

Follow the White Rabbit

Follow the White Rabbit on Matrix-elokuvasta ja vanhan koulukunnan D&D:stä innoituksensa saava seikkailu vuoden 2017 Ropeconin skenaariokilpailuun. On suositeltavaa, että suurin osa peliporukasta olisi nähnyt alkuperäisen elokuvan. Seikkailun tapahtumat sijoittuvat muutaman päivän ennen alkuperäisen elokuvan alkua.

Follow the White Rabbit -seikkailussa Galatea-aluksen miehistö on saanut tehtävän oraakkelilta etsiä käsiinsä White Rabbit nimellä tunnettu hakkeri ja tuoda hänet Siionin kaupunkiin. Yksi hahmoista on operaattori, joka lähettää hahmot tehtävään ja tarkkailee Matrixia aluksessa, loput hahmot menevät Matrixiin sisälle. Seikkailu alkaa tilanteesta, kun hahmot ovat saaneet selville White Rabbitin sijainnin Vladimir's-yökerhossa.

Jos et muista kunnolla millainen Matrixin aikainen maailma (1999) oli, tässä jotain mielikuvia:

- Pitkät takit, reisitaskuhousut ja karpäspeililasit olivat cool
- Industriaalimusiikki ja nu metal oli uutta ja hienoa
- Kung fu oli coolia
- Tavallisilla ihmisillä on tylsät nimet, muilla hienot hakkerinimet
- Talot ovat ränsistyneitä lukuun ottamatta toimistorakennuksia
- Puhelinkopit ja lankapuhelimet ovat yhä käytössä, Nokian banaanipuhelin on ihmeellinen uusi tuote
- Itämainen henkisyys sekoittuu kristilliseen mystiikkaan ja Liisa ihmemaassa -kirjoihin

Miten tuoda asiat esiin pelissä:

Pelaajat:

- Hahmolla pitää olla hieno hakkerinimi
- Kuvaile toimintakohtauksissa mitä teet
- Puhu rauhallisesti ja sano jotain "viisasta" ja "syvällistä" (tai oikeasti viisasta ja syvällistä, sekin sopii)
- "soita" operaattorille ja puhu muka puhelimesta

Pelinjohtaja:

- Hahmot eivät epäonnistu koomisesti, ohiammutut luodit jättää jälkiä ja murskaa palasia, isku torjutaan viime hetkellä jne.
- Kts. Kohta Brainf*ck, mutta älä sano mitään ennen peliä

Säännöt ja hahmon tiedot Matrixiin menevien hahmojen pelaajille

Systeemin lähtökohta on sama kuin D&D:ssä: heitetään 20-sivuista noppaa, lisätään siihen asiaankuuluva bonus ja koitetaan saada tulokseksi suurempi tai yhtä suuri kuin kohdeluku. Kohdeluku taistelussa on vastustajan AC ja akrobatiasa se on joko 15 (kun yritetään ihmisen rajoissa olevia temppuja) tai 20 (kun yritetään yliluonnollisen vaikeita temppuja). Perusakrobatiatemput onnistuvat aina, joten heittoa ei tarvita, kun hahmo tekee käärynyörän (liike kuluttaa kuitenkin nopan).

Kohdeluku taistelussa = vastustajan AC

Kohdeluku akrobatiasa = 15 tai 20

Pelaajilla on käytössään kolme toimintonoppaa, joita voi jakaa eri toiminnoille tai sitten panostaa kaksi tai kolme noppaa samaan toimintoon. Kun pelaaja käyttää enemmän kuin yhden nopan johonkin toimintoon, hahmo rikkoo jollain tavalla Matrixia.

2 noppaa yli ihmisten rajojen, liikkeiden ketjutus
olympiavoimistelijan tavalla kesken taistelun...

3 noppaa painovoiman muutos hetkellisesti, aika hidastuu...

Esimerkki toimintonoppien käytöstä: Bliss hyppää voltilla toimistolooshiin sermin yli, vaihtaa liikkeen puolelta välissä käärynyöräksi ottaen kädellään vauhtia sermin reunasta (2 noppaa akrobatiaan) ja ampuu vartijaa ollessaan puolelta välissä käärynyörää (1 noppa gun fu:hun).

Valitse hahmollesi nimi alta tai keksi oma

Trixy, Wraith, Jinx, Atom, Charm, Viper, Dante, Serenity, Nemo

Jaa hahmon taitoihin 1, 2 ja 3 (esim. gun fu 1, akrobatia 2 ja kung fu 3)

Kung fu

Gun fu

Akrobatia

Säännöt Operaattorille

Operaattori on tämän pelin opas, velho ja parantaja. Hän pitää huolta ryhmästä, ohjaa heitä oikeaan suuntaan, varoittaa vaaroista ja tarpeen vaatiessa vaikuttaa Matrixin koodiin lisäten tai poistaen sieltä jotain (eli voi esimerkiksi lisätä taloon ikkunan sopivaan paikkaan). Koodiin vaikuttaminen on vaikeaa ja herättää koneiden huomion.

Saat operaattorina käyttöösi samat kartat kuin pelinjohtaja, mutta et näe keitä on missäkin paikassa ennen kuin pelinjohtaja välittää tiedon sinulle.

Operaattorin toiminnot:

- Voit soittaa hahmon matkapuhelimeen ja ilmoittaa lähestyvistä vaaroista, pelinjohtaja esittää vaaran ensin sinulle
- Voit tehdä tai poistaa Matrixin esineitä
 - Ikkuna, tuuletuskanava tai pieni esine kuten ase, heitä D20 ja yritä saada 10 tai suurempi
 - Ovi tai ihmisen kokoinen esine, heitä D20 ja yritä saada 15 tai suurempi
- Voit antaa hahmolle koulutuksen jonkin esineen käyttöön
 - Vaatii puhelinsoiton ja 10 sekuntia aikaa Matrixin sisällä
- Voit paikallistaa runkolinjaan liittyvät lankapuhelimet, joiden avulla muiden hahmojen paluu alukseen onnistuu

Valitse operaattorille nimi alta tai keksi oma

Conjurer, Proxy, Guru, Maestro, Vision, Enigma, Phantom

Pelinjohtajan ohjeet

Operaattori

Näytä operaattorin kartalla mistä tulee mitään (täältä tulee poliisit, agentti näkyy Matrixin koodissa jne.) ja tee karttaan muutoksia (pyyhi ovet pois, hävitä ikkunat) piirtämällä rasti muuttuneiden asioiden päälle. Operaattorin ja hahmojen tehtäväksi jää reagoida tapahtumiin.

Ennen Brainf*ckia

- Pidä peli kasassa
- Kuvaile kaikkea kuin kyseessä olisi The Matrix
 - Rähjäiset talot
 - Viittaukset elokuvaan (oraakkeli, Morpheus, valittu)

Brainf*ckin jälkeen

- Hahmot ovat edelleen Matrix-hahmot ja operaattori voi toimittaa heille tavaraa, esimerkiksi pyhää vettä, vaarvoja yms.
- Parhaimmillaan saat aikaan todella coolin toimintapelin
 - herkuttele kuitenkin hetki kauhulla (viholliset heräävät eloon ampumisen jälkeen jne.)
- Hahmoille tärkeintä on päästä ulos. Tuo vihollisia joka suunnasta esteiksi ja pidä yllä kiireen tuntua (vihollismassa ajaa hahmot pakoon johonkin suuntaan)

Seikkailu (vain pelinjohtajan nähtäväksi)

Peli alkaa huoneesta, jossa on lankapuhelin. Kamera kiertää pöytää, jonka ympärillä hahmot ovat. He ovat juuri saapuneet Matrixiin.

- Kysy miltä hahmot näyttävät?

Talon ulkopuolella odottaa musta amerikkalainen sedan. Yökerhoon on 10 minuutin ajomatka

- Kysy kuka ajaa? Kysy millaisia aseita hahmoilla on mukana?

Vladimir's on vanha kuusikerroksinen kivirakennus Eli Wallach roadin ja Voivod streetin kulmassa, jossa on oven yläpuolella neonvalokyltti, joka kertoo baarin nimen. Portsari päästää hahmot sisään lähes millä syyllä tahansa eikä provosoi heitä millään tavalla. Yökerhossa soi industriaalimusiikki hokkaavalla rytmillä. Discovalot vilkkuvat. DJ soittaa musiikkia häkissä. Kolmen kerroksen korkuisen tanssilattian reunassa on lähes kymmenmetrinen hopeinen patsas. Osa tanssijoista tanssii korokkeilla.

White Rabbit on yökerhon kuudennessa kerroksessa yksityisloosissa yökerhon omistaja Vladimirin kanssa.

Brainf*ck

Kun hahmot saattavat White rabbitia ulos, tulee portsari heidän eteensä. Jos joku hahmoista yrittää hänen ohitse, hän käy heidän kimppuunsa täydellä voimalla. "Hei. White Rabbit jää tänne."

Portsari

AC 12

Tippuu yhdestä iskusta

Portsarin maatessa maassa sprinkelereistä alkaa sataa jotain punaista nestettä. Tanssiva yleisö menee hurmioon. Hahmot tajuavat hetkessä, että neste on verta ja sitten helvetti repeää.

Vladimir ja lähes kaikki yökerhon asiakkaat ovat vampyyreja ja ihmissusia! Kulmahampaista iskeytyy pahaa aavistamattomien asiakkaiden kauloille. Osa yleisöstä alkaa kivuliaasti täristen muuttua suden ja ihmisen hybrideiksi. Vladimir alkaa nauraa kolkkoa naurua.

Hän kysyy: "Otitteko punaisen vai sinisen pillerin? Olisi kannattanut ottaa sininen."

Mitä nyt?

Operaattori on edelleen puhelinsoiton päässä. Hahmojen normaaliaseet hidastavat vampyyreja, mutta eivät tapa niitä. Operaattori voi toimittaa heille vaarvoja, pyhällä vedellä voideltuja luoteja, hopealuoteja ihmissusien varalta, krusifikseja ym. tärkeää. Operaattori voi myös muuttaa vessan veden pyhäksi vedeksi, hahmot voivat rakentaa krusifikseja puuhuonekaluista tjms. Anna pelaajien käyttää mielikuvitustaan.

Vastustajat

Vampyyrit

AC12

Vaatii onnistuneen hyökkäyksen aseella, joka voi tappaa vampyyrin

Ihmissudet

AC12

Vaatii onnistuneen hyökkäyksen hopeoidulla aseella tai luodilla

Vladimir

AC22

Vaatii onnistuneen hyökkäyksen aseella, joka voi tappaa vampyyrin

Työkaluja pelinjohtajalle (millaisia kohtauksia voit tunkea toiminnan keskelle:

- Hahmot jäävät jumiin johonkin huoneeseen
- Siirtyminen parvekkeen kautta toiseen kerrokseen
- Vastustajia tunkee seinän tai katon läpi
- Paikkoja syttyy palamaan
- Lasipallon tai lasisen tanssilattian hajotessa ilmassa lentää lasinsirpaleita (hidastettuna tietenkin)
- Savun läpi ei näe, hahmot kuulevat ääniä
- Toiminta keskeytyy hetkeksi eikä vihollisia näy kunnes se räjähtää taas uudestaan käyntiin

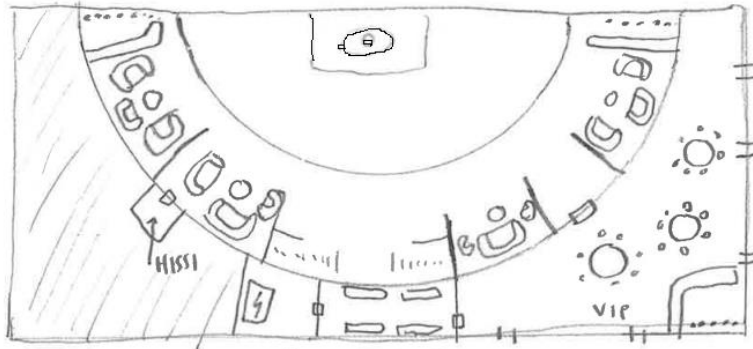
Mitä lopuksi:

- Eli Wallach roadin ja Voivodin kulmassa yökerhoa vastapäätä on puhelinkoppi, joka toimii runkolinjana takaisin alukselle. Nyt on kysymys enää siitä, että hahmojen pitää päästä ulos.

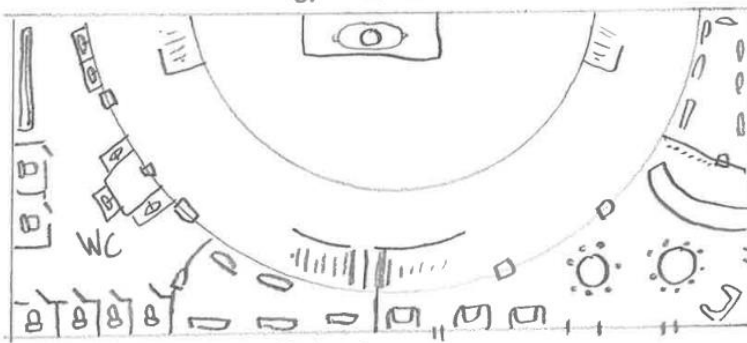
Taistelun huomiot:

- Hahmoilla on jokaisella 6 osumapistettä. Hahmojen AC on 10+akrobatia. Kirjatkää nämä ylös taitojen viereen.
- Muut vastustajat saavat taisteluissa osumaheittoon +0, Vladimir saa +5. Jos vastustaja osuu hahmoon, tekee se hahmolle yhden osumapisteen verran vauriota. Operaattori näkee kuinka hahmon suusta valuu verta Galateassa ja hän nytkähtää tuolissaan.

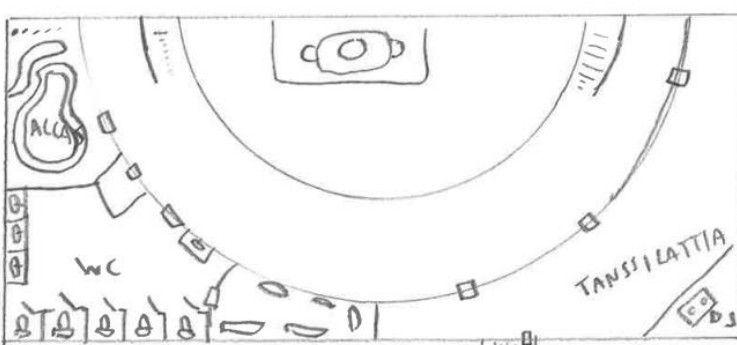
Kartat



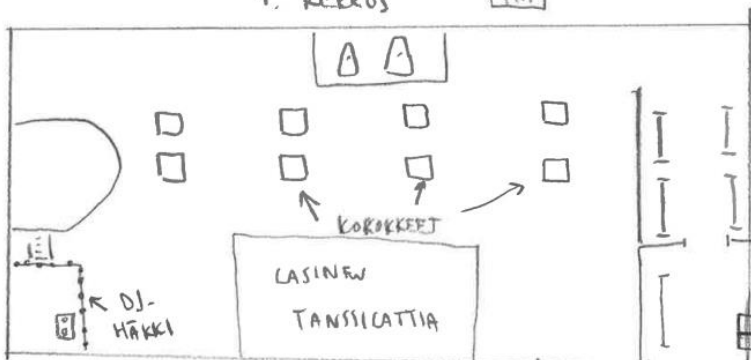
6. KERROS



5. KERROS



4. KERROS



1.-3. KERROS

↑
VOIVOD
STREET

ELI WALLACH ROAD