

Jäähyväiset jäännösplaneetalla

Tervetuloa pelaamaan avaruuspaleontologeja, jotka kaivavat muinaisten elämänmuotojen jäännöksiä autoituneella planeetalla! Pelin lomassa pelaajat piirtävät yhdessä planeetan karttaa. Peliä pelataksenne tarvitsette skenaarion tulostettuna, kaksi A4-paperia ja kynän sekä D6-nopan jokaiselle pelaajalle. Skenaarioron kestää alkuvalmisteluineen noin tunnin. Huom! Peli ei sovi perheen pienimmille.

PJ leikkaa ensin irti **hahmot** (s.3 – saksien puuttuessa taita ja revi). Pelaajat lukevat hahmojen konseptit läpi (lihavoitu teksti) ja valitsevat mieleisensä. Jos pelaajia on vain kolme, ylimääräinen hahmo jää PJ:n hallinnoitavaksi taustalle. Pelaajien lukiessa hahmoja PJ lukee skenaarion ja tekee **PJ:n salaiset alkuvalmistelut**. Palatkaa sitten yhdessä **PJ:n ja pelaajien yhteisiin valmisteluihin** ennen kuin aloitatte pelin.

PJ:n ja pelaajien yhteiset valmistelut

-Tilanne: ”*Tutkimusretkeilijän elämä on arvaamatonta, kuten viimeaikaiset valitettavat katoamisuutiset ovat osoittaneet, mutta me Avaruuden Kartoitusakatemiassa arvostamme Teidän Työtänne Tieteen hyväksi!*” kirjoitti AKAn johtaja Kia Kataja retkikuntanne läksiäiskirjeessä. Olette matkustaneet kaukaiselle planeetalle Akheronille. Tehtävänänne on kaivaa esiin planeetalla muinoin kukoistaneen elämän jäännöksiä ja kuljettaa ne tutkittaviksi Maahan. Olette AKAn mukaan ensimmäinen retkikunta planeetalla, mutta tiedätte, että kaivaustenne jälkeen seuraa toisia, ehkä kaupallisiakin retkikuntia, jotka tutkivat muita asioita: helposti hyödynnettäviä raaka-aineita, maaperän hedelmällisyyttä, uudisasutuksen mahdollisuuksia, tai kuka ties jopa yhä eläviä, mittaamattoman arvokkaita pieneliöitä. Akheron on autio kiviplaneetta, jonka pinnasta osa on sortunut laskeutumiskelvottomiksi rotkoiksi ja louhikoiksi. Pitkän matkan jälkeen olette kuitenkin löytäneet yhden tasangoista, laskeutuneet ja nyt olette valmiita käymään töihin.”

-Rakenne: Peli koostuu kolmesta vuorokaudesta. Vuorokaudet taas koostuvat A) piirustustuokioista, joiden aikana pelaajat piirtävät karttaa silmät suljettuina ohjeiden mukaan, B) kaivauspäivistä, joiden aikana pelaajat pelaavat hahmojaan kaivauksilla sekä C) iltatoimista, joiden aikana hahmot lajittelevat fossiileja tai hoitavat salaisia tehtäviään.

-Mekaniikka: Yhtä kaivauspäivää kohti on vastaavasti numeroitu sivu paperia, joka edustaa sinä päivänä kaivettavaa maakerrosta. Edellisen vuorokauden piirustustuokion piirrokset ovat fossiileja hahmojen näkyvillä. Kaivauspäivien aikana hahmot ”kaivavat” fossiileja siten, että pelaajat repivät paperista palasia ja paljastavat siten uuden kerroksen fossiileja. Fossiilien kaivamisen saa aloittaa paperin pitkien sivujen reunoista, tai kairaamalla lyijykynällä reiän paperin keskelle. Pelaajien on revittävä palasia, jotka mahtuvat konttiin (ks. s.3). Ylempiä maakerroksia saa tarvittaessa palata kaivamaan myöhemminkin.

-Piirustusharjoitus (päälimmäinen paperi nro 1, PJ lukee ääneen): ”Ota kynä käteen ja sulje silmäsi. Aseta tyhjä kätesi paperille kämmen avoimena. Piirrä kätesi ääriiviivat ja nosta sitten kätesi paperilta. (PJ odottaa, että kaikki ovat valmiita.) Saat avata silmäsi.”

-Hahmojen esittely: Esitelmää vielä ennen aloittamista hahmonne toisillenne kertomalla hahmon nimi, asema ja luonne. Älkää paljastako hahmojenne salaisuuksia esittelyssä, mutta tuokaa ne peliin ennen kolmatta vuorokautta hahmojen toiminnassa tai hahmojen välisissä keskusteluissa. Pelaajat voivat hyödyntää muistikuviaan toisten hahmojen hahmokonsepteista luodakseen peliin kiinnostavia tilanteita, mutta hahmot eivät tiedä toistensa salaisuuksia.

PJ:n salaiset alkuvalmistelut:

-Piirrä toiselle tyhjästä papereista koko paperin peittävä harva ruudukkokuva ja kirjoita oikeaan alalaitaan numero 2. Kirjoita tyhjän paperin alalaitaan numero 1. Laita paperit nippuun siten, että tyhjä valkoinen paperi tulee ylimmäksi, ruudukkopaperi seuraavaksi ja skenaarion lopun kaksi karttasivua alimmiksi (musta, nro 4 alimmaiseksi). Taita pino sen lyhyiltä sivuilta siten, että paperit pysyvät päällekkäin. Taitteiden avulla voit tarvittaessa korjata kartan eri kerrokset paremmin kohdakkain pelin edetessä.

-Leikkaa (tai taita ja revi) kontti (s. 3) irti ja sijoita se kartan viereen, reunan ulkopuolelle. Kontti merkkää myös avaruusaluksen sijaintia. Laita kontin vieressä ollut syvyysmittari toistaiseksi pelaajilta piiloon. Sitä tarvitaan kolmannen vuorokauden lopussa.

-Kolmas kaivauspäivä päättyy siihen, että hahmot kaivavat tiensä valtavaan luolaan, jossa planeetan vieraat elämänmuodot yhä asuvat. Tällöin heidän tulee paeta avaruusaluksensa mahdollisimman nopeasti. (Ohjeet pakoon alla.)

Vuorokausi 1 (n. 10 min)

A) Piirustustuokio (paperi nro 2): ”Ota kynä käteesi ja sulje silmäsi. Laita kätesi nyrkkiin ja laske se paperille rystypuoli alaspäin. Piirrä nyrkin ääriiviivat. Piirrä kuvion sisään kaksi pistettä. Piirrä niiden alle ympyrä, jonka keskeltä lähtee pitkä, venytetty U-kirjain alaspäin. Nosta kätesi. (PJ odottaa, että kaikki ovat valmiita ja laittaa paperin nro 1 takaisin päällimmäiseksi.) Saat avata silmäsi.”

B) Kaivauspäivä: ”Olette laskeutuneet yhdelle aution kiviplaneetan tasankoalueista. Ulkona on epämääräisen hämärää ja tuulista. Tuulen mukana lentää hiekkaa. Raudus ja Saarni jalkautuvat aluksesta samalla kun Kataja ja Lehmus irrottavat aluksen kontin ja

laskevat sen hiekalle. Ajoittain tuuli tarttuu avaruuspukuihinne ja ilmassa oleva hiekka sumentaa näkökykynne. Keskustelette keskenänne avaruuspukujen radioiden kautta. Kierreltyään aikansa Raudus alkaa hahmottaa maan pinnassa kohoumia, jotka näyttävät fossiileilta. Hän jakaa ryhmälle ohjeet ja päivän työ voi alkaa.”

-Lopeta kaivauspäivä, kun reilu 5 minuuttia on kulunut, tai mikäli yhtäkään fossiilia ei ole paljastunut seuraavasta kerroksesta, lopettakaa ensimmäisen fossiilin löytymisen jälkeen: ”Yllenne laskeutuu säkkipimeys ja Raudus kommentaa kaikki takaisin alukselle.”

C) Ittatoimet: ”Illalla Raudus järjestää kontissa hiekkamyrskyn säestämän neuvottelun, jossa käydään läpi päivän aikana löytyneet fossiilit ja valitaan niistä paras kuljetettavaksi mukanaan Maahan. Ketkä ovat paikalla neuvottelussa?” Mikäli joillakin hahmoista on illalla parempaa tekemistä kuin osallistua neuvotteluun, pyydä pelaajia kuvailemaan, mitä hahmot tekevät.

Vuorokausi 2 (n. 15 min)

A) Piirustustuokio (paperi nro 3): ”Ota kynä ja sulje silmäsi. Laita etusormesi pää peukalosi päätä vasten. PJ laittaa kätesi paperille. (Sijoita pelaajien kädet niin, että aina kahden pelaajan kädet ovat rinnakkain paperin pitkien sivujen keskellä.) Laita kynä sormien väliin jäävään reikään ja piirrä sen ääri viivat. Piirrä kuvion sisään pyöreään päähän kaksi pystysuoraa viivaa rinnakkain. Siirrä kätesi kuvion viereen, laita nyt keskisormesi pää peukaloa vasten ja toista sama. Toista sama vielä nimettömällä ja pikkusormella. Nosta kätesi paperilta. (Kun kaikki ovat valmiita, laita paperit nro 1 ja 2 takaisin paperin nro 3 päälle.) Saat avata silmäsi.”

B) Kaivauspäivä: ”Olette nukkuneet yöne levottomasti aluksenne pienissä hyteissä. Ulkoa kuulunut tuulen ujellus on tunkeutunut uniinne. Ja ihan niin kuin olisitte kuulleet jotakin muutakin, kuin askelia asemalla tai sen ulkopuolella. Aamulla Raudus selittää, että päivän tehtävänä on tutkia eilen löytynyttä uutta maakerrosta. Valmistaudutte lähtöön. Kataja ei löydä kameraansa mistään, ja myös Raudus huomaa sanelimensä kadonneen.” (Kamera ja sanelin ovat löydettävissä paperilta nro 3.)

-Lopeta kaivauspäivä, kun reilu 5 minuuttia on kulunut, tai mikäli yhtään esinettä ei ole paljastunut seuraavasta kerroksesta, pian ensimmäisen löytymisen jälkeen: ”Pimeys laskeutuu, hiekkamyrsky yltyy ja lopetatte työt nyt, kun vielä löydätte takaisin perille.”

C) Ittatoimet: ”Raudus järjestää jälleen kontissa palaverin, jossa valitaan päivän fossiileista kiinnostavin mukaan otettavaksi. Ketkä saapuvat paikalle?” Mikäli joillakin hahmoista on tärkeämpää tekemistä, pyydä pelaajia kuvailemaan, mitä hahmot tekevät.

Vuorokausi 3 (n. 5 min)

A) Piirustustuokio (paperi nro 4): ”Ota kynä käteesi ja sulje silmäsi. PJ asettaa pikkusormesi pään paperille. (Aseta sormet tyhjiin vaaleisiin ympyröihin.) Piirrä pikkusormesi pään ääri viivat. Piirrä kuvion sisään kaksi pienempää palloa ja väritä ne mustiksi. Piirrä niiden alapuolelle vaakasuora viiva. Piirrä sen poikki neljä lyhyttä pystysuoraa viivaa. Nosta kätesi paperilta. (Kun kaikki ovat valmiita, laita paperit nro 1, 2 ja 3 takaisin paperin nro 4 päälle.) Saat avata silmäsi.”

B) Kaivauspäivä: ”Jokainen teistä on heräillyt yön aikana tuulen ulinaan ja koliseviin ääniin, osa ei ole nukkunut lainkaan. Heräätte aamulla pahantuulisina ja pelokkaina, mutta Raudus ei ole valmis luovuttamaan. Puette jälleen avaruuspuvut päällemme. Ne onneksi vaimentavat hiukan tuulen valitusta. Lähdette ulos tehtävänänne tutkia eilen löytynyttä uutta maakerrosta. Kun astutte aluksesta, huomaatte, että se on hautautunut yön aikana toiselta puolelta osin hiekkaan.”

-Jos hahmot päättävät mennä luolaan löydettyään tiensä paperille 4, voit näyttää heille ennen pakoa koko paperin. Jos he taas kaivavat luolaa kukin tahoillaan, viimeistään kun luolasta paljastuu kasvoja, hahmot tuntevat, että heidän täytyy paeta: ”Näette pimeän luolan, jossa äännet vaimenevat ja ilma on kostea. Pimeydessä liikkuu pehmeästi jotakin ennennäkemätöntä, ja sydämenne alkaa takoa.”

Pako (n. 15 min)

-Ota esiin syvyyssmittari ja sijoita kunkin hahmon nimikirjain kerrokseen, jossa he ovat, ja vieraat elämänmuodot (VE) kerrokseen 4.

-Pakeneminen tapahtuu kierroksissa. Kierroksen aluksi pelaajat kuvailevat hahmojensa toimintayritykset, heittävät sitten yhtä aikaa noppaa ja kuvailevat lopuksi tekojensa seuraukset. Vieraat elämänmuodot liikkuvat kierroksen lopussa. Ruksaa kuluneet kierrokset syvyyssmittarin kierroslaskuriin ja merkitse hahmojen ja elämänmuotojen liikkeet syvyyssmittariin.

-Hahmot voivat yhdellä kierroksella joko paeta yhden kerroksen ylöspäin tai pysähtyä viivyttämään vieraiden elämänmuotojen etenemistä varusteidensa avulla. Alukseen nouseminen vie myös yhden kierroksen. Aluksen käynnistys vie onnistumisista riippuen joko yhden tai useamman kierroksen. Samoin se, jos joku haluaa pelastaa kontin mukaansa. Pakeneminen, alukseen nouseminen ja vieraiden elämänmuotojen viivyttäminen vaativat yhden onnistumisen D6-nopalla, jossa 1–2 merkitsee epäonnistumista ja 3–6 onnistumista. Aluksen käynnistys ja mahdollinen kontin nouto vaativat molemmat kaksi onnistumista, joko kahdelta hahmolta samalla kierroksella tai yhdeltä tai kahdelta hahmolta eri kierroksilla.

-Vieraat elämänmuodot alkavat toimia vasta toisella kierroksella ja etenevät kierroksessa yhden kerroksen ylöspäin, jos niitä ei estetä. Elämänmuodot pelkäävät valoa ja kovaa ääntä ja voivat myös haavoittua. Jos elämänmuotoja ei viivytetä, ja joku hahmo jää olioiden kanssa samaan kerrokseen olematta aluksessa, elämänmuodot kaappaavat hänet luolan syvyyksiin.

-Vuorojen edetessä planeetan pinta alkaa järistä, ja seitsemännen vuoron jälkeen tasanko romahtaa louhikoiksi ja rotkoiksi, kun vieraista elämänmuodoista suurimmat pääsevät liikkeelle ja nousevat ylöspäin.

-Epilogi: Tässä voidaan kuvailla esimerkiksi hahmojen kummallisia kohtaloita luolan syvyyksissä tai kaappauksia retkikunnan aluksella: ”Ilmassa liikkuu jotakin valtavaa. Tasangon pinta, jolla vielä äsken kävelitte, on romahtanut ja jäljellä on ammottavia rotkoja ja kiviröykkiöitä. Missä hahmonne ovat nyt, mitä he näkevät ja millaiseen tilanteeseen heidät jätämme?”

Hahmot

Rio Raudus. Tieteellistä läpimurtoa metsästävä, pian eläköityvä tutkimusryhmän johtaja. Olet kunnianhimoinen astropaleobiologi Avaruuden Kartoitusakatemia AKAssa. Olet jäämässä eläkkeelle Maahan palaamisen jälkeen, mutta sait vielä yllättävän ylennyksen legendaarisen tutkimusretkeilijä Magnolian katoamisen. Nyt haistat viimeisen mahdollisuutesi tieteelliseen läpimurtoon. Pelkäätkollegoidesievän kunnian löydöstäsi, joten olet koonnut viimeisen retkikuntasi alan vähäpätöisimmistä nimistä. Haluat löytää jotakin mahdollisimman mullistavaa ennen muita ja nimetä sen itsesi mukaan. Pidät lokia matkasta sanelimellasi ja olet valmis lähettämään radioviestin AKAan heti, kun jotakin mullistavaa löytyy. Varusteet: Kaivuuvälineet, sanelin.

Liisi Lehmus. Kadonnutta tutkimusretkeilijävanhempaansa etsivä matkalle soluttautuja. Olet tutkimusretkellä kadonneen astropaleontologi Mariam Magnolian tytär ja etsit vanhempaasi. Löysit tämän päiväkirjan ja sait selville, että hänen viimeinen tutkimusmatkansa ennen katoamista oli Avararuuden Kartoitusakatemia AKA:n rahoittama salainen retki planeetta Akheronille. Yritit keskustella AKA:n johtajan kanssa, mutta tämä vaiensinut uhkauksin. Tekeydyit paleontologiksi ja lähdit etsimään vanhempaasi itse. Et tiedä mitään paleontologiasta, joten välttelet työtehtäviä. Olet ammatiltasi eläintenhoitaja. Varusteet: Kaivuuvälineet, taskulamppu.

Ken Kataja. Akatemian johtajan lapsi ja biologian opiskelija, joka on lähtenyt tutkimusmatkalle salaa vanhemmiltaan. Olet Avaruuden Kartoitusakatemia AKA:n johtajan Kia Katajan nuorin lapsi. Pestauduit retkikuntaan salaa vanhemmiltasi, koska he eivät ikinä anna sinun tehdä mitään jännittävää. Et ole kertonut toisille perheestäsi, koska olet kyllästynyt siihen, ettei kukaan koskaan usko sinun saavuttaneen mitään omilla ansioillasi. Olet malttamaton todistamaan maailmalle pätevyytesi ja haluat löytää mahdollisimman nopeasti mahdollisimman paljon jäännöksiä. Olet innokas päättelemään jäännöksistä, millaisia eliöitä planeetalla on aikoinaan elänyt. Varusteet: Kaivuuvälineet, kamera.

Sasha Saarni. Tekninen ekspertti, joka tekee salaa töitä myös kilpailevalle kaupalliselle taholle. Olet Avaruuden Kartoitusakatemia AKA:n tekninen ekspertti, mutta myös kilpailevan Kosmisen Kauppakomppanian teollisuusvakooja. Salainen tehtäväsi on pysyä mahdollisimman tarkasti perillä siitä, mitä planeetalta löytyy ja raportoida löydöt öisin aluksen radiolla Kosmiselle Kauppakomppanialle. Mikäli löydöt vaikuttavat tarpeeksi arvokkailta, jotta ne kattavat oikeusjutun kulut, sinulle on annettu ohje kaapata retkikunnan alus paluumatkalla ja kuljettaa se lähimpään Kauppakomppanian avaruussatamaan. Haluat pysyä selvillä siitä, mitä toiset ovat löytäneet, sekä tarkkailla, mitä arvokasta planeetalta voisi löytyä. Varusteet: Kaivuuvälineet, tainnutuspistooli.





