

## JÄÄ HILJAISUUS

Lyhyt yhteenveto pelinjohtajalle siitä, kuinka kylmää oikeasti on:

Neljän arktisen tutkijan ryhmä saapuu pohjoisnapajäätikölle veneellä. Heidän on tarkoitus viipyä pienessä tukikohdassa vuorokausi ja palata sitten takaisin tutkimusalukselle, joka odottaa kauempana avomerellä.

Aamulla ryhmän vene on poltettu. Heille selviää varmasti pian, että todennäköisesti sen on tehnyt joku heistä. Mutta kuka ja miksi?

Aluksi vastauksen saaminen noihin kysymyksiin ei tunnu kaikkein tärkeimmältä. Erilaiset avunhankkimiskeinot ja pelastautumisideat vievät varmasti paljon huomiota. Ruokaa ja lämpöä on rajallisesti tarjolla. Vasta kun hahmoille selviää, mihin tilanne on ajautumassa, vastaukset alkavat tulla yhä tärkeämmiksi.

Jos ei muuta, niin ennen kuolemaa on vähintään saatava selville miksi.

Jokaisella hahmolla on nimittäin oma salaisuutensa, joka saattaa antaa ainakin osaselityksen. Koska he ovat työskennelleet yhdessä ja tunteneet toisensa jonkin aikaa, kukin tietää myös jotakin jonkun toisen asioista.

Ajan kuluessa, kylmyyden jatkuessa, ruoan ja lämmön hupertessa ja avun saapumisen käymässä yhä epätodennäköisemmäksi miesten pinna kiristyy, salaisuudet alkavat paljastua ja mahdollisesti totuus veneen tuhoamisestakin selviää.

Vaikka pelaajien ei sitä ole tarkoitus tietääkään, pois hahmot eivät tule pääsemään, apua ei yksinkertaisesti tule. Aika ja kylmyys tekevät väijäämättä tehtävänsä. Lopulta kylmän leirin ympärille jää hiljaisuus...

\* \* \*

Tämä peli ei sovi kaikille. Pelaajilta toivotaan, ehkä jopa edellytetään jonkinasteista ideointi- ja eläytymiskykyä, eikä pelinjohtajan nopea reagointivalmius ole myöskään haitaksi, vaikka jähmeissä lämpötiloissa toimitaankin.

Tämä seikkailu ei perustu perinteiseen kaavaan, jossa ensin ilmestyy tavoite, sen jälkeen sen saavuttamista haittaavat pulmat, jotka ratkaistaan, ja sen jälkeen loppuhuipennus ja 'voitto'.

Tässä skenaariossa ei ole oikeastaan tavoitetta. Tai no on, pois pääsy ja henkiin jääminen, mutta ne eivät valitettavasti toteudu. Kukaan ei tässä jutussa voita yhtään mitään. Tässä ongelmia tuskin pystytään ratkomaan, ainakaan suuressa määrin. Tässä ei ole valmiita kohtaamisia, vaikeuksia ja muita tapahtumia tarkasti määriteltynä ja luvuiksi tyypistettyinä, joskin muutamia ehdotuksia pelinjohtajalle.

Outo tapaus siis, mutta ideana onkin saada pelaajat jatkuvan taistelu- ja ongelmanratkomishypellyn sijasta pohtimaan ja tuntemaan millaista olisi 'oikeasti' olla yllättäen pulassa, kaukana kaikesta avusta hiipuvien resurssien varassa, mahdollisesti vain kuolemaa odottaen.

Lisäksi ryhmän jäseniä pitäisi kalvaa epätietoisuus siitä, *kuka* on heidän tuhoonsa johtavan teon takana ja tietysti myös *miksi*. Silti lopullinen ratkaisu jää täysin peliryhmän omiin käsiin. Pelinjohtaja voi tarvittaessa opastaa, ohjata ja vääntää tapahtumia haluamaansa suuntaan, mutta ihanne olisi, jos pelaajat itse osaisivat uppoutua hahmojen epätoivoiseen ja epäluulojen sävyttämään tilanteeseen.

Tästä se alkaa

Eli tämän voit omin sanoin ja haluamisi modifioinnein kertoa pelaajille. Joko näin raporttimaisesti tai saapumisen pelaten ja kuvaillen.

Syyskuun loppupuoli joskus 1980-luvun alussa. Neljä eurooppalaisen merentutkimuslaitoksen palveluksessa olevaa miestä saapuu moottoriveneellä arktiseen jäätiköllä sijaitsevaan tukikohtaan. Rehellisesti sanottuna 'tukikohta' kuulostaa lievästi prameilevalta nimitykseltä, mutta sellaiseksi tämä kylmäasema on standardien mukaan luokiteltu. Käytännössä kyseessä on yksinkertainen metalli- ja puurakenteinen ikkunaton vaja, joka sisältää pääasiassa meteorologisia laitteita.

Ryhmän tehtävänä on ottaa niistä lukemat muistiin vuorokauden eri aikoina ja ottaa laitteet sitten mukaan tarkempaa analyysia ja huoltoa varten. Joukko siis yöpyy tukikohdassa. Heillä on mukana tähän tarvittavat varusteet kuten myös yksi kivääri panoksineen.

Tarkoitus on palata seuraavana päivänä laivalle, jolta he ovat tänne tulleet. Tutkimusalue Miranda miehistöineen odottaa avovedessä noin 120 kilometrin päässä.

Perillä vene nostetaan jäälle, johon se vielä köydellä ja haalla kiinnitetään. Tukikohta on noin sadan metrin päässä rakennusten näkyessä selvästi rantautumispaikalle. Maasto on tällä kohdalla helppokulkuista tasaisehkoa jäätä pienine kinoksineen ja lohkareineen.

Tukikohdan päärakennus on 20 neliömetrin kokoinen yksikerroksinen varastomainen tila, jossa on käsityökaluja, säähavaintolaitteisto, laatikollinen säilyketölkkejä, pari pöytää, muutamia tuoleja, kaksi leveää laveria ja öljyllä tai bensiinillä toimiva lämmitin, jolla voi kuumentaa myös ruokaa ja vettä. Lämmittimen polttoainetta on jäljellä muutama litra. Polttoaine sekä isompia työkaluja (lapio, kirves, hakku) löytyy parin neliömetrin laajuisesta varastokopista rakennuksen välittömästä läheisyydestä. Lisää polttoainetta on luonnollisesti veneessä olevissa kanistereissa.

Koska tarkoitus on viipyä paikalla vain vuorokausi, veneessä olevaa viestintäkeskusta (radiota), kelluntaliivejä tai isoja polttoainekanistereita tuskin kannattaa raahata sisälle.

Miehet ryhtyvät siis toimiinsa, laittavat lämmityksen päälle, keittävät kahvit ja alkavat tulkita ja muistiin merkitä laitteiden antamia lukemia.

Tähän aikaan vuodesta hämärä vallitsee käytännössä jo aamusta alkaen, ja iltaa kohti vielä hiukan pimenee. Ilman lämpötila vaihtelee -20 ja -30 celsius-asteen välillä. Tällä hetkellä ei sada.

Illan tullen hämärän muuttuessa pimeäksi, porukka vetäytyy nukkumaan. Saattavat jutella hetken.

Sisätiloissa on kohtalainen noin -5 asteen lämpötila lämmittimen jatkuvan toiminnan seurauksena.

Lämpimimmät ulkovaatteet voi sisällä riisua. Kunnollisessa makuupussissa tarkenee mainiosti.

Seuraavaa ÄLÄ LUE pelaajille suoraan vaan kerro omin sanoin sen mukaan, mitä he tekevät ja tutkivat

\* \* \*

Pääasia on se, että *aamulla vene löytyy rannasta palaneena*. Kärähtäneet ovat myös radio, polttoaine ja muut veneessä olleet tarvikkeet.

Veneen luokse johtaa lumessa vain tukikohdan ja rannan välisiä jalanjälkiä (ilmeisesti porukan omia), mihinkään kauemmas tai ulkopuoliseen suuntaan ei näy minkäänlaisia jälkiä. Kuka tahansa on voinut helposti käydä yöllä ulkona vaikka oloaan helpottamassa tai tupakalla. Ovesa ei ole lukkoa, vain isokokoinen kahva.

Maasto on leiristä pohjoisen suuntaan katsottuna tasaisehkoa valkeaa jäälakeutta, jonka rikkoo siellä täällä pinnasta esiin pistävä jäälohkare tai jään halkaiseva railo. Etelään päin meri on paikoin avointa jopa sadan metrin verran, mutta kokonaisuutena erikokoisten jäälauttojen ja -lohkareiden kattamaa. Juurikin siksi tukialus jäi turvallisen kauas ja ryhmä teki loppumatkan kevyellä moottoridulla veneellä, jota pystyy tarvittaessa vaikka vetämään jään pintaa pitkin.

Pelinohtajan on hyvä muistuttaa tarvittaessa pelaajia siitä retkikunnan jäsenille selvästä asiasta, että pohjoisnavalla ei ole varsinaista mannerta, vaan se koostuu jäädästä, joka tuhansina eri kokoisina palasina enemmän tai vähemmän vapaasti kelluu meren pinnalla. Jäinen 'manner' siis elää koko ajan eikä mikään jäälle jätetty asia löydy välttämättä enää vuosien kuluttua vaikka koordinaatit olisivat kuinka tarkat.

*Pohjoisen karuista olosuhteista muistuttamaan sopii mainiosti myös Roolipelaaja-lehden numerossa 7 julkaistu Juhana Petterssonin kokoama Antarktistietopaketti. Vaikka se käsittelee maapallon toisen puolen asioita, monet erityisesti kylmiin ja koviin olosuhteisiin liittyvät asiat pätevät pohjoisessa samalla lailla kuin etelässäkin.*

\* \* \*

Tästä eteenpäin kirjoitettu data on pelinohtajan tiedoksi ja hänen tulee käyttää sitä tarinan pohjana, itse lisää tarpeen mukaan keksien tai hahmojen toimintaan reagoiden.

\* \* \*

## Viilenee

Anna hahmojen toimia, tutkia ja ihmetellä rauhassa tilannettaan. Heillä ei pitäisi olla mitään tapaa saada yhteyttä Mirandaan. He tietävät, että aluksella toki huolestutaan, kun heitä ei kuulu, mutta mitkä siellä ovat toiminta-aiheet ja millä aikataululla, sitä he eivät tarkkaan tiedä. Helikopteria laivalla ei kuitenkaan ole. Hahmoille koskaan selviämättömästä syystä laivalta ei missään vaiheessa tule apua ainakaan leiriin asti. Tätä he eivät tietenkään voi tietää missään vaiheessa, vaan luottanevat avun saapumiseen loppuun asti. Joku voi tietysti vaikka miettiä, että jospa heidän veneensä tuhonnut henkilö on järjestänyt emäaluksenkin tuhon...

## Kortit

Kun pelimaailman aikaa on kulunut noin vuorokausi ja hahmot ovat jossakin rauhallisessa tilanteessa, *jaa jokaiselle pelaajalle yksi kortti katsomatta niiden tekstiä itseään*. Nämä kortit sinun tulee itse tehdä läpinäkymättömästä materiaalista.

Niistä yhdessä lukee 'sinä teit sen', yhdessä 'et usko tehneesi sitä' ja kahdessa 'et tehnyt sitä'.

Kerro pelaajille ENNEN korttien jakamista, että jaat nyt jokaiselle kortin, josta ilmenee mitä hän tietää veneen polttamisesta. Varoita pelaajia paljastamasta korttiansa sisältöä muille, edes ilmeillään. Pelin myöhemmässä vaiheessa on toki hyvin mahdollista, että epäilyjen, keskustelujen ja syytösten jälkeen syyllinen selviää. Hän voi tunnustaa tekonsa jos haluaa tai valehdella loppuun asti. Syyt ja vaikutukset voi ottaa hahmonsa tiedoista tai kehittää aivan itse. Muhkea mahdollisuus idearikkaille kertojille!

Yksi pelin teemaan 'tuhoisa salaisuus' liittyvä tarkoitus on saada pelaajat miettimään salaisuuden paljastumisen uhkaa, sen aiheuttamia tunteita ja totuuden merkitystä. Hahmot voivat keskustella kaksin, kolmissin tai porukassa, he voivat heittää epäilyjä, esittää todisteita, arveluja ja syytöksiä. Heille voi syntyä riitoja, jopa tappeluja. Tukikohdan välineisiin kuuluu useita tappoaseiksi sopivia työkaluja sekä se kivääri..

Aivan pelaajista ja pelinjohtajan motivointikyvystä riippuen skenaario saattaa ajautua tylsäksi pessimistiseksi makailuksi tai kiivaaksi väittelyksi ja pohtimiseksi, mahtuupa mukaan tarvittaessa myös lieviä aktiviteettijaksoja, jos jotkut pelaajat niitä kaipaavat. Toisaalta oleskelu niukoissa resursseissa karussa ympäristössä apua odottaen ei välttämättä muodostu miksiäkään toimintapätäkklassikoksi..

## Päähenkilöt

Pelaajille on pelin alussa jaettu valmiit pj:n tekemät hahmolomakkeet (mikä tahansa puolikas arkki riittää). Niissä on merkittynä hahmojen tärkeimmät henkilötiedot sekä tilaa muutamalle taidolle/kyvyille, jotka kyseinen hahmo hyvin osaa.

Nämä taidot pelaajat voivat vapaasti valita pelinjohtajalla ollessa kuitenkin aina viimeinen sana asiaan. Taidot voivat olla yleisiä (historia, ihmistuntemus, tekniikka) tai hyvinkin spesifisiä (pohjoisnaparetkikunnat 1800-luvulla, psykoosit, polttomootorit). Taidoilla ja osaamisilla ei sinänsä tule olemaan suurta merkitystä pelin kulun kannalta, mutta ne saavat pelaajille aikaan illuusion siitä, että heidän kannattaa yrittää. Kolme neljä erilaista erityisosaamista riittänee hahmoa kohti. Käytä harkintaasi.

Hahmolomakkeessa tai sen liitteessä kerrotaan myös jokaisen pelaajan oma salaisuus; asia, joka on jollain tavalla arkaluonteinen tai salassa pidettävä. Sen lisäksi jokainen hahmo tietää jonkin toisen hahmon salaisuuden tai ainakin osan siitä. Kukaan ei kuitenkaan tiedä, että joku muukin tuntee hänen salaisuutensa tai jotakin siihen liittyvää.

Noita asioita voivat hahmot käsitellä aivan vapaasti haluamallaan tavalla. Toiveena olisi, että pelaajat ymmärtäisivät hahmojen hermojen kiristyessä ryhtyä miettimään yhä epätoivoisempia toimintoja, esimerkiksi kaverin syyttämistä sillä perusteella, kun 'tiedän sinusta sen yhdenkin jutun'. Monet salaisuuksista voisivat olla ainakin osasyynä järjestömältä tuntuvaan veneen tuhoamiseen.

Veneen tuhoutumisen jälkeen jossakin vaiheessa jokainen saa siis kortin, joista yhdessä lukee 'sinä teit sen', yhdessä 'et usko tehneesi sitä' ja kahdessa 'et tehnyt sitä'. Tämä viittaa suoraan siihen, kuka veneen upotti. Näistä korteista ei ehdottomasti SAA PUHUA TOISTEN KANSSA eikä esimerkiksi näyttää omaa korttiaan todisteena siitä, että 'minä se en ollut'.

Muuten hahmot voivat puhua, esittää, valehdella ja väittää mitä tahansa. Mutta kortithan eivät olekaan hahmoilla vaan nimenomaan pelaajilla.

## Toimintaa

Jos joku hahmoista tekee väkivaltaa toiselle tai peräti vie hengen, käytä pelin yksinkertaista ratkaisusysteemiä tapahtumien lopputuloksen selvittämiseksi.

Jos hahmot keksivät erilaisia avunhankkimis- tai pois pääsy-yrityksiä, anna heidän vapaasti pohtia ja kokeilla. Sinä voit harkintasi mukaan rajoittaa asioita tai lyödä raolleen jääneen oven kiinni jos niin haluat. Tarkoitus kuitenkin on, että pois ei päästä ja apua ei tule.

Muuten hahmot voivat suunnitella, kulkea ja tutkia mitä haluavat. Viisas ihminen ei lähde kovin kauas jäätikölle harhailemaan, mutta epätoivoinen tai jopa sekopäinen henkilö voi kulkea vaikka näkymättömiin kilometrejä jatkuvien jäälakeuksien taa.

Jotta sessiosta ei tulisi aivan pelkkää synkkää pohdintaa pimeässä kylmässä vajassa ilman ruokaa, skenaarion voi rytmittää päiviksi. Jokaisena päivänä tai yönä voi tapahtua jotakin hahmojen omien toimien lisäksi. Jos laskemme, että alkuhässäkki ja aloitusilanne veivät ehkä vajaan tunnin todellista peliaikaa, voi yhdelle päivälle uhrata tästä eteenpäin keskimäärin parikymmentä minuuttia. Eli tunti tunnilta ei jokaista hämärää vuorokautta kannata läpi käydä, vaan lähinnä ne hetket, kun jotakin tapahtuu joko ympäristön tai hahmojen toimesta.

Seuraavaksi muutamia sattumuksia, joita arktisen alueen sankarimme *saattavat* kokea. Käytä niitä tarpeen mukaan, sovelta, muuta tai unohda.

### Päivä 1. Moottorikelkka

Jos joku harhailee vähän kauemmas, hän löytää ison jäälohkareen takaa hylätyn moottorikelkan tai oikeastaan moottoriireen, eli sellaisen vähän tukevamman ja vähemmän urheilullisen moottoroidun jalaksilla ja telalla varustetun kulkuneuvon.

Laite ei luonnollisesti lähde käyntiin tai muutenkaan toimi, mutta ehkä siitä saisi toimivan pienellä laittamisella. Ensin se on tietysti saatava leiriin.

Jos kone on saatu kuljetettua tukikohtaan, oikein hyvä korjausyritys saattaa päättää laitteen käyntiin pärahättämiseen. Vaikka joku tai jotkut sillä ajamaan pääsisivät, ei siitä kuitenkaan lopulta ole mitään hyötyä. Lakeutta riittää satoja kilometrejä pohjoiseen, etelään ei voi ajaa pitkällekään. Viimeistään polttoaineen loppuminen (jos sitä oli ensinkään) tai muu tekninen vika hyydyttää ajelun ennen pitkää. Mutta olipa hetken toivon pilkahdus ilmassa.

### Päivä 2. Hylkeenraato

Jonkun matkan päässä tukikohdasta löytyy jäässä olevan railon vierestä kuollut hylje. Se on ilmeisesti joko kuollut väkivaltaisesti tai ainakin sen ruumista on käsitelty väkivalloin. Sattuneesta syystä se ei ole mädäntynyt, mutta umpijäässä.

Sitä voinee käyttää ravintona. Mutta mikä sen on tappanut tai sen ruumiin raadellut? Mitään erityisiä jälkiä ei lumessa/jäässä (enää) näy.

Helputuksen huokauksen pelaajille voisi aiheuttaa se tieto, että ei, lähistöllä ei pyöri verenhimoinen jääkarhu. Mutta sitä hän he eivät voi tietää.

### Päivä 3. Ruoan vähyys

Viimeistään kolmantena päivänä huomataan, että vähäisiä ruokia on säännösteltävä. Säilykkeitä on jonkin verran, mutta ne ovat jäässä ja niiden sulattaminen vaatii lämpöä. Lämmön tuottaminen vaatii polttoainetta. Polttonesteitä ei ole paljon, muuta poltettavaa jonkin verran, mutta koetapa saada ikijäässä vuosia seisoneet seinälaudat iloiseen liekkiin..

Myös vettä varten tarvitaan lämpöä. Lumen syöminen ja imeskely ei tunnetusti ole biologistaloudellisesti kovin järkevää. Jatkuvasti ympärillä vallitsevaa kovaa pakkasta ei pidä unohtaa.

### Päivä 4. Sairastuminen

Joidenkin päivien kuluttua joku saattaa sairastua. Kuumetta, oksentelua, ihottumaa, pyörtyystä, kouristuksia, kova kurkkukipu, näön hämärtyminen. Valitse siitä oireet ja anna potilaan kärsiä ja muiden ihmetellä, onko tämä vain ohimenevä 'normaali' vaiva vai ovatko kaikki kohta heikossa kunnossa. Joitakin lääkintätarvikkeita voi toki mukana olla, mutta paljonko ne auttavat, onkin toinen juttu. Ruuan, juoman ja lämmön puute eivät voi olla vaikuttamatta kaikkiin, enemmän tai vähemmän.

## Päivä 5. Wendigo

Illtapissalla tai tupakalla käydessään joku huomaa ensin kovan tuulen, joka ulvoo jäälakeudella lunta piiskaten. Sitten hän huomaa kaukana pimeydessä pohjoisen suunnalla valtavan ihmismäisen hahmon, kuin sakean pyryn tai sumun muodostaman. Sitä katsellessa näyttää aivan siltä kuin se liikkuisi hitaasti kohti avomerta. Valonpuutteen ja kovan tuulen takia näkymästä ei voi olla varma, mutta vähintään omituinen se joka tapauksessa oli, jos ei peräti pelottava.

Sehän oli tietysti cthulhumyytistä tuttu Wendigo, tuulenkulkija, joka joko partioi hyisillä maillaan tai sitten henkilö vain kuvitteli moisen. Vaikea sanoa. Ei siitä kuitenkaan sen enempää harmia ole, tilanne on muutenkin aivan riittävän vaikea.

## Päivä 6. Lentokone?

Johonkin aikaan illasta joku kuulee tai luulee kuulevansa kaukaista moottorin ääntä. Jonkinlainen havaintoheitto voi olla paikallaan. Joku saattaa tunnistaa lentokoneen tyyppinkin. Äänestä huolimatta mitään ei tarkkailusta huoliatta näy. Joko etäisyyden, lumen tai todellisen tilanteen vuoksi. Pian äänikin hukkuu hiljaisuuteen. Mutta jälleen toivo elähti hetkisen.

## Päivä 7. Sekoilua

Viimeistään viikon kuluttua alkaa joissakin henkilöissä näkyä mielenterveyden horjumista. Riehakuutta, masentuneisuutta, harhoja, hullua uskoa omiin kykyihin...

Laita vaikka pelaajat heittämään kerran päivässä tai stressitilanteen ilmetessä, kuka kulloinkin sekoaa. Toivottavasti vain hetkellisesti.

Päivät kahdeksannesta loppuun. Odotusta

Onneton tilanne. Kaikki lopussa tai loppumaisillaan. Lämpö. Ruoka. Juoma. Terveys. Järki. Toivo. Kylmyyttä riittää. Se ei lopu.

\* \* \*

Se oli siinä.

\* \* \*

## Pelisysteemi

Kun pelaajat ovat valinneet hahmojensa taidot, anna heidän sijoittaa niihin vapaasti 12 pistettä (min 1 /max 5 pistettä/taito). Pisteet ilmoittavat, kuinka montaa kuusitahoista noppaa pelaaja heittää hahmon käyttäessä ko. taitoaan tai tietämystään jossakin tehtävässä.

Jokainen tulos vähintään 4 on onnistuminen. Normaalilla vaikeustasolla. Oikein pahassa tehtävässä onnistumiseen vaaditaan ehkä 6. Mitä useampi onnistuminen, sen parempi/nopeampi/kestävämpi lopputulos.

Hahmojen koettaessa tehdä jotakin sellaista, mihin heillä EI OLE sovellettavissa olevaa taitoa, anna heidän heittää yhtä noppaa. Nelonen riittää helpossa, vitonen vaikeammassa tehtävässä. Ykkösistä voi aina seurata jonkinasteinen moka muutenkin hankalia oloja vaikeuttamaan.

Jos kaksi hahmoa tahi muuta otusta ajautuu vastakkainasetteluun, kumpikin käyttäköön sopivaa taitoa ja enemmän onnistumisia saanut 'voittaa' tilanteen.

Varmuuden vuoksi muistutus; vaikka hahmolla olisi jääveistostentekotaidossa ja veneenrakennuksessa taito 5 molemmissa ja kaikki heitot antaisivat tulokseksi 6, hän EI silti rakenna jäätä kulkukelpoista alusta. : )

Mitään ihmeempiä taistelusääntöjä tai hipareita ei tarvittane. Sanallinen kuvaus hahmon tilasta riittänee kertomaan terveystilanteen ja pj huolehtikoon siitä, että riutunut, nälästä heikko ja kätensä katkaissut hahmo ei heittele toisia seinille.

- - - - -  
Pelinjohtajan tiedoksi ja pelaajien hahmolomakkeisiin kirjattavaksi

Hahmot:

Julio Rossi,  
tumma, roteva, ja rennon itseluottamuksen omaava 35-vuotias eräopas ja metsästäjä.

Rossin Salaisuus: Hänellä on ollut suhde Fredrik Nasen vaimon kanssa kolmen kuukauden ajan. Nase ei tiedä asiasta.

Rossin tieto: (Rossi on kuullut poliisina toimivalta ystävältään, että Fredrik Nasea epäillään tietojen välityksestä ulkomaisille tahoille, mutta todisteita kerätään vielä)

- - -

Mathias Huhnsohn,  
tiedemiesmäinen laiha, kuivakas mutta huumorintajuinen 31-vuotias biologi.

Huhnsohnin Salaisuus: Huhnsohnilla on aivokasvain, jota ei voida leikata. Erikoislääkärit ovat antaneet hänelle elinaikaa max. 2-3 kuukautta.

Huhnsohnin tieto: (hän on kuullut eräältä ystävättäreltään varmana tietona, että Rossilla on suhde Nasen vaimon kanssa)

- - -

Roberto Pero,  
ahavoitunut, itsenäinen, tarkka ja hermonsa hallitseva 28-vuotias merimies ja mekaanikko.

Peron Salaisuus: Pero on kärsinyt vuosien ajan paranoidisesta mielialahäiriöstä. Viime vuosien ajan vaiva on pysynyt kurissa säännöllisellä lääkityksellä, mutta nyt lääkkeet eivät ole mukana.

Peron tieto: (hän on nähnyt terveydenhuolto-osaston luottamuksellisen raportin Huhnsohnin sairaudesta ja tietää tämän lyhyen elinaikaennusteen)

- - -

Fredrik Nase,  
vaalea, pitkähiuksinen, iloinen mutta hiukan hajamielinen 33-vuotias meteorologi.

Nasen Salaisuus: Nase on työskennellyt Neuvostoliiton tiedustelupalvelun hyväksi. Hän on toimittanut heille mittaustietoja ja tuloksia parin viime vuoden aikana rahallista korvausta vastaan.

Nasen tieto: (hän on saanut kuulla tutulta lääkäriltä, että Perolla on ollut taipumusta paranoidisiin mielialahäiriöihin)