

Yksisarvis – pöytäroolipeli

Pelinjohtaja + 4

Tausta (ei pakollista tietoa pelaajille):

Kaikkihan tietävät, että Yksisarviset ovat avaruudessa planeettojen välillä kulkevia valolentoja, joiden tärkeimpänä tehtävänä on ylläpitää Universumin tasapainoa. Yksisarvisen johtaja on melko lähiaikoina löydetty kultainen alikorni, eli yksisarvinen jolla on pegasoksen siivet. Alikorneja ei tiettävästi koskaan aikaisemmin ollut olemassa. Hallitsijan lisäksi Yksisarvisia johtavat Yksisarvisten Suuri ja Mahtava Kullanharjainen Helmenhohtoinen Hopeakavioinen Ylväs Neuvosto, johon kuuluu kuusi yksisarvista. Yksisarvisia lähetetään erilaisiin tehtäviin ympäri Universumia, vaikkakin planeetta Maa on näistä jostain syystä yleisin. Tämäkin on Suuri Mysteeri.

Yksisarvisten taikuuden voimalähteenä ovat Voimakristallit, joita silloin tällöin katoaa johonkin päin Universumia, lähinnä siksi että niitä lainataan sinne ja tänne melko holtittomasti. Yleensä Voimakristallien perään lähetetään sekalainen joukkio Yksisarvisia, tehtävät onnistuvat hyvin tai sitten eivät. Riippuu täysin näistä yksilöistä. Yksisarviset pystyvät tuntemaan Voimakristallin läheisyyden pienenä tärinänä kavioissaan, mikä vahvistuu lähestyessä Voimakristallia. Yksisarvisten taikuus on myöskin oikukasta ja sekavaa, joskus se toimii ja joskus ei. Ken tietää.

Tarvikkeet:

Nopat: D6, D8, D10, D12, D20

paperia

kyniä

Säännöt:

Kullakin pelaajalla on neljä ”tokenia” hahmolomakkeessaan. Kukin pelaaja voi käyttää yhden (1) tokenin kerrallaan lisäten peliin jonkin asian, esineen, elementin kerrallaan. Esimerkiksi kuvailemalla tilaa, kertoen että siellä on kulhollinen hedelmiä tai muuta vastaavaa. Kunkin pelimerkin voi käyttää vain kerran ja pelinjohtaja tarkistaa, että rasti tulee ruutuun.

Noppaa heitetään kun pelinjohtaja sanoo niin. Tarkoitus ei ole heittää noppaa koko ajan, ainoastaan tilanteissa missä hahmo yrittää jotain vaikeaa. Mikäli hahmo on kömpelö, mutta pelaaja sanoo sen hyppäävän korkean aidan yli, voi pelaajaa pyytää heittämään noppaa (D12).

Mitä paremmin pelaaja osaa kuvailla tekemänsä, sen helpommalla pelinjohtaja voi hänet päästää etenemään. **Mitä paremmin pelaaja kuvailee tilannetta, sen vähemmän merkitystä nopalla on.**

Lisäpisteitä saa ratkaisuksista, jotka liittyvät Ropeconin teemaan eli **elämään ja yhteisöön.**

Viimeinen ja tärkein sääntö: **Pelinjohtaja on aina oikeassa.**

Hahmonluonti:

Jokainen pelaaja saa lyhyen hahmolomakkeen, jonka täyttämiseen on aikaa maksimissaan 10 minuuttia. Tärkeimmät asiat ovat yksisarvisen nimi, summittainen luonne sekä lyhyt kuvaus ulkonäöstä. Nippelitietoutta -kohtaan voi kirjoittaa lauman jäsenten nimet sekä muistiinpanoja pelin edetessä.

1 Hahmon nimi

Yksisarviselle voi keksiä nimen itse, tai käyttäen nimigeneraattoria joka löytyy ohjeiden lopusta.

2 Hahmon luonne

Pelaajat heittävät D6 noppaa merkiten janalle kalliustuuko yksisarvisen luonne vasemmalle (1) vai oikealle (6). Tämän voi halutessaan myös tehdä ilman noppaa.

3 Hahmon ulkonäkö

Nimen ja luonteen pohjalta pikainen kuvaus hahmon ulkonäöstä, yksisarvisen väri ja erikoiseffektit, mikäli pelaaja keksii nopeassa aikataulussa.

4 Nippelitietoutta

Mikäli aikaa jää pelaaja voi pohtia omalle yksisarviselleen enemmän taustaa sekä kuvailla hahmoa yksityiskohtaisemmin. Myös ryhmän jäsenten nimet kannattaa kirjoittaa ylös.

Pelinjohtajan tulee huolehtia että hahmot saadaan tehtyä lyhyessä ajassa! Hahmoille voi keksiä tavaroita ja ominaisuuksia pelin edetessä, mikäli se ei jarruta peliä liiaksi.

Pelinjohtajan ohjeita...

Pelinjohtajan tehtävänä on kuvailla ympäristöä ja improvisoida sitä mukaan, kun pelaajat päättävät tehdä päinvastoin kun on suunniteltu. Pelinjohtaja voi heittää encounterit pelaajien eteen muuallakin, kun skenaariossa kerrotuissa tilanteissa. Pääasia on, että Pelaajat kokevat onnistumisen tunteen. Tehtävästä ei tule tehdä liian helppoa, mutta ei myöskään älyttömän vaikeaa - yksisarvisroolipeli on humoristinen peli, jossa voi irrotella ja revitellä hieman.

On erittäin toivottavaa että pelinjohtaja kannustaa pelaajia keksimään entistä hullumpia ideoita ja ajatuksia sekä käyttämään pelimerkkejä vaikuttaakseen pelin kulkuun pienellä tapaa.

Yksisarvisroolipeli, Voimakristallia etsimässä...:

Yksisarvisten Suuri ja Mahtava Kullanharjainen Helmenhohtoinen Hopeakaviainen Ylväs Neuvosto on koonnut joukon yksisarvisia tärkeälle tehtävälle. Yksi Suurista Voimakristalleista (jälleen) on teillä tietymättömillä, se on lainattu erääseen kaukaiseen maailmaan vahvistamaan yhden kansan magiaa. Joukko yksisarvisia lähetetään nyt palauttamaan tuo kristalli sillä laina-aika on umpeutunut jo aikoja sitten. Yksisarviset (laumaeläimiä kun ovat) ottavat tehtävän vastaan iloiten, he eivät ole aikaisemmin päässeet tällaiselle tehtävälle. Itse asiassa, koko joukko on toisilleen tuntemattomia, mutta matkalla ehtii tutustua, eikö niin? Heidän lähetetään tähtien väliseen tilaan ja he liitävät avaruuden halki kohti litteää maailmaa, jonka reunoilta vesiputoukset valuvat avaruuteen.

He laskeutuvat pieneen metsikköön kukkulan juurelle. On kerrottu, että kansa joka lainasi Voimakristallin asuu kukkulan juurella. Yksisarviset voivat tuntea kavioidensa, että Voimakristalli on tässä maailmassa, sen värähtely tuntuu heikkona.

Joukkio voi kulkea kohti kukkulaa, josta tapaavat joukon pieniä sinisiä menninkäismiehiä korjailemassa asumuksiaan, jotka on kaiverrettu kantoihin ja kukkulan juureen. Paikalla on selkeästi taisteltu, siellä täällä kytee kantoja sekä osa puista on poltettu maan tasalle. Pelaajien tehtävä on selvittää, mitä Voimakristallille on tapahtunut ja missä se sijaitsee.

Keskustelemalla menninkäismiesten kanssa heille selviää, että Voimakristalli on varastettu Velhon toimesta ja viety kukkulan yli länteen.

Pelaajat lähtevät (toivottavasti) etsimään Voimakristallia. Metsässä on paljon tuoksuja, puita, pensaita eikä juurikaan Yksisarvisen mentäviä polkuja. Sekä ötököitä. Vähän matkaa kuljettuaan vastaan tulee pieni lähde ja yksisarviset tupsahtavat keskelle jonkinmoista taistelua.

Ympäriinsä juoksentelee pieniä, menninkäisestä hieman isompia vihreitä olentoja, joilla on pitkä punainen tukka ja sammakkomainen naama. Iho on vihreä, ja olennoilla on räpylämäiset jalat ja kädet. [Tarkka yksisarvinen voi kuulla hentoa kilinää olentojen vatsasta kun sellainen juoksee ohi läheltä]. Näitä olentoja jahtaa kaksi suurempaa, susimaista olentoa joilla on terävät hampaat ja kynnet. Voimakristallin värähtely tuntuu nyt kavioissa, mutta heikkona.

Tässä vaiheessa pelaajat voivat koittaa juosta karkuun [jolloin susiolennot huomaavat heidät ja koittavat hyökätä kimppuun] tai taistella olentoja vastaan. Pelaajat voivat yrittää käyttää jotain tavaroita mitä heidän hahmoillaan on mukana [muistaen, että kyseessä on yksisarvisia eli miekan heiluttelu ei välttämättä onnistu] tai muulla tavoin koittaa säikäyttää susiolennot pois. Mitä paremmin pelaaja osaa kuvailla tilannetta, sen helpommalla pelinjohtaja voi pelaajat päästää. Tarkoitus ei ole tappaa yksisarvisia!

Olennoista voi päästä eroon esimerkiksi juoksemalla päin ja työntämällä vasten puuta, puremalla, potkimalla, säikäyttämällä, huutamalla, niiden kanssa voi yrittää keskustella, ne ymmärtävät puhetta ja osaavat tuottaa sitä itsekin, mutta eivät luovuta helpolla pelkästään puhumalla.

Mikäli joku puhuu susiolennon kanssa, hän saattaa saada selville että pienet sammakkomaiset olennot ovat nimeltään CHAKALAKKOJA, ja jos niiden hiuksia silittää paranee kaikki haavat ja niiden vatsoissa on hopeakolikoita. Riippuen siitä miten hyvin pelaajat hoitavat tilanteen, he saattavat saada parannusta silittämällä chakalakkojen hiuksia tai neuvoja tulevaan.

Maasto alkaa kohota ylöspäin, maaperä muuttuu hiekkaiseksi ja kiviseksi sen kohotessa. Kukkulaa peittää korkea heinikko ja puusto käy harvemmaksi. Kitukasvuisia lehtipuita kunnes pelkkää heinikkoa. Ilma käy kuumaksi ja painostavaksi. [Ukkosen/sateen tuntua ilmassa] Voimakristallin värähtely alkaa tuntua kavioissa voimakkaammin.

Kukkulan päältä näkee ympäristöön - yksisarviset näkevät metsää, peltoa ja kaukana lännessä kaupungin. Voimakristallin värähtely tuntuu tulevan kaupungin suunnasta.

Pelaajat saapuvat pellolle, jonka yli täytyy kulkea kohti kaupunkia.

[Vaihtoehtoinen lisä encounter, mikäli aikaa on;

Keskellä peltoa he kohtaavat **Variksenpelättimen** jolla on ongelma - se on hyvin yksinäinen ja kaipaa seuraa. Pelaajat voivat keskenään pohtia auttavatko Variksenpelätintä jotenkin vai eivät.]

Pellon ja kaupungin välissä Voimakristallin värähtely tuntuu entistä voimakkaampana. Eteen ilmestyy talo, joka muistuttaa tilkkutäkkiä - erilaisista materiaaleista ja eri tyylejä yhdistelty Velhon talo.

Mikäli pelaajat päättävät mennä sisään, voi kuvailla kapeita käytäviä, mihin yksisarviset juuri ja juuri mahtuvat kulkemaan.

Pelaajat löytävät Velhon hattu päässään joko talon korkeimmasta tornista, tai talon takana olevasta puutarhasta riippuen mitä päättävät tehdä. Velholla on parta, pitkä sauva jonka päässä on epämääräisen värinen kivi päässä sekä Hattu.

Pelaajien tehtävä on selvittää miksi Velho on vienyt Voimakristallin ja missä se on.

Velho voi provosoituna hyökätä yksisarvisia vastaan. Mikäli pelaajat keskustelevat velhon kanssa

heille selviää, että velho on aina kadehtinut pieniä sinisiä menninkäisiä ja muita laumoissa eläviä olentoja, sillä asuu itse yksin suuressa talossa. Velho on aina halunnut olla yksisarvinen ja ajatteli, että Voimakristallin avulla voisi muuttua yksisarviseksi.

Pelaajien täytyy keksiä ratkaisu velhon ongelmaan, vain mielikuvitus on rajana! Velho voi hyvinkin muuttua yksisarviseksi, paljastaa Voimakristallin [joka on hänen hatussaan piilossa kultaisen kävyn muodossa] ja palata Yksisarvisten maailmaan pelaajien kanssa.

Nimigeneraattori:

1. Heitä D6 ja valitse

Markiisi(tar)	1	Herttua(tar)
Uskomaton	2	Ihmeellinen
Tohtori	3	Professori
Galaktinen	4	Bombastinen
DJ	5	MC
Iki-ihana	6	Yltiö-överi

3. Heitä D12:

1	kavio	7	pylly
2	harja	8	silmä
3	sielu	9	mieli
4	laulu	10	kimalle
5	varsa	11	kylpy
6	lempi	12	turpa

5. Heitä D8:

1	Omenainen	5	Hunajainen
---	-----------	---	------------

2	Hentoinen	6	Siniverinen
3	Reipas	7	Kimalainen
4	Monenkirjavainen	8	Kaukokatse

2. Heitä D20

1	Silkki	11	Ukkos
2	Röyhö	12	Hattara
3	Hopea	13	Kulta
4	Kristalli	14	Tähti
5	Kuun	15	Tuli
6	Pilvi	16	Vahto
7	Villi	17	Sähkö
8	Suklaa	18	Laser
9	Teräs	19	Vanukas
10	Pitsi	20	Mansikka

4. Heitä D10:

1	Aamunkoitto	6	Filigraani
2	Illtarusko	7	Ruusuntuoksu

3	Yötaivas	8	Karkkipäivä
4	Narsissi	9	Serpentiini
5	Hurmio	10	Gammapurske

Yhdistä nimi yhdeksi pitkäksi pötköksi

Hahmolomake

Nimi: _____

Lyhyt kuvaus ulkonäöstä: _____

Merkitse janalle 1-6 luonteenpiirteet, voit käyttää apuna D6 noppaa. Vasemmalla on 1, oikealla 6. Esimerkiksi todella toiminnallinen yksisarvinen, merkitse ensimmäiseen ruutuun ja niin edelleen.

	1	2	3	4	5	6	
Toiminnallinen							Rauhallinen
Tunteikas							Looginen
Laumaeläin							Oman tiensä kulkija
Unelmoiva							Kaviot maassa -tyyppi
Vakava							Leikkisä

TOKENIY; (rasti ruutuun kun yksi on käytetty)

[] [] [] []

Nippelitietoutta: