

Pulassa Beringinsalmella



Kalastusaluksen onnettomuudesta kertova seikkailu 2-5 pelaajalle ja vähintään joskus roolipelejä vetäneelle pelinjohtajalle. Seikkailu ei vaadi pelaajilta aikaisempaa kokemusta roolipelaamisesta. Seikkailun pelaaminen kestää paristakymmenestä minuutista hieman reilu puoleen tuntiin.

Perustiedot



Tämä seikkailu kertoo kalastusalus Serendipityn kohtalokkaasta onnettomuudesta, joka voi upottaa koko aluksen, jos hahmot eivät saa tilannetta hallintaansa. Tilanteen hallinta vaatii heiltä nokkeluutta ja yhteistyökykyä. Seikkailu perustuu todelliseen vuonna 2008 sattuneeseen tapaukseen, jossa kalastusalus Alaska Ranger upposi Beringinsalmella. Onnettomuudessa kuoli viisi henkeä laivan 47:stä miehistön jäsenestä.

Tässä seikkailussa hahmot ovat osa kalastusaluksen miehistöä. Yhdessä he muodostavat huoltohenkilöstön, joka vastaa kapteenin ja perämiesten ohella aluksen toiminnasta. Heiltä löytyy osaamista sekä sähkölaitteiden että mekaanisten koneiden osalta.

Pelaajien tulee keksiä itse tai poimia joku seuraavista valmiista nimistä hahmolleen.

Will/Wilma Tucker

Rico/Rita Arena

Mike/Mila Politsky

Andy/Anna Lakes

Jack/Joan "Sharky" Jarvis

Pelaaminen

Pulassa Beringinsalmella ei vaadi mitään ihmeempää pelisysteemiä pelaamista varten. Seikkailussa eteentulevat ongelmat vaativat lähinnä vain pelaajien yhteistyötä ja keskustelua. Koska hahmot ovat ammattilaisia, voi heidän olettaa onnistuvan useimmiten siinä, mitä he yrittävät. Jos pelissä tulee tilanteita joissa hahmojen tulee tehdä jotain kiireellä tai paineen alla, voidaan käyttää alla olevien ohjeiden mukaisia hätäheittoja. Jos taas hahmot tekevät jotain, jonka onnistuminen on kriittistä, mutta epävarmaa, voidaan käyttää riskiheittoja.

Hätäheitot

Tilanteessa mukana olevien hahmojen pelaajat saavat heittää tai kerätä noppia. (esim. Pelaaja A heittää ja pelaajat B ja C keräävät noppatulokset heitettyjen noppien joukosta. Pelaajien D ja E hahmot eivät ole mukana tilanteessa, joten he katsovat vain vierestä).

Pelinjohtaja laskee hitaalla tahdilla kymmeneen. Pelaajien tavoitteena on saada heitettyä läjästä noppia kaikista maksimitulokset. Lattialle tippuneet tai hukatut nopat tarkoittavat säheltämistä kiireessä. On pelaajista itsestään kiinni saavatko he korjattua tilanteen vielä kunnolla.

Noppia tulisi olla vähintään kymmenen. Jos kymmeneen laskeminen tuntuu liian helpolta, voi pelinjohtaja kiristää tahtia tai laskea vain viiteen.

Riskiheitot

Pelaaja heittää yhtä noppaa. Puoltaväliä suuremmat tulokset ovat hyviä, pienemmät huonoja. Jos heitto epäonnistuu, jotain pahaa tapahtuu, esim. sähkölaitteita korjatessa epäonnistuessa kärähtää jotain lopullisesti rikki

Walkie-talkiet

Koska hahmot eivät välttämättä ole paikalla samaan aikaan samassa paikassa, mutta pelaajat haluavat kommunikoida keskenään ja auttaa toisiaan, voi tässä pelissä käyttää Walkie-talkie-periaatetta. Hahmoilla on mukanaan radiopuhelimet, joilla he voivat viestiä toisilleen. Jos pelaaja haluaa hahmonsä ottavan yhteyttä toisessa paikassa olevaan hahmoon, laittaa hän käden suun viereen, aloittaa *ksssh* -kohinaäänellä ja puhuu toiselle hahmolle. Radiopuhelimiin ei voi puhua päällekkäin vaan tulee aina odottaa mitä toinen sanoo ennen vastaamista. Pelaaja voi laskea kätensä sen merkiksi, ettei enää sano mitään, jolloin toinen pelaaja ymmärtää vastata.

Esimerkki:

Pelaaja A (nostaa käden suun viereen kuin puhuisi radiopuhelimeen): KSSH. Mikä tilanne siellä alhaalla on?

Pelaaja B: KSSSSH. Näyttäisi tulvivan konehuoneeseen. Vettä on vyötäröön asti. Sähkönjakelukeskus on alhaalla.

Pelaaja A: KSSSH. Selvä. Tulen sinne tarkistamaan tilanteen. Otan mukaan...

Seikkailu

Seikkailu on jaettu kohtauksiin, jotka on jaettu isompien tapahtumien mukaan. Niiden on tarkoitus edistää seikkailua, jos peli tuntuu jumittavan paikallaan. Kussakin kohtauksessa on annettu vinkkejä sen vetämiseen sekä tärppejä kysymyksien muodossa.

Tämän seikkailun viimeisellä sivulla on esitetty aluksen profiili sekä kansien rakenne. Niissä olevat termit ovat englanniksi, joten tässä muutama tärkein käännettynä:

- gantry=siltanosturi
- wheelhouse=kajuutta
- rudder room=peräsintila
- liferafts=pelastusveneet
- trawl=trooli
- hold=ruuma

Valot sammuvat

Serendipityn toinen peräsin on irronnut merenkäynnissä huoltamattomien tiivistekumien irrottua. Vesi pääsee tulvimaan peräsimen aukosta peräsinhuoneeseen ja sitä kautta konehuoneeseen vesitiiviin oven jäätyä auki (kukaan ei muista kuka oven oli jättänyt auki). Konehuoneeseen tulvinut vesi rikkoo lopulta sähköjakelupaneelin, jolloin sähköt katkeavat. Valojen sammuttua kapteeni pyytää huoltoryhmää (hahmoja) selvittämään tilanteen. Alus kulkee edelleen tasaisesti eteenpäin.

Mitä hahmot tietävät:

- ruumakannella on konehuoneesta perään päin vyötäröön asti vettä ja pimeää. Miten hahmot varustautuvat?
- veden tuloa ei saa helposti tukittua, koska veden paine estää oven sulkemisen. Voisiko painetta tasata jotenkin? Esimerkiksi sukeltaa myöhemmin sulkemaan oven, kun huoneet ovat vettä täynnä molemmin puolin.
- osa miehistöstä nukkuu. Herättävätkö hahmot heidät ja käskevät varautua pahimpaan?
- sähköjä ei voi laittaa päälle, kun huoneessa on vettä. Sähkömoottorit on saatava kuivaksi.
- pilssipumput, jotka pumppaavat vettä aluksesta toimivat sähkömoottoreilla. Jos niitä ei saada käyntiin, uppoaa alus ennen pitkää.

Miten vetää tämä kohtaus:

- tämän kohtauksen tarkoitus on lähinnä kertoa pelaajille kuinka hankala tilanne on. Pelissä ei kannata jäädä jumittamaan vaan voi siirtyä suoraan seuraavaan kohtaukseen, kun tilanne on selvä.

Täyttää vauhtia... taaksepäin?

Yhtäkkiä alus pysähtyy, kunnes se hetken kuluttua alkaa liikkua taaksepäin. Aluksen nykäistessä kapteeni lyö päänsä ja menettää tajuntansa. Aluksen peruuttaessa täydellä teholla alkaa lisää vettä tulvia sisään entistä voimakkaammin. Nyt on tosi kyseessä!

Mitä hahmot tietävät:

- aluksen propellit ovat kääntyväsiipiset (ne ovat eri asennossa eteen ja taakse liikkuessa). Hydraulipumppujen paine säättää propellien asentoa. Koska sähkömoottoreilla toimivien hydraulipumppujen pysähtyttyä ei ole painetta, kääntää veden paine propellit peruutusasentoon. Dieselmoottorin käydessä propellit pyörivät edelleen.
- aluksella on neljä pientä siirettävää käsitoimista pumppua, joilla voi tyhjentää vettä aluksesta

Miten vetää tämä kohtaus:

- Nyt hahmojen on jo pakko tehdä jotain. Helpoin ja ilmiselvä ratkaisu on hätäkutsu rannikkovartiostolle radiolla.
- Kapteeni on lyönyt päänsä. Hän on edelleen sekava herättyään. Jonkun muun on pakko ottaa vastuu laivasta.
- Moottorit sammuttamalla alus ei enää peruuta eikä vettä tule paineella sisään. Alus uppoaa kuitenkin pikku hiljaa.

Syvyyskiin vai ei

Serendipityn perä alkaa selvästi upota. Vettä alkaa tulvia sisään jo ylemmälle troolikannelle.

Miten vetää tämä kohtaus:

- alus on enemmän tai vähemmän kallellaan. Kävelemisen sijaan on liikuttava puolittain kiipeämällä.
- perän uppoaminen johtuu epätasapainosta. Perä on saatava joko kevenemään tai keula raskaammaksi. Pelaajille voi antaa tietyn ajan oikeaa aikaa (esim. 4 minuuttia)
 - perästä voi tyhjentää kalojen kylmäsäilöjä ja siirtää tavaraa keularuumaan.
 - nosturi ei toimi (sähkötoiminen vinssi), mutta sen koukku painaa satoja kiloja
 - aluksen trooliverkot ovat peräpäässä, niitä liikuttava vinssi on sähkötoiminen
 - tässä vaiheessa sukeltaja voi sulkea peräsintilan ja konehuoneen välisen oven
- jos perä uppoaa liikaa kaksi kolmesta pelastusveneestä irtoaa laivasta
- jos hahmot saavat pelastettua aluksen uppoamiselta, ajelehtii se kuitenkin edelleen merellä toinen peräsin rikki ja sähköt poikki

Pelastusveneisiin

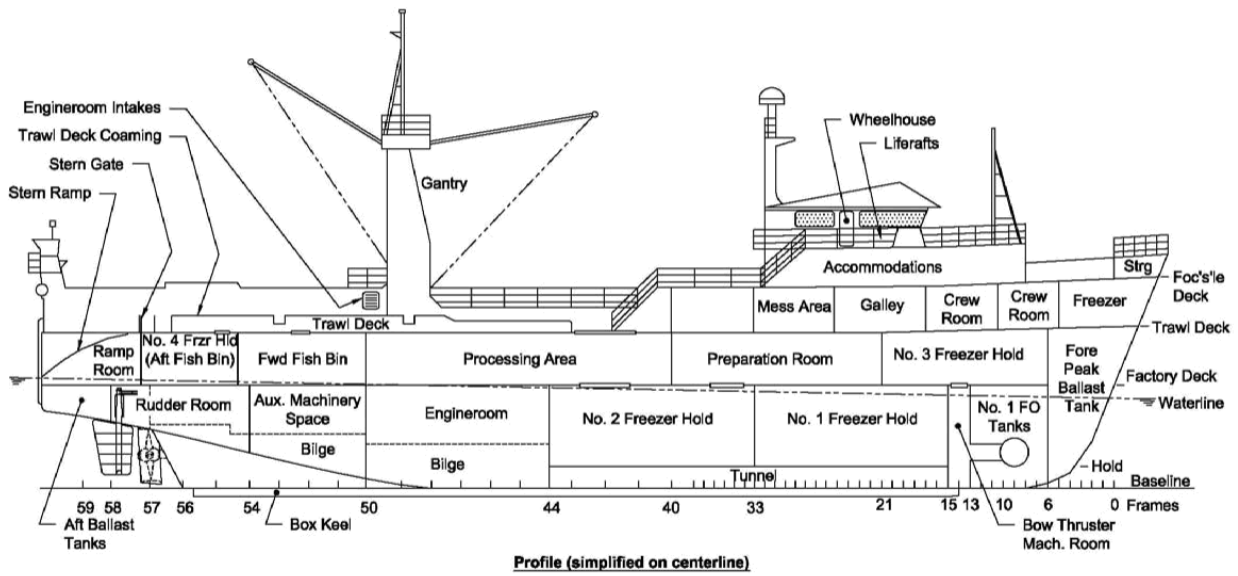
Koko aluksen miehistö mahtuu kolmeen pelastusveneeseen. Jos osa veneistä on päässyt karkuun, joutuu osa miehistöstä uhrautumaan meren armoille tai koko porukan tulee yrittää kehittää suunnitelma miten he pysyvät hengissä rannikkovartioston saapumiseen asti.

Miten vetää tämä kohta:

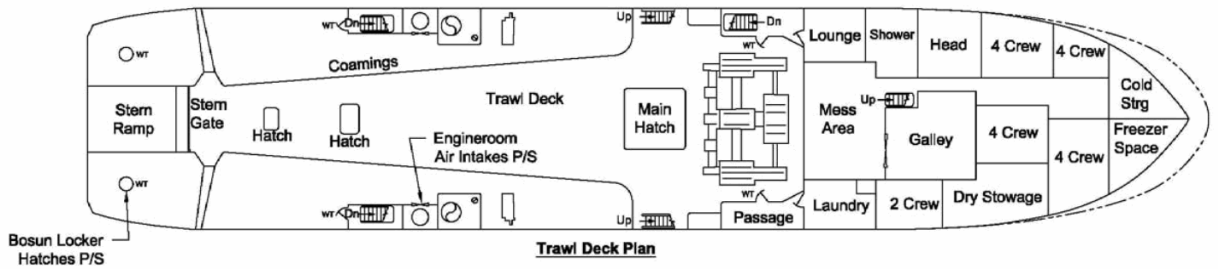
- alus vetää upotessaan kaiken lähellä olevan mukanaan syvyyksiin. Tässä vaiheessa tulisi olla jo ainakin kymmenen metrin päässä aluksesta.
- aluksella on pelastusliivejä koko miehistölle sekä muutamia kelluntapukuja ja valoraketteja sekä taskulamppuja, joilla herättää pelastushenkilöstön huomio
- meri on kylmä, mutta jokainen mukanaoleva veden vallassakin oleva, joka on löydettävissä pelastetaan

Viimeisiä vinkkejä

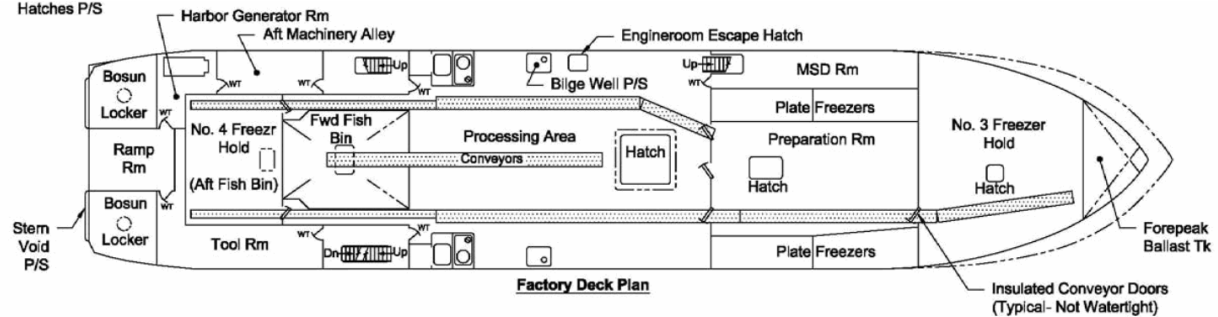
- pelaajien hahmot ovat seikkailun pääosassa, heiltä tulee ratkaisut ongelmiin. Muilla miehistön jäsenillä on kuitenkin sanottavaa päätöksiin ja omat mielipiteensä. He auttavat käskiessä, vaikka saattavatkin jurnuttaa päätöksistä. Paineen ja pelon tulee näkyä heidän puheissaan ja teoissaan.
- kaikki pelaajat eivät ole tekniikan ihmelapsia. Yksinkertaistaen voi todeta, että ainoastaan aluksen moottori, ohjausvälineet, kompassi, radio, ja kannettavat laitteet kuten radiopuhelimet toimivat. Kaikki muu toimii sähköllä ja on todennäköisesti epäkunnossa koko seikkailun ajan.
- aluksessa on taskulamppuja, hätäsoihtuja, polttoainetta, lääketarpeita, työkaluja ym. Jos pelaajilta tulee hyvä idea, voi joltain miehistön jäseneltä löytyä tarvittaessa jokin käyttökelpoinen pieni esine tai laite.
- merellä on kylmää, märkää ja pimeää. Aluksen sisällä on ahdasta ja tuoksuu metallilta, kalalta, hieltä ja dieselöljyltä. Voit tarvittaessa korostaa näitä aistimuksia ja värittää kuvailua.



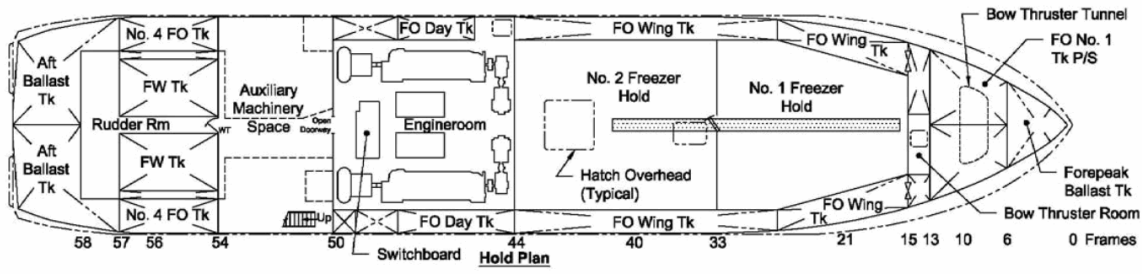
Profile (simplified on centerline)



Trawl Deck Plan



Factory Deck Plan



Hold Plan