

Ensilento

Tässä roolipelissä pelataan lentokäärmeitä, jotka ovat lentokoneen ja lohikäärmeen välimuotoja. Nuoret lentokäärmeiden poikaset ovat lähdössä ensilennolle vanhempien lajitoveriensa saattelemina. Matkallaan he joutuvat ehkä kohtaamaan myös toiveensa ja pelkonsa.

Pelissä ei ole perinteistä pelinjohtajaa lainkaan, ainoastaan pelinvetäjä. Pelinvetäjän tehtävä on huolehtia siitä, että peli etenee sääntöjen mukaan. Hänellä ei ole kuitenkaan erityistä päätösvaltaa eikä tarinankerronnallista vastuuta.

Lyhyesti lentokäärmeistä

scpkid keksi lentokäärmeet (*Airplane Dragons*). Hän myös päätti, että lentokäärmeet syövät pilviä, herkkuttelevat kerosiinilla ja asuvat rauhanomaisissa yhteisöissä. Ne viettävät suurimman osan elämästään taivaalla ja rakastavat kisailua.

Loput saatte keksiä itse sitä mukaa kuin tarvetta ilmenee.

Hahmonluonti

Pelaamisen aluksi kunkin pelaajan täytyy keksiä itselleen lentokäärme. Lentokäärmeitä on nuoria ja vanhoja. Jokaisessa lentoryhmässä on PUOLET VANHEMPIA, PYÖRISTETTYNÄ ALASPÄIN (eli viiden hengen lentoryhmässä olisi kolme nuorempaa ja kaksi vanhempaa lentokäärmettä).

Kukin pelaaja voi valita lentoryhmän käärmeistä itselleen joko nuoren tai vanhan lentokäärmeen. PELINVETÄJÄN ON PELATTAVA NUORTA lentokäärmettä.

Nuoren lentokäärmeen keksiminen:

- JAA OMINAISUUKSIIN nopat N4, N6, N6, N8
- Voit halutessasi lisäksi keksiä YHDEN TAIDON (N6) jonkin ominaisuuden alle
- Valitse sopivat vaihtoehdot LENTOKÄÄRMEEN ULKONÄÖSTÄ
- Anna lentokäärmeellesi NIMI
- Keksi ja kirjoita PELKO, jonka käärmeesi on kohdattava lentomatallaan. Anna pelko-lappu oikealla puolellasi istuvalle pelaajalle.

Vanhan lentokäärmeen keksiminen:

- JAA OMINAISUUKSIIN nopat N6, N6, N8, N8
- Voit halutessasi keksiä KAKSI TAITOA (N6) ominaisuuksien alle
- Valitse sopivat vaihtoehdot LENTOKÄÄRMEEN ULKONÄÖSTÄ
- Anna lentokäärmeellesi NIMI
- Keksi ja kirjoita mitä käärmeesi toivoo nuorukaisten oppivan tällä ensilennollaan. Tämä on lentokäärmeesi TOIVE. Anna toive-lappu oikealla puolellasi istuvalle pelaajalle.

Pelin pelaaminen

Peliin on kirjoitettu valmiiksi viisi kohtausta. Ne pelataan järjestyksessä siten, että kohtauksen kertojan pitää vaihtua joka kerta. Pelinvetäjä voi siis aloittaa, mutta jonkun toisen pelaajan täytyy kertoa seuraava kohta.

Jos peliaika on tiukilla, kohtaukset neljä ja viisi jätetään pois.

Jos pelaajia innostaa, he voivat kertoa valmiin kohtauksen sijaan itsekeksimänsä kohtauksen. Tämä voi johtaa pelin pidentymiseen, mikä on mahtavaa silloin kun peliä ei pelata tiukassa 45 minuutin aikarajassa.

Tarinallisten jännitteiden ratkaiseminen

Kohtauksia pelattaessa voi syntyä kutkuttava tilanne, joka kaippaa ratkaisemista. Ehkä lentokäärme yrittää jotain hankalaa tai ehkä ne kisailevat keskenään jostakin.

Tällaisessa tilanteessa heitetään joko vaikeusastetta tai toisen lentokäärmeen noppatulosta vastaan:

- VAIKEUSASTE on normaalisti 3. Jos tilanne on kimurantti, vaikeusaste on 5.
- Lentokäärmeen pelaaja saa yhden nopan tilanteeseen sopivasta OMINAISUUDESTA.
- Lentokäärmeen pelaaja saa myös nopan jokaisesta tilanteeseen sopivasta TAIDOSTA.
- VANHEMPI LENTOKÄÄRME VOI KANNUSTAA NUOREMPAA lentokäärmettä. Pelaaja kertoo miten ja jos nuorempi kokee sen kannustavaksi, hän saa vanhemman lentokäärmeen ystävällisyys-nopan.
- VANHEMPI LENTOKÄÄRME VOI LANNISTAA NUOREMPAA lentokäärmettä. Pelaaja kertoo miten ja lisää vaikeusasteeseen 2.

(Sama seniorikäärme ei tietenkään voi yhtä aikaa sekä kannustaa että lannistaa.)

Kerätyt nopat heitetään, ETSITÄÄN KORKEIN SILMÄLUKU ja verrataan sitä vaikeusasteeseen tai toisen lentokäärmeen korkeimpaan tulokseen:

- Jos korkein silmäluku on vähintään yhtä suuri kuin vaikeusaste, lentokäärme on selittänyt haasteensa. Hurraa!
- Jos korkein silmäluku on pienempi kuin vaikeusaste, lentokäärme epäonnistuu ja joutuu luultavasti jonkinlaiseen kiipeliin (tai häviää toiselle lentokäärmeelle).
- Jos keskenään kisailevien lentokäärmeiden korkeimmat silmäluvut ovat samat, he ovat päätyneet tasapeliin. Jos tasapeli ei ole mahdollinen, heitetään nopat uudelleen.

Jos on epäselvää...

... tarvitaanko jonkin asian ratkaisemiseen nopanheittoa, KOHTAUKSEN KERTOJA päättää.

... mikä vaikeusaste on, KOHTAUKSEN KERTOJA päättää.

... mitä noppia lentokäärmeen pelaaja saa, LENTOKÄÄRMEEN PELAAJA päättää.

... mitä noppatuloksesta seuraa (esim. epäonnistumisesta syntyvä pulma), PELINVETÄJÄ päättää.

Jos jokin muu on epäselvää, asiasta äänestetään koko peliporukan voimin. PELINVETÄJÄN ÄÄNI ratkaisee tasapelit.

Kohtaus 1: Lento maan pinnalle

On tullut nuorten lentokäärmeiden ensilennon aika. Kerro lyhyesti lähtötunnelmista: ovatko vanhemmat lentokäärmeet hyvästelemässä lähtijöitä suurin juhlallisuuksin vai lähtevätkö ensilentäjät vaistomaisesti ja huomaamattomasti?

Ensin täytyy laskeutua lentokäärmeiden asuttamasta pilvilinnasta maan pinnalla kasvavaan metsään. Kerro lyhyesti, miltä pilvilinnan ja maan pinnan välissä olevat pilvet näyttävät: mukuraista kumpupilveä vai synkkiä sadepilviä vai jotain muuta?

Kysy haluavatko jotkut lentokäärmeet lentää alas kilpaa. Jos kyllä, heittäkää asiasta noppaa sääntöjen mukaan.

Kohtaus päättyy, kun lentokäärmeet ovat lentäneet maan pinnalle.



Kohtaus 2: Lento metsän läpi

Reitin seuraavana vaiheena on lento vanhan aarniometsän läpi. Kerro lyhyesti miltä metsä näyttää: hiostava & tiheä sademetsä vai jylhä kuurapeitteinen havumetsä vai jotain muuta?

Onko sinulla tai jollain toisella pelaajalla pelko- tai toive-lappu, joka sopisi metsässä lentämiseen? Jos kyllä, lapunhaltija kertoo pelon aiheuttamasta ongelmasta tai tilanteesta, jossa toive voi toteutua. Ratkaiskaa tilanne pelaamalla se läpi ja tarvittaessa heittämällä noppaa. Laittakaa lopuksi käytetty lappu syrjään pois pelistä.

Kaksi suurta puuta ovat kasvaneet latvoistaan kiinni toisiinsa ja muodostavat elävän holvikäärmeen. Perinteen mukaan nuorten lentokäärmeiden tulee lentää sen ali. Kysy kuka lentokäärmeistä menee ensin. Heittäkää alituksesta noppaa sääntöjen mukaan.

Kohtaus päättyy, kun holvikaaresta on selvitty.



Kohtaus 3: Lento järvellä

Lentoreitin päätepisteenä on kimmeltävä järvi. Kerro lyhyesti mitä muita eläimiä järvellä on: kaunisvärisiä kahlaajalintuja & peuroja vai jättiläissammakoita & keijukaisia vai jotain muuta?

Onko sinulla tai jollain toisella pelaajalla pelko- tai toive-lappu, joka sopisi järvelle saapumiseen? Jos kyllä, lapunhaltija kertoo pelon aiheuttamasta ongelmasta tai tilanteesta, jossa toive voi toteutua. Ratkaiskaa tilanne pelaamalla se läpi ja tarvittaessa heittämällä noppaa. Laittakaa lopuksi käytetty lappu syrjään pois pelistä.

Ensilento päättyy pudottautumiseen kohti järven pintaa ja viime hetkellä suunnan kääntämiseen liitämiseksi aivan järvenpinnan tuntumassa. Kysy kuka lentokäärmeistä tekee loppusyöksen ensimmäisenä. Heittäkää syöksyliidosta noppaa sääntöjen mukaan.

Kohtaus päättyy, kun syöksyt on tehty.

Kohtaus 4: Juomatauko (jos peliaikaa riittää)

Järvellä lentokäärmeiden sieraimiin leijuu herkullinen tuoksu: lentopetroli! Jossain lähetyvillä täytyy olla lentokoneiden polttoainetta ja vähän matkan päästä löytyykin pienkonekenttä. Kerro lyhyesti rakennuksista kentän vieressä: ränsistyneitä hangaareja vai rakennusvaiheessa olevia mökkejä vai jotain muuta?

Houkutteleva tuoksu tulee isosta metallisäiliöstä. Se on kuitenkin vankkaa tekoa ja tiukasti lukittu. Kysy miten lentokäärmeet aikovat päästä käsiksi kerosiiniin. Jos joku keksii hyvän keinon, heittäkää asiasta noppaa sääntöjen mukaan.

Kohtaus päättyy, kun säiliö on tyhjennetty tai kun lentokäärmeet ovat antaneet periksi.

✂

Kohtaus 5: Nähdynsi tuleminen (jos peliaikaa riittää)

Lentokäärmeet ovat paluumatkalla kohti pilvilinnaa, kun ne kuulevat pörisevän äänen lähestyvän. Pienkone on lähtenyt heidän peräänsä! Kerro lyhyesti ketä koneessa on: eläkepäiviä viettäviä lintubongareita vai nuoria kesälomalaisia vai jotain muuta?

Onko sinulla tai jollain toisella pelaajalla pelko- tai toive-lappu, joka sopisi ihmisten kohtaamiseen? Jos kyllä, lapunhaltija kertoo pelon aiheuttamasta ongelmasta tai tilanteesta, jossa toive voi toteutua. Ratkaiskaa tilanne pelaamalla se läpi ja tarvittaessa heittämällä noppaa. Laittakaa lopuksi käytetty lappu syrjään pois pelistä.

Koneen matkustajat haluavat valokuvata lentokäärmeitä. Kysy miten lentokäärmeet suhtautuvat tähän: yrittävätkö he lentää karkuun vai ystävystyä ihmisten kanssa vai jotain muuta? Heittäkää asiasta tarpeen vaatiessa noppaa (tai pelatkaa tämä viimeinen kohtaus loppuun ilman nopanheittoja).

Kohtaus päättyy, kun lentokäärmeet erkanevat ihmisistä.

✂

Ylimääräinen kohtaus (Jos joku pelaajista haluaa itse keksiä kohtauksen, tässä ohjeita)

Kohtauksen kertoja kuvailee missä lentokäärmeet ovat. Kuvailu kannattaa pitää lyhyenä mutta mielenkiintoisena.

Jos jollain pelaajista on sopiva pelko- tai toive-lappu, anna hänen osallistua kohtaukseen. Hän kertoo lappuun perustuvan tilanteen, johon lentokäärmeet ovat joutuneet.

Kun lappu on käsitelty (tai jos sellaista ei käytetty), kerro tilanne jonka lentokäärmeet kohtaavat. Anna heidän toimia siinä kuten parhaaksi näkevät ja käytä tarvittaessa noppasääntöjä tilanteen ratkaisemiseksi.

Lopeta kohtaus, kun tilanne on käsitelty.

Nuorempi lentokäärme, nimi: _____

Pelaajan nimi: _____

OMINAISUUDET (N8, N6, N6, N4)



Nopeus: Käytä tätä, kun lentokäärmeesi haluaa lentää nopeasti.
Taito:

Taito-
noppa
N6



Manoverointi: Käytä tätä, kun lentokäärmeesi haluaa liikkua ketterästi.
Taito:



Käpälien käyttö: Käytä tätä, kun lentokäärmeesi haluaa tehdä jotain käpälillään.
Taito:



Ystävällisyys: Käytä tätä, kun lentokäärmeesi haluaa tulla toimeen muiden kuin oman lentoryhmänsä kanssa.
Taito:

ULKONÄKÖ (ympyröi sopiva vaihtoehto tai keksi itse)

Vartalo	virtaviivainen suihkukone	pieni kaksitasoinen	pyöreä & pörheä
Pää	pitkä ja sarvekas	potkurikuono	lentäjänlasit
Väritys	vahvat päävärit (mitkä?)	raidallinen (värit?)	glitter-kimalletta

MUITA TIETOJA

Sääntöyhteenvedo

Ei pelinjohtajaa; jokainen kertoo kohtauksen vuorollaan.

Kerää nopat (ominaisuus, sopiva taito, mahd. kannustus)

Heitä ja etsi isoin silmäluku

Vertaa vaikeusasteeseen (3, 5 tai 7): jos vähintään yhtä suuri, onnistui!



PELKO (mitä lentokäärmeesi pelkää itselleen tapahtuvan tällä ensilennolla?)

Vanhempi lentokäärme, nimi: _____

Pelaajan nimi: _____

OMINAISUUDET (N8, N8, N6, N6)



Nopeus: Käytä tätä, kun lentokäärmeesi haluaa lentää nopeasti.

Taito:

Taito-
noppa
N6



Manoverointi: Käytä tätä, kun lentokäärmeesi haluaa liikkua ketterästi.

Taito:

Taito-
noppa
N6



Käpälien käyttö: Käytä tätä, kun lentokäärmeesi haluaa tehdä jotain käpämillään.

Taito:



Ystävällisyys: Käytä tätä, kun lentokäärmeesi haluaa kannustaa nuorempaa.

Taito:

ULKONÄKÖ (ympyröi sopiva vaihtoehto tai keksi itse)

Vartalo	virtaviivainen suihkukone	pieni kaksitasoinen	pyöreä & pörheä
Pää	pitkä ja sarvekas	potkurikuono	lentäjänlasit
Väritys	vahvat päävärit (mitkä?)	raidallinen (värit?)	glitter-kimalletta

MUITA TIETOJA

Sääntöyhteenvedo

Ei pelinjohtajaa; jokainen kertoo kohtauksen vuorollaan.

Kerää nopat (ominaisuus, sopivat taidot)

Heitä ja etsi isoin silmäluku

Vertaa vaikeusasteeseen (3 tai 5): jos vähintään yhtä suuri, onnistui!



TOIVE (mitä lentokäärmeesi toivoo nuorten oppivan tällä ensilennolla?)

Neuvoja ja vinkkejä pelaamiseen

Lentokäärmeille sopivia taitoja:

Nopeus: Avotaivaalla kiittäminen; lentokilpailut; syösyminen alas; kireminen jälkipolttimella

Manoveröinti: neulansilmäkäännös; ahtaassa tilassa lentäminen; hippaleikki

Käpälien käyttö: maan muovailu; repiminen; kalligrafia; sylissä kantaminen

Ystävällisyys: eläinten ymmärtäminen; ihmisten kanssa kommunikointi; sovinnonteko

Epäonnistumisesta aiheutuvia pulmia:

törmäminen johonkin; eksyminen muista ja jonkin olennon kohtaaminen; jumiin jääminen; liian voiman käyttäminen ja jotain muuta hajoaa; jonkin muun olennon suuttuttaminen

Huomioita pelityylistä:

- Nauttikaa lentämisen riemusta ja ystävien seurasta; kuvaillkaa lentämistä.
- Seurausten pitäminen kevyinä: ei oikeita vammautumisia tai oikeaa tuhoa.
- Jos kertoja jäätyy, muut pelaajat voivat esittää selkeitä kyllä/ei -kysymyksiä.
- Pelko- ja toive-lappuja ei ole pakko saada käytettyä.

