

# BAKED IN ABYSS

BAKED IN ABYSS – Seikkailu hornantuutissa

(Kammottava maanalainen fantasiaseikkailu, jossa vedetään palikoita Jenga-tornista)

kauhu, seikkailu  
aloittelijaystävällinen, kevyet säännöt, tarinavetoinen  
3-5 pelaajaa  
sääntöjärjestelmä: D.R.E.A.D.

Osaatko välttää kalmankarhun pesää ja tunnistatko myrkylliset sienet? Entä kelpaako hornantuutin hirviöiden mätimuna syötäväksi kypsentämättömänä? Liity urheisiin seikkailijoihin ja laskeudu salaperäiseen, vaarojen ja aarteiden täyttämään kuiluun, jonka syvyyksistä kukaan ei voi palata. Vedä palikoita Jenga-tornista ja valmistaudu kuolemaan karmivalla tavalla!

---

*Pelaajahahmot:*

**Aram** – eläinrakas pikku orpo, tunnistaa hirviöt ja tietää niiden tavat, tuntee myös kasvit  
**Whirr** – pikku keksijänero orpokodista, tunnistaa artifaktit ja osaa käyttää niitä  
**Gel** – orpokotiin asumaan tullut lapsen näköinen robotti, joka kestää kovatkin iskut  
**Set** – siivekäs mehiläislapsi jonka äiti oli hornantuutin hirviö ja isä seikkailija  
**Yun** – keltasilmäinen paksuturkkinen orpo, joka menetti ihmisyytensä vauvana hornantuutissa

*Hahmolomakkeen kysymykset:*

Miksi haluat karata orpokodista ja laskeutua kammottavan vaaralliseen hornantuuttiin, jonka syvyyksistä vain harvat palaavat takaisin?  
Missä olet erityisen taitava? Mitkä ovat vahvuutesi?  
Missä olet huono? Mitkä ovat heikkoutesi?  
Mikä on lempiruokasi?

Tarina alkaa orpokodista, jossa 3-5 ystävästä suunnittelevat karkaamista hornantuuttiin. Orpokoti voi olla rankka paikka lapsille. Heistä kullakin on syynsä paeta. Peli alkaa yöllä, kun he ovat kokoontuneet yhden heistä huoneeseen aikeissa paeta yön selkään. Yhdessä he lähtevät orpokodista vältellen yövartijaa. Veli Matt on heistä huolissaan ja haluaa estää heitä syöksymästä tuomioonsa. Halutessaan he voivat myös varastaa orpokodista mukaansa ruokaa (sinappimakkara, kuminajuusto, porkkana) ja hyödyllisiä artefakteja: kranaatteja, miekka, joka torjuu kaikki hyökkäykset (3 käyttökertaa), sekä kypärä, joka ampuu liekehtivän säteen (3 käyttökertaa).

Ystävykset laskeutuvat hornantuuttiin. Ensimmäinen taso on ruohikkoa ja kivikkoa. Siellä heidän täytyy liikkua nopeasti, sillä orpokodista saatetaan jahdata heitä. Heidän kuitenkin tulee nälkä ja täytyy etsiä myös ruokaa. He kohtaavat ruumiinmatkijan, siivekkään hirviön joka syö jäniksiä, kissoja ja pieniä uteliaita ihmisiä ja matkii nielemiensä eläinten ääniä houkutellakseen niitä lisää paikalle.

Sitten he laskeutuvat toiselle tasolle, Sivuttaismetsään, sankkaan viidakkoon jossa puut kasvavat suoraan seinistä ja vesiputoukset syöksyvät ilman halki. Täällä heidän täytyy hyppiä puusta toiseen, varoa tippumasta pohjattomaan kuiluun ja kerätä lisää ruoka-aineita. He löytävät korkeatasoisen seikkailijan ruumiin, joka oli ollut tuomassa salaperäistä artifaktia ylös maan pinnalle. Näin ystävykset saavat haltuunsa Tuoreuttavan Kuution (loputtomat käyttökerrat), joka palauttaa kaiken mitä sen sisään laitetaan tuoreemmaksi. Sillä voi jopa herättää ruumiita henkiin (mutta se ei tuo takaisin katkenneita raajoja/päitä jos niitäkin ei laiteta Kuution sisään). Ystävykset kohtaavat myrkyllisiä hyönteisiä ja joessa uivan aggressiivisen eväpuhvelin.

Kolmas taso on pystysuora pudotus, jonka seinämään jänistä muistuttavat olennot ovat kaivaneet tunneleita. Tunnelissa jänisten lisäksi kohtaa lohikäärmelehen, jättimäisen punaisen hirviön joka sylkee happoa mutta on onneksi sokea.

Neljännän tason keskellä kasvaa maljan muotoisia jättiläislumpeenlehtiä. Kalmankarhu tekee pesänsä niiden juurelle ja puolustaa reviiriään raivokkaasti lukuisilla myrkkypiikeillään. Mikäli ystävykset pääsevät kalmankarhua pakoon, he löytävät neljännän tason reunamilta kosteasta ja lämpimästä sademetsästä majan, jossa asuu erakoitunut vanha seikkailija, pitkäviiksinen ja yksisilmäinen veikko nimeltä Dante (pieni näätämainen eläin on tehnyt pesän hänen päänsä päälle).

Dante varoittaa ystävyksiä menemästä syvemmälle, sillä viidennen tason meren alle ei kukaan voi kulkea tietämättä salaista reittiä. Hän lupaa kertoa ystävyksille viidennen tason salaisuuden jos he leipovat hänelle kakun, jossa on kermavaahtoa ja marjoja. Mikäli ystävykset jäävät henkiin hyvänmakuisen kakun valmistamisesta, Dante kertoo heille että yhden heistä täytyy uhrata henkensä muiden puolesta, jotta nämä voivat valmistaa hänen sielustaan avaimen, joka avaa sukellusveneeseen, joka kuljettaa heidät alas kuudennelle tasolle.

*Tasojen ekologia:*

I.

Kirous – huonovointisuus

Flora – jokilevä, onnenyrtti, villikaali

Fauna – jokikalat (ja niiden mätimunat), jänikset, villikissat, jättikutojasirkat (voivat kutoa pieniä ihmisiä)

II.

Kirous – hallusinaatiot

Flora – sivuttaiset puut (lehdet osoittavat hornan keskukseen), hedelmäpuut (syötäviä hedelmiä), myrkkymarjapensas (karkottaa hyönteisiä), kultaruoho

Fauna – myrkylliset vaaksiaiset, eväpuhvelit, punasilmäapinat, vesimittarit

III.

Kirous – verenvuoto silmistä ja korvista

Flora – pimeässä hohtava tunnelijäkälä

Fauna – lohikäärmelehi, lepakot, suippojänikset (kaivavat tunneleita)

IV.

Kirous – aistien menetys

Flora – jättiläisten maljat, sademetsä (hiivasieni kasvaa puiden kaarnan päällä), vesikasvit, ametistisienet (parantavat myrkyt), vadelma & mansikka, vihervehänä

Fauna – kalmankarhu (pesii maljojen juurelle), vasarahaukka (pesii maljojen päälle), käärmeet, papukaijat, viidakkovuohi

V.

Kirous – ihmisyyden menetys

Flora – ??

Fauna – torahammasvalas, hopeakalat

VI.

Kirous – varma kuolema

Flora – ??

Fauna – ??