

Ystäväni, pelinjohtajani (3-5 pelaajaa + PJ)

Tarina kuolemasta, menetyksestä ja sanomatta jääneistä asioista

Skenaario ei vaadi täysi-ikäisyyttä, mutta ei sovellu sen käsittelemien teemojen takia lapsille.

Skenaario toimii parhaiten 4-5 pelaajalla.

Pelaajahahmot ovat roolipelaajia, joiden pitkäaikainen pelinjohtaja Hanski on kuolemassa. Hänellä on aivoihin levinnyt syöpä, joka on edennyt nopeasti. Hanski on taantunut niin, että hänet tavoittaa enää vain vanhojen roolipelien kautta.

Vanha peliporukka päättää kokoontua vielä kerran hyvästelläkseen Hanskin. Jokaisella on hänelle jotakin henkilökohtaista kerrottavaa, mikä täytyy pystyä sanomaan Hanskin vetämän luolastoskenaarion kautta. Jotakin mikä jäi sanomatta silloin kun olisi pitänyt, aikaa sitten.

Hahmonluonti

Pelinjohtaja saa päättää Hanskin iän, ulkonäön, sukupuolen ja niin edelleen.

Pelaajilla on kaksi hahmoa, heidän roolipelaajaminänsä ja Hanskin pelissä pelattava hahmo. Hanskin ystävät ovat tunteneet hänet yli viisitoista vuotta, eivätkä ole pitäneet jatkuvaa yhteyttä. Hahmot luodaan lyhyesti heittämällä 10-sivuisella nopalla kerran kustakin taulukosta. Pelaajat saavat rakentaa loput hahmojensa tarinasta itse.

Hanskin roolipelikaverit

Heitto	Lempinimi	Suhde Hanskiin	Tavoite
1	Pertsas	Hanskin ex	Anteeksianto petokselle
2	Jane	Kämpis	Anteeksipyyntö petoksesta
3	PeeTee	Hanskin sisarus	Rakkaudentunnustus
4	Hilda	Koulukaveri	Tunnustus pahasta teosta
5	Rolle	Työkaveri	Lupaus huolehtia läheisistä
6	Paukku	Lapsuudenystävä	Kiitos lapsuuden teoista
7	Hämppi	Naapuri	Kiitos pienistä palveluksista
8	Elvis	Vanhempi	Kiitos avusta vaikeina hetkinä
9	Tarzan	Lapsi	Anteeksianto välirikolle
10	Jellona	Puoliso	Anteeksipyyntö välirikosta

Hanskin pelissä pelattavat hahmot ovat vuosien saatolta, eri kampanjoista olevia. Kukin on tuonut mukanaan sen vanhan, rakkaimman hahmonsa minkä sattui löytämään arkistoistaan peliä varten. Hanski ei tunnu siitä piittaavan.

Hahmot Hanskin peleistä

Heitto	Hahmon nimi	Hahmoluokka	Sankariteko menneestä
1	Partaheppu	Avaruuspappi	Voitti demonin runokilpailussa
2	Hopeakorva	Metsäneito	Vei pääpahan taikasormuksen
3	Xa'Xo'Xartk	Laserninja	Poltti majatalon humalassa
4	Ylägorn	Pimeyden arkkivelho	Kaatoi koko internetin
5	Jack Jackson	Kääpiöjäärä	Söi maailman suurimman pitsan
6	Marilyn Morgoth	Haltianössö	Kuoli seitsemän kertaa
7	Eveningstar	Kyborgiritari	Kesytti taikakissan
8	Firestarter	Rokkistara	Tukki ulottuvuusrepeämän
9	Mustamiekka	Teinivampyyri	Huijasi jumalia korttipelissä
10	Kahjo-Max	Varjorosvo	Ryhtyi kuninkaaksi

Pelin kuljetus & säännöt

Kerro pelaajille lyhyt aloituskuvaus ja laita heidät luomaan hahmonsia. Hahmolomakkeiksi riittävät paperilaput johon kirjoittaa tiedot. Nimilaput voivat olla hyödyllisiä, jos jaksatte askarrella niitä. Hahmonluonnin ei pitäisi viedä kuin viitisen minuuttia.

Sairaalahuoneen tapahtumissa ei ole sääntöjä.

Hanskin pelin sisällä kussakin kohtauksessa pelaajat kuvailevat mitä tekevät ja heittävät kymmensivuista noppaa. Mitä suurempi luku, sitä parempi tulos Hanskin pelissä – mitä pienempi sitä pahempi epäonnistuminen. Jos heittoon saa punottua mukaan pelihahmon erikoiskyvyn ja/tai mahtiteon, tulokseen lisätään +1 tai +2.

Pelaajien varsinainen tarkoitus on pystyä ilmaisemaan Hanskin pelin kohtausten kautta oma tavoitteensa, mitä epäonnistumiset eivät estä. Sanomanhan voi kutoa esimerkiksi osaksi hahmon dramaattista kuolemaa! **Vain yksi pelaaja heittää per kohtausta** – tämän pelaajan hahmo johtaa kohtausta sen pääosassa. Käytännössä noppaa heittävä pelaaja ja enintään yksi toinen voi saada läpi viestinsä per kohtausta, jos heittävä pelaaja tuo toisen hahmon tiukasti mukaan. Kukin pelaaja saa heittää noppaa kerran. Jos pelaajia on vähemmän kuin viisi, ensimmäisen heittokierroksen jälkeen arvotaan ketkä saavat heittää toisen kerran. Arvonta tapahtuu niin että kaikki heittävät noppaa kerran ja suurimmat luvut voittavat.

Kussakin Hanskin pelissä olevassa kohtauksessa pelaajat kertovat ensin mitä tekevät, tämän jälkeen aktiivinen pelaaja heittää tuloksen, pelinjohtaja kertoo miten hyvin pelaajahahmot onnistuvat ja tämän jälkeen aktiivinen pelaaja sulkee näytöksen kertomalla miten tarkalleen meni. Tilaisuus viestien välittämiseen on aktiivisella pelaajalla, sekä mahdollisesti toisella pelaajalla jos se kohtaukseen hyvin sopii.

Kullekin kohtaukselle on varattu aikaa 5-10 minuuttia. Jos peliaika loppuu, vierailuaika sairaalassa on lopussa ja sairaanhoitaja tulee ajamaan pelaajat pois.

Pelin aikana myös pelinjohtajalla on kaksoisrooli; olet paitsi pelinjohtaja myös Hanskin pelaaja. Tämä lienee vaikein osa skenaariota. Pelin aikana Hanski reagoi vain Hanskin pelissä tapahtuviin asioihin. Tämä tarkoittaa ettei Hanski kuule tai reagoi muihin kuin pelitapahtumiin, eikä välitä ystäviensä välisistä off-game keskusteluista.

Pelaajien tavoite on pystyä kertomaan Hanskille luolaskenaarion kautta se viesti, mikä heidän roolipelaajaminällään on kannettavanaan. Itse luolastoskenaarion pelaaminen on vain välinen näiden viestien välittämiseksi. Suurin haaste on siis selvittää pelissä eteenpäin tavalla, joka tekee mahdolliseksi ilmaista mitä Hanskille tahdotaan kertoa. **Tee tämä selväksi pelaajille heti pelin alussa.**

Jos pelaajahahmo epäonnistuu tässä tavoitteessa, toista mahdollisuutta ei enää tule! Sanat jäävät ainaisiksi sanomatta...

Kohtaus I: Hoitokoti

Huone on valkoinen ja kalsea. Hanskin sängyn viereisellä pöydällä on iso pino roolipelikirjoja, seinälle vastapäätä on kiinnitetty Star Wars -juliste. Ilma on tunkkaista ja katossa on kosteusvahinko. Hanskin näkeminen on hahmoille järkytys; hän on kuihtunut luurangoksi jota peittää roikkuva, löysä nahka.

Tässä vaiheessa hahmojen on hyvä esitellä itsensä toisilleen - kaikki tuntevat toisensa vuosien takaa. He voivat ehkä käydä pienen hetken small talkia.

Hanski ei reagoi vierailijoiden saapumiseen ja tuijottaa jonnekin kauas – mutta kuullessaan yhden vanhan pelihahmon nimen hän ponnistautuu vaivalloisesti istumaan vuoteelle. Tärisevät kädet rapistelevat ryppyisiä ruutupapereita ja vetävät esiin ikivanhoja muistiinpanoja. Jostakin kirjojen seasta ilmestyy kolhiintunut pelinjohtajan näkösuoja, jonka hän pystyttää touhukkaasti muistiinpanojensa ympärille. Tippapullo kilahtelee liikkeiden mukana, kun nopat pyörähtävät näkösuojan takana. On aika pelata yhdessä viimeisen kerran.

Kohtaus II: Örkit ja piirakka

Peli alkaa kuin sitä olisi pelattu jonkin aikaa, suoraan keskeltä seikkailua.

Luolaston syvyyksistä kuuluu suuriäänistä riitelyä. Käytävän päästä avautuu luola, johon on katettu kymmenmetrinen pitopöytä. Pöytä on täynnä juhla-aterian rippeitä ja pöydän alla nukkuu kaksi tusinaa ruokakoomaista örkkiä. Kolme örkkiä on yhä pystyssä, kerääntyneinä pöydän päähän. Ilmeisesti yksi ruokalaji on yhä korkeammalla – valtavankokoinen haltiapiirakka odottaa syömistä. Örkit kinastelevat siitä kuka heistä saa jakaa piirakkapalat niin että se jakaantuu tasaisesti.

Seikkailijoiden täytyy keksiä miten päästä läpi huoneesta, mieluiten herättämättä ruokakoomaisia örkkejä.

Ratkaisutapoja voisi olla esimerkiksi hiippailu, hereillä olevien ärkkien hiljainen surmaaminen ja/tai nukkujien murhaaminen. Epäonnistuminen tarkoittaa että hahmoja jahtaa örkkijoukko muissa kohtauksissa tai joku kuolee.

Kohtaus III: Kolme ovea

Luolasto johtaa huoneeseen, missä on kolme ovea. Yksi ovista on kultainen, yksi hopeinen ja yksi tehty pääkalloista. Ovien päälle on kaiverrettu ”Ken tästä käy, saa kaiken toivon heittää. Valitse tiesi lopullisesti, sillä voit avata vain yhden.” Hahmojen tulee avata yksi ovista – tai vaikka kaikki kerralla, sillä toisin kuin teksti sanoo, kaikki ovet saa avattua.

Kultaisen oven takana väijyy kultarahoista koostuva golemi, hopeisen oven takan odottaa hopeavanukas ja pääkallo-oven takan 127 luurankoa. Minkä oven hahmot avaavatkaan, heidän täytyy voittaa sen takaa löytyvä vaara jatkaakseen eteenpäin.

Epäonnistuminen tappaa hahmon ja/tai johtaa jahtavaan monsteriin muissa kohtauksissa.

Kohtaus IV: Eikös me pelattu kyberpunkkia?

Kolmen oven jälkeen Hanski vaikuttaa hämmentyneeltä ja plaraa papereitaan mutisten sekavasti. Ilman mitään selitystä peli hyppää hetkeksi aivan toiseen pelisysteemiin ja -maailmaan. Hahmot putkahtavat megayhtiön tutkimuslaboratorioon, missä valmistetaan pahan yhtiön uutta salaista asetta – kybertappajavauvoja. Helistinkäsikranaateilla ja nallekonekivääreillä varustetut kybervauvat karkaavat sähkökehdoistaan juuri kun hahmot törmeltävät sisälle.

Ratkaisuna voi käyttää luovasti laboratorion laitteistoja, taistella tai jopa hakkeroida vauvojen kyberjärjestelmiä

Kohtaus V: Paha velholordi

Hahmot tunkeutuvat vihdoin pahan velholordin Reaganuksen valtaistuinsaliin! Reaganus nousee valtaistuimeltaan ja ottaa pois pääkallomaskinsa. Hän onkin yhden pelaajahahmon isä valepuvussa! Reaganus ojentaa kätensä ja ehdottaa että he hallitsisivat maailmaa yhdessä. Sivuvovista ryntää sisään samaan aikaan nyljetyjä zombienkeleitä, joilla on katkaistut taikahaulikot!

Pahan lordin kanssa pitää liittoutua tai taistella. Jokainen aiempi epäonnistunut kohtaus antaa -1 heittoon tässä kohtauksessa, kun mukaan ryntää aiempien kohtauksien otuksia.

Kohtaus VI: Puoli valtakuntaa

Paha velholordi on kukistettu (tai valloittanut maailman pelaajahahmon avulla), joten on loppujuhllallisuuden aika. Fanfaarit soivat ja tarjolla on maailman makoisinta haltiapiirakkaa. Kukin hengissä oleva hahmo nimitetään yliherttuaksi ja saa oman siivun valtakuntaa, sekä siunauksen seikkailijoiden jumalilta. Äkkiä juhlihan väkijoukon keskeltä kuuluu helistimien kilinää – osa vieraista onkin naamioituneita kybervauvoja, jotka käyvät aseettoman juhla-äen kimppuun kostaakseen!

Kohtauksen ratkaisuna voi käyttää mm. ihmiskilpiä, improvisoituja tai salakuljetettuja aseita, vauvojen hämmentämiseen sopivia kukkuu-leikkejä tai muita luovia ratkaisuja.

Jälkinäytös: Hoitokoti

Hanskin ääni käheytyy ja hän ei jaksa enää käännellä sivuja pelin loppuessa. Hoitaja tulee ajamaan pelaajat pois vierailulta ja vierailu jää heidän viimeiseksi, sillä tulevina päivinä Hanskin tila heikkenee nopeasti.

Pelaajat tapaavat toisensa seuraavan kerran Hanskin hautajaisissa kuukausi myöhemmin. Jäikö jotakin sanomatta? Sille ei tule enää tilaisuutta.

Jos peliaikaa jäi vielä käyttämättä, voitte pelata lyhyesti Hanskin hautajaiset. Hanski on äänittänyt niitä varten videoviestin, jossa kiittää pelaajiaan yhteisen harrastuksen hetkistä, mitkä jaksoivat kantaa häntä synkkinä hetkinä.