

Pakohuone Noitavasara

Ropecon skenaario, Skenujam 2017 - 2-5 pelaajalle

MIKÄ IHMEEN PAKOHUONE?

Pakohuonepelit ovat nousseet eräänlaiseksi ilmiöksi lähivuosien aikana. Niitä löytyy useita erilaisia ympäri Suomea. Niissä tavoitteena on päästä huoneesta ulos tietyn ajan sisällä. Jos se ei onnistu, pelaajat päästetään ulos ja tarinallisesti kerrotaan mitä heille tapahtui. Tämä skenaario perustuu pitkälti pakohuonepeleihin, mutta se on myös saanut vaikutteita mm. Cube-elokuvasta.

Pelaajien on paettava huoneesta ajan puitteissa vain huomatakseen, että heidän on vielä päästävä koko rakennuksesta ulos. Ympärillä kuuluvat epämääräiset äänet, pimeys ja tuoksut, selittämättömät tapahtumat (palapelin muotoutuminen eheäksi valokuvaksi yms) ja monet muut seikat tuovat peliin hieman yliluonnollisen vivahteen.

Pelaajien on ratkaistava erilaisia ongelmia 40 minuutin aikana. Viimeinen puolestaan on eräänlainen rituaali, jonka onnistuessa pelaajat kutsuvat demonin esiin. Jos pelaajat eivät suorita rituaalia, Vainola ryhtyy toimiin ja alkaa loitsimisen, kun pelaajaa on jäljellä 15-10 minuuttia.

PELIN SÄÄNNÖT

Pelaajilla on käytössään 15-20 kappaletta d6-noppia (dice pool), joita he voivat käyttää taitoihinsa perustuen. Pool kuluu siten, että puolet heitetyistä nopista siirretään sivuun (pyöristetään alaspäin). Pelaajilla on käytössään kaksi taitoa, tarkkaavaisuus ja älykkyys, joiden numeeriset arvot vaihtelevat kolmen ja neljän välillä. Numero määrittää heitettävien noppien lukumäärän. Jokaisella hahmolla on myös yksi erikoistaito, jota he voivat käyttää kerran pelissä vaikuttaakseen yhteen tai molempiin taitoihin yhden heiton ajan.

Nopan silmäluvut luetaan seuraavasti: 1-3 epäonnistuminen ja 4-6 onnistuminen. Epäonnistuneet ja onnistuneet heitot poissulkevat toisensa, joten onnistuakseen heitossa pelaajan on saatava vähintään yksi onnistuminen enemmän. 1 lasketaan kahtena epäonnistumisena, kun taas 6 kahtena onnistumisena. Erikoistaitoa käytettäessä 1 lasketaan yhdeksi epäonnistumiseksi kahden sijaan.

Esimerkki 1. Petteri haluaa käyttää päättelykykyään, jonka arvo on kolme. Pelaaja heittää kolmea noppaa, joiden silmäluvut ovat 3, 1 ja 5. Koska epäonnistumisia on kolme (1 lasketaan kahdeksi epäonnistumiseksi) ja onnistumisia yksi, Petteri ei löydä vihjettä.

Esimerkki 2. Antero on varma, että kirjahyllystä löytyy vihje. Hän käyttää tarkkaavaisuuttaan, jonka arvo on neljä, ja heittää sen verran noppia. Hän saa tulokseksi 3, 4, 2 ja 6. Antero saa kolme onnistumista (6 lasketaan kahdeksi onnistumiseksi) ja kaksi epäonnistumista, jolloin hän löytää vihjeen kirjahyllystä.

Esimerkki 3. Samuli käyttää erikoistaitoaan tarkkaavaisuuteen ja hän heittää seitsemää noppaa. Hän saa tulokseksi 1, 2, 2, 4, 4, 5 ja 6. Lopullinen tulos on kaksi onnistumista, jolloin hän löytää vihjeen.

PELIN KULKU

Pelaajien alustus (noin viisi minuuttia)

Pelaajat ovat 3-5 hengen kaveriporukka, joka on aiemminkin käynyt erilaisissa pakohuonepeleissä, paenneet onnistuneesti tai sitten ei, ja kirjoittaneet kokemuksistaan Team Houdini -nimiseen blogiin. He ovat kuulleet uudesta pelistä, pakohuone Noitavasarasta, joka on rakennettu vanhaan taloon jossain päin Suomea. Peliä ohjaa nuori, kalpea ja luiseva herrasmies Vainola. Hän kertoo pelaajille seuraavat asiat:

1. Olavi, kartanon isännän poika, on kadonnut. Hänen muistettiin menevän huoneeseensa edellisiltana, mutta aamulla häntä ei enää löytynyt. Huoneesta oli yöllä kuulunut kummallisia ääniä.
2. Heillä on perinteisiin pakohuonepeleihin verrattuna vain 40 minuuttia aikaa päästä ulos ennen kuin talon isäntä tulee paikalle.

Hän pyytää pelaajia jättämään tavaransa säilöön sekä sitomaan silmänsä ennen kuin hän johdattaa heidät huoneeseen. Siteet saa poistaa silmiltä vasta kun Vainola niin sanoo. Matkan varrella on selvää, että he laskeutuvat hissillä alaspäin.

Peli 40 minuuttia

Peliaika alkaa kulumaan heti, kun pelaajat poistavat siteet silmiltä. Huoneessa olevia esineitä ovat kirjahylly, jossa on kolmetoista kirjaa, pieni työpöytä, jonka päällä on kannettava tietokone ja jossa on myös erillinen laatikosto, missä on kolme laatikkoa, puinen pyöreä pöytä pultattu kiinni keskelle lattiaa ja kapea sänky. Yhdessä nurkassa on pieni näyttö, josta pelaajat näkevät ajan kulun. Pj: laita huoneen kartta (kuva 1) esille tässä kohtaa.

Kun kellossa on aikaa jäljellä

- 35-35 minuuttia, huone tärisee tuntuvasti ja tavaroita putoaa lattialle. Tärinä lakkaa hetken kuluttua

- 25-20 minuuttia, valot särähtävät ja näyttö, jossa aika näkyy, sekoilee hetken
- 15-10 minuuttia, Vainola aloittaa loitsimisen, jos hahmot eivät ole tehneet sitä (lue loitsun kohdalta, mitä tapahtuu)

PUZZLET

Jos tuntuu siltä, että pelaajilla kestää yhden ongelman kanssa enemmän kuin neljä minuuttia peliaikaa, anna heille yksi vihje.

- Numerolukko (päättelykyky)
 - Löytyy kirjoituspöydän jalasta, koodi on 730
 - Numero “7” on tiedostossa, joka löytyy kannettavan tietokoneen työpöydältä
 - Numero “3” saadaan selville, kun selviää, mitkä kirjaimet puuttuvat kannettavan näppäimistöltä (e, o, k, l, m = kolme)
 - Numero “0” on kirjoitettu post-it-lapulle, joka on kannettavan pohjassa kiinni
 - Avain työpöydän laatikostoon
- Palapeli (tarkkaavaisuus) (leikkaa kuva 2 punaisia ääri viivoja myöten)
 - Neljä osaa löytyy kenkälaatikosta sängyn alta
 - Muut osat löytyvät
 - Lampunvarjostimesta
 - Tyynyn sisältä
 - Kirjan kansien välistä
 - Työpöydän ylimmäisestä laatikosta (kaksi palaa)
 - Valmis palapeli värähtää ja sen saumat liimautuvat yhteen itsestään (kuva 3). Kuva esittää huoneen ovea, jossa on poikkeama, sillä oven kuvio on erilainen kuvassa. Kun palapeliä katsoo kädessä olleen kiekon läpi, katsoja tuntee olonsa hyvin epämiellyttäväksi ja kuviossa oleva ylimääräinen pala ilmestyy palapelin päälle. Asetettaessa palan ovesa olevaan kuvioon, se painautuu alas ja ovi aukeaa.
- Rituaali (päättelykyky/tarkkaavaisuus)
 - Neljä kynttilää (mustia, noin 15-20 cm pitkiä ja 2 cm paksuja) on piilotettu pyöreän pöydän jalkoihin, pöytälevyn lähelle
 - Viides kynttilä löytyy keskimmäisestä laatikosta ja sen vieressä on muumioitunut käsi, jonka varressa on paksu rengas. Sen saa irti, jolloin voi huomata keskiön olevan eräänlainen linssi, jonka läpi katsoessa kaikki asiat huoneessa näyttävät hieman vääristyneeltä.
 - Pyöreää pöytää katsoessa linssin läpi voi nähdä kahdeksan numeroa: 3 7 4 8 9 0 6 5. Kun numerot kirjoittaa tietokoneelle, parilliset numerot näkyvät punaisina. Vastaavia numeroita painaessa pöydällä, saa sen kannen auki, jolloin paljastuu avoin, paksu kirja ja sen vieressä oleva tulitikkurasia.

- Kynttilät menevät pöydällä oleviin viiteen koloon.
- Sytytettyään kynttilät pelaajat voivat lukea kirjan aukeamalla olevan loitsurunon, jossa on neljä säkeistöä
 - Ensimmäisen säkeistön aikana valo väräjä ja sammuu, elektroniset laitteet sammuvat -> pelaajat eivät tiedä enää, paljonko aikaa heillä on jäljellä
 - Toisen säkeistön aikana kynttilät värähtävät ja kellertävän kajon sijaan niissä on vihertävä liekki
 - Kolmannen säkeistön aikana huoneesta alkaa kuulua kuiskauksia
 - Neljännen säkeistön aikana muumioitunut käsi nousee ilmaan, rannerengas putoaa ellei pelaajat ole ottaneet sitä irti, ja muu ruumis alkaa ilmestyä esiin > hahmo on mustaan, raihnaiseen kaapuun pukeutunut, jonka kasvoja ei näy ja hän koittaa koskettaa pelaajia vuorotellen > pelaajat voivat väistää tarkkaavaisuustaitoaan hyväksikäyttäen

Loitsu (leikkaa erikseen pelaajia varten):

1 kappale:

Morbi et dictum enim. Etiam posuere nisl vitae tellus posuere pharetra. Nullam tempus risus suscipit auctor luctus. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos.

2 kappale:

Curabitur vel lacus faucibus, maximus est at, rutrum orci. Nulla facilisi. Sed ex purus, bibendum dignissim tincidunt sed, condimentum id sapien. Nullam porttitor sodales risus nec tempus.

3 kappale:

Donec erat leo, volutpat sit amet augue vel, sagittis viverra ante. Sed porta a diam non viverra. Ut eu semper turpis. Vestibulum condimentum ornare efficitur. Curabitur maximus vehicula urna, in elementum libero laoreet non.

4 kappale:

Aenean dapibus lacus viverra, pretium felis et, pulvinar leo. Aenean cursus sit amet risus ac pretium. Quisque felis libero, faucibus non elementum eget, suscipit et magna. Sed eu odio lorem.

Kun demoni saa jonkun kiinni, hän imee itseensä hahmon elinvoimat saaden siten itse voimaa ja ketteryyttä, jolloin tarkkaavaisuusheitto vaikeutuu (yksi noppa vähemmän per kuolema).

OVI AUKI!

Pelaajien saatua oven auki he löytävät edestään hyvin pimeän käytävän. Ainoa valaistus tulee huoneesta. Käytävä jatkuu pitkälle kunnes eteen tulee hissikuilu. Hissi tulee alas vasta kahden minuutin kuluttua. Hississä on neljä nappulaa, mutta numerot ovat kuluneet. Jos pelaajat pääsevät hissiin ja löytävät oikean kerroksen, josta pääsee ulos. He ovat selvinneet hengissä, mutta traumatisoituneet. Harva tulee uskomaan heidän selostustaan, sillä myöhemmin rakennusta tutkittaessa se on ollut hylättyä jo vuosia eikä kellarikerrosta ole.

HAHMOT

Antero

Tarkkaavaisuus: 4 / Päättelykyky: 3 / Erikoistaito +2

Erikoistaito: Valokuvamuisti. Tarkkaavaisuus on 6 yhden heiton ajan.

Antero on suhteellisen pitkä, 40-vuotias mies.

Karoliina

Tarkkaavaisuus: 3 / Päättelykyky: 4 / Erikoistaito +3

Erikoistaito: Kirjaviisuus. Päättelykyky on 7 yhden heiton ajan.

Karoliina on lyhyt, 32-vuotias nainen.

Katariina

Tarkkaavaisuus: 3 / Päättelykyky: 4 / Erikoistaito +2

Erikoistaito: Maalaisjärki. Tarkkaavaisuus on 5 ja päättelykyky 6 yhden heiton ajan.

Katariina on lyhyt, 34-vuotias nainen.

Petteri

Tarkkaavaisuus: 3 / Päättelykyky: 3 / Erikoistaito +3

Erikoistaito: Tietokonenörtti. Tarkkaavaisuus ja päättelykyky ovat 6 yhden heiton ajan.

Petteri on lyhyt, 29-vuotias mies.

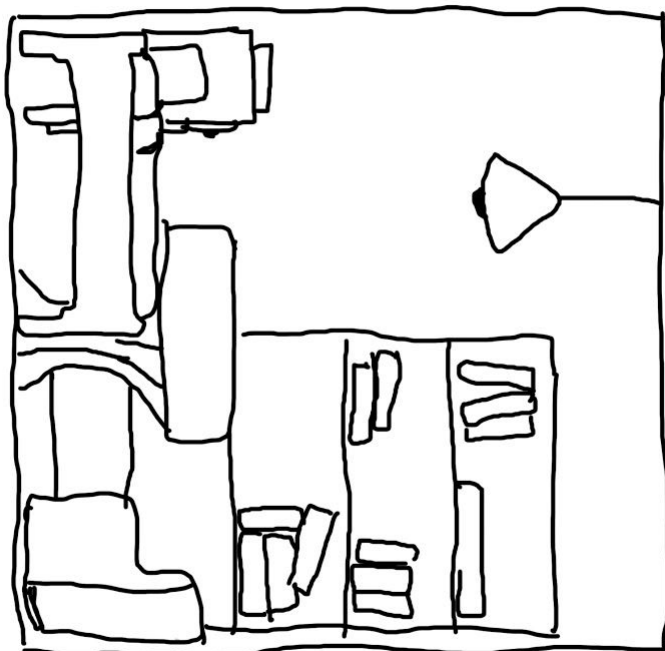
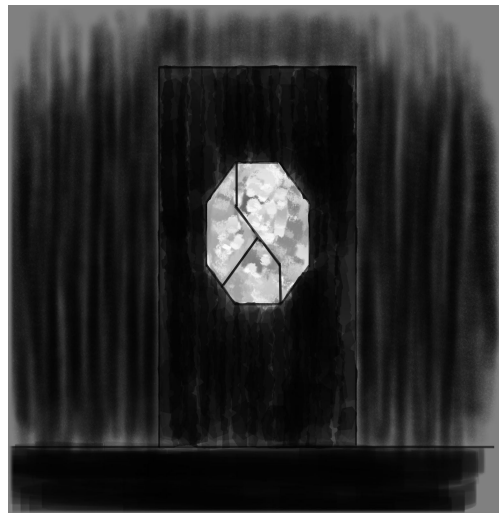
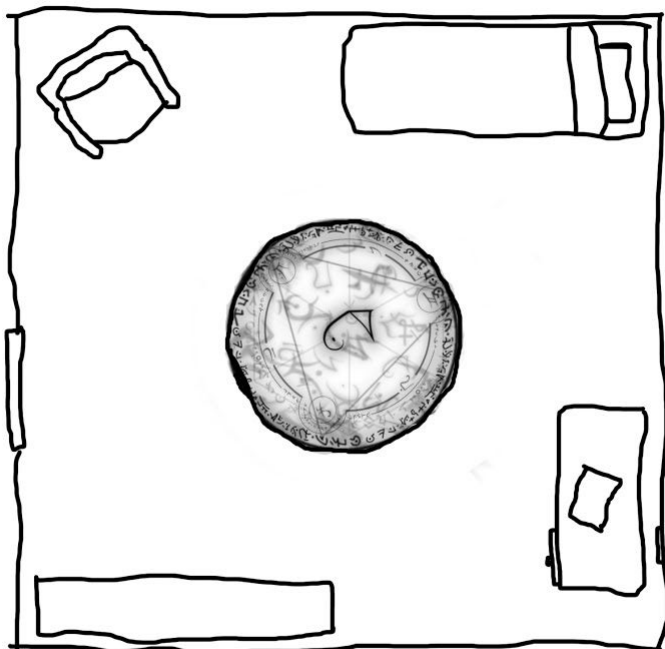
Samuli

Tarkkaavaisuus: 4 / Päättelykyky: 3 / Erikoistaito +3

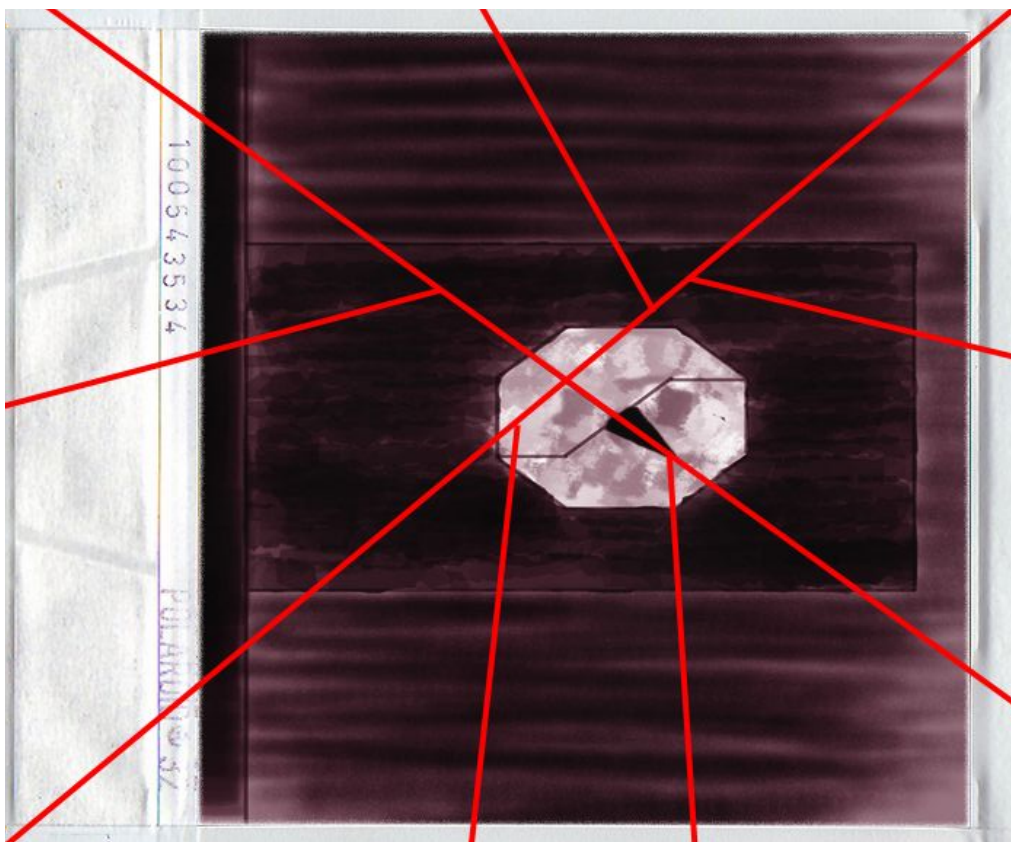
Erikoistaito: Maalaisjärki. Tarkkaavaisuus on 7 ja päättelykyky on 6 yhden heiton ajan.

Samuli on pitkä, 38-vuotias mies.

Kuva 1. Huoneen kartta ja ovi



Kuva 2. Palapelipolaroid



Kuva 3. Valmis kuva

