

POMPEJI



AKI & ELISA RIIMUKIVI



OTAVAN OPISTO

Aki & Elisa Riimukivi

Pompeji

Copyright (c) J. Aki & Elisa Riimukivi, 2013

Taitto Jere Lauha & Samuli Turunen, Otavan Opisto

SISÄLLYS

Pompeji	4
Säännöt	4
Hahmot	4
Varusteet	4
Valinnaiset varusteet, valitse 2	4
Pelin kulku	5
Opittavia asioita	6
Linkejä	7
Juoni	7
Raunioihin tutustuminen	7
Henget	10
Raunioille tunkeutuminen	11
Kohtaus hautausmaalla	11
Vaihtoehto 1: Varasto	13
Vaihtoehto 2: Keskustelu arkeologien kanssa	15
Kirouksen purkaminen	17
Vaihtoehtoinen loppu	17
Liitteet	17

Pompeji

Ryhmä opiskelijoita saapuu viisipäiväiselle opintomatalle Italiaan tutkimaan Pompejin raunioita. Asiat saavat kuitenkin yliluonnollisen käänteen ja pelaajien tehtävä on palauttaa asiat normaaleiksi.

Säännöt

Peli suunniteltu käyttämään FUDGE-sääntöjärjestelmää [http://www.fudgerpg.com/goodies/fudge-files/core/FUDGE-1995-Edition-\(PDF\)/](http://www.fudgerpg.com/goodies/fudge-files/core/FUDGE-1995-Edition-(PDF)/) (saatavilla ilmaiseksi Open Game Licensen alla), mutta voidaan käyttää suunnilleen millä järjestelmällä hyvänsä. Tarvitset kuitenkin jonkin säännöstön, sekä hieman kokemusta pelinjohtamisesta.

Hahmot

Hahmolomakkeet ja taitolistat liitteenä.

Varusteet

- Hotellilla viikoksi vaatteita ja yksi läppäri/huone
- Reppu
- muistiinpanovälineet
- puhelin
- vesipullo
- lompakko
- Pompejin kartta/esite

Valinnaiset varusteet, valitse 2

- yleistyökalu/leatherman
- naposteltavaa
- kamera
- tabletti
- aurinkovarjo
- taskulamppu
- sadevaatteet
- kiikarit

Pelin kulku

- Intro

- Alkubriiffi
- Saapuminen Pompejiin ja siellä kiertely
- Tutkimusryhmän havaitseminen

- Pelin runko

- Siirtyminen hotellille
- Valokuvien purkaminen
- Haamujen havaitseminen
- Ensimmäisen asteen yhteys
- Siirtyminen hautausmaalle
- Raunioille tunkeutuminen
- Tapaaminen Pompeiuksen suvun kanssa
- Historian kertaus
- Haamujen pulma ja sen ratkaiseminen
- Jatkoimenpiteet
- Varastolle tai arkeologien juttusille

1. Varasto

a. Murtautuminen

- Sisäänpääsy
- Patsaiden löytäminen ja poisvienti
- Jatka kohtaan 3.b

b. Tutkijoiden kanssa puhuminen

- Ohjataan katakombille, kohta 2.

2. Arkeologien kanssa juttusille

a. Ryhmänjohtaja Di Lucan tapaaminen

- Skeptikko ja tiedemies, ei usko vaikka näkee.
- Anette uskoo ja vinkkaa menemään intendentin puheille.

b. Ohjataan Napolin arkeologisen museon intendentin juttusille, joka vastaa Pompejin arkeologisista kaivauksista.

- Intendentti Antonio Pappagello on juuri nyt Pompejissa tarkistamassa kaivauksia ja löytyy läheisestä kahvilasta.
- Antonion suostuttelu.

3. Henkien saattaminen lepoon

- a. Jos hahmot ovat suostutelleet intendentin paikalle, suljetaan paikka ja rauhoitetaan jatkotutkimuksilta.
 - Laitetaan paikka kiinni ja lähdetään kotiin.
 - Jos on vielä peliaikaa, siirrytään kohtaan 4.
- b. Jos hahmot ovat vain ryöstäneet jumalpatsaat ja vieneet ne paikalleen
 - Viimeistään seuraavana aamuna tapahtunut huomataan ja patsaat tullaan todennäköisesti hakemaan pois. Sankareitamme odottaa rangaistus jos jäävät kiinni.
 - Kirous täytyy purkaa, jos on aikaa/ratkaisusta halutaan pysyvä.

4. Kirouksen purkaminen

- a. Kerrotaan, että Vesuviuksen kraaterin pohjoispuolella asuu vanha eukko, jolla voisi olla keinot kirouksen purkamiseen.
 - Patsaat pitää ottaa mukaan.
- b. Kirous puretaan heittämällä patsaat Vesuviuksen kraateriin.

Loppuratkaisu

Katakombeista viedyt jumalhahmot on vietävä omille paikoilleen oikean haamun haudan luokse. Jos ratkaisusta halutaan pysyvä, on kirous purettava.

Opittavia asioita

- Missä maassa on Pompeji/Vesuvius.
- Milloin/miten Pompeji ja Herculaneum (italiaksi Ercolano) tuhoutuivat.
- Mitä tulivuorenpurkauksen yhteydessä tapahtuu.
- Millaista oli Italiassa 79 jaa.
- Rooman valtakunnan ajan uskonnot, jumalat ja taikausko/rituaalit.
- Rooman valtakunnan ajan kieli oli latina.

Huomioita

- Henget voidaan nähdä vain kameran/kännykkäkameran tms etsimen läpi, puhe kuullaan kyllä.

Linkkejä

Rooman jumalat: http://www.edu.vaasa.fi/roomaprojekti/Rooman_jumalat.htm

Rooman ja Kreikan jumalat verrattuna: http://en.wikipedia.org/wiki/Interpretatio_graeca

Pompeji: <http://pompeji.metropolia.fi/>

Rooman ajan nimeämiskäytännöt: http://fi.wikipedia.org/wiki/Roomalainen_nimi

Herculaneum: <http://en.wikipedia.org/wiki/Herculaneum>

roomalaiset jumalat: <http://historianet.fi/sivilisaatiot/roomalaiset/kuinka-paljon-jumalia-roomalaisilla-oli>

mittayksiköt: <http://historianet.fi/sivilisaatiot/roomalaiset/mita-mittayksikkoja-roomalaiset-kayttivat>

raha: <http://historianet.fi/sivilisaatiot/roomalaiset/mita-kolikoita-roomalaisilla-oli>

Juoni

Raunioihin tutustuminen

Olette saapuneet viisipäiväiselle (ma-pe) opintomatkalle Italiaan. Olette saapuneet maanantaina Pompejiin ja majoittuneet hotelliin nimeltä M.E.C. ja seuraavana päivänä lähdette tutustumaan Pompejin arkeologiselle alueelle. Kiertelette paikkoja intopinkeän naisopettajan ja rutinoituneen oppaan johtamina. Paikalla on paljon muitakin turisteja. Aloitate kiertelyn pääporttien luota, jonka vieressä on Juppiterin temppeli. Kiertelette pitkin aluetta käyden läpi amfiteatterit, gladiaattoriareenat ja alueella olevat temppelit. Opas kertoo alueen historiasta puhuen englantia vahvalla italialaisella aksentilla ja opettaja ohjeistaa tallentamaan kameralla eri kohteita.

Opettaja:

- Kaarina Ojantaus-Tuomisto, vaalea nelikymppinen naisopettaja. Ensimmäistä kertaa opintoretkellä, halunnut aina käydä Italiassa.

Opas:

- Alida, erittäin lyhyt ja siro kolmekymppinen nainen, hieman tympääntyneen oloinen.

Opas voi mainita kierroksella muun muassa seuraavia asioita:

- Pompeji hautautui Vesuviuksen purkauksessa vuonna 79 jaa., joka on ensimmäinen suuri tulivuoren purkaus, josta on olemassa yksityiskohtaiset ja säilyneet havainnot. Sekä Herculaneum että Pompeji tuhoutuivat täysin ja tuhannet ihmiset kuolivat kattojen romahtaessa sataneen tuhkan ja hohkakiven painosta tai jopa 300-asteiseen pyroklastiseen hyökyyhyn, joka tuli vuorelta arviolta 100km/h tai viimeistään tukehtuen sen tuomiin myrkyllisiin kaasuihin ja tuhkaan.

- Muinaisen tarun mukaan Rooman perustivat kaksoset Romulus ja Remus vuonna 756 eaa. Todellisuudessa Rooma on todennäköisemmin syntynyt pikkukylien yhdistyessä kuningaskunnaksi joskus 800-luvulla eaa. Noin vuonna 475 eaa Roomasta tuli tasavalta ja se alkoi kosiskella naapureitaan liittolaisiksi ja valloittaa niitä. Samalla niemimaalla asuneet etruskit vastustivat kaikista eniten Rooman valloitusaikeita. Siitä lähti Rooman valtakunnan laajeneminen, ensin koko Italian niemimaa ja siitä sitten yhä laajemmalle. Valloittamisessa käytettiin "hajoita ja hallitse" -politiikkaa, jolloin voitetuista tuli liittolaisia. Rooman imperiumi ylsi parhaimmillaan Lontoosta Pohjois-Afrikkaan/Egyptiin ja Espanjasta Lähi-Itään. Vuonna 116 Trajanus valloitti hetkeksi Mesopotamian (Irak), mutta seuraava hallitsija Hadrianus joutui siitä luopumaan. Siitä alkoi Rooman imperiumin sortuminen. Rooman valtakunta jakautui kahtia vuonna 395 Länsi-Roomaan (tuhoutui 476) ja Itä-Roomaan eli Bysanttiin (tuhoutui 1453).

- Roomalaiset uskoivat jumaliinsa, jotka oli melko pitkälti kopioitu kreikkalaisilta. Jumalten nimiä muutettiin roomalaisten suuhun paremmin sopiviksi ja myöhemmin uusia jumalia keksittiin lisää tarpeen mukaan tai omittiin muista uskonnoista. Kaiken kaikkiaan jumalia oli noin pari sataa. Jumalille uhrattiin aina kulloisenkin tarpeen mukaan. Yleensä uhrilahjoina annettiin hedelmiä tai viiniä, joskus myös eläimiä tai patsaita. Jokaisessa kodissa oli pieni kotialttari, jolla talon asukkaat uhrasivat Jares-nimellä kutsutuille kotijumalilleen. Perheenjäsenet uhrasivat kotijumalalleen joka aamu ja siitä hyvästä kotijumalat suojelivat taloa ja sen asukkaita pahalta.

- Roomalaiset olivat erittäin taikauskoista väkeä. He uskoivat noitiin, jotka kaappasivat öisin lapsia ja surmasivat heidät. Käytännössä jokaisesta asiasta saattoi löytää hyvän tai huonon ente. Esimerkiksi solmujen uskottiin heikentävän uskonnollisten seremonioiden tehoa. Siksi myös kehruvälineitä ei saanut pitää peltojen lähellä, etteivät kehrätessä mahdollisesti syntyneet solmut tuhoaisi satoa. Oli erittäin yleistä, että pahoja henkiä ja onnettomuutta vastaan suojauduttiin uhraamalla suojeleville jumalille ja erilaisten amulettien avulla. Myös erilaisten toimenpiteiden uskottiin suojelevan pahalla (esim. sylki lapsen otsalla suojeli pahalta silmältä). Erityisesti lasten uskottiin olevan erityisen alttiita pahoille voimille (korkea lapsikuolleisuus) ja heitä suojeltiin voimakkaimmin. Lapsen synnyttyä kodissa järjestettiin seremonia, jolla jumalia pyydettiin pitämään pahat henget pois lapsen kotoa. Lisäksi lapset kantoivat kaulassaan bullaksi kutsuttua metalli- tai nahkakoteloä, jonka sisällä oli onnea tuovia amuletteja ja pojat käyttivät murrosikään asti toogaa, jossa oli violetinpunainen reunus.

- Roomalaiseen taikauskoon kuului myös lemurit, jotka olivat vainajien levottomia henkiä, joita ei oltu haudattu asianmukaisten rituaalien mukaisesti. Vaarallisimpina pidettiin väkivaltaisesti kuolleiden, kuten murhan uhrien, henkiä. Sairauksien uskottiin johtuvan siitä, että lemurit olivat saaneet sairastuneen ruumiin valtaansa, eikä biologisia syitä edes harkittu. Lemurien lisäksi pelättiin ihmisiä ja noitia sekä kanssaihmissiä. Moni pelkäsi vihamiehen langettavan heidän päälleen epäonnea loitsuilla ja kirouksilla, eikä noituussyytöksiä pelätty esittää (etenkin jos siitä oli jotain hyötyä syytöksen tekijälle). Monet yrittivät kirotta vihamiehiään maageilta ostamallaan lyijylevyillä, joille kirjoitettiin kirous toisen epäonneksi.

- Astrologit, ennustajat ja maagit käyttivät kansan taikauskoa reilusti hyväkseen. Astrologit ennustivat tähdistä, ennustajat ihan mistä tahansa ja maagit myivät loitsuja, amuletteja ja ties mitä taikarohtoja. Kaikkia ennusteita/rohtoja ei kuitenkaan uskottu ihan noin vain (esimerkiksi malariaan määrättiin lääkkeeksi kisan ulostetta, jota piti levittää iholle sarvipöllön varpaalla). Myös papisto ennusti mm. lintujen ja uhrattujen eläinten sisäelimestä, olisiko suunnitteilla oleva päätös hyvä vai huono.

- Kun Pompejia kaivettiin, löydettiin useista taloista eroottisia maalauksia ja patsaita. Näiden perusteella oletettiin kaupungissa olevan hurja määrä bordelleja, jotka myöhemmin todettiin olevan aivan tavallisia koteja. Roomalaiset pitivät seksiä jumalten lahjana ja siksi niin yksityiskodit, ravintolat kuin kylpylätkin koristeltiin eroottisilla kuvilla.

Kävellessänne Pompejin pohjoispuolella olevan hautausmaan/katakombialueen läpi, joudutte hetkeksi pysähtymään kun läheisestä vasta-avatuista kaivauksesta kannetaan melko suurta koria ja nostavat sen kujalla olevaan kärryyn, jota lähtevät varovasti kuljettamaan ohitsenne. Korissa on useita, noin 20cm korkeita esineitä.

Havainnointi-heitto

- Hyvä: korissa on pieniä ihmishahmoisia patsaita -> oivallus (vaaditaan historiatietoa): erinomainen -> saattaisivat olla jumalpatsaita

Opas kertoo, että ryhmä arkeologeja on tutkimassa kyseistä rakennusta, ja jatkaa matkaa.

Majoittaudutte aivan länsipuolella sijaitsevaan hotelliin. Sää on alkanut illan mittaan viilentyä ja tuuli yltyä. Asutte neljän hengen huoneissa. Opettaja ohjeistaa teitä käymään läpi päivän tapahtumia ryhmissä ja käymään otettuja kuvia läpi yhdessä/ryhmissä.

Puratte kukin vuorollanne tietokoneelle päivällä ottamianne kuvia ja alatte käymään niitä läpi. Joku teistä havaitsee yhdessä kuvassaan kummallisen epätarkan läikän. Tarkemmin katsottuna se muistuttaa muodoltaan ihmistä.

Mitä teet?

1. Kerrot huonekavereille -> ihmettelette yhdessä.
2. Juokset kertomaan kaikille ja kehotat tulemaan katsomaan.
3. Pidät omana tietonasi.

Havahdutte riipivään huutoon. Aivan kuin jokin olisi huutanut kauhusta. Tuuli yltyy voimakkaaksi ja huuto sekoittuu ulvovaan tuuleen. Salama välähtää ja jyrähdys tulee melkein heti perässä. Ukkonen on aivan päällänne. Tuuli yltyy jatkuvaksi ulvonnaksi ja läheisissä taloissa syttyy valoja. Jossain helähtää lasi, ja jotain putoaa kadulle. Ulkona juoksee joitakin ihmisiä paniikissa pidellen korviaan.

Mitä teette?

1. Ihmettelette ikkunasta
 - Ulkona näkyy kauhuissaan juokseva nainen, joka juoksee teistä pois päin ja katoaa pian näkyvistä.
2. Menette aulaan kyselemään ja ihmettelemään
 - Aulatyöntekijä vakuuttaa, että kyseessä on vain ukkonen, ja että voitte mennä huoletta nukkumaan. Hän näyttää kuitenkin hieman epäilevän omia sanojaan.
3. Menette ulos ihmettelemään
 - Ulkona tuulee, sataa ja salamoii.
 - Ulkona ollessanne apua pyytävä ääni tuntuu lähestyvän ja sanookin pian "Hei sinä (kuvailee jotain hahmoa), auta minua, ole kiltti!"
4. Otat(te) valokuvia
 - Kuviin tallentuu vaalea läpikuultava naisen hahmo, joka tuntuu olevan hädissään.
 - Jos käytetään kännykkäkameraa tai digikameran näyttöä, tämä näkyy reaaliaikaisena.
 - Jos olette ulkona, apua pyytävä ääni tuntuu lähestyvän ja sanookin pian "Hei sinä (kuvailee jotain hahmoa), auta minua, ole kiltti!"

Kun haamu ottaa teihin kontaktia/näette haamun, mitä teette:

1. Alatte keskustelemaan äänen kanssa,
 - Jos opettaja on paikalla, tämä menee shokkiin, eikä pysty toimimaan (että saadaan pois jaloista).
 - Ääni pyytää teitä auttamaan häntä palaamaan omaan maailmaansa, josta hänet julmasti revittiin tähän kummalliseen paikkaan. Hän ohjeistaa teidät Pompeijin hautausmaalle.
2. Juoksette karkuun hotelliin.
 - Pääsette hotelliin huoneisiinne turvaan.
 - Muutaman tunnin kuluttua haamu kulkee ovenne läpi (huomaa kameralla) ja tulee pyytämään apua
 - Ääni pyytää teitä auttamaan häntä palaamaan omaan maailmaansa, josta hänet julmasti revittiin tähän kummalliseen maailmaan. Hän ohjeistaa teidät Pompeijin hautausmaalle.

Haamu vaeltelee levottomana ympärillänne niin kauan, että autatte heitä.

Tässä välissä hyvä ajatella, että jollekin pelaajista saattaa tulla mieleen kertoa tästä asiasta laajemmin. Periaatteessa tässä olisi hyvä mahdollisuus Men In Black-tyyliseen käänteeseen. Jos hahmot haluavat astua julkisuuteen löydöstensä kanssa, yliluonnollisiin tapahtumiin erikoistunut agentuuri lähettää agenttinsa paikalle pyyhkimään asia siviilien mielestä. Estetään jotenkin tässä tilanteessa!

Katso vaihtoehtoinen loppu.

Oletusarvoisesti paikalliset eivät halua olla missään tekemisissä yliluonnollisten asioiden kanssa!

Henget

- 7 henkeä

- Nainen, (Äiti) Anna Mervia hiljainen ja huomaamaton, toimelias (Juno, hedelmällisyyden, avioliiton ja äitiyden jumalatar. Hän oli käytännön nainen, hiljainen ja kovin mitätön muihin jumaliin verrattuna, mutta häntä pidettiin Rooman suojelijana)
- Mies, (Isä) Maximus Regulus Pompeius aggressiivinen, taistelutahtoinen (Mars, sodan jumala)
- Nainen, (Tytär) Drusilla Pompeia masentunut, synkkä (Nox, yön jumalatar)
- Mies, (Poika) Prius Marcus Pompeius, viinin ja juhlan ystävä (Bacchus)
- Nainen, (Priuksen vaimo) Julia Millia, rakkauden lähettiläs (Venus)
- Mies, (Pojanpoika) Decimus Vivus Pompeius ADHD (luventas, nuoruus)
- Nainen, (Pojantytär) Pria Maria skitsofrenia, useita persoonallisuuksia (Discordia)

Haamujen luonteet liittyvät jumalkuviin, jotka vietiin haudoilta.

Ensimmäisenä kohdataan Anna Mervia. Anna kertoo tilanteesta, kun hän tunsi miten sielua revitään takaisin maailmaan. Hän ei muista aikaa kuolemansa jälkeen, kuin korkeintaan joinakin tuntemuksina. Anna pyytää teitä tulemaan hautausmaalle heidän katakombinsa luokse, jossa hänen perheensä odottaa. Sen jälkeen hän lähtee edeltä, jäämättä odottamaan teitä.

Raunioille tunkeutuminen

Koska raunioiden alue on suljettu öisin, niin joudutte etsimään reitin alueelle. Alue on vartioitu, mutta vartijat kiertävät harvakseltaan. Alueella on kuitenkin tarkemmin vartioituja alueita, kuten ravintola, mutta hautausmaan alue on melko rauhallinen.

Vastanne juoksee kaksi nuorta teinipoikaa, jotka jopa yön hämärässä näyttävät kalpeilta. He huutavat teille jotain aaveista.

Kohtaus hautausmaalla

Hautausmaalla kuuluu kummaa huminaa, kuin heikkoa kaikuvaa puhetta.

Kun tutkitte maisemaa kameran läpi, näette usean haamun kokoontuneen yhden katakombin ympärille. Kyseessä ovat Anna Mervian perheenjäsenet, jotka ovat kokoontuneet keskustelemaan tilanteestaan. Kovimpana kuuluu jotakuinkin keski-ikäisen näköisen miehen puhe, joka vaikuttaa seurueen johtajalta. Ilmeisesti perheen päämies (henkilöt lueteltu ylempänä).

Maximus: "Mitä tämä on!? Tunnistan nämä kadut, mutta kaikki on raunioina! Mars auttakoon, meidät on kirottu!"

Drusilla: "Niin isä, meidät on kirottu. Koko perheemme on kirottu ja tämä maailma olkoon kirottu sen kanssa. Vaellamme täällä ikuisesti, ilman rauhaa.."

Prius: "Sisko hyvä, älä ole niin masentava. Tämähän on mahtava tilaisuus! Nyt kun olisi vielä viiniä, niin järjestäisin juhlat.."

Julia: "Niin rakas, juhlat. Vaan nyt on pulma, missä on rakas poikamme Decimus?"

Pria: "Vivus lähti tutkimaan kaupunkia heti kun isoäiti oli lähtenyt. Ehkä jumalat veivät hänet? Eikä vieneet, hän lähti isoäidin perään! Oletko varma, mistä tiedät? Näitkö sen?"

Maximus: "Pria, vaiti! Niin, vaimo. Missä olit?"

Anna: "Kävin etsimässä apua, mieheni. Löysin jonkun, joka kuuntelee. Katso, tuolta he tulevatkin!"

Joku pelaajista/hahmoista saattaa miettiä, että miksi he ymmärtävät kaiken haamujen puheesta. Tässä mennään peliteknisistä syistä vähän oikoen, ettei kenenkään hahmoista tarvitse osata latinaa, joten selityksenä tarjotaan seuraavaa:

- "Miksi puhutte suomea?"

- "Mikä on suomi? Me puhumme omaa kieltämme ja te puhutte näemmä myös."

Koska tässä puhutaan kuitenkin aaveista, niin realismilla ei tarvitse olla niin suurta merkitystä tässä. Sanotaan vaikka että haamut ymmärtävät kaikkia kieliä ja kaikki ymmärtävät haamujen kieltä kansallisuudesta riippumatta.

Keskustelun avainasioita:

- Haamut haluavat tietää missä, tai tarkemmin ottaen milloin, he ovat.
- Mitä on tapahtunut heidän kuolemansa jälkeen?
- Mikä on tuhonnut Pompejin?

Historian kertausta.

- Mikä heidät repi takaisin tähän maailmaan?

Kukaan ei tiedä ja harva arvaa, mutta syy on seuraava: Kateellisen perheen (Decimus Draconus ja hänen vaimonsa Lucia Draconia) tekemä kirous, joka oli langetettu Pompeiuksen suvun päälle. Henget saivat rauhan jumalpatsaiden ansiosta, jotka nyt on viety.

- Katakombeista puuttuu jotain (patsaat).

Historiantuntemuksella voi ymmärtää jumalpatsaiden ja henkien yhteyden. Jos kukaan ei hoksaa, joku haamuista voi ihmetellä, missä vanhempien jumalpatsaat ovat, jotka he olivat haudalle vieneet.

- Missä patsaat ovat?

Ette tiedä vielä: Patsaat ovat Pompejin ulkopuolella varastossa odottamassa siirtoa Napoliin

- Miten tämä saadaan selville?

Muisti/oivallus aamupäivän arkeologiryhmästä, joka kantoi jotain ulos juuri tästä katakombista.
Päättely.

Vinkki (pudonnut esine, jäljet, tms.).

Paikalla voi olla esimerkiksi jokin työkalulaatikko, jossa on omistajan nimi ja osoite.

- Missä tämä varasto on?

Kysytään neuvoa.

Joku muistaa nähneensä.

Seurataan jälkiä/vinkkiä.

Lähdetään etsimään.

Kun aaveet liikkuvat hautausmaalta poispäin, alkavat he kärsiä "haamukipuja", jotka kasvavat mitä kauemmas mennään.

Mitä tämän jälkeen?

1. Suoraan varastolle
2. Keskustelemaan patsaat löytäneiden arkeologien kanssa, heti tai aamulla.

Vaihtoehto 1: Varasto

Varasto on rapistuneen näköinen kaksikerroksinen kivitalo Pompejin eteläreunalla.

Rakennuksen julkisivussa on normaali ovi, mistä pääsee sisätiloihin sekä isompi varastonovi, josta ilmeisesti suuremmat kuormat siirretään. Ovet ovat tietenkin öisin lukossa. Päivisin tutkijat ja avustajat, sekä muu henkilökunta ovat töissä. Varastolla on vain varastonhoitaja.

Yläkerrassa on avoimia ikkunoita, sillä siellä nukkuu osa henkilökunnasta. Alakerran ikkunoissa on kalterit. Tässä vaiheessa pelinjohtajan on hyvä muistaa, että murtautuminen on rikos, oli haamuja tai ei.

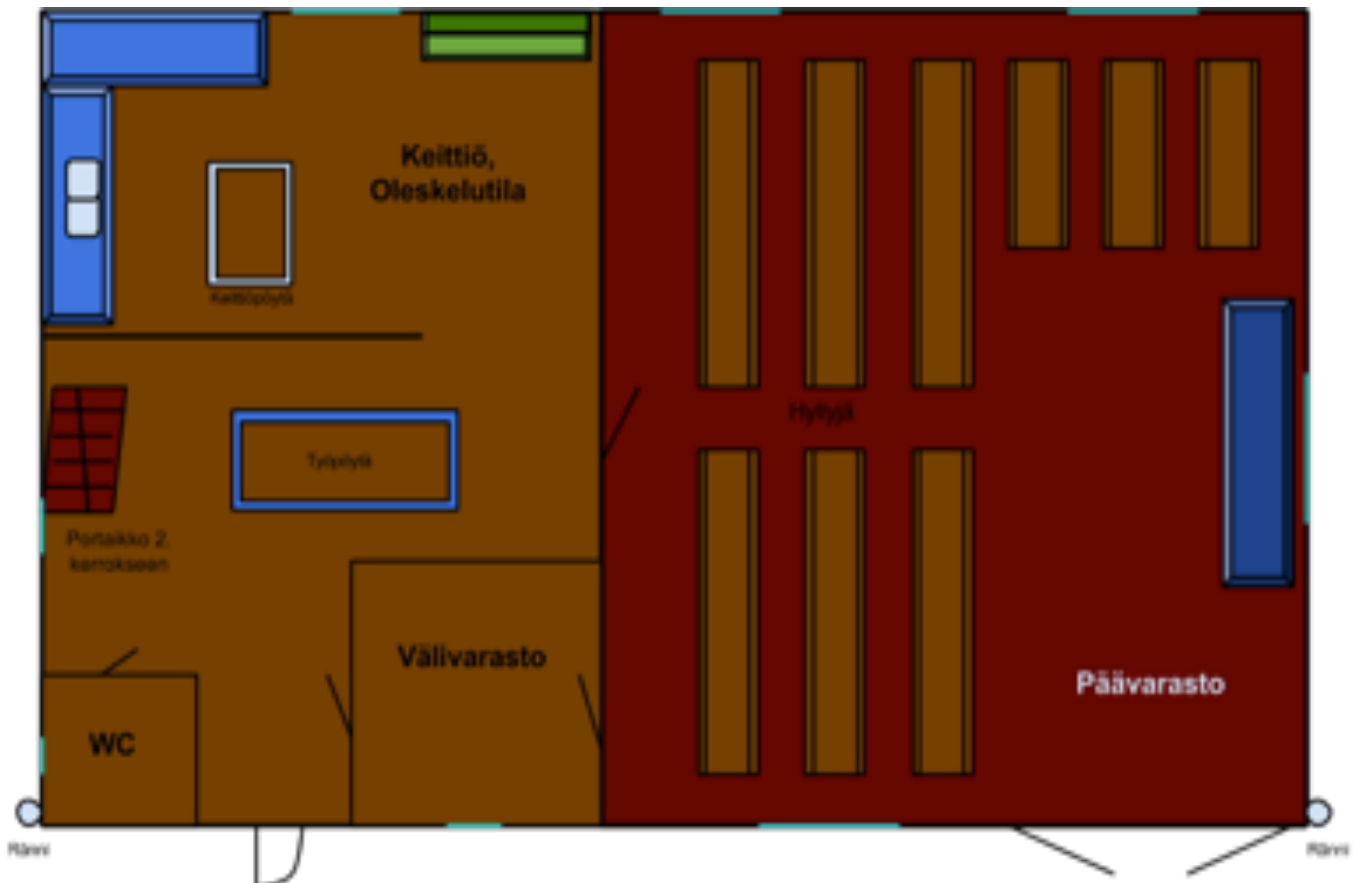
Mahdollisia sisäänkäyntejä

Ovet, tiirikointi

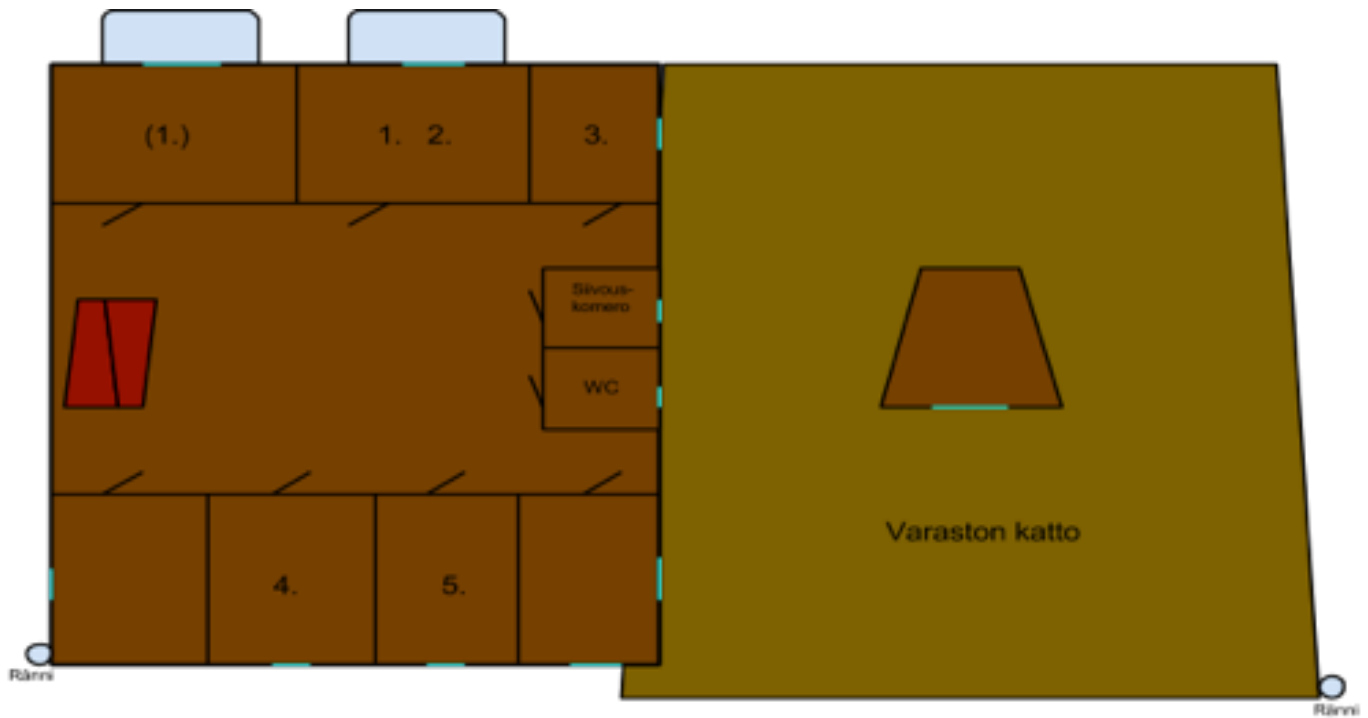
- Yläkerran ikkunat/parveke, kiipeily, hiipiminen
- Ovikello/koputtaminen, puhetaito
- Viemärit? (kellari)

Jos pelaajilla ei tule mitään mieleen, joku aaveista voisi auttaa. Tilanteeseen sopivasti luonteenomaisella tyyllillään melkein kuka vain. Esimerkiksi Regulus aggressiivisena voisi järjestää poltergeist-ilmiöitä, jolloin henkilökunta pakenisi kauhuissaan, Anna järjestäisi avoimen sisäänkäynnin, Decimus todennäköisesti onnistuisi vain herättämään turhaa huomiota. Mikä vain sattuu sopimaan tilanteeseen. Varaston lähettyvillä haamuilla on melko hyvä olla ja "haamukivut" ovat lähes olemattomat.

Pohjakerros



Kerros 2.



Henkilöstö:

1. Damiano Caruso, M31, komea casanova
 - Kohtelias, mutta alentuvalla tavalla. Huithapeli, korkea karisma.
2. Anette Sella, N21, viehättävä blondi, äiti ruotsalainen. Kaksikielinen.
 - Arkeologiopiskelija, viimeistä vuotta, työharjoittelussa. Fiksu ja tarkkaavainen.
3. Paolo Sabatini, M55, yleismies, tukeva, hartiapituiset hieman öljyiset hiukset.
 - Ei mukana kaivauksilla, pitää huolta varastosta. Perusjaska.
4. Francesco Di Luca, M67, harmaantunut vanhempi tutkija, kävelykeppi, vasen polvi vammautunut.
 - "Kun minä olin nuori, asiat tehtiin näin. Ja tehdään yhä!" Jäykkä ja jääräpäinen. Skeptikko.
5. Daniella Belletti, N41, vanhempi tutkija, ensivaikutelma hapannaama.
 - Tiukan kurin kannattaja, pitää huolta että kaikki tulee tehtyä ja oikein. Oikeamielinen.

Jos hahmot menevät varastolle yöllä, Francesco ja Daniella nukkuvat. Paolo yrittää nukkua, kun Damiano ja Anette nauttivat toistensa seurasta. Tämä voi kuulua ulos asti, Kuunteluheitto. Pelaajien ikäluokasta riippuen nämä kaksi saattavat vain juoda viiniä ja jutella kovaäänisesti.

Paolo on hakemassa välinevarastosta korvatulppia, että saa nukkua. Hän voi huomata tai olla huomaa-matta hahmoja pihalla, riippuen tarpeesta.

Päävarastoon, jossa patsaat ovat, pääsee ainakin muutamasta paikasta:

- Sisätilojen kautta
- Damianon huoneen parvekkeelta (1.) alakertaan
- Varaston kattoikkunasta, jonne pääsee
- Yläkerran WC:n tai siivousvaraston ikkunoista (pienet)
- Sadevesiränniä pitkin ylös (hyvin vaikea kiipeily, kiinnikkeet hauraat)
- Tyhjistä huoneesta, huone 5.n vierestä.
- Paolon huoneesta

Kattoikkuna pitää silti rikkoa, että sisään pääsee. Paololla (huone 3) voi tässä vaiheessa olla korvatulpat. Francesco ja Daniella saattavat kuulla jotain.

- Jos onnistuu hiipimään huoneisiin, niin voi vielä yrittää löytää varaston avaimet pöydiltä/vaatteiden taskuista
- Varaston pääovista, ketju & munalukkoyhdistelmällä kiinni, pitää meteliä avatessa.
- Ensimmäisestä kerroksesta välivaraston ovista tai sisäovesta.
- Sisäovi on tiukasti lukittu.
- Välivaraston ovi on myös normaalisti lukittu, mutta Paolon käydessä hakemassa tulppia, ovi jäänyt auki. Välivaraston ja päävaraston ovi ei lukittu.

Jumalankuvat ovat pehmusteisiin pakattuna puulaatikossa työpöydällä (sininen).

Patsaat ovat noin 20cm korkeita ja painavat viitisen kiloa, jokainen upeasti veistetty.

Poistuminen katakombeille

- Jumalankuvat kantaan ja vapaavalintaista reittiä takaisin katakombeille. Huomaako kukaan? Jos huomaat, niin ollaan ongelmassa.
- Jumalankuvien asettelu hautojen kohdille. Mikä on kenenkin? Hämmästyttävän hyvässä kunnossa, lähes virheettömiä!
- Jollekulle voi tulla mieleen, ettei patsaita ei voi jättää pysyvästi tänne. Sieltähän niitä ensimmäiseksi haetaan, jolloin koko rulljanssi alkaa alusta.
- Miten poistetaan kirous?

Vaihtoehto 2: Keskustelu arkeologien kanssa

Nukutte yönne enemmän tai vähemmän hyvin. Aamun valjetessa menette uudelleen kaivauksille etsimään arkeologeja, jotka ovat löytäneet jumalpatsaat. He työskentelevät viereisen hautakammion kimpussa la-piot ja harjat vinosti heiluen. Lähestytte arkeologeja. Kun avaatte keskustelun, he hätkähtävät ja vaikuttavat muutenkin hieman levottomilta.

Näytetäänkö valokuvia?

Keskustelu johtaa kuitenkin loppujen lopuksi siihen että arkeologit, etenkin ryhmänjohtaja Di Luca, eivät usko teidän "hölynpölyänne" ja hätistävät teidät matkoihinne.

Kun olette poistuneet paikalta ja pysähdytte johonkin pohtimaan uutta lähestymistapaa, arkeologiopiskelija Anette Sella tulee luoksenne. Hän haluaa selvittää, pelleilettekö te heidän kustannuksellaan, vai ovatko haamut oikeasti olemassa. Hän on kuullut heikkoa puhetta, muttei ole osannut yhdistää sitä keneenkään. Samoin hänestä on tuntunut, kuin joku tarkkailisi häntä pahansuovasti.

Miten vakuutate Aneten?

Kun Anette on vakuuttunut haamujen aitoudesta, hän lupaa auttaa teitä saamaan patsaat paikoilleen ja pidettyä ne siellä. Anette kertoo, että sopimuksen mukaan heidän tulee vielä kaikki löydökset Napolin arkeologiseen museoon. Hän kehottaa teitä menemään Napolin arkeologisen museon intendentin Antonio Pappagellon puheille, että kyseiset patsaat saisivat pysyvän paikan oikeasta hautakammioista. Antonio on paraikaa Pompeijissa käymässä; hän käy yleensä tähän aikaan syömässä kaivausalueen eteläpuolella sijaitsevassa ravintolassa Ristorante Vesuviossa. Antonio on hieman yli 60 -vuotias tummahiuksinen mies, jolla on valtava koukkunokka ja muhkeat viikset. Anette lähtee sillä välin estämään patsaiden lähdön Napoliin, joiden kyyti tulee tunnin kuluttua.

Antonio Pappagello

- "Antonio on hieman yli 60 -vuotias tummahiuksinen mies, jolla on valtava koukkunokka ja muhkeat viikset."
- Rauhallinen herrasmies, vaaleassa puvussa, ei stereotyyppinen italialainen. Ketjupolttaja, vain sikareita.
- Jo 25 vuotta museon johdossa.
- Aneten isoisä.

Ylipäällikön tapaaminen

Menette Ristorante Vesuvioon, joka sijaitsee n. 300 metrin päässä Pompejin pääporteilta etelään. Ravintolassa on melko paljon asiakkaita ja meteliä on paljon. Siitä huolimatta huomaatte nurkkapöydässä istuvan miehen, joka ateriointinsa lomassa lueskelee paikallista iltapäivälehteä. Aneten antamien kuvausten perusteella kyseessä on museon intendentti Antonio Pappagello.

Lähestytte miestä ja aloitatte keskustelun. Antonio ei tunnu pitävän siitä, että hänen ateriansa keskeytetään. Mitä kerrotte?

Antonio ei selvästikään usko sanojanne, kunnes mainitsette Aneten lähettäneen teidät. Hän alkaa kyselmään tarkentavia kysymyksiä (mm. haamujen nimet ja määrä, mistä haudasta, miten päätelty patsaiden liittyvän kiroukseen), jonka jälkeen hän pyytää teitä tulemaan varastolle tunnin kuluttua, jolloin hän on saanut lounaansa syötyä ja ehtinyt jutella Aneten kanssa.

Kun saavutte varastolle sovittuun aikaan, tapaatte siellä Aneten ja hänen isoisänsä Antonion. Siirrytte varastorakennuksen sisälle oleskelutilaan keskustelemaan. Antonio haluaa käydä asian juurtajaksen läpi ja nähdä kaikki mahdolliset todisteet. Lopulta hän suostuu/ehdottaa tapaamista auringonlaskun jälkeen kyseisen raunion luona. Tällä kertaa teille annetaan kulkulupa alueelle.

Yölliseessä tapaamisessa Antonio tapaa kaikki haamut ja keskustelee heidän kanssaan. Lopulta hän päätyy siihen ratkaisuun, että hauta jätetään alkuperäiseen olotilaansa ja se ympäröidään kalterein, ettei kukaan pääse jumalpatsaisiin käsiksi. Joku voi tässä vaiheessa ehdottaa kirouksen purkamista.

Jos kenellekään ei tule mieleen, että kirouksen voisi purkaa (tai jos aika uhkaa loppua), Antonio lupaa että seuraavana päivänä hauta suljetaan ja ettei kukaan pääse enää häiritsemään haamujen rauhaa.

Kirouksen purkaminen

Jos tahdotte purkaa kirouksen ja tiedustelette paikallisilta asukkailta, kuka voisi kirouksista jotain tietää. Useimmat nauravat kysymykselle todeten, ettei kirouksia ole olemassakaan. Eräs vanha mies, Stefano Sabelli mainitsee kuulleen Vesuviuksella asuvasta vanhasta noidasta. Tai ainakin häntä kaikki väittivät noidaksi. Noidasta ei ole kuultu mitään ainakaan neljäänkymmeneen vuoteen, joten häntä ei välttämättä ole enää olemassakaan. Tämä on ainoa vinkki, johon tarttua. Mökki on kuulemma jossain Vesuviuksen pohjoispuolella, Monte Somman takana. Monte Somma on kraaterin kupeelta katsottuna korkea harju, joka on Vesuviuksen muinainen, alkuperäinen seinämä. Lähelle pääsette bussilla, taksilla tai vuokratulla autolla. Loppumatka on pelkkää metsää, jossa pitää taivaltaa jalan pieniä polkuja pitkin.

Noita:

Vanha nainen Kirke Malevo on tosiaan ikivanha noita, joka pystyy muuttamaan ikäänsä ja ulkonäköään loitsuillaan, mutta ei ole kovinkaan innokas käyttämään enää taikojaan. Tällä hetkellä hän näyttää laihalta, noin 140 cm pitkältä naiselta, jonka ikä on jotain 80 ja 120 ikävuoden välillä. Harmaa sotkuinen hiuspehko, pitkä nenä ja likaiset rääsyt. Mistään Kirken käytöksestä ei pysty arvaamaan häntä noidaksi, vaikka stereotyyppiseltä noidalta näyttääkin. Innokkaimmat pystyvät tämän ehkä jotenkin selvittämään, mutta ei ole lopputuloksen kannalta oleellista.

Ennen pitkää löydätte mökin ja noidan. Ikivanha noita tuntee haamut ja kertoo Draconuksien maksaneen enemmän kirouksesta. Hän on siis itse kirouksen tehnyt;

“lääää-kä-kä-kä! Kyyyllä minä muistan Pompeiukset. Draconusten rahoilla elin leveästi kymmenen vuotta, se oli ensimmäinen suuri kiroukseni. Mutta rahat on jo käytetty vuosituhansia sitten ja Draconusten sukulinja ollut maan mullissa lähes yhtä kauan. Loitsu on helppo purkaa: heittäköä vain patsaat kraateriin ja lukekaa loitsu. Mikäkö? Hetkinen, kirjoitan sen ylös.” Ei tarvitse lukea sanasta sanaan.

Noita käskee heittämään jumalhahmot Vesuviuksen uumeniin kirouksen purkamiseksi purkuloitsun kera.

Vaihtoehtoinen loppu

Tai jos hahmot twiittailevat/postailevat seinälleen tapahtuneesta.

Jos hahmot vaativat päästä julkisuuteen asian kanssa, voidaan mennä esim. paikallisen median juttusille... itseasiassa nykyisen internetin aikakaudella todennäköisesti alettaisiin postaamaan kuvia FB-seinälle, Twitteriin ja Instagramiin, josta MIB-agentit huomaavat asian ja hälytyskellot alkavat piippaamaan.

Hyvin nopeasti, ehkä muutaman tunnin sisään pari hyvinpukeutunutta herrasmiestä mustissa aurinkolaseissa (jotka eivät italian auringossa ole yhtään outo näky) ottaa yhteyttä hahmoihin ja kutsuvat heidät keskustelemaan kanssaan asiasta. Kun kaikki on saatu saman pöydän ääreen, toinen miehistä kaivaa taskustaan pienen laitteen ja pyytää kaikkia kiinnittämään huomionsa siihen. Agentti Smith painaa nappia ja hahmot heräävät hotellihuoneestaan siihen, että opettaja koputtelee oveen. Olisi aika lähteä kaivauksille.

Hahmot voivat keskustella asiasta, mutta kaikki tuntuu unelta. Yksityiskohdat, ja paljon suuremmatkin osiot ovat hyvin hämäriä ja häipyvät mielestä nopeaa vauhtia. Jos ja kun saavutte kaivauksille, ei kyseisen katakombin kohdalla ole kuin tyhjää seinää. Viereisessä pisteessä työskentelevät arkeologit, jotka eivät ole muistaaksenne samoja, kuin muistikuvissanne, eivät ole koskaan kuulleetkaan asiasta.

The End

Liitteet

Pelaajan nimi:

Hahmon ikä:

Hahmon nimi:

Hahmon pituus:

Hahmon ammatti:

Hahmon paino:

Ominaisuudet:

Järkeily:

Havainnointi:

Mielenlujuus:

Terveys:

Voima:

Ketteryys:

Karisma:

Hahmon kuvaus:

Harrastukset, luonteenpiirteet, tunto-merkit, historia, vahvuudet, heikkoudet...

Taidot:

Yleistieto:

Ensiapu:

Piiloutuminen:

Kätkeminen/kätketyn löytäminen:

Näppäryys/tiirikointi:

Selviytymistaidot:

Ajaminen:

Puhetaito:

Ihmistuntemus:

Aseeton taistelu:

Melee-taistelu:

Ampuma-aseet:

:

:

:

:

:

Kuva

Varusteet:

Heitä d20

Heikkoudet

- 1 Pelkää vettä/uimista
- 2 Pelkää pimeää
- 3 Pelkää korkeita paikkoja
- 4 Pelkää ahtaita paikkoja
- 5 Pelkää ötököitä/käärmeitä
- 6 Huono uimaan
- 7 Huono suuntavaisto
- 8 Huono pimeänäkö
- 9 Huono tasapaino
- 10 Huono kärsivällisyys
- 11 Laiskuus
- 12 Ylensyönti
- 13 Huono hygienia
- 14 Äkkipikaisuus
- 15 Heikkohermoisuus, MIEL 0 = -1
- 16 Bakteerikammo/ylihygienisyys
- 17 Ylivilkas mielikuvitus
- 18 Ahneus
- 19 Ennakkoluuloisuus
- 20 Impulsiivinen, ADHD

Vahvuudet

- 1 Kauneus/komeus, puhetaito 1- = 0
- 2 Empatia, ihmistuntemus 1- = 0
- 3 Auktoriteetti, puhetaito 1- = 0
- 4 Sorminäppäryys, näppäryys 1- = 0
- 5 Varallisuus
- 6 Kohteliaisuus/hyvätapaisuus, puhetaito 1- = 0
- 7 Hyvä suuntavaisto
- 8 Hyvä pimeänäkö
- 9 Hyvä tasapaino, ketteryys joissa tasapainoa 1- = 0
- 10 Hyvä keskittymiskyky
- 11 Ahkeruus
- 12 Rohkeus, mielenlujuus 1- = 0
- 13 Hyvä muisti, yleistieto 1- = 0
- 14 Nopeat refleksit, toimit ensin., ketteryys/väistö 1- = 0
- 15 Kielitaito, puhetaito 1- = 0
- 16 Kestävyys, fyysinen vastustus 1- = 0 / saatu vahinko -1
- 17 Tarkka hajuaisti, havainnointi 1- = 0
- 18 Tarkka kuuloaisti, havainnointi 1- = 0
- 19 Tarkka näköaisti, havainnointi 1- = 0
- 20 Kuudes aisti/vaisto

Vahvuudet ja heikkoudet (yllä)

Nimeni on _____ .

Sisaruksia minulla on _____, isä on _____ ja äiti on

_____.

Lapsuuteni oli _____, silloin minulla oli _____.

Kun menin kouluun, minusta tuli _____. Opiskelu on minusta

_____. Opiskelen historiaa ja harrastan _____ ja

_____.

Minut tunnistaa _____

ja _____.

Vahvuuteni on _____ ja heikkouteni on

_____.

Hahmon menneisyys

Kaarina Ojantaus-Tuomisto	
Opettaja	
Ominaisuudet:	Taidot:
<i>Havainnointi:</i> Keskiverto	<i>Yleistieto:</i> Loistava
<i>Mielenlujuus:</i> Välttävä	<i>Ensiapu:</i> Välttävä
<i>Terveys:</i> Hyvä	<i>Piiloutuminen:</i> Heikko
<i>Järkeily:</i> Erittäin Hyvä	<i>Kätkeminen/kätketyn löytäminen:</i> Heikko
<i>Ketteryys:</i> Välttävä	<i>Näppäryys/tiirikointi:</i> Heikko
<i>Voima:</i> Heikko	<i>Selviytymistaidot:</i> Heikko
<i>Karisma:</i> Keskiverto	<i>Ajaminen:</i> Keskiverto
Kuvaus: Vaalea, nutturapäinen ja hoikka Kaarina on hieman yli 40-vuotias opettajatar, joka on ensimmäistä kertaa Italiassa. Hän on ulospäinsuuntautunut, mutta hieman heikkohermoinen.	<i>Puhetaito:</i> Hyvä
	<i>Ihmistuntemus:</i> Hyvä
	<i>Aseeton taistelu:</i> Heikko
	<i>Melee-taistelu:</i> Heikko
	<i>Ampuma-aseet:</i> Heikko

Alida Verrucci	
Opas	
Ominaisuudet:	Taidot:
<i>Havainnointi:</i> Keskiverto	<i>Yleistieto:</i> Hyvä
<i>Mielenlujuus:</i> Hyvä	<i>Ensiapu:</i> Heikko
<i>Terveys:</i> Hyvä	<i>Piiloutuminen:</i> Heikko
<i>Järkeily:</i> Välttävä	<i>Kätkeminen/kätketyn löytäminen:</i> Heikko
<i>Ketteryys:</i> Keskiverto	<i>Näppäryys/tiirikointi:</i> Keskiverto
<i>Voima:</i> Välttävä	<i>Selviytymistaidot:</i> Välttävä
<i>Karisma:</i> Hyvä	<i>Ajaminen:</i> Erittäin hyvä
Kuvaus: Siro ja lyhyt (150cm koroissa) Alida on tehnyt jo kolme vuotta opastettuja kiertokäyntejä Pompejiin. Työhönsä tympääntynyt, ajaa iltaisin pimeää taksia.	<i>Puhetaito:</i> Välttävä
	<i>Ihmistuntemus:</i> Erittäin hyvä
	<i>Aseeton taistelu:</i> Keskiverto
	<i>Melee-taistelu:</i> Heikko
	<i>Ampuma-aseet:</i> Välttävä

Damiano Caruso	
Nuori arkeologi	
Ominaisuudet:	Taidot:
<i>Havainnointi:</i> Keskiverto	<i>Yleistieto:</i> Hyvä
<i>Mielenlujuus:</i> Keskiverto	<i>Ensiapu:</i> Heikko
<i>Terveys:</i> Hyvä	<i>Piiloutuminen:</i> Välttävä
<i>Järkeily:</i> Välttävä	<i>Kätkeminen/kätketyn löytäminen:</i> Keskiverto
<i>Ketteryys:</i> Hyvä	<i>Näppäryys/tiirikointi:</i> Hyvä
<i>Voima:</i> Hyvä	<i>Selviytymistaidot:</i> Välttävä
<i>Karisma:</i> Erittäin hyvä	<i>Ajaminen:</i> Hyvä
Kuvaus: Damiano on komea kolmekymppinen kaveri, jonka taidot ovat enemmänkin supliikkipuolella. Narsisti, joka on enemmän kiinnostunut naisten hurmaamisesta, kuin urastaan.	<i>Puhetaito:</i> Erittäin hyvä
	<i>Ihmistuntemus:</i> Hyvä
	<i>Aseeton taistelu:</i> Heikko
	<i>Melee-taistelu:</i> Välttävä
	<i>Ampuma-aseet:</i> Heikko

Ei-pelaaja-hahmot

Sisarukset		Vanhemmat		Lapsuus		Lapsuudessa oli			
1 nolla	1 kuollut	1 surullinen	1 ankea	1 sammakko					
2 yksi	2 koomassa	2 ankea	2 tylsä	2 joku outo sairaus					
3 kaksi	3 alkoholisti	3 tylsä	4 erilainen	3 silmälasit					
4 kolme	4 työtön	4 erilainen	5 tavallinen	4 lemmikki					
5 yksi veli	5 ärsyttävä	5 tavallinen	6 tapatumarkas	5 paljon ystäviä					
6 yksi sisko	6 perusduunari	6 tapatumarkas	7 hermoteltu	6 rahaa					
7 yksi veli ja yksi sisko	7 pikkutarokka	7 hermoteltu	8 hauska	7 harrastuksia					
8 kaksi veljeä	8 johtaja	8 hauska	9 turvallinen	8 paljon pelejä					
9 kaksi siskoa	9 julkkis	9 turvallinen	10 onnellinen	9 polkupyörä					
10 liikaa	10 nörtti	10 onnellinen		10 vilkas mielikuvitus					
Koulu		Koulunkäynti		Harrastukset ja vapaa-aika					
1 urheilullinen	1 todella työlästä	1 urheilua	1 lukemista	2 varastelua					
2 kiusattu	2 vaikeaa	2 pakollinen paha	3 stressavaa	3 tylsää					
3 ulkopuolinen	3 stressavaa	4 ok	4 ihan kivaa	5 mieleenkiintoista					
4 koulukiusaaja	4 todella kiinnostavaa	5 pakkomielteistä	6 maneerit	7 suurieleisyydestäni					
5 silmätikki	5 puhuvia	6 äänestäni	7 puheviastani	8 lässytyksestäni					
6 normaali	6 flegmaattisuudestani	6 löpötellemisestääni	7 nenän kaivarmisesestäni	8 hiusien näprällystäni					
7 hipsteri	7 ihana kiva	7 kaverien kanssa	8 hengailua	9 dataamista					
8 hikipinko	8 moottoriturheilua	9 kaverien kanssa	9 dataamista	10 pelaamista					
9 suosittu	9 todella kiinnostavaa	10 pakkomielteistä							
10 nörtti	10 pakkomielteistä								
Erikoisuus ulkonäkö	Erikoisuus	maneerit							
1 pituudestani	1 suurieleisyydestäni	2 äänestäni							
2 ylipainostani	2 puhuvia	3 lässytyksestäni							
3 lyhyydestäni	3 flegmaattisuudestani	4 löpötellemisestääni							
4 lainuudestani	4 nenän kaivarmisesestäni	5 hiusien näprällystäni							
5 pukeutumistyylistäni	6 hiusien näprällystäni	6 levottomista käsistäni							
6 isosta nenästäni	7 levottomista käsistäni	7 purkkapalloistani							
7 huonosta ryhdistäni	8 levottomista käsistäni								
8 erikoisista hiuksistani	9 purkkapalloistani								
9 arviostani									
10 tatuoinneistani									