

Annetaan hyvään Kotiin

Ropecon-skenaariokilpailu 2016

3-4 pelaajaa
1 pelinjohtaja



Kvanttiteleportaatio on monimutkaista ja huolellista laskentaa vaativaa puuhaa. Valitettavasti se on myös kuolettavan tylsää ja siksi parhaimpienkin reitti-insinöörien keskittyminen joskus herpaantuu ja desimaalit alkavat hyppiä paikoiltaan. Juuri tällaisen pilkkuvirheen ansiosta nanotehosekoitin vaihtui kummalliseen muukalaiseen tuntemattomalta planeetalta. YT-neuvottelut vaanivat oven takana ja osastopäällikön ei tarvitse missään nimessä tietää tästä pikku kummelluksesta. Onneksi nanotehosekoitin on helppo korvata, mutta mitä tälle muukalaiselle pitäisi tehdä?

Pelinjohtajan materiaali

Esivalmistelut

- Aloita skenaario kertomalla, että pelaajat pääsevät pelaamaan avaruusolentoja, joista jokainen haluaa adoptoida kummallisen muukalaisen - Ropeconista vahingossa kaapatun ihmisen. Skenaarion tarkoituksena on päättää, kenen matkaan ihminen lopulta päättyy.
- Jaa seuraavaksi hahmolomakkeet satunnaisesti. HUOM: Pelaajien hahmolomakkeet on tarkoitettu salaisiksi, joten älä anna pelaajien nähdä toistensa hahmolomakkeita.
- Sinä, pelinjohtaja, pelaat pelin ainoaa ei-pelaajahahmoa, Olibus Kvaarkia. Mikäli pelaajia ei ole tarpeeksi, pelaat myös yhtä pelaajahahmoista.
- Kun pelaajat ovat tutustuneet hahmoihinsa, voitte aloittaa pelin.

Yleistä

- Pelin tapahtumapaikka on rauhallinen kuppila Intergalaktisen kvanttiportaaliyhtiön sivukonttorin edustalla.
- Kaikki hahmot pystyvät kommunikoimaan keskenään hypertranslaatiolaitteiden ansiosta.
- Olibus on kutsunut avaruusolennot paikalle jättämällä ihmisen kuvalla varustetun ilmoituksen intergalaktiseen tietoverkkoon: "Outo olento löytynyt; annetaan hyvään kotiin!"
- Koska peliaika on lyhyt, on pelin maailma jätetty tarkoituksella melko avoimeksi ja pelaajien on tarkoitus täydentää maailmaa tarpeen mukaan improvisoimalla.
- Pelissä ei ole mekanismeja fyysisten konfliktien pelaamiseen. Verbaalinen väkivallalla uhkailu on sallittua, mutta jos joku pelaajahahmoista yrittää käyttää fyysistä väkivaltaa, kuppilan automaattinen puolustusjärjestelmä ampuu häntä lamautussäteellä ja pelaajahahmo menettää liikkumiskykynsä kaulasta alaspäin.

Pelin kulku

- Aloita peli lukemalla seuraava pätkä Olibuksen roolissa. Olibus on hyvin hermostunut, vaikka yrittääkin esittää asiallista.

No niin, tervetuloa. Meillä onkin täällä useampi ehdokas paikalla, oikein hyvä.

Minä olen Olibus Kvaark - tai itse asiassa en ole! Unohtakaa nimeni! Nimeni ei ole tärkeä! Minä en missään nimessä ole Olibus Kvaark, Intergalaktisen kvanttiportaaliyhtiön reitti-insinööri! Tämä selvä? Hyvä.

Tilanne on seuraava: täysin minusta riippumattoman tietokonevirheen vuoksi kvanttiportaali toi pikapaketin sijasta tällaisen eksoottisen olennon. Valitettavasti emme tiedä milloin ja miten tietokonevirhe tapahtui ja näin siis emme myöskään voi tietää missä olennon kotiplaneetakseen väittämä "Maa" sijaitsee ja siten olennon palauttaminen on mahdotonta. Ja koska tämä olento ei löydy tunnustettujen älykkäiden lajien rekisteristä, tarvitsee se intergalaktisen lain mukaan virallisen holhoojan.

Siksipä olen kutsunut teidät paikalle kertomaan, miksi olisitte tälle olennotte hyvä holhooja. Koska olennotte vaikuttaa olevan jonkinlaista ajattelukykyä, olen tullut siihen tulokseen, että hän saa itse päättää, kuka teistä hänet adoptoi.

- Olibus kehottaa seuraavaksi ihmistä esittäytymään. Tämän jälkeen kehota muita pelaajahahmoja esittäytymään ja kertomaan, miksi juuri he olisivat paras holhooja ihmiselle.
- Optimaalisessa tilanteessa keskustelu lähtee rullaamaan omalla painollaan. Jos näin ei kuitenkaan käy, voit tehdä lisäkysymyksiä pelaajahahmoille (voit esimerkiksi kysyä, onko ihmisellä jotain erityisiä toiveita ja tarpeita ja sitten kysyä muilta pelaajahahmoilta miten he täyttäisivät nämä).
- Skenaarion luonteeseen kuuluu, että pelaajahahmot keskeyttävät toisiaan, puhuvat toistensa päälle ja pyrkivät mollaamaan toisiaan. Pelinjohtajan ei tarvitse puuttua käytökseen, ellei tilanne mene sellaiseksi, että joillain pelaajilla ei selvästi ole enää hauskaa. Esimerkiksi ei ole toivottavaa, että kovaäänisin pelaaja dominoi koko peliä.

Pelin päättyminen

- Ihmispelaajan pitäisi tehdä päätöksensä 45 minuutin sisään.
- Kun ihminen on löytänyt holhoojansa, pyydä valitun holhoojan pelaajaa lyhyesti kertomaan, miten elämä ihmisen kanssa lähtee etenemään.
- Voit myös pyytää ihmispelaajalta kommentteja siitä, miten hän on uuteen elämäänsä sopeutunut.

Olibus Kvaark

Intergalaktisen kvanttiportaaliyhtiön reitti-insinööri

Olet Olibus Kvaark, eräs noista lukuisista keski-ikäisistä, työhönsä kyllästyneistä ja elämäänsä pettyneistä toimihenkilöistä. Päiväsi toistuvat samanlaisina, tylsinä ja harmaina. Paitsi tänään. Tänään sinua kuumottaa.

Huolimattomuusvirheesi vuoksi onnistuit teleporttaamaan tuntemattoman avaruusolennon (= ihmisen) toimistoosi. Panikoit ja ammut ihmistä tainnutussäteellä. Kun pulssisi vihdoin tasaantui ja lonkerosi lakkasivat tärisemästä, latsit intergalaktiseen tietoverkkoon ilmoituksen, jossa etsit ihmiselle holhoojaa.

Vaikka olet täysin leipääntynyt työhösi, ei sinulla ole varaa potkuihin, sillä tuskin saisit uutta työpaikkaa mistään. Haluat siis mahdollisimman nopeasti eroon tästä kiusallisesta ihmisestä, jonka olemassaolo saattaisi antaa esimiehillesi hyvän tekosyyn antaa sinulle kenkää.

Omatuntosi ei kuitenkaan ole täysin paatunut ja tunnet syyllisyyttä mokailustasi. Haluat vilpittömästi, että ihminen löytää itselleen hyvän kodin, kunhan se koti ei ole sinun luonasi. Holhoojaehdokkaat ovat nyt saapuneet ja ihminenkin on sopivasti virkoamassa.

Olibuksena pelaaminen

- Olibus Kvaark ei ole pelaajahahmo vaan pelinjohtajan työkalu. Tehtäväsi Olibus Kvaarkina on hallinoida pelin kulkua tarpeen mukaan.
- Pyri siihen, että jokainen pelaaja pääsee sanomaan jotain. Esimerkiksi jos joku pelaajista ei ole juuri osallistunut keskusteluun, aktivoi häntä kysymyksillä ("Entäs te, miksi juuri teistä tulisi hyvä holhooja tälle olenolle?").
- Ohjaa pelin kestoa tarpeen mukaan. Jos ihminen valitsee holhoojansa liian äkkiä, puutu asiaan kehottamalla häntä harkitsemaan vielä, suosittelemalla muita ehdokkaita ja epäilemällä valitun ehdokkaan sopivuutta. Jos taas skenaario tuntuu venyvän yli määrääjän, vaikuta kiireiseltä ja hoputa ihmistä tekemään valintansa.
- Olibus ei halua vastata kiusallisiin kysymyksiin, joten jos joku pelaajista ryhtyy tenttaamaan sinua, välttele vastaamista tai vastaa hyvin lyhyesti. Erityisen vähän haluat vastata ihmishahmon kysymyksiin.

Ihminen

Olet Ropeconista kaapattu ihminen. Voit pelata itseäsi tai muunneltua versiota itsestäsi, miten haluat.

Vain hetki sitten olit Ropeconissa, kunnes äkkiä tunsit kuin sinut olisi imetty ohuen pillin läpi miljardien valovuosien päähän.

Löysit itsesi metallinharmaasta huoneesta, jonka seinät olivat täynnä mittareita ja näyttöjä. Sinut otti vastaan pelästyneen näköinen olento. Yritit selittää, että olet ihminen kotoisin Maaplaneetalta, etkä ole vaarallinen. Olento kuitenkin ampui sinua tainnutussäteellä.

Seuraavan kerran heräsit hämyisessä tilassa, joka muistuttaa hieman baaria. Ikkunoista näkyy kuitenkin tähtiä ja mustaa avaruutta ja edessäsi istuvat olennot eivät ole mitään tavallisia lähiökuppilan asiakkaita!

Ihmisenä pelaaminen

- Sinun hahmosi on jätetty tarkoituksella hyvin avoimeksi. On sinun päätettävissäsi mitä mieltä hahmosi on tilanteestaan ja miten hän reagoi.
- Ota kuitenkin huomioon, että sinun hahmosi on tarkoitus edustaa jokseenkin tavallista ihmistä. Älä siis pelaa hullua sarjamurhaajaa tai muuta äärimmäistä hahmoa.

Nalter Worbly

Lemmenkipeä ikisinkku

Olet Nalter Worbly planeetalta Gruffo. Elät niukasti kalustetussa rahtikontissa sosiaalitukien varassa. Sinulla ei ole työpaikkaa, koska käytät kaiken aikasi treffipalstojen selaamiseen. Tiedät nimittäin olevasi erittäin hyvä yksilö, jopa täydellinen. Siksi ansaitset myös täydellisen kumppanin. Olet etsinyt tällaista kumppania jo 30 vuotta sellaista kuitenkaan löytämättä.

Kun näit kuvan tästä muukalaisesta, jota nyt tulit tapaamaan, tiesit mitä on kokea rakkautta ensi silmäyksellä! Olet aivan varma, että juuri tästä muukalaisesta tulisi mitä täydellisin kumppani sinulle! Olet tullut kosimaan häntä ja haluat hänen muuttavan heti yhteen kanssasi.

Tämä hahmo on kirjoitettu siten, että sitä voidaan pelata minkä tahansa sukupuolen edustajana.

Nalterina pelaaminen

- Koska olet aivan varma, että muukalainen on sinun elämänkumppanisi, lupaat hänelle mielelläsi mitä tahansa, mikä voisi taivutella hänet suostumaan kosintaasi. Muista, tämä on 30 vuoden etsinnän tulos!
- Sinut on kasvatettu hyvien gruffolaisten tapojen mukaisesti ja haluat olla erittäin kohtelias; oletan tapaamassa tulevaa puolisoasi. Noudata siis alla olevaa etikettiä mahdollisimman tarkasti.

Gruffolaiset tavat

Hymy: Gruffolaiset hymyilevät nyrpistämällä nenäänsä ja paljastamalla etuhampaansa. Hymyile usein!

Nauru: Gruffolaisten nauru on hyvin erilaista verrattuna ihmisiin. Keksi itsellesi mitä erikoisimman kuuloinen nauru - murise, röhki, hirnu, inise tai pärski. Tärkeintä on, että nauru kuulostaa mahdollisimman kummalliselta. Koska sinua jännittää melkoisesti, voit lieventää tunnelmaa naurahtelemalla tuon tuosta.

Taputus: Gruffolaiset ilmaisevat närkästystä taputtamalla käsiään. Aina, kun joku sanoo jotain, mitä pidät epäasianmukaisena, taputa käsiäsi. Mitä suurempi närkästys, sen raikuvammat aplodit.

Kyllä ja ei: Gruffon kielessä on epäkohteliasta sanoa kyllä tai ei. Sano sen sijaan aina ehkä ja anna sen jälkeen tarvittaessa pieni selvennys.

Esimerkki:

- Onko sinulla työpaikka?
- Ehkä, mutta olen pääasiassa kotona.

Kreivi Asido

Herrasmies, merirosvo, loinen

Olet pientä vihreää mustekalaa muistuttava loiselio, joka kutsuu itseään nimellä kreivi Asido. Otat isäntäeliön valtaan kasvattamalla lonkerosi tämän keskushermostoon. Nykyinen isäntäeliösi alkaa olla vanha ja väsynyt, joten etsit uutta. Tämä muukalainen vaikuttaa täydelliseltä ehdokkaalta uudeksi kehoksi!

Vaikka hahmosi tämänhetkinen isäntäkeho on miespuolinen, voit päättää pelaamasi loiselion sukupuolen tai sukupuolettomuuden itse.

Asidona pelaaminen

- Isäntäeliösi menettää täysin ruumiinsa hallinnan, kun isket lonkerosi kiinni hänen aivoihinsa. Isäntäeliö ei kuitenkaan kuole, vaan säilyttää tietoisuutensa. Hän siis kokee elämänsä ikään kuin elokuvana, johon ei voi itse vaikuttaa.
- Lonkerosi korvaavat osan isäntäeliön hermostosta, joten valitettavasti tämä kuolee, kun vaihdat kehoa. Symbioosi on siis lopullinen isäntäeliön näkökulmasta.
- Koska sinun elämäsi on täynnä seikkailuja, jännitystä ja upeita kokemuksia, on sinusta aivan luonnollista, että kuka tahansa haluaisi ryhtyä uudeksi kehoksesi. Voit mainostaa elämää sinun kehonasi kertomalla menneistä seikkailuistasi ja tulevista suunnitelmistasi. (Näitä saat keksiä itse.)
- Olet tarkka kunniastasi, etkä siedä, että sitä loukataan. Jos koet itsesi loukatuksi, voit sättiä loukkaajaa kaikilla mahdollisilla haukkumanimillä mitä keksit. Muista kuitenkin, että olet aristokraatti, etkä siksi käytä rivouksia. Esimerkkejä sopivista haukkumanimistä: riivatun byrokraatti, arvoton avaruusromu, absoluuttinen nollapiste, hienostumaton megamoukka.
- Voit myös uhkailla avaruuslaivastollasi. Se on valitettavasti tällä hetkellä romuna ja miehistö eläkkeellä, mutta kunhan saat uuden kehon allesi, seilaat varmasti taas pian avaruuden mustia tyhjyyksiä. Ja sitten kaikki kunniasi loukkaajat saavat maistaa plasmatykistä!

Wasko Shim

Epätoivoinen ksenobiologi

Olet ksenobiologi Wasko Shim, kotoisin planeetta Ornotornolta. Tutkit työksesi uusia ja tuntemattomia elämänmuotoja. Olet jo pitkään yrittänyt saada apurahaa tutkimuksellesi, mutta kaikki hakemuksesi on hylätty. Taloudellinen tilanteesi on katastrofaalinen ja tieteellinen urasi täysi fiasko. Jos et pian löydä tutkimuskohdetta, joka herättää apurahalautakunnan mielenkiinnon on elämäsi tieteentekijänä taatusti ohi.

Kun huomasit ilmoituksen tuntemattomasta avaruusolennosta, ryntäsit suoraa päätä pikateleportaatioterminaaliin. Yksityiskohtainen ruumiinavaus tästä uudesta olennosta varmasti poikisi apurahoja ja ehkäpä jopa professuurin jossain Ornotornon yliopistoista!

Tämä hahmo on kirjoitettu siten, että sitä voidaan pelata minkä tahansa sukupuolen edustajana.

Waskona pelaaminen

- Ruumiinavaukset ovat Ornotornon ksenobiologian kulmakivi. Et taatusti voi saada apurahoja ilman ruumiinavausta ja sitä seuraavaa ruumiinosien säilömistä ja luetteloimista.
- Ornotornon asukkaat uskovat totuuteen ja valehteleminen on ehdottoman suuri tabu. Koska kuitenkin on todennäköistä, että muukalainen ei suostu ruumiinavaukseen vapaaehtoisesti, joudut varmaankin valehtelemaan. Valehtelu laukaisee sinussa lajisi muinaisen varoitushuudon GÄK-GÄK! Eli aina kun valehtelet, muista huutaa perään GÄK-GÄK! Mitä isompi valhe, sitä enemmän GÄK-ääniä.

Esimerkki: "Minä olen kuuluisa tiedemaailmassa - GÄK GÄK GÄK! En aio sinulle mitään pahaa - GÄK GÄK GÄK GÄK!"

- Et tunne muita läsnäolijoita, mutta koska olet epätoivoinen, sanot mitä tahansa, mikä parantaa mahdollisuuksiasi saada muukalainen itsellesi. Muista kuitenkin GÄK-äänit.

Esimerkki: "Näin tänään etsintäkuulutuksen juuri tuosta otuksesta - GÄK GÄK! Kuulemma syö lapsia aamiaiseksi - GÄK GÄK GÄK!"



Kreivi Asido



Wasko Shim



Nalter Worbly



Olibus Kvaark