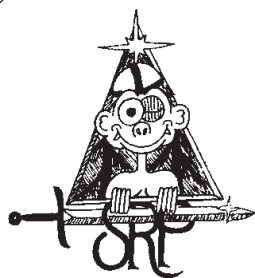


Bjarmia elää

Raportti Lapissa 13.-19.6 pidetystä Live Action Roolipelistä.

Pasi Malmi



SRP oli mukana järjestämässä Live Action Roolipeliä lapissa viime kesäkuussa. Seuraavassa pelin GM, Pasi Malmi kertoo mitä tapahtui, missä tapahtui ja mitkä olivat tunnelmat kun tapahtui (sekä hieman jälkeenpäinkin). [JT]

Skenarion tarkoituksena oli Bjarmialaisten ryöstämän kuninkaantytär Ainon pelastaminen. Tapahtumat alkoivat odottavaisen tunnelman vallitessa Kemijärven rautatieasemalla. Pehmustetut bofferimiekat, kilvet, viikinkisaappaat, kypärät sekä hopeaverkosta valmistetut chainit jaettiin niitä tilanneille pelaajille. Bussin ajaessa kohti Pyhätunturia osanottajille arvottiin magic resistance lukema sekä tietäjähahmoille magical magnetism.

Alkusähellysten jälkeen playerhahmot jakautuivat kahteen ryhmään ja lähtivät etsimään tietäjä Karin mökkiä Pyhätunturilta. Toinen ryhmä eli Kainuun kuningas Gislin varustama party törmäsi heti alkumatkasta tunturin rinnettä ylös noustessaan vihamieliseen tietäjään sekä tämän kahteen satakiloiseen henkivartijaan. Tietäjän soturit ottivat heti luulot pois bofferimiekan heilutteluun tottumattomilta kainulaisilta playerhahmoilta. Lopulta kainulaisten määrällinen ylivoima sekä lukuisat magic missile loitsut ("Tulta iskee ilman Ukko, jne.") tekivät selvää vihollistietäjän joukosta.

Melko pian ruumiiden putsauksen ja haavojen parantamisen jälkeen pelaajat

törmäsivät toiseen playeriryhmään, eli Suomen kuningas Andurin joukkoon, joka oli pikavauhtia kiertänyt koko tunturin. Yhdessä playerit löysivät tietäjä Karin mökin, jonka luo tämä saapui jonkin ajan kuluttua. Karilta pelaajat saivat selville tien Bjarmialaisten alueella vaikuttavan tietäjä Pietun varustukselle.

Ennen pääsyään Lokan altaalle playerit joutuivat vielä tekemään selvää toisesta encounterista: Isokurun rotkolaaksossa olevan Pyhän lammen luo leiriytyneestä rosvojoukosta. Lisäksi playerit ja NPC:t yhdessä osallistuivat kivivyöryn allejoutuneen rippikoululaisen pelastamiseen, mikä katsottiin sen verran tärkeäksi, että LARPPailu pysäytettiin joksikin aikaa.

Lopulta porukka löysi itsensä Lokan altaalta - pitkähkön bussimatkan jälkeen. Kanootit laskettiin vesille ja tietäjä käynnisti artefactin, jonka avulla koko 1set erkanivat kainulaisista ja jatkoivat matkaa jalan. Kainulaiset jatkoivat ylävirtaan kanootteja köydestä vetämällä. Luiro-joen suoalueella he eksyivät ja kulkivat ohi Harrihaaran suun. Seurauksena oli kymmeniä turhia kilometrejä



kanoottien vetämistä - mikä viivytti kainulaisia kokonaisella vuorokaudella.

Tällä välin suomalaiset olivat nuoren "Riehun" johdolla kulkeneet suorinta tietä kohti Tuiskukurua. Suorin tie ei kuitenkaan tainnut olla nopein, sillä suuri osa matkasta kulki ylipääsemättömäksi luokitellun suon yli - eikä kaikilla suomalaisilla ollut reiteen asti ylettyviä "viikinkisaappaita". Tuiskukuruun saavuttuaan vaeltajat päättivät jatkaa

matkaa yksin, jäämättä odottamaan kainulaisia. Ajatuksena lienee ollut että "yksi suomalainen vastaa kymmentä bjarmialaista".

Saavuttuaan Suomujoelle suomalaiset törmäsivät tietäjä Pietun miehiin, jotka olivat partiomatkalla kohti Tuiskukurua. Pietun oppipojan loitsima "Verihappoloitsu" teki pahaa jälkeä Riehun reiteen (verihappo=paint ball laukaus), mutta kovan taistelun jälkeen

suomalaiset tappoivat kaikki bjarmialaiset ja lähtivät vaeltamaan alas Suomujoen laaksoa myöten.

Kesäkuun 17. päivän iltana vaeltajat löysivät Pietun varustuksen Suomujärven itäpäästä. He hyökkäsivät ylivoimaista vihollista vastaan raivoisesti karjuen, ja yllättivät nämä täysin. Kaikki matkan rasitukset ja kärsimykset purkautuivat raivoisassa verileikissä, jossa 4 suomalaista todellakin tappoi 8 Bjarmialaista ja vapautti Kainuun kuninkaan tyttären Ainon. Ylpeinä saavutuksestaan suomalaiset odottivat Ainolta kiitoksen kyyneleitä, mutta saivatkin vastaansa pelkkää surua ja raivoa. Murheesta sekaisin Aino rukoili suomalaisia nostamaan rakastamansa tietäjä Pietun takaisin henkiin. Hän vannoi, ettei ikinä palaisi elävänä takaisin isänsä Gislin taloon, ellei saisi takaisin Pietua.

Hölmistyneet ja täysin hämmentyneet pelaajat herättivät Pietun henkiin ja useiden tuntien loitsuamisen jälkeen kaikki bjarmialaiset olivat taas hengissä. Vihamielisyydet unohdettiin ja Pietu ryhtyi heti järjestämään itselleen ja ainolle kunniallisia hääseremonioita. Suomalaiset vanhoivat ikuista ystävyyttä ja yhteistyötä Pietun kanssa ja lupasivat puhua tämän puolesta kainulaisille.

Seuraavan päivän iltana kainulaiset viimein saapuivat Suomujärvelle, jossa

hääruuat jo odottivat valmiina. Matkasta rasittuneet kainulaiset sekä heidän mukaanaan kulkenut ruotsalainen palkkasoturi Torsten ottivat tyrmistyneenä vastaan tiedon siitä, että Gislin tytär Aino oli menossa naimisiin Pietun kanssa - vaikka hänet oli luvattu puolisoiksi Ruotsin kunikaan pojalle. Hetken aikaa kainulaiset harkitsivat ryhtymistä taisteluun suomalaisia ja bjarmeja vastaan, mutta luopuivat tuumasta... kenties päätökseen vaikutti hääolut, jota heille heti tultiin tarjoamaan.

Häät jatkuivat aamuun asti. Rakot, känsät ja monen päivän paleleminen unohtuivat. Miehet taistelivat huvikseen toisiaan vastaan ja kokeilivat Torstenin, Ainon ja kainulaisten opettamia tansseja. Tietäjä Pietun suureksi huojennukseksi kukaan häävieraista ei pannut erityistä huomiota Ainon kaulassa olevaan vanhaan pronssipantaan, jonka Pietu oli saanut transsissa rakkauden jumalatar Lemmikiltä - ja kiinnittänyt ikuisiksi Ainon kaulaan. Vain Pietu ja Lemmikki tiesivät, miksi Aino oli niin kovin, kovin rakastunut.

Ja kaikki elivät elämänsä onnellisina loppuun asti, lukuun ottamatta sitä ruotsalaista kuninkaanpoikaa

PS. Bjarmia 94 tapahtuma pidetään Kitkajärvellä ja kitkajoella. Tarkempia tietoja puhelimitse: P.Malmi, 960-311 736.

Pelaajien esittämien kommenttien kooste:

Maisemat ja erämaan tunnelma..9+	
Taistelutilanteiden fiilis....9+	
Roolipelaamisen määrä.....6+	(liian vähän encountereita ja roolipelaamista Saariselän vaelluksen aikana)
Reitin valinta.....7	(liian raskas)
Sää.....6-	(liikaa sadetta)
Hyttystilanne.....9	(ei lainkaan)
Päätösjuhla.....9+	
Paluukuljetus.....5-	(klo 03-11:30)