

PLONK

Vihan lasten noppasysteemi, versio 0.1

Mikä tämä on?

PLONK on tarkoitettu osittain korvaamaan Vihan lasten mukana tullut FLOW-sääntöjärjestelmä. PLONK muuttaa pelissä esiintyvät haasteet noppavetoisiksi. Kaikki tässä dokumentissa esitetyt sääntömuutokset ovat ekstrapia Vihan lasten perussääntöihin – hahmonluonti, onnistumisten ja epäonnistumisten käsittely sekä ominaisuuspisteiden käyttö toimivat edelleen perussääntöjen mukaan.

Tämä dokumentti on vasta versio 0.1. Toivommekin sääntöjä testaavilta palautetta Pelilaudan foorumille (www.pelilauta.fi) tai sähköpostiin osoitteeseen myrrysmiehet@sange.fi.

Miten PLONK toimii?

PLONK sääntöjärjestelmässä pelaaja heittää kourallisen tavallisia noppia, valitsee niistä kahden suurimman nopan tuloksen ja laskee ne yhteen. Noppien tulosta verrataan pelinjohtajan asettamaan haastearvoon. Jos tulos on yhtä suuri tai suurempi kuin haasteen arvo, läpäisee hahmo haasteen.

Roolipelaamisesta ja ideasta saa molemmista +1 heittoon, jos ne ovat hyviä.

Jos pelaaja heittää useamman kuin kaksi kuutosta, saa hän lisätä +1 tulokseen jokaisesta lisäkuutosesta. Esimerkiksi heitto 6, 6, 6, 6, 4 tulkittaisiin tulokseksi 14.

Haasteiden vaikeusasteet:

- Helppo 5
- Rutiini 6
- Haastava 8
- Vaikea 10
- Hyvin vaikea 12
- Lähes mahdoton 14
- Uskomaton 15

Esimerkki

Pelaaja heittää neljää noppaa ja saa niistä tulokset 5,3,2 ja 2. Hän valitsee noppien tulokset 5 ja 3 saaden siis tulokseksi 8. Tällä tuloksella hän läpäisisi haastavan tason haasteen. Jos idea olisi ollut hyvä ja se olisi sopinut hahmon luonteeseen (roolipelaaminen), olisi tulos ollut 10, jolla läpäisee vaikeatkin haasteet.

Mistä nopat kertyvät?

Heittoon saa aina yhden nopan sekä

- yhden sopivasta Ominaisuudesta, hahmo voi esimerkiksi murtaa ovea voimalla, kunhan hänellä on kunto-ominaisuutta jäljellä
- yhden sopivasta Taidosta, jos hahmolla on tilanteeseen sopiva taito saa hän yleensä myös ominaisuusnopan, jos ei ole käyttänyt kyseisen ominaisuuden pisteitä loppuun (esim. voimakas hahmo voi olla muuttanut tappavat laukaukset pintanaarmuiksi)
- yhden sopivasta Varusteesta, varusteen tulisi olla juuri hommaan soveltuva tai sellainen varuste, jolla hahmo saa tilanteesta selkeän edun vastapuolta vastaan.
- sekä tarvittavan määrän sopivista Ksenokyyvistä, ksenokyyvistä saatavien noppien tulisi olla erivärisiä kuin muut heitettävät nopat, katso syy alta.

Ksenonopat ja ksenohaasteet

Ksenonoppia heitetään joko pelaajan käyttäessä sopivaa ksenokykyä haasteissa tai hahmon altistuessa muukalaisteknologian vaikutukselle, jolloin heitetään yhtä ksenonoppaa jokaista hahmon ksenokykyä kohden. Jos yhdestäkin nopasta tulee tulos "1", joutuu hahmo muukalaisluonnon vallan alle, ja aletaan toimia pelinjohtajan oppaan ohjeiden mukaan.

Pelinjohtajan vinkit

Haasteet voi jakaa peruspelistä poiketen pienempiin osiin. Esimerkiksi oven murtaminen tai yksittäisen laukauksen osuminen ovat ihan hyviä haasteita tällä systeemillä, mitä ne eivät ole perussäännöillä. Nämä säännöt tekevät pelistä ehkä arvaamattomamman ja vaarallisemman, koska vastus toimii useammin kuin kerralla ratkaistavissa haasteissa

Jos haluat heittää myös vastuksien osalta pelinjohtajana, voit käyttää seuraavaa periaatetta

- 1 tai 2 noppaa, perustyypeillä
- 3 noppaa, ammattilaisilla
- 4 noppaa, erikoisjoukoilla ja raskaalla kalustolla
- 5 noppaa, tehokkailla asejärjestelmillä ja tappavilla avaruusolioilla

LÄNNEN MAAT

Ennenkokematonta pelinautintoa!

LÄNNEN MAAT vie sinut ja ystäväsi muinaiseen Egyptin myyttisiin maisemiin ja kiehtoviin seikkailuihin. Tässä täysin uudelleenlaisessa sosiaalissa kerrontapelissä kaikki pelaajat ovat aktiivisesti mukana pelin tapahtumissa.

Pelaajista yksi ohjaa hahmoaan Kulkijaa Manalan vaarojen halki. Muut pelaajat toimivat ryhmänä muinaisten egyptiläisten jumalien rooleissa, asettaen Kulkijalle sekä fyysisiä että sanallisia haasteita. Kulkijan matka kohti valoa huipentuu jyhkeissä Totuuden saleissa, jossa jumalat tutkivat hänen menneen elämänsä ja langettavat sitten hänelle oikeudenmukaisen tuomion.

LÄNNEN MAAT on helppo ja mukava peli, joka pohjautuu historiallisiin tosiasioihin. Siinä ei käytetä satunnaistuloksia eikä -taulukkoita. Vain oma taitosi ja tietysti jumalten suopeus ratkaisevat sen, pääseekö muinaisegyptiläinen hahmosi kuolemansa jälkeen auringon kultaamille Osiriksen pelloille vai joutuuko hän kammottavan Syntisten nelijän ateriaksi.

Astu siis pelotta Anubiksen ja Osiriksen valtakuntaan kokemaan, millaista oli muinaisen egyptiläisen kuolemanjälkeinen elämä.

LÄNNEN MAAT



ROOLIPELI VALOON ASTUMISESTA



RISTO J. HIETA

Vihan lapset



Keskushallinnon opas

NE ovat täällä!

Vihan lapset on tieteiskauhuroolipeli avaruuden valloittajien - NIIDEN - saapumisen ja niitä vastaan soditun maailmanlaajuisen sodan jälkeisestä Suomesta, jossa tiukasti valvottuihin kaupunkeihin sijoitettujen ihmisten viimeinen toivo on Vastarinta.

Vihan lasten 2012 ilmestyneen pelaajan oppaan (Vastarinta-teltelijän opas) lisäksi saatavilla nyt myös pelinjohtajan opas (Keskushallinnon opas).

Lisätietoja pelistä löytyy Myrrysmiesten verkkosivuilta osoitteesta <http://myrrysmiehet.fi> tai Pelilaudan foorumeilta <http://pelilauta.fi>



LOKI

LOKI.PELILAUTA.FI

Suomalaisen peliharrastuksen ja roolipelaamisen oma kanava vuodesta 2012

Roolipelit, Larpit, Conit, Skene, Edularp ja paljon muuta.

Tsekkää vaikka artikkelisarja "100 hyvää kirjaa" Jukka Särkjärveltä tai "Erään pelisuunnittelijan tarina" Antti Laxilta.