

Kuninkaansurmaajat

Kuninkaansurmaajat on noin 40 minuutissa läpivedettävä roolipeliskenaario, jonka tarkoituksena on tutustuttaa uusia pelaajia roolipeliharrastuksen pariin. Pelin valmisteluun ei pitäisi kuluu yli 15 minuuttia. Skenaario on suunniteltu pelinjohtajalle ja kolmelle pelaajalle. Pelin aikana pelaajat – Velho, Taistelija ja Varas – tunkeutuvat piirityksen alla olevaan linnaan ja parhaan kykynsä mukaan pyrkivät surmaamaan kuninkaan.

Mainosteksti

Vuosikausia jatkunut sota on ajanut maanne kuilun partaalle, mutta viimeisten viikkojen aikana komppanianne on edennyt huomattavaa vauhtia vihollislinjojen taakse. Olette piirittäneet vihollisen linnakkeen ja nyt sinut tarvitaan mukaan vaaralliselle tehtävälle. Oletko varjoissa hiippaileva varas, rohkea taistelija vai nokkela velho? Onko sinusta murtautumaan linnakkeeseen ja surmaamaan vihollisen kuninkaan?

Peli on aloittelijaystävällinen ja suunniteltu kolmelle pelaajalle.

Pelimekaniikka

Lähtökohtaisesti pelaajat sanovat itse mitä haluavat tehdä. Se miten hyvin tämä onnistuu, riippuu nopista. Peli käyttää 1d6 systeemiä, eli pelivälineenä toimii kuusitahoinen noppa. Onnistuminen määräytyy seuraavan taulukon mukaan:

Nopan tulos	Tapahtuma
1-2	Epäonnistuminen. Pelinjohtaja määrää miten epäonnistuminen tapahtuu.
3-4	Yritys onnistuu, mutta jokin menee pieleen. Esimerkiksi varas onnistuu hiippailemaan, mutta vartija kuulee ja päättää tarkistaa asian.
5-6	Onnistuminen

Pelaaja saa noppiensa tulokseen bonusta, jos hänen hahmonsa on erityisen kyvykäs jossakin asiassa. Esimerkiksi Taistelija saa +1 lyömiseen. Nämä bonukset on kirjattu hahmolomakkeeseen.

Taistelut

Jos sekä vihollinen että pelaajat tietävät toisistaan heitetään aloiteheitot. Heitot tehdään d6:lla ja tasatuloksen sattuessa pelaajat toimivat ensin. Vuorollaan pelaajat voivat joko lyödä vihollista vastaan tai käyttää jotakin kykyä. Pelinjohtaja voi estää hyökkäyksen, jos kokee vihollisen olevan niin kaukana, ettei hahmo ehtisi lyödä tätä.

Hyökkäykset heitetään perusmekaniikalla, eli noppana toimii d6. 1-2 ei osu ja 5-6 osuu. 3-4 osuu, mutta se saattaa avata vastahyökkäyksen mahdollisuuden viholliselle, tai tekee vain puolet vahinkoa. Pelinjohtaja päättää, mitä tällaisessa tilanteessa tapahtuu. Normaalisti onnistunut hyökkäys tekee yhden vahingon kestävyteen. Kun hahmon tai vihollisen kestävyys menee nolnaan, tämä on toimintakyvytön. Negatiivisella kestävyydellä hahmo on kuollut.

Ohjeita pelinjohtajalle

Kehota pelaajia toimimaan nopeasti. Pyri antamaan kuva, että jokainen minuutti on tärkeä, sillä etuportilla taistellaan jatkuvasti. Kuvaile taistelun ääniä, jotka kuuluvat etelästä. Sisällä äänet kuuluvat vaimeana ja hahmot alkavat kuulla kivilattiaa vasten omat jalanjälkensä. Ole vapaamielinen. Anna varkaan piiloutua taistelussa ja maagin löytää sopiva kattokruunu vihollisen päälle pudotettavaksi. Kerro aktiivisesti viitteitä tulevasta. Hahmot kulkevat pimeässä, joten he lähtökohtaisesti huomaavat vihollisen ennen kuin vihollinen

huomaa heidät. Voit mainita kuinka palvelijoiden huoneesta alkaa kuulua liikehdintää, kun taistelu valtaistuinsalissa puhkeaa. Vain mielikuvitus on rajana.

Skenaarion tarkoituksena on tutustuttaa uusia pelaajia harrastuksen pariin. Älä pyri tappamaan hahmoja mahdollisimman tehokkaasti, mutta pidä vaaran tunne yllä. Pakota taistelijaa käyttämään suojaavaa kilpeään ja anna vihjeitä tai opastusta jos pelaajat eivät itse keksi miten käyttää kykyjään.

Alkutilanne

Pelaajahahmojen kotimaa on ollut jo vuosia ollut sodassa naapurivaltiota vastaan. Viimeisten päivien aikana sodan tuulet ovat puhaltaneet suotuisasti, ja joukot ovat päässeet piirittämään pienen vihollislinnakkeen. Tuoreimpien tiedustelutietojen mukaan vihollisvaltion kuningas on jäänyt loukkuun tähän linnakkeeseen, ja pääkaupungista on lähetetty suuri armeija puolustamaan kuningastaan. Lisäjoukot saapuvat jo seuraavana aamuna, joten aikaa ei ole hukattavaksi.

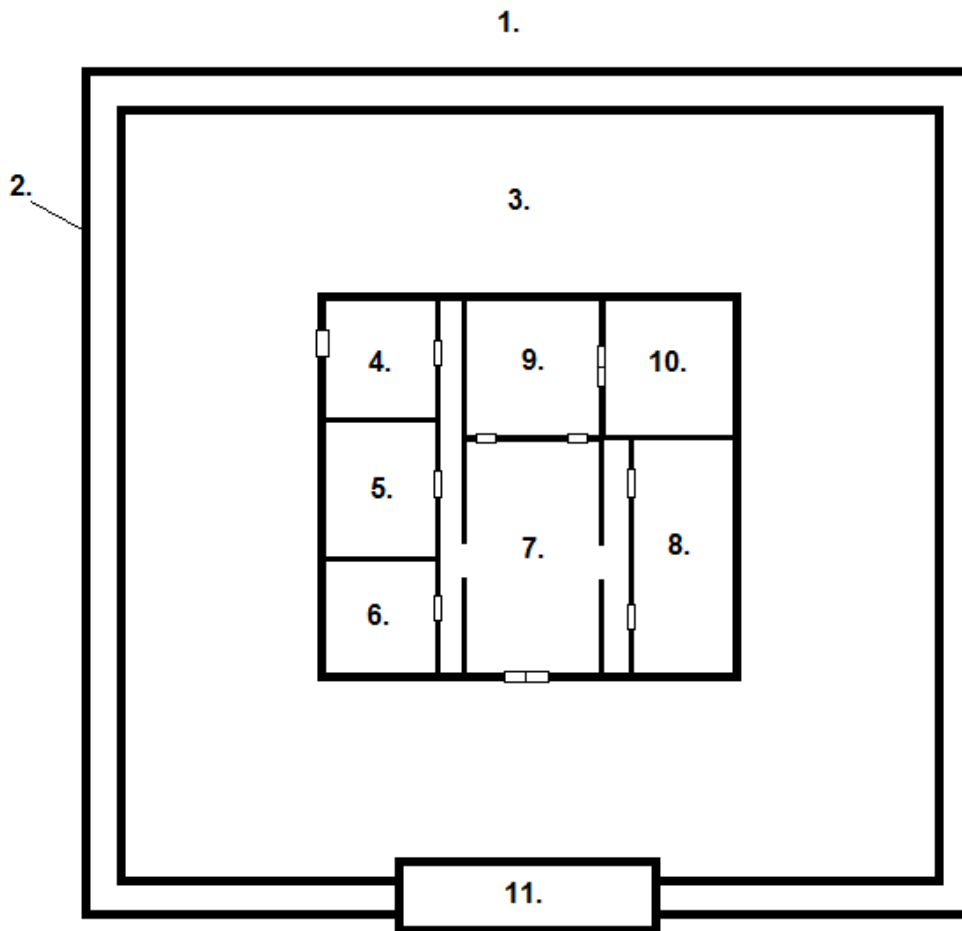
Tehtävänanto

Pelaajat on kutsuttu illalla komentotelttaan, missä heidän komentajansa selittää heille tilanteen:

”Sotilaat! Tiedustelijamme ovat saaneet selville, että vihollisarmeija lähestyy meidän sijaintiamme kovaa vauhtia. Jos arviomme pitävät paikkansa, ovat he täällä jo huomennaamulla. Sitä ennen meidän pitää saada tulosta aikaan. Olemme piirittäneet pohjoispuolellamme olevaa linnaketta jo päiviä, mutta emme ole saaneet sen puolustusta murtumaan. Tietojemme mukaan itse vihollisten kuningas on jäänyt loukkuun tähän linnakkeeseen. Tässä on tilaisuutemme päättää tämä sota! Jos onnistumme valtaamaan tämän linnakkeen ja surmaamaan kuninkaan, on todennäköistä että vihollinen antautuu. Te olette parhaita, joten luotan teihin. Me hyökkäämme yön aikana linnakkeen eteläreunaa vasten ja yritämme vetää vihollisen huomion suuntaamme. Teidän tulee tänä aikana hankkiutua muurien sisäpuolelle ja sisään rakennukseen. Surmatkaa kuningas ja pääskää elossa takaisin. Tämän sodan kohtalo riippuu teistä!”

Mitä pelaajat tekevät tämän jälkeen, riippuu heistä. Anna pelaajille 5 minuuttia tutustua kykyihinsä ja miettiä miten he voivat käyttää näitä kykyjä parhaiten hyväkseen.

Kartta



1. Linnakkeen ympäryys

Eteläportin lähetyvillä on kymmeniä sotilaita, jotka yrittävät tunkeutua linnakkeeseen. Muurit ja puolustus tällä alueella on vahvaa, joten todellisia tuloksia ei saada hyökkäyksellä aikaan. Pohjoispuolella on tarpeeksi pensaikkaa, jotta hahmot voivat rauhassa tarkkailla vihollisten liikettä varustuksilla tai yrittää ampua muurilla olevan sotilaan.

2. Varustukset

20 sotilasta on eteläisillä varustuksilla, 4 idässä, 4 lännessä ja vain yksinäinen sotilas tarkkailee pohjoista. Sotilaat tarkkailevat ulkopuolista maastoa, joten heiltä saattaa jäädä huomaamatta pihamaan tapahtumat. Varustuksilta kulkee yhdet portaat alas joka nurkasta, ja sieltä näkee kokonaisuudessaan muurien sisäpuolisen rakennuksen. Rakennus näyttää olevan rakennettu kivistä ja siinä on harjakatto ja savupiippu. Tikkaat katolle ovat rakennuksen itäisellä sivulla.

3. Pihamaa

Pihamaa on melko rauhallinen, koska suurin osa sotilaista on varustuksilla. Yksi sotilas kiertää pihamaalla ja kaksi partioi lähellä porttia. Kiertelevän sotilaan voi välttää odottamalla hänen kulkevan ohitse tai hänet voi hoitaa muulla tavoin.

4. Keittiö

Keittiössä on toinen rakennuksen ulospääsyreiteistä. Ovi ei ole lukossa, koska kokki on laiska ja on luottanut siihen, että muurit riittävät puolustukseksi. Keittiössä on tasoja, kaappeja sekä uuni ja kaikenlaista ruoanvalmistuksessa tarvittavaa tavaraa. Nurkassa on makuupaikka, jossa kokki nukkuu. Kokki on tottunut

nukkumaan sodan kalskeissa, joten hän nukkuu sikeästi eikä kuule oven avaamista. Jos hahmot mekastavat paljon, kokki herää, mutta ei uskalla huutaa apua.

5. Kirjasto

Kirjastossa on paljon hyllyjä täynnä kirjoja, mutta erityisesti lukupöydällä oleva rakennuksen pohjapiirustus saattaa kiinnostaa hahmoja. Piirustukseen on merkitty kaikkien huoneiden nimet ja käyttötarkoitukset.

6. Varasto

Varastossa on kaikenlaista tavaraa mitä linnake tarvitsee toimiakseen, enimmäkseen ruokaa. Varastossa on lisäksi aseita, ja jos hahmot käyttävät aikaa etsimiseen, löytävät he sieltä savupommeja, joilla voi esimerkiksi suojata pakenemista.

7. Valtaistuinsali

Valtaistuinsalin pohjoisreunalla on kookas valtaistuin, jolla kuningas istuu. Suuret ovet sisään on teljetty puupalkilla, jonka saa helposti nostettua pois sisäpuolelta. Keskellä huonetta on pitkä ruokailupöytä. Pöydälle on jäänyt ruokaa, ilmeisesti koska taisteluun lähdettiin kiireellä. Huonetta reunustaa pylväät, joiden taakse varas saattaisi piiloutua. Idässä ja lännessä on oviaukot, joista joku voi livahtaa sisään, mutta jotka myös paljastavat varomattoman ohikulkijan huoneessa oleville. Huoneessa on kuninkaan lisäksi kaksi sotilasta, toinen kuninkaan vierellä ja toinen lähellä ulko-ovea.

8. Sotilaiden tilat

Kolme sotilasta on lepovuorossa täällä, mutta valmiina ryntäämään toimintaan hälytyksen sattuessa. Sotilailla kuluu viisi vuoroa varustautua ja saapua valtaistuinsaliin. Todennäköisesti sotilaat ryntäävät sisään valtaistuinsaliin vain nähdäkseen kuinka heidän kuninkaansa surmataaan. He tekevät kaikkensa saadakseen surmaajat kiinni.

9. Tapaamishuone

Huoneessa on pyöreä pöytä, sohvia, takka sekä savupiippu. Jos pelaajat päättävät yrittää kiivetä katon kautta, voivat he tulla sisään jokseenkin nokisen savupiipun kautta.

10. Makuuhuone

Kuninkaan henkilökohtainen makuuhuone jossa on katoksellinen sänky ja vaatekaappi täynnä kuninkaan vaatteita. Yöpöydällä on korulaatikko täynnä jalokivisormuksia ja muita arvoesineitä.

11. Porttirakennus

Porttirakennuksessa on 3 sotilasta. Itsetuhoisimmat surmaajat saattavat pyrkiä valtaamaan porttirakennuksen ja avaamaan portit ulkona odottaville joukoille.

Viholliset

Vartijat ovat pukeutuneet kevyeen panssariin ja heillä on joko keihäät tai miekat aseinaan. Varustuksilla olevilla sotilailla on lisäksi varsijouset. Sotilaat ovat tottuneet sotaan ja taistelevat kuolemaan asti. He tekevät yhden vahingon osuessaan ja heillä on kaksi kestävyyttä.

Kuningas on kokenut taistelija, ja hänellä on yllään raskas panssari ja käsissään kahden käden miekka. Kuningas käskyy sotilaitaan tappamaan tunkeutujat. Jos sotilaat epäonnistuvat, hän ehdottaa surmaajille maita ja aatellarvoa jos he vaihtavat puolta. Tämän epäonnistuessa kuningas nousee valtaistuimeltaan ja valmistautuu taisteluun. Kuninkaalla on 5 kestävyyttä ja hän tekee 2 vahinkoa osuessaan.

Hahmot

Hahmoina skenaariossa toimivat Taistelija, Varas ja Velho. Taistelija on pukeutunut raskaaseen panssariin ja hänellä on miekka aseenaan, sekä kilpi. Varkaalla on kevyt panssari ja tikari. Velho on aseeton ja pukeutunut kaapuihin. Muut ulkonäköseikat ovat pelaajien mielikuvituksen varassa. Voit leikata hahmokortit pelaajille tältä sivulta.

TAISTELIJA	Kestävyys: 6
Bonus: +1 osumiseen ja vahinkoon	
KYVYT JA ESINEET	
Suojaava kilpi	Taistelija asettaa kilpensä hyökkääjän ja lähellä olevan liittolaisen väliin, estäen vahingon. Kilpi suojaa kolmelta iskulta ennen rikkoutumista
Köysi ja tartuntakoukku	Taistelija osaa käyttää köyttä ja tartuntakoukkuja taidokkaasti ja saa koukun heittämiseen +3

VARAS	Kestävyys: 4
Bonus: +2 osumiseen ja vahinkoon jos hyökkäys piilosta	
KYVYT JA ESINEET	
Varsijousi ja kolme vasamaa	Varkaalla on varsijousi, jolla hän pystyy surmaamaan vihollisen etäältä.
Tumma viitta	Varas osaa kätkeytyä viittansa suojiin ja saa +2 piiloutumiseen

VELHO	Kestävyys: 2
KYVYT JA ESINEET	
Telekineesi	Velho osaa manipuloida kevyitä kappaleita etäältä
Äänitaika	Velho pystyy loitsia olemattomia ääniä hämätäkseen vihollisiaan
Palavat kädet	Velhon kädet syttyvät tuleen, kun hän koskettaa vihollista. Vihollinen syttyy tuleen ja ottaa 1 pisteen vahinkoa joka vuoro