

Mikäpä pahan tappaisi!

"TERVETULOA IKILEVON VANHAINKOTIIN! TÄÄLLÄ VANHAT PAHAT VIETTÄVÄT IKUISUUTENSA RENNON YHDESSÄOLON KESKELLÄ!"

Vanhainkoti Ikilepo on toisessa ulottuvuudessa sijaitseva vankila, johon vanhat pahat on säilötty pois pilaamasta maailmaa. He menettävät joka kolmas päivä muistinsa, minkä on tarkoitus estää pahiksia karkaamasta. Pelissä PJ ottaa perinteisen pelinjohtoroolin ohella pelattavakseen vanhainkodin henkilökunnan ja muut asukit. Pelissä pelataan kolme päivää, joista kukin kestää reilut kymmenen minuuttia. Jos aika tuntuu loppuvan kesken, myös kaksi päivää riittää. Tärkeintä on että pelaajilla on hauskaa!

Pelin aloittaminen

Esittele pelaajille tarjolla olevat hahmot ja anna heidän valita omansa. Löydät hahmot pelitekstin lopusta. Kukin pelaaja valitsee aluksi hahmolleen yhden voiman. Tämän jälkeen pelaajat saavat esitellä hahmonsa, kertoen miltä hahmo näyttää ja kuvaillen vähän tämän käytöstä. Voit esitellä samalla vanhainkodin yleisellä tasolla sekä kertoa vähän henkilökunnasta ja muista asukeista. Aloitukseen ja sääntöjen selittämiseen menee noin kymmenen minuuttia.

Pelin kulku

Jokaiselle päivälle arvotaan "haaste" pelaajien selvitettäväksi. Onnistuneesti selvitetyistä haasteista saa mahtimerkin, millä pahis saa takaisin vanhoja voimiaan. Jos jokin pahis saa takaisin kolme mahtimerkkiä, hän murtaa vankilan ja pääsee pitämään epiligin siitä mitä tapahtuu maailmalle & muille pahiksille.

Pelin säännöt ovat yksinkertaiset; yleensä se mitä pelaaja tahtoo tapahtuvan, tapahtuu. Pelaajien välisissä konfliktitilanteissa kumpikin pelaaja heittää samankokoista noppaa ja suuremman luvun saava voittaa. PJ voi valita itse mitä noppia käytetään. Isomalla nopalla on toki pienempi mahdollisuus tasapeliin.

Jokaisen päivän lopussa soitetaan vellikelloa ja pahikset passitetaan iltaruuan kautta nukkumaan. Nukutuskomentoa ei voi vältellä kuin enintään pienen hetken. Kun päivä loppuu, haasteen nokkelimmin ratkaissut pahis/pahikset saavat yhden mahtimerkin. Tällä he saavat valita yhden uuden voiman.

Tämän lisäksi pelaajat voivat äänestää keskuudestaan mahtipahiksen; eniten ääniä saanut saa myös yhden mahtimerkin. Ne voivat mennä samalle pahikselle, jolloin tämä saa kaksi merkkiä. Vaikka joku saisi kolme merkkiä kasaan, sillä ei kuitenkaan ole vankilanmurtamismahdollisuutta ennen viimeisen päivän loppua.

Pahikset ovat kaikki kuolemattomia ja koostuvat uudelleen joka aamu, riippumatta siitä mitä heille on edellisenä päivänä tapahtunut. He voivat toki tuhoutua tai vahingoittua vakavasti väliaikaisesti päivän tapahtumien seurauksena. Samoin vanhainkoti voi tuhoutua tai vahingoittua, mutta aamulla se on taas aivan samanlainen kuin aiemmin.

Pelin tapahtumat on ohjeistettu löyhästi ja vaativat pelinjohtajalta improvisaatiota. Pelin henkenä on yhdistelmä ankeata ja surullista vanhainkotiä, vankilaa, epätodellista outoutta ja tragikoomista tapaa käsitellä vanhenemistä, vapautta ja vapauden menetystä. Yritä luoda tunnelmaa siitä kuinka kaikki vanhainkodin asukit yrittävät epätoivoisesti tavoitella menetettyä menneisyyttä ja loiston päiviä. Jokainen päivä on samanlainen ja täynnä turhautumista omaan kyvyttömyyteen.

Ehkä synteesi seuraavista elokuvista/sarjoista auttaa tiivistämään tunnelmaa mitä tavoitella:

Yksi lensi yli käenpesän, Bubba Hotep, Vihreä maili, Wristcutters, Twin Peaks, Mulholland Drive, Donnie Darko, John Dies At the End.

Pelin lopetus

Peli loppuu kolmantena päivänä. Jos jokin pahiksista on saanut kolme merkkiä kasaan, hän pääsee kertomaan mitä pelimaailmalle tapahtuu kun hän riistäytyy vapaaksi rajoitteistaan. Jos useampi hahmo saa kolme merkkiä kasaan, he saavat kumpikin kertomisvuoron. Jos yksikään pelaaja ei saa kolmea merkkiä kasaan, tilanne palautuu entiselleen. Pahikset menettävät muistinsa ja vanhusten-talon elämä alkaa taas alusta.

Haasteet

(valitse tai heitä kuusisivuisella nopalla):

- 1) Lichivaarin pää on kadonnut (taas)
- 2) Keijulauma on vallannut vessat
- 3) Lilli-mummon paljastuskirja
- 4) Pikkupirut veivät kaukosäätimen
- 5) Joku pahiksista sai postia
- 6) Petankipallot ovat tulleet itsetietoisiksi

Haaste: Lichivaarin pää on kadonnut

Pahasti dementoituneella lichivaarilla on tapana hukata tavaroitaan. Nyt hän on hukannut pääkallonsa. Ympäri vanhainkotiä harhailee päätön luuranko kompastellen kaapuihinsa ja heittelee välillä satunnaisia loitsuja. Ainakin yksi hoitaja on jo muuttunut sammakoksi ja toiselta taidettiin imaista elinvoima niin että

jäljelle jäi vain varjo. Lichivaarin pää olisi nyt hyvä löytää ja saada takaisin paikalleen ennen kuin iltaruoka perutaan vielä!

Lichivaarin pää löytyy ulkoa petankikentältä, missä se irtosi arkkimurhaajan yritettyä kalauttaa vaarin hengiltä golfmailalla. Pää täytyy sitten saada vielä takaisin vaarille, mitä varten aggressiivinen luuranko pitää saada pysymään paikallaan hetken. Irtopää taas sättii pahiksia heidän epäonnistumisistaan elämässä sen ajan kun on erossa ruumiistaan.

Haaste: Keijulauma on vallannut vessat

Glitteriä! Kaikkialla on glitteriä! Pesutiloissa lentelee laumoittain kikattelevia keijuja, jotka levittelevät glitteriä ja tekevät käytännönpiloja. Ei tämä nyt käy yhtään laatuun. Asiaa pahentaa se että kujeilevat keijut ovat tainneet livauttaa aamupalaan laksatiiveja.

Emäpahikset joutuvat keksimään keinon millä ajaa keijut pois pesutiloista tuhoamatta niitä täysin. Samaan aikaan heidän niskassaan parveilevat kaikki muut vanhainkodin asukit, joilla on akuutti hätä.

Haaste: Lilli-mummon paljastuskirja

Voi ei, kohta nolot paljastukset pilaavat pahisten maineen lopullisesti. Viettelijöiden kruunaamaton kuningas Lilli on alkanut kirjoittaa paljastuskirjaa. Se sisältää noloja tarinoita kaikista. Käsikirjoituksen alku pitää tuhota äkkiä!

Lilli kantaa käsikirjoitusta kaiken aikaa mukanaan. Pelaajien tulee siis keksiä ovela harhautus, jolla saada ne irtoamaan toisistaan.

Haaste: Pikkupirut ovat varastaneet kaukosäätimen

Kriisi, pikkupirut ovat vieneet olohuoneen ainoan kaukosäätimen! Nyt televisiossa pyörii vain lastenohjelmia, mutta pian alkaa Matlock! Kaukosäädin pitää löytää äkkiä ja saada oikea kanava, muuten seuraa mellakka.

Pikkupirulauma on linnoittautunut kirjastoon. Kaukosäädin voidaan periä niiltä väkivalloin, juonittelemalla tai kaupankäynnillä. Pirut olisivat valmiina vaihtamaan kaukosäätimen arkkimurhaajan pyörätuoliin, jolla ne suunnittelevat huristelevansa ympäri vanhainkotiä.

Haaste: Postia emäpahikselle

Tapahtui jotakin harvinaista harvinaisempaa - vanhainkotiin saapui kirje lapsenlapselta. Harmi kyllä se on osoitettu "Suurimmalle pahalle" ilman nimeä. Kenelle kirje oikein kuuluu? Asia pitää selvittää nopeasti ennen kuin joku nakkaa koko kirjeen takkaan.

Haaste: Kapinalliset petankipallot

Pihan petankipallot ovat kehittäneet itsetietoisuuden ja ryhtyneet lakkoon. Ne eivät suostu vierimään enää mihinkään ennen kuin niiden vaatimuksiin suostututaan. Henkilökunta ei suostu neuvottelemaan, joten asia pitää ratkaista itse.

Pallot voi kenties pelotella tai pakottaa yhteistyöhön - niiden vaatimuksena on saada seurakseen rantapalloja sekä tulla kiillotetuksi päivittäin. Ne haluavat myös että Adolf maalaa niistä muotokuvan.

Asukkaat & henkilökunta

Vanhainkodin henkilökunta koostuu Hoitajista ja Hoitajattarista, jotka ovat epämääräisen piirteettömän kauniita, valoa hohtavia hahmoja valkoisissa. He ovat pyhimysmäisen kärsivällisiä, mutta eivät kovin fiksuja. Henkilökunta kohtelee asukkeja kuin lapsia ja toruu heitä temppuilusta, rangaituksena viedään jälkiruoka. He lupaavat aina että asukki pääsee tapaamaan johtajaa kolmen päivän päästä.

Lichivaari on muinainen luuranko mustissa, kultakoristeisissa kaavuissa. Aikoinaan se oli maailman mahtavin velho, joka voitti itse kuolemankin. Aikaa se ei silti voinut voittaa ja sen mitä kurjat seikkailijat eivät vieneet, vei dementia. Nyt lichivaari ei muistaa enää edes nimeään, vaikka välillä osoittaa voimakkaita taikavoimia.

Lilli-mummo oli maailman viehättävin viettelijätär, joka ajoi turmioon jumalia ja valtakuntia. Hän myös synnytti kaiken maailman hirviöitä. Lilli väittää olevansa suunnilleen kaikkien kuuluisten pahisten isoäiti, rakastajatar tai joskus kumpaakin. Nykyään hän lähinnä jaarittelee loputtomasti menneistä suuruuden päivistä.

Arkkimurhaaja on kaikkien sarjamurhaajien arkkityyppi, joka väittää reinkarnoituneensa tuhat kertaa. Hän väittää olleensa kaikki historian kaameimmat ja kuuluisimmat murhamiehet. Harmi kyllä veikkoja vaivaa nyt hermorappio, eikä hän pysty kuin tutistamaan ympäriinsä pyörätuolilla. Uhkauksia hänellä riittää ja vähintään kerran päivässä hän yrittää - surkeasti epäonnistuen - murhata jonkun.

Adolf on nyrpeä ukonkuvatus, joka viettää suurimman osan ajasta maalaamalla pihalla. Jos häntä häiritsee, seurauksena on vihaista huutamista käsittämättömällä kielellä.

Vanhainkoti

Ikilevon vanhain koti on maalattu kirkkaan valkeaksi ja valaistu sinertävin, särisevin valoin. Rakennusta ympäröivät vihreät nurmikentät ja taivaalla paistaa aina aurinko. Taivaanrannassa häämöttää rauhallinen metsä. Pihalla on petankikenttä ja pieni lampi, jonka rannassa viihtyy sorsia. Jos alueelta poistuu ja lähtee kävelemään pois päin, kulkija päätyy aina takaisin vanhainkodille. Metsää ei voi koskaan saavuttaa. Pois alueelta voi päästä vain kolmen mahtimerkin avulla.

Olohuone

Yhteinen olohuone on kalustettu vaalein pastellisävyin. Kaikki istuimet ovat joko liian kovia tai niin upottavia, että niistä ylöspääseminen on suuri haaste. Seinällä on valtava kello, jonka viisarit pitävät valtavaa meteliä raahustaessaan eteenpäin. Kellossa on kuolemateema; iso viisari on viikatemiehen viikate ja pieni tämän osoittava sormi.

Ruokasali

Ruokasalissa on kolme pöytää ja niiden edustalla pitkät penkit. Ruoka odottaa aina tiettyyn aikaan pöydillä; henkilökunta kantaa sen jostakin. Kummallista kyllä vanhainkodissa ei ole keittiötä, eikä kukaan koskaan tuo ruokaa tänne ulkopuolelta? Kaikki ruokailuvälineet särkyvät helposti.

Pesutilat

Suihkusta tulee aina hyytävän kylmää vettä, mutta kylpyammeen vesi on aina mukavan lämmintä. Vessojen seinät on piirrelyt täyteen jonkun eksistentiaalistista angstia. ("Kuka minä olen?" "Miksi olen täällä?" "Miksi aurinko ei koskaan liiku?")

Kirjasto

Kirjastossa on saatavilla vain yhdentekevää runoutta, lasten piirustuskirjoja, ruokoppaita sekä turruttavia self help -kirjoja. Lilli-mummolla on tapana repiä kannet irti jostakin kirjasta ja korvata sen sisältö Kama Sutralla. Sabotaasi on korjattu joka aamu.

Omat huoneet

Kapea sänky, kolme vaatikaappia, kirjoituspöytä ja peili. Huoneessa ei ole ikkunaa. Jokainen asukas saa yhden henkilökohtaisen julisteen tai kuvan seinälle; se on ainoa tekijä joka erottaa huoneet toisistaan. Pelaajat saavat itse päättää mitä heidän julisteensa esittää.

Pelaajahahmot

Ylivampyyri Dracula/Bathory

Olet legendaarinen vampyyri, kiduttaja sekä hirmuhallitsija, viattomien turmelija sekä goottikirjailijoiden innoittaja. Harmi kyllä kaikki hauska loppuu aikanaan ja niin olet jotenkin päätynyt tänne tylsään paikkaan. Hemmetin jatkuva auringonpaiste saa sinut savuamaan ulkosalla ja kukkapenkissä taitaa kasvaa valkosipulia.

Aloitusvoimasi: Lepakoksi muuttuminen
Hypnoosikatse
Rottalaumojen kutsuminen

Lisävoima I: Kätyrilauma
Ylimaallinen nopeus
Kauhuaura

Lisävoima II: Auringonpimennys
Pikaparaneminen
Sumuksi muuttuminen

Lisävoima III: Vampyyriarmeija
Mielenhallinta
Tosi makea viitta

Sormusherra Sauron

Ilman niitä juonittelevia hobitteja olisit vihdoin hallinnut koko maailmaa! Nyt olet jumissa jossain tralalala-maassa, mistä ei löydy edes kunnan tulivuoria tai sormuspajoja. Toisaalta täällä ei ole myöskään hiiviskeluvää pikkuväkeä. Vai piilottelevatko ne vain jossain komerossa? Tämä paikka pitää saada lopulliseen järjestykseen.

Aloitusvoimasi: Örkkilauman kutsuminen
Epäilyttävien lahjojen antaminen
Kaukonäkö

Lisävoima I: Taikarakentelu
Epätoivon levitys
Muodonmuuttaminen

Lisävoima II: Petojen luominen
Superalkemia
Turmeleminen

Lisävoima III: Mahtisormus
Kätyriaaveet
Elokuvarojaltit

Vanha lonkeronaama Cthulhu

Et ole ihan varma mitä tapahtui. Yhtenä hetkenä olit mukavilla nokosilla kesämökillä Mariaanien haudassa, sitten havahduit täältä. Ilma on ihan liian kuivaa, arkkitehtuuri tylsän euklidiaanista eikä lounaalla edes ole aivoja. Voi Azathoth sentään, onkohan tämä joku Nyrren käytännön pila?

Aloitusvoimasi: Megalonkerot
Painajaiset
Kultistiposse

Lisävoima I: Myrsky
Välitön uudelleenkoostuminen
Kosminen kauhu

Lisävoima II: Muinaiset salaisuudet
Lonkerokaverit
Hullu arkkitehtuuri

Lisävoima III: Shoggothi
Meren kutsu
Ryömivä kaaos

Talvikuningas Sarvipää

Sinulla oli hieno suunnitelma niiden pen-teleen jäämuurien takana olevien maiden valtaamiseen, mutta sitten jotain meni pahasti vikaan. Nyt olet jumissa täällä ääliöiden ympäröimänä ja kaiken aikaa on ihan liian kuuma, uhkaat kirjaimellisesti sulaa. Eikä täällä ole edes vauvoja turmeltavaksi.

Aloitusvoimasi: Zombienherättely
Jäädytyskosketus
Lumimyrsky

Lisävoima I: Kaukonäkö
Jäähaamu
Jääaseet

Lisävoima II: Kuolemattomuus
Pakkasaalto
Zombiarmeija

Lisävoima III: Eppinen poseeraus
Jäälohikäärme
Juonispoileri

Henkilöstöjohtaja Möttönen

Dynaaminen henkilöstöjohtamisesi johti akuuttiin kassakriisiin, kun subventoit eläkerahaston tilillesi Panamalle. Et ymmärrä miksi se herätti niin paljon porua; kyse oli osaamiskeskittymän luomisesta ja johdon palkitsemisesta. Nyt kun olet tässä stagnaation kärsineessä pienyrityksessä, aiot näyttää heille mihin oikea muutosjohtaminen pystyy!

Aloitussuunnitelma: Kehityssuunnitelma
Kirjallinen huomautus
Uudelleenorganisointi

Lisävoima I: Tilintarkastus
Palkaton ylityö
Motivaatiopuhe

Lisävoima II: Palkantarkistus
Lomaleikkaus
Summon konsultti

Lisävoima III: Pikkujoulut
Yritysfuusio
Toimistoromanssi