

LEHDINKÄINEN



JAT.01

Pääkirjoitus



Tervehdys kaikille lukijoille.

Kesähelteiden korventaessa Lehdinkäisen toimituksen pieniä päitä, on teille tehtailtu Finnconin kunniaksi Lehdinkäisen erikoisnumero.

Saamme tietää millainen oli viikinkiaikainen Keski-Suomi ja voimme nähdä väläyksen sen ajan ihmisten elämästä vaikeakulkuisissa Järvi-Suomen metsissä.

Erämailla seikkaillessa voi aina sattua kaikenlaista. Käärme voi pistää ja siihen pitäisi lääkkeet löytää, mutta ei hätää. Keiteleellä tiedetään miten käärmeen puremat hoidetaan. Muutamiin muihinkin vaivoihin löydät vastauksen tästä lehdestä, ja vanhat konstithan toimivat paremmin kuin pussillinen uusia eikö vain? Entä kun on pussillinen vanhoja jippoja?

Löydät lehdestämme myös vähän kevyempää luettavaa kuten novelleja sekä hienoja kuvia.

Kiitokset taas kaikille hengen tuotoksiaan käyttömme antaneille ihmisille.

Ihanaa loppukesää kaikille ja hauskaa tulevaa syksyä. Olkoon se täynnä kirkkaita värejä.

Heini Aupiais

Puheenjohtajan tervehdys



Jälleen uusi Lehdinkäinen on ilmestymässä, ja siten puheenjohtajankin täytyy avata sanaista arkkuaan. Mennyt talvi on ollut Maahinkaisen kannalta melko hiljainen, mutta jatkuva puuhastelu tanssien, miekkailun ja Lehdinkäisen

parissa osoittaa Maahinkaisen olevan yhä voimissaan. Uutta tuulta purjeisiin on myös tulossa, sillä Finncon kerää Jyväskylään sci-fi:n harrastajia ja Maahinkainen koettaa tarjota heillekin jotain. Täten toivotankin Maahinkaiselle uusia ideoita ja innostusta myös jatkossa.

Mikko Takkunen



Tämä lehti on taitettu Invalidiliiton Jyväskylän koulutuskeskuksen mikroluokassa. Maahinkainen kiittää tuesta ja kumartaa syvään.



Sisällysluettelo

Maahinkainen ry.....	4
Maahinkaisen toimintaa.....	4
Runovakka.....	6
Novelli: "Värikynä pimeydessä".....	7
Kuvia kaupan.....	8
Tulgo.....	9
Roolipelisessio: "Kaivo".....	9
MuuLin pelissä.....	13
Kalevalainen Jyvässeutu.....	14
Kansanomaista lääkintätietoutta.....	16
KesLa yhdistää Keski-Suomen larppaajia.....	18
Lauri ja Matti suomuhirviöiden saarella.....	20



Lehdinkäinen

Maahinkainen ry:n pää-äänenkannattaja. Ilmestyy silloin tällöin. Kädessäsi on numero 2 vuonna 2001.

Toimitus

Tekstit: Heini Turpeinen, Mikko Tähtänen,

Tero Tilus, Anni Pursiainen, Seppo Kuukasjärvi, Ville Ruotsalainen, Jarmo Louet, Iida Turpeinen, Juho Reivo ja Sanna Raninen.

Kuvat: Tomi Letonsaari, Ville Ruotsalainen, Maija Hakuli, Heini Turpeinen, Jenniina Laine ja Anni Pursiainen

Taitto: Anni Pursiainen, Heini Turpeinen ja Tero Tilus.



Ravintola Vihreä haltiatar tarjoaa tällä kupongilla

Tuopillinen rentouttavaa keskisolutta hintaan 15 mk / 0,4 l (norm. 20 mk)

Lasillinen taivaallista juomaa lisukkeineen hintaan 30 mk (norm. 40 mk)

Tervetuloa maistamaan!

Kauppakatu 13, puh 014/618235

avoinna ma 10:00-15:00, ti-pe 10:30-02:00, la 15:00-02:00

Huom: Yksi kuponki / asiakas. Voimassa 31.7.2001 saakka.

Maahinkainen ry

Maahinkainen ry on jyvaskyläläinen rooli-, näytelmärooli- ja strategiapeliyhdistys. Yhdistys sai alkunsa, kun joukko muualta tulleita henkilöitä päätyi Jyväskylään opiskelemaan. Pian samanhenkiset ihmiset löysivät toisensa yhteisen harrastuksen ääreltä. Vuoden vieressä huomattiin kuitenkin, että Jyväskylässä ei ollut suuremmin järjestäytyneitä toimintaa vaikka paljon harrastajia olikin. Toinen puute oli lähi-alueella vallinnut pula näytelmäroolipeleistä.

Siitä alkoikin ensimmäisen yhteisen pelin kirjoittaminen, ja vaikka tuolloin ei ollut mitään puhetta yhdistyksestä, oli kuitenkin mukana suuri joukko väkeä joista myöhemmin muodostui Maahinkainen. Vasta kun toista peliä ryhdyttiin suunnittelemaan, alkoivat puheet mahdollisesta virallisesta yhdistykseksi ryhtymisestä. Aikansa hauduttuaan idea sai tuulta siipiensä alle ja lopulta syksyllä 1998 pidettiin Maahinkainen ry:n perustava kokous.

Virallisena yhdistyksenä Maahinkainen ry. alkoi pitämään yllä kiinteämpää toimintaa, kotisivut, postilista, miekkailua ja tanssiharjoitukset sekä Lehdinkäinen. Lisäksi ohjelmaan on kuulunut larppien järjestämistä milloin jäsenet ovat kiireiltään ehtineet, erilaisia pr-tapahtumia, satuseikkailuja sekä larp- ja roolipeliesitelmöintiä kiinnostuneille. Sen lisäksi enemmän tai vähemmän Maahinkaisen alaisena on järjestetty roolipelikampanjoita, strategiapeli-iltoja ja muita illanviettoja, joskin näissä yleensä puuhaajina ovat enemmänkin yksittäiset jäsenet kuin yhdistys itse.



Maahinkainen ry:n toiminta on siis ollut varsin laajaa ja monipuolista. Maahinkaisen tarkoitus onkin ollut tarjota kaikille kiinnostuneille jotain ja toimia harrastajia yhdistävänä linkkinä jonka kautta löytää muita kiinnostuneita. Erilaisia ja uusia toimintamuotoja otetaan mielellään vastaan ja Maahinkaisen tarjontaa on pyritty pitämään mahdollisimman laajana. Pääpaino on kuitenkin tähän asti fantasialla ja pehmeillä arvoilla. Yhdistyksen epäviralliseksi mainoslauseeksi onkin muodostunut "Me näyttelemme satuja".

Mikko Tähkänen

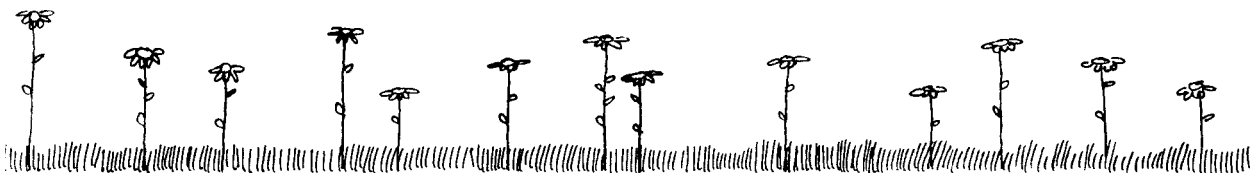
Maahinkainen ry:n puheenjohtaja

Maahinkaisen toimintaa

Historialliset tanssit

Maahinkainen aloitti tanssitoimintansa v. 1999, ja siitä lähtien on tanssittu yleensä joka toinen viikko parin tunnin ajan. Kesäaikaan tanssimme n. kerran kuukaudessa ulkona. Talvella ja keväällä järjestetään tanssiaiset, joihin pukeudutaan enemmän tai vähemmän historiallisesti.

Tanssiohjelmistoon kuuluu tansseja eri Euroo-



pan maista ja eri aikakausilta, pääpaino kuitenkin on 1500-1600 -luvun tansseissa. Suurelta osalta tanssien kotimaana on Ranska tai Englanti, joskin ohjelmistoa halutaan laajentaa mm. italialaisten tanssien suuntaan. Myös SCA :n kehittelemiä tansseja käytetään jonkin verran. Suurin osa tansseista on vanhoja kansantansseja, mutta mukaan mahtuu myös hovitansseja. Aiempaa tanssitaitoa suurin osa tansseista ei vaadi. Mukaan tullakseen ei siis tarvita kuin intoa ja motivaatiota.

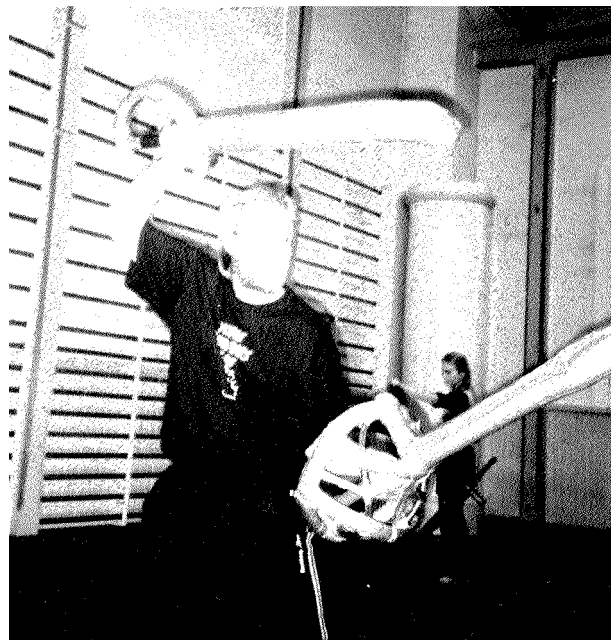
Lisätietoja

Sanna Raninen (sannra@yahoo.com)

Pehmomiekkailuharjoitukset

Maahinkaisen säännöllisen toiminnan toinen, vanhempaa perua oleva, ydin on pehmomiekkailu, eli ystävien kesken tutusti bofferointi.

Viikottaisissa miekkailutreeneissä lyödään, puhutaan lyömisestä ja tavataan ystäviä. Pääpaino on selkeästi miekkailussa. Treenit ovat ohjattu tapahtuma, jossa paikalla on aina vanhempia ja kokeneempia miekkailijoita opastamassa ja valvomassa turvallisuussääntöjen noudattamista. Miekkailun tekniikan ohella harjoitellaan runsaasti myös taktisia kuvioita, erilaisia kuvitteellisia taistelutilanteita ja ennenkaikkea tehokasta



Johan Wahlström valmiina taistoon



Ryhtilässä ryskää

ryhmänä toimimista.

Talvisaikaan treenit pidetään sisätiloissa ja vähälumisempaan aikaan lyödään kaveria patjan palasella paljaan taivaan alla.

Lisätietoja Maahinkaisen kotisivulta

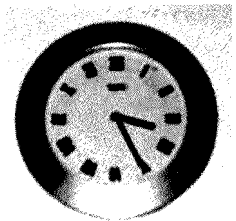
<http://www.cc.jyu.fi/yhd/maahinkainen/>

tai tiedotusvastaava Joonas Kekkoselta

jontzu@st.jyu.fi

Lehdinkäinen

Maahinkaisen lehti, jota julkaistaan aina silloin, kun siltä sattuu tuntumaan, taitetaan yöllä ja myydään pilkkahintaan (budjetin salissa jaetaan ilmaiseksi). Lehdinkäisessä saavat tarinoita, runoja, artikkeleita ja kuvia julki kaikki innokkaat. Tervetuloa mukaan! Lisätietoa päätoimittajalta (aldeheid@sunpoint.net)



Valmis! Eikä ole vielä edes aamu.



Runovakka

Oscar ja Vincent Ülrichin... eh... runoutta?

LEMMEN TIKARI

Myrsky pimeä
veitsi viiltävä
kaulan katkaisi
rakkaani parkaisi

Kuka saattoi tehdä sen
kauhean hävityksen
sun perääs nyt itken
yksin kun oon

Ja tyydyttävä mun on
onnettomaan kohtaloon

MIELI NAISEN

Oi sä nuori poika
ken neitoas halajat
Oi sä mies
ken vaimoas rakastat

Naiset nuo
ne iloa tuo
vaan on mieli naisen
suuri mysteeri vain
Ja jos tahdot tietää
ol' se arvoitus ain

NEITO TUULITUKKA

Oi miksi oot niin kaukana
sä neito tuulitukka
Etkö tiedä et sä kauniinp oot
kuin ykskään kedon kukka

Ja ihosi sun
tuo vihreä niin
mieleni mun
saa taivaisiin

Oi tulisit jo tänne
sä neito tuulitukka
Niin hellä sulle oisin
kuin suuri lämmin sukka



Ülrichit ovat Bournen kuuluisimpia örkkirunoilijoita.
Heidän tuotantonsa on örkki-kulttuurin kirkkain helmi.



Värikynä pimeydessä

Täällä minä olen, kahden todellisuuden rajamail-
la ja se toinen kurkottaa minua kohden koko ajan.
Se toinen todellisuus on unissani. Se kurkottaa
pitkillä vihreillä, pimeillä ja kauniin houkuttele-
villa sormillaan minua kohden. Minä en voi pae-
ta. Minä en halua paeta. Sillä siellä toisella puo-
lella on jotain, mistä minun tulisi olla selvillä,
jotain, joka minun pitäisi tietää. Minä en vain
saa siitä selvää.

Tuntuu, kuin joka yö joku kuiskisi selkeitä sa-
noja korvaani, mutta aamuun mennessä olen
unohtanut ne ja jäljellä on vain epäloogisia ku-
via ja etäisiä muistoja kadotetuista tunteista. Toi-
sinaan kuitenkin joku huutaa korvaani niin lu-
jaa, etten voi sitä unohtaa. Joskus pääni on-
kin täynnä yllättävän selkeitä kuvia menneisyy-
destä, asioista, jotka jo luulin unohtaneeni. Ja ne
saavat minut kaipaamaan sinne takaisin.

Joskus toinen todellisuus on kuitenkin hyvin
pelottava. Silloin en halua nukkua. Herään
peloissani. Se on jotain niin ahdistavaa, raakaa
ja niin väärää. Sitä minä en halua nähdä. Mutta
voin kuitenkin paeta tätä todellisuutta siihen toi-
seen, sillä se saa minut hetkeksi unohtamaan.
Eikä toisen todellisuuden pahuus voi olla kui-
tenkaan niin pelottavaa, koska en siitä jälkeen-
päin kuitenkaan muista juurikaan mitään. Ei
mitään pelottavia kuvia. Ainoastaan tunteita.
Entä jos minä olenkin paennut sieltä tänne? Entä
jos olen karkuri, rajan rikkoja? Entä jos en saisi-
kaan oikeastaan olla täällä, jos olen vain
varastanut olemassaoloni oikeuden joltakin
muulta?

Toinen todellisuus on kuitenkin jo täällä. Se on
puoliksi tulossa ja sitä ei pääse karkuun. Se tu-
lee tänne minun kauttani, se tunkeutuu minun
maailmaani. Entä jos se tulee muidenkin elä-
mään? Onko meitä muitakin? Minua pelottaa,
koska tunnen olevani ratkaiseva väline, portti jol-
lekin toiselle ulottuvuudelle. Ja minun pitäisi pys-
tyä olemaan sen arvoinen, kyetä johonkin suu-

rempaan,
mutta minä olen vain
värikynä pimeydessä, eikä
minun tekemääni taidete-
osta huomaa kukaan.

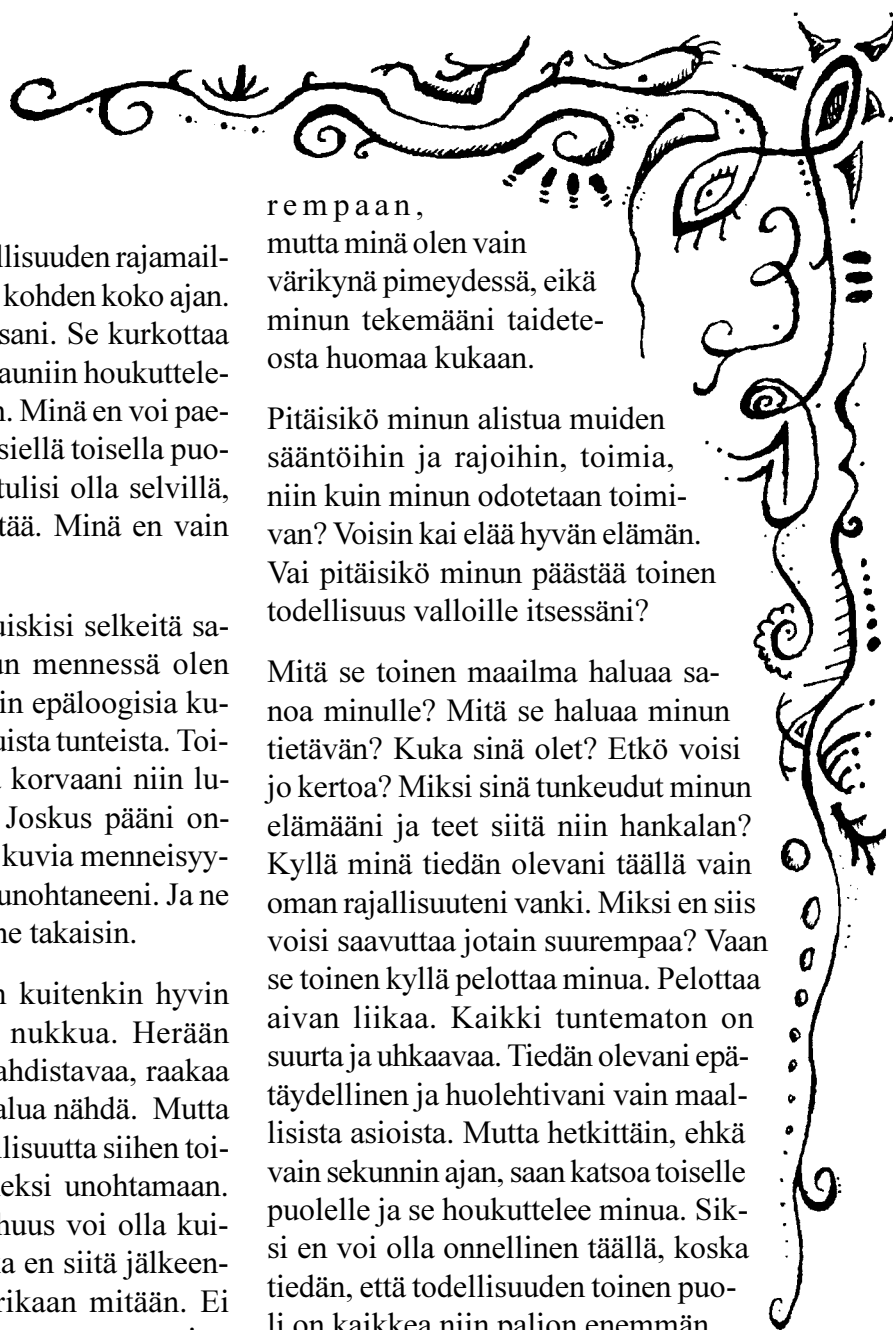
Pitäisikö minun alistua muiden
sääntöihin ja rajoihin, toimia,
niin kuin minun odotetaan toimi-
van? Voisin kai elää hyvän elämän.
Vai pitäisikö minun päästää toinen
todellisuus valloille itsessäni?

Mitä se toinen maailma haluaa sa-
noa minulle? Mitä se haluaa minun
tietävän? Kuka sinä olet? Etkö voisi
jo kertoa? Miksi sinä tunkeudut minun
elämääni ja teet siitä niin hankalan?
Kyllä minä tiedän olevani täällä vain
oman rajallisuuteni vanki. Miksi en siis
voisi saavuttaa jotain suurempaa? Vaan
se toinen kyllä pelottaa minua. Pelottaa
aivan liikaa. Kaikki tuntematon on
suurta ja uhkaavaa. Tiedän olevani epä-
täydellinen ja huolehtivani vain maal-
lisista asioista. Mutta hetkittäin, ehkä
vain sekunnin ajan, saan katsoa toiselle
puolelle ja se houkuttelee minua. Sik-
si en voi olla onnellinen täällä, koska
tiedän, että todellisuuden toinen puo-
li on kaikkea niin paljon enemmän.

Samat ajatukset pyörivät päässäni ikuista kier-
rettä ja se on masentavaa. Minä haluan kurkottaa
jonnekin muualle, syvemmälle itseäni ja uuteen
maailmaan. Minun jalkani ovat valtameren vaa-
leanpunaisessa vedessä ja rannalla on suuri musta
jyrkänne. Yläpuolellani on rajaton avaruus pu-
naisen sävyissä. Minä pyörin tässä maailmassa
ja kurkotan ympäröivään todellisuuteen.

Mikään ei ole enää niin kuin ennen. Se jokin on
jo täällä.

Anni Pursiainen



Kuvia kaupan

Meitä fantasiaharrastajia on monen näköisiä. Yksi kulkee mustissa, toinen syö vain salkopavun (Phaseolus vulgaris) ituja, kolmas larppaa ja neljännellä on karies (tai ehkä vain hammaskiveä). Kirjavaan joukkoomme mahtuu myös sohva-perunoita, joiden aika vierähtää mukavasti kirjojen tai leffojen parissa.

Lukutoukkien asiat ovat hyvin mallillaan kautta maan. Kirjastojen kokoelmissa fantasia on hyvin edustettuna. Elokuvienv osalta ei samaa voi kylmiltään väittää.

Kauppakatua yliopistoa kohti tallustaessa ilmestyy puolivälissä viimeistä korttelia näkyviin Videodivarin valomainos. Astun avoimena olevasta ovesta sisään ja kävelen korkeiden kasettihillyjen välitse tiirailen kattoa kuin paraskin turisti. Tiskillä avaan sanaisen arkkuni. "Kun meillä on sellainen Lehdkäinen... että jos vähän kysymyksiä... juttua ajattelin kirjoittaa."

Mies minua vastapäättä on Mika Venäläinen. "Kovin tavallinen elokuvia ostamalla ja myymällä itsensä elättäväksi mieheksi", mietin mielesäni ihmetellen samalla ääneen moista uravalintaa. Silloin Mika ryhtyy muistelemaan. Kahdeksan vuotta sitten kaupungista kuulemma vielä puuttui hyvä leffaliike ja asepalveluksesta selvittyään hän päätti korjata tilanteen. Perään

Mika ehtii kehaisemaan valttikorttinsa olevan valikoima ja palvelu. Rehdin katseen kohteena valtavien videovuorten välissä väite on helppo uskoa.



Videodivarin asiakaskunta on Mikan kertoman mukaan yllättävän laaja. Asiakkaina on molempia sukupuolia vauvasta vaariin. Divareiden perusongelma näkyy myös elokuvien kanssa. Jotkut kasetit jäävät hyllyyn pölyttymään ja toisia taas kysytään jatkuvasti. Esimerkiksi Sam Raimin ja Dario Argenton ohjaustöillä kuuluu olevan kova menekki. Joskus kohdalle sattuu piraattitavaran kauppaajia. "Onneksi hyvin harvoin. Piratitit palakoon helvetissä", päättää Mika kommenttinsa.

Kun tiedustelen, mitä Videodivarilla on tarjota fantsu-, anime- tai sf-harrastajalle, ei Mika paljoa ujostele. "Kaikki genren leffat." Jos leffa on olemassa, se myös tarvittaessa hankitaan, jos suinkin on mahdollista.

Lopuksi päätän vielä palata ensimmäiseen aiheeseen tiedustelemalla: "Mikset muuten alkanut insinööriksi. Heillähän on suorat housut ja kova liksa?" Palaute on välitön: "Juuri siksi."

Jyväskylän videodivari

www.videodivari.com

Kauppakatu 2

puh: (014) 611 070

Avoimna: ma-pe 10-18



Tulgo

Tulgo on vuonna 1997 perustettu fantasia-painotteinen nettiklaani, jolla on liki yhdeksänkymmentä jäsentä ympäri Suomen aina Ruokolahtea ja Oulua myöten. Tulgot ovat monenikäisiä ja -näköisiä ihmisiä, anteeksi siis olentoja, joita yhdistää fantasian tai scifin harrastaminen tavalla tai toisella. Päävaltaisena toimintaväylänä Tulgolla on aktiivisesti toimiva postituslista. Klaanin internet-toimintaan kuuluu lisäksi nettitapaamisten järjestäminen ja netissä roolipelaaminen. Jokaisella jäsenellä on oma klaanialias ja -hahmo. Tulgoja voi toisinaan bongata Kiss FM:n chatistä Linnasta, jossa heidät tunnistaa nimissä olevista ^-merkeistä.

Tulgon toiminta rajoittuu siis pääasiallisesti nettiin, mutta noin neljä kertaa vuodessa järjestetään viikonlopun mittaisia live-tapahtumia sekä aina ajoittain päivän mittaisia pienempiä miittejä suuremmissa kaupungeissa. Live-tapahtumien

ohjelma vaihtelee, mutta yleensä ne sisältävät kuitenkin yhden tai useampia minilarppeja, roolipelejä, keskiaikaisia tansseja, bofferointia, pelejä, leikkejä ja muuta hauskaa aktiviteettia aina kyseisen live-teen teemaan liittyen. Tulgoon kannattaa kuulua ainakin siksi, että fantasiaklaanin kautta voi helposti tutustua ihmisiin, jotka ovat kiinnostuneet samoista asioista mistä itse on. Tätä kautta saa mutkattomasti uusia ystäviä ja pääsee myös mukaan larp- ja roolipeli-toimintaan live-tapahtumissa pidettävien minilarppien tai roolipelien ansiosta.

Tämän teille tarinoi
^Adoran^Elf Princess^
alias Anni Pursiainen

Tulgon yhteystiedot:

salla.laaksonen@sci.fi

<http://tulgo.tky.hut.fi>



dramatisointi: Wille Ruotsalainen

sävellys: Seppo Kuukasjärvi

Kaivo

Pää kivistäen Barek Vihreä kohottautui kovalta alustalta ja voihkaisi. Ympärillä haisi kostea kivi, ummehtunut ilma ja moreeni. Barek koitti kohdistaa katseensa hahmottaakseen sumeaa ja hämärää ympäristöään ja havaitsi olevansa ikkunattomassa tilassa, maan alla ja kylmissään. Hän kietoi pitkän ulkoilmaelämän nuhjomaa aamutakkiaan tiukemmin ympärilleen ja etsi epämääräisiä ystäviään.

Siellä olivat seitsemän muuta ja Barek huokaisi helpotuksesta. Häntä ei oltu heitetty ryhmästä ja jätetty johonkin Mörköpoliksen nurkkaan kuo-

lemaan. Toverit hääräilivät luolassa kuin seitsemän pientä kääpiötä koputellen seinää, kaapien lattiaa ja riidellen keskenään. Erityisesti heidän huomionsa tuntui varastaneen suuri tukki, joka roikkui luolan katosta. Berek koitti nousta jaloilleen ilmaistakseen olevansa yhä elossa. Hänen vatsaansa käänsi ja päätänsä särki, mutta luut tuntuivat ehjiltä. Mielensä sivuraiteilla Berek pohti, oliko hän haavoittunut taistelussa vai erehtynyt sienestä. Asia oli aika vaikea muistaa näin jälkikäteen.

Pystyyn päästyään Barek hoippui Sienchynin ja Droxtorin luokse yrittäen poimia näiden keskustelusta johtolankoja tämänhetkisestä tilanteesta, päivämäärästä ja siitä, minne hänen toinen sandaalinsa oli hävinnyt. Peloton johtaja Sienchyn kuulusteli Drogsthoria:

"Osaatko sanoa mikä tämä on, Drokstor, vanha veikko?"

"Pah, se on puuta" salakähmäinen pikkumies vastasi. Druxthor raapi muhkeaa partaansa ja näytti torjuvalta ja vihamieliseltä, mikä vastasi yrmeäkasvoisen kääpiön rentoutuneinta ilmettä. Vaikka kääpiö oli työyhteisön täysivaltainen jäsen, Barek tiesi hänen taustastaan kaikkein vähiten. Niin kuin esimerkiksi oliko Draxthor tytö vai poika. Kääpiöistä ei koskaan tiennyt.

"Niin, on puuta, mutta sanooko insinööriperimäsi, mihin sitä käytetään?"

Sienchyn jatkoi. "Ja istu Barek alas, näytät huonovointiselta. Meillä ei ole tänään kiire minnekään." Barek istuutui alas ja yllättyi alustan pehmeystä. Samalla hän katseli Draxthoria, joka mittaili katosta roikkuvaa parrua asiantuntijan ja rakennusmiehen elkein ja kumautti sitten sitä voimakkaasti isolla aamutähdellään.

"BONG!"

Kumea ääni kaikui pitkin holvia ja kaikki seitsemän kääntyivät katsomaan Dragstoria, joka koitti vaimentaa parrun heilumista.

"Me hautaannutaan kaikki tänne elävältä!" kirkui Alquawen niin kuin joillain naisilla on tapana tehdä hätätilanteessa.

"Hei, älä riko sitä parrua!" karjaisi soturipappi Fardo. Fardo harppoi kahdella askeleella parrun luo ja työnsi egollaan kaikki muut kauemmas. Barek totesi hajamielisesti, että toisilla ihmisillä tuntui olevan sellainen aura, joka antoi heille kyvyn ottaa tilan haltuunsa. Fardo O'Scardale oli juuri sellainen mies. Iso kuin vuoriapina, suora ryhti, nyrkit kuin hiidenkivet, uskoa kuin isossa tempelissä ja itsesuojeluvaihtoa yhtä paljon kuin vaeltavalla laumalla sopuleita. Fardo oli ensiluokkainen taistelija, joka heitettiin tiukoissa tilanteissa kehään ja laitettiin ovet säppiin. Fardo

alkoi tutkimaan pylvästä jäätyään sen kanssa kahden huoneen keskiosaan ja tarttui sen alosaan yrittäen nostaa pylvästä. Se alkoikin kääntyä ylöspäin aivan kuin se olisi kiinni katossa jonkinlaisella nivelellä.

"Tämä liikkuu, Ogrod tuu auttamaan!" Fardo puhisi.

"Emmä tuu, ei mua kiinnosta", puoliörkki vastasi ja jatkoi kuolleen varjontontun sarvien irrottamista. Barek sävähti tajutessaan, että käytti itsekin kuolleen varjontontun ruumista tyynynään. Fardo sai kuitenkin nostettua tukin yksinkin suoraan kulmaan, jota seurasi pahaenteinen ja virikkeellinen naksahdus. Seurasi pitkä hiljaisuus, jonka Barek lopulta rikkoi:

"Missä me oikein olemme?"

"Kaivossa", vastasivat muut.

Kaikki muut paitsi Draxthor seilivät yhteen ääneen taistelusta varjontonttuja vastaan, tutkimusretkestä kaivon, salakäytävästä ja hopea-aarteesta, joka oli löytynyt kaivon sisältä paljastuneesta luolasta. Täti Hapanetikka oli laittanut iltasta jostain, mikä toivottavasti oli rautaisannos. Barek lusikoi innottomasti lautastaan yrittäen vaivihkaa varmistua siitä, ettei sapskassa ollut lihaa tai muita metsän ystävien paheksuvia aineita. Ottaen huomioon Hapanetikan maagiset ruoanlaitto-aidot tästäkin oli aika vaikea päästä

selvyyteen. Haltianeito Alquawen laski holvista löytyneitä hopearahoja, Ogrod teroitti miekkaansa Wegfirdin ja Sienchynin selostaessa Barekille näkemyserojaan tapahtuneesta. Sienchyn oli toki jämpti johtaja, mutta hän kuului arpauskovaisiin. 'Ehkä tämä on hänen tapansa tehdä pyhiinvaellusmatka', Barek mietti assosioidessaan ryhmän tilanteen, toivomuskaivon ja noppaa kumartavan johtajan väsyneesti toisiinsa.



Ulkopuolella oli yö ja Mörköpoliksen kadut täytyneet taas örmyistä, raatojurpista, homogoblineista ja vielä nimettömämmistä hirviöistä. Muut olivat päättäneet, että vietettäisiin yö turvassa kaivossa ja jatkettaisiin huomenna aarteiden etsimistä. Barek huokaisi myöntävästi ja sitten ryhdyttiin riitelemään vartiovuoroista. Lopulta kukin kirjoitti nimensä pieneen lappuun ja vartiojärjestys arvottiin nostelemalla lappuja täti Hapanetikan suuresta punaisesta hatusta. Barek voihkaisi, sillä arpa ei suosinut häntä. Hänet herättäisi täti Hapanetikka ja hän itse joutuisi herättämään joukon kopean ja ylpeän aatelisen, lammaslammien paroni Wegfirdin.

Yön rauha laskeutui kaivon kyljessä olevan salakäytävän takaiseen luolaan. Fardo istuskeli salakäytävän ovella vartiossa roikottaen jalkojaan kaivossa kolme metriä maanpinnan alapuolella. Draksthoren kuorsaus oli pitkään ollut ainoa kuuluva ääni, mutta äkkiä yön rauhan katkaisi sanko, joka putosi soturipapin nenän edestä kaivoon. Fardo näki tummia hahmoja kaivon suulla ja näiden hämäräperäinen toiminta vaikutti siltä, että muukalaiset olivat nostamassa vettä kaivosta. Fardo potkaisi johtaja Sienchynin heille ja valmistautui taistelemaan tai voittamaan:

"Kuka siellä?" hän huusi haasteen, kuten hyvä tapa vaati.

"Hei, täällä kaivossa on joku!" kuului ylhäältä raakkuääninen vastine.

"Mitä sinä siellä kaivossa teet?" jatkoi toinen bassoääni ylhäältä.

"Minä olen kaivon paha henki", vastasi uniltaan herätetty Sienchyn, joka kokeneena maailmanmiehenä tunnisti ylhäältä kuuluvat äänet örkkien puheeksi. Fardolle hän kuiskasi "Herätä Ogrod", ennakoiden mahdollista kieli- ja kulttuuri-ongelmaa. Ogrod nautti suunnattomasti örkkien kielestä, etenkin savustettuna. Nämä örkit eivät menneet kuitenkaan helppoon hämäykseen.

"Ooksää pudottanu sinne jotain?" jatkoi basso ylhäältä.

"Varmaan jotain arvokasta, ei se muuten olisi kaivoon kiivennyt", ehdotti kolmas ääni.

Sisällä kaivossa Ogrod oli saatu hereille ja tämä aloitti aamutoimensa, eli haarniskaan pukeutuksen ja parranajon. Kuka tahansa, joka on pukeutunut metallihaarniskaan pimeässä kaivossa, tietää, että muiden samassa tilassa olevien on hyvin hankala nukkua silloin.

"Mitä te möykkäätte?" huusi uninen Alquawen niin kuin haltianeidot saattavat huutaa kun eivät ole tyytyväisiä.

"Hei laita se minkä pudotit tähän sankoon, niin me ei kurmoteta sinua" sanoivat örkinänet ja pudottivat köydellä varustetun sangon taas kaivoon. Sienchyn ja Fardo tunkivat pienen varjontontun elottoman ruumiin sankoon, mutta se tipahti örkkien kiskoessa sankoa ylöspäin.

"Hö, laita paremmin se siihen!" huusivat maanpinnan äänet.

"Mitä te sähläätte! Painukaa syvyyteen!" huusi Alquawen yrittäen piristää oloaan kurjistamalla muiden oloa.

"Täällä nukutaan!"

"Mitä? Kaivossa?"

"On täällä tilaa teillekin"

"Niitä on siellä monta!" ihmettelivät örkit hinatessaan sankoa jälleen ylöspäin. Fardo oli saanut ongittua varjontontun ja ripustanut sen sankoon. Sienchyn ei kuitenkaan malttanut odottaa örkkien hämmästyystä, vaan huusi niille ennen ruumiin ylösnousemista kaivosta:

"Tulkaapa tänne vaan, teille käy ihan samalla tavalla!"

"Hä? Siis ruvetaan puhumaan höpöjä kaivossa?"

Örkit pettyivät tuntuvasti, kun kaivattua aarretta ei kaivosta paljastunutkaan. Sen sijaan Alquawen virkisti heidän liikkeitään ruikkaamalla pitkäjousellaan nuolen erään kaivoon kurkistavan örkin päähän. Haltiamaiseen tapaansa hän vielä kiusoitteli otuksia:

"Tykkäsittekö? Ettekö te tulekaan tänne? Ei kai johonkin sattunut? Ota kuule pajunkuoriteetä tulehdukseen ja tule huomenna uudestaan!"

Örkit jäivät paistamaan makkaraa kaivon läheisyyteen ja punomaan juonia. Kahdeksan raunirosvoa jäivät kaivoon jatkamaan uniaan ja miettimään ulospääsyä umpikujasta. Ogridin vartiovuorolla kaivosta kuului kirkaisu ja pian örkit alkoivat laskeutumaan kaivoon. Ogrid ei vaivautunut herättämään muita, vaan hakkasi lähestyjiltä koipia poikki sitä mukaa kun niitä laskeutui kaivokourua pitkin ovensuulle. "Tämä on hyvin hauskaa", Ogrid puhui itseksensä heilutellessaan äpäramiekkansa. Onneksi kukaan ei nähnyt näin raaiastavaa roolimallia käytännössä, sillä oli vielä pimeää.

Aamun tullen herättiin. Koukkunokkainen ja nelinkertaisiin pitkiin mekkoihin pukeutunut täti Hapanetikka kyseli yön tapahtumista, paksunahkainen mummo ei ollut huomannut öisiä kahinoita laisinkaan. Tehtiin taistelusuunnitelma: Sienchyn loitsi äänettömyyden kehän kaivon ympärille ja sitten rynnättiin pinnalle. Wegfird ja Ogrid painuivat edeltä sirppi ja miekka terässä ja muut seurasivat jäljessä. Toiseksi viimeisenä ylös kiipeävällä Barekillä oli aikaa havaita kaivon seinämässä oleva terä. Se oli sellainen raskas heilurinterä, joka tuo mieleen suljetun huoneen, kertaleikkauksen ja gil-alkuisen sanan. Koska kaivoaukiolla raivoava ääneton taistelu alkoi jo koitua hautarosvojen voitoksi ja Barekin luomulingonkivet olivat lopussa, hän jäi Hapanetikan kanssa tutkimaan kaivon

sisäseinämän ansaa.

Ansa oli selvästi lauennut yöllä kaivoon kiivenneen örkin kiusaksi ja hengenmenoksi. "Tuollaisen terän virittämiseen tarvitaan melkoisen raskas vipu", Barek arveli hiljaisuusloitsun hiljentämänä. Hapanetikka luki kuitenkin sanat sujuvasti huulilta istuskellessaan kaivon kannella ja virkatessaan villapaitaa.

"Taitaa Wegfird tarvita uuden paidan tuon osuman jälkeen" Hapanetikka yritti sanoa, mutta hiljaisuus esti yhä äänen kuulumisen.

Tämä kirjoitus on ote luolastoluuttaus AD&D -seikkailusta, joka pelattiin Jyväskylässä ja talletettiin Keski-Suomen museoon. Kaikki seikkailussa esiintyneet hahmot ovat vetäytyneet viettämään eläkepäiviään.



Ravintola Salsa Orkidea

Tällä viikolla:

Häränpihvi korvasienikastikkeella 73 mk

Grillattua kananrintaa korvasienikastikkeella 67 mk

Kaikki mehevät pizzat 30 mk, kolme täytettä valinnan mukaan

Ruokiin sisältyy alkusalaatti ja jälkiruoaksi kahvi tai tee

Kauppatie 10, 40100 Jyväskylä. Puh. 014-611557

MuuLin pelissä

Kun Yläkaupungin yö laskeutui Jyväskylän ylle 26.5.2001, suuntasin minä massasta poiketen Muurameen MuuLin, eli Muuramen liveroolipelaajien esikoispeliin nimeltä Everybody comes to Hank's. Hiukan ehkä harmitti Yläkaupungin yön ihmeiden näkemättä jääminen, mutta tuo harmitus haihtui heti, kun astuin Muuramen työväentalon ovesta sisään. Siellä oli vastassa iloisesti hymyilevä Teemu Savolainen, joka on MuuLin perustajajäsen. Hän kertoi MuuLin saaneen työväentalon ilmaiseksi käyttöönsä Muuramen kunnalta. Ja kun pelissä ei kerran ruokailuakaan ollut, ei pelaajilta peritty lainkaan pelimaksua.

Itse peli sijoittui 1920-luvulle kieltolain aikaiseen Amerikkaan. Tapahtumapaikkana oli yökerho, jollaiseksi Muuramen työväentalo sopi erittäin hyvin. Hahmot oli kirjoitettu taitavasti mielikuvitusta säästämättä ja huumoria unohtamatta. Pitkästä aikaa olin pelissä, jossa minkäänlaisista sisäpiirielitismiiä ei ollut havaittavissa ja jossa pelinjohtajat eivät vaikuttaneet stressaantuneilta. Tässä pelissä saattoi todella tuntea itsensä tervetulleeksi ja ennen pelin alkua jossain oli aina joku, joka ehti vastata kysymyksiin.

Pelin viidestätoista pelaajasta suurin osa oli aloittelijoita ja neljä sen viidestä kirjoittajasta oli ensikertalaisia, mutta sitä ei kyllä ainakaan oman hahmoni tasosta saati kanssapelaajien eläytymisestä olisi huomannut. Hatunnosto täytyy tehdä etenkin niille muutamalle naispelaajalle, jotka pelissä pelasivat miehiä. Erityisesti yksi heistä pelasi hahmoaan niin miehisen vakuuttavasti, että tunsin suurta halua kaataa juomani hänen naamalleen.



Itse pelasin 16-vuotiasta gangsteripomon tyttärtä, joka oli rakastunut poliisiin. Kliseistä ehkä, mutta varsin toimivaa. Kontaktihenkilöitä minulla riitti ja siten tekemistäkin, joskin osa pelistä kului unohtuneiden korttipelitaitojen opetteluun. Oli aikamoisen ris-

tiriitaista olla rakastunut poliisiin, josta rakas isi ei niin välittänyt. Lopulta päätimme kuitenkin isäni mahdollisesta suuttumisesta huolimatta karata rakastettuni kanssa naimisiin seuraavana päivänä.

Minulla ei siis ollut kilometrin mittaista hahmoa, enkä kuluttanut suuria summia puvustukseen saati pelimatkaan, mutta minulla oli ehdottomasti yksi elämäni hausimmista peleistä. Jos nyt jostain moitteen aihetta järjestelyistä etsii, niin hie-man enemmän olisin kyllä kaivannut tietoja yleisesti tunnetuista hahmoista sekä enemmän taustakuvausta pelimaailmasta. Ja tietenkin peli loppui aivan liian lyhyeen. Vielä olisi pelattavaa ja peli-intoa laadukkaassa pelissä riittänyt.

Täytyy kyllä sanoa, että Muuramen työväentalolla pelipaikkana, sekä Muuramen Liveroolipelaajilla pelinjärjestäjänä olisi runsaasti potentiaalia huomattavasti suuremmankin luokan peleihin. Tämän avauspelin perusteella veikkaan Muuramen Liveroolipelaajille loistavaa tulevaisuutta. Kun sitten aamuyöstä pyöräilin Jyväskylän keskustan läpi humalaisten ihmisten keskellä kotiin, ei minua enää lainkaan harmittanut, että vietin iltani toisenlaisen korkeakulttuurin parissa.

Anni Pursiainen

Mikä ihmeen MuuLi?



MuuLi eli Muuramen Liveroolipelaajat on äskettäin perustettu muuramelainen näytelmäroolipeli-seura. Seuran tarkoituksena on edistää näytelmäroolipelaamista Muuramessa sekä sen lähialueilla ja tehdä harrastusta tutuksi aloittelijoille. MuuLilla on näytelmäroolipelien järjestämistä varten käytössään Muuramen työväentalon tilat. MuuLin toimintaan ovat tervetulleita myös muut kuin muuramelaiset näytelmäroolipeliharrastuksesta kiinnostuneet.

Yhteystiedot:

Teemu Savolainen
t.mu@iobox.fi
puh. 040-7335672

Kalevalainen Jyvässeutu

Nämä metsäiset mäet, laaksot, suot ja järvet ovat tuttuja useimmille maahinkaisille, mutta Finnonin kunniaksi esittelen paikkakuntaa myös turisteille. Tämä matkaopas sopii esimerkiksi Ultima Thule roolipeliin. Esittelen kalevalaisen Jyvässeudun:

Tuolla nimellä asukkaat eivät näitä ruhjelaaksoja tunne. Heille Päijänteen pohjoispuolinen metsäisten vuorten, kirkkaitten vesien ja tiettömien taipalien maasto on osa Metsolaa. Muukalaisille maa on osa avaraa lappia - enimmäkseen asumaton sankkaa metsää, jossa riista on runsasta ja metsän väki voimallista. Alueen läpi kulkevat Päijänteen latvavedet, jotka ovat hämäläisten eränkävijöiden tärkeä kulureitti

Nykyinen Jyvässeutu on jaettu hämäläisten pitäjien ja talojen kesken nautinta-alueisiin ja miehenmetsiin. Päijänteen länsirannalla, Muuratsalon kala-apajilla, missä virtaa koskaan jäätyvät Muuramenjoki, ovat pälkäneläisten maat. Leppävesi ja Laukaan metsät ovat hauholaisten maita. Hauhon eräomistusten etelärajana kohoaa näyttävä Vaatervuori, jonka eteläpuolella on sääksmäkeläisten kalastus- ja turkiksenpyyntialue. Näin ovat Metsolan eräalueet jaettu, mutta rannasta kaukana on myös alueita, joita kukaan hämäläinen eränkävijä ei vaadi omakseen. Nämä ovat sisämaan suuret salot Leppäveden latvavesillä ja jylhät ja luoksepääsemättömät kalliot perimmäisessä Laukaassa.

Koska metsät ovat raivaamattomia ja kaatuneiden puiden ja ryteikön täyttämää vaikeakulkuista aarnia, joutuvat eränkävijät liikkumaan vain vesiteitä pitkin tai kulkemaan talvisin suksin tai ahkiolla. Siksi he eivät voi valvoa eräomistustensa koskemattomuutta, ja monesti käyvätkin lähimpinä asuvat jämsäläiset kalastamassa ja metsästävässä näillä mailla. Metsät ovat alueella erityisen jyhkeitä ja Muuramessa kasvavat koko Kalevalan korkeimmat kuuset.

Pysyviä kalevalaisten kyliä ei näillä kesyttömillä mailla ole. Vaajakoskella kohoaa Hauholaisten matkapirtti ja rivi aittoja sekä myös muutamia pieniä kalasaunoja pilkottaa Päijänteen lahtien rannoilla. Lähin kalevalainen kylä on Jämsä jonne on hyvälläkin säällä kahden päivän matka. Enimmäkseen täällä asuvatkin jänikset, ketut, näädat, oravat ja hirvet.

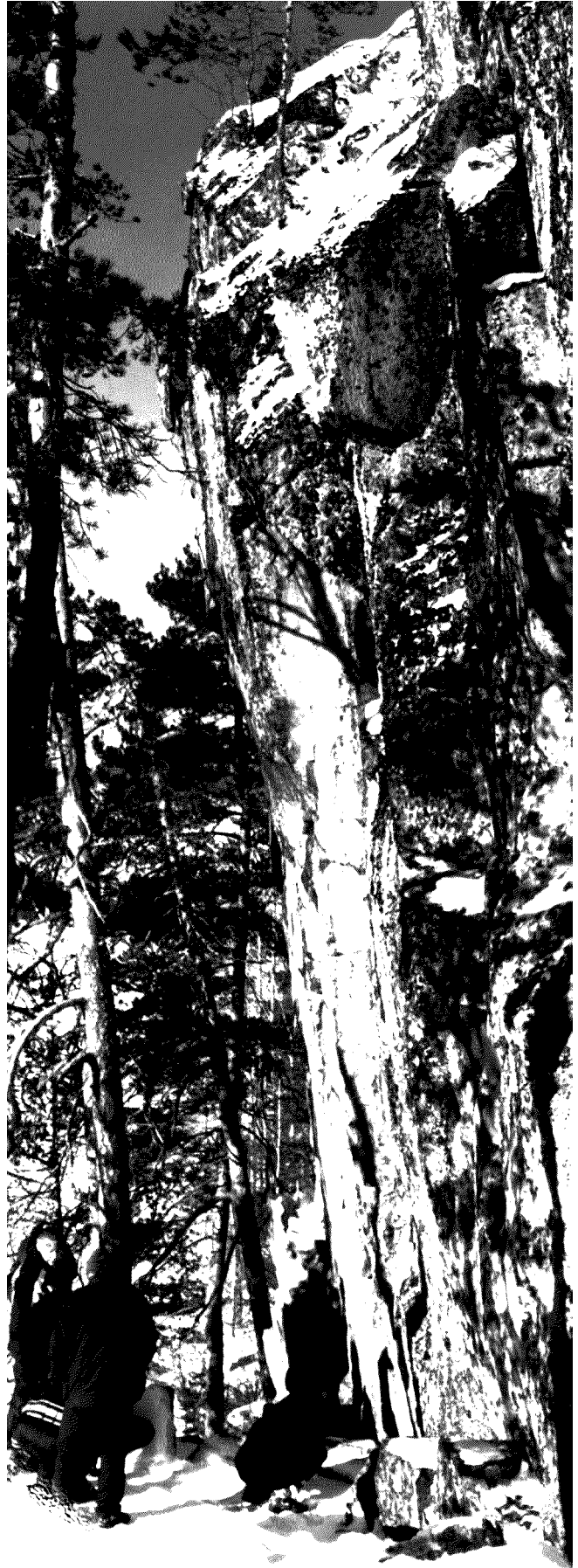
Myös lapin kansa käyttää tätä maata ja juuri hauholaiset eränkävijät mieluusti verottavatkin näitä tahi käyvät kauppa heidän kanssaan. Kesäisin lappalaisperheitä kulkee pohjoisesta Tikkakoskelle ja Kuusvedelle asti kalastamaan. Vielä enemmän heitä on kuitenkin itäisillä alueilla: Lievestuoreella on pieni lapinkylä, jonka asukkaat tosin hajaantuvat kesäksi perheittäin metsiin ja viettävät osan talvistaan toisessa Hankasalmen puolella. Lappalaisia asuu Lievestuoreella vain parisenkymmentä, mutta eivätpä näille vesille saapuvat hämäläisten venekunnat ole sen suurempia. Kylänvanhin on nimeltään Lievessajja, mutta Lievestuoreen lappalaisista Sappee on kuitenkin tunnetuin. Hän on taitava suunnistaja, joka tuntee kaikki Metsolan puut ja polut.



Pelottavimman paikan maineessa on Hitonhauta, jonka nimeäkin hauholaiset eränkävijät karttavat. Vaikka kymmenen miestä seisoisi rotkon keskellä toistensa harteilla, he eivät yltäisi ylös rotkosta. Rotko on pitkä ja aarnimetsän kätköissä. Öisillä tulilla kerrotaan, että siellä asuvat hiidet ja vuorenpeikot, pelottavat Hiitolan olennot. Hitonhaudan luona voi metsästäjä jäädä metsänpeittoon ja pahimmillaan päätyä peikkojen pataan.

Muitakin väkeviä paikkoja täällä on. Niistä kuuluisin on Saraakallio, jylhä ja äkkijyrkkä rinne Saraajärven rannassa. Tämä on pyhä paikka, jonka kalliit itkevät verta. Muitakin pyhiä kallioita on, kuten Halsvuori ja Kynsi vuori, jonka kummankin kyljissä on pyhiä merkkejä. Maastoa leimaavatkin jyrkiksi ja paljaskivisiksi kallioiksi avautuvat korkeat metsäiset mäet. Näistä kallioista myös Laajavuori onkaloineen on menninkäisten suosiossa. Tummina talviöinä ne laskevat pyllymäkeä lumisilla rinteillä nauraen ja mölisten.

Jarmo Louet



Saraakallio

Kansanomaista lääkintätietoutta

Kaikilla kansoilla on aikanaan ollut oma "kansanlääketiede". On loitsittu ja laitettu kiroja sekä juomia ja salvoja. Jotkut noista konsteista ovat toimineet hyvin, toiset puolestaan enemmän tai vähemmän tehokkaasti. Vaivoja on lääkitty esimerkiksi virtsasta, syljestä, kasveista, tervasta ja viinasta valmistetuilla rohdolla sekä saunalla. Myös sammakoita, kastematoja, käärmeitä, iilimatoja ja hiiriä on lääkinnässä käytetty. Olen poiminut tähän muutamia mielenkiintoisia taudinhoitoesimerkkejä Keski-Suomen alueelta:

Mahanpuruissa voideltiin harmaa paperi voilla ja sidottiin villaisella vaatteella mahan ympäri.

Korpilahti

Kun jostain lätäköstä aikoo juoda, niin pitää siihen sylkeä kolme kertaa ennen juomista, ja kun on juonut, niin pitää sylkeä lätäkköön kolme kertaa, niin ei maahinen siitä tartu.

Töysä

Kun on lyönyt kirveellä jalkaansa, niin pitää heti neuloa haava kengästä ja sukasta kiinni; jonka pikemmin ne neulotaan sen pikemmin haava jalasta paranee.

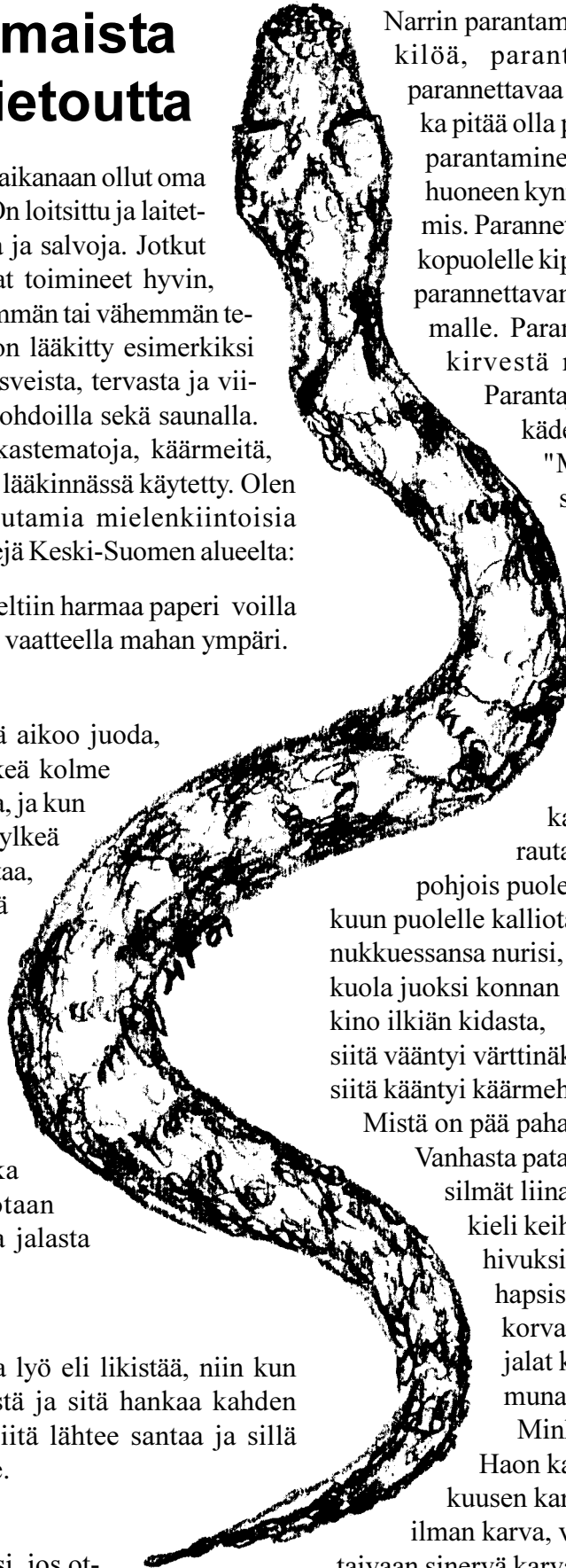
Keuruu

Jos kiveen varpaansa lyö eli likistää, niin kun ottaa maidon päällistä ja sitä hankaa kahden kiven välissä, että siitä lähtee santaa ja sillä voitelee, niin paranee.

Pihtipudas

Ajokset häviävät iäksi, jos ottaa niistä märkää ja panee maakiven alle.

Laukaa



Narrin parantamisessa tarvitaan kaksi henkilöä, parantaja, jonka tulee olla parannettavaa vanhemman ja kysyjä, jonka pitää olla parannettavaa nuoremman. Parantaminen toimitetaan semmoisen huoneen kynnyksellä, jossa on ollut ruumis. Parannettava asettuu kynnyksen ulkopuolelle kipeä käsi kynnyksellä, kysyjä parannettavan joko oikealle tahi vasemmalle. Parantaja on huoneessa pitäen kirvestä molemmissa käsissään.

Parantaja lyö vankasti kynnykseen käden viereen ja kysyjä kysyy: "Mitäs teet?" "Narria salvaan", sanoo toinen, ja niin menetellään kaksitoista kertaa.

Jyväskylä mlk

Käärmeen puremaan:

Uupui juutas juostessaan,
väsyi vääpästellessään,
kaatui maahan kalliolle,
rautaselle, terässeolle,

pohjois puolelle mäkeä,

kuun puolelle kalliota,
nukkuessansa nurisi,
kuola juoksi konnan suusta,
kino ilkiän kidasta,
siitä vääntyi värttinäksi,
siitä kääntyi käärmeheksi.

Mistä on pää pahalle pantu?

Vanhasta pataranista,
silmät liinan siemenistä,
kieli keihääst keitolaisen,
hivuksista hien vaimon,
hapsista halukatehen,
korvat lammin lumppehista,
jalat kuusen janhuksesta,
munat mukula kivistä.

Minkäs karvat lienetkään?

Haon karva, kanarvan karva,
kuusen karva, tuomen karva,
ilman karva, veen karva,

taivaan sinervä karva,
kaiken muun karva;

Villa suss, villa pääs,

villa viis hammastasi.

Leppeemmät leukas,
Sima suustas suloo,
mesi heitä kielestäsi,
voija alta, voija päältä,
keskee kivuttomaksi,
alta aivan terveeksi.

Keitele

Niin ja kaikille vielä pieni saunavinkki:

Saunassa tulee vihtoa aina ensin selkä ja sitten
aina alas jalkoihin päin. Näin poistuu kylmyys
ja kipu ruumiista. Jos vihtoo päinvastoin, menee
kylmyys ja kipu ruumiiseen.

Heini Turpeinen

Lähde:

Kansanomainen lääkintätietous, toimittanut
Matti Hako, Suomen Kirjallisuuden seura,
TSKOY 1957



KesLa yhdistää Keski-Suomen larppaajia

Keski-Suomessa on uusi larp-vaikuttaja, KesLa - Keski-Suomen Larppaajat. KesLa on Keski-Suomen alueen näytelmäroolipelaja- ja pelinjärjestäjärühmien sekä yksittäisten pelaajien perustama yhteistyöelin.

Historiaa

Loppusyksystä vuonna 2000 Suomen Live-roolipelaajat ry:n aluevastaava Tiia Kekkonen otti miinuun yhteyttä saattaakseni alulle Keski-Suomen alueen näytelmäroolipelaajien yhteistoimintaelimen. Tätä aiemmin ei yhteistyötä oltu alueella virallisemmin harjoitettu. Monet tunsivat toisensa ja "ne edellisessä pelissä tavatut tyypit" muodostivat löyhän ketjun eri ryhmien välille. Minun nähdäkseni melko sopusointuinen tila.

Ensimmäinen kokoontuminen yhteistyön aloittamiseksi oli perjantaina 1.12.2000 autokoulun tiloissa Yliopistonkadulla Jyväskylässä. Esitettyäni eri vaihtoehtoja, mahdollisuuksia ja hieman tietoja koko maan tilanteesta, päätettiin perustaa Keski-Suomen Larppaajat (KesLa) niminen toistaiseksi rekisteröimätön yhdistys.

KesLa perustettiin edistämään näytelmäroolipelaamista sen kaikissa muodoissa Keski-Suomen alueella. Se pyrkii olemaan alueella yleinen tiedonlähde ja näytelmäroolipelaamisen "julkinen taho" suuren yleisön, median, huolestuneiden vanhempien ja potentiaalisten uusien harrastajien suuntaan. Sen päämääränä on ohjata uudet harrastajat oman alueensa ryhmiin pelien pariin ja olla alueella se, joka oikoo väärät tiedot ja välittää informaatiota kaikkiin suuntiin.

KesLa tavallaan perustettiin SuoLi:n aloitteesta, mutta sillä ei kuitenkaan ole valtaa KesLa:ssa. Ja koska SuoLi ei ole alueyhdistysten kattojärjestö, ei myöskään KesLa:lla siten ole edustajaa SuoLi:ssa.

KesLa: n toimintaa

Mahdollisten ja jo käytettyjen pelipaikkojen listaamista on yritetty saada käyntiin eri puolilla maata, mutta KesLan tapa kerätä sitä ja tuleva WWW-pohjainen tietokantalistaus ovat pisimmälle vietyjä koko maassa. KesLan sihteeri Hanna Era on teknisistä vaikeuksistaan huolimatta päässyt aloittamaan jo listan toisen version. Mikäli tiedät pelille - mille tahansa pelille - sopivan ympäristön, joka on halpa ja mahdollista saada käyttöön, ota yhteys Hannaan (raistlina@yahoo.com). Listan tietoja voi toistaiseksi myös kysellä häneltä, kunnes internet-palvelumme saadaan toimimaan.

Resurssilistaus on jatkoa pelipaikkalistalle. Siinä on tarkoitus listata kaikki pelinjärjestäjälle oleellinen tieto esimerkiksi paikoista, joista saa valotekniikkaa lainaksi tai ostettua 50 sinistä hilavitkutinta tai henkilöistä, joilta on lainattavissa telttia tai vaikka hevonen. Siis tietoa mistä saa ja mistä löytyy ja mistä löytyy halvemmalla.

Alueellinen tapahtumakalenteri on Ville Koljosen hoidossa. Kalenteriin kerätään kaikki alueella pelatut näytelmäroolipelit, yleiset pelaajien tapahtumat kuten kokoukset, tanssi- tai pehmoniikkailuharjoitukset, yleiset sosiaaliset tapahtumat ja voipa siinä jäsenistön pyynnöstä ilmoitella myös tavallisista roolipelikampanjoista. Kalenterin pitäjä tarvitsee kuitenkin tietoa, joten laittakaa sitä sähköpostilla (apinoita@vituttaa.net) tai nykäiskää hihasta.

Tietokonevelhomme Joonas Palomäki on luonut WWW-tietokantaohjelman helpottamaan listausten käyttöä tulevaisuudessa. Pelipaikka- ja resurssilistat tullaan laittamaan WWW:hen kunhan sen alusta saadaan kuntoon. KesLan sivuille tulee alueellisten tapahtumien uutisoinnin ja listojen lisäksi mm. yhteystietoja ja esittelyitä alueen ryhmistä sekä heidän toimistaan. KesLan WWW-ylläpitäjänä toimii Arto Koistinen.

World Wide Web ei kuitenkaan ole ainoa tiedotuskanavamme. Jo heti KesLan perustamisen jälkeen aloitti toimintansa Keski-Suomen larppaajille tarkoitettu alueellinen sähköpostilista larp-keskisuomi@yahoo.com. Listalla

lentelee ilmoituksia, kysymyksiä ja lyhyitä keskusteluita (pidemmät väittelyt pyydetään siirtämään muualle). Listan ylläpitäjänä toimii Kari Aliranta (kpaliran@st.jyu.fi), liittyminen on vapaa.

KesLa myös organisoii. Jäsenten pyynnöstä järjestetään yhteiskyntejä, välitetään apua pelintekoon, hankitaan kurssuja ja ties mitä. Uusia perusteltuja ehdotuksia ei varmasti tyrmätä suoralta kädeltä, vaan KesLan kokouksissa kaikilla on sananvapaus.

KesLa kokoontuu vähintään kerran kuussa. Seuraava kokous on Jyväskylässä Sepänkeskuksessa (Kyllikinkatu 1, linja-autoasemalta ylöspäin n. 200m) 2.8. alkaen klo 18. Kaikki näytelmäroolipelaamisesta kiinnostuneet ovat tervetulleita.

Haluatko tietoa?

Oletko A) näytelmäroolipelaaja, B) pelaajan huoltaja tai C) näytelmäroolipelaamisesta kiin-



KesLa:n perustamiskokous

nostunut? Lähetä meille yhteystietosi ja me lähetämme tietoa. Voit myös jättää tietosi Finnconissa olevalle esittelypöydällemme.

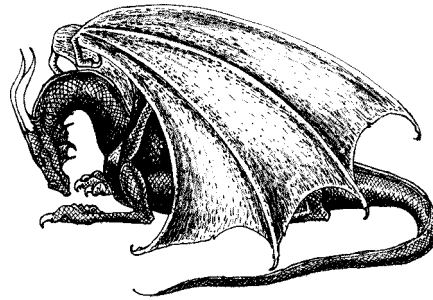
Tietojasi ei välitetä eteenpäin.

Juho Reivo

KesLa:n toiminnanvetäjä

SuoLi ry:n aluevastaava

ks.aluevastaava@sunpoint.net



ERSIN KEBAB & PIZZA

Kaikki PIZZAT 20,- <small>sisältää: salaatin ja kahvin</small>	<table border="1"><tr><td>PerhePizza</td><td>40,-</td></tr><tr><td>Kaikki Kebabit</td><td>25,-</td></tr></table> <small>sisältää: salaatin ja kahvin</small>	PerhePizza	40,-	Kaikki Kebabit	25,-	AVOINNA: Ma - La 10.30 - 22 Su 12 - 22
PerhePizza	40,-					
Kaikki Kebabit	25,-					



Lauri ja Matti suomuhirviöiden saarella

Oli ensimmäinen lomapäivä. Veljekset Lauri ja Matti pyöräilivät todistuksenjaosta ja samalla he miettivät mitä he tekisivät lomalla. Matti halusi rakentaa majan puuhun. Veljekset päättivät kysyä äidiltä mitä he tekisivät ensin. Kun pojat olivat päässeet onnellisesti kotiin asti he kysyivät äidin mielipidettä asiasta. Äiti ehdotti että he soutaisivat jollekin saarelle ja rakentaisivat majan sinne.

Pojat ottivat rakennusta varten: lautoja, nauvoja, vasaran ja puukon lisäksi vielä narua sellaista ohutta ja oranssia. Veljekset soutivat erääseen lähisaareen. Saarella kasvoi isoja puita. Siellä oli kostea ilma ja ylt ympäri kasvoi mustikoita. Siellä täällä pomppi rupikonna tai kaks. Lauri huomasi että saarella oli jotakin salaperäistä sillä ei mustikat yleensä kasva alkukesästä.

Eräs rupikonna otti veljekset puhutteluun. Se kysyi mitä pojat tekivät saarella. Matti kertoi että he olivat tulleet rakentamaan majaa. Rupikonna ilmoitti että heidän kannattaisi vaihtaa saarta. Matti kysyi minkä takia. Siellähän kasvoi niin maukkaita mustikoitakin. Veljekset tuumasivat ja koppasivat kouralliset mustikoita suuhunsa. Voi ei! Ei ne ole mustikoita vaan pieniä radiolähettämiä. Jokainen joka syö näitä marjoja on tuhoon tuomittu, sillä hirveät suomuhirviöt etsivät heidät käsiinsä ja pistävät poskeensa.

Yhteistuumin he päättivät surmata jokaikisen suomuhirviön. Pojat olivat vaeltaneet jo 2 tuntia ympäri saarta, kun äkkiä he pysähtyivät erään pensaaseen taakse. He näkivät suomuhirviöiden tanssivan nuotion ympärillä. Veljekset tekivät yllätyshyökkäyksen ja vain yksi niistä jäi henkiin ja sekin lähti juoksemaan metsään.

Kun veljekset Lauri ja Matti olivat eläneet tavallista koti elämää jo reilut 3 viikkoa Horison-tissa näkyi jotakin. Laurin ja Mattin isä katsoi kaukoputkella. Hän ei voinut uskoa silmiään. Hänen vähäiset hiuksensa nousivat pystyyn. Hän näki satoja suomuhirviöitä.

Kukin meni piiloon sinne minne halusi. Lauri meni piiloon laiturin alle, joka ei ollut järin hyvä piilo, sillä kun nuo hirviöt nousivat maihin niin laiturin lysähti kasaan ja Lauri litistyi kuoliaaksi. Yksi toisensa jälkeen kunnes edes Matti ei ollut elossa hirviöt pistivät ihmiset poskeensa.

THE END

Lida Turpeinen 5. lk

