

SANTA FORCE

SPECIAL WEAPONS AND TACTICS

...kun torut ja risut eivät enää riitä

Hauskaa joulua ja tervetuloa joulupukin erikoisjoukkoihin Santa Forceen!

Mistä on kyse?

Santa Force on lyhyt, nopeisiin kohtauksiin perustuva roolipeli, jossa tontut palauttavat jouluaattoiltaan joulupukin SWAT-joukkojen **Santa Forcen** jäseninä jouluiloa kaikkein tuhimimpien ihmisten sydämiin. Tässä kaoottisessa roolipelissä roolit vaihtuvat nopeasti ja jouluilo levää kuin kyynelkaasu. Peli on suunniteltu toteutettavaksi 'pyöröoviperiaatteella' niin, että pelaajat voivat pelin aikana liittyä mukaan ja poistua pelipöydästä perinteistä roolipelissä sujuvammin. Peli sopii silti hyvin myös kinteiden peliporukoiden joulunviettoon, jos tuhmurin pelivuoro esimerkiksi kiertää.

Luvassa on hassuja ja toiminnantäyteisiä komelluksia sekä räjähtäviä hetkiä kun tuhmureita taotaan takaisin ruotuun! Silti tärkeintä on varata tarpeeksi glögiä ja riittävästi joulumieltä ammennettavaksi pelin aikana.

Pelivälaineet

Tarvitset **1—3 kuusitahkoista noppaa** (d6) sekä **muistiinpanovälaineet** hahmon tietojen kirjaamista varten. Santa Forcessa käytetään muokattua versiota John Harperin **Lasers & Feelings** -roolipelisäännöstöstä, joka on ladattavissa ilmaiseksi: <http://www.onesevendesign.com/laserfeelings/>

Tuhmurin kuvaus

Yksi hahmoista on tuhma ihminen, jonka kuvaus arvotaan oheisista taulukoista. Heittä **kuusi d66-heittoa**: heitä kahita kuusitahkoista noppaa niin, että ensimmäisestä nopasta tulee tuloksen ensimmäinen numero (kymmenet) ja toisesta toinen numero (ykköset). Tärkeistä tulosten merkitys oheisista taulukoista, niin saat selville kolme tekijää tuhmurista: **1) tyylin**, **2) tukijohdan** ja **3) ominaisuuden**, joka tekee tuhmurista erityisen vaarallisen.

Hahmonluonti

Kun tuhmurin kuvaus on arvottu, jokainen tontun pelaaja voi keksiä oman hahmonsensa kuvauksen vapaasti.

Niin tuhmurilla kuin tontuillakin on vain yksi numeroarvo, 'numero'. Jokainen pelaaja saa valita hahmolleen numeron väliltä 2—5. Tätä numeroa ei voi valinnan jälkeen enää muuttaa.

Mitä **pienempi** numero on, sitä enemmän hahmo on "Santa", eli osaa toimia pehmeän jouluisasti, sekä hyödyntää nokkeluutta ja karismaansa.

Mitä **suurempi** numero on, sitä enemmän hahmon tyylinä on "Force", eli toiminta, taistelu ja voimakkeinot.

Kullekin tontulle valitaan yksi erikoistaito joka voi olla mitä vain taidoksi luokiteltavaa, joka ei kuulu ihan kaikkien osaamisen kirjoon. Tuhmurin aiemmin arvottu ominaisuus jää myös parannuksen tehneen tonttuhahmon käyttöön.

Lopuksi uusille hahmoille kannattaa vielä keksiä **nimi** ja mahdollisesti **muitakin yksilöllisiä piirteitä**.

Pelaaminen

SWAT-tontut yrittävät löytää tavan hoitaa tuhmuri takaisin kilttien kirjoihin. Hahmon yrittäessä tehdä jotain, jonka onnistuminen ei ole varmaa, heitetään noppaa.

Jos hahmo haluaa käyttää pehmeää "Santa"-tyyliä, hän yrittää heittää oman numeronsa tai sen yli

Jos hahmo haluaa käyttää kovaa "Force"-tyyliä, hän yrittää heittää oman numeronsa tai sen alle.

Kaikki tontut voivat silti käyttää kumpaa tahansa tyyliä, numero kertoo sen, missä he ovat luontaisesti lahjakkaampia. Jos hahmolla on käytössään enemmän aikaa, heittoon saa lisänojan. Samoin, jos yritettävä asia on tontun erityisalaa. Näin saadaan maksimissaan 3 noppaa heittoyritykseen. Useampaa noppaa heitettyään pelaaja voi valita, minkä nopan tulosta käyttää.

Mikäli tonttu heittää tasan oman numeronsa, hän saa **oivalluksen**. Tällöin tontun pelaaja voi kysyä tuhmurin pelaajalta mikä asia tuhmuria eniten kismittää tai on muuten syynä tuhmaan käyttöön.

Tilanne pelataan loppuun ja kun tuhman henkilön pelaaja on päättänyt tonttujen toimien tehonneen hahmoonsa, entinen tuhmuri liittyy Santa Forceen tonttujen seuraksi.

Sen jälkeen arvotaan uuden tuhmurin kuvaus sekä valitaan tuhmurin numero ja pelaaja. Jokainen tonttuhahmon pelaaja voi jatkaa peliä vanhalla hahmollaan tai halutessaan luoda uuden tonttuhahmon.

Pelinjohtajan vaihtaminen

Kun tuhmuri on kiltteytetty ja tilanne pelattu näin loppuun, voidaan myös pelinjohtajaa vaihtaa. Tämä ei kuitenkaan ole pakollista, vaan vaihdon tulisi perustua vapaaehtoisuuteen ja siihen että useampi henkilö haluaa toimia pelinjohtajana. Aiempi pelinjohtaja voi ottaa uuden tuhmurin roolin. Pelinjohtajaksi siirtynyt pelaajan tonttuhahmo lähtee tässä tapauksessa joulunviettoon, eikä palaa enää samana jouluaattona Santa Forcen riveihin.

Mukavia hetkiä tuhmurien kiltiksi palauttamisen parissa!

Tuhmurigeneraattori

Heitä 6 kertaa d66 ja katso tulos alta

Tuhmuri on..

..jonka tukikohtana toimii..

..erityisen vaarallisen hänestä tekee.

11	arvaamaton	aikuinen	aaveiden kansoittama	alkuperäisasukkaiden vanha rituaalipaikka
12	eksentrisen	aktiivisti	ansoitettu	arkeologinen kaivaus
13	epäkuollut	automekaanikko	elokuvan kuvauspaikkana toiminut	hautaholvi
14	erakoitunut	aviopuoliso	hämähäkinseittien peittämä	hautausmaa
15	häijy	eläkeläinen	hylätty	hautautoimisto
16	joulua vihaava	fury	joululauluja kajahteleva	fanaattinen seurajakunta
21	julma	katutanssija	joulunvastaisin iskulausein koristeltu	kartano
22	juoruileva	keräilijä	kätkeyty	kerrostalon katto
23	karannut	keski-ikäinen	käytöstä poistettu	kiertävä sirkus
24	katkeroitunut	koodari	korkealla vuorenhuipulla sijaitseva	kirjaston kellari
25	katumaton	liikemies	larppeajien rakentama	kirjon kellotorni
26	kiero	merirosvo	muinainen	korppi
31	kiusaava	miimikko	museoviraston suojaama	kuja kaupungin kehnoilla puolella
32	kylmä	moottoripyöräkerholainen	myrkykkäsvien valtaama	kyymitustalo
33	maainen	murtovaras	mystisen energian täyttämä	lintutieteilijän talon ullaakko
34	mielipuolinen	opettaja	outo	maalainen luolasto
35	omituinen	paikallispoliitikko	outojen äänien riivaama	mummolan ullaakko
36	paatunut	pop-musiikko	pahamaineinen	museo
41	paholaista palvova	putkimies	palanut	new age -kauppa
42	pettävä	rokkitähti	piikkipensaiden katveessa lymyävä	observatorio
43	räyhäävä	roolipelaaja	poliisien piiritämä	okkultistikerho
44	rettelöivä	salakuljettaja	purku-uhan alla oleva	paikallinen koulu
45	riivattu	salatieteilijä	rapistuva	pelihalli
46	sadistinen	sarjamurhaaja	suljettu	pudonneen lentokoneen hylky
51	salakavala	sivooja	synkki	puoliksi uponnut laiva
52	taikauskoinen	tuholaistorjuja	syryäinen	radiokeskus
53	tuhovimmainen	sotilas	teatteriin lavastettu	rakennustyömaa
54	tunteeton	taiteilija	tosi-tv-sarjan studiona toimiva	ruumishuoneen kellari
55	turhautunut	tastuvaras	umpeen muurattu	sukellusvene
56	vaarallinen	teurastaja	unohdettu	taidegalleria
61	väkivaltainen	tiedemies	valvontakameroiden jatkuvasti tarkkailema	tehdas
62	välinpitämätön	toimittaja	vartioiden partioima	teurastamo
63	vallanhimoinen	valehtelija	verenhuimoisten vahikoirien suojaama	vanhainkoti
64	vihainen	vanhus	vihaisen väkijoukon saartama	vanhila
65	vilpillinen	vapaamuurari	virtuaalitodellisuuteen rakennettu	varakkaiden vanhusten hoivakoti
66	ylimielinen	vellho	ympäristöön viritetyillä karhunraudoilla suojattu	venevara

aggressiivinen asianajaja
atlantilainen miekka
bumerangi-partaveitsi
diplomaattinen koskemattomuus
epäeuklidinen siirtokulma
fanaattinen seurajakunta
häijyjen pilttien kokkelma
hammasmäädän etova löyhkä
hivittävä purentavoima
hypnoosikatse
Joulupukin tietojärjestelmästä anastettu henkilörekisteri
karismaattinen luonne
kattava vakuutuspaketti
kauhistuttava henkivartija
kellosepän hienoimpien työkalujen valikoima
kolmas käsi
kotimaisen OSR-skenen tuki
lego-palokoiden täyttämä lattia
lepakkoparvi
lonkeroraajojen rykelmä
luopiotonttujen kommandoryhmä
melkoinen määrä Bitcoin-varallisuutta
mestariilinen naamiotumiskyky
monitoimikone, joka leikkaa ja kuutioi
muinainen manaus
myrkytetty sivellin
näkyttömyys
ninjojen taistelutaito
omaa vuroaan innokkaasti odottava seuraaja
salamoitinkyky
savupommeja täynnä oleva säkki
tanssimaan pakottava EDM-biitti
terävien d4-noppien pussi
toistatoisten jäljittelijöiden joukko
vedettävien vieterilelujen armeija

johon hän turvautuu vasta viimeisessä hädässä
joka ei aina ensin toimi lainkaan mutta saattaa sitten operoida hetken aikaa ikään kuin sarjatoimisesti
joka ei tarkasti syynättynä ole aivan täysin laillinen
joka on hankalasti siirreltävässä
joka on ikävä kyllä varsin haurasta tekoa
joka on muiden läsnäolijoiden mielestä aivan törkeän naurettava
joka on naamioitu tyystin erilaiseksi
joka on niin uskomaton, että sitä on vaikea ottaa todesta
joka on nykypäivänä jo valitettavan epämuodikas
joka on vakuuttavasta ensivaikutelmasta huolimatta ainoastaan halpiskopio
joka pakottaa vastustajan toimimaan disadvantageilla
joka pitää ikävää ääntä
joka toimii myös käyttäjänsä vastaan
joka tosin vaatii kohtuuttomia määriä energiaa toimiakseen
joka useimmiten kyllä toimii ihan luotettavasti
jolla ei taida olla voimassa olevaa vakuutusta
jolla on paha tapa jäädä jumiin
jolle hän on rakentanut muistomerkkin majapaikkaansa
joka epäekologisuus herättää raivoa
joka hallussapito riittää tuhmien listalle pääsemiseen
joka havaitsee jo kaukaa
joka käyttökuntoon saattaminen tosin hieman kestää
joka käyttölle on valitettavasti päässyt hukkumaan
joka malhi on osittain mielikyvituksen tuotetta
joka muut läsnäolijat olisivat halukkaita myymään
joka oikeoppista käyttötappaa hän ei tosin ole täysin sisäistänyt
joka saattaa kytkeä käyttökeivottomaksi kaukosäätimellä
joka salaisuuden hän saattaa vahingossa lipsauttaa itseään kehuessaan
joka toimintaperiaatetta hän ei ole täysin sisäistänyt
josta hänen kilpailijansa olisi valmis maksamaan sievoisen summan
jota hän ei malta olla jatkuvasti kehumatta
jota hän hyödyntää läänkin innokkaasti
jota kehumiaan hän saattaa jäädä sopivasti yllytettynä
jota on äärimmäisen vaikea tuhota
jota on vaikea piilotella
jota voi käyttää aina pitkän levon jälkeen

Toivotamme kaikille hauskaa ja tarinoiden täyteistä joulun aikaa sekä onnellista uutta vuotta!

Olkooot saalisreppunne täydet ja roolipelitarinanne sykähdyttävät myös vuonna 2021.