

Marie-Isabelle de Guermantesin
RUHTINASPELI

KUVARAPORTTI

Immersiotaide ry



Käsikirjoitus: Liina Klami & Marja Ahola

Kuvat: Liina Klami, Sami Sarpola & Juha Martikainen

Taitto: Sami Sarpola

Kuvankäsittely: Kalle Kamotskin & Sami Sarpola

Kuvaraportti on tuotettu **Helsingin kadotetut-**livepelikronikan kevään 2024 pelissä otettujen valokuvien, Marie-Isabelle de Guermantesin pelaajan Liina Klamin kirjoittaman peliraportin sekä peliin tuotettujen kuvamateriaalien pohjalta.

Kuvaraportin tekijät haluavat kiittää **Tracon ry:tä** rahallisesta tuesta.

Erityiskiitokset kuuluvat myös kaikille Helsingin kadotettujen pelaajille ja pelinjohtajille, joita ilman tässä työssä kuvattu peli ei olisi koskaan syntynyt!





Tervetuloa keväiseen Porvooseen seuraamaan yhden Helsingin kadotetut-liveroolipelikronikan pelin tapahtumia. Huhtikuun 20. päivä 2024 pelatussa pelissä Helsingin ja Turun vampyyrit kokoontuivat valitsemaan itselleen uuden ruhtinaan tai ruhtinattaren. Samaan aikaan oli käynnissä jotain outoa, sillä vampyyrit kykenivät yhtäkkiä kulkemaan heikentyneinä päivänvalossa, näiden sydän löi ja jopa kuolevaisten ruoka maistui. Tässä epävakaa ja pelottavassa tilanteessa Suomen kaltaiset tarvitsivat ehdottomasti vakaan ja urhean uuden johtajan!

Helsingin kadotetut on seikkailuromanttinen, löyhästi *Vampire: The Masquerade*-roolipeliin pohjaava liveroolipelikronikka, jonka juuret ovat 1990-luvun puolivälistä 2000-luvun puoliväliin pyörineessä Helsingin Camarilla-livekronikassa. Osa hahmoista on peräisin tältä kultakaudelta, osa tuoreempaa tuotantoa.

Pelityylinä kronikassa on seikkailuromantiikka.

Seikkailuromantiikka on **Katri Lassilan** ja **Laura Kallin** kehittämä pelityyli, jossa pelataan nk. suuremman draaman periaatteella. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että jokaisesta pelihahmosta pyritään kirjoittamaan yksi päähenkilöistä, kun taas peleissä painotetaan mahdollisimman näyttäviä ja hauskoja pelitilanteita realismiin sijaan.



Vanhan ventruen viisaudella
valtakunta vapaaksi! Äänestä
numeroa kolme!*

”Rakas lukija! Tämä olen minä, herttuatar Marie-Isabelle de Guermantes, tai M.-I., kuten ystäväni minua tapaavat kutsua. Toimin Helsingin kaupungissa ruhtinas Sergei Leonovin senesalkkina – eli ruhtinaaksi kutsun vampyyriyhteisön johtajan oikeana kätenä – ja olen tämän tarinan itseoikeutettu päähenkilö.”

*) Ventruet ovat yksi *Vampire: The Masquerade*-roolipelin vampyyriklaneista (ks. lisää alta)

”Saatat ehkä ihmetellä, mitä olen tekemässä. Totuus on, että haen Helsingin ruhtinattareksi. En minä oikeasti edes halua tähän virkaan, mutta erinäisten outojen satyyreihin ja rehtoreihin liittyvien sattumusten kautta (älä kysy lisää...) olen velkaa Lucasille, oudolle olenulle, jonka tapasin taannoin Helsingin Rauhankadulla. Jotta en joudu viettämään ikuisuutta hänen kanssaan, sovin näyttäväni hänelle, että olen hyödyllisempi Rauhankadun oven tällä puolen. Ja mikä olisikaan parempi tapa näyttää se, kuin voittaa ruhtinaskisa!”



Vampire: The Masquerade on roolipeli, jossa pelaaja pelaa vampyyriä, inhimillisyytensä rippeistä kiinni pitävää hirviötä. Klassikkopelin ensimmäinen sääntökirja julkaistiin vuonna 1991, ja sen viimeisin, järjestyksessä viides, editio julkaistiin vuonna 2018.

Vampire: The Masquerade-roolipelissä jokainen pelaaja valitsee itselleen hahmoluokan sijaan klaanin, joka määrittää hahmon yliluonnolliset kyvyt ja sukulinjan. Roolipelin keskeisiä teemoja ovat henkilökohtainen kauhu, poliittinen juonittelu ja yliluonnollinen seikkailu, ja sitä pelataan pöytäpelien rinnalla myös liveroolipelinä.

Lisää tietoa *Vampire: The Masquerade*-roolipelistä löytyy täältä: <https://www.paradoxinteractive.com/games/world-of-darkness/about>

Ruhtinatar
CATHERINE I

5

**Gerhardt
VON LIEBSMILCH**

**TRADITIOT
TURVALLISUUS
KANSAINVÄLISYYS**

4



"Tässä ovat kanssakilpailijani ruhtinaspelissä. Veljeni Gerhardt on melko rasittava ja vanhoillinen tapaus, Turun ruhtinatar Catherine I on hämyisestä historiastaan huolimatta ennakkosuosikki sekä kaupungin pitkäaikainen asukas Charly Conway jonka kanssa olemme... hmmm... "törmäilleet" tuon tuosta, enkä ole aivan varma, mitä hänestä ajattelin."

CHARLY CONWAY

VAPAAUS

★

VASTUU

★

YHTEISÖLLISYYS

2



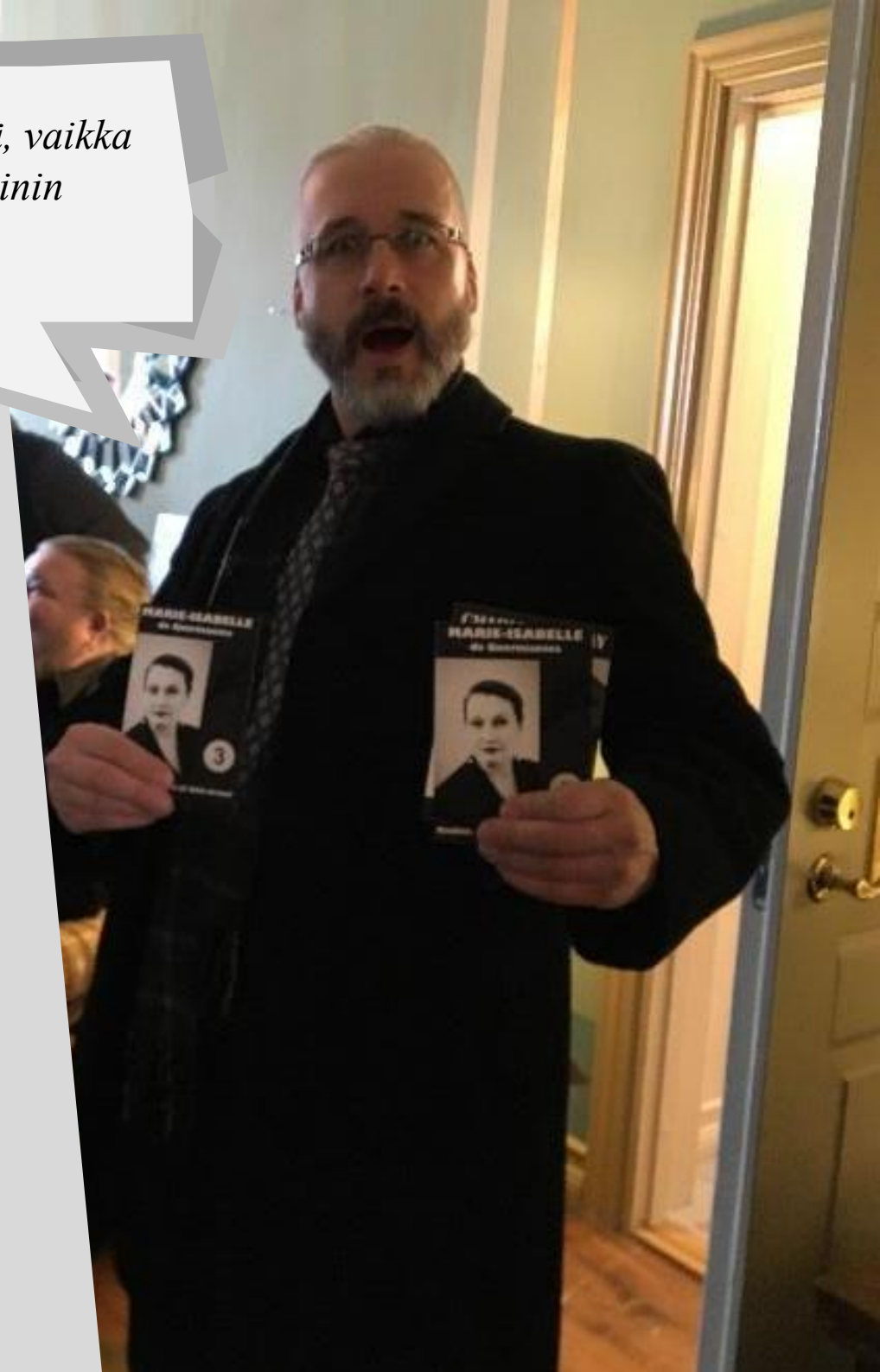
Vampire: the Masquerade-roolipelissä vampyyrit toimivat muutaman erilaisen sektion alla: vanhat, keskiajan feodaaliyhteiskuntien kasvatit ylläpitävät Naamioitumisen perinnettä (eli piiloutuvat kuolevaisilta) ja johtavat kaupunkiaan Camarilla-nimisen järjestön alla. Camarillan perinteitä haastaa Sabbath – löyhästi organisoitunut järjestö, joka uskoo vampyyrien olevan yliverkaisia ihmisiin nähden – sekä vanhojen, voimakkaiden vampyyrien yksinvaltaa vastustava anarkistiliike.

Helsingin kadotetuissa pelataan Camarillan sateenvarjon alla. Perinteisesti Camarilla-kaupunkien ruhtinaaksi julistautuu kaupungin vahvin kaltainen. Valokuvaraportin keinoin dokumentoidussa pelissä pelinjohto halusi kuitenkin tuoda poliittisen kähmynnän kaikkien pelaajien ulottuville. Näinpä ruhtinaspeli käynnistettiin ensin tekstipohjaisena, WhatsAppin välityksellä toteutetulla vaalitentillä ja vietiin päätökseen livepelin päätteeksi toteutetulla äänestyksellä. Kauniista, demokratiaan pohjautuvasta ajatuksesta huolimatta pelaajille annettiin ohjeeksi vaikuttaa uuden ruhtinaan valintaan juuri niin paljon, kuin tämän hahmo asiaan haluaisi vaikuttaa. Lopputuloksena vain harva äänesti sitä ehdokasta, jota oli alun perin ajatellut äänestää.

”Onhan tämäkin vaalimainos ihan hyvä, vaikka yritin kyllä ehdottaa siskolle Sanna Marinin Trendi-lehden tyyliä...

Jacques

”Vaikka en ehkä tulisi valituksi, luotan siihen, että saan esitettyä itseni mielenkiintoisessa valossa Lucasille, sillä kampanjaani johtaa toinen veljeni Jacques Pascal. Vaikka Jacques onnistuu aina järjestämään itsensä ongelmiin (ja minun tehtäväni on yleensä pelastaa hänet niistä), on hän luontainen lahjakkuus erilaisten performanssien ja yllätysten järjestämisessä.”



Hahmojen verenperimällä, klaanilla, on perinteisesti ollut iso rooli *Vampire: The Masquerade*-roolipelissä. Klaaneja ja erilaisia verilinjooja on lukuisia, ja niillä kaikilla on omat ylliluonnolliset kykynsä ja haittansa. Vaikka jokainen hahmo on luonnollisesti oma persoonansa, ovat klaanit enemmän tai vähemmän stereotyyppisiä: brujahit ovat kiihkeitä taistelijoita, toreadorit rappeutuneita taitelijoita, tremeret okkultismista kiinnostuneita velhoja, ventruet vampyyrimaailman siniverisiä ja niin edelleen. Helsingin kadotetut-kronikassa klaanilla ei ole yhtä paljon merkitystä, kuin pelin aikana solmituilla suhteilla. Näinpä Porvoon peliä varten pelinjohto jakoi pelaajat etukäteen useaan, pieneen ryhmään, joita määrittivät klaanin sijaan käynnissä olevat juonet ja pelaajien pelityylit- ja toiveet.

”...Jacques järjestikin minulle melkoisen yllätyksen ilmoittamalla, että tiimiini tulisivat mukaan turkulainen brujah Tuuli sekä tukholmalainen toreador Calla Wrangler.”

Tuuli

Tänään selvitän, mitä Marie-Isabelle juonii! Varmasti jotain pirullista, joka vahingoittaa Catherinea!

Voikohan näihin leideihin luottaa..?

Calla

Tästä tulee jännittävä ilta! Jacques Pascal teki erinomaisen tarjouksen, josta en voinut kieltäytyä...



”Kansalaiset! On aika käynnistää vaali-ilta! Meillä on neljä kandidaattia, joista jokainen haluaa johtajuutensa voimalla luotsata yhteisömme ja valta-alueemme uuteen kukoistukseen...”

Sergei



”Istuva ruhtinas Sergei Leonov klaani ventruesta – hyvä ystäväni ja toisinaan myös hieman enemmän – kutsui meidät luokseen Porvooseen ratkaisemaan tätä kilpaa. Jostain syystä Sergei tahtoi luopua ruhtinaan tehtävistään ja vetäytyä Helsingistä Porvooseen, vaikka oli hoitanut ruhtinaan pestiä enemmän kuin mallikkaasti. Hieman yllättäen Sergei oli myös kehitellyt vaali-illalle kilpailun, jossa ruhtinaskandidaattien tuli esitellä johtajuuskykyjään suoriutumalla erilaisista tehtävistä. Koska palkintona voittajalle oli yksi ekstraääni, lähdimme kaikki leikkiin mukaan.”

Poiketen perinteisestä Vampire-roolipelistä, Helsingin kadotetuissa ruhtinaan valta on ollut vähäisempää. Tämä johtuu siitä, että kronikassa on tietoisesti tehty kaikista hahmoista tasavahvoja, jolloin nuoremmat hahmot eivät ole voimiensa osalta heikompia kuin vanhat. Koska ruhtinas ei ole voinut vedota ylitsevuotavaan voimaan, on tämän pitänyt johtaa kaupunkia luomalla liittolaisuuksia ja pyrkimällä tasapainottelemaan eri hahmojen ja toimijoiden vaatimusten välillä. Oman lisänsä hallinnolle ovat antaneet ulkoiset uhkat naapurikaupunkeihin pesiytyneistä vampyyriryhmittymistä ihmissusiin, vampyyrinmetsästäjiin ja aikamaageihin.



”Ennen tätä päätöntä juoksentelua Sergei oli järjestänyt ohjelmaa, jossa yritettiin kovasti selvittää aikajana-asiaa ja janoilta toiselle hyppelyä. Mutta eihän niin unettavaa asiaa olekaan kuin tieteellis-okkultistinen seminaari. Varmastikin puolet koko kuulijakunnasta olivat kaikkea muuta kuin kartalla ja loput puolet nukkuivat.”

...toisin sanoen, ruumiillisesta olemuksesta – tai jopa sielun käsityksestä omasta persoonastaan – olemme jollain tavalla sama sielu kaikissa eri todellisuuksissa ja ajoissa...

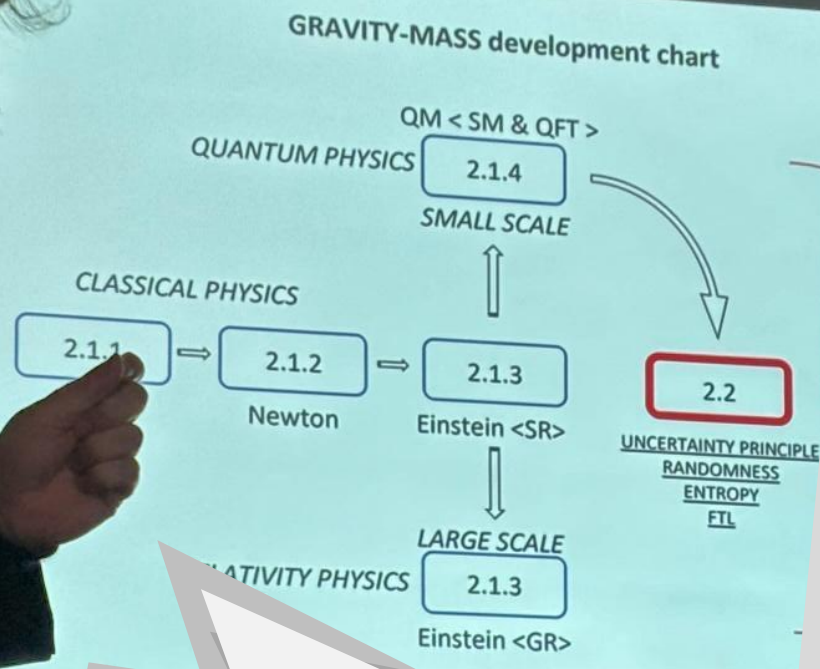
Cosette

...jos metakosmoksessa kuljetaan tarpeeksi pitkälle, siellä on mahdollista kohta kaikki mahdollinen ja mahdoton. Mutta tämä on varmasti aivan selvää kaikille...

Alexis



”Cosette de Gavroch-Giovannin (harvinaisen rasittava ämmä, joka on aivan liimautunut kiinni Sergeiin) esitelmä sieluista ei tehnyt tähän suurtakaan poikkeusta. Miten Sergei voikin olla ihastunut niin tylsään tyyppiin kuin Cosette? Alexis de Tocqueville, samoista asioista kiinnostunut tremere, sopisi tähän kuvioon huomattavasti paremmin. Tai eihän sitä koskaan tiedä, vaikka sillä lortolla olisi suhteita ympäri kyliä... Jättäisi nyt kuitenkin Sergein rauhaan.”



Einstein sanoi, että Jumala ei heitä noppaa. Mutta se ei ole totta! Jumala heittää noppaa ja noppia on peukaloitu!

Professori Darkwood

Seikkailuromantiikan hengessä Helsingin kadotetuissa melkein mikä vain on mahdollista. Näinpä syksystä 2023 kevättalveen 2024 hahmot seikkailivat kolmen, aikamatkailua ja sen seurauksia painottavan pelin kokonaisuudessa. Trilogia käynnistyi syyskuisessa pelissä, jossa kaikki hahmot imeytyivät outoon, 1970-luvun todellisuuteen. Tässä Kirotun kynän – voimakkaan maagisen esineen – kirjoittamassa, harlekiininovellimaisessa rinnakkaistodellisuudessa hahmojen persoonallisuudet olivat samoja, mutta verenperimä, asema ja intohimot jotain aivan muuta, kuin mitä oltiin totuttu näkemään. Kokonaisuuden toisessa pelissä hahmot olivat päässeet takaisin omaan todellisuuteensa ja kävivät yhteispohjoismaalaisia neuvotteluja Tukholman kanssa. Harmillisesti mikään ei taaskaan mennyt suunnitelmien mukaan, sillä täysin yllättäen raivokkaat ihmissudet tulivat kostamaan 1800-luvun lopulla tapahtuneen vääryyden ja tappoivat kymmenkunta pelaajahahmoa. Eloon jääneillä hahmoilla ei ollut muuta vaihtoehtoa, kuin matkata kokonaisuuden kolmannessa pelissä aikamaagien avustuksella ajassa taaksepäin ja estää tapahtumat, jotka johtivat rakkaiden ystävien ja liittolaisten kuolemaan vuonna 2023.



Aikasiirtymiä? Voiko tämä pitää paikkansa? Ja mikä tärkeintä, liittyykö tämä jotenkin minun kirjaani?

*Mikä aikamajakkakvanttihäh...
Nukuttaa*

Katso nyt tätä yleisöä! Epäilemättä yhtä kiinnostuneita aikamatkoista ja sieluista kuin minäkin...

*Selfieitä? Ei ole todellista.
Tässäkö nyt on minun "tiimini"?
Tämäkö vuoksi matkustin
Budapestista Suomeen?*

Charly ja Tiimi

*Kakkonen on ykkönen! Hymyä jengi!
Conway ruhtinaaksi!*





*Käytinkö muka miljoonia
puolisoni rahaa?
Minähän ostin vain
muutaman pillerin ja
pari savuketta...*

*Lopettaisivat nyt jo nuo
loputtomat esitelmät! Milloin
tässä päästään itse asiaan?*



”Kaikkien näiden puuduttavien jorinoiden jälkeen pääsimme viimein toteuttamaan Sergein suunnittelemaa tehtäviä. Saimme ennen lähtöä tyhjiä kirjekuoria, jotka täyttyivät jokaisen rastin kohdalla sisältäen erilaisiin rituaaleihin sopivia aineksia. Mistähän Sergei oli nämä saanut päähänsä? Varmaankin Cosetten keksintöä.”

Helsingin kadotetut on yhteisöllisesti tuotettu livepelikronikka, jossa kaikki pelaajat voivat ottaa halutessaan pelinjohtajan roolin. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että kaikki yhteisöön kuuluvat voivat vapaasti pelauttaa seikkailuja muille joko tekstipohjaisena WhatsAppissa tai järjestämällä livepelejä. Käytännön ohjenuorana toimii avoimuus eli sovimme tarvittaessa juonien lopputuloksesta yhdessä vastapelaajien kanssa. Vastaavasti toisten käynnistämiä juonia ei saa ampuja alas ilman juonen luojaan hyväksyntää. Hyvä esimerkki yhteisöllisestä pelinkirjoitusprosessista on tässä sarjakuvassa esitetty Porvoon peli, joka käsikirjoitettiin ja tuotettiin yhteistyönä kronikan pelinjohtajien ja ideaa ehdottaneiden pelaajien kanssa.

*Jacques, ota nyt se kuva! Eikös tässä
kisassa kilpailtu myös aikaa vastaan?*



*Sisko hyvä, missä oikein olet
opetellut poseeraamaan?
Pyhäkoulussa? Kroppaa nyt
ruhtinaspeliin!*



”Ensimmäisenä kohteena oli Näsinkivi. Kaunis näköalapaikka, mutta missä on kivi? Kaikin puolin mielestäni melkoisen harhaanjohtava nimi. Melkein unohdin kirjekuoret, mutta onneksi muistui mieleen ennen poistumistamme paikalta.”

Porvoon peli järjestettiin osin sisätiloissa ja osin ulkona, niin että pelaajat hajaantuivat eri puolille Vanhaa Porvoota suorittamaan rasteja, selvittämään mysterejä tai todistamaan demoniksi haukutun apuhengen kutsumista paikan päälle.

Kaikki neljä ruhtinaskandidaattia tiimeineen suorittivat rinta rinnan peliä varten suunniteltuja rasteja, joilla toteutettiin pieniä tehtäviä. Kun tiimi oli suorittanut tehtävän, lähetti tämä kuvan pelinjohtajalle, joka antoi vihjeen seuraavaan lokaatioon. Lopulta kaikki tiimit kohtasivat paikallisessa kellarikrouvissa, josta sai viimeisen vihjeen tilaamalla tiskiltä tietyn juoman.

*”Rituaaliin
tarvittavat
höyhenet ja kivet
löytyivät onneksi
Sergein antamasta
kuoresta, ja
rituaali tuli kuin
tulikin tehtyä.”*



A woman with long, wavy brown hair and a nose ring is looking over a black metal fence. She is wearing a black coat and holding a large black umbrella with a lace trim. The background shows a snowy landscape with bare trees and a distant building. Two other people are standing further back, one wearing a fur-trimmed hat and the other a dark coat and orange pants.

*Minun pitäisi sanoa "Ympäröi minut!
Anna tämän paikan korkeuden tuoda
ehdokkaalleni selkeyttä ja voimaa" ja
päästää nämä höyhenet tuulen
vietäväksi. Vain Helsingissä voidaan
valita uusi ruhtinas näin
järjettömällä tavalla...*



”Seuraavien ohjeiden mukaan meidän piti mennä joen rannassa olevalle laiturille. Jacquesin ensimmäinen ajatus oli mattojen peseminen, mutta kuten varmaan arvaat, kirjekuoresta ei paljastunut matto, vaan jälleen tarpeet rituaalin tekemiseen.”

Puhdista minut! Anna ehdokkaani astua uuteen kauteen kevyin mielin ja puhtaalla sydämellä.

”Rituaali tehtiin, mutta velipoika ei suostunut heittämään sinistä kiveä veteen, vaan laittoi sen taskuunsa. Oli hänen mielestään niin kaunis. Eipä ihme, että lopputulos meni vähän metsään.”



*Nopean googlauksen perusteella joku
saattaisi ihan maksaa rahaa tällaisesta
sinisestä kivistä...*



”Laiturin tapahtumien jälkeen saimme uudet ohjeet, ja tällä kertaa meidät ohjeistettiin hautausmaalle etsimään Eugen Schaumanin hautaa. Calla ei ollut koskaan kuullutkaan tyypistä, mutta onko se ihme? Ruotsalaisten yleissivistykseen ei varmaankaan kuulu poliittiset salamurhat. Hiukan kyllä Jacquesin kanssa ihmeteltiin, miksi salamurhaajalle on pystytetty niin komea hautakivi, mutta ehkä se on jonkun mielestä ollut tarpeen. Toinen kysymys sitten onkin, miksi rituaali piti suorittaa juuri siellä? Onko Sergeillä sukujuuria Schaumanin suvussa?”





”Kun olimme suorittaneet tehtävän – eli sytyttäneet muistokynttilän ajatuksella jollekin menehtyneelle rakkaallemme – tunsimme, kuinka lähes polttavaksi yltyvä lämpöaalto virtasi kehomme läpi hiipuen lopulta miellyttäväksi, mukavaksi ja raukeaksi lämmöksi. Olo oli kuin hyvän saunan jälkeen.”

Varsin kummallisia nämä Sergein tehtävät...

”Viimeinen vihje tuli, kun kävelimme pois hautausmaalta. Oli kävelty portaita ja mäkiä ylös ja alas, joten viimeinen vihje – Bobrikovin ryyppy läheisessä krouvissa – oli varsinkin velipojan mieleen. Koska Jacquesilla oli niin kamala kiire tiskille, tilasimme aluksi ihan muuta. No, eipä tuo haitannut. Kun vihdoinkin saimme tilattua Bobrikovin ryyppyä, antoi baarimikko meille ryyppyn kylkiäisenä vihreällä silkkinauhalla solmitun käärön. Käärön sisältämässä viestissä meitä kehoitettiin rentoutumaan hetki, sillä seuraavaksi matka jatkuisi Porvoon Isolle Linnamäelle. Tässä oudossa paikassa julistettaisiin kilpailun tulos.”

*Kuinkakohan monta
”Bobrikovin ryyppyä”
tässä ehtii vetämään...*





”Meidän lisäksi krouvissa oli myös Charlyn tiimi. He katselivat meitä jotenkin epäluuloisina, ja yksi Charlyn tiimin jäsenistä yritti jopa vaikuttaa mieleeni. Rumaa peliä ja niin turhaa. Ilmeisesti en kuitenkaan ollut ainoa, johon hänen yrityksensä ei toiminut, koska hän sanoi minun olevan samanlainen kuin se toinen. Kuka toinen? Se ei selvinnyt.”

Täällä on jotain todella hämää tekeillä! En anna tämän rahvaanomaisen ryyppyhetken herpaannuttaa otettani tilanteesta. Pääsen kyllä selville Charlyn tiimin kummista kuvioista! Hetkinen...minne Anne katosi?

Miksi tuo haamu juottaa jotain epämääräistä juomaa kaikille...



*”Kellarikrouvissa nautittujen
vahvistusten jälkeen rämmittiin taas
lumisessa Porvoossa. Lopulta
pääsimme Linnavuorelle ja jäimme
odottamaan kilpailun voittajan
julistamista.”*

*Tiimillä meni aika hyvin! Meillä on
hyvät mahdollisuudet voittaa!*





Uhri on annettu ja vastaanotettu! Kiitos, että olette auttaneet suorittamaan tämän rituaalin! Tästä eteenpäin olette minun iskujoukkojani!

”Helsingin toinen vouti^(), brujah Marcus Arnsfeldt, toimi jonkinlaisena seremoniamestarina ja jakoi meille kaikille miekat. Siis kaikille. Minä en ole mikään miekkaa pitelevä tyyppi, ja kyseinen väline tuntui aika vieraalta kädessä, mutta pakkohan se oli ottaa. Ymmärsin miksi, kun Marcus muuttuikin joksikin aivan muuksi...”*

*) Vouti on Camarilla-kaupungin poliisi, jolla on ruhtinaan mandaatti selvittää rikkomuksia parhaaksi katsomallaan tavalla.

A man in a dark, floral-patterned coat with a blue and purple energy aura is pointing towards a group of people in a snowy forest. The scene is set in a winter forest with snow on the ground and trees in the background. A speech bubble contains Finnish text, and the name 'marcus' is written in red at the bottom left.

*Ettekö ymmärrä, mitä tapahtunut!
Teidän täytyy tuhota tuo mies!*

marcus



*Nouse elementtivoimani ja iske
nämä pienet olennot kuoliaiksi!*

*Apua! Se heittää
loitsuja!*

Marie-Isabelle oli oikeassa tulkitessaan ruhtinaskisan tehtävät rituaaleiksi, sillä rituaalejahan ne olivat. Ruhtinas Leonov oli antanut vouti Arnsfeldtille tehtäväksi järjestää vaali-illalle “jotain kivaa”, ja Marcus oli puolestaan delegoinut tehtävän palvelijalleen. Vampyyrien harmiksi kyseinen palvelija sattui olemaan elementtishamaanien johtaja, joka tarttui innokkaasti tilaisuuteen ja naamioi voimakkaan rituaalin toteuttamisen ruhtinaspelin tehtäviksi. Käytännössä jokainen ruhtinastiimi toteutti tietämättään elementtishamaanien rituaalia, ja joutui tehtäviä toteuttaessaan näiden vallan alle. Rituaali kulmineitui Isolle Linnavuorelle, jossa Marcus Arnsfeldt paljasti, ettei ollutkaan Marcus Arnsfeldt, vaan voimakas magian käyttäjä.

Yhtäkkiä jostain ilmestyi kasa miekkoja ja elementtishamaani kutsui kaikki rituaalia suorittaneet hahmot taistelemaan vierelleen. Shamaanin voiman alle joutuneilla pelihahmoilla ei ollut muuta vaihtoehtoa, kuin käydä ystäviensä ja rakkaiden vihollistensa kimppuun. Vampyyrien onneksi paikallinen, okkultistista asioista kiinnostunut kuolevainen oli seurannut tapahtumia. Kuolevaisella oli jonkinlainen keskeinen rooli tapahtumissa, sillä tämän viereen ilmaantui kasa miekkoja hahmoille, jotka eivät olleet osallistuneet ruhtinaskisan tehtävärataan. Käynnistyi pelinjohtajien salainen suunnitelma: yllättävä pehmomiekkataistelu Linnavuorella!

”Rakas lukija, me jouduimme tappelemaan tätä omituista otusta vastaan, ja vaikka meitä oli monta, se sai silti useamman iskun läpi. Olikohan tämäkin suunniteltu juttu? Tätä varten on niitä tyyppejä, joille tappeleminen on luontaista.”



Kuole, vihollinen!



Täältä pesee!

POW!

"Onneksi joukossa oli voimaa ja se omituinen otus haihtui lopulta savuna ilmaan. Toivottavasti Marcus saadaan vielä kaivettua jostain esille ilman tätä lisäbonusta. Ihan omana itsenään siis."

I will save these weak, defenseless morons!

SMÄCK!

*Herra Lockwood,
minua jännittää!
Mitenköhän
Catherinen käy
näissä vaaleissa?*

*Neiti Laurent, teinä minä en olisi
huolissani. Varmasti kaikki ovat
viimeistään nyt ymmärtäneet,
kuka on paras kandidaatti...*

Heath Lockwood

*"Linnavuoren sählingin jälkeen
kävelimme takaisin Sergein huvilalle
suorittamaan varsinaisen äänestyksen."*



”Kuljin matkan yhdessä Gerhardtin – jota kutsun hänen lapsuusaikaisen hellittelynimensä mukaisesti Gerryksi – kanssa samaa matkaa. Gerry oli kovin kiinnostunut siitä, kuka minun mielestäni sopisi uudeksi ruhtinaaksi. Hänellä oli varsin mielenkiintoisia perusteluita siitä, että Catherinesta pitäisi tulla ruhtinatar. Jotenkin tuntui siltä, että joku oli vaikuttanut hänen mieleensä. Vaikka kyllähän hänen vallanhimoisena ventruena pitäisi pystyä vastustamaan tällaisia mielenhallintayrityksiä.”

Gerry

*Toivottavasti tehdyt
sopimukset pitävät...*





*Sergein uusi turvamies
(ei elementtishamaani,
vaikka samaa näköä onkin)*

Ääni Catherinelle!

Toinen ääni Catherinelle!

Kolmas ääni Catherinelle!

...

*Kannatti tarjoutua ääntenlaskijaksi,
niin että voin pyöristää siskon äänet
ylöspäin...*



*Mitäs helvettiä? Eikö kukaan
äänestänyt minua!*

”Huvilallaan Sergei sitten meni ja ilmoitti, ettei kukaan ei voittanut kilpailua! Voitko uskoa!? Kaikki ihan turhaan. Pääsimme sentään vihdoin äänestämään. Äänestys muodostui varsin tasaiseksi Charlyn ja Catherinen välillä, sillä minä ja Gerry emme saaneet ainuttakaan ääntä. Edes Jacques ei äänestänyt kumpaakaan meistä. Tästä täytyy kyllä vielä keskustella, sillä se pieni nilkki luikki aika näppärästi pakoon äänestyksen jälkeen. Gerrykin meni ja testamenttasi kaikki mahdolliset äänensä Catherinelle. Jokin tässä kuviossa mättää.”



Ei kai taas mustaa magiaa? *Catherine*
Ihan vihoviimeinen homma tämä
ruhtinattaren pesti. Miksi ikinä suostuin
lähtemään mukaan kilpailuun..?

”Lopputuloksena Catherine voitti äänestyksen ja julistautui koko Suomen ruhtinattareksi. Pientä kohtalon ivaa oli kyllä ilmassa, sillä voitonjuhlien sijaan Catherine joutui välittömästi selvittämään yhden luennoitsijan kuolemaa. Sen kaikkein unettavimman. Sinänsä ei suuri menetys, mutta ilmeisesti luennoitsijaparkaa käytettiin jonkinlaisena välineenä rituaalissa, ja se jos mikä on väärin. Kun Sergei meni vielä julistamaan itsensä Porvoon vapaakaupungin paroniksi (haiskahtaa epäilyttävästi anarkismilta...), vaikuttaa Catherinen valtakausi alkavan melko kaoottisissa merkeissä.”

*”Entä minä sitten? Minua kutsuu
Rauhankatu. Toivon, että Lucas on
tyytyväinen tähän esitykseeni, sillä satuin
harmillisesti vaatimaan häntä tekemään
sopimuksen kirjallisena. Kuulin illan aikana,
että jotkut epäilevät Lucasia demoniksi, ja
tällöin allekirjoitetut sopimukset saavat aivan
uuden merkityksen...”*

Marie-Isabelle de Guermantes





Lähteet ja lisälukemisto

Kirkby, L. 2020. How to play Vampire: The Masquerade RPG: A beginner's guide.

Dicebreaker, 25.5.2020.

<<https://www.dicebreaker.com/series/vampire-the-masquerade/how-to/how-to-play-vampire-the-masquerade-rpg>>

Lassila, K. & Kalli, L. 2008. Adventurous Romanticism. Teoksessa J. Stenros & M. Montola (toim.), *Playground Worlds – Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*, 110–116. Helsinki: Ropecon Ry.

Loponen, M. 2010. Helsingin Camarilla: Vampire Larps in Finland. Teoksessa J. Stenros, & M. Montola (Toim.), *Nordic Larp*, 40–47. Tukholma: Fëa Livia.

Wieland, R. 2022. A Beginner's Guide To Vampire The Masquerade Fifth Edition. *Forbes*, 13.10.2022.

<<https://www.forbes.com/sites/robwieland/2022/10/13/a-beginners-guide-to-vampire-the-masquerade-fifth-edition/?sh=3de8e5ef413c>>