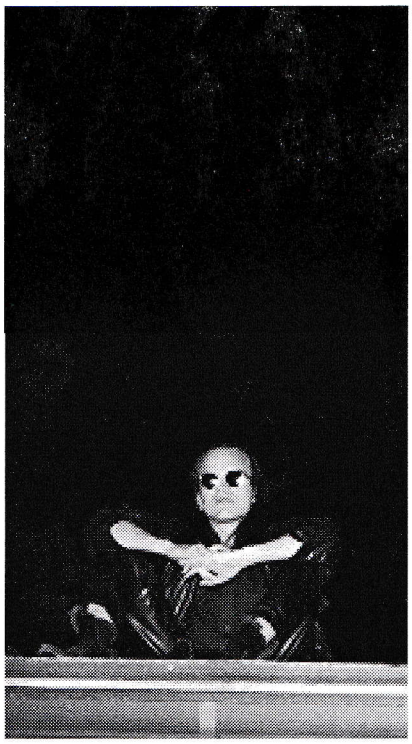
Toimituksen palsta

Pidät käsissäsi Excaliburin kymmenettä vuosijulkaisua. Tällä kertaa julkaisuun on koottu katsaus pitkään jatkuneiden pelien historiaan sekä Excaliburin historiaan, kuten juttu vuonna 1988 alkaneesta kampanjasta D&D Classic. Kampanja pyörii edelleenkin, mikä tekee siitä kerhon pisimpään pyörineen kamppanjan. Moision Mikko tuo uutta näkökulmaa vuosijulkaisuun ruotiessaan pelien ja pelaajien evoluutiota.

Julkaisun taittaminen meni yllättävän kivuttomasti; Frame Maker 5.5 on merkittävästi parempi kuin ne framen versiot, joita olen käyttänyt 91-95 vuosijulkaisuja taittaessani. Alunperin julkaisun piti ehtiä myyntiin Excaliburin kymmenvuotisjuhliin, mutta TTKK:n sähkötalon remontti, Excaliburin kymmenvuotisjuhlan järjestelyt ja työkiireet aiheuttivat aikataulun lipsumisen tämänkin vuosijulkaisun kohdalla.

Antoisia lukuhetkiä siitä huolimatta että paksuudellaan vuosijulkaisu ei tänä vuonna nouse edellisten tasolle (siitä tosin kerholaiset saavat syyttää vain itseään).

PL



Puheenjohtajan narinat

Koitti vuosi 1997 ja Tamperelainen kerho kaipasi uutta verta hallituksensa johtoon. Kuinka ollakaan, tämä veri oli kotoisin Turusta, maamme sivistyksen kehdosta! Länsirannan vahvistus oli jo ehtinyt toimia sihteerinä, eikä osannut lopettaa ajoissa...

Alkuvuosi sujui autuaan rauhallisesti, uusia jäseniä ei tullut, ongelmia ei näkynyt, ja kaikki sujui rauhassa omaa tahtiaan. Puheenjohtajan homma vaikutti helpolta ja mukavalta, linnut olisivat laulaneet puissa, ellei olisi ollut talvi. Kaikki tämä oli kuitenkin vain harhaa. Jo ensimmäisessä kerhon yleiskokouksessa sählättiin oikein olan takaa, ja yleiskokouksia jouduttiin järjestämään vielä toukokuulle asti että saatiin kaikki asiat järjesteltyä. No, toivottavasti edes joku oppi tästä jotakin.

Toukokuussa olivatkin sitten jo pikkujoulut. Jossain välissä ihmettelin miksei Juveneksen saunatiloissa muilla ollut tonttulakkeja, mutta eipä tuo hirveästi vauhtia estänyt. Mikä mukavinta, tuntui koko kaupunki olevan mukana juhlinnan melskeessä, tosin sielläkään ei hirveästi piippalakkeja näkynyt. Saunalla oli kiitettävästi väkeä, ja siellä näkyi jopa uusia Excaliburilaisia, joita oli aikaisemmin samana päivänä juoksutettu jäynissä ympäri kaupunkia Näsinneulaa kohti. Tämän vuoden jäynien teemana oli ollut 'Tähteiden Sota' tai jotain sinnepäin, ainakin yhdellä oli päässään musta ämpäri.

Kesällä lepäiltiin ja pelattiin jotain pakanallista peliä, jossa potkittiin pyöreää esinettä ympäri nurmikenttää. Kohteina olivat ainakin erään naisihmisen käsi, kohtalokkain seurauksin, sekä vaihtelevasti mahdollisimman kaukana oleva pusikko tai ajotie. Joskus esine meni vahingossa parin vaatemytyn keskeltä, joka taisi olla aika paha juttu, tällöin kun sen ympärille kertyi huomattavasti suurempi poppoo kuin noissa edellisissä tapauksissa. Huhu vielä kertoo, että jotkut kerholaiset innostuivat harrastamaan hikoilua aiheuttavaa toimintaa muussakin muodossa, mutta jokainen osannee itse arvioida tämän urbaanin legendan todenperäisyyttä.

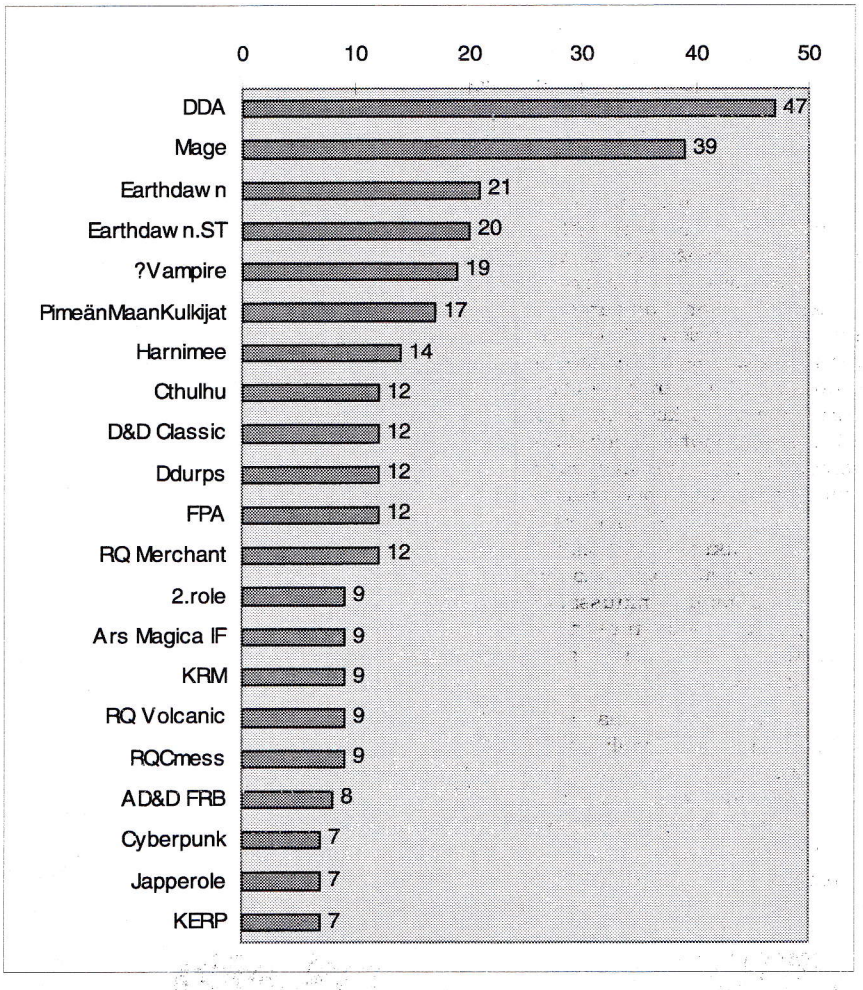
Syksyyn valmistauduttiin hallituksen keskuudessa keksimällä fukseille virikkeitä. Uusiin peleihin kerättiin pelinjohtajia ja valmistettiin hieno 'fuksiläystäke' - niminen infopaketti, jossa kerrottiin Excaliburin toimista, tapahtumista ja yllätyksenä vielä keskiviikkokokouksista, jotka päätin herättää taas henkiin syksyn alkaessa. Kun sitten fuksit alkoivat koululle ilmestymään, ja kaikki tuntui menevän hyvin, tapahtui sitten pienoinen katastrofi. Eräs siivooja oli kesän aikana kyllästynyt kerhomme aiheuttamaan ylimääräiseen siivoustaakkaan luokissa, jotka eivät muutoin olleet kesän aikana käytössä. Pitkällisen järjestelyn seurauksena sitten pääsimme takaisin luokkiin, josta kiitokset kaikille mukana olleille koulun henkilökunnan ihmisille jaksamisesta ja ymmärtämisestä.

Syksy sujuikin sitten rauhallisissa merkeissä pelaamisen parissa. Keskiviikkokokouksetkin pyörivät säännöllisesti, eikä asiasta ollut pulaa. Halloween-bileet olivat varsin loistavat ja upeasti pukeutuneita ihmisiä ja muita ötököitä riitti. Kolanmyyjä vaihtuu, mutta kolansaanti kerholle on edelleen turvattu, ja tuleepa uudessa automaatissa olemaan rahanvaihtokin mukana. Vaalikokouksessa päätin sitten jatkaa uudessa hallituksessa, joka vaikuttaakin varsin lupaavalta. Tuleville puheenjohtajille voisi mainita, että toisen vuoden puheenjohtajuuden yhtenä bonuksena on, että pääsee itse vaikuttamaan ajoissa uuden hallituksen kokoonpanoon.

Eipä tässä muuta kuin hyvää kymmenettä vuotta Excaliburille !

TILASTOHARHAA 1998

Vuonna 1998 pelatuimmat pelit sessioittain



Lisäksi pelattu
kertaa: AD&D Al-Qadim, Changeling, Delta Green, Delta Mage, Teeskentelijät
kertaa: ArsCat, Cthulhu TT, Elric, Gothic Earth, Nephilim, Warhammer, Warhammer, Werefuksi
kertaa: Kvampire, MV97, TSA, Werekisu
kertaa: AD2301, Dark Ages, FuksiKERP, FURPS, KesäKERP, Krynn.test, MMERP, Spacecount, Spacemaster, Star Wars
kertaa: AD2300 Aurore, BHA, C++ kutsu, FuksiTwilight, KDDJammer, KissaMerp, Kuusikko, Pendragon, Shadowrole, Shadowrun, Shadows of Nokia, Spacemaster, ST EOR, Tekumel, WWH

Ahkerimmat GM:t

Anias, Pasi	63
Hannunen, Jussi	41
Moisio, Marko	40
Lehtinen, Vesa	21
Niittymäki, Riku	19

Pisimmät sessiot

RQCmess	18,5
RQCmess	18,0
RQCmess	17,5
AD&D FRB	17,5
AD&D FRB	17,5

Pisimmät keskim. sessiot

RQCmess	15,5
AD&D FRB	13,0
ArsCat	11,0

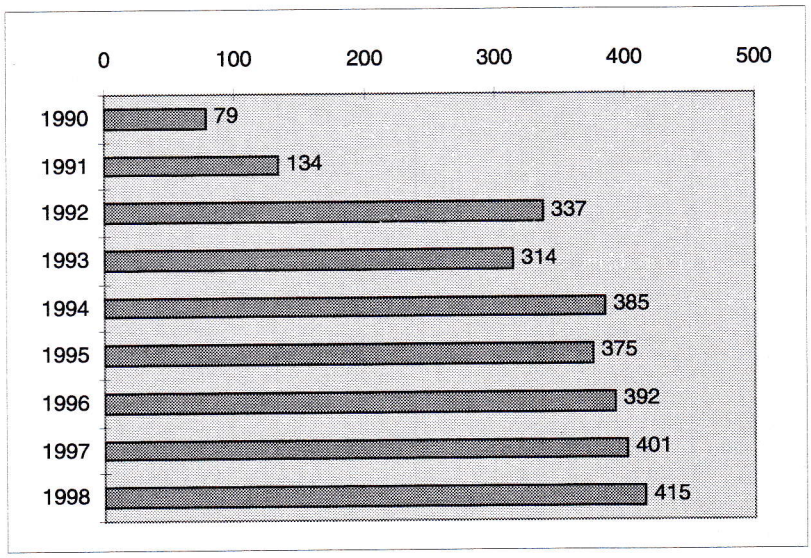
Lyhimmät sessiot

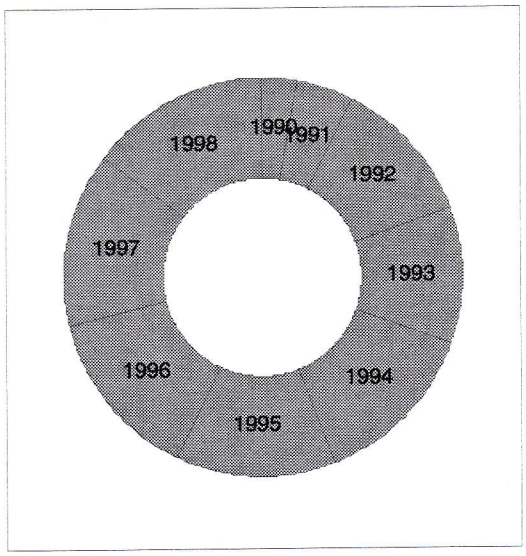
Shadowrun	2
Pimeän Maan Kulkijat	2
Pimeän Maan Kulkijat	2,5
Pimeän Maan Kulkijat	2,45

TILASTOHARHAA 1989-1998

Kymmenen vuoden aikana on pelattu yhteensä 2832 sessiota

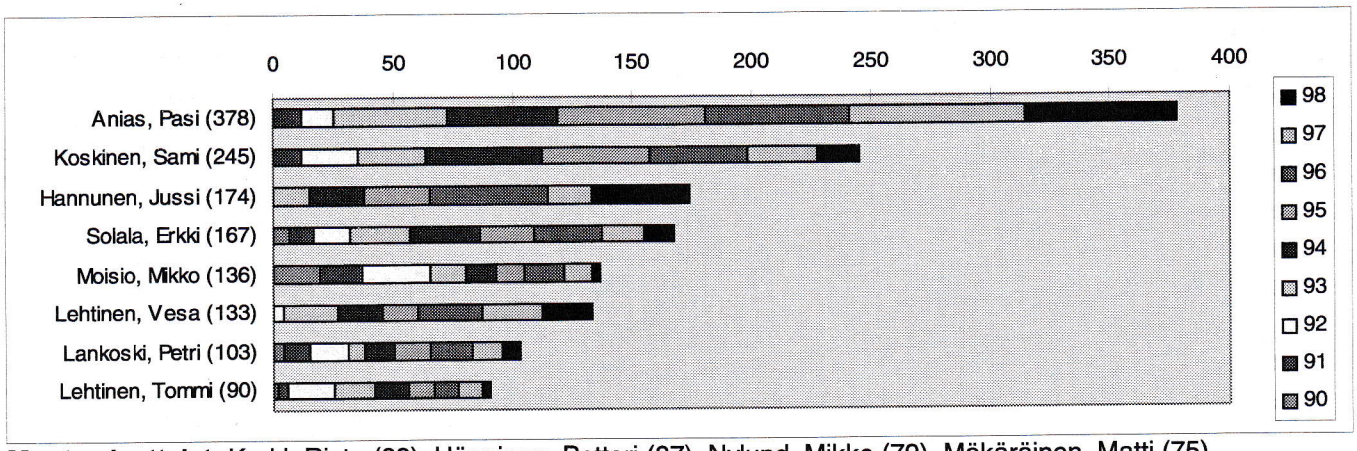
(Tilastot eivät sisällä vuotta 1989, koska tuolta esihistorialliselta ajalta ei ole säilynyt tietoja)





Pelauttajia kerhossa on ollut 62, joista peräti 1 on ollut nainen.

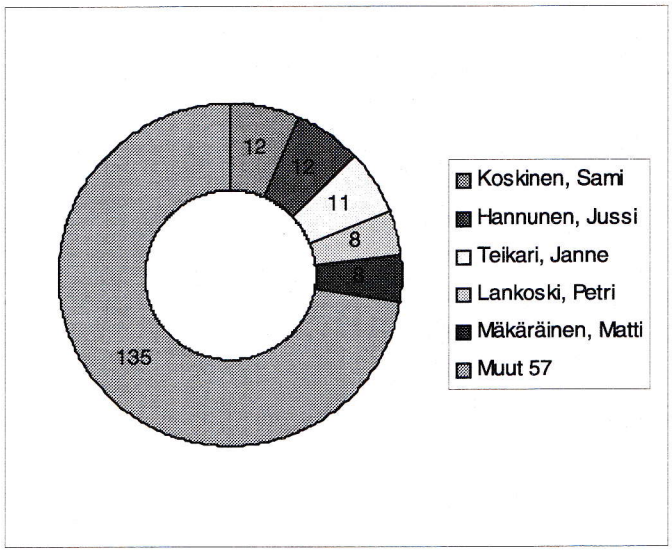
8 eniten pelauttanutta henkilöä ovat pelauttaneet yhteensä 50% kaikista peleistä



Muut pelauttajat: Kurki, Risto (89), Hänninen, Petteri (87), Nylund, Mikko (79), Mäkäräinen, Matti (75), Siimes, Juha (75), Hannula, Mika (63), Vuorinen, Martti (61), Välkkynen, Pasi (60), Larjo, Jussi (56), Nuuttila, Ari (53), Lahtinen, Antti (52), Teikari, Janne (52), Moisio, Marko (41), Korlee, Toni (32), Koivisto, Petteri (32), Puhakka, Marko (30), Korhonen, Tommi (28), Laitinen, Ari (27), Leikomaa, Marianna (25), Niittymäki, Riku (23), Mononen, Ari (22), Jokela, Pirkka (22), Kulmala, Harri (20), Pirttilä, Valtteri (20), Jauhiainen, Tommi (19), Keskinarkaus, Janne (18), Karhu, Jouni (17), Huttula, Tomi (16), Marjanen, Kalle (16), Niskanen, Mikko (16), Vilkman, Risto (16), Reiman, Petri (15), Rimpisuo, Ville (15), Väisänen, Petri (12), Kaukovirta, Ari (12), Saari, Jari (7), Asikainen, Sami (5), Silander, Jan (5), Somppi, Tero (5), Lahtinen, Samuel (4), Poutiainen, Kimmo (4), Tuomisto, Tapio (4), AN (3), Hirvi, Hannu (3), Syrjärinne, Jari (3), Haataja, Tero (2), Laurila, Perttu (2), Kuusilinna, Kimmo (1), Pasanen, Panu (1), Sirola, Niilo (1), Syrjä, Mikko (1), Neuvo, Niilo ja Vattula, Ilpo. 59 sessiota eivät löytäneet isiä.

LISÄÄ TILASTOHARHAA 1989-1998

Kymmenen vuoden aikana on pelattu 186:tta eri kampanjaa



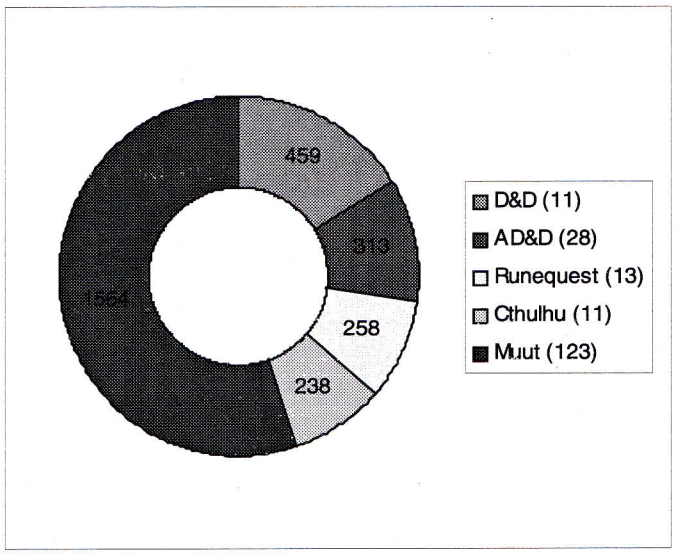
Eniten eri kamppanjoita pyörittäneet henkilöt.

(Toimitus ei huomioi eri ihmisten erilaisia kampanja määritelmiä. Tämä on tilastotiedettä, ei matematiikkaa!)

Pelit, joita pelataan eniten

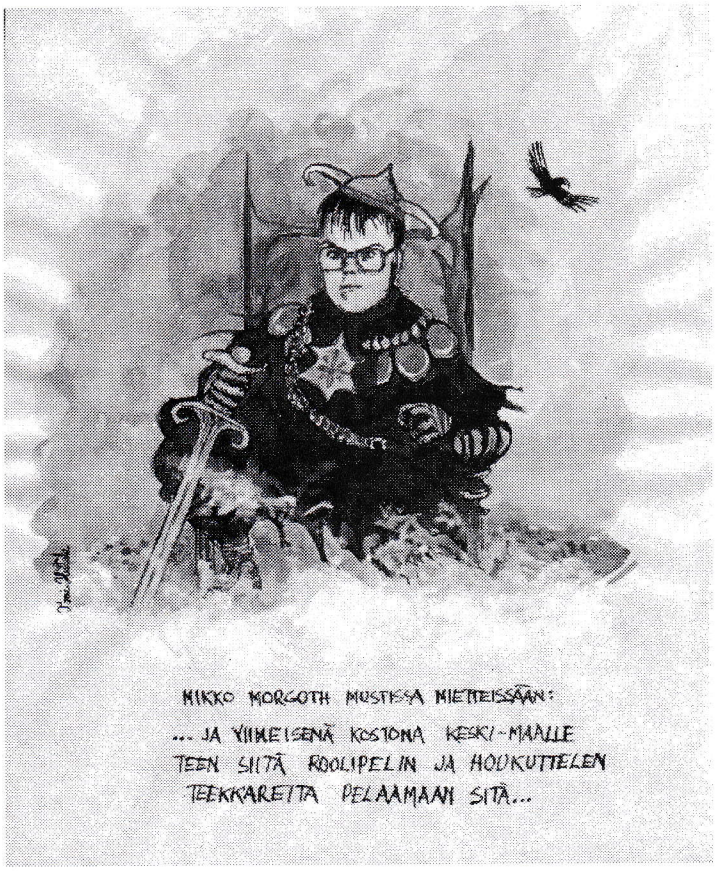
(Suluissa kampanjoitten määrä. Huom! Koska kampanjoiden nimet eivät aina kerro sitä, mitä peliä todellakin pelataan, tämä kuvaaja tulee tulkita vain suuntaa antavaksi.)

Kerhon naispuoliset pelinjohtajat suosivat poikkeuksetta Werewolfia...



Pelien ja pelaajien evoluutio

Pelien ja pelaajan evoluutio: kuinka kaikki muuttuu eskoseni. eli: Luolista ja Lohikäärmeistä Rengasmaailmaan ja Keskimaan Kautta Kulkien Tékumeliin



Kymmenen vuotta roolipelaamista. Tai siis Excalibur -perusteista pelaamista. Kuusitoista vuotta kaiken kaikkiaan. Voi Jeesus. Arvostelevat tahot voisivat tietysti kysyä voiko tätä viime vuotta edes laskea ja montako peliä tänä vuonna pelautin. Toivottavasti niitä tuli edes yksi kumpaakin kamppista.

Kymmenen vuoden pelirupeamaa tuskin voinee aivan yhdessä vuosijulkaisujutussa käydä läpi joten en edes yritä. Sen verran masentavan monipuoliselle kamppishistoria vaikutti kun lueskelin kaikki entiset vuosijulkaisut läpi muistiani piristääkseni. Aivan liian paljon mieleenpainuvan hyviä hahmoja ja unohtumattomia tapahtumia.

Selvästikin tästä kaikesta pitäisi oppia jotakin. Ja jotten lankea `Wanhojen hyvien aikojen' muisteluun pelikamppiksista, joita suurin osa tämän lukijakunnasta ei edes tiedä olleen olemassakaan (tai joiden alkuaikoina eivät vielä osanneet käyttää pottaa) keskittykäämme mieluummin pelaamisen evoluution yleisempään tarkasteluun.

Olen aloittanut pelaamiseni/pelauttamiseni ajankuuluvan klassisesti Dungeons&Dragons tuoteperheen tuloksilla, tarkemmin ottaen AD&D:n klassikoilla. Ei ollut paljonkaan vaihtoehtoja. Suomesta ei saanut pelejä kuin Tudeerin Laurin autotallista ja niitä oli saatavilla tasan kymmenen kappaletta. Ei pelilehtiä, arvosteluita eikä kerhoja. Eikä internettiä. Puhelin oli juuri ja juuri keksitty. Aivan alkuaikojen pelaamiset olivat jotakin aivan ihmeellistä. Sekoitusta totaalista Innostusta ja Ymmärtämättömyyttä. Luulen että niitä ei oikeastaan roolipeleiksi voisi sanoakaan, ainakaan nykymerkityksessä. Oikeammin kyseessä oli sarja ongelmanratkaisuja ja taktista lautapeliä paperilla. Dungeon-bashing:ia, pelejä joissa päävastustajan hipot olivat tärkeä kiinnostuksenaihe. Itse asiassa mieleen nousee Doom tai Quake. Eräät parhaimmista peleistä tuli pelattua tuolloin. Alkupeleissä tärkeintä oli innostus ja uutuudenviehätys. Aarteet ja hirviöt olivat kaikki uutta. Pelauttamistyyli oli kaoottista ja haparoivaa, kaikki kelpasi. Pelaajat tulivat kesälomalla herättämään pelinjohtajan, joka aamiaisella kirjoitti A4-seikkailun (jolle mahtui kartta, hirviöt ja aarteet) ja menoksi. Uskomattoman riemun aihe oli luolastosta löytynyt viinivarasto ja että sen saattoi juoda ja tulla humalaan. Jättiläisrotat ja örkit olivat uusinta uutta. Kuitenkin mikä säännöissä ja roolipelissä menetettiin se innokkuudessa voitettiin. Hahmoille kehittyi kuitenkin kuin itsestään jonkinlaiset luonteet ja kamppikset muotoutuivat irrallisten majatalojen ja luolastojen maailmasta. Yleisesti esim. pappismiesten (klerkkien) uskonto tai jumala oli hahmokortissa detaljoitu: `Uskonto: On'. Ongelmana oli että kaikki pelaajat toimivat vuorollaan samassa `maailmassa' pelinjohtajina. Taikaesineiden ja rahan inflaatio saavutti 20-luvun Saksan mittasuhteet. Lopussa 23. levelin taikurillani oli 1.6 miljoonaa kultarahaa ja ruutuvihollinen taikakamaa. Mm. kirottuja esineitä keräilin sivullisen verran. Säännöt eivät juurikaan tarjonneet mitään apua kamppiksen johtamiseen. Lisäksi alussa säännöt olivat kiveenhakattua Jumalan (Gary Gygax) Sanaa jota juuri ei käynyt muutteleminen ilman hirmuista porua. Tulkinnassa ongelmana oli että mistään ei voinut ottaa mallia, lähin peliporukka oli kolmensadan kilometrin päässä. Sääntöjä opittiin kuitenkin ensin tulkitsemaan ja lopuksi soveltamaan. Säännöt opeteltiin ulkoa (hirviöiden ominaisuuksista puhumattakaan).

AD&D:n hurmaa kesti kaksi vuotta. Ensimmäinen horisontinavartaja oli Call of Cthulhu. Äkkiä kaikki tuttu muuttui taas oudoksi. Lyömällä ei pärjännyt. Mielenterveys oli tärkeämpää kuin yleiskunto. Ei kokemustasoja. Todelliset ammatit (no myönnetään ne 23 vuotiaat professorit). Hahmot kuolivat tai tulivat hulluiksi vähintään kolmen pelikerran jälkeen. Maailma oli monimutkainen ja -tasoinen paikka. Ja mikä pahinta pelinjohtaja piti pelaajat täysin pimennossa kaikesta peliin liittyvästä. Ei Monster Manuaalin selaamista kahvipöydässä. Säännöistä ei keskusteltu (itse asiassa olen pitänyt ko. tyylistä CoC:ssa niin että vasta tänä vuonna luin sääntökirjan ensimmäistä kertaa). Ja mikä tärkeintä nyt seikkailuissa oli mukana tunnelma. Kauhu. Hahmojen luonteet pysyivät kuitenkin perin paperinmakuisina. Joillekin kehittyi tapahtumien myötä perin tarkka luonne, mutta lähes järjestään aina jonkun asian seurauksena, ei ennalta suunniteltuna. Pelien rakenne pe-

rustui edelleen tarkasti moduleihin. Modulit olivat tyypillisen usein nk. junaseikkailuita jossa pelaajat kulkeutuivat aiheesta toiseen ennalta suunnitellusti. Kamppikset olivat yhä yksinkertaisesti sarja seikkailuita. Kamppikset päättyivät kun missasimme maailmanpelastamisseikkailun.

CoC:uun tutustuminen aikaansai ryntäyksen uusien pelimaailmojen hankkimiseksi. Äkkiä maailma ja ympäristö tuli merkitykselliseksi. Traveller, RuneQuest ja Middle-Earth astuivat kuvaan. Aloittaessani keskimaan pelauttamisen halusin jotain samanlaista uutta kuin CoC oli osoittanut olevan mahdollista. Lisäksi tietysti olin vielä tuolloin asiaankuuluvasti vannoutunut Tolkien-fani. Odotin uunituoreelta MERP-systeemiltä samanlaista uudistusta kuin CoC:lta. Sääntöjen osalta putosin nopeasti maanpinnalle ja olin pakotettu ottamaan käyttöön Rolemasterin. Sääntöjen perusrakenteelta oltiin yhä AD&D:ssä. Se mitä ICE todella toi merkittävää ei suinkaan ollut sääntösaralla. Se oli moduleissa. Kamppis- ja seikkailumoduleissa oli nyt maailma taustalla. Eikä mikä tahansa hatusta vedetty fantasiamaailma vaan Sormusten Herran Keskimaa. Seikkailut olivat lisäksi tyypillisesti hyvin erilaisia kuin AD&D:ssa tai CoC:ssa. Nyt oltiin vapaasti liikuttavassa maailmassa jossa sai, jos uskalsi, mennä Mordoriin tai Dol Gulduriin. Aiemmin RuneQuest oli jo tarjonnut jotain samankaltaista mitä maailmaan tulee, mutta selvästi vähemmin eväin. Glorantha, vaikkakaan ei todellakaan ollut hihasta pudonneita maailmoja, ei pystynyt tarjoamaan samaa detaljitasoa eikä syvyyttä. RQ:n seikkailut olivat Cthulhun tyyliin erillisiä, rajattuja ja junamaisia (poikkeuksena Pavis ja muutama muu seikkailupaketti). ICE pystyi kuitenkin nopeasti luomaan aluekuvausmoduleita joissa kaikissa oli useita pienempiä kokonaisia seikkailuita tai tarkkoja kuvauksia seikkailtavista paikoista. Keskimaa kartoittui hitaasti mutta varmasti ja mitä seikkailujen yksityskohtaisuudessa tai juonenkuvauksessa menetettiin se kokonaiskuvassa reilusti voitettiin takaisin. Ensi kertaa oli pelaajilla maailma pelattavana mene-minnehaluat tyyliin.

Ongelmana ICE:llä oli tietty koherenttisuuden puute ja alkutekstien (LotR) perin kirjallinen ote josta ei suinkaan selvästikään ollut roolipelin suunnitteluaineistoksi. Äkkiä kävi ilmi että ICE:n keskimaa ei ollut Tolkienin keskimaa, mutta se oli riittävän hyvä niillä alueilla mitä JRR ei ollut edes ajatellut luovansa. Tyypillisesti tyyliltään MERP toi kulttuuritaustat ja rodut hahmoille niin että oli todella merkitystä mistä olit kotoisin. Eikä kyseessä ollut ainoastaan haltijat/kääpiöt -kuvio vaan ICE loi ja ekstrapoloi lukuisia uskottavia ja kiinnostavia ihmiskulttuureita. Alue joka yhä loisti poissaolollaan oli luonnekuvaukset ja etenkin uskonto. Missä RuneQuest toi ensikertaa uskottavat ja kiinnostavat pelimekaniikalla tuetut uskonnot ja kultit, MERP jäi tässäkin D&D:n tasolle `Uskonto:Manwe'. Tässä epäilemättä jälleen näkyi Tolkienin oma ajatusmaailma ja kirjalliseen tuotantoon perustuva maailmankehitys. Hyvästäkään kirjasta ei yksinkertaisesti ole roolipelin pohjaksi jollei sitä erityisesti ole otettu kirjoittaessa huomioon.

Roolipelimaailmat perusluonteeltaan eroavat luoduista kirjallisista maailmoista useaa kertaluokkaa laajemmalla detaljivaatimukseltaan. Siinä missä kirja näyttää lukijalleen vain sen mitä kirjailija hänelle kertoo, täytyy roolipelimaailman pystyä uskottavasti vastaamaan tilanteeseen missä kokija saa vapaasti tutustua maailmaan. Tolkien itse totesi puhuessaan `aliluomisesta'(sub-creation) että kirjailijan täytyy tehdäkseen maailmasta uskottavan luoda asioita joita lukija ei koskaan näe, mutta tällöin on kyse tasosta jossa `aliluominen' palvelee sitä osaa tarinasta minkä kirjailija päättää kirjoittaa, ei koskaan sitä osaa jota lukija haluaisi nähdä, jos voisi vaikuttaa kirjan juoneen. Kirjailija voi aina lopettaa aliluomisprosessin selitettyään itselleen kertomansa aiheen tai juonen taustan. Pelinjohtajan täytyy kyetä luomaan maailma uskottavalla tasolla sellaisistakin kohdista joita etukäteen ei voida tietää. Lisäksi kirjalliseen tuotantoon perustuvia pelejä vaivaa tietty esikuvasitoutuminen joka varsinkin klassikkoteoksissa on itsessään usein samaa kiveenkaiverrettua Jumalan (JRRT) Sanaa. Pelimaailma ja -hahmot pyrkivät pahasti peilautumaan kirjan henkilöhahmojen kautta. Niinpä joka jumalanhylkäämästä vaeltajasta pitää tehdä ammattiluokka ja jos kirjan hobitit osaavat yhdessä kohtaa kiivetä, osaavat roolipelin kaikki hoppelit kiivetä. Ja kuten elokuvissakaan, ei kirjoissakaan usein kerrota missä vaatteet pestään, mistä ihmiset oikeasti saavat elantonsa ja mitä sankarin äiti tekee.

Siinä missä ICE epäonnistui sääntöjen puolesta on myöhemmin tapahtunut huimaa kehitystä. Ensinnäkin kiinnostus selvästikin suuntautui taistelu- ja kokemussääntöjen virittelemiselle, niin että RQ3, RM ja lukuisat muut systeemit veivät sääntöviilailun naurettavuuksiin asti. Todellista uutta alalle toi kuitenkin vasta kiinnostuksen siirryttyä taistelusta muuhun pelimekaniikkaan. Tästä yhä paras esimerkki on Pendragon. Lisäksi todellista uutta peleihin toi Ars Magica tuodessaan mekaniikan tukemaan kamppista ja etenkin kamppiksen jatkuvuutta ja sujumista. Nyt koko pelitapahtuma irroitettiin erillisistä seikkailuista ja Pendragonin tyyliin peliä oli yhtäkkiä seikkailujenkin ulkopuolella. Hahmoilla oli elinkaari ja pelaaminen sattoi viedä hahmon luonnolista tietä hautaan mikä oli lähes ennenkuulumaton keksintö. Aika rupesi äkkiä kulumaan. En tiedä yhtään AD&D-hahmoa, joka olisi kuollut luonnollisesti vanhuuteen. Lisäksi sekä Pendragonissa että Ars Magicassa pyrittiin luomaan uskottava tausta hahmoille ja mikä tärkeintä uskottava tausta seikkailuille. Ongelma, joka on aina vaikea, kun pitää yhtäällä pitää mielenkiintoinen peli ja selittää uskottavasti miksi aina tapahtuu kaikkea mielenkiintoista. Ars Magica toi lisäksi itselleni takaisin sen minkä D&D:n jälkeen kadotin omista peleistäni täysin. High Fantasy:n. AD&D:n huonojen kokemusten jälkeen olen pelauttanut keskimaatani hyvin vakavasti sammakkoperspektiivipelinä. Eli hahmot ovat nollia jotka saavat olla ylpeitä jos tappavat elinaikanaan kolme örkkiä. Matkustaminen on VAIKEATA, lähes hengenvaarallista ja hidasta sekä pelissä että tosiajassa. Harnmaster edustanee tämän tyyliluokan parasta ääripäätä.

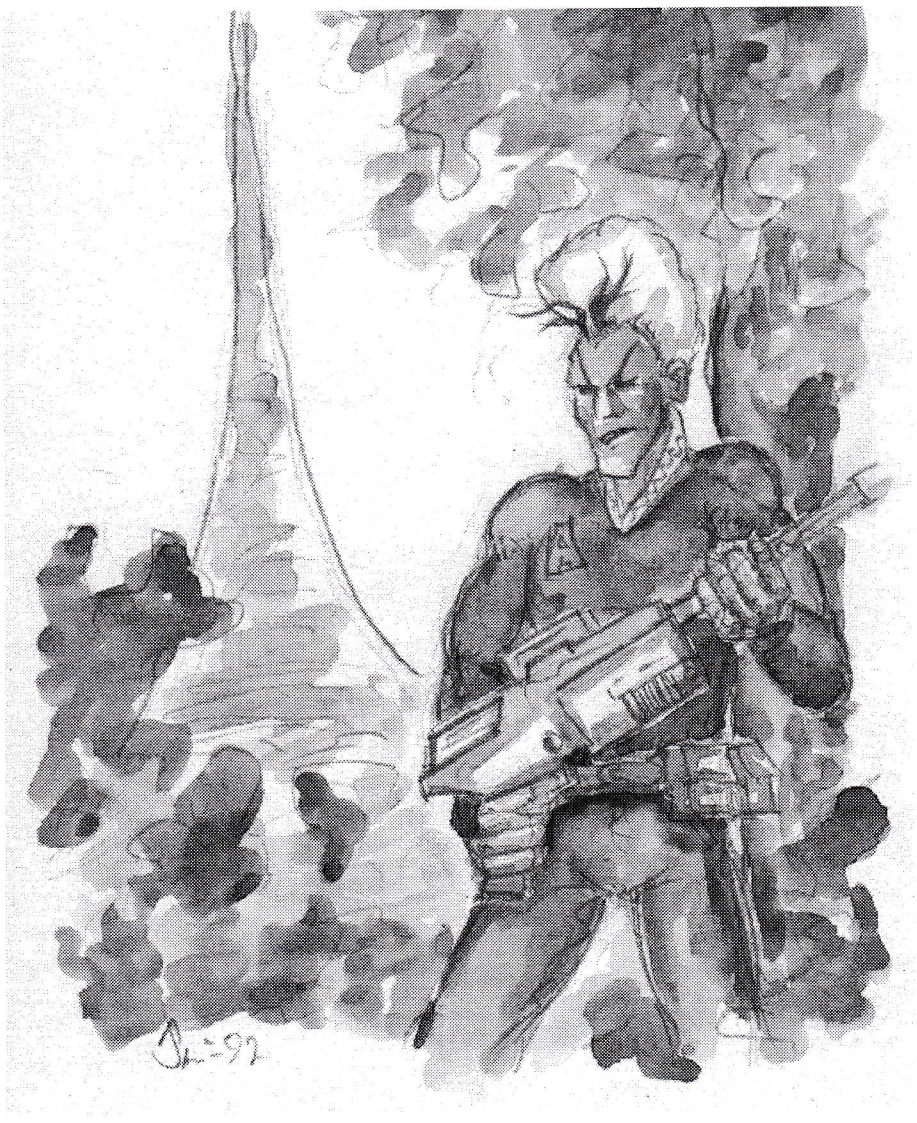
Pendragon toi genreen lisänä hahmoille pelimekanistisen luonnekuvaussysteemin. Nyt hahmojen luonne syntyi jo pelin alussa määritellysti ja tarkasti. Lisäksi erinomainen systeemi tuki täydellisesti luonnemekaniikkaa niin että oli äkkiä mahdollista pyrkiä kuningaskunnan urheimmaksi ritariksi, tai rakastumaan intohimoisesti kreivin tyttäreen.

Luonnemääritysysteemit ovat sittemmin kehittyneet vähemmän mekanistiseen suuntaan niin kuin kaikki uudemmat pelit yleensäkin. Vampire, Werewolf ym. tulokkaat ovat lisänä tuoneet peleihin ripauksen livepelaamisen tyyliä. Nyt rooliin

eläytyminen ja hahmon tausta ovat yhä korostuneemmassa asemassa. Lisäksi tärkeintä, ja mistä itse olen yhä suuremmaassa määrin kiinnostunut, hahmojen asema yhteiskunnassa ja yleisesti sosiaalinen merkitys on tuotu esiin. Uusissa peleissä hahmot ovat lähes järjestään osia erilaisia ja keskenään kilpailevia sosiaaliryhmiä. Maageja, kiltoja, sukuja jne. Nämä tekijät ovat tietysti kuin luotuja sosiaaliseen roolipelaamiseen ja livepelaamiseen. Pelaajat eivät enää tappele örkkilaumoja vastaan vaan neuvottelevat ja juonivat muiden pelaajien kanssa.

Niinpä pelaamisen saavutettua usean mutkan kautta tilanteen, että peleissä on toimivat säännöt, maailma, ajankulku, luonnesysteemi, roolipelielementit, uskonnot, sosiaaliryhmät, taustat, kamppismekaniikat, uskottavuus ja pelattavuus, herääkin kysymys että mitä vielä voisi keksiä ja parantaa. Pelaaminen on kehittynyt ongelmanratkomissarjasta luovaan eläytymispelaamiseen ja pelimekaniikka lyön-örkkiä-8pt-täppää säännöistä hahmojen isoisän elämänkuvauksen interaktiiviseen detaljointiin. Eipä luulisi olevan siis valittamista. Aloittelevilla pelaajilla on aivan eri ote ja mahdollisuudet kuin kuusitoista vuotta sitten. Sinänsä ironista on että mielestäni paras löytämistäni peleistä joka täyttää yhdeksän kymmenestä edellä mainitusta pelien saavuttamasta seikasta on peräisin vuodelta 1974.

Epämiellyttävä tosiasia kuitenkin on että pelien kehityksen mukana myös pelaajat `evolutioituvat'. Kritiikki ja vaatimustaso nousevat pelivuosien myötä ja kymmenen pelivuoden jälkeen saa olla todella pätevä juonenkäänne tai kuvaus, joka jaksaa nostattaa edes puolittaista mielenkiintoa. Tai jota ei olisi jo nähnyt satana eri variaationa. Lisäksi ajan myötä elämäntilanne muuttuu auvoisien opiskeluaikojen kadotessa vapaa-ajan kanssa johonkin epämääräiseen sumuun. Lisäksi tässä vaiheessa usein tarve keinotekoiselle jännitykselle tai `seikkailulle' hiipuu luonnollista tietä, useimmin vähiten kaipaa lisää jännitystä tai ongelmia elämäänsä joka rupeaa pikkuhiljaa olemaan täynnä sitä todellista kiipimistä, rahaongelmaa, juonittelua ja selkäänpuukotusta. Eipä silti pelaamisesta näissä asioissa ei ainakaan ole haittaa ollut, päinvastoin.



Itse en ole oikeastaan koskaan ymmärtänyt termiä `todellisuuspako' roolipelien yhteydessä, pelaaminen on minusta ollut aina lähempänä keinotodellisuutta kuin `pakoa' ja niinpä pelaajan evoluution myötä, `todellisen' todellisuuden alkaessa joko kiinnostaa enemmän, tai vääjäämättä muodostua todelliseksi sieltä korkeakoulun seinien ulkopuolelta, keinotodellisuuden hohto ja kiinnostus vääjäämättä vähenee tai ainakin muuttuu hyvin erityyppiseksi. On syytä varautua siihen että se mikä on aiemmin ollut pelattua keinotodellisuutta onkin yhtenä (vähemmän) kauniina päivänä totisinta totta.

Onneksi on tullut harjoiteltua sitä päivää varten se kymmenen vuotta.

DDA - 300 tarinaa

DDA perustettiin syksyllä 1991. Olimme vasta kouluun saapuneita fukseja, nuoria ja innokkaita. Olimme kaikki kuulleet Excaliburista koululta saamiemme tutustumisläystäkkeiden kautta ja jo ennestään roolipelejä pelanneina olimme tietenkin kiinnostuneita. Uteliaimmat meistä kävivät kerhon silloisella kerhohuoneella, siinä nykyisen Edisonin kabinetin kohdalla, heti koulun alettua tutustumassa paikalla jo silloin pyörineisiin vanhoihin kähmyihin, samoihin jotka notkuvat kerhohuoneella vielä tänäänkin. Tuollaisella visiitillä pistin sitten itsekin nimeni uusien pelien listaan, ja tarjouduin vetämään muutaman pelin D&D:tä.

Kauden ensimmäisessä keskiviikkokokouksessa kaikki kuitenkin varsinaisesti alkoi. Sankka joukko uusia ja vanhoja excaliburilaisia kokoontui huoneessa SJ212A. Kerho esittäytyi. Me esittäydyimme. Ja sitten kokoonnuimme pelaamaan; minä ja muut peliin ilmoittautuneet sekä yksi luokkaan eksynyt random encounteri. Ensimmäiset hahmot kynäiltiin huomattavasti nopeammin kuin nykyään, huolimatta kaikesta keräämästämme kokemuksesta.

Dumtoe Puolituisen ensimmäiset päiväkirjamerkinnät (kirjoitettu 25.9.1991 jKr.) kertovat sekavasta seikkailijajoukosta, jonka nimettömäksi jäänyt kauppias keräsi Tresholdilaisesta tavernasta pelastamaan tyttärensä peikkojen ja pahojen kultistien kynsistä 200 kultarahan palkkiota vastaan. Dumtoe kirjoittaa:

"Saavuimme hylättyyn temppeliin ja ryntäsimme sisälle. Tapoimme kasoittain peikkoja ja ihmisiä, kunnes jouduimme vangeiksi. Seuraavana päivänä pakenimme vankilasta petollisen haltian kanssa. Ylipappi osoittautui maagiksi ja kuoli. Tytär löytyi ja ryöstösaalis oli runsas. Temppeliritari Mikael kuoli. Palattuamme Tresholdiin Fregor meni naimisiin pelastetun tytön kanssa. Ei kauppiaan tyttären vaan toisen, Eloran kanssa."

Vuosien varrella Dumtoesta tuli sankari ja paroni, ja hän vetäytyi eläkkeelle vaimonsa ja lapsensa kanssa. Uusia sankareita astui hänen tilalleen, jatkaen taistelua pahoja voimia vastaan. Tai muutamassa tapauksessa pahojen voimien puolesta. Sankareita syntyi ja kuoli, muutaman kohdatessa kuolemaakin pahemman kohtalon. Vuosien varrella myös maailma kasvoi suuremmaksi ja suuremmaksi, markkinavoimien tuottaessa uutta materiaalia tiedonjanoiselle kansalle ja pelinjohtajan kehitellessä silloin tällöin jotain omaakin. Sääntöjä muuteltiin, väännneltiin ja käännneltiin miellyttämään kulloistakin kysyntää, kunnes tänä vuonna siirryttiin käyttämään Magea - eräänlaista D&D:tä lievin sääntömuutoksin.

Nyt, yli seitsemän vuotta myöhemmin, alkuperäisestä peliryhmästä on vielä puolet jäljellä. Loput on korvattu uusilla tuttavuuksilla, joista muutama on jälleen korvattu uusilla pelaajilla. Osa meistä on jo valmistunut koulusta, yhden ollessa peräti lisensiaatti. Muutama meistä on kerennyt suorittamaan varusmiespalveluksensa, ja olemme saaneet juhlia myös avioliittoja ja kastajaisia. Elämä menee eteenpäin, mutta pidämme silti kiinni viikottaisesta mielikuvitusmatkastamme. Pelattuamme yhdessä muutamaa peliä vaille 300 sessiota ja tuhlattuamme näissä 'naurettavissa noppaleikeissä', kuten eräs tärkeä toinen osapuoli niin kuvaavasti ilmaisi, yhteensä noin 10 000 miestyötuntia (250 ov.) haluamme yhä uudestaan ja uudestaan kokoontua saman pöydän ääreen taistelemaan samoja vastustajia vastaan ratkomaan samoja juonia ja saamaan samoja palkkioita, sekä kärsimään samoja nöyryyttäviä tappioita. Osittain pelin vuoksi, osittain voitonjanon ja haasteiden vuoksi. Mielikuvitusta ruokkivien paikkojen, tapahtumien ja tapaamisten vuoksi. Ja osittain siksi, että vuosien varrella olemme ystävystyneet, ja oppineet nauttimaan toistemme seurasta tarinoiden äärellä, ankean todellisuuden tuolla puolen. Tämä on yksi tarina vuosien varrelta:

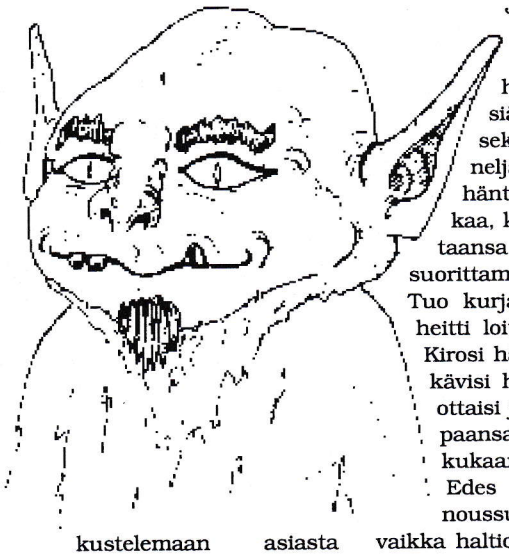
Kauppa aina kannattaa!

Francoisilla oli huono päivä. Paitsi että päivä oli sateinen ja kolea, häntä harmitti. Hän oli väsynyt, hieman nuhainen ja häntä pelotti. Ja kaikki oli hänen setänsä, Kelvinin paronin Desmond II:n syytä.

Ei kai setä ollut voinut kuvitella, että hän pysyisi kiltisti kotona kaikki illat sen jälkeen kun hänet oli pakkonaitettu. Hän oli nuori ja halusi elää. Ei hän aikonut istua kotona loppuikäänsä kuuntelemassa lapsen parkumista ja Audreyn nalkutusta.

Hänhän oli itse tarjoutunut hankkimaan yrtit joilla lapsesta olisi päästy vaivatta, ilman että kenenkään olisi tarvinnut tietää mitään. Mutta ei. Se petollinen akka oli mennyt itkemään hänen sedälleen, joka ei tietenkään koskaan kuunnellut järkipuhetta. Vaimo ja lapsi söivät suurimman osan hänen vähäisestä kuukausirahastaan, jota hänen setänsä ei suostunut nostamaanu vaikka hänen piti sentään elättää koko perhe. Ja jos hänelle joskus jäi muutama crona, oli kyllä hänen oma asiansa kuinka hän ne käyttäisi.

Setä ei hyväksynyt uhkapeliä. Hän nalkutti siitä aina. Lopulta, kun setä näki hänet sen tarjoilijattaren, Bellan, vai Bessin, niin Bessin kanssa silloin täysikuulla, setä meni aivan kohtuuttomaksi. Sen sijaan että hän olisi suostunut kes-



kustelemaan asiasta niinkuin sivistyneet miehet, määräsi hän Francoisin ulos talostaan. Setä pakotti hänet, sivistyneen kaupunkilaisen, lähtemään noiden tylsien maankiertäjien matkaan. Ihan niinkuin tuo Lady Catrin pystyisi opettamaan hänelle mitään, tuo vähäisen lammasfarmarin nousukas tytär. Eivätkä hänen seuralaisensakaan olleet sen parempia.

Koko matka oli mennyt huonosti. Nuo moukat olivat pakottaneet hänet nukkumaan kivillä, vain peitto allaan. Hän ei ollut nukkunut kunnolla viikkoon. Koko matkan he olivat pitäneet kauheata kiirettä, niinkuin olisi tuli hännän alla. Vuorilla hän oli melkein paleltunut nuotion sammuttua yöllä. Selenicassa hänen ei ollut annettu käydä edes torilla ostoksilla, kun taas oli pitänyt juosta eteenpäin. Ja sitten he olivat juuttuneet tänne, Nemiston nimiseen käpykylään, Kelviniäkin pienempään junttilaan. Majatalokin sulki ovensa puolelta öin, eikä siellä ollut naisia. Paitsi lihavia maalaiseukkoja, joilla oli kananhöyheniä hiuksissaan.

Kun hän oli lopulta kyllästynyt, ja päättänyt käyttää aikansa hyödyllisesti, niin eikös siitäkin ollut noussut kauhea meteli. Oli puhdas vahinko ettei hän ollut muistanut sammuttaa tilapäissoihtuaan poistuessaan jalokivisepän pajalta. Vahinko, joka olisi voinut tapahtua kenelle vain. Ja ensimmäiseksi tuo ylimielinen Cool Breeze oli alkanut syyttää tapahtuneesta häntä, matkakumppaniaan. "Ei saa varastaa meidan kotikaupungissa." "Ei saa varastaa ilman lupaa." Ihan niinkuin hän olisi joku orja, jonka tehtävänä on availla arvon herrasväelle ovia silloin kun heitä sattuu miellyttämään. Hän valikoi itse kohteensa. Jos muut halusivat levätä, ei se tarkoittanut, ettei hän saisi harrastaa omia bisneksiään sillä aikaa. Lopulliseksi nöyryytykseksi nuo neljä päättivät rankaista häntä, paronin sisarenpoikaa, kuulematta hänen kantaansa tai vaivautumatta suorittamaan oikeudenkäyntiä. Tuo kurja hiippailija Extremus heitti loitsun hänen päällensä. Kirosi hänet. Sanoi että hänen kävisi huonosti, jos hän vielä ottaisi jotain ilman heidän lupaansa. Hänet oli kirottu, eikä kukaan voisi häntä pelastaa. Edes haltia Peleon ei ollut noussut hänen avukseen, vaikka haltioiden pitäisi olla oikeamielisiä ja hyviä.

Francoisilla oli huono päivä, ja se oli juuri muuttumassa huonommaksi. Hän istui ikkunalaudalla katsellen ulos sateeseen. Hänen nenänsä oli tukkoinen ja hänen silmiään kirvelsi. Alkava nuha sai kyyneleet nousemaan hänen silmiinsä. Häntä värisytti ikkunan vedossa ja hänen niskassaan tuntui jomotus, joka ei sallinut hänen nukahtaa. Toisaalta hän uskoi, että hän näkisi joka tapauksessa painajaisia. Niinhän kirotut aina näkivät. Hän ajatteli tummia varjoja jotka tulisivat hänen uniinsa. Silmiä jotka vilkkuisivat näön äärirajoilla, tulematta koskaan kunnolla esille. Hän ei ollut koskaan ennen pelännyt pimeää. Äkkiä hän säpsähti. Pimeässä liikkui jotain. Huoneen nurkassa oli kaksi vihreää silmää, jotka tuijottivat häntä. Hänen kätensä syöksyi vyöllä olevalle veitselle. "Kuka siellä on?"

"Kukako? Ei kukaan! Ja kaikki!" Iloinen, hieman pilkallisen kuuloinen ääni vastasi pimeästä. Francois siristi silmiään lyhyen, punertavan ja tumman vihreän hahmon astuessa huonetta valaisevan kynttilän piiriin. Se oli tuskin kolmen jalan pituinen. Sen kaljua päätä reunusti kaksi suurta hieman repaleista korvaa. Sen leveästä suusta pilkisti kolme terävää hammasta sen hymyillessä Francoisille rohkaisevasti. Hahmo kumarsi syvään, heilauttaen kättään suuressa kaaressa. "Palveluksessanne, ja sukunne palveluksessa." Francois oli liian ällistynyt vastatakseen mitään. Sen sijaan hän kysyi: "Mi... kuka sinä olet?"

"Nimeni ovat monet! Voit kutsua minua pikku ystäväksesi. olen täällä auttaakseni sinua." Francois haukkoi henkeä. "Auttaaksesi minua?"

"Niin juuri. Etkös sinä olekin se poikaparka joka juuri kirottiin. Kovin epäoikeudenmukaisesti. Ilman mitään mahdollisuutta. Tsk tsk." Imppi hyppäsi istumaan yöpöydälle. "Nuo maagit ovat niin kamalia. Ihan hirvittää."

Francois oli hämmästynyt. "Kuinka sinä siitä tiedät?"

"Olinhan paikalla kuulemassa kauhean loitsun. Sammakonreisiä se vaati. Ja käärmeen pään. Ja kolme unssia siankärsämöä. Kuulin kuinka noita manasi päällesi pahaa onnea. Hän määräsi, että jos koskaan ilman hänen käskyään varastat kuparirahaakaan, kurtistuvat kasvosi ja harmaantuvat hiuksesi. Jos edes löydät tieltä vanhan rukkasen ja jätät sen palauttamatta saat käsiisi ja kasvoihisi maksaläiskiä ja syyliä. Ja jos varastat unssinkaan kultaa, kuivaavat lihaksesi ja miehuuteesi iskee mätä ja se irtoaa. Tai jos koskaan varastat mitään häneltä tai muilta kumppaneiltasi, sydämesi repeää ja kaadut kuolleena maahan. Jos vain ajatteletkin pettäväsi heitä, tai jos mielessäsi moitit häntä, noitaa, et saa yön ja pimeyden haamuilta rauhaa, vaan ne syöksevät sinut hulluuteen, josta et palaa." Imppi huokaisi pitkään ja haikeasti. "Noidan kirous on mahtava. Suotta ei ole hän saanut lisänimeä Ilkeä."

Francoisia heikotti. Se siis oli kirouksen sisältö. Ruma ja kateellinen noita veisi häneltä paitsi vapauden ja vaurauden, myös hänen ulkonäkönsä ja onnensa. Eikä hän voisi tehdä mitään. Ei mitään. "Mitä minä teen?"

Imppi katseli luhistuvaa Francoisia laskelmoivasti. "On toki olemassa

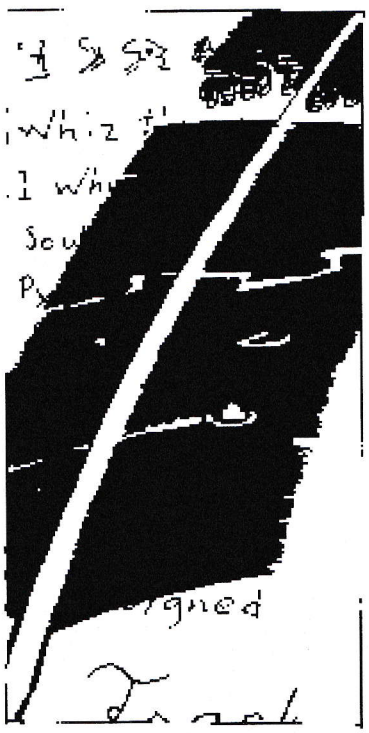
mahdollisuus. Niinkuin sanoin, kuulin loitsun. Ja siksi kuulin myös, kuinka kirouksen voi poistaa. Sinulle se voisi olla vaikeata, tai sanotaanko kohtalokasta, tiedäthän. Mutta minä ehkä voisin..."

Francois nousi säpsähtäen. "Onko siis mahdollisuus? Voinko pelastua? Voinko kostaa? Voi auta minua. Lupaan mitä vain. Olen hyvä ja kiltti. Teen mitä vain. Ostan sinulle talon. hankin sinulle naisia, mitä vain haluat!"

"Talon? Naisia? Mitäpä minä niistä? Ei niillä ole minulle arvoa. Saan niin monta kuin haluan. Milloin vain! Autan sinua mielelläni ilmankin. En kaipaa suuria palkkioita. Olet kärsinyt muutenkin jo liikaa. En halua muuta kuin pienen palan sieluasi. Mitättömän hitusen vain."

Francois tuijotti imppiä, tajuten vihdoin mitä hänellä oli vastassaan. Pimeyden olento. Kuolematon kaupankävijä. Hän oli kuullut niistä. Sanottiin, että jos antoi impille pikkusormen, se vei koko käden. Francois tiesi, että nyt pitäisi olla varovainen. "Et tahdo muuta? Mutta eikö siinäkin ole jo paljon? Pala minun sielustani. Kadotukseen? Enpä tiedä..."

Imppi irvisti francoisille. "Mitä sitten haluat? Sielusi on jo mennyttä. Olet kirottu. Luuletko muka että kirotut pääsevät onnelaan, tai minne nyt sitten luuletkaan pääseväsi. Sielusi on menevä Pytsiin, vanhan Almanoidan pataan. Sinne sinä joudut.



Mutta minä voisin pelastaa osan sielustasi. En aivan kokonaan, mutta suuren osan. Antaisit minulle vain pienen mitättömän hippuspalan. Kyllähän sinulla sielua riittää. Jos siis vain pelastan sen."

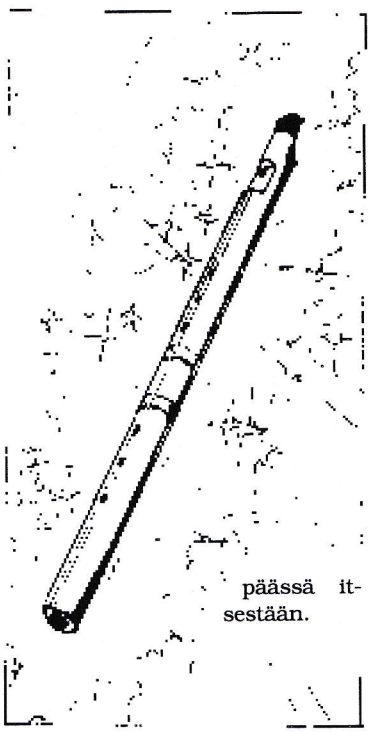
Francois mietti hetken. Imppi puhui järkeä. Sehän kai nämä jutut parhaiten tiesi. Mutta silti... palakin sielua kuulosti paljolta, eikä Francois pitänyt kaupoista, joissa hän maksoi kalliisti. Ehkä hän voisi tinkiä... "Hyvä Imppi. Ystävä. Tarjouksesi on antelias. Mutta siltikin pyydät paljon. Mutta ehkä voimme tehdä kauppaa. Ei liene sinulle vaikeaa poistaa kirous. Ja minun pitäisi luovuttaa pala itseäni. Enkö siis minäkin ansaitse saada kaupasta jotain hyvää. Jotain arvokasta, mutta joka ei ole liikaa. Esimerkiksi... mieleni on pitkään tehnyt maagista huilua. Sellaista jota voisin soittaa majatalossa nuorille tytöille. Kaunista ja maagista. Se ei liene suuri toive. Onhan luolasi täynnä aarteita ja magiaa?"

"Hrmmmph..." Sanoi Imppi. "Vai aiot tinkiä. Huilu? Maaginen huilu? Mistähän minä sellaisen saisin? Annas kun mietin, olisiko jollain moista... Niin. Ehkä se olisi mahdollista... ehkäpä. Hyvä on. Hankin sinulle huilusi ja poistan kirouksen, ja maksuksi saan palan sieluasi. Se on sovittu. Kirjoitat vain nimesi tähän lappuseen. Verellä jos saan pyytää."

"Ei niin nopeasti imppiseni. Ensin huilu!"

Impin silmät pyörähtivät. "Vai et sinä luota minuun. Pitäisi varmaan loukkaantua. Mutta hyvä on. Odota hetki." Imppi katosi rikinkatkuiseen pöllähdykseen. Francois kakoi kurkkuaan, ja syöksyi avaamaan ikkunan. Sade oli tauonnut mutta ulkona oli vielä kylmä. Francois katseli ikkunan alla kävelevää kyläläistä. Humalassa. Ja rahapussi vyöllä. Ehkäpä myöhemmin illalla. Kunhan ensin olen hoidellut pari kiireisempää asiaa...

äkkiä outo valo täytti huoneen ja herätti Francoisin unelmista. Hän kääntyi, ja näki edessään impin, joka piteli kaunista, kirkasta valoa hohtavaa valkoista huilua kädessään. Imppi vaikutti vaivautuneelta, ja piteli huilua käsivarren mitan



päässä itsestään.

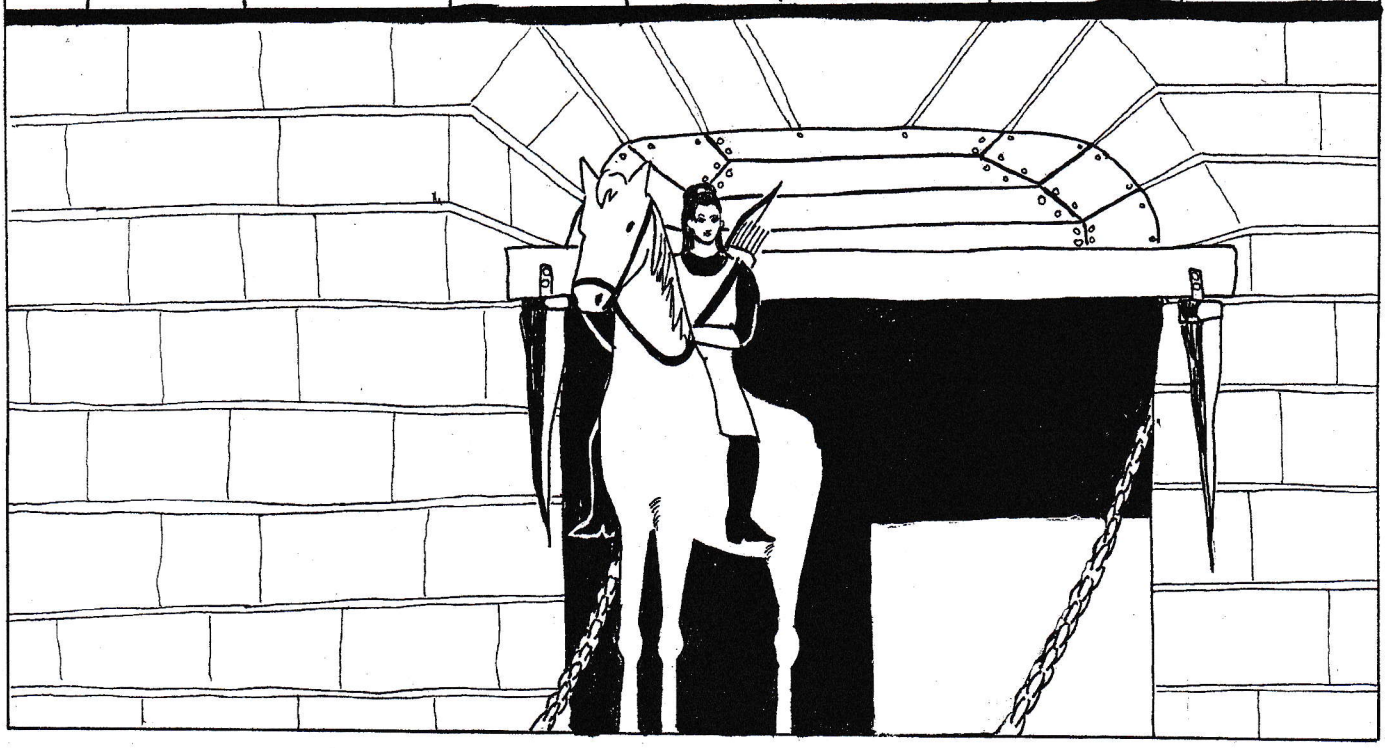
"Ptyih! Tässä on huilusi. Nyt vain nimi alle."

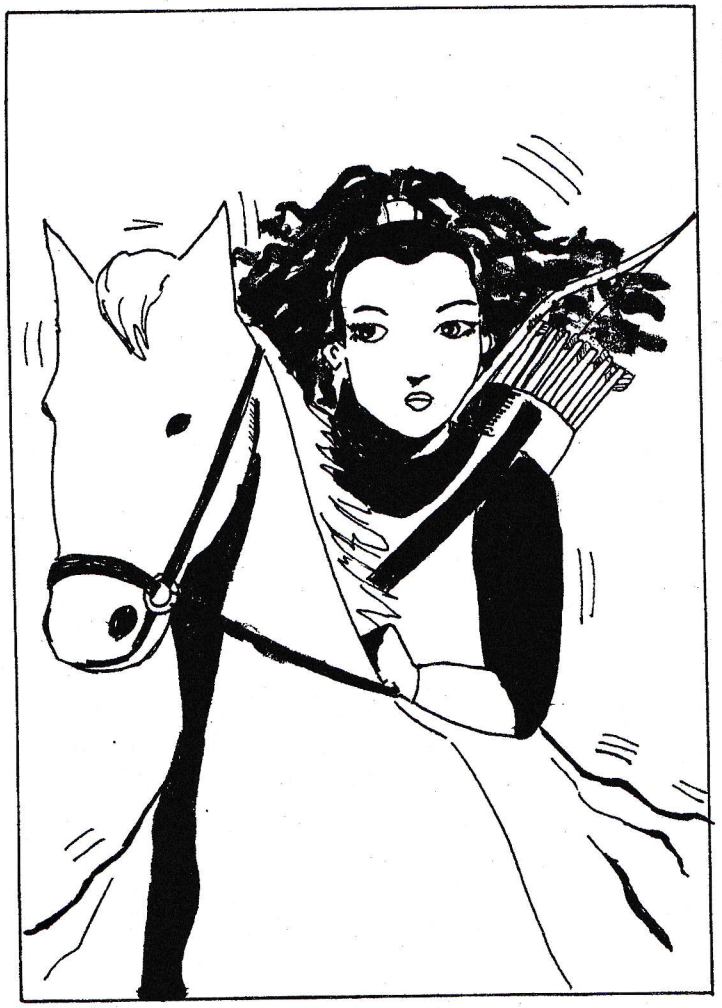
Francoisin kädet vapisivat hänen tarttuessaan sulkakynään. "Verellä", imppi tiuskaisi. Sen häntä viilsi haavan Francoisin käteen. Francois kiristi hampaitaan kivun vihloessa käden selkää, kostutti kynän terää, ja kirjoitti nimensä kellertävään vanhaan paperiin. "No niin. Siinä on."

"Erinomaista, erinomaista! Ja kirouskin poistui samoin tein. Olet taas terve ja onnellinen. Hyvä juttu. Pitääkin tästä lähteä." Imppi kääntyi poistuakseen, avaten sormenkynnellään pienen aukon ulottuvuuksien väliin. Jossain kaukana Francois saattoi nähdä punaisten liekkien peittämän tummanvihreän meren ja saaren. Saaren keskellä Francois saattoi juuri erottaa pienen ryhmän kalpeita aaveita, jotka kukin näyttivät olevan naulattu yhdestä pienestä kulmastaan saaren keskellä makaavaan mustaan kivipaateen. Francois nielaisi. "Odota hetki! Älä mene vielä. Kerro ensin, mitä huilu tekee?"

Imppi hyppäsi aukosta. "Se valaisee!"

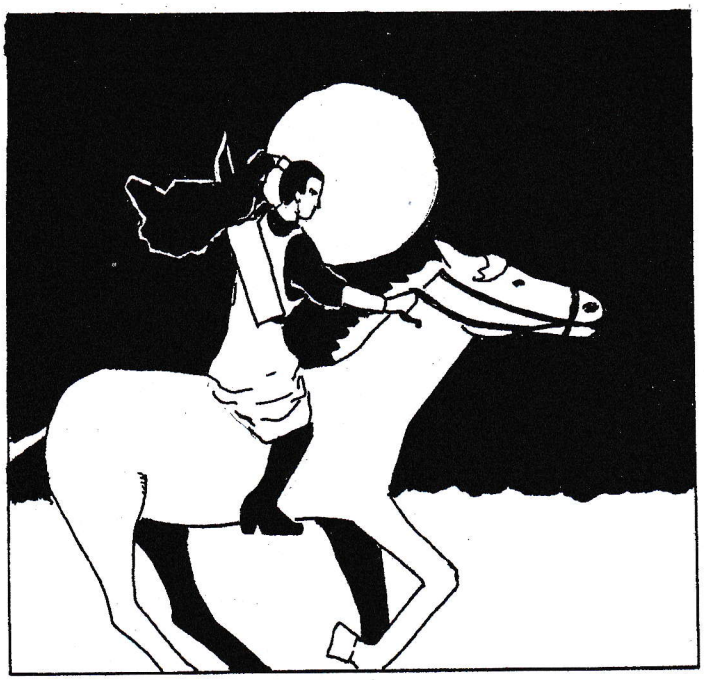
VIHOLLISMAALLA

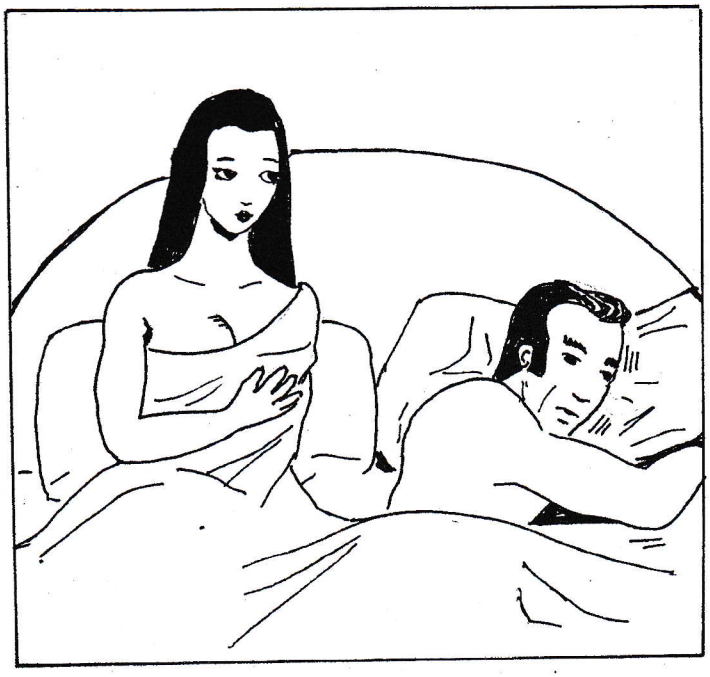


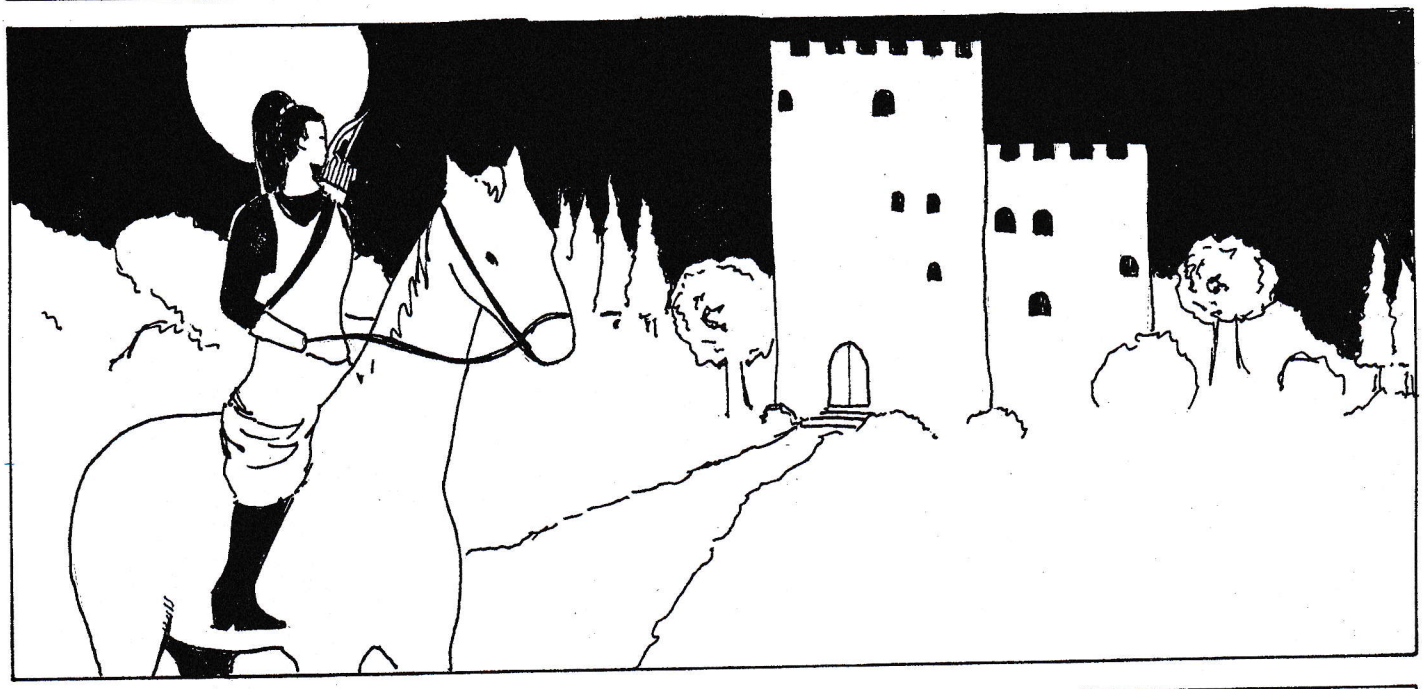


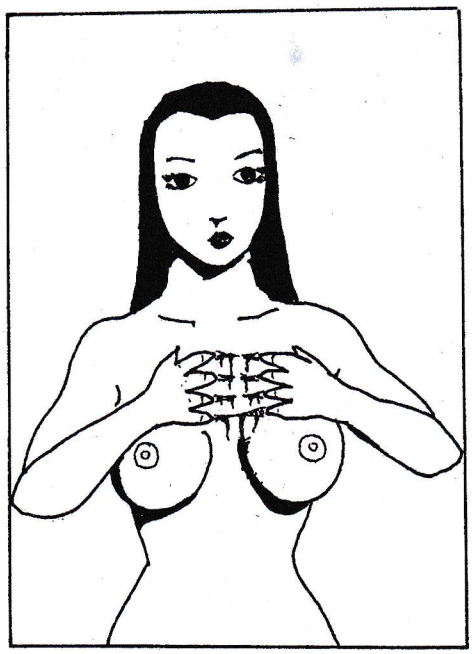
STAFF

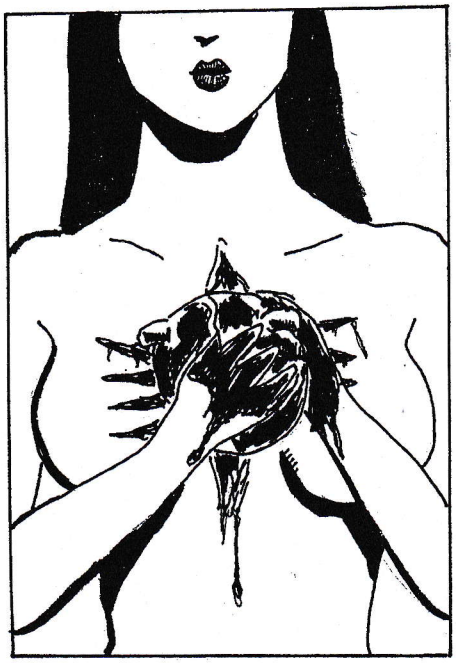
2

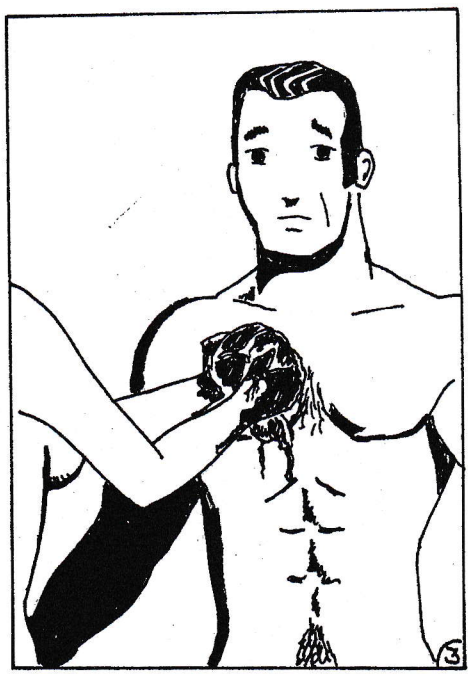


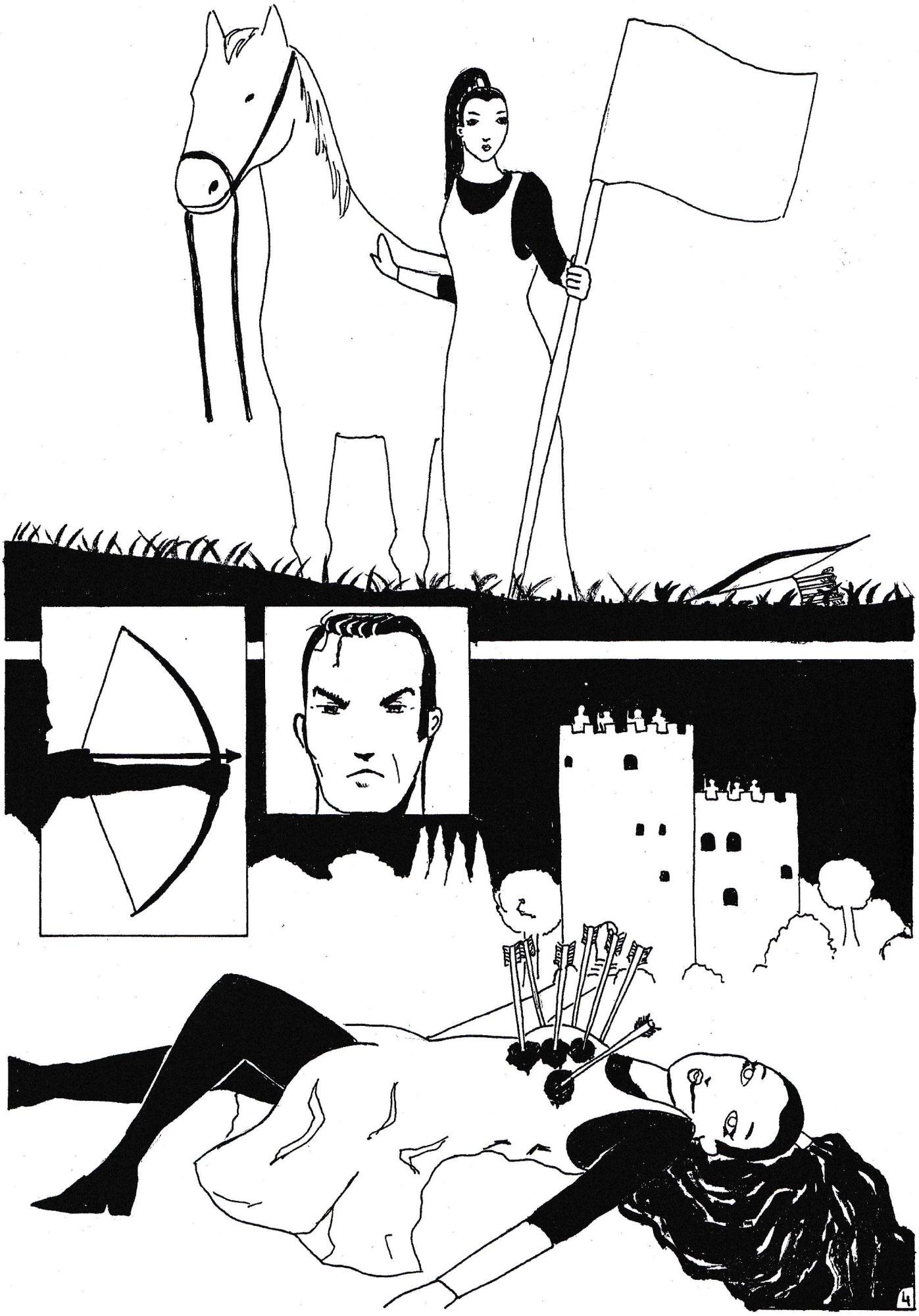









3


4

Keski Earth Rooli Playing 1992-1998

Aloitin KERPin pelauttamisen fuksikamppiksena itsekin fuksina ollessani syksyllä -92 kun puheenjohtaja Dyke nappasi tuoretta GM-potentiaalia niskasta kiinni ja kantoi päätteelle lähettämään postia uudesta kampanjasta - näin niitä fuksipelejä saadaan!

Mukaan tulivat ainakin Jan, joka ei ole tainnut missata tähän mennessä yhtäkään sessiota, Teemu lähes yhtä tiukalla aktiivisuudella, Random vähäksi aikaa satunnaisesti (!) ja joukko muita ihmisiä, jotka nyt ovat jo kadonneet historian hämäriin. Pelissä ovat tämän jälkeen vierailleet ainakin PP, Kyllönen ja Loner. Kokemus on osoittanut että yleensä pikkujoulut ovat olleet hyvä tilaisuus tunkea mukaan.

Ensimmäisenä syksynä pelattiin lyhyt kampanja, joka nykyisin tunnetaan SuperKERPpinä ja jota Jan ja Teemu edelleen tuntuvat ajoittain muistelevan kaiholla. Peli oli suoraviivaista mättöä pienellä juonella höystettynä ja juuri niin hauskaa kuin mitä tuollaiset pelit ovat.

Saman syksyn lopulla aloitettiin sitten pitkä kampanja Rhudaurissa, joka jatkui kesään 1997 asti, eli yhtäkkiä laskien viisi vuotta. Tarkoituksena oli pelata nopeasti ennen armeijaan lähtöäni Rhudaurin Musta Maagi (Dark Mage of Rhudaur), mutta uusien ideoiden ja pidempien juonisuunnitelmien takia peli sitten venyikin odotettua pidemmäksi.

Hahmot aloittivat alkutalvesta 1408 Kolmatta aikaa karavaanin vartijoina Thuin Boidin kylässä (1) tarkoituksena auttaa perille ruokakuljetus Tirthonin kokkotorniin (2). Tirthonissa hahmot joutuivat mukaan piiritystaisteluun Angmarin Noitakuninkaan joukkojen hyökätessä. Tässä kohdassa virisi idea pidemmästä kamppailusta Noitakuningasta vastaan; taistelu nimittäin oli nazgûlien päällikön yritys saada varmistettua huoltoreitit tulevaa sotaa varten.

Taistelu hävittiin ja hahmot joutuivat pakenemaan tornista eloonjääneiden kanssa. Linnanvouti pyysi heitä viemään sanan taistelusta Rivendelliin (3) Elrondille lähtien itse tiedottamaan omille päälliköilleen tapahtuneesta. Muutaman mutkan jälkeen hahmot selvittivät tiensä Rivendelliin ja raportoivat Elrondille, joka tajusi mitä oli tekeillä ja pestasi hahmot palvelukseensa tiedustelijoiksi ottamaan selvää Noitakuninkaan tulevista juonista.

Elrondin palveluksessa hahmot kävivät sitten useilla tiedusteluretkillä selvittelemässä angmarilaisten toimia. Ensimmäinen retki suuntautui menetetyn kokkotornin maastoon (2). Seuraavaksi hahmot lähtivät tutkimaan Herubar Gûlar-nimistä

linnaa (4), jossa oli kuuleman mukaan tapahtumassa "jotain outoa". Linnassa asusti hullu maagi, jolla oli oppilaanaan Dirhavel-niminen vuorilaisnainen. Noitakuninkaan palveluksessa Dirhavel oli ajanut opettajansa kasvattamaan Sauronin salatiedolla eläimistä valtavia hirviömäisiä otuksia kuin itse pahuuden mestari ikään.

Dirhavel lumosi yhden kampanjan keskushahmoista, Arandur-nimisen gondorilaisritarin ja sai manipuloitua ryhmän surmaamaan opettajansa. Arandur jäi viettämään onnellista perhe-elämää raunioitettuun Herubar Gûlariin muiden palatessa kertomaan Elrondille tapahtumista. Tätä seurasi Arandurin hallintokausi, joka päättyi vasta kun ryhmä palasi hakemaan ritariaan ja Dirhavel joutui salamurhan uhriksi. Näistä tapahtumista on yksityiskohtaisempi kertomus vuosijulkaisussa 1994.

Herubar Gûlarista jatkettiin Cameth Briniin (5), koska Elrond halusi saada tietoja Angmarin liittolaisten suurimmasta linnoituksesta Rhudaurin alueella. Tarkoituksena oli vakoilla linnoitusta ja tutkia josko sisään löytyisi mahdollisesti jokin huomaamaton reitti, jota tulevat tiedustelijat tai salamurhaajat voisivat käyttää. Samalla matkalla muun ryhmän mielestä oudosti käyttäytyvä JP:n pelaama metsähaltia jäi peikkojen vangiksi ja oli kadonnut peikkoluolasta kun muut ehtivät häntä pelastamaan. Kyseessä oli Angmarin vakooja, joka oli soluttautunut ryhmään mutta onnettoman sattuman takia joutui pulaan ja Noitakuninkaan apurit joutuivat hakemaan omansa pois.

Loppujen lopuksi Cameth Briniin löytyi salatie ja toista vangiksi joutunutta haltiatiedustelijaansa pelastaessaan muut hahmot havaitsivat vuorilaislinnoitukseen majoittuneen melkoisen joukon vuorilaissotureita täydessä sotavalmiudessa ja jopa komppanian verran örkkejä, mikä oli melkoisen hälyttävää näin eteläsä.

Ryhmän palattua Rivendelliin Elrond oli vakuuttunut Angmarin tulevasta suurhyökkäyksestä muttei ollut vielä varma kohteesta. Sana lähti kuitenkin kiertämään haltia- ja dúnadan-kuningaskuntiin ja valmistautuminen sotaan alkoi talvella 1409 K.A.

Seuraava matka suuntautui itään Anduinin laaksoon ja sen suurimpaan kaupunkiin, Maethelburgiin (6). Matkalla oli ylitettävä läntisen Keski-Maan suurin luonnon asettama este, mahtavat Sumuvuoret. Pitkän ja vaarallisen matkan jälkeen ryhmä selvitti tiensä läpi lumen ja Ylä-Solan (7) örkkien päästen aloittamaan tutkimuksensa.

Tarkoituksena oli selvittää Anduinin laakson pohjalaisten reaktio siihen, jos Angmar yrittäisi kuljettaa joukkoja vuorten itäpuolta pitkin etelään ja Ylä-Solan läpi Rhudaurin puolelle. Myös Maethelburgissa vaanivat Noitakuninkaan kätyrit, mutta ryhmä sai kuitenkin selville että pohjalaiset eivät sallisi täydellisen tuhoutumisen uhallakaan alueidensa läpi marssivia örkkiarmeijoita.

Maethelburg oli muidenkin kuin Elrondin kiinnostuksen kohteena. Hahmot tapasivat niin Gondorin suurlähettilään kuin Arthedainilaisen vakoojan Morweninkin. Valitettavasti hahmot aiheuttivat vahingossa Morwenin lähes paljastumisen ja tämä joutui jättämään asemapaikkansa juuri kun hänen ja Arandurin välillä oli alkanut syntyä jotain... Pelaajille/hahmoille ei kai koskaan selvinnyt kuka oli kenenkin puolella. Vuosijulkaisussa 1995 on taas Arandurin kirje Elrondille.

Maethelburgin jälkeen ryhmä palasi vielä viimeisen kerran Rivendelliin keskustelemaan mestari Elrondin kanssa. Tässä vaiheessa kaikille oli selvää, että ensi keväänä oli tulossa suuri sota jossa ratkaistaisiin luoteisen Keski-Maan kohtalo. Elrond vapautti hahmot palveluksestaan ja ryhmä jätti Rhudaurin lumet taakseen. Arandur oli perinyt pienen linnan Tharbadin (8) läheltä ja hahmot jäivät talvehtimaan sinne.

Seuraavana keväänä toteutui se, mitä oli odotettu: Noitakuningas käynnisti massiivisen hyökkäyksen, josta kerrotaan Tarussa Sormusten Herrasta näin:

"Vuonna 1409 lähti Angmarista suuri sotajoukko joka ylitti joen, tunkeutui Cardolaniin ja saartoi Viimapään (9). Dúnedain lyötiin ja (kuningas) Arveleg sai surmansa. Amon Sûlin Torni poltettiin ja hävitettiin maan tasalle; mutta palantír onnistuttiin pelastamaan ja vetäytyjät veivät sen Fornostiin; Angmarille alamaiset pahat ihmiset miehittivät Rhudaurin ja sinne jääneet dúnedain joko surmattiin tai he pakenivat länteen. Cardolan hävitettiin. Araphor Arvelegin poika ei ollut vielä täysikasvuinen mutta hän oli uljas nuorukainen ja Círdanin avulla hän torjui vihollisen niin että se ei päässyt Fornostiin eikä Pohjan Ylängölle. Ne joita uskollisia dúnedainista oli jäljellä taistelivat myös urhoollisesti Tyrn Gorthadissa (Hautakeroilla) ja osa etsi turvaa läheisestä metsästä."

Hautakeroilla taistellut armeija tuhoutui lähes viimeiseen mieheen mutta onnistui ajamaan Angmarin armeijan takaisin. Hahmot taistelivat Hautakeroilla ja selvisivät hengissä. Tätä tosin ei pelattu, mikä myöhemmin on harmittanut ankarasti.

Cardolanin tilanteen vähän rauhoituttua keväällä 1410 hahmot tempautuivat mukaan Tharbadin juonitteluihin. Kuningas oli kuollut, prinsessa alaikäinen ja valtakunta edelleen kaaoksen vallassa. Noitakuninkaan uhka oli väistynyt hetkeksi, mutta sekava tilanne tarjosi oman edun tavoittelijoille tilaisuuksia ja hahmot päätyivätkin mukaan huumekaupan kiemuroihin sekä estämään diplomaattista selkkausta varastettujen kruununkalleuksien takia.

Viimeisenä matkanaan ryhmä lähti etsimään myrskyn paljastamaa aarretta meren rannalta Lond Daerin (10) raunioiden alta. Hahmot kävivät ankaria taisteluita osittain vedenalaisten raunioiden käytävillä ja loppujen lopuksi kaatuivat sinne. Vain yksi selvisi takaisin Tharbadiin kertomaan sankareiden tarinan. Tosin jokin aika sitten on alkanut kuulua uhoamista tyyliin "kyllä me oltaisiin perustettu palkkasoturikomppania ja kaapattu se prinsessa Rivendelliin koulutettavaksi ja palattu kymmenen vuoden päästä palauttamaan se valtaistuimelle ja maa järjestykseen..."

Tätä kampanjaa pelattiin siis melko aktiivisesti viiden vuoden ajan. Samalla syntyi ja kuoli joukko vähäisempiä yritelmiä, mm. kunnianhimoinen Nûmenor-kampanja ja Gondorin sisällissota. Kampanjan päätyttyä aloitettiin uusi pitkäksi tarkoitettu kampanja Umbarissa, jossa hahmot valmistautuvat Gondorin valloittamiseen, sekä pitkäksi venynyt kesäkamppis vanhassa kunnon Rhudaurissa kolmannen ajan alussa.

Kampanjaa on pelattu nyt vuodesta 1988 asti. Kampanja on pysynyt samana ja tapahtumat ovat edenneet peliajassa vuodesta 1000 AC vuoteen 1004 AC. Maailmana on muutamaa muille olevaisuuden tasoille tehtyä matkaa lukuunottamatta alkuperäinen D&D:n Known World. Nykyisistä pelaajista 4/6 on alkuperäisiä ja onpa yksi alkuperäinen hahmokin aktiivinen. Tästä voikin jo päätellä, että kampanjassa on tapahtunut vain pieniä evolutionäärisiä muutoksia.

Alkuvuosien aikana sääntöjä lisäiltiin jonkin verran eri lähteistä, ennen kaikkea D&D Gazetteereista ja omasta päästä. Sittemmin sääntöjen tärkeys on vähentynyt ja viime aikoina päätoiveenani on ollut sujuva pelauttaminen ja hyvien modulien löytäminen. Kunnollisen pelautettavan materiaalin löytyminen onkin pieni ongelma varsinkin T$R:n lopetettua D&D-materiaalin tuottamisen.

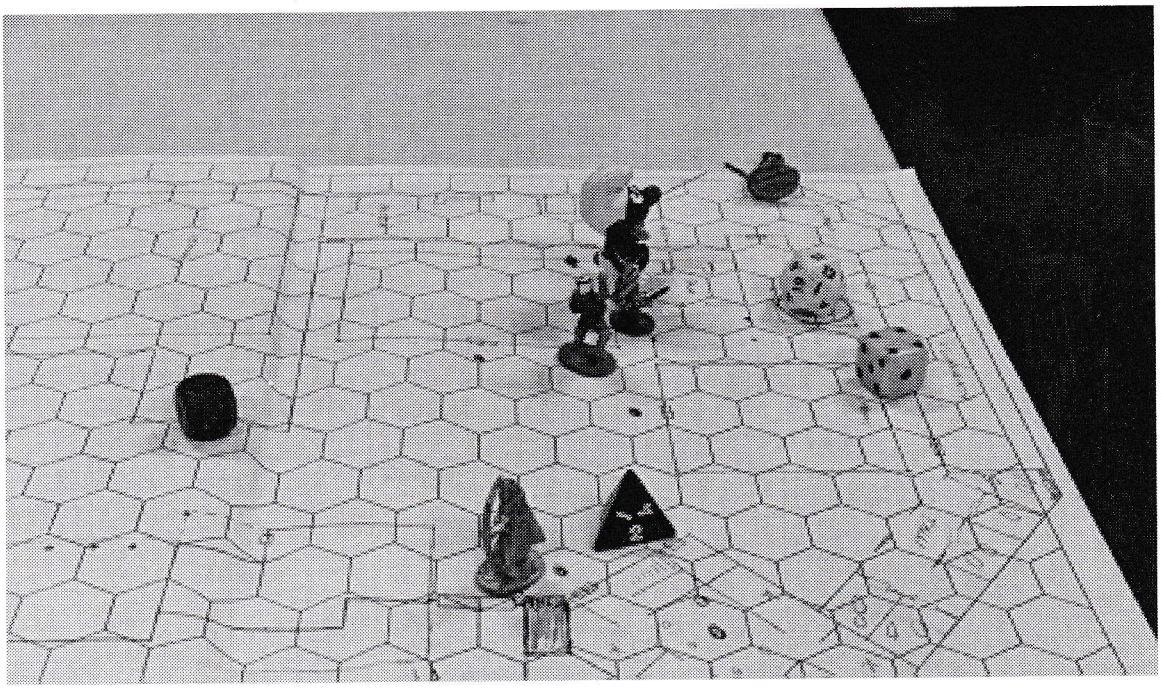
Ensimmäinen kampanjassa pelattu seikkailu oli muistaakseni Seikkailija-lehdessä ilmestynyt Aphastesin temppeli -seikkailu. Sittemmin on pelattu sekaisin klassisia D&D-moduleita (mm. Night's Dark Terror, The Warcrafts of Kron ja The Temple of the Frog), yksi AD&D:n Ravenloft-moduli, lehtien seikkailuita ja omia viritelmiä. Omat seikkailut ovat muodostuneet tarkkojen NPC-kuvausten ympärille. NPC:n aikaisemman historian, taitojen, luonteenpiirteiden ja motiivien tunteminen mahdollistaa vapaamuotoisten seikkailujen pelauttamisen, joissa pelaajahahmoilla on valta yrittää mitä tahansa ratkaisua.

Verkkainen pelautustahti ja pelaajien verkkainen eteneminen seikkailuissa aiheuttavat kiusauksen lisätä koko ajan valmismoduleihinkin uutta aineistoa ja tarkennuksia niin että lopulta minulla on tavallisesti lehden valmismodulistakin enemmän käsinkirjoitettuja A4-sivuja kuin alkuperäisessä modulissa oli sivuja.

Joitain muutoksia kampanjassa on tapahtunut. Ensimmäisenä vuonna kampanjassa kuoli 25 hahmoa, sen jälkeen yhdeksänä vuonna on kuollut kaikkiaan 22 hahmoa. Osin tämä johtui ensimmäisen tason hahmojen luonnollisen suuresta kuolleisuudesta ja osin siitä, että pelaajat oppivat nopeasti vaihtamaan seikkailua, jos se alkoi vaikuttaa liian hengenvaaralliselta.

Hahmojen tasotkin ovat vuosien mittaan nousseet, tosin eivät mitenkään huimaa vauhtia, kun hahmojen keskimääräinen taso on nyt noin 10 tai 11. Vuosien mittaan hahmot ovat tulleet tarkemmin kuvatuiksi, mukaan on otettu erilaisia taitoja, erikoiskykyjä, ulkomuodon tarkempaa kuvausta, luonnekuvaukset ovat tarkentuneet ja tunteetkin vaikuttavat nykyään paljon hahmojen toimintaan. Monia hahmoja on pelattu hyvin pitkään ja ne ovat ajan myötä tarkentuneet ja tulleet yhä elävämmiksi. Gazetteerien mukanaan tuomia uusia hahmoluokkia pelaajat ovat käyttäneet aika varovaisesti, vaikka enpä kyllä kaipaisikaan yhtään merchant-werewolf-mysticiä, vaikka moinenkin kummajainen olisi nykysääntöjemme mukaan mahdollinen.

Tämän hetken seikkailijajoukko on koostumukseltaan aika perinteinen: taikuri, pappi, puolituinen, varas, pari taistelijaa ja yksi faerie. Nykyinen seikkailu on todella klassista dungeon bashingiä taikurin haudassa, tavoitteena löytää taikajalokivi lunnaiksi seurueen toisesta papista, Dramenista, jonka joku epäkuollut on kaapannut. Dramen oli suolla etsimässä muinaista mustaa lohikäärmettä käydäkseen tämän kanssa kauppaa haposta tuhotakseen aikaisemmin löytyneen pahan epäkuolleiden artifaktikirjan.



Tätä RQ-kampanjaa voi sanoa ensimmäiseksi kunnolliseksi kampanjakseni Excaliburin piirissä.

(Tämä ei missään nimessä ole Lhankor Mhy-dokumentti koska ne jästipäät olisivat hukanneet sen joka tapauksessa)

Jaa että miksi Glorantha ? Koska se ei ole keskiaikafantasiaa eikä, kuten esimerkiksi useat AD&D-maailmat, ylenmääräisen dualistinen. Sen monipuolisuutta on vain korostanut viime vuosina esiin tullut materiaali, josta valitettavasti vain murto-osa on virallista.

En ole enää pitänyt kovin tarkasti huolta siitä, onko tausta nyt 157%:sti Greg Staffordin viimeisten ideoiden mukainen, sillä en pysyisi perässä kuitenkaan. Luultavimmatusti kamppis olisi gregattu useampaan kertaan. Sitä paitsi kumpikaan kampanja ei edes muistuta viime vuosina Glorantha-piireissä suosituksi tullutta yhteisökampanjaa, jossa kaikki ovat samasta kylästä.

Ja kukapa pelinjohtaja ei harrastaisi sääntömuutoksia - varsinkin kun virallinen versio tuntuu olevan kohta kokonaan poissa käytöstä. Ei silti että kaikkeen hirveästi sääntöjä tarvitsisi. Toisaalta näyttää siltä että kaikesta huolimatta Oikea Jalka on vieläkin suht suosittu osumakohta - joskaan mitään tilastoa en ole pitänyt.

Maailmalla varsinainen RuneQuest -systeemi sellaisenaan näyttää kokeneen haaksirikon Hasbron ostettua Avalon Hillin ja annettua *RQ Slayers*-version kehittäjille sandaalinpotkijaa. Chaosium lanseeraa jo seuraavaa Glorantha-pelia nimeltä *Hero Wars* joka näyttää päätyvän enemmän kuvailupohjaiseksi kuin edeltäjänsä. Aika näyttää mitä siitä loppujen lopuksi tulee.

Viime vuosina pelaajaryhmien koostumus on pysynyt melkein samana. Tosin maksimissaan yhteensä 12 pelaajan porukalle on ajoittain vaikea keksiä tekemistä...

Alunperin RQ Weneliana alkanut kampanja on ehtinyt kulkeutua aika kauas alkuperäiseltä alueelta ja hajota 3-4 osaan. Nykyisistä hahmoista ei kukaan ole oikeastaan sieltä päinkään. Eräässä vaiheessa sen rinnalla oli lyhyt *Borderlands*- kesäkampanja, pohjautuen samannimiseen kampanjamoduliin. Sittemmin alkuperäinen porukka hajosi kolmeen osaan, josta ovat jäljellä nykyiset *Volcanic* ja *Merchant*-ryhmät.

Kampanjoiden aikana on tullut pelautettua seka muualta muunnettuja että omasta päästä sorvattuja skenuja; viimeksimainituista jotkut ovat päätyneet *Magus*-lehden sivuille. Toisaalta joskus pelaajat ovat itsekin keksineet tekemistä mikä on mielestani vain myönteistä. Kunhan kertovat niistä ajoissa...

Ja koskas mikään olisi mennyt aivan suunnitelmien mukaan. Olen kai silti tehnyt jotain oikeinkin.

Vuodet 1618-1621 Ajan Alkamisen jälkeen ovat ainakin Keski-Genertelassa (ja hieman muuallakin) sujuneet vilkkaasti sekä ympäristön että seikkailijoiden kannalta. Muun muuassa Punaisen Kuun Keisarikunnan valloitussota Heortlandissa ja maihinnousu Caladramaassa ja Esrolian mutkistuva sisäpoliittinen tilanne ovat jo vaikeuttaneet elämää jonkin verran, vaikka pelajaahahmot ovatkin välttäneet *suurisuuntaista* poliittista aktiivisuutta. Itse asiassa he yleensä pyrkivät poistumaan sotatoimialueilta.

Sen jälkeen kun alkuperäinen, Saritin saarelta tullut joukko onnistui tapattamaan itsensä Hiralaisessa majatalossa, porukan koostumus on muuttunut huomattavasti monipuolisemmaksi. Porukkaa riittää Manirian päästä päähän - ja Genertelan itäpäähän.

Kumpikin porukka on ehtinyt hankkia vihamiehiä (ja -naisia) kaaoskulttien ulkopuoleltakin. Tadrak ehti jo väsyä kauppiaisiin, Jargh´h puolestaan apuapyytäviin vesihevosiin. Kaikki pelaajahahmot ovat olleet ihmisiä mutta muita lajeja on löytynyt paikasta jos toisestakin. Tietenkin Augur on käynyt kauppaa kääpiöiden kanssa ja mm. vieraillut peikkojen keskuudessa Varjotasangolla amulettia poistamassa. Toisaalta haltioista ei yleensä ole ollut muuta kuin riesaa, varsinkin Caladramaalaisille - ei Garthar aivan turhaan saanut lisänimeään Haltianpuhkoja. Vuosien aikana on tosin tapahtunut vain kaksi eloonherätystä joista toinen oli Jargh´hin hevonen.

Kuuden vuoden pelauttamisen jälkeen vain kaksi hahmoa on saavuttanut kultissaan ylemmän asteen; Asiaan epäilemättä vaikuttaa joidenkin kulttien kykyvaatimukset. Kaldar Caladramaasta on päässyt Yelmalion Valon Pojaksi ja Augur sai viimein pappisvihkimyksensä Issariesin kulkukauppiaslahkon papiksi. Vain ensiksimainittu on poistunut pelistä. Toisaalta Augurin kymmenykset muodostivat jo aikaisemmin suuren osan Donbryn Issarien temppelin tuloista...

Maineesta ja mammonasta voi silti jo puhua; tätä nykyä maantierosvot ovat hipihiljaa jos tunnistavat Tadrakin porukan. Eräskin jolppijengi läntisessä Caladramaassa jo vannoo hänen nimeensä ja Kuuman Maan Jengi ei suinkaan ole tuntematon Hiran rannikkokaupungissa. Tadrak puolestaan ei näytä varsinaisesti onnelliselta tästä asemasta...

Roolipelaamista on tapahtunut taholla jos toisellakin. Augur on jopa levitellyt rahojaan tarvittaessa (mm. systerin parantajalaskuihin), Jargh'h adoptoi esrolialaisen orpotytön Eikä shamaani Kaidoniakaan voi varsinaisesti aktiivisuuden puutteesta syyttää.

Lyhyesti siitä, mitä viime vuosijulkaisun jälkeen on tapahtunut:

Augurin (pieni) karavaani joutui Kralorelassa, Cianonin rajakaupungissakin keskelle omituisia tapahtumia kun puolet asujamistosta tuntui katoavan äkkiä jonnekin. Heitä vakoilemaan lähetetty nostomies Tseng Chiang puolestaan huomasi vakoilleensa väärän puolen laskuun ja maastakarkotuksen saatuaan liittyi porukkaan, joutuen nyt matkaamaan Maailman Ulkopuolelle. Pois tullessaan Augur jo törmäsi Ralioksesta asti tulevaan vankkurikaravaaniin...

Matka Praxin halki takaisin Pavikseen oli suhteellisen tapahtumaton erästä tielle sattunutta broiden uhria lukuunottamatta. Paviksessa he hakivat strutsiratsastajien heille jättämät rautapuukamat vaikka joutuivatkin käväisemään Rubblen puolella. Matka siis jatkui Sartarin ja Ruohomaan kautta takaisin Esroliaan jossa miltei koskemattomana saapunut suuri silkkilasti aiheutti eräänlaisen silkin arvon deflaation ja erään kauppiaspapin (itse?)murhan. Augur sai pappisvihkimyksensä ja rupesi perustamaan pankkilaitosta Asrelialaisten vastaväitteistä huolimatta. Silti hän liittyi Hardanin mukaan tämän edelleen etsiessä setäänsä vuoristosta.

Tadrak puolestaan saapui takaisin Hiraan ja sai viimeinkin vihjeen veljensä Tarmonin mahdollisesta olinpaikasta. Parin viikon ratsastus Pralorelan rajoille kannatti, sillä veli kuului olevan erään Bastiksen lääninherran vankina. Vanhempi hahmo Niki ryhtyi oppaaksi Sonyan

jäädessä Hiraan kouluttamaan kulttisisariaan.

Lääninherran palkkasotureiden tullessa hätyyttämään heitä porukka käynnisti vastahyökkäyksen, vaikka paikallisista kesyistä alustalaisista olikin epäsuorasti apua. Veli löytyikin ripustettuna sisälinnan viljatorniin, jonka lukon Niki Nopea avasi keihäänkärjen käänteessä. Pako Pralorelan puolelle sujui nopeasti varsinkin kuin paikallinen asujamisto hieman avitti.

Sitten Pralorishamaani pyysi Kaidonilta apua vuoriston leijonaheimolaisia vastaan; Seurauksena oli Gartharin ensimmäinen kokemus ruumiistapoistumisesta - se totta tosiaan sattui vielä päiväkausia jälkikäteen. Basmolintorjunnan jälkeen porukka päätti palailla Hiraan päintosin Niki päätti jäädä Pralorelaan. Matkan keskeytti malkionihyökkäys kylään, jolle on Tadrakille tiettyä merkitystä - ja ilmestyipä sinne Sonyakin...

Yamsur, Yelmin poika kertoo.

Katselin jumalaisen vavistuksen vallassa kun Yelm kultasi Arandaylan siivet sekä raatelukynnet hänen syöksyessään taivaalta äänettömästi jänistä etäisesti muistuttavan olennon kimppuun. Jäniksen voikukan syöminen loppui pieneen tukahtuneeseen parkaisuun Arandaylan kynsien raadellessa sen punaista värisevää lihaa. Jäniksen takajalkojen vielä sätkiessä jumalani alkoi repiä siitä isoja paloja torahampaillaan. Päätin antaa hänelle ruokarauhan ja odottaa että hän olisi lopettanut ateriansa ja olisi toivottavasti kylläinen ja suopea minua kohtaan. Kun jäniksen kaltainen eläin oli muuttunut luurangoksi, josta roikkui vielä muutamia punaisia säikeitä, lähdin rauhallisesti kävelemään kohti Arandaylaa. Hän katseli minua lähinnä uteliaasti eikä hänen slimissään ollut mielestäni havaittavissa nälkäistä ilmettä. Kun olin päässyt noin 15 askeleen päähän ja tervehtinyt häntä kunnioittavasti kumartaen hän kysyi minulta: "Kuka sinä olet?" Vastasin mitä kunnioittavimpaan ja arvokkaimpaan sävyyn: "Minä olen Jar... hum, jamsur, siis Yamsur, Yelmin poika". Kerroin hänelle ihailleeni hänen taivaalla tekemiään sulavia kaartoja ja nopeaa syöksyä ja kerroin myös aina tunteneeni vastustamatonta halua lentää taivaalla hänen laillaan. Hän näytti hymyilevän minulle veren kostuttamalla turvallaan. Rohkenin pyytää häneltä suurta suosion osoitusta. Kysyin ääni hienoisesti väristen olisiko hän halukas suomaan minulle sen i lon, että saisin hänen selässään kokea lentämisen taivaallisen ilon. Arandayla ravisti päätään ja näytti hymyilevän vielä leveämmin. Hän sanoi: "Pyyntösi on minusta sangen rohkea ja huvittava hyvä Yamsur. En kuitenkaan halua ottaa sinua selkääni, mutta jos se sinua ilahduttaa voin tehdä muutaman kaarron taivaalla ja sinä voit katsella minua." Sanoin olevani onnellinen tästä suuresta suosion osoituksesta ja tallettavani jokaisen kuvan hänestä sydämeni syvimpiin ja salaisimpiin sopukoihin.

Yhä hymyillen Arandayla nousi autereiseen ilmaan auringon valon leikkiessä hänen siivillään. Arandayla nousi tuulen mukana ylös kohti taivaan kantta ja alkoi tehdä kauniita kaarroksia ja päätä huimaavia syöksyjä vain hetken kestävän ikuisuuden verran. Sydämeni täyttyi oudosta onnen tunteesta ja kun hän lopulta laskeutui kumarsin hänelle kiittäen häntä tästä suurenmoisesta lahjasta. Jatkoimme keskustelua lentämisen iloista, kun viereisen kukkulan takaa alkoi kuulua raivoisaa karjuntaa. Oli kuin satojen askelien mittainen tiikeri olisi huutanut haasteensa koko maailman kuultavaksi. Kääntäessäni katseeni kohti kukkulaa jäykistyin kauhusta, sillä haasteensa ilmoille huutanut olento oli suunnattoman suuri satojen askelien pituinen sapelihammastiikeri, jonka silmistä tuntui uhoavan sanoin kuvaamaton verenhimo ja viha kaikkea elävää kohtaan. Sen oranssin ja mustaviiruisen nahan alla pullistelevat lihakset näyttivät voimaa ja yliluonnollista nopeutta antavilta jousilta. Torahampaat ja kynnet näyttivät puolestani veitsen teräviltä sekä terästä kovemmilta. Suuri peto odotti rauhallisesti Arandaylan syöksyä ja pyydysti hänet tassuillaan kuin kissa pyydystää pienen varpusen. Arandayla putosi pienen matkan päähän nurmelle ja tiikeri alkoi lähestyä putoamispaikkaa laiskan ja ylimielisen näköisenä. Olin seisonut hetken hölmistyneenä ja tilanteen vakavuuden tunkeuduttuani tajuntaani vedin miekkani tupesta ja lähdin raivosta karjuen juoksemaan kohti suurta kissaa. Tiikeri kääntyi laiskasti minua kohti ja sen vihreät silmät katsoivat minua huvittuneina. Tarkasteltuaan hetken etenemistäni peto tuhahti halveksuvasti ja valmistautui iskemään minua tassullaan. Saatoin nähdä viikatteen terän kokoisten kynsien tulevan esiin sen silkin pehmeästä käpälästä. Kuin unessa juoksin kohti sapelihammastiikeriä ja sen kohottaessa käpälänsä murskaavaan iskuun yritin kiepahtaa tassun oikealle puolelle ja lyödä koko heikon käteni voimalla. Miekkani tuntui osuvan johonkin pehmeään ja kun minusta pienen ikuisuuden jälkeen tuntui siltä, että olin yhä hengissä ja vieläpä sangen hyvissä voimissa saatoin avata varovaisesti silmäni. Tuskainen peto piehtaroi maassa parin askeleen päässä etutassu repsottaen vain muutaman nahan riekaleen varassa. Tunsin kasvavani suuremmaksi ja ilman pienintäkään epäröintiä astuin varmoin askelin kohti petoa sammuttaakseni sen suurten silmien ilkeän loisteen. Ensimmäisellä iskulla jättiläistiikerin otsa halkesi rusahtaen pronssin ja valkoisten luunsirujen sekaantuessa punertavan harmaaseen aivomassaan. Pedon häntä heilahti vielä muutaman kerran kouristuksen omaisesti. Sitten tiikeri makasi hiljaa paikallaan. Hyvin hiljaa. Tuijotin järkyttyneenä ensin tiikeriin, sitten miekkaani ja jälleen tiikeriin. Sen enempää pedosta välittämättä juoksin, ei vaan suorastaan lensin kohti Arandaylaa, joka makasi hieman kauempana vasemmalla kyljellään siipi pahasti alleen taittuneena.

Kosketin varovasti hänen kuvettaan ja pyysin häneltä lupaa hänen vammojensa hoitamiseksi. Arandayla katsoi minuun hieman ihmetellen ja myöntyi pyyntööni. Laskin käteni hänen haavoilleen ja keskityin. Arandaylan kyljen haavat paranivat silmänräpäyksessä jättämättä minkäänlaisia arpia. Onnistuin myös saamaan paikalleen ja uudelleen luuduttamaan valkoisesta veren tahrimasta siivestä törröttävät katkenneen luun päät. Jumalani liikutteli varoivasesti siipeään ja sanoi: "Hieman aran tuntuinen." Muutaman voimakkaamman siiven iskun jälkeen hän sanoi: "Kiitän sinua oi Yamsur. Haluaisitko lentää kanssani taivaan sineen?" Kiitin puolestani häntä ja kehoituksen saatuani nousin hänen selkäänsä. Muutamalla valkoisten siipien iskulla Arandayla nousi kevyesti kohti oranssina hehkuvaa aurinkoa. Vihreät niityt ja sininen vesi loistivat värikylläisinä meidän kohotessa yhä nopeammin yhä korkeammalle. Tuuli hulmutti hänen harjaansa ja tehdessämme huimaavaan kaarron hymyilevän auringon alla toivoin ettei tämä matka päättyisi koskaan. Rukoilla en uskaltanut.

Traveller: TNE Vyborg

Pelin taustamaailmat

Peli ja pelijärjestelmä on muuttunut vuosien kuluessa suuresti, sillä Traveller-peli on vaihtanut omistajaa jo neljä kertaa.

Pelistä on olemassa viisi eri versiota:

"Classic Traveller" eli "CT" oli pelin alkuperäinen versio, joka julkaistiin 1977. CT:n taustamaailmana oli ihmisten hallitsema keisarikunta, johon kuului n. 11.000 asuttua aurinkokuntaa. CT:n aikaiset seikkailut tapahtuivat lähinnä keisarikunnan raja-alueilla, ja sisälsivät vakoilua, poliittista kähmintää ja kaupankäyntiä. CT:n aikana Maa-planeetalta (ja Sol-aurinkokunnasta) lähtöisin olevat ihmiset, "Solomanit", hallitsevat omaa liittohallitustaan keisarikunnan rajanaapureina. Viimeisen keisarikunnan ja Solomanien välisen sodan jäänteenä Maa on keisarikunnan valtaama.

CT oli ehkä ensimmäinen varsinainen scifi-peli, ja sen pelijärjestelmä oli vielä varsin kehittymätön. Alkuperäisestä CT:stä puuttui mm. mahdollisuus saada kokemusta ja kehittää hahmon taitoja pelin kuluessa.

"MegaTraveller" eli "MT" oli jatkoa CT:lle, ja sen tapahtumat alkoivat siitä, kun eräs keisarikunnan arkkiherttuoista murhaa keisarin ja keisarikunnassa puhkeaa mahtava sisällissota. Sisällissodan hävitystä täydentää se, että Solomanit päättävät käyttää tilaisuutta hyväkseen ja valtaavat takaisin keisarikunnan edellisessä sodassa valloittamat alueet. Sisällissodasta tulee pitkä ja julma, ja kokonaiset aurinkokunnat muuttuvat joukkohaudoiksi.

MT:n pelijärjestelmä oli hieman kehittyneempi kuin CT:n, ja pelin taustamaailma oli paljon täyteläisempi.

"Traveller: The New Era" eli "TNE" sijoittuu 75 vuotta sisällissodan päättymisen jälkeen. Sota loppui paljon julmemmin kuin kukaan osasi odottaa, sillä viimeinen ase tappoi enemmän siviilejä kuin sotilaita.

Jo CT:n aikoihin kaikissa keisarikunnan alueella toimivissa avaruusaluksissa oli pakollisena varusteena "transponder" -tunnistuslaite. Transponderi sisälsi aluksen "rekisteriotteen", ja transponderien keinoälyohjelmat keskustelivat keskenään ja vaihtoivat tunnistustietoja. Transponderin keinoäly oli niin monimutkainen (ja keisarikunnalla oli käytössään korkeimman tasoinen tekniikka), että transponderin huijaaminen oli lähes mahdotonta. Jos aluksen transponderi ei toiminut tai antoi väärää tietoa, voitiin alusta välittömästi pitää vihamielisenä.

Sisällissodan viimeisin ase oli transponderien kautta välittyvä keinoälyvirus. Se valtasi aluksen päätietokoneen (johon transponderi oli kytketty) ja alkoi käyttää aluksen laitteita miehistön ja muiden alusten, rakennusten yms. tuhoamiseen. Sota-alusten mukana Virus levisi keisarikuntaa ympäröiviin valtakuntiin, ja lähes kaikki korkeampaa teknologiaa käyttävät yhteiskunnat romahtivat.

TNE sijoittuu aikaan, jolloin Viruksesta selvinneet yhteisöt alkavat jälleen matkata avaruudessa ja tutkia ympäröiviä alueitaan. Valitettavasti Viruksen kontrolloimia sota-aluksia on yhä olemassa, ja avaruusmatkailu voi olla erittäin vaarallista.

TNE käytti GDW:n uutta pelijärjestelmää, joka oli erittäin monipuolinen ja sisälsi hyvät tekniikkasäännöt. Tekniikkasääntöjen avulla pelinjohtaja saattoi laskea arvot lähes mille tahansa pelissä käytettävälle varusteelle.

Keräilykorttipelit laskivat yllättäen roolipelien myyntiä ja Travellerin eri versioita julkaissut GDW meni vararikkoon, jolloin pelin oikeudet palautuivat takaisin Mark Millerille.

"Mark Miller's Traveller" eli "MMT" sijoittuu historiassa taaksepäin keisarikunnan syntyaikoihin, jolloin CT:n aikaisen keisarikunnan alueesta on iso osa vielä tutkimatta.

MMT käytti omaa CT:hen perustuvaa pelijärjestelmää, ja oli TNE:n jälkeen mahtava harppaus kehityksessä taaksepäin. MMT:n julkaisussa oli paljon ongelmia (pelikirjoja ei oltu oikoluettu, paino kaytti väärää kirjasintyyppiä jne.), ja omistaja vaihtui kahdesti ennen kuin se lopetettiin.

"Gurps Traveller" eli "GT" sijoittuu kokonaan omaan vaihtoehtoiseen aikalinjaansa, jossa CT:n aikainen idyllinen keisarikunta jatkaa elämäänsä ja keisaria ei murhata.

Kuten muutkin Gurps-pelit, GT-kirja on lähinnä hyvälaatuista lähdemateriaalia Gurps-pelijärjestelmällä pelautettavaan peliin. Gurps-järjestelmä sopii erittäin hyvin "mini-maxing" ja "munchkin" -pelaajille, mutta varsinaisena ongelmana Gurps -järjestelmässä ovat käytetyt mittayksiköt. Aikaisemmissa Travellerin painoksissa keisarikunnassa käytettiin SI-mittayksiköitä, mutta Gurps käyttää pelijärjestelmässään OIU-yksiköitä (Obsolete Imperial Units). OIU-järjestelmässä pituuden, painon yms. perusyksiköt voivat perustua jalanjäljen pituuteen (feet), ohranjyvän keskimääräiseen painoon (grain) jne. OIU-yksikköjen mukaan esimerkiksi ajoneuvon nopeus voidaan ilmoittaa yksiköissä "furlongs per fortnight" (220 jaardia pitkiä auranvakoja neljäntoista vuorokauden aikana), kun taas SI-yksikoissä käytetään mieluummin "metrejä sekunnissa" tai "kilometrejä tunnissa" -yksiköitä.

OIU-yksiköiden vuoksi Gurps-kirjojen varusteluettelot voivat aiheuttaa herkimmissä ihmisissä voimakkaita inho- ja pahoinvointikohtauksia.

Käytetty pelijärjestelmä.

Aloitimme uuden Traveller-pelin vuonna 1994. Käytimme juuri ilmestyneen TNE:n taustamaailmaa, ja hahmot tehtiin GDW:n uuden pelijärjestelmän mukaan.

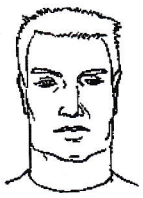
Peli sijoittuu Solomanien alueelle Viruksen jälkeiseen aikaan. Hahmojen koti on sodasta jokseenkin hyvin selvinnyt Vyborgin aurinkokunta (eli suomeksi "Viipuri"). Ennen sotaa Vyborg oli yksi kolmesta teknisesti kehittyneimmästä Solomanien hallitsemasta aurinkokunnasta koko sektorissa, ja vyborgilaisessa yhteiskunnassa on useita mielenkiintoisia piirteitä (asukkaat ovat etnisesti puhtaita "Nordic Europide" -ihmisrodun jäseniä, jotka puhuvat pääkielenään suomea).

Vuonna 1991 julkaistiin CORPS -pelijärjestelmä. Kuten GURPS, CORPS on taitopohjainen pelijärjestelmä, joka soveltuu useihin eri taustamaailmoihin. CORPS sisältää useita erittäin kehittyneitä pelimekaanisia piirteitä.

Lyhyen kokeilun jälkeen muunsimme TNE-hahmot CORPS-järjestel-

mälle ja jatkoimme pelia aivan kuin mikään ei olisi muuttunut.

Luutnantti O. J. Kyllönen, EJK (siiretty Ilmavoimista)



Genotyyppi: Paranneltu geeniperimä, Proteus-viruksella tehtyjä pysyviä muutoksia.

Siirrännäiset: kiihdytetty hermosto, hermokytketty tietokone, keinosilmät, lasarusyksikkö, steriplantti.

Tietoja: monitaitoinen ässälentäjä, joka on toiminut mm. omien lentäjien koulutuksessa käytettävässä Vihollislentueessa. Yritetty PSI-kouluttaa.

Muuta: Viimeaikoina OJ on vähentänyt ryyppäämistään ja alkanut tuntea enemmän vastuuta teoistaan. Lentämisen lisäksi hän on saanut pitkien tehtävien aikana kokemusta kenttätyöskentelystä. Käyttänyt usein aseenaan lyhyttä gauss-haulikkoa.

Luutnantti V. B. Reiman, EJK (siirretty Hyppyjääkäreistä)

Genotyyppi: Valittua geeniperimää.

Siirränäiset: Kloonattua lihaskudosta, hermolinkki, keinosilmä, lasarusyksikkö, steriplantti.

Tietoja: Valittu EJK:n PSI-koulutukseen. Telepatian lisäksi hän osaa irtautua ruumiistaan.

Muuta: Toimii normaalisti iskuryhmän johtajana. Yksin toimiessaan hän muuttuu kylmäksi ja laskelmoivaksi ja tuntee yhtä vähän sääliä kuin lihakirves. Reiman saattaa olla hieman luonnevikainen, sillä häntä viisitoista minuuttia haastatellut psykologi sai hermoromahduksen.

Aliluutnantti M. Palonen, EJK (siirretty Hyppyjääkäreistä)

Genotyyppi: "Ronin V" -tyyppinen taistelubiodroidi.

Siirrännäiset: hermolinkki, lasarusyksikkö, steriplantti.

Tietoja: Valittu EJK:n PSI-koulutukseen. Voimakas telepaatti, joka osaa myös telekinesian ja teleportaation.

Muuta: Koska "Ronin V" -tyyppisen biodroidin keho on "virheetön" ja "kykenemätön vanhentumaan", Mikako näyttää aina n. 17-vuotiaalta ja hänen pelkkä ulkonäkönsä voi aiheuttaa paikallisia seisokkeja. Liian nuorena aloitetun sotilaskoulutuksen vuoksi Mikakon on hankala ymmärtää siviilien käyttäytymismalleja. Adrenaliininarkomaanina hän tuntee olonsa hyväksi vaaratilanteissa. Mikako on onnistunut tappamaan yhdellä telepaattisella iskulla lähes kolmesataa sivullista.

Aliluutnantti L. Puhakka, EJK (siirretty Hyppyjääkäreistä)

Genotyyppi: Paranneltu geeniperimä (Lucien upgrade).

Siirrännäiset: hermolinkki, lasarusyksikkö, steriplantti.

Tietoja: Valittu EJK:n PSI-koulutukseen. Perustelepaatti, jolle on alkanut kehittyä uusia kykyjä.

Muuta: Lyhyt pinna, ärsytettynä haukkuu esimiehensä ulos huoneesta. Selvinnyt hengissä useasta PSI-onnettomuudesta. Ainoa eloonjäänyt Mikakon Saxessa aiheuttamasta telepaattisesta iskusta. Jos vanha sanonta - se mikä ei tapa meitä tekee meistä vahvemman - pitää paikkansa, niin Puhakka saattaa olla yllättävän voimakas telepaatti.

Aliluutnantti Hannula, EJK (siiretty Tiedustelusta)

Genotyyppi: Paranneltu geeniperimä (Lucien upgrade).

Siirrännäiset: hermolinkki, lasarusyksikkö, steriplantti.

Tietoja: EJK:n PSI-koulutukseen siirretty perustelepaatti.

Muuta: Tiedustelukoulutuksen saanut kylmä ja tunteeton manipuloija.

Kersantti K. Saarenpää, EJK (siirretty Hyppyjääkäreistä)

Genotyyppi: Valikoitu geeniperimä.

Siirrännäiset: (katso Muuta).

Tietoja: EJK:n PSI-koulutukseen siirretty perustelepaatti. Poistettu aktiivipalveluksesta.

Muuta: Ruumis tuhoutui taistelutehtävässä, joten aivot ja selkäranka sijoitettiin kyborgiproteesiin siksi aikaa, kun uutta ruumista kloonataan. Kyborgina toiminut Saarenpää alkoi vähitellen seota, joten hänet kutsuttiin hoitoon. Tällä hetkellä Saarenpään aivot ja selkäranka asuvat pienessä purkissa Tilkan antenniosastolla.

Alikersantti T. Teikari, EJK (siirretty Hyppyjääkäreistä)

Genotyyppi: Valikoitu geeniperimä.

Siirrännäiset: hermolinkki, lasarusyksikkö, steriplantti.

Tietoja: EJK:n PSI-koulutukseen siirretty perustelepaatti. Siiretty toisiin tehtäviin.

Muuta: Muutaman tehtävän jälkeen Teikari "ryytyi vakavasti kinekseen" ja psykologin mukaan hän lopulta

"hajosi aamuihinsa". Hänet siirrettiin rauhoittumaan Oortin pilvessä sijaitsevalle yhden hengen kuunteluasemalle. Nykyisissä tehtävissään hän toimii antenninjatkeena.

Kaksi vanhaa miestä istui rantasaunan verannalla katsellen metsän jättiläispetäjien yllä näkyvää verenpunaista auringonlaskua. Verannan lautalattian alta kuului vaimeaa kilinää, kun Talvinen kaivoi esiin uuden pullon. Hän kopautti kyynärpäällään pullon pohjaa, kiersi korkin auki ja täytti kaksi pientä lasia. Hän ojensi toisen vodkalasin Kuusistolle.

"No, kerro Craven tilanteesta."

Kuusisto katsoi hetken kaukaisuuteen ja pudisti päätään surullisen näköisenä.

"Siellä on menossa kaikki päin helvettiä. Thenianin muututtua elinkelvottomaksi oli asukkaiden lähdettävä planeetalta. Heillä oli jäljellä muutama rahtimoduulin kuljetukseen sopiva hinaaja, joten he lastasivat moduulit täyteen pakolaisia ja alkoivat viedä heitä Craveen. Ensin saapuivat sota-alukset, sitten sotilaita täynnä olevat rahtimoduulit ja viimeiseksi pakolaiset. Hinaajille edestakainen matka kestää kuukauden, ja ne ovat rahdanneet pakolaisia puolen vuoden ajan."

"Entä cravelaiset? Miten he suhtautuivat tapahtuneeseen?"

"Ensimmäiset pakolaiset otettiin avosylin vastaan, olivathan he myöskin arabialaista syntyperää ja islaminuskoisia. Siinä vaiheessa, kun cravelaiset huomasivat vaaran merkit, heidän hallintokoneistonsa oli jo vallattu. Tällä hetkellä planeetalla on enemmän pakolaisia kuin alkuperäistä väestöä."

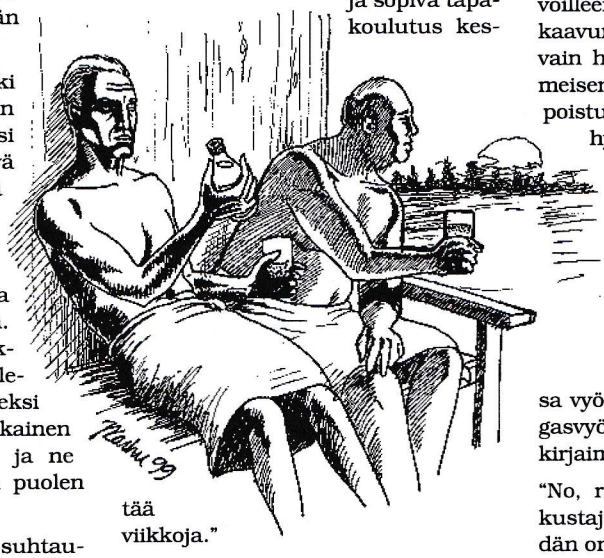
"Hmm. Kerro siitä Jyhadista."

"Thenialaiset ovat kiihkouskovaisia, jotka kuvittelevat Jumalan johdattelevan heidän jokaista toimintaansa ja olevan heidän jokaisen henkilökohtainen ystävä. Lisäksi heidän käsityksensä mukaan paikallinen pappi voi päättää uskonnollisista asioista, joten lakeja ja säännöksiä tulkitaan eri tavalla eri paikoissa. Kaupunkien välillä matkustaminen on erittäin vaarallista, sillä joissain paikoissa voi esimerkiksi miesten olla pakko kasvattaa kokoparta ja parran ajaminen on rikos. Lait ja säädokset voivat muuttua sen mukaan, miten vanhan Mullahin ruuansulatus toimii.

"Kun Thenianiin tuli ydintalvi, paikalliset papit pitivät sitä merkkinä Jumalan käskystä hankkia uutta elintilaa. Vanhan profeetan kuoltua nousi uusi 'jumalan äänitorvi', joka määräsi pyhän sodan uusien asuinpaikkojen valtaamiseksi. Crave oli vain ensimmäinen askel, ja koska sen ekosysteemi ei kestä liian suurta määrää pakolaisia, on thenialaisten pian vallattava uusia planeettoja."

"Entä tiedustelu? Montako miestä meillä on Cravessa?"

"Tällä hetkellä vain yksi, ja hän joutuu tekemään töitä ylläpitääkseen taustaansa. Uusien tiedustelijoiden soluttaminen on erittäin hankalaa, ja sopiva tapa-koulutus kestää viikkoja."



Talvinen katsoi tyhjän lasinsa pohjaa ja täytti sen uudelleen. Hän katsoi hetken kaukaisuuteen ja teki sitten päätöksensä.

"Tämä Jyhad häiritsee liikaa toimintaamme, joten asialle on tehtävä pian jotain. Voisimme uusia Saxe-Aegir -operaation ja lähettää heille uuden profeetan."

Kuusisto kurottui ottamaan pulloa ja pudisti samalla päätään.

"Ei taida onnistua. Tehtävään tarvittavan tiedusteluryhmän koulutus kestäisi liian kauan, ja Craven tilanne on niin kaoottinen, että se saattaa muuttua milloin tahansa."

Talvinen hymyili julman näköisenä.

"Emme tarvitse tiedusteluryhmää. Lähetän EJK:n kolmosryhmän. He sopivat erittäin hyvin kyseiseen tehtävään."

"Hmm. Kolmosryhmä kuuluu Psiyksikköön. Kenen ryhmä se oikein on?"

"Ryhmää johtaa Reiman. He palasivat juuri Promisen operaatiosta."

Kuusisto tyhjensi lasinsa ja pudisti päätään.

"Käytät siis vanhaa 'hanki isompi leka' -menetelmää? Taidan lähteä itse seuraamaan tapahtumia, sillä en halua heidän aiheuttavan liian paljon tuhoa."

Talvinen nousi ylös ja heitti pyyhkeensä roikkumaan naulaan.

"Sopii. Mennään takaisin löylyyn."

Mikako laittoi tulkkaimen hermolinkin niskassaan olevaan pistokkeeseen ja katsoi itseään peilistä. Lääkkeiden vaikutuksesta hänen hiuksensa olivat kasvaneet pitkiksi ja iho tummentunut. Hän kietoi kasvoilleen mustan hunnun ja nosti kaavun hupun päänsä yli siten että vain hänen silmänsä näkyivät. Viimeisen tarkistuksen jälkeen hän poistui hytistään ja käveli Reimanin hyttiin.

"No joko lähdetään? Liikkuu jo!"

Reiman katseli synkästi mustan partansa ylitse ja sovitti päähänsä valkoista liinaa, johon oli värjätty musta verkkoristikkokuviointi. Hänen löysän silkkitakkinsa vyötärölle oli kiedottu pitkä kangasvyö, jonka keskellä oli iso J-kirjaimen muotoinen tikarintuppi.

"No, rättipää. Mikä maksaa? Matkustajat ovat jo poistumassa, ja meidän on paras liittyä alkuasukkaiden joukkoon."

Reiman viskasi matkalaukkunsa Mikakon syliin ja heitti muinaisen rynnäkkökiväärin olalleen.

"No mennään sitten. Muista, että paikallisten tapojen mukaan nainen kantaa laukut ja kävelee kaksi askelta miehen takana!"

Mikakon kerätessä laukkujaan Reiman lähetti hänelle vielä telepaattisen viestin.

Reiman: * Ja älä enää puhu suomea, helvetin pahvi. Käytä tulkkainta. *

Taakseen vilkaisematta Reiman liittyi aluksen ilmalukkoa kohti kävelevään matkustajajoukkoon. Uloskäynnin luona hän näki turbaanipäisen Kyllösen, joka hyvästeli aluksen kapteenia. Hermokytketyn tietokoneensa avulla Kyllönen kykeni puhumaan puhdasta arabiaa paikallisella murteella ilman ongelmia. Reimanin käyttämä tulkkain käänsi puhuttua ja luettua arabiankielistä tekstiä ja kirjoitti käännöksen näky-

viin hänen näkökenttänsä alalaitaan. Lopputulos vaikutti teksitetyn elokuvan katselemiselta.

Viimeisen pitkäniäntoivotuksen jälkeen Kyllönen käveli ulos ilmalukosta Reimanin ja tavaroita kantavien naisten seuraamana. Ilmastoidun aluksen jälkeen Cravin räikeä auringonpaiste ja kuuma, pölyinen ilma oli kuin isku vasten kasvoja. Laskeutumisalustan auringonkuumentama betoni poltti kengänpohjien lävitse ja ilman lämpötila oli 44 astetta varjossa. Seuraten matkustajien virtaa he kulkivat kohti terminaalin tullia.

Terminaali oli täynnä väkeä ja meteli oli uskomaton. Rääsyisten pakolaisten ja silkkeihin pukeutuneiden kauppiaiden joukossa kulki mustiin pukeutuneita Tuareg-sotilaita ja prässättyihin virkapukuihin pukeutuneita poliiseja. Sisäänkäynnin vieressä lojui kaksi ruhjottua ruumista.

Matkustajat ohjattiin metalliverkoilla aidattuun kapeaan käytävään, jonka päässä oli tullimiesten tarkastuspiste. Virkapukuisten tullimiesten lisäksi tarkastuspisteessä oli tusinan verran mustia turbaaneja käyttäviä takkupartaisia miehiä.

Mikako: * Keitä nuo mustahattuiset ovat? Eivät vaikuta poliiseilta. Mitä tiedustelu sanoo? *

Hannula: * Zealootteja. Uskonnollisesti kieroutuneita. Ovat eräänlaisia vapaaehtoisia poliiseja, joka etsivät uskonnollisten säännösten rikkojia. Heidän mukaansa Koraanin laki on muiden lakien yläpuolella, joten he ovat maallisten lakien yläpuolella. *

Puhakka: * Eivät vaikuta kovin selväjärkiseltä porukalta. Tuo mesoaminen ja vaahtoaminen vaikuttaa jotenkin sairaalta. Käyn katsomassa. *

Puhakka kosketti telepaattisesti lähimpien zealoottien mieltä ja luki heidän pinta-ajatuksiaan.

Puhakka: * Näyttää huonolta. Nuo sekopäät yrittävät hakemalla hakea sopivia syitä, jotta saisivat jonkun kiinni lakiensa rikkomisesta. Nuo oven vieressä olevat ruumiit on kivitetty kuoliaaksi jonkin kuvitteellisen rikkomuksen perusteella. *

Reiman: * Ainoastaan Kyllönen osaa kieltä niin hyvin, että voisi puhua tiensä ulos täältä. Jos käy huonosti, meidän täytyy ehkä avata pakotie ampumalla. Yritetään ensin toista keinoa. *

Puolen tunnin jonotuksen jälkeen Reiman ja Mikako astuivat tullauspisteeseen. Tullimiesten tehdessä ensimmäisiä kysymyksiä Mikako luki lähimpien Zealoottien ajatuksia.

Mikako: * Helvetti. Sain juuri selville, että zealootit eivät ole kivittäneet ketään hengiltä kahteen tuntiin ja aikovat nyt pönkittää arvovaltaansa ottamalla meidät silmätikuiksi. Kilvet ylös. Pitäkää aivoistanne kiinni. *

Juuri tullimiehen avattua ensimmäisen matkalaukun Mikako lähetti voimakkaan telepaattisen pulssin, joka iski kaikkien läsnäolijoiden autonomiseen hermostoon. Kauempana terminaalissa olevat ihmiset tunsivat vain voimakkaan pahoinvoinnin tunteen, mutta lähellä olleet tullimiehet ja zealootit käpertyivät lattialle hirveän pahoinvoinnin kourissa. Lähimmät zealootit saivat niin voimakkaita kouristuksia, että he purivat kieliään poikki, hampaitaan halki ja oksensivat verensekaista sappea. Reiman lähetti toisen telepaattisen pulssin, jonka aiheuttama pelkoreaktio sai aikaan pitkin terminaalia leviävän joukkopakokauhun.

Kyllönen katseli yllättyneenä ympärillään tapahtuvaa sekasortoa ja katsoi sitten Mikakoa.

"Mitä siellä matkalaukussa oikein oli? Sinun pesemättömät kalsaritko?"

"Ei. Siellä on Reimanin vanhat sukat. Nyt olisi hyvä aika lähteä."

Raivattuaan tiensä panikoivan ihmisjoukon lävitse he saapuivat terminaalin paikoitusalueelle. Taksikuskit olivat paenneet alueelta pakokauhun aikana, joten heidän täytyi kävellä auringonpaisteessa muutaman kilometrin matka lentoasemalle.

Lentoasema oli lähes yhtä täynnä kuin avaruusasema, mutta ihmisten lisäksi asemalla oli jonkin verran kotieläimiä. Lippuluukun jonossa Reimanin edessä oleva mies talutti mukanaan vuohta, joka järsi irti tukipylvään pinnassa olevaa maalia. Päästyään viimein luukulle Reiman tilasi viisi matkalippua pääkaupunkiin menevälle lennolle. Myyjän hintavaatimus yllätti hänet.

Reiman: * Helvetti. Äijä yrittää pyytää lipuista kolminkertaista hintaa. *

Puhakka: * Hän huomasi varmaan, että olet pukeutunut hieman varakkaan näköisesti. Yritetäänkö tinkiä? *

Hannula: * Myyjä on luultavasti yksityisyrittäjä, joka maksaa lentoyhtiölle kiinteän summan lipuista, joten hän yrittää kiskoa asiakkailta mahdollisimman suuren ostohinnan. Kai muistat, että tinkiminen tehdään sormimerkeillä kankaan alla. *

Reiman: * Selvä. Minä tingin vähän. *

Reiman muisteli kuumeisesti mitä oli lukenut paikallisista kaupankäynnin tavoista. Tingittäessä hintaehdotus tehtiin puristamalla kauppiaan oikean käden sormia eri paikoista. Eri tavoin tehdyt eri sormien ja nivelien kohdalta tehdyt puristukset vastasivat tiettyjä numeroita, joten ostaja ja kauppias kykenivät tinkimään sanomatta sanaakaan. Pöydän päällä lepäävien käsien päälle asetettu liina esti ulkopuolisia tietämästä lopulta sovittua hintaa.

Nähdessään, ettei lippuluukun pöydällä ollut sopivaa kangasta, Reiman nappasi Mikakon käsistä matkalaukkunsa ja otti sieltä ensimmäisen käteen sattuneen kankaan. Ilmeenkään värähtämättä hän heitti armeijan lyhyet kalsarit pöydälle ja työnsi kätensä toiseen lahkeeseen. Hän muodosti ajatuksissaan sopivan sanan, lähetti sen hermolinkin kautta tulkkai-

melle ja luki näkökentässään näkyvät ääntämisohjeet.

"Tingitään, huoranpenikka!"

Kauppias yllättyi vaatimuksesta, ja hieman suuttuneena hän työnsi kätensä oudon kangaspalan alle. Moisen loukkauksen jälkeen hän nostaisi hintaa roimasti. Hän etsi käsiinsä asiakkaan käden ja ehdotti sormiotteella kahdeksankertaista hintaa. Hän yllättyi, kun asiakas vuorostaan otti hänestä kättelyotteen, jolla hyväksyttiin tehty tarjous.

Pöydällä olevan kankaan alta kuului terävä rusaus, ja kauppiaan kasvot valahtivat ensin kalpeiksi ja sitten punaisemmiksi. Hän yritti hampaat irvessä vetää kättään ulos kankaan alta, ja rummutti toisella kädellään tiskiä.

Rusennettuaan kaikki kämmenen luut Reiman otti kiinni kauppiaan pikkusormen ensimmäisestä nivelestä joka merkitsi lukua "yksi", ja katsoi kauppiaan silmiin kysyvästi. Kauppias yritti yhä vetää kättään pois, jolloin Reiman työnsi peukalollaan kauppiaan pikkusormen poikki. Hän katsoi uudelleen kauppiaan silmiin, ja nyökkäsi sitten hyväksyvästi.

"Siis yksi dinaari viidestä lentolipusta. Kaupat tuli."

Reiman otti pöydältä viisi lippua ja heitti kalsarit takaisin matkalaukkuunsa. Hän jakoi liput matkatovereilleen ja lähti kävelemään kohti lähtevien koneiden terminaalia. Heidän takanaan kipushokissa oleva kauppias liukui tuolitaan lattialle, ja lipputiskin jonossa seuraavina vuorossa olevat matkustajat alkoivat vihaisina rummuttaa lippuluukun seiniä.

Kyllönen katseli epäuskoisena lentokoneen sisätiloja. Hän oli koulutuksensa aikana nähnyt satoja eri lentokoneita, lentänyt useaa kymmentä eri konetyyppiä, mutta tämän koneen rakenne ja suorituskyky mykistivät hänet. Tuntui mahdottomalta, että mitään näin surkeaa ja hidasta lentolaitetta oli koskaan viitsitty rakentaa. Tekniikan historiaa muistellessaan hän päätteli, että lentokone perustui Solomanien 1970-luvulla tehtyihin suunnitelmiin, jotka oli toteutettu 1940-luvulta peräisin olevalla tekniikalla hyväksikäyttäen 1800-luvun materiaalitekniikkaa. Koneen runko oli kerroksittain liimattua vaneria ja balsaa, metalliosat vaikuttivat käsintaotuilta ja matkustamon lamppujen polttimoissa oli hiililangat. Koneen molempiin siipiin oli kiinnitetty tähtisylinteriset mäntämoottorit, jotka savua tupruttaen pyörittivät nelilapaisia puupotkureita.

Vilkaistessaan ikkunasta alla näkyvää hiekka-aavikkoa Kyllönen kirosi hiljaa. Normaalisti hän olisi lentänyt tällaisen matkan alle tunnissa, mutta aliääninopeudella jyrisevä potkurikone kulutti matkaan kuusi tuntia. Matalalla lentävän koneen ahdas matkustamo oli tukalan kuuma, ja muiden matkustajien "matkatavarat" olivat saada hänet raivon valtaan. Koneen keskikäytävällä seisoi aasi ja kaksi vuohta, ja koneen perällä olevista kanahäkeistä kuului jatkuva kotkotus. Matkustamossa oli voimakas ulosteiden haju, ja koneen perässä olevan ainoan käymälän edessä oli jatkuva tappelu. Heidän istumapaikkansa olivat juuri siipien takana, joten moottorimelu oli voimakasta. Kaiken lisäksi koneen lento oli ollut välillä holtitonta, ja hän oli nähnyt kapteenin ja perämiehen tappelevan ennen koneen lähtöä.

Kyllönen kuuli koneen rungossa heikon sihisevän äänen ja vilkaisi ulos ikkunasta. Aurinko oli juuri laskemassa ja maisema pimeni yllättävän nopeasti. Tarkasteltuaan uudelleen maisemaa han tajusi, että ilma näytti samealta. Tuuli oli nostanut mukaansa hiekkaa, ja koneen siipimoottorin ilmansuodatin puhalsi ulos paksua hiekkavanaa. Vilkaistuaan vielä pimenevälle taivaalle hän ymmärsi, minkä vuoksi rungon ulkopinnassa ei ollut jäljellä yhtään maalia. Hän kutsui kellonajan näkökenttäänsä ja totesi matkan kestävän vielä puolitoista tuntia.

Koneen ohjaamosta kuului ensin laukaus ja sitten nopea sarja, ja koko kone vavahti. Hetken kuluttua ohjaamon ovi heilahti auki, ja lentoperämies seisoi oviaukossa kasvot verisinä rynnäkkökivääri käsissään. Hän huusi matkustajille suureen ääneen ja ampui lippaan tyhjäksi kohti etummaisia penkkirivejä.

Puhakka: * Mitä se sanoi? *

Hannula: * Ensin jotain lentokapteenista ja siskostaan, ja sitten se sanoi "kuolkaa kaikki". *

Puhakka: * Hienoa. Taas voitettiin tuplajättipotti. *

Matkustamon etupäässä olevat matkustajat ryntäsivät käytävään ja toisiaan talloen yrittivät siirtyä kohti koneen perää. Aasi ja vuohet pillas-

tuivat ja alkoivat repiä liekojaan, ja penkkiriveillä pystyyn hypänneet ihmiset peittivät näkymän eteen.

Reiman: * Päät alas. Odotetaan kun se taas lataa. *

Hetken kuluttua edestä kuului uudelleen ampumisen ääntä, ja tällä kertaa sarja oli tähdätty ylemmäksi. Osa luodeista osui käytävällä tungeksiviin matkustajiin, ja osa tappoi penkkiriveillä pystyyn nousseita matkustajia.

Välittömästi sarjan jälkeen Reiman pomppasi pystyyn ja nosti rynnäkkökiväärinsä ylös. Hän iski nopeasti kiväärinperällä edessään seisovat matkustajat maihin ja tähtäsi kohti ohjaamon ovea. Panikoiva ihmisjoukko peitti näkyvyyttä, mutta penkkirivien välistä hän näki vilauksen kyykyssä olevasta lentoperämiehestä, joka sovitti uutta lipasta Kalashnikoviin. Perämiehen noustessa pystyyn Reiman ampui nopean heittolaukauksen, joka osui tätä vatsaan. Isku heitti perämiehen selälleen, mutta kaatuessaan tämä puristi liipaisimen pohjaan ja ampui pitkän sarjan kohti kattoa ja ohjaamoa. Koneen nokasta kuului terävä paukahdus, ja voimakas ilmavirta puhalsi matkustamoon tuulilasin sirpaleita. Kone alkoi hitaasti kallistua, ja matkustajat kaatuilivat kohti vasempaa seinää.

Reiman: * Helvetti. Viekää Kyllönen äkkiä ohjaamoon. *

Hän lopetti telepaattisen lähetyksen ja karjaisi ääneen.

"Kyllönen. Mene ohjaamoon."

Kyllönen hyppäsi ylös tuolistaan rynnäkkökivääri käsissään ja alkoi kamppailla käytävällä olevaa ihmisvirtaa vastaan. Kuljettuaan pari metriä eteenpäin hän tappoi lyhyellä sarjalla tiellään olevat vuohet ja aasin. Tuulen ujelluksen lävitse hän kuuli matkustajien joukosta vihaista huutoa aivan kuin joku olisi kar-

junut: "Aasini! Se huoranpenikka murhasi viattoman aasini!"

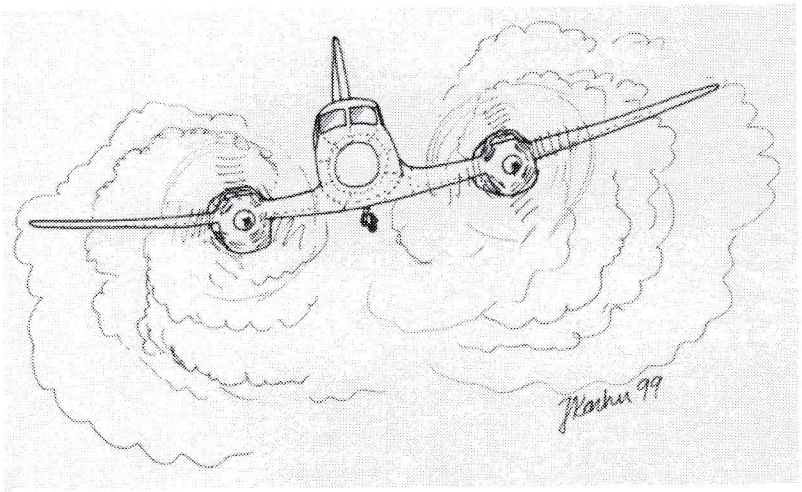
Mikako työntyi ihmisjoukosta Kyllösen viereen ja halasi häntä. Saatuaan pitävän otteen Mikako teleporttasi ohjaamon ovelle Kyllönen sylissään, ja he molemmat työntyivät vastatuuleen kohti ohjaamon tuoleja.

Suurin osa tuulilasista oli rikki ja ohjaamon mittaristossa oli luodinreikiä. Lentokapteenin ruumis roikkui turvavöissä, ja rattimainen ohjaussaiva oli hieman kallellaan. Kyllönen oikaisi koneen ja Mikako irroitti kapteenin ruumiin penkistä. Tuulilasista purkautuva ilmavirta toi mukanaan hiekkaa, joten Kyllönen laittoi kasvoilleen vanhat lentäjänlasit. Hän liikutti varovasti ohjaussauvaa tunteakseen koneen ohjattavuuden.

Mikako otti kaapunsa alta magneettikiihdytinpistoolin, vilkaisi matkustamoon ja teleporttasi matkustamon viimeisen penkkirivin yläpuolelle. Hän putosi kyykkyyn tyhjälle penkille ja ampui nopeasti neljä viimeisintä ikkunaa rikki. Ikkunalasien räjähdettyä jymisevä ääni muuttui kimeäksi ulinaksi ja matkustamo täyttyi lentävästä roskasta.

Kyllönen kamppaili koneen ohjauslaitteiden kanssa yrittäessään oikaista vapisevaa konetta. Ikkunoiden rikkoutuessa tuulilasin kahmaama ilma pääsi poistumaan rungon läpi, mutta koneen runko vapisi silti pahasti ja hänen vaattensa lepattivat voimakkaassa tuulessa.

Syrjäsilmällä hän huomasi veitsenterän väläyksen ja vilkaisi ovelle päin. Aasinomistaja ponnisteli vas-



"Helvetti. Tämä ohjautuu kuin raskaana oleva valas. Ja mittaristo on rikki."

Kyllönen kokeili mittariston laitteita ja totesi lähes kaikkien laitteiden olevan rikki. Ainoat toimivat järjestelmät olivat välkkyvät varoitusvalot, jotka ilmoittivat moottorien ylikuumenemisesta.

Lentokoneen rungosta alkoi kuulua voimistuvaa jyminää. Mikako katseli ihmeissään ympärilleen.

"Mikä tuo ääni on? Mitä tapahtuu?"

Kyllönen vilkaisi tuulilasin rikkoutuneita ikkunoita ja huomasi ikkunan yläkarmin vapisevan jyminän tahdissa.

"Koneen nokka on väärin suunniteltu. Kun ikkuna on rikki, tunkeutuu ajoviima suoraan sisään kuten patomoottorin ilmanotossa. Tuo ääni johtuu painepulsseista, jotka repivät runkoa. Runko ei kestä kauan tätä menoa."

tatuuleen kohti ohjaamoa veitsi kädessään ja kasvot raivosta vääntyneenä. Kyllönen kääntyi takaisin ohjauslaitteiden pariin, mutta veti hiljaa tikarin vyössään olevasta tupesta. Aasinomistajan saapuessa lähemmäksi Kyllönen pomppasi ylös tuoliltaan ja heilauttaen kätensä selkänojan ylitse hän iski tikarinsa miehen rintaan. Tikarin ollessa syvällä hän painoi kahvassa olevaa nappulaa, jolloin terä alkoi nopeasti värähdellä ja kuumentua hehkuvaksi.

Jättäen veitsen miehen rintaan Kyllönen palasi ohjauslaitteiden pariin. Oikaistuaan nopeasti koneen hän kääntyi takaisin lattialle käpertyneen aasinomistajan puoleen ja tempaisi tikarin sivuttain ulos pistohaavasta halkaisten miehen rintalastan.

Hetken kuluttua Mikako palasi ohjaamoon. Hän vilkaisi yllättyneenä lattialla makavaa ruumista.

"Mitä täällä on tapahtunut?"

"Puukkohippa. Tuli 1-0 kotivoitto kun vierailija luovutti ensimmäiseen erään."

Kyllönen katseli ympäri ohjaamoa.

"Mikako, näetkö missään karttaa?"

Mikako katseli hetken ympäriinsä ja totesi tuulen vieneen ohjaamosta lähes kaiken paperisen materiaalin. Matkustamon etuseinässä olevasta lokerikosta hän löysi matkustajia varten tarkoitetun aikakauslehden, jonka takakannessa oli yksinkertainen mantereen kartta. Hän vei lehden ohjaamoon.

"Tässä on kartta. Taitaa olla hieman epätarkka."

Kyllönen silmäili nopeasti karttaa ja arvioi heidän sortumaansa kurssista. Hetken mietittyään hän käänsi koneen kurssia ja laski korkeutta erottaakseen maamerkkejä.

Savuava ja yskivä potkurikone lensi matalalla kaupungin yllä. Ohjaamon rikkoutuneen tuulilasin takaa kaksi silmäparia tutkaili kuumeisesti ympäristöä.

"Toinen moottori ylikuumenee, mutta onneksi polttoaine alkaa olla jo lopussa. Missä helvetissä on lentokenttä?"

"Mistä minä tietäisin? Sinähän tätä läjää ohjaat."

Kyllönen vilkaisi vielä kerran moottorien lämpötilasta kertovia varoitusvaloja ja teki sitten päätöksen.

"Yritän pakkolaskua moottoritielle. Mikako, käske muut matkustamon etuosaan ja yritä löytää heille sellaiset tuolit, joissa on toimivat turvavyöt.

"Selvä."

Mikako: * Kohta rysähtää. Tulkaa istumaan matkustamon etuosaan ja kiinnittäkää turvavyönne. *

Puhakka: * Mitä matkustajille tehdään? *

Mikako: * Hekin rysähtävät. Mitä luulit? *

Kyllönen ohjasi koneen ruuhkaisen moottoritien ylle ja painoi laskutelinten avausvipua. Hänen yllätykseksen vain vasemman siiven pyörävalo syttyi palamaan. Kiroten hän väänsi vipua muutaman kerran ja lopuksi nosti ainoan auenneen laskutelineen takaisin ylös. Tutkailtuaan tietä hetken hän käänsi lentokoneen kohti autovirrassa näkyvää

aukkoa, nosti jarrusiivekkeet ja avasi polttoaineen tyhjennyshanan.

Mikako vilkaisi ikkunasta lähenevää ajorataa, katsoi sitten ylöspäin ja teleporttasi pois koneesta. Hän ilmestyi koneen yläpuolelle liikkuen eteenpäin yhtä nopesti kuin kone ja alkoi telekineettisesti jarruttaa lentoaan ja putoamistaan.

Loivasti laskeutuva lentokone osui ajoradan pintaan ja alkoi kirskuen ja rytisten liukua tietä pitkin. Kyllönen väänsi ohjaussauvaa nopeasti laidasta laitaan yrittäessään pelkällä pyrstöohjauksella väistellä vastaantulevaa liikennettä. Kone heilahti rajusti, kun siivenkärki leikkasi ohikulkevan pakettiauton kyljen halki, ja törmäyksen voimasta kone alkoi suistua kohti tien vasenta laitaa. Kone heilahti uudelleen, kun vasen siipi repeytyi irti iskeytyessään tien laidassa olevaan rakennukseen. Kuumana hohkaava vasen siipimoottori tunkeutui talon sisälle, ja siipitankista purkautuva polttoaine sytytti rakennuksen tuleen. Siiven repeytyessä koneen painopiste muuttui ja runko kallistui oikealle. Lähestyessään kaistan oikeaa laitaa oikea siipi osui sillan kannatinpylvääseen ja repeytyi myöskin irti. Puiset potkurinlavat katkeilivat osuessaan katuun, ja lavankappaleet lensivät ympäriinsä kuin nuolet. Siivetön kone kääntyi sivuttain ja sälepilven saattelemana se liukui kohti kaistojen välistä viherkaistaletta.

Koneen nokan tullessa viherkaistaleelle osui koneen kylkeen takaoven kohdalle lujaa vauhtia ajava linja-auto. Koneen koko peräosa repeytyi irti, ja koneen perään ahtautuneet matkustajat putosivat ryppäinä irtoavien osien sekaan. Törmäys hidasti koneen rungon vauhtia ja käänsi sen takaisin liikenteen suuntaiseksi. Liuttuaan viherkaistaleen yli koneen nokka osui matalan urheiluauton perään, ja murskatessaan auton runko hypähti ylemmäs ja nokka putosi edessä olevan rekan lavalle. Rekan jouset painuivat pohjaan, ja heittelehtivän auton renkaista lentävät kipinäsuihkut sytyttivät osan oikean siipitankin jäännöksistä valuvasta polttoaineesta palamaan.

Kyllönen iskeytyi voimakkaasti päin rattimaista ohjaussauvaa ja oli hetken huumautunut. Hän nousi hitaasti pystyyn huomattuaan tärinän lakanneen. Ohjaussauvan puinen käsiosa oli rikkoutunut ja sen säleet olivat repineet hänen paitansa halki, mutta paidan alla oleva kova Carapace-haarniska oli naarmuton. Hän irroittautui tuolista ja katsoi ulos rikkoutuneesta ikkunasta. Lentokoneen hylky oli hieman kallellaan rekan lavalla, ja rekka oli pysähtynyt vinottain tienpientareelle. Auton rengaskuilut savusivat, ja moottoritiellä oli pitkällä matkalla lentokoneesta irronnutta sälettä ja rekan renkaan riekaleita. Maisemaa valaisivat pienet tulipalot.

Kyllösen katsoessa ikkunasta rekan kuljettaja hyppäsi kadulle, ja katsoessaan autoaan kuljettaja alkoi repiä tukkaansa ja raivoamaan suureen ääneen. Kuljettajan ääni hukkui torven tööttäykseen, ja hetken ajan hänen hahmonsa näkyi selvästi ajovalojen loisteessa. Kuljettaja katosi yhtäkkiä veriseen pöllähdykseen, mutta törmäyksestä huolimatta rekan hylyn ohittanut kuorma-auto ei edes hidastanut.

Ottaen tukea seinästä Kyllönen käveli vinoa lattiaa pitkin matkustamon jäännöksiin. Matkustamon etuosa oli kunnossa, mutta koko pyrstö ja viimeiset penkkirivit olivat repeytyneet irti, ja toisen siiven tyvi oli tullut seinästä sisään. Muut ryhmän jäsenet olivat säästyneet vammoilta oltuaan matkustamon etuosassa, ja heidän matkatavaransa olivat yhä kiinni katon tavaraverkoissa. Kyllönen irrotti laukkunsa verkosta ja raahasi sen koneen perään. Hän heitti laukun ulos ja varoen rungon säleistä reunaa hän kiipesi alas. Hän huusi varoituksen muille ryhmän jäsenille.

"Kannattaa sitten kävellä kaukana tien pientareella. Täällä näyttää olevan aika piittaamaton liikennekulttuuri."

Mikako teleporttasi Kyllösen viereen ja putosi kevyesti jaloilleen. Kyllönen vilkaisi tätä vihaisesti.

"Olen kuullut että rotat jättävät uppovan laivan..."

"Totta. Ne ovat älykkäitä eläimiä."

Moottoritie oli rakennettu muuta maastoa alempana olevaan uomaan, joten ryhmän täytyi kävellä tienpiennarta neljännestunnin ajan ennen kuin he saapuivat ensimmäiselle moottoritieltä poistuvalle rampille. Kiivettyään pois moottoritieltä he huomasivat tulleensa pääkaupunkia ympäröivään laajaan "esikaupunkiin".

Reiman: * Helvetti. Täällä haisee. Tiedustelu, missä me olemme? *

Hannula: * Tämä on pakolaisten rakentamaa hökkelikylää. Ennen pakolaisten tuloa alue oli keinokasteltua peltoa, joten pakolaiset saavat vetensä vanhasta kasteluverkosta. Löyhkä johtuu suuresta väenpaljoudesta ja viemäröinnin puutteesta. *

Puhakka: * Peltoa? Mitä tapahtui viljelyksille? *

Hannula: * Viljelykseen sopivaa maata on hyvin vähän, joten kaupungit oli alunperin rakennettu kallioisille alueilla viljeltävän maan viereen. Täten yritettiin maksimoida maan hyötykäyttö. Kaupunkien ympäristöön asettuneet pakolaiset ovat tuhonneet lähes kaikki viljelmät suurten kaupunkien ympäristöstä. *

Puhakka: * Hmm. Nälkä, pula vedestä, suuri väestöntiheys, sota ja sekopäinen uskonto. Eipä ihme, että paikallisilla menee hyvin."

Hannula: * Seurataan tietä itään. Siellä pitäisi olla vanha maatyöläisten kylä. Yritetään soittaa sieltä taksi, tai jotain. *

Käveltyään hetken pakolaisleirin läpi kulkevaa tietä Mikako huomasi liikettä tien vierellä olevien hökkeleiden välillä. Hän laittoi kasvoilleen laajaspektrilasit ja tarkasteli ympäristöä. Tien molemmilla puolilla näkyi hökkelien välissä kyyristeleviä pakolaisia, jotka olivat aseistautuneet veitsin ja nuijin.

Mikako: * Ympärillämme on ihan oikeita maantierosvoja. Tapetaanko? *

Puhakka: * Parempi olla pitämättä liikaa melua. Yritä pelotella ne pois. *

Mikako: * Yritetään. Viekää Kyllönen vähän kauemmaksi ja nostakaa kilvet ylös. *

Mikako keskittyi hetken ja alkoi ylläpitämään voimakasta telepaattista lähetystä. Hän lähetti ympäristöönsä kauhun ja kuolemanpelon tunteen, joka sai lähimmät rosvot vapisemaan kauhusta. Pitkin pakolaisleiriä alkoi kuulua valitusta ja lasten itkua.

Ryhmä jatkoi matkaansa tietä pitkin mustaan kaapuun pukeutuneen Mikakon - ja hänen mukanaan kulkevan kuolemanpelon - kulkiessa joukon etummaisena. Pelon aalto kulki läpi pakolaisleirin, ja osa henkisesti epävakaimmista yksilöistä sekosi täysin, tappaen itsensä tai lähimmäisensä. Heikoimmat lapset ja vanhukset menettivät elämäntahtonsa ja kuolivat nukkuessaan.

Kuusisto istui hytissään ja luki tuoretta tiedusteluraporttia. Hänen

aluksensa oli pimennossa Craven toisen kuun varjossa, ja aluksen häivelaitteen ansiosta cravelaisalusten tutkat eivät kyenneet huomaamaan häntä näin pitkiltä etäisyyksiltä. Selattuaan raporttia hetken Kuusisto kääntyi nuoremman tiedustelu-upseerin puoleen.

"Raportin perusteella vaikuttaa siltä, että kolmosryhmä on saapunut pääkaupunkiin."

Nuorempi upseeri tutki omaa kopiotaan raportista, ja pudisti sitten päätään.

"Minä en löydä mitään siihen viittaavaa. Voitko selittää?"

Kuusisto selasi raporttia hetken ja osoitti sitten tietokoneen yllä leijuvaa hologrammitekstiä.

"Tämän mukaan pakolaisleirissä on tapahtunut suuri joukkopsykoosi, ja kaikki lähteet väittävät, että kuoleman enkeli 'Azrael' kulki leirin läpi. Sekä Mikako ja Puhakka ovat aikaisemmin käyttäneet tuollaista temppua. Kuolleita on kuitenkin niin vähän, että se on luultavasti ollut Mikako."

"Tuota... miten päättelet sen olleen juuri Mikako?"

"Mikako ei välitä sivullisista paljoakaan, joten hän saattaa tappaa niitä vahingossa. Puhakka on paljon tarkempi työssään, joten hän ei olisi jättänyt mitään jälkiä käynnistään. Joko hän ei olisi tappanut ketään tai olisi sitten tappanut kaikki."

Kerholla pelataan

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

Space Master *Mika Hannula*

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

MV97 *Mika Hannula*

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

D&D Classic *Erkki Solala*

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

Teeskentelijät *Petri Lankoski*

Mika Hannula
Kati Ahtiainen
Ari Kaukovirta
Petri Reiman
Marianna Leikomaa

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 Nuuttila*

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

MMERP *Mikko Moisio*

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

Tekumel *Mikko Moisio*

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

AD&D Doomeye *Tommi Jauhiainen*

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

Ars Magica - Saga of Iron Fire *Janne Keskinarkaus*

Kujala Matti
Toni Korlee
Mikko Salminen
Katja Keskinarkaus
Susanna-Sofia Keskinarkaus

RQ-Vikings *Janne Keskinarkaus*

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

RQ-Seshnela *Janne Keskinarkaus*

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

DDA *Anias Pasi*

Kulju Janne
Ketola Marko
Kuusilinna Kimmo
Liuhamo Mika
Salmenperä Mikko

Boothill A *Anias Pasi*

Asikainen Sami
Hannula Mika
Kyllönen Juha
Silander Jan

KERP *Pasi Välkkynen*

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

Changeling *Pasi Välkkynen*

Marianna Leikomaa
Jan Silander
Marko Puhakka
Mika Hannula

Gothic Earth *Risto Kurki*

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

C'Punk 2.0.0.4. *Risto Kurki*

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

KRM *Petteri Hänninen*

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

Traveller TNE: Vyborg *Antti Lahtinen*

Juha Kyllönen
Marko Puhakka
Tommi Palonen
Petri Reiman

Teppo Saarenpää

Top Secret A *Anias Pasi*

Karttunen Tero
Liuhamo Mika
Marjanen Kalle
Puhakka Marko
Salmenperä Mikko
Viholainen Ari

Cthulhu/Kati *Sami Koskinen*

Kati Ahtiainen
Minna Hölttä
Sanna Hölttä
Tommi Lehtinen
Ari Nuuttila

Cyber AD&D *Jouni Karhu*

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

RuneQuest Siimes *Juha Siimes*

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

Mage *Martti Vuorinen*

Olli Nissinen
Petteri Koivisto
Petteri Hänninen
Jouni Karhu
Jussi Hannunen

Al-Qadim *Martti Vuorinen*

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

Underground *Sami Koskinen*

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

Star Wars *Tommi Korhonen*

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

Warhammer *Mikko Nylund*

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

Newbie-Warhammer *Mikko Nylund*

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

Wraith the Oblivion *Mikko Nylund*

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

Earthdawn *Jussi Hannunen*

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

RuneQuest Aku *Vesa Lehtinen*

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

Nephilim *Sami Koskinen*

Leskelä Juha
Nuuttila Ari
Nylund Mikko
Poutiainen Kimmo

FPA *Anias Pasi*

Honkala Maria
Lakkala Harri
Mustonen Piritta
Turunen Jukka

WereKisu *Marianna Leikomaa*

Mika Hannula
Tero Karvinen
Marko Puhakka
Jan Silander
Pasi Välkkynen

Nokia Shadows *Samuel Lahtinen*

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

Dark Ages *Petri Reiman*

Pasi Anias
Jani Jarvinen
Tero Jussila
Marko Ketola
Mika Hannula

Elric! *Ville Rimpisuo*

Hakkarainen Timo
Karhu Jouni
Laine Tomi
Nissinen Olli
Ranta Teemu

MageRP *Petri Reiman*

Jani Jarvinen
Tero Jussila
Marko Ketola
Mika Hannula

Perinteisesti muutokset ja päivitykset *Risto Kurjelle* (*kafka@cs.tut.fi*). Kysymykset kampanjoista voi osoittaa suoraan pelin vetäjälle tai uutisryhmään *tut.kerhot.excalibur*.