

## Haaksirikkoutuneet

Rikostensa vuoksi karkotetut saavat uuden mahdollisuuden, kun heitä kuljettanut laiva haaksirikoutuu myrskyssä. Kysymykseksi jää mitä karkotetut päättävät tehdä, kun he ovat saaneet uuden mahdollisuuden elämässään.

### ***Yleinen skenaarion rakenne***

Skenaario alkaa siitä, että hahmot heräävät rannalta läheltä myrskyn runtelemaa kylää. Peli etenee siitä pelaajien valintojen mukaan. Lain koura tavoittelee tietysti karkureita ja vaikuttaa siten pelin kulkuun. Pelinjohtajan tulisi ohjata peliä niin, että kukin pelaajahahmoista päättyy johonkin seuraavista vaihtoehdoista:

- Hahmo päättyy lääninherran tuomittavaksi
- Hahmo pakenee korpeen elämään yksin ja rauhassa
- Hahmo säilyttää vapautensa surmaamalla jokaisen, joka yrittää vangita hänet

Nämä vaihtoehdot on pyritty ottamaan huomioon skenaarion rakenteessa. Pelaajien ratkaisut voivat kuitenkin olla moninaisia ja siksi pelinjohtaja joutuu käyttämään luovuuttaan.

### **Hahmonluonti**

Kukin pelaaja valitsee hahmolleen rikoksen, motivaation, ammatin ja nimen. Taidot määräytyvät ammatin perusteella ja ne kirjataan hahmolomakkeelle. Tämän lisäksi pelaaja saa lisätä yhden taitopisteen mihin tahansa taitoon.

Rikokset: murha, maanpetos, veronkierto, väärä vala, ennustaminen

Motivaatiot: uskollisuus, oikeudenmukaisuus, kostonhalu, nautinnonhaluisuus, ahneus

Elinkeinot: maanviljelijä, vartija, kauppias, metsästäjä, virkamies

Eränkäynti kuvaa kykyä selviytyä luonnon armoilla. Taistelemisen kuvaa hahmon valmiutta ja kyvykkyyttä käyttää fyysistä väkivaltaa. Kädentaidot kattaa kaikenlaiset talonpojan taidot kuten korjaustyöt ja maanviljelyn. Kaupankäynti kertoo hahmon ymmärrystä kauppaneuvotteluista ja kykyä taivutella vastapuoli suostumaan kaupantekoon.

### **Säännöt**

Pelin pelaamista varten tarvitaan kaksi tavallista noppaa sattuman kuvaamista varten. Muistiinpanovälineistä on myös hyötyä.

Kun pelaaja kertoo hahmonsa tekvän jotain, jossa onnistuminen ei ole varmaa, heitetään noppia. Kahden nopan silmäluvut ja tilanteeseen sopivan taidon arvo lasketaan yhteen. Jos summa on vähintään tietty kohdeluku, hahmo onnistuu tekemisissään. Kohdeluku on 7, ellei tekstissä muuta mainita tai ellei pelinjohtaja perustele pelaajille miksi se on jokin muu luku.

Aina kun hahmo vahingoittuu – johtuipa se sitten onnettomuudesta, taistelusta tai uupumuksesta – pelaaja merkitsee yhden Kunto-ruudun. Jokainen merkitty Kunto-ruutu vähentää yhden pisteen hahmon kaikista taidoista. Kolmannen vammautumisen jälkeen hahmo on täysin toimintakyvytön.

## ***Skenaarion pelauttaminen***

Tämän skenaarion kulku riippuu pelaajien tekemistä valinnoista. Pelinjohtaja ei voi etukäteen tietää, mitä pelaajat tulevat tekemään. Siksi skenaario on esitetty pelimaailman paikkojen kuvauksina.

Pelinjohtajan tulisi ensin hahmottaa kokonaisuus, jotta hän tietää mitä missäkin paikassa tapahtuu. Pelimaailmassa kun olisi hyvä tapahtua asioita, vaikkeivät pelihahmot olekaan näkemässä. Jos esimerkiksi hahmot siirtyvät heti metsään ja menevät vasta myöhemmin kylään, niin rannan kuvauksessa mainittu vartija on tietysti tällä välin ehtinyt kävellä kylään. Niinpä siellä on hahmojen saapuesssa yhden sijasta kaksi vartijaa vahtimassa tuomaria.

Skenaarion pelauttaminen edellyttää pelinjohtajalta luovaa reagointia pelaajien tekoihin. Se on melko helppoa, etenkin kun pelaajat eivät tiedä, mitä missäkin pitäisi olla. Jos unohdat jotain tai muutat joitakin osia, niin ei se haittaa pelaajia eikä siten teidän pelaamistannekaan.

### **Vangittuna laivan ruumassa**

Pelin alussa hahmot ovat kahlehdittuina vankilaivan ruumassa. Heidät on tuomittu rikoksista ja heitä ollaan viemässä meren yli jonnekin vieraalle maalle, jonne heidät karkotetaan.

Pelinjohtajan tulisi tässä tilanteessa antaa pelaajien lyhyesti esitellä hahmonsia. PJ voi tarvittaessa kysyä tarkentavia kysymyksiä, kuten ”miltä hahmosi näyttää”, ”miten hahmosi suhtautuu tähän tilanteeseen” tai ”jutteleeko hahmosi muiden vankien kanssa”.

Sitten nousee myrsky, joka alkaa heitellä laivaa. Merimiehet hylkäävät merihätään joutuneen laivan. Eräs vartijoista heittää vangeille kahleiden avaimet, koska pitää hukkumista kauheana kuolemana. Hahmot ehtivät pelastautua uppoavasta laivasta, mutta joutuvat veden varaan.

### **Rannalla myrskyn jälkeen**

Hahmot heräävät hiekkarannalta. Myrsky on mennyt menojaan. Sisämaassa kasvaa metsää. Pohjoisessa näkyy lahden poukamassa oleva pieni kylä. Etelään näkyvyyden peittää jyrkkä rantakallio. Jos hahmot kiipeävät sen päälle, he näkevät etelän suunnassa yksinäisen vanginvartijan.

Vartija selvisi haaksirikkoutuneesta laivasta, mutta putosi myöhemmin pelastusveneestä. Jos hän näkee pelihahmot, hän kohtelee näitä vankeina, mutta ei yritä yksin käydä näiden kimppuun. Hän ei tiedä, mitä muulle laivan väelle tapahtui ja onkin menossa kylään etsimään heitä. Jos hän tapaa hahmot kylässä, hän vaatii kylänväkeä auttamaan heidän vangitsemisessaan.

### **Poukaman pieni kalastajakylä**

Vanginvartijoiden pelastusvene saapui myrskyn aikana kalastajakylään. Hahmot tuominnut tuomari, joka oli laivan kyydissä, loukkaantui haaksirikon yhteydessä vakavasti. Hänet jätettiin toipumaan kalastajakylään ja yksi vartijoista (sama joka vapautti vangit laivalla) jäi hänen turvakseen. Muut jatkoivat saman tien matkaa viedäkseen haaksirikosta sanan lääninherralle.

Kylä on kärsinyt pieniä tuhoja myrskyssä ja asukkaat ovatkin korjaamassa vaurioita. Jos hahmot saapuvat kylään, kylänväki olettaa heidän olevan haaksirikkoutuneita merimiehiä. Kylän puhemies pyytää hahmoilta apua korjaustöissä ja tarjoaa vastineeksi yösijaa ja keittoa. Jos hahmot kertovat olevansa rikollisia, puhemies pysyy tarjouksessaan, mutta kertoo myös, ettei hän aio suojella hahmoja jos virkavalta saapuu paikalle. Puhemies ei kerro hahmoille, että loukkaantunut tuomari on kylässä, mutta asia luultavasti tulee ilmi kylän pienuuden ja asukkaiden juoruilunhalun vuoksi.

## **Metsä ja metsätie**

Selviytyminen metsässä on hankalaa. Jos hahmot suuntaavat sinne suoraan rannalta heti myrskyn jälkeen, hahmot menettävät pisteen Kunto-arvostaan.

Ravinnon ja suojan löytäminen metsästä vaatii onnistumista Eränkäynti-heitossa. Epäonnistuminen vie hahmolta pisteen Kunto-arvosta. Jos Eränkäynti-heitto onnistui, hahmo voi yrittää rakentaa parempaa suojaa itselleen ja tovereilleen Kädentaidoilla tai Eränkäynti-taidoilla. Jos yksi tai useampi hahmo saa yhteensä kolme onnistumista rakennustyössä, heidän katsotaan laatineen asumiskelpoisen suojan metsään ja he voivat jäädä asumaan sinne.

Metsän halki kulkee tie, joka vie kalastajakylään ja lääninherran kartanolle. Kalastajakylän suuntaan kulkee kauppias, jonka aasin vetämistä kärryistä irtoaa rengas. Kärryjen korjaaminen vaatii onnistuneen Kädentaidot-heiton (kohdeluku 5). Jos hahmot auttavat kauppiasta, hän jakaa eväänsä näiden kanssa. Kauppias myös kehottaa karkureita tulemaan kanssaan kalastajakylään ja lupaa puhua heistä hyvää kylän puhemiehelle.

Myöhemmin samaa tietä pitkin kulkee lääninherran lähettämä vartijapartio, joka yrittää ottaa hahmot kiinni.

## **Lääninherran vartijapartio**

Lääninherra lähettää kylään vartijapartion (kaksinkertainen määrä vartijoita pelaajien määrään verrattuna). Heidän tehtävänä on ensisijaisesti huolehtia tuomarin siirtämisestä parempaan hoitoon, mutta heidän oletetaan myös ottavan kiinni mahdolliset karkuun päässeet vangit.

Hahmot voivat kohdata partion metsätiellä tai kylässä. Jos he saavat hahmot kiinni, he vievät nämä mukanaan lääninherran eteen uuteen oikeudenkäyntiin.

## **Uusi oikeudenkäynti**

Jos vartijat saavat hahmot missään kohtaa kiinni (tai hahmot antavat itsensä ilmi vartijoille), he vievät nämä lääninherran eteen tuomittaviksi.

Oikeuden päätös riippuu siitä, mitä hahmot ovat karkumatkallaan tehneet. Laske pisteet yhteen ja katso, mitä summasta seuraa:

- Hahmon aiempi rikos oli murha, maanpetos tai väärä vala (+5)
- Hahmon aiempi rikos oli veronkierto tai ennustaminen (+4)
- Hahmo tuhosi tai varasti kyläläisten tai kauppiaan omaisuutta (+1)
- Hahmo taisteli vartijoita vastaan (+2) tai jopa tappoi vartijan (+3)
- Hahmo tappoi haavoittuneen tuomarin tai muun avuttoman henkilön (+5)
- Hahmo auttoi kauppiasta rikkoutuneen kärryn korjaamisessa (-1)
- Hahmo auttoi kyläläisiä myrskytuhojen korjaamisessa (-2)
- Hahmo antautui vapaaehtoisesti tuomarille tai vartijoille (-2)

Summa on 0 tai vähemmän: Lääninherra armahtaa hahmon, koska tämä on teoillaan osoittanut katumusta ja pyrkinyt parantamaan tapansa.

Summa on 1-6: Lääninherra pitää aiemman karkotustuomion voimassa.

Summa on 7 tai enemmän: Lääninherra julistaa hahmolle kuolemantuomion, koska tämä on osoittanut julmaa piittaamattomuutta ihmishengistä.

HAAKSIRIKKOUTUNEET

Hahmon nimi:

Rikos:

Motivaatio:

Elinkeino:

Eräнкäynti: \_\_\_\_\_

Taistelemineп: \_\_\_\_\_

Kädentaidot: \_\_\_\_\_

Kaupankäynti: \_\_\_\_\_

Kunto:

Lisätietoa roolipelaamisesta:  
<http://roolipelit.wordpress.com/>

✂-----

HAAKSIRIKKOUTUNEET

Hahmon nimi:

Rikos:

Motivaatio:

Elinkeino:

Eräнкäynti: \_\_\_\_\_

Taistelemineп: \_\_\_\_\_

Kädentaidot: \_\_\_\_\_

Kaupankäynti: \_\_\_\_\_

Kunto:

Lisätietoa roolipelaamisesta:  
<http://roolipelit.wordpress.com/>

✂-----

HAAKSIRIKKOUTUNEET

Hahmon nimi:

Rikos:

Motivaatio:

Elinkeino:

Eräнкäynti: \_\_\_\_\_

Taistelemineп: \_\_\_\_\_

Kädentaidot: \_\_\_\_\_

Kaupankäynti: \_\_\_\_\_

Kunto:

Lisätietoa roolipelaamisesta:  
<http://roolipelit.wordpress.com/>

-----

HAAKSIRIKKOUTUNEET

Hahmon nimi:

Rikos:

Motivaatio:

Elinkeino:

Eräнкäynti: \_\_\_\_\_

Taistelemineп: \_\_\_\_\_

Kädentaidot: \_\_\_\_\_

Kaupankäynti: \_\_\_\_\_

Kunto:

Lisätietoa roolipelaamisesta:  
<http://roolipelit.wordpress.com/>

-----

Hahmojen nimiä: Tom, Thaddeus, Puna-Marilla, Varna, Ethna, Kadis, Salah, Atanas, Gollur, Ishilon, Tobel, Kira, Prikol, Drest, Susane, Ahelis, Meraud, Eloise, Melcher, Gelen, Warin, Lunete

Rikokset: murha, veronkierto, väärä vala, maanpetos, ennustaminen

Motivaatiot: uskollisuus, oikeudenmukaisuus, kostonhalu, nautinnonhaluisuus, ahneus

Elinkeinot ja taitoarvot: maanviljelijä (1/0/2/1), vartija (1/2/0/1), kauppias (1/0/1/2), metsästäjä (2/1/1/0), virkamies (0/0/2/2) sekä 1 ylimääräinen piste johonkin taitoon