

A full-page background image featuring the silhouette of a person standing on a gravelly surface, holding a scythe. The person is positioned centrally, with their legs and the handle of the scythe clearly visible. The background is a bright, hazy sky with a low sun or moon, creating a strong backlight effect and lens flare. The overall mood is somber and reflective.

Muistatko mitä teit tänä juhannuksena
kauhupeli Suomen suvesta

Muistatko mitä teit tänä juhannuksena on B-elokuvien hengessä tehty kauhuroolipeli. Edessä on perisuomalainen juhannuksenvietto, joka ei tietenkään mene suunnitelmien mukaan. Tai ei ainakaan pelaajahahmojen suunnitelmien mukaan.

Skenaarion teksti: Mixu Lauronen

Kuvat: Republica / Pixabay (kansi), LinkedIn Sales Navigator / Pexels (s. 4 Johannes), Daniel Xavier / Pexels (s. 4 Maria), mentatdgt / Pexels (s. 4 Mikael), Vitória Santos (s. 5 Oliver), Milly Eaton / Pexels (s. 5 Sofia), Pixabay (s. 5 Mäkinen), ohergo / Pixabay (s. 7), Remo Puls / Pixabay (s. 8), Brigitte Werner / Pixabay (s. 9), StockSnap / Pixabay (s. 10), Louis / Pexel (s. 13), Tomasz Marciniak / Pixabay (s. 14)

Valmishahmot, pelisäännöt ja taitto & toimitustyö: Sami Koponen

Esipuhe

Tämä minipeli on kirjoitettu alun perin skenaarioksi peliin *It Came From The Late, Late, Late Show*, missä pelataan näyttelijöitä huonoissa elokuvissa. Tämä versio on muunnettu siten, että se toimii itsenäisenä kertapelinä.

Suosittelava pelaajamäärä on 3–5. Enemmälläkin seikkailu onnistuu, mutta silloin Saaren veljesten on oltava vaikeampi pala (ks. Saaren veljekset). Yhdellä tai kahdella pelaajalla kannattaa harkita useamman hahmon antamista jokaiselle pelaajalle.

Seikkailun innoituksena on toiminut paitsi *Tiedän mitä teit viime kesänä* -elokuvat, myös *Halloween* ja *Kauhea kankkunen* -elokuvat. Niiden katsominen on suositeltavaa, muttei pakollista.

Muistatko mitä teit tänä juhannuksena on rakennettu siten, että se antaa peliporukalle mahdollisimman vapaat kädet. Kohtaukset voivat tapahtua missä järjestyksessä tahansa, eikä kaikkien edes tarvitse tapahtua.

Pelin tyyli on kauhukomediaa, mutta ainekset sopivat vakavampaankin pelaamiseen. Pelin toivotusta tyyliä kannattaa sopia peliporukan kesken ennen pelaamisen aloittamista.

Tapahtumien taustaa

Pelaajahahmot ovat menneet veneellä saareen viettämään juhannusta. Perisuomalaiseen tapaan juhlat ovat olleet kosteat. Niin kosteat, että kokkokin jäi sytyttämättä.

Hahmot käynnistivät veneen yrittäen lähteä. Vene kuitenkin osui kalastajaveneeseen, joka kaatui. Veneessä ollut kalastaja **Antti Saari** hukkui. Nyt hänen veljensä **Jaakko** vannoo kostoa. Pelaajahahmot puolestaan sammuivat veneeseen, jonka moottori rikkoutui törmäyksessä.

Peli alkaa hetkestä, jolloin pelaajahahmot alkavat heräillä.

Saaren veljekset

Jaakko ja **Antti Saari** ovat kalastajaveljekset, jotka asuvat saaren toisella puolella metsän takana. He antoivat hahmojen viettää juhannusta rauhassa, ja viettivät omaa elämäänsä. Kun juhliminen loppui, Antti lähti kokemaan verkkoja. Hahmojen moottorivene törmäsi hänen soutuveneeseensä, joka kaatui. Antti – joka perisuomalaiseen tapaan ei käyttänyt pelastusliivejä – hukkui. Nyt Jaakko on tajunnut, mitä tapahtui, ja on tulossa kostamaan.

Veljekset osaavat käyttää kaikkia mahdollisia aseita, mukaan lukien haulikko ja moottorisaha. He eivät koskaan juokse, mutta saavuttavat hahmoja silti. Saaret ovat pukeutuneet keltaiseen sadetakkiin ja mustiin kumisaappaisiin. Veljekset ovat vaiti, vaikka mitä tapahtuisi. He näyttävät sen verran toisiltaan, että ovat tunnistettavissa veljeksiksi.

Seikkailun alussa Antti on järven pohjassa ja Jaakko omassa mökissään vannomassa kostoa. Saaret kuolevat vain juhannuskokossa.

Pelaajahahmot

Hahmot ovat perisuomalaisia ihmisiä. He voivat olla töissä tai työttömiä, opiskelijoita tai eläkeläisiä. Ainoa vaatimus on, että he tuntevat toisensa hyvin. Jollakulla (tai jonkun omaisella/tuttavalla) on oltava vene ja mökki saarella.

Seuraavilla sivuilla on esitelty valmishahmot, joista pelaajat voivat valita haluamansa. Jos sieltä ei löydy sopivaa, voi pelaaja tietysti yhdessä pelinjohtajan kanssa tehdä omankin hahmon.

Johannes

25-vuotias vastavalmistunut luokanopettaja, jolle juhanusreissu tarkoittaa kotikonnuille palaamista. Mökin omistajan Mäkisen veljenpoika. Pelkää salaa, että hänen tyttöystävänsä Marian läsnäolo tekee kavereiden kanssa hillumisesta jotenkin epäluontevaa.

Kädentaidot: 2

Tarkkaavaisuus: 3

Kuolemanvaara: 🏠 🏠 🏠

Liikunta: 1

Väkivalta: 2



Maria

22-vuotias yhteiskuntatieteiden opiskelija, joka haluaa rentoutua ennen kesän opiskelurupeamaa: keväältä jäi rästiin pari kurssia. Mikaelin ex-tyttöystävä, mutta erosivat ystävinä. Kiinnostunut näkemään, millainen Johannes on kavereidensa seurassa.

Kädentaidot: 2

Tarkkaavaisuus: 2

Kuolemanvaara: 🏠 🏠 🏠

Liikunta: 1

Väkivalta: 3



Mikael

21-vuotias kaupan työntekijä, joka on luomassa itselleen uraa netissä tubettajana. On Hesarin jutun myötä paikallinen pikkujulkis, mitä käyttää monen vitsinsä aiheena. On Marian entinen poikaystävä ja vanha suola janottaa tänä kesänä todella pahasti.

Kädentaidot: 2

Tarkkaavaisuus: 1

Kuolemanvaara: 🏠 🏠 🏠

Liikunta: 3

Väkivalta: 2



Oliver

23-vuotias kokki, jolle on luontevasti uskottu vastuu ruokahuollosta. Hänelle mökkiviikonloppu on vapaata kiireisen lapsiperheen arjesta, joten hän viihtyy myös yksinään. Marian pitkäaikainen kaveri ja Sofian isovelji.

Kädentaidot: 3

Liikunta: 2

Tarkkaavaisuus: 2

Väkivalta: 1

Kuolemanvaara: 🏠 🏠 🏠



Sofia

21-vuotias oman suunnan etsijä, joka on kiertänyt opiskelupaikkoja ja seurustelusuhteita löytämättä omaa paikkaansa. Pelkää jäävänsä myös tällä reissulla piirien ulkopuolelle, joten yrittää olla avuksi missä pystyy. Haikailee Mikaelin perään.

Kädentaidot: 1

Liikunta: 3

Tarkkaavaisuus: 2

Väkivalta: 2

Kuolemanvaara: 🏠 🏠 🏠



Mäkinen

59-vuotias tilintarkastaja, joka omistaa juhannusreissun kohteena olevan mökin. Tarkoitus oli tulla lähinnä esittelemään paikkoja, mutta Mäkinen päätyikin ottamaan viinaa raskaalla kädellä. Ei aina ymmärrä nuoria, joten turvautuu usein huumoriin.

Kädentaidot: 3

Liikunta: 1

Tarkkaavaisuus: 2

Väkivalta: 2

Kuolemanvaara: 🏠 🏠 🏠



Nopanheittoja koskevat säännöt

Nopilla ratkaistaan tarinallisesti kiinnostavat tilanteet. Jos osallistujista tuntuu, että asiat voivat tapahtua vain yhdellä tavalla, ei kannata heittää noppaa. Tämä on erityisen tärkeää kauhupelissä, jossa halutaan ajoittain luoda tietynlaisia tilanteita. Jos kirvesmurhaajan pitää päästä hiipimään huomaamattomasti tai nuotion sytyttämisen ei ole tarkoitus onnistua, ei asiasta heitetä noppaa. Viime kädessä valta päättää siitä, mistä asioista heitetään noppaa, on pelinjohtajalla. Hänen kannattaa kuitenkin huomioida myös pelaajien näkemykset.

Kun noppaa heitetään, päätetään mitä hahmon ominaisuutta kyseinen tilanne koskee:

- Kädentaidot: Kaikenlainen nikkarointi, ruuanlaittaminen ja muu askarointi
- Liikunta: Juokseminen, kiipeileminen, uiminen, painiminen ja vastaava raskas fyysinen toiminta
- Tarkkaavaisuus: Asioiden huomaaminen, olipa kyse jäljistä luonnossa tai toisen henkilön kehonkielen lukemisesta
- Väkivalta: Toisen ihmisen pysyvä vahingoittaminen, jossa vakava loukkaantuminen tai kuolema ovat mahdollisia

Ominaisuuden arvo kertoo, montako kahdeksansivusta noppaa (n8) pelaaja heittää. Silmäluvut 6–8 ovat onnistumisia. Tyypillisesti yksikin onnistuminen riittää.

Jos pelaajalla on hahmonsa toiminnalle hyvä idea, hahmolla on sopivat työvälineet tai olosuhteet ovat muutoin otolliset, vaihdetaan yksi nopista kymmensivuseksi (n10). Tällöin onnistumisia ovat tietysti 6–10.

Krapulanopat ovat haittanoppia, joiden osoittamat silmäluvut poistetaan ominaisuusnoppien tuloksista. Jos krapulanopista tulee kaksi samaa silmälukua, hahmo oksentaa tai muutoin osoittaa kärsivänsä hurgasta pahoinvoinnista. Krapulanoppien sääntöjä voi soveltaa muihin hahmojen kärsimiin pysyviin haittoihin.

Esimerkki: Johannes ryhtyy tekemään halkoja saunaa varten. PJ:n mielestä tämä on mielenkiintoista, koska Johannes haluaa päteä Marian silmissä. Mökillä on hyvät varusteet halonhakuuseen, joten pelaaja saa noppakorotuksen. Hän poimii nopat $n8 + n10$ (Kädentaidot 2) + $3n8$ (hirveä krapula). Heittotulos on 7, 9 ja 2, 7, 2. Onnistumisia jää yksi (krapulanopa vie toisen) ja pahoinvointi iskee. Eli saunapuut syntyvät, vaikka Johannes päätyykin yökkäilemään hakkuupölkyn viereen.

Vammautumista ja kuolemista koskevat säännöt

Aina kun hahmo uhkaa loukkaantua niin pahasti, että hänen toimintakykynsä olisi huomattavan rajattu loppupelin ajan, pelaaja mustaa yhden ”mökin” hahmolomakkeen Kuolemanvaara-listalta.

Jos kyseessä ei ollut kolmas ”mökki”, hahmo selviytyy tilanteesta säikähdyksellä tai lievällä haavoittumisella. Hahmoon kohdistunut uhka ei siis toteutunut syystä tai toisesta. Tämä ei tarkoita, että hahmo olisi kokenut ihmepelastumisen, vaan ehti esimerkiksi väistää vaaran alta viime hetkellä.

Jos kyseessä oli kolmas ”mökki”, on hahmon taru lopussa. Uhka toteutuu ja hahmo vammautuu vakavasti tai kuolee – joka tapauksessa hän ei ole enää mukana loppupelin tapahtumissa.

Poikkeustilanteissa, jotka riippuvat pelinjohtajan harkinnasta, pelaaja voi joutua mustaamaan kerralla useamman ”mökin”. Esimerkiksi Jaakon murhatoimet vievät kerralla kaksi ”mökkiä”. On epäilemättä, jos pelaaja joutuu mustaamaan kolme ”mökkiä” kerralla, koska se tarkoittaa välitöntä hengenmenoa. Antin haudantakaiset hyökkäykset vievät kolme ”mökkiä”.

Loppupelin seuraaminen vierestä voi olla tylsää, mutta hahmon menettämisen pelko tuo kauhupeliin toivottua tunnelmaa. Hahmokuolemat todennäköisesti kasautuvat Saaren veljesten hyökkäyksen yhteyteen, jolloin pelin pitäisi muutenkin olla loppupuolella.



Seikkailun alku

Lue seuraava ääneen pelaajille:

*Heräätte. Näette auringonpaistetta ja kuulette veden. Maa keinuu. Vähitellen ymmärrätte, että olette veneessä. Ette muista mitään. Teillä on kar-
mea krapula.*

Vene on lähellä saarta, jolla näkyy laituri, mökki ja sauna. Loppu saaresta vaikuttaa kuusimetsältä.

Vähitellen mieleen palautuvat sirpaleiset muistikuvat viime yöltä, jolloin hahmot juhlivat juhannusta, söivät ja joivat, eivät saaneet kokkoa syntymään ja päättivät jossain vaiheessa lähteä veneilemään. Onnettomuudesta he eivät muista mitään.

Havaintoheitolla hahmot huomaavat kaatuneen soutuveneen lähistöllä. Sen luo pääsee vain uimalla. Jos veneen kääntää ympäri, se osoittautuu tyhjäksi.

Yrittivät hahmot mitä tahansa, vene ei käynnisty. Vesi on kuitenkin tarpeeksi matalaa, jotta hahmot voivat kahlata rantaan. Kännykät eivät saa signaalia, ja kaikkialla on hiljaista. Järven rannoilla ei näy ihmisasutusta.

Jos joku etsii, niin moottoriveneestä löytyy kaksi virveliä, vieheitä, puukko ja 20 litraa bensiiniä metallikanisterissa.



Saarella sijaitsevat tapahtumapaikat

MÖKKI

Mökin olohuone on likainen ja epäjärjestyksessä. Kaikkialla on tyhjiä oluttölkkejä ja käytettyjä ruokapakkauksia. Pöydällä on yksi tyhjä votka-pullo hahmoa kohti. Epätoivoinen pelaajahahmo saa ehkä tiristettyä tähteistä tölkillisen verran olutta. Takassa ei ole tulta, eikä mökissä ole polttopuuta.

Jos hahmot etsivät aseiksi kelpaavia esineitä pullojen lisäksi, takan vieressä on hiilihanko.

Keittiössä on tyhjä 20 litran vesikanisteri. Pöydällä näkyy ruoantähteitä, mutta ruokaa ei ole. Keittiöstä löytyy muutama veitsi ja tyhjä pullo.

Kamarissa on kaksi sänkyä. Molemmissa on korkeintaan kaksi makuupussia. Jos hahmoja on enemmän, loput makuupussit ovat lattialla.



SAUNA

Sauna on kylmä. Vesisäiliössä on vettä, mutta se on haaleaa. Vesi täytyy kantaa järvestä. Saunassa on monta muovämpäriä ja vesisoikkoa, mutta ei polttopuuta. Pukuhuoneen lattialla on tikkuaski, jossa on 14 tikkoa. Saunan takana on vesipumppu, joka vaatii korjaamista. Vesi tulee suoraan järvestä.

ULKOHUUSSI

Saunan vieressä on vanha, rähjäinen huussi. Se haisee pahalta. Se voidaan lukita sisäpuolelta haalla. Sisällä on kaksi vessapaperirullaa ja ämpärillinen kalkkia. Lähistöllä ei ole muita saniteettitiloja.

MAAKELLARI

Mökin lähellä on maakellari. Sisällä on pelkkiä tyhjiä hyllyjä. Kellarin oven saa kiinni haalla ulkopuolelta.

LAITURI

Laituri on 10 meriä pitkä, ja rakennettu puusta. Vedessä näkyy pikkukaloja. Syvässä päässä vettä on kolme metriä. Vesi on niin kirkasta, että hahmot näkevät pohjaan asti.

KOKKO

Kokko on jäänyt polttamatta. Sen sytyttäminen vaatii bensiiniä tai muuta palavaa kemikaalia.

METSÄ

Kuusimetsässä on polvenkorkuisia saniaisia. Kuuluu linnunlaulua. Sääsket häiritsevät metsässä kulkijoita. Metsässä on erittäin hankalaa kulkea. Metsässä juokseminen edellyttää napanheittoa. Jos hahmo epäonnistuu, hän kaatuu maahan. Se antaa takaa-ajajalle aikaa ehtiä paikalle. Koska veljekset eivät koskaan juokse, heidän ei tarvitse heittää liikumista.



SAARIEN MÖKKI

Saaren toisella puolella on Saaren veljesten mökki. Se on moderni ja siisti. Puiden välissä kuivuu verkkoja. Mökissä on sähköt ja vesivessa. Seinällä roikkuu 4K-televisio. Sieltä tulee uutislähetys, jossa kerrotaan viiden ihmisen hukkuneen tänä juhannuksena. Keittiön kaapit ja jääkaappi ovat täynnä ruokaa ja virvoitusjuomia. Alkoholia ei näy. Katolla on aurinkopaneelit.

Mökissä on kaikenlaista tappotavaraa. Keittiössä on veitsiä ja lihakirves. Olohuoneen seinällä roikkuu kalakoukkuja ja ladattu haulikko (5 panosta). Olohuoneen kaapista löytyy 40 patruunaa lisää.

Saarilla ei ole omaa saunaa. He käyttävät toisen talon fasilitetteja tarvittaessa.

Pelinjohtaja voi päättää, onko Jaakko paikalla, kun hahmot saapuvat mökille ensimmäistä kertaa. Jos on, hän kuulee hahmot jo kaukaa ja voi järjestää väijytyksen moottorisahan kanssa. Hahmot voivat ehtiä havaita Jaakon ennen tämän hyökkäystä.

Alkutoimet

Hahmoilla on alussa kolme krapulanoppaa. Niiden määrää voi vähentää saunomalla ja lepäämällä.

Fiksut hahmot etsivät ensiksi juomavettä. Järven vesi täytyy keittää. Jos pumppua ei ole korjattu, vesi täytyy kantaa. Saunan vesisäiliö on nopein tapa keittää iso määrä vettä. Jos vettä juo ilman keittämistä, hahmoille tulee ripuli.

Tulen saamiseksi täytyy hakata polttopuuta. Saunan vieressä on kasa pölkkyjä. Niiden alta löytyy havaintoheitolla kirves. Kuka tahansa voi hakata puita. Vesisäiliöllä ja kiukaalla on erilliset tulipesät, joten sauna täytyy lämmittää erikseen.

Ruokaa mökistä ei löydy. Hahmot voivat kuitenkin kalastaa veneen virveleillä.

Pelinjohtaja voi pelauttaa tätä mökkielämää siinä määrin kuin pelin rytmituksen kannalta hyväksi katsoo. Tärkeää olisi päästä pelaamaan hahmojen keskinäisiä suhteita, jotta heillä on myöhemmin toimintakohdauksissa enemmän motivaatiota toimilleen.

Kohtausideoita pelinjohtajan käyttöön

SAUNASSA

Saunaan mahtuu yhtä aikaa viisi henkilöä. Halutessaan hahmot voivat tehdä vastan/vihdan. Saunassakäynti vähentää kaksi krapulanoppaa.

Kun hahmot ovat saunassa, jotain isoa kulkee ikkunan ohitse. Se on hirvi, joka on uinut saareen etsimään ruokaa.

LAITURILLA

Laituri on hyvä paikka levätä ja ottaa aurinkoa. Se vähentää yhden krapulanopan. Lepäävän hahmon tulee heittää tarkkaavaisuutta. Jos hän epäonnistuu, hän nukahtaa. Pelinjohtajan tulee pitää huoli, että hahmo herää sopivaan aikaan.

KATOLLA

Kun hahmot ovat mökissä, katolta kuuluu ääniä. Mökin seinää vasten on tikapuut, joten katolle pääsee helposti (mahdollinen liikuntaheitto). Aluksi mitään ei näy, mutta sitten savupiipun vieressä on liikettä. Se on iso, vihainen huuhkaja, joka levittää siipensä ja hyökkää. Onnistunut liikuntaheitto tarkoittaa, ettei hahmo putoa katolta. Huuhkaja lentää pois.

KOKKO

Kokko voidaan sytyttää, vaikka teknisesti ottaen on liian myöhäistä. Se syttyy vain bensinin avulla. Jos kanisterit ovat veneessä, jonkun täytyy kahlata veneelle. Jokin tarttuu kahlaajan nilkkaan. Se on muovipussi, jossa on kiviä, vanhoja ostoskuitteja ja pari bussilippua.



Paha saapuu

ULKOHUUSI

Joku istuu huussissa ja kuulee ulkopuolelta raskasta hengitystä. Ovea yritetään avata. Jos se on lukossa, mitään ei tapahdu, eikä kysymyksiin vastata. Jos ovi ei ole lukossa, Jaakko tempaa oven auki: hänellä on kirves käsissään. Jos ovi on säpissä, Jaakko odottaa ulkopuolella.

MAAKELLARI

Jos joku hahmoista päätyy maakellariin, Jaakko yksinkertaisesti pistää oven säppiin ulkopuolelta ja menee tappamaan muita. Säpen saa sisäpuolelta auki pitkällä, terävällä esineellä. Jos hahmolla ei sellaista ole, on aika huutaa.

METSÄ

Jaakko kävelee saniaisissa kuin ne eivät olisi siinä. Ennen pitkää pakeneva hahmo kaatuu, jolloin Jaakko yksinkertaisesti saapuu paikalle ja yrittää tappaa tämän ennen kuin hahmo pääsee ylös.

SAARTEN MÖKKI

Täällä Jaakolla on etulyöntiasema. Hän tietää, missä on piilopaikkoja ja aseita. Hän katoaa näkyvistä ja tulee esiin jossain muualla.

Jos Jaakon Kuolemanvaara-listan kolmas ”mökki” mustataan, hän herää henkiin kolmen vuoron päästä. Hän kuolee lopullisesti vain kokossa polttamalla. Sama pätee Anttiin. Jos Jaakko kuolee ja peli tuntuu olevan vielä kesken, Antti herää järvestä kostamaan veljensä.

Veljillä on vain yksi repliikki: *Tapoit veljeni. Valmistaudu kuolemaan.*

Kädentaidot: 3

Liikunta: 3

Tarkkaavaisuus: 2

Väkivalta: 4

Kuolemanvaara:   



Loppuja

Jos sekä Jaakko että Antti tuhoutuvat: Laiturin alta löytyy kaksi airoa. Nyt eloonjääneet hahmot voivat meloa pois. Jäljelle jää vain savuava kokko. Kokossa on käsi, joka nytkähtää. Vai nytkähtääkö?

Jos toinen veljistä kuolee: Henkiinjäänyt veli (esimerkiksi maakellariin suljettuna) pui nyrkkiään: *Minä kosten vielä!* Kun viranomaiset tulevat myöhemmin selvittämään asioita, he eivät löydä veljeä mistään.

Jos Saaret ovat voittamassa: Juuri ennen viimeisen hahmon kuolemaa hirvi juoksee veljeksensä/veljesten päältä. Yhtä lukuun ottamatta heidän ”mökkinsä” mustataan. Jos veljiä ei saada tämänkään avun myötä hengiltä, hahmot ovat ansainneet kohtalonsa. Jos kaikki pelaajahahmot ovat kuolleet, veljekset lähtevät kalastamaan.

