

Sinivalkoinen **MARS!**



Suuri kilpajuoksu Marsiin on alkanut! Pyhä Putinokratia on laukaissut jo aluksensa ja kirotut ruotsalaiset ennättivät toiseksi. Vaan Suomalais-roomalainen keisarikunta on saava punaisen planeetan omakseen – näin on määrännyt arkkipaavi Soini!

Urheat sisunautit suuntaavat kohti kohtaloa häkäpönttöraketti S/S Mannerheimilla, eikä mikään voi seistä heidän tiellään. Paitsi ehkä karmeaa kankkunen...

Pelinjohtajan ohjeet

Tämä skenaario kertoo sisunauttien eepisistä avaruusseikkailusta kohti punaista planeettaa. Pelin henkenä on 1930/40/50-lukujen yltiönationalistinen science fiction, johon yhdistyy vahvan surrealistinen henki. Vetäessäsi peliä pyri kohti humoristista, reikäpäistä tunnelmaa.

Improvisoi ja pidä peli nopeatempoisena. Tarpeen tullessa painosta pelaajia tekemään nopeita ratkaisuja keksimällä Star Trek –henkistä teknobabblea jatkuvasti uhkaavista tilanteista. Ole pelinjohtamisen Salvador Dali, sulata kellot ja aivot!

Säännöstö

Pelin säännöt ovat yksinkertaiset; kaiken ratkaisemiseen käytetään yhtä (1) kuusisivuista noppaa. Vain pelaajat heittävät. Tuloksena 1 on moka, 2-3 epäonnistuminen, 4 pieni onnistuminen, 5 onnistuminen ja 6 superonnistuminen. Hahmot eivät voi kuolla pelin aikana, jos eivät ihan eksplisiittisesti tee jotakin itsetuhoista (kuten hyppää ilmalukosta ilman avaruuspukua).

Jos pelaajat tekevät vastakkaisia juttuja – kuten vaikka ottavat erän nyrkkitappelua – he heittävät vastakkaiset heitot. Tällöin korkeampi tulos voittaa, mutta esim. jos toinen heittää 5 ja toinen 6, niin kumpikin kyllä ottaa nokkiinsa, toinen vaan pahemmin.

Voit antaa +1 heittoon erityisen hyvästä selityksestä tai olosuhteista, tai -1 haitoista.

Vaihtoehtoinen säännöstö:

Jos tahdot pelata ilman noppia, kysy sen sijaan triviaikysymyksiä Suomen historiasta. (Kännykkänetti + wikipedia auttaa tässä.) Mitä lähemmäksi oikeaa vastausta pelaaja pääsee, sitä parempi onnistuminen.

Esimerkkejä kysymyksistä - minä päivänä Talvisota alkoi, luettele Suomen presidentit kronologisesti, montako maailmanmestaruutta Matti Nykänen voitti ja niin edelleen. Vaadi vastaus heti, älä anna miettimisaikaa tai salli apuja muilta!

Tärkein sääntö on – älä anna sääntöjen tulla pelin etenemisen tielle.

Miehistö

Sisunauttien miehistö koostuu neljästä kapteenista ja yhdestä miehistönjäsenestä. Sisunautti Maija Virtanen on ainoa oikeasti pätevä henkilö aluksella. Neljä kapteenia, Suomen parhaista geeneistä valmistettuja klooneja, edustavat keisarillisen hallinnon intressejä. Nämä oivat johtajat ovat kapteenit Kekkonen, Väyrynen, Räsänen ja Kanerva. Kaikki aluksen päätökset pitää luonnollisesti tehdä kapteenien välisen konsensuksen kautta. Hahmot erikoislasteineen löytyvät pelimateriaalien lopusta. Vilkaise ne läpi ennen pelin alkua, että tiedät mitä odottaa.

Alus

S/S Mannerheim näyttää lentävältä piruntorjuntabunkkerilta, joka köhii eteenpäin häkäpöntön voimalla. Polttoaineena on turboahdettu turve. Lastiruumma on jaettu neljän kapteenin kesken. Kukin on täyttänyt oman osuutensa supertärkeäksi kokemillaan tavaroilla, ajatellen muiden hoitavan polttoaineen. Tämän takia alukselta uhkaa loppua löpö kesken matkan (haaste 2).

Itse alus on klaustrofobinen ja täynnä puhisevia putkia, välkkyviä valoja, surisevia mittareita ja muuta vastaavaa. Komentosillan konsolit säkenöivät aina kipinöitä ja savua kun jokin menee vikaan. Jaloissa pyörii ja kolisee tyhjiä viinapulloja. Seinillä on valtavia kuvia Soinista paavinlakki päässä. Kaikkialta roikkuu Suomen lippuja vaivaksi asti.

Aluksen kansisuunnitelma on turhan yksinkertainen, jotta siitä tarvitsisi edes piirtää karttaa. Kärjessä on pallonmuotoinen komentosilta, missä suurin osa pelistä varmaan tapahtuu. Komentosillan alla ovat pienet miehistötilat; kullekin on noin vaatekomeron kokoinen tila.

Tästä alaspäin mennessä tulee neljään osaan jaettu suuri lastiruumma (ovet on lukittu, kukin yhden neljästä kapteenista omistaa avaimen yhteen neljäsosaan) ja perimmäisenä itse häkäpönttömoottori. Laskeutumismoduuli ratsastaa miehistötilojen vieressä, mutta sinne ei ole tarkoitus mennä ennen kiertoradalle saapumista.

Lastiruummassa pitäisi olla kaikki tarpeellinen planeetan tutkimista ja valtaamista varten. Manifestin mukaan sisältönä on mm. Mars-rover, automaattisia luotaimia, itsestäänkokoavia kenttärakennuksia, tutkimuslaitteistoja, paljon polttoainetta sekä useita erilaisia satelliitteja. Käytännössä kaikki tämä on poistettu kapteenien toimesta.

Yleisvarusteena aluksesta löytyy kaikki kuviteltavissa olevia käsityökaluja, kuusi Nokian Renkaiden valmistamaa erittäin tönkköä avaruuspukua, lääkintätarvikkeita ja muita vastaavia laitteita.

Skenaarion aloittaminen

(Viisikymmentälukulainen hyperinnostunut selostaja:) ”Alamaiset, on koittanut suuri päivä suomalais-roomalaiselle keisarikunnalle! Pyhä arkkipaavi Soini on juuri siunannut sisunauttien aluksen S/S Mannerheimin matkalle kohti Marsia! Tämä on suuri päivä suomipojille, jotka kurottavat nyt kätensä kohti tähtiä! Pasila, porilaisten marssi!”

Peli alkaa S/S Mannerheimin jätettyä Äiti Maan jälkeensä. Lähtölaukaisu viivästyi ikävästi johtajuusneuvottelujen takia; aluksen kapteenista ei päästy yhteisymmärykseen. Lopulta arkkipaavi Soini määräsi että kaikki neljä poliitikkokloonina ovat kapteeneita. Niin uljas alus keikkui vihdoinkin taivaalle jättäen jälkeensä mustan häkäpönttöpilven, joka tukehduitti kuoliaaksi koko Rauman. Tätä juhliittiin laajalti koko maassa.

Reversattujen polariteettien aiheuttavat hyperfluksaation takia matka Marsiin on yllättävän lyhyt – vain reilut puoli tuntia! Harmi kyllä juonikkaat ruotsalaiset ja kierot putinokratiitit saivat kisassa varaslähdön. S/S Mannerheimin haasteena on saada nämä roistot kiinni, ohittaa heidät ja laskea Marsin punaiselle pinnalle ensimmäisenä ihmisenä kunnan suomalainen!

Kerrottuasi skenaarion alkutilanteen jaa hahmot pelaajille. Voit antaa pelaajien valita hahmonsa tai - jos kukaan ei erityisesti tahdo pelata tiettyä hahmoa - jakaa ne arpomalla. Käy sitten nopeasti läpi säännöt ja siirry suoraan peliin.

Kilpajuoksu (15 min)

S/S Mannerheimin laukaisu viivästyi ikävästi arvovaltakiistojen takia, joihin saatiin mukava konsensus nimeämällä neljä kapteenia. Ikävä kyllä nuo juonikkaat ruotsalaiset ja metkuilevat venäläiset saivat silläaikaan varaslähdön. Näin olleen sisunautit kyntävät eetteriä ruotsalais-ranskalaisen Janten ja pyhän putinokratian Zhirinovskin jäljessä. Jotain tarttis tehrä tai muuten Mars on menetetty! Aliavaruudessa tapahtuvien hyperfluksaatioiden takia kiinniottoaikaa on tasan viisitoista minuuttia, muuten etumatka käy mahdottomaksi.

Pidä aikarajasta kiinni ja muistuta pelaajia siitä jatkuvasti. Aluksen komentosillalla on valtava laskuri, joka naksuu minuutteja pois aikarajasta.

Ruotsalaisten alusta Jantea komentaa kapteeni Jan Janson, joka on ärsyttävän pirteä ja iloinen veikkonen. Alus on aurinkoinen ja tilava, taustalla soi Abba ja kaikki vaikuttaa paremmalta kuin Mannerheimissa.

Putinokratian Zhirinovski on taas ruotsinlaivan vastakohta. Melankoliset balaikkasävelet sekoittuvat mahtipontiseen militaristimusiikkiin, kaikilla on päällä mahtipontiset univormut täynnä mitaleita ja taustalla roikkuu kuvia Putinista. Kapteeni Vladimir Crapola on vainoharhainen vanha stalinisti, joka epäilee kaiken olevan osa länsimaalaisten homonatsien juonia.

Ratkaisuehdotuksia haasteelle:

- * Ruotsalaiset on niin kivoja, että heiltä voi vaan pyytää kauniisti ohipäästämistä.
- * Paranoidit venäläiset voi usuttaa ruotsalaisten tai toistensa kimppuun.
- * Kekkonen/Väyrynen voi neuvotella putinokratia kanssa kivan YYA-sopimuksen.
- * Jonkun kapteenin henkilökohtaiset tavarat voi sulloa häikäpönttöön ekstra vauhdin saamiseksi, jonka turvin Mannerheim kiittää ohi kilpailijoista.
- * Riittävän teknobabblen jälkeen hahmot voivat viritellä alusta strategisesti.
- * Jonkinlainen improvisoitu ase rikkoo muiden moottorit
- * Muut alukset saadaan hakkeroitua nerokkaasti sisunauttien toimesta
- * ...jotain muuta mikä vaan kuulostaa tarpeeksi siistiltä tai surrealistiselta.

Riippumatta siitä onnistuvatko pelaajat haasteessa vai eivät, siirry viidentoista minuutin kuluttua seuraavaan kohtaukseen.

Käännekohta (15 min)

Matkan ensimmäisen puolikkaan jälkeen seuraa kirjaimellinen käännekohta - aluksen kääntäminen ja jarruttaminen. Mannerheimilla tämä tarkoittaa pienoista kriisiä. Jokainen neljästä kapteenista on varannut siivun lastiruumasta "henkilökohtaisille varusteille" toisistaan tietämättä. Yhteensä ne vievät koko lastiruuman, joten polttoaineen mukaanlastaamiselle ei jäänyt lainkaan tilaa.

Jos häkäpönttöä ei saa tankattua uudelleen jarrutusta varten, S/S Mannerheim sinkoutuu Marsin ohi syvään avaruuteen tai pahimmillaan suoraan itse planeettaan. Nyt on hätä ja pitää heti tehdä jotakin!

Ratkaisuehdotuksia haasteelle:

- * Räsäsen raamattujen polttaminen.
- * Väyrysen jalasmökin tyhjentäminen polttoaineesta tai käyttö apumooottorina.
- * Kekkosen viinat + vene polttoaineeksi.
- * Telakointi ja apujarrutus venäläisiltä/ruotsalaisilta
- * Kuin yllä mutta väkisin ilman lupaa heiltä
- * Mestarilentämisen taidonnäyte, joka johtaa rajuun pakkolaskuun
- * ...jotain muuta mitä siistiä mitä pelaajat keksivät.

Mikäli pelaajat onnistuvat pysäyttämään aluksen - olivat he sitten ensimmäisinä tai eivät - on aika siirtyä laskeutumiseen.

Laskeutuminen (15 min)

Se on tehty! Punainen planeetta on saavutettu ja on aika julistaa se arkkipaavi Soinin henkilökohtaisesti omaisuudeksi! Ongelmana on vain päättää, kuka laskeutuu laskeutumismoduulista ensimmäisenä. Onhan kyseessä ihmiskunnan historian tähtihetki. Ulosastujalla pitää olla myös esittää jokin kuolematon lausahdus jälkipolvia varten. Koska kapteeneita on neljä, se vaatii tietysti enemmistö päätöksen kolmella neljästä äänestä. (Väyrynen varmaan yrittää livahtaa karkuun omalla sukkulallaan perustaakseen Väyryspaneetan.)

Ratkaisuehdotuksia haasteelle:

- * Väyrynen onnistuu karkaamaan jalasmökkillään.
- * Kapteenit sopivat keskenään pattitilanteelle ratkaisun ja valitsevat laskeutujan.
- * Kaikki kinastelevat aiheesta kunnes ruotsalaiset tai venäläiset laskeutuvat ensimmäisinä aikarajan lähestyessä loppuaan.

Skenaarion lopetus

Pyydä ensimmäisenä planeetalle (tai ainakin ensimmäisenä sisunauteista) laskeutuvan hahmon pelaajaa kuvailemaan tämä juhla-tapahtuma. Sen jälkeen kukin saa kertoa mitä hänen hahmolleen tapahtuu laskeutumisen jälkeen, niin pitkällä skaalalla kun tahtoo. Muista lopuksi kiittää kaikkia pelistä.

Tahtoessasi voit heittää loppuun vielä mukaan jonkun seuraavista elementeistä:

- * Marsista löytyy pieniä vihreitä miehiä, jotka anovat putinkratiaan liittymistä.
- * Robottiluotain Spirit väijyy ihmisiä terminaattorimaisena tappokoneena.
- * Suuret muinaiset heräävät pinnan alla.

Hahmot

Kapteeni Väyrynen

Olet Väyrynen, jumalan lahja maailmalle ja Suomen kansalle. Matka Marsiin on mahdollisuus paitsi suomalaisuudelle myös juuri Sinulle. Olet varustanut Mannerheimiin lastiruumaan salaa oman, Jalasmökki-luokan laskeutumisaluksen. Näin voit laskeutua itse juuri silloin kun haluat.

Suunnitelmasi on olla ensimmäinen ihminen Marsin pinnalla. Eikä siinä kaikki; jalasmökissä on kaikki tarvittava miljoonien Väyryskloonien luomiseksi. Marsista tulee uusi uljas Väyrysmailma!

Kapteeni Kekkonen

Suomella on tärkeää pitää yllä hyviä idänsuhteita, myös silloin kun kyseessä on ihan toinen planeetta. Aiot omalta osaltasi tehdä kaikkesi, jotta suhteet Putinokratiaan pysyvät lujina! Olet varma että heidän tuellaan voit myös saada nimityksen elinikäiseksi ylikapteeniksi, kuten on vain oikein.

Diplomatian tärkein väline on kalastus, minkä takia olet antanut lastata mukaan kaiken kalastamiseen tarvittavan. Annoit siirättää lastiruumaan tarvikkeet keinotekoisista järveä varten (mukaan lukien kalat), useita veneitä sekä tietysti paljon diplomatian voiteluainetta, vodkaa.

Kapteeni Räsänen

Moraali on tärkein osa suomalaisen kansakunnan tulevaisuutta ja sinä olet sen moraalin tärkein vartija! Oli ilmiselvää että sinun piti päätyä yhdeksi kapteeneista, jotta voit varmistaa retkikunnan moraalin pysymisen jäykkänä ja kovana. Ei sitä tiedä mitä tällä laivalla muuten tapahtuisi; olet ihan varma että kaikki muut ovat irstailijoita valepuvussa. Voit miltei nähdä perversioiden rasvaisten heijastuvan heidän silmistään, kun he hekumoivat sodomiittifantasioillaan.

Kapteenina lastasit alukseen mukaan kasapäin raamattuja, joilla käännyttää mahdollisesti planeetalla odottavat alkuasukkaat oikeaan uskoon. Mikäli näitä asukkeja ei löydykään, niitä on hyvä käyttää Marsin uuden perustuslain suunnitteluun. Ajattelit varmuuden vuoksi kieltää kaiken, mikä ei ole erityisesti sallittua.

Kapteeni Kanerva

Kyllä se niin on, että uusi planeetta on pelimiehelle paras paikka temmeltää. Lehdistö on koto-Suomessa aina kimpussa, eikä se arkipaavi ymmärrä miten miehellä on miehen tarpeet. Kyllä se niin on, että Marsista tulee pelimiesten paratiisi!

Tätä projektia varten uudellenjärjestelit hie-
man aluksen rahtitiloja, korvaten turhia tavaroita projektivarusteilla. Tätä varten värväsit mukaan parhaimmat bimbot mitä Turulla on tarjota, satoja pulloja shampanjaa sekä tietysti puutarhanhoitovälineitä.

Sisunautti Maija Virtanen

Toisin kuin kaikki neljä kapteenia, sinä olet aito sisunautti, vieläpä erittäin ammattitaitoinen sellainen. Seurasit kauhulla kun miehistösi korvattiin yksi kerrallaan kam-mottavilla poliitikkoklooneilla. Sitten koko laukaisuikkuna menetettiin kun alkoi vääntö siitä kuka saisi olla kapteeni. Pelkäsit kämmenesi kasvavan kiinni otsaasi.

Nyt olet ainoa pätevä sisunautti aluksella, jossa on neljä kapteenia. Koko retki vaikuttaa menevän jo nyt aivan päin helvettiä. Vielä ennen lähtöä tapahtui jotakin lastinsiirtelyä kapteenien toimesta. Todellakin toivot etteivät ne nutipäät ole korvanneet mitään korvaamatonta jollakin typerällä. Vaan minkä arkkipaavi käskee arkkipaavi saa, joten nyt olet neljän kapteenin ainoa alainen.

Perkele.