

Haaksirikkoutuneet

Ropecon skenaariokilpailu 2015
Viljami Lappalainen

Johdanto

Rikoksistaan karkoitettut saavat uuden mahdollisuuden kun heitä kuljettanut laiva haaksirikkoutuu myrskyssä vaan kysymykseksi jää mitä päättävät tehdä kun ovat saaneet uuden mahdollisuuden.

Hahmonluonti

Skenaariota varten pelaajat luovat hahmonsa jakaen keskenään neljä korttikokoelmaa.

- Rikokset, joista hahmot on tuomittu
- Motivaatio, joka ajaa eteenpäin kun on rankkaa
- Heikkous, johon sortuminen on tyypillistä etenkin kun elämä stressaa
- Elinkeino, jolla eli ennen tuomiotaan

Tämän jälkeen he voivat vielä jakaa yhden pisteen haluamaansa ominaisuuteen, taitoon, omaisuuteen tai kykyyn. Omaisuuspiste kuvaa sitä, että ovat onnistuneet ottamaan mukaan jotain laivasta lähtiessään räpiköimään sieltä pois.

Rikokset

Murha

- Karminen terveys

Maanpetos

- Pakotettu valinta

Veronkierto

- Karman käsittely

Väärä vala

- Kohtalo ja onni

Vakoileminen

- Ennustaminen

Motivaatio

Ystävyys

Ystävät 1

Uskollisuus

Uskollisuus 1

Oikeudenmukaisuus

Oikeudenmukaisuus 1

Perinteet

Perinteet 1

Auttaminen

Auttaminen 1

Heikkous

Kostonhalu

Kostonhalu 2

Hyväuskoisuus

Hyväuskoisuus 2

Pelkuruus

Pelkuruus 2

Nautinnonhaluisuus

Nautinnonhaluisuus 2

Ahneus

Ahneus 2

Elinkeino

Maanviljelijä

- Eränkäynti 1
- Kädentaidot 2
- Kaupankäynti 1

Vartija

- Taistelemisen 2
- Eränkäynti 1
- Kaupankäynti 1

Kauppia

- Eränkäynti 1
- Kädentaidot 1
- Kaupankäynti 2

Metsästäjä

- Taistelemisen 1
- Eränkäynti 2
- Kädentaidot 1

Virkamies

- Kädentaidot 2
- Kaupankäynti 2

Yleinen skenaarion rakenne

Skenaarion on tarkoitus toteutua pelaajien kannalta kolmessa kohtauksessa. Aluksi hahmot heräävät rannalta läheltä myrskyn runtelemaa kylää ja saavat kontaktin kylän asukkaaseen, jolta selviää heitä kuljettaneen laivan hylyn jääneen kiinni karikolle.

Skenaario tekee joitain oletuksia mahdollisista valinnoista joita hahmot voivat päätyä tekemään.

- Hahmot saattavat hakea kostoja, jos ajattelevat yhteiskunnan heitä sortaneen
- Hahmot voivat pyrkiä sovitukseseen, jos tuntevat tehneensä väärin
- Hahmot voivat etsiä rauhallisen paikan elettäväkseen, jos kokevat olleensa olosuhteiden uhreja
- Hahmot voivat lähteä harhailemaan vailla kummempaa orientaatiota tuomioonsa luoden omat merkityksensä

Nämä neljä vaihtoehtoa on pyritty ottamaan huomioon skenaarion rakenteessa. Muiden vaihtoehtojen suhteen pelinjohtaja joutuu käyttämään luovuuttaan, mutta tässä avuksi tulee lain koura, joka pakottaa ottamaan itseensä kantaa kun hahmot ovat sivistyksen parissa ja toisaalta luonnon armottomuus, joka jättää harhailun vaikeaksi vaihtoehdoksi.

Säännöt ja mekaniikat

Skenaarion säännöt muodostuvat muutaman yksinkertaisen mekaniikan varaan. Pelin pelaamista varten tarvitaan kaksi kuusisivuista noppaa sattuman kuvaamista varten sekä joitain lasihelmiä(tai vastaavia) erilaisia kirjanpidollisia suorituksia varten.

Hahmoilla on neljää eri taitoa ja niissä neljä osaamisen astetta. Magian taidot ovat jokaiselle hahmolle yksilöllisiä ja riippuvat hahmojen tuomioista. Heitettäessä kahta kuusisivuista noppaa lasketaan silmäluvut yhteen ja onnistuminen vaatii tietyn luvun saamista tai sen ylittämistä. Tämä suosii pelaajahahmoja aavistuksen, mikä on tarkoituksellista. Esimerkiksi kahden tasaväkisen taistelijan taistelu päättyy pelaajahahmon voittoon 7+ tuloksella – eli kun pelaaja heittää nopilla vähintään 7.

Pelissä on mekaniikat hahmojen omaisuudelle, taidoille, magialle, konflikteille, vahingoittumiselle, stressille, kaupankäymiselle ja eränsäilymiselle.

Omaisuus

Omaisuuutta mallinnetaan pelissä hahmolomakkeella pidettävällä kirjanpidolla.

Hahmot jaksavat kantaa tietyn määrän tavaraa mukanaan, sekä rahaa niin paljon ettei skenaarion mittakaavassa esteitä tule. Lähtökohtaisesti jokainen hahmo voi kantaa 4pts edestä tavaraa, mutta tätä voi nostaa hahmonluonnissa pisteellä, jolla voi nostaa muitakin arvoja.

Omaisuus jakautuu tunnistettaviin päätyyppeihin:

Ruoka – jokainen piste ruokaa auttaa yhtä hahmoa selviämään yhden tilanteen ylitse, mutta kuluu käytettäessä

Alkoholi – jokainen piste alkoholia auttaa selviämään yhdestä pisteestä stressiä, mutta kuluu käytettäessä

Haarniska – jokainen piste haarniskaa auttaa selviämään yhdestä pisteestä vahinkoa, joka tulee taistelemisesta, mutta kuluu käytettäessä.

Miekka – miekka ei kulu käytettäessä skenaarion mittakaavassa ja käyttäjä lasketaan yhden pisteen taitavammaksi taistelemisessa niin kauan kuin hänellä on miekka

Raha – Jokainen piste rahaa kuvastaa abstraktia määrää rahaa, joka riittää ruuan tai alkoholin hankkimiseen asutuskeskuksista siinä määrin, että selviää nälästänsä tai stressistänsä.

Taidot

Skenaarion puitteissa taidot jakautuvat neljään tyyppiin, joilla jokaisella on oma roolinsa

- Taistelemisen kuvaa yleistä kyvykkyyttä konflikteissa. Mekaanisesti jokainen piste taistelutaitoa vastaa +2 pts kahdella nopalla heitettäessä.
- Kädentaidot kuvaa käytännön taitoja kylässä asumiseen pitäen sisällä sekä talon korjaamisen, että maanviljelyn. Mekaanisesti tilanteissa joissa kädentaitoja pääsee käyttämään
- Eränselviytyminen kuvaa kykyä selviytyä luonnon armoilla. Mekaanisesti jokainen piste eränselviytyä antaa +2 kahdella nopalla heitettäessä.
- Kaupankäynti kuvaa ymmärrystä kauppaneuvotteluista ja kykyä lukea sekä tilannetta, että toista osapuolta. Tätä kuvataan antamalla enemmän tietoa taitavammalle neuvottelijalle mekaniikasta neuvottelun takana.

Terveys, stressi ja addiktiot

Hahmojen terveyttä kuvataan skaalalla terve, vahingoittunut, vakavasti vahingoittunut ja toimintakyvytön. Piste vahinkoa heikentää kuntoa edellisestä kategoriasta seuraavaan. Jokainen piste vahinkoa vähentää kaikkia taitoja yhdellä kunnes parantuu. Vahinkoa voidaan vähentää haarniskalla sillä hetkellä kun vahinkoa otetaan poistamalla piste haarniskaa.

Stressiä kuvataan myös vastaavanlaisella skaalalla. Jokainen piste stressiä vähentää taitoja yhdellä. Viettämällä aikaa kaupungilla huvitellen vähentää stressiä kuten vähentää alkoholin juominenkin. Jokaisesta kerrasta alkoholin käyttämisestä stressin käsittelemiseen saa pisteen addiktiota. Stressin vaikutusta voi kumota (mutta stressi ei poistu) kun tekee jotain motivaatioidensa mukaista niin monta pistettä kuin on tiettyä motivaatiota – tämä kuvastaa sitä, että stressittömän hahmon on helpompaa valita vapaasti mitä tekee, mutta hahmot putkinäköistyvät kun ovat väsyneitä. Kustoon keskittyvät hahmot eivät saa aikaiseksi tehokkaasti mitään mikä ei edistä heidän kostoaan.

Addiktiopisteet kuvaavat taipumusta sortua alkoholiin kun siihen tarjoutuu mahdollisuus. Kun hahmot saapuvat kaupunkiin ja jollain hahmoista on addiktiota, niin hän joutuu taistelumekaniikkaa käyttäen käymään taistelun addiktiotaan vastaan – ellei hänellä ole motivaatiota tehdä jotain muuta, niin hänet lasketaan aloittelijaksi ja muuten motivaatio kuvaa hänen taistelukykyään. Jos pelaajahahmo häviää kierroksen taistelua hänen ainoa vaihtoehtonsa on viettää aikaansa majatalossa sortuen paheeseensa (ja samalla hän saa tietysti laskettua stressiään).

Taistelemine

Taistelut koostuvat taistelukierroksista, joissa on mukana aina kaksi osapuolta. Taistelukierroksen ratkaiseminen koostuu kahdesta vaiheesta – ensin pelataan kivi-paperi-sakset peli, joka kuvaa hahmojen tekemiä valintoja hyökätä, puolustautua tai hakea parempaa asemaa. Näihin valintoihin voi vaikuttaa hahmojen erityiskyvyillä – esimerkiksi niin, että toinen osapuoli saa tietää toisen valinnan ennen kuin tämän täytyy itse valita mitä tekee tai niin, että kielletään toista käyttämästä jotain tiettyä valintaa (jolloin jos vahingossa valitsee kyseisen vaihtoehdon tämä tulkitaan kivi-paperi-sakset pelin häviämiseksi). Pelaajan voittaessa pelaaja saa +2 2D6 heittoonsa, tasapelillä muutosta ei tule ja hävitessä pelaaja saa -2.

Taistelut lähtökohtaisesti käydään pelaajien ja muiden väillä ja pelaajat saavat lievän edun pelin sujuvuuden nimissä ja voittavat taistelun tasaisessa tilanteessa heitettäessä 7 tai enemmän 2D6:lla. Jos pelaajien hahmot taistelevat keskenään, niin taistelun aloittaneen hahmon pelaaja heittää noppaa ja voittaa lähtökohtaisesti 7+ heitolla ja jos ei ole selkeää kuka aloitti taistelun voidaan 7+ voittava hahmo arpoa.

Taistelukierroksen häviäjä ottaa yhden pisteen vahinkoa terveyteen, mikä vähentää yhden pisteen jokaisesta taidosta kunnes parantuu vammoistaan – 3 osuman jälkeen on täysin toimintakyvytön.

Taistelun osapuolet voivat antautua ja jos antautuminen hyväksytään niin laskevat aseensa eivätkä enää osallistu tiettyyn taisteluun

Kaupankäyminen sekä neuvottelemine

Erilaisia pelimekaanisesti ratkaistavia neuvotteluita kuvataan Haaksirikkoutuneet roolipelissä minipelillä, jossa on tietty määrä kierroksia. Kumpikin neuvottelun osapuoli voivat päättää vuorollaan tekevät yhteistyötä vai lopettavatko neuvottelun. Jokaiselle näin kuvatulle neuvottelutilanteelle on ennalta päätetty kolme arvoa – yhteistyökierroksien määrä, kierroksista saatava hyöty ja ekstrahyöty/rangaistus, joka tulee yhteistyön lopettamisesta etukäteen. Neuvottelun ei-pelaajahahmoille on etukäteen määritetty miten he reagoivat neuvottelutilanteessa (kuinka monta kierrosta tekevät yhteistyötä sekä miten reagoivat jos pelaajahmot lopettavat yhteistyön etukäteen)

Neuvottelusta saatava hyöty määritetään siis kaavalla yhteistyökierrosten määrä * hyöty, jos kumpikin osapuoli tekevät pelkästään yhteistyötä. Jos toinen osapuoli lopettaa yhteistyön niin tämä saa yhteistyökierrosten määrä * hyöty + ekstrahyöty ja vastaavasti toinen osapuoli saa yhteistyökierrosten määrä * hyöty – rangaistus.

Ilman kaupankäyntitaitoa hahmot eivät tiedä mahdollisia ongelmia tai tuotteiden arvoja ja siksi edellämainittuja arvoja ei heille kerrota. Jokaista kaupankäyntipistettä kohden neuvotteleva hahmo saa tietää valitseman arvon minipelistä.

Hahmot voivat käyttää erityiskykyjään halutessaan selvittääkseen esimerkiksi montako yhteistyökierrosta toinen osapuoli on tekemässä tai estää tätä lopettamasta yhteistyötä jollain tietyllä kierroksella.

Neuvottelut, jotka pitävät sisällään henkilökohtaisia valintoja mallinnetaan roolipelaamalla ja tämä mekaniikka on tarkoitettu pääasiassa esimerkiksi tavaroiden ostamista, yms varten jossa toinen osapuoli saattaa käyttää esimerkiksi väärennettyjä mittoja tai muita kepulikonsteja.

Kädentaidot

Kädentaitoja käytettäessä vaihtoehtoja on kaksi – korjattaessa tai rakennettaessa isompaa rakennelmaa kuvataan taistelumekaniikan avulla antaen kohteelle vaikeusaste.

Askarreltaessa myytävää käytetään neuvottelumekaniikkaa niin, että pelinjohtaja arpoo kierroksien määrän D6:lla ja edun/menetyksen D6:lla jakaen tuloksen kahdella.

Erityiskyvyt

Erityiskyvyt käyttävät karmaa. Jokaiselta kerralta kun hahmot lahjoittavat temppelissä yli yhden rahan tai tavaran he saavat yhden pisteen karmaa. Hahmoilla on pelin alussa 2 pts karmaa. Tappaessaan jonkun hahmot menettävät yhden pisteen karmaa ja voivat päätyä miinukselle. Tällöin he eivät voi käyttää erityistaitojaan.

Onnen ja kohtalon erityistaidot toimivat niin, että ensimmäisen pisteen taidolla voi käyttämällä karman heittää uudestaan yhden itseään koskevan nopanheiton. Toisen pisteen taidolla voi heittää uudestaan jotakuta muuta koskevan nopanheiton yhdellä pisteellä karmaa. Kolmannen pisteen taidolla voi pisteellä karmaa antaa jokaisen oman ryhmän jäsenen heittää uudestaan nopanheittonsa yhden kierroksen ajan.

Ennustamisen erityistaidot toimivat niin, että ensimmäisen pisteen taidolla saa tietää yhdellä pisteellä karmaa joko mitä toinen osapuoli valitsee konfliktitilanteessa tai montako kierrosta neuvottelumekaniikka jatkuu ennen kuin päättyy – riippumatta ketä tämä koskee. Toisen pisteen taidolla hahmo voi kysyä pisteellä karmaa yleisiä kysymyksiä kohtaauksista esim. "Mitä tapahtuu jos antaudumme?" Kolmannen pisteen taidoilla hahmo ei joudu käyttämään enää pisteitä karmaa kysyäkseen yleisluontoisia kysymyksiä.

Pakottamisen erityistaidoilla hahmo voi pisteellä karmaa estää suoraan omaa vastustajaansa lopettamasta neuvottelua tietyllä kierroksella tai valitsemasta tiettyä vaihtoehtoa taistelussa. Kahdella pisteellä hahmo voi käyttää erityistaitoja toisten konfliktien osapuoliin. Kolmella pisteellä hahmo voi kieltää kaikkia vastustajia kohtaauksessa tekemästä jotain tiettyä valintaa – esimerkiksi ettei yksikään vastustaja voi valita kiveä konfliktitilanteessa tietyllä kierroksella.

Karmisen terveyden ensimmäisen pisteen taidolla voi i vahingoittaa toista 1pts edestä yhdellä karmalla. Toisen pisteen taidolla hahmo osaa hoitaa toista 1pts edestä yhdellä karmalla. Kolmannen pisteen taidolla hahmo osaa vaikuttaa koko ryhmään kerralla haluamallaan tavalla yhdellä pisteellä karmaa.

Karman hallinnointitaidolla hahmo osaa antaa jollekulle toiselle yhden pisteen karmaa kuluttamalla yhden pisteen omaa karmaansa. Toisen pisteen taidolla hahmo osaa tuottaa itselleen yhden pisteen karmaa kuluttamalla kaksi pistettä tavaroita tai rahaa. Kolmen pisteen taidolla hahmo osaa yhdellä pisteellä karmaa hahmo voi uhrata 3pts eränkäyntisuojan ja saa sen jälkeen jokaisessa kohtaauksessa yhden pisteen karmaa.

Haaksirikko

Kuultuanne karkoitustuomionne teidät viedään laivaan kahleissa ja ennen kuin teidät suljetaan lastiruumaan saatte nähdä kuinka laivaan mukaan tulee tuomari, joka teidät tuomitsi karkoitukseen. Hän oletettavasti on käymässä provinssissa jonne teitäkin lähdettiin viemään. Häntä ette näe kuitenkaan muuna laivamatkana, jonka vietätte lastiruumassa saaden hädin tuskin tarpeeksi ruokaa ja juomaa. Välillä teitä epäillyttää selviättekö ylipäätänsä laivamatkasta. Ette kuitenkaan sairastu matkalla, mitä voi pitää eräänlaisena lohtuna.

Olette laivan lastiruumassa kahleissa kun tunnette laivan keikunnassa ja kasvavan tuulen äänissä myrskyn olevan tulossa. Avuttomina istutte siellä kenties unohdettuina kun myrsky yltyy ja merimiehet huutavat ja juoksevat ympäriinsä. Sitten kuulette rysähdyksen ja laiva keikahtaa melkein täysin vinoon. Kuulette veden kohisen lisäksi laivaan laivan upotessa hiljalleen. Kahleissa istuessanne tuskin voi olla mieltimättä olisiko tämä viimeinen hetkenne. Eräs vartijoista, jota olette kuulleet kutsuttavan pitkätukaksi tämän poikkeuksellisten pitkien hiusten takia kiipeää lastiruumaan ja avaa kahleenne sanoen "En soisi kellekkään hukkimista kahleissa. Tämän jälkeen olette kuitenkin omillanne kun ei teitä pelastusveneeseen oteta ja jos muut näkevät että olette vapaalla, niin teidät tapettaneen karkureina." Hän kiipeää pois lastiruumasta jättäen teidät ruumaan. Kun hetki vaikuttaa sopivalta kiipeätte ulos veneen jo lähdettyä ja hyppäätte veteen uiden parhaanne mukaan.

Heräätte hiekkarannalta auringon paisteeseen.

Osa I : Myrskyn jäljiltä

Herättyään hiekkarannalta näkyy lahden poukaman toisella puolella myrskyssä kärsinyt kylä, karikolla lahden suulla oletettavasti hahmoja kuljettanut laiva osin uponneena. Ranta jatkuu lahden kummallakin puolella nähtävästi ties minne. Sisämaahan päin voi nähdä maan kohoavan varsin nopeasti. Hahmoilla ei ole aavistustakaan lähtökohtaisesti missä ovat ja nyt on hyvä mahdollisuus tutustua toisiinsa hetken.

- Rannalta löytyy yksi vartijoista vähän matkan päästä
- Kylän suunnalle jatkettaessa tavataan kyläläisiä ahkeruudessa
- Lähtiessä ilman tietoa matkaamaan jonnekin päädytään tietämille teille

Vartija on hieman häkeltyneen oloinen ja hahmot voivat halutessaan yrittää kostaa tälle tai kuulustella tätä. Vartija on pauskautunut veteen pelastusveneestä. Vartijan taistelutaidot ovat (Taistelu 2, Vamma 1 ja hän omistaa miekan, joka vastaa 1 lisäystä taistelutaitoon). Vartija ei tiedä missä pelastusveneeseen jääneet ovat menneet eikä hän pyri tekemään mitään pelaajahahmoille elleivät nämä lähde hänen kimppuunsa. Hän tulee kylään omia aikojaan jos hänet jätetään rauhaan. Jos myöhemmin hahmot tekevät kylässä jotain erityisen törkeää kuten varastelevat vartija pyrkii estämään heidän toimintansa taistelemalla jos on pakko vaikka olisivatkin jättäneet hänet aiemmin rauhaan.

Kylän puhemies ottaa hahmot vastaan ja pyytää heidän apuaan myrskytuhojen korjaamisessa. Korjattavaa on jokaiselle halukkaalle (Korjausvaikeusaste heitetään D6 jakaen kahdella ja yhden korjaamisen jälkeen vaikeusaste aina laskee yhdellä – jos hahmo häviää korjaamisessa hänelle on sattunut onnettomuus. Kun vaikeusaste putoaa 0 niin rakennus on korjattu). Puhemies kertoo hahmoille, että muut laivassa olleet menivät viereiseen kylään, mutta tuomari oli niin huonossa kunnossa ettei pystynyt liikkumaan pidemmälle vaan hänestä lähetettiin sana lääninhallitsijalle. Kyläläiset kiittävät avusta ja tarjoutuvat antamaan ruokaa, alkoholia ja rahaa yhteensä 2pts per korjattu rakennus.

Kylässä on majatalo, temppeli ja kauppa, joita hahmot voivat käyttää. Majatalossa voi poistaa stressiä 1 rahalla yhden stressin. Kaupasta voi ostaa tavaroita 2 rahalla yhden tuotteen. Tempelille voi lahjoittaa rahaa.

Laivan tutkiminen on mahdollista kyläläisten auttamisen sijaan – sinne uiminen vaatii taistelumekaniikalla aallokkoa vastaan heittämistä – laiva ei ole kaukana ja yksi voitto riittää sinne pääsemiseen. Aallokon vaikeusaste on 1 ja häviäminen merkitsee vammautumista (vetää vettä henkeen, lyö polvensa vedenalaiseen kiveen, jne). Laivan sisältä löytyy mm. D6 miekkaa, D6 haarniskaa, D6 alkoholia ja D6 rahaa. Takaisin uiminen tavaroiden kanssa on astetta vaikeampaa. Laivan tutkiminen antaa stressiä yhden pisteen.

Jos hahmot korjaavat rakennuksia kahdesti, ryöstävät laivaa kahdesti tai tekevät sekä että tulee partio vartijoita lääninhallinnosta kylään. Vartijoita on 2 per pelaaja ja näiden ominaisuudet ovat (Taistelutaito 2, heillä on miekka ja haarniska). He vaativat hahmoja antautumaan. Hahmot voivat lähteä karkuun kukkuloille tai antautua. Antautuessa päädytään lääninhallintoon oikeudenkäyntiin – jos he autoivat kahdesti kyläläisiä tulee kylästä kylän puhemies puhumaan vakaumuksella heidän puolestaan muuten jos he autoivat kyläläisiä kerran niin joku kyläläisistä tulee puhumaan heidän puolestaan. Joka tapauksessa he päätyvät kohtaukseen "Osa III "Oikeuden edessä jälleen" Taistelemalla antaa stressiä yhden pisteen.

Jos hahmot päätyvät lähtemään kukkuloille vartijoita pakoon, niin päädytään kohtaukseen Osa II "Siltoja ja tulitikkua"

Jos hahmot päättävät lähteä ilman kyläläisten auttamista kylään jonne tuomari on päätenyt odottamaan auttajaiaan päädytään kohtaukseen Osa II "Kun rooli vaihtuu"

Jos hahmot päättävät lähteä kyläläisiä autettuaan tai laivaa tutkittuaan kylään jonne tuomari on päätenyt odottamaan auttajaiaan kohtaavat hahmot matkalla kylään lääninhallinnon edustajia kuin olisivat jääneet auttamaan kyläläisiä.

Jos hahmot päättävät lähteä toiseen suuntaan autettuaan kyläläisiä kerran päätyvät kohtaukseen Osa II "Siltoja ja tulitikkua"

Jos hahmot päättävät lähteä villiin luontoon tai lähteävt ilman tietoja mihin suuntaan lähteä päätyvät he kohtaukseen "Tietymättömillä teillä.

Hahmot saavat kohtauksen loppuksi pisteen hahmonsa kehittämiseen jonka voivat käyttää mihin tahansa haluavat sekä yhden pisteen erityistaitoihinsa.

Osa II “Kun roolit vaihtuvat”

Hahmot kuluttavat yhden pisteen ruokaa matkatessaa kylään tai joutuvat heittämään eränkäynnistä vaikeusaste 2 vastaan saadakseen luonnosta ruokaa.

Hahmot saapuvat kylään, jossa kuulivat heidän tuominneen tuomarin olevan vuoteen omana. Tätä vartioi yksi vartija per hahmo (taistelutaito 2 sekä yksi miekka) ja jos hahmot voittavat nämä tuomari on heidän armoillaan. Yksi vartijoista on pitkätukka, joka heidän vapautti kahleistaan.

Hahmot voivat tästä jatkaa matkaa villiin luontoon kohtauksella “Teillä tietymättömillä” tai pyrkiä nostattamaan kapinaa siirtyen kohtaukseen Osa III “Kapina!” Jos hahmot antautuvat tuomarille niin siirrytään kohtaukseen Osa III “Oikeuden edessä jälleen”.

Kylässä on majatalo, kauppa ja temppeli. Majatalossa voi poistaa stressiä yhdellä rahalla per stressipiste, kaupasta voi ostaa tuotteita kahdella rahalla per tuote. Temppelissä voi lahjoittaa rahaa tai muuta omaisuutta.

Kohtauksen jälkeen hahmot saavat 1pts käytettäväksi mihin haluavat ja 1pts käytettäväksi erityistaitoihinsa.

Osa II “Siltoja ja tulitikkuja”

Hahmot kuluttavat yhden ruuan matkatessaan. Ellei heillä ole ruokaa he joutuvat heittämään eränkäyntiä vaikeusaste 2 vastaan. Hahmot saavat yhden pisteen stressiä.

Matkanvarrella vastaan tulee kauppias, jonka kärrystä on irronnut rengas. Hahmot voivat ryöstää kauppiaan ja tämän apupojan (taistelutaito 1, ei aseita), ohittaa heidät tai auttaa heitä (kädentaidot 2 heitto). Jos hahmot onnistuneesti auttavat näitä kauppias muistaa heitä hyvällä. Kauppialla on ruokaa D6, alkoholia D6 sekä askartelutuotteita D6. Hänellä on myös rahaa D6.

Jos hahmoilla on perässään vartijoita edellisestä kohtauksesta ja he jäävät auttamaan kauppiasta vartijat tavoittavat heidän ja edetään kuten Osa I “Myrskyn jäljiltä” kohtauksessa kuvataan patisi, että jos lähtevät karkuun päädytään kohtaukseen “Teillä tietymättömillä” kun hahmot karistavat vartijat kannoiltaan.

Jos hahmot jatkavat onnistuneesti matkaa niin päätyvät kohtaukseen Osa III “Vieraassa kylässä”

Hahmot saavat kohtauksen jälkeen 1pts käyttää vapaasti ja 1pts erityiskykyihinsä.

Teillä tietymättömillä

Hahmot ovat päätyneet luonnon armoille metsiin ja kukkuloille. Luonto on armoton ja jokaisella kierroksella hahmojen täytyy selviytyä taistelusta luontoa vastaan. Luonnon vaikeusaste on lähtökohtaisesti ilman ruoka ja suoja 3pts. Ruoka helpottaa selviytymistä pisteellä, mutta kuluu käytettäessä. Suoja helpottaa laatunsa verran selviytymistä. Jos hahmo ottaa osun, niin hän on sairastunut, saanut vamman, yms. Jos hahmo menestyy luontoa vastaan hän voi samalla kierroksella rakentaa kädentaidoillaan suoja, jota kaikki hahmot voivat käyttää. Rakentamisen vaikeusaste on 2 ja onnistuminen merkitsee, että hahmoilla on pisteen parempi suoja seuraavilla kierroksilla käytettävissä. Rakentamisen sijaan hahmo voi käyttää aikaansa askarrellakseen, jolloin käytetään kädentaitojen mekaniikkaa.

Jos hahmot saavat kasaan yhteensä suoja 3 arvoisen rakennuksen heidän katsotaan rakentaneen itselleen pienen kylän, johon voivat jäädä asumaan luontoon halutessaan ja skenaario loppuu elleivät he halua palata takaisin kohtaukseen vieraassa kylässä myymään käsityötuotteitaan.

Hahmot päätyvät kohtaukseen Vieraassa kylässä jos yrittävät myydä askartelun tuloksiaan asutuskeskuksissa.

Osa III “Vieraassa kylässä”

Hahmot ovat päätyneet tuntemattomaan kylään, jossa voivat käydä majatalossa, temppelillä tai kaupassa.

Majatalossa saa yhtä rahaa vastaan poistettua stressiä yhden pisteen verran.

Kaupassa voi myydä kaupankäyntimekaniikalla enintään niin monta askartelutuotetta kuin hahmot omaavat jokaisen yhtä rahaa vastaan. Kauppias tunnistaa heidät vankikarkureiksi jos neuvottelut venyvät liian pitkään (eli saavat rangaistuksen kun kauppias lopettaa kaupankäyntimekaniikan käyttämisen ja siksi joutuvat lähtemään kiireellä ottaen mukaan liian vähän tavaraa) Tällöin he voivat vielä käydä ostoksilla kylässä, mutta päätyvät ensimmäisessä kohtauksessa kuvattuun tilanteeseen jossa he kohtaavat kaksi vartijaa per hahmo.

Hahmot voivat puhua kapinan puolesta kylässä jolloin edetään kohtaukseen Osa III “Kapina!”

Kohtauksen jälkeen hahmot saavat 1pts käytettäväksi vapaasti ja 1pts erityistaitoihinsa .

Osa III “Kapina”

Hahmot koittavat nostattaa kapinahenkeä läänissä. Tätä kuvataan neuvottelumekaniikalla jossa neuvottelu jatkuu D6 kierrosta, jokaisesta kierroksesta saa D6 jaettuna kahdella -1 pistettä kapinahenkeä ja tuottaa D6 jaettuna kahdella hyötyä/rangaistusta kapinahenkeen ja jos hahmot neuvottelevat liian varomattomasti(eli jatkavat neuvottelua pidempään kuin neuvottelu jatkuisi) heidät ilmiannetaan vartijoille ja heidän peräänsä tulee vartijoita kuten kohtauksessa Osa I “Myrskyn jäljiltä” kuvataan. Jos hahmot saavat kasaan 10pts kapinahenkeä he pääsevät kohtaukseen Osa IV “Lääninhallinnon uudelleenorganisointi”.

Neuvottelun jälkeen hahmot joutuvat lähtemään luontoon kohtaukseen “Teillä tietymättömillä” palatakseen uuteen kylään nostattamaan kapinahenkeä niin halutessaan.

Osa III “Oikeuden edessä jälleen

Hahmot ovat päätyneet oikeuden eteen jälleen – lääninhallinnon vartioidussa linnassa hahmot ovat kahleissa.

“Saitte hetken vapautta odottamatta ja tiedättekö mitä siitä on seurannut?” Tuomari kysyy retorisesti ja lähtee luettelemaan hahmojen tekoja.

- Jos hahmot ovat auttaneet kyläläisiä ensimmäisessä kohtauksessa heidän puolestaan on puhumassa kylän puhemies tai kyläläinen. (+1 tai +2 pts)

Jos hahmot ovat tappaneet vartijoita niin jokaiselta vartijalta on puhumassa puoliso, äiti tai lapsi heitä vastaan (-2pts per)

Jos hahmot ovat polttaneet rakennuksia tai muuten tuhonneet omaisuutta on heitä vastaan puhumassa kyseisten tavaroiden omistajat (- 1pts per)

Jos hahmot ovat auttaneet hädässä olleita niin hädässä olleiden edustaja puhuu heidän puolestaan (+1 pts)

Jos hahmot ovat lahjoittaneet rahaa temppelleille, niin temppelin edustaja puhuu heidän puolestaan. (+1pts per kohtaus per temppeli)

Jos hahmot ovat tappaneet tuomarin, niin he saavat -5pts

Jos hahmot antautuivat vapaaehtoisesti tuomarille, niin he saavat +2pts

Jos hahmot ovat nostattaneet kapinaa he saavat -5pts.

Hahmojen aiempie rikosten katsotaan olleen -5pts arvoisia. Jos hahmot pääsevät nolville, niin tuomari myöntää heidän yllätyksellisen vapautensa osoittaneen heidän katuneen ja tehneen hyvää niin, että voivat mennä vapaina. Jos he jäävät miinukselle -5pts - -1pts asti, niin tuomari lähettää heidät laivalla eteenpäin. Jos he ovat päätyneet miinukselle enemmän kuin alussa mutteivät yli-10pts, niin tuomari määrää heidät karkoituksen lisäksi pakkotyöhön. Jos he jäävät yli -10pts miinukselle, niin tuomari katsoo parhaaksi määrätä heidät kuolemaan sillä he ovat osoittaneet ettei heidän voi riskeerata pääsevän vapaalle.

Osa IV “Lääninhallinnon uudelleenorganisointi”

Hahmot päätyvät taistelemaan lääninhallinnon parhaiden edustajien kanssa – heille jokaiselle on vastassaan Taistelutaito 3, miekalla ja yhdellä haarniskalla varustettu soturi.

Kapinallisten ajatellaan taistelevat vähemmän koulutettuja vastaan. Jos hahmot voittavat taistelun heidän ajatellaan onnistuneesti kumonneen hallinnon ja voivan elää vapaasti läänissä tämän skenaarion puitteissa.