

Netherfieldin tanssiaiset

45 minuutin kamppailu, jonka panoksena on elämä onnellisena loppuun asti. Peliin tarvitaan täysi noppasetti.

Tausta

Joukko epätoivoisia neitoja on ajautunut elämänsä taisteluun. Rystyset valkeina ja kunniaansa varjellen he käyvät Netherfieldin komeisiin tanssiaisiin, jonne on kokoontunut tänään hienompia nuoria herroja, kuin mitä näissä köyhtyneissä maalaisaatelisyhdistyksissä on totuttu näkemään. Ensimmäiset tahdit säestyksestä karkaavat ilmoille ja siellä tuo miesjoukko seisoskelee: uskallatko nostaa viuhkasi ja käydä hyökkäykseen?

Eletään 1800-luvun alkua. Napoleon on Euroopan valtiot, mutta Brittein saarten yläluokan elämä jatkuu yhä samoja uomia kuin ennen suurta vallankumousta. Pelaajien hahmot ovat nuoria aatelisneitejä, joiden elämän tärkein käänne on avioliiton solmiminen. Seurustelua puolestaan säätelee tiukka moraali ja ankarat sovinnaisuussäädökset. Netherfieldin kartanon vuokrannut nuori herra järjestää tanssiaiset ja hahmoilla on tilaisuus yrittää saada joku nuorista miehistä kosimaan itseään.

Seepialla kirjoitetut osiot ovat valinnaisia lisäsääntöjä, jotka voi jättää pois.

Neidot: pelaajien hahmot

Pelaajien hahmot ovat joukko nuoria neitoja, joilla on kullakin vahva motivaatio päästä hyviin naimisiin. Ehkä perheessä ei ole poikalasta ja kartano on isän kuollessa menevä miespuolisille sukulaisille; ehkä hahmo joutuu matkustamaan isän töiden perässä jonnekin Etelä-Afrikkaan tai hän uhkaa ikänsä puolesta jäädä vanhaksi piiksi. Tärkeintä hahmon taustassa on, että kaikki hahmot pyrkivät hyviin naimisiin vaikka vastoin tahtoaan ja Netherfieldin tanssiaiset ovat siihen mainio tilaisuus.

Hahmot ovat suunnilleen samanikäisinä aatelisneitoina jotakuinkin ystäviä keskenään. Osa tai kaikki voivat olla sisaruksia.

Poikamiehet: vastapuoli ja palkinto

Netherfieldiin on kokoontunut joukko rikkaita poikamiehiä. Nämä ovat hahmojen kohteita. Viimeisellä sivulla on esitelty neljä valmista esimerkkiä poikamiehiksi. Poikamiehiä kannattaa pitää pelissä kuitenkin vähemmän kuin pelaajahahmoja. Voit vähentää poikamiesten määrää pelin kestoja silmällä pitäen: mitä vähemmän poikamiehiä on, sitä nopeampi ja intensiivisempi peli on luvassa. Kullakin poikamiehellä on yksi merkitsevä ominaisuus ja se on heidän ylpeytensä: mitä ylpeämpi nuori herra on kyseessä, sitä vaikeampi hänen sydäntään on liikahduttaa. Osa poikamiehistä kannattaa pitää tarpeeksi epämiellyttävänä, jotta hahmot kamppailisivat parhaista.

Poikamiesten ylpeys määritellään 3d6-heitolla. Tämä on poikamiehen aloitusylpeys kaikkia hahmoja kohtaan: pelaajien tavoite on saada poikamiehen hänen hahmoonsa kohdistuma ylpeys vähenemään erilaisilla hyökkäyksillä.

Esimerkki: mr. Collinsin ylpeys on 6 ja hän on helppoa saalista. Elisabeth päätyy keskusteluun Collinsin kanssa ja onnistuu tekemään vaikutuksen. Collinsin ylpeys Elisabethia kohtaan vähenee d4 pistettä: hänen ylpeytensä muita neitoja kohtaan pysyy edelleen kuudessa.

Mikäli poikamiehen ylpeys jotakin hahmoa kohtaan laskee nolleen, hän kosii hahmoa. Tällöin hahmon täytyy ylittää 20-tahoisella nopanheitolla oma ennakkokuulonsa vastatakseen myöntävästi.

Hyökkäykset ja hakkailu

Netherfieldin tanssiaisissa hahmojen ainoa merkitsevä ominaisuus on heidän ennakkoluulonsa. Ennakkoluulo on ainoa asia, joka voi estää hahmoa vastaamasta kyllä kosintaan. Toisaalta ennakkoluulo suojelee hahmoa ei-toivotuilta kosijoilta, toisaalta se voi murskata hänen haaveensa päästä hyviin naimisiin. Jokainen pelaaja heittää alussa d6 ennakkoluulokseen kutakin tanssiaisissa olevaa poikamiestä kohtaan. Joka kerta, kun hahmo epäonnistuu liikkeessään liikuttaa poikamiehen sydäntä, hahmon ennakkoluulo tätä kohtaan kasvaa. Kasvun määrä riippuu hahmon käyttämästä liikkeestä ja tiedot löytyvät hahmolomakkeista.

Peli etenee kierroksittain. Joka kierroksella kukin hahmo valitsee lähestymistavan ja kohteen. Hahmo lisää kaikki bonuksensa d20-heittoon ja yrittää lyödä kohdeluvun. Onnistuessaan hänen toimintansa on jollakin tapaa menestyksekkästä ja yleensä se palkitaan siten, että kohteena olevan poikamiehen ylpeys hahmoa kohtaan nakertuu pienemmäksi.

Pelaajien valittua hyökkäystavan ja kohteen, pelinjohtaja antaa heidän vuorotellen kuvata toimintansa. Pelinjohtaja ilmoittaa, koska pelaaja on kuvannut tarpeeksi tarkasti ja pyytää tätä heittämään noppaa. Tällöin muut pelaajat saavat tilaisuuden peukuttaa toimintaa: jos toiset pelaajat haluavat tukea kyseisen hahmon pyrkimyksiä, he nostavat peukut pystyyn nopan pyöriessä. Jos yksikin pelaaja peukuttaa hahmon toimintaa, hahmo saa +1 heittoonsa. Jos kaikki peukuttavat, hän saa +2 heittoonsa. Heittoon voi saada myös muita bonuksia, jotka selviävät hahmolomakkeelta.

Neitojen luonteet

Hahmolomakkeissa on painettu seepiasävyllä kullekin neidolle oma luonteenpiirre. Mikäli peliä halutaan helpottaa, nämä lisäsäännöt voi jättää kokonaan pois. Luonteet ovat hienovaraisia hyötyjä, jotka hiukan erottelevat hahmoja. Kunkin kohdalla on esimerkinimi hahmolle, mikäli pelaajat eivät tahdo luoda omia hahmoja.

Tunteellinen: (Jane) +1 puhumiseen, flirttailuun, tanssiin ja soittoon

Järkevä: (Elisabeth) Ennakkoluulo alussa 2d6, puhuessa voi uudelleenheittää epäonnistuneen hyökkäyksensä kertaalleen joka kierroksella.

Hyveellinen: (Mary) kerran pelissä voit laskea ennakkoluuloasi kosijaa kohtaan -d20 pistettä

Sosiaalinen: (Katherine) +2 hyökkäysheittoon, jos joku toinen pelaaja osallistuu keskusteluun. Hahmon saama bonus peukutuksesta on +2/+3.

Rohkea: (Lydia) +1 tanssiheittoihin, -d6 aloitusennakkoluuloihisi

Hahmon nimi:

Luonne: tunteellinen

Valitse tapa, jolla tahdot hakkailla. Kuvaile toimintasi ja kuuntele pelinjohdon vastaus. Jos joku pelaaja peukuttaa toimiasi, saat +1 heittoon. Jos kaikki peukuttavat, saat +2. Heitä d20 + mahdolliset bonukset. Jos ylität vaikeuden, poikamiehen ylpeys vähenee ilmoitetun verran. Ellet ylitä vaikeutta, lisää ennakkoluuloasi kyseistä poikamiestä kohtaan.

Puhu hänelle

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d4 /ennakkoluulo kasvaa +1, **erikoista: +1 heittoosi**

Flirttaile

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d6/ennakkoluulo kasvaa +2, **erikoista: +1 heittoosi**

Tanssi

Vaikeus >10, ylpeys vähenee 1/ennakkoluulo kasvaa +2, erikoista: jos onnistut, saat valita heti perään toisen toiminnon, ellei kukaan onnistu varastamaan pariiasi. **+1 heittoosi.**

Soita pianoa

Pianistin on vaikeampi herättää mielitittynsä huomio, mutta klavieerin takana on mahdollista keskustella kahden, etenkin jos pystyy samaan aikaan soittamaan.

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d8/ennakkoluulo kasvaa +d4, **erikoista: +1 heittoosi.**

Yritä älykästä keskustelua

Tämä tarkoittaa puhumista politiikasta, yhteiskunnallisista asioista tai muusta, mistä ylhäisöneidot eivät yleensä ole kovin hyvin perillä.

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d10/ennakkoluulo kasvaa +d8

Yritä epätoivoista keinoa

Rohkeilla, röyhkeillä tai epäsovinaisilla lähestymistavoilla voi saada miehen huomion. Luultavimmin niillä kohtaa vain hänen ylpeytensä.

Vaikeus >20, ylpeys vähenee d12/ennakkoluulo kasvaa +d12

Juorua muille tytöille hänestä

Vaikeus >5, jos onnistut, kilpasiskosi ennakkoluulo kasvaa +d4 valitsemaasi poikamiestä kohtaan. Jos epäonnistut, puheesi jää merkityksettömäksi. Erikoista: tämä kohdistuu toista kilpasiskoa kohtaan. Voit juoruta kustakin poikamiehestä kullekin toverillesi vain kerran.

Varasta tanssipari

Tämän toiminnon voi tehdä kierroksella vain, jos joku muu valitsee tanssimisen. Heitä d20: sinun on ylitettävä tanssivan neidon ennakkoluulo tanssipariaan kohtaan, mutta alitettava kohteena oleva poikamiehen ylpeys. Jos onnistut, ensimmäinen tanssija ei voi jatkaa tanssia, mutta saat kaikki tanssimuuvien hyödyt.

Tanssien kiinnostavat, vapaat poikamiehet:



Hahmon nimi:

Luonne: järkevä

Valitse tapa, jolla tahdot hakkailla. Kuvaile toimintasi ja kuuntele pelinjohdon vastaus. Jos joku pelaaja peukuttaa toimiasi, saat +1 heittoon. Jos kaikki peukuttavat, saat +2. Heitä d20 + mahdolliset bonukset. Jos ylität vaikeuden, poikamiehen ylpeys vähenee ilmoitetun verran. Ellet ylitä vaikeutta, lisää ennakkoluuloasi kyseistä poikamiestä kohtaan.

Puhu hänelle

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d4 /ennakkoluulo kasvaa +1. **Voit heittää 2d20 ja valita tuloksen.**

Flirttaile

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d6/ennakkoluulo kasvaa +2

Tanssi

Vaikeus >10, ylpeys vähenee 1/ennakkoluulo kasvaa +2, erikoista: jos onnistut, saat valita heti perään toisen toiminnon, ellei kukaan onnistu varastamaan pariasi.

Soita pianoa

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d8/ennakkoluulo kasvaa +d4

Yritä älykästä keskustelua

Tämä tarkoittaa puhumista politiikasta, yhteiskunnallisista asioista tai muusta, mistä ylhäisöneidot eivät yleensä ole kovin hyvin perillä.

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d10/ennakkoluulo kasvaa +d8

Yritä epätoivoista keinoa

Rohkeilla, röyhkeillä tai epäsovinaisilla lähestymistavoilla voi saada miehen huomion. Luultavimmin niillä kohtaa vain hänen ylpeytensä.

Vaikeus >20, ylpeys vähenee d12/ennakkoluulo kasvaa +d12

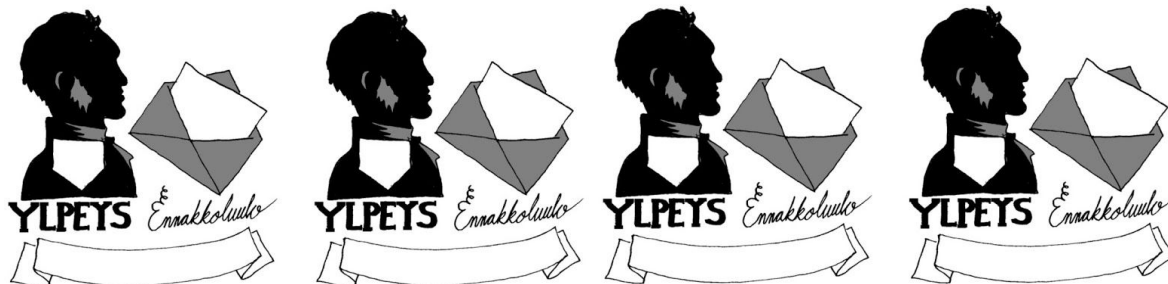
Juurua muille tytöille hänestä

Vaikeus >5, jos onnistut, kilpasiskosi ennakkoluulo kasvaa +d4 valitsemaasi poikamiestä kohtaan. Jos epäonnistut, puheesi jää merkityksettömäksi. Erikoista: tämä kohdistuu toista kilpasiskoa kohtaan. Voit juuruta kustakin poikamiehestä kullekin toverillesi vain kerran.

Varasta tanssipari

Tämän toiminnon voi tehdä kierroksella vain, jos joku muu valitsee tanssimisen. Heitä d20: sinun on ylitettävä tanssivan neidon ennakkoluulo tanssipariaan kohtaan, mutta alitettava kohteena oleva poikamiehen ylpeys. Jos onnistut, ensimmäinen tanssija ei voi jatkaa tanssia, mutta saat kaikki tanssimuovin hyödyt.

Tanssien kiinnostavat, vapaat poikamiehet: (ennakkoluulosi on 2d6)



Hahmon nimi:

Luonne: hyveellinen

Valitse tapa, jolla tahdot hakkailla. Kuvaile toimintasi ja kuuntele pelinjohdon vastaus. Jos joku pelaaja peukuttaa toimiasi, saat +1 heittoon. Jos kaikki peukuttavat, saat +2. Heitä d20 + mahdolliset bonukset. Jos ylität vaikeuden, poikamiehen ylpeys vähenee ilmoitetun verran. Ellet ylitä vaikeutta, lisää ennakkoluuloasi kyseistä poikamiestä kohtaan.

Puhu hänelle

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d4 /ennakkoluulo kasvaa +1

Flirttaile

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d6/ennakkoluulo kasvaa +2

Tanssi

Vaikeus >10, ylpeys vähenee 1/ennakkoluulo kasvaa +2, erikoista: jos onnistut, saat valita heti perään toisen toiminnon, ellei kukaan onnistu varastamaan pariiasi.

Soita pianoa

Pianistin on vaikeampi herättää mielitittynsä huomio, mutta klavieerin takana on mahdollista keskustella kahden, etenkin jos pystyy samaan aikaan soittamaan.

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d8/ennakkoluulo kasvaa +d4

Sano kyllä: -d20 ennakkoluuloosi jotakin poikamiestä kohtaan. Kerran pelissä.

Yritä älykästä keskustelua

Tämä tarkoittaa puhumista politiikasta, yhteiskunnallisista asioista tai muusta, mistä ylhäisöneidot eivät yleensä ole kovin hyvin perillä.

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d10/ennakkoluulo kasvaa +d8

Yritä epätoivoista keinoa

Rohkeilla, röyhkeillä tai epäsovinaisilla lähestymistavoilla voi saada miehen huomion. Luultavimmin niillä kohtaa vain hänen ylpeytensä.

Vaikeus >20, ylpeys vähenee d12/ennakkoluulo kasvaa +d12

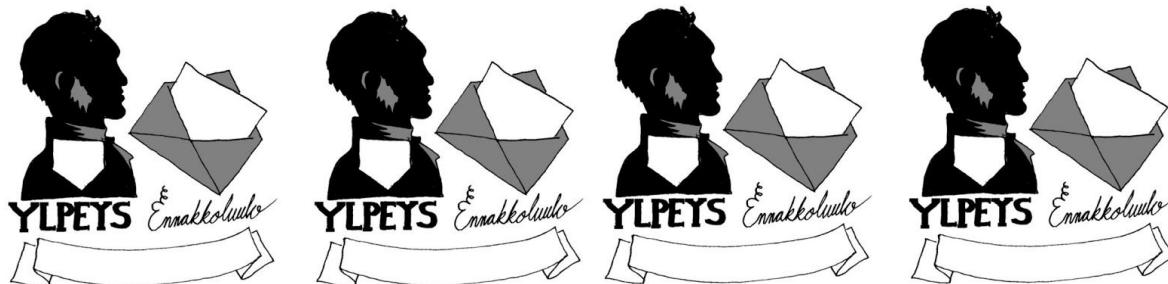
Juorua muille tytöille hänestä

Vaikeus >5, jos onnistut, kilpasiskosi ennakkoluulo kasvaa +d4 valitsemaasi poikamiestä kohtaan. Jos epäonnistut, puheesi jää merkityksettömäksi. Erikoista: tämä kohdistuu toista kilpasiskoa kohtaan. Voit juoruta kustakin poikamiehestä kullekin toverillesi vain kerran.

Varasta tanssipari

Tämän toiminnon voi tehdä kierroksella vain, jos joku muu valitsee tanssimisen. Heitä d20: sinun on ylitettävä tanssivan neidon ennakkoluulo tanssipariaan kohtaan, mutta alitettava kohteena oleva poikamiehen ylpeys. Jos onnistut, ensimmäinen tanssija ei voi jatkaa tanssia, mutta saat kaikki tanssimuuvien hyödyt.

Tanssien kynnöstävät, vapaat poikamiehet:



Hahmon nimi:

Luonne: sosiaalinen

Valitse tapa, jolla tahdot hakkailla. Kuvaile toimintasi. Jos joku pelaaja peukuttaa toimiasi, saat +1 (+2) heittoon. Jos kaikki peukuttavat, saat +2 (+3). Heitä d20 + mahdolliset bonukset. Jos ylität vaikeuden, poikamiehen ylpeys vähenee ilmoitetun verran. Ellet ylitä vaikeutta, lisää ennakkoluuloasi kyseistä poikamiestä kohtaan. **Jos joku kommentoi hahmossaan toimiasi, saat +1 heittoosi.**

Puhu hänelle

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d4 /ennakkoluulo kasvaa +1

Flirttaile

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d6/ennakkoluulo kasvaa +2

Tanssi

Vaikeus >10, ylpeys vähenee 1/ennakkoluulo kasvaa +2, erikoista: jos onnistut, saat valita heti perään toisen toiminnon, ellei kukaan onnistu varastamaan pariasi.

Soita pianoa

Pianistin on vaikeampi herättää mielitittynsä huomio, mutta klavieerin takana on mahdollista keskustella kahden, etenkin jos pystyy samaan aikaan soittamaan.

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d8/ennakkoluulo kasvaa +d4

Yritä älykästä keskustelua

Tämä tarkoittaa puhumista politiikasta, yhteiskunnallisista asioista tai muusta, mistä ylhäisöneidot eivät yleensä ole kovin hyvin perillä.

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d10/ennakkoluulo kasvaa +d8

Yritä epätoivoista keinoa

Rohkeilla, röyhkeillä tai epäsovinaisilla lähestymistavoilla voi saada miehen huomion. Luultavimmin niillä kohtaa vain hänen ylpeytensä.

Vaikeus >20, ylpeys vähenee d12/ennakkoluulo kasvaa +d12

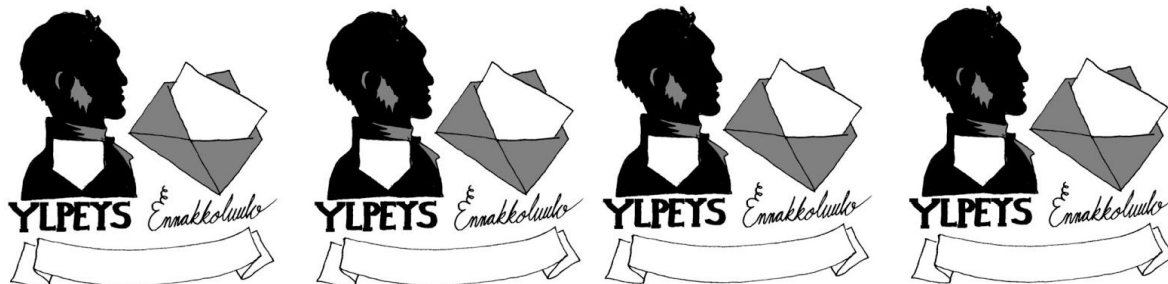
Juorua muille tytöille hänestä

Vaikeus >5, jos onnistut, kilpasiskosi ennakkoluulo kasvaa +d4 valitsemaasi poikamiestä kohtaan. Jos epäonnistut, puheesi jää merkityksettömäksi. Erikoista: tämä kohdistuu toista kilpasiskoa kohtaan. Voit juoruta kustakin poikamiehestä kullekin toverillesi vain kerran.

Varasta tanssipari

Tämän toiminnon voi tehdä kierroksella vain, jos joku muu valitsee tanssimisen. Heitä d20: sinun on ylitettävä tanssivan neidon ennakkoluulo tanssipariaan kohtaan, mutta alitettava kohteena oleva poikamiehen ylpeys. Jos onnistut, ensimmäinen tanssija ei voi jatkaa tanssia, mutta saat kaikki tanssimuuvien hyödyt.

Tanssien kiinnostavat, vapaat poikamiehet:



Hahmon nimi:

Luonne: rohkea

Valitse tapa, jolla tahdot hakailla. Kuvaile toimintasi ja kuuntele pelinjohdon vastaus. Jos joku pelaaja peukuttaa toimiasi, saat +1 heittoon. Jos kaikki peukuttavat, saat +2. Heitä d20 + mahdolliset bonukset. Jos ylität vaikeuden, poikamiehen ylpeys vähenee ilmoitetun verran. Ellet ylitä vaikeutta, lisää ennakkoluuloasi kyseistä poikamiestä kohtaan.

Puhu hänelle

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d4 /ennakkoluulo kasvaa +1

Flirttaile

Vaikeus >10, ylpeys vähenee d6/ennakkoluulo kasvaa +2

Tanssi

Vaikeus >10, ylpeys vähenee 1/ennakkoluulo kasvaa +2, erikoista: jos onnistut, saat valita heti perään toisen toiminnon, ellei kukaan onnistu varastamaan pariiasi. **+1 heittoosi**

Soita pianoa

Pianistin on vaikeampi herättää mielitittynsä huomio, mutta klavieerin takana on mahdollista keskustella kahden, etenkin jos pystyy samaan aikaan soittamaan.

Vaikeus >17, ylpeys vähenee d8/ennakkoluulo kasvaa +d4

Yritä älykästä keskustelua

Tämä tarkoittaa puhumista politiikasta, yhteiskunnallisista asioista tai muusta, mistä ylhäisöneidot eivät yleensä ole kovin hyvin perillä.

Vaikeus >17 (>19), ylpeys vähenee d10/ennakkoluulo kasvaa +d8

Yritä epätoivoista keinoa

Rohkeilla, röyhkeillä tai epäsovinaisilla lähestymistavoilla voi saada miehen huomion. Luultavimmin niillä kohtaa vain hänen ylpeytensä.

Vaikeus >20, ylpeys vähenee d12/ennakkoluulo kasvaa +d12

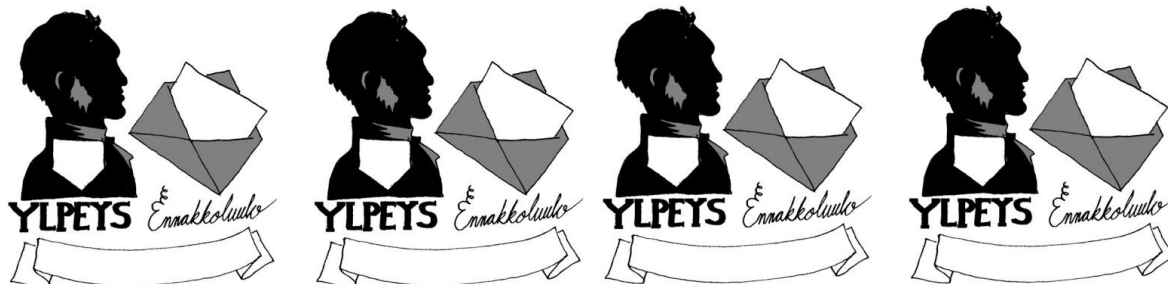
Juorua muille tytöille hänestä

Vaikeus >5, jos onnistut, kilpasiskosi ennakkoluulo kasvaa +d4 valitsemaasi poikamiestä kohtaan. Jos epäonnistut, puheesi jää merkityksettömäksi. Erikoista: tämä kohdistuu toista kilpasiskoa kohtaan. Voit juoruta kustakin poikamiehestä kullekin toverillesi vain kerran.

Varasta tanssipari

Tämän toiminnon voi tehdä kierroksella vain, jos joku muu valitsee tanssimisen. Heitä d20: sinun on ylitettävä tanssivan neidon ennakkoluulo tanssipariaan kohtaan, mutta alitettava kohteena oleva poikamiehen ylpeys. Jos onnistut, ensimmäinen tanssija ei voi jatkaa tanssia, mutta saat kaikki tanssimuuvien hyödyt.

Tanssien kiinnostavat, vapaat poikamiehet: (aloitusennakkoluulosi d6 -d6)



Vapaat poikamiehet

Käytä näitä, jos et ehdi tai jaksaks keksiä omiasi. Kukin pelaaja voi kirjoittaa poikamiesten nimet ja ylpeydet lomakkeensa alalaitaan.

Hahmo	ylpeys	kuvaus	ulkonäkö
Bingley	14	Rikas, luonteva, avomielinen ja mukautuvainen.	Ystävälliset kasvot, miellyttävä
Collins	9	Lipevä, alentuva ja nöyristellen pöyhkeilevä.	Limainen, mairea, silmiään siristelevä
Darcy	18	Sulkeutunut, jäykkä, komea, ylhäinen.	Komea, vähäeleinen
Wickham	12	Sukkela, paheellinen, vaarallinen.	Eloisa, miehekäs

Sääntövariantti 6+ pelaajalle

Jos pelaajia on enemmän kuin viisi, voit varioida Netherfieldin tanssiaiset vielä suurempina Pemberleyn tanssiaisina: tällöin osa pelaajista tekee hahmoikseen poikamiehiä, jotka he voivat itse luonnehtia. Nämä pelaavat muutoin passiivisina ja ilman omia vuoroja sääntöjen mukaan, mutta heitä koskee kaksi erikoissääntöä:

- 1) Hahmon tehdessä liikkeen poikamiestä kohtaan, tämän pelaaja voi antaa hyökkäyksen tehneelle neidolle bonuksen väliltä -3...+3.
- 2) Jos poikamiehen ylpeys laskee nolnaan, hän saa raamittaa heti kosimiskohtauksen. Mikäli hän saa rukkaset, hän voi halutessaan raamittaa lyhyen kohtauksen kertoakseen tapahtuneesta jollekin ystävälleen.

Tämä peli ei olisi syntynyt ilman kolmea alansa klassikkoo. Ne ovat Jane Austenin romaani Ylpeys ja ennakkoluulo Frank Mentzerin versio Dungeons & Dragons -roolipelistä ja Danielle Lewonin Kagematsu -roolipeli.