

ERUN KUULUMISET 1/2009



Erun jäsenlehti

Yhdistys

Eru on perustettu vuonna 1985 ja sen tarkoituksena on edistää liveroolipelin, roolipelin ja näitä vastaavien sekä sivuavien alojen harrastusta. Lisäksi seura pyrkii tarjoamaan tietoa ja opastusta asiasta kiinnostuneille. Jäsenksemme ovat tervetulleita kaikki toiminnastamme kiinnostuneet. Jäseneksi voi hakea ottamalla yhteyttä sihteeriin sähköpostitse tai täyttämällä kotisivuillamme olevan lomakkeen. Jäsenmaksu vuonna 2009 on 5 €.

Yhdistyksen hallitus

Puheenjohtaja
Joonas Selin
pj@eru.fi
gsm 040 5837 680

Varapuheenjohtaja
Siina Raskulla
vpj@eru.fi
gsm 040 8320 141

Sihteeri
Samu Kahila
sihteeri@eru.fi
gsm 040 4156 065

Muu hallitus:
Petra Haapa-aro
Olli Nupponen

Hallituksen varajäsen:
Petri Kuha

Erun kuulumiset

Julkaisija

Eru

Ensimmäinen vuosikerta

Toimituskunta

Erun hallitus

Päätoimittaja

Samu Kahila
Jänislammenkatu 16
33410 Tampere

Erun kuulumiset ilmestyy vähintään kerran vuodessa. Siihen tarkoitettu materiaali tulee lähettää osoitteeseen: sihteeri@eru.fi

Yhdistyksen kotisivut

<http://www.eru.fi/>

Yhdistyksen foorumi

<http://www.eru.fi/forum/>

Kansikuva

Pelistä LOTRI: Hobitti.
Kuva: Samu Kahila

Puheenjohtajan palsta

Kevättä pukkaa. Vaikka kuinka tykkäämmekin masentua pimeässä ja kahlata lumihangessa niin väistämättä muutaman kuukauden kuluttua joudumme taas katselemaan kasvavaa luontoa. Yksi varma merkki keväästä oli neljännen kerran järjestetty outojen hyypiöiden kokoontumisajo Tampereella, eli Tracon. Tämän järjestäviin tahoihin Eru muuten kuuluu. Uskokaa tai älkää. Tapahtuman työvoimavastaava luonnehti Erun läsnäoloa varsin osuvasti: "Jos Erulle järjestetään pöytä tapahtumaan, kukaan ei tule paikalle, mutta jos pöytää ei ole niin sitten niitä on lauma huutamassa sellaisen perään" Älkää kuitenkaan olko huolissanne Erun maineesta. Kuittasin tilanteen sillä, että tietenkään kukaan ei tullut paikalle. Ne kaikki on niin karmeassa krapulassa etteivät ne kykene liikkumaan.

Kevät kuitenkin näyttää uusia aktiivisuuden merkkejä seuran toiminnassa. Hieman lykkääntyneessä syyskokouksessa allekirjoittaneelle heräsi toivonkipinä siitä, että josko nyt viimeinkin saisimme murrettua tämän vuosia jatkuneen horrostilan ja saisimme homman taas kulkemaan. Alku on ainakin lupaava. Yhteiselo on luvassa kesällä useampaankin otteeseen ja näyttäisi pelottavasti siltä, että tänä vuonna Eru järjestää useammankin larpin pitkän tauon jälkeen.



*Erun pöytä mallia Tracon 05.
Jani ja Vesa jakavat viisautta
tiedonjanoisille.*

Vuosi on siis lähtenyt aktiivisesti käyntiin ja toivonkin, että puhti ei lopu heti ensimetreille vaan että ihmiset jaksavat ajaa projekteja nyt eteenpäin. Näin pääsemme kesällä ja miksei aikaisemminkin nauttimaan taas kerran Suomen parhaista liveroolipeleistä. Pakkohan niitten on parhaita olla koska me ne ollaan tehty.

Joonas Selin



*Joonas pelissä
Takametsän tarinoita.*

Tämän lehden sisältö

Ajankohtaista.....	5
Jäsenmaksu 2009.....	5
Kesäjuhlat.....	5
Tekeillä olevat larpit.....	6
Kolonia.....	6
Boheemit tuotokset III: Edgar Allan Poe Society	6
Status: Työn alla.....	7
Eru avustaa pelinjohtajia.....	7
Roolipelikatsaus.....	7
Lautapeliin lumo.....	8
Seuraavaa gaalaa odotellessa.....	8
Retro: Muistoja Patsaskartanon juhlista (1998).....	9
Varasto.....	16
Päätoimittajan loppusanat.....	16

Ajankohtaista

Kiitos kaikille vuosikokoukseen osallistuneille! Kokouksessahan asetettiin tavoitteeksi nykyisen jäsenkannan säilyttäminen sekä uuden jäsenistön hankkiminen toiminnan kautta. Panostus tulee olemaan toiminnan uudelleenaktivoinnilla. Jäsenmaksu laskettiin 5 euroon vuodessa. Erun viime aikojen aktiivisimpia toimintamuotoja, eli pääasiassa roolipelejä ja lautapelaamista, jatketaan ja toimintaa kehitetään edelleen. Tavoitteena on lisäksi saada vuoden 2009 aikana valmiiksi vähintään kaksi larppia. Toivottavasti mahdollisimman moni pääsee osallistumaan toimintaan aktiivisesti.

Jäsenmaksu 2009

Erun jäsenmaksu vuodelle 2009 on 5€. Jäsenten alle 7-vuotiaat lapset saavat seuran jäsenyyden ilmaiseksi. Jäsenmaksu tulee suorittaa seuraavasti:

Tilille: 509212-20107433 (Petra Haapa-aro)

Eräpäivä: 21.2.2009

Viesti: Eru

Jäsenmaksun lisäksi pyydämme kaikki jäseniämme päivittämään yhteystietonsa jäsenrekisteriä varten. Tämä onnistuu lähettämällä yhteystietosi sihteerille (sihteeri@eru.fi) tai täyttämällä uudestaan jäsenhakemuslomakkeen kotisivuillamme. Lomaketta käyttäessäsi merkitse tarvittaessa lisäkenttään: ”Vanha jäsen” tai ”Jäsenen lapsi”.

Kesäjuhlat

Vuosijuhla on tarkoitus viettää elokuun lopussa Ylisenlammella. Paikan varaus ei ole ollut toistaiseksi mahdollista, mutta kesän avaus Isojärven kansallispuistossa Lortikan mökillä on 27.-28.6.2009. Ajo-ohjeet löytyvät Erun foorumilta, jossa tullaan myös sopimaan perinteisistä nyyttärituomisista ja kimppakyydeistä. Lortikan juhla on maksuton jäsenille. Siina ja Saija ovat suunnittelemassa marppia (Erun perinteinen minilarp) osaksi ohjelmaa. Toivottavasti myös muilla on halua järjestää ohjelmanumeroita. Näistä tulee ilmoittaa ensi tilassa sihteerille.



Ylisenlampi on kaunis paikka kesäaikaan.

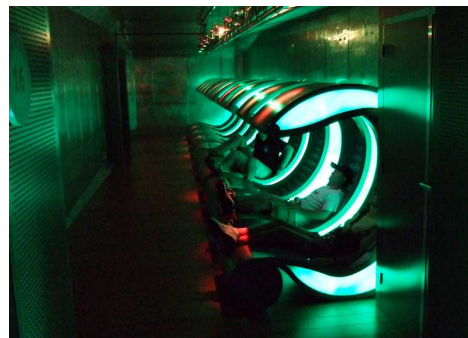
Tekeillä olevat larpit

Vuodelle 2009 on tekeillä pari varmaa larppia ja lisäksi joukko viimeistä silausta odottavia pelejä. Luodaan pieni katsaus siihen mitä kaikkea on luvassa.

Kolonia

Sci-fi peleillä on todella monta ystävää keskuudessamme. He ovat kuitenkin joutuneet olemaan lähes tyhjin käsin sitten Memphis-sarjan. Tähän on tulossa viimeinkin muutos. Jostakin pöytälaatikon pohjalta on löytynyt projekti työnimeltään Kolonia. Alkuperäinen konsepti on hautunut yli kymmen vuotta, joten aromit ovat voimakkaita ja rima korkealla. Kokenut kirjoittajaryhmämme on ottanut materiaalin räpylöihinsä ja kaappii siitä parhaat palat osaksi uutta avaruussaagaa. Kolonian ensimmäinen osa näkee päivänvalon toivottavasti vielä vuonna 2009. Luvassa ei ole avaruuden peruskauraa.

Tarkoitus on tarjoilla peli lukuisilla elementeillä, joka tarjoaa jotakin jokaiselle. Seuratkaa tiedottamista foorumilla ja sähköisellä eru-listalla.



Asettukaa konsoliin ja seuratkaa ohjeita ruudulla. Hyvää matkaa toivottaa Heineken Experience.

Boheemit tuotokset III: Edgar Allan Poe Society



Siina itse Danten roolissa pelissä Boheemit Tuotokset II.

Boheemit ovat olleet keskuudessamme jo vuodesta 2004 saakka. Sarja on edennyt kolmanteen osaansa. Tosin BT II:n jälkeen on jo pelattu larppi, joka kantoi nimeä Boheemit irto-osat. Ota nyt näistä boheemeista selvää. Järjestysnumerosta riippumatta Siina on laatinut meille uuden uljaan osan tähän spektaakkeliin, joten pian on luvassa taattua eksentristä huvia. Peli tulee kaikesta päätellen olemaan edeltäjiensä tavoin pelaajamäärältään pienehkö, mutta erittäin intensiivinen. Kannattaa olla valmiina ilmoittautumaan mukaan, sillä paikat viedään varmasti käsistä lähtölaukauksen kajahdettua.

Status: Työn alla

Lisäksi Erulla on ainakin viisi peliä, jotka ovat työn alla eri vaiheissa. Osa on huhujen mukaan jo täysin valmiina odottaen vain sopivaa ajankohtaa tai pelipaikkaa. Näistäkin tieto saavuttaa pelaajat varmimmin eru-listan ja foorumin kautta.

Eru avustaa pelinjohtajia

Kiinnostaako sinua järjestää larppi Erun avustuksella? Älä epäröi tällöin ottaa yhteyttä sihteeriimme. Tarjoamme jäsenillemme pääasiassa täysin maksutonta apua kuten kirjoitusapua, organisointiin liittyvää neuvontaa, laajan ja monipuolisen tarvikevarastostamme, lukuisia erikoisia kohteita sisältävää pelipaikkatuntemusta, logistiikka- sekä erikoistehosteosaamista ja jopa taloudellista takausta aina yksilöllisen sopimuksen mukaan.



Meiltä löytyy oikea reseptilääkitys sinunkin peliisi.

Roolipelikatsaus



Jatkosuunnasta on hieman erimielisyyttä pelaajien välillä.

Roolipelirintamalla on Erun piirissä vilkasta. Ainakin seitsemän eri ryhmää pelailee tahoillaan epäsäännöllisen säännöllisesti. Suurin osa peleistä on hyvin kokeiluluontoisia tai talon väljiä sääntöjä mukailevia, mutta mahtuu joukkoon pari puritanismin kukkastakin. Taisi olla Kuhan Petri, joka sanoi juuri hiljan: ”On se mukava välillä vähän heitellä useampaakin noppaa ja laskea osumapisteitä ihan paperilla.” Olimme aloittaneet juuri vanhan laitoksen mukaisen Rolemaster-kamppiksen.

Oli tyyli mikä tahansa niin uudet pelinvetäjät ja pelaajatkin ovat aina tervetulleita joukkoon. Pelitarjonta on meillä hyvin monipuolista, mutta aina löytyy aukkoja sivistyksessä, joita voisi paikata. Sopivan ajankohdan löytäminen säännöllisille peleille tässä epäsäännöllisen elämän omaavassa joukossa on vaikeaa, mutta ei pidä lannistua. Aina voi ja kannattaa kysyä uudestaan, jos ensimmäinen yritys kariutuu.

Lautapeliin lumo

Lauta-, kortti- sekä figuuripelien kirjo pyritään taas aktivoimaan. Pienissä piireissä on toki pelattu koko ajan varsinkin figupelejä, mutta moni kaipaa koko seuran yhteisiä lautapeli-iltoja. Kiireisten aikataulujen ja vähentyneen osanottajamäärän takia jäähyllä laitettuja iltoja puuhaillaan pikku hiljaa käynnistettäväksi uudelleen. Puheenjohtajamme Joonas pitää asiaa hanskassaan, joten kaikki terveiset kannattaa lähettää hänelle.



Space Hulkin komea pelipöytä Amsterdamin Games Workshopissa, ennen Erun edustavan ekskursioryhmän (EEE) saapumista paikalle.

Seuraavaa gaalaa odotellessa

Ensi vuonna on määrä jälleen pitää Erun gaala: 25 vuotta liveroolipelejä, roolipelejä sekä muuta hauskanpitoa. Komiikkaa ja dramatiikkaa löytyy tästä porukasta, on sitten hahmo siinä taustalla tai ei.



*Erun gaala 1995 on alkamassa.
Juontajina toimivat Olli ja Saija.*

Seuraavassa gaalassa parhaan pelaajan palkinnon antaisin koko poppoolle: on tämä nimittäin sen kaltaista toimintaa, ettei kukaan sitä yksin saisi nostettua sellaiselle tasolle, kuin mitä olemme kokeneet. Loistavan esimerkin, vaikka itse sanonkin, tarjoaa viime vuosijuhlapeli. Kirjoitin siihen hahmoja kieli poskella - toiset vähän lyhyempiä ja toiset vähän pidempiä. Pelin aikana pelkäsin

kylkiluiden murtuvan, kun teki vain mieli nauraa siitä sekavasta tunteesta (voisiko sitä kutsua iloksi?) mikä syntyi kun seurasi peliä, minkä erulaiset saivat aikaan niistä hahmoista. Uskomatonta settiä.

Gaalan lähestyessä allekirjoittaneen, Teidän varapuheenjohtajanne, mieltä painaa pitämättä jääneet Boheemit tuotokset - rakkaat lapseni, joita on vielä monta kirjoituspöydän laatikossa, enemmän tai vähemmän valmiina. Odottamassa sitä kunniakasta päivää, kun boheemit tuotokset pääsevät jälleen seikkailemaan. On monesti spekuloitu sitä, miksi Erun larvit ovat niin järkyttävässä määrin vähentyneet viime vuosina. Suurimpana syypanä pidetään sitä kauan kaivattua Elämää, joka nyt vihdoinkin on opiskelujen, töiden ja perhe-elämän muodossa vallannut meidät, ikuisesti

15-vuotiaat fantasianörtit, jotka mielessään yhä hyppelivät Lentsun pusikoissa tai mummolan metsissä käyden kuolemanvakavaa taistelua hyvän ja pahan välillä. Aika on kortilla ja asiat ovat saaneet uuden prioriteetin, mutta minä uskon yhä, että kyllä se tästä. Meidän täytyy vain oppia vähän järjestämään uudelleen aikataulumme. Minä pidän kirjoittamisesta. Kirjoitan jatkuvasti jotain, mutta huomaan nykyään larppien kirjoittamisen sijasta käyttäväni aikaa yhä enenevässä määrin tämän poliittisen harrastuksen tuomaan tekstintuotantoon, vaikka siitä ajasta mielelläni lohkaisisin ison osan kunnan scifi-, cthulhu-, tai fantasialarppien vääntämiseen, sillä en minä osaa kirjoittaa ihmisten sydämiä koskettavaa, yhteiskunnallisiin epäkohtiin puuttuvaa tekstiä. Peli kirjoittamisesta saamani palautteen perusteella, minun potentiaalini löytyy jostain arkipäivän yläpuolella olevasta - niin kuin monien muidenkin erulaisten. Toivon, että aktiivisuudella voisimme kannustaa toisiamme tämän lahjan käyttämiseen. Tilanne vaatii asennemuutosta. Jos ei ole aikaa siihen että kirjoittajaporukka kokoontuu kerran viikossa intensiivisiin sessioihin, pääsee edes yhtä aikaa mesen ääreen saati järjestää 30-60 hengen pelejä tilavuokrineen, ruokineen, proppeineen, kuljetuksineen ja muine matskuineen, niin sitten pitää keksiä jotain muuta. Ainakin sen verran että pidetään toiminta yllä ja sellaisella tasolla, että itsekunnioituskin on pohjamutien sijasta ainakin rantasärkillä.



Erun gaala vuodelta 2000. Paikkana kulttuuriravintola Telakka.

Minun suunnitelmani alusta saakka on ollut järjestää pienempi pelejä, sellaisia mihin aina saadaan porukka kasaan ja hahmot joustavat peruutuksien tapahtuessa. Pienissä peleissä on tunnelmaa ja tämä porukka kykenee pitämään sen yllä vuosien kokemuksen ja itsetuntemuksen avulla. Pienempiä pelejä, vähän useammin (toivon mukaan) ja miljöö löydetään omasta kämpästä tai alakerran pubista, jo eiköhän saada peli kulkemaan. Tällä suunnalla aion jatkaa myös Boheemien tuotosten kirjoittamista ja

kiirettä pitää, sillä silmissä häämöttää Erun 25-vuotisen gaalan parhaan kamppiksen palkinto. Löytyykö haastajia?

Kirjoittanut: Siina Raskulla

Retro: Muistoja Patsaskartanon juhlista (1998)

Aina välillä on mukava muistella menneitä. Erun yli sadan uniikin larppin joukosta olen poiminut varsinaisen helmen. Kyseessä on Sami Aho-Mantilan, Marko Mäkisen ja allekirjoittaneen yhteistyöprojektin Patsaskartanon juhla. Peli on osa Call of Cthulhu – Live -sarjaa. Kyseessä on klassinen fantasiapeli, joka on pullollaan H.P. Lovecraftin Mythoksesta tuttuja elementtejä. Tämä kuvaus vie teidät suoraan

pääpelinjohtajan (HGM) silmin tapahtumien läpi. Teksti on kirjoitettu heti pelin jälkeen vuonna 1998. Pahoittelen kuvien vähäistä määrää, mutta tähän aikaan pelejä ei ollut tapana taltioida filmille ja digikameroista ei kukaan meistä ollut vielä kuullutkaan.

Tervehdys Oriveden tiheistä metsistä, joissa marjat kukoistavat ja sienet kasvavat. Larppi oli hauska eikä suinkaan vailla yllätyksiä. Ensinnäkin viisi pelaajaa viidestätoista joutui perumaan osallistumisen viime hetkellä. Peräti neljä heistä oli yli tuhannen kilometrin etäisyydellä pelipaikasta. Pelin ensimmäisenä päivänä kaksi pelaajaa sairastui flunssaan. Urheasti he olivat kuitenkin mukana pelissä. Ei sovi myöskään unohtaa sitä, että vettä satoi kaatamalla koko pelin ajan. Tämä ei menoa haitannut. Tunnelma oli sangen intensiivinen. Lähes kaikkia sovittuja sääntöjä onnistuttiin rikkomaan hyvällä tavalla ja väki sai kunnon juhlat sekä hyppysellisen kauhun kouristuksia.

Pelissä oli mukana paljon ensikertalaisia, mutta hekin pelasivat suurimman osan ajasta sangen mallikelpoisesti. Vanhat veteraanit olivat toki tarinan tukiranka. He pyrkivät parhaansa mukaan yllättämään pelinjohdon, mutta olimme osanneet varautua kaikkiin heidän tempauksiinsa. Tosin täytyy myöntää, että pelinjohtajat saivat toisensa hetkittäin sekaisin parilla sangen onnistuneella tempauksella, mutta tämäkään ei ole mitään uutta. Syntyneet ongelmat ratkaistiin lennosta eikä ulkopuolinen voinut ymmärtää, mikä veti pelinjohtajien naamat virneeseen.

Pelaajakaarti ja hahmot lyhyesti (osa pelaajista anonyyminä):

Samu Kahila	-	HGM, isännän uskollinen palvelija Tommi "Tomppa", metsänvartija Pentti Saarenpää
Sami Aho-Mantila	-	GM, isäntä Sir Heikki Kallio, isännän haamu, kylän sheriffi Eetvartti Daavitti (Ed) Murole, Dark Young of Shub Niggurath
Marko Mäkinen	-	GM, hevos- ja patsaskauppias Rami Länsimetsä, Örmy Uotikainen peikko
Virve Salonen	-	isännän ystävä, shamaani Julia Eveliinantytär
Saku Kahila	-	isännän veli, ritari Sir Sakari Kallio
Ilkka Sallinen	-	ritarin aseenkantaja Fredrik Veikonpoika
Joonas Selin	-	louhoksen vuokrannut kääpiö Viljo Möttönen
Jarno Kaapu	-	trubaduuri ja isännälle rahaa lainannut aatelinen Rami Uosukainen
X	-	tilan rahastonhoitaja, velho Pekka Metsämaa
X	-	isännän siskonpoika, Sir Jürgen "Jussi" Kallio

Perjantai (21.8.1998)

Saavuimme pelipaikalle ja aloimme paikkojen viimeistelyn. Esivalmistelut olivat tehtynä jo viikkoa ennen peliä. Pelaajat touhusivat omiaan ja osa toimi pelinjohdon nakkikoneina. Kolmessa tunnissa päästiin viimein valmiustilaan ja pidettiin alkubrieffi. Pelaajat saatettiin kauemmaksi pelipaikasta josta he saivat vaeltaa itse Patsaskartanolle. Satoi kaatamalla.

Väsyyttä kulkijajoukkoa oli metsän keskellä kärrytien varrella sijaitsevan kartanon portilla vastassa isännän palvelija Tomppa. Hän saattoi vieraat tulen ääreen ja kuulutti isännän saapuvaksi. Väsymys väistyi pian ja keskustelu kulki isännälle tuotujen lahjojen, kuulumisten, tarjolla olevien eri sortin herkkujen ja tietysti siman piirissä. Pari komeaa puhettakin pidettiin. Isäntä Sir Heikki väsyi melko varhaisessa vaiheessa iltaa. Hän jätti kiitti kaikkia paikalle saapuneita ja vetäytyi levolle kehottaen muuta juhlaväkeä jäämään vielä toviksi karkeloimaan.

Juuri niin vieraat tekivätkin. Taskunauriit näyttivät jo yhtä vieraiden vaipussa levolliseen uneen. Uni ei kuitenkaan ollut kovin rauhaisaa - saati pitkää. Isännän makuukamarista alkoi nimittäin kuulumaan tuskaista huutoa. Palvelijan ja kahden vieraan ehtiessä paikalle hän korisi viimeiset sanansa ja heitti henkensä. Heräsi tummia epäilyksiä, sillä olihan isännän luultu parantuneen häntä jo tovin riivanneesta sairaudesta. Sitähän tänne oltiin tultu juhlistamaan hänen merkkipäivänsä ohella.

Viimeisinä sanoinaan isäntä muistutti palvelijaansa testamentista. Tämä sai monen paikalla olevan silmät kiilumaan. Kirja, jonka välissä testamentin piti olla, sisälsikin kaksi erillistä kirjettä. Toinen oli osoitettu vain palvelijalle ja toinen yleiseksi tiedonannoksi. Yleinen kirje ei kuitenkaan sisältänyt testamenttia vaan arvoituksen, jota seuraamalla varsinaisen testamentin tulisi löytyä. Juhlaväki oli sangen hämillään koko tapahtumasarjasta, mutta palvelijan outo käytös luettuaan oman kirjeensä sai kaiken aiemman näyttämään tavallisesta. Tomppa nimittäin marssi ulos kaatosateeseen ja piirsi maahan oudon symbolin, jota kukaan ei tunnistanut. Samalla alkoi kuulumaan metsän kätköstä hirviömäistä meteliä ja suunnatonta rytinää, kuin jonkin valtavan olennon paetessa tilukselta pois päin metsää kohti. Väki oli kauhuissaan.

Kauppias päätettiin lähettää hakemaan sheriffiä ja pappia läheisestä kylästä. Pieni suostuttelu oli tarpeen, sillä kaikki olivat kuulleet metelin metsästä. Yö ei kuitenkaan ollut vielä kukaan ohi. Palvelija joutui vieraiden tentattavaksi. Hän kertoi noudattaneensa isännän kirjeessä ilmoittamia ohjeita, mutta tätä ei voinut enää todistaa, koska kirje oli siinä seisoneen tekstin mukaan tuhottu rituaalissa. Kauppias saatiin viimein lähtemään matkaan myrskylyhty ja pullo miestä vahvempaa turvanaan.

Vieraat vetäytyivät takaisin yöpuulle lukuun ottamatta isännän veljeä Sir Sakaria, myös lohikäärmeen surmana tunnettua ritaria. Ritarille avautui nimittäin juuri pitkäksi päästyään outo näky. Hänen veljensä haamu saapui paikalle yön ollessa synkimmillään. Haamu huusi: "Päästäkää minut pois!" Ritari herätti lähellään nukkuneen aseenkantajansa Fredrikin sekä isännän kaivoksen vuokralaisen kääpiö Viljo Möttösen. Nämäkin todistivatkin nähneensä haamun, joka katosi ennen muiden heräämistä. Osa väestä väitti olleensa niin sikeässä unessa, että ei herännyt edes haamun kahleiden äänekkäästä kalinasta huolimatta. Kummallista kerrassaan. Toisaalta olihan simaa kulunut pitkän päivän aikana melkoisesti.



Ed Murole (vas.) on saapunut paikalle. Aseenkantajalle maistuu pettuleipä. Metsänvartija ja Sir Jürgen taka-alalla.

Lauantai (22.8.1998)

Aamu sarasti usvaisena ja melankolisena. Palvelija valmisti vieraille aamiaisen. Perunaa, pekonia ja munia nautittuaan väki setvi keskinäisiä asioitaan odotellessaan seriffi Ed Murolen saapumista. Näihin aikoihin huomattiin myös isännän arvokkaimman koiraa esittäneen jadepatsaan kadonneen. Tunnelma kiristyi ja syytöksiä alettiin heittelemään puolin ja toisin. Sheriffin saapuminen otettiin useimpien taholta ilolla vastaan.

Isännän ruumis tutkittiin saunassa, jonne se oli yöksi kääritty liinoin. Sheriffi ei nähnyt kuolemassa mitään tavallisesta poikkeavaa. Näin isäntää aiemmin vaivannut tauti kirjattiin syyksi menehtymiseen. Ruumis haudattiin ja sheriffi päätti vieraiden kärsimättömyyden takia, että ensin ratkaistaan kirjeen arvoitus ja sitten vasta pohditaan kadonneen patsaan kohtaloa. Paikalla olijoita kohtasi uusi merkillinen sattuma. Juhla-aterian rippeet olivat kadonneet. Lisäksi kylmäkellarin, joka on kauempana talosta, havaittiin olevan kuin hävityksen jäljiltä. Maassa näkyi sorkkamaisia jälkiä ja useita pihamaata koristavia patsaita oli kaatunut. Hirvieläinten arveltiin olleen asialla.

Ed Murole suuntasi vieraiden ohella testamentissa olleen arvoituksen mukaan syrjäisempään paikkaan edesmenneen isännän tiluksilla. Sir Jürgen, trubaduuri Rami, Pekka ja Tomppa jäävät kuitenkin mieluummin taloon. Kaksi viimeksi mainittua tutkivat tilikirjoja edellä mainittujen selvitellessä velka-asioitaan. Hieman huonovointinen shamaani lähtee puolestaan tekemään omia tutkimuksiaan, joista hän on kovin niukkasanainen. Pian tiluksen laitamilla kököttävän hylätyn maakellarin luokse saavuttuaan Ed Murole ryhmineen huomaa ymmärtäneensä vihjeen väärin. Hetken asiaa pohdittuaan he suuntaavat nyt kaivoksilta kohti peikon luolaa. Kukaan ei voi olla ihmettelemättä kaatuneiden puiden suurta määrää.

Luolallaan peikko Örmyn Uotikainen ei ota vieraita vastaan järin ystävällisesti. Hän ei ole halukas päästämään ketään luolaansa. Örmyn heikkous on kuitenkin paikallisten tiedossa. Kauppaa käydään ja lopulta kaksi uutta onkea sekä vino pino lohta häneltä kielletystä lammesta saavat peikon myötämieliseksi. Luolassa odottaa kuitenkin ratkaisun sijaan uusi arvoitus. Se on kaiken lisäksi huomattavasti ensimmäistä vaikeaselkoisempi. Pitkän pohdinnan jälkeen Ed Murole seuralaisineen päättelee arvoituksen ratkaisun piilevän joko lähimailla sijaitsevassa tornissa tai metsäaukean luona olevalla metsästyslavalla.

Matkalla joukkio törmää metsänvartijaan, joka tuli juuri tilalta. Hänen mukaansa kartanolta kohti kaivoksia lähtivät myös Sir Jürgen ja Rami. Mainitsipa metsänvartija joukolle tornin olleen jo kauan raunioina. Vihjeeseen merkityn päiväyksen ollessa melko tuore jäi vaihtoehtoista jäljelle vain metsästyslava. Matka suunnataan sinne, uhmaten piiskaavaa sadetta ja jäätävää tuulta.

Metsästyslavaa ei ollut käytetty pitkään aikaan, joten se ympärille on ennättänyt kasvaa mojova koivikko. Tämä on melkoinen ongelma, sillä huonon näkyvyyden takia arvoitus jää lähes selvittämättä. Joukko päättää kysyä apua uudestaan metsänvartijalta. Hän löytyy kartanolta ja osaakin muiden avustuksella aavistella arvoituksen vastauksen olevan läheinen lähde. Joukkio jatkaa etsintäretkeään nautittuaan hieman lämmikkeitä myrskyävää säätä vastaan.

Lähteellä odottava arvoitus on pelkkä yksinkertainen symboli. Tämä saa jopa Ed Murolen optimismin väljähtämään. Muiden tietämättä samoihin aikoihin aseenkantaja Fredrik törmäsi metsässä kammottavaan elävään puuhun (dark young). Nuori Fredrik joutui hirviön lumouksen paloihin ja sen vaikutuksen alaisena hän turmelee palvelijan pihaan piirtämän symbolin. Talo jää näin näin vaille maagista suojaa.

Pitkästä samoilusta väsynyt väki palaa viimein kartanolle. Kadonneen herkkuaterian tilalle on palvelija saanut aikaiseksi vain hernekeittoa. Kukaan ei kuitenkaan valita, ei edes kääpiö. Löytynyt symboli hämmästyttää kaikkia ja väsymys saa ajatuksen raahustamaan hitaasti. Sir Jürgenin yllyttämänä vieraat käyvät isännän varastolla ja

hakevat juotavaa. Pian tämän jälkeen tilikirjojen huomataan kadonneen.

Juoman virtaaminen ei synnytä uusia ajatuksia. Pieniä riitoja sitä vastoin alkaa viriämään erinäisten tahojen välille. Tilanne laukeaa palvelijan antaessa kuulemma saamiensa ohjeiden mukaisesti joukolle kätketyn kirjan tietyllä kellonlyömällä - sen saman, jonka välissä ensimmäinen arvoituskin oli.

Joukko outoja tapahtumia seuraa toisiaan. Kirjan välistä löytyy testamentti. Se putoaa lattialle monien pyrkiessä saamaan sen käsiinsä ja katoaa toviksi vain löytyäkseen pian uudelleen. Fredrikin nähdessä palvelijan antaman kirjan hän pyrkii oman henkensä uhallakin tuhoamaan sen. Sir Sakari saa kuitenkin aseenkantajansa kiinni ja hänet kahlitaan. Frederik ei kuitenkaan puhu mitään. Testamentti luetaan läpi ja Sir Heikki on kaikkien yllätykseksi testamentannut omaisuutensa kokonaan palvelijalleen ja vetoaa ainakin veljeensä, ettei tämä vaatisi lakiosuuttaan. Näin ritari tekeekin. Siskonpoika Sir Jürgen vaatii kuitenkin omansa ja sen myös saa. Omaisuuden siirtoa aiottaessa tehdä tilikirjakin löytyy. Tilanteesta tuskastunut Pekka kaappaa sen ja pakenee syvälle metsään. Hän sytyttää samalla kartanon kauttaaltaan kiertävän tulisen kehän taiiallaan, jonka hän oli aiemmin valmistanut.

Kaikki ryntäävät pois pätsiksi muuttuneesta kartanosta. Kukaan ei uskalla vapauttaa riehuvaa aseenkantajaa, joten hän palaa kartanon myötä. Toiset ryntäävät Pekan perään, osa jää paikoilleen katsomaan kartanoa ahnaasti syöviä liekkejä. Vain kirja ja kirjeet säilyvät.

Pekan takaa-ajo päättyi surullisesti Sir Jürgenin sokeutumiseen pimeän loitsun keinoin. Kiero velho pääsee pakoon. Testamentin huomataan sisältäneen myös viimeisen toiveen. Siinä kuvattiin rituaali, jonka avulla Sir Heikin sielu pääsee rauhaan Metsän Mustan Pässin (Shub Niggurathin) kanssa tekemästä sopimuksestaan. Tähän tarvitaan jadekoirapatsas. Sir Jürgen kertoo kätkeneensä patsaan pahaan ounastellen näkymättömyysliinan alle taloon. Nyt sokeana hän voi vain neuvoa muita kuvailleen sanallisesti missä suunnalla patsaan pitäisi olla. Pitkän etsinnän tuloksena koirapatsas löytyy sateen sammuttamasta rauniosta.

Ilta on jo pitkällä ja pimeä valtaa maan. Rituaali vaatii kuun olevan lakipisteessään. Tätä hetkeä odottaen väki istuskelee savuavan kartanonraunion liepeillä. Palvelija lähtee huutelemaan sheriffiä, joka jäi vielä viimeisenä etsimään Pekkaa. Metsästä kuuluu suunnaton tuskanhuuto ja väki kiiruhtaa paikalle. Ed Murolesta on jäänyt jäljelle liman tahrима käsi. Muiden saapuessa paikalle palvelija höpisee omiaan. Miespolon mielenterveys järkkyy jostakin, mitä hän hokee ”eläväksi puuksi”. Ilmapiiiri on levoton ja pelokas.

Juuri tällöin metsästä alkaa kuulumaan puiden kaatuilua. Kauhistuttava Dark Young saapuu ja alkaa kiivas taistelu. Pelkkä moisen kammottavuuden näkeminen syöksee

monet hetkellisen hulluuden syöveriin. Hirviö haluaa selvästikin jadekoirapatsaan. Se onnistuukin yrityksessään piittaamatta juuri niiden harvojen iskuista, jotka kauhultaan sitä vastaan kykenevät toimimaan. Palvelijaan, jolla on yhä kädessään symbolikantinen kirja, se ei uskalla kajota. Kirja saa sen pakenemaan metsään.

Järkytyksen laantuessa palvelija saa yllytettyä joukon keräämään lähiseudun asukit ja lähtemään pahuuden sikiämän perään vihaisen joukon turvin. Väkijoukon soihdut valaisevat pian koko metsän. Hirviö tavoitetaan metsän uumenista ilmeisesti edesmenneen isännän rakentamalla alttarilla. Tällä käydään kauhea taistelu. Sir Sakari osoitti ritarillista urhoollisuutta, kuten juuri joukkoon liittynyt talonpoika Ilkkakin, tästä he saivat maksaa kumpainenkin hengellään. Kääpiö Möttönen oli se, joka huomasi tilaisuuden ja onnistui viimein antamaan kuolettavan iskun pimeyden sikiämälle.

Juhlinnan tai kaatuneiden suremisen sijaan hengissä selvinneet suorittivat vaivoistaan piittaamatta kirjassa kuvatun rituaalin. Kaava oli lyhyt ja manauksen päätyttyä joukon pelästytti suuri räjähdys. Tindaloksen koiraa esittänyt jadepatsas oli pirstaleina. Tällöin kuului Sir Heikin haamun ääni. Se kiitti kaikki ja sanoi saaneensa rauhan. Väsynyt joukko sitoi vammansa, hautasi kuolleet ja lähti vaeltamaan kohti kylää aamun valjetessa.

Sunnuntai (23.8.1998)

Joukko saapui majataloon. He näkivät miten suunnaton hävitys kylääkin oli kohdannut. Ihmiset kertoivat paholaispuun riehuneen sielläkin. Kaikki vaipuivat armeliaaseen uneen tai joivat itsensä sammuksiin pois lukien Julia neito, joka oli viimein saanut todisteita tarpeeksi. Nyt hän pystyi todistamaan Sir Heikin kuoleman murhaksi. Tämä tapahtui kuitenkin liian myöhään, sillä syyllinen Pekka löytyi lopulta metsästä. Eipä ollut häävi velhonkaan kohtalo. Anastamansa tilikirjan vierestä löytyi vain ihmiskehon rippeet. Tilikirja puolestaan todisti velhon vilpit edesmennyttä isäntää kohtaan ja vahvistivat Pekan petollisen motiivin.

Elämä jatkui ja kylä rakennettiin uudelleen. Kääpiö Möttönen sai kaivoksen omakseen. Trubaduuri Rami sai kavallettua kaipaamansa rahat Sir Jürgeiltä, joka myös oli antanut henkensä tovereitaan suojellessaan hirviön hyökkäyksiltä. Länsimetsän Rami jatkoi hevosten ja patsaiden kaappaansa. Palvelija Tomppa myi osan perimistään maistaan ja lähti pois. Hän jätti patsaat ja kaiken paikoilleen tilan maille. Hän ei koskaan aikonut enää palata tuolle kirotululle tilukselle.

Kirjoittanut: Samu Kahila, Tampereella, 24.08.1998

Varasto

Erun maksuton materiaalivarasto on kaikkien jäsenten käytettävissä. Varasto sisältää muun muassa:

- 20+ rekvisiitta-asetta (lateksi, softair & nalli)
- vinon pinon boffereita
- 100+ asua
- lähes 60 geneeristä lavaste-esinettä
- 2 Erun tunnuslippua
- 3 sotaviiriä
- kannateltava kuninkaallinen katos
- kattavat maskeeraustarvikkeet
- 10 naamiota ja peruukkeja
- lukuisia asusteita
- rooli-, lauta-, figuuri- ja korttipelejä

Lisäksi varastomme tarjoaa pelinjärjestäjille:

- turvallisuuskalustoa
- valo- ja äänitekniikkaa

Lainaan tavaroita voi kysyä sihteeriltä sähköpostilla tai puhelimitse.



Petra linnanneidon mekossa, joka löytyy yhtenä asuna varastostamme.

Päätoimittajan loppusanat

On helpotus saada viimeinkin tämä vuosien ajan kaivattu Erun sähköinen lehti julkaistua. Toivon sydämeni pohjasta, että saamme runsaasti materiaalia teiltä jäsenemme, jotta seuraava julkaisu saadaan vielä monipuolisemmaksi ja kattavammaksi. Rima on ylitetty, mutta vain hipoen. Osasyys tähän on jäsenmaksutiedotteen sisällyttäminen julkaisuun, joka aikaisti aiottua julkaisupäivää viikoilla. Ei takerruta kuitenkaan tekosyihin. Pystymme paljon parempaan. Toimitus jää odottamaan palautetta ja materiaalia seuraavaan numeroon. Omasta ja koko toimituksen puolesta kiitän kaikkia projektiin osallistuneita sekä toivotamme kaikille lukijoillemme mitä parhainta alkavaa harrastevuotta 2009. En toivo, että näemme pian seuraavassa pelissä. Tähänhän voi mennä viikkokin. Se on liian pitkä aika. Erun on aina ollut ennen kaikkea ystäväpiiri. Istumme iltoja, haastelemme kummia ja toisinaan pelaamme pelejäkin. Ehkä tapaamme kulmilla jo huomenna ja kuka tietää, mukaan voi aina eksyä joku uusi tuttavuus. Mikä olisi tätä hausempaa?