

Jäinen seikkailu



skenaario *Astraterra*-roolipeliin

Teksti: Esra Arajärvi & Laura Uusitalo

Kuvat: Ella Sommer / Pixabay (kansi), Lars Thulin / Wikimedia Commons (jääveistokset), Jan Haerer / Pixabay (lumikengät), Amanda Higgins / Pixabay (jäätikkö), Dyson Logos / Dyson's Dodecahedron (kartta), Jason Gillman / Pixabay (majakka), Michael Tiesco / Wikimedia Commons (jääsali)

Taitto & toimitustyö: Sami Koponen

Esipuhe

Jäinen seikkailu vie pelaajahahmot lumen ja jään maahan, jossa he kohtaavat yksinäisen ruhtinattaren. Skenaario painottaa ongelmanratkaisua ja tutkimusmatkailua.

Skenaariotekstin joukkoon on sijoitettu tekstilaatikoita, jotka antavat lisämateriaalia pelinjohdajaa varten. Niissä on lähinnä selitetty sivuhahmojen motiiveja, jotta pelinjohtajan on helppompaa ymmärtää niitä ja improvisoida sivuhahmojen toimia. Tekstilaatikoiden sisällön voi jättää huomiottakin.

Skenaario on kirjoitettu *Astraterra*-roolipeliin, mutta sitä on helppo soveltaa myös muihin roolipeleihin. Kaikki sääntötekniset tiedot on sijoitettu skenaarion loppuun.



Matkaanlähtö

Astraterran maailmassa on kaukoportteja, joiden kautta pääsee kaukosiirtymään täntimeren toiselle puolelle.

Seikkailijamme kuljeskelevat joutilaina Altumin kaupungissa, kun he huomaavat vellovan väkijoukon. Lähempänä huomataan, että ikiaikoja epäkunnossa ollut tähtiportti on alkanut taas toimia – sen symbolit hohtavat sinisinä. Ihmiset suhtautuvat siihen innostuksen, hämmennyksen ja pelonsekaisin tuntein. Portin vieressä joku mesoaa kuinka portista kulkeminen on sulaa hulluutta, sillä kenelläkään ei ole aavistustakaan siitä, millaisiin vaaroihin se mahtaa johtaa. Toinen taas selittää innostuneena, kuinka portin takaa voi löytyä vaikka mitä seikkailuja ja aarteita.

Seikkailijoita voi houkutella menemään portista vihjailemalla kunniasta, seikkailuista ja mahdollisesti löydettävistä rikkauksista, mikä nyt seikkailijajoukkoon parhaiten vetoaa.

Seikkailijat voivat varustautua tutkimusmatkailija-seikkailijan tarvitsemin varustein ennen kuin lähtevät matkaan. Kun he kulkevat kaukoportista, väkijoukko hurraa, huutelee varoituksia ja puistelee päitään.

Jos pelissäne tähtiporttien kautta tehtävät tutkimusmatkat ovat arkipäivää, kenties tällä kertaa symbolit näyttävät erilaisilta kuin yleensä. Tutkijat eivät ole pystyneet päättelemään, minne portti johtaa, joten asiaan liittyy innostusta ja pelkoa.

Koska määränpää on tuntematon, tutkimusmatkailijoita kehoitetaan ottamaan mukanaan erilaisiin ympäristöihin soveltuvia varusteita. Näin hahmojen reppuun tulee pakattua jotain myös pakkasen varalle.



Uuteen maailmaan saapuminen

Kuljettuaan portista seikkailijat tupsahtavat kylmään, lumiseen maastoon. (Paikka on Astraterran kartalla Valholan ja Ikilumen välissä.) Seikkailijat voivat tutkia vapaasti maastoa, mutta monessa suunnassa on lähinnä lunta ja jäätä.



Lumessa taivaltamisen vaikeuksista voi halutessaan kehittää paljonkin pelisisältöä. Lumessa kulkeminen on raskasta ja kylmä viima voi pakottaa välillä pysähtymään ja rakentamaan suojan. Jos hahmot kulkevat rinteitä pitkin, voivat he joutua kamppailemaan pienimuotoisen lumivyöryn kanssa tai kenties he haluavat säästää voimiaan ja yrittävät pulkkailla rinnettä alas. Lumipeite voi myös kätkeä alleen kaikenlaista hankalaa maastoa, kuten kivenlohkareita ja railoja.

Runsaan kilometrin päässä portista seikkailijat huomaavat muutamia taloja, joista yhden ikkunoista tuikkii valoa. Tarkkasilmäisimmät voivat erottaa kauempana majakan jyhkeän tornin.

Taloista vain valaistu mökki on asuttu, muut ovat autioita. Jos seikkailijat käyvät tutkimassa niitä, he huomaavat, että talot on jätetty siistiin kuntoon, aivan kuin olisi tarkoituksella lähdetty pitkälle matkalle.

Ainoassa valaistussa talossa asuu sammakkokimera Pan Mustaviitta, joka toivottaa seikkailijat sisään kotoisaan taloonsa ja tarjoaa heille kahvia ja teetä. Pan on vieraanvarainen ja auttaa kulkijoita parhaansa mukaan. Hän on utelias kuulemaan, miten pelaajahahmot ovat päätyneet tänne. Mökki on pieni, vain muutaman huoneen kokoinen, mutta ruokavarasto on täynnä hunajakakkujen ja sinappiahvenen kaltaisia maittavia ruokia ja takassa räiskyy iloinen tuli.

Jäälinnan arvoitus

Pan kertoo, että puolisen vuotta sitten läheiselle rantatöyräälle ilmestyi jäinen linna, ja alueelle tuli tavallista kylmempää. Lopulta asukkaat luovuttivat, pakkasivat tavaransa ja alkoivat muuttaa pois.

Lopulta myös Pan päätti lähteä, mutta huomasi, ettei pääse. Noin kilometrin päässä hänen kotoaan hän törmää näkymättömään vastukseen, josta ei pääse läpi. Hän kertoo myös, että jäälinna sijaitsee vähän matkan päässä näkymättömästä muurista. Pan epäilee, että jäälinnassa täytyy olla jotakin, joka estää häntä lähtemästä. Hän pyytää seikkailijoita selvittämään asiaa.

Vaikka Pan on asustellut yksinään, on hän elänyt läheisissä väleissä sukulaistensa kanssa. Pan ei halunnut hylätä kotimökkiiään ilmojen kylmenemisestä huolimatta. Hänen sukulaisensa sen sijaan ovat lähteneet ja heitä Panilla on jo ikävä. Muutama valokuva sukulaisista on laitettu mökkiin näkyville paikoille. Osa Panin vieraanvaraisuudesta saattaa selittyä hänen nykyisellä yksinäisyydellään. Hän ei esimerkiksi haluaisi päästää vieraitaan lähtemään samantien, vaikka nämä olisivatkin lähdössä auttamaan häntä.

Pan lähtee näyttämään tietä. Matkalla he näkevät valonpilkahduksen, joka tulee kauempana sijaitsevasta majakasta. Kun he tulevat näkymättömän muurin luo, seikkailijat huomaavat pääsevänsä siitä läpi ongelmitta. Jäälinna näkyy jo, joten sankarit voivat taivaltaa loppumatkan ilman Panin opastustakin.

Ruhtinatar ja hänen palvelijansa

Lukittuun pääoveen kolkuttamalla ei tapahdu mitään, mutta seikkailijat löytävät sivuoven, josta pääsevät sisään isoon aulatilaan. Linnan sisälläkin jokainen pinta on jätää, mutta se ei kuitenkaan yllättäen luista.

Linnasta ei löydy minkäänlaista keittiötä tai vessaa. Sen sijaan sieltä löytyy useita erilaisia oleskeluhuoneita (ks. pohjapiirustus seuraavalta sivulta).

Ylemmästä kerroksesta kuuluu kahdenlaisia askelia: pidempiä ja lyhyempiä. Yläkerrassa kävelee mutisten ympyrää pitkä, hoikka nainen, jonka hiukset näyttävät olevan jätää. Hänen perässään kävelee pienikokoinen louho. Kun he huomaavat seikkailijat, nainen kysyy viileän rauhallisesti, keitä seikkailijat ovat. Louho vaikuttaa sen sijaan hermostuneelta ja jopa huolissaan olevalta seikkailijoiden puolesta.

Jos seikkailijat pyytävät vapauttamaan Pan Mustaviitan, jääkuningatar kertoo, että kun paikalliset asukkaat alkoivat paeta, hänestä tuntui mukavalta että täällä asuisi edes joku hänen ja louhopalvelijan lisäksi, ja siksi hän estää Pania lähtemästä.

Jäälinnan pohjapiirustus



Huonekuvaukset

- 1) Jääesinekokoelma: Aiemmin asehuone. Nyt seinät ovat paksun jään peitossa, mikä sinetöi myös ulko-ovet. Kokoelmaan kuuluu erilaisia veistoksia ja koriste-esineitä.
- 2) Aula: Sivuvovi toimii uloskäyntinä. Seinillä on tauluja, jotka ovat huurteen turmelemia.
- 3) Ruokasali: Pitkä pöytä, seinillä on tarjottimia ja kaapissa hienoja tarjoiluastioita. Nykyään hyvin vähällä käytöllä.
- 4) Olohuone: Sohvia, nojatuoleja, koronapöytä, shakkilauta, teenkeitin ja laivan pienoismalli.
- 5) Varasto: Täynnä sekalaista turhaa ja tarpeellista tavaraa (pelinjohtaja voi päättää tilanteesta riippuen). Huoneen takaosasta portaat vievät ruokakellariin.
- 6) Portaikko: Alimman ja ylimmän kerroksen porrastasanteella on ylhäisnaisia esittävät patfaat. Pohjakerroksen portaiden alle on työnnetty tyhjiä tynnyreitä.
- 7) Valtaistuinsali: Täällä Jääkuningatar ottaa vieraat vastaan. Takaseinässä on pieni ovi palvelijan huoneeseen.
- 8) Yhdyskäytävä: Portaikon ovensuussa on paljon roskia, jotka odottavat ulos viemistä.
- 9) Louhopalvelijan huone: Kirjoituspöytä, jossa palvelija pitää kirjaa kulutuksesta ja päivittäisistä tapahtumista. Sängyn alla on iso pehmolelukokoelma.
- 10) Observatorio: Kaukoputki ja seinäkartta taivaankappaleista ovat hyvälaatuiset. Pöydällä on kukkamaljakkoo, jossa on huurtuneita ruusuja.
- 11) Jääkuningattaren makuuhuone: Jääkuningatar on huoneessaan vain öisin.
- 12) Vierashuone: Käytävälle on sijoitettu kaksi vuodetta vieraita varten.
- 13) Vaatehuone: Jääkuningattaren lukuisat leningit ja kengät ovat huolellisesti järjestettyinä.

Jääkuningattaren leikki

Jääkuningatar lupaa vapauttaa Panin, jos seikkailijat leikkivät hänen kanssaan: hän piilottaa jääpallon ja seikkailijoiden pitää etsiä se. Palvelija tulee ilmoittamaan, kun jääpallo on piilotettu.

Jääkuningatar ei ole varsinaisesti ilkeä, vaan sosiaalisilta taidoiltaan kömpelö. Hän odotti uusien naapuriensa ilman muuta tulevan hänen luokseen, mutta nämä muuttivatkin pois. Hän esti Pania lähtemästä, ettei olisi jäänyt taas yksin. Samalla hän kuitenkin tuli eristäneeksi Panin sukulaisistaan ja hänestä itsestäänkin. Jääkuningatar kokee helpommaksi leikkiä pelaajahahmojen kanssa kuin keskustella heidän kanssaan tilanteestaan. Tilanteestaan huolimatta Jääkuningattarella on edelleen ylpeytensä ja siitä hän pitää kiinni.

Seikkailijat voivat tutkia linnaa vapaasti. Jääpallo on kätkeytyneenä louhopalvelijan huoneen kaappiin (huone 9). Jääkuningatar haluaa pelata uudelleen ja kätkee pallon samaan paikkaan kuin ensimmäiselläkin kerralla. Kuningatar haluaa pelata vielä kolmannenkin kerran ja tällä kertaa pallo on uudessa, tosi hankalassa paikassa: jääesinekokoelman joukossa (huone 1), katossa roikkuvaan kattokruunuun sijoitettuna. Pallon saavuttamiseksi seikkailijat joutuvat kiipeilemään, lentämään tai pudottamaan kattokruunun alas.

Kun seikkailijat löytävät jääpallon kolmannenkin kerran, kuningatar myöntyy noudattamaan seikkailijoiden toivetta vapauttaa Pan. Hän napsauttaa sormiaan ja purkaa näin näkymättömän vastuksen. Kuningatar on pahalla päällä ja häätää seikkailijat pois. Hän toivoo, että pääsisi toistekin leikkimään muiden kanssa ja vallan riemastuisi, jos joku muuttaisi hänen seurakseen linnaan.

Louhopalvelija tuntee Jääkuningattaren pitkältä ajalta ja ymmärtää hänen ongelmiaan. Palvelijana hän yrittää olla hienotunteinen kaikkia kohtaan. Hän ei avoimesti vastusta Jääkuningatarta, mutta voi riitatilanteessa lepytellä pelaajahahmoja ruhtinattaren selän takana.

Louhopalvelija on uskollinen ja välittää Jääkuningattaresta aidosti. Vaikka hän toivoo hartaasti, että ruhtinatar saisi ystäviä, ei louhopalvelija kuitenkaan haluaisi jakaa Jääkuningattareltaan saamaansa huomiota. Jos siis pelaajahahmot ystäväystyvät Jääkuningattaren kanssa, louhopalvelija alkaa käyttäytyä mustasukkaisesti. Tämän ristiriidan takia hän on arka ja hermostunut pelaajahahmojen seurassa.

Muita toimia

Seikkailijat voivat halutessaan mennä tutkimaan vanhaa majakkaa. Kylmyyden takia se on jätetty tyhjilleen, mutta automaatti pitää valon loistavana vielä joitakin kuukausia. Sitten se tarvitsee huoltoa, puhdistamista ja lisää polttoainetta.

Majakasta löytyy koneenosia, työkaluja, kiikareita, ym., sekä puinen arkku. Arkun kannessa on kuvio, josta puuttuu puolet. He löytävät majakasta myös kivisen esineen, jossa on kuvion toinen puoli. Kun se laitetaan arkun päälle toisen kuvion viereen, arkku avautuu ja sieltä löytyy rikkauksia; kultakoruja, rahaa ja tieteellisen näköisiä instrumentteja.



Seikkailijat palaavat Pan Mustaviitan luokse ja selviää, että Pan tosiaan on vapaa liikkumaan mihin haluaa. Pan pakkaa reppunsa ja lähtee seikkailijoiden mukana kaukoportin kautta Altumiin.

Altumissa seikkailijat otetaan vastaan sankareina, ja he saavat kertoa tarinansa moneen otteeseen. Pan puolestaan löytää sukulaisensa ja kutsuu seikkailijatkin mukaan iloiseen jälleennäkemisen juhlaan.

Jatkoideoita

Osa Pan Mustaviitan sukulaisista on mieltynyt Altumissa asumiseen, mutta toiset kaipaavat takaisin kotiinsa. He ovat kehitelleet erilaisia keinoja, joilla he voivat lämmittää kotejaan ja hankkia elantonsa ilman kylmenemisestä huolimatta. He kuitenkin tarvitsevat kätevien seikkailijoiden apua vanhojen mökkiensä ja elinpiirinsä muuntelussa. Sukulaiset myös toivovat, että sankarit voivat auttaa asioiden järjestelyssä Jääkuningattaren kanssa.

Sääntöjärjestelmään liittyviä huomioita

Jos lumiaavikolla kulkemista halutaan käsitellä pelisääntöjen avulla, hangessa kulkeminen ja suojan rakentaminen ovat haastavia (vaikeus 2). Pelinjohtajan kannattaa kuitenkin huomioida edut ja haitat (Löytöretkeilijän opas, s. 132). Epäonnistuminen tarkoittaa jonkin varusteen tai parin Sisu-pisteen menettämistä. Jos hahmot onnistuvat järjestämään itsensä oikein pahaan pulaan, Pan voi tulla pelastamaan heidät pinteestä.

Kun hahmot etsivät jääpalloja linnassa, ei asiasta kannata heittää noppaa. Hahmot löytävät ne automaattisesti, kun vain sanovat etsivänsä sitä oikeasta huoneesta. Sen sijaan noppaa voi heittää siitä, miten hahmot saavat jääpallon käsiinsä. Varsinkin kolmannen jääpallon tavoittamisen on tarkoituskin olla hieman hankalaa. Näissä napanheitoissa epäonnistuminen tarkoittaa vain, että jonkin tietty tapa ei toiminut ja pitää kokeilla jotain muuta keinoa.

Majakassa arkun kivipuolikkaan etsiminen on vaikeaa (vastus 3). Arkun voi yrittää keplotella auki ilman puolikastakin, mutta se on vaikeaa (vaikeus 3). Raa'alla voimankäytöllä arkun voi kyllä murtaa, mutta samassa rytkäksässä instrumentit ja osa koruista menevät rikki. Pelinjohtajan kannattaa valita kolikoiden ja korujen yhteisarvoksi jotain omaan kampanjaansa sopivaa. Nyrkkisääntönä voi pitää sitä, että aarteita on 300 kultarahan edestä, jos kivipuolikas löydettiin ja 150 kultarahan arvosta, jos arkku jouduttiin avaamaan väkisin.

