

Pelaajan opas tapahtumaan



Vesisodan kronikat
LARP: Viimeiseen pisaraan

Sisällysluettelo

Tervetuloa.....	3
ENNEN PELIÄ.....	3
Pikakurssi pelimateriaalin käpistelyyn.....	3
Pelin peruminen.....	3
Viikonlopun aikataulu.....	3
Yleiset säännöt.....	4
Kengät, puhelimet ja tupakointi.....	4
Off-game.....	4
Maailman kuvauksesta.....	4
HAHMOSTA.....	4
Yleistä.....	4
Nimistä.....	5
Strategiset resurssit.....	5
Liitteet.....	6
PROPPAUS.....	6
Yläluokan jäykkä muoti.....	6
Kansalaisten pukeutuminen.....	7
Katumuoti ja jengit.....	7
Teknojen arvaamattomuus.....	7
Temppeliherrojen linja.....	7
Kuninkaanlinnan kunniakaarti ja karoliinit.....	7
Romuttajien tyyli.....	8
Aseet osana elämää.....	8
Biomekanismit.....	8
PELIN AIKANA.....	8
Pelin kesto.....	8
Konfliktinmallinnus.....	9
Taistelukierros.....	9
Haaste.....	9
Vastaus.....	10
Iskujärjestys ja vahinko.....	10
Liike ja puhe.....	11
Yhteenveto taistelun kulusta.....	11
Yllätyshyökkäys.....	11
Kuoleminen.....	12
Päihteet.....	12
PELIN JÄLKEEN.....	12
Loppubrieffi.....	12
Yöpymis- ja peseytymistarpeet.....	12
Loppusiivous.....	12
Kirjallinen yhteenveto.....	13
Kysyttävää.....	13
Kurssi kohti Uutta Tukholmaa.....	13

Tervetuloa

Tervetuloa mukaan scifin ja steampunkin maailmaan. Pelissä ei ole mukana ensimmäistään vasta-alkajaa, joten jätän larppaamisen peruasioiden läpikäynnin pois kokonaan. Sinä osaat ja pelinjohto luottaa tähän. Erulaisille on kertynyt omituisia tapoja 29 vuoden matkalla larppien järjestäjänä. Alla olevilla melko seikkaperäisillä ohjeilla homman pitäisi rullata mahdollisimman kitkatta.

ENNEN PELIÄ

Pikakurssi pelimateriaalin käpistelyyn

Materiaali on tehty luettavaksi läpi seuraavassa järjestyksessä:

1. Pelaajan opas tapahtumaan
2. Maailman kuvaus
3. Ryhmätausta(t)
4. Oma hahmo
5. Mahdolliset hahmokohtaiset liitteet
6. Toista tarvittavat kohdat Y_{kp} kertaa (Y_{kp} = yksilöllinen kovapäisyysarvo)

Pelin peruminen

Mikäli epäilet yhtään, että et mahdollisesti pääsekään peliin, ilmoita tästä ensi tilassa pelinjohdolle. Jokainen pelin hahmo on erittäin tärkeä ja varapelaajien saaminen pelipaikalle lyhyellä varoitusaikalla ei välttämättä onnistu vaikka heitä on tarjolla runsaasti. Pelimaksua ei palauteta, mikäli pelaajan tilalle ei saada varapelaajaa. Alle seitsemän (7) päivää ennen peliä tulleista peruutuksista palautetaan korkeintaan 50%.

Viikonlopun aikataulu

lauantai 1.2.2014

klo 13:30 pelinjohto ja avustajat saapuvat pelipaikalle

klo 14 ovet aukeaa, pelaajien saapuminen pelipaikalle, lavastus/proppaus/maskeeraus alkaa

klo 14:30 alkubrieffi kaikille, pelaajien esittely

klo 15 henkilökohtainen brieffi GM:n kanssa, valokuvaus

noin klo 16-17 larp alkaa

noin klo 23-24 larp päättyy, loppubrieffi, saunan lämmitys

klo ”kun kaikki on valmista, eikä yhtään aiemmin” sauna ja jälkipeli

sunnuntai 2.2.2014

klo 02 yläkerta rauhoitetaan nukkumiselle

klo 05 hiljaisuus koko pelipaikalla

klo 10:30 herätys, aamutoimet

klo 11 siivous ja pelipaikan purku

klo 14 lähtö pelipaikalta

Yleiset säännöt

Sääntöjä ei pahemmin tässä dokumentissa esitettyjen ohjeiden lisäksi ole. Eläydy ja anna tilanteen viedä. Tee kaikkiesi tarjotaksesi muille vähintään yhtä hyvä vastine, mitä heiltä saat. Mikäli Erun yleiset tapahtumien säännöt ovat vieraat, ne kannattaa kerrata. Säännöt löytyvät täältä: http://eru.fi/saannot/erun_tapahtumien_saannot.pdf. Jokaisen peliin osallistuvan henkilön katsotaan hyväksyvän kyseisten sääntöjen sisältämän omavastuusopimuksen.

Kengät, puhelimet ja tupakointi

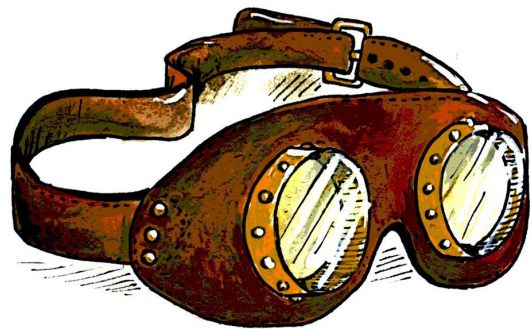
Sisällä liikutaan vain puhdaspuhraisilla ja jälkiä jättämättömillä sisäkengillä tai sukkasillaan. Tupakointi on sallittua vain ulkona tälle osoitetulla paikalla. Ulkokenkiä ei tule jättää röykkiöksi eteiseen. Mikäli et tarvitse niitä pelin aikana vie ne pussissa ennen pelin alkua off-gamehuoneeseen. Puhelimet ja muut vastaavat laitteet pistetään pelin alussa kiinni ja suljetaan muun omaisuuden kanssa off-gamehuoneeseen, jollei hahmossa toisin mainita.

Off-game

Tämä on sallittua/toivottua vain oikean hädän tai valtaisan hämmennyksen vallitessa. Pelipaikalla on off-gamehuone, jonne jätetään henkilökohtainen omaisuus turvaan pelin ajaksi. Tähän huoneeseen ei ole kenelläkään mitään asiaa ilman pelinjohdon lupaa kesken pelin. Älä siis jätä lääkkeitäsi tai vastaavaa tänne. Mikäli jonkun pitää päästä esimerkiksi lepäämään huonovointisuuden takia, on tämä suotavaa tehdä mahdollisuuksien rajoissa in-game. Pelissä on tarjolla tähän soveltuvia tiloja.

Maailman kuvauksesta

Maailman kuvaus on suppea, mutta silti paljon pidempi kuin haluaisin. Vakuutan, että se sisältää kuitenkin vain asiaa, jonka kohtalaisen hyvä hallitseminen pelissä on ensiarvoisen tärkeää jokaiselle mukana olevalle. Pelissä on melkoinen määrä henkilöjuonikuvioita. Päälle tulevat lisäksi ryhmien ja pelijatkumon kuviot sekä strateginen taso useimmilla hahmoilla. Lähes jokainen lause sisältääkin jotain, millä on väliä ainakin jokuselle pelaajalle.



HAHMOSTA

Yleistä

Jokainen pelin hahmo on tällä kertaa kirjoitettu tarkastellen tämän kehityskaarta. Valitsin kyseisen lähestymistavan jättääkseni mahdollisimman paljon liikkumavaraa pelaajille. Hahmo ei kerro kenenkään olevan ehdottomasti sitä tai tätä. Saatte käsiinne pelkän persoonan tukirangan. Tämän ympärille jokainen voi rakentaa hahmostaan oman näköisensä. Monia tarinoiden yksityiskohtia on jätetty pois ja toisia on korostettu. Kaikella kirjoitetulla on haluttu tuoda julki jotakin. Toivon pelaajien kiinnostävän tähän erityistä huomiota tulkitessaan hahmoa omasta perspektiivistään.

Nimistä

Pelissä on suhteellisen vähän pelaajia, mutta moni hahmo tuntee näistä suuren osan jo entuudestaan. Muistitakaan keventääkseni olen poistanut pelistä kaikki vähemmän olennaiset nimet. Hahmojen taustoissa pelissä esiintymättömiin henkilöihin viitataan usein vain suhteen laatua kuvaavalla termillä kuten äiti tai rakastaja. Hahmoilla ei ole muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta sukunimiä. Näissä poikkeustapauksissa sukunimellä on jokin merkitys henkilökohtaisessa tarinassa. Pelissä sukunimiä ei käytetä, koska se on vallitseva maan tapa. Tittelit tulee kuitenkin muistaa varsinkin arvovaltaisten henkilöiden seurassa. Näistä on oma ohjeensa maailman kuvauksessa.

Strategiset resurssit

Useimmilla hahmoilla on hallussaan strategisia resursseja. Näistä on aina erikseen maininta hahmon lopussa. Ryhmien resurssit voivat olla yhden tai useamman hahmon hallussa. Vain se henkilö, jonka hahmossa kyseinen resurssi mainitaan, saa hyödyntää sitä tai luovuttaa sen toiselle hahmolle. Resursseja on neljää päätyyppiä: sotilaallisia, tiedustelutyypisiä, kaupallisia ja tieteellisiä.



Hahmo, jolla on sotilasstrategisia resursseja, voi antaa pelin aikana käskyjä joukoille, mikäli hänellä on keino saada viesti perille. Jokaisella joukolla on määritetty alkuasema. Strateginen sotilaallinen siirto tapahtuu jättämällä siirto kirjallisesti pelinjohdon postilaatikkoon. Tämän jälkeen mainitse postista pelinjohdolle. Hahmon ollessa pelillisestä syystä kykenemätön toimimaan näin, voi muita pelaajia pyytää tuomaan kirjoitusvälineet ja viemään viestin perille. Pelaajat ovat tällöin velvoitettuja toimittamaan tiedon ensi tilassa, mutta eivät oman pelinsä kustannuksella. Muiden viestien lukeminen on kiellettyä. Mikäli pelinjohtaja on itse

aktiivisesti mukana käynnissä olevassa tärkeässä pelitilanteessa, joutuu strateginen siirto odottamaan esimerkiksi signaalivaikeuksien seurauksena. Siirron ilmoittamisen jälkeen se alkaa elää omaa elämäänsä. Tulokset voivat tulla esiin myöhemmin pelissä monella eri tavalla.

Esimerkki: Kansleri Abdul omaa 200 höyrytaistelurobotin armeijan. Näiden sotilasstrategiseksi arvoksi on hahmoon merkitty viisi (x5) ja siirtojen määräksi kaksi (2). Joukkojen vahvuus olisi siis verrattavissa $200 \text{ (määrä)} \times 5 \text{ (arvo)} = 1\,000$ peruskoulutuksen läpikäyneeseen sotilaaseen. Kansleri Abdul saisi antaa joukoilleen pelin aikana kaksi käskyä (siirtojen määrä). Ensimmäinen käsky voisi kuulua: "Hajautukaa kahdeksi 100 robotin ryhmäksi. Ryhmä A siirtyy teknojen yliopiston ympärille puolustusasemiin ja ryhmä B suojaa ydinvoimalaa." Myöhemmin pelissä toinen käsky voisi kuulua: "Joukot ryhmittyvät takaisin yhdeksi ryhmäksi ja hyökkäävät vanhalle konepajalle tarkoituksenaan valloittaa kohde välttämällä tuotantolinjojen vaurioittamista." Pelissä kuultaisiin radiolähetys, jossa kerrotaan konepajalla käytävän taistelua höyryvoimalla käyvien robottien ja pajaa puolustavien jengien jäsenten välillä. Taistelun tulos selviää ensin luultavasti asianosaisille. Myöhemmin tämä saattaa tulla jopa yleiseen tietoon.

Tiedusteluresursseja käytetään kuten sotilaallisia resursseja, mutta näillä pyritään vain hankkimaan tietoa tai varastamaan/sabotoimaan toisen omistamia resursseja.

Esimerkki: Kansleri Abdul omaa itäisessä alakaupungissa hyvät välit yhteen 20 hengen pikkujengiin, ja lisäksi hän kanslerina voi käskyttää 50 miehen tiedustelupalvelua. Hänellä on näistä johtuen kolme (3) tiedusteluresurssia. Kukin resurssipiste on käytettävissä kerran pelin aikana. Kanslerin kolme käskyä voisivat olla vaikka seuraavat. Käsky jengille: ”Ottakaa selvää mitä joukkoja sijaitsee tällä hetkellä läntisessä alakaupungissa.” Tämä on melko helposti selvitettävissä oleva asia, joten vastaus tulee luultavasti jo tunnin sisällä. Käsky n:o 1 tiedustelupalvelulle: ”Tunkeutukaa viiden miehen ryhmällä yliopistolle huomaamattomasti ja varastakaa sieltä höyrymestari Wattin tiloista kaikki sädeaseisiin liittyvät asiakirjat.” Tämä on erittäin haastava tehtävä. Olisi hyvin todennäköistä, että ainakin osa ryhmästä jäisi kiinni tai jopa saisi surmansa tehtävän aikana. Onnistumisen mahdollisuus on pieni, mutta jokunen ryhmän jäsenistä voisi onnistua palaamaan tietojen kera - mikäli pyydettyjä asiakirjoja on ylipäätään olemassa. Käsky n:o 2 tiedustelupalvelulle: ”Tuhotkaa sähköverkko vanhan kaupungin ja Tornin väliltä.” Tehtävälle lähtee koko joukko, koska kokoa ei erikseen määritely. 50 tiedustelupalvelun miestä onnistuu takuuvarmasti poistamaan sähköverkon pelistä. He valitsevat keinoksi muuntajaseaman räjäyttämisen. Sen korjaamiseen he arvioivat menevän vähintään pari päivää, mikäli osia sattuu olemaan heti saatavilla. Iskun karkea luonne saattaisi epäsuorasti vaarantaa jokusen siviilin. Lisäksi tekijästä ei jäisi näin suurella joukolla epäilystä.

Kaupalliset ja tieteelliset resurssit ovat käytettävissä suoraan hahmojen kesken. Tehdyistä kaupoista ja tiedonvaihdosta tulee pitää tarkkaa kirjaa! Kirjaa ylös aina kuka myy tai ostaa, mahdolliset välikädet, mihin kellonaikaan sopimus solmittiin ja onko kaupalla muita ehtoja. Saman immateriaalisen tuotteen kuten teknologisen laitteen piirustukset voi myydä usealle halukkaalle ostajalle. Resursseja omaavilla hahmoilla on oltava omat muistiinpanovälineet kauppojen kirjaamista varten. Mikäli kauppa koskee sotavoimia, tiedustelua tai hahmoissa tai materiaalissa nimeltä mainittua teknologiaa, tulee tästä ilmoittaa kirjallisesti pelinjohdolle ensi tilassa. Raha eli kruunut ja äyrit esiintyy pelissä vain kauppakirjoina.

Liitteet

On tärkeää erottaa ryhmän asenteet asioihin, toisiin ryhmiin ja henkilöihin hahmon omista asenteista. Jos hahmossa ei ole mainittu asiasta mitään, voi olettaa melko turvallisin mielin, että ryhmäliite kertoo sen, mitä juuri sinun hahmosi ajattelee yleisluontoisista asioista. Muussa tapauksessa hahmosi tietää ryhmäliitteen kuvastavan oman yhteisönsä vallitsevaa näkemystä, mutta hahmon omat näkemykset tulevat esille oman taustansa ja kontaktien kautta. Muut hahmon liitteet tuovat pelin kannalta tärkeää lisätietoa joka on vain rajatun joukon hallussa. Liitteet voivat olla myös proppeja, joilla on merkitystä pelissä.

PROPPAUS

Yläluokan jäykkä muoti

Viktoriaaninen klassinen tyyli hienostuneella ripauksella goottimaisuutta on viimeisintä huutoa. Osa eliitistä haluaa kuitenkin pukeutua muodin vastaisesti joko käyttämällä tarkoituksellisesti vanhentuneen muodin tai alemman sosiaaliluokan tyyliä. Vanhaa muotia eli ”edellistä aaltoa” edustaa konservatiivinen puhdas viktoriaaninen tyyli. Yliampuva meikkiä pidetään halpana.

Kansalaisten pukeutuminen

Muunnettu viktoriaaninen tyyli on saavuttanut jo pienen ylemmän keskiluokan, mutta suuret massat pukeutuvat usein paljon käytännöllisemmin. Ruskeatakit-henkinen (englanniksi browncoats) pukeutuminen, josta esimerkkinä on Firefly-sarja. ja laajemmin vintage western -tyyli, tarjoavat alemmalle keskiluokalle ja ylemmälle alaluokalle melko käytännöllisiä ratkaisuja.

Katumuoti ja jengit

Useimmille kadulla ei ole pätkääkään väliä sillä, mitä tyyliä edustaa. Tärkeämpää on saada päivän annos vettä. He, joilla vettä kaduilla riittää, haluavat erottua. Punk ja postpunk tarjoavat tähän ideoita yhdistettynä vallitseviin tyyliihin. Jengeille on usein tärkeämpää pelkän tyylin lisäksi oman värinsä tai suurimmilla ryhmillä pelättyjen logojensa esille tuominen.



Teknojen arvaamattomuus

Kisälleillä on yleensä aina päällä työasu. Mestareilla tyyli tai sen täydellinen puute on keltaisessa lehdistössä toisinaan esiintyvä riemunaihe. Tätä kuvastamaan on käytetty usein sanoja: abstrakti, persoonallinen tai olematon. Mestari voi olla pukeutunut täysin etiketin mukaan, mutta tämä on melko harvinaista. Vanhempi väki ei ole vieläkaan unohtanut edellisen rehtorin eroamisseremoniaa. Hän saapui paikalle bordellista päällään vain alushousut ja kaasunaamari. Mahaan hänellä oli tatuoitu autuaana masturboiva Buddha alkavien eläkepäivien kunniaksi.

Temppeleherrojen linja

Bysanttilainen tyyli on pesiytynyt katumuotiin juurikin temppeleherrojen mestareiden rituaalivaatteiden vaikutuksesta. Temppeleherroille ei ole kuitenkaan tavatonta esiintyä edustustilaisuuksissakaan kaduilla käyttämässään haarniskoissa, jolloin tyyli tuo lähemmin mieleen Fallout-pelisarjan panssariasun. Temppeleherroilla on aina ryhmänsä tunnus asussaan näkyvästi esillä. Tunnuksen häpäisemisestä tai väärästä kantamisesta on tuomiona usein kuolemanrangaistus.

Kuninkaanlinnan kunniakaarti ja karoliinit

Landsknecht-henkinen hieman värikkäämpi asu erottaa kunniakaartin jäsenet helposti karoliineista. Kunniakaarti kantaa aina näkyvillä temppeleherrojen sekä kruunun tunnuksia. Karoliinit pukeutuvat kruunun värejä kunnioittaen mustavalkoiseen univormuun ja karoliinihattuun. Poikkeuksen tekee 101. eskadroonan eliittijoukkue, jolla on taisteluasuna urbaani maastokuvioinen vaateus ja musta baretti. Moni yhdistää nämä miehet organisaatioon nimeltä salainen poliisi.



Romuttajien tyyli

Käytännöllinen, uhmakas ja joutomaalta tehdyistä löydöistä kasattu kokonaisuus – siinä on romuttajien tyyli pähkinänkuoressa. Elokuva Mad Max 2 – asfalttisoturi kertoo kaiken mitä tästä tulee tietää olitpa asfalttisoturi tai shamaani. Rivimiehillä on yleisesti tunnetusta syystä usein punainen paita.

Aseet osana elämää

Aseet ovat arkipäivää Uuden Tukholman kadulla vanhan kaupungin muurien ulkopuolella. Vain hölmö ei kannata jotakin itsensä puolustamiseen. Tämä koskee kaikkia raavaista miehistä esiteini-ikäisiin lapsiin. Tyypillisin ase on omatekoinen puukko, mutta eivät tuliaseetkaan mitenkään harvinaisia ole. Urbaanit legendat kertovat teknojen kantavan jopa sädeaseita. Vanhassa kaupungissa aseiden kantamista valvotaan muita alueita tiukemmin. Täällä tulee kaikille aseille olla kruunun myöntämä ja verottama lupa, jollei kantaja ole alueella temppeleiherran saattamana ja takaamana. Tämä lupa on automaattisesti kuninkaallisilla ja teknojen mestareilla. Temppeleillä on lupa kantaa aseita kaikkialla. Aseen ulkonäkö saa olla hyvinkin futuristinen, mutta teknologisesti ne eivät saa ylittää tämän päivän IRL-siviilipuolen aseiden ominaisuuksia, jollei toisin ole ilmoitettu. Aseet eivät myöskään saa ampua mitään konkreettista eikä niissä saa olla kovaa ainetta olevaa pistintä. Lyömäaseina toimivat ensisijaisesti lateksiaseet, mutta myös retkipatjasta tehdyt hyvin realistisen näköiset bofferiveitset ja vastaavat viritykset hyväksytään.

Biomekanismit

Mikään laki ei kiellä biomekanismeja, mutta koneiden kytkeminen osaksi elävää olentoa on käytännössä pannassa pitkälti historiallisista sysistä. Näin ollen kenelläkään paikallisista ei ole esimerkiksi mekaanista kättä tai kybersilmää. Aiheesta on tarjolla lisätietoa Uuden Tukholman historiassa ja asiasta paremmin perillä olevissa hahmoissa.

PELIN AIKANA

Pelin kesto

Pelillä on karkea alkamis- (klo 16-17) ja päättymisaika (klo 23-24). Tämä muodostaa viitekehysten, johon jokainen pelaaja voi halutessaan vaikuttaa. Mikäli tekeminen loppuu, fiilistely ei iske ja olet jo koittanut tunkea mukaan jokaiseen kuvioon, mainitse asiasta pelinjohdolle. Yhden tai kahden henkilön pyyntö ei aikaista pelin päättymistä, mutta useampi ääni huomioidaan. Sama pätee peliajan venyttämiseen. Jatkon suhteen on hyvä olla liikenteessä viimeistään klo 22:30. Peliaikaa ei jatketa merkittävästi yli keskiyön missään tapauksessa.

Konfliktinmallinnus

Nahistelu ja pienet käsirytyt, joissa ei ole tarkoitus kukistaa vastustajaa pysyvästi, hoidetaan rauhallisella karhunpainilla. Kaikki tähän osallistuvat improvisoivat lopputuloksen. Nahistelusta ei seuraa mustelmia suurempia fyysisiä vammoja.

Vakavammat konfliktit ovat tässä pelissä toivottavasti yksittäisiä poikkeustapauksia. Mikäli hahmo haluaa aloittaa toisen taistelun hän ilmoittaa kuuluvasti: ”Taisteluhaaste”. Kaikki tämän kuulevat pelaajat toistavat ilmoituksen. Muut tapahtumat pysähtyvät täksi ajaksi. Haasteen esittämiseen pätee sama sääntö, kuin aseeseen esiin ottamiseen tosielämässä: haastaja hyväksyy kuolettavan voimankäytön mahdollisuuden omien toimien seurauksena. Tähän ei tule koskaan suhtautua kevyesti! Haastajaa pidetään pelissä myös juridisesti konfliktin aloittajana mikäli tilanteella on yksikään silminnäkijä. On syytä miettiä ennen haasteen esittämistä, onko hahmo oikeasti valmis moiseen ja onko kaikki muut keinot käytetty. Mikäli vastaus on myöntävä jatketaan tilannetta seuraavasti:

Taistelukierros

Siirrytään taistelukierrokseen, jolloin peliaika hidastuu kaikille tilanteessa läsnä oleville tai siihen myöhemmin saapuville. Taistelukierros kuvastaa parin sekunnin aikana tapahtuvia asioita. Käynnissä olevalle taistelukierrokselle aktiivisen osallistumisen merkiksi nostetaan kumpikin käsi pystyyn nyrkissä ja pidetään toisessa kädessä haluttua asetta mikäli aikoo moisen vetää tai se on jo valmiiksi käsillä. Mukaan kesken taistelun saapuva pelaaja ei saa vielä osallistua käynnissä olevalle taistelukierrokselle. Hahmolla kuluu hetken aikaa päästä perille tilanteesta. Seuraavalle taistelukierrokselle hän pääsee halutessaan osallistumaan.

Haaste

Haastaja laskee toisen käden ja osoittaa mukaan haastamansa hahmon ilmoittaen tälle haluamansa vahinkoasteen:

- ensimmäiseen haavaan
- vangitsemiseen
- tyrmäykseen tai
- kuolemaan.

Aseeton taistelu ilman taistelulajitaitoa tai sen käyttämättä jättäminen aiheuttaa aina ensin haavan ja vasta seuraavalla onnistuneella hyökkäyksellä vangitsemisen tai tyrmäyksen. Kuolettavan vaurion voi puolestaan aiheuttaa vasta tyrmäyksen jälkeen.

Lyömäaseet ja taistelulajitaidot voivat aiheuttaa suoraan minkä tahansa vahinkoasteen.

Heitto- ja ampuma-aseella tulee ilmoittaa mihin tähtää. Vakioteho on raajaan ammuttuna haava. Toinen osuma ampuma-aseesta ennen vanhan pintahaavan hoitamista on aina tappava. Torsoon tai päähän ammuttaessa jo ensimmäinenkin laukaus on tappava. Vain erikoisaseilla voi aiheuttaa muita vaurioita.

Kohteen ei tarvitse paljastaa mahdollisia piilossa olevia suoja ennen vauriota. Ampumista vastaan toimiakseen suojan tulee sijaita osuma-alueella. Normaali suoja poistaa yhden syntyneen vaurion sen vakavuusasteesta huolimatta kerran pelin aikana. Normaali suoja ei auta sädeaseita tai vangitsemista vastaan.

Vastaus

Haasteen esittämisen jälkeen kaikilla muillakin paikalla olevilla on mahdollisuus osallistua konfliktiin esittämällä oma haasteensa. Kukin haastettu vastaa:

- antautuvansa taistelutta
- väistävänsä / torjuvansa hyökkäyksen
- hyväksyvänsä haasteen eli vastaavan siihen samalla vahinkoasteella
- nostavansa vahinkoastetta tai
- käyttävänsä jotakin hahmonsa erikoisominaisuuttaan.

Antautuminen tulee aina hyväksyä, mikäli paikalla on muitakin, kuin konfliktin osapuolet. Mikäli paikalla on vain saman vahingollisen aikomuksen omaavia hahmoja, antautumisen voi ohittaa ja hyökkääjä saa tällöin automaattisen osuman.

Väistäminen tai torjuminen tarkoittaa, ettei hahmo hyökkää laisinkaan takaisin. Hän saa kuitenkin tästä haasteeseen edun +1.

Mikäli haastettu nostaa esitettyä vahinkoastetta saa haastaja halutessaan nostaa myös omaansa, mutta korkeintaan samalla tasolle.

Iskujärjestys ja vahinko

Taistelukierroksilla hyökkäyksillä on seuraava iskujärjestys:

1. erikoiskyvyt (näistä on mainittu hahmossa selvästi)
2. heitto- ja ampuma-aseet etäisyydeltä (> 3 m)
3. ampuma-aseet lähietäisyydeltä (< 3m), lyömäaseet ja taistelulajit
4. muu aseeton taistelu

Jokaisella hahmolla on ilmoitettuna strateginen arvo. Arvo x1 vastaa perussotilasta ja x4 on korkein inhimillinen arvo. Tätä arvoa käytetään myös henkilöiden välisessä konfliktissa. Arvo muunnetaan suoraan pisteiksi eli esimerkiksi arvo x3 vastaa tässä +3 pistettä.

Henkilö, jota ammutaan yli kolmen metrin päästä, voi yrittää tällä kierroksella vain väistää ja edetä liikevaiheen aikana päästäkseen lähitaisteluetäisyydelle seuraavan taistelukierroksen alkuun mennessä. Heitto- tai ampuma-aseella ei voi hyökätä lähitaistelua käyviä osapuolia vastaan yksilöiden kohdetta. Mikäli ampujalle on väliä, ketä hän haluaa ampua, tulee hänen odottaa lähitaistelun selviämistä tai mennä siihen mukaan. Mikäli kohteella ei ole väliä, jokainen lähitaistelija käy kivi – sakset – paperi mittelön (eli KSP:n) ampujaa vastaan, kunnes yksi heistä häviää. Laukaus osuu tähän automaattisesti.

Vastapelaajat käyvät KSP- mittelön, jonka voittaja saa arvoonsa +1, häviäjä -1 ja tasapelissä kummankin arvo säilyy ennallaan. Kun kaikki taistelun tulokset ovat selvillä, jaetaan vahinko iskujärjestyksessä haastetason mukaisesti. Korkeimman arvon omaava saa iskeä aina ensin. Tasapelissä kumpikin saa osuman. Poikkeuksen tähän tekee väistö/torjuminen, joka voittaa hyökkääjän tuloksen tasapelilläkin. Mikäli kohde on kykenemätön hyökkäämään omalla iskuvuorollaan, hän menettää hyökkäyksen.

Haavoittunut pelaaja saa haasteisiin haitan -1. Haava vaatii lääkintätaitoisen henkilön hoitoa parantuakseen.

Liike ja puhe

Puhe saa olla korkeintaan pari lausetta pitkä. Liikkumaan hahmo pääsee vain, mikäli hän ei ole ollut tällä taistelukierroksella mukana lähitaistelussa tai ampunut. Liikemäärä on viisi (5) askelta kierroksen aikana.

Yhteenvedo taistelun kulusta

1. Haaste
2. Kohteen osoittaminen
3. Vahinkoasteen ilmoittaminen
4. Vastaus
5. Mahdolliset vahinkoasteiden korotukset
6. Hyökkäykset iskujärjestyksessä (KSP) ja vahinko
7. Liikkuminen ja puhuminen
8. Uusi kierros alkaa tarvittaessa, tilanteeseen saapuneet pääsevät nyt mukaan

Esimerkki taistelun kulusta: Kansleri Abdul (puhdas esimerkkiahmo) joutuu satunnaisen vaeltajan hyökkäyksen kohteeksi joutomaalla. Abdul omaa strategisen kertoimen x3 ja vaeltaja x2. He ovat toisistaan seitsemän metrin päässä. Vaeltajalla on tainnutinase, mutta Abdulin pistimellä varustetun sädeaseen akku on tyhjä, joten hänen aseensa toimii vain lyömäaseena. Vaeltaja julistaa: "Taistelukierros!" Abdul toistaa julistuksen: "Taistelukierros!" Vaeltaja osoittaa Abdulia ja ilmoittaa käyttävänsä tainnuttavaa voimaa. Abdul ilmoittaa väistävänsä, jonka ansiosta hän saa +1. Käydään KSP. Abdul häviää tämän, minkä seurauksena hänen yhteenlaskettu arvonsa on nyt $+3(\text{lähtöarvo})+1(\text{väistö})-1(\text{tappio})=+3$ ja vaeltajan arvo on $+2(\text{lähtöarvo})+1(\text{voitto})=+3$. Abdul onnistuu väistämään hyökkäyksen tasapelilläkin. Abdul liikkuu viisi metriä ja on nyt kahden metrin päässä vaeltajasta eli lähitaisteluetäisyydellä. Alkaa uusi kierros. Vaeltaja ilmoittaa käyttävänsä yhä tainnuttavaa voimaa. Abdul nokittaa vahinkoasteen tappavaksi. Vaeltaja ei halua muuttaa omaa vahinkoastettaan. Käydään KSP, jossa tulee tasapeli. Arvot ovat nyt Abdul: +3 ja vaeltaja +2. Abdul saa siis lyödä ensin ja hänen pistimensä lävistää vaeltajan tappaen tämän siihen paikkaan. Vaeltaja on oman iskuvuoronsa koittaessa kuollut, joten hän ei enää ehdi ampumaan uutta laukausta.

Yllätyshyökkäys

Poikkeuksen taistelusääntöihin tekee yllätyshyökkäys. Mikäli hahmo hyökkää toisen pelaajan kimppuun yllättäen ilman, että tämä voi ennakoida tilannetta, voidaan normaalit taistelusäännöt unohtaa. Yllätyshyökkäys osuu aina halutulla vahinkoasteella, jollei hyökkäyksen kohde voita kahta perättäistä KSP-haastetta. Vahinkoastetta voi rajoittaa hyökkääjän aseistus. Epäonnistunut yllätyshyökkäys aloittaa normaalin taistelukierroksen. Mikäli hyökkäyksen kohteella tai hyökkääjällä on jokin tilanteeseen vaikuttava erikoiskyky, tulee tästä ilmoittaa ensi tilassa.

Kuoleminen

”Se mi kuollut on ei voi iäti maata. Aikojen myötä voi kuolokin laata.”

- H.P. Lovecraft

Kuolema pelissä on tällä kertaa epätoivottu asia. Näin voi silti käydä. Tällöin on hyvä pysyä kuolleena ainakin niin pitkään, että tilanne on varmasti selvinnyt tullut pelinjohtajan tietoon. Pelinjohtaja tulee paikalle heti tilanteen sen salliessa mahdollisesti ”vapauttamaan” vainajan. Tämä saattaa kestää tovin tai kaksikin, mutta mikäs kiire kuolleilla on? Vapautuksen jälkeen pelaaja lähtee off-game tilassa pelinjohtajan huoneeseen, missä tulkitaan yhdessä Necronomiconia jatkon osalta.

Päihteet

Pelin aikana on sallittua nautiskella kohtuudella pelin tarjoamia alkoholijuomia tai omia juomia. Humalainen pelaaja ei pysy roolissaan ja pilaa usein muidenkin pelin. Ryyppäämiselle on aikansa ja paikkansa. Tällä kertaa se on jälkipeli. Pullot saa korkata jo loppubriefien aikana, joten jokainen malttakoon enemmän kallistelun tähän asti.

PELIN JÄLKEEN

Loppubrieffi

Jokainen pelaaja on velvollinen osallistumaan loppubrieffiin ja kertomaan lyhyesti omasta hahmostaan ja pelistään. Kyseessä on pelijatkumo, joten mitään salaisuuksia tai strategisia siirtoja ei sovi paljastaa vaikka miten tekisi mieli. Avainsana on tiivistäminen olennaiseen. Pari minuuttia on sopiva kesto kultakin pelaajalta. Annathan jokaisen puhua rauhassa. Tuskin sinäkään halua muiden puhuvan kertomuksesi päälle.



Yöpymis- ja peseytymistarpeet

Pelipaikalla on sänky jokaiselle pelaajalle. Omat liinavaatteet ja pyyhe tulee jokaisen tuoda mukanaan.

Loppusiivous

Jokainen vastaa ensisijaisesti omista roskistaan. Kollektiivisesti kaikki yöpymään jäävät joutuvat osallistumaan aamulla loppusiivoukseen. Krapula ei ole peruste sänkyyn makaamaan jäämiselle. Imuri pysyy kädessä tosimiehellä ja -naisella kohmelossakin.

Kirjallinen yhteenveto

Jokainen pelaaja on velvollinen pelin jälkeen lähettämään kirjallisen yhteenvedon tekemisistään pelissä. Tämä tulee hoitaa pelin jälkeisen viikon aikana. Mikäli pelaajalla on mielenkiintoa jatkaa kronikassa samalla hahmolla selonteon tulee olla mahdollisimman seikkaperäinen. Hyvä selonteko takaa oikeuden jatkaa samalla hahmolla, mikäli hahmo esiintyy seuraavassa pelissä.

Kysyttävää

Vastaan todella mielelläni kaikkiin kysymyksiin peliä koskien. Älä siis epäröi ottaa yhteyttä. Hahmoja ja pelimaailmaa koskevissa kysymyksissä suosittelen käyttämään sähköpostia ja kuvailemaan kysymykset riittävän tarkasti. Näin voin antaa parhaan mahdollisen vastauksen heti, kun minulla on tähän tarvittava aika käsillä. Kysy kysymyksesi mieluummin pari viikkoa ennen peliä, kuin vasta pelipaikalla. Henkilökohtainen alkubrieffi on tarkoitettu pelimekaniikan mausteeksi ja viime hetken hätävaraksi. Tähän on varattu aikaa varsin rajallisesti.

Kurssi kohti Uutta Tukholmaa

Nyt, kun kaikki tylsät asiat on saatu pois alta, on aika käydä todellisen pelimateriaalin kimppuun. Oikein antoisia luku- ja valmisteluhetkiä. Pelissä nähdään!

Parhain terveisin,
Samu Kahila
viimeiseenpisaraan@eru.fi
040 415 6065 (ark. klo 17-21)