

# Myrskyluodon perintö

Wille Ruotsalainen

## - Twist and Turn Roudan maassa -

Aalannissa Myrskyluodolla Utvikin talossa kasvoi monta levotonta lasta. Talon pellot ovat niukat, niityt huonommat ja orjien parissa usein sairauksia. Moni on arvellut, että taloa odottaa köyhyys tai teräasein tehty tilanjako. Emäntä **Freydis Grimm** ja isäntä **Harald Sinikieli** olivat kumpikin sikäli vanhoja, etteivät jaksaneet enää merille. Kun kolme vuotta sitten koottiin laivoja retkille, lähettivät Freydis ja Harald lapsensa ja kaksi talon kasvattilasta kaukomatkoille.

*“Talossa on vähän jaettavaa ja perinnöksi talo riittää kunnolla vain yhdelle. Me tahdomme jättää tilan sille teistä, kenen teot kaukoilla keräävät eniten ihailua. Mutta älkää kerätkö pelkkää mainetta, sillä muille meillä on vain pienemmät lahjat antaa. Toivottavasti saatte tuotua riittävän aarteen kotiin, jotta voitte aloittaa hyvän elämän.”*

## Kotiinpaluu

Vuoden mittaiseksi suunniteltu rosvoretki kaukoille venyi kolmeen vuoteen ja olette palanneet kotisaarelle. Isä on vanhentunut kolmessa vuodessa kymmenen vuotta eikä äiti ole päässyt rantaan vastaan ensinkään. Ryöstöretkillä kerätty saalis on jo enimmäkseen tuhlatu, mutta silti on aika jakaa Utvikin perintö.

### Kysymyksiä pelaajille:

- Miksi Edna on teistä hurjamineisin myös omasta mielestänne?
- Miten Haddr suututti isänsä ennen matkaa?
- Kuinka Dagfin ansaitsi matkalla ruotsalaisten viikinkien kunnioituksen?



- Miten Gunnar sai arven poskeensa?



# Seikkailun kulku

## 1 Paluu kotirantaan

Pelaajien hahmot ovat viettäneet kolme vuotta viikinkien matkassa ryöstöretkillä ja kaukomailla. Ensimmäisessä kohtauksessa he palaavat kotiin Myrskyluodolle pitkäksi venyneen matkan jälkeen. Aloita kohtaus siitä kun hahmot ovat palaamassa pienemmällä veneellä Saltvikin kauppasatamasta kohti kotisaarta. Kukin voi kertoa jonkun muiston kaukomailta.

Poissaolon aikana äiti on kuollut ja isästä tullut vanha ja seniili. Hän ei tunnista lapsiaan, vaan puhuu näille kuin he olisivat hänen vanhoja laivatoverietaan ("Haddr? Vielä koittaa aika, jolloin poika pääsee merille. Kovasti tuo on jo harjoitellut pilkkaan osumista jousella ja pitää kaarnalaivoistaan").

Ensimmäisen kohtauksen tavoite on esitellä pelaajille lähtötilanne ja tuoda oman hahmon persoonaa esille ja määrittää vähän Utvikin lasten keskinäistä kemialla. Voit ottaa lähtökohdaksi sen, että hahmot ovat kokeneet yhdessä hurjia seikkailuja. Silti heillä voi olla hyvin erilaisia muistoja ja kokemuksia matkoiltaan. Isä oli luvannut, että parhaiten kunnostautunut perisi kotitilan, mutta vaikka kaikki ovat kunnostautuneet, ei aarteita ole juuri tuotu kotirantaan.

Ensimmäisessä kohtauksessa ei välttämättä synny lainkaan vetoa tai kukaan hahmoista ei nouse esiin selkeänä voittajana. Se ei haittaa! Niin kauan, kun kohtaus kulkee omalla painollaan ja pelaajahahmot nyhtävät toisistaan irti tarinaa tai hahmot saavat draamaa irti traagisesti vanhenneesta isästään, voit jatkaa kohtausta. Mikäli hahmot kysyvät muulta talonväeltä äidistään, isäntärenki Eirik Kankea näyttää hahmoille emännän haudan.

## 2 Jaarlin tervehdys

Hammarbyn jaarli Björn Oldensson saapuu tervehtimään kotiinpalanneita. Jaarli joutuu heti vaikeaan tilanteeseen, koska hänelle on epäselvää, ketä puhutella talossa ensin ja mikä on nykyinen nokkimisjärjestys, kun vanhaisäntä on höppänä. Jaarli tahtoo kuulla seikkailijoiden retkistä ja kysyy näistä mahdollista seuraa asemieheksi omille kauppamatkoilleen.

Jaarlin yrittää tahdikkaasti selvittää, kuka talossa on paras vertaistensa joukossa. Tilanne saattaa eskaloitua tai hän saattaa saada mielestään vastauksen. Kohtauksen lopussa jaarli poistuu luvuttuaan mahdollisesti ystävyyttä ja tulevia voittoja joillekin hahmoista.

## 3 Äitimme miekka

Utvikin suvun perintökalleus on ollut pitkään Freydis Grimmin miekka. Kotiin palattuaan hahmot muistavat äitinsä taikamiekan. Onko äiti luvannut ennen kuolemaansa miekan jollekin heistä? Isä ei muista, sillä äitihän lähti hänen mukaansa eilen Helsyltin talolle sukuloimaan.

Kerrotaan, että miekan kantajan täytyy voittaa miekan oma tahto käyttääkseen sitä oikein. Ase roikkuu tuvan seinällä, mutta Freydisin lumotun miekan haastaminen edustaa kolmen kortin vaaraa, sillä miekka ahdistaa heikkoluonteista käyttäjää, joka ei kykene pitkään säilyttämään miekkaa hallussaan.

## 4 Utvikin perijä

On aika päättää kuka perii talon ja asettuu johtamaan palvelusväkeä ja istuu isännän tuoliin. Vanhasta isännästä ei ole päättämään, hän ei ole edes varma siitä kuka lapsista on kuka. On pelaajista kiinni, sopiiko loppukohtauksen taustalla soittaa Mårtensonin *Myrskyluodon Maijaa* vai Battle Beastin *Bastard son of Odin*. Hahmot voivat päästä sopuratkaisuuun tai ehkä tilusjako tehdään kirveillä.

Pitkälti kyse on vaikutusvallasta. Valta valita seuraava perijä olisi Haraldilla, mutta hän ei ole oikeustoimikelpoinen. Pelaajahahmot voivat

ratkaista pattitilanteen sopimuksella, kaksintaistelulla tai voittamalla talonväen, palveluskunnan ja seudun suosion puolelleen.

## Henkistä perintöä

Seikkailun huipentuessa neljännessä kohtauksessa voivat pelaajat hyötyä edellisten kohtausten voittamisesta. Jokainen hahmo, joka selvästi sai harteilleen isännän viitan tai onnistui muuten voittamaan talonväen, jaarlin tai isän sukumiekan puolelleen jossakin aikaisemmista kohtauksista saa loppukohtauksessa käteensä *ylimääräisen* kortin.

## Tärkeät sivuhahmot

Talon vanha isäntä **Harald Sinikieli** on Haddrin ja Dagfinin isä ja toisten hahmojen kasvatti-isä. Hän on viikinkiretkillä parkkiintunut merirosvo ja entinen kovapäinen tappelija Nyt Harald on muistisairas vanhus, joka ei tunnista lapsiaan ja elää mennessä.

Talon päärenki **Eirik Kankea** on pitänyt taloutta pystyssä emäntä Freydisin kuoltua kaksi vuotta sitten. Eirik on saamattomuuteen asti rauhallinen veteraani, joka on hyvissä väleissä kaikkien pelaajahahmojen kanssa.

Jaarli **Björn Oldenson** on lähikylän nokkamies. Hän on kalliisti pukeutuva keikari, jolla on iso määrä seuraajia, tuottoisat lammaslauamat ja kateutta herättävän kaunis laiva.

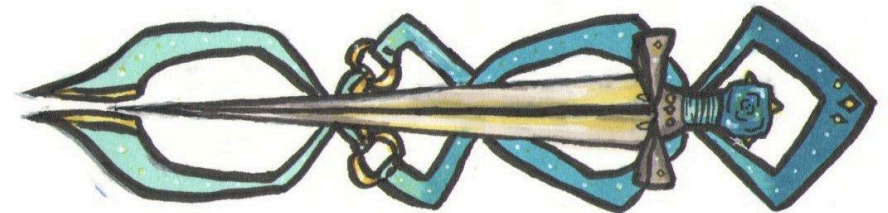
Kukaan sivuhahmoista ei ole pelaajahahmojen aktiivinen vastustaja, lukuunottamatta äidin taikamiekkää, jonka väkivaltainen ja kynninen luonne pitää lannistaa saadakseen miekan tottelemaan itseään.

## Pelaajahahmot

Pelaajahahmot löytyvät seuraavalta sivulta. Jos pelaajia on enemmän kuin neljä, voit improvisoida joukkoon muutaman sisaruksen lisää (vaikkapa Askoldin ja Sifin).

### Kiitokset

Myrskyluodon perintö perustuu vahvasti Kotiinpaluu -liveroolipelin Utvikin talon juonille. Esikuvana ollut talo en kirjoittanut alunperin yksin, vaan työryhmän kanssa. Kiitokset Emilia, Eeva, Irrette ja Hanna hahmokirjoituksesta ja Ilana, Jasse, Janina ja Irrette tämän seikkailun pelaajahahmojen esikuvien elävöittämisestä.



## Haddr

**Tausta:** (2 korttia vedoissa)  
Levoton merenkävijä

**Huipputaidot:** (3 korttia Vedoissa)    **Erikoisvoimat:** (Kerran pelissä)

- Kovapäinen tappelija
- Sotajuonet
- Tyhmät ideat
- ★ Kirveellä ratkaisen pulman
- ★ Esikoisen esioikeus

Rakkoja kämmenissä, hyvä kirves

*[Olet rakastunut väärään ihmiseen. Kehen?]*

## Gunnar

**Tausta:** (2 korttia vedoissa)  
Väkivahva kasvattipoika

**Huipputaidot:** (3 korttia Vedoissa)    **Erikoisvoimat:** (Kerran pelissä)

- Vahvin
- Rämäpäinen tappelija
- Kirvelevät pilkkalaulut
- ★ Yllätys matka-arkussa
- ★ Nopeat kintut

Terästä katkennut miekka, kilpi jossa on hävytön kuva

*[Kaukomailla kohtasit kamalan ennusmerkin. Minkä?]*

## Berserkki-Edna

**Tausta:** (2 korttia vedoissa)  
Raivokas ottolapsi

**Huipputaidot:** (3 korttia Vedoissa)    **Erikoisvoimat:** (Kerran pelissä)

- Berserkkiraivo
- Ui kuin kala vedessä
- Huutakaa mun nimeä!
- ★ Vaaran aavistaminen
- ★ Avulias piika

Airosta tehty nuija, sudentaljaviitta

*[Miksi kaikki romanttiset suhteesi ovat luhistuneet?]*

## Dagfin

**Tausta:** (2 korttia vedoissa)  
Talon rämäpäätytär

**Huipputaidot:** (3 korttia Vedoissa)    **Erikoisvoimat:** (Kerran pelissä)

- Rohkea
- Ei jää toiseksi
- Uskottava ulosanti
- ★ Rautapaita
- ★ Simatuoppi parasta laatua

Vuoden vanha taapero mukana, terävä keihäs

*[Kuinka sait kaukomatkalla lapsen?]*