

Pelastautukaa kohti painovoimaa

Aune Kivikoskela 2017 Lisenssi: CC BY-SA 4.0

Pelinjohtajan ohjeet

Pelastautukaa kohti painovoimaa on pöytäroolipeliskenaario 2-6 pelaajalle, joista yksi on pelinjohtaja. Pelin kesto on noin yhdestä tunnista kolmeen. Peliin tarvitaan nämä ohjeet (lopussa on hahmolomakkeita, tulosta jokaiselle pelaajalle oma) ja vähintään kaksi 20-tahkoista noppaa (D20). Toisella nopalla heitetään taitoheittoja ja toisella kuvataan ajan kulumista.

Pelissä hahmot ovat avaruusaluksessa, joka vaurioituu pahasti avaruusromupilven törmätessä siihen. Hahmojen on selviydyttävä hengissä takaisin maahan tai toiselle avaruusasemalle, ennen kuin romu on kiertänyt maapallon ja iskee uudelleen.

Näiden ohjeiden alussa on pelinjohtajalle tarkoitettu yleinen kuvaus miljööstä ja pelimekaniikasta. Ne luettuun, voi peliä alkaa pelata. Itse peli on jaettu kahden otsikon alle: "Aloitus ja hahmonluonti" sekä "Seikkailu". Ensimmäisen osion aikana esitellään pelin alkuasetelma ja pelaajat saavat luoda hahmonsa lennossa pelin aikana. Osio etenee järjestyksessä ohjeiden mukaan, ja pelaajat voivat täyttää hahmolomakettaan tämän aikana. Toinen osio on hahmojen kannalta vapaampi, ja he saavat keskustelemalla ja roolipelaamalla päättää, miten aikovat selvitä turvaan.

Miljöökuvaus pelinjohtajalle

Peli tapahtuu **kuvitteellisessa avaruusaluksessa**, Apollo-74:ssä, joka on kooltaan noin kaksikerroksisen asunnon kokoinen. Aluksessa on toiminnassa keinotekoinen painovoima, eli hahmot liikkuvat aluksessa tikkaita ja käytäviä pitkin. Aluksen tilat ovat ahtaat, ja kaikki seinätila on käytetty hyödyksi joko säilytystilana tai on täynnä komentopainikkeita ja johtoja. Jos aluksen painovoima on pois päältä, voi aluksessa liikkua ottamalla vauhtia seinistä.

Alus on jaettu eri huoneisiin, joista tärkein on keulassa sijaitseva **komentosilta**, jolta tapahtuu kaikki tärkeä toiminta, kuten sähköosien hallinnointi, vianpaikannus ja radioyhteydet. Komentosillalla on aluksen suurimmat ikkunat, josta näkee hyvin ympäröivään avaruuteen ja alas maapallolle. Pelinjohtaja voi halutessaan piirtää aluksen pohjapiirroksen paperille.

Aluksessa on **ilmalukko**, jonka kautta pääsee ulos avaruuskävelyille. Selvitäkseen avaruudessa hahmo tarvitsee **avaruuspuvun ja happipullon**. Hahmo voi selvitä ilman happipulloa noin kaksi minuuttia. Aluksessa on **kaksi pakoalusta**, joissa on yhteensä yhtä monta istumapaikkaa, kun hahmojakin on. Pelin alussa toinen näistä aluksista tuhoutuu ja toinen vaurioituu.

Avaruudessa liikkumiseen tarvitsee jonkinlaisen moottorin. Avaruuspuhuihin voi liittää rakettirepun, jolla pääsee eteenpäin. Myös erilaisia improvisoituja moottoreita voi käyttää esimerkiksi palosammutinta, kumiveneen täyttöpulloa tai irti revittyä pakoaluksen moottoria.

Pelihahmot ovat omista syistään tällä aluksella. Syy luodaan hahmolle **hahmonluontivaiheessa**. Pelin alussa hahmonluonnin jälkeen **avaruusromupilvi tuhoaa suurimman osan aluksesta**, ja pelaajien on päästävä pois turvaan. Koska suurin osa aluksesta, sen varustuksesta ja kommunikaatiovälineistä on tuhoutunut, on turvaan pääseminen suuri haaste. Kello tikittää, sillä sama avaruusromupilvi kiertää maapallon ja on iskeytyvässä alukseen uudelleen, elleivät hahmot pääse pois sen tieltä. Aikaa tähän hahmoilla on **20 minuuttia** pelin sisäistä aikaa.

Pelimekaniikan kuvaus pelinjohtajalle

Kun peli on edennyt Aloituksen ja hahmonluonnin jälkeen Seikkailuun, otetaan käyttöön aikaresurssi. Peli on jaettu **kierroksiin**, joista jokainen vie yhden minuutin eli yhden aikapisteen. Kierroksen aikana jokainen hahmo voi yrittää yhtä tehtävää. Hahmojen välinen keskustelu ei ole tehtävä. Kierroksen lopussa vähennetään yksi aikaresurssipiste, jota kuvataan pöydällä olevalla D20-nopalla, jossa silmäluku tarkoittaa, montako minuuttia on jäljellä siihen, että avaruusromupilvi on kiertänyt maapallon uudelleen ja vie loputkin Apollo-74:stä mennessään. Jos aika loppuu, hahmot kuolevat ja peli loppuu.

Aina kun hahmo yrittää jotain, **heitetään noppaa**. Tehtäviä voivat kaikki, jotka vaativat hieman enemmän yritystä, esimerkiksi kadonneen tavaran etsiminen, jumiutuneen oven avaaminen, oikean radiotaajuuden etsiminen jne. Yritettävä tehtävä onnistuu, jos pelaaja saa nopalla silmäluvun 10 tai enemmän. Jos hahmolla on toimintoon liittyvää hahmotaito (esim. Lentäjä yrittää lentää), hän saa automaattisesti 5 pistettä onnistumiseensa. Nämä viisi pistettä ja nopan silmäluku lisätään toisiinsa. (Esim. Taito 5 + nopan silmäluku 7 = 12, luku on yli 9 eli tehtävä onnistuu.)

Jos pelaaja heittää **silmäluvun 1**, toiminto epäonnistuu ja jotain katastrofaalista tapahtuu. Tämä voi olla pelinjohtajan päättämä asia, tai se voidaan valita tai arpoa **Vastoinkäymistäulukosta**. Pelinjohtaja voi valita tai arpoa vastoinkäymistäulukosta vastoinkäymisen myös kierroksen lopussa joka kolmas kierros, tai silloin, kun pelinjohtajasta tuntuu siltä.

On pelinjohtajan arvioitavissa, kuinka kauan jonkin tehtävän suorittaminen kestää. Jumiutuneen oven voi avata tai kadonneen tavaran voi etsiä yhdessä vuorossa, mutta kokonaisen pakoaluksen korjaaminen ei ole yhtä nopea juttu. Korjaamisen voi jakaa osiin: vie yhden vuoron löytää vika, sitten irrottaa rikkoutunut osa, asettaa uusi tilalle, tukkia öljyvuoto, jne. Kun alus on korjattu, täytyy saada sähköt päälle kojelautaan, kalibroida navigaattori, tarkistaa polttoaine, saada alus käynnistymään, jne.

Kun pelaaja **epäonnistuu** yrittämässään tehtävässä, (eli taito + nopan silmäluku on alle 10) hän väsähtää ja turhautuu. Hänen taitonsa eivät yksinkertaisesti riitä tehtävän suorittamiseen. Hahmo ei voi yrittää toimintoa uudelleen saman tien samalla tavalla. Hänen on pyydettävä apua toiselta hahmolta tai käytettävä työkalua apunaan yrittääkseen uudelleen ja saadakseen tehtävän suoritettua. Jos tehtävä on suuririskinen, kuten avaruuskävely tai ilmalukon korjaus, saattaa olla, että hahmo menehtyy, jos toinen hahmo ei pääse auttamaan.

Hahmon epäonnistuessa pelinjohtaja voi päättää, että hahmo **loukkaantuu** tai hänen käyttämänsä esine menee rikki. Jos hahmo on loukkaantunut, eikä ensiapupakkausta tai sen käyttötaitoisia ole saatavilla, pelinjohtaja voi nostaa hahmon yrittämien tehtävien vaikeutta. Loukkaantunut hahmo tuntee kipua, eikä ole tämän vuoksi henkisesti ja fyysisesti parhaassa kunnossaan. Hahmot voivat loukkaantua tai kuolla pelin aikana, mutta niin ei tulisi tapahtua aivan pelin alussa, eikä ilman kunnon syytä. Pelaajan on tiedettävä tehtävän riskit, ennen kuin hän yrittää sitä. Jos hahmo kuolee sankarillisesti, muiden hahmojen olisi aina saatava siitä jokin etu. Esimerkkejä tilanteista, jotka voivat tappaa hahmon: epäonnistunut avaruuskävely, räjähdykset, hapen loppuminen, avaruuteen imeytyminen, itsensä uhraaminen muiden hyväksi jne.

Peli on antoisampi, kun pelinjohtaja ottaa huomioon hahmojen tunteet, heidän väliset suhteensa ja heidän taitonsa. Epäonnistuminen ja asioiden pieleen meneminen saa hahmot ärtyneiksi ja pelokkaiksi. Jos hahmo yrittää vaikeaa tehtävää kovan paineen alaisena, voi pelinjohtaja nostaa onnistumiseen tarvittavaa vaikeustasoa, eli suhdelukua, joka pelaajan on saatava. Esim. loukkaantuneen hahmon täytyy saada taitoheitostaan vähintään 15 onnistuakseen.

Jos **pelinjohtaja pelaa** myös hahmoa, hän voi lukea peliohjeet vain tähän asti ennen peliä ja pelin aikana hän voi arpoa vastoinkäymiset joka kolmas kierros valitsemisen sijasta. Katso Inspiraatiotaulukko sivulta 6.

Aloituis ja hahmonluonti

Tarvikkeet: nämä ohjeet ja ainakin kaksi D20-noppaa (toisella nopalla heitetään tehtäväheittoja ja toisella kuvataan ajan kulumista Seikkailu-vaiheessa). Jaa jokaiselle pelaajalle hahmolomake. Korostetut tekstikappaleet voi lukea suoraan pelaajille, tai pelinjohtaja voi kuvailla tapahtumia omin sanoin.

Avaruusasema Apollo-74 kiertää maapalloa mukanaan kourallinen sekalaista sakkia. Asema on kooltaan pieni, mutta sisältää kaiken tarpeellisen asumiseen ja työn tekoon. Näkymä alas maapallolle on henkeäsalpaavan kaunis, ja olette saaneet nauttia monivärisistä revontulista usean päivän ajan.

Hahmot: 1. Miksi olette tällä aluksella? Keitä olette?

2. Keksikää hahmolle yksi taito, jossa hän on hyvä. Voitte myös valita tai arpoa sen alla olevasta Hahmotaitotaulukosta.

HAHMOTAITOTAULUKKO

1. *Laskija. Laskee matkoja, etäisyyksiä ja nopeuksia.*
2. *Kätevä. Korjaa aluksia ja moottoreita.*
3. *Innovatiivinen. Rakentelee uutta tarjolla olevista palasista.*
4. *Hamstraaja. Tietää, missä tavarat ovat ja löytää ne.*
5. *Vianetsijä. Osaa paikantaa vian, ja tietää mitä korjaamiseen vaaditaan.*
6. *Varautuja. Kestää nälkää, janoa, kylmää ja hapettomuutta hyvin.*
7. *Voimakas. Jaksaa kantaa, nostaa ja vetää.*
8. *Suunnittelija. Osaa miettiä parhaan järjestyksen asioiden tekemiseen ja ottaa kaiken huomioon.*
9. *Lääkintähenkilö. Osaa ensiavun.*
10. *Johtaja. Saa ihmiset tekemään haluamallaan tavalla.*
11. *Rohkea. Tarjoutuu tekemään vaativat hommat.*
12. *Optimisti. Saa muut rauhoittumaan.*
13. *Lentäjä. Osaa ohjata alusta kuin alusta.*
14. *Onnekas. Selviytyy tuurilla pahoista paikoista.*
15. *Radisti. Osaa käyttää radioita, korjata niitä ja keksiä vaihtoehtoisia viestintätapoja.*
16. *Avaruuskävelijä. Tottunut ulkonaliikkuja.*
17. *Kylmäpää. Ei anna epätoivon vaikuttaa.*
18. *Nopea. Voi tehdä kaksi toimintoa vuorossa kerran pelin aikana.*
19. *Ketterä. Mahtuu pieniin tiloihin.*
20. *Tarkkaavainen. Huomaa viat ja osaa arvata ennalta mahdollisia ongelmia.*

Pelinjohtaja: Kun tekstissä lukee JOKU, valitse jokin pelaaja, kuka sattuu olemaan lähinnä.

JOKU huomaa, että aluksen komentosillalta kuuluu piipittävä ääni. Lähempi tarkastelu osoittaa, että tutkan varoitusvalo vilkkuu. Jokin lähestyy alusta valtavalla nopeudella.

Hahmot: Missä olette juuri nyt? (JOKU on komentosillalla.)

Tutkan näytöllä näkyy välähtelevinä pisteinä epämääräinen joukko objekteja, jotka ovat selvästi samalla kiertoradalla kuin Apollo-74. Radiosta kuuluu saapuva viesti: "Tämä on hätävaroituis! Kaksi satelliittia on törmännyt toisiinsa ja hajonnut sadoiksi palasiksi. Näyttäisi siltä, että Apollo-74 saattaa olla romun reitillä." Nopeasti JOKU tajuaa, että kyseessä on kuin onkin mahdollisesti satoja metriä halkaisijaltaan oleva pilvi avaruusrumua,

joka liikkuu valtavalla nopeudella. Pilvi törmää kaikkeen vastaan tulevana ja repii ne kappaleiksi. Tutkan mukaan törmäykseen Apollo-74:n kanssa olisi alle kaksi minuuttia. JOKU voi ilmoittaa radiopuhelimilla vaarasta muille hahmoille.

Hahmot: Kun kuulette tuhosta, mikä on ensimmäinen ajatuksenne? Minkä haluat pelastaa? (Muut pelaajat päättävät hahmollesi jonkin hahmopiirteen, jonka mukaan hahmon persoona ja motiivit muotoutuvat. Keksikää jokaiselle hahmolle jokin toisiin hahmoihin liittyvä hahmopiirre. Voitte myös valita tai arpoa sen alla olevasta Hahmopiirretaulukosta. Taulukkoa voi käyttää pohjana ideoinnille, jolloin pelaajat ja pelinjohtaja voivat yhdessä keksiä syyn miksi kukin hahmo haluaa tiettyä asiaa, ja miten hahmot liittyvät toisiinsa (esim. salarakkaita, vihamiehiä, lapsi ja vanhempi jne.) Pelaajat saavat tietää toistensa hahmopiirteet.

HAHMOPIIRRETAULUKKO

1. *Ei suostu kuuntelemaan JOTAKUTA ja inhoaa tätä. Miksi?*
2. *Haluaa JONKUN hyväksynnän teoilleen. Miksi?*
3. *Haluaa kaikin keinoin, että JOKU selviytyy ja on hyvässä kunnossa*
4. *Haluaa, että JOKU kuolee. Miksi?*
5. *Haluaa jonkun maksavan velkansa. Mikä velka?*
6. *Haluaa johtajaksi. Miksi?*
7. *Haluaa tehdä sankariteon. Miksi?*
8. *Haluaa kostaa JOLLEKULLE. Mistä hyvästä?*
9. *Haluaa viettää mahdollisimman paljon aikaa JONKUN kanssa. Miksi?*
10. *Haluaa tietää mitä JOKU ajattelee hänestä. Mitä itse ajattelee JOKUSTA?*
11. *Haluaa sopia asian JONKUN kanssa. Minkä?*
12. *Haluaa pelastaa jonkin esineen. Minkä ja miksi?*
13. *Haluaa päästä jättämään viestin. Kenelle?*
14. *Haluaa vain tuntea elävänsä. Miksi hän ei pysty?*
15. *Haluaa paljastaa salaisuuden JOLLEKULLE. Minkä?*
16. *On hyvä kaveri JONKUN kanssa ja toimii erinomaisesti tämän kanssa tiiminä.*
17. *On korviaan myöten ihastunut JOHONKUHUN. Miksi ei saa/voi kertoa?*
18. *Haluaa tietää, onko JOKU oikeasti hänen sisaruksensa. Miksi epäilee?*
19. *Haluaa löytää itsestään voimaa lopettaa kynnyksimattoma olemisen ja sanoa vastaan.*
20. *Haluaa vain elää rauhassa ja nauttia elämästä. Miksi tämä kaikki vaiva tuli juuri hänelle?*

Pelinjohtaja: pelatkaa yksi kierros ennen kuin avaruusromu iskeytyy alukseen. Mitä hahmot yrittävät tehdä?

Avaruusromu iskeytyy alukseen kuin raekuuro. Ensimmäiset palaset vievät mukanaan aluksen herkimät osat kuten radiolähtimet ja rumuttavat rakettimoottoreita. Iso palanen iskeytyy aluksen oikeaan laitaan halkaisten osan siitä mukanaan ja saaden koko aluksen pyörimään vinhasti.

Alus ei ole enää entisensä. Kirkas hälytysmerkkiäänä raapii ilmaa. Sähköt ovat katkenneet komentosillasta ja kahdesta pakoaluksesta toinen on karannut avaruuteen. Romunpalaset ovat vaurioittaneet toista ilmalukkoa ja sen yhteydessä olevaa säilytystilaa pahasti. Kaikki liikkumismoottorit ovat vaurioituneet eivätkä toimi.

Seikkailu

Pelaajat voivat keskustelemalla ja miettimällä päättää, mitä haluavat tehdä. Peli pelataan kierroksittain niin, että kukaan pelaaja ei jää ulkopuolelle, vaan jokaisella on mahdollisuus kokeilla yhtä tehtävää vuoron aikana. Hahmojen välinen keskustelu ei vie pelinsisäistä aikaa, mutta kun jokainen hahmo on tehnyt jotain, on vierähtänyt minuutti, ja pöydällä olevasta ajasta näyttävästä nopasta vähennetään yksi silmäluku. Paras keino hahmoille edetä on keskustella yhteisestä suunnasta ja korjata ja rakentaa tiensä turvaan. Kaikkea voi yrittää korjata. Pelinjohtaja voi arpoa tai valita Vastoinkäymistäulukosta vastoinkäymisen joka toinen kierros, tai silloin kuin peliin sopii. Seikkailun alussa katso Inspiraatiotaulukko seuraavalta sivulta.

VASTOINKÄYMISTAULUKKO

1. *Tulipalo*
2. *Radiopuhelimet eivät toimi*
3. *Painovoima rikki: pois päältä*
4. *Epätoivo (yritetyt tehtävät vaikeutuvat)*
5. *Kylmyys hidastaa*
6. *Happea ei riitä yhdelle henkilölle (aluksessa tai jos ollaan menossa ulos tai ulkona, happipulloissa)*
7. *Työkalut kateissa/sopivaa työkalua ei löydy*
8. *Kaikki tämä on JONKUN syytä*
9. *Loukkaantuminen*
10. *Ilmalukko aukeaa yhtäkkiä / jonkin huoneen seinä repeytyy*
11. *Kaasuvoitto aluksessa/puvussa/aluksen osassa (ilma ei hengittämiskelpoista)*
12. *Ovi on jumissa / edessä on este*
13. *Räjähdykset. Pieni räjähdys, joka vahingoittaa hahmoa ja polttaa hetkeksi tilan hapen.*
14. *Aikaa kuluu kierroksella tuplasti*
15. *JOKU joutuu erilleen muista*
16. *JOKU hahmo unohtaa paniikissa yleiskielen ja puhuu vain äidinkieltään*
17. *Virhe laskelmissa (liikkuminen, radiotaajuus, korjaamiseen kuluva aika)*
18. *Aluksen painovoima epäkunnossa: todella raskas painovoima*
19. *Ilmalukko rikki, ulos tai sisään ei pääse*
20. *Tilan paine epäkunnossa: tasapainohäiriöt*

Jos pelaajat eivät keksi, mitä haluavat tehdä, voit pelinjohtajana ohjata heitä oikeaan suuntaan. Alla on lueteltu 4 mahdollista tapaa, jolla hahmot voivat pelastautua.

Pelastautumissuunnitelma 1: Hälytä apua maasta.

- *Aluksen radiolähettimet ovat rikki, ja vaativat korjausta. Kiertoradalla, lähellä alusta kiertää satelliitteja, joita voi käyttää signaalin lähettämiseen tai kerätä niistä varaosia oman radion korjaamiseen. Jos avunpyyntö menee perille, voi toinen alus kiirehtiä pelastamaan hahmot.*

Pelastautumissuunnitelma 2: Pelastaudu maapallolle

- *Pakoaluksista toinen on rikki, ja toinen tuhoutunut. Läheisellä miehittämättömällä avaruusasemalla saattaa kuitenkin olla varaosia tai ehjä pakoalus. Välissä on kuitenkin pitkä ja vaarallinen avaruuskävely.*

Pelastautumissuunnitelma 3: Pelastaudu toiselle avaruusasemalle

- *Suurempi avaruusasema kiertää maapalloa paljon korkeammalla ja hitaammalla vauhdilla. Hahmojen on pystyttävä siirtymään alukselta toiselle, mutta varoa, ettei ajoitus mene pieleen, sillä muuten edessä on loputtomuus tyhjää avaruutta.*

Pelastautumissuunnitelma 4: Siirrä alus pois romun tieltä

- *Aluksen rakettimoottorit ovat rikkoutuneet eivätkä suostu käynnistymään. Alus täytyisi saada liikkumaan monta sataa metriä ylemmälle tai alemmalle kieroradalle, jotta se välttäisi uuden törmäyksen romupilven kanssa.*

Inspiraatiotaulukko sisältää ideoita mahdollisista vastoinkäymisistä pelaajille. Pelinjohtaja voi vapaasti valita niistä haluamansa tai tilanteeseen sopivimmat. Pelinjohtaja voi Seikkailun alussa heittää nopalla viisi eri tuhoa, jotka ensimmäinen törmäys on saanut aikaan alukselle (hyvä vaihtoehto, jos **pelinjohtaja pelaa myös itse hahmoa.**)

INSPIRAATIOTAULUKKO

Pelinjohtajalle: ehdotuksia, mitä vastoinkäymisiä ja haasteita hahmot voivat kohdata pelin aikana.

1. *Huoneiden väliset ovet ovat rikki*
2. *Pakoalus on rikki, ja siinä on tilaa vain puolelle hahmoista*
3. *Tärkeästä huoneesta puuttuu ulkoseinä.*
4. *Tärkeästä huoneesta puuttuu happi (huone on yhä ehjä).*
5. *Tarvittava esine on kateissa*
6. *Avaruuspukuja ei ole kaikille hahmoille*
7. *Happipulloja ei ole kaikkiin avaruuspukuihin*
8. *Radiopuhelimesta loppuu patterit*
9. *Ilmalukko on rikki, ja siitä pääsee vain ulospäin.*
10. *Komentosillan lasi on huurussa, eikä sisältä ole näkyvyyttä ulos*
11. *Komentosillalle ei tule sähköä*
12. *Aluksen valot eivät toimi*
13. *Huoneen lämpötila alkaa laskea*
14. *Kaihtimet ovat jumissa ja auringonvalo sokaisee hahmot*
15. *Haluttua varaosaa ei ole*
16. *Moottori on irronnut ja leijuu avaruudessa vähän matkan päässä*
17. *Aluksen laskeutumisvarjot ovat auenneet ja hidastavat liikumista.*
18. *Komentosillalla on suuri määrä polttoainetta (lattialla/ilmassa kun painovoima on pois)*
19. *Generaattori ei toimi ja komentosillalla ei ole sähköjä.*
20. *Lähes kaikki polttoaine on valunut hajonneista tankeista avaruuteen*

Pelin eteneminen ja päättyminen

Hahmojen tavoitteena on päästä turvaan, ja peli päättyy, kun pelaajat pääsevät pois vaarasta. Voi myös olla, että pelaajat epäonnistuvat niin useasti, että aika loppuu, ja kaikki tai osa hahmoista eivät selviydy. Tässä tilanteessa pelinjohtaja voi pelin päättyttyä kertoa, kuinka menehtyneitä hahmoja pidetään sankareina, jotka uhrasivat itsensä tieteen puolesta.



Nimi:

Tehtävä/ammatti:

Taito:

Hahmopürre:

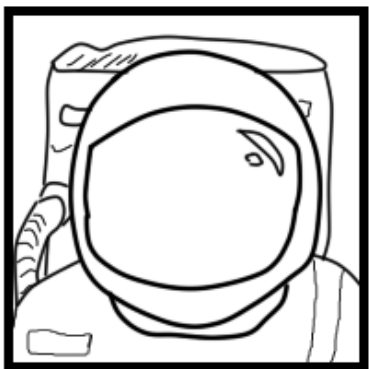


Nimi:

Tehtävä/ammatti:

Taito:

Hahmopürre:



Nimi:

Tehtävä/ammatti:

Taito:

Hahmopürre:



Nimi:

Tehtävä/ammatti:

Taito:

Hahmopürre: