

Ääni yössä

Kirjoittanut: Satu "Twilight Dream" Nikander

Kiitokset koepelaajilleni Sofi Saastamoiselle, Tuulille, Juha "Veh" Törmäselle ja Veckalle.

Mistä tässä pelissä on kysymys

Tämän pelin tarkoituksena on antaa pelaajille jännittävä ja, varsinkin loppupuolella, karmaiseva seikkailu. Ihannetilanteessa pelin näyttämönä toimiva kartano olisi pelaajien leikkikenttä, jossa he melko vapaasti voisivat seikkailla ja tutkia paikkoja, vähitellen törmäten epätavallisiin ja epäilyttäviin tilanteisiin ja asioihin, hahmojen kokiessa aina vain kasvavaa epävarmuutta ja suoranaista pelkoakin, lopulta päätyen kartanon salaisuuden keskelle. Valitettavasti neljä tuntia asettaa rajoituksia sille, kuinka vapaasti hahmot voivat toimia, jotta pelin tarina yhä ehtisi ajan puolesta saavuttaa loppuhuipennuksensa. **Pelinjohtajan suurin haaste onkin tasapainottaa pelaajien vapaus ja juonen etenemisen tempo.**

Tätä pelinjohtajan tärkeintä tehtävää olisi alla olevan varsinaisen skenaariotekstin tarkoitus helpottaa. **Sitä ei ole tarkoitettu seurattavaksi orjallisesta, jonkinlaisena kiveen kaiverrettuna ainoana totuutena, vaan se on yksi mahdollinen kuvaus tapahtumien kulusta** – kaikkia niitä lukuisia eri vaihtoehtoja ja käänteitä, joita peliin saattaa pelitilanteessa tulla, on mahdotonta ennakoida, saatika sitten tiivistää yhteen skenaariotekstiin. Todennäköisimmät vaihtoehdot (kuten myös huomautukset jäljellä olevan peliajan tarpeesta), olen pyrkinyt suurin piirtein kattamaan. **Pelin rakenne on lyhykäisyydessään seuraava: Hahmot saapuvat kartanoon, outoja asioita alkaa ilmetä, hahmot alkavat vähitellen selvittää mistä on kyse ja saavat vähitellen selville tiedonmurusia menneestä – tiedonmurusia, jotka vähitellen täyttävät heidät pahoilla aavistuksilla, epävarmuudella ja pelolla. Lopulta hahmot pääsevät nenäkkäin kartanon salaisuuden, petolapsen, kanssa.** Se, keneltä he skenaariotekstissä esiin tulevat tiedonmurut saavat, riippuu pelaajien omista ratkaisuksista, kuten riippuu myös se, missä tilanteessa he lopulta kartanon pienen asukin kohtaavat. Ja, mikäli pelaajat ovat sen tyyppisiä, että heitä täytyy ohjailla hienovaraisesti eteenpäin, on skenaariossa

jokunen ”valmiskohtaus”, joita voidaan hyödyntää. Näihin lukeutuu muun muassa finaalia ennakoiva kohtaus, jossa pikkuasukki ilmestyy jonkun hahmon sängynviereen.

Mikäli pelaajia on vähemmän kuin neljä, voivat pelaajat vapaasti valita hahmonsaa, mutta mikäli pelaajia on vain kaksi, olisi toivottavaa, että toinen hahmoista olisi tyttö ja toinen poika. Mikäli pelaajia on vähemmän kuin neljä, ovat valitsematta jääneet hahmot syystä tai toisesta jääneet Pariisiin. Nämäkin hahmot ovat siis olemassa, ja vaikuttavat siinä mielessä valittujen hahmojen elämään, mutta he eivät vain pelin tilanteessa ole läsnä.

Kartanon pienestä petolapsesta, eli pelimme hirviömaisestä vampyyristä

TÄMÄ OSIO ON VAIN PELINJOHTAJAN TIETOON! Pelinjohtaja voi, mikäli pelin **loputtua** aikaa jää, paljastaa tämän johdatusosion salat myös pelaajille. Etukäteen pelaajille ei ole tarkoitus kartanon pikkuasukista paljastaa mitään – hahmot eivät tiedä, että kartanon salaperäinen asukki on lapsi ennen kuin kuulevat itkua, joka kuulostaa lapsen itkulta. Tällöin hahmot alkavat vähitellen arvailla ja ihmetellä, mistä oikein on kysymys. Olisi siis suotavaa, että myös pelaajat tiettyyn pisteeseen saakka jakaisivat tämän hahmojen ihmettelyn ja ihmetyksen myös oikeasti.

Mutta nyt tämän kappaleen pääaiheeseen, eli pelimme vampyyriin. Historia ja nykylääketiede tuntevat sairauden nimeltä porfyria. Sen eräs nykyään hyvin harvinainen muoto, erytropoieettinen porfyria, oli yksi tärkeimmistä ”aatelisivampyyrin” arkkityypin luojista historiassa. Tätä, joskus vampyyri-porfyriaksikin nimitettyä sairautta, esiintyi sellaisissa aatelissuvuissa, jotka olivat tarpeeksi sisäsiittoisia, että harvinainen tautimuoto pääsi esiintymään. Tarinamme pieni peto kärsii tästä sairaudesta, jonka vallitsevia oireita ovat valonarkuus (aurinko polttaa muutamassa kymmenessä sekunnissa ihon vakaville palovammoille), vetäytyneet ja verta vuotavat huulet ja ikenet, punaisiksi tai punervan ruskeiksi värjäytyneet, luonnottoman isot ja terävät hampaat, ja voimakkaat, kohtauksittaiset tuskat. Mutta menneinä aikoina tätä ei sairaudeksi tajuttu, vaan sairaita pidettiin kirottuina, hirviöinä, tai yleisimmin, kuten pelimme pikkutyttöä, vampyyreinä. **Ja jos lapsi kasvaa siinä käsityksessä että hän on hirviö, ja jos häntä kohdellaan kuin hirviötä, hänestä myös sellainen tulee. Niin on käynyt myös tämän pelin pikkupedolle. Hänessä ei ole mitään hellyttävää, eikä häntä saa kuvata sääliänsä. Hän on juuri sellainen hirviö käytökseltään ja teoiltaan, kuin millaisena häntä pidetäänkin.**

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 hallitsemampi 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. Luonneparien olisi tarkoitus kannustaa pelaajia eläytymään ja uppoutumaan hahmoihinsa ja näiden tunteisiin.

Nopanheitot menevät luonteenpiirteiden mukana. Jos esimerkiksi halutaan katsoa, riittääkö hahmon rohkeus öisen kartanon käytävällä kulkemiseen oudon äänen alkulähteen selvittämiseksi, valitaan tähän jokin sopiva luonteenpiirre. Sopivia voisivat esimerkkitapauksessa olla Rohkeus (hahmo on siinä määrin rohkea, ettei hän vähästä hetkahda), Ylpeys (hahmo on sen verran ylpeä, ettei halua myöntää itselleen tai kanssaihmisilleen pelkäävänsä) tai Itsekkyys (hahmo haluaa tietää mitä on tekeillä, ja hän on tottunut aina saamaan haluamansa). 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 (mikäli pelaaja pystyy pelillisesti luonteenpiirrevalintansa perustelevaan) – se kertoo vain pelaajan 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 isoveli ja pikkusisko kiistelevät siitä mitä tehdään. Tällöin molemmat pelaajat heittävät sopivia luonteenpiirteitä (esim. veljen Tunnollisuus ja sisaren Itsekkyys). 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 isoveli on heittänyt Tunnollisuutta (15) saaden nopista 12, ja pikkusisko Itsekkyyttä (13) saaden nopista 12, voittaa isoveli, sillä 15-12 on 3 siinä missä 13-12 on vain 1.*

Ajankuvaa

Tämä osio on PELINJOHTAJALLE referenssimateriaaliksi aikakaudesta. Tätä ei ole tarkoitus lukea ääneen pelaajille sanasta sanaan, vaan on lähinnä sitä varten, että pelinjohtajalla olisi ote elettävään aikakauteen, tai mikäli pelinjohtaja/pelaajat haluavat/tarvitsevat jotain konkreettista havainnollistamaan elettävää aikaa.. Olisi kuitenkin hyvä, jos pelinjohtaja luonnehtisi lyhykäisestään olennaisimmat (olennaisimmat lihavoitu) pelaajille.

Ja HUOM! Historialliset faktat eivät saa olla este hyvälle pelaamiselle, eli jos joku pelaaja toimii ajankuvan vastaisesti, mikäli se ei tunnu ketään muuta pelaajaa

häiritsevän vaan luo lisää hyvää peliä, eikä vallan sotke pelinjohtajan pasmoja, niin siitä vain.

Yleistä historiaa:

Vuosi 1714, tai kuten tuolloin oli tapana asia muotoilla, ”Anno Domini 1714”, Herran vuosi 1714.

Aikakausi barokin ja rokokoon siirtymävaiheessa.

Kuningas Ludwig XIV(=14), Aurinkokuningas, hallinnut jo 71 vuotta (ikää kuninkaalla oli tuolloin 75 vuotta).

Ranskan valtionuskonto roomalais-katolisuus.

Suhteet muiden valtioiden välillä ovat rauhaisat, sillä sota Espanjan kruununperijästä useiden Euroopan valtioiden välillä on juuri saatu päätökseen, tavallaan ”tasapeliin”, ja Ranska on Euroopan hallitseva valtio.

Ranska on jo jossain määrin siirtomaavalta.

Aateliset elävät omassa maailmassaan.

Aateliset saavat varallisuutensa veroista ja jossain määrin siirtomaista.

Kirjapaino keksittiin jo 1500-luvulla, joten **kirjoja on jo melko runsaasti, ja lukutaito aatelisten keskuudessa varsin yleistä**, myös aatelisnaisten keskuudessa (tähän vaikutti tosin paljolti isän asenne naisten lukutaitoa kohtaan). **Tämän pelin kaikki pelaajahahmot osaavat lukea.**

Raamattuja on taloudessa vain yksi, kunniapaikalla keskellä olohuonetta/kirjastohuonetta, ja sitä lukee vain perheen pää.

Pimeän tullen valonlähteinä ovat kyntteliköt.

Tuohon maailman aikaan ei ollut sellaisia asioita kuin WCt.

Vaatetuksesta:

Naiset pukeutuvat korsetteihin ja paniereihin (suom. ”leipäkori”), jonka tarkoituksena on leventää lantiota sivusuunnassa, muttei eteen- tai taaksepäin (ei siis vielä krinoliini-aikaa ja jokasuuntaan järjettömän leveitä hameita). Jo 10-vuotiaat saatettiin pukea korsettiin ja paniereen.

Kaikki aatelismiehet käyttävät peruukkeja.

Miehillä ja naisilla on erittäin paljon korukirjailuja vaatteissa, ja varsinkin naisilla erittäin voimakkaita värejä vaatteissaan.

Meikkaaminen kuuluu niin miesten kuin naistenkin rutiineihin, mutta ”maaseudulla” ollessa se oli kevyempää kuin hovissa tai kaupungin seurapiireissä ollessa.

Tapakulttuuri:

Illallinen syödään merkittävän myöhään.

Haukoilla metsästetään erilaisia kookkaita lintuja (kyyhkyt, peltopyyt) ja pienriistaa kuten jäniksiä; koirilla taas kettuja, jäniksiä ja rusakoita. Se mitä saatiin saaliiksi, syötiin seuraavina päivinä aterioilla. Samaten turkikset menivät talvivaatteisiin – toisin sanoen lähes kaikki metsästetty hyötykäytettiin.

Myös naiset metsästävät – Fantine on vielä liian nuori metsästäämään, mutta on kuitenkin mukana metsästysretkellä

Vanhimpien lasten velvollisuudet – debytointi seurapiireissä ja hovissa, vanhin tyttö vastuussa nuoremmista siskoistaan, vanhin poika taas kaikista nuoremmista sisaruksistaan.

Nuoremmilla lapsilla enemmän vapauksia, eritoten nuorimmaisella.

Nuoret siveitä ja hyvin kasvatettuja, varsinkaan tytöt eivät mieti nk. nimeämättömiä asioita, eli intiimiasioita.

Vanhempien puhuttelu: Arvon äiti, arvon isä, (arvon) herra paroni.

Politiikka ei suuremmin kuulu naisten maailmaan.

Tytöt eivät liiku omillaan (elleivät lähde salaa seikkailemaan), vaan liikkuvat seuraneitinsä tai veljiensä kanssa.

Hienot neidit eivät istu pöydän reunalla – eivätkä kyllä hienot pojatkaan.

Uskomuksia:

Oli yleistä tietoa tuohon aikaan, että vampyyreja ja muita yön olentoja oli, ja sellaiseksi muuttuivat muun muassa itsemurhan tehneet, jollei heitä haudata tienhaaraan seiväs sydämessään.

Hahmojen suvusta ja paronin suvusta lyhyesti

Tämä osio on tarkoitettu myös pelaajien tietoon.

De Silhouetten suku on varsin arvostettu aatelissuku, joten kun vanhimmat hahmot siirtyvät talven tultua seurapiireihin, on heillä lähtökohtaisesti ihan hyvät lähtöasetelmat – he eivät joudu todistamaan itseään niin paljon kuin monet muut nuoret joutuvat, koska suku on arvostettu ja kunnioitettu aatelissuku muiden joukossa.

Sisarukset ovat hyvin läheisiä ja pitävät yhtä. Nuorimmainen on vanhempien sisarusten lemmikki.

Paroni Valéry du Villeparisiksen suku on melko etäisesti sukua de Silhouetten suvulle, mutta kuitenkin sellainen, johon pidetään yhteyttä. Se on arvostettu suku, mutta myös sellainen, johon liittyy jonkin verran asioita, joista ei puhuta (tai ainakaan niistä ei ole de Silhouetten suvun nuorelle nelikolle puhuttu).

Nuoret ovat nyt saaneet kutsun paronin kartanolle, joten toki he ottavat kutsun vastaan.

Paroni on ollut aikoinaan naimisissa, mutta hän on jäänyt leskeksi, ja vallan asettunut asumaan kartanolleen.

Pelin tapahtumakaaren tiivistelmä

1. päivä

Nuoret saapuvat
Illallinen
Tutustumista kartanoon
Huuto

1. yö

Itkua yössä
Ovi huomataan ensimmäistä kertaa

2. päivä

Yöllisen äänen ihmettelyä
Palveluspojat puhuvat ohi suunsa
Metsästystä
Salaisuus rouvan kuolemasta

2. yö

Askelia yössä
Lapsi sängyn vieressä/Hahmot menevät käytävään

Pelin kulku

1. päivä

Hahmot ovat lopulta saapuneet päämääräänsä, paroni Valéry du Villeparisiksen kartanolle. Vaikka matka taittui kätevästi kuomuvaunuissa, oli lähes koko päivän mittainen matka Pariisista rankka (lähtö aamunkoitossa, perillä vasta illan jo vähitellen hiippiessä) – varsinkin, kun kaikki tiet ovat maalla sorateitä, jolloin kulku on melkoista tärinästä (toisin kuin kaupunkien mukavilla mukulakivillä). Kaikki lienevät siis jossain määrin matkasta uupuneita. Palvelusväki on purkanut matka-arkut vaunuista penkkien alta ja vaunujen päältä. Hahmoilla on matkassaan sekä yksi seuraneiti nuorille neideille, että yksi miespalvelija nuoria herroja palvelemaan.

Hahmot on ohjattu huoneistoihinsa länsisiivessä, joka on kartanon siivistä se, jota tällä hetkellä pääasiallisesti asutetaan. Kartano on varsin kookas, ja siinä on neljä siipeä, ristin muodossa – länsisiipi, pohjoissiipi, itäsiipi ja eteläsiipi. Siinä, missä siipien risteyskohdat käytävällä kohtaavat, on varsin kunnioitettavan suuri kirjasto, länsi- ja pohjoissiiven ”kulmassa” (jotta sitä ei tarvitsisi muuttaa joka kerta kun talonväki vaihtaa siipeä). Herrasväen asuinhuoneistot ovat käytävällä oikealla, käytävällä vasemmalla on ovia palvelijoiden käytäviin, jotka risteilevät kartanon rakenteissa, sekä rappuset jotka

johtavat ruokasaliin, puoli kerrosta alemmas. Pitkän käytävän päässä on paronin asuinhuoneisto. Nuoret on ohjattu kahteen huoneistoon, tytöt saavat toisen huoneiston, ja pojat toisen, lähempänä paronin huoneistoa sijaitsevan huoneiston. Astuttaessa huoneistoon on oleskeluhuone, josta johtaa ovet kahteen vastapäätä toisiaan sijoitettuihin makuukammareihin.

Kartanossa on tällä hetkellä vain isäntäväki, eli herra paroni du Villeparisis, hänen palveluskuntansa, sekä nelikko.

Mitä nuoret tekevät ennen kuin illalliskongi soi? Siistiytyvät varmasti, ja vaihtavat matkavaatteet pois omien palvelijoidensa auttamina. Mitä muuta? Poikia ainakin saattavat kiinnostaa koirat ja muut metsästysjutut.

Sopivassa kohtaa illalliskongi soi. Mikäli hahmot haluavat tutkia kartanoa heti, siihen heille tovi annettakoon, mutta jos pelaajat eivät vielä oikein keksi hahmoilleen tekemistä, voi kongi soida pian – ei kannata pitkittää tilannetta, jos pelaajilla ovat hahmot vielä hakusessa, jottei pelin loppupuolella aika loppu kesken.

Illallinen on hieno, ja ruokasalin pöytä on pitkä. Isäntä istuu pöydän päässä, ja vähän matkaa hänestä eteenpäin on katettu paikat nuorille. Pojat ovat ensin, Verrell isännän oikean käden puolella ja Yves vasemman, sen jälkeen tytöt, Felicite oikean ja Fantine vasemman käden puolella. Seinällä, vastapäätä isäntää, on todella kookas taulu, joka esittää todella kaunista nuorta naista (mikäli taulusta tulee enemmän puhetta, paroni toteaa taulun esittävän vaimoaan, mutta palaa sitten muihin aiheisiin – ei selkeästikään halua puhua edesmenneestä vaimostaan).

Varsinainen illallistilanne voidaan pelata joko yksityiskohtaisemmin tai, mikäli pelaajien suunnalta aktiivisuus on yhä vaisumpaa, pelinjohtaja voi vain kertoa yksityiskohtia (jos vaikka jokin detalji herättäisi pelaajat pelaamaan kohtausta enemmän). Nämä neuvot pätevät myös tuleviin illallis-, metsästys- yms -kohtauksiin.

Illallistilannettakaan ei kannata pitkittää turhanpäiten.

Talon isäntä toivottaa nuoret tervetulleeksi ”matalaan majaansa”. Hän on noin nelissäkymmenissä oleva varsin charmantti, hyvin miellyttävä, vähän surumielisen oloinen herrasmies, joka puhuu siitä, kuinka mukavaa on saada välillä seuraa kartanoon. Pöytäkeskustelu liikkuu Pariisin kuulumisissa, haukastamisessa ja metsästämisessä (paroni suosittelee alueita, joita kannattaa suosia seuraavan päivän metsästysretkellä), kartanossa ja sitä ympäröivässä laajassa puutarhassa, viininviljelyssä (kartanolla on oma viinitarha, josta puhuttaessa isäntä innostuu vallan erittelemään syitä alueen erinomaisuudesta viinien viljelyyn), ja niin edespäin (HUOM. politiikasta ei keskustella ruokapöydässä). Isäntä suosittelee myös visiittiä kartanon kirjastoon, sillä se on (isännän taidekokoelman lisäksi – isäntä on taiteiden ystävä ja suojelija) hänen ylpeytensä.

Illallisen jälkeen isäntä toteaa vetäytyvänsä nyt, sillä pimeä on jo laskenut, mutta toivoo, että vieraat viihtyisivät ja katselisivat rauhassa ympärilleen, ja suosittelee käymään ainakin kirjastossa.

Mikäli hahmot, tai osa hahmoista (poikia saattaa kiinnostaa myös käydä tutustumassa metsästyskoiiriin ja -haukkoihin), siirtyvät kirjastolle, näkevät he palvelijan tulevan pohjoissiivestä kantaen tarjotinta, jolla on käytettyjä illallisastioita. Astiat ovat selkeästi sellaisia, joista herrasväki syö.

Kirjasto on tosiaan varsin kookas tuon ajan kirjastoksi. Siellä on paljon hienoja nahkakantisia kalliita niteitä, ja keskellä kirjastohuonetta lukujalustalla on auki du Villeparisiksen suvun sukuraamattu. Siihenhän ei ole soveliasta muuta kuin talon isännän koskea, mutta vilkaisukin riittää kertomaan, että se on vanha ja todella arvokas, käsin kuvitettu ja kopioitu laitos muutaman sadan vuoden takaa.

Hahmojen puuhat keskeyttää epäinhimillisen kuuloinen huuto. Mikäli hahmot menivät kirjastoon, huuto kuuluu sinne, muussa tapauksessa se kannattaa ajoittaa niin, että joku on suhteellisen lähellä kirjastoa kuulemassa sen. Se on melko lyhyt ja katkeaa nopeasti, ja on ehdottoman epäinhimillisen kuuloinen. On hyvin vaikea sanoa, kuuluiko se jostain kartanon sisältä, vaiko kenties kartanoa ympäröivästä puistosta. Sen kuulijoilla lienee varsin paikallaan Rohkeus/Pelko/jokin-soveltuva-ominaisuus -heitto. Huutoa seuraa melkeinpä korostunut hiljaisuus. Mitä tekevät hahmot? Kenties lähtevät tutkimaan mikä merkillinen sen aiheutti, tai sitten vetäytyvät huoneisiinsa niin nopeasti kuin vain pääsevät.

1. yö

Miten yö sujuu, kun kaikki ovat siirtyneet huoneisiinsa? Kuka saa unta, kuka nukkuu missäkin (jääkö esim toinen veljistä tyttöjen huoneiston yhteistilaan ”vartioimaan”), jääkö joku sinä yönä vaille unta.

Jos ja kun joku nukkuu kevyemmin, kuulee hän yöllä lapsen itkua, joka kuuluu jostakin. Lähteekö herännyt tutkimaan mistä ääni kuuluu? Herättääkö hän muita? Mikäli hän lähtee käytävään ottamaan selvää siitä mitä tapahtuu, kuulee hän käytävässä ollessaan, kuinka pohjoissiiven lähistöllä avataan jokin pieni ovi (todennäköisesti yksi palvelijoiden ovista), kuuluu kevyitä, kiirehtiviä askelia, tulee mieleen naispalvelijan askeleet, sen jälkeen kuuluu kuinka raskaita salpoja avataan, jokin iso raskas ovi aukeaa, jolloin itku kuuluu huomattavasti selvemmin, sitten itku katkeaa, ja raskas ovi sulkeutuu. Sen jälkeen ei kuulu mitään. Lähtevätkö hahmot tutkimaan, mikä ovi olisi kyseessä?

Mikäli hahmot kääntyvät kulmasta pohjoissiipeen, näkevät he raollaan olevan palvelijoiden oven. Pienen matkan päässä käytävässä he näkevät päätyseinän, jota peittää painava kangas. Mutta hahmot tietävät, että tässä kartanossa pitäisi olla myös pohjoissiipi, ja tarkempi katsominen paljastaakin, että kangas on siirretty osittain syrjään, ja sen takana näkyy iso, massiivinen, raskas, tamminen, isoin salvoin ulkopuolelta teljettävä ovi. Ovi ei juuri nyt ole teljetty.

Mikäli hahmot haluavat tutkia ovea enemmänkin, huomaavat, että yhtenä salpana on ympyränmallinen, messinkinen riipus, jonka päällä seisoo kaksi haukkaa, jotka katsovat

toisistaan pois päin, ja jotka on kytketty kaulasta yhteen ketjulla. Riipuksessa on kuvattu kruunupäisen miehen rintakuva, ja sitä kehystävät latinalaiset ja kyrilliset kirjainmerkit. Mikäli hahmot tutkivat riipusta vielä tarkemmin, huomaavat, että toisella puolella on rintakuvan asemasta haarniskapukuinen mies, jolla on toisessa kädessä maahan osoittava miekka, ja toisessa kädessä maahan osoittava seiväs. (GMlle: Tämä riipus on oikeasti olemassa, se valmistettiin suojaamaan vampyyreiltä 1600-luvulla.)

Lähtevätkö hahmot avaamaan ovea ja menemään sisälle? Jos yrittävät, törmäävät he heti ovella takaisin päin tulevaan, hieman iäkkäämpään, tomeraan naispalvelijaan, joka kohteliaasti sanoo, ettei käytävään valitettavasti voi mennä, ja sulkee oven hahmojen nenän edestä ja telkeää sen, toivottaa herrasväelle hyvää yötä, ja suuntaa avoimelle palvelijoiden ovelle. Jos siitä huolimatta hahmot yrittävät uudestaan sisään (vanhemmat sisaret saattavat tosin huomauttaa, että se on epäsoviva), tulee heittää saavatko he salvat auki. Jos saavat, on oven takana pitkä, pimeä käytävä, jonka ikkunoiden raskaat pimentävät verhot on vedetty syrjään niin että kuunvalo täyttää käytävän. Kaikki on pölyn peitossa, ja vähät käytävällä olevat huonekalut on suojattu kankailla. Siellä on pimeää, kylmää ja vetoisaa. Maassa näkyy kuitenkin kuun (ja kynttilöiden, mikäli hahmoilla on kynttelikkö mukanaan) valossa selkeä polku pölyssä – käytävää kuljetaan kyllä. Kun hahmot seuraavat sitä, toteavat he, että pohjoissiipi on paljon pienempi kuin länsisiipi (ei esimerkiksi ruokasalin portaita missään, eli ei ruokasalia), eli se on ollut käytössä vierassiipenä, tai kenties vakituisena asuinsiipenä jonkin toisen siiven lisäksi silloin kun kartanossa vielä asui enemmän väkeä. Polku pölyssä johtaa käytävän perällä olevalle ovelle (muut ovet ovat selkeästi olleet vuosikausia suljettuina), joka on lukittu. Oven toiselta puolelta ei kuulu mitään. Mitään muuta nähtävää käytävässä ei ole, eikä oven murtaminen auki ole missään nimessä soveliasta, joten oletettavasti hahmot palaavat takaisin.

Palaavatko he omiin huoneisiinsa/yön nukkumajärjestelyihin, ja asettuvat nukkumaan, vai herättävätkö he muut (mikäli eivät olleet jo koko joukolla liikkeellä)? Miten tämän jälkeen tulee uni? Mitä tekevät ne, jotka eivät saa unta?

Loppuyö sujuu ilman välikohtauksia (elleivät hereillä olevat hahmot järjestä sellaisia).

2. päivä

Aamu alkaa siistiytymisellä ja jatkuu aamiaisella. Puhuvatko hahmot edellisen illan ja yön tapahtumista keskenään? Aikovatko he kysellä niistä muilta? Paronilta kysymistä saatetaan harkita, mutta joku vanhemmista sisaruksista saattaa taas katsoa, että asiasta paronilta kysyminen on sopimatonta. Mikäli kuitenkin päädytään siihen, että paronilta kysytään, paroni kiistää tietävänsä mitään moisesta, ja toteaa, että palvelijoilla oli varmaan jotain omaa hämminkiä silloin, ja vaihtaa sen jälkeen visusti aihetta.

Ketkä menevät hakemaan koiria? Pojat oletettavasti, mutta myös koko hahmokaarti saattaa olla niitä hakemassa sillä aikaa kun isäntä valvoo talleilla hevosten valmistelua. Kun hahmot lähestyvät koiratarhaa, kuulevat he, kuinka kaksi koiria valmistelemaa

palvelijanuorukaista juttelee keskenään. Ennen kuin kaksikko huomaa hahmot, ehtivät hahmot kuulla osan. Hahmot eivät ihan sanasta sanaan sitä kuule, mutta aika pitkälti keskustelu menee näin: ”Ai, huusikse taas viimeyönä?” ”Mm-m, huusi... Äiti joutu juokseen sinne yöllä...” ”Hei, oletsa koskaan nähnyt sitä?” ”En, mut äiti sanoo että se on tosi pelottava... Ei ihme, että se talon rouvakin silleen-” Tässä vaiheessa nuorukaiset tajuavat, että heillä on yleisöä, ja keskeyttävät hämillään, sanoen ”Joo, tässä näitä koiria, herrasväki on hyvä tuotanoin!” Mikäli hahmot haluavat tentata tarkemmin nuorukaisilta, mistä nämä puhuivat, nämä vilkuilevat toisiaan ja välttelevät kysymyksiä ”Emmehän me mitään erikoista, arvon herrasväki, me vaan näitä koiria...” Ja tässä vaiheessa paikalle saapuukin jo renkejä ja muita palvelijoita myös noutamaan koiria. Tilustenhoitaja alkaa kyselemään: ”Niin, mitkäs näistä koirista herrasväki halusi itselleen valita?”, ja palveluspojat käyttävät tilaisuutta hyväkseen ja livahtavat paikalta.

Isäntä on taas innoissaan kun saa nuorista seuraa metsästysretkelleen. Jos halutaan, voivat metsästäjät vähän heitellä energisyyttä, kuka saa millaisenkin saaliin (Fantinehan ei osallistunut metsästyksen, mutta oli seurana).

Illallinen sujuu hyvin. Seuraavan päivän ohjelmaa suunnitellaan – metsästyskoirien ja -haukkojen on hyvä levätä tämänpäiväisen metsästyksen jäljiltä, joten mahdollisuuksia on mm. ratsastukselle lähtöä, piknikkiä, tai kartanon puistossa oleskelua. Keskustellaan päivän metsästysretkestä ja saaliista, jonka parhaita paloja juuri nautiskellaan.

Illallisen jälkeen, pimeän taas tultua, isäntä vetäytyy huoneistoonsa. Mikäli hahmot siirtyvät jonnekin kirjaston läheisyyteen, näkevät he jälleen, kuinka palvelija kantaa pohjoissiivistä tarjotinta, jolla on käytettyjä illallisastioita. Tällä kertaa astioiden joukossa on rikkimennyt juomakannu.

Näillä main olisi pelinjohtajan syytä vilkaista kelloa. Jos peliaikaa on jäljellä enää tunti (tai huonossa tapauksessa vielä vähemmän), on jo kiire johdatella peliä kohti finaalia, mikäli se ei ole omalla painollaan sinne jo menossa. Mikäli aikaa on yhä lähemmäs kaksi tuntia, voivat hahmot yhä toimia miten parhaaksi katsovat. Mikäli peliaika alkaa olla vähissä eivätkä hahmot tässä vaiheessa itse aktivoitu, voi pelaajia muistuttaa siitä, että palvelijoilta voisi saada jotain tietoa irti kartanon kummallisista tapauksista. Tätä voi myös ehdotella silloinkin, kun hahmot aktiivisesti haluavat lähteä ottamaan enemmän asioista selkoa.

Mikäli joku lähestyy palveluskuntaa (tai palveluskunta sattuu juoruamaan sopivassa paikassa jonkun hahmoista liikkeessa lähistöllä), kuulee hän kahden palvelustytön taivastelevan: ”Taasko se pikku peto rikkoi astioita...” ”Juu, kannun pisti säpäleiksi...” He vaikenivat kun huomaavat jonkun herrasväestä tulevan. Kun heitä puhutellaan, on ensimmäinen reaktio hämmennys, mutta toisaalta, herrasväki tekee niin kuin herrasväki tahtoo, ja jos herrasväki tahtoo jutella palvelijoille, niin kai sitten niin... Tilanteesta ja hahmosta riippuu, millaisin konstein ja kysymyksin hahmo saa tietää tämän (tätä tietoa ei saa antaa liian helpolla, mutta sen saamisesta ei myöskään pidä tehdä mahdotonta): kartanon rouva hirtti itsensä seitsemän vuotta aiemmin (tässä vaiheessa palvelusväki tekee ristinmerkin, kuten hahmonkin kuuluisi, sillä tuohon aikaan itsemurha oli Paha

Asia ja sen esiintuominen saattoi tietää ikävyyksiä), ja lepää nyt tienhaaraan haudattuna seiväs sydämessään. Tämän tiedonmurusen lisäksi palvelijat alkavat sanomaan jotakin lapsesta, mutta juuri tuolloin taloudenhoitajatar (tai joku muu vastaavassa korkeassa arvoasemassa oleva palvelija, mikäli tämä tapahtuu muunlaisissa olosuhteissa) sattuu ilmestymään palvelijoiden käytävästä (kulman takaa, jne, tilanteen mukaan), ja palvelijakaksikko niitata niksauttaa ja kiiruhtaa töihin.

2. yö

Menivät hahmot kyselemään palvelijoilta asioita tai ei, voi heitä myös ohjailta takaisin pohjoissiiven ovelle. Tässä vaiheessa ilta on jo kääntynyt yöksi.

Mikäli hahmot tässä vaiheessa päättävät mennä käytävään, ei kukaan heitä tule estämään. Mikäli he eivät mene käytävään, odottaa heitä pidemmällä yötä ikävä yllätys. Kursiivilla on todennäköinen tapahtumien kulku, mikäli hahmot menevät käytävään, alleviivattuna se, mitä todennäköisesti tapahtuu jos hahmot vain menevät huoneisiinsa. Kun jälleen käytän normaalia fonttityyppiä, on palattu yleispätevään tapahtumien kuvaukseen.

Mikäli nuoret eivät aiemmin ole käyneet käytävässä, pelinjohtajan kannattaa hyödyntää aiemman mahdollisen visiitin kuvausta käytävän kuvailuun. Tällä kertaa tosin se ovi, joka viimeksi oli suljettuna ja lukittuna, on nyt auki. Mikäli seurue uskaltautuu peremmälle kurkistamaan huoneeseen, näkevät he tyhjän makuuhuoneen, jonka sängyssä joku on selkeästi juuri hiljan ollut. Osa huoneen tavaroista on rikottu, ja lattialla on jonkin verran sirpaleita yhä jäljellä särjetyn kannun jäljiltä. Paksut, kaksinkertaiset pimennysverhot on vedetty syrjään, ja kuunvalo valaisee huonetta.

Kun pelaajat kääntyvät palatakseen takaisin isoille oville (joko kun päättävät sittenkin jättää käytävän tutkimatta, tai käytyään huoneessa), he kääntyessään näkevät takanaan lapsen. Lapsi on ilmeisesti tyttö, ja noin kahdeksan vuotta vanha, pienikokoinen ja sairaalloinen (pelinjohtaja muistanee ylempänä olevan kuvauksen porfyriaa sairastavan erityispiirteistä). Yhdennäköisyys taulun naiseen on kuitenkin selvä – kyseessä on edesmenneen talon rouvan tytär, joka olisi varsin kaunis, jos näyttäisi edes etäisesti normaalilta.

Mikäli hahmoilla on kynttelikkö mukanaan, sähähtää tyttö saman tien kynttilöiden valon osuessa häneen, ja nostaa kätensä suojaamaan silmiään, kiertäen vähän sivummalle. Tällöin hahmot näkevät tytön käsivarsia peittävät vanhat paloarvet, ja tämän luonnottomat hampaat. Heti päästyään kynttilöiden välittömän valokehän ulkopuolelle, yrittää tyttö käydä kynttilöitä kantavan kimppuun, pyrkien puremaan käteen, jotta tämä pudottaisi kantamansa kynttelikön. Tyttö joko onnistuu tai epäonnistuu tässä. Mikäli hän epäonnistuu, jatkaa hän pakonomaisesti kynttilöiden ”sammutusyrityksiään”. Tällöin joku muu hahmo saattaa päästä karkuun. Jos taas tyttö saa kynttilät sammumaan, asettuu hän taas huolella kauempana olevan raskaan oven ja hahmojen väliin, hymyilee leveästi ja sanoo: ”Leikkikää kanssani.” (Tähän kohtaan hypätään myös, mikäli hahmoilla ei ollut kynttilöitä ollenkaan.) Mitä tekevät pelaajat? Pelinjohtajan kuuluisi esittää tyttö

erittäin arvaamattomana ja epävakana, joka saattaa käydä silmille pienestäkin ärtymyksen aiheesta. Oletettavasti ennen pitkää joku hahmoista pääsee livistämään tytön otteesta. Kenen puoleen tämä karkuun päässyt kääntyy? Palvelijoiden (tulevat nopeasti paikalle ja pakottavat tytön huoneeseensa varsin rajuin ottein), vaiko paronin (joka toimittaa tytön huoneeseensa lähes yhtä kovakouraisesti, mutta kuitenkin selkeästi välittäen työstä enemmän kuin palvelijat).

Mikäli hahmot menevät nukkumaan, havahtuu joku (pelinjohtajan kannattaa valita pelaajahahmoista se, jolla on ollut kaikkein vähiten toimintaa) heistä aamuyöstä siihen, että sängyn vierellä seisoo lapsi. Lapsi on ilmeisesti tyttö, ja noin kahdeksan vuotta vanha, pienikokoinen ja sairaalloinen (pelinjohtaja muistanee ylempänä olevan kuvauksen porfyriaa sairastavan erityispiirteistä). Yhdennäköisyys taulun naiseen on kuitenkin selvä – kyseessä on edesmenneen talon rouvan tytär, joka olisi varsin kaunis, jos näyttäisi edes etäisesti normaalilta.

Mitä tekee hahmopoloinen, joka noin tulee yllätetyksi? Lapsi hymyilee leveästi, jolloin tämän luonnottomat hampaat näkyvät varsin selvästi, ja sanoo ”Leiki kanssani”. Mitä tekee hahmo? Pelinjohtajan kuuluisi esittää tyttö erittäin arvaamattomana ja epävakana, joka saattaa käydä silmille pienestäkin ärtymyksen aiheesta. Hahmo todennäköisesti saa hälytettyä apua (esimerkiksi järjestämällä kovan melun, joka herättää toisen huoneistossa nukkujan). Kenen puoleen tämä herännyt kääntyy? Muiden sisarusten? Palvelijoiden (tulevat nopeasti paikalle ja pakottavat tytön pohjoissiipeen varsin rajuin ottein), vaiko paronin (joka toimittaa tytön huoneeseensa lähes yhtä kovakouraisesti, mutta kuitenkin selkeästi välittäen työstä enemmän kuin palvelijat).

Kävi miten kävi, paroni saa kuitenkin ennen pitkää tietää tapahtuneesta. Mikäli nuoret eivät hakeneet paronia apuun, seuraavana aamuna paroni sanoo kuulleensa tapahtuneesta palvelijoiltaan. Käytiin keskustelu missä tilanteessa tahansa, aamulla tahi saman tien yöllä, pyytää paroni anteeksi tapahtunutta ja pyytää, etteivät nuoret paljastaisi hänen salaisuuttaan. Hän ei henno surmata vampyyritytärtään, ei varsinkaan menetettyään vaimonsa. Hän myös sanoo, että hän ymmärtää hyvin, jos nuoret haluavat palata kotiin. Mikäli tyttö onnistui puremaan jotakuta, on heidän käännäyttävä papin puoleen hakemaan pyhien esineiden turvaa vampyyrin kiroukselta. Hahmoista (ja jäljellä olevasta ajasta) riippuu täysin, suostuvatko he täyttämään paronin pyynnön salaamisesta, vai ryhtyvätkö he peräti vampyyrintappajiksi auringon noustua seuraavana aamuna. Pelatkaa hahmojen ratkaisu (mikäli aikaa vain on jäljellä).

Hahmon nimi: Felicite de Silhouette

Ikä: 17

Sukupuoli: Nainen

Ulkonäkö: Kastanjaiset hiukset, tummansiniset silmät

Tausta: Sisaruksista vanhin

Anteekšiantava 13 / Kostonhimoinen 7

Oikeudenmukainen 12 / Mielivaltainen 8

Siveä 14 / Kevytkenkäinen 6

Kohtuullinen 12 / Nautiskelija 8

Lojaali 13 / Petollinen 7

Harras 15 / Maallinen 5

Antelias 12 / Itsekäs 8

Armelias 13 / Julma 7

Energinen 12 / Laiska 8

Rohkea 12 / Pelkuri 8

Vaatimaton 10 / Ylpeä 10

Tunnollinen 15 / Vastuuton 5

Luottavainen 12 / Epäluuloinen 8

Hahmon nimi: Verrell de Silhouette

Ikä: 16

Sukupuoli: Mies

Ulkonäkö: Kastanjaiset hiukset, ruskeat silmät

Tausta: Sisaruksista toiseksi vanhin, pojista vanhin

Anteeksiantava 11 / Kostonhimoinen 9

Oikeudenmukainen 13 / Mielivaltainen 7

Siveä 14 / Kevytkenkäinen 6

Kohtuullinen 13 / Nautiskelija 7

Lojaali 14 / Petollinen 6

Harras 15 / Maallinen 5

Antelias 12 / Itsekäs 8

Armelias 12 / Julma 8

Energinen 14 / Laiska 6

Rohkea 14 / Pelkuri 6

Vaatimaton 8 / Ylpeä 12

Tunnollinen 15 / Vastuuton 5

Luottavainen 10 / Epäluuloinen 10

Hahmon nimi: Yves de Silhouette

Ikä: 15

Sukupuoli: Mies

Ulkonäkö: Kastanjaiset hiukset, ruskeat silmät

Tausta: Sisaruksista kolmas, pojista nuorin

Anteeksiantava 10 / Kostonhimoinen 10

Oikeudenmukainen 11 / Mielivaltainen 9

Siveä 9 / Kevytkenkäinen 11

Kohtuullinen 9 / Nautiskelija 11

Lojaali 12 / Petollinen 8

Harras 13 / Maallinen 7

Antelias 9 / Itsekäs 11

Armelias 11 / Julma 9

Energinen 13 / Laiska 7

Rohkea 12 / Pelkuri 8

Vaatimaton 8 / Ylpeä 12

Tunnollinen 11 / Vastuuton 9

Luottavainen 12 / Epäluuloinen 8

Hahmon nimi: Fantine de Silhouette

Ikä: 13

Sukupuoli: Nainen

Ulkonäkö: Vaaleanruskeat hiukset, ruskeat simät

Tausta: Sisaruksista nuorin

Anteeksiantava 14 / Kostonhimoinen 6

Oikeudenmukainen 13 / Mielivaltainen 7

Siveä 14 / Kevytkenkäinen 6

Kohtuullinen 9 / Nautiskelija 11

Lojaali 13 / Petollinen 7

Harras 13 / Maallinen 7

Antelias 7 / Itsekäs 13

Armelias 14 / Julma 6

Energinen 13 / Laiska 7

Rohkea 8 / Pelkuri 12

Vaatimaton 9 / Ylpeä 11

Tunnollinen 9 / Vastuuton 11

Luottavainen 14 / Epäluuloinen 6