

L.G.D.S.

Ja kalpean herrasmiehen tapaus



Ropecon 2010

Jukka Sorsa ja Ville Takanen

L.G.D.S

Pelissä pääosaa näyttelee L.G.D.S. (La Garde de Soleil) - Aurinkokuningaan alaisuudessa toimiva erikoisjoukko, joka perustettiin alun perin kuninkaan henkivartiokaartiksi. Nykyään (1685) sen päätehtävä on taistella oikeutta ja sivistystä (so. Ranskaa) vastustavia pahoja kultisteja ja yliluonnollisia olentoja vastaan. Erikoisjoukkoon on liittynyt sotureita, noidanmetsästäjiä sekä okkultisteja ympäri Eurooppaa ja tunnettua maailmaa. He ovat parhaista parhaita ja myös tietävät sen.

L.G.D.S. on vauhdikkaaseen toimintaan keskittyvä roolipeli Aurinkokuningasta palvelevista okkultisteista, noidanmetsästäjistä ja pulmanpoistajista. Peli on kirjoitettu Action Trio -työnimellä kulkevan videopelimäisen roolipelimekaniikan testaamiseksi. Tyyliltään peliä voisi verrata sellaisiin kunnon toimintaelokuviin kuin Predator tai The Expendables: Onhan se vaan siistiä, kun äijät pistävät vähän epäkuolleita turpiin ja hyppivät aseet laulaen vampyyrien sekaan.

Valmisseikkailu, "L.G.D.S. ja kalpean herrasmiehen tapaus", on kuin vampyyreista innostuneen 80-luvun toimintaelokuvien ohjaajan versio Kolmesta muskettisoturista, jossa pääosia näyttelevät Eastwood, Stallone ja Schwarzenegger, koska ovathan he sentään - piru vie - maailman parhaat näyttelijät!

Koska kyseessä on konseptipeli, on pelistä saatava palaute demotilaisuuksissa ja peliraporteilla äärimmäisen tarpeellista Action Trion ja L.G.D.S:n jatkokehityksen kannalta. Palautetta voi antaa suullisesti demotilaisuuksissa, sähköpostitse osoitteessa myrrysmiehet@sange.fi tai vaikkapa majatalon keskustelupalstalla osoitteessa <http://majatalo.org/foorum>



Säännöt

Miten tätä peliä oikein pelataan?

Pelissä vastaan tulevat tilanteet jakautuvat selkeästi kahteen tyyppiin: toiminta- ja seikkailukohtauksiin.

Toiminta- ja taistelukohtauksissa käytetään seuraavissa luvuissa kuvattua hyvin pelimäistä mekaniikkaa, joka takaa vaaran ja vauhdin tunteen taistelussa, unohtamatta peliin olennaisesti kuuluvaa elokuvamaista sankarointia.

Seikkailukohtauksissa taas tutkitaan outoja sattumia ja selvittää L.G.D.S:n vastustajien juonia melko vapaamuotoisesti ja vapaassa järjestyksessä. Kohtauksessa saatetaan kuitenkin ohjeistaa käyttämään erikseen esiteltyä mekaniikkaa, jolloin noudatetaan samoja periaatteita kuin toiminta ja taistelukohtauksessa (vuorot, vaiheet jne.)

Valmisseikkailun kohtauksissa esiintyvät peliä edistävät ja outoja tapahtumia valottavat vihjeet on listattu kohtauksittain. Pelinjohtaja voi helpottaa pelin etenemistä (haluttaessa) merkitsemällä kohtauksesta löytyvät vihjeet kohtauksen aluksi vaikkapa lasihelmillä, joista poistetaan aina yksi vihjeen paljastuessa.

Kaikkia valmisseikkailuun kirjoitettuja vihjeitä ei välttämättä ole paljastettavissa ilman kunnian menettämistä tai seikkailukohtauksen eskaloitumista taistelukohtaukseksi.

Toimintakohtaukset

Toimintakohtaukset jaetaan kierroksiin, joiden aikana kukin hahmo saa toimia kerran. Taistelussa kierros jakautuu erikseen vielä neljään vaiheeseen, joista kussakin toimivat ensin vaiheen mukaista kykyä käyttävät L.G.D.S:n sankarit ja sitten vasta vastustajat.

Pelaajien hahmojen kannalta, taistelussa olennaisinta on vaaran välttäminen, kunnian säilyttäminen ja vastusten päihittäminen näyttävien stunttien avulla.

Hahmon toiminta koostuu liikkumisesta, kohtaukseen kirjoitetujen tehtävien suorittamisesta ja vastustajien kanssa taistelemisesta kykyheiton tuottamien stunttien avulla.

Säännöt eivät suoraan ota kantaa hahmon liikkeeseen tai rajoita

hahmojen liikenopeutta. Hahmot ja vastustajat liikkuvat toimiesseen järjen ja pelin tyylin puitteissa. Toisin sanoen hahmot eivät voi juosta kilometrejä sekunnissa tai levitoida voimalla, koska kyseessä on toimintapeli, ei supersankaripeli tai epämääräiseen rekisteröityyn tavaramerkkiin liittyvä peli valomiekkaritareista.



Lähde mukaelmalle Alexandre Dumasin *THE CONSPIRATORS* (PETER FENELON COLLIER 1893) kuvan tekijä tuntematon

Taistelussa kierroksen vaiheet ovat:

1. Pelkurienvaihe: Kunnianttomat pelkurit vetäytyvät taistelusta tämän ja seuraavan vuoron ajaksi (kts. Kunnia). Vastustajat ovat aina joko pelottomia, yli-itsevarmoja tai liian tyhmiä vetäytyäkseen. (Agrippa, Marduk, Stephane)
2. Taistelijoiden vaihe: Lähitaistelijat toimivat tässä vaiheessa. (Marduk, Stephane ja melkein kaikki vastustajat)
3. Musketöörien vaihe: Ampujat toimivat tässä vaiheessa (Marduk, ehkä joku vastustaja)
4. Loihittijoiden vaihe: kaikki loitsijat toimivat tässä vaiheessa (Agrippa, ehkä joku vastustaja)

Hahmojen toimittua vaiheessa, seuraa samassa vaiheessa toimivi- en vastustajien vuoro. vastustajilla on omat hyökkäyksensä, jotka toimivat hahmojen suorittamien stunttien tavoin.

Hahmon stuntiin tai vastustajan hyökkäykseen kirjoitettu ohjeis- tus saattaa antaa hahmolle tai vastustajalle uuden mahdollisuuden toimia. Tällöin uusi toiminta tapahtuu oletusarvoisesti aina siinä vaiheessa, jossa uuteen toimintaan oikeuttava stuntti tai hyökkäys tapahtui.





Esimerkiksi: *Mardukin lähitaisteluvaiheen stuntti "Ylikierroksia" antaa Mardukin hyökätä heti uudestaan käyttäen pistooleitaan. Stuntin mukainen pistoolihyök- käys tehdään aivan kuten tavallinen pistoolihyökkäys, mutta se tapahtuu välittömästi ja siten ennen kuin ku- kaan vastustajista ehtisi tavallisesti toimia taistelijoiden vaiheessa.*

Stuntit

Taistelussa pelaajat heittävät vuorollaan valitsemansa hahmon kyvyn verran noppia, jos hahmo ei ole vaarassa. Vaaran nous- tessa pelaajien heittämien noppien määrä vähentyy vaaramittarin ohjeiden mukaisesti.

Esimerkiksi: *Agrippan (Tulen tie 4) pelaaja heittää tavallisesti neljää noppaa hahmon loihdiessa tulitaikvoja. Samassa tilanteessa hahmon ollessa uhattuna hän heit- täisi (vaara 2, -1 noppa) kolmea noppaa, vaarassa (vaara 5, -2 noppaa) kahta noppaa jne.*

Heitetystä nopista etsitään yhdistelmiä, joiden avulla hahmo voi suorittaa kyvyn kuvauksesta löytyviä stunteja, joihin noppien silmälukujen muodostamat yhdistelmät sopivat. Noppien tulok- sista on usein muodostettavissa yksi tai useampia yhdistelmiä, jotka sulkevat toisensa pois. Yhtä noppaa saa käyttää vain yhteen stuntiin kerrallaan.

Esimerkiksi: *Stephanen (miekkamestari 4) pelaaja heittää nopista , ,  ja  - jotka hän voisi käyttää esimerkiksi näin:*

  (tuplaisku) ja   (täydellinen torjunta- asento)

tai

  (tuplaisku) ja  (voimalyönti) sekä  (voimalyönti)

Pelaajat heittävät ensin noppia, ja valitsevat sitten mitä yhdis- telmiä tuloksista käytetään stunteihin. Kun stuntit on valittu, pelaaja saa vapaasti päättää mihin kohteisiin, vastuksiin tai osu- makohtiin stunttien vaikutus kohdistuu. Tässä kannattaa taas muistaa pelin tyyli ja oma järki. Vasemmalla koukulla ei voi osua kymmenen metrin päähän, eikä pistoolilla ampua läpi kalliosta.

Stunttien kuvauksesta käy ilmi vain niiden pelimekaaninen vai- kutus. Pelaajat voivat (tai heidän jopa täytyy!) stuntit valittuaan kuvailla hahmojensa hurjat temput värikkäästi. Edellä mainitussa tilanteessa Stephane voisi hypätä voltilla kahden vihollisen yli iskien heitä molempia kesken ilmalennon ja laskeutua maahan täydelliseen torjunta-asentoon.

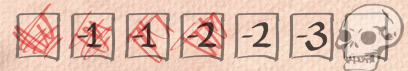
Vaara

Jokaisella hahmolla on vaaramittari, joka kertoo kuinka lähellä kuolemaa hahmo on.

Vaaramittarin tasot ovat:

1. Normaali (hahmo ei ole vaarassa)
2. Uhattu (hahmo menettää yhden nopan kaikissa heitoissa)
3. Vaarassa (hahmo menettää kaksi nop- paa kaikissa heitoissa)
4. Vakavassa vaarassa (hahmo menettää kol- me noppaa kaikissa heitoissa)
5. Kuolema (hahmo menehtyy dramaat- tisella tavalla välittömästi)

Vaara:



Esimerkiksi: *Stephanen vaaramittari (yllä) on saavut- tanut arvon 4. Stephanen pelaaja heittää 2 noppaa vähemmän kuin tavallisesti*

Vaaramittari nollautuu kohtausten loppuksi, tai kunniaa käyt- tämällä (kts. alla).

Kunnia

L.G.D.S:n kaartilaisille kunnia on kaikki kaikessa. Kunniaton mies tai nainen ei ole kaartin viitan arvoinen. Hahmo, jonka kun- nia laskee nolnaan pisteeseen, jättää L.G.D.S:n saman tien häpeäl- lisesti (ja poistuu siten pelistä).

Pelin aikana kunniaa käytetään hahmon pelastamiseen vaarasta. Pelaaja voi pelastaa hahmonsaa vaarasta käyttämällä yhden pisteen hahmon kunniaa kierroksen alussa (taistelussa pelkurien vaiheessa). Kunniapisteen käyttänyt hahmo pelastautuu kohtauksesta pelkurimaisesti tai kunniaattomasti, eikä palaa ennen seuraavan kierroksen loppua. Hahmon vaarapisteet nollautuvat välittömästi tämän poistuessa kohtauksesta.

Vastustajien vahingoittaminen

Kaikkiin vastustajia vahingoittaviin stunteihin on merkitty aiheutettu vahinko ja vahingon voimakkuus. Tavallisen vastuksen päihittämiseksi riittää sen vahingoittaminen millä tahansa stuntilla.

Voimakkaampien tai erikoisten vastusten päihittämiseen tarvitaan usein monta pistettä vahinkoa tai erityisen voimakkaita hyökkäyksiä. Voimakkaammilla vastuksilla on erillisiä vahinkolaatikoita kuvaamassa vastustajan kestoa eri osumakohdissa.

Hahmon hyökätessä stuntilla voimakkaan vastustajan kimppuun, pelaaja saa päättää mihin osumakohtiin hyökkäysten vahingot kohdistuvat. Osassa vahinkolaatikoista on korkeampi suoja-arvo kuin yksi, jolloin niitä vastaan vaaditaan vähintään suoja-arvon voimaisia hyökkäyksiä.

Jos stuntti oikeuttaa lyömään useita osumia eri kohteisiin, lasketaan jokainen osumakohta eri kohteeksi.

Osuma!



Pää irti!



Esimerkki: Yllä vastustajan laatikot. Yhden pisteen osumilla voi vahingoittaa vain ensimmäisen rivin laatikoita, joita vaaditaan 4 vastustajan päihittämiseen. Kahden tai kolmen pisteen stunteja ei kuitenkaan tarvita kuin yksi.

Vastustajien hyökkäykset

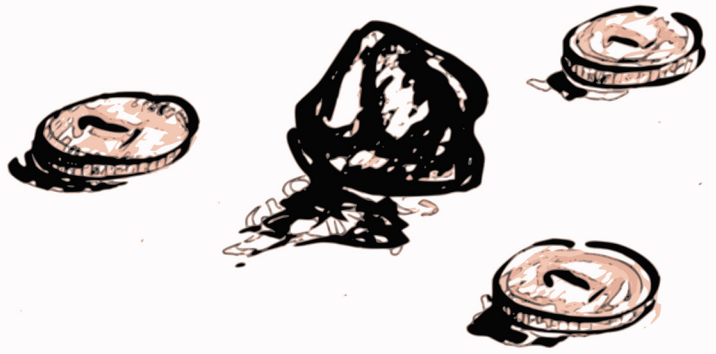
Vastustajien hyökkäykset toimivat samaan tapaan kuin stuntit. Vastustajat hyökkäävät oletusarvoisesti taistelijoiden vaiheessa.

Vastustajien onnistuneet hyökkäykset aiheuttavat hahmolle hyökkäyksen voimakkuuden verran vaarapisteitä. Jos vastustaja jos-

tain syystä hyökkää toisen vastustajan kimppuun, vahingoittaa se vastustajia kuten pelaajien hahmot.

Lasihelmet, kolikot, nopat

Lasihelmet, kolikot ja nopat toimivat hyvin tässä peleissä merkitsemään hahmoja ja vihollisia taistelutilanteessa, jolloin tilanteen hahmottaminen helpottuu. Jotain merkkejä kannattaa myös käyttää vaaramittarissa ja kunniaa laskiessa.



Pelityyli

Tätä peliä kuuluu pelata asenteella. Seikkailussa sattuu ja tapahtuu. Muutamia tyylillisiä vinkkejä:

Kameran käyttö: On sopivaa, jos pelaajien tai pelinjohtajan kuvauksissa tulee hidastuksia vähän siistimmässä kohdissa tai kamera leikkaa suoraan vähän paikallaan junnaavasta kohtauksesta seuraavaan kohtaukseen. Pelinjohtajana voit aina sanoa, että tästä nyt puuttui vähän kelalta materiaalia, ja selittää sillä miksi hahmot ovatkin yhtäkkiä ihan eri paikassa

Erikoistehosteet: räjähdykset, koskaan ei voi olla liikaa räjähdyksiä (älä silti räjäyttele ihmisiä tuosta vain. Se on vähän Spinal Tapia)

Iskulauseet: kaikissa loistavissa toimintaelokuvissa on hyviä iskulauseita (one-linerit). Iskulauseita heitettäessä mikään ei ole liian kornia. "Hei pitkähammas! Mitä jos välissä imisit tätä miekkaa sen neidon sijaan!"

Yliväriyty: On ihan oikein aloittaa kohtauksen kuvailu hieman ennen hahmojen päätymistä paikalle tai lopettaa kohtaus lyhyeen kuvaukseen siitä mitä tapahtui hahmojen poistuttua. Vaikka hahmot eivät tiedä mitä heidän selkensä takana tapahtui, voivat he elokuvasanokarin tavoin aavistaa tilanteeseen tullessaan, mistä on kyse.

Seikkailu

Mistä on kyse?

Aurinkokaarti on saanut kirjeen Itävallan Klausenburgissa oleilevan kaartin jäsenen Ricardo Montalbanin puolesta. Kaartin päällikkö haistaa tilanteesta palaneen käryä. Etenkin, kun kirjeessä on kuninkaan järjestysluku ihan väärin. Kuka ihme voi luulla, että Louis XII olisi vielä vallassa? Hänhän kuoli jo 170 vuotta aiemmin.

Teidän korkeutenne Louis XII

Valitettavasti kunnioitettava herra Ricardo Montalban on estynyt raportoimasta Teidän Korkeudellenne. Tiedän, että hän raportoi ennen Teidän Korkeudellenne suoraan. Olen ottanut hänen harteiltaan tämän tehtävän. Olen myös päättänyt ottaa hänet vieraakseni hänen tilansa yllättäen huononnuttua. Ilmoitan Teidän Korkeudellenne välittömästi, kun hänen tilansa paranee.

Teidän, D

Kaartin päällikkö päättää lähettää paikan päälle kolme kaartilaista ottamaan selvää Montalbanin kohtalosta ja selvittämään kuka ihme on tämä mystinen herra tai rouva D. Jos ja kun asiaan liittyy jotain yliluonnollista, tulee kaartilaisten suorittaa tyypilliset toimenpiteet: 1) tutkittava oudot sattumukset, sekä 2) surmattava Aurinkokuninkaalle eli Ranskalle ja sivistykselle vaaralliset olennot.

Seikkailu koostuu muutamasta asioiden selvittelyyn keskittyvästä seikkailukohtauksesta ja koko joukosta vauhdikkaita toimintakohtauksia, unohtamatta 80-luvun toimintaelokuville tai nykypäivän tietokonepeleille tyypillistä värikästä lopputaistelua.

Tapahtumien kulku on kirjoitettu melko suoraviivaiseksi. Halutessasi voit tietysti lisätä peliin uusia mutkia, tapahtumia ja L.G.D.S:n sankarien elämää värittäviä seikkoja. Jos päätät kuitenkin seurata valmista materiaalia, kannattaa pelaajia varoittaa ajoissa ratakiskosta. Tietokoneroolipelin tapaan tapahtumat eivät tässä tarinassa etene, jos pelaajien hahmot eivät seuraa vihjeitä ja jahtaa pahuutta.

Jos kaikki menee hyvin, pelaajat ymmärtävät pelin juonen, ja tapahtumat etenevät omalla painollaan. Aina kaikki ei kuitenkaan mene kuten Strömsössä, joten hankalimmat (mahdollisesti kisko-vaativat) kohdat on merkattu seuraavalla pääkallomerkillä:



Peli etenee parhaiten, jos pelaajien annetaan itse etsiä seikkailua edistäviä vihjeitä. Vihjeiden löytämisestä ei kuitenkaan kannata tahallaan tehdä liian hankalaa. On sängen antoisaa löytää tapahtumien taustalla vaikuttavien voimien salaisuus nokkeluuden avulla - mutta aivan vastaavasti turhautuminen vesittää koko homman, jos vihjeitä ei vaan löydy.

Jokaisen kohtauksessa vastaantulevan vihjeen edessä on tämä merkki:

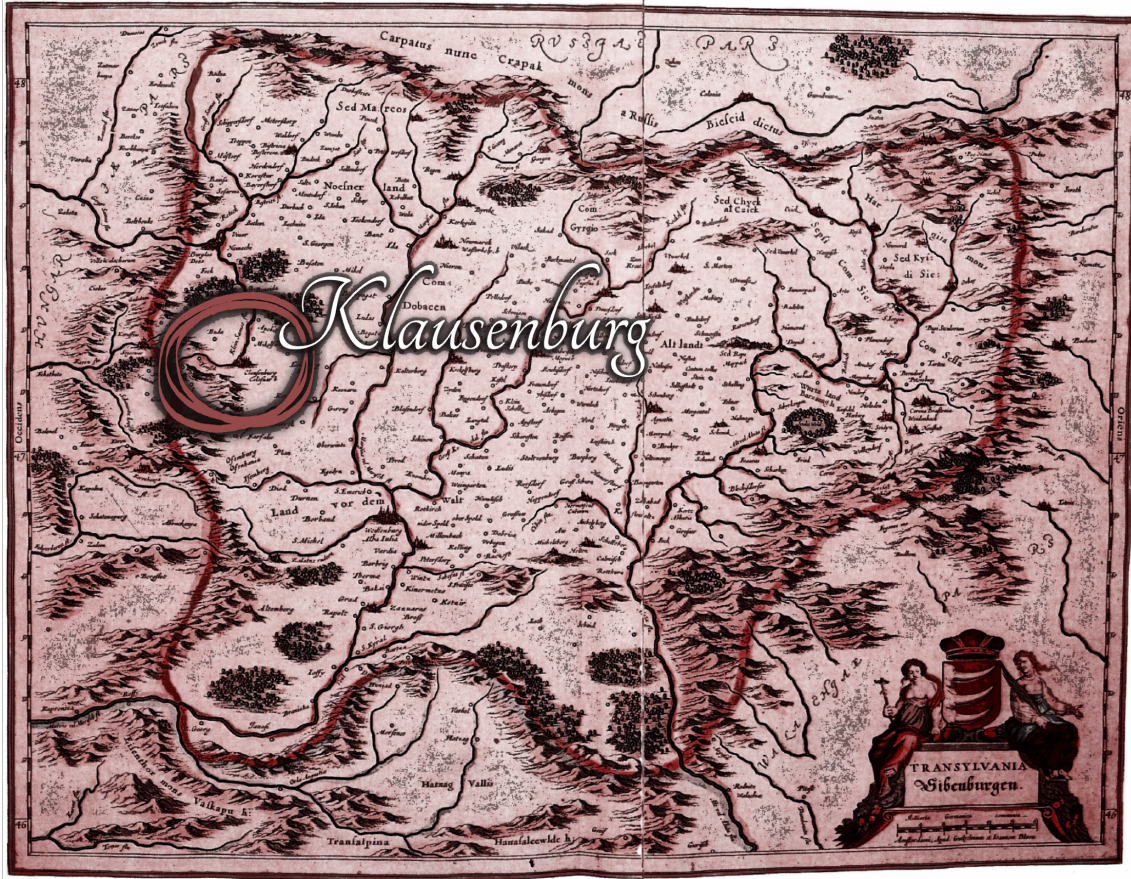


Osassa kohtauksia ohjeistetaan käyttämään erillistä mekaniikkaa. Kohtauksessa esitelty oheistus voi ohittaa tai kumota yhden tai useamman aikaisemmin säännöissä esitellyn toimintatavan. Tällaisessa tilanteessa muut säännöt ovat edelleen voimassa.

Oli synkkä ja myrskyinen yö

Tarina alkaa hahmojen saapuessa Klausenburgiin vankkureilla. Agrippa ei suostu ratsastamaan eikä ranskanmaalta löytynyt sellaista hevosta, joka olisi kannatellut mukavasti Mardukin yli 200-kiloista vartaloa. Omasta mielestään hahmot ovat nyt Itävallassa. Paikallisten mielestä he ovat saapuneet Transsilvaniaan.

Paksun sateen läpi saattaa huomata kaupungin olevan oudon aution. Ovia reunustavat valkosipuliköynnökset ja suosituin ikkunautakasvi vaikuttaisi olevan villiruusu. Kukaan ei liiku kaduilla, ja portinvartija ei suostu avaamaan vartiotuvan ovesta kuin kurkistusluukun.



Tässä vaiheessa kaiken peliin liittyvän pitäisi olla selvillä. Sääntöjä ei suoranaisesti tarvitse opetella ulkoa (seuraavat kohtaukset kyllä pitävät huolen hellästä tutustumiskierroksesta), mutta olisi hyvä että pelaajat tiedostavat pelaavansa Aurinkokuninkaan eliittikaartin jäseniä matkalla selvittämään Montalbanin katoamista ja tuhoamassa "mahdollisesti" vastaan tulevat pimeiden voimien kätyrit.

Kaikki alkoi hämyisestä majatalosta

Seikkailukohtaus, 3 vihjettä.

Seikkailu alkaa siitä samasta Punaisen kukon kestikievarista, johon Montalban oli aikaisemmin kaupungissa majoittautunut (ainakin jos Kaartin kapteenin tiedoissa oli mitään perää). Sade taukooa hetkeksi hahmojen saapuessa paikalle ja Kuu tulee esiin pilvien välistä. Tunnelma on suorastaan aavemainen.

Sisällä majatalossa on hiljaista. Paikalla on vain muutama hiljainen kantapeikko, majatalon pitäjä Bogdan ja hänen vanha äitinsä Ghiorghina, joka torkkuu nurkassa olevalla tuolilla.

Bogdan osaa kertoa jonkin verran kadonneesta espanjalaisesta. Montalbanilla on ollut jo pidempään huone yläkerrassa, mutta herraa ei ole näkynyt muutamaan viikkoon. Espanjalainen on maksanut huoneen etukäteen loppukuuksi, joten huoneeseen ei ole koskettu.

Bogdan suostuu näyttämään huoneen hahmoille, jos nämä vakuuttavat olevansa Montalbanin hyviä ystäviä tai sukulaisia.

Kievarin vakioasiakkaat eivät tiedä tapahtumista paljoakaan. He osaavat kuitenkin kertoa Montalbanin viimeaikoina kyselleen kovasti jostain haudoista tai mausoleumeista. Ilmeisesti tämä jäljitti jotain sukulinjaa tai kuollutta aatelista.

Dracul, Dracul - varokaa idän lohikäärmettä! Jos hahmot kysyvät nurkassa istuvasta äidistä, tai yrittävät kommunikoida tämän kanssa, huudahtaa Ghiorghina tämän kryptisen varoituksen mutta ei jaksa tai suostu kommunikoidaan sen enempää.

On syytä huomauttaa ettei L.G.D.S:n tapoihin kuulu kovistella rehellisiä kansalaisia. Väkivallalla uhkaaminen saa kyllä kaikki vihjeet esille ja Bogdanin avaamaan Montalbanin oven, mutta ei ilman kunnian menettämistä. Majatalon väen vahingoittaminen tai sillä uhkaaminen vähentää yhden pisteen kaikkien hahmojen kunniaa.

Tapahtumat eivät muutu paljoakaan jos pelaajat päättävät hahmojen yrittävän murtautua huoneeseen tai kiipeävän sinne ikkunan kautta. Tarvittaessa ovi voi olla lukitsematta ja ikkuna satumalta raollaan.



Jos pelaajat päättävät kuitenkin ohittaa huoneen tutkimisen ja siirtyä jahtaamaan huhua mausoleumista - kannattaa huone korvata Strigoin suorittamalla väijytyksellä Klausenburgin kapeilla kujilla.

Montalbanin huoneessa

Toimintakohtaus, 1 vihje

Majatalon isäntä johdattaa hahmot Montalbanin huoneeseen (tai hahmot ovat päässeet huoneeseen salaa). Huone on päässyt karmeaan kuntoon: sänky on mytätty ja sen päällä lojuu sekalainen joukko Montalbanin vaatteita. Pöydällä on pino papereita, joissa on sekavia raapustuksia.

Ennen kuin kukaan hahmoista ehtii tutustua huoneen sisältöön tarkemmin alkaa tapahtua kummia. Aluksi näyttää siltä kun varjot alkaisivat liikkua silmäkulmasta näkyen. Seuraavaksi niissä alkaa näkyä ihmismäisiä hahmoja. Jokin sanoinkuvaamattoman paha olento alkaa puhua ääneen, aivan kuin hän olisi huoneessa hahmojen kanssa. Lopulta huoneen ikkunan särkyvät kahden Strigoin saapuessa paikalle niiden läpi. Jos Bogdan on hahmojen mukana, pakenee hän tässä vaiheessa kirkuen paikalta.

On aika näyttää noille nahkasiiville miksi Aurinkokuninkaan miehille ei auota päätä!

Tarkemmat tiedot Strigoista ja niiden hyökkäyksistä löydät erilliseltä lomakkeelta.

Strigoiden menehdytyä hahmoilla on hyvin aikaa tutkia Montalbanin viimeiset raapustukset. Papereista voi päätellä espanjalaisen menettäneen järkensä. Houreisten sanojen seassa toistuvat sanat Erszébet, hauta ja mestari.

Papereista löytyy myös käsin piirretty kartta kaupungin vanhasta vääraoppisten hautausmaasta. Yksi mausoleumeista on merkitty karvaanruskealla rastilla.

Vääräuskoisten hautausmaa

Taistelukohtaus, 1 vihje

tai

Seikkailukohtaus, 3 vihjettä

Hahmot löytävät tiensä kaupungin vanhalle, tai väärauskoisten hautausmaalle majatalon kantapeikkojen vihjeestä tai Montalbanin raapustusten perusteella. Perillä heitä odottaa kaksi tummanpuhuvaa hahmoa: avoimen haudan päälle kyyristynyt lyhyt koukkuselkäinen mies ja hänen takanaan soitua pitelevä kookas mutta oudon eloisa savipatsas.

Hahmojen päästessä puhe-etaisyydelle kaksikosta, käyvät lyhyemmän miehen aiheet kammottavan selviksi: hän pistelee poskeensa puolittan mädännyttä ruumista, jonka kaksikko on kaivanut esiin haudasta.



Mukaelma Francisco de Goyan teoksesta *Torheit der Furcht*

Keskustelu?

Jos pelaajien hahmot eivät hyökkää oikopäätä kaksikon kimp-
puun, alkaa lyhyempi mies mielellään rupatella hahmojen kans-
sa. Hän esittäytyy Rabbi Loewiksi ja pyytää vieressä vartioivaa
golemiaan tervehtimään hahmoja kohteliaasti.

Kun Loew huomaa, että pelaajien hahmot ovat asteen... epäileviä
häntä kohtaan, hän esittäytyy hartaaksi ja uskonnolliseksi mie-
heksi, joka on vain joutunut Draculin kiroamaksi.

*Jos Loew saa puhua, hän kertoo tarinansa: kirous on
pakottanut aikaisemmin hartaan ja kunniallisen rabbin
syömään kuolleiden lihaa ja välttämään auringonvaloa.
Salatieteen termi hänen tilassaan olevalle ihmiselle lienee
Ghoul.*

*Rabbi on tutustui aikaisemmin hautausmaalla pyörinee-
seen Montalbaniiin lyhyesti. Hän osaa kertoa läheisen
luostarin munkkien vieneen Báthoryn mausoleumin
edessä hourineen Montalbanin huostaansa.*

Taistelu?

Siltä varalta, että hahmot päättävät (pääosin kunniakkaasti!)
hyökätä kiroton rabbi Loewin kimppuun.

***Ghoulin jättäminen eloon laskee Stephanen kun-
niaa ja nostaa Agrippan kunniaa yhdellä pisteellä.***

Jos käytät lasihelmiä vihjeiden merkitsemiseen ja pelaajien hah-
mot ohittavat keskustelun päättäen päästää ghoulista ilmat pihal-
le saman tien, voit poistaa kaksi helmistä tässä vaiheessa.

***Rabbin (Ghoul) ja golemien tarkemmat tiedot
löydät erilliseltä lomakkeelta.***

Jos hahmot eivät yritä vahingoittaa Golemia ennen Loewin peit-
toamista, lopettaa Golem taistelemisen Loewin menehtyessä.

***Rabin ja Golemin peittoaminen nostaa Step-
hanen kunniaa ja laskee Mardukin kunniaa yhdellä
pisteellä.***

***Vain Rabin peittoaminen nostaa Stephanen
kunniaa yhdellä pisteellä ja Mardukin kunniaa
kahdella pisteellä***

Riippumatta ghoulin kohtalosta, hahmot saattavat haluta tutkia
myös Báthoryjen mausoleumin.

*Jo pidemmän aikaa sitten hylätty mausoleumi on selkeästi
murrettu auki, ja sen oven vierestä löytyy läheisen luos-
tarin munkkien valmistama rukousnauha. Munkit osan-
nevat kertoa rukousnauhan alkuperästä enemmän?*



*Jos hahmot eivät vielä tässä vaiheessa ole matkalla luos-
tarille, voi heitä avittaa sivullisilla, jotka ovat nähneet
Montalbania vietävän luostarille tai vaikkapa keltaisena
ruudun allalaidan kompassissa vilkkuvalla seikkailuo-
pasteella...*

Luostarissa

Seikkailukohtaus, 4 vihjettä

Vihjeet Montalbanista tai Báthoryn mausoleumilta löytynyt
(Montalbanille mukien aikaisemmin antama) rukousnauha joh-
dattavat sankarit ennemmin tai myöhemmin korkealla vuoren
laidalla kyyhöttävään vanhaan luostari-parantolaan.

Hahmojen saapuessa parantolan ovea valvova munkki tunnistaa
hahmojen kantamat L.G.D.S:n *ei-niin-salaiset* tunnusmerkit ja
johdattaa nämä saman tien kammioon, jossa Montalbania säi-
lytetään.

Espanjalainen paljastuu kuolaavaksi hulluksi, joka on jouduttu
sitomaan käsistä ja jaloista sänkyyn kiinni. Mikä ihme on saa-
nut kovista kovimpien karjujen joukkoon kuuluvan tyypin ison
pyörän heittämään?

Hahmojen ilmestyessä Montalbanin eteen, hän palaa hetkeksi
melkein järkiinsä. Espanjalainen tunnistaa selvästi mitä porukkaa
hänen vieraansa ovat.

*Jos hahmot kysyvät Erszébetistä, Montalban vastaa ensin
halveksuen "Teillä ei ole mitään oikeutta puhua kreivit-
tärestä. Teidänkaltaisenne moukat eivät ole riittävän ar-
vokkaita lausumaan rakastetun kreivittären nimeä". Lisää
utelevia hän sylkee kasvoille.*

*Draculista Montalban on asteen valmiimpi puhumaan:
"Pimeyden ruhtinas nousee vihdoin! Hänen kostonsa
peittää koko maailman vereen! Kun mestarin työ on tehty,
saan pitää rakastetun Erszébetin ikuisesti!" Tämä on il-
meisesti paljon enemmän kuin mitä Aurinkokuningas
voisi Montalbanille koskaan suoda.*



Mukaelma Francisco de Goyan teoksesta *El monje*

Kun hahmot ovat ehtineet jututtaa Montalbania hetken, vaipuu tämä takaisin aikaisempaan tilaansa ja alkaa kiljua sekavasti. Kiljumista ei kestä kauaa kunnes pari munkkia saapuu rauhoittavan rohdoksen kanssa.

Jos hahmot päättävät päästää Montalbanin kärsimyksestään ennen munkkien saapumista, Stephane menettää ja Agrippa saa yhden pisteen kunniaa.



Jos Báthoryn nimi ei tunnu herättävän pelaajilla mitään mielikuvia, näytä heille tätä tietolaatikkoa:

Erzsébet, tai Elisabet, Báthory oli unkarilainen kreivitär ja sarjamurhaaja. Häntä ja neljää muuta syytettiin 20-2000 tytön tai nuoren naisen kiduttamisesta ja tappamisesta. Vahvistamattoman legendan mukaan hän tavoitteli ikuisia nuoruutta kylpemällä nuorten tyttöjen veressä. Vuonna 1610 hänet vangittiin ja lukittiin tyrmään eristyksiin muusta maailmasta (*Aatelisarvo esti hänen teloituksensa*). Báthory kuoli neljä vuotta myöhemmin.

(http://fi.wikipedia.org/wiki/Erzs%C3%A9bet_B%C3%A1thory)



Montalbanin kuulustelun jälkeen munkit kertovat hahmoille espanjalaisen tarinan: Montalban löydettiin alostamana harhailemasta Báthoryn kartanon mailta. Hän oli kaivellut lapiolla kuoppia maahan ja kynsinyt sormensa verille multaisessa maassa.



Báthoryt ovat munkkien mukaan Transilvanian alueen entisiä hallitsijoita. Munkit pelkäävät ettei Jumalalla ole enää paikkaa heidän kartanossaan. He myös varoittavat hahmoja menemästä kartanolle. Siellä majailee pahuus.

Takaa-ajo

Toimintakohtaus, ei vihjeitä

Montalbanin höpinöiden ja munkkien vihjailuiden pitäisi johtaa hahmot matkaan kohti Báthoryn kartanoa. Marduk ei edelleenkään voi ratsastaa, joten Agrippan arvon mukaiset vaunut ovat ainoa jalkapeliä nopeampi matkustusväline.

Hahmojen vankkurien kääntyessä kartanolle johtavalle tielle, heidän peräänsä ilmestyy lukuisia vuosisatoja vanhoihin haarniskoihin pukeutuneita jo aikoja sitten kuolleita ratsumiehiä. Soturien panssarit natisevat ruosteesta ja silmät kiiluvat luurankomaisissa kasvoissa.

Vaunua jahtaavat olennot ovat varmasti itsensä paholaisen, Walachian voivodi Vlad Draculin miehiä! Osa epäkuolleista sotureista kantaa jousia, osa taas on aseistautunut miekoin ja keihäin.



Jos hahmot päättävät pysäyttää vainut ja taistella, saa kuolleiden ratsumiesten pääjoukko heidät pian kiinni. Kyseessä on lähes varma kuolema kuolleiden kourissa.

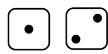
Pääjoukko saa vaunut kiinni viiden peräkkäisen paikoiltaan vietetyn kierroksen aikana. Pääjoukon lähestyessä taisteluun liittyy 5 uutta ratsastajaa kierroksessa. Pääjoukon päästessä paikalle, vastustajia pitäisi olla noin 20-30 ja tilanteen varsin epätoivoinen, eritoten kun ensimmäisenä kaatuneet alkavat nousta uudestaan.

Vuimeistään tässä vaiheessa hahmot ymmärtävät, ettei kuolleita sotilaita voi voittaa päihittämättä ensin niiden herraa Draculaa.

Jos järki voittaa ja hahmot päättävät kiirehtiä kohti kartanoa, kestää matka ainakin 12 kierroksen ajan. Matkan edetessä toimitaan viereisen taulukon ohjeiden mukaisesti. Jotta matka edistyisi, on yhden hahmoista ohjattava vainuja taisteluun osallistumisen sijaan,

Vaunua ajava hahmo voi omalla vuorollaan (taistelujoiden vaiheessa) joko yrittää suorittaa taulukossa olevan vuorokohtaisen ajoiteon tai yrittää kiilata kuolleita ratsumiehiä kasaan allaolevan ajoiteon mukaisesti. Kiilatut ratsumiehet katsotaan päihitettyiksi.

Kiilaus!



(2 noppaa)



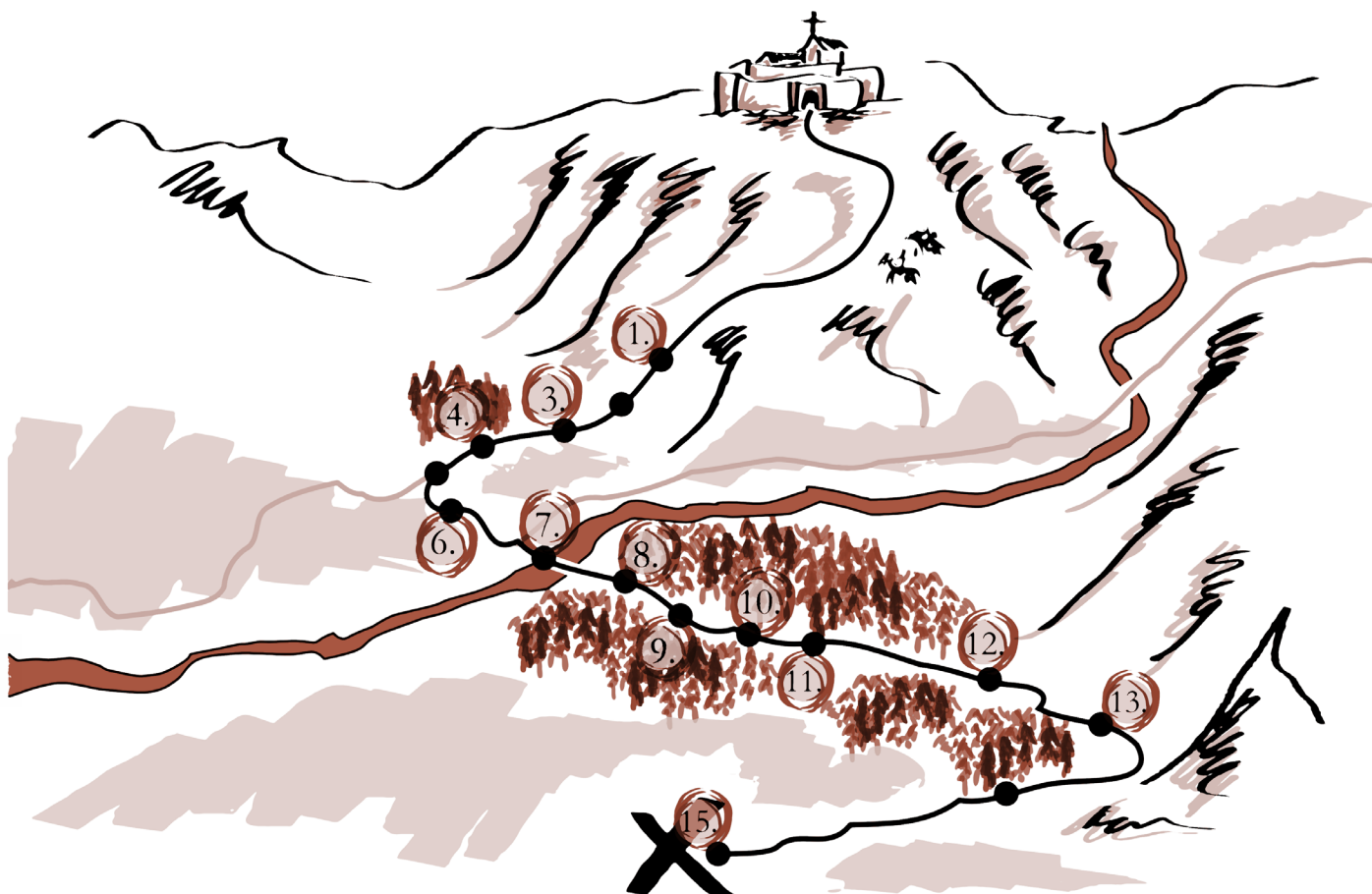
Kiilaus: hahmo onnistuu kiilaamaan kaikki vaunun oikean- tai vasemmanpuoleiset viholliset kumoon



Tuplaheijari: hahmo onnistuu kiilaamaan kaikki vaunun sivuilla olevat viholliset kumoon

Matkan edistyminen selviää allaolevasta kartasta ja viereisestä taulukosta. Pelaajia varten on kohtaukselle erillinen kartta ja ohjeilite josta löytyvät myös kuoleiden sotilaiden hyökkäysten tiedot.

Kierros	Ohjeet
1	Tie kääntyy kiviselle vuorenrinteelle, kuljettaja voi heittää ajoiteon 3d6. Jos heitto ei tuota yhtään 6:sta, onnistuu kuljettaja tyrimään laskeutumisen, ja kaikki hahmot saavat yhden vaarapisteen.
3	Neljä ratsumiestä ilmestyy metsästä vaunun oikealle puolelle.
6	Kaksi jousimestä ampuu vaunun ajajaa molemmilta puolilta.
7	Joen ylitys: Kuljettaja heittää 2d6, jos tuloksissa ei ole yhtään 6 niin vaunut seisahtuvat vuoron ajaksi. Jos vaunut ovat jumissa, siirry kohtaan 7+. Jos vaunut eivät jää kiinni, siirry kohtaan 8.
7+	Vaunut ovat jumissa joessa. Kaksi ratsumiestä kiipeää vaunuihin.
8	Neljä jousimestä ampuu vaunun ajajaa vasemmalta puolelta.
9	Tiellä on kaatunut puunrunko. Kuljettaja heittää 3d6. Jos heitto ei tuota yhtään kuutosta, osuu vaunujen takapyörä puuhun heilauttaen vaunuja, jolloin kaikkien hahmojen vaara nousee yhdellä.
10	Neljä ratsumiestä ilmestyy metsästä vaunujen vasemmalle puolelle.
11	Kolme ratsumiestä ilmestyy metsästä vaunujen oikealle puolelle.
12	Mahdollisuus oikaista rinnettä alas (ajoiteitto 3d6, 6 onnistuu, onnistuessa kohtaan 15, epäonni vaara -1)
13	Neljä ratsumiestä lähestyy vaunuja oikealta, kiviä vasemmalla puolella mutkassa: Kuljettaja heittää 3d6. Jos hän saa yhdenkin kuutosen, onnistuu vankkuri väistämään kiviä ja samalla kiilaamaan luurankoratsumiehet. Epäonnistuessa kaikkien hahmojen vaara nousee yhdellä.
14	Kaksi jousimestä ampuu vaunun ajajaa molemmilta puolilta.
15	Ratsumiehet seisahtuvat, kun vankkurit syöksyvät kartanon portteista sisään. Ne jäävät odottamaan kartanon ulkopuolelle.



Báthoryn kartano ja rituaali

*Taistelukohtaus, ei vihjeitä.
Lopputaistelu*

Báthoryn kartano on osittain raunioitunut aavemainen rakennus, jonne kukaan tervejärkinen ei suuntaisi. Kaikkien onneksi L.G.D.S:n miehet ovat tunnettuja sekä raudanlujista hermoistaan että tyhmänrohkeudestaan.

Hahmojen päästessä kartanon eteissaliin, hajoaa lattia heidän altaan. Sankarit laskeutuvat useamman metrin pudotuksen jälkeen ilman suurempia vahinkoja kartanon alaiseen avaraan kellaritilaan.

Kellarissa on vettä polviin asti. Pylväissä kiinni olevat soihdut valaisevat kaameaa näkyä: itse Vlad Dracul seisoo kellarin perällä (useamman metrin päässä hahmoista) uhritikari kädessään mesuten loitsusanoja vereen peittyneen hautapaasin päällä. Hautapaaden päällä makaa vielä elossa oleva alaston nuori nainen ja sen juurella lojuvat viiden rituaalin uhreina jo kuolleen nuoren naisen ruumiit.

Draculin suorittama rituaali on käytännössä jo valmis ja kreivitär Báthory on heräämässä henkiin. Hahmot eivät voi enää estää kreivittären paluuta maan päälle, mutta he voivat pelastaa viimeisen neidoista.

Draculin päihittäminen vaatii yhden voima 2 hyökkäyksen välittömästi (Marduk pistoolisankarilla tai Agrippa tulen lahjalla), jonka onnistuessa pimeyden ruhtinas ottaa ennen katoamistaan muutaman askeleen taaksepäin, jättäen uhrikivellä lojuvan neidon eloon.

Jos hahmot jättivät rabbi Loewin henkiin, on hän Draculin jalkojen juuressa pidellen mestarinsa housuista kiinni. Draculan kadottua Loew yrittää suorittaa rituaalin loppuun - mikäli hän onnistuu, menettävät hänet henkiin jättäneet hahmot pisteen kunniaa.

Jos Loew ei ole aikaisemmin esiintynyt tarinassa, kannattaa hänet jättää pois tässäkin vaiheessa.

Ennen kuin hahmot pääsevät toden teolla käsiksi Draculiin, haihtuu hän savuna ilmaan päästään samalla mielipuolisen naurun. Muutamassa hetkessä hautapaasi halkeaa ja sen sisältä kapuaa esiin kammutus, joka ehkä joskus oli Erszébet Báthory: Elefantinkokoinen hämähäkinjalkainen lihamöykky, josta nousee neljä pitkää terävähampaiseen suuhun päätyvää lonkeroa.

Taisteluun osallistuvien Bathoryn kammutuksen ja Ghoul Loewin tiedot löytyvät erilliseltä lomakkeelta. Rabbin mukana aikaisemmin kulkenut Golem ei ole enää maisemissa.

Epilogi

Hahmojen päihitettyä Báthoryn kammutuksen on aivan hiljaista. Sitten kartano alkaa vavista ja kellarin katto alkaa sortua. Päästyään ulos hahmot näkevät auringon nousevan. Kartanon ulkopuolella seisoo liikkumaton luurankoarmeija. Ne eivät liiku edes, kun niitä uhataan. Ehkä niitä ohjannut pahuus on kaikonnut? Mutta mihin?

Kaikki avoimet johtolangat on nyt kerätty kasaan, ja sivistynyttä maailmaa uhannut tuho on onnistuttu torjumaan. On aika palata Ranskaan valmistautumaan uusiin seikkailuihin!



Mukaelma Francisco de Goyan teoksesta *El agarrotado*

Gardepedia

Mitä, missä, milloin?

al-Jazari - 1100-luvun lopussa elänyt arabikeksijä.

Baba Yaga - Slaavilaisten kansantarujen jättimäisellä huhma-reella lentävä paha noita. Asuu valtavilla kananjaloilla liikkuvassa talossa.

Erzsébet (Elisabet) Báthory - useita nuoria naisia surmannut nk. verinen kreivitär. Eli 1560-1614. Lisää sivulla xx

Dracul Vlad Dracul - Wallachian voivodi, Dracula. Tunnetaan myös paholaisena, pimeyden ruhtinaana jne.

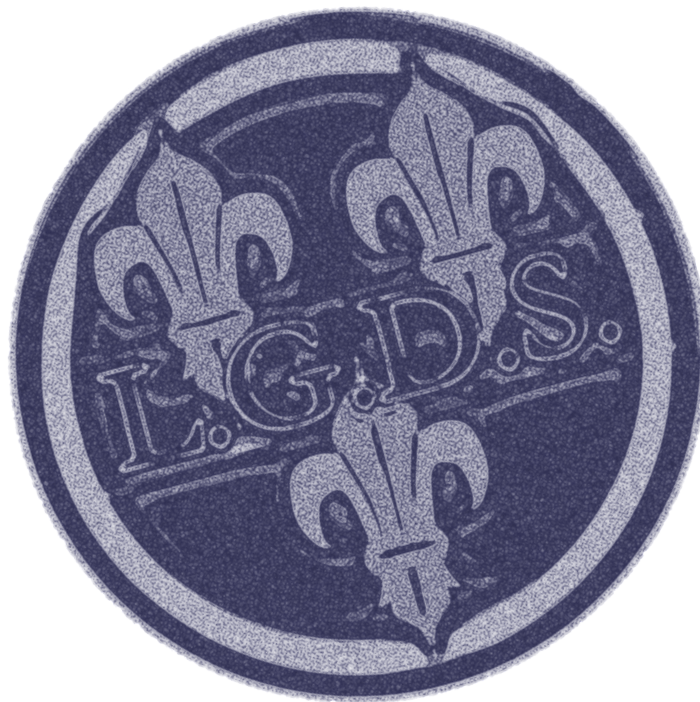
Fafnir kts. Sigurd

Klausenburg eli Cluj - Transilvanian keskuskaupunki

Sigurd - Viikinkitarujen (Eddan) sankari, joka surmasi lohikäärme Fafnirin

Snorri Sturluson - 1200-luvulla elänyt islantilainen historioitsija, joka kirjoitti nuoremman Eddan.

Transilvania - Alue nykyisessä Romaniassa. 1600-luvun lopussa osa Itävaltaa, kun Itävalta ajoi alueelta pois ottomaaniturkkilaiset. Draculan kotipaikka.



© Myrrysmiehet 2010

<http://mekanismi.sange.fi/pmwiki/pmwiki.php/LGDS>

<http://www.myrrysmiehet.fi/pelit/lgds>



L.G.D.S.

Ja kalpean herrasmiehen tapaus

Aurinkokuninkaan noidanmetsästäjät matkustavat Romaniaan tapaamaan kummallisen kalpeaa herrasmiestä. Mitä ihmettä paikkakunnalla tekee savinen mies? Miksi neidon kaulalla on kaksi reikää ja suostuvatko ihmissudet kaksintaisteluun?

Vaaraa, toimintaa ja seikkailuja Jukka Sorsan suunnittelemalla uudella mekaniikalla, joka ei lyttää taisteluita merkityksettömäksi nopan heittelyksi tai puuduttavaksi laskuopin kertauskurssiksi.

Ropecon 2010

Jukka Sorsa ja Ville Takanen



Báthoryn Kammotus

draculan esiin manaama sydänyön hirviö

Lonkero 1 1 1 1 1

Lonkero 1 1 1 1 1

Lonkero 1 1 1 1 1

Lonkero 1 1 1 1 1

Ruho 2 2 2 2 2 2 2 2 2
2 2 2 2 2 2 2 2

Sydän 3 3 3 3

Käyttökelvoton
tai irronnut kokonaan

Lonkero



Isku: Voima 1



(2 noppaa)



Hampaat: Voima 1 ja kammotuksen sydän sekä keskiriiumis paranevat yhden pisteen

Jokainen terävähampaisen suuhun päättyvä lonkero hyökkää erikseen taistelijoiden vaiheessa yrittäen imeä voimaa sankarien verestä!

Jos kammotus menettää lonkeronsa, se alkaa juntaamaan ruhollaan.

Junta



(3 noppaa)



Heijari: kaikki hahmot lähitaisteluetäisyydellä saavat voima 1 osuman



Liiskaus: Voima 2



Jysähdys: kaikki hahmot lähitaisteluetäisyydellä menettävät seuraavan kierroksen toiminnot



Ghouli Loew

Ja golem

Ghouli

Osuma! 1 1 1

Kynnet



(2 noppaa)



Viilto: Voima 1



Kuolonkankeus: Voima 1, ja kohteen kykyheittoihin -2 noppaa seuraavan kierroksen ajan

Jos hahmot eivät yritä vahingoittaa Golemia ennen Loewin peittoamista, lopettaa Golem taistelun Loewin menehtyessä!

Golem

Osuma! 1 1 1 1 1 1 1 1

Kasvot? 3 3 3 Golemin otsaan on kirjoitettu enkeleiden kielellä "Totuus"

Hyökkäys



(3 noppaa)



Käden heilaus: Voima 1



Muserrus: Voima 2



Heitto: Voima 2 ja kohde lentää 5 metriä taaksepäin





L.G.D.S.

Ja kalpean herrasmiehen tapaus

Aurinkokuninkaan noidanmetsästäjät matkustavat Romaniaan tapaamaan kummallisen kalpeaa herrasmiestä. Mitä ihmettä paikkakunnalla tekee savinen mies? Miksi neidon kaulalla on kaksi reikää ja suostuvatko ihmissudet kaksintaisteluun?

Vaaraa, toimintaa ja seikkailuja Jukka Sorsan suunnittelema uudella mekaniikalla, joka ei lyttää taisteluita merkityksettömäksi nopan heittelyksi tai puuduttavaksi laskuopin kertauskurssiksi.

Ropecon 2010

Jukka Sorsa ja Ville Takanen



MYRRYSMEHET



L.G.D.S.

Ja kalpean herrasmiehen tapaus

Aurinkokuninkaan noidanmetsästäjät matkustavat Romaniaan tapaamaan kummallisen kalpeaa herrasmiestä. Mitä ihmettä paikkakunnalla tekee savinen mies? Miksi neidon kaulalla on kaksi reikää ja suostuvatko ihmissudet kaksintaisteluun?

Vaaraa, toimintaa ja seikkailuja Jukka Sorsan suunnittelema uudella mekaniikalla, joka ei lyttää taisteluita merkityksettömäksi nopan heittelyksi tai puuduttavaksi laskuopin kertauskurssiksi.

Ropecon 2010

Jukka Sorsa ja Ville Takanen



MYRRYSMEHET

Takaa-ajo kartanolle

tai tuboon tuomittu taistelu kuolleita vastaan

~~Kuollut jousimes~~



Osuma: Voima 1



(1 noppa)

~~Kuollut hevosp mies~~



Isku: Voima 1



(2 noppaa)



Leikkuri: Voima 1 ja Voima 1

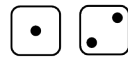
Kaikki Draculan luurankoarmeijan kuolleet sotilaat ovat tavallisia vastustajia ja menehtyvät ensimmäiseen osumaan

Vaunua ajava hahmo voi omalla vuorollaan (taistelijoiden vaiheessa) joko yrittää suorittaa tilannekohtaista ajoheittoa (pelinjohtaja ohjeistaa jos tämä on mahdollista) tai yrittää kiilata kuolleita ratsumiehiä kasaan allaolevan ajoheiton mukaisesti. Kiilatut ratsumiehet menehtyvät välittömästi.

Kiilaus!



Kiilaus! Hahmo onnistuu kiilaamaan kaikki vainun toisella sivustalla olevat vastustajat



(2 noppaa)



Tuplaheijari! Hahmo kiilaa kaikki vainun sivustoille erehtyneet ratsumiehet (molemmilta puolilta)



Strigoi

romanialainen pitkäkyntinen vampyyri

#1 - Ensimmäinen

Osuma!

Pää irti!

#2 - Toinen

Osuma!

Pää irti!

Hyökkäys



Hampaat: Voima 1



(3 noppaa)



Kuoleman suudelma: Voima 2



Lumous: yksi hahmoista hyökkää toisen hahmon kimppuun.

Strigoit ovat romanialaisia punatukkaisia ja pitkäkyntisiä noituuden henkiin herättämiä epäkuolleita. Olentojen saapuessa, niiden kädet ovat vielä valtavat lepakonsiivet, joista on enemmän haittaa kuin hyötyä taistelussa. Jos Strigoita ei saada päihitettyä ensimmäisen kahden kierroksen aikana, ehtivät ne muuttaa siipensä takaisin käsiksi ja saavat alla olevan lisähyökkäyksen:

Tikari



(2 noppaa)



Viihto: Voima 1



Pisto: Voima 2





L.G.D.S.

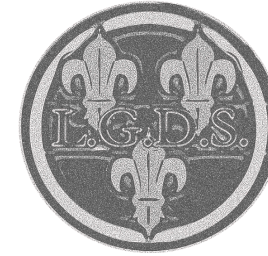
Ja kalpean herrasmiehen tapaus

Aurinkokuninkaan noidanmetsästäjät matkustavat Romaniaan tapaamaan kummallisen kalpeaa herrasmiestä. Mitä ihmettä paikkakunnalla tekee savinen mies? Miksi neidon kaulalla on kaksi reikää ja suostuvatko ihmisudet kaksintaisteluun?

Vaaraa, toimintaa ja seikkailuja Jukka Sorsan suunnittelemalla uudella mekaniikalla, joka ei lyttää taisteluita merkityksettömäksi nopan heittelyksi tai puuduttavaksi laskuopin kertauskurssiksi.

Ropecon 2010

Jukka Sorsa ja Ville Takanen



L.G.D.S.

Ja kalpean herrasmiehen tapaus

Aurinkokuninkaan noidanmetsästäjät matkustavat Romaniaan tapaamaan kummallisen kalpeaa herrasmiestä. Mitä ihmettä paikkakunnalla tekee savinen mies? Miksi neidon kaulalla on kaksi reikää ja suostuvatko ihmisudet kaksintaisteluun?

Vaaraa, toimintaa ja seikkailuja Jukka Sorsan suunnittelemalla uudella mekaniikalla, joka ei lyttää taisteluita merkityksettömäksi nopan heittelyksi tai puuduttavaksi laskuopin kertauskurssiksi.

Ropecon 2010

Jukka Sorsa ja Ville Takanen

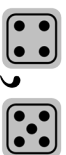
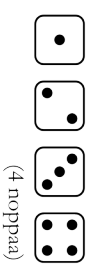


Stephane

Toursin miekkamestari

Miekan raidot

Taistelujoiden vaihe



Normaali lyönti
Voima 1



Voimalyönti
Voima 2



Tuplaisku
Voima 1 kahden eri kohteeseen



Täydellinen torjunta-asento
Stephanen viereiset viholliset
menettävät ensimmäisen
hyökkäyksensä tällä vuorolla



Vastaisku
Stephanen valitseman vastustaja
hyökkää itsensä kimppuun tällä
vuorolla



Miekkamyrsky
Viisi hyökkäystä vapaavalmistaan
kohteisiin



Voima 1 (x5)

"Baba Yaga nauratti: häntä uhkaavalla miehellä oli

kädessään hammasrikkoa muistuttava miekka - ennen noidannetsästäjillä oli sentään kunnan miekkoja ja kirveitä.

Saataan kuusi kivuliasta pistohavaa häntä ei enää naurattanut. Ehkei ollutkaan niin hyvä ajatus uhmata

Aurinkokuninkaan valtaa? Baba Yaga päätti palata saman tien"

Tyyli:

Mustaan musketööriasuun pukeutunut tyylikäs herrasmies kantaa mukanaan kahta pistomiekkaa

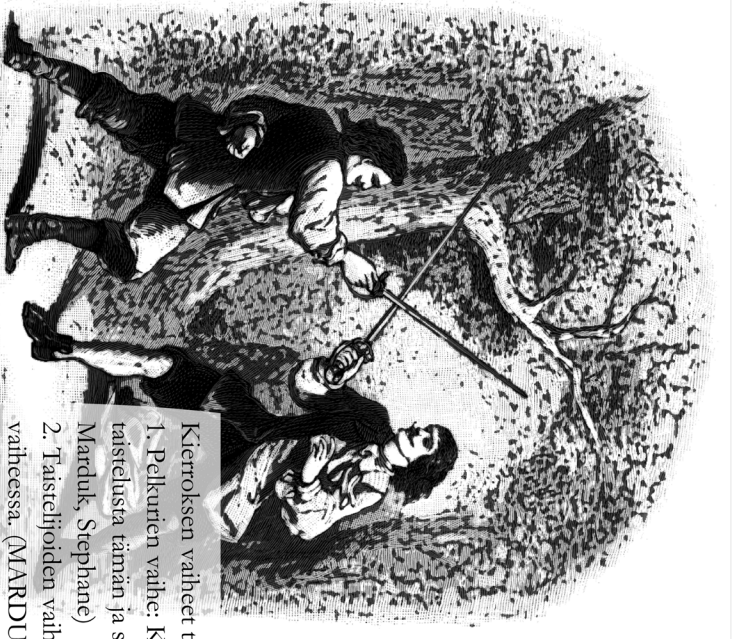
Motivaatio:

Stephane on noidannetsästäjä henkeen ja vereen. I.G.D.S:n riveissä hän pääsee hävittämään pahuuden maan päältä!

Kunnia

6

Vaara:



Kierröksen vaiheet taistelussa:

1. Pelkurien vaihe: Kunnattomat pelkurit vetäytyvät taistelusta tänään ja seuraavan vuoron ajaksi (Agrippa, Marduk, Stephane)
2. Taistelujoiden vaihe: Lähtäisestelijat toimivat tässä vaiheessa. (MARDUK, Stephane)
3. Musketöörien vaihe: Ampujat toimivat tässä vaiheessa (MARDUK)
4. Loitujoiden vaihe: kaikki loitsijat toimivat tässä vaiheessa (Agrippa)



Iähde mukaelmalle Alexandre Dumasin

THE CONSPIRATORS, (PETER FENELON COLLIER 1893)

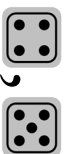
kuvan tekijä tuntematon

MARDUK

al-Jazairin mekaaninen mies

Mekaaninen mies

Taistelijoiden vaihe



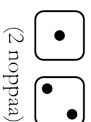
Suoral
Voima 2



Koukku!
Voima 3



Kierrepotku!
Voima 1 kolmeen kohteeseen



(2 nopparia)

Muut al-Jazarin automaattit kävivät vesivoimalla...
Oliko ohjauslevyn numeroissa sirten jorain magiaa? Sitä ei keksijä itseään osannut kertoa mekaaniselle miehelle. Al-Jazair kuoli jo lähes 500 vuotta sitten. Sen jälkeen "automaaton" on etsinyt paikkaansa maailmassa vailla selitystä olemassaololleen.

Tyyli:

Sininen pitkä kaapu, hopeiset hienosti nivelletyt kädet ja messinkinen kasvonaamio. Musketti selässä ja lukematonta pistooleja vaatteiden kätöksissä.

Motivaatio:

"Automaaton" pohitti sielun olemusta, tutkii filosofiaa ja etsii hyvää kaikkialta. Hän on oikeuden ja hyvyyden nimissä luvannut taistella L.G.D.S:n riveissä Aurinkokuninkaan kuolemaan asti. Tosin olisi epärehellistä väittää että järjestön hallussa olevat kirjoitukset olisivat mekaaniselle miehelle täysin merkityksetön syy kuulla L.G.D.S:iin.

Kunnia

3

Vaara:



Kierroksen vaiheet taistelussa:

1. Pelkuri vaihe: Kunniaattomat pelkurit vetäytyvät taistelusta tämän ja seuraavan vuoron ajaksi (Agrippa, Marduk, Stephane)
2. Taistelijoiden vaihe: Lähiatasteijat toimivat tässä vaiheessa. (MARDUK, Stephane)
3. Musketöörien vaihe: Ampujat toimivat tässä vaiheessa (MARDUK)
4. Loihittajoiden vaihe: kaikki loitsijat toimivat tässä vaiheessa (Agrippa)



Pistoლისankari

Musketöörien vaihe



Osuma
Voima 1



Napakymppi!
Voima 2



Savukranaatti. Vähentää yhteensä kolme vaarapistettä kohteuksessa mukana olevilta hahmoilta.



Tappolaukaus. Tappaa yhden vihollisen välittömästi. Jos pistoლისankariheitoissa oli yli 3 nopparia, vaaditaan stuntiin yksi ylimääräinen tulos 6.



Ylikierroksial MARDUK saa välittömästi vaarapisteen ja suorittaa uuden



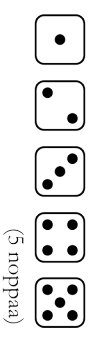
Mekaaninen mies -hyökkäyksen **kolmella nopalla**

Agrippa von Hoffenheim

Salaisen tulen kantaja

Tulen lahja

Loitsijoiden vaihe



Tulen voimistaminen. Muuttaa minkä tahansa liekin roihuksi



Pyrokinesia. Agrippa voi siirtää liekkejä. Jos saaravilla on takkatuli, nuotio tai muu roihu (kuren stuntilla voimistettu kynttilä) voi roihua avulla tehdä yhden Voima 1 hyökkäyksen jokaista pyrokinesia-stuntin käyttöä kohden.

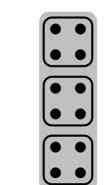
Roihut liikkuvat juoksevaa ihmistä hitaammiin.



Tulen monistaminen. Jakaa yhden roihun kolmeksi roihuksi.



Räjähdys! Yksi paikallaolevista roihuista räjähtää lohikäärmeen liekin kuunuudella.

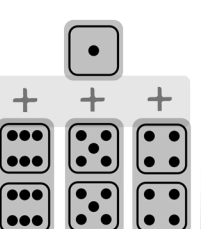


Roihu tuhoutuu, mutta aiheuttaa yhden voima 3 osuman.



Tulimyrsky! Agrippa kasvattaa yhdestä liekistä valtavan tulimyrskyn. Kaikki myrskyn alle jäävät vastustajat saavat heti yhden voima 3 osuman. Seuraavan loitsijoiden vaiheen aluksi kaikki myrskyn alla olevat vastustajat saavat yhden voima 2 osuman. Myrsky jatkuu vielä kolmannen vuoron loitsijoiden vaiheeseen, jonka aluksi kaikki myrskyn alla olevat vastustajat saavat voima 1 osuman.

Tulimyrsky ei vahingoita Agrippaa, mutta tuottaa toisille kaikki kolme loitsijoiden vaihetta myrskyssä viettäenille hahmoille vaarapisteen



Raivo. Saa yhden vihollisen jokaista stunttiin käyrettyä tuplata (44, 55 tai 66) kohden hyökkäämään lähimmän vihollisen kimppuun.

Snorri Sturlusonin päiväkirja oli oikeassa! Sigurdin haudasta todella löytyi vielä ruukullinen Fafnirin verta. Islantilaiset oppaat vetäytyivät kammiosta saksalaismiehen aloittaessa lausunsaan loitsusanoja. Verta ei riittänyt enää tekemään häntä haavoittumattomaksi, mutta lohikäärmeen tulen salaisuuden hän saisi.

Tyylit:

140-vuotias, eikä näytä päivääkään nuoremmalta. Erittäin harva valkoinen parta ja tulenpunainen kaapu

Motivaatio:

Viisaisten ja voimakkaiden tehtävänä on opastaa kansan syviä tunteja. **L.G.D.S.** on ihmiskunnan etuvaristo sydämyön petoja vastaan.

Kunnia

5

Vaara:

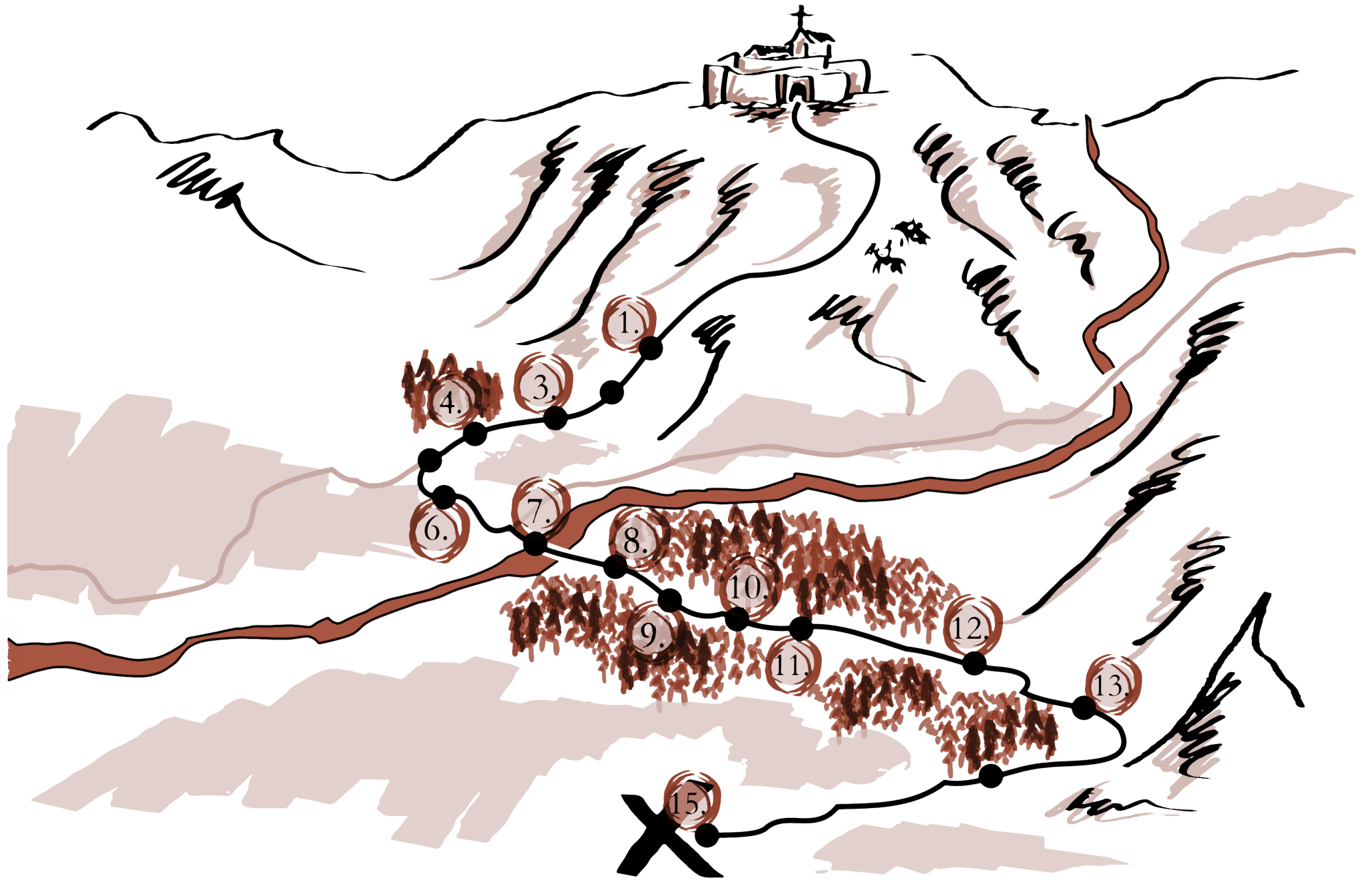


Kierroksen vaiheet taistelussa:

1. Pelkurien vaihe: Kunniaattomat pelkurit vetäytyvät taistelusta tämän ja seuraavan vuoron ajaksi (Agrippa, Marduk, Stephane)
2. Taistelijoiden vaihe: Lähi-taistelijat toimivat tässä vaiheessa. (MARDUK, Stephane)
3. Musketöörien vaihe: Ampujat toimivat tässä vaiheessa (MARDUK)
4. Loihitijoiden vaihe: kaikki loitsijat toimivat tässä vaiheessa (Agrippa)



Fafnir (Mukaelma Arthur Rackhamin teoksesta)





L.G.D.S.

Ja kalpean herrasmiehen tapaus

Aurinkokinukaan noidanmetsästäjät matkustavat Romaniaan tapaamaan kummallisen kalpeaa herrasmiestä. Mitä ihmettä paikkakunnalla tekee savinen mies? Miksi neidon kaulalla on kaksi reikää ja suostuvatko ihmissudet kaksintaisteluun?

Vaaraa, toimintaa ja seikkailuja Jukka Sorsan suunnittelemalla uudella mekaniikalla, joka ei lyttää taisteluita merkityksettömäksi nopan heittelyksi tai puuduttavaksi laskuopin kertauskurssiksi.

Ropecon 2010

Jukka Sorsa ja Ville Takanen

