

Mökkireissu

(Esittely) Tänä kesänä mökkiläisiä syövät muutkin kuin sääsket *(esittely)*

Skenaario perustuu erilaisiin suomalaisen kesämökkeilijän stereotyyppeihin jotka heitetään kesken kesälomareissunsa yhdessä keskelle zombi -maailmanloppua. Koska zombien invaasio tapahtuu yllättäen, pelihahmot eivät ole selvillä sen luonteesta. Mahdolliset kohtaamiset kuitenkin pyrkivät valottamaan asiaa.

Pelaajat luovat hahmonsa valitsemalla yhden stereotyypin ("hahmoluokka") ja tälle toisen kahdesta esinevaihtoehdosta ("erikoisosaaminen"). Näiden pelimekaanisten seikkojen lisäksi pelaajat voivat halutessaan vaikka nimetä hahmonsa ja kuvailla lyhyesti hahmonsa ulkoisia ominaisuuksia. Pelaajat voivat myös ehdottaa omia stereotyyppisiä ja niiden aloitusomaisuuksia ja PJ päättää ovatko ne sopivia.

Mökkiurheilija

Jotkut lahjakkaat yksilöt ovat jalostaneet esineiden leikkimielisestä heittelystä oman taiteenlajinsa.

Mölkky

Kaksitoista keilaa, heittokapula eli mölkky ja sääntövihko.

Tikat

Tikkataulu ja kuusi tikkaa.

Mökkiniinja teilaamassa zombeja silmiin tähdätyillä tikoilla? Miksikäs ei.

Grillaaja

Grillaaja nauttii oikeutetusta muonittajan asemasta mökillä.

Sytytysneste

Pieni kanisteri sytytysnestettä.

Kaljakori

Grillaajan henkilökohtainen varasto.

Pelihahmona melkoinen villi kortti.

Kalastaja

En keksi tähän mitään nokkelaa, kalamies mikä kalamies.

Virveli

Laadukas virveli ja tarvikepakki, jossa varasiimaa, uistimia, pihdit jne.

Kalaverkko

Viiden metrin pituinen ja puolitoista metriä korkea verkko.

Kalastaja on hyödyllinen kaveri jos pelaajat päättävät lähteä vesille, ja tämän varusteilla voi olla yllättäviä käyttötarkoituksia.

Nikkari

Mökki ei ole nikkarin mielestä koskaan täysin valmis: aina pitää maalata ikkunanpuutteita, rakennella linnunpönttöjä tai karsia lähimetsää.

Työkalupakki

Metallinen pakki jossa yleisimpiä työkaluja: vasara, avaimia, meisseleitä, mittanauha, nauvoja jne.

Moottorisaha

Vasta huollettu ja tankattu moottorisaha

Moottorisaha on oikeastaan aika surkea ase zombeja vastaan. Se on äänekäs, voi jumiutua kiinni kohteeseen eikä sillä voi leikata kovin nopeasti. Parempi pysyttäytyä puiden pilkkomisessa.

"En viihdy täällä"

Aina on joku vastentahtoisesti mukaan tullut joka viettää aikansa mökillä lähinnä sisällä tietokoneella istuen tai seisoskelemalla ulkona paksuun takkiin kääriytyneenä.

Läppäri

Kannettava tietokone. Mökillä toimii nettiyhteys joten kuten mutta sähköjen puutteen vuoksi akkua ei voi ladata.

Toppatakki

Epätavallisen paksu takki kesäasusteeksi. Lämmin ja pitää hyttyset loitolla.

Aiheuttaa luultavasti eniten konflikteja pelihahmojen välillä.

Säännöt

Varsinaiset pelisäännöt pyrkivät olemaan melko yksinkertaiset ettei eläytyminen ja pelin sujuvuus häiriinny. Pelinjohtaja voi myös rikkoa sääntöjä ja vaikka päättää automaattisen onnistumisen tai epäonnistumisen jos sen parhaaksi näkee.

Kun pelaaja haluaa ratkaista jonkin ongelman tai taistelutilanteen, hän heittää kahta noppaa ja yrittää saada tulokseksi vaaditun summan. Vaadittu silmälukujen summa on yleensä seitsemän (7), mutta mahdolliset haittaavat ja hyödyttävät seikat korottavat tai laskevat vaadittua lukua, esimerkiksi:

- Esitetty ratkaisutapa soveltuu pelaajan hahmon luonteeseen (-1)
- Pelaajalla on tehtävän suorittamiseen sopiva tai erityisen sopiva työkalu (-1/-2)
- Taistelutilanteessa ylivoima omalla puolella(-1 jokaisesta ylivoimaa edustavasta omasta)
- Pelaaja on loukkaantunut ja/tai humalassa siten että se haittaa kyseistä tehtävää(+1)
- Taistelutilanteessa ylivoima vihollisella (+1 jokaista ylivoimaa edustavasta vihollisesta)
- Olosuhteet ovat huonot, esimerkiksi sidottuna tai veden varassa (+1/+?)

Lisäksi jos silmälukujen tulos on tuplaykkönen (1+1), kyseessä on kriittinen epäonnistuminen ja tapahtuu jotain erityisen ikävää: Tietokoneesta loppuu akku, ase putoaa kädestä, työkalu hajoaa tms. Jos tulos on tuplakuutonen (6+6), kyseessä on kriittinen onnistuminen: Kasattu barrikadi on erityisen vahva, kirves lyö kalmon pään irti ja iskeytyy myös viereiseen kalmoon, pidetty kannustuspuhe yllyttää selviytyjätoverit lähes kalevalaisiin urotekoihin jne.

Jos pelihahmot päättävät jostain syystä kinastella, esimerkiksi tapella keskenään tai suostutella toista osapuolta henkisesti rasittavaan tilanteeseen, molemmat heittävät kahta noppaa ja pyrkivät saamaan tuloksen 7 (tulosta muuttavat seikat vaikuttavat normaalisti). Mikäli molemmat onnistuvat, se joka saa tarvittavaan lukumäärään suhteutettuna suurimman tuloksen voittaa.

Esimerkki 1: "Grillaaja" yrittää suostutella "En viihdy täällä":n mukaansa pihalle lahtaamaan zombeja ja raivaamaan tien liiterille. "En viihdy täällä" ei tapansa mukaan halua poistua mökistä (-1 tälle). "Grillaaja" päättää käyttää omistamaansa sopivaa esinettä ja vähän voidella "En viihdy täällä"ä antamalla tälle pari olutta omasta varastostaan. (-1 "grillaajalle", jos "En viihdy täällä" päättää juoda oluet niin tilanteesta tulee ratkaistava konflikti). Molemmat heittävät noppaa. "Grillaajan tulee saada täten tulokseksi 6 jotta hän saa suostuteltua vastustajansa mukaan raivaustöihin. "En viihdy täällä" pyrkii saamaan luvun 7 (mökissä pysyminen sopii hänen passiiviseen luontoonsa paremmin mutta nousuhumala muuttaa asiaa). "Grillaaja saa tulokseksi 4+5 eli yhteensä 9. "En viihdy täällä" saa myös silmäluvut 4+5 eli 9. Näin ollen "Grillaaja" voittaa koska hänen tuloksensa oli kolme yli tavoitellun, toisin kuin vastustajan kaksi yli, vaikka molemmat onnistuivat.

Esimerkki 2: Edellisen esimerkin "Evt" myöntyy, ottaa halkomakirveen käteen ja lähtee pihalle avustamaan tien raivaamisessa zombeista. Tätä vastaan hyökkääkin heti kättelyssä kolme lippispäistä ja verkkareihin pukeutunutta muuttunutta mökkiläistä (peruskovuus 7). Vihollisella on nyt kahden yksilön ylivoima (+2) mutta pelaaja julistaa olevansa nousuhumalan rohkeudessa (ylivoimasta tulevat vaikeusasteet mitätöidään). Motoriikka saattaa vähän kärsiä (+1). Pelaajalla on käytössään kahden käden kirves (-2, erityisen sopiva ase). Näin ollen hänen tarvitsee saada yhden zombin kaatamiseen kahden nopan tulokseksi 6 (7+1-2). Tuplakuutosilla hän niittää näistä kaksi.

Pelaajilla on alussa kymmenen kuntopistettä joista menettää yhden aina häviämällä tappelussa tai joutuessa onnettomuuteen. Kun pelaaja menettää kaikki kymmenen kuntopistettä hän on vammojensa takia kykenemätön toimimaan kunnes saa hoitoa. Jos viimeinen kuntopiste menetettiin zombin puremalle, pelaaja voi huonosti, kuumeilee, oksentelee ja lopulta muuttuu zombiksi pelinjohtajan valitsemalla mahdollisimman dramaattisella hetkellä. Pelaaja voi yhä hallita zombiksi muuttunutta hahmoaan mutta tämän motiivit muuttuvat selviytymisestä kaiken elävän tuhoamiseen.

Miljöö

Peli sijoittuu järven rannalla sijaitsevaan kesämökkiin, jonka pihapiiriin kuuluu kaksikerroksinen päärakennus, rantasauna, palju, laitur, liiteri sekä hieman syrjemässä ulkovessa sekä lukittu vaja jossa mökin toinen käyttäjäporukka säilyttää kuulemma jotain moottoriurheiluun liittyvää. Pelinjohtaja voi halutessaan piirtää suurpiirteisen kartan alueesta.

Päärakennus

Päärakennuksessa on kaksi kerrosta, alakerrassa keittiö ja tupa ja yläkerrassa nukkumatilat. Sisustus ja varustelutaso on pelinjohtajan harkinnassa tilanteen mukaan kunhan se suurinpiirtein sopii mökille. Esimerkiksi sääskimyrkkyä, makkaraa tai ilmastointiteippiä hakeva pelaaja todennäköisesti löytää etsimänsä mutta uraanisauvoja ja Necronomiconia hakeva ei.

Jolla

Mökin rannassa on kaksi henkeä turvallisesti tai kolme henkeä kiikkerästi vetävä jolla, jos joku pelaajista on *kalastaja* tai *nikkari* (vesiheinät pitää niittää ainakin kerran kesässä). Jolla on vielä talviteloilla joten sen telineiltä nostamiseen, oikeinpäin kääntämiseen ja vesille laskemiseen tarvitaan kahden kunnossa olevan henkilön yhteinen työpanos. Tämä saattaa kalmojen hyökätessä olla ongelma. Jos jollaoperaatio meni turhan helposti ja pelinjohtaja on ilkeällä päällä niin jollan pohjatappi saattaa myös olla hukassa. Jollassa on valmiina aivot. Irrotettu, pienitehoinen perämoottori, joka on pultattu läheiseen telineeseen, vaatisi lisää työtä sen kiinnittämiseen

Liiteri

Pelaajille saattaa tulla mieleen käyttää puuvajaa suojana tai etsiä sieltä hyödyllisiä esineitä. Pelinjohtaja voi joko päättää mitä liiteristä löytyy tai heittää kahta noppaa ja katsoa taulukosta.

(2) Pelaaja töytäisee tavallista kiikkerämpää halkopinoa kaataen sen. Hän on jumissa polttopuukasassa ja tarvitsee apua.

(3)Pelaaja astuu irtopuun päälle, kaatuu ja nyrjäyttää nilkkansa.

(4)Vanha vesuri jonka terässä on hieman ruostetta mutta joka vaikuttaa silti pätevältä aseelta. Puuvarsi on oikeasti laho ja hajoaa parin iskun jälkeen mutta eiväthän pelaajat sitä tiedä.

(5-7) Käteen sopiva halko, ei ehkä paras mahdollinen lyömäase mutta kelpaa paremman puutteessa.

(8) Kuormaliina. Sillä on luultavasti sidottu tukkeja kärryyn ja kuorman purussa se on unohtunut liiteriin.

(9-10) Kirves, löytyy sytykekoriin hautautuneena. Jämerä kaksin käsin heilutettava halkomakirves tai pienempi retkikirves, jos iso kirves on jo löydetty.

(11-12)Isännän piilopullo, löytyy jostain halkopinon välistä. Sisältää laadukasta kotimaista alkoholituotetta. (Voidaan käyttää mm. haavojen puhdistamiseen, mielen rauhoittamiseen tai polttopullon komponenttina)

Lukittu vaja

Mökin toisen käyttäjäkunnan omistama vaja jonka ovessa on raskas, metallinen telki ja lukko johon pelaajilla ei ole avainta. Pelaajat eivät tiedä mitä vaja sisältää mutta omistajien tiedetty moottoriurheiluharrastus ja järeä lukko voivat antaa jotain vihjeitä. Jos ja kun pelaajat murtavat lukon, heitetään kahta noppaa.

(2) Vajassa on moottorikelkka. Kesällä lähes hyödytön, varvikossa ei kulje juuri minnekään ja yrittämisestä lähtevä kova ääni houkuttelee laumoittain kalmoja. Vajasta löytyy myös kelkkailukypärä.

(3-8) Vajassa on mönkijä jolla voi ajaa yksi henkilö mukavasti tai kaksi henkeä kiikkerästi. Tankissa näkyy olevan tarpeeksi polttoainetta mutta avaimet on omistaja vienyt mukanaan. Käynnistys vaatii teknistä osaamista ja jonkin verran tuuria.

(9-10) Melkein sama kuin edellä mutta avaimet roikkuvatkin naulassa seinällä.

(11-12) Samat kuin edellä, ja pakettiin kuuluu pieni peräkärri johon mahtuu vielä yksi matkustaja. Tämän kyyti voi olla kuoppaista ja jos mönkijänkin kyydissä on kaksi niin moottorin teho ei saata huonolla onnella riittää jyrkissä ylämäissä.

Pelin alku

Kuvaile hahmot mökillä juhannuksena hahmotyyppin mukaisissa puuhissa. Hyttyset surisevat, aurinko paistaa ja aallot liplattavat. Matkaradiosta kuuluu toiveohjelmaa. Kun pelaajat ovat pahaa-aavistamattomassa mökkitunnelmassa, lue heille seuraava teksti:

...Keskeytämme Juhannusaaton Biisitoivekimaran yleisen tiedotteen vuoksi. Kansalaisia kehotetaan pysymään sisätiloissa ja välttämään aggressiivisesti käyttäytyviä tuntemattomia ihmisiä. Huonovointisia ja kipeäksi itsensä tuntevia kehotetaan hakeutumaan lähimpään terveyskeskukseen...

Tässä vaiheessa pihapiiriin raahustaa maastopuku päällä ja suupielet ja kädet verisenä elävä kuollut joka tuijottelee ensin pöllämystyneen näköisenä ympärilleen ja lähtee sitten öristen ja kädet ojossa lähestymään yhtä pelaajaa. Tarina alkaa tästä. On mahdollista että naapurin isännän täytyy tulla hätiin jo tässä vaiheessa.

Kohtaamisia

Käytä kohtaamisia rytmittämään peliä. Pelaajien ei tarvitse jatkuvasti olla hengenvaarassa mutta heitä voi hieman rankaista selustan suojaamattomuudesta vähän rankemmalla vastuksella.

Yksittäinen kalmo

Perusvaikeus 7. Suomalaisen arkisesti pukeutunut elävä kuollut. Yrittää purra pelaajaa. (Todistaa että zombiuhka on todellinen)

Pieni kalmojoukko

Kolmesta viiteen kalmoa. Perusvaikeus on 7 mutta ylivoimabonukset tekevät tästä sakista vartenotettavan vihollisen varsinkin yksinäiselle pelaajalle. (Todistaa että zombiuhka on laajempi)

Veteraanikalmo

Tämä zombi on ollut taistelutilanteessa elävän kanssa ja voittanut. Merkinä siitä on kalmon torsosta töröttävä teräase: sakset, veitsi, talikko tai muu. Perusvaikeus 7. Nämä zombit ovat oiva tekosyy antaa pelaajille lisää aseita käyttöön. Ensimmäisellä pelaajien kohtaamalla veteraanizombilla on hartiaansa jumiutuneena vesuri. Kun tämä vesuri irrotetaan, havaitaan terään kaiverrettuna sanat *Martille 50v-syntymäpäivänä: Kiuruveden metsästysseura* (todistaa että torsoon tähtääminen on turhaa sekä että monet eivät selviydy yhteydenotosta kalmojen kanssa)

Uppokalmot

Zombeja, jotka ovat pudonneet veteen. Ajan kuluessa nämä ovat vettyneet siten että kykenevät kävelemään järvenpohjalla kuten kuivalla maalla, hitaasti mutta varmasti. Eivät kärsi lisävaikeuksista veden varassa tappelusta (perusvaikeus 7). (Vettyneet zombit osoittavat että uhka on ollut olemassa jo jonkin aikaa ja etteivät matalat vedet ole turvallisia.)

Naapurin isäntä

Kun pelaajat ensi kertaa joutuvat hengenvaaraan, puski ilmestyy naapurimökin omistava muhkeaviiksinen ja maastopukuinen herrasmies joka lahtaa uhkaavat zombit metsästyskiväärillään (lippaaseen mahtuu 5 patruunaa). Naapuri saattaa vaihtaa muutaman pintapuolisen sanan tilanteesta mutta tämä ei tiedä asioista sen enempää kuin pelaajatkaan. Lyhyen kohtaamisen jälkeen naapuri lähtee takaisin mökilleen varautumaan pahimpaan. Pelaajien naapurimökille pyrkimisen pysäyttää liiallinen vaeltelevien zombien määrä.

Myöhemmin naapuri tulee takaisin, tällä kertaa tosin verenhimoisena kalmona (perusvaikeus 7). Naapurin ihossa on puremajalkia ja metsästyskivääri roikkuu hihnalla tämän selässä. Naapurin muuttuneen ruumiin kaatuessa pelaajat voivat ottaa tämän kiväärin ja panokset (lippaassa 4, taskuissa 9). (Osoittaa että zombius tarttuu puremalla ja muutos on melko nopeaa)

Virka-apulainen

Zombi, jolla on varusmiehen varusteet, maastopuku, sirpale- ja taisteluliivi sekä kypärä. (Perusvaikeus 9 ylimääräisten suojarusteiden takia). Rynnäkkökivääri on hukkunut varusmiehen muuttuessa. Jos ja kun pelaajat kukistavat muuttuneen virka-apulaisen he voivat ottaa käyttöön tämän suojarusteet (mikäli näitä ei ole runnottu käyttökelvottomiksi). Jos he etsivät kaatuneen zombisotilaan taisteluliivistä varusteita, he löytävät kenttälapion sekä yhden sirpalekranaatin (mitä käyttäessä onnistuminen on todellakin valttia.) (Osoittaa, että kriisi on tarpeeksi laaja siihen, että armeijan apua vaaditaan.)

Helvetti irti

Lopullinen zombivitsauksen ilmentymä. Kalmot ovat joukolla vainunneet pelaajat ja niitä rahjustaa esiin jokaisesta ilmansuunnasta. Näin suurta laumaa vastaan taistelemisen on lähes itsetuhoista, sisukkaan sankarillista mutta itsetuhoista. Tätä vastusta tulisi käyttää aikarajan umpeutuessa viimeisenä "tulena perseen alla" pelaajille jotka tässä

vaiheessa ovat joko saaneet selviytymissuunnitelmansa selviksi tai yrittävät paniikissa keksiä hätäratkaisuja.

Mahdollisia pelastusvaihtoehtoja

Pako vesitse

Rajattu määrä pelaajia saattaa yrittää paeta jollalla ja mahdollisesti sopia tapaamisesta muiden kanssa myöhemmin. Turhan aikaisin tapahtuvan jollapaon kiusaksi voi heittää uppokalmoja, jotka matalassa vedessä voivat ylös kurotetuilla käsillään kaataa varsinkin kiikkerästi lastatun jollan.

Mönkijäpako

Jos pelaajat löytävät mönkijän he, siis jotkut heistä, voivat yrittää pakoa sillä. Moottorin jyrinä tosin houkuttaa paikalle paljon enemmän zombeja kuin patikointi, vaikka nopeusetu saavutettaisiinkin. Mahdolliseen moottorikelkankäyttötilanteeseen annan pelinjohtajalle täysin vapaat kädet.

Linnoittautuminen

Yhtenä vaihtoehtona on olemassa olevan mökin tai piharakennuksen muuttaminen linnoitukseksi muun muassa tukkimalla ovet, ansoittamalla pihan ja/tai haalimalla sisään mahdollisimman paljon hyödyllistä tavaraa. Tätä vaihtoehtoa suosivat pelaajat voivat päätyä eeppiseen piiritystaisteluun mutta linnoittautuminen ja paikallaan pysyminen ei ole poissuljettu vaihtoehto.

Yhteydenotto

Aina kun pelaajat testaavat kykyjään radion tai tietokoneen kanssa on mahdollista, että virkavalta ottaa heihin yhteyttä. Jos nopanheiton tulos on kriittinen onnistuminen (6+6), radiosta kuuluu/näyttöön ilmestyy seuraava viesti:

Yleinen tiedonanto. Tiedämme, että alueella on vielä eloonjääneitä. Pysykää rauhallisena ja odottakaa yhteydenottoa. Älkää tehkö mitään hätiköityä

Seuraavan kriittisen onnistumisen jälkeen tulee uusi viesti.

Teidät on paikannettu. Tämä viesti lähetetään pelkästään teidän vastaanottimeenne. Apua on tulossa. Pysykää aloillanne ja rauhallisina.

Jos pelaajat todella onnistuvat saamaan yhteyden, niin "Helvetti irti" -skenaarion aikana mökin pihaan ajaa armeijan maastokuorma-auto niitaten zombeja raskailla pyörillään ja lavalleen asennetulla konekiväärillä. Kuski ja ampuvat viittovat pelaajia astumaan nopeasti kyytiin. Määränpäätä kysyttäessä he kertovat vievänsä pelaajat turvaan linnoitetulle alueelle. Mikäli pelaajat nousevat autoon, skenaario päättyy: he ovat toistaiseksi turvassa.

Taivas rajana

Puolustusvoimien yhteydenotto on epätodennäköistä ja toinen viesti vielä suuremman tuurin takana. Kaikki eivät mahdu kyytiin jollaan tai mönkijään. Onko hajaantuminen oikeasti paras vaihtoehto? Lähettävätkö pelaajat joukostaan avunhankintaryhmän jolloin loput jäävät odottamaan linnoitetulle mökille? Päättävätkö pelaajat tehdä *kapteeni Kaarnat*? Vain mielikuvitus, ja pelinjohtajan järjenkäyttö, on rajana.