

KYLMÄ MAA

He porasivat liian syvällä ja nostivat pintaan muinaisen kauhun!

Tutkimusasema Antarktiksella on vaaran uhkaama. Yksi miehistön jäsenistä on murhannut aseman komentajan ja pääbiologin. Kuka viidestä henkiinjääneestä on syyllinen? Voiko kukaan luottaa enää kehenkään? Ovatko kaiken takana pingviinit?

Taustatarina

Hahmot ovat Antarktiksella sijaitsevan tutkimusaseman miehistöä. He ovat löytäneet jään alta muinaisen järven, jossa elää ikivanhoja bakteereja. Pari päivää sitten retkikunta teki mullistavan löydön – järvestä löytyi miljoonia vuosia vanhoja ameeboja. Ameebat ovat oikeasti Maapallon ulkopuolinen elämänmuoto, jotka kykenevät infektoimaan ja ottamaan haltuunsa muita olentoja. Peli alkaa murhamysteriällä, mutta eskaloituu nopeasti vainoharhaksi. Yksi pelaajahahmoista on paitsi murhaaja, myös AVARUUSMÖNJÄ! Avaruusmönjä yrittää tartuttaa muut ja päästä napajäältä infektoimaan koko maailman. Muut yrittävät selviytyä ja – jos saavat tietää mönjän olemassaolosta – tuhota muukalaisen.

Skenaarion alkaessa on hyvin aikainen aamu. Tukikohdan päättökija Elias Lindström on analysoinut uusimpia näytteitä koko yön. Hän on innoissaan – niistä on löytynyt aiemmin tuntematon elämänmuoto! Nobelin kuvat kiiltävät jo Lindströmin mielikuvissa. Väsyneenä ja innokkaana Lindström tekee kohtalokkaan virheen, kaataen yhden näytteen kädelleen. Elämänmuoto onkin hirveä AVARUUSMÖNJÄ, joka alkaa välittömästi infektoida tutkijaa. Lindström ehtii soittaa sisäpuhelimella komentaja Cormackille ennen kuin joutuu mönjän valtaan.

Komentaja Kevin Cormack ryntää paikalle aseman ainoa pistooli kädessään. Hän nappaa matkalla mukaan yhden pelaajahahmoista. Kaksikon tullessa paikalle Lindström on jo täysin AVARUUSMÖNJÄN vallassa. Hänestä on tullut hirvittävä lihaisa kammutus, joka möykkää ja lonkeroi ympäriinsä. Komentaja ampuu Lindströmin seulaksi, jolloin mönjä valuu ulos vallaten pelaajahahmon. Tämän jälkeen pelaajahahmo puukottaa Cormackin hengiltä. Mönjä on nyt oppinut kontrolloimaan ihmisiä ja kykenee naamioitumaan tavalliseksi henkilöksi. Toinen pelaajahahmo näkee tapahtumat kairauskuvun ovelta, mutta ei tunnista infektoitua pelaajahahmoa.

Tukikohta

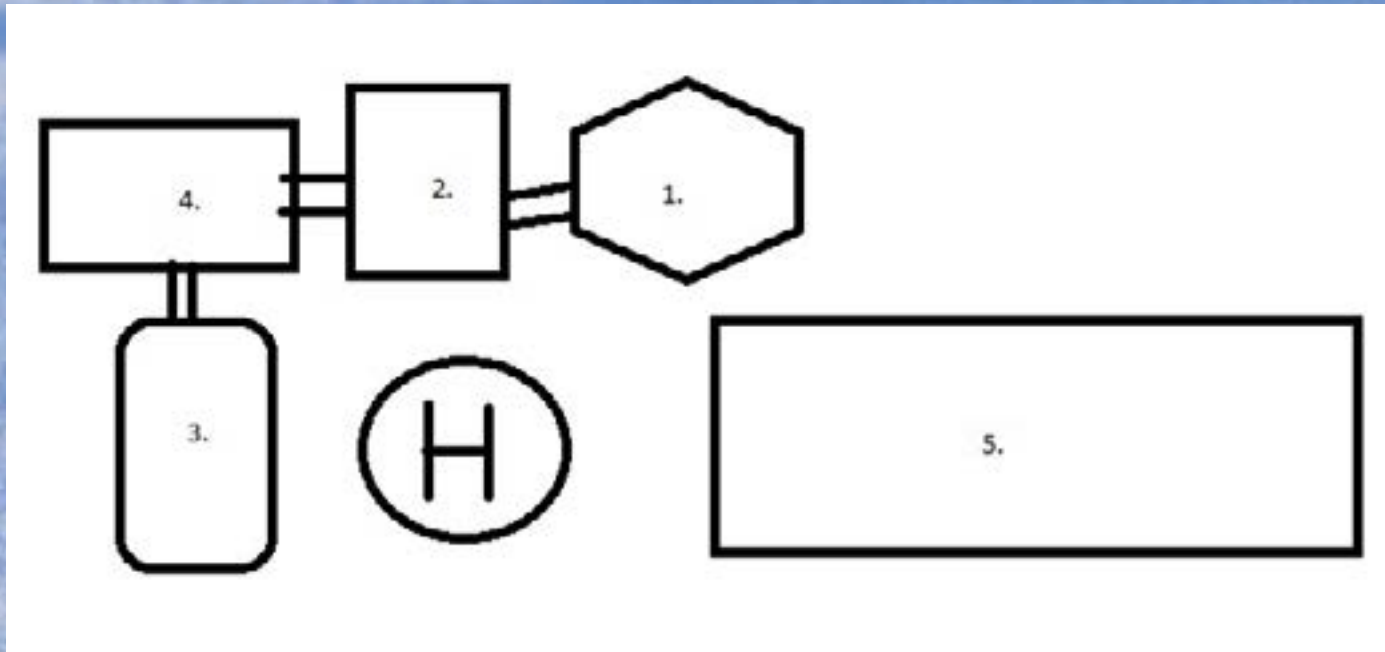
Tukikohta sijaitsee napajäätiköllä, kaukana kaikesta. Lähin toinen tukikohta on yli 200 kilometrin päässä. Yhteyskopteri on juuri nyt hakemassa sieltä tarvikkeita ja palaa n. tunnin kuluttua. (Tästä saa tarpeen vaatiessa päätöspisteen pelille.) Ulkona on erittäin kylmä; pidempi liikkuminen vaatii paksua kerrosta suojavaatteita. Lyhyet pyrähdykset onnistuvat ilmankin. Hämäryys ja voimakkaiden tuulenpuuskien ilmaan nostamat lumi- ja jääpilvet haittaavat näkyvyyttä. Jos kadottaa näkyvistä tukikohdan rakennukset, on helppo eksyä.

Tukikohdassa on viisi rakennusta, helikopterin laskeutumisalusta ja radiomasto. Rakennuksista ensimmäiset neljä on yhdistetty toisiinsa kulkukäytävillä. Sähkö tuotetaan kahdella generaattorilla, joista toinen on varalla. Kussakin rakennuksessa on omat kaasulämmittimet.

Kairauskupu (1.) on tukikohdan olemassaolon syy. Tila on suuri, kaikuva ja kupolimainen eikä yhtä lämmitetty kuin muut rakennukset. Lattia on metalliritilöin peitettyä jäätä – lämpötila pidetään pakkasella. Tilaa dominoivat suuret kairauslaitteet, joilla ylletään syvälle mannerjään alle. Pelin alkaessa kairauskupu on kaaoksessa; tuoreimmat näytteet on rikottu, laitteistoa on hakattu hajalle työkaluin ja porasta on revitty irti kourallisia sähköjohtoja. Tilassa on myös kaksi ruumista ja väkivallan merkkejä; katso pelin alkua lisätietoja varten.

Laboratorio ja työtilat (2.) ovat tukikohdan sydän. Teknikot huoltavat täällä porien osia ja tieteilijät tutkivat kairamalla nostettuja näytteitä. Rakennus on jaettu pieniin ja vähemmän pieniin huoneisiin. Niistä löytyy kaksi työpajaa, jäätutkimuslaboratorio, biologinen laboratorio sekä kokoushuone. Työpajoista voi löytää erilaisia työkaluja tai valmistaa improvisoituja aseita – esimerkiksi kaasupullon avulla toimivan liekinheittimen. Tieteilijä voi yrittää kehittää laboratoriossa testin, millä paljastaa kuka on avaruusmönjän tartuttama. Kehittely vaatii näytteitä jostakin mönjän uhrista.

Varasto (3.) on juuri sitä miltä kuulostaa. Täällä säilytetään mm. kaasua lämmittimiin, polttoainetta generaattoreihin, erilaisia käyttotarvikkeita laboratorihin, lääketarvikkeita, ylimääräisiä vaatteita, säilykeruokaa ja muuta vastaavaa. Varasto on hyvä paikka piileskellä tai etsiä jotain tiettyä tavaraa.



Asuintilat (4.) sisältävät yhteisen olohuoneen ja keittiön, kaksi vessaa ja suihkutilan, oman huoneen jokaiselle tukikohdan jäsenelle sekä kirjaston. Tuki- kohdassa on paljon viihde-elektroniikkaa ja muuta tavaraa mielialan ylläpitämiseksi. Yksityishuoneet voi lukita. Kukin pelaaja saa itse kuvailla huoneensa, mikäli se tulee ajankohtaiseksi. Radio ja satelliit- tipuhelin sijaitsevan komentajan huoneessa. Ne ovat ainoa yhteys ulkomaailmaan.

Konehalli (5.) on suuri, erillinen rakennus. Sisällä ovat tilat tukikohdan lumitraktorille, kairausvaunulle sekä kolmelle moottorikelkalle. Konehallissa on myös huoltotilat ja -tarvikkeet laitteiden huoltamiseksi, sekä erilaisia jäätutkimuksessa tarvittavia varusteita. Pelaajia voivat kiinnostaa jäänpaloitteluun tarkoitettut moottorisahat (2 kpl), suuret määrät bensaa, kiipeily- varusteet jne.

Lisää tiloihin yksityiskohtia oman mielesi mukaan. Muista kuvailla tukikohdan eristyneisyyttä ja kyl- myyttä. Tuulenpuuskat saavat seinät humisemaan ja kaikkialla on hämärää. Ulkona jää narisee saappaid- en alla ja tuuli ulvoo, eikä näkyvyyttä ole. Pyri ah- distavaan, yksinäiseen tunnelmaan sekä paranoiaan hahmojen välillä.

Pelin aloittaminen

Selitä pelaajille alkutilanne (”olette Antarktiksella olevan tiedetukikohdan miehistöä. Tukikohta suorit- taa koekairauksia syvällä jään sisällä olevaan järveen, joka on säilynyt eristyksessä ulkomaailmasta miljoo- nia vuosia. Olette löytäneet jo monia kiinnostavia bakteereja.” jne) ja pelin säännöt. Tarpeen vaatiessa kerro myös lyhyesti mistä roolipelaamisesta on kyse, sekä miten hahmojen ja pelaajien välinen tieto eroaa toisistaan. Kehoita pelaajia pitämään mielessä erotus siitä mitä hahmo tietää versus mitä pelaaja tietää.

Alkuselitysten jälkeen pyydä pelaajia valitsemaan hahmonsa. (Löydät hahmot skenaarion lopusta.) Kun hahmot on jaettu, arvo salaisuudet pelaajien kesken (nämäkin löydät skenaarion lopusta). Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi, varmista että mukaan tulee avaruismönjä ja todistaja. Tämän jälkeen pyydä jokaista pelaajaa kuvailemaan hahmonsa ulkonäkö sekä kertoa jotakin tämän luonteesta. Kannusta heitä keksimään asioita ja heittele ideoita, mihin tarttua.

Kun hahmot ja salaisuudet on jaettu, sekä hahmot esiteltä, on aika aloittaa peli. Mikäli pelissä kuolee hahmoja tai peliin tulee kesken mukaan lisää pela- ajia, voit antaa heille hahmot lennossa. Tällöin käytä pelaajattomiksi jääneitä hahmoja tai skenaarion lopusta löytyviä lisähahmoja. Lisähahmot toimivat myös halutessasi kontrollissasi olevina statisteinea.

Pelin kulku

Peli alkaa kairaushuoneen ovelta. On aikainen ja ulkona riehuu lumimyrsky. Hahmot ovat heränneet laboratorion kuuluneeseen huutamiseen, laukauk- siin ja yleiseen mekkalaan kun paikkaa laitettiin hajalle. Ensimmäisenä paikalle saapuneet äkkäävät oven olevan lukossa; viimeiseksi paikalle saapu- valla hahmolla on avaimet. Kun ovi on saatu auki, sisällä odottaa hirvittävä näky. Kairaushuone on kuin vihaisen apinalauman rikkoma, mutta huomi- on varastavat kaksi ruumista. Komentaja Cormack makaa kuolleena pääporan takana veitsi kaulassaan. Hän puristaa yhä kädessään pistoolia (jäljellä kaksi patruunaa). Lähellä komentajaa on Lindströmin tun- nistamattomaksi muuttunut ruumis. Se on väärist- ynyt luonnottomaan asentoon, täynnä kasvaimia ja haavaumia sekä revennyt sisältä ulospäin, aivan kuin jotakin olisi purskahtanut ulos siitä.

Tutkimalla jälkiä (heitto) selviää, että huoneessa on ollut myös kolmas henkilö, jonka jäljet johta- vat ulos tilasta. Erityishyvä onnistuminen paljastaa tilassa olleen kaksi muuta henkilöä. Riippumatta siitä selviävätkö jäljet, tee pelaajille selväksi että joku tukikohdan asukeista on murhaaja! Eihän alueella ole ketään muuta satojen kilometrien säteellä. Ky- seessä on selvästi vaarallinen mielipuu – olisi hyvä selvittää mahdollisimman nopeasti kuka on oikein kyseessä.

Alkusykäyksen jälkeen pelin on tarkoitus pyöriä pitkälle pelaajien murhatutkimuksen ja AVARUUS- MÖNJÄN juonittelun pohjalta. Mikäli pelaajat ovat passiivisia, muistuta heitä murhatutkimuksen tärkey- destä. Tilanteeseen voi puuttua myös korkeampi taho soittamalla paikalle radiolla ja komentamalla hahmot selvittämään tilanteen. Voit tuoda myös paikalle skenaarion lopusta löytyviä lisähahmoja ja käyttää heitä pelaajien aktivoimiseen. Esimerkiksi yksi heistä voi syyttää satunnaista hahmoa murhasta tai tuoda muuten liikettä porukkaan.

Luo ja ylläpidä vainoharhaa pienillä yksityiskohdil- la. Kerro yksittäisille pelaajille, miten heidän hah- monsa huomaavat pieniä asioita toisista hahmoista. Esimerkiksi vaikka yhden hahmon kengissä näyt- täisi olevan tippa kuivunutta verta tms. Epäilyksien kohdistaminen todistajaan (kts. salaisuudet) voi olla hyvä tapa saada vainoharha liikkeelle. Jos todista- jaa aletaan epäillä murhasta, lienee todennäköistä että pelaaja paljastaa mitä oikein näki. Skenaarion päätarkoitus on näyttää pelaajille kuinka hahmojen

ja pelaajien välinen tieto ovat kaksi eri asiaa, sekä es- itellä ihmisyhteisön hajoamista keskinäisen epäluot- tamuksen takia. Skenaariossa on paljon tyhjää tilaa, mihin voit improvisoida omaa sisältöä.

Skenaarion epilogi

Seikkailun päätyttyä vedä yhteen irtonaiset juonen- pätkät ja kerro mitä skenaarion jälkeen tapahtuu. Esimerkiksi millaisia uutisia mediassa leviää vai pimitetäänkö koko tapaus, johtaako avaruismönjän pääsy mantereelle ihmiskunnan tuhoon jne. Pyydä tämän jälkeen jokaista pelaajaa kertomaan lyhyesti mitä heidän hahmoilleen tapahtuu pelin jälkeen. Muista kiittää kaikkia pelistä ja kertoa miten roolipe- laamista voi jatkaa myös Ropeconin jälkeen.

Säännöt

Pelaaja heittää yhtä kuusisivuista noppaa. Mitä suurempi tulos, sitä parempi – mitä pienempi, sitä huonompi. Nyrkkisääntönä kutonen on superon- nistuminen, vitonen hyvä onnistuminen, nelonen onnistuminen, kolmonen komplikaatioita sisältävä onnistuminen, kakkonen epäonnistuminen ja yk- könen dramaattinen moka. Olosuhteet, varusteet, erinomaiset perustelut yms voivat antaa heittoon +1. Vastaavasti olosuhteet, varusteiden puute ja aiemmin aiheutuneet haitat (esim. haavoittuminen) voivat antaa -1. Otetaan esimerkiksi lukon tiirikoiminen. Kutosella hahmo avaa lukon supernopeasti ja äänet- tömästi, vitosella homma hoituu parissa minuutissa, nelosella viidessä minuutissa. Kolmosella hahmo saisi lukon kyllä auki, mutta jumittaisi sen samalla tai aiheuttaisi mekkalaa. Kakkosella lukko on hahmolle liian vaikea, ykkösellä hahmo rikkoo tiirikkansa ja ehkä laukaisee hälytyksen kaiken päälle.

Mikäli kaksi pelaajahahmoa toimii toisiaan vastaan, kumpikin pelaaja heittää noppaa. Tulosten välinen erotus kertoo mitä tapahtuu, tasapelillä tilanne jää ratkaisemattomaksi. Heitoissa tulisi aina olla tulok- sena jotakin dramaattista; heitto ratkaisee enem- män kokonaisen kohtauksen kuin sen osan. Kuvaile tulokset lennokkaasti, mutta kannusta myös pelaajia osallistumaan. Erityisesti kuutoset ja ykköset ovat hyviä paikkoja pyytää pelaajaa kertomaan mitä hänen hahmolleen tapahtuu. Pelaajat heittävät aina, myös silloin kun heidän hahmonsa on maailman toiminnan kohteena. Pelinjohtaja ei heitä koskaan noppaa, vaan enintään käskee pelaajaa tai pelaajia heittämään.

Pelaajat eivät saa yrittää uudestaan epäonnistuneita heittoa, jos olosuhteet eivät merkittävästi muutu. (Esim. epäonnistunut tiirikoija päättää rikkoa oven palokirveellä.) Banaalista esimerkistä huolimatta heittoa ei tarvita kuin dramaattisissa tilanteissa. Hahmot saavat normaalisti kaikki ovet auki; tiirikointia tarvittaisiin jos hahmo yrittää esim. vapauttaa oven taakse vangittua toista hahmoa.

Avaruusmönjän tartutusyritys vaatii yleensä vastakaiset heitot, missä tartuttaja saa +1 koska on kauhu-monsteri. Tasapelillä tartutettava saa silti tartunnan, mutta se leviää hitaasti eikä ota häntä valtaansa välittömästi. Tälle tulokselle on oma salaisuuskortti (kts. alla).

Hahmot

Frank ”Burt” Burton, lääkäri. Olet retkikunnan lääkäri ja ruumiinavausenthusiasti. Ihmisten leikkeleminen on hupia! Harrastat verevää huumoria, jota varsinkaan potilaat eivät arvosta.

Jalmari Möttönen, teknikko. Kjäh kjäh, ei nämä tiedetyypit mitään tekniikasta ymmärrä. Ilman sinua jäätyisivät kaikki. Oispa kaljaa.

Maria Gomez, jäätutkija. Tutkit jäätä ja et ymmärrä ihmisiä. Jalmari on erityisen ällöttävä tyyppi ja varmasti kykenevä mihin tahansa.

Jenny Smith, biologi. Kaikki uudet elämänmuodot ovat hirmuisen kiehtovia ja iiiiiiiiihania! Varmasti vaarattomia myös!

Jacques Rein, biologi. Olet mielestäsi vuosisadan nerokkain tiedemies ja yleisesti paras ihminen koskaan, muut eivät vain ymmärrä sitä.

Salaisuudet

Jaa ensimmäiset salaisuuskortit satunnaisesti pelaajille, kuitenkin niin, että peliin tulee aina avaruusmönjä ja avaruusmönjän hyökkäyksen todistaja. Jos pelaajahahmoja kuolee kovin nopeasti, voit ottaa käyttöön varahahmoja. Tällöin jaa heille käyttämättömiä salaisuuksia sekä varasalaisuuksia, mitkä on listattu erikseen.

AVARUUSMÖNJÄ. Olet inhan avaruusmönjän infektoima. Mönjä hallitsee hahmoasi. Olit kairausasemalla komentajan kanssa. Tohtori oli infektoitu ja komentaja tappoi hänet. Kuollessaan mönjä tartutti sinut ja murhasit komentajan. Tavoitteesi ovat 1) päästä pois asemalta, 2) välttää paljastumasta ja 3) tartuttaa muita. Voit tartuttaa toisen hahmon jos pääset viettämään hänen kanssaan useamman minuutin kahden kenenkään häiritsemättä. Jos tartunta onnistuu, näytä tämä lappu uudelle mönjäkaverillesi.

TODISTAJA. Et saanut unta ja kuulit riitelyä porahuoneesta. Hiivit paikalle. Näit kauhukseksi miten komentaja ampui tohtori Lindströmin. Komentajan mukana oli joku toinen, josta näit vain varjon. Sen sijaan erotit kuinka Lindströmin ruumista irtosi hirvittävä mönjä, joka valui varjon sisälle. Tämän jälkeen varjo kävi komentajan kimppuun ja murhasi hänet. Olet siis varma, että joku tovereistasi on tuon mönjän hallinnassa ja syypää murhaan. Vaan kuka se heistä oikein on?

RAKAS! Olet tulisesti rakastunut vasemmalla puolellasi olevan pelaajan hahmoon.

HUIJARI. Olet täysin epäpätevä ja sait työsi väärennyillä papereilla. Et osaa oikeasti mitään työhösi liittyvää, vaan olet onneton tunari.

PYSSYMIES. Olet piilottanut tavaroidesi joukkoon katkaistun haulikon, mihin sinulla on muutamia patruunoita.

Lisäsalaisuudet

Nämä salaisuudet voivat tulla ajankohtaisiksi pelin aikana, jolloin voit jakaa niitä pelaajille. Vaihtoehtoisesti anna ne uusille peliin liittyville hahmoille, jos otat niitä mukaan peliin.

INFEKTOITU. Avaruusmönjä on tunkeutunut ruumiiseesi. Se ottaa sinua hitaasti haltuunsa ja tekee kehostasi jotakin...vierasta. Sinulle on viisi minuuttia elinaikaa, sitten muutut avaruusmönjäksi.

FOOBIKKO. Pelkääät hillittömästi pingviinejä, noita verenhimoisia tappajia.

JUOPPO. Sinulla on paha alkoholiongelma.

NARKKI. Sinulla on paha huumeongelma.

ACTION HERO. Aina kun heität onelinerin samalla kun teet jotakin, onnistut siinä paremmin. Erityisesti tappeluissa.

KULTISTI. Olet liikaa roolipelejä pelannut höyrypää. Palvot muinaisia hirviöitä, joita kuvittelevat elävän syvällä jään alla.

Lisähahmot

LARS LARSSON. Olet norjalainen helikopterilentäjä, jonka mielestä kaikki muut ovat pelkureita.

HANS HANSSON. Olet Larssin norjalainen kakkospilotti, joka vihaa kaikkea ja kaikkia.

AMBER JOHANS. Olet katkera geologi, jonka mielestä miehet ovat saamattomia rumiluksia.

BILLY GOPHER. Jeee-HAW! Olet liikaa action-leffoja katsonut teknikko Teksasista.

SEBASTIAN MÖRKSKOG. Olet creepy IT-tyyppi, joka selailee liikaa 4chania.