



Nukkemestari: Roudan maa -seikkailu

Nukkemestari on lyhyt seikkailu, jossa hahmot saattavat joutua vaikeiden valintojen eteen, sillä pari sivuhahmoa on joutunut kauheaan kohtaloon ja anoo heiltä apua. Seikkailu sisältää enemmän ongelmaratkaisua ja moraalisia valintoja kuin suoraa taistelua.

Teksti: Wille Ruotsalainen

Kuvat: Wille Ruotsalainen, ParentRap / Pixabay (kansi), Lajust / Pixabay (leppämies), Hans / Pixabay (vartijanukke)

Taitto & toimitustyö: Sami Koponen

Skenaarion taustaa

Hauhon takana on Kukkian erämaajärvi ja tuon järven rannalla on yksinäinen pirtti, jossa asuu karkotettu tietäjä Luopioinen, Nukkemestarinakin tunnettu. Syysmyrsky kaatoi Nukkemestarin aidan, jonka jälkeen muutama tekele pääsi karkaamaan pihasta. Karanneet nuket pyytävät pelaajahahmoilta apua saadakseen inhimillisyytensä takaisin.

Tämä seikkailu on kirjoitettu Roudan maa -roolipeliin, mutta nimistöä muuttamalla sen saa siirrettyä moneen fantasiapeliin, sillä nimiä ja arkkitehtuuria lukuunottamatta siinä ei ole mitään erityisen suomalaista.

Olkinuken esinäytös

Hahmojen seuraan hakeutuu hoippuva ja vaivaisesti liikkuva muukalainen. Tämä vaikuttaa olevan sekä mykkä että rampa. Ideaalitulanteessa on tarpeeksi synkkä ja myrskyinen yö, jotta hahmot eivät heti hoksaa, ettei olento edes ole ihminen. Sillä on kantele mukanaan ja se pyrkii soittamaan hahmojen läheisyydessä, sillä musiikki on sille helpoin keino kommunikoida.

Kyse on toisesta nukkemestarilta karanneesta olennota, joka yrittää pyytää soittonsa avulla hahmoilta apua. Kömpelöistä nakkisormistaan huolimatta se on erittäin taitava soittaja. Olento on kangaspeitteinen olkinukke, joka on tehty muistuttamaan ihmistä. Sen sisään on sidottu Nukkemestarin kaappaaman soittoniekkan henki. Olento ei kykene puhumaan ja sen liikkuminen on kömpelöä, mutta sillä on ihmisen luonne ja äly. Sillä on suuri olkihattu päässään peittämässä rujoja mollamajamaisia kasvoja ja sen hiukset ovat villalankaa. Jos hahmot säikähtävät ja regoivat siihen väkivaltaisesti, heillä ei pitäisi olla mitään vaikeuksia tuhota olentoa muutamalla löynnillä, mikäli he käyttävät teräaseita.

Jos hahmot kuuntelevat olennon soittoa, sen kappalevalinnat ovat viestejä ja keino kommunikoida. Ensin se soittaa *Hylätyn surua*, *Turvaton* ja *Petetyt kirousta*. Mikäli hahmoporukassa on musikanntti tai joku muu musiikkia ymmärtävä, hän voi päästä kärryille olennon sanomasta ilman mitään heittoja. Muutoin pelinjohtaja voi halutessaan vetää tämän intron jonkinlaisena musavisana. Koska olento ei laula, avaimena ovat kappaleiden nimet. Kaikki kappaleet on valittu Kantelettaren runoista, jos tahdot syventyä niihin tarkemmin.

Olkinukke yrittää saada hahmot kommunikoimaan kanssaan. Se ymmärtää hahmojen puhetta ja pystyy vastaamaan nyökkäämällä tai päättään puistamalla (ja soittamalla samalla duuri- tai mollisoinnun). Jos ol-

Tilaa omille
muistiinpanoillesi

kinukke saa hahmoihin kontaktin, se vaihtaa pian soiton *Mutkaiseen matkaan*. Mikäli hahmot kysyvät olkinukkesta itsestään, on vastaus *En elä elotta ja Oli ennen parempi*. Se koittaa johdattaa hahmoja mukaansa laululla *Tule tänne*. Kysymykseen matkan pituudesta vastaa *Hämehen kävijä*. Jos hahmot tivaavat palkkiota tai kieltäytyvät, soi *Toivossaan pettynyt*.

Mikäli hahmot saavat riittävän kontaktin, olkinukke johdattaa heidät Kukkian talolle. Tässä tapauksessa he kohtaavat variksenpelätin matkalla. Mikäli hahmot tuhoavat olkinuken tai eivät ymmärrä sitä, se poistuu tavalla tai toisella ja voit siirtyä seuraavaan kohtaukseen.



Variksenpelätin tarina

Kaksi Nukkemestarin nukeista oli kerran ihmisiä, ennen kuin niiden henget siirrettiin nukkeihin. Orja nimeltä Salme päätyi variksenpelätiksi ja leikari Siikalasta tuli olkinukke. Myrskyn myötä ne pääsivät karkuun, mutta eksyivät toisistaan. Ne kulkevat kuitenkin samaa reittiä, joten olkinukkea seuraavat hahmot kohtaavat matkallaan variksenpelätin.

Variksenpelätti on olkinukkea hitaampi, mutta parempi kommunikoidaan. Sillä on puinen ranka, iso takki, suuri hattu ja lantusta tehty pieni pää. Tätä otusta ei voi sekoittaa ihmiseen edes vahingossa ja sen liikkuminen on vielä kömpelämpää ja vaappuvampaa kuin olkinuken. Variksenpelättimellä on etunaan sen mukana kulkeva laulurastas, joka osaa

puhua ihmisen kieltä. Rastas oli orjan henkilintu ja seuraa sitä Salmen muututtua ihmisestä puoliolennoksi. Variksenpelätti on jatkuvassa telepaattisessa linkissä rastaan kanssa ja rastas kykenee tulkkamaan olennon ajatuksia hahmoille.

Variksenpelätin tarina on surullinen: Kukkian järvellä asuu paha tietäjä, joka osti Salme-orjan Vanajan markkinoilta. Tietäjä Luopioinen muutti orjatyön variksenpelätiksi ja hän haluaisi takaisin ihmiseksi. Sama Luopioinen muutti myös talossaan talvea viettäneen kiertävän laulajan olkinukkeksi. Sekä olkinukke että variksenpelätin palvelivat Luopioista orjina eivätkä voineet poistua lumotusta pihapiiristä ennen kuin myrsky kaatoi osan pihan aidasta särkien lumouksen.

Pelätti anoo apua. Se voi vihjata tietäjällä olevaan kulta-aarteeseen, mikäli hahmot vaikuttavat ahneilta. Se voi kertoa olevansa kaunis, jos joku hahmoista vaikuttaa urhealta ja lempeältä. Tai sitten se voi yrittää vedota siihen, mitä hahmojen äitikin ajattelisi, mikäli ei saa hahmoista oikein mielikuvaa.

Kukkian talolle

Pälkäneen suunnasta Kukkian talolle on melkein viiden tunnin kävelymatka ja Hauhon puolesta yli kuuden tunnin matka. Molemmat polut ovat vähän käytettyjä eräpolkuja, eivätkä hevoset nopeuta matkaa yhtään. Sekä olkinukke että variksenpelätin tuntevat tien. Toisaalta alue on niin lähellä asuttuja rintamaita, etteivät erämaan vaarat ahdistele hahmoja matkalla. Oleellista pelin kannalta on, että hahmot tietävät heillä olevan melkein päivänmatka takaisin asutulle seudulle.

Talo koostuu vain kahdesta rakennuksesta, päätalosta ja aitasta. Ranta on näköpiirissä ja rannassa on puuhun sidottuna Luopioisen pieni sou-tuvene. Rakennuksia ympäröivä piha-alue on aidattu – aita on hiljattain korjattu – ja pihalla laiduntaa kolme lammasta, jotka nyhtävät vähiä kuivakoita syksyisiä ruohonkorsia.

Lampaat ovat täysin normaaleja: ne pelkäävät kaikkea, paitsi mikäli hahmot tarjoavat niille esimerkiksi leipää tai muuta herkkua. Silloin ne tungeksivat viereen kärttämään rapsutusta ja herkkuja. Lampaiden määkiminen varoittaa talon asukkaita kutsumattomista vieraista.



Para-aitta

Luopioinen on erikoistunut valmistamaan paroja, keinotekoisia eläviä olentoja. Nämä pienet nykyaikaisen toimintafiguurin kokoiset otukset vastaavat suuresta osasta talon töitä ja vohkivat hitaaseen tahtiin kaukaisilta naapureilta voita ja viljaa. Paroja on kymmenen. Niihin on vaikea vaikuttaa taikuudella, mutta fyysisesti tavallinen kissa on paljon vaarallisempi otus kuin para.

Mikäli Luopioinen on ehtinyt antaa hälytyksen, ne tiputtavat ensimmäisenä aittaan astuvan päähän raskaan halon ja asettavat lattialla olevien lastujen alle nauvoja pystyyn, mutta eivät pyri aktiivisesti hyökkäämään isojen ihmisten kimppuun.

Aitassa on paljon erilaista rojua ja lisäksi sinne on varastoitu ruokavaroja. Siellä on halkoja, kankaita, puutavaraa, viljaa, jauhoja ja kalastustarvikkeita. Mikäli pelaajat tarvitsevat jotakin tiettyä esinettä, täältä saattaa löytyä sellainen.

Tupa

Itse talo koostuu kahdesta peräkkäisestä huoneesta ja niissä on nykyisellään vain kaksi asukasta: tietäjä ja häntä avustava leppämies. Lisäksi talossa asuu Luopioisen henki, joka pyrkii pysymään piilossa.



Leppämies on puusta tehty ihmisenkaltainen rakennelma, elävä puuhahmo, joka ei tunne tuskaa ja joka on paljon tavallista ihmistä vahvempi. Siinä missä olkinukke ja variksenpelätin ovat hetkessä niitattavia leluja, on leppämies taistelemaan tehty nukke. Siihen ei kuitenkaan ole sidottu oikean ihmisen henkeä ja siltä puuttuu luovuus ja nokkeluus.

Tietäjä heiluttelee sormiaan, mupeltaa suullaan hampaitaan esitellen ja liikkuu muutenkin nykivin ja äkkinäisin liikkein, mikä saa hänet vaikuttamaan jo tavattaessa erikoiselta. Nuket eivät sitä tiedä, mutta tietäjä on vain Luopioisen ruumis, jota hänen apuhenkensä Kurre hallitsee. Hän reagoi hahmoihin heidän lähestymistapansa mukaan. Mikäli hahmot hyökkäävät suoraan kimppuun tai käyttäytyvät muutoin ylimielisesti ja epäkohteliaasti, he saavat vastaansa leppämiehen kirveineen ja tietäjä yrittää manata uhkaavimman hahmon lähimpään koskeen. Lähiseudun kosket eivät ole erityisen vaarallisia, mutta yksinään keskellä metsää ja kaikki vaatteet märkinä eksyksissä voi olla kurja potea alkavaa vilustumista.

Oikea Luopioinen, joka piileskelee tuvassa henkenä, voi osallistua salaa taisteluun taikomalla apuhengen hallitsemasta tietäjän ruumiista ketterämmän tai parantamalla sen ja leppämiehen saamia haavoja.

Taistelemalla tosin hahmojen on vaikea auttaa olkinukkea ja variksenpelättiä. Mikäli hahmot kukistavat leppämiehen ja tietäjän näköisen hykertelijän, koittaa todellinen Luopioinen olla ihan hissukseen ja odottelee vihollisten lähtevän. Tällöin hahmot saavat aikaiseksi lähinnä hedel-

mättömän koston, joka sekään ei kohdistu suoraan pääsylliseen itseensä, vaan ainoastaan hänen omaisuuteensa.

Mikäli sellainen loppuratkaisu on tylsä, jossa hahmot listivät pääpahiksen apurin ja pulassa olevat jäävät pelastamatta, voit antaa vihjeitä siitä, ettei kaikki ole kunnossa. Apuhenki Kurren hallitsema tietäjän ruumis vaikuttaa riivatulta, ei pääsylliseltä. Jos olkinukke ja variksenpelätti ovat vielä matkassa mukana, nämä voivat epäillä oikean Luopioisen piileskelevän jossakin; olkinukke voi esimerkiksi soittaa "Mistä tunnen tuhman miehen".

Oikea Luopioinen

Nukkemestari Luopioinen on luopunut omasta ruumiistaan jo vuosia sitten. Luopioista esittävä mies on hänen apuhenkensä Kurre, joka hallitsee Luopioisen vanhaa ruumista. Luopioisen oma henki ja elinvoima puolestaan on kiinni talon keskipylyvässä, joka on puinen golemi. Pylväs on rakennuksen etuhuoneessa, maalattian ja lattiasillan rajalla. Harjaantumattoman katselijan silmään hän näyttää vain puiselta patsaalta, joka kannattelee talon kurkihirttä eteisen ja varsinaisen tuvan välissä. Todellisuudessa Luopioisen henki elää patsaassa ja saattaa sieltä käsin havainnoida sisätilan tapahtumia ja loitsia huomaamatta. Patsas pystyy liikkumaan, mutta Luopioinen koittaa olla paljastamatta tätä etua viimeiseen asti.

Luopioinen on yksinelävä psykopaatti, joka on keskittynyt tutkimaan tietoisuuden siirtämistä taikakeinoilla ruumiista toiseen kohteeseen. Hän on alallaan äärimmäisen taitava, joskaan muutoin hän ei ole mikään kummoinen loitsija. Hän ei välitä muiden tunteista tai menetyksistä oikeasti, mutta ymmärtää kyllä vahvemman oikeutta ja häntä on mahdollista pelotella, mikäli pystyy uhkaamaan oikealla tavalla, esimerkiksi uhkausten kohdistuessa hänen puiseen ruumiiseensa. Klassisen toimintapahiksen tapaan hänelle on kuitenkin tärkeää päästä todistamaan osaamistaan ja saada ammatillista arvostusta, joten hän saattaa oikeista naruista vedettynä jopa auttaa hahmoja todistaakseen kykynsä siirtää ihminen ruumiista toiseen. Luopioinen on ammatillinen täydellisydentavoittelija, jota kiinnostaa ennen muuta oman osaamisensa kehittäminen. Mahdollisimman pitkään hän yrittää pitää yllä sitä kulisia, että apuhenki Kurren hallitsema ruumis olisi todellinen Luopioinen. Hätätilassa hän on valmis uhraamaan apuhengen, sillä hän voi komentaa paroja ja leppämiestä siinä missä entistä ruumistaankin.

Neuvotteluratkaisu tällä kertaa?

Jos hahmot lähestyvät asiaa keskustelemalla, eivät asukkaat hyökkää ison aseistetun joukon kimppuun. Pelinjohtaja joutuu tällöin improvi-soimaan enemmän.

Olkinukke ja variksenpelättiä on vaikea auttaa, sillä heidän alkuperäiset ruumiinsa ovat tuhoutuneet ja leppämies on haudannut ruumiit jo vuosi pari sitten tontin taakse. Mikäli heidät haluaisi palauttaa ihmiksi, tarvitsisi näille ihmisparoilta löytää uudet ruumiit. Varsinainen hengensiirto kyllä onnistuu Luopioiselta.

Käytännön ratkaisu on kiinni hahmojen hankkimasta neuvotteluasemasta ja tilanteesta. Jos ylireagoivat hahmot tuhosivat olkinuken, on ruumiita tarvitsevia pelastettavia vain yksi. Tarpeeksi kovalla neuvottelulla ja uhkailulla hahmoilla on mahdollisuus painostaa Luopioinen antamaan tietäjän oma vanha ruumis jommalle kummalle uhreistaan vastineeksi siitä, jonka tuhosi. Tällöinkin iso kysymys on, kumpaa hahmot auttavat. Sovitteluratkaisuna Luopioinen voi suostua rakentamaan puolaan joutuneille kehnoissa ruumiissa asuville hengille paremmat keinotekoiset ruumiit. Tällöin hän tarvitsee tosin lisää raaka-aineita, jotta näistä saisi toiminnallisemmat ja ihmisten silmissä vähemmän pelottavat. Nukkejen tekemiseen hän tarvitsee myös itselleen ruumiin, jos hahmot sattuiivat tappamaan hänen vanhan ruumiinsa.

Luopioinen ei todella kadu tekoaan. Hän osti orjan käyvällä rahalla markkinoilta ja taloonsa majoittanutta laulajaa hän koitti omien sanojensa mukaan auttaa, kun tämä oli kuolemassa tautiin. Olkinukke kiistää tämän, mutta sillä ei ole kieltä kertoa, miten oikeasti tapahtui.

Teoriassa Luopioinen kykenisi opettamaan taitonsa jollekin hahmoista. Hän ei ole kuitenkaan tähän innokas ja fiksullakin hahmolla menisi opiskeluun ainakin viisi vuotta pelimaailman aikaa. Tämä lähestymistapa on siis luultavasti pois laskuista.

Jos olkinukke ja variksenpelätti jäivät henkiin, mutta eivät saaneet parempaa ruumista, seurailevat ne jonkin aikaa hahmoja. Elleivät hahmot pysty auttamaan heitä tämän jälkeenkään, saattaa variksenpelätti heittäytyä sopivassa paikassa kokkoon väsyneenä elämäänsä. Olkinukke voi soitella vuorotellen *Parempi kuolla kuin kitua* ja *Saisinko käeltä kielen*. Mitä enemmän hahmoissa on tarusankarien karismaa, sitä pidempään hän jaksaa seuralla näitä toivoen ihmeparannusta ennen kuin heittäytyy koskeen.

Sitten niitä aarteita

Luopioisen pirtissä ei ole kultaa, vaikka siellä onkin säästöissä pieniä määriä erikoisia materiaaleja. Lasihelmiä, meripihkaa, saviruukkuja, erilaisia kankaita, nyörejä, kerättyjä ihmisten hiuksia, turkiksia, keritsimiä, villoja, väriaineita ja paljon kaikenlaisia työkaluja. Suurin osa on aika tavanomaista, mutta helmiä ja meripihkaa on riittävästi, jotta niiden yhteisarvo vastaa miekkaa tai hevosta.



Lisäksi yhdessä kaapissa on vartijanukke. Vartijanukke on lapsen syliin mahtuva nukke, jolla on maalatut kasvot ja yrmeä ilme. Se on taidolla valmistettu ja varmasti arvokas koriste-esineenä. Nukessa on myös sellainen taika, että mikäli se annetaan jollekin lapselle, auttaa nukke lasta niin kauan, kunnes tämä kasvaa aikuiseksi. Vaikka nukke on pieni, sillä on täysikasvuisen miehen voimat. Nukke olisi selvästi parempaa tekoa ja monipuolisemmin toimiva kuin mikään muu tarjolla oleva keinotekoinen valmisruumis. Luopioinen koittaa pitää sen kuitenkin salaisuutena, sillä hän tahtoo säilyttää sen mieluummin itsellään.

Sääntöjärjestelmään liittyviä huomioita

Kukkian järvi sijaitsee Hämeen korvessa (Roudan maa, s. 53 kartta, Hauhon lähellä). Alue on pyyntimaata, jossa ei ole pysyvää asutusta. Jos seikkailussa tarvitaan paikalle osuvia kulkijoita, he voisivat olla hämäläisiä eränkävijöitä tai mierolaisia (RM, s. 9). Koko seikkailun voisi luontevasti sijoittaa hahmojen eräretken osaksi.

Sivuhahmojen kyvyt (RM, s. 126):

- Olkinukke (Siikala): taitava soittaja 6M, vaeltaminen 16
- Variksenpelätti (Salme): laulurastas 6M, tunteisiin vetoaminen 16
- Para (RM, s. 168): viljan varastaminen 6M, halolla päähän 16
- Leppämies (RM, s. 162): talontyöt 6M, kovat kourat 16
- Apuhenki Kurre tietäjän ruumiissa: Luopioisen tahdon noudattaminen 6M, oravamainen toiminta 16
- Tietäjä Luopioinen: tietoisuuden siirtäminen 16M, päteminen 16

Jos tilanne menee tuvassa taisteluksi, on Luopioisella käytettävissään loitsut *oravan ketteryys* (RM, s. 117), jolla tehdä apuhengen valtaamasta ruumiista vähän joutuisampi sekä *raudan synty* (RM, s. 112), jolla parantaa hänen apuriensa rauta-aseista saamia vammoja. Luopioisen kyky molempien loitsimiseen on 6M.