

Juha Salmi, Contemporary, Detective-mystery, Avant-garde, Finnish

Peli-ilta

Peli roolipeli-illan onnistumisen vaikeudesta.

On odotettu peli-ilta. Viittäkymppiä lähestyvä peliporukka on päättänyt juhlistaa pitkää yhteistä taivaltaan ja on vuokrannut Tuusulanjärven rantatien varrelta kuuluisasta bed & breakfastista pelipaikan ja yöpymishuoneet. Kartanossa on kaksi kerrosta. Yläkerran huoneet on muutettu vuokrattaviksi. Ne kaikki avautuvat kohti näyttävää sisäpihaa, joka johtaa Tuusulanjärven rantaan. Tämä kartano on toiminut monen taiteilijayhteisön kotina, mutta tänä yönä se toimii peli-illan näyttämönä.

Vaikka puitteet ovat komeat, on paikassa myös valittamisen varaa: naapurihuoneistossa mölyää ärsyttävä lapsiperhe, kartanon sisäpihan lävitse kulkee ajoittain outo, mustaan kaapuun pukeutunut, utuinen hahmo ja vastaanottoaulan asiakaspalvelija ei reagoi puheeseen, vaan piirtää outoja kuvioita seiniin. Koska missään ei näy palveluiden hinnastoa ja paikallinen langaton verkko pätkee, on osa seurueesta valmistautunut jättämään kahden tähden arvosanan vierailustaan.

Peliseurue pääsee kuitenkin pelaamaan nykyään harvoin. Silloin ei pienien häiriötekijöiden, kuten yliluonnollisten ilmiöiden tai mahdollisen kuolemanvaaran anneta estää pelikertaa.

Pelin alettua onkin hauskaa. Naapurihuoneisto hiljenee äkisti ja juoni etenee huimin harppauksin. Selviääkö vihdoinkin kuka on pelissä pääpahis? Valot kuitenkin sammuvat ja ulkoa kuuluu sireenien ääniä. Kun peliseurue menee tarkistamaan, leijuu lapsiperhe katonrajassa sätkien. Mitä ihmettä on tapahtumassa?

Teema: Mysteeri

Grains

- Kartano on täynnä yllätyksiä
- Yliluonnollinen on pelottavaa
- Joskus pelit päättyvät

Juho

Juho on pelaajana nähnyt ja kokenut kaiken. Hän tietää hämmentävän määrän pelitietoja ja outoja faktoja. Sosiaalisesta luonteestaan huolimatta, hänestä on kasvanut hyvin syrjäänvetäytyvä ja sosiaalisesti vaivaantunut henkilö.

Vaikka tämä vakuuttaa olevansa tarinaan keskittyvä luonneroolipelaaja, ovat muut alkaneet epäillä hänestä muuta. Peleistä riippumatta arvoesineet yleensä tuntuvat päätyvän tämän pelaamien hahmojen reppuun säilöön ja tämän hahmot ovat poikkeuksetta voimahahmoja tai juonellisesti ohuita alien gonzo-lonkerohirviöitä. Muu peliseurue on kuitenkin vuosien saatossa havahtunut Juhon tapoihin.

Juhon motivaationa on selvittää kartanon arvoitus, jotta pelit voivat jatkuu. Selviytyminenkin olisi tietysti positiivista.

Traits	
3	Nopea reagoimaan Juho oivaltaa usein tapoja edetä.
2	Vaikkeasti ennakoitava Juho tekee usein asiat eri tavalla kuin olettaisi.
2	Häpeilemätön Juho uskaltaa nauraa itselleen.
1	Diplomaattinen Tietää, että joskus vaikeneminen on kultaa.
Burdens	
1	Eskapisminarkkari Juho tarvitsee fiktiota välttääkseen ikäviä asioita.
1	Huonokuntoinen Passiiviset harrastukset ja epäterveet elämäntavat näkyvät Juhon fysiikassa.

From:

<https://talesofentropy.com/scenarios/> - Scenarios

Permanent link:

https://talesofentropy.com/scenarios/doku.php?id=peli_ilta

Last update:

2025/12/23 14:35

