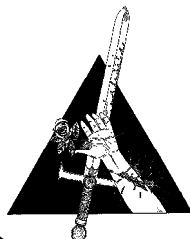


Kielo

IAN



Tämä on systeemiriippumaton seikkailu, joka ei ole tarkoitettu pelattavaksi suoraan. Pelinjohtajan on tarkoitettu nähdä hieman vaivaa ja antavan itse esim. NPC-nimet, väsäävän oheismateriaalin jne.

Asetelma

Seikkailu on suunniteltu aloitteleville pelaajille, jotka eivät vielä pelaa pesäpalloa lohikäärmeillä. Seikkailu voidaan sijoittaa aikakausille 1700-1900, maanosalla ja maalla ei niin väliä.

Pelaajat ovat saaneet kutsun ystävältään/tutultaan saapua viettämään viikonloppua hänen juuri ostamalleen kartanolle/linnalle, joka nyt vain sattuu olemaan hyvin kaukana muusta asutuksesta vaikkapa saarella tai metsän keskellä.

Jos joku pelaajista haluaa ehdottomasti ottaa selvää tarkemmin tästä paikasta, hän saattaa saada selville, että se on hyvin vanha ja ollut hyvin kauan tyhjiään. Edellisestä omistajasta ei ole tietoja. Jos pelaaja on okkultismin harrastaja/tutkija ja haluaa tehdä tarkempia tutkimuksia, hän ei löydä mitään, ellei tutki asiaa intensiivisesti viikkokausia tai jos hänellä ei käy huomattavaa tuuria.

Intensiiviseen tutkimiseen pelaajilla ei ole aikaa, joten ainoa keino saada seuraava tieto, on se, että pelaajalla käy erittäin hyvä tuuri.

Ko. linnaa/kartanoa on käytetty pienen ja vähäli tunnetun uskonnon kirkkona. Uskonto piti jumalinaan eri kasve-

ja. Eri aikoina eri kasvit. Uskonto sinällään oli hyvin rauhallinen.

Henkilöt

Linnan/kartanon nykyinen omistaja:

Iloinen, rauhallinen, hieman tylsä vanhahko ihminen. Rikas. Osti paikan eräältä pieneltä välittäjältä, jonka nimeä ei satu muistamaan. Leski. Saanut pojan, jota rakastaa suunnattomasti. Hieman juoppo. Tietää poikansa harrastuksista ja tämän mielenterveydellisistä ongelmista.

Omistajan poika:

Hiljainen, sulkeutunut. Epämääräiseltä vaikuttava tyyppi. Ei välitä isästään, mutta nuuskii ympäri linnaa suurella mielenkiinnolla. Tuntuu etsivän jotain. Ei puhu pelaajille paljoakaan. On kuitenkin ystävällinen. Fyysisesti hyvin suurikokoinen ja voimakas. Okkultisti, jonka painostuksesta hänen isänsä osti koko paikan. Omat kierot tarkoituksensa paikan hyödyntämisestä. Mielen-terveydellinen aikapommi.

Omistajan pojan ystävä:

Oikein miellyttävä ja ystävällinen. Hymyilee jatkuvasti. Kertoo itsestään avoimesti. Ruumiiltaan heikohko. Älykäs. On omistajan pojan kanssa vain siksi,

että katsoo hyötyvänsä hänestä jotenkin. Ei tiedä tämän mielenterveydellisistä ongelmista.

Paikka

Itse tapahtumapaikka sijaitsee kaukan muusta asutuksesta. Metsän keskellä, saarella. Linna/kartano on suuri-kokoinen. Mahdollisesti useampi siipi. Linna/kartano on yllättävän hyvässä kunnossa.

Sisällä on pienehkö kirjasto ja kellari, joka muistuttaa suurehkoa holvia. Holvi on koristeltu erilaisten kasvien korkokuvoin, jotka ovat hakattu kiviseinään oikein taidokkaasti. Holvi tuntuu olevan kokonaan peruskallion sisällä. Kirjaston ja kellarin välimatka on talon koosta johtuen suuri.

Talon muut huoneet ovat tavanomaisia. Useampi makuuhuone, keittiö, aula, olohuone, ruokailuhuone, pesuhuoneet...

Talon ulkopuolella on villiintynyt puisto, ränsistynyt huvimaja ja hoitamaton hauta. Hautakivessä on kielon kuva ja nimi, josta ei enää saa selvää. Syntymäaika pari sataa vuotta sitten, kuolinajasta ei saa selvää.

1. päivä

Kun pelaajat saapuvat paikalle, heidät otetaan avosylin vastaan. Syödään päivällinen, istutaan iltaa ja keskustellaan yhdessä paikan huoneista. Omistajan poika ystävänsä kanssa lähtee ruokailun jälkeen omille teilleen ja omistaja pitää pelaajat kanssaan keskustelussa. Jos kuitenkin pelaaja haluaa ehdottomasti loukata isäntänsä tunteita ja lähteä poikien perään, heitä ei enää löydy. Jäljittämiseen ei pitäisi antaa mahdollisuutta. Keskustelun jälkeen isäntä

sanoo menevänsä hetkeksi lepäämään. Päästyään pelaajien näkyviltä, hän etsiytyy pullolleen ja hänestä ei kuulla toistaiseksi. Tänä aikana pelaajilla on mahdollisuus tutkia paikan kirjastoa. (mitään muutakaan tekemistä paikassa ei oikein ole)

Kirjasto

Kirjaston antimet ovat sangen mielenkiintoiset. Normaaleja sanakirjoja, (tylsä) romaaneja. Suuret määrät kasvitiedettä ja kasvikuntaa käsitteleviä kirjoja. Jonkin verran myös lievästi salatieteitä ja okkultismia käsittelevää kirjallisuutta. Jos pelaajat tutkivat kirjastoa enemmän, he löytävät pienen päiväkirjan, josta pitäisi käydä ilmi seuraavat seikat (sanamuoto aivan GM:n päätettävissä):

Alkuosa kirjasta on niin haurastunut, että se on hajonnut/siitä ei saa selvää. Ensimmäiset merkinnät, joista saa selvää, kertovat kirjan olevan naimattoman naisen, joka ilmeisestikin asuu yksin ko. paikassa.

Temppeleinä/kirkkona toimi paikan kellari.

Ko. nainen on yksin pitänyt paikan uskontoa hengissä harjoittaen sen vanhoja rituaaleja.

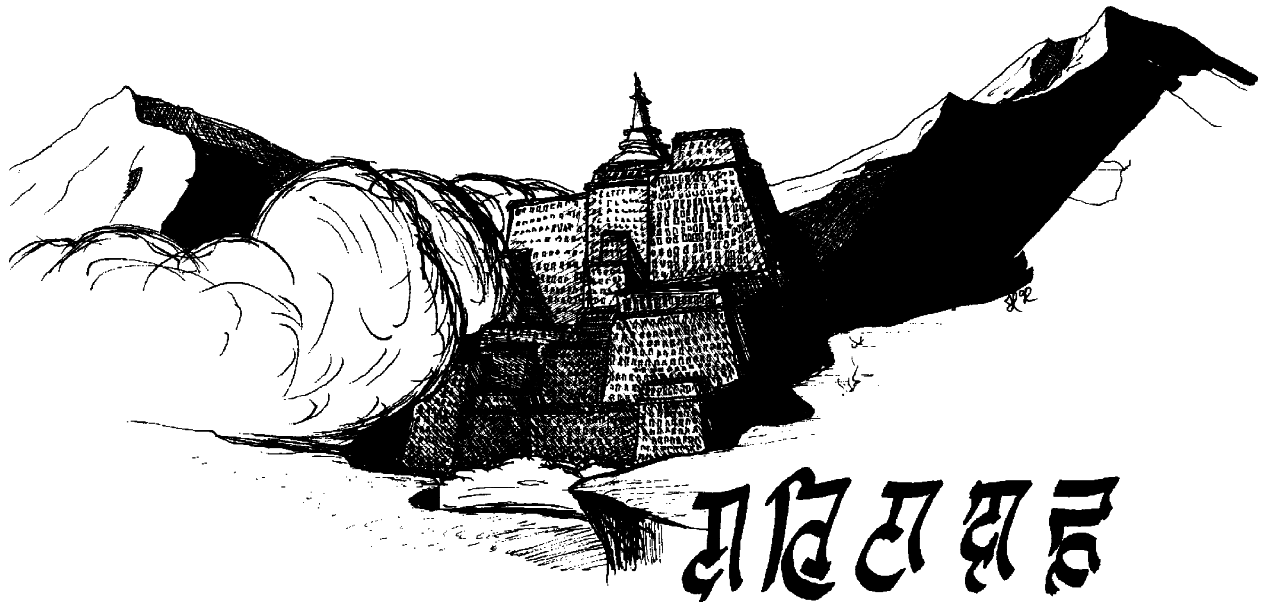
Viimeisimmillä sivuilla nainen mainitsee Kielon vuodesta ja vapautuksesta.

Action!

Jossain vaiheessa, kun pelaajat ovat selailleet kirjaa tarpeeksi, kuuluu kaukainen huuto. Sen ontosta kaiusta päätellen sen voisi olettaa tulevan kellarista.

Mikäli pelaajat lähtevät kohti kellaria, he törmäävät hieman juopuneeseen isäntäänsä, joka horjuen juoksee kellaria





kohti. Matkalla isäntä kertoo nopeasti poikansa mielenterveydellisistä ongelmista ja saattaa mainita vähän tämän harastuksista. Kellarin portaille, heitä vastaan juoksee isännän poika jokin verinen ase kädessään. Poika näyttää umpihullulta ja vesikauhuiselta (tarkempi kuvaus jätetään GM:lle) ja nähdessään teidät, hyppää ulos pirstoen ikkunan ja pakenee nauraen pimeään metsään. Mahdollinen takaa-ajo ei tuota tulosta.

Jos pelaajat menevät kellariin, he näkevät omistajan pojan ystävän sidottuna kahlein kivipaateen, joka on paikan keskellä. Ko. henkilö on luonnollisesti kuollut. Hänen rintaansa on tehty aukko, kylkiluita väännelty sivuun ja sydän revitty irti. Ei mikään kaunis näky. Lisäksi ruumis on kahlehduittu kivipaateen niin, ettei ruumista saa paadesta irti ilman, että ruumis paloitellaan tai kivi rikotaan (ei mahdollista).

Jos pelaajat ovat oikein tarkkoja, he voivat haistaa, että paikalla leijuu kielon tuoksu.

Pelaajien huomaamatta talon isäntä on livistänyt. Hänestä ei enää kuulla. Hän oli lähtenyt poikansa perään metsään huhuilemaan häntä. Jos pelaajat ehtivät kellarista pois ajoissa, he saatta-

vat kuulla miehen huhuilut tai sitten tämän karjaisun.

Jos pelaajat harkitsevat lähtemistä metsään isännän pojan perään, on heille kerrottava, että se tuntuu heidän hahmoistaan hieman vaaralliselta idealta. Ts. pelaajat eivät lähde pimeään metsään pitämään seuraa vaaralliselle hullulle hakun kanssa.

2. päivä

Tämän jälkeen pelaajia kohti ei tehdä hyökkäyksiä toistaiseksi. Yö sujuu rauhallisesti, ellei sitten oteta mukaan metsästä kuuluvaa naurua. Aamulla pelaajat voivat alkaa tekemään tarkempia tutkimuksia.

Paikalta pakeneminen ei ole oikein mahdollista. Kulkuneuvo, jolla pelaajat on paikalle tuotu on hajonnut/kadonnut/palaa vasta kun pelaajia piti hakemaan takaisin. Jalkaisin matkaa on sen verran, että joudutaan matkaamaan yön ylitse. Tai mikäli pelaajat ovat saarella, uimaan yön yli.

Kellarissa ollut ruumis on kadonnut, verijälkiä ei näy ja kielon tuoksu on voimistunut entisestään. Se ei tunnu enää

pelkästään kellarissa, mutta kellarissa se tuntuu voimakkaimmin.

Pelaajat huomaavat, että päiväkirjaan on tullut lisää tekstiä. Siinä kerrotaan rituaalista, joka pysäyttäisi vapautuksen. Ohjeet eivät ole täydelliset, mutta teksti lisääntyy kokoajan. Käsiala ei ole samanlaista kuin aikaisempi. Samalla käsialalla myös kehoitetaan pysäyttämään vapautus.

Talo näyttää entistä paremmalta, ulkona oleva puutarha ei näytä enää niin villiintyneeltä ja on kokoajan paranemaan päin. Hauta näyttää taas hoidetulta ja nimet, syntymä/kuolinajat ovat täysin selkeitä. Syntymäaika on edelleen parisataa vuotta sitten ja kuolinaika siitä 150 vuotta eteenpäin. Lisäksi on tullut uusi syntymäaika, kyseinen päivä.

Jos pelaajat samoilevat metsässä pitemmän aikaa, he saattavat löytää osan isännästä. Noin puolet hänestä on syöty. Isäntä riippuu jalastaan korkean puun oksassa ja hänen irrottamisen/poisraahaaminen ei olisi hahmojen mieleen.

Koko ajan kielen tuoksu voimistuu, itse paikka paranee ja päiväkirjaan tulee lisää tekstiä.

Rituaali

Hieman ennen auringonlaskua päiväkirjan rituaali näyttää täydelliseltä. Rituaalin suorituspaikka on kellarissa. Kivipaaden ympärille täytyy piirtää maaginen rinki tai joku muu häliväkkyrä. Sitten hoetaan mantraa, joka ei saa keskeytyä. Osanottajamäärällä ei ole niin väliä. Lisäksi mainitaan uhrista ja varoitetaan astumasta ringin sisäpuolelle. Tarkemmat kuvailut jätetään taas GM:lle.

Olettaen, että pelaajat yrittävät keskeyttää 'vapautuksen', heillä on nyt kiiireitä hokea mantraa. Jos he eivät tee mitään, voidaan heille alkaa kehittää



utta kampanjaa ko. kultin pappeina/papittarina.

Kun pelaajat ovat hokeneet mantraa jonkin aikaa, kuuluu kauempaa talosta, kun ikkuna hajoaa kappaleiksi. Jos talossa on sähköt, tässä vaiheessa ne katkeavat. Holvia valaisee enää mahdolliset soihdut tms. Ja kun GM katsoo hetken koittaneen, kuuluu askelia rappusista.

Paikalle astelee nälkäisenä isännän poika, joka kuola valuen käy ensimmäisen välipalansa kimppuun. Tässä vaiheessa pelaajien tulisi pelata yhteen. He voi-

vat juoksennella ympäri paikkaa hokien mantraa tai puolustautua.

Tarkoituksena kuitenkin olisi, että psykopaatti olisi nk. uhri, joka houkuteltaisiin paadelle/raahattaisiin sille. Psykopaatin vaarallisuus pitäisi laskelelmoita siten, että pelaajat pystyvät voittamaan hänet fyysisestikin, mutta eivät liian helposti. Järkeä hän ei kuuntele.

Onnistuminen

Kun/jos joku henkilö joutuu paaden päälle, hän alkaa liukumaan hitaasti paaden sisään. Tässä vaiheessa asialle ei voi enää mitään ja kunhan henkilö on valunut paaden sisälle, tulee täysin hiljaista. Kielon tuoksu häviää tyystin ja paikka on aivan ennallaan. Pelaajat ovat vapaita rosvoamaan paikan tyhjäksi/poistumaan paikalta vähin/suurin äänin...

Pelaajat eivät luultavimmin joudu tekemisiin virkavallan kanssa, koska paikan isäntä on syöty ja hänen poikansa ystävineen hävinnyt tyystin.

Mutta jos huonosti käy, televisiossa/radiossa kuulutetaan paikan isännän kadonneen ja kysellään yleisövihjeitä (palkkion kanssa). Tällöin pelaajille saatetaan tulla kiirus muihin maisemiin.

Loppu on pelaajista ja/tai GM:stä kiinni.

Epäonnistuminen

Jos pelaajat jostain syystä epäonnistuvat tehtävässään, paikalle saapuu talon aikaisempi omistaja pukeutuneena täysin valkoisiin. Kyseessä ei ole mikään mädäntyvä ruumis vaan oikein kaunis neitokainen.

Hän ei näy välittävän siitä, että pelaajat yrittivät estää hänen ylösnousemuksensa vaan pyytää heitä lämpimästi luokseen. Jos pelaajat menevät, heistä

tulee ko. uskonnon pappeja/papittaria. Mikäli joku kieltäytyy, neitonen vaatii selitystä ja oikein hyvällä onnella päästää lähtemään vapaasti. Huonolla onnella pelaaja menettää henkensä. Ei kuitenkaan varoitusta.

Pappeina/papittarina pelaajat unohtavat täysin menneisyytensä ja omistavat elämänsä uskonnon palvelemiseksi. Jos hahmot on tehty pelkästään tätä seikkailua varten, hahmot voidaan kerätä pois polttaa.

Isännän pojasta ei neitokaisen ilmestymisen jälkeen kuulla. Hän on hävinnyt tyystin. Mahdolliset hyökkäykset neitoa kohtaan tuottavat korkeintaan sen tuloksen, että pelaajan hahmo kuolee.

Toteamukset

Seikkailua voi muuttaa mielinmäärin ja esimerkiksi onnistumista/ epäonnistumista voi muuttaa siten, että pelaajat ovat paikan päällä päästäkseen ko. kultin papeiksi/papittariksi.

Koska kyseessä on kauhuseikkailu, on tilanteiden kuvaamisella suurin paino. Myös kaikenlainen materiaali, kuten päiväkirjan sivut tms. auttavat tunnelman kehittämisessä.

Toivotan seikkailun pelaajille pelkoa.

