

Tyyntyykö jumalan ruoska?

- mongolivalloittajat liminaaltilassa

Heidän ratsujoukkojensa kavioiden pauhu säikäytti armeijat ja autioitti maat. Kansa toisensa jälkeen taisteli heitä vastaan häviten ja nähden tuhon tulevan päälleen. Mutta missä vaiheessa voitettujen mukavuudet ja valloitetujen kiehtova kulttuuri sai mongolit kesyyntymään?

Elämää jurtassa

Voit lukea tämän ääneen pelaajille pelin aluksi:

Peli sijoittuu vuoteen 1241. Pelaajahahmot kuuluvat mongolien armeijan johtoportaan. Mongolit ovat ratsastajapaimentolaisia, jotka ovat luoneet jättimäisen valtakunnan alistamalla lukuisia kansoja. Asumuksena heillä toimii yhä siirrettävä jurttat. Jurtat ovat taitettavasta puukehikosta ja villahuovasta rakennettuja telttamaisia asumuksia. Niiden keskitolpat ovat pyhiä eikä niihin sovi nojata. Jurtan kynnykseen koskeminen on myös sopimatonta. Jurtan tulta pitää kohdella kunnioituksella eikä tulta sovi osoitella teräaseilla. Pahin loukkaus on jurtan sisällä virtsaaminen: tahalliseen sisällä kusemiseen syyllistynyt voidaan surmata saman tien. Ruokaa arvostetaan suuresti eikä sitä sovi heittää hukkaan ja tarjotusta ruoasta kieltäytyminen on loukkaus. Enteisiin ja profetioihin uskomisen on yleistä ja tammanmaito on keskeinen ruoka-aines.

Te olitte pysäyttämättömiä sotureita, mutta nyt valloittajista uhkaa tulla mukavaan elämään tottuneita nautiskelijoita. Tässä pelissä on kyse tasapainoilusta sotapäällikkyyden ja mukavan sivistyksen välillä. Pelissä kolmas heitto, joka antaa kahdella nopalla tuloksen 9 tai vähemmän johtaa hahmosi kuolemaan, joten saattaa olla järkevää saada välillä muut tekemään likainen työ (eli noppien heitto) puolestasi. Jonkun pitää kuitenkin uskaltaa, sillä valtakunnan ylläpitäminen vaatii panostanne.

Tämä on roolipeli 3-4 pelaajalle ja pelinjohtajalle. Jos kaikki pelaajat ovat kokeneita, ei pelinjohtajaa välttämättä tarvita. Peli koostuu seitsemästä lyhyestä kohtauksesta, joista jokainen päättyy nopanheittoon. Tämä on keskiaikaista kabinettipeliä jurtassa ja kohtaukset voidaan sijoittaa jurttaan, jota on siirretty sotaretken edetessä yhä syvemmälle vihollisten maille. .

Ennen nopanheittoa pelihahmojen tulee keskustelemalla valita, kuka heistä johtaa koetusta ensimmäisenä. Nopanheitto on 2n6+pyydetty

ominaisuus. (Eli heitä 2 kuusisivuista noppaa ja laske tulos yhteen). Onnistumiseen tarvitaan 7 tai enemmän ja tuloksella 10 tai enemmän heittäjä välttää *merkin ottamisen*. Jos yrittäjä epäonnistuu heitossa, voi joku muu yrittää, kunnes joku onnistuu tai kaikki heittoa yrittävät ovat epäonnistuneet. Kullakin numeroidulla kohtauksella on kaksi vaihtoehtoista jatkokohtausta sen mukaan, onnistuiko joku hahmoista vai epäonnistuivatko kaikki heittoa yrittäneet.

Pelaajien ei ole mikään pakko päästä sopuun siitä, kuka hahmoista toimii kohtauksessa johtajana, vaan useampi kuin yksi hahmo voi yrittää johtaa armeijaa tai toimintaa samaan aikaan. Tällöin kaikki halukkaat saavat heittää samaan aikaan. Jos joukoilla on useampi kuin yksi johtaja, jokainen heittoa yrittävä saa -1 heittoonsa, mikäli kaksi hahmoa heittää samaan aikaan, -2 mikäli kolme hahmoa heittää ja ja -3 jos kaikki hahmot yrittävät yhtä aikaa johtaa. Jos useampi kuin yksi heittää, sovelta kaikkien heittojen tuloksia. Jatkokohtaus on voitto, jos yksikin pelaaja onnistui. Mikäli kukaan ei suostu heittämään, kaikki häviävät.

Nopanheiton tuloksena hahmo voi joutua ottamaan *merkin*. Kuhunkin hahmolomakkeeseen on kirjattu valmiiksi kolme merkkiä, joista pelaaja valitsee itselleen mieluisimman. Hän kertoo lyhyesti, miten hahmon tilanne muuttui merkin johdosta. Pelin aikana hahmon ominaisuudet (**johtajuus, omaisuus, armeijat, hävitetyt kaupungit**) saattavat nousta tai laskea. Ne voivat laskea myös negatiivisiksi (esimerkiksi hahmo on rakennuttanut vihollisille kaupungin tai hän on kaanille velkaa armeijan).

Kohtaukset sijoittuvat jurtaan, jossa mongoliarmeijan johtajat valmistautuvat taisteluun, ryöstelyyn tai joukkojensa komentamiseen, mutta pelinjohtaja voi vaihtelun vuoksi raamittaa jonkun tilanteen myös ryöstettävään kaupunkiin tai taistelukentälle. Pelissä vuorottelevat pelaajien keskinäinen diplomatiavaihe ja nopanheitto, joka ratkaisee sovitun toiminnan seuraukset.

Kohtaukset

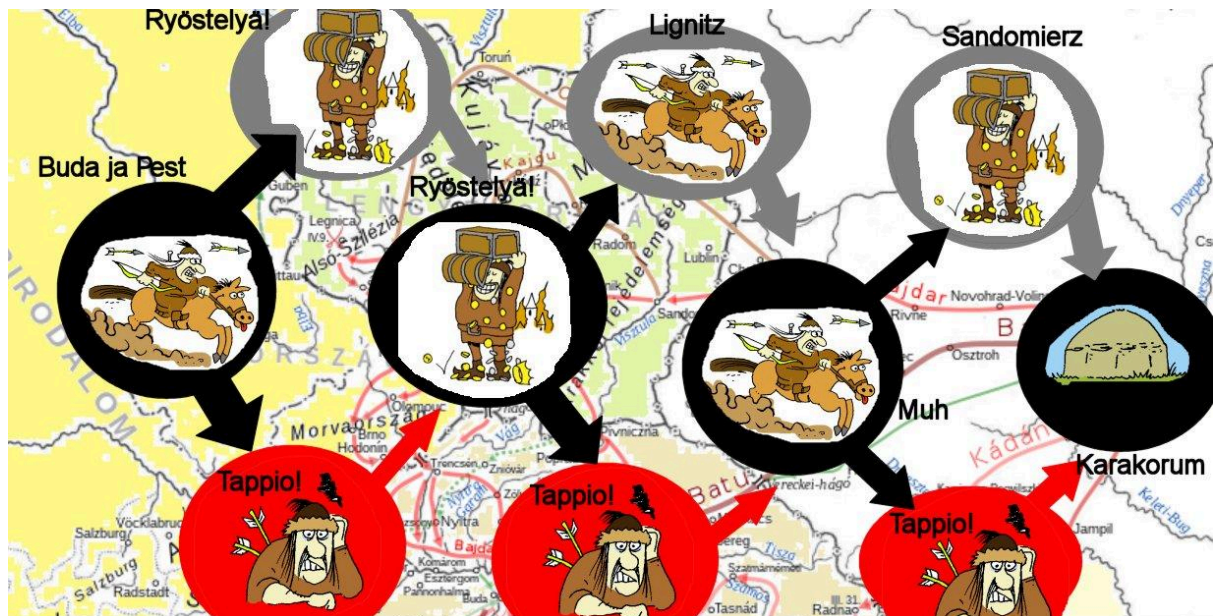
1 Budan ja Pestin taistelu

Mongolien armeija kohtaa unkarilaiset pustalla. Joukkonne ovat valmiit, mutta oletteko te? Kuka teistä johtaa armeijaanne?

Vuoropuhelun jälkeen valitsemanne hahmo, heitä nopat + **armeijat**:
1-6 Sinä et johda joukkojanne voittoon, se on jonkun muun tehtävä. Ota merkki. Jos kaikki ovat jo yrittäneet, siirry kohtaan 3: Tappio

7-9 Voitto. Hävitätte vihollisen joukot. +1 **hävitettyihin kaupunkeihin**. Hankit muutakin kuin voiton: ota merkki. Siirry kohtaukseen Budan ja Pestin ryöstäminen.

10+ Voitto. Hävitätte vihollisen joukot kuin ne olisivat nukkuvaa karjaa. Saat +1 **hävitettyihin kaupunkeihin**. Siirry kohtaukseen Budan ja Pestin ryöstäminen.



[kuvassa pelin eteneminen kaaviona]

2 Voitto: Budan ja Pestin ryöstäminen. Voititte unkarilaiset ja joukkonne hävittävät heidän kaupunkejaan. Heitä nopat + **johtajuus**. Tuloksen jälkeen siirry kohtaukseen 4.

1-6 Joukot villiintyvät ja juopuvat, et saa koottua heitä, vaan innostut itsekkin saaliista. Ota merkki.

7-9 Saat koottua joukot, mutta siihen menee aikaa. +1 seuraavaan heittoosi, mutta et voi olla ensimmäinen pelaaja, joka yrittää kyseistä heittoa, vaan joku muu ehtii ennen sinua, sillä tuhlaat niin paljon aikaa miestes piiskaamiseen takaisin ruotuun.

10+ Onnistut keräämään joukkoja ja lisäksi ryöstösaalista. +1 **omaisuus**.

3 Tappio eurooppalaisia joukkoja vastaan pakottaa keräämään isomman armeijan. Valitkaa joukosta yksi, joka värvää lisäväkeä ja kerää karanneita joukkoja takaisin (heitä nopat + **omaisuus**). Heittotuloksen jälkeen siirry kohtaukseen 4.

1-6 Hajallaan ovat joukkonne kuin tuhka tuulessa. Ota merkki. Joku muu joutuu yrittämään, elleivät kaikki ole jo yrittäneet.

7-9 Saat kerättyä joukkoja. **+1 armeija**. Kaikki ei suju silti toiveidesi mukaan. Ota lisäksi merkki.

10+ Saat kerättyä tarvittavat joukot. **+1 armeija**.

4 Mongolit ryöstelevät pitkin itäistä Eurooppaa. Armeijaan on rekrytoitava lisää joukkoja ja rikastuneet soturit houkuteltava ylellisyyksien ääreltä. Suurempi valtakunta tarvitsee suuremmat armeijat toimiakseen. Valitkaa joku hahmoista heittämään **Omaisuus**-heitto houkutellaksenne sotilaanne takaisin lippunne luo. Tulos:

1-6 Keskitytkin paheelliseen elämään. Ota merkki. Joku muu voi yrittää tai siirry kohtaan 6: tappio.

7-9 Voitto. Saat kerättyä joukkoja. **+1 armeija**. Muitakin seurauksia on. Ota merkki. Siirry kohtaukseen 5 Liegnitzin taistelu.

10+ Voitto. Saat kerättyä tarvittavat joukot. **+1 armeija**. Siirry kohtaukseen 5 Liegnitzin taistelu.

5 Voitto: Liegnitzin taistelu. Voitokas armeijanne jatkaa syvälle Puolan valtakunnan alueelle kohdaten siellä ritariarmeijan. Heittäkää **2n6+armeijat** -heitto, tulkitkaa tulokset ja siirtykää sitten kohtaukseen 7, Muhin taistelu.

1-6 Sinä et johda joukkojanne voittoon, se on jonkun muun tehtävä. Ota merkki.

7-9 Hävitätte vihollisen joukot. **+1 hävitettyihin kaupunkeihin**. Kaikki ei suju kuten toivoit. Ota merkki.

10+ Voitto. Hävitätte vihollisen joukot kuin ne olisivat nukkuvaa karjaa. Saat **+1 hävitettyihin kaupunkeihin**.

6 Tappio eurooppalaisia joukkoja vastaan pakottaa keräämään jostakin lisää taistelijoita. Valitkaa joukosta yksi, joka kerää uuden armeijan (heitä nopat **+ omaisuus**). Siirtykää sitten kohtaukseen 7.

1-6 Ota merkki. Joku muu joutuu yrittämään, elleivät kaikki ole jo yrittäneet.

7-9 Saat kerättyä joukkoja. **+1 armeija**. Ota merkki.

10+ Saat kerättyä tarvittavat joukot. **+1 armeija**.

7 Muhin taistelu. Kuningas Bela IV:n johtama yhdistynyt Unkarin armeija kohtaa mongolit Unkarin arolla.

Heitä nopat **+ armeijat**

1-6 Sinä et johda joukkojanne voittoon, se on jonkun muun tehtävä. Ota merkki. Jos kaikki ovat jo yrittäneet, siirry kohtaan 9: tappio!

7-9 Voitto. Hävitätte vihollisen joukot kuin akanat tuuleen. **+1 hävitettyihin kaupunkeihin**. Hankit jotakin muutakin: ota merkki. Siirry kohtaan Sandomierzin kaupungin ryöstäminen.

10+ Voitto. Hävitätte vihollisen joukot kuin ne olisivat rampoja ankkoja. Saat **+1 hävitettyihin kaupunkeihin**. Siirry kohtaukseen 8, Sandomierzin kaupungin ryöstäminen.

8 Voitto: Sandomierzin kaupungin ryöstäminen. Pääsette etenemään syvemmälle suojattomiin kohteisiin. Heitä nopat **+Johtajuus**. Tuloksen jälkeen siirry kohtaukseen 10: suurkaanin vaali.

1-6 Joukot villiintyvät ja juopuvat, et saa koottua heitä, vaan innostut itsekin saaliista. Ota merkki.

7-9 Saat koottua joukot, mutta siihen menee aikaa. **+1 seuraavaan heittoosi**, mutta et voi olla ensimmäinen pelaaja, joka yrittää kyseistä heittoa, sillä tuhlaat niin paljon aikaa miestesi piiskaamiseen takaisin ruotuun.

10+ Onnistut keräämään joukkoja ja lisäksi ryöstösaalista. **+1 omaisuus**.

9 Tappio: mongoliarmeija kärsii vahinkoja taistelussa!

Valitkaa joukosta yksi, joka kerää uuden armeijan (heitä nopat **+ omaisuus**). Tuloksen jälkeen siirry kohtaukseen 10, suurkaanin vaali.

1-6 Et onnistu, muu kiinnostaa enemmän. Ota merkki. Joku muu joutuu yrittämään, elleivät kaikki ole jo yrittäneet.

7-9 Saat kerättyä joukkoja. **+1 armeija**. Keräät muutakin kuin joukkoja: Ota merkki.

10+ Saat kerättyä tarvittavat joukot. **+1 armeija**.

10 Suurkaanin vaali Karakorumiissa

Sotaretki länteen kuivuu kasaan, sillä suurkaani Ögadei on menehtynyt. Mongolipäälliköt vetäytyvät nopeasti itään selvittääkseen valitakseen uuden suurkaanin.

Se, jolla on suurin armeija saa heittää ensin nopat **+ hävitetyt kaupungit**. Tasatilanteessa paras johtajuus heittää ensin. Jos tilanne on vieläkin sama, suurin omaisuus heittää ensin. Jos arvot ovat edelleen samat, pelaajat heittävät yhtä aikaa ja sovelta molempia tuloksia (jos kumpikin nousisi suurkaaniksi, hahmot solmivat avioliiton tai jakavat valtakunnan). Ellei kukaan

hahmoista saa tarpeeksi hyvää tulosta, nousee suurkaaniksi yllättäen joku pelissä esiintymätön sivuhahmo, joka tekee pelaajahahmoista sivuhahmoja.

1-6: Et nouse kaaniksi. Valitse merkki.

7-9: Nouse kaaniksi, mikäli kykenet ottamaan kaksi merkkiä. Jos jälkimmäinen merkki johtaisi kuolemaasi, sinusta voi tulla kaani, mutta joku kiipijä murhauttaa sinut saman tien. Ellet pysty tai halua ottamaan kahta merkkiä, sinusta tulee uuden kaanin tukija.

10+ Nouse suurkaaniksi hallitsemaan mongolivaltakuntaa.

Hahmot

Jaa hahmot satunnaisesti. Anna pelaajien lisätä **+1 valitsemaansa ominaisuuteen** pelin alkaessa.

Töregene

Suurkaanin suosikkivaimo ja mongolivaltakunnan rikkain ruhtinatar.

Armeijat 0

Omaisuus +1

Johtajuus 0

Hävitetyt kaupungit 0

Erikoisliike: (kerran pelissä)

_"Aloitin jo viime kuussa". Saat heittää tämän heiton ennen muita riippumatta siitä, mitä toiset sanovat.

Merkit: (valitse yksi, jos hahmo saa merkin)

_Innostuu kirjoittamaan historiaa: -1 hävitettyihin kaupunkeihin, lisää +1 valitsemallesi toiselle hahmolle.

_Laiskistuu peli-kaaniksi. Heitä jokaisesta tästä lehtien heittäjästäsi noppakourasta ensimmäinen nopist tullut kuutonen uudelleen, pidä myöhempi tulos.

_Tuhon päivä koittaa. Hahmo menehtyy salamurhaajan surmaamana, kaatuu taistelussa tai tippuu hevosen selästä päätä edellä.

Batu

Tsingis-kaanin pojanpoika johtaa aktiivisesti hyökkäystä länteen. Hänen tavoitteenaan on tuoda mongoliarmeija Atlantin rannikolle.

Armeijat 1

Omaisuus 0

Johtajuus 0

Hävitetyt kaupungit 0

Erikoisliike: (kerran pelissä)

_ Onni suosii rohkeaa. +1 valitsemaasi nopanheittoon. Voit päättää käyttää tätä heiton jälkeen.

Merkit: (valitse yksi, jos hahmo saa merkin)

_ Kehität valtakuntaa ja ihmisten hyvinvointia valloitusten sijaan. -1 rikkauteen.

_ Käännyt kungfutselaiseksi. Heitä jatkossa n8+2.

_ Tuhon päivä koittaa. Hahmo menehtyy salamurhaajan surmaamana, kaatuu taistelussa tai tippuu hevosen selästä pää edellä.

Qadan

Batun velipuoli on kaani Ögadein jalkavaimon poika ja hänen tehtävänä on kohtaa valloitusotaa Puolassa.

Armeijat 0

Omaisuus 0

Johtajuus 1

Hävitetyt kaupungit 0

Erikoisliike: (kerran pelissä)

_ Kaivan laatikosta Tsingis-kaanin sotalipun. Heitä nopat uudelleen.

Merkit: (valitse yksi, jos hahmo saa merkin)

_ Opit lukemaan ja innostut filosofiasta. Joukkosi eivät innostu. -1 armeija.

_ Ryhdyt nukkumaan vuoteessa ja pehmenet. Korvaa 2n6 heitto jatkossa n10-heitolla.

_ Tuhon päivä koittaa. Hahmo menehtyy salamurhaajan surmaamana, kaatuu taistelussa tai tippuu hevosen selästä pää edellä.

Subutai

Mongolivaltakunnan korkea kenraali. Suuri osa hänen voitoistaan on päätynyt nimekkäämpien kaanien tiliin.

Armeijat 0
Omaisuus 0

Johtajuus 0
Hävitettyt kaupungit 1

Erikoisliike: (kerran pelissä)

_ Hyvät neuvot, pahat neuvot: valitse yksi kavereistasi, jonka pitää heittää nopat uudelleen valitsemassasi heitossa. Voit käyttää tätä joko auttaaksesi tai haitataksesi kaveria.

Merkit: (valitse yksi, jos hahmo saa merkin)

_ Menet naimisiin ja alat kuunnella vaimoasi. -1 Johtajuuteen.

_ Alat kylpeä ja nauttia pitkistä aterioista. Korvaa $2n6$ nopat jatkossa $n6+n4$ yhdistelmällä.

_ Tuhon päivä koittaa. Hahmo menehtyy salamurhaajan surmaamana, kaatuu taistelussa tai tippuu hevosen selästä pää edellä.

Kiitokset

Alkuperäisidea Juuso Myrntinen. Alkuperäinen häksäys Angelica Slögs, Arttu Hanska, Juuso Myrntinen & Wille Ruotsalainen. Pelimekaniikka perustuu Powered by the Apocalypse -peliin, jonka suunnitteli D. Vincent Baker. Kiitokset Kristel Nybergille Apocalypse World -työpajasta Alfaconissa 2023, jossa tämä peli syntyi.

Tunnin peliksi tekijöiden luvalla karsinut ja muokannut Wille Ruotsalainen