

Sarvet

© 2021 Mixu Lauronen

- peli Joulupukin poroista



Sisällysluettelo

- Johdanto.....3
- Taustaa.....3
- Hahmonluonti.....3
- Pelisyteemi.....5
- Dramatis Personae.....5
- Paikat.....6
- Vauriot.....7
 - Esimerkkejä vaurioista.....7
- Poron (Rangifer Tarandus) pelaaminen.....7
- Seikkailuaihioita.....8



Johdanto

Roolipeli Joulupukin poroista pelastamassa maailmaa.

Tämä peli on tehty 24 tunnin aikana RPGGeekin vuoden 2013 kilpailua varten. Suomenkielisessä versiossa on muutama pikku muutos alkuperäiseen peliin nähden.

Taustaa

Joulupukki ei ole ainoastaan hyväntekijä, vaan myös vaikea persoona, jolla on alkava dementia. Hänellä ei ole aavistustakaan maailman menosta. Onneksi hänen poronsa tietävät paremmin.

Maapallolla on muukalaislaji, joka saattaa orjuuttaa koko ihmiskunnan. Näitä olentoja kutsutaan virheellisesti joulutontuiksi. Ne ovat kaikkialla. Ne tarkkailevat lapsia. Jonain päivänä ne ovat valmiita. Heidän ja ihmiskunnan välissä ovat vain *Petteri, Ailu, Suivakka, Mutsikki, Valkko, Tilkku, Sipsu, Täpy, Turpo, Pyry, Kipinä, Maskotti, Saukki* ja *Poku*.

Sarvissa hahmot ovat poroja, jotka pelastavat maailmaa. Tontut suunnittelevat ottavansa Maapallon haltuunsa, ja muuttavansa sen ikuseksi joulunalusajaksi. Se saattaa kuulostaa mukavalta, mutta todellisuudessa se ajaisi kaikki hulluiksi, koska he eläisivät joulua edeltävät viikot aina uudestaan ja uudestaan. Se tekisi jokaisesta hermoraunion muutamassa kuukaudessa.

Hahmonluonti

Ota pala tyhjää paperia. Valitse ensiksi joku Joulupukin poroista. Ne ovat aakkosjärjestyksessä *Ailu, Kipinä, Maskotti, Mutsikki, Petteri, Poku, Pyry, Saukki, Sipsu, Suivakka, Tilkku, Turpo, Täpy* ja *Valkko*. Kirjoita poron nimi paperiin.

Sitten jokainen pelaaja Petterin pelaajaa lukuunottamatta valitsee tai arpoo oheisesta taulukosta porolleen supervoiman. Petterin voima on punainen, pimeässä hohtava nenä.

Poron supervoima
1. <i>Peukalot</i> . Porolla on etusorkissa peukalot, joilla hän voi käsitellä esineitä.
2. <i>Hiilikuitusarvet</i> . Poron sarvet ovat lähes hajoamatonta hiilikuitua.
3. <i>Sähkösarvet</i> . Poron sarvista tulee tontun tainnuttamiseen riittävä sähköisku.
4. <i>Herkules</i> . Poro saa kaksi bonusnoppaa kehoheittoihin.
5. <i>Einstein</i> . Poro saa kaksi bonusnoppaa älyheittoihin.
6. <i>Jeeves</i> . Poro saa kaksi bonusnoppaa rentousheittoihin.
7. <i>Bond</i> . Poro saa kaksi bonusnoppaa karismaheittoihin.
8. <i>Rautatalja</i> . Poron iho on luodinkestävä.
9. <i>Nopeat refleksit</i> . Poro toimii aina ensimmäisenä. Jos tällaisia poroja on useampi, ne toimivat yhtä aikaa.
10. <i>Happorauhaset</i> . Poro pystyy hikoilemaan voimakasta happoa.
11. <i>Jackie</i> . Poro saa kolme lisänoppaa lähitaisteluun.
12. <i>Laserkatse</i> . Poron silmistä syöksee lasersäteitä, jotka sulattavat metallia.

Seuraavaksi porot määrittelevät ominaisuutensa.

Ominaisuuksia on neljä: *Keho*, *Äly*, *Rentous* ja *Karisma*.

Keho	Määrittää poron ruumiillisen kunnon. Sisältää sekä fyysisen voiman että ketteryuden.
Äly	Määrittää poron älykkyyden ja muistin.
Rentous	Määrittää poron mielenvoiman ja -terveyden.
Karisma	Määrittää poron sosiaaliset taidot.

Ominaisuuksien kesken jaetaan 20 pistettä. Minimi on 1 ja maksimi 10. Poro alkaa hahmottua. Lopuksi määritetään poron taustatarina vastaamalla seuraaviin kysymyksiin:

1. Kuinka vanha olet?
2. Missä synnyit?
3. Miten sinusta tuli Joulupukin poro?
4. Milloin se tapahtui?
5. Mitä haluat eniten elämästäsi?
6. Inhoatko jotakin (muuta kuin joulutonttuja)?
7. Mikä on paras aistisi?
8. Entä huonoin?
9. Onko sinulla elossa olevia sukulaisia?

Valmista tuli!



Pelisysteemi

Sarvet on tarinankerronnallinen peli, jossa suurin osa tapahtumista ratkaistaan puhumalla. Joskus kuitenkin eteen tulee tapahtumia, jotka vaativat satunnaisuutta. *Sarvet* käyttävät tällaisissa tilanteissa kuusitahoisia noppia. Heittoja on kahdenlaisia: tavallisia ja vastustettuja.

Tavalliset heitot ovat yksinkertaisia: Aluksi päätetään, mitä ominaisuutta käytetään. Sitten heitetään ominaisuuden verran noppia. Jos useampi ominaisuus tuntuu sopivan, käytä parempaa. Kaikki viitokset ja kuutokset ovat onnistumisia.

Esimerkki: Petteri on hyppäämässä jyrkänteeltä toiselle (hän ei jostain syystä pysty juuri nyt lentämään). Se on kehoheitto. Petterin keho on 6. Hän heittää 2,3,3,4,5,6. Petteri saa kaksi onnistumista.

Tarvittavien onnistumisien määrä riippuu tehtävän vaikeudesta. Yleensä yksi onnistuminen riittää. Joskus kuitenkin tilanne on kimurantimpi. Tällöin pelinjohtaja voi vaatia kaksi tai jopa kolme onnistumista.

Esimerkki: Petteri on hyppäämässä rekan katolta toisen rekan katolle (tämä tapahtuu tunnelissa, missä ei ole tilaa lentää). Se on kehoheitto, mutta tarvitsee kaksi onnistumista. Petteri heittää 1,1,2,2,3,4. Hyppy ei onnistu.

Vastustetut heitot ovat vähän monimutkaisempia. Niitä käytetään, kun kaksi aktiivista osapuolta yrittää vaikuttaa toisiinsa. Esimerkkejä ovat taistelu, kiistely ja kilpalento. Vastustetussa heitossa kumpikin osapuoli valitsee sopivan ominaisuuden. Niiden ei tarvitse olla samat. Sitten molemmat heittävät. Enemmän onnistumisia saanut voittaa. Jos tulee tasatulos, kuvailkaa se tai heittäkää uudestaan.

Esimerkki: Mutsikki taistelee muukalaisaseella varustettua tonttua vastaan. Mutsikki käyttää kehoaan (7) ja tonttu käyttää älyään (7). Mutsikki heittää 1,1,3,4,5,5,6 ja tonttu 1,2,2,3,4,4,5. Mutsikki voittaa ja osuu tonttuun.

Voittomarginaali on onnistumisten välinen ero. Yllä olevassa esimerkissä marginaali on 2 (3-1).

Sarvet on tarinankerronnallinen peli, joten nopanheitot kannattaa pitää minimissä. Esimerkiksi taistelut voidaan selvittää yhdellä nopanheitolla.

Dramatis Personae

Porot. Joulupukilla on neljätoista poroa. Tunnetuin on *Petteri Punakuono* hohtavine nenineen. Kaikilla muilla poroilla on myös jokin supervoima. Ne määritellään hahmonluonnissa. Poroilla on lisäksi kyky lentää. Ne pystyvät lentämään tarpeeksi nopeasti, jotta ehtivät toimittaa lahjat kaikille sellaisia ansaitseville. Porojen maksimilentonopeus on 2900 kilometriä tunnissa.

Aivopesukone. Porot ovat kehittäneet kojeen, jolla tontut voidaan aivopestä. Laitteita on vain yksi. Se näyttää vihreältä kuulalta, jota voidaan pidellä sorkkien välissä. Se voi aivopestä yhden tontun kerrallaan. Pesu kestää noin kymmenisen minuuttia. Sen jälkeen uhri voidaan siirtää Korvatunturille tai Navalle joulutontuksi. Prosessille ei tunneta peruutuskeinoja.

On muistettava, että jollei porolla ole peukaloita, se voi vain pidellä esineitä sorkkiensa välissä. Monimutkainen esineiden käsittely ei ole mahdollista.

Joulupukki. Pukki on satoja vuosia vanha. Valitettavasti sen huomaa. Hänen aivonsa eivät toimi enää kuten ne ennen toimivat. Ukko takertuu menneeseen tajuamatta, että maailma on muuttunut. Hän on ärsytykseen asti

myötätuntoinen ja rauhallinen. Kaikesta huolimatta pukki tekee työnsä hyvin. Sehän on pelkkää lahjojen jakamista. Kuinka vaikeaa se voi olla?

Joulupukki on Maapallon taikavoimaisin olento. Lisäksi hänellä on huomattava omaisuus. Valitettavasti – tai ehkä onneksi – pukilta puuttuu kunnianhimoa. Joulupukki ei reagoi muutokseen kovin hyvin. Hän tuppaa menettämään hermonsä, jos jokin asia on muuttunut eilisestä. Ukko suuttuu helposti, mutta onneksi myös leppyy nopeasti.

KEHO: 20 ÄLY: 10 RENTOUS: 20 KARISMA: 20

Tontut

”Tonttu” on huono termi, sillä tonttuudella ei ole mitään tekemistä avaruusolentojen kanssa. Tontut tulevat jostain aurinkokuntamme ulkopuolelta ja yrittävät orjuuttaa ihmiskunnan. Toistaiseksi porot ovat onnistuneet taistelemaan vastaan. Heillä ei ole aavistustakaan, kuinka kauan se jatkuu.

Tontut pystyvät naamioitumaan ihmiseksi. Kokonsa takia ne muuttuvat useimmiten lapsiksi. Tajuton tai kuollut Tonttu menettää naamionsa. Ne on vaikeaa saada kiinni, ja niillä on muukalaisase. Poroillakin on onneksi yksi ase: aivopesukone, joka muuttaa Tontut tuntemiksemme joulutontuiksi.

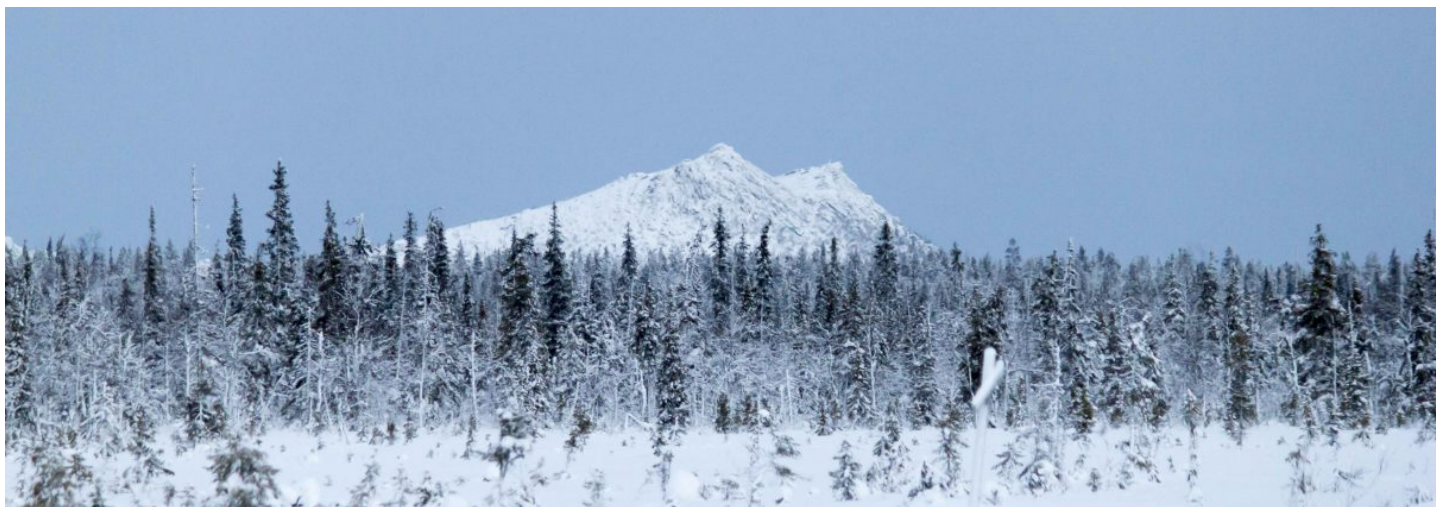
KEHO: 7 ÄLY: 7 RENTOUS: 7 KARISMA: 7

Muukalaisase. Ase näyttää mustalta laatikolta, josta pistää esiin kaksi lieriötä. Toinen lieriö pistetään aseeseen käyttäjän otsalle, ja toisella osoitetaan kohdetta. Koje toimii *Älyllä*. Se aiheuttaa aivovauriota.

Paikat

Pelissä on kaksi oleellista paikkaa, *Korvatunturi* ja *Pohjoisnapa*. Joulupukki asuu suurimman osan ajasta korvatunturilla, joka sijaitsee Suomen ja Venäjän rajalla. Pukki muuttaa Pohjoisnavalle kahdeksi viikoksi ennen joulua. Hänellä on siellä työpaja. Muina aikoina navalla asuu vain joulutonttuja ja poroja.

Korvatunturi. 486-metrinen Korvatunturi sijaitsee Suomen ja Venäjän välissä (siinä on kolme huippua, ja raja kulkee keskimmäistä pitkin). Se on Joulupukin koti. Tunturi säilyi salaisuutena aina vuoteen 1927 saakka, jolloin asia paljastettiin Suomen radiossa. Onneksi Joulupukin taikuu on piilottanut tunturin asumuksen hyvin: vain kymmenkunta ihmistä on vieraillut Joulupukin kotona.



Pohjoisnapa. Pohjoisnavalla, pukin taikuuden naamioimana, on työpaja. Se on täynnä tonttuja, ja porot vierailevat siellä säännöllisesti. Joulupukki ei tiedä, että tontut ovat itse asiassa muukalaisia toisesta auringokunnasta. Ne ovat yrittäneet satoja vuosia vallata maata sekä salassa että julkisesti. Toistaiseksi porot ovat pystyneet murskaamaan heidän suunnitelmansa ja aivopesemään olentoja Joulupukin apulaisiksi.

Muukalaisten tukikohta. Maapallolla on muukalaisten tukikohta, mutta porot eivät ole vielä löytäneet sitä. Poroilla on myös muita uhkia: dinosauruksia Brasilian sademetsissä, vampyyrejä vanhoissa kaupungeissa, monikansallisia yrityksiä pörssissä... mahdollisuudet ovat valtavat.

Vauriot

Jokainen ominaisuus kertoo, kuinka paljon poro voi kärsiä vahinkoa menettämättä toimintakykyään. Jokainen vaurio vähentää yhtä ominaisuutta, kunnes se menee nolnaan. Silloin tapahtuu eri asioita ominaisuudesta riippuen:

Keho. Poro menettää tajuntansa. Jos Keho menee -3:een, poro kuolee.

Äly. Poro hämmentyy eikä pysty tekemään mitään. -3:een vajonnut äly tarkoittaa aivokuolemaa.

Rentous: Porolta menee hermot, eikä se pysty tekemään mitään. -3:n rentous puhkaisee tontussa mielisairauden.

Karisma: Porolle nauretaan ja sitä pilkataan. -3:een vajonnut karisma tekee porosta kiusatun.

Esimerkkejä vaurioista

Taistelu: Voittomarginaali. Aikaisemmassa esimerkissä Mutsikki aiheutti avaruusolentoon kaksi pistettä vauriota. Jos tonttu olisi voittanut, Mutsikki olisi saanut aivovauriota, koska käytössä oli muukalaisase.

Putoaminen: Porot osaavat lentää. Muille tulee 1 piste kehovauriota per viisi metriä pudotusta.

Palaminen ja happo: Yksi piste kehovauriota per viisi sekuntia kosketusta.

Tukehtuminen: Piste kehovauriota per 30 sekuntia upoksissa tai tukehduksissa oloa.

Unen puute: Yksi piste älyvauriota per 48 tuntia valvomista.

Nälkä ja jano: Yksi piste satunnaiseen ominaisuuteen per kaksi päivää paastoa.

Yhden pisteen kohoaminen vaatii 24 tuntia keskeytyksetöntä unta. Pelaaja päättää, mikä ominaisuus nousee.

Esimerkki: Sipsulla on kaksi pistettä keho- ja yksi piste karismavauriota. 24 tunnin unen jälkeen pelaaja päättää, että Sipsu saa takaisin kehopisteen. Poro tarvitsee vielä 48 tuntia unta parantuakseen täysin.

Poron (Rangifer Tarandus) pelaaminen

Poro saattaa painaa jopa 300 kiloa. Molemmat sukupuolet kasvattavat sarvet. Porot näkevät hieman ultraviolettia valoa. Poron juoksuvauhti on 80 km tunnissa.

Ihmisten parissa oleminen on Joulupukin porojen suurin ongelma. Puhuva, lapsia metsästävä poro herättää varmasti huomiota. Tontut tietävät tämän, ja pyrkivät siksi pysymään ihmisten lähistöllä.

Toinen ongelma on se, että poro on arktinen eläin. Siksi sellaisen näkeminen vaikka Helsingissä herättää kysymyksiä. Porojen täytyy suunnitella operaationsa huolellisesti.

Seikkailuaihioita

1. Kadonneet Tontut. Joulupukin pajalta puuttuu tonttuja. Ovatko ne päässeet karkuun? Jos ovat, palaavatko ne takaisin vahvistusten kanssa? Vai ovatko ne löytäneet jotain Pohjoisnavan alta?

2. Outo paketti. Pari päivää ennen joulua työpajalle ilmestyy iso paketti. Kuka sen on tuonut, koska sitä ei mainita virallisissa papereissa? Kenelle se on tarkoitettu? Mikä se on?

3. Jumi. Aivopesukone jumittaa. Se tarvitsee varaosan. Mutta mistä niitä saa? Riittääkö kiinalainen jadekristalli, vai onko laitteessa vielä muutakin vikaa?

