

Viimeiset päivät

Peli sotaherran viimeisistä päivistä ja hänen tuhonsa aatosta

Kirjoittanut: Satu "Twilight Dream" Nikander

Kiitokset koepelaajilleni Kaj "Xuenay" Sotalalle, Kai Kuosmaselle, Sofi Saastamoiselle, Joonas Kirsille ja Pasi Riidalle, ja erityiskiitos Xuenaylle myös kullanarvoisista vinkeistä pelimekaniikkaviritelmäni osalta.

Sisällysluettelo

- *Pelimekaniikasta, sivu 1*
- *Pelin kulku, sivut 1-9*
 - *Ennen varsinaisen pelin alkua pelaajille kerrottakoon, sivu 1*
 - *Kohtaus I – Ensimmäinen illallinen isännän pöydässä petollisten sopimusten jälkeen, sivu 2*
 - *Kohtaus II – Raportti (Arikin koitos), sivu 3*
 - *Kohtaus III – Kirel käy Arikin luona, sivu 4*
 - *Kohtaus IV – Myrkytys (Nelisan koitos), sivu 4*
 - *Kohtaus V – Regest odottaa Nelisaa, sivu 4*
 - *Kohtaus VI – Arik ja Regest valmistautuvat lähtöön (Regestin koitos), sivu 5*
 - *Kohtaus VII – Kohti väijytystä (Kirelin koitos), sivu 5*
 - *Kohtaus VIII – Taisto, sivu 6*
 - *Kohtaus IX – Jälkinäytös, sivu 6*
 - *Vaihtoehtoinen kohtaus Xa – Uusi valta, sivu 7*
 - *Vaihtoehtoinen kohtaus Xb – Toverit tuomitsevat petturin, sivu 7*
 - *Vaihtoehtoinen kohtaus Xc – Petturi vanho uskollisuutta isännälle, sivu 7*
 - *Vaihtoehtoinen kohtaus Xd – Isäntä surmaa petturin, sivu 8*
 - *Vaihtoehtoinen kohtaus Xe – Kirel on surmannut isännän, sivu 9*
- *Litteet*
 - *Hahmolomakkeet, sivut 10-13*
 - *Isännän, Venecin (NPC) lomake, sivu 14*

Pelimekaniikasta

Peli kannattaa aloittaa **lyhyellä** keskustelulla noppien käytöstä – kokevatko pelaajat, että noppien heittäminen tuhoaa draamaa, vai tuoko se sitä lisää. Terveen ropelaisjärjen käyttö nopanheittojen suhteen on kuitenkin suositeltavaa: kuten muutenkin ropeja vetäessä, siinä kohtaa jos pelaajat ovat syvällä tilanteessa mukana, ei ole järkeä keskeyttää sitä pitkällisellä noppajumalalle omistetulla rituaalilla. Vastaavasti noppajumalan rituaalit ovat oiva keino tuoda harhateille joutuneet, viimeviikkoisista bileistä keskustelevat pelaajat takaisin ruotuun.

Hahmolomakkeesta löytyvät luonteenpiirreparit kertovat hahmon luonteesta ja siitä, mikä piirre on hahmon kannalta hallitsevampi ja mikä vähemmän hallitseva. Arvo 10/10 tarkoittaisi molempien piirteiden vaikutuksen olevan yhtä vahva, siinä missä 20/0 tai 0/20 tarkoittaisi toisen piirteen dominoivan täysin.

Nopanheitot menevät luonteenpiirteiden mukana. Jos esimerkiksi halutaan katsoa, riittääkö hahmon rohkeus isännän myrkyttämiseen, valitaan tähän jokin sopiva luonteenpiirre. Sopivia voisivat esimerkkitapauksessa olla Petollisuus (hahmo yrittää pettää isäntänsä), Lojaalius (lojaali tovereilleen) tai Rohkeus (vaatii rohkeutta tehdä petos). Sopivan luonteenpiirteen valitseminen riippuu ensisijaisesti pelaajan omasta tulkinnasta, joskaan pelinjohtajan ei tarvitse hyväksyä täysin älyttömiä valintoja. ”Optimointi”, jossa pelaaja pyrkii aina valitsemaan suurimman mahdollisimman luonteenpiirteen, on myös täysin hyväksyttävää - se kertoo vain halusta onnistua heitossaan.

Kun luonteenpiirre on valittu, heitetään kahta kymmensivuista noppaa. Heitto onnistuu, mikäli tulos on luonteenpiirteen alle **tai tasan sen kanssa**. Poikkeuksen tähän muodostavat ns. vastustetut heitot, esimerkiksi jos isäntä ristikuulustelee hahmoa. Tällöin sekä pelaaja että isäntä heittävät sopivia luonteenpiirteitä (esim. hahmon Petollisuus ja isännän Epäluuloisuus). Mikäli vain toinen heitoista osuu tasan tai alle luonteenpiirteen, on tilanne saman tien selvä ja onnistuneen heiton saanut voittaa. Mikäli molemmat heitot onnistuvat, verrataan onnistumismarginaalia, ja suuremman onnistumismarginaalin saanut voittaa – *jos pelaaja on heittänyt Petollisuutta (5) saaden nopista 2, ja isäntä Epäluuloisuutta (15) saaden nopista 14, voittaa pelaaja, sillä 5-2 on 3 siinä missä 15-14 on vain 1.*

Yleensä heitto tehdään kahdella n10:llä. Poikkeuksen tähän tekee tilanne, joka on erityisen intensiivinen. Tällöin pelinjohtaja voi katsoa, että erikoisnoppien käyttö on paikallaan. Erityisnopat ovat n4 (joka edustaa tunnetilaa epätoivo), n6 (joka edustaa tunnetilaa lojaali) ja n8 (joka edustaa tunnetilaa tuttavallinen). Tällaisessa tilanteessa toinen käytettävistä n10:stä vaihdetaan kyseiseen erikoisnoppaan. *Esimerkiksi: Nelisa käy sisäistä kamppailua isäntänsä myrkyttämisen ja toveriensa luottamuksen pettämisen välillä. Hänellä on myrkkypullo kädessään, ja hän tietää että on vain lyhyt hetki jolloin viinin myrkyttäminen voi onnistua. Nelisan pelaaja päättää siis heittää Petollisuutta (5). Nelisa tietää että hänellä ei oikein ole muuta vaihtoehtoa kuin onnistua, mutta tilanne näyttää pahalta. Tällaisessa tilanteessa on täysin perusteltua pelinjohtajan antaa Nelisan pelaajalle kahden n10:n asemasta n10:n ja n4:n, jolloin Nelisan mahdollisuudet onnistua kohoavat huomattavasti. Myös isäntä voi saada käyttöönsä n8:sen tai n6:den, muttei koskaan epätoivoa edustavaa n4:ää!*

Mikäli pelaajia onkin vain kolme, on pois jätettävä hahmo Regest. Tällöin kohta VI (Arik ja Regest valmistautuvat lähtöön) jää kokonaan pois, ja kohtauksessa V (Regest odottaa Nelisaa) Kirel korvaa Regestin. Nämä ovat ainoat isot muutokset jotka seuraavat yhden pelaajan puuttumisesta. Mikäli muissa kohtauksissa on pienempiä muutoksia, mainitsen niistä erikseen kyseisen kohtauksen kohdalla.

Pelin kulku

A. Ennen varsinaisen pelin alkua pelaajille kerrottakoon

Eletään aikaa, jolloin suuret sotaherrat hallitsivat, ja monet kaupungit olivat kaupunkivaltioita. Sotisopa oli nahkaa ja miekat terästä, ja taitavaa miekankäyttäjää ja soturia, olipa tämä sitten mies tai nainen, kunnioitettiin ja arvostettiin.

Muuan sotaherra ja hänen neljä luotetuinta upseeriaan olivat pelätty ja kauhua herättävä näky. Heidän edessään monet pakenivat, ja ne jotka olivat riittävän hulluja noustakseen vastarintaan, tiesivät viimeisten hetkiensä koittaneen.

Mutta omilleen Venec, sotaherra, oli hyvä – hän oli karismaattinen isähahmo, joka piti ankaraa kuria mutta joka myös palkitsi ne jotka sen ansaitsivat. Mutta hänen julmuutensa ja vallanhimonsa kasvoi, ja ankarasta isännästä sukeutui julmuri.

Lopulta nelikko hänen palveluksessaan ei enää kestänyt seurata hänen ympärilleen kylvämää tuhoa, tuhoa jonka välineitä he usein itse olivat. Niinpä nämä neljä, Arik, isännän oikea käsi ja hänen kasvattipoikansa, Nelisa, isännän rakastama nainen ja satureista yksi kunnioitetuimmista, Kirel, isännän ajuri, ja Regest, isännän luotetuin soturi, tekivät salaisen sopimuksen keskenään – heidän kättensä kautta tulisi isäntä kohtaamaan tuhonsa. Jokainen on varsin tietoinen siitä, että jos suunnitelma epäonnistuu, on sen hinta kallis – heidän herransa ei pettureita armahda.

Viikkoa aiemmin upseerit, pelaaajahahmot, oli lähetetty tuhoamaan muuan etäinen kaupunkivaltio, jonka isäntä oli kokenut suureksi uhkaksi omalle valtapiirilleen. Heidän oli ollut määrä kertoa olevansa valtiolivierailulla ja pyrkiä kaupungin hallitsijan

puheille, jonka jälkeen heidän oli ollut tarkoitus surmata tämä ja syöstä kaupunki sekasorron valtaan jotta isännän joukot olisivat voineet marssia porteista sisään ja tuhota kaupungin.

Se, mikä kuitenkin odotti heitä paikan päällä oli jotain aivan muuta kuin potentiaalisesti vaarallinen militaristikaupunki, jollaisia he aiemmin olivat tuhonneet ja valloittaneet – he näkivät kaupunkivaltion, joka oli korkeasti sivistynyt ja vauras, ja jonka kadut ja rakennukset olivat täynnä kauniita taideteoksia. Kaduille oli paljon patsaita ja rakennukset olivat kuin pieniä taideteoksia itsessään koristeellisine yksityiskohtineen. Pelaajahahmot otettiin lämpimästi vastaan, ja heitä pyydettiin osallistumaan karnevaaleihin, jotka juuri olivat alullaan. Kaikki neljä olivat typeryineitä. Tämäkö paikka oli uhka heidän isännälleen? He päättivät odottaa hetken ja tarkkailla, josko kaupungissa olisi jotain, jonka varjolla isäntä sen uhkaksi koki. Mitään ei kuitenkaan löytynyt. Kaupungilla oli kyllä voimakas puolustuskaarti, mutta se oli nimenomaan puolustuskaarti, eikä sitä oltu suunniteltu hyökkäykseen – sotilaiden koulutus vaikutti painottavan puhtaasti kaupungin puolustukseen.

Lopulta he tulivat siihen lopputulokseen, ettei ollut mitään todellista syytä miksi isäntä halusi kaupungin tuhota. Tämä ei ollut ensimmäinen ”turha ja tarpeeton” verilöyly, jonka suorittajiksi pelaajahahmot olivat viimeaikoina joutuneet isäntänsä käskystä. Silti käsky on käsky. Raskain sydämin he surmasivat kuninkaan ja johtivat sotilaat hyökkäykseen, jossa kaupunki tuhoutui.

Viimeisen taistelun jälkeinen ilta oli heille raskas, sillä he näkivät nyt niin selvästi, miten mielivaltainen ja julma heidän isännästään oli todella tullut. Sinä iltana he kaikessa hiljaisuudessa tekivät sopimuksen – heidän herransa ja isäntänsä julmuuksien oli loputtava... ja olisi vain yksi keino lopettaa ne. Tappaa isäntä.

Tuona yönä syntyi suunnitelma.

Tällainen olisi suunnitelma:

Nelikon palattua kotiin Nelisa myrkyttää isännän juoman ollessaan tämän seurassa. Myrkyn tarkoitus olisi tehdä hitaasti ja salakavalasti myyräntyötään isännän sisällä jotta hän olisi heikoimmillaan joutuessaan väijytykseen.

Arik ja Regest poistuvat isännän linnoituksesta muka ratsastamaan, mutta todellisuudessa he valmistautuvat väijyttämään isännän metsikössä, jonka läpi isäntä vaunuillaan ajaa.

Kirel ohjastaa isännän vaunuja kuten tavallista, ja Nelisa on hänen henkivartijanaan, kuten tavallista.

Vaunujen tullessa väijytyksen kohdalle pysäyttävät Arik ja Regest sen, houkuttelevat isännän alas vaunuista ja hyökkäävät. Myös Nelisa liittyy hyökkäykseen. Kirelin tulee pysyä erossa taistelusta viimeiseen asti, teeskennellen puolustavansa isäntää, sillä jos asiat eivät menekään kuten suunniteltiin, tulee Kirelin iskeä myrkkytikarillaan (jonka myrkky on nopeavaikutteista) isäntää tämän sitä vähiten odottaessa.

Mikäli kaikki menee suunnitelmien mukaan, nelikko palaa isännän ruumiin kanssa isännän linnoitukselle, ilmoittaen, että isäntä kuoli metsässä tapahtuneessa väijytyksessä. Arik kolmen toverinsa turvin pyrkii ottamaan vallan itselleen; mikäli nelikko pitää tiukasti yhtä, on vallanvaihto todennäköisesti varsin juohea, sillä tuskinpa yhdenkään päähän pälkähtäisi, että isännän olivat väijyttäneet tämän omat soturit. Kukaan ei saisi koskaan tietää totuutta isännän kuolemasta.

Kun suunnitelma oli hahmottunut kunnolla, nelikko palasi kotiin, ja suunnitelman pyörät pyörähtivät liikkeelle.

HUOM! Pelinjohtajan on hyvä myös painottaa sitä, että sen lisäksi, että hahmoilla on **voimakas lojaliteetti isäntää kohtaan**, on heillä myös melkein yhtä **voimakas lojaliteetti toisiaan kohtaan!** Erityisen läheisiä toisilleen ovat Arik ja Regest, Arik ja Kirel, Regest ja Nelisa, ja Nelisa ja Kirel.

Toinen painotuksen arvoinen seikka on, että **isännän käskyä ei avoimesti kyseenalaisteta** – hän kyllä neuvottelee upseeriensa kanssa, mutta jotain päätettyään se pitää.

Hahmot myös tietävät, että isäntä on varsin **mielivaltainen**, joten jos he murtuvat, on heidän ainoa toivonsa isäntänsä erittäin sattumanvarainen (ja luonteeltaan kyseenalainen) armo, sillä toverinsa petettyään he ovat niin sanotusti täydellisen nesteessä.

B. Kohtaus I – Ensimmäinen illallinen isännän pöydässä petollisten sopimusten jälkeen

Hahmot istuvat isännän pöydässä, viereisestä salista kuuluu rivisotamiesten juhlintaa. Palvelijat tuovat ruokia pöytään, ja hahmojen eteen on katettu runsas juhlapöytä – isäntä kiittää sillä upseereitaan. Isäntä, Venec, istuu pöydän päässä. Venec on kunnioitusta herättävä, pitkä ja karismaattinen, hänen olemuksensa on hallitseva ja katseensa läpituokea. Hänen oikean kätensä puolella istuu Arik vierellään Kirel, ja isännän vasemman käden puolella istuu Nelisa vieressään Regest. Kun pöytä on valmiina, vetäytyvät palvelijat ruokasalin sivustoille odottamaan milloin heitä tarvitaan. Isäntä kiittää heitä hyvin tehdystä työstä, ja on selvästi syvästi liikuttunut puhuessaan siitä, kuinka ylpeä on upseereistaan. Isäntä puhuu siitä, kuinka hän voi luottaa upseereihinsa oman kätensä jatkeena – tässä vaiheessa hahmojen omatunto saattaa alkaa jonkin verran soimaamaan, käyttäytyy isäntä jälleen kuten ennen vanhaan. Pelaajahahmot ovat varsin tietoisia sopimuksesta, mikä edellisenä iltana solmittiin heidän kesken. Kehota pelaajia kuvailemaan heidän hahmojensa reaktioita ja käytöstä pöydässä.

Jos (ja todennäköisesti kun) tunnelma pöydässä on huomattavasti vähemmän riemukas, kiinnittää isäntä tähän huomiota. Ensin hän alkaa katsella upseereitaan tutkivasti, ja sitten, mikäli nämä eivät tämänkään jälkeen osaa salata kunnolla tunteitaan, kysyy isäntä ”Huomaan että tunnelma täällä ei ole sellainen kuin tavallista. Tapahtuiko matkanne aikana jotain mikä minun pitäisi tietää?” Tämän sanoessaan hän katsoo läpituokeasti jokaista upseeriaan. Pelaajahahmot todennäköisesti selittävät jotain ympäripyöreää. Anna pelaajien hetki kiemurrella tuoleillaan kuten isäntä antaa upseeriensa kiemurrella läpituokean katseensa alla, mutta sitten toteaa, että isäntä ei painosta, toteaa vain että hän ehtii kyllä kuulla yksityiskohdat Arikilta myöhemmin. Tämän jälkeen

isäntä ei kysele enempää, mutta seuraa tarkasti upseeriensa käytöstä. Anna pelaajien hetki kuvailla hahmonsia tekemisiä, ja siirry sitten kohtauksessa eteenpäin.

Lopulta hän nousee seisomaan ja nyökkää upseereilleen – hän on lopettanut ruokailunsa, upseerit saivat jatkaa omaansa vielä rauhassa halutessaan. Isäntä kääntyy Arikin puoleen ja sanoo tälle ”Odotan raporttiasi valtaistuinsalissani kahden tunnin päästä.” Sitten hän kääntyy katsomaan Nelisaa ja toteaa. ”Ja sinua odotan huoneistooni illalla.” Sitten hän nyökkää uudestaan kaikille ja astelee soturien salin puolelle. Pelaajahahmot kuulevat kuinka juhliminen siellä yltyy hurrausten myrskyksi, ja kuulette kuinka isäntänne kiittää satureitaan lyhyehköllä puheella siitä, kuinka jälleen kerran hänen uskolliset soturinsa ovat hävittäneet maan päältä alempiarvoisen kansan, jonka olemassaolo oli häväistys kaikille. Toki pelaajahahmot olivat tottuneet moiseen puheeseen, ja olivat siihen itsekin varmasti jossain vaiheessa uskoneet, olivathan he kasvaneet sotaherran alaisina, mutta tänä iltana tuo puhe herättäne heissä toisenlaisia tuntemuksia kuin salissa innoissaan hihkuvissa sotilaissa. Viivähdä hetki pelaajahahmojen parissa, kysele pelaajilta heidän tuntemuksiaan, kysele miten he ne näyttävät (ja tarpeen vaatiessa muistuta, että heidän salissaan tosiaan ovat ne kymmenkunta palvelijaa, joten kaikki heidän salaisuuteensa liittyvän keskustelun on oltava erittäin hyvin verhoitua...). Salissa isännän puhe päättyy, ja soturit hurraavat jälleen kovaa. Isännän poistuttua salista riehakas juhliminen jatkui. Miten pelaajahahmot päättävät ateriansa? Mihin he lähtevät pöydästä ja missä tunnelmissa?

C. Kohtaus II – Raportti (Arikin koitos)

Arik seisoo isännän valtaistuinsalin ovilla. Kysele pelaajalta miltä Arikista tuntuu, painota, että tämä on kaikista tilanteista haastavin ennen itse väijytystä – koko suunnitelma lepää nyt Arikin varassa. Isäntä antaa Arikin odottaa, tapa, joka hänelle tuntuu kehittyneen viimeaikoina – on vaikea tietää onko se merkki tyytymättömyydestä vai jostakin muusta.

Kun olet hetken aikaa tilannetta pelaajalle pohjustanut, kutsuu isäntä Arikin saliin. Sali on kookas ja avara, melko pelkistetty, askeettinen jopa, ja sen oikeastaan ainoa huonekalu on isännän massiivinen mutta jälleen melko pelkistetty valtaistuin.

Arikin astuessa sisään isäntä viittaa hänet tulemaan eteensä. ”Raporttisi, Arik?” isäntä kysyy. ”Kerro havainnoistasi ennen hyökkäystä. Menikö kaikki kuten pitikin?” hän jatkaa.

Tässä vaiheessa pelaaja kertoilee mitä kaikkea Arik puhuu. Kun pelaajalta tuntuvat ideat alkavan loppua, kysyy isäntä: ”Kerrohan, Arik... Tunnelma ruokapöydässä oli painostava. Mistä moinen?”

1. Mikäli pelaaja ilmaisee, että Arik on poikkeuksellisen hermostunut isännän läpituonkevan katseen edessä Arikin ja pelaajan kehitellessä uskottavan kuujoista selitystä asialle, ei isännän Epäluuloinen heittoa tässä kohtaa tarvita, vaan isännän epäluulot heräävät. Siirry kohtaan 3.

2. Jos pelaaja ei eläydy hahmoonsa tarpeeksi, jotta hermostuneisuuden voisi päätellä, **tai jos Arik ei pelaajan mielestä ole hermostunut**, heitä isännälle Epäluuloinen (15, onnistuminen tasan tai alle). Mikäli heitto epäonnistuu, isäntä uskoo Arikin selityksen. Roolipelaaja kohtaus loppuun ilman sen kummempia kummelluksia. Mikäli taas heitto onnistuu, katso seuraava kohta.

3. Jos isännän epäluulot heräävät, on hänen katseensa entistäkin tutkivampi. Kun Arik pääsee selityksensä loppuun, viittaa isäntä hänet eteensä valtaistuinkorokkeen rappusille, ja polvilleen. ”Mitä sinä salaat?” hän kysyy, ja kun (oletettavasti) Arik alkaa vakuuttelemaan ettei salaa mitään, tarttuu isäntä häntä nopealla liikkeellä kurkusta hansikoidulla kädellään ja pakottaa Arikin katsomaan suoraan silmiinsä. ”Sinä salaat minulta jotain, mitä se on?!”

Tässä vaiheessa on, mikäli pelaajien kanssa on sovittu heitoista, paikallaan heitto siitä kykeneekö Arik säilyttämään salaisuuden. Mikäli Arik kykenee, ja hän antaa jonkin muun ”meriselityksen”, on paikallaan (jälleen mikäli pelaajien kanssa on napanheitoista sovittu) vastustettu heitto (Arikin pelaajan vapaavalintainen luonteenpiirre vs. isännän Epäluuloinen 15). Tällä katsotaan uskooko isäntä tuotakaan selitystä.

Mikäli isäntä uskoo, päästää hän Arikin otteestaan ja nyökkää. Arikin hätävalheen laadusta riippuen isäntä reagoi siihen sopivaksi katsomallasi tavalla. Isäntä on tyytymätön, mutta ”armeliaisuudessaan” pyrkii ymmärtämään Arikin esittämiä syitä, mutta toteaa että Arikin olisi hyvä pitää mielessään, että on isännän perillinen vain tämän laupeudesta – mikäli tällainen heikkouden osoitus jatkuu, tulee hän valitsemaan jonkun toisen perijäkseen. **Tällaista isäntä ei ole koskaan ennen tehnyt**, joten tämä tulee olemaan Arikille melkoinen järkytys. Tämän jälkeen isäntä viittaa Arikin poistumaan, ja astelee ikkunan ääreen, selkeästi jättäen Arikin täysin huomiotta.

Mikäli isäntä ei usko Arikin hätäpäissään kertomaa selitystä, kiristää hän otettaan Arikin kurkulla. ”Valetta!” Tässä vaiheessa Arikilla ei ole oikein muuta vaihtoehtoa kuin tunnustaa salaliitto. Mikäli Arik murtuu ja paljastaa isännälle petoksen, määrää isäntä hänet kavaltamaan omat toverinsa taistelussa.

Mikäli Arik yrittää uskotella isännälle että oli mukana suunnitelmassa vain paljastaakseen sen isännälle, heitä **pelaajalta piilossa** isännän Luottavainen/Epäluuloinen parista Epäluuloinen (15). Mikäli heitto onnistuu (eli heität 15 tai sen alle), näkee isäntä valheen läpi eikä usko Arikia, **mutta teeskentelee uskovansa!** Tämä vaikuttaa loppukohtaukseen, joten pidä asia salassa siihen asti.

4. Sooloilu. Mikäli Arikin pelaaja päättää tässä yhteydessä, että Arik alkaa sooloilemaan ja yrittää surmata isännän yksin, isäntä puolustautuu – Arikin Petollinen 6 vs. isännän Rohkeus 16. Jos Arik häviää napanheiton, isäntä ahdistaa tämän alakynteen, muttei surmaa, vaan pakottaa Arikin paljastamaan petoksen. Tämän jälkeen isäntä säästää Arikin hengen (toistaiseksi) mikäli tämä taistelee isännän rinnalla väijytyksen aikana. Jos Arik tähän suostuu, isäntä sanoo tappavansa Kirelin, mikäli Arik vielä yrittää jotain petollista. Jos Arik kieltäytyy, isäntä surmaa Arikin siihen paikkaan. Jos käy niin käsittämättömästi, että Arik voittaa hyökkäysheittonsa, isäntä haavoittuu, mutta voittaa silti Arikin.

D. Kohtaus III – Kirel käy Arikin luona

Arik on selvinnyt tavalla tai toisella ristikuulustelusta ja on huoneessaan. Kysele pelaajalta mitä Arik siellä tekee, millaisia tunteita Arikilla on tästä kaikesta.

Ovelle koputetaan ja kirel seisoo oven takana, huolissaan Arikista ja siitä miten toinen selvisi raportoinnistaan.

Tämä kohtaus keskittyy täysin kahden pelaajahahmon väliseen kanssakäymiseen, joten etukäteisohjeita on melko vaikea antaa. Pidä mielessäsi edellisen kohtauksen kulku ja johdattele pelaajia sen tapahtumien edellyttämään suuntaan. Esimerkiksi jos Arik on pettänyt toverinsa, miten Arik käyttäytyy? Aavistaako Kirel jotain? Tunnustaako Arik epäonnistumisensa? Miten kirel tähän reagoi? Nämä ovat hyviä aiheita joiden puitteissa kohtausta johdatella.

E. Kohtaus IV – Myrkytys (Nelisan koitos)

Nelisa seisoo nyt vuorostaan isännän huoneiston oven takana. Millaisia ajatuksia hänen mielessään liikkuu ennen kuin hän koputtaa oveen ja saa kutsun sisään? Myös Nelisa joutuu odottamaan tovin oven ulkopuolella.

Nelisa astuu huoneistoon ja näkee isännän istuvan pöydän ääressä lukemassa. Tämä kohottaa katseensa ja tervehtii ystävällisesti ja melkein lämmöllä Nelisaa. Miten Nelisa kokee tämän? Heijastuuko Nelisan kasvoilta tai olemuksesta epävarmuus? Jos heijastuu, kysy isäntä, mikä Nelisaa vaivaa. Mikäli Nelisan vastaus ei ole vakuuttava (mahdollinen vakuutusheitto vs. epäluuloisuus heitto), jää isäntä katselemaan häntä mietteliäänä, mutta ei toistaiseksi painosta asiasta enempää. (Mikäli keskustelu Arikin kanssa on mennyt huonosti, ja pahimmassa tapauksessa jos Arik on kavaltanut toverinsa, on tilanne hieman toinen. Tällöin isäntä on paljon varovaisempi, ja koettaa saada myös Nelisan suostuteltua ja painostettua kertomaan petoksesta.)

Isäntä pyytää Nelisaa kaatamaan heille viiniä ja liittymään seuraansa. Nelisa siirtyy sivupöydän luona olevalle tarjottimelle ja kaataa viinikarahvista kahteen lasiin. Mikäli on sovittu noppien heitoista, heittää Nelisan pelaaja jotain sopivaa luonteenpiirrettä. Mikäli tulon on tasan tai alle, heitto onnistuu ja Nelisa kykenee kaatamaan myrkytyn viiniin. Mikäli heitto epäonnistuu, piilottaa Nelisa myrkytyn takaisin vaatteisiinsa, eikä myrkytä isäntää, toisin kuin oli sovittu. Nelisa kantaa lasit, (myrkytetyn ja myrkyttämättömän), pöytään (ja ojentaa myrkytetyn isännälle).

(Mikäli isäntä tietää petoksesta, ehdottaa hän ”viattomasti”, että he joisivat toinen toistensa laseista. Nelisa saattaa yrittää huijata ja olla juovinaan lasista, mutta siinä tapauksessa isäntä alkaa kyselemään entistäkin painostavammin miksei Nelisa juo).

Millaisia ovat Nelisan reaktiot siihen kun isäntä kohottaa lasinsa huulilleen? Kavaltaako Nelisan kehonkieli tämän? Mikäli niin käy, alkaa isäntä aina vain vaativammin tivata, mikä Nelisalla on. Jos Nelisa epäonnistuu vakuutteluissaan, pakottaa isäntä Nelisan tunnustamaan petoksen. Koska tämä kohtaus on niin kovin kontekstiriippuvainen, improvisaatiota tarvitaan kohtauksen loppuun viemisessä. Mutta pääpiirteissään: Mikäli Arik on kavaltanut muut (**asia jota isäntä ei paljasta**), tietää isäntä valmiiksi petoksesta, ja on siksi epäluuloisempi Nelisasta kuin muuten olisi. Mikäli isäntä on surmannut Arikin ja/tai haavoittunut itse, tilanne on Nelisan kannalta katastrofaalinen. Mikäli taas Arik on onnistunut salaamaan kaiken eikä Nelisakaan murru, viettävät isäntä ja Nelisa illan keskustellen ja viiniä siemallen.

Mikäli Arik ei ole kavaltanut tovereitaan, mutta Nelisa ei onnistu vakuuttamaan isäntää, etenee tilanne hieman samoin kuin Arikinkin kanssa. Isäntä tivaa mitä Nelisa salaa, ja joko Nelisa onnistuu keksimään toimivan hätävalheen tai murtuu ja kavaltaa toverinsa.

Mikäli Nelisa ei myrkytä isäntää, on tämä täysissä voimissaan taistelussa. Mikäli Nelisa **sen lisäksi paljastaa** isännälle petoksen, määrää isäntä hänet kavaltamaan omat toverinsa taistelussa.

Mikäli Nelisa yrittää uskotella isännälle että oli mukana suunnitelmassa vain paljastaakseen sen isännälle, heitä **pelaajalta piilossa** isännän Luottavainen/Epäluuloinen parista Epäluuloinen. Mikäli heitto onnistuu (eli heität 15 tai sen alle), näkee isäntä valheen läpi eikä usko Nelisaa, **mutta teeskentelee uskovansa!**

HUOM! Mikäli tämä on jo toinen murtunut, ei heittoa tarvita, vaan isäntä näkee automaattisesti valheen läpi **mutta teeskentelee uskovansa, eikä paljasta** Nelisan olevan jo toinen petturi.

HUOM 2! Nelisalla ei ole aseita mukanaan, eli hän ei voi alkaa sooloilemaan.

F. Kohtaus V – Regest odottaa Nelisaa

MIKÄLI PELAAJIA ON VAIN KOLME, eikä Regest ole pelissä, tämä kohtaus tapahtuu Kirelin ja Nelisan välillä! Mikäli kohtauksessa on Regestin tilalla Kirel, on hyvä myös pitää mielessä Arikin ja Kirelin yhteisen kohtauksen tapahtumat, sillä myös ne vaikuttavat tähän kohtaukseen.

Nelisa on palaamassa isäntänsä luota. Mitä hän miettii? Millaisten tunteiden vallassa hän on. Tähän tietenkin vaikuttaa se, miten edellinen kohtaus sujui.

Kun Nelisa saapuu huoneelleen, näkee hän, että Regest seisoo hänen ovensa ulkopuolella häntä odottamassa.

Kuten Arikin ja Kirelin välisessä kohtauksessa, tässäkin tapahtumat ovat pääasiassa pelaajien varassa, mutta tässäkin pätevät samat neuvot kuin Arikin ja Kirelin kohtauksessa. Pidä jälleen mielessäsi edellisen kohtauksen kulku ja johdattele pelaajia sen tapahtumien edellyttämään suuntaan. Esimerkiksi jos Nelisa on pettänyt toverinsa, miten Nelisa käyttäytyy? Aavistaako Regest jotain? Tunnustaako Nelisa epäonnistumisensa? Miten Regest tähän reagoi? Nämä ovat hyviä aiheita joiden puitteissa kohtausta johdatella.

G. Kohtaus VI – Arik ja Regest valmistautuvat lähtöön (Regestin koitos)

MIKÄLI PELAAJIA ON VAIN KOLME, eikä Regest ole pelissä, tämä kohtaus jää pois!

Aamu on saapunut, ja Arik ja Regest ovat laittamassa hevosiiaan kuntoon ratsastusta varten. Kirel on myös talleilla valmistelemassa isännän vaunuja. He ovat kolmisin, eli jos (ja kun) hahmot alkavat keskustella tilanteesta, voivat he niin vapaasti tehdä ilman että olisi pelkoa salakuuntelijoista.

Kun hahmot ovat jonkin aikaa ehtineet puhua, juoksee paikalle palveluspoika, joka puhuttelee kolmikkoa kohteliaasti ja sanoo: ”Anteeksi että häiritse, mutta herra käski minun tulla sanomaan, että hän odottaa upseeri Regestiä valtaistuinsalissaan.” Tämän sanottuaan nuorukainen kumartaa uudestaan syvään ja poistuu paikalta.

Kun Regest on isännän oven takana, joutuu hänkin odottamaan aikansa ennen kuin tulee kutsutuksi sisään. Lopulta ovi kuitenkin aukeaa, ja Regest voi astua sisään.

Isäntä seisoo ikkunan ääressä ja katselee tallien suuntaan. ”Regest”, isäntä sanoo tiukalla äänensävyllä, viitaten toista tulemaan luokseen. Kun Regest niin tekee, isäntä kääntää uudestaan katseensa ikkunaan.

Mikäli kukaan ei ole vielä murtunut, alkaa isäntä kysellä Regestiltä heidän matkastaan. Mikäli Regest antaa uskottavia vastauksia, pelataan kohtaus loppuun ilman sen suurempia kommervenkkejä. Pidä kuitenkin pelaaja varpaillaan isännän tiukalla äänensävyllä ja läpätunkevan tutkivilla katseilla.

Mikäli yksi tai useampi pelaaja on jo murtunut, ei isäntä vaivaudu häntä kuulustelemaan, vaan lähtee siitä lähtökohdasta, että Regestkin on petturi. **Mutta hän ei sitä paljasta**. Hän alkaa puhua siitä, kuinka pettynyt on ollut osaan upseereistaan, erityisesti Arikiin ja Kireliin, viimeaikoina. Varsinkin Arikin perimysasema on ”harkinnassa”. Isäntä antaa ymmärtää, että perimysasema voisi olla Regestin, jos tämä vain on sen arvoinen, vihjaten, että ratsastaessa sattuu paljon onnettomuuksia, monet niistä kuolettavia. Jos Arikille tapahtuisi sellainen, noh, isäntä tietäisi kyllä kenet valita tilalle.

Mikäli Regest murtuu isännän tiukan kuulustelun edessä, ja hän paljastaa isännälle petoksen, määrää isäntä hänet kavaltamaan omat toverinsa taistelussa. Mikäli Regest yrittää uskotella isännälle että oli mukana suunnitelmassa vain paljastaakseen sen isännälle (mahdollinen vakuutusheitto), heitä **pelaajalta piilossa** isännän Luottavainen/Epäluuloinen parista Epäluuloinen (vs. Regestin vakuutusheitto). Mikäli heitto onnistuu (eli heität 15 tai sen alle, ja voitat Regestin heiton), näkee isäntä valheen läpi eikä usko Regestiä, **mutta teeskentelee uskovansa!**

HUOM! Mikäli tämä on jo toinen tai kolmas murtunut, ei heittoa tarvita, vaan isäntä näkee automaattisesti valheen läpi **mutta teeskentelee uskovansa, eikä paljasta** Regestin olevan jo toinen/kolmas petturi.

Isännän kanssa käymänsä keskustelun jälkeen Regest palaa talleille, ja vaihtaa vielä mahdollisesti muutaman sanan muiden pelaajahahmojen kanssa ennen kuin hän ja Arik lähtevät ratsastamaan.

HUOM! Sooloilusta. Mikäli Regestin pelaaja päättää tässä yhteydessä, että Regest alkaa sooloilemaan ja yrittää surmata isännän yksin, isäntä puolustautuu – Regestin Petollinen 9 vs. isännän Rohkeus 16. Jos Regest häviää nopanheiton, isäntä ahdistaa tämän alakynteen, muttei surmaa, vaan pakottaa Regestin paljastamaan petoksen. Tämän jälkeen isäntä säästää Regestin hengen (toistaiseksi) mikäli tämä taistelee isännän rinnalla väijytyksen aikana. Jos Regest tähän suostuu, isäntä sanoo kiduttavansa Arikin hengiltä Regestin silmien edessä, mikäli Regest vielä yrittää jotain petollista. Jos Regest kieltäytyy, isäntä surmaa Regestin siihen paikkaan. Jos käy niin käsittämättömästi, että Regest voittaa hyökkäysheittonsa, isäntä haavoittuu, mutta voittaa silti Regestin.

H. Kohtaus VII – Kohti väijytystä (Kirelin koitos)

Kirel astelee isäntänsä eteen valtaistuinsaliin ilmoittamaan, että vaunut ovat valmiit. Kirelkin joutuu puolestaan odottamaan, ennen kuin isäntä kutsuu hänet sisään.

Se, mitä seuraavaksi tapahtuu, riippuu paljon siitä mitä edellisissä koitoksissa on tapahtunut. Joka tapauksessa isäntä alkaa tässä vaiheessa olla hivinen epäluuloinen, sillä hänen upseerinsa ovat käyttäytyneet viimepäivinä liian omituisesti. Niinpä, vaikka kukaan ei olisikaan murtunut aiemmin, isäntä kuulustelee varsin tiukkaan sävyyn Kireliä.

Mikäli yksi tai useampi pelaaja on jo murtunut, ei isäntä vaivaudu häntä kuulustelemaan, vaan lähtee siitä lähtökohdasta, että Kirelkin on petturi. **Mutta hän ei sitä paljasta**. Hän alkaa puhumaan siitä, miten Arik oli puhunut Kirelistä ja Kirelin osuudesta taistelussa kriittisesti. Isäntä ilmaisee huolensa siitä, pärjääkö Kirel sittenkään tehtävissään. Hän ehdottaa Kirelille, että tämä voisi todistaa pätevyytensä, ja kertoo, että Arik on viimeaikoina käynyt erittäin epäpäteväksi omissa tehtävissään, ja jos Kirel voittaa Arikin jossain sopivassa tilanteessa – ja moisissa tilanteissahan voi ”sattua onnettomuuksia” – Kirel saattaa huomata asemansa yhtäkkiä päinvastoin nousevan.

Mikäli Kirel murtuu isännän ristikuulustelussa ja **paljastaa** isännälle petoksen, määrää isäntä hänet kavaltamaan omat toverinsa taistelussa. Mikäli Kirel yrittää uskotella isännälle että oli mukana suunnitelmassa vain paljastaakseen sen isännälle, heitä **pelaajalta piilossa** isännän Luottavainen/Epäluuloinen parista Epäluuloinen. Mikäli heitto onnistuu (eli heität 15 tai sen alle), näkee isäntä valheen läpi eikä usko Kireliä, **mutta teeskentelee uskovansa!**

HUOM! Mikäli tämä on jo toinen tai kolmas tai peräti neljäs murtunut, ei heittoa tarvita, vaan isäntä näkee automaattisesti valheen läpi **mutta teeskentelee uskovansa, eikä paljasta** Kirelin olevan jo toinen/kolmas/neljäs petturi.

Kohtauksen päätteeksi astelee isäntä Kirelin kanssa kohti vaunuja, joiden luona tapaa Nelisan. Kolmikko nousee vaunuihin, jotka lähtevät liikkeelle.

HUOM! Sooloilusta jälleen. Mikäli Kirel saa päähänsä yrittää sooloilla ja tappaa isännän yksinään, menetellään kuten Arikinkin kohdalla. Isäntä puolustautuu – Kirelin Petollinen 6 vs. isännän Rohkeus 16. Jos Kirel häviää nopanheiton, isäntä ahdistaa tämän alakynteen, muttei surmaa, vaan pakottaa Kirelin paljastamaan petoksen. Tämän jälkeen isäntä säästää Kirelin hengen (toistaiseksi) mikäli tämä taistelee isännän rinnalla väijytyksen aikana. Jos Kirel tähän suostuu, isäntä sanoo kiduttavansa Arikin hengiltä Kirelin silmien edessä, mikäli Kirel vielä yrittää jotain petollista. Jos Kirel kieltäytyy, isäntä surmaa Kirelin siihen paikkaan. Jos käy niin käsittämättömästi, että Kirel voittaa hyökkäysheittonsa, isäntä haavoittuu myrkkytikareista ja kuolee! Kirel on onnistunut toverusten tavoitteissa, mutta miten reagoivat muut tämän sooloiluun, ja miten hankkiutua eroon ruumiista? Erittäin epätodennäköinen tilanne muttei täysin mahdotonkaan, siksi siinä tilanteessa **pelauta vaihtoehtoinen kohtaus Xe – Kirel on surmannut isännän.**

I. Kohtaus VIII – Taisto

Arik ja Regest pysäyttävät isännän vaunut ja houkuttelevat tämän alas vaunuistaan (mikäli pelaajat eivät keksi mitään toimivaa isännän alas saamiseksi, voit ehdottaa, että he esim. lavastavat väijytyksen, pysäyttävät vaunut ja kehottavat isäntää laskeutumaan niistä).

Isäntä astuukin alas vaunuistaan. Tällöin Arik (tai Regest, kumpi toimii tilanteessa paremmin). ”Petosta?” isäntä kysyy uhkaavasti – mutta vaikka hän tietäisi petoksesta, ei hän sitä paljasta. Nelisa laskeutuu alas vaunuista, asettuen isännän vierelle – vielä ei isännän tarvitse tietää hänenkin osuudestaan petokseen (toki, jos Nelisan pelaaja haluaa hyökätä isännän niskaan, siitä vaan, antaa pelaajien toimia siten kuin sillä hetkellä tuntuu hyvältä pelin kulun kannalta).

Mikäli pelaajahahmot ovat onnistuneet salaamaan petoksensa, Regest, Nelisa ja Arik aloittavat taistelun isännän kanssa, Kirelin teeskennellessä puolustavansa isäntää, valmiina käyttämään tikareitaan jos niitä tarvitaan.

Mikäli isäntä tietää petoksesta, ja näyttää siltä ettei Kirel toteuta hänen määräystään ja nouse muita vastaan, pyrkii isäntä surmaamaan Kirelin ensimmäisenä, tietäen tämän tikarien myrkystä.

Mikäli osa pelaajahahmoista on määrätty toisiaan vastaan, katsotaan (joko noppia heittäen tai ilman, riippuen pelin sen hetken tilanteesta) kykeneekö hahmo nousemaan toveriitaan vastaan, vai nouseeko hän silti isäntää vastaan. Tärkeää on myös miettiä, kykenevätkö muut pelaajahahmot taistelemaan heitä vastaan noussutta toveriaan vastaan.

Mikäli Kirelin tikariniskua tarvitaan, on tämä Kirelin **toinen koitos** – mikäli hän murtuu, hän ei kykene iskemään isäntää tikarillaan saadessaan siihen tilaisuuden (tämä siis olettaen että hän ei ole murtunut jo aiemmin matkalla väijytykseen).

HUOM! Isäntä iskee tappaakseen! Mikäli hänen iskunsa menevät läpi, ensimmäinen rampauttaa (eli tekee taistelukyvyttömäksi), ja toinen tappaa. **Mikäli Nelisa myrkytti isännän**, pätee sama myös pelaajahahmojen iskuihin (paitsi Kirelin tikariniskuun, joka tappaa välittömästi). **Mikäli Nelisa ei ole myrkyttänyt isäntää**, tarvitsevat pelaajahahmot kolme osumaa, ensimmäinen vahingoittaa (sen jälkeiset isännän heitot heitetään **2n10+1n6**), toinen rampauttaa taistelukyvyttömäksi, ja kolmas tappaa (poikkeuksen tähän tekee jälleen Kirelin tikarinisku, mutta se ei tällä kertaa tapa, vaan ”vain” rampauttaa suoraan). Kun isäntä on rampautunut, katsotaan, kykenevätkö hahmot iskemään viimeisen lyönnin, ja kuka on se, joka iskun antaa.

J. Kohtaus IX – Jälkinäytös

Mikäli nelikko voittaa, palaavat he isännän ruumiin (ja mahdollisten kaatuneiden toveriensa ruumiiden) kanssa isännän linnoitukselle (paitsi jos joukossa on tiedettyjä pettureita).

Mikäli toverit pitivät yhtä, eivätkä kääntyneet toisiaan vastaan (tai se, **että joku heistä kavalsi heidät herralleen ei koskaan paljastunut muille**), **pelauta kohtaus Xa – Uusi valta.**

Mikäli joukossa on tiedettyjä pettureita jotka selvisivät hengissä, nelikko ennen kotiinpaluutaan päättää mitä hänelle tehdään. **Pelauta kohtaus Xb – Toverit tuomitsevat petturin!**

Mikäli isäntä voittaa, tuhoaa hän vastarinnan, ja kun vain yksi petturi on enää hengissä, vangitsee isäntä tämän ja kuljettaa tämän takaisin linnaansa.

Mikäli joukossa oli niitä jotka kavalsivat muut isännälle, tapahtuu seuraavaa:

a) jos isännän edessä murtuneita pettureita on vain yksi, ja hän oli onnistunut uskottelemaan isännälle että oli mukana vain paljastaakseen petoksen isännälle (ja on yhä hengissä taistelun jälkeen), **pelauta kohtaous Xc – Petturi vannoo uskollisuutta isännälle!**

b) jos isännän edessä murtuneita pettureita on vain yksi mutta hän ei ole onnistunut uskottelemaan isännälle että oli mukana vain paljastaakseen petoksen isännälle (ja on yhä hengissä taistelun jälkeen), **pelauta kohtaous Xd – Isäntä surmaa petturin!**

c) jos isännän edessä murtuneita pettureita oli ollut useampia, isäntä ei luota siihen että he olivat mukana salaliitossa vain kertoakseen hänelle (tämä tilanne siis **kumoo** mahdolliset aiemmin tehdyt *epäonnistuneet* Epäluuloisuusheiot!). Jos joku näistä pettureista on yhä hengissä, **pelauta kohtaous Xd – Isäntä surmaa petturin!**

Vaihtoehtoiset kohtaukset

Nämä kohtaukset on kirjoitettu varsin tiiviisti ja ”ympäripyöreästi”, sillä vaihtoehtoja on niin lukuisia, joista tässä olen huomionut vain kourallisen. Mikäli pelaajat haluavat (erityisesti kohtauksessa Xc – Petturi vannoo uskollisuutta isännälle) toimia toisin kuin skenaario antaisi ymmärtää, mutta ratkaisu tuntuu sinusta pelinjohtajana toimivalta, hyppää rohkeasti pelaajien aloitteeseen mukaan!

K. Kohtaous Xa – Uusi valta

Eloonjääneet toverit palaavat linnalle ja julistavat isännän kuolleen.

Mikäli Arik on yhä hengissä, ottaa hän vallan, ja vallanvaihto sujuu ilman suurempia ongelmia. Kukaan ei edes osaa epäillä upseerien olleen osallisina isännän kuolemassa. Mutta peli ei ole ohi palvelijoiden ja soturien surressa edesmennyttä isäntää ja hurratessa uutta. Millaiseksi uusi vallanjako tarkkaan ottaen muodostuu? Esiintyykö pelaajahahmojen välillä riitoja tai epäsoopia asiasta? Pelatkaa ne!

Mikäli Arik on kuollut, joutuvat hengissä olevat sopimaan keskenään kuka ottaa vallan, ja joutuvat näkemään vaivaa uuden vallan vakiinnuttamiseksi. Millaisia hankaluuksia palvelusväen ja soturien suunnalta tulee? Entä ryhmän sisäinen tilanne? Millaiseksi uusi vallanjako tarkkaan ottaen muodostuu? Esiintyykö pelaajahahmojen välillä riitoja tai epäsoopia asiasta? Pelatkaa ne!

Miettikää/pelatkaa myös, millaiseksi hahmojen tulevaisuus muodostuu, ja miten isännän pettäminen heijastuu heidän tulevaisuuteensa.

L. Kohtaous Xb – Toverit tuomitsevat petturin

Eloonjääneet vangitsevat petturin, ja jo ennen linnoitukselle palaamista päättävät mitä petturille tehdään. Tapetaanko hänet saman tien? Tapetaanko hänet ja vieritetäänkö isännän kuolema hänen harteilleen? Vai armahdetaanko hänet? Kun pelaajahahmot ovat tehneet päätöksensä (ja mahdollisesti toimeenpanneet sen), palaavat he linnalle ja julistavat isännän kuolleen.

Mikäli Arik on yhä hengissä, ottaa hän vallan, ja vallanvaihto sujuu ilman suurempia ongelmia. Kukaan ei edes osaa epäillä upseerien olleen osallisina isännän kuolemassa. Mutta peli ei ole ohi palvelijoiden ja soturien surressa edesmennyttä isäntää ja hurratessa uutta. Millaiseksi uusi vallanjako tarkkaan ottaen muodostuu? Esiintyykö pelaajahahmojen välillä riitoja tai epäsoopia asiasta? Pelatkaa ne!

Mikäli Arik on kuollut, joutuvat hengissä olevat sopimaan keskenään kuka ottaa vallan, ja joutuvat näkemään vaivaa uuden vallan vakiinnuttamiseksi. Millaisia hankaluuksia palvelusväen ja soturien suunnalta tulee? Entä ryhmän sisäinen tilanne? Millaiseksi uusi vallanjako tarkkaan ottaen muodostuu? Esiintyykö pelaajahahmojen välillä riitoja tai epäsoopia asiasta? Pelatkaa ne!

Miten vaikuttaa hahmojen päätös petturin suhteen? Mikäli hänet armahdettiin, onko hän enää koskaan tasa-arvoinen muiden kanssa, miten toimii molemminpuolinen luottamus?

Miettikää/pelatkaa myös, millaiseksi hahmojen tulevaisuus muodostuu, ja miten isännän pettäminen heijastuu heidän tulevaisuuteensa.

M. Kohtaous Xc – Petturi vannoo uskollisuutta isännälle

Isäntä on nyt tuhonnut kaikki muut paitsi yhden upseereistaan, toveriensa petturin, joka on haavoittunut. Isäntä kuljettaa hänet vankinaan takaisin linnoituksensa, ja pakottaa polvilleen valtaistuimensa eteen. Miekka kädessään Venec puhuttelee uhkaavasti petturia ”Sinä petit minut, astuit liittoon muiden petturien kanssa, jotka suunnittelivat surmaamistani. Mutta vakuutat, että teit sen vain paljastaaksesi minulle heidän petolliset aikeensa.” Tässä kohtaa isäntä pitää pahaenteisen tauon, katsoen petturia silmillä, joiden katse on kylmä ja julma – on kuin hänen upseeriensa petos olisi vienyt hänen sisältään viimeisetkin inhimillisyyden rippeet. Mikäli

pelaajahahmo on vain hiljaa, jatkaa isäntä hetken päästä puhettaan, mutta mikäli pelaajahahmo yrittää sanoa jotakin, keskeyttää isäntä varsin pian tämän ja jatkaa: ”Jo se, että heidän puolelleen edes näennäisesti asetuit, oli osoitus petollisesta sydämestäsi.” Toinen tauko. ”Mutta olet aina palvellut minua hyvin... joten minä armahdan sinut kuolemalta. Saat pitää henkesi.”

Jos kyseessä on Arik, jatkaa isäntä, äänessään jotain joka voisi olla aavistus surua: ”Olet ollut minulle kuin oma poika...” Sitten hän pistää miekkansa tuppeen ja viittaa Arikia nousemaan seisomaan. ”Olkaamme kuin tätä ei olisi koskaan tapahtunutkaan.” Sitten hän viittaa Arikin poistumaan ja istuu itse valtaistuimelleen. Mutta katseessa, jolla hän seuraa Arikia kun tämä poistuu huoneesta, on uudenlaista synkkyyttä, ja sen takana heräävää epäluottamusta.

Arikin tulevaisuus: Arik saa pitää asemansa ja arvostuksensa, mutta isäntä ei enää koskaan luota häneen täysin. Vuosien varrella isännän julmuudet vain lisääntyvät, ja hän pitää huolen siitä, että Arik on aina keskellä kaikkein julmimpia tekoja. Lopulta isäntä tulee niin vainoharhaiseksi, että surmaa Arikin.

Jos kyseessä on Regest, jatkaa isäntä yhtä kylmällä äänellä kuin tähänkin asti: ”Olet aina ollut hyvä taistelija ja soturi.” Sitten hän pistää miekkansa tuppeen ja viittaa Regestiä nousemaan seisomaan: ”Ilmoittaudu viidennessä komppaniassa komppanian päällikölle. Hän tulee olemaan tästä lähin ensimmäinen esimiehesi, ja sinä tulet palvelemaan siellä tästä lähtien soturina.” Sitten hän viittaa Regestin poistumaan ja istuu itse valtaistuimelleen. Hänen katseessaan, joka seuraa Regestiä kun tämä poistuu huoneesta, on uudenlaista synkkyyttä.

Regestin tulevaisuus: Regest menettää asemansa ja kaiken arvovaltansa, ja hänet alennetaan rivisotilaaksi, eikä kukaan luota isäntänsä ja toveriensa pettäneeseen. Hän saa vastedes kaikki mitättömimmät työt tehtäväkseen, eikä kukaan halua taistella hänen rinnallaan.

Jos kyseessä on Nelisa, jatkaa isäntä, äänessään jotain joka voisi olla aavistus surua: ”Olet ollut minulle rakas...” Sitten hän pistää miekkansa tuppeen ja viittaa Nelisaa nousemaan seisomaan. ”Olkaamme kuin tätä ei olisi koskaan tapahtunutkaan.” Sitten hän viittaa Nelisaa poistumaan ja istuu itse valtaistuimelleen. Mutta katseessa, jolla hän seuraa Nelisaa kun tämä poistuu huoneesta, on uudenlaista synkkyyttä, ja sen takana heräävää epäluottamusta.

Nelisan tulevaisuus: Nelisa saa pitää asemansa, mutta isäntä ei enää koskaan luota häneen – hän saa jatkuvasti tuntea isäntänsä epäluulon nahoissaan. Vuosien varrella isännän julmuudet vain lisääntyvät, ja hän pitää huolen siitä, että Nelisa on aina keskellä kaikkein julmimpia tekoja. Lopulta isäntä tulee niin vainoharhaiseksi, että surmauttaa Nelisan.

Jos kyseessä on Kirel, jatkaa isäntä yhtä kylmällä äänellä kuin tähänkin asti: ”Olet aina tehnyt tehtäväsi tunnollisesti ja ollut hyvä soturi.” Sitten hän pistää miekkansa tuppeen ja viittaa Kireliä nousemaan seisomaan: ”Ilmoittaudu viidennessä komppaniassa komppanian päällikölle. Hän tulee olemaan tästä lähin ensimmäinen esimiehesi, ja sitä tulet palvelemaan siellä tästä lähtien soturina.” Sitten hän viittaa Kirelin poistumaan ja istuu itse valtaistuimelleen. Hänen katseessaan, joka seuraa Kireliä kun tämä poistuu huoneesta, on uudenlaista synkkyyttä.

Kirelin tulevaisuus: Kirel menettää asemansa ja kaiken arvovaltansa, ja hänet alennetaan rivisotilaaksi, eikä kukaan luota isäntänsä ja toveriensa pettäneeseen. Hän saa vastedes kaikki mitättömimmät työt tehtäväkseen, eikä kukaan halua taistella hänen rinnallaan. Lopulta eräänä yönä hänen yksikkönsä muut sotilaat lynkkaavat hänet.

N. Kohtaus Xd – Isäntä surmaa petturin

Isäntä on nyt tuhonnut kaikki muut paitsi yhden upseereistaan, toveriensa petturin, joka on haavoittunut. Isäntä kuljettaa hänet vankinaan takaisin linnoitukseensa, ja pakottaa polvilleen valtaistuimensa eteen. Miekka kädessään Venec puhuttelee uhkaavasti petturia ”Sinä petit minut, astuit liittoon muiden petturien kanssa, jotka suunnittelivat surmaamistani. Mutta vakuutat, että teit sen vain paljastaaksesi minulle heidän petolliset aikeensa.” Tässä kohtaa isäntä pitää pahaenteisen tauon, katsoen petturia silmillä, joiden katse on kylmä ja julma – on kuin hänen upseeriensa petos olisi vienyt hänen sisältään viimeisetkin inhimillisyyden rippeet. Mikäli pelaajahahmo on vain hiljaa, jatkaa isäntä hetken päästä puhettaan, mutta mikäli pelaajahahmo yrittää sanoa jotakin, keskeyttää isäntä varsin pian tämän ja jatkaa: ”Sillä ei ole mitään merkitystä.” Toinen tauko. ”Sillä tiedän että valehtelet.” Isäntä laskee miekan kärjen petturin kurkulle. ”Anele, että säästän henkesi. Kerjää, senkin kurja koira!” Isännän silmiin syttyy julma kiilto.

Lopulta, pelaajahahmon anelua tai vaiettua tai solvattua isäntää, aivan kuinka pelaajasta tuntuu oikealta, isäntä julma hymy huulillaan toteaa: ”Sinä ansaitsisit tulla kidutetuksi hitaasti ja kivuliaasti hengiltä... Mutta koska olen armollinen...” hän jatkaa ja kohottaa miekkansa petturin kurkulta, pitäen lyhyen tauon, juuri sen verran että petturi ehtii hengähtää helpotuksesta, ennen kuin jatkaa: ”...minä suon sinulle kivuttoman kuoleman.” Isäntä iskee miekallaan nopealla liikkeellä petturia, surmaten tämän siihen paikkaan, ja istuu sitten.

Jos kyseessä oli Arik tai Nelisa, katsoo isäntä valtaistuimensa edessä olevaa ruumista silmissään aavistus surua, ennen kuin nojaa valtaistuimensa selkänojaan katseensa synkkänä.

Jos kyseessä oli Regest tai Kirel, katsoo isäntä valtaistuimensa edessä olevaa ruumista kylmästi, vailla tunteita, ennen kuin nojaa valtaistuimensa selkänojaan katseensa synkkänä.

O. Kohtaus Xe – Kirel on surmannut isännän

Kirel on surmannut isännän tikarillaan valtaistuinsalissa. Nyt pelaajahahmoilla on ongelma. Miten selittää tämä uskottavasti sotureille ja palvelijoille? Mitä tekee Kirel? Piilottaako hän ruumiin jonnekin ja hakee muut? Miten nämä reagoivat yllättävään käänteeseen? Yrittävätkö kaikki neljä jotenkin sumplia asiat parhain päin? Vai tulevatko kaikki siihen lopputulokseen, että Kirel on uhrattava ja julistettava petturiksi yhteisen hyvän vuoksi? Vai saavutaanko tähän päätökseen vastoin Kirelin omia ajatuksia asiasta? Millaisia hankaluuksia palvelusväen ja soturien suunnalta tulee? Entä ryhmän sisäinen tilanne? Millaiseksi uusi vallanjako tarkkaan ottaen muodostuu? Esiintyykö pelaajahahmojen välillä riitoja tai epäsopua asiasta? Pelatkaa ne!

Miettikää/pelatkaa myös, millaiseksi hahmojen tulevaisuus muodostuu, ja miten isännän pettäminen (ja mahdollinen Kirelin uhraaminen) heijastuu heidän tulevaisuuteensa.

Hahmon nimi: Arik

Ikä: 27 vuotta

Sukupuoli: Mies

Ulkonäkö: Pitkä, harteikas, pitkät tummat hiukset.

Tausta: Arik oli orpo, jonka syystä tai toisesta sotaherra otti kasvatettavakseen. Sotaherra, Venec, on Arikille kuin oma isä, ja Arik on puolestaan hänen oikea kätensä ja luottomiehensä. Arik on ollut sotaherran soturina jo yhdeksän vuotta, joista tämän upseerina viisi vuotta.

Arikin lähimmät toverit ovat Kirel ja Regest.

Kun Kirel tuli sotaherran palvelukseen, sattui Arik näkemään, kuinka muutama muu soturi simputti Kireliä. Arik puuttui tilanteeseen, ja kaksikko on ollut ystäviä siitä lähtien.

Regest puolestaan on ollut Arikin ystävä ja toveri jo silloin kun molemmat olivat vasta lapsia.

Itseinho: Kantaa syyllisyyttä teoistaan

Väsymys: Alkaa olla henkisesti uupunut, muutoshalu voimakas

Anteeksiantava 11 /Kostonhimoinen 9

Antelias 10 /Itsekäs 10

Oikeudenmukainen 12 /Mielivaltainen 8

Armelias 10 /Julma 10

Siveä 11 /Kevytkenkäinen 9

Energinen 14 /Laiska 6

Kohtuullinen 13 /Nautiskeleija 7

Rohkea 15 /Pelkuri 5

Lojaali 14 /Petollinen 6

Vaatimaton 9 /Ylpeä 11

Harras 12 /Maallinen 8

Tunnollinen 14 /Vastuuton 6

Luottavainen 10 /Epäluuloinen 10

Hahmon nimi: Regest

Ikä: 26 vuotta

Sukupuoli: Mies

Ulkonäkö: Pitkä, harteikas, pitkät vaaleat hiukset.

Tausta: Regest on sotaherran ansioituneimpia upseereita, ja Arikin luotettu ystävä. Regest on ollut sotaherran, Venecin soturina jo kahdeksan vuotta, joista tämän upseerina neljä vuotta. Regest kunnioittaa ja ihailee Veneciä suuresti.

Regestin lähimmät toverit ovat Arik ja Nelisa.

Arik ja Regest olivat ystäviä ja tovereita jo silloin kun molemmat olivat vasta lapsia.

Nelisa ja Regest puolestaan joutuivat tappeluun keskenään heidän ollessa teini-iässä, ja ennen kuin kouluttajat saivat kaksikon erotettua, oli Nelisa antanut Regestille unohtumattoman selkäsaunan. Tämän jälkeen Regest on kunnioittanut Nelisaa, ja kunnioitus kasvoi ystävyudeksi.

Itseinho: Kantaa syyllisyyttä teoistaan

Väsytys: Henkisen väsymyksen hetkiä, muttei vielä varsinaisesti uupunut

Anteeksiantava 10 /Kostonhimoinen 10

Antelias 11 /Itsekäs 9

Oikeudenmukainen 10 /Mielivaltainen 10

Armelias 10 /Julma 10

Siveä 10 /Kevytkenkäinen 10

Energinen 14 /Laiska 6

Kohtuullinen 11 /Nautiskehijä 9

Rohkea 14 /Pelkuri 6

Lojaali 11 /Petollinen 9

Vaatimaton 8 /Ylpeä 12

Harras 8 /Maallinen 12

Tunnollinen 14 /Vastuuton 6

Luottavainen 9 /Epäluuloinen 10

Hahmon nimi: Nelisa

Ikä: 26 vuotta

Sukupuoli: Nainen

Ulkonäkö: Sirorakenteinen mutta suht lihaksikas, olkapituiset vaaleat hiukset.

Tausta: Nelisa on ansioitunut soturi, sotaherran, Venecin, luotettu upseeri, ja hänen mielitiettynsä ja henkivartijansa. Nelisa on ollut sotaherran soturina jo kahdeksan vuotta, joista tämän upseerina neljä vuotta. Nelisan tunteet Veneciä kohtaan ovat voimakkaat, mutta hänkään ei enää käsitä Venecin viimeaikaista käytöstä.

Nelisan lähimmät toverit ovat Regest ja Kirel. Regest ja Nelisa joutuivat tappeluun keskenään heidän ollessa teini-iässä, ja ennen kuin kouluttajat saivat kaksikon erotettua, oli Nelisa antanut Regestille unohtumattoman selkäsaunan. Regest oli kuitenkin ollut varsin kunnioitettava vastus, joten Nelisa oli alkanut tätä kunnioittaa, ja kunnioitus kasvoi ystävyudeksi. Kireliin Nelisa tutustui kun Kirel astui palvelukseen sotaherran ajurina – Nelisa tekee töitä eniten hänen kanssaan, koska on sotaherran henkivartija.

Itseinho: Syyllisyys on niin voimakas että aiheuttaa itseinhon tunteita

Väsymys: On alkanut vähitellen saada tarpeekseen, haluaa muutosta

Anteeksiantava 7 /Kostonhimoinen 13

Antelias 11 /Itsekäs 9

Oikeudenmukainen 14 /Mielivaltainen 6

Armelias 9 /Julma 11

Siveä 10 /Kevytkenkäinen 10

Energinen 14 /Laiska 6

Kohtuullinen 11 /Nautiskelija 9

Rohkea 14 /Pelkuri 6

Lojaali 15 /Petollinen 5

Vaatimaton 8 /Ylpeä 12

Harras 10 /Maallinen 10

Tunnollinen 14 /Vastuuton 6

Luottavainen 9 /Epäluuloinen 11

Hahmon nimi: Kirel

Ikä: 24 vuotta

Sukupuoli: Mies

Ulkonäkö: Pitkähkö, melko siro, kauniskasvoinen, olkapituiset ruskeat hiukset.

Tausta: Kirel on sotaherran, Venecin ajuri. Hän on upseereista fyysisesti heikoin, mutta korvaa sen nopeudella ja tarkkuudella. Hän on ollut sotaherran soturina jo kuusi vuotta, joista tämän upseerina kaksi vuotta. Kirel ihailee ja likipitäen palvoo Veneciä, ja siksi hänen onkin niin vaikea hyväksyä tämän viimeaikaisia tekoja.

Kirelin lähimmät toverit ovat Arik ja Nelisa.

Arikiin hän tutustui, kun hän erään kerran joutui muutaman sotilaan simputtamaksi, ja Arik sen nähdessään tuli väliin. Kirel ihailee suuresti Arikia, ja Arik on se henkilö, jonka puoleen Kirel herkimmin kääntyy. Nelisaan Kirel tutustui päästessään sotaherran ajuriksi. Hän tekee kaikkein eniten töitä juuri Nelisan seurassa, sillä toinen on sotaherran henkivartija.

Itseinho: Kantaa syyllisyyttä teoistaan

Väsymys: On alkanut vähitellen saada tarpeekseen, haluaa muutosta

Anteeksiantava 11 /Kostonhimoinen 9

Antelias 11 /Itsekäs 9

Oikeudenmukainen 10 /Mielivaltainen 10

Armelias 11 /Julma 9

Siveä 8 /Kevytkenkäinen 12

Energinen 12 /Laiska 8

Kohtuullinen 8 /Nautiskelija 12

Rohkea 11 /Pelkuri 9

Lojaali 14 /Petollinen 6

Vaatimaton 8 /Ylpeä 12

Harras 6 /Maallinen 14

Tunnollinen 12 /Vastuuton 8

Luottavainen 11 /Epäluuloinen 9

Isännän nimi: Venec

Ikä: Tuntematon, vaikuttaa noin 40-50 -vuotiaalta

Sukupuoli: Mies

Ulkonäkö: Pitkä, karismaattinen, hallitseva olemus, lyhyet tummat hiukset, läpitunkeva katse.

Luonne: Alkujaan hän oli ollut muille armoton, jopa julma, mutta omilleen oikeudenmukainen. Hän on ollut karismaattinen ja kunnioitusta herättänyt isähahmo. Nyt viimeaikoina hän on muuttunut erittäin arvaamattomaksi ja mielivaltaiseksi, ja äkkipikaistuksissaan omilleenkin julmaksi.

Anteeksiantava 5 /Kostonhimoinen 15

Antelias 5 /Itsekäs 15

Oikeudenmukainen 4 /Mielivaltainen 16

Armelias 4 /Julma 16

Siveä 14 /Kevytkenkäinen 6

Energinen 14 /Laiska 6

Kohtuullinen 14 /Nautiskelija 6

Rohkea 16 /Pelkuri 4

Lojaali 15 /Petollinen 5

Vaatimaton 5 /Ylpeä 15

Harras 12 /Maallinen 8

Tunnollinen 12 /Vastuuton 8

Luottavainen 5 /Epäluuloinen 15