



SUSILUODON ARVOTUS

PELAAJAN OPAS

SUSILUODON ARVOITUS

© Myrrysmiehet 2009

Suunnittelu: Ville Takanen

Tuotanto: Ville Takanen ja Jukka Sorsa

Kiitos jokaiselle, joka on erehtynyt koskaan laskemaan jalkansa Susiluodon rantaan.

Osa kuvituksesta käyttää Creative Commons By -lisenssiä

Sivu X: Linnansaari / Walter Rodriguez

Susiluodon arvoituksen pelimateriaali on jaettu kolmeen osaan. Tämä opas on tarkoitettu sekä pelinjohtajan, että kaikkien pelaajien luettavaksi. Oppaassa esiteltyyn materiaaliin liittyvät kysymykset ja ajatukset kannattaa käydä avoimesti koko peliporukan kanssa läpi ennen itse pelin aloittamista.

#0 YLEISTÄ

PELAAJAN OPAS

Tämä vihkonen on pelaajan opas Susiluodon arvoitukseen, unenomaisen kauhun sävyttämään seikkailuun Itämeren saaristossa. Vihkosessa selitetään seikkailun lähtökohdat sekä perusajatus ja esitellään siihen osallistuvat hahmot.

Pelissä esiin tulevat oudot ja kauhistuttavat tapahtumat toimivat parhaiten, jos pelaajat wivät tutustu muuhun materiaaliin ilman pelinjohtajan kehoitusta.

Vihkosen tietojen lisäksi jokainen pelaaja saa hahmonluonnin jälkeen, muta ennen pelin aloittamista, luettavakseen yhden salaisuuslapun pelijohtajalta. Salaisuuslapun tiedot muuttavat pelaajan hahmon taustoja sekä antavat hahmolle saaren tapahtumia valottavia tietoja ja yhden pelissä mahdollisesti esiintyvän ylluonnollisen kyvyn.

MITÄ MISSÄ MILLOIN?

Susiluodon arvoituksen tapahtumat sijoittuvat pienelle saarelle Porvoon ja Loviisan välisellä kaistaleella Itämerä. On viime kesän hienoimman ja leppoisimman päivän ilta, ja kaikki on juuri niin hyvin kuin olla voi. Ilma on kaunis ja merituuli puhaltaa lempeästi.

Joukko tutkimusalus Vaakun matkustajia on juuri rantautunut Susiluodolle varoittaakseen sinne aikaisemmin purjehtineita nuoria meripartiolaisia pian alueella alkavista tykistöammunnoista. Asiat eivät kuitenkaan suju aivan suunnitelman mukaisesti, saarella odottavan painajaismaisen salaisuuden puuttuessa peliin.

Tässä vaiheessa on syytä ymmärtää, ettei saarelta poistuminen enää käy päinsä, kohtaamatta siellä odottavia outoja ja kammottavia tapahtumia.

Peli aloitetaan saarelle saapumista edeltävällä takaumalla, joka päättyy kaikkien pelaajien hahmoista astuessa saaren rantaan. Tämän kohtauksen ajatuksena on antaa pelaajille mahdollisuus tutustua hahmoihinsa ja pelin asetelmiin ennen kuin pelin tapahtumat lähtevät käyntiin toden teolla.

SUSILUODON ³ ARVOITUS

VAAKUN MATKASSA

Tutkimusalus Vaaku on noin 20-metrinen tutkimuskäyttöön muokattu entinen meripelastusalus, joka rakennettiin Ruotsin rajavartiolaitoksen tarpeisiin 1970-luvulla. Sen kyytiin mahtuu kerrallaan noin 15 henkilöä mukavasti tai 20 hieman karkeampaan merielämään tottunutta kaveria riippumattomajoitusta käyttäen. Periaatteessa alus on kolmikerroksinen, jos sen konehuone ja kansikerroksen päällä sijaitseva ohjaamo lasketaan oikeiksi kerroksiksi. Todellisuudessa suurin osa miehistöllä viettää aikaansa lähinnä kansikerroksen tutkimuhuoneessa, hyteissä tai kannella.

Viimeiset kaksi vuotta laiva on palvellut Itämeren tilaa kartoittavaa hanketta, jonka johtajan käsinvalitsema miehistö pyörittää laivaa pelissä. Suurin osa miehistöstä on puhtaasti tieteellisten meriittien perusteella valittuja, mutta totta kai tämän kokoiseen laivaan tarvitaan myös ihan oikeita merenkävijöitä. Vakituisen miehistön lisäksi matkassa on usein syystä tai toisesta muutama ulkopuolinen hankkeeseen suoranaisesti liittymätön matkustaja.

Vaakun tavanomainen levännäyteenkeräysmatka lähtee liikkeelle Porvoon satamasta, ja kestää suurin piirtein viikon. Melko usein hanketta johtava Sanna, tai "Santtu", Luode johdattaa aluksen arveluttaviin tai vaarallisiin paikkoihin vedoten näennäisen mielivaltaiseen pyrkimykseensä "kokonaisnäkemysten saamiseksi".

Laiva on rakennettu kestävämmän vaikeissakin pelastusoperaatioissa, ja sitä kautta se soveltuu Santun suunnitelmiin oivasti. Suurempi ongelma reissuilla ovat viranomaiset, jotka eivät haluaisi päästää Vaakkua puoleenkaan niistä paikoista, joihin Santtu sitä

#1 ASETELMA

yrittää viedä. Hankkeen tutkijat ja koko laivan vakinainen miehistö tuntevat tilanteen - ja antavat tavallisesti Santun pitää linjansa ja suunnitelmansa ilman sen suurempia vastaväitteitä.

Pelihetkellä laiva on aivan puolustusvoimien rannikkotykistön ammuntojen suoja-alueen lähistöllä päivää ennen ammuntojen oletettua aloittamista. Jos puolustusvoimat eivät muuttaisi aikatauluun, ei tilanne suoranaisesti huolettaisi ketään hahmoista.

ITAMEREN SAARISTOSSA

Susiluoto on avomereltä katsoen korkeiden kallioiden reunustama muutaman kilometriä leveä hylätyn oloinen saari. Merikartalla se on merkitty puolustusvoimien sulkemaksi alueeksi, jolta on ainakin joskus löytynyt joitakin rakennuksia ja ihan oikea laitur.

Saarta peittää melko vankka mäntymetsä, jota reunustavat kallioiden vaivaismännyn ja rantojen lepikot. Vaakulta katsoen luontaisin rantaautumiskohta vaikuttaisi kartalle merkityn laituri paikan sijaan olevan meripartiolaisten käyttämä kahden korkean kallion välinen hiekkapoukama.

Saariston mäntymetsät ovat usein melko avaran oloisia. Ensivaikutelma kuitenkin pettää ja aluksi selkeältä näyttäneessä kivikkoisessa metsässä on helppo eksyä.

Useilla saarilla helpointa on kulkea rantoja myöten. Susiluodon äkkijyrkät kalliot kuitenkin estävät tämän lähestymistavan ainakin avomerenpuoleisella rannalla.

Lokkien lisäksi saarella saattaa tavata muurahaisia, hiiriä tai muita pieniä nisäkkäitä. Sinne vahingossa eksyneistä matelijoista ei muurahaisilta ole jäljellä kuin luita.

Susiluotoa ympäröi useita muita saaria, joille kulkeminen ilman venettä on hengenvaarallista, ja soutaen vähintäänkin haastavaa. Vaikka saarten välillä ei lyhimmästä kohdasta mitattuna olisi kuin kahdeksankymmentä metriä - ovat alueen merivirrat voimakkaita ja arvaamattomia.



EKSYNEITA SIELUJA

Pelaajien hahmot olivat ennen saarelle saapumistaan Vaakun matkassa. Kukin pelaaja voi valita pelattavakseen jonkun Vaakun miehistöstä tai luoda kokonaan uuden hahmon. Jos mikään valmishahmoista ei sellaisenaan sytytä, on helpointa muokata valmishahmoa, tai korvata se toisella samaan tehtävään kykenevällä hahmolla.

Jokaisen hahmon kohdalla on kuvatta hahmo myös pelin mekaniikan käyttämällä tasolla. Jos pelaajat haluavat luoda uusia hahmoja, on niille annettava suurin piirtein sama määrä mekaniikassa käytettyjä ominaisuuksia kuin valmishahmoille.

Pelimekaniikka on kuvattu tarkemmin tätä lukua seuraavassa luvussa.

Kaikki hahmot lähtevät takautumakohtauksen päätteeksi saarelle, muutaman pelinjohtajan sivuhahmon mukana. Jokaisella hahmolla on saarelle lähtemiseksi oma syynsä, joka liittyy saareen tai sinne rantautuneiden lasten varoittamiseen. Hahmoa miettiessä kannattaa pitää mielessä hahmonluonnin lopuksi jaettava salaisuuslappu - joka saattaa muuttaa hahmon motivaatioita saaren suhteen huomattavasti.

Aluksen vakinaisena miehistönä toimivien valmishahmojen lisäksi peliin sopisivat hyvin laivan tämänkertaisella reissulla vierailevat matkalaiset kuten:

- Rajatieteistä kiinnostunut ympäristöreportteri urkkimassa saariston suljettuja alueita
- Graduaan valmisteleva meribiologian opiskelija tekemässä kenttätöitä
- Kuvalehden ja säätiön rahoittama luontokuvaaja etsimässä materiaalia projektille "kaunein saaristomme"
- Miksi tahansa yllä mainituista tekeytynyt vieraan vallan vakooja

Valmiiden hahmojen räätälöinti käy helpoiten vaihtamalla niille annettuja taustoja. Usein yhtä tai kahta taustaa muuttamalla hahmo sopii paljon paremmin pelaajan toiveisiin.

Sivuhahmoiksi merkittyjä hahmoja pelaa pelinjohtaja, eikä niitä voida korvata pelaajien itsetekemillä hahmoilla.

#2 HAAMOT

SANNA "SANTTU" LUODE

Ystävien kesken Santtu on mukava ja hauska luontoihminen, jonka tarmo ei näytä koskaan laantuvan. Samaa ei todellakaan voida sanoa virallisemmasta ja äärimmäisen kovaäänisestä Sanna Luoteesta, joka nousee salaman nopeudella pintaan byrokraattien, viranomaisten tai muiden Santtua mahdollisesti vastustavien tahojen läheisyydessä.

Hän on erittäin pirteä ja aikaansaava tutkija, jonka ainoa todellinen heikkous on hieman liian lyhytnäköinen ja kiihkoisa suhtautuminen ympäristöasioihin. Jos jokin uusi asia voisi olla pahaksi ympäristölle – Santtu vastustaa sitä varmasti vaikka kukaan ei oikeasti edes tietäisi mistä on kyse. Eritoten jos joku erehtyy puolustamaan vääryyttä päivälehdissä.

Santun ulkoinen olemus ja pukeutuminen vastaavat hänen maailmankuvaansa. Santtu ei koskaan pukeudu virallisesti, ja hänen vaatteensa ovat aina uskottavinta ympäristöystävällisenä pidettyä eräilymerkkiä.

SIVUHAAMIO

Konsepti: Ylitehokas biologian tutkija

Tausta:

- Lyhytnäköinen ympäristöaktivisti
- Hyvät kontaktit tiedemaailmassa
- Varakkaan sukunsa hellyyttävän musta lammis

Kyyt:

- Ei koskaan jää kiinni pienistä rikkeistä

SUISILUODON 7 ARVOITUS

RISTO MERIMAA

Risto ei oikeasti kuulu Vaakun miehistöön, vaikka hän matkustaakin sen kyydissä melko usein. Hän työskentelee rajavartiolaitoksella ja suorittaa silmämääräistä merialueen tarkkailua alukselta käsin.

Kysyttäessä, Risto kertoo Vaakun käyttämisen "base campinä" olevan helpompaa kuin ajaa aina edes takaisin Porvoon ja avomeren väliä. Tarkkasilmäiset kuitenkin huomaavat Riston ja Santun välisen orastavan suhteen melko nopeasti.

Monenkertainen hengenpelastaja ja ihmiselämää kaikkein arvokkaimpana pitävä rajavartiomies ei osallistu laivan töihin grillauksen lisäksi. Tätä tarkoitusta varten hän on kantanut laivalle tavattoman mauttoman miehekkään kaasugrillin, jonka avulla hahmojen oli määrä grillata ruokaa ennen lasten eksymistä saarelle.

SIVUHAHMO

Konsepti: Rajavartiolaitoksen mies henkeen ja vereen

Tausta:

- Luokkansa priimus Maanpuolustuskorkeakoulussa
- Oma RIB(1)-vene kiinni Vaakun perässä
- Voittanut rajavartioston, palokuntien, poliisin ja puolustusvoimien välisen tosi-TV selviytymiskisan nuorempana

Erikoista:

- Moninkertainen hengenpelastaja

#2 HAHMIOT

ARTTURI "ARA" VASAMA

Laivan niukkasanaisen kapteenin voi tunnistaa jo kaukaa keltaisesta sadehatusta ja kauhtuneesta öljykangastakista. Vaikka kukaan ei tiedä paljoa hänen taustoistaan, pitävät kaikki häntä äärimmäisen luotettavana ja käytännönläheisenä ihmisenä.

Aluksella työharjoitteluaan suorittavan Mikko Vasaman kertoman mukaan, Ara asuu Martta -vaimoineen Sipoon saaristossa ympärivuotisesti 5 merimailin päässä lähimmästä postilaatikosta.

Varsinkin aamuisin Aran kommunikointi muun miehistön kanssa koostuu lähinä epämääräisestä tuhinasta. Onneksi Vaakun kokoisen aluksen käytännön hommat hoituvat pääosin yhdeltä mieheltä, joten Aran ei tarvitse turhaan selitellä tekemisiään.

SIVLIHAHMO

Konsepti: Vanha merikarhu Sipoon saaristosta

Tausta:

- Elänyt koko ikänsä merillä
- Tietää kaiken laivoista

Erikoisuudet:

- Kiertänyt maapallon kolmesti

Kyyt:

- Ilmaantuu aina paikalle, kun hänestä puhutaan laivalla

SIVILIUODON 9 ARVOITUS