

Matalalle haudattu



Matalalle haudattu on kauhuroolipeliskenaario, joka sijoittuu 1990-luvun ja 1970-luvun Buenos Airesiin, Argentiinaan. Pelaajat pelaavat Buenos Airesin asukkaita eli porteñoja, jotka palaavat vanhaan kouluunsa 90-luvulla muistelemaan 70-luvun tapahtumia sotilasdiktatuurin varjossa. Skenaario käsittelee kansallista muistia, kansakunnan traumoja, kiusaamista ja terroria – sekä mitä vain pelaajat haluavat skenaarion puitteissa käsitellä.

Sisältövaroitus

Skenaario on tarkoitettu aikuisille. Kiusaaminen, antisemitismi, natsismi ja terrori ovat esillä skenaariossa. Skenaariossa saattaa esiintyä myös sovinismia, rasismia, homofobiaa ja kidutusta. Peliryhmän kannattaa keskustella etukäteen, mikä on heille hyväksyttävää sisältöä. Pelinjohtaja voi käyttää X-korttia tai muuta vastaavaa mekaniikkaa, joka auttaa pelaajia tuomaan esille pelin aikanakin, mitä aiheita he haluavat välttää.

Skenaariota ei ole sidottu mihinkään tiettyyn pelijärjestelmään, ja tämä peliteksti sisältää kaikki pelinjohtajan tarvitsemat ohjeet.

Skenaario sopii 2-4 pelaajalle, ja pelaajat voivat valita mitkä tahansa valmiista hahmoista. Taustaosio ja hahmojen kuvaukset ovat pelaajille avointa tietoa, mutta loppuosa pelitekstistä (sivulta 4 alkaen) on tarkoitettu pelkästään pelinjohtajan luettavaksi.

Taustaa

Argentiina on Etelä-Amerikan eurooppalaisin maa ja Buenos Aires maanosan eurooppalaisin kaupunki. Suurin osa kaupungin asukkaista on italialaista ja espanjalaista syntyperää ja kaupunki on tunnettu vuosisadan vaihteen eurooppalaistyylisestä arkkitehtuuristaan.



1990-luvun lopulla, ennen suurta lamaa, Argentiina elää suurta nousukautta, jonka hedelmistä myös pelaajahahmot ovat päässeet nauttimaan. Korruptoituneet liiketoimet, ostoskeskukset, internet-kahvilat, yöelämä ja taide kukoistavat. Pelaajahahmojen lapsuudessa 1970-luvun lopulla oli toisin, kun maata hallitseva vainoharhainen sotilasdiktatuuri kidutti ja tappoi tuhansia. Vasemmistoterrorismin torjunnasta lähtenyt "likainen sota" oli kasvanut kansalliseksi puhdistukseksi, jolta kukaan ei ollut turvassa. Diktatuuri sortui 1980-luvulla Falklandin sodan nöyryytykseen, ja 1990-luvulle tultaessa syylliset on armahdettu ja koko ikävä ajanjakso lakaistu maton alle.

Skenaario sijoittuu enimmäkseen Barracasin kaupunginosaan, joka jää rautatien ja saastuneen Riachuelo-joen väliin. Yli sata vuotta sitten alue oli vauras, mutta keltatauti-epidemian jälkeen alueesta tuli köyhien italialaisten siirtolaisten kaupunginosa. 1970-luvulla suuri osa Barracasin asukkaista sai elantonsa alueen tehtaista, ja 90-luvulla kaupunginosalla on tehtaiden sulkemisen jälkeenkin työväenluokkainen leima. Vain vanhat, rapistuneet kartanot muistuttavat Barracasin vauraasta menneisyydestä.

Lähtötilanne

Jokainen hahmoista on saanut nimettömän kirjeen, jossa heitä on pyydetty tulemaan vanhojen koulukaverien illalliselle Il Ricordo -ravintolaan vanhoille kotikulmilleen Barracasiin. Kaikki hahmot ovat suostuneet kutsuun; pelaajat voivat keksiä hahmolleen syyn tähän.

Jokainen hahmoista on tehnyt 70-luvun lopulla jotain, minkä he ovat onnistuneet unohtamaan – ennen kuin se palaa taas vainoamaan heitä. Mitä he ovat tehneet, selviää pelin aikana.

Pelaajahahmot

Luisa Ferraro

Luisa on sairaanhoitaja ja kahden lapsen yksinhuoltajaäiti. Luisa on uhrautunut muiden hyväksi koko elämänsä, ensin köyhän työläisperheen viidestä lapsesta vanhimpana, sitten amatissaan ja lastensa vanhempana. Palkkansa pienuuden vuoksi hän hankkii lisätuloja myymällä sairaalasta varastamia kipulääkkeitä. Luisan mies jätti hänet toisen naisen vuoksi muutama vuosi sitten, ja Luisa toipuu pettymyksestä edelleen. Luisa lähtee harvoin ulos, mutta ravintolailtana hänen siskonsa on luvannut katsoa lasten perään.

Daniel Garrone

Daniel on macho tv-korjaaja, jonka elämän täyttävät jalkapallo, lyhyet naissuhteet, kuntosali ja Quilmes-olut. Hän on elinikäinen Boca Juniors -joukkueen kannattaja. Daniel inhoaa vasemmistoa ja pitää 70-80-luvun sotilashallintoa välttämättömänä kommunistien vallankaappauksen estämiseksi. Hän on sopivassa seurassa avoimesti soviniisti ja rasisti. Tiukan paikan tullen Daniel saattaa kuitenkin osoittaa myös yllättävää herkkyyttä ja empatiaa.

Florencia Martínez

Florencia on Para Ti -naistenlehden toimittaja, joka pyörii Buenos Airesin rikkaitten ja kuuluisien liepeillä, tiedonmuruja ja huomiota kerjäten. Hän kirjoittaa juttunsa cocktail-kutsujen ja lyhyiden unien välissä. Florencia on hyvin köyhästä perheestä, ja uskoo että toimittajan työ on mahdollisuus täyttää hänen haaveensa kuuluisuudesta ja vauraudesta. Hänen miehensä eivät yleensä kestä hänen hektistä, nälkäistä elämäänsä kauaa. Florencia haluaa pysyä viimeisten trendien harjalla kaikin keinoin, eikä ole kiinnostunut menneistä ajoista.

Tomás Mosconi

Tomás on ohjelmoija, joka tienaa hyvin IT-huumassa. Hän pitää säännöllisyydestä ja järjestyksestä, ja haluaa tulla toimeen kaikkien kanssa. Tomás halusi nuoruudessaan shakkimestariksi, ja käy edelleen nöyryyttämässä ikämiehiä vanhalla klubillaan. Tavallisesti ystävällinen Tomás ei anna pelissä armoa, ja myös työpaikallaan hän nauttii salaa älyllisen ylivermaisuuksensa todistamisesta. Hänellä on jännitteiset välit katolisiin vanhempiinsa, joiden on vaikea hyväksyä Tomásin miespartneria.

Skenaarion ydinjuoni (vain pelinjohtajalle)

Skenaariossa selviävä salaisuus on se, että hahmot ovat 70-luvulla tappaneet koulutoverinsa Alfredo Schütten, tai eivät ole kyenneet estämään sitä. Koulukiusatun Alfredon syntinä oli se, että hän kertoi koulussa vierailevalle poliisille siitä, kuinka heidän suosittu luokanopettajansa Myriam Mendelsohn on epäilyttävä henkilö ja mahdollisesti kommunisti. Tämä johti siihen, että asemiehet hakivat myöhemmin Myriamin koulupäivän lopuksi, eikä hänestä enää kuultu. Alfredon luokkatoverit kostivat kantelemisen hänelle julmalla tavalla.

Joku on lähettänyt hahmoille kutsukirjeet sekä jättänyt kouluun ja puistoon merkkejä. Tämän henkilön henkilöllisyys jätetään skenaariossa tietoisesti avoimeksi.

Hahmot ovat onnistuneet pyyhkimään traumaattiset muistot mielestään, ennen kuin tutut paikat palauttavat ne taas henkiin. Skenaarion aikana hahmot tutkivat vanhaa, hylättyä kouluaan, ja menneisyyden tapahtumat palaavat heidän mieleensä vähitellen, takaumien muodossa.

Ohjeita skenaarion johtamiseen

Matalalle haudattu on rakenteeltaan valmiiksi käsikirjoitettu tarina, mutta se tarjoaa mahdollisuuden tärkeiden yksityiskohtien improvisointiin. Peliryhmän pelityyli vaikuttaa paljon skenaarion luonteeseen. Koska iso osa skenaarion tapahtumista on vain hahmojen muistojen varassa, unenomaisuus, tarinan epäloogisuudet ja ristiriidat eivät pilaa peliä.

Skenaarion perusoletus on yksinkertainen: pelaajat kuvailevat hahmojensa toiminnan ja tuntemukset, pelinjohtaja kaiken muun. Myös pelaajat voivat ottaa vastuuta tapahtumien ja ympäristön kuvailusta, jos tämä sopii pelinjohtajan ja pelaajien tyyliin. Pelinjohtajan kannattaa kuitenkin huolehtia, että ydinjuoni – Myriamin ja Alfredon kohtalo – käydään perusteellisesti läpi. Pelinjohtaja voi tarvittaessa ohjata pelaajien toimintaa kertomalla omasta näkemyksestään skenaarion suhteen. Tämän pitäisi riittää skenaarion pitämiseksi raiteillaan.

Skenaarion rytmityksessä kannattaa seurata hahmojen toimintaa. Normaalin rytmityksen rikkovat kuitenkin 70-luvulle sijoittuvat takaumat, jotka pelinjohtaja aktivoi. Takaumat pelataan läpi pelipöydässä selkeinä, erillisinä kohtauksina. Takaumista palataan nykyaikaan, jossa hahmot ovat muistelleet yhdessä takauman tapahtumia. Näin menneisyys palautuu hahmoille mieleen vähitellen.

Pelinjohtajan kannattaa leikata takaumakohtaukset selkeästi poikki heti, kun takaumakohtauksen tavoite on saavutettu. Siinä missä koulun tutkiminen on rauhallista ja pelaajavetoista, takaumat ovat intensiivisiä ja pelinjohtajavetoisia. Takaumakohtauksia voi yrittää selkeästi erotella muusta skenaariosta esimerkiksi valo ja himmentämällä tai tiettyä taustamuusiikkia käyttämällä. Sopiva kappale aloittamaan takaumat on esimerkiksi Jorge López Ruiz 5 -yhtyeen Oda para Mi Niña.

Koko skenaarion ajan pelinjohtajan tulee antaa tilaa hahmojen keskustelulle ja tarvittaessa kannustaa siihen. Pelaajia voi kehottaa myös kuvailemaan hahmojensa ajatuksia ja tunteuksia.

Skenaarion kulku

Skenaarion esitelty kulku on tarkoitettu suuntaa antavaksi.

Ravintolailtaa edeltävä päivä

Pelinjohtaja pyytää kaikkia pelaajia kertomaan yhden kohtauksen hahmonsa päivästä ennen ravintolailtaa. Tämä antaa pelaajille tilaisuuden kertoa itselleen ja muille hahmostaan.

Ravintola Il Ricordo

Il Ricordo on pieni ja nuhjuinen, mutta kodikas italialaisravintola kadunkulmassa Barracassissa. Paikkaa pitää viisikymppinen pariskunta, joka kohtelee hahmoja kuin kanta-asiakkaita. Mitään pöytävarauksia hahmojen puolesta ei ole tehty. Hahmoilla on tilaisuus nähdä toisensa vuosien jälkeen ja tutustua hiukan toisiinsa, sekä ihmetellä, kuka kirjeet on lähettänyt. Hahmojen vanha koulu on lähistöllä, ja joku hahmoista saattaa tietää, että se on suljettu jo 80-luvulla.

Hahmot haluavat luultavasti käydä koululla tutkimassa, eikä pelinjohtajan kannata ohjata peliä tähän suuntaan. Jos peliin tulee kuollut kohta, pelinjohtaja voi kysyä, miten ilta jatkuu. Jos hahmot eivät millään tunnu lähtevän koululle, pelinjohtaja voi kertoa, että skenaariossa on tarkoitus tutkia koulua. Tähän tuskin tarvitsee turvautua.

Leikkipuisto

Matkalla koululle hahmot kävelevät rappiolla olevan leikkipuiston ohi. Hahmot muistavat leikkineensä siellä lapsina, ja luultavasti he haluavat tutkia puistoa. Hahmojen ei ole kuitenkaan välttämätöntä mennä puistoon missään vaiheessa, eikä pelinjohtajan ole tarvetta ohjata heitä sinne.

Puiston pensaat ovat kasvaessaan repineet ruosteiset verkkoaidat hajalle. Puiston läpi kulkee käytävä, jonka haljenneiden kivilaattojen välistä ruoho kasvaa vapaasti. Puiston puiset leikkivälineet ovat hajalla ja tussilla tehtyjen tagien peitossa. Keskellä puistoa on vanha puu, jonka keskelle on kaiverrettu hakaristi. Puun juurelle voi olla haudattuna postisäkkeihin kääritty Alfredon ruumis.



Koulun piha

Hahmojen vanha koulu, Kenraali San Martínin alakoulu numero 95, on komea 1900-luvun alun kivirakennus. Rakennus on mäen harjalla, ja koulun piha on rakennettu alamäestä nousvan korkean kivimuurin päälle. Talo on suhteellisen hyvässä kunnossa, vaikka ikkunat ovat likaiset ja maalipinta rapistunut. Muurin läpi johtavat leveät, roskaiset portaat, jota reunustavat kiviseinät ovat täynnä graffiteja.

Portaat johtavat suurelle koulun pihalle, jota reunustavat ruostunut, koristeellinen aita ja sata vuotta vanhat lehmukset, joiden alla asfaltti tuntuu tahmaiselta. Asfaltista voi vielä erottaa pihapelejä varten maalatut keltaiset ja valkoiset viivat. Pihaa reunustaa viereisen talon korkea seinä, jota koristaa haalistunut, kenraali San Martínia ja hänen joukkojaan kuvaava kömpelö muraali. Seinään kiinnitetyn koripallotelineen kori on väännetty vinoksi, ja seinää reunustavat olutpullojen sirpaleet. Pihan nurkassa on vaarallisen näköinen metallinen kiipeilyteline.

Pihan keskellä on lipputanko, jonka huipulla roikkuu jotain kankaista. Jos hahmot ottavat esineen alas, he huomaavat sen olevan sotilaan kenttälakki. Lakki on kuulunut natsien SS-joukkojen sotilaalle, minkä joku hahmoista osaa ehkä päätellä. Lakki on huonossa kunnossa, mutta SS-joukkojen pääkallosymboli ja hakaristin päällä oleva kotka ovat yhä paikallaan. Lakin vuorissa olevaan lappuun on kirjoitettu lyijykynällä "Schütte H. A."

Viimeistään lakin näkeminen laukaisee koulun pihalle sijoittuvan takaumakohtauksen.



Takauma: välitunti

On välitunti 70-luvun lopulla, ja koululaiset pelaavat valkoisissa koulupuvuissaan jalkapalloa, vertaavat tarrakokoelmiaan ja juttelevat siitä, mitä TV:ssä tapahtui eilisiltana. Kaikki pelaajahahmot ovat paikalla. He ovat luultavasti viidennellä tai kuudennella luokalla.

Bussikuskin poika Alfredo Schütte on yksin. Alfredo on lyhyt ja tukeva, ja hän on usein joutunut kiusaamisen kohteeksi. Nyt hän on tuonut kouluun isoisältään saamansa kenttälakin, ja pitää sitä ylpeänä päässään.

Hahmot saattavat ruveta itse kiusaamaan Alfredoa. Jos näin ei tapahdu, Alfredoa alkaa kiusata Tonio Breschi -niminen julma luokkatoveri. Kohtaus voi mennä moneen suuntaan, mutta mahdollisesti Alfredon lakki vedetään lipputankoon välituntivalvojan ollessa hetken pois. Kohtauksen tavoitteena on esitellä Alfredo ja hänen tilanteensa pelaajille, sekä pakottaa hahmot valitsemaan puolensa: joko he puolustavat Alfredoa, kiusaavat häntä, tai antavat tilanteen olla. Kohtauksen voi leikata viimeistään kellon soimiseen ja välitunnin loppumiseen.

Aula

Koulun ovesta on iso munalukko, mutta se on avattu. Tilavaan aulaan tulee valoa likaisten ikkunoiden lävitse. Koristeellinen laattalattia on halkeillut ja painuksissa. Pölyhiukkasia leijailee ilmassa.

Suuret portaat johtavat aulasta toiseen kerrokseen. Hahmojen kotiluokka oli kolmannessa kerroksessa.

Korkkipuisella ilmoitustaululla mainostetaan tapahtumia vuodelta 1986, jolloin koulu suljettiin. Taululla on myös uudemmassa lehdestä leikattu kuvakollaasi diktatuurin aikana kadonneista. Jokaisesta kadonneesta on mustavalkoinen kasvokuva, jonka alla on nimi ja katoamisvuosi. Yksi kuva on ympäröity punaisella tussilla: Myriam Mendelsohn, kadonnut 1977.

Myriam oli hahmojen nuori luokanopettaja, josta kaikki pitivät. Hahmot muistavat, että josain vaiheessa Myriamin tilalle tuli toinen opettaja, mutta he eivät muista Myriamin katoamista.

Opettajainhuone

Aulassa on ovi opettajainhuoneeseen, joka on jäänyt koskemattomaksi viimeisestä koulupäivästä. Pöydillä on opettajien kansioita ja keittiön pöydälle on jäänyt muutama muki. Opettajainhuonetta reunustavat puiset arkistokaapit, joiden lokeroissa on opettajien nimikortteja.

Yhden lokeron nimen yli on sutattu lyijykynällä. Nimen pystyy kuitenkin vielä erottamaan: Myriam Mendelsohn. Lokerosta löytyy Myriamin papereita ja kirjoja. Lokerosta löytyvässä luokkakuvassa näkyvät paitsi pelaajahahmot, myös Alfredo Schütte. Pohjimmaisena lokerosa on vasemmistolaista kirjallisuutta ja kadulla jaettuja lehtisiä. Kirjat ovat nimeltään Kohti sosialistista vallankumousta, Feminismi ja Latinalainen Amerikka sekä Kirkko — valtio valtiossa? Lehtisissä kerrotaan esimerkiksi Buenos Airesin Fordin tehtaan työläisten järjestäytymisestä, vastustetaan armeijan vallankaappausta ja vaaditaan oikeutta avioeroon.

Portaat toiseen kerrokseen

Portaitten varrella on likainen ikkuna, josta näkee alas kadulle. Kadulle on pysäköity tummanvihreä auto, 70-luvun Ford Falcon — diktatuurin aikana pelätty näky. Sen huomaaminen laukaisee takaumakohtauksen.



Takauma: kidnappaus

Takauma alkaa siitä, kun nykyajassa Falconin ensimmäisenä nähnyt hahmo on samassa portaikossa vuonna 1977. Hän näkee ikkunasta, kuinka kadulle ajaa tummanvihreä Falcon. Autossa ei ole rekisterikilpiä ja sen ikkunat ovat tummennetut. Falconista astuu kolme viikkökästä miestä pilottilaseissa. Yksi heistä vetää povestaan esiin revolverin ja ottaa sen rullamaskasiinin ulos varmistaakseen ladanneensa sen. Toinen miehestä sytyttää tupakan. Miehet lähtevät johonkin.

Hetkeä myöhemmin joku hahmoista näkee, kuinka miehet tarttuvat Myriamiin koulun edessä, kiskovat hänet autoon ja ajavat pois.

Takauman jälkeen hahmoille kannattaa antaa hetki aikaa käydä läpi menneitä tapahtumia.

Toinen ja kolmas kerros

Kerroksissa ilma on ummehtunutta, ja aika tuntuu pysähtyneen 80-luvulle. Hahmot saattavat haluta harhailla tutuissa luokahuoneissa, mutta ne kannattaa käydä ylimalkaisesti läpi. Hahmoja syventäville keskusteluille kannattaa sitä vastoin antaa aikaa. On myös mahdollista, että hahmot ovat ajatuksissaan, eivätkä halua puhua keskenään. On joka tapauksessa hyvä antaa pelaajien hengähtää pelinjohtajavetoisten kohtausten välissä.

Luokkahuone: saapuminen

Hahmojen vanha luokkahuone näyttää varsin samalta kuin hahmojen lapsuudessa: liitutaulu, Argentiinan kartta, opettajan työpöytä, vanhojen pulpettien rivistöt. Presidentti luokan seinällä on jo demokratian ajalta. Seinillä on lasten piirustuksia sekä julisteita kasveista ja eläimistä. Luokan takaosassa on kaappeja.

Hahmot muistavat edelleen, missä istuivat. Viimeistään jonkun hahmon ahtautuminen vanhalle paikalleen laukaisee takaumakohtauksen.

Takauma: komisario Ruiz

On 70-luvun loppu ja hahmot istuvat luokkahuoneessa, jossa vallitsee levoton hälinä ennen tuntia. Myriam tulee sisään ja hiljentää lapset. Hänen seurassaan on pitkä, pöyhkeä mies poliisin univormussa. Myriam kertoo, että komisario Ruiz on tullut kertomaan luokalle terrorismista ja siitä, miten sitä voi estää. Myriam vaikuttaa vaivaantuneelta.

Ruiz alkaa puhua luokalle juhlalliseen sävyyn, puuttuen pelottavan ankarasti hälinään ja keskeytyksiin. Ruiz kertoo, kuinka kommunismi on juoni Argentiinan kansaa vastaan, ja kuinka pahat terroristit ovat kommunismin asialla. Kommunistit eivät usko itsenäiseen Argentiinaan tai edes Jumalaan, Ruiz sanoo. Ruiz näyttää terrori-iskuista projektorilla kuvia, joista kuolleet on jo siivottu pois; kuvia terroristeista, jotka näyttävät aivan tavallisilta nuorilta ihmisiltä; ja kuvia heidän asekatkoistään vuorilla. Alfredo katsoo komisariota ja hänen esitystään haltioissaan. Hänkin haluaa nyt poliisiksi, jahtaamaan terroristeja.

Ruiz kertoo lopuksi, kuinka presidentti sekä rohkeat sotilaat ja poliisit koittavat löytää terroristit ja vangita heidät. He tarvitsevat kuitenkin kaikkien kansalaisten apua, lastenkin. Lasten tulee tiedottaa, jos näkevät jotain epäilyttävää, kuten kätkentää, yöllä hiippailua, aseita, punalippuja tai puheita Marxista ja Leninistä. Myriam näyttää kärsivältä.

Ruiz vastaa vielä muutama lasten kysymykseen, ja takauma päättyy.

Ruizin puheen aikana hahmot saattavat kuiskia keskenään, ja tälle kannattaa antaa aikaa. Hahmojen on hyvä antaa reagoida Ruizin esityksen eri kohtiin.

Luokkahuone: salaisuudet

Jos hahmot tutkivat luokkahuonetta, he huomaavat, että Alfredon pulpetin sisäkanteen on kaiverrettu hakaristi. Kaapeista löytyy matrikkeleja, joista voi huomata, että kahden lukuvuoden välissä Alfredo on lähtenyt luokalta ja luokanopettaja vaihtunut Myriamista toiseksi. Hahmot eivät muista Alfredon lähtöä luokalta.

Hahmojen palatessa koulun käytävälle seuraava takaumakohtaus käynnistyy.

Takauma: kantelu

Vain hetki on kulunut siitä, kun komisario Ruiz on lopettanut luentonsa. Joku hahmoista on käytävässä, ja kuulee kulman takaa, kuinka Alfredo keskustelee komisarion kanssa. Ruiz kuuntelee ystävällisesti, kun Alfredo kertoo Myriamin epäilyttävydestä. Myriam on kertonut tunneilla usein maailmanrauhasta, demokratiasta ja köyhien asemasta — ja hän on vielä juutalainenkin. Ruiz kiittää Alfredoja hyvistä havainnoista, ja takauma päättyy. Hahmoille kannattaa antaa hetki aikaa miettiä Alfredon kantelun mahdollisia seurauksia.

Koulun vintti

Kolmannesta kerroksesta johtavat portaat koulun vintille. Skenaarion kannalta hahmojen ei ole välttämätöntä päätyä tänne, ja moni muukin paikka voi laukaista seuraavan takauman.

Likaiset ikkunat valaisevat heikosti vinttiä, jonka kaikki pinnat ovat käsittelemätöntä puuta. Seinillä on hyllyjä täynnä mappeja. Lattialla on satunnaista rojua ja kasa vanhoja postisäkkejä. Suuresta kattoparrusta roikkuu köysi, jossa on hirttosilmukka. Silmukan näkeminen laukaisee seuraavan takaumakohtauksen.



Takauma: kosto

Luokan oppilaat ovat ahdistaneet Alfredon vintin ovea vasten koulun jälkeen. Myriam on tässä vaiheessa kaapattu, ja oppilaat syyttävät Alfredoja kantelusta. Skenaario ei vaadi, että hahmot ovat hyökkäämässä Alfredon kimppuun, mutta ainakin aluksi he ovat paikalla.

Jos hahmot eivät vaadi aggressiivisesti Alfredolle rangaistusta, kiusaaja Tonio Breschi vaatii. Jos hahmot eivät puutu määrätietoisesti asiaan, luokka vie Tonion johdolla Alfredon koulun vintille ja hirttaa hänet kattoparruun, mahdollisesti vahingossa. Hahmojen moraalisille päätöksille tulisi tässä vaiheessa jättää paljon tilaa. Takauma päättyy kuitenkin siihen, kun Alfredo kuolee luokkatoveriensä tappamana. Hahmojen ei tarvitse osallistua tähän.

Skenaarion loppu

Hahmot muistavat nyt, mihin Alfredon ruumis on hävitetty. Pelinjohtajan kannattaa sijoittaa ruumis juuri sinne, mistä hahmot sitä etsivätkin, esimerkiksi postisäkkiin käärittynä. Jos oppilaat eivät hävittäneet Alfredon ruumista, hänet on haudattu läheiselle hautausmaalle.

Skenaarion voi hyvin päättää siihen, kun hahmot ovat sanoneet kaiken haluamansa Alfredon haudalla.

Kiitokset kaikille skenaariota testanneille.

Tekijät

Teksti: Eero Laine

Kuvat: Federico Gomez Aghetta (kansi), Baeceex (s. 2), Free-Photos / Pixabay (s. 5), Thomas Nugent (s. 6), Public Domain / Pxhere (s. 8), Tammy Cuff (s. 10)

Taitto ja toimitustyö: Sami Koponen