

## Härulv

Härulv saapui kauan sitten maagiseen maahan nimeltä Gjord. Hän ei enää voi muistaa, miten tai miksi hän saapui, mutta hän on siitä saakka hallinnut jumalana erästä Gjordin osaa, Tuhkatasankoa. Se ei tapahtunut taistelutta, sillä Gjordissa oli muitakin olentoja, jumalia kuten Härulvkin, eivätkä he luovuttaneet maataan uudelle tulokkaalle vapaaehtoisesti.

Härulv on joskus jättiläismäinen susi, jolla on nokinen turkki, ja hänen lihaksikkaissa kyljissään on punaisia juovia. Hänen kulmahampaansa ovat kuin tikarit, ja hänen silmissään hehkuu sammumaton tuli. Toisinaan Härulv liikkuu suuren ja lihaksikkaan, miekkaa kantavan miehen hahmossa.

Härulv on sodan ja vihan jumala. Hän edustaa väkivaltaa ja tuhotyötä, kesyttämätöntä raivoa ja hurjuutta. Hän on kuitenkin myös älykäs ja kykenee hyvin hillitsemään itsensä silloin, kun väkivalta ei kannata. Hän on kiivas ja levoton, yhtä hurja kuin tasanko, jolla hän elää, hillitön ja vapaa. Härulvin yläpuolella tai rinnalla ei ole ketään. Ylpeys on Härulville tärkeää – hän ei häviä taisteluita, vaan jatkaa kunnes voittaa. Härulv on nimittäin myös äärettömän kärsivällinen – hän voittaa ennemmin tai myöhemmin. Härulv on toiminnan miehiä – hän toimii usein liikoja miettimättä.

Tunne sisäinen petoeläimesi. Tunne itsesi suureksi ja vahvaksi, tunne kuinka voimat kuohuvat ruumiissasi. Olet Gjordissa suurin, vahvin ja viltin. Katso toisia alas päin, koukista sormesi kynsiksi, puhu syvällä, painokkaalla äänellä ja käytä harvoja, mutta painavia sanoja. Pidä väkivaltaa ja tuhoamista kauniina asioina, annan vihan virrata suonissasi – mutta muista, etteivät viha ja tyhmyys ole sama asia. Muista olevasi vapaa ja yksinvaltiainen – kukaan ei päättää puolestasi. Härulv voi kuunnella viisaita neuvoja, mutta tekee aina omat päätöksensä.

Tuhkatasanko on Härulvin valtakunta. Siellä raivoavat tuhkamyrskyt, ja hiekkamyrskyt puhdistavat kalliot niihin sitkeästi takertuneesta sammalesta. Mahtavat kraatterit syöksevät hehkuvaa laavaa kuin geysirit kohti tuhkanharmaata taivasta, jolla kaukaiset linnut lentävät kohti sammuvaa aurinkoa. Kaikenkokoiset tulivuoret täyttävät ilman rikinkatkulla ja mustuttavat kallioita entisestäään. Ilma on nitisevän kuivaa, ja hiekka rapisee hampaiden välissä.

Nämä ovat Susien ja Hallitsijoiden asuinsijoja. Sudet ovat kovapintaisten sotureiden sukukuntaa, joka seuraa Härulvia väkivallan tiellä. Susien välillä käydään jatkuvia sukuriitoja – heimot ja veljet käyvät sotaa toisiaan vastaan. Hallitsijat ovat sikaa muistuttavia hirviöitä, joilla on pitkät, terävät kynnet ja limaiset kärsät. Härulv ja Sudet taistelevat niitä vastaan, ja pakottavat niitä taistelu taistelulta kauemmaksi takaisin sinne, mistä ne ovat tulleetkin, kupliville liejusoille.

Saat vapaasti päättää, miltä Sudet ja Hallitsijat näyttävät, mitä ne tekevät ja millaisia ne ovat. Samoin saat itse valita, onko Härulvilla vakituista asuinpaikkaa, vai kulkeeko hän vain Tuhkatasangolla edestakaisin.

Härulv on luonut Tuhkatasangon ja kaiken siellä liikkuvan jumalallisilla voimillaan. Luo lisää, tee muutoksia ja tee toisin niin kuin haluat – kunhan muutokset sopivat Härulvin persoonallisuuteen.

Härulvin voimia ovat tuli ja väkivalta. Koska tässä skenaariossa ei ole systeemiä, voit kuvitella taistelua *Magic – The Gatheringin* tyyliä, mutta verbaalisena. Voit esimerkiksi heittää tulipalloja, saada tulivuoret purkautumaan, syöstä tulta, antaa tulimyrskyjen riehua Tuhkatasangolla tai vaikkapa antaa Härulvin taistella valtavia fyysisiä voimiaan käyttäen. Ajattele tulta ja tuhoamista.

Härulv on vuosisatojen ajan jakanut Gjordin neljän muun, itsensä kaltaisen jumalallisen olennon kanssa.

He ovat kokeilleet jokseenkin kaikkea mahdollista – sotaa, juonittelua, rakkautta, kaupankäyntiä ja liittoutumia. He ovat luoneet sivilisaatioita ja antaneet niiden jälleen muuttua soraksi. He ovat luoneet miljoonia olentoja lentämään, ryömimään ja kulkemaan Gjordin kuivalla, kivisellä kamaralla. He ovat peittäneet maan kivillä,

ruoholla, verellä, luilla, teräksellä ja betonilla. Tomusta on luotu kokonaisia sukukuntia ja lajeja, ja kaikki on ollut seurausta jumalallisista sormien napsahduksista – useimmiten aivan huvin vuoksi.

On kysymys tilasta. Kamppailu koskee pohjimmiltaan sitä, kenen valtakunta on suurin. Härulvin valtakunta oli kerran suurempi kuin muiden, mutta nyt ollaan taasoissa – Gjord on jakautunut viiteen yhtä suureen osaan, eikä rajoja ole rukkailtu vuosisatoihin.

Viimeaikoina on kuitenkin tapahtunut jotain. Gjordiin on ilmestynyt kammottava ongelma. Sen nimi on Stralen, ja se hyökkää sekä Gjordia että maan jumalia vastaan. Gjord murenee hieman jokaisessa hyökkäyksessä, sillä kaikilla pinnoilla on taisteluiden jälkeen repeämiä. Gjordin murentuessa hupenevat myös jumalten voimat ja vaikutusvalta. Heidän luomiaan olentoja kuolee ja valtakunnat vapisevat Stralenin hyökkäysten voimasta, rakennuksia sortuu, ja vahinkojen korjaaminen on yhä vaikeampaa.

Härulv on taistellut Stralenia vastaan monta kertaa, mutta siitä ei ole apua – Stralen palaa aina uudelleen ja vaikuttaa voittamattomalta. Kaikesta voittamattomuudesta huolimatta Härulv tahtoo jatkaa taistelua. Kukaan ei komentele Härulvia hänen omassa valtakunnassaan!

#### MUUT

REBECCA on ihmeellisen kaunis nainen, jonka hellyys saa jopa Härulvin pysähtymään. Hänen lempeytensä herättää Härulvissa halun painaa päänsä naisen syliin ja antaa tämän silittää turkkiaan. Rebeccan onnistuu rauhoittaa hetkessä Härulvin viha ja tuoda rauha vihan keskelle. Rebecca edustaa viileyttä, rauhaa, hiljaisuutta ja lepoa, ja hän saa Härulvin tuntemaan itsensä samalla kertaa vallattomaksi ja lempeäksi, rauhalliseksi ja onnelliseksi.

Anna Rebeccan rauhoittaa Härulvin vihaista sydäntä ja kuuntele, mitä hän sanoo.

RANE on kivienkeli, jonka sydän on jäätä. Hän herättää Härulvin vihan röyhkeydellään ja määräilevällä käytöksellään, mutta on myös kylmyydessään ja kyynisyydessään pelottava. Ranea on syytä kunnioittaa ja hieman myös pelätä – hänessäkin on vihaa ja valtaa, ja sitä Härulv kunnioittaa.

Älä kuitenkaan anna Ranen päättää taistelun kulkua – osallistu suunnitelmiin ja seisoo sanojesi takana.

WESTONIN hallitun tyylikäs väkivaltaisuus sekä ihastuttaa että inhottaa Härulvia. Hän inhoaa sitä, sillä se on kylmää ja järkevää, mutta ihailee sitä, koska se on hänen silmissään ymmärrettävää. Weston on ylpeä ja itsenäinen hahmo, ja niitäkin piirteitä Härulv kunnioittaa. Weston on kuitenkin hieman liian fiksu ja nopea, jotta Härulv voisi todella pitää hänestä.

Kuuntele Westonia ja kunnioita häntä, mutta älä tottele hänen käskyjään.

THAMOS on osaa manata henkiä, ja se herättää Härulvissa yliluonnollista pelkoa ja epäilyä. Heidän välillään on kuitenkin syvä ystävyys, joka on ollut olemassa aikojen alusta saakka.

Suojele Thamosta ja näytä olevasi hänen ystävänsä. Thamosin sisällä on jotain pehmeää ja haavoittuvaa, jonka vain Härulv voi nähdä ja jota on suojeltava. Kuuntele Thamosta ja seuraa hänen neuvojaan.

## Rane

Rane saapui kauan sitten maahan nimeltä Gjord. Hän ei enää muista, mistä tuli, ja se onkin samantekevää. Rane poltti kaikki sillat takanaan ja luopui kaikesta, mikä ei enää ollut säilyttämisen arvoista.

Gjordissa Rane tapasi muita olentoja, jotka – aivan kuten hänkin – olivat tulleet muualta. He olivat jumalia, ja Rane taisteli heidän kanssaan omasta paikastaan. Ranen onnistui taistella itselleen paikka Gjordissa, oma valtakunta, ja siitä lähtien Rane ja hänen vertaisensa ovat hallinneet kukin omaa aluettaan kuin itsevaltaiset jumalat.

Rane on raudan, maan ja kivien jumala. Hän muistuttaa itsekin kivienkeliä. Hän on ylimaallisen komea selkeine kasvopiirteineen. Hänen valtavat siipensä levittäytyvät hänen selkäänsä kuin kivenharmaa kaapu, ja hänen kylmissä, kiiltävissä silmissään loistavat tieto ja kylmyys.

Rane on älykäs ja manipuloiva. Hänen ensisijainen tavoitteenensa on valta: valta yli toisten, tilanteiden hallinta. Rane analysoi tilanteet siltä kannalta, millaista valtaa hän voi saavuttaa. Kaikkea voi hallita, kunhan vain lähestyy asiaa oikealta kannalta ja ymmärtää, miten asiat liittyvät toisiinsa. Kaikkea voi myös manipuloida, jos on vaistoa ja kykyä käyttää sitä.

Mieti, kuinka haluat hallita tilanteita ja sitä, kuinka Rane voi ottaa ohjat käsiinsä ja ohjailla muita.

Ranella on kuitenkin ongelma. Hänellä ei ole aavistustakaan tunteista. Niin looginen ja analyysoiva kuin hän onkin, hän on täysin kykenemätön ymmärtämään toisten tunteenilmauksia ja syvimpiä tarkoituksia. Rane on etäinen ja katsoo toisia alaspäin, eikä ymmärrä toisten yrittävän vaikuttaa häneen. Hän ymmärtää ihmisiä vain loogisesti ja järkeillen – mikä motivoi heitä, miksi he toimivat niin kuin toimivat, mitä he toivovat ja pyytävät. Rakkaus ja ystävällisyys ovat Ranelle vieraita käsitteitä, mutta käyttökelpoisuus ja hyöty ovat hänelle tuttuja.

Käytä vartaloasi mahdollisimman vähän esittäessäsi Ranea. Keskity kasvohisi, silmiisi ja sanoihisi ja rajoita ruumiinkielesi hitaisiin, perusteltuihin liikkeisiin. Tuijota pelitovereitasi, puhu rauhallisesti ja järkevästi, pyri aina hallitsemaan tilannetta. Hallitse toisia pelkällä läsnäolollasi. Ole uhkaava.

Rautametsä on Ranen valtakunta, jossa hän hallitsee itsevaltiaan tavoin pieniä, konemaisia olentoja.

Rautametsä on suuri, kasvamaton metsä. Sen rungot kohoavat kuin keihäät kohti taivasta, ruosteiset lehdet narisevat vaimeasti tuskin huomattavassa tuulessa, metallineulasten painosta taipuneet oksat osuvat toisiinsa, ja ruoste leijuu ilmassa tulenpunaisten jokien välillä. Puiden ruostuneiden latvojen alla ryömyä punertavassa tuhassa tuhansittain pieniä olentoja, jotka uskollisesti täyttävät herransa pienimmätkin toiveet.

Ajattele tuhkaa, kiviä ja metallia. Ranen valtakunnassa ei ole elämää, vain pieniä koneita, jotka rakentavat itse itsensä Ranen käskystä.

Rane on jumala. Hän voi luoda, muuttaa ja tuhota vain sormiaan napsauttamalla. Tee Rautametsästä omasi – keksi, muokkaa ja tuhoa – Rane on jumala, ja hän on luonut Rautametsän ja kaikki sen olennot. Ei ole sääntöjä sille, mitä voit tai et voi tehdä valtakunnassasi, tai miten voit sen tehdä. Käytä mielikuvitustasi, tee, mitä haluat, mutta muista, että sen on käytävä yksin Ranen persoonallisuuden kanssa.

Ranen voimat liittyvät maahan, teräkseen ja rautaan. Koska skenaariorissa ei ole systeemiä, voit kuvitella taistelua *Magic – The Gatheringin* tyylisenä, mutta verbaalisena. Voit nostaa muureja, luoda puolestasi taistelevia olentoja, nostattaa esiin maan henkiä ja kivieliämiä, kivettää ja murskata esineitä, luoda miekkoja tai sotisopia Ranelle itselleen tai saada jotain ruostumaan käyttökelvottomaksi. Ajattele kiviä, maata, terästä ja rautaa.

Rane on vuosisatojen ajan jakanut Gjordin neljän muun jumalallisen olennon kanssa, jolla on samanlaiset voimat kuin hänellä itsellään. He ovat kokeilleet jok-

seenkin kaikkea mahdollista – sotaa, juonittelua, rakkautta, kaupankäyntiä ja liittoutumia. He ovat luoneet sivilisaatioita ja antaneet niiden jälleen muuttua soraksi. He ovat luoneet miljoonia olentoja lentämään, ryömimään ja kulkemaan Gjordin kuivalla, kivisellä kamaralla. He ovat peittäneet maan kivillä, ruoholla, verellä, luilla, teräksellä ja betonilla. Tomusta on luotu kokonaisia sukukuntia ja lajeja, ja kaikki on ollut seurausta jumalallisista sormien napsahduksista – useimmiten aivan hivin vuoksi.

Gjordiin on kuitenkin ilmestynyt kammottava ongelma. Sen nimi on Stralen, ja se hyökkää sekä Gjordia että sen jumalia vastaan. Gjord murenee hieman jokaisessa hyökkäyksessä, sillä kaikilla pinnoilla on repeämiä jokaisen taistelun jälkeen. Gjordin murentuessa hupenevat myös jumalten voimat ja vaikutusvalta. Heidän luomiaan olentoja kuolee, valtakunnat vapisevat Stralenin hyökkäysten voimasta, rakennuksia sortuu, ja vahinkojen korjaaminen on yhä vaikeampaa.

Stralen on uusi tulokas Gjordissa, eikä Rane ole vielä saanut selville, mistä se on peräisin ja miksi se hyökkää Gjordin kimppuun. Hän on joutunut taistelemaan rinta rinnan toisten kanssa jo pelkän olemassaolonsa vuoksi, mutta ennen pitkää Rane pystyy selvittämään, mistä on kyse ja miksi. Tieto on valtaa.

## MUUT

WESTON saapui Gjordiin ensimmäisenä. Hän on synnynnäinen johtaja, ja siksi hänen ja Ranen välillä vallitsee jatkuva konflikti. Hän on yhtä älykäs ja cool kuin Rane, ja hänessä on lumovoimaa, jonka Rane korvaa dominoivalla käytöksellään.

Etsi Westonin heikot kohdat, äläkä anna hänen ottaa johtoa. Rane yrittää aina päästä Westonin niskan päälle, riippumatta siitä, kuinka kauan se kestää. Taistelua ei ole hävitty, vaikka Weston voittaisikin yksittäisiä taisteluja.

HÄRULV on Gjordin villein, vaarallisin ja hallitsemattomin tekijä. Hän on vihan jumala ja hallitsee kansaa, joka on yhtä hurja kuin hän itsekkin. Hänen raivonsa on kuitenkin ennustettavaa ja niin ollen hallittua ja ymmärrettävää. Ranen on pakko kunnioittaa Härulvin voimaa ja vihaa, mutta hän pyrkii aina manipuloimaan tätä.

Pyri saamaan Härulv valtaasi tavalla tai toisella, mutta ole tarkkana: Härulv ei ole tyhmä, eikä häntä ole helppo hallita. Hänellä on ylpeytensä, eikä hän anna ohjailta itseään avoimesti.

REBECCA on muukalainen Gjordissa. Rebecca on kaksinkertainen arvoitus. Hän on yhtä aikaa seksikäs ja houkutteleva ja lempeä ja äidillinen, ja hän pelaa pikku pelejään toisten, myös Ranen kanssa. Rane leikkii mielellään Rebeccan kanssa, pelaa tämän pelejä ja suhtautuu naiseen kuin lähes tasavertaiseen kilpakumppaniin, joka vaatii itselleen kunnioitusta.

Leiki ja flirttaile Rebeccan kanssa, mutta pidä huoli, ettei hän pääse niskan päälle. Tilanteen on oltava päinvastainen.

THAMOS saapui viimeisenä Gjordiin. Hän on halveksittavan heikko, mutta heiveröisen ulkokuoren alla piileskelee mahdollisesti jotain suurempaa. Thamos kantaa suuria, raskaita salaisuuksia, jotka ovat tehneet hänestä katkeran ja vihaisen, vaikkei kukaan tiedä, miksi.

Ota selvää hänen salaisuuksistaan, ryhdy hänen uskotukseen ja mieti, kuinka voit hyötyä tiedoistasi. Ole tarkkana, sillä tyynissä vesissä uivat isot kalat. Älä aliarvioi Thamosia.

## Rebecca

Rebecca luotiin pimeydessä ja yksinäisyydessä. Tunnelin päässä pilkahteli valoa ja toisia olentoja, jotka liikkuvat valossa. Tapahtumaan mahtui myös vastarintaa, ja joku yritti sammuttaa valon. Rebecca muistaa taistelleensa pitkään päästäkseen käytävän läpi ja halunneensa olla mukana, sillä hänellä oli yhtä suuri oikeus päästä perille kuin niillä muillakin. Yhtäkkiä kuului kova, jyrähtävä ääni kuin jotain olisi revennyt, ja silloin Rebecca taisteli itsensä vapaaksi pimeydestä ja sorrosta ja astui ulos maailmaan nimeltä Gjord.

Gjordissa oli muitakin olentoja, samanlaisia kuin Rebecca, ja ne yrittivät pakottaa hänet pois. Rebecca ei kuitenkaan antanut periksi, vaan kamppaili itselleen oman paikan Gjordissa.

Rebecca on veden ja kasvien jumalatar. Hän on nainen, jossa yhdistyy kaksi puolta: toinen on äidillinen, maailmoja syleilevä, suojeleva ja ravintoa antava, ja toinen salaperäinen, houkutteleva, seksikäs ja leikkisä. Hän on sekä turvallinen äitihahmo että salaperäinen valtiatar. Hän voi olla vastaus salaisiin haaveisiin tai manipuloiva painajainen.

Rebecca osaa olla äidillinen, suloinen ja pullantuoksuinen, mutta myös houkutteleva ja seksikäs tiukasti istuvissa mekoissaan – tai hän voi olla jotain siltä väliltä. Rebecca on hyvin seksuaalinen ja kiihkeä, ja voi käyttää näitä puolia pelissäsi toisten pelaajien kanssa. Rebecca on myös etsivä olento, joka nauttii tuntiessaan, että häntä tarvitaan ja halutaan, ja joka kaiken aikaa etsii kontaktia ympäristöönsä.

Rentoudu, venyttele, tunne olosi miellyttävän kissamaiseksi, käytä käsiäsi kuin niissä olisi pitkät kynnet, tai hymyile lempeän äidillisesti, silitä kevyesti tosien hiuksia, ole suojeleva ja huolehtiva.

Rebecca toivoo toisten jumalten hyväksyvän hänet, mutta hän ei ole suosittu. Hän on jollain tavalla erilainen, mutta ei tiedä tarkasti miten ja miksi. Hän joutui taistelemaan jo syntyessään ja myöhemmin saadakseen itselleen oikeuden olla Gjordissa, ja taistelua on jatkunut vuosisatojen ajan – Rebeccalla ei ole koskaan ollut helppoa, eikä hän ole saanut mitään hetkessä. Toiset eivät osoita avoimesti vastenmielisyyttään, mutta se väijyy aina taustalla. Rebecca ei vain tiedä, miksi.

Tulet varmasti huomaamaan, että eräät päähenkilöt suhtautuvat Rebeccaan enemmän tai vähemmän vihamielisesti, ja tässä voit käyttää hyväksesi hänen eri puoliaan. Rebecca voi täyttää toisten tarpeita: olennaista on vain löytää ne ja käyttää niitä hyväkseen. Löydä toisten heikot kohdat ja hyödy niistä, liittoudu niiden kanssa, joiden kanssa se on mahdollista, ja taistele kynsin hampain olemassaolosi puolesta. Rebecca on nainen miesten maailmassa.

Rebecca on siis jumalatar, ja on luonut itselleen oman valtakunnan. Se on vehreää, soista mangrovemetsää, jossa puiden rungoilla kasvaa paljon liaaneja ja köynnöskasveja. Polviin saakka yltävä vesi on mukavan lämmintä ja täynnä pitkäa, hienoa levää, joka kietoutuu vaeltajan sääriin. Puiden lomasta ja veden yllä kajastaa joskus etäistä valoa.

Rebecca elää kosteissa, höyryävissä luolissa, joissa kasvaa reheviä, lähes lihaa muistuttavia kohoumia. Hänen valtaistuintaansa ympäröivät tuhannet liehuvat harsot ja kankaat, joiden lävitse on kuljettava valtaistuimen luo päästäkseen. Rebeccan luoliin kuuluu aina veden ääni: se on aina lähellä, vaikkei vettä koskaan näekään. Joskus kuuluu nauravien naisten ääntä tai kehtolauluja, ja ilmassa tuntuu vastaleivottujen leivonnaisten tuoksu ja jotain mausteista ja kosteaa. Yksi huone on täynnä nalleja ja siellä on myös yksinkertainen, kullattu putkisänky, jossa on kahisevat silkkilakanat sekä valtava meikkauspöytä. Seiniä koristavat kuvat nuorista, kauniista miehistä, joilla on synkeät kasvot ja valtavat penikset. Huone on täynnä tuskaa ja pelottavia asioita, mutta se on myös paikka, johon Rebecca tulee halutessaan maata rakastajiensa kanssa.

Rebeccan luomukset ovat joskus rakastajia, joiden hän antaa juosta vapaina luolissa tai joille hän antautuu salaisen huoneen vuoteessa. Joskus luomukset ovat hymyileviä naisia, jotka tanssivat halki kosteiden luolien, joskus itkeviä lapsia Rebeccan rinnoilla ja sylissä. Joskus ne ovat vain ääniä ja värejä, jotka ympäröivät häntä vailla ruumiita. Rebecca luo juurikaan miettimättä, joskus huvikseen, joskus koska on yksinäinen.

Rebeccan maailma on hänen persoonallisuutensa ja feminiinisyytensä toisinto. Älä keskity liikaa yksityiskohtiin, ajattele vain vettä, luolia, valoa, ääniä ja tuoksua.

Rebeccan valtakunnassa on valoisaa ja ilmavaa, pimeää ja suurta, rehevää ja kukoistavaa. Siellä on lihaa ja elämää, jota on ravittava ja kasvatettava.

Rebeccan voimat liittyvät veteen, kasveihin ja hedelmällisyyteen. Koska skenaariossa ei ole systeemiä, voit kuvitella taistelua *Magic – The Gatheringin* tyyliä, mutta verbaalisena. Voit esimerkiksi synnyttää vesiseiniä, antaa lianien kietoutua vihollisten jalkoihin, manata esiin veden henkiä, nostattaa tulvia ja jätiläisaaltoja, muuttaa maan mudaksi vihollisten jalkojen alla ja muovata mullasta olentoja, jotka hyökkäävät puolestasi. Käytä luovaa mielikuvitustasi.

Rebecca on elänyt vuosisatoja yhdessä toisten jumalten kanssa. He ovat kokeilleet jokseenkin kaikkea mahdollista – sotaa, juonittelua, rakkautta, kaupankäyntiä ja liittoutumia. He ovat luoneet sivilisaatioita ja antaneet niiden jälleen muuttua soraksi. He ovat luoneet miljoonia olentoja lentämään, ryömimään ja kulkemaan Gjordin kuivalla, kivisellä kamaralla. He ovat peittäneet maan kivillä, ruuholla, verellä, luilla, teräksellä ja betonilla. Tomusta on luotu kokonaisia sukukuntia ja lajeja, ja kaikki on ollut seurausta jumalallisista sormien napsahduksista – useimmiten aivan huihin vuoksi.

Gjordiin on kuitenkin ilmestynyt kammottava ongelma. Sen nimi on Stralen, ja se hyökkää sekä Gjordia että sen jumalia vastaan. Gjord murenee hieman jokaisessa hyökkäyksessä, sillä kaikilla pinnoilla on repeämiä jokaisen taistelun jälkeen. Gjordin murentuessa hupenevat myös jumalten voimat ja vaikutusvalta. Heidän luomiaan olentoja kuolee, valtakunnat vapisevat Stralenin hyökkäysten voimasta, rakennuksia sortuu, ja vahinkojen korjaaminen on yhä vaikeampaa.

Rebecca ei oikeastaan haluaisi taistella, mutta hän ei myöskään suostu katsomaan, kuinka hänen valtakuntansa revitään palasiksi, eikä hän anna uhata olemassaoloaan. Ajattele Rebecca teräväkyntisenä naaraskissana, joka nurkkaan pakotettuna suojelee poikasiaan. Jos taistelu on välttämätön, taistelee Rebecca katkeraan loppuun asti.

## MUUT

RANE on kivienkeli, jonka valtakunnassa ei ole mitään orgaanista elämää, ei mitään, mikä itäisi tai kasvaisi. Rebecca ei oikeastaan piittaa hänen kuolleista luomuksistaan eikä myöskään hänen röyhkeästä ja manipuloivasta luonteestaan. Manipulaattoria voi kuitenkin manipuloida naisellisia aseita käyttäen, eikä Rane ole lainkaan vastenmielinen näky. Ranen ja Rebeccan välillä on käynnissä keskinäisen vetovoiman, vallan ja hallinnan peli. Rebecca on vahva omalla, Rane omalla tavallaan, ja molemmat tuntevat samanaikaisesti vetoa ja halua vetäytyä pois toisen luota.

Kokeile, saisitko aikaan pelin Ranen kanssa. Voit flirttailla, lähennellä, provosoida ja manipuloida häntä samaan tapaan kuin hän aivan varmasti yrittää viettelä ja manipuloida sinua ja leikitellä kanssasi.

WESTON on cool, hallittu ja kovapintainen ja Rebeccan mielestä varsin puoleensa vetävä. Hän on kuitenkin liian sileäpintainen, liian pinnallinen, liian viileä ollakseen oikein kiinnostava. Tuon pinnan alla ei ole elämää – vai onko sittenkin?

Saat päättää itsenäisesti, mihin Rebecca Westonin kanssa ryhtyy. Voit yrittää päästä hänen sileän ulkokuorensa alle, raaputtaa hieman hänen peilinkirkasta imagoaan ja tarkkailla, mitä tapahtuu. Ehkei hän olekaan niin kylmä ja eloton kuin antaa ymmärtää.

THAMOS on arvoituksellinen, hieman sääliä herättävä hahmo. Hän kantaa monia, raskaita salaisuuksia ja vaikuttaa nuoresta iästään huolimatta vanhalta, väsyneeltä ja katkeralta mieheltä. Hänen naisellisen huolenpidon kaipuunsa on ilmeinen, eikä Rebecca voi olla vastaamatta siihen.

Thamos on ilmiselvää liittolaisainesta, mutta hänen vastenmielisyytensä Rebecca kohtaan on suuri. Rebeccan avoin seksuaalisuus, ruumis ja sukupuoli herättävät hänessä torjuntaa. Yritä kuitenkin saada hänet pitämään Rebeccasta. Rebecca ei halua olla vastakkain kenenkään kanssa, josta hän pitää.

HÄRULV on hurjinta ja vaarallisinta, mitä Rebecca tietää, mutta hänen raivoaan voi tyynnyttää hellyydellä ja lempeillä sanoilla. Rebeccalla on Härulviin erityistä vaikutusvaltaa – hän osaa pysäyttää tämän rajut hyökkäykset ja saada tämän kuuntelemaan järkipuhetta.

Tarkkaile Härulvia, jotteivät tämän raivo ja väkivaltaisuus pääse tuhoamaan teitä kaikkia. Puhu järkeä ja hillitse häntä, kun hän on menossa liian pitkälle. Silittle hänen turkkiaan ja kuiski helliä sanoja hänen korvaansa.

## Thamos

Thamos elää maagisessa maailmassa nimeltä Gjord. Hän tuli sinne kauan sitten löytääkseen rauhan ystäviensä joukossa, mutta asiat ovat muuttuneet. Ystävät eivät ole enää sataprosenttisesti ystäviä, ja Thamos toivoisi löytävänsä takaisin sinne, mistä tuli. Hän ei enää pysty muistamaan muuta kuin Gjordin. Ehkä hän on joutunut vangiksi.

Thamos on henkien ja tuulen jumala. Hän hallitsee itse luomaansa valtakuntaa Gjordissa, mutta on välinpitämätön jumala. Valtakunta on rappeutunut suurkaupunki, joka on rakennettu betonista ja teräksestä, kivistä ja kromista, ja raudasta ja lasista, ja rakennukset kohoavat kohti mustanharmaata taivasta. Se on kaoottinen labyrintti, joka päällisin puolin tuntuu olevan vailla suunnitelmaa ja näkemystä, mutta on paikoitellen äärimmäisen yksityiskohtainen. Sen yllä lepää keskeneräisen luonoksen vaikutelma.

Rakennustyöt eivät joissain paikoissa ole valmistuneet – esimerkiksi kaupungin ylitse ulottuu puoleenväliin saakka silta, joka päättyy kimppuun ruostuneita, eteenpäin sojottavia rautatankoja. Kaupungissa on portaita, jotka eivät vie minnekään, taloja, joissa ei ole ovia, ja siltoja, jotka kiertävät kehää tai päättyvät lähimmän kulman taakse. Joitain paikkoja peittävät taiteelliset kuviot tai liiankin suurelliset koristeet, kun taas toiset paikat on vain nopeasti hahmoteltu. Näyttää siltä kuin Thamos olisi luonut paikat erillään toisistaan ja jossain vaiheessa luopunut hallitsemasta kokonaisuutta.

Neonkyltit ja lasermainokset heijastuvat Gjordia ympäröivästä lyijynharmaasta kerroksesta. Kaikkiällä voi kuulla musiikin ja muiden äänten jylinää, mutta valtakunnassa ei ole yhtään elävää olentoa. Sitä kansoittavat aavemaiset oliot, jotka jäljittelevät elämää. Kaupungissa on avoimia yökerhoja, joiden tanssilattiat ammottavat tyhjyyttä, ja joilla varjot tanssivat vääntelehtien äänettömän musiikin tahdissa, baareja, joissa ei käy kukaan, valaistuja rakennuksia, joissa ei ole ketään kotona. Ilmassa on huutoja ja väkivaltaa, pelkoa ja yksinäisyyttä.

Ajattele synkkää, aaveiden piinaamaa, ja rappioon ja unohduksiin vaipunutta suurkaupunkia, jossa henget jäljittelevät suurkaupungin elämää. Kaikki murenee ja on raunioina, tuhoutunutta ja kituvaa. Rakennukset sortuvat ryskyen öisin sorakasoiksi tai vain katoavat ilman ääntäkään. Maanpintaa peittävät hiuksenhienot halkeamat, ja raunioituneet tasangot vihjaavat kokonaisten kaupunginosien kadonneen. Tämä on hylätty kaupunki, kuoleva kaupunki.

Thamos on väsynyt ja katkera jumala. Gjord ei ollutkaan sitä, mitä hän odotti sen olevan, eikä hän enää pääse pois. Hän on menettänyt halun luoda, hänen valtakuntansa on alkanut rappeutua, ja elämä on kadonnut varjoihin ja kaupunkia vainoavien kummitusten joukkoon.

Thamos on pohjimmiltaan vahva henkilö, mutta hänen on vaikea vaatia itselleen kunnioitusta. Hän muuttuu epävarmaksi ja haparoivaksi aina, kun hänen on tehtävä jotain. Hänen on helppo tehdä asioita ja päätöksiä yksin, mutta toisten katsellessa hän alkaa epäröidä, onko sittenkään tekemässä oikein.

Ole epävarma ja haparoiva päätöksentekotilanteissa. Änkytä, kun puhut suoraan toiselle pelaajalle. Vedä hartioitasi kohti korvia, anna silmiesi vaellalla ja katso usein lattiaan, varsinkin jos sinua katsotaan. Ole epävarma, mutta yritä katkeä se parhaasi mukaan, ryi usein ja sano ”Öö...” aina aloittaessasi lauseen, ja haro samalla hiuksiasi.

Thamosin voimat liittyvät henkiin ja tuuleen. Koska skenaariossa ei ole systeemiä, voit kuvitella taistelua *Magic – The Gatheringin* tyylisenä, mutta verbaalisena. Thamos osaa manata henkiä, jotka voivat käydä vihollisen kimppuun, saada varjomainen muurit kohoamaan tyhjyydestä, hämmentää vihollista kummitusten avulla, nostattaa valtavia tuulia ja yllättäviä puuskia ja panna myrskyn piinaamaan vihollisen rivejä. Käytä mielikuvitustasi.

Gjordissa on muitakin itseään jumaliksi kutsuvia, jotka hallitsevat pieniä valtakuntiaan.

He ovat sotineet vuosisatojen ajan, juonitelleet ja liittoutuneet ja taistelleet kuka

ketäkin vastaan. He ovat kokeilleet jokseenkin kaikkea mahdollista – sotaa, juonittelua, rakkautta, kaupankäyntiä ja liittoutumia. He ovat luoneet sivilisaatioita ja antaneet niiden jälleen muuttua soraksi. He ovat luoneet miljoonia olentoja lentämään, ryömimään ja kulkemaan Gjordin kuivalla, kivisellä kamaralla. He ovat peittäneet maan kivillä, ruoholla, verellä, luilla, teräksellä ja betonilla. Tomusta on luotu kokonaisia sukukuntia ja lajeja, ja kaikki on ollut seurausta jumalallisista sormien napsahduksista – useimmiten aivan huvin vuoksi.

Thamos oli mukana alussa, mutta hän menetti myöhemmin mielenkiintonsa ja alkoi tuntea itsensä yksinäiseksi. Hän muistaa olleensa yksinäinen toisessakin paikassa – siellä, mistä hän tuli. Hän muistaa etsineensä Gjordista seuraa, mutta asiat kehittyivät toisin kuin mitä hän oli ajatellut.

Alussa hän oli kaikkien, myös toisten jumalten kuningas, mutta sitten toiset irrottautuivat hänestä ja unohtivat, kuka Thamos oli. Nyt häntä halveksitaan ja hänet ohitetaan, hän on unohduksen ja yksinäisyyden kuningas. Thamos ei ole samanlainen kuin toiset jumalat, hän on jotain enemmän, ja tuntee siksi yksinäisyytensä sitäkin voimakkaammin.

Yksinäisyys ja katkeruus ovat Thamosissa keskeisiä. Hän on katkera, koska hänet on unohdettu, koska hänet on suljettu ulkopuolelle, koska häntä halveksivat sellaiset, joita hän kerran hallitsi ja joiden vertainen hän oli. Hän toivoisi, että toiset suhtautuisivat häneen jälleen rakastaen ja kunnioittaen. Thamos toivoo voittavansa takaisin johtajan asemansa. Yritä ottaa johto ryhmässä.

Jokin aika sitten Thamos koki jotain, mikä muutti hänen elämänsä. Hän löysi valtakunnastaan huoneen, jota hän ei – sikäli kun tiesi – ollut itse luonut. Huoneessa oli olento, parrakas mies, jolla oli läpituokevat, siniset silmät. Mies kutsui itseään Straleniksi ja kehotti Thamosa valtaamaan koko Gjordin jälleen itselleen. Thamos kuunteli kauan miehen rauhallisia ja järkeviä ehdotuksia ja suostui ehdotukseen. Stralen auttaisi häntä tulemaan kuninkaaksi uudelleen.

Stralen hyökkäsi Gjordiin ja toisten jumalten kimppuun ukkosenjyrinän saattelemana. Hän tuhosi silmittömästi ja sai toiset jumalat vapisemaan kauhusta heidän taistellessaan henkensä edestä.

Thamos alkoi epäillä päätöstään. Mitä, jos Stralen tuhoaisi koko Gjordin ja tappaisi toiset jumalat? Thamos jäisi silloin yksin, ilman paikkaa, jonne mennä. Hän puhui taas Stralenin kanssa. Stralen lupasi hänelle uuden ja ihmeellisen paikan, jota Thamos saisi hallita yksin, ja jossa olisi muitakin hänen kaltaisiaan. Thamos suostui jälleen epäroiden pitämään Stralenin asian salassa toisilta jumalilta.

Thamos epäilee yhä. Hän taistelee toisten rinnalla Stralenin hyökätessä, mutta epäilee sydämessään, voiko Stralen pitää sen, mitä on luvannut. Hänen tekee myös pahaa katsoa, kuinka valtakuntia tuhoetaan hyökkäysten aikana ja kuinka toiset jumalat taistelevat paniikissa olemassaolonsa puolesta. Pohjimmiltaan hän on yhä kiintynyt toisiin, vaikka nämä ovatkin muuttuneet ja jättäneet hänet yksin. Stralen ei enää tule salaiseen huoneeseen puhumaan Thamosin kanssa. Se on päässyt irti, ja se saattaa olla Thamosin syytä.

## MUUT

REBECCA on nainen, eikä Thamos voi sietää naisia – heistä ei ole koskaan seurannut mitään hyvää. Rebecca on kiusallinen ja määräälevä, ja varsinkin naisen äidilliset piirteet inhottavat Thamosia. Hänen yrityksensä lähentyä ovat sekä ärsyttäviä että kiusallisen liikkuttavia. Rebeccan naisellisuus vetää kuitenkin Thamosia puoleensa. Rebeccan seksuaalisuus on luotaantyydyttävää, mutta hänet muut puolensa – äidilliset, lempeät ja suojelevat – herättävät sekä tarpeita, kaipuuta että ymmärrystä.

Thamosin suhde Rebeccaan on kaksijakoinen. Esitä hänet epävarmana ja tutkivana suhteessa Rebeccaan. Rebecca voi tyydyttää Thamosin lämmön ja turvallisuuden tarpeita, mutta hän on nainen, ja naiset voivat olla vaarallisia muukalaisia.

WESTON on kova, kylmä, ylimielinen ja väkivaltainen, ja Thamos sekä ihailee että inhoaa häntä sen vuoksi. Weston on kaikkea sitä, mitä Thamos mielellään tah-



toisi olla. Alussa Thamos ihaili Westonia äärettömästi, mutta ihailu on saanut säröjä ja naarmuja. Weston halveksii Thamosia avoimesti sen sijaan, että olisi se ystävä, joka Thamos luuli hänen olevan. Weston on kuitenkin henkilö, jota kohtaan Thamosilla on paljon tunteita.

Thamosin on vaikea kestää Westonin halveksuntaa, ja hän saattaa siksi pyrkiä elämään tämän ihanteiden mukaan saadakseen hyväksynnän takaisin. Ehkä se kannattaa, ehkä ei. Ehkä Thamos pyrkii hoitamaan asian väärällä tavalla.

RANE on älykäs, kylmä, manipuloiva ja röyhkeä, ja Thamos inhoaa häntä siksi. Ranen kylmän rauhallisessa tavassa suhtautua asioihin on kuitenkin myös jotain vaikuttavaa ja pelottavaa. Ranen tavat vetävät Thamosia puoleensa, mutta manipuloitukseksi joutumisen vaara saa hänet haluamaan etäisyyttä. Thamos saattaa toivoa olevansa kuin Rane: yhtä kylmä, yhtä rauhallinen.

Ole tarkkana Ranen suhteen – hän voi olla manipuloiva konna, ja hän on Thamosin jäljillä. Thamos pelkää erityisen paljon sitä, että juuri Rane saa selville kuka on päästänyt Stralenin irti.

HÄRULV on raivoisa villieläin, vihan jumala, joka hallitsee kansaa, joka on yhtä hurja ja hallitsematon kuin hän itsekkin. Thamos tuntee erityistä ymmärrystä Härulvin sammumatonta vihaa kohtaan ja kohtelee häntä kunnioittavasti, vaikka Härulvin kannoilla seuraava hävitys onkin hänelle vastenmielistä.

Ole varovainen Härulvin kanssa, osoita hänelle kunnioitusta, rauhoita hänen vihaansa puhumalla. Härulvin raivo on usein pikemminkin vaarallista ja tuhoisaa kuin hyödyllistä.

## Weston

Kauan sitten Weston saapui maahan nimeltä Gjord.

Hänellä on syntymästään vain hämäriä muistikuvia: hän syntyi rätisevien automaattiaseiden luotisateesta auringon polttamalla asfaltilla pölyä sieraimissaan ja rekylyniskut käsivarsissaan tärysten. Hän nousi seisomaan selkä aurinkoa vasten ja katsoi veristä pukuaan ja kaikkialla makaavia patruunahylsyjä. Hän näki vilahduksen liehuvaan valkoiseen pukuun pukeutuneesta naisesta ja urheilukassista, joka oli täynnä aseita. Seuraavassa välähdyksessä näkyi vihreällä veralla pyörivä biljardikuula ja laiskasti katon loisteputkia kohti kohoilevaa tupakansavua. Weston oli saapunut Gjordiin.

Weston on cool. Hän on älykäs, rento ja säteilee pätevyyttä ja ammattimaisuutta. Ei ole olemassa mitään, mitä Weston ei voisi selvittää olemalla nopea, säteilevä ja taitava automaattipistoolien käsittelijä.

Weston käyttää väkivaltaa niin kuin toiset käyttävät veistä ja haarukkaa – tyylikkäästi, taitavasti ja tehokkaasti. Väkivalta on keino hallita ympäristöä, älykäs väkivalta on pelottavaa.

Pue yllesi (kuvitteelliset) aurinkolasit ja suorista solmiosi. Hymyile ylimielisesti, tunne olevasi itsevarma ja cool. Voi olla, ettet hallitse tilanteita, mutta anna Westonin rentoutua ja ottaa asiat sellaisina kuin ne tulevat. Tilanteen hallinta voi merkitä myös vaikenemista ja tilanteen tarkkailua. Tyhmät ihmiset joutuvat suunniltaan.

Kovan kuoren alla piileskelevät aivan toiset tunteet, jotka Weston on huolellisesti kätkenyt toisilta Gjordin asukkailta.

Weston tuntee itsensä tyhjäksi: hänellä ei ole muuta syytä elää kuin coolina oleminen. Hän kaipaa sisältöä ja taustaa sille, mitä tekee ja kuka hän on. Hän pystyy näkemään toisten motivaation, tunteet ja tahdon, muttei omiaan. On aivan kuin hän suorittaisi Gjordissa tiettyä roolia tai tehtävää ilman, että sen takana on mitään näkyvää liikkeellepanevaa voimaa.

Westonin olemassaolo on arvoitus vailla välitöntä vastausta. Hän tietää, mitä hän osaa, muttei sitä, mistä on tullut tai miksi hän toimii niin kuin toimii. Kaikki muut vaikuttavat niin päämäärätietoisilta, ja se järsii Westonin itseluottamusta. Hän kuitenkin peittää tunteensa itseltään ja toisilta. Ei ole coolia olla epävarma itsestään.

Weston on väkivallan ja ammattilaisten jumala. Hän hallitsee Gjordista osaa, jonka on luonut alusta loppuun itse.

Westonin valtakunta on ammattilaisten maailma. Siellä on autoita satamalaitureita, joita sade huuhtoo himmeän projektorivalon alla. Siellä on baarien savuisia takahuoneita, joissa kovakasvoiset miehet pelaavat biljardia neonvalojen loisteessa. Kadunkulmissa tapahtuu hienovaraisia kohtaamisia, joissa kirjekuolet ja paketit vaihtavat omistajaa. Tapahtumat etenevät kuin renkaat vedessä. Siellä liikkuu ihmeellisen kauniita naisia kalliissa mekoissaan, tulipunaisine huulineen, kimaltavine koruineen ja kylmine silmineen ja hiljaisia miehiä tyylikkäässä mustissa puvuissaan ja valkoisissa paidoissaan, suljetut kasvot aurinkolasien takana. Savuavien revolvereiden jyly kimpoaa asfaltista ja rakenteilla olevan satamamakasiinin äänet kaikuvat ympäri valtakunnan. Mustia ruumispusseja autojen takapenkeillä. Auringon polttama asfaltti viidakko.

Se on mustavalkoinen maailma, ja Weston on sen mahtavin mies, mies kaikkien lankojen päässä, alamaailman kuningas. Hän tietää kaiken, mitä valtakunnassa tapahtuu, kaikki suunnitelmat, kaikki juonet, kaikki kaupat, kaikki kuolemantapaukset.

Westonin valtakunta on hänen persoonallisuutensa toisinto. Se on hänen oma, yksityinen lavastuksensa. Muistele, mitä olet nähnyt nykyaikaisissa gangsterielokuvissa ja ajattele suurkaupunkia. Westonin maailma koostuu vähäpuheisista, tyylikkäästä ja sitkeistä miehistä ja kohtalokkaista naisista, jotka juonikkaina siirtyvät miehestä toiseen. Timantinkovia huippuammattilaisia, jotka elävät lain ulkopuolella. Solmioiden ja automaattiaseiden veljeskunta.

Westonin voimat liittyvät aseisiin. Koska tässä skenaariossa ei ole systeemiä, sinun tarvitsee vain ajatella kaikkia aseita, joita pystyt kuvittelemaan. Valtavia laseraseita ja kranaatinheitimiä, konepistoolieita, konekiväärejä, pistooleja revolvereita, liekin-

heittimiä, käsikranaatteja, räjähteitä, suuria pamauksia – you name it, you’ve got it!

Weston on monien vuosisatojen ajan jakanut Gjordin neljän muun jumalan kanssa, joilla on samanlaiset voimat kuin hänellä itsellään. He ovat kokeilleet jokseenkin kaikkea mahdollista – sotaa, juonittelua, rakkautta, kaupankäyntiä ja liittoutumia. He ovat luoneet sivilisaatioita ja antaneet niiden jälleen muuttua soraksi. He ovat luoneet miljoonia olentoja lentämään, ryömimään ja kulkemaan Gjordin kuivalla, kivisellä kamaralla. He ovat peittäneet maan kivillä, ruoholla, verellä, luilla, teräksellä ja betonilla. Tomusta on luotu kokonaisia sukukuntia ja lajeja, ja kaikki on ollut seurausta jumalallisista sormien napsahduksista – useimmiten aivan huihin vuoksi.

Gjordiin on kuitenkin ilmestynyt kammottava ongelma. Sen nimi on Stralen, ja se hyökkää sekä Gjordia että sen jumalia vastaan.

Gjord murenee hieman joka kerta, kun Stralen ilmaisee itsensä, sillä kaikilla pinnoilla on repeämiä jokaisen taistelun jälkeen. Gjordin murentuessa hupenevat myös jumalten voimat ja vaikutusvalta. Heidän luomiaan olentoja kuolee, valtakunnat vapisevat Stralenin raivokkaiden hyökkäysten voimasta, rakennuksia sortuu ja vahinkojen korjaaminen on yhä vaikeampaa.

Weston ei aio hävitä. Hän ei halua menettää otettaan valtakunnastaan, ei varsinkaan ulkopuoliselle tunkeutujalle. Voittaminen on tärkeintä, muista se! Weston ei tiedä, mitä häviäminen tai voitetuksi tuleminen tarkoittavat. Hän ei anna koskaan periksi eikä koskaan menetä kasvojaan.

#### MUUT

RANE on yhtä älykäs, fiksu ja cool kuin Westonkin, ja Weston tuntee vastentahtoista kunnioitusta Ranea kohtaan. Hän ei kuitenkaan malta olla haastamatta Ranea. Kysymys kuuluukin, kumpi on heidän ikuisessa valtataistelussaan vahvempi. Weston ei aio hävitä taistelua Gjordin herruudesta, ei ainakaan Ranelle.

Pidä Ranen ja Westonin keskinäistä valtataistelua silmällä. Se on hienovaraista, mutta hyvin miehistä – kumpikaan ei tahdo menettää kasvojaan toisen edessä, ja molemmat haluavat mielellään johtaa ryhmää.

REBECCA on nainen. Joskus hän voi olla pirullisen houkutteleva, toisinaan epämiellyttävän lähelle tuleva ja tutkiva. On aivan kuin hän voisi nähdä Westonin lävitse. Weston ei pidä naisista, jotka eivät heti lankea hänen jalkoihinsa, eikä varsinkaan naisista, joita ei ole itse luonut. Erityisen vähän hän pitää Rebeccan äidillisestä, maailmoja syleilevästä puolesta.

Weston pelkää Rebeccaa eikä tiedä, miten suhtautua tämän itsenäiseen naiseuteen. Eniten hän pelkää sitä, että hänen pelkonsa näkyy hänen kasvoiltaan. Käyttäytyä hieman sovinistisesti Rebeccaa kohtaan, yritä näyttää hänelle hänen paikkansa – hän hän on vain nainen!

THAMOS on ollut Westonin ystävä, ehkä jopa hänen herransa, mutta se oli ennen se. Weston on vapautunut Thamosin vallasta, eikä heidän keskinäinen suhteensa ole ennallaan. Westonin mielestä Thamos on hieman sääliittävä, eikä hän enää kykene kunnioittamaan tätä.

Ajattele, että Weston ja Thamos ovat kerran olleet ystäviä. Kohtele häntä hieman halveksivasti, mutta kaipaa samalla vanhoja aikoja ja ole hieman epävarma – mitä ystävyys tilalle on tullut? Katkeruutta? Vihamielisyyttä? Kaipuuta? Voimasuhteet ovat muuttuneet – Weston on nyt vahvoilla.

HÄRULV on hurjinta ja vaarallisinta, mitä Weston tietää, ja hänen vihansa on ennalta arvaamaton, pelottava ja äkkinäinen. Weston ei kuitenkaan voi olla haastamatta Härulvin ylpeyttä ja taipumattomuutta, mikä saa vihan kuohahtamaan.

Ole varovainen Härulvin kanssa – hänen raivoaan ei voi pysäyttää, kun se kerran on ärsytetty esiin.

## *Härulv, muistatko...*

Poika seisoo portaiden yläpäässä. Olohuoneesta virtaa valoa pimeään käytävään. Haisee tupakalta ja oluelta. Nukkumaanmeno-aika on ollut jo kauan sitten, ja hänen pitäisi maata oman huoneensa pimeydessä, mutta hän on taas herännyt ääniin.

"... hänen iänikuiset oikkunsa ja mielikuvitusystävänsä ovat niin rasittavia." Äidin äänessä on jotain, mitä et voi tunnistaa. Sellainen pelottaa pientä poikaa.

"...sellainen katoaa ajan kanssa", isän ääni vastaa ärtyneesti. *Anna minun olla rauhassa*, isän ääni viestittää, aivan kuten silloin, kun poika kysyy jotain tärkeää.

He ovat vihaisia pojalle. Kaikki on taas hänen syytään. Et tiedä miksi, mutta itku hiipii kurkkuusi pimeydessä.

"Miksi meidän pitäisi ehdottomasti ottaa hänet?" kysyy äiti uudella, merkillisellä äänellään. Poika on ei-toivottu. Taas. Se sattuu, mutta sitten tapahtuu jotain outoa. Sinä heräät syvällä pojan sisällä. Viha, raivo, turhautuneisuus sen ikuisen tunteen vuoksi, ettei ole haluttu.

Hiivit sisään pojan olemukseen aivan hiljaa ja päästät itsesi irti. Taulut murskaantuvat, lelut leviävät pitkin lattiaa, lakanat repeävät riekaleiksi, ikkunaruuudut hajoavat pirstaleiksi. Äidin hysteerinen huuto kuuluu taustalla, isän ääni koettaa saada sinusta otteen, mutta olet kaiken kontrollin ulkopuolella. Olet Härulv ja vihasi on kammottava.

"Thomas on surkea pikku paska", Michael sanoo riemukkaasti. Toiset seisovat ringissä pojan ympärillä ja tirsкуvat. Lone, jolla on pitkä vaalea tukka kuin keijukaisella, tirsкуu myös. Poika punastuu ja hänen hengityksensä höyryää käsin neulotun kaulaliinan takana.

"Thomasilla ei ole äitiä, koska kukaan ei huoli sitä!" Michael jatkaa ja tönäisee poikaa kokeilevasti. Rinki tirsкуu taas, ja Lone tuijottaa poikaa uteliai, tyhjin silmin. Tämä on tapahtunut aikaisemminkin.

"Mitä sanot, Thomas, vai etkö uskalla sanoa mitään?" Michaelin ääni kuuluu piipityksenä pojan korvissa, ja seuraava tönäisy on vähällä kaataa hänet. Ohut lumikerros peittää koulupihan purukumien tahrin asfalttia.

Poika etsii turhaan piiristä ystävää, mutta kohtaa vain tyhjiä, nälkäisiä katseita. Turvapaikka on liian kaukana eikä pihavalvojan punaista takkia näy missään.

Sinä heräät syvällä punaisessa luolassasi ja venyttelet hitaasti. Kurkustasi purkautuu syvä murina ja katselet ympärillesi. Hallitsijat seisovat piirissä ympärilläsi. Niiden siankärsät kimaltavat limaisina kylmässä talviauringossa.

"KUOLKAA, HALLITSIJAT!" karjaisit yhtäkkiä ja räjähdät. Michael lentää asvalttiin ja jättää mustan jäljen valkoiseen lumipeitteeseen. "KUOLKAA KAIKKI!"

Lone kirkuu ja ojentaa torjuvasti kätesä. Rinki hajoaa ja ympärilläsi liehuu lapasia, pipoja ja kaulaliinoja. Kyntesi tarttuvat johonkin ja pitävät tiukasti kiinni, kiertyvät kurkun ympärille ja joku huutaa kimeästi. Veri värjää lumen ympärilläsi punaiseksi samalla, kun isku tosiensa jälkeen osuu punaiseen kraatteriin Michaelin kasvoissa.

Joku tarttuu sinuun takaapäin ja nostaa sinut ilmaan. Näet vilahduksen punaisesta takista ja kuulet huutoa. Isku saa pääsi tärisemään ja keskittymisesi herpaantuu.

"LOPETA HETI, THOMAS! OLETKO JÄRJILTÄSI!?" pihavalvoja huutaa. Michael makaa vähän matkan päässä elottomana verilammikossa. Vetäydyt takaisin tällä kertaa.

"Tappelemisesta ei ole mitään hyötyä", Thomas sanoo alistuneena ja silittää turkiasi. Syvä valitus nousee kurkustasi. Tappeleminen on elämä itse. Tappeleminen on ihanaa, itsetarkoitus.

"Hallitsijoita vastaan täytyy taistella ikuisesti. Ne on tuhottava, muuten ne nöyryyttävät koko maan", muriset vastaukseksi ja nostat niskakarvasi pystyyn.

"Eivät ne mitään Hallitsijoita ole, vaan koululaisia. Meidät erotetaan pian koulusta", Thomas sanoo huolestuneena ja katsoo hehkuvia silmiäsi. "Sinun täytyy lähteä pois vähäksi aikaa – muuten minun elämästäni tulee vielä vaikeampaa kuin nyt." Thomas hautaa kasvonsa turkkiisi. Punaiset seinät ympärilläsi lepattavat heikosti

ja sykkivät suonissasi virtaavan veren tahdissa. Olette syvällä Thomasin sisällä, jonne ei teidän lisäksenne pääse kukaan muu.

”Soturi ei luovu taistelusta”, sanot lujasti.

”Hallitsijoita on muuallakin kuin koulussa. Olen löytänyt maan, jossa hallitsijat pitävät valtaa”, Thomas sanoo nopeasti ja haroo taas turkkiasi. Veri kuohuu suonissasi.

”MISSÄ?” ärähdät ja ravistat Thomasin pois. Kyntesi repivät syviä viiltoja pehmeään lattiaan.

”Maan nimi on Gjord, ja sinä lähdet sinne taistelemaan Hallitsijoita vastaan”, Thomas kuiskaa kääntäen kasvonsa pois päin.

Muistat matkasta vain vähän. Siihen liittyy pitkä, kapea käytävä ja pieni mies, jolla on paljon papereita. Vaellatte lasinsirujen ja murskaantuneiden lehtien, ruostuneen raudan ja nokisen teräksen yli. Siellä on usvaa, joka muodostaa kylmiä pisaroita turkkiisi ja aurinko, joka häikäisee sinua. Gjordin rajaton maa levittäytyy jalkojesi juures. Seisotte korkealla vuorella ja Usva aaltoilee hitaasti horisontissa.

”Tuolla on maa, jota Hallitsijat hallitsevat”, Thomas sanoo ja osoittaa alla olevaa tasankoa. Pystyt näkemään kaukaisuudessa olentojen laumoja, jotka liikkuvat aaltoilun edestakaisin.

”Hyvästi, uskollinen ystävä. Elä ja taistele hyvin” Thomas sanoo ja kääntyy sinua kohti. On jäähyväisten aika.

Tapaat tasangolla Ranen, kivenkelin ja Westonin, kaikkien sankareiden sankarin. Taistelet kiivaasti ja saat lopulta oman valtakunnan Gjordin nurkasta.

Luot Sudet, maailman hurjimman kansan, ja pakotat Hallitsijat takaisin valtakuntasi kaukaisimmalle laidalle. Olet onnellinen. Gjordissa ovat kaikki taistelut, joita olet koskaan osannut toivoa.

Myöhemmin tulevat Rebecca ja lopuksi Thamos.

## *Rane, muistatko...*

Seisot portaiden yläpäässä. Olohuoneesta virtaa valoa pimeään käytävään. Haisee tupakalta ja oluelta. Nukkumaanmeno-aika on ollut jo kauan sitten, ja sinun pitäisi maata oman huoneesi pimeydessä, mutta olet taas herännyt ääniin.

"... hänen iänikuiset oikkunsa ja mielikuvitusystävänsä ovat niin rasittavia." Äidin äänessä on jotain, mitä et voi tunnistaa. Sellainen pelottaa sinua.

"...sellainen katoaa ajan kanssa", isän ääni vastaa ärtyneesti. *Anna minun olla rauhassa*, isän ääni viestittää, aivan kuten silloin, kun kysyt jotain tärkeää.

He ovat vihaisia pojalle. Kaikki on taas hänen syytään. Et tiedä miksi, mutta itku hiipii kurkkuusi pimeydessä.

"Miksi meidän pitäisi ehdottomasti tehdä se?" kysyy äiti uudella, merkillisellä äänellään. Poika on ei-toivottu. Taas. Se sattuu, mutta sitten tapahtuu jotain outoa. Sinä repeät kahtia, ja niin siinä oletkin sinä ja toinen poika. Toisen pojan nimi on Thomas, ja hän on itkun partaalla. Sinä taas olet kivienkeli, jota mikään ei kosketa. Olet Rane.

Eivät he sinulle vihaisia ole, vaan toisilleen. Tämä ei liity sinuun mitenkään, ymmärrät sen nyt. Mikään ei liity sinuun. Mikään ei voi koskettaa sinua.

"Thomas. Mitä osaat kertoa integraaleista?"

Thomas tuijottaa taulua opettajan takana. Se on harmaanvalkoinen liidusta, jonka monen sukupolven tylsät opettajat ovat sille tylsien kirjoitustensa muodossa levittäneet. Puhujanpönttö on kulunut, mutta taulu on varmasti vieläkin vanhempi. Opettajalla on jalassaan rumat, ruskeat kengät, jotka liikkuvat kärsimättömästi sekuntien kuluessa.

"Thomas... Mitä osaat kertoa i-n-t-e-g-r-a-a-l-e-i-s-t-a?!" Opettaja on ottamassa käyttöön Sen Tietyn Äänensävyyn. Thomas kohauttaa kevyesti olkapäitään ja tuijottaa edelleen taululle. Sen keskellä on valkoinen läiskä, ja näyttää siltä kuin siitä loistaisi valo. Se vie Gjordiin, Thomas ajattelee ja hymyilee yllättyneenä. Weston seisoo siellä tyhjällä maantiellä, hymyilee ja viittaa kädellään lukemattomiin ruumiisiin, jotka pilkkottavat ruudinsavun läpi. Kumarrut eteenpäin, haluat esiin. Tiedät tasan tarkkaan, mitä integraalit ovat, jos vain voisit saada opettajan huomion, jos vain Thomas häipyisi ja jättäisi kaiken sinulle, niin kuin hänellä on tapana tehdä. Mutta Thomas ei halua lähteä kokonaan, eikä hän myöskään aio sanoa mitään. Hän hymyilee Westonille taulun läpi.

"THOMAS!? Onko siellä KETÄÄN YLIPÄÄTÄÄN KOTONA?!"

Luokka kikattaa takanasi. Tunnet häpeän hiipivän pintaan. Olet raivoissasi, muttet voi mitään. Päätös on Thomasin.

On ilta ja tuuli ulvoo ullakkohuoneessasi. Olet yksin. Thomas on Gjordissa mielikuvitusystäväsä Westonin kanssa. Makaan sängyllä, kädet mukavasti niskan takana. Ajattelet...

Voit nähdä, kuinka Thomas ja Weston juoksevat yli loputtoman, asfaltin ja betonin peittämän tasangon. Siellä on usvaa, ja korkeat valonheittimet tekevät erilaisia kuvioita kosteaan pintaan. Näet vaihtelevia hahmoja, jotka ilmestyvät valosta ja katoavat siihen: miehiä pitkissä nahkatakkeissa ja aseet käsissään, ja yhtäkkiä varastot, nosturit ja vuoriksi pinotut kontit katoavat. Tasanko muuttuu satamaksi.

Thomas ja Weston ovat vauhdissa, he ampuvat hurjasti olentoja, jotka juoksevat pakoon heidän tieltään. Usvasta ilmestyy autoja, joiden lyhyt valaisevat kapeita kujia talojen välissä. Kaikki vapisee ja muuttuu taas toiseksi. Kapakat ilmestyvät tyhjältä, kaduille ilmestyy ihmisiä ja näkymättömästä taivaasta lankeaa maahan sade. Raskas bluesmusiikki kantautuu taloista. Thomas ja Weston katoavat sateeseen.

Makaat ja mietit. Mietit vapautta, kaikkea, mitä voisit saada aikaan Gjordissa, jos vain pääsisit sinne. Siitä voisi tulla sinun paikkasi. Voisit saada sen kokonaan itsellesi...

On yö, olet valmis ja voimakas, valmis lähtemään, valmis olemaan vapaa. Thomas uneksii Gjordista ja kaikesta, mitä hän ja Weston tulevat siellä tekemään. Hän hymyilee hieman yölampun valossa.

Kaikki käy yllättävän helposti, helpommin kuin olisit voinut uskoakaan. Yhtenä hetkenä olette molemmat hiljaisessa makuuhuoneessa, seuraavassa hiivit varovasti Thomasin perässä pitkää käytävää, jonka päässä kajastaa heikko, harmaa valo. Käytävä laajenee ja muuttuu huoneeksi, kirkoksi. Ohitatte pienen harmaan miehen, joka tutkii edessään olevia papereita otsa rypyssä. Ruostunut rauta ja lasinsirut rapisevat jalkojesi alla, mutta Thomas ei kuule sitä. Tulette ulos kirkosta ja näette aaltoilevan usvaseinämän. Se on Gjordin ja maailman raja. Silloin Thomas kääntyy hitaasti ja tuijottaa sinua epäuskoisena. "EI!" hän huutaa ja maa järisee jalkojesi alla. Heittäydyt nopeasti usvaseinämää vasten ja yrität kaikin voimin päästä sen läpi. Hetken aikaa ympärilläsi on kylmää ja inhottavaa, mutta sitten Gjordin kalpea valo osuu ylöspäin kääntyneisiin kasvohisi, ja katsot ylös kohti lyijynharmaata taivasta.

Olet tasangolla, jolla kaikki on mahdollista. Pystyt aistimaan Thomasin avuttoman raivon takanasi, mutta edessäsi on kaikkea niin kauas kuin silmä kantaa. Olet lopultakin vapaa.

Tapaat Westonin kasvokkain Tasangolla ensimmäistä kertaa. Taistelette Gjordista, mutta kumpikaan ei voita tai häviä, ja Thomas seuraa avuttomana sivusta. Ajan myötä asetutte molemmat omiin osiin Gjordia epävarman ja sanattoman rauhansopimuksen mukaisesti.

Härulv saapuu Tasangolle eräänä päivänä. Hän on suuri ja hurja ja taistelee kuin mieletön sinua ja Westonia vastaan. Lopulta sallitte hänellekin oman valtakunnan, oman osan Gjordista, ja tunnette olevanne nyt Gjordin kolme itsevaltaista jumalaa.

Rebecca ilmestyy eräänä päivänä. Hän on irrottanut Thomasista, hänen peiloistaan ja alistuneisuudestaan aivan kuten sinäkin. Hän on kaunis, villi ja voimakas. Pidät hänen vapaudestaan ja elämänhalustaan ja suot hänelle vapaaehtoisesti oman valtakunnan.

Lopulta Thomaskin tulee Gjordiin, mutta hänen nimensä on Thamos. Hän on lopultakin luopunut elämästä maailmassa ja paennut Gjordiin. Hän on mielestäsi vanhentunut, katkeroitunut ja muuttunut heiveröisemmäksi. Kaikki Thomasin ja Westonin välillä ei ole kuin ennen. Olet puhunut Westonin kanssa, sanonut hänen olleen Thomasin leikkikalua. Olet vapauttanut itsesi lisäksi Westonin.

## *Rebecca, muistatko...*

"Tapa se, astu sen päälle." He seisovat piirissä maahan kätkeytyneen linnunpoikasen ympärillä. Sen nokka on puolittain auki kuin sen olisi vaikea hengittää. Peter, joka huomasi linnun ensimmäisenä, nauraa vähän lammasmaisesti. Thomas ja toiset pojat ovat matkalla koulusta kotiin, ja aurinko paistaa pilvettömältä taivaalta. Kesäloma alkaa viikon päästä.

"Anna mennä, liiskaa se!" Michael sanoo ja tönäisee sinua kevyesti.

"Anna sen olla", poika mutisee ja katsoo linnunpoikasta. Sillä on paljon siniharmaita höyheniä ja pieni, punainen läikkä rinnassa. Sen toinen siipi on maassa, ja lintu ojentelee sitä aina välillä. Se voi olla murtunut.

Oikeastaan hän haluaisi vain ottaa linnun käsiinsä ja silittää sen pikkuista päätä. Viedä sen kotiin, mutta ääni hänen päässään kieltää häntä tekemästä sitä. Hän menettäisi kasvonsa toisten edessä. Sellainen ei käy. Mutta hän ei myöskään pysty astumaan kumisaappaallaan tuon pienen pään päälle.

"Tee se nyt, vai etkö muka uskalla", Michael sanoo ja tönäisee Thomasia taas. Toisten katseet siirtyvät odottavina linnusta sinuun. Michael on taas saattanut hänet tilanteeseen, josta ei pääse pakoan. Lokki lentää kirkuen korkealla lasten yllä ja heilauttaa pari kertaa siipiään noustakseen korkeammalle. Aurinko polttaa poskiasi.

"Thomas on likkapoika. Thomas on pieni, arka paska."

Thomas tuntee punan kohoavan kasvoilleen. Jos hän veisi linnun kotiin ja antaisi sille ruokaa ja vettä, se saattaisi kesyyntyä ja istua hänen olkapäällään. Niinpä hän nostaa jalkaansa ja laskee sen raskaasti alas. Kuuluu nariseva ääni. Jotain syvällä hänen sisällään särkyä, ja sinä synnyt.

Istut peilin edessä ja annat harjan liukua hiustesi läpi pehmein, pitkin vedoin. Hiukset laskeutuvat pehmeinä kiharoina korviesi päälle ja hehkuvat lämpimästi kynttilänvalossa.

Lasket harjan hitaasti kädestäsi ja otat siveltimen. Otat siihen hieman luomiväriä ja levität sen silmäluomillesi, ensin toiseen ja sitten toiseen. Hymyilet varovasti, mutta lämpimästi pelikuvallasi. Kynttilöiden liekit heijastuvat silmistäsi.

Ripsiväri korostaa ripsiäsi, saa ne näyttämään tuuheilta ja tummilta ja muuttaa silmäsi suuriksi ja kysyviksi. Huulipuna tekee huulistasi täyteläiset ja houkuttelevat, ja työnnät huulesi tötterölle. Sipaiset vielä nopeasti poskipunaa korostamaan kapeita poskiasi.

Valitset pöydällä olevista pulloista mieleisesi ja pirskotat parfyymiä varovasti kaulallesi, rintaasi ja ranteisiisi. Tuoksu leviää huoneessa, kesän ja lämpimien öiden tuoksu.

Sitten mekko, joka asettuu kevyesti lanteillesi ja korostaa pieniä, pyöreitä rintojasi. Katselet itseäsi kauan peilistä, tutkit hehkuvia kasvojasi ja varjoja. Naisen ilmestys. Ajattelet rakastajaa, jonka kädet hyväilisivät mekkoasi, jonka huulet painuisivat omiasi vasten, hänen kielensä makua.

"Thomas, minä ajattelin..." poika puoliksi avoimen oven luona pysähtyy kesken lauseen ja tuijottaa sinua epäuskoisesti. Punastut kovasti ja katsot avuttomasti ympärillesi, kaoottiset tunteet sisälläsi velloen.

"MITÄ HELVETTIÄ TÄMÄ ON, MIES!?" poika huutaa kauhuissaan ja avaa oven kokonaan. Painut kasaan, syvälle pimeyteen, kauhuissasi ja ahdistuneena.

Thomas tuijottaa avuttomana itseään, mekkoaan ja meikkiään ja kuiskaa: "En tiedä..."

Kaikki on kuin unta. Joskus näet itsesi vilahtavan kaupan näyteikkunassa, peilissä, ja joskus se poika, Thomas, vastaa katseeseesi. Kaduilla etsit turhaan miestä, jonka lantio saisi sinut tuntemaan outoa halua. Yöllä heräät pimeydessä ja lasket kätesi lämpimien reisiesi väliin. Elät lyhyitä hetkiä, silmänräpäyksiä vailla tarkkailua, kun Thomas ei aavista läsnäoloasi. Kätesi hyväilevät, silmäsi näkevät. Tunnet pimeydessä kaipuuta ja halua.

Sinä ja Thomas käytte sotaa. Astut esiin aina, kun se on mahdollista, hiivit hänen



ajatuksiinsa, kosketat hänen sieluaan. Hän taistelee vastaan, pakottaa sinut takaisin sykkivään pimeyteen, muuttaa hyväilysi miehekkäiksi liikkeiksi ja katseesi vihamieliseksi tuijotukseksi. Häviät kerta toisensa jälkeen, ja pian edessäsi on pelkkää pimeyttä.

Et osaa sanoa, kauanko olit pimeydessä. Ajalla ei enää ole merkitystä. Vankilasi on ahdas ja kapea, vaikka sen seinät muotoutuvatkin sinun mukaasi. Poika siellä jossain, Thomas, uskoo vakaasti itsensä ja tuntee vuoksesi suurta ahdistusta. Sinä odotat ja odotat.

Pimeydessä on valoisa paikka, tunneli, joka avautuu hitaasti edessäsi. Kuljet eteenpäin haparoiden ja epävarmana – pelkääät ansoja ja että tilanteesi vaikeutuu entisestään. Valo voimistuu voimistumistaan ja kasvaa tunneliksi, jonka läpi leijut hitaasti. Tunneli kasvaa laajaksi suuaukoksi, jossa voit ojentautua täyteen mittaasi. Puristat silmäsi tiukasti kiinni ja katsot sitten. Loputon tasanko avautuu jalkojesi juuressa. Thomas seisoo vähän matkan päässä.

”Täällä voit olla vapaasti”, hän sanoo, kääntyy ja katoaa siniseen usvaan. Olet yksin.

Tapaat Ranen, Westonin ja Härulvin ja joudut mukaan taisteluun maasta ja paikasta maagisessa maassa nimeltä Gjord. Voitat itsellesi oman nurkan ja luot siitä vähitellen itsellesi valtakunnan. Kasvoit taistelujen myötä vahvemmaksi, suuremmaksi, hedelmällisemmäksi. Gjordissa on hyvä olla. Thamos saapuu viimeisenä.

## *Thamos, muistatko...*

On ilta ja hämärtää. Olet ulkona leikkimässä toisten lasten kanssa. Äitisi kutsuu sinut sisälle hetken kuluttua, sillä nukkumaanmeno-aika lähestyy. Olet kuitenkin mennyt piiloon sillä et aio mennä sisälle. Olethan Mister Black Mask, ja näin ollen voittamaton.

Pensaasta kuuluu rapinaa. Joku toinen lapsista. Hiivit hitaasti lähemmäksi ja vedät pistoolit esiin taskuistasi valmiina taisteluun. Huudat ”PAM!” ja heittäydyt pensasiin. Kuuluu kauhistunut huuto ja paras kaverisi Weston kaatuu nurmikolle. ”Hys”, kuiskaat ja viittaat toisten lasten suuntaan. Weston nousee ylös ja pyyhkii lehdet ja ruohon pois vaatteistaan.

”Olit vähällä ampua minut, vai mitä?” hän kuiskaa kiihtyneesti.

Pudistat päätäsi ja vastaat: ”Lipas oli jo tyhjä, enkä ikinä ampuisi parasta kaveriani.” Kierrätte varovasti katuvalot ja löydätte polun, joka vie naapurin puutarhaan. Olet yhdessä parhaan kaverisi Westonin kanssa, eikä haittaa, ettei hänellä ole ruumista.

Seisot portaiden yläpäässä. Olohuoneesta virtaa valoa pimeään käytävään. Haisee tupakalta ja oluelta. Nukkumaanmeno-aika on ollut jo kauan sitten, ja sinun pitäisi maata oman huoneesi pimeydessä, mutta olet taas herännyt ääniin.

”... hänen iänikuiset oikkunsa ja mielikuvitusystävänsä ovat niin rasittavia.” Äidin äänessä on jotain, mitä et voi tunnistaa. Sellainen pelottaa sinua.

”...sellainen katoaa ajan kanssa”, isän ääni vastaa ärtyneesti. *Anna minun olla rauhasssa*, isän ääni viestittää, aivan kuten silloin, kun kysyt jotain tärkeää.

He ovat vihaisia sinulle. Kaikki on taas sinun syytäsi. Et tiedä miksi, mutta itku hiipii kurkkuusi pimeydessä.

”Miksi meidän pitäisi ehdottomasti ottaa hänet?” kysyy äiti uudella, merkillisellä äänellään. Olet ei-toivottu. Taas. Se sattuu, mutta sitten tapahtuu jotain outoa. Sinä repeät, ja niin siinä oletkin sinä ja kaksi muuta olentoa. Toisen olennon nimi on Rane, ja hän on kivienkeli. Toinen on jättiläismäinen susi nimeltä Härulv.

Olet itkun partaalla. Rane kohauttaa hartioitaan välinpitämättömästi: alakerran riita ei koske häntä, sillä hän on kiveä, eikä kiveä voi satuttaa. Härulv kuitenkin ulvoo pääsi sisällä. Se on raivoissaan, koska sitä lähetetään paikasta toiseen, sijaisvanhemmalta toiselle.

Maailma ympärilläsi muuttuu punaiseksi, ja Härulv pääsee irti sisälläsi. Taulut murskaantuvat, lelut leviävät pitkin lattiaa, lakanat repeävät riekaleiksi, ikkunaruudut hajoavat pirstaleiksi. Äidin hysteerinen huuto kuuluu taustalla, isän ääni koettaa saada sinusta otteen, mutta Härulv on kaiken kontrollin ulkopuolella.

”Anna mennä, liiskaa se!” Michael sanoo ja tönäisee sinua kevyesti.

”Anna sen olla”, mutiset ja katsot linnunpoikasta. Sillä on paljon siniharmaita höyheniä pieni ja punainen läikkä rinnassa. Sen toinen siipi on maassa, ja lintu ojentelee sitä aina välillä. Se voi olla murtunut.

Oikeastaan haluaisit vain ottaa linnun käsiisi ja silittää sen pikkuista päätä. Viedä sen kotiin, mutta ääni päässäsi kieltää sinua tekemästä sitä. Menettäisit kasvosi toisten edessä. Sellainen ei käy. Mutta et myöskään pysty astumaan kumisaappaallasi tuon pienen pään päälle.

”Tee se nyt, vai etkö muka uskalla”, Michael sanoo ja tönäisee sinua taas. Toisten katseet siirtyvät odottavina linnusta sinuun. Michael on taas saattanut sinut tilanteeseen, josta ei pääse pakoon. Lokki lentää kirkuen korkealla yläpuolellanne ja heilauttaa pari kertaa siipiään noustakseen korkeammalle. Aurinko polttaa poskiasi.

”Thomas on likkapoika, Thomas on arka pikku paska.” Tunnet punan kohoavan kasvoillesi.

Jos voisit linnun kotiin, ja antaisit sille ruokaa ja vettä, se saattaisi kesyntyä ja istua olkapäälläsi. Nostat jalkasi ja lasket sen raskaasti alas. Kuuluu nariseva ääni. Jotain syvällä sisimmässäsi särkyy, ja jotain syntyy. Rebecca – lempeä huolehtija.

Aika kuluu, ja Weston, Rebecca, Rane ja Härulv ohjaavat elämää puolestasi. Weston on kova ja fiksu ja auttaa sinua tyttöjen kanssa ja kiusallisissa tilanteissa.

Rane esiintyy koulussa ja saa huippuarvosanoja. Härulv hallitsee koulunpihaa ja nujertaa kiusaajasi. Rebecca elää hiljaista elämäänsä sielusi pohjalla, sillä häpeät häntä.

Vähitellen kuitenkin huomaat, ettei sellainen peli vetele. Härulv on vähällä aiheuttaa koulusta erottamisen, ja Rebecca tekee sinusta niin herkän, että se on noloa. Olet kasvamassa erilleen Westonista. Rane vaatii aivan liikaa tilaa. Siksi luot ystävilleesi valtakunnan, Gjordin, jossa he saavat elää ja kehittyä aivan vapaasti.

Olet kuitenkin yksinäinen ilman ystäviäsi, ja kaikki menee pieleen. Tytöt nauravat avoimesti surkeille yrityksillesi ottaa heihin kontaktia. Aloitat opiskelun yliopistossa, mutta et pysty keskittymään opetukseen ja kaipaat Westonia.

Päätät lähteä Gjordiin, paeta todellisuudesta, joka on liian kova. Kutsut itseäsi Thamosiksi Thomasin sijaan ja päätät olevasi mahtava henkien manaaja.

Asiat Gjordissa eivät kuitenkaan ole niin kuin pitäisi. Siellä ei ole tilaa sinulle, toiset eivät enää ole ystäviäsi, ja Westonkin on kääntänyt sinulle selkäsi. Gjordissa on juonittelua ja salaliittoja, taisteluita, kinastelua ja riitaa – ei sitä rauhaa, jota tulit sieltä hakemaan. Olet katkera.

## *Weston, muistatko...*

On ilta ja hämärtää. Olet ulkona leikkimässä toisten lasten kanssa. Äitisi kutsuu sinut sisälle hetken kuluttua, sillä nukkumaanmeno-aika lähestyy. Olet kuitenkin mennyt piiloon sillä et aio mennä sisälle. Olethan Mister Black Mask, ja näin ollen voittamaton.

Pensaasta kuuluu rapinaa. Joku toinen lapsista. Hiivit hitaasti lähemmäksi, vedät pistoolit esiin taskuistasi valmiina taisteluun. Huudat ”PAM!” ja heittädyt pensaisiin. Kuuluu kauhistunut huuto ja paras kaverisi Thomas kaatuu nurmikolle. ”Hys”, kuiskaat ja viihteet toisten lasten suuntaan. Thomas nousee ylös ja pyyhkii lehdet ja ruohon pois vaatteistaan.

”Olit vähällä ampua minut, vai mitä?” hän kuiskaa kiihtyneesti.

Pudistat päätäsi ja vastaat: ”Lipas oli jo tyhjä, enkä ikinä ampuisi parasta kaveriani.” Kierrätte varovasti katuvalot ja löydätte polun, joka vie naapurin puutarhaan. Olet yhdessä parhaan kaverisi Thomasin kanssa, eikä haittaa, ettei sinulla ole ruumista.

Olet elokuviissa Thomasin kanssa. Elokuva pyörii valkokankaalla, sankari hiipii alas käytävää, jossa roisto odottaa. Sinä ja Thomas tiedätte sen, koska olette nähneet elokuvan viidesti aikaisemmin, mutta sankari ei tiedä sitä.

Thomas kaivelee kiihtyneenä karkkipussia ja työntää suuhunsa lakritsia ja viinikumeja. ”Katso, nyt se vetää aseet esiin ja on valmis”, hän kuiskaa. Nyökkäät, sillä tiedät hyvin sankarin ehtivän juuri ampua esiin loikkaavaa roistoa, joka tekee kaksi kuperkeikkaa lattialla ja ampuu sankaria kahdella täysautomaattisella aseellaan.

Thomas kaivaa pussistaan banaanikarkit. Ne ovat parhaita, joten Thomas on jätännyt ne viimeiseksi. ”Kunpa sinäkin voisit syödä näitä”, hän sanoo hieman surullisena.

Nyökkäät, mutta et tietenkään voi.

Teitä vastapäätä istuu tyttö. Kaunis, vaalea, hymyilevä. Huomaat Thomasin kiemurtelevan nolona ja ahdistuneena.

”Tee jotain Weston, sano jotain...” Thomas kuiskaa sinulle. Nyökkäät ja astut esiin.

”Tuli tuossa mieleen, haluaisitko lähteä syömään...”, sanot rennosti ja hymyilet tyttölle. Thomas nyökkää kiihtyneenä. Ruoka on hyvä idea, tyttö haluaa varmaankin syödä.

Tyttö hymyilee sinulle ja kokoaa tavaransa laukkuun. Aurinkolasit, huulipunaa, kortteja ja savukkeita. Sytytät coolisti tytön savukkeeseen ja ehdotat ravintolaan siirtymistä. Thomas on piiloutunut yhteisen tietoisuutteen pohjalle ja uskaltaa tuskin katsoa, mitä tapahtuu.

Autat tyttöä pukemaan takin päälleen, juot cappuccinon loppuun ja astut ulos kahvilasta. Ensin syömään, sitten takaisin kahvilaan, kenties hieman suudelmia, ja se on siinä. Onneksi Thomasilla on sinut.

Seisot Gjordin kalpeassa valossa ja katselet ympärillesi.

”Täällä sinä siis tulet asumaan”, Thomas sanoo ja heilauttaa kättään. Nyökkäät hieman happamesti. Tasanko on tyhjä niin kauas kuin silmä kantaa.

”Voimme rakentaa kokonaisen maailman, joka sopii sinulle, ja jossa sinulla voi olla oma ruumis”, sanoo Thomas ja heilauttaa taas kättään. Et ole kovin vakuuttunut. Mitä ihmettä voisit tehdä yksin tyhjässä maailmassa?

”Ymmärräthän, että on paras mielle molemmille, että olet täällä”, Thomas sanoo. Olette puhuneet siitä monta kertaa. Ongelmasta ruumiin kanssa. Thomasin ongelmasta. Ongelmasta, jonka sinä ja olemassaolosi aiheuttavat.

”Ei oikein ole valinnanvaraa – vai mitä?” sanot ja katsot Thomasia suoraan silmiin.

”Näin on paras molemmille, Weston. Mutta minä tulen käymään, sopiiko?”

Thomas lähtee. Olet yksin.

Rane ja Härulv tulevat. Et ole enää yksin. Taistelette hetken Maasta, ja he saavat omat valtakuntansa.

Rebecca tulee. Rane, Härulv ja sinä olette löytäneet hiljaisen, mutta epävakaan tasapainon – olette jakaneet maan keskenänne ja luoneet omat valtakuntanne. Taisette yhdessä Rebecca, tuota outoa ja erikoista naista vastaan, mutta hän on vahvempi kuin miltä näyttää, ja saa lopulta oman valtakuntansa.

Thomas palaa takaisin, tällä kertaa jäädäkseen. Hän kutsuu itseään Thamosiksi ja asettuu henkien manaajana Gjordin rappeutuneelle laidalle. Kaikki välillänne ei kuitenkaan ole niin kuin ennen. Te kaikki olette vanhentuneet. Sinä olet kasvanut suuremmaksi. Thomas on muuttunut pienemmäksi ja epävarmemmaksi. Tai ehkä hän on aina ollut sellainen, et vain ole huomannut sitä.