

GM INFO: XENOWAR

Versio	kuka	selitys
1.0.1	dare	korjattu typoja
1.0	dare	Ensimmäinen julkistettu versio

I INTRO

Xenowar on monen pelinjohtajan kampanja, joka käsittelee taistelua avaruudesta tulevaa invaasiota vastaan. Se on käytännössä ropetulkinta XCOM-videopeleistä.

Pelin tyylilaji on pääasiassa scifistinen teknothrilleri isoilla toimintaelementeillä. Scifin taso on pulp-scifin realistisemmasta päästä; ts. asioista on pyritty tekemään etäisen uskottavia, ja teknobabble nyökkäilee olemassaolevalle luonnontieteelle. Varsinaista kovaa scifiä on kuitenkin turha odottaa.

Kampanjan pääpelinjohtaja (Dare) pitää huolta strategisesta tasosta, ja varjelee pelimaailman salaisuuksia. Strategisella tasolla pelautetaan valtiotason päätöksentekijöitä, jotka koordinoivat Maan responsia ulkoavaruuden uhalle. Sen pelaajahahmot ovat diplomaatteja, tutkijoita, kenraaleja ja vastaavia.

Taktisen tason pelinjohtajat pelauttavat maailmassa spesifisiä skenaarioita, vähän kuten XCOM-videopelien yksittäisiä tehtäviä. Nämä voivat olla sotilasoperaatioita tai muita detaljoituja keikkoja. Tämän tason pelaajahahmot ovat ruohonjuuritason suorittajia: sotilaita, ensivastehenkilöitä tai siviilejä väärässä paikassa.

II SISÄLTÖVUOROTUKSET

Pelikokonaisuus on suunnilleen K16: inhottavia asioita tapahtuu, mutta niillä ei ole tarkoitus mässäillä. Elementtejä ovat ainakin kehokauhu ja joukkotuhoaseet.

Koska kampanja on kuitenkin joukko peliporukoita jotka tekevät kukin omaa juttuaan, ei varsinaisia peliryhmiä ole tarkoitus mikromanageroida. Kokonaisuuden henki on kuten kuvattu, mutta kukin ryhmä päättää itse, mikä heille sopii. Ryhmä voi pelata kiltimmin tai rajummin; kokonaisuus kestää tämän.

I.2 DRUOT

Jotta kampanjaan voisi osallistua, kampanja kuitenkin edellyttää sitoutumista sen pelitavan arvoihin. Tämä ei rajoita pelisubstanssia, ainoastaan käytöstä pelipöydässä.

- Ei seksismiä, rasismia, homofobiaa, syrjintää tai kiusaamista

- Sitoutuminen turvallisen tilan periaatteisiin, järkeviin turvamekaniikkoihin ja osallistujien rajojen kunnioittamiseen
- Generatiivista AI:ta ei käytetä tekstin tai kuvituksen luomiseen

Pääpelinjohtajana en voi enkä halua tosiasiallisesti toimia minään arvopoliisina, mutta jos saan uskottavaa viestiä siitä, että jossain taktisen tason pelissä meno on täysin annettujen arvojen vastaista, tämä peli putoaa oitis pois kokonaisuudesta. Toki jokainen taktisen tason pelinjohtaja vastaa itse oman pelipöytänsä käyttäytymisestä.

2 RAKENNE

Strateginen taso julkaisee vähintään kuukausittain listan operaatioita, jotka ovat tapahtumassa. Taktisen tason pelinjohtajat (PJ) valitsevat operaation, jonka haluavat pelauttaa. Strategiapelinjohtaja (PPJ) jakaa lyhyen kuvauksen siitä, millainen tämä operaatio on. Taktiikkapelinjohtaja pelauttaa operaation haluamallaan tyyllillä, ja sitoutuu tuottamaan siitä lyhyen raportin määräpäivään mennessä.

Strategisen tason tuottamat operaatiokuvaukset eivät ole valmiita skenaarioita: taktisen tason pelinjohtaja joutuu tekemään itsenäistä preppiä saadakseen skenaarion pelautuskuntoon.

2.1 STRATEGISEN PJ:N TEHTÄVÄ

- Pyörittää suurta kuviota (mitä maapallon valtiot, muukalaiset ja muut toimijat tekevät)
- Ylläpitää listaa kaikista pelatuista operaatioista tuloksineen
- tuottaa pelitekniikkadataa sekä taustamateriaalia
- tuottaa operaatioita taktisille pelinjohtajille
- ylläpitää yhteistä keskustelutilaa pelaajille ja pelinjohtajille
- vastata taktisten pelinjohtajien kysymyksiin

2.2 TAKTISEN PJ:N TEHTÄVÄ

- poimia haluamansa operaatiokuvaus strategisen tason toimittamasta listasta
- valita ingame-taho, joka operaatioon lähtee (yleensä sotilasorganisaatio, mutta voi olla myös PMC, poliisilaitos tai vaikkapa paikallinen kodinturvajoukko)
- valmistella ja pelauttaa operaatio haluamalleen pelaajaporukalle
- toimittaa strategiselle tasolle raportti (1 sivu tai alle) operaation kulusta ja tuloksista

Taktisen pelin PJ:n ei tarvitse sitoutua mihinkään yksittäistä peliä mutkikkaampaan kuvioon. Jos hän haluaa, hän voi vetää yhden pelin ja jättää asian siihen.

Taktisen pelin PJ on *tavallaan* alisteinen strategiselle tasolle siinä mielessä, että valtioiden korkeimman tason hallintaelimet (ministeriö, parlamentti, sotavoimien

komento) ovat strategisen tason elementtejä. Toisin sanoen, strateginen peli voi ilmoittaa, että Thaimaan armeijan muukalaisvastaiset toimet ovat vastaisuudessa osa PlaneettaPuolustusOrganisaatiota ja kaikki löydetyt muukalaisartefaktit yms. on toimitettava PPO:lle. Taktisen tason pelinjohtajan tulisi pyrkiä pelaamaan tässä mukana. Mikäli PJ haluaa aktiivisen roolin vaikuttaa esim. siihen, mitä alueen politiikassa tapahtuu, hän voi pyytää pääsyä strategisen pelin viestintäkanavalle. Tätä varten hän voi tehdä hahmon (vaikkapa Thaimaan puolustusministerin kansliapäällikkö) ja osallistua valikoituihin strategisen pelitason keskusteluihin.

Liika integraatio tässä ei kuitenkaan ole ensisijainen tavoite. Jos taktisella pelinjohtajalla on useampi rooli, hänen pitää erottaa, milloin hän toimii pelinjohtajan roolissa ja milloin strategisen tason pelaajan. Ensisijaisesti hänen hattunsa on toivottavasti pelinjohtajan hattu.

2.3 PELIMEKANIikka JA PELITYYLI

Strateginen taso käyttää pelimekaniikkana modifioitua Cepheus-systeemiä, ja toimittaa peliteknisen datan tässä muodossa. Kokenut taktisen tason pelinjohtaja voi halutessaan pelauttaa millä systeemillä tahtoo; raportti on toivottavasti kuvaileva eikä pelimekaniikkaan sidottu.

Toive on, että taktisten pelien pelityyli on kohtalaisen todentuntuinen, eikä ainakaan aivan naurettavan sankarillinen. Elokuvaesimerkillisesti, Xenowarin pitäisi olla enemmän Aliens kuin Star Wars. Jos jokin taktinen ryhmä onnistuu jatkuvasti mahdollomalta tuntuvissa tilanteissa, se saattaa alkaa heijastua kokonaisuuteen. (Tämä *ei* ole toive pelinjohtajalle pakottaa hahmoja epäonnistumaan tai kuolemaan, ainoastaan että tämä mahdollisuus on todella olemassa.) Suunnittelijan suosima tapa on melko karu simulationismi, ja toive on, että taktisen tason pelit pelataan ainakin enimmäkseen tavalla, josta näkyy, että tilanne kaikkialla on vaarallinen.

Pelityyli ei tähtää mihinkään suureen crossoveriin; ts. tavoitteena ei ole, että lopuksi pelataan joku 20 pelinjohtajan ja sadan pelaajan yhteispeli. Samaten erityisenä pyrkimyksenä ei ole yhdistellä strategisen ja taktisen tason pelejä. Taktisen tason pelaajat (ja hahmot?) sen sijaan voivat järjen rajoissa vaihtaa pelistä toiseen.

2.4 LISENSIT

Cepheus-pelijärjestelmän lisenssi on OGL 1.0A. Cepheus-moottori ja Samardan Press ovat Jason "Flynn" Kempin tavaramerkkejä, ja Xenowarin julkaisija ei ole sioksissa kumpaankaan.

Pelimateriaali on IHAIL 1.1 (käytännössä CC-BY-SA, ei gen-AI-käyttöä), ja julkistetaan kampanjan päätyttyä tai katkettua (tai aiemminkin, jos materiaali tulee suunnilleen valmiiksi). Yksittäisiä poikkeuksia (esim. piirrosten suhteen) saattaa esiintyä, mutta tämä ilmoitetaan erikseen. Lisenssi: <https://ihateailicense.eu>

Taktisen PJ:n toimittamat raportit halutaan vähintään yhtä vapaalla lisenssillä. Jos raportin ohessa tulee muuta materiaalia (kuvaa, tekstiä yms), olisi mahtavaa jos nämäkin olisivat saman lisenssin alaisia, mutta mieluummin näen hienoja pelikuvia ja luen muita tekstejä kuin jätän niitä näkemättä ja lukematta siksi, että lisenssiehdot eivät täyty. Jos jokin materiaali käyttää muuta lisenssiä, toivon että se merkitään.

(Rautalankaa: esim. raportin mukana tulee pelaajan kirjoittama tunnelmallinen kuvaus hahmon päivästä, mutta pelaaja haluaa säilyttää tähän copyrightin. Tämä on täysin OK – siitä ei levitetä eteenpäin ilman pelaajan lupaa, ei nyt eikä myöhemmin. Kuvauksessa voi hyvin olla mukana hahmokuva, joka on lainattu internetistä, jota ei liioin jaeta.)

2.5 UUROUDDIKUTUS TÄRKEMMIN

2.5.1 RYHMÄT

Kampanjan alkaessa ei ole olemassa mitään kansainvälistä kattojärjestöä, joka johtaisi puolustuspyrkimyksiä. Niinpä taktisen tason pelinjohtajat saavat itse ideoida, millaista ryhmää he pelauttava. Helpoin ratkaisu on käyttää jonkin valtion sotavoimia.

Ainakaan alussa strateginen taso on lähinnä koordinoiva ja neuvoa-antava elin: se voi pyytää tai ehdottaa, muttei vaatia. Tämä voi hyvinkin kampanjan kuluessa muuttua, ja voi olla että jossain vaiheessa syntyy formaali komentoketju. Sitä ennen kuitenkin taktinen taso saa rellestää vapaasti ja suhtautua operaatioihin miten haluaa.

2.5.2 OPERAATIOIOT

Strategisen tason pelinjohto tuottaa operaatioita suoritettavaksi. Nämä operaatiot eivät ole valmiita "avaimet käteen" -detaljitason seikkailuja, vaan noin puolen sivun kuvauksia, runkoja, joiden ympärille varsinaiset pelisessiöt laaditaan.

Operaatiokuvauksessa on:

- kaikille: missä päin maailmaa
- kaikille: mitä toivotaan, vaarallisuusarvio ja summittainen tiedustelutieto
- kaikille: koordinoitiryhmän asettamat tavoitteet (jos näitä on)
- PJ: mitä todella on vastassa
- PJ: muukalaisten tavoitteet

Operaatiokuvaus voisi olla yleiseltä osaltaan esim: "*Ufo ammuttu alas Thaimaassa, erämaa-alueelle. Ei tietoa eloonjääneistä. Tutkittava nopeasti, eliminoitava uhat, kerättävä talteen vieras teknologia*" ja PJ-osalta: "*pienen ufon pilotti menehtynyt, ufo ei ole toimintakuntoinen, 8 x pikkuhöpöttiä ja 1 isohöpötti keräävät eloonjäämistarvikkeita, virittävät alukseen ansoja ja koettavat piiloutua alueelle siinä toivossa, että heidät tullaan myöhemmin pelastamaan.*" Pelinjohtajalle tulee myös Cepheus-systeemin

stättiblokki vastustajista sekä ufomallin kaavio, plus kuvat kaikista relevanteista olennoista ja teknologiasta. Taistelukartat, taktikat jne jäävät kuitenkin PJ:n vastuulle.

Tyyli pelautukselle on täysin vapaa. Pelinjohtaja voi pelauttaa tiukkaa taktista toimintaa, joka alkaa kun ryhmä saapuu alueelle, tai hän voi pelauttaa hahmodraamaa, jossa käsitellään paljon myös hahmojen muuta elämää. Pelinjohtaja voi myös vapaasti improta operaatioon lisäelementtejä, muutoksia ja komplikaatioita (tai myös helpotuksia, jos tämä on hänen tyyliinsä pelauttaa). Jos lisäelementit voisivat vaikuttaa koko kampanjaan (esim. koskevat muukalaisten piirteitä tai heiluttavat maailman tasapainoa), ne tulee hyväksyttäväksi strategiapelinjohtajalla etukäteen.

Taktisen tason pelinjohtaja, joka on pelauttanut keikan jollakin alueella, saa etuoikeuden seuraavaan keikkaan samalla alueella. Tämä siksi, että useimmat taktisen tason ryhmät ovat maantieteellisesti sidottuja jonnekin. Ryhmät ja pelinjohtajat voivat toki liikkua, mutta koetetaan pitää tämä jonkinlaisen uskottavuuden rajoissa: taktinen ryhmä, joka on vaikkapa australialainen kodinturvajoukko ei ihan helposti ilmesty Marokkoon. Toki taktinen pelinjohtaja voi perustaa uuden ryhmän, samoilla tai eri pelaajilla.

Taktisen pelinjohtajan ei tarvitse sitoutua mihinkään muuhun kuin yksittäiseen peliin ja raportin kirjoittamiseen siitä. Hän voi vetää vain yhden keikan, tai useampia. On toivottavaa, että hän kuitenkin pitää strategisen tason PJ:n kartalla senhetkisistä aikeistaan; jos joku on esim. pelauttanut keikkoja Thaimaassa, ja toteaa, ettei aio jatkaa ainakaan juuri nyt, on hyvä kertoa tästä. Myöhemmin pääsee takaisin jos haluaa.

Strateginen taso pyrkii jonkinlaiseen simulationismiin, mutta tämän rinnalla kulkee pyrkimys tarjota taktisen tason pelinjohtajille kiinnostavaa sisältöä. Tämä voi tarkoittaa, että tietyn tyyliä operaatioita tulee enemmän jos niitä halutaan, ja jos taktisen tason PJ:llä on hyvä porukka maailmankolkassa X (ei toivottavasti kuitenkaan yhdessä ainoassa kaupungissa...), sinne tulee pelisisältöä.

2.5.3 REPORTIT

Taktisen pelinjohtajan raportin odotetaan sisältävän:

- virallinen osuus: kuka toimi, mitä operaatiosta raportoidaan koordinoivalle elimelle, mitä löydettiin ja mitä toimitettiin eteenpäin. Yksinkertaisimmillaan pari lausetta ("*8 pikkuhöpöttiä tuhottiin, ei tappioita, ufosta kerättiin xx tonnia teknologiaa, Thaimaan sotavoimat pitivät kaiken*")
- epävirallinen osuus: tapahtuneita asioita, joita ei raportoida, mutta jotka kuitenkin ovat tärkeä osa maailmaa ("*oikeasti 2 sotilasta menehtyi, tästä vaiettiin, moraalit Thaimaan osastolla on pohjamudissa ja yksi sotilaista aikoo vuotaa lehdistölle, että muukalaiset ovat laskeutuneet*")

Tietyissä määrin ristiriidat virallisen ja epävirallisen välillä ovat toivottuja, koska se merkitsee, että strategisen tason peli toimii epätäydellisellä informaatiolla, kuten pitääkin. Kuitenkin mikäli jokin osasto jatkuvasti pimittää olennaista tietoa tai aiheuttaa katastrofeja, saattaa korkeammilta tahoilta tulla (in-game) korjausvaatimuksia. Taktisen tason pelinjohtajan odotetaan käsittelevän näitä seuraavassa pelissään.

Raportissa saa olla noiden lisäksi mukana vaikka miten paljon kuvia, fiilistelyä ja muuta huttua! Kaikki luetaan innolla.

2.5.4 PELIN ULKOPUOLINEN KITKA

Pitkät komentoketjut ja korkeat hierarkiat johtavat aina ongelmiin. Pohjalla olevat kokevat, että ylemmät tasot eivät ymmärrä heitä, ja ylemmät tasot katsovat ruohonjuuritason olevan laiskaa ja pätemätöntä. Tämä on tiedostettu osa peliä – mutta pyritään pitämään huolta siitä, että tämä on vain hahmojen, ei pelaajien ja pelinjohtajien kokemus. Strategisen tason hahmojen ei ole tarkoitus kyetä mikromanageroimaan taktisen tason hahmoja.

Tämän vuoksi taktisen tason pelinjohtajan kannattaa olla herkästi yhteydessä muihin ja pääpelinjohtajaan. Jos esim. strategisen tason pelaajat käsittävät jotain väärin ja määräävät taktisen tason ryhmälle seurauksia, jotka eivät taktisen tason pelaajista ole miellyttävää pelisisältöä, pyritään ratkaisemaan asia siten, että taktisen tason pelaajia ei kohdella epäreilusti. Vaikka *paska valuu alaspäin* on sotilasoperaatioiden truismi, emme tässä toteuta sitä tiukasti. Enemmänkin, jos strategisen tason hahmot tekevät inhottavuuksia, nämä heijastuvat taktisen tason yksittäisiin hahmoihin vain jos näiden pelaajat hyväksyvät tämän. Ts. jos joku Aasian sotilasalueen komentajaa pelaava strategi tahtoo, että koko Thaimaan ryhmä hyllytetään, ja taktisen tason pelaajista tämä ei ole kivaa pelisisältöä *ja heidän pelinjohtajansa on samaa mieltä*, pelissä strategisen tason PJ hyväksyy, että joku korkean tason poliitikko tulee väliin ja estää moisen. Tällöin tämä kitka pysyy pääasiassa strategisen tason elementtinä, vaikka jotain siitä varmasti näkyy taktisellekin tasolle.

On toki mahdollista, että esim. pelityylierot aiheuttavat sen, että jokin osaryhmä ei vaan toimi osana isoa kampanjaa (esim. jonkun ryhmän operaatioiden sivutuotteena tulee aina hirveästi siviiliuhreja, ja tämä on pelaajista ja pelinjohtajista kiintoisa tapa pelata vaikka strateginen taso haluaisi tämän loppuvan). Tällöin voi olla välttämätöntä vain todeta, että aikalinja tässä nyt haarautuu, ja kyseinen ryhmä ei ole enää osa isompaa kampanjaa. Tämän ei ole tarkoitus heijastua negatiivisesti keneenkään pelaajaan tai pelinjohtajaan – pelityylit ovat erilaisia, PvP on raskasta, ja etenkin kun hahmoilla on erilaiset voimatasot, siihen pitää suhtautua varoen.

2.5.5 OSAMISESTA

Pääpelinjohtajana en ole mikään suuri strategi, enkä edes pelaa 4X-pelejä. Xenowar on vain projekti, jonka haluan toteuttaa. Sen elementtien uskottavuudesta voi olla mieltä,

mutta en kaipaa besserwisseröintiä siitä, kuinka jonkin strategisen tason jutun pitäisi itse asiassa mennä oikean sotilasdoktriinin mukaan eri tavoin.

2.5.6 JAKSAMISELEMENTIT

Full disclosure: strategisen tason pelinjohtajana kamppailen työperäisen burnoutin kanssa. Yleensä roolipelaaminen on ollut tähän hyvä lääke, mutta kaikkea voi tapahtua. Voi olla, että strategisen tason peli jumittuu, voi olla, että pelinjohtaja ei vaan pysty suorittamaan.

Taktisen tason pelinjohtajilta ei edellytetä sitoutumista kuin yhteen operaatioon kerrallaan. Ja jos sanoo vetävänsä operaation muttei saakaan pelautettua sitä, tämä ei ole katastrofi; jos vaikka kirjoittaa mielikuvitusraportin, ei strateginen taso välttämättä edes huomaa että peliä ei ollut.

Jos oma virta pelin suhteen loppuu, luovutan kaiken materiaalin kelle tahansa, joka tahtoo jatkaa sen vetämistä.

3 MUUKALAISET

Xenowarissa on esikuviansa lailla tärkeänä elementtinä lisätiedon kerääminen muukalaisista. Niin pelaajien kuin pelinjohtajien käytössä oleva tietomäärä kasvaa pelin edetessä.

Taktisen tason pelinjohtajille annetaan isosta kuvasta vain, mitä heidän tarvitsee tietää vetääkseen peliään. Yleensä tämä tarkoittaa, että he tietävät vähän enemmän kuin pelaajat sillä hetkellä, ja pelaajahahmot pyrkivät tehtävällään saamaan nämä asiat selville. Pääpelinjohtaja pyrkii kyllä vastaamaan kaikkiin olennaisiin kysymyksiin.

Syy salailuun myös kanssapelinjohtajilta on inhimillinen: isot linjat taustatarinasta on suunnilleen kirjoitettu, mutta detaljeita täydennetään koko ajan, ja voi olla, että muutoksia kulussien taakse tulee. Tämän vuoksi on parempi, että mahdollisesti väärän tiedon sijasta jaetaan vain asioita, jotka on jo hakattu kiveen. Taktisen tason pelinjohtajilta ei odoteta massiivista info-omaksuntaa. Salaisuuksien säilyttäminen pitää myös auki sen mahdollisuuden, että taktisen tason pelinjohtaja voi itsekin toimia pelaajana jossain muussa kampanjan pelissä.

Tämä tarkoittaa, että taktisen tason pelinjohtajien pitää välillä improvisoida vailla riittävää tietoa hiekkalaatikossa, joka ei ole yksin heidän omansa. Jos taktinen PJ joutuu tekemään lennosta arvion siitä, miten jokin uusi juttu toimii, sitten näin tehdään – parempi päättää kuin halvaantua. Jos päätös on olennainen seikka, siitä kannattaa mainita strategiselle tasolle. Ensisijaisesti pyritään sovittamaan tai selittelemään asioita niin että tämä toimii, toissijaisesti vaan unohtamaan koko juttu (tämä toimii paremmin kuin kuvittelisi – monilla pelaajilla on kultakalan muisti). Pelipöydän

käytännöistä riippuen myös jonkinlainen retcon voi tulla kyseeseen. (Tekstin kirjoittaja retconnaa omissa peleissään asioita aika kevyellä kynnyksellä, mutta kaikki pöydät eivät pelaa näin.)

3.1 TIETO TOISTAISEKSI

Tähänastisten kohtaamisten perusteella muukalaisista on havaittu seuraavaa:

- Niiden on havaittu olevan aggressiivisia
- Ne ovat suunnilleen ihmisen kokoisia humanoideja
- Ne etsivät rikastettua uraania
- Niillä on käytössään henkilökohtaisia laseraseita ja todella pieniä akkuja
- Niillä on ilmakehässä lentäviä aluksia
- Niiden alus aiheuttaa radiohäirintää ja on lähes näkymätön tutkassa ja paljain silmin
- Antigravitaatio on mahdollista ja käytössä
- Niiden alus voi räjähtää kuin 0,05 kt [matkalaukkukokoinen] ydinräjähdde

3.2 TOISTAISEKSI EI HADUUTTU

- radikaalisti tutusta poikkeavaa orgaanista kemiaa (ts. otukset ovat hiilivetyperusteisia, niillä on soluja ja geenejä, vaikka ei varsinaisesti DNA:a)
- yliaistillisia kykyjä
- valoa nopeampaa viestintää
- alkuperää Aurinkokunnan ulkopuolelta
- kommunikaatiota ihmisten kanssa

4 HAHMOT

Annettu systeemi on vain suositus: pelinjohtaja saa halutessaan muokata sitä miten tahtoo. Tämä järjestelmä tuottaa nuoria (20-23), motivoituneita sotilaita, ei ihan täysiä keltanokkia, muttei liioin mitään veteraaneja. Jos hahmot ovat sotilaita, mutta esim. asevelvollisia tai muuten sekalaisempaa väkeä, pohja-arvoja ja kykyjä kannattaa ehkä muokata.

Jos haluaa enemmän osaamista, kannattaa määritellä hahmot vanhemmiksi ja tutustua Cepheus-järjestelmän hahmonluontiin. Oletuksena nuorien hahmojen fyysiset ominaisuudet ovat kovia, mutta taitoja ei vielä ole paljon.

4.1 LYHYT SYSTEEMIESITTELY

Käytössä on mukaelma Cepheus-systeemistä (Traveller). Systeemistä löytyy kattava versio verkosta <https://www.orffenspace.com/cepheus-srd/>

Systeemiä ei ole pyritty kääntämään suomeksi. Myönnän tämän olevan kauneusvirhe, mutta kääntäminen olisi ollut sekä merkittävästi lisää työtä että kognitiivista kuormaa englanninkieliseen termistöön tottuneelle pääpelinjohtajalle. Pelin kohdeyleisö on joka tapauksessa sellaiset roolipelaajat, joille englanninkielisenkin materiaalin käyttö on tuttua.

Jokaisella hahmolla on perusominaisuudet (statit) ja taitoja. Yleisesti, kun systeemissä yritetään tehdä jotain, heitetään 2d6, lisätään ominaisuusmuuttuja ja taitoarvo. 8+ onnistuu normaalilla vaikeusasteella.

Perusominaisuudet (statit) ovat 2-12+; 7 on keskivertoihmisen arvo, 15 on ihmisen yläraja. Ominaisuudet ovat:

- STR on fyysinen voima
- DEX on nopeus ja ketteryys
- END on kestävyys
- INT on nopeaälyisyys ja tarkkaavaisuus
- EDU on koulutuksen tuoma ymmärrys
- SOCial on sosiaalinen vaikuttavuus
- PSYche on tahdonvoima

Taidot ovat tasolla 0 – 4. 0 on harrastaja. 1 on peruspätevä ammattilainen, 2 on asiantuntija, 4 on maailmanmestari. Juuri kellään pelihahmojen ikäisellä ei ole mikään taito yli 1.

Taito 0 on kokonaan eri asia kuin ei taitoa ollenkaan; esim. Groundcraft (car) -0 -taidolla jo osaa ajaa autoa. Jos hahmolla ei ole tätä taitoa lainkaan, edes tasolla 0, hän ei käytännössä osaa ajaa autoa, ja jos hän silti yrittää, hän saa kaikkiin heittoihin tuntuvat haitat.

Ominaisuusmuuttujat ominaisuusarvon mukaan ovat

Arvo	2	3-5	6-8	9-11	12-14	15
Muuttuja	-2	-1	+0	+1	+2	+3

eli esim. jos Ketteryys-arvo on 10, kaikkiin ketteryyttä käyttäviin taitoheittoihin tulee +1.

4.2 OMINAISUUDET

Määrittele hahmon ominaisuudet. Pohja-arvot sotilashahmoille:

STRength	DEXterity	ENDurance	INTelligence	EDUcation	SOCial	PSYche
voima	ketteryys	kestävyys	äly	koulutus	karisma	tahdonlujuus
5	4	5	3	2	2	4

Näiden päälle jaetaan 26 pistettä miten halutaan. Korkein mahdollinen ominaisuusarvo on tässä vaiheessa 13 (joka on päitä kääntävän erinomainen).

Voimakkaasti suositeltavaa on kasvattaa joka ominaisuutta ainakin 1 pisteellä; EDU 2 hahmo olisi funktionaalisesti lukutaidoton, SOC 2 taas todella epämiellyttävä kaikkien mielestä, ja sotiminen on kuitenkin ryhmätyötä. Toisaalta, esim. EDU 9+ -hahmo ei välttämättä olisi tällä suorittavalla portaalla vaan upseerikoulutuksessa.

Jos ei osaa päättää, voi myös heittää 1d6 lisää joka stattiin, ja lopuksi vielä lisätä 2 pistettä haluamallaan tavalla (joko 2 yhteen ominaisuuteen tai 1 kahteen).

Jos *todella* haluaa, kaikki statit voi myös heittää 2d6 ja lisätä lopuksi 2 pistettä.

4.3 TAUSTATAIDOT

Valitse 3 + EDU -muuttujan verran taustataitoja (eli 1-5 kpl, riippuen hahmon EDU-arvosta). Nämä ovat hahmon osaamista ennen hänen 18. ikävuottaan. Ne ovat kaikki tasolla 0. Vaihtoehtoja ovat:

Animals (eläintenhoito)	Computer (nörttäys)	Profession (jokin suorittava ammatti)
Artist (jokin ilmaisutaito)	Gambling (uhkapelaus)	Streetwise (alamaailma)
Bluff (paskanpuhuminen)	Linguistics (toinen kieli)	Survival (erätaidot)
Carousing (biletys)	Melee Combat (jokin lähitaisteluase)	Groundcraft tai Watercraft (jokin kulkuneuvo)

Jos hahmolla on EDU 9 tai enemmän, hänellä on vaihtoehtoina myös Physical Sciences (luonnontieteet), Social Sciences (yhteiskuntatieteet) ja Life sciences (biotieteet).

“Profession” voisi olla esim. raksaduunari, kokki, maanviljelijä tai muu vastaava.

4.4 URATAIDOT

Lisää hahmolle urataidot. Pari vuotta armeijassa on antanut kaikille hahmoille seuraavat taidot:

- Gun Combat-1 (kivääri)
- Athletics-0 (liikunta)
- Medicine-0 (ensiapu)
- Melee Combat-0 (veitsi)
- Recon-0 (tarkkailu ja hiiviskely)
- Gunnery-0 (raketinheittimet yms isot aseet)

Jos hahmolla on sama taito sekä taustataitona että sotilaskoulutuksen kautta, kannattaa speksata kaksi alaa, vaikkapa Melee Combat -taustataitona nyrkkeily tai miekka. Melee Combat-0 kahdesti samaan aseeseen ei nosta taitoa 1:een, se vaan tarkoittaa että hahmo on ollut ikävystynyt kun armeijan kouluttajat on käyneet läpi perusasioita.

Lisäksi hahmo saa +1 yhteen sotilaskykyynsä (eli kyky nousee heti tasolle 1). Joko joku ylläolevista urataidoista, tai sitten

- Mechanic (mekaanikko)
- Demolition (räjähteet)
- Comms (radiolaitteisto)
- Aircraft (luultavasti drooni; muut pilotit ovat oma koulutushaaransa)
- Watercraft (moottorivene, laiva...)
- Groundcraft (auto, moottoripyörä, tankki...)

Jos ryhmälle halutaan nimetä johtaja, hänelle voi antaa lisätaitoja; ks 4.8

4.5 TAUSTAPIIRTEET

Hahmoilla pitää olla myös jonkin verran taustaa. Taustataidot antavat indikaatiota siitä, millainen henkilö on kyseessä, mutta kannattaa pari ranskalaista viivaa käyttää myös hahmon aktiviteettien ja lähipiirin miettimiseen. Puhtaan roolipelaamisen riemun lisäksi nämä ovat peliteknisesti relevantteja operaatioiden välisenä toipumisaikana (ks. 5.5).

4.6 TÄYDELLINEN TAITOLISTA SELITYKSIEN

Luettelo kaikista taidoista, joita järjestelmässä on:

Admin	Broker	Envirosuit+	Leadership	Melee combat+	Streetwise
Advocate	Carousing	Finance	Liaison	Physical sciences+	Survival
Aircraft+	Comms	Gambling	Life sciences+	Profession+	Tactics
Animals	Computer	Groundcraft+	Linguistics+	Recon	Watercraft+
Artist+	Demolition	Gun combat+	Mathematics+	Social sciences+	Zero-G
Athletics	Engineering+	Gunnery+	Mechanics+	Spacecraft+	
Bluff	Electronics	Investigation	Medicine	Status	

Kursivoituja taitoja ei normaalisti ole mahdollista hankkia, ellei hahmo ole aivan poikkeuksellisessa erikoiskoulutuksessa. +-merkityt taidot edellyttävät, että hahmo erikoistuu johonkin. Jos +-taitoa on 1 tai enemmän, hahmolla katsotaan olevan 0-kyky erikoistumisensa ulkopuolella. [Tähän on joitain poikkeuksia; esim. Artist-1 (Musician) ei tarkoita, että hahmo osaisi myös maalata tai kirjoittaa romaaneja.]

Kyky 0 on harrastustasolla; sillä voi tehdä työtä harjoittelijana, mutta itsenäisesti sillä ei hyvin itseään elätä. Peruspätevällä ammattilaisella on kyky 1, kokeneella ammattilaisella 2, suurella mestarilla 3, legendaarisella maailman huipulla 4. Taso 2 on korkein, mihin useimmat ihmiset (ml. pelaajahahmot) yltävät.

Kykyjä käytetään yhdessä eri ominaisuuksien kanssa. Käytetty ominaisuus riippuu tilanteesta:

- STR jos tarvitaan fyysistä voimaa
- DEX jos tarvitaan nopeita refleksejä tai tarkkaa kättä
- END jos tarvitaan kestävyyttä

- INT jos tarvitaan nopeaa tai luovaa ajattelua
- EDU jos tarvitaan laajaa osaamista tai perehtyneisyyttä
- SOC jos tarvitaan sosiaalista vakuuttavuutta
- PSY jos tarvitaan periksiantamattomuutta

INT ja EDU ovat ehkä näistä päällekkäisimmät. Nyrkkisääntönä voisi olla, että mitä nopeammin pitää ajatella, sitä varmemmin kyseessä on INT, ja mitä laajemmin, sitä varmemmin EDU.

Jotkut taidotkin ovat hieman päällekkäisiä, ainakin kontekstisidonnaisesti. Vaikka Recon on yleinen uhkien havaitseminen, erämaassa villieläimen huomaamiseen toimisi myös Survival ja vaarallisessa osassa kaupunkia voisi käyttää Streetwisea.

🔗.G.I KYKYJEN KUUDUKSET

Admin (Hallinto) - Byrokratian ja paperityön kanssa toimiminen. Sisältää sekä organisaatioiden hallintotoiminnan, että kyvyn yrittää ohittaa hallinnollisia kiemuroita.
EDU / INT

Advocate (Juristi) - Lakiosaaminen. Taito toimia laillisena edustajana ja ymmärrys siitä, miten rikoslaki, kauppalaki yms. toimivat. EDU / INT / SOC

Aircraft+ (Lentokone) - Kyky ohjata ja ylläpitää lentäviä laitteita. Specialisaatio: drooni, pienkone, helikopteri, monimoottorinen kone, purjekone, liitovarjo... DEX / INT / EDU

Animals (Eläintenhoito) – Ratsastaminen, koirien hoito jne. SOC / INT / DEX

Artist+ (Taiteilija) - Kyky tuottaa viihdyttäviä tai puhuttelevia taideteoksia, joko itsenäisenä työnä tai esittäen. Specialisaationa taiteen ala: musiikki, kirjallisuus, maalaus, kuvanveisto, väärentäminen... Huom! Specialisaatio yhdessä taiteessa ei automaattisesti anna 0-tasoa muissa. INT / SOC

Athletics (Liikunta) - Yleinen fyysinen suorittaminen - kiipeily, uinti, voimistelu, painonnosto... DEX / STR / END

Bluff (Bluffaus) - Huiputtamisen ja sosiaalisen harhauttamisen taito. SOC / INT

Broker (Kauppias) - Kaupankäynti. Myyminen ja ostaminen voitolla. INT / SOC

Carousing (Juhlinta) - Epäformaalin sosiaalisen kanssakäymisen taito. Juhlien järjestäminen ja niissä viihtyminen. SOC

Comms (Viestintä) – Radiolaitteiden ja sensoreiden käyttö. EDU / INT

Computer (Tietokone) - Nopea ohjelmointi ja hakkerointi. Suuremmat tietokoneohjelmistokokonaisuudet laaditaan Engineering-kyvyn specialisaatiolla.
INT/EDU

Demolition (Räjähteet) - Taito käyttää ja purkaa räjähteitä tappamatta itseään. INT / EDU / DEX

Engineering+ (Insinööritieteet) - Taito suunnitella ja rakentaa laitteita tai ohjelmistoja. Spesialisaatioita: arkkitehtuuri, infrastruktuuri, kulkuneuvot, aseet, tietokoneohjelmistot, sensorit... EDU / INT

Electronics (Elektroniikka) - Erilaisten elektronisten laitteiden korjaus, käyttö ja väärinkäyttö. Myös turvalaitteiden ohittaminen. Elektronisten laitteiden rakentaminen tehdään Engineering-kyvyn spesialisaatiolla. EDU / INT

Envirosuit+ (Suojapuku) - Taito käyttää erilaisia päälle puettavia elämänylläpitopjärjestelmiä. Erikoistuminen on välttämätöntä: sukellusvarusteet, avaruuspuku, säteilysuojapuku... INT / EDU / DEX

Finance (Rahatalous) - Sijoittaminen, säästäminen, suurten rahasummien käsittely, veronkierto. INT / EDU

Gambling (Uhkapelaaminen) - Taito pärjätä uhkapeleissä, huijaten tai rehellisesti; myös taito huomata huijarit. INT / EDU / DEX

Groundcraft+ (Maakulkuneuvo) - Maa-ajoneuvojen käsittely. Spesialisaatio välttämätöntä: pieni auto, moottoripyörä, rekka, tankki... DEX / INT

Gun combat+ (Tulitaistelu) - Pitkän kantaman aseet. Spesialisaatio välttämätöntä: jouset, pistoolit, haulikot, kiväärit, raskaat aseet... DEX

Gunnery+ (Tykistö) - Kiinteiden tai kulkuvälineisiin kiinnitettyjen aseiden käyttö. Spesialisaatio välttämätöntä: laivastoaseet, ohjukset jne DEX / EDU

Investigation (Tutkinta) – Poliisityö; tarkkailu kriminalistiikka ja yksityiskohtien analysointi. Rikospoliisin, yksityisetsivän tai tiedustelu-upseerin taito. INT / EDU

Leadership (Johtaminen) - Ihmisten organisointi ja motivointi. SOC / INT

Liaison (Diplomatia) - Neuvottelu. Enimmäkseen avoimilla korteilla pelaamisen sosiaalinen taito, keskustelukumppanin motiivien arvaus, kuulusteleminen, lahjonta... SOC / INT

Life sciences+ (Biotieteet) - Biotieteiden formaali osaaminen. Spesialisaatiot: biologia, biokemia, genetiikka, ekologia, farmakologia... EDU / INT

Linguistics (Kielet) - Lisäkielet. Jokainen taito 0 antaa yhden lisäkielen. Tasolla 0 kielessä on selvä korostus. Tasolla 1 hahmo käy melkeinpä natiivista.

Mathematics+ (Matematiikka) - Matemaattiset tieteet. Spesialisaatiot ovat puhdas matematiikka, sovellettu matematiikka, astronomia... EDU / INT

Mechanics+ (Mekaniikka) - Yksinkertaisten koneiden tai työkalujen kanssa työskentely. Spesialisaatiot: puutyö, polttomoottorit, tuliaseet ... EDU / STR

Medicine (Lääketiede) - Vammojen ja sairauksien hoitaminen. EDU / INT

Melee combat (Lähitaistelu) - Lihasvoimaa käyttävien aseiden käyttö. Spesialisaatio vaaditaan: aseistamaton, veitset, keihäät, nuijat... STR / DEX

Physical sciences (Luonnontieteet) - Kovien luonnontieteiden osaaminen. Spesialisaatioita: fysiikka, geologia, kemia... EDU / INT

Profession+ (Ammatti) - Taito harjoittaa jotain tiettyä ammattia, joka ei suoraan seuraa muista kyvyistä. Spesialisaatioita lukemattomia: kaivostyöläinen, maanviljelijä, kalastaja, kokki, taloudenhoitaja, baarimikko...

Recon (Tiedustelu) - Taito havaita uhkia, liikkua huomaamatta tai havaita asioita. Monet muut taidot saattavat tarjota tilannesidonnaista kykyä samaan (esim. Survival, Gambling, Demolition tai Liaison). INT / DEX.

Social Sciences (Ihmistieteet) - Osaaminen yhteiskunta- tai humanistisissa tieteissä. Spesialisaatioita: arkeologia, taloustiede, sosiologia, psykologia, historia, filosofia, sotastrategia... EDU / INT

Spacecraft (Avaruusalus) - Taito toimia avaruusaluksen miehistössä. Spesialisaatio vaaditaan: avaruussukkula, kuualus, laskeutuja... EDU / INT

Status (Asema) - Hahmon sosiaalinen asema.

- *Ei kykyä:* hahmo on työväenluokkaa tai prekariaattia, ei yhteiskunnallista asemaa.
- Status 0: hahmo on vakaata keskiluokkaa
- Status 1: hahmo on omistavaa luokkaa. 5% väestöstä.
- Status 2+: ehdottomasti yläluokkaa. Alle 1% väestöstä.

Streetwise (Alamaailma) - Taito löytää alamaailman edustajia, ostaa ja myydä laitonta tavaraa, havaita peiteoperaatiossa oleva poliisi jne. SOC / INT

Survival (Selviytyminen) - Taito pysyä hengissä erämaassa -- ravinnon löytäminen, suojien rakentaminen, suunnistaminen jne. END / INT

Tactics (Taktiikka) - Taktinen suunnittelu ja päätöksenteko, joukkuetason taktiikkaan saakka. INT / EDU

Watercraft+ (Vesikulkuneuvo) - Taito purjehtia ja toimia vesillä kulkevan aluksen miehistössä. Spesialisaatio: purjeverneet, moottoriverneet, suuret laivat, sukellusverneet... EDU / INT / STR

Zero-G (Nolla-G) - Mikropainovoimassa liikkuminen. DEX

4.7 UURUSTEET

Perussotilaalla on seuraava kenttävarustus

Tarvike	Paino	Pelitekniikkaa / huomioita
Rynnäkkökivääri	4 kg	DMG 3d6, ROF 1/10, 30 ammusta
Veitsi	0,25 kg	DMG 1d6
Kevlarliivi ja kypärä	4,5 kg	AR 3
Maastopuku ja saappaat	2 kg	
Lisälippaat	1,5 kg	3 x 30 kiväärin ammusta
Viestintälaitteisto	0,5 kg	radio, mikrofoni (kypärässä) ja kryptaaja
Kaasunaamari	1 kg	
Sidetarpeet	0,25 kg	
Vesipullo	1 kg	litra vettä
Kynälamppu	0 kg	kiinni kiväärissä
yht	15 kg	

Tämän lisäksi seuraavia lisävarusteita on saatavilla, roolin mukaan

Tarvike	Rooli	Paino	Huomioita
Pistooli	mikä vain	1 kg	DMG 2d6, 10 ammusta
Konekivääri	kk	10 kg	DMG 3d6, ROF 2/20, 200 ammusta
Tarkkuuskivääri	sniper	7 kg	DMG 3d6, +1 tähtäys
Kertasinko	sinko	2,5 kg	DMG 6d6, AP 2x6, 1 laukaus
Kranaatinheitin 40mm	mikä vain	1,3 kg	kranaattivahinko
Muoviräjähde	teknikko	0,25 kg	radius 2d6, DMG 3d6
Sirpalekranaatti, käsi	mikä vain	0,5 kg	DMG 5d6 (3m), 3d6 (6m), 1d6 (9m)
Sirpalekranaatti, 40mm	mikä vain	0,2 kg	DMG 5d6 (3m), 3d6 (6m), 1d6 (9m)
Lääkintälaukku	medikki	3 kg	
Iso radio ja GPS	radisti	1,5 kg	pitkä kantama
Signaaliraketti	radisti	0,5 kg	rakettipistooli ja 1 ammus
Työkalulaukku	teknikko	3 kg	
Kiikari	spotter	0,2 kg	
Tarkkailudrooni	drooniop	0,5 kg	20 min lentoaika
Drooniohjain	drooniop	0,5 kg	näyttö ja ohjainlaitteisto

- DMG: asean aiheuttama vahinko
- ROF: tulinopeus
- AR: panssari, vähennetään vahingosta
- AP: panssarinläpäisy, vähennetään kohteen panssarista

Kantokyky:

- Kevyt lasti – 2 x STR (ei miinusia)
- Keskirakas lasti: 4 x STR (liikkumisnopeus 75%, -1 fyysisiin suorituksiin)
- Raskas lasti: 6 x STR (liikkumisnopeus 50%, -2 fyysisiin suorituksiin)

4.8 RYHMÄNJOHTAJA

Peliporukka voi päättää, että yksi pelaajahahmoista on sotilasarvoltaan korkeampi (luultavasti kersantti?) ja ryhmän johtaja. Tämä hahmo on paria vuotta muita vanhempi, ja hänelle voi antaa seuraavat lisätaidot:

- JOKO Tactics-0, Leadership-0
- TAI Tactics-1
- TAI Leadership-1

Ryhmänjohtaja aloittaa hieman kyvykkäämmällä hahmolla kuin muut, mutta hänellä on sen mukainen vastuu. *Pelaajan* ei tarvitse olla mikään sotilastoiminnan nero; hahmon kyky 0 noissa taidoissa on jo tuntuva etu monissa tilanteissa.

Ryhmällä ei tarvitse olla nimettyä johtajaa, etenkin jos kyseessä ei ole formaali sotilasjoukkue. Ryhmää voidaan myös johtaa päämajasta käsin.

4.9 HAHMOJEN KEHITYMINEN

Hahmot saavat kokempisteitä jokaisesta operaatiosta. Logiikka on, että kokempisteitä jaetaan enemmän vaikeuksien kohtaamisesta kuin suorittamisesta. Onnistuminen on oma palkkionsa, ja siitä saa ylennyksiä, mitaleita sekä mahdollisesti röstösaalista, riippuen siitä, miten organisaatio toimii.

Ensimmäiseltä keikalta saa automaattisesti +4 kokempistettä. Sen jälkeisiltä:

- +1: toimii operaatiolla, ja tulee elossa takaisin
- +1: operaatiolla kohdataan merkittävä uusi asia (teknologia, vihollinen, käytetty taktiikka...)
- +1: operaatio on poikkeuksellisen rankka: tovereita menehtyy, operaation päätavoite epäonnistuu tms
- +1: hahmo kohtaa merkittävän henkilökohtaisen haasteen, valinnan tai muutoksen

Poikkeuksellisesta onnistumisesta ei saa kokempisteitä. Oman toiminnan kautta pisteitä saa tärkeistä valinnoista tai kokemuksista. Jos joku ampuu vihollista keikalla 20 kertaa päähän, siitä saa kyllä kerskailuoikeudet ja mitalin, muttei kokempistebonusta.

"Henkilökohtainen haaste, valinta tai muutos" voi olla vakava haavoittuminen, hermojen täysi pettäminen taistelussa, päätös, jolla on kauaskantoisia seurauksia tms. Tämän voi nähdä myös "hahmopelaamispisteenä"; hahmo, joka ilmentää olennaisella tavalla jotain vaikeaa luonteenpiirrettään tai taustansa ominaisuutta voi hyvin ansaita tämän pisteen. Tämän tulee olla jollain tavoin ratkaisevaa ja sillä pitää olla pysyvä tai ainakin pitkäaikainen vaikutus hahmoon.

Kokemuspisteistä riippumatta jaetaan ylennyksiä, mitaleita ja muuta sen sellaista. Näitä tulee enemmän onnistumisista kuin oppimiskokemuksista.

Kokemuspisteitä käytetään seuraavasti:

- 4: saa auki uuden 0-tasoisen kyvyn
- 8: nostaa perusominaisuutta 1:llä
- 8: nostaa kyvyn 0 -> 1
- 12: nostaa kyvyn 1 -> 2
- 16: nostaa kyvyn 2 -> 3
- 20: nostaa kyvyn 3 -> 4 [ei luultavasti koskaan tapahdu]

Kykypisteiden korkein yhteismäärä on INT+EDU (ominaisuusarvot, ei muuttujat) – eli hahmolla, jolla on INT 6 ja EDU 7 voi olla yhteensä 13 pistettä eri taidoissa. 0-aidot eivät vaikuta tähän yhteismäärään.

Erialaisten taitojen maksimimäärä on EDU+8, eli hahmolla, jolla on EDU 2 voi olla korkeintaan 10 eri taitoa, oli näiden taso mikä tahansa nolasta alkaen. Eri alitaitoja ei tässä lasketa erillisiksi, eli Gun Combat (rifle) ja (pistol) ovat yhteensä 1 taito.

Hahmonkehitys ei ole dramaattista. Yleisenä ohjenuorana kannattaa muistaa, että taito tasolla 1 on jo kelvollinen, ja taso 2 on kohta, jonka yli useimmat ihmiset eivät elinaikanaan nouse. Samaten on hyvä pitää mielessä, että 0-tason taidot ovat hyödyllisiä, ja niitä voi hankkia laajasti. Toki pelinjohtaja, joka keskittyy pelauttamaan pelkkää taistelukeikkaa saattaa helposti havaita, että kaikki hahmot panostavat pelkästään Gun Combatiin ja Reconiin, mutta oikeassa maailmassa tällaisten yksiuolotteisten tyyppien olemassaolo pitäisi olla harvinaista.

5 SÄÄNNÖT

5.1 TAITOTESTI

Cepheus käyttää tilanteiden ratkaisemiseen 2d6:a. Tyypillisesti taitotesti on 2d6 + taito + ominaisuusmuuttuja. Normaali kohdeluku on 8; jos lopputulos on 8 tai enemmän, testi onnistuu. Monesti heittoon tulee erilaisista syistä DM (dice modifier), joka on joko plussaa tai miinusta.

Vaikeusasteet:

- Helppo: +4
- Rutiini: +2
- Normaali: +0
- Vaikea: -2
- Erittäin vaikea: -4
- Sankarillinen: -6

Efekti on määrä, jolla nopanheiton ja muuttujien tulos ylitti tai alitti kohdeluvun.

Vijaylla on EDU 9 (+1) ja Computer-0. Hän on luvottomasti tietokoneella, jonka kansioista hän koettaa löytää salaista dataa. Tehtävän vaikeus on normaali. Vijay heittää 10. Lopullinen tulos on $10+1+0 = 11$. Tämä ylittää kohdeluvun (8, normaali vaikeus) 3:lla, joten efekti on 3.

Mikäli hahmolla ei ole edes tasolla 0 taitoa, joka testiin vaadittaisiin, tästä seuraa tyypillisesti DM-2. Joitain yksinkertaisia asioita voi kuitenkin tilanteesta riippuen yrittää myös täysin ilman taitoa, esim. suoraviivainen kapuaminen ylös rinnettä ei välttämättä vaadi Athletics-taitoa, tai viaton yritys antaa hyvä vaikutelma Liaison-taitoa. Näissä tapauksissa taito 0 ei toisi yrittäjälle bonusta.

Kaikkien testien tekemiseen menee aikaa, tavallisesti 1d6 yksikköä. Aika-askolet ovat:

Kesto	Esimerkki testistä
1d6 sekuntia	ampuminen, lyöminen
1d6 taist. vuor.	hätäensiapu, droonin saaminen lentokuntoon, tiirikointi
1d6 minuuttia	räjähteen virittäminen tai purkaminen
1d6 x 10 minuuttia	perusteellinen kenttäensiapu
1d6 tuntia	kirurgia, tiedusteludataan perehtyminen, linnoitustyöt
1d6 päivää	taposta syytetyn saaminen vapaaksi takuita vastaan
1d6 viikkoa	diplomaattiset neuvottelut kahden maan välillä
jne	

(Taisteluvuoro on 6 sekuntia)

Mikäli ei ole aikapainetta, testin voi tehdä hitaammin. Yksi askel taulukossa alaspäin antaa +1 DM:n. (Esim: Normaalisti hätäensiapu vie 1d6 taisteluvuoroa. Jos kuitenkaan ei ole paniikkia (kuten käynnissä olevaa taistelua), tähän voi käyttää sen sijaan 1d6 minuuttia, jolloin saa +1 DM heittoon. Jos aikaa on, asiat kannattaa yleensä tehdä rauhallisesti.)

Vastaavasti, joskus asiat on tehtävä hirvittävällä kiireellä. Tällöin voi koettaa toimia nopeammin. Yksi askel taulukossa ylöspäin antaa -1 DM:n. Tämä ei ole suositeltavaa, mutta joskus saattaa olla välttämätöntä.

5.1.1 TURVALLINEN TESTI

Testin efekti voi olla positiivinen tai negatiivinen. Turvallinen testi on testi, josta ei voi tulla tosiasiallisesti negatiivista efektiä. Useimmat testit ovat turvallisia, mikä tarkoittaa, että negatiivisella efektillä asiat eivät muutu huonommiksi kuin jos olisi ollut yrittämättä. (Esim. hätäensiapu on aina turvallinen.) Toki jos testi tehdään vaarallisessa paikassa (esim. Recon+INT -testi huomaako miinan johon on astumaisillaan), mikä tahansa epäonnistuminen on hengenvaarallinen; ei ole niin väliä sillä, miten paljon epäonnistui.

Tilanteessa, jossa on helppo uskoa, että yrittämällä voi myös pahentaa omaa tilannettaan, testi ei ole turvallinen. Tarkkoja sääntöjä näistä kaikista ei ole; pelinjohtaja

joutuu käyttämään harkintaansa. Jos hahmo lähtee yrittämään ilman edes 0-tason taitoa asiaa, joka selvästi olisi parempi jättää osaavalle, testi ei yleensä ole turvallinen. Ampuminen ilman Gun Combat -taitoa tai räjähteiden käsittely ilman Demolitions-taitoa ovat hyviä esimerkkejä.

5.1.2 VASTUKKAISET TESTIT

Jos kaksi hahmoa yrittää vastustaa toisiaan (esim. yksi hiippailla ja toinen aktiivisesti havaita), kumpikin heittää relevantin testin (tässä tapauksessa molemmille Recon+INT). Korkeampi efekti voittaa.

Tasapelit kannatta yleensä tulkita siten, että kummallakaan ei ole yliotetta; esim. että hiippailija havaitaan sillä hetkellä kun hän saavuttaa kohteensa.

5.1.3 AVUSTAMINEN

Jos kaksi hahmoa tekee yhteistyötä samalla taidolla, avustajan kyky lisätään DM:ksi heittoon. Mikäli on syytä olettaa, että avustajasta on alkuunkaan hyötyä (esim. painavan asian siirtäminen, hätäensiapu), DM on ainakin +1.

Joskus kyseessä on eri taidot, mutta testit tehdään ketjussa – esim. pioneeri yrittää romauttaa kaivostunnelin, ja rakennusinsinööri koettaa etsiä parasta paikkaa räjähteelle. Tällöin insinööri (avustava) heittäisi ensin Engineering+EDU (1d6 minuuttia), ja pioneeri sitten Demolition+EDU (1d6 minuuttia). Ensimmäinen testi vakuttaa varsinaiseen testiin seuraavasti:

Avustavan testin efekti	DM vars. testiin
-6 tai alle	-3
-5 – -2	-2
-1	-1
0	0
1 – 5	+1
6 tai yli	+2

Avustaminen on malliesimerkki testistä, joka usein ei ole *turvallinen* (so. siitä voi tulla negatiivinen efekti) – insinööri saattaa hahmottaa kaivoksen rakenteen täysin väärin. Pelinjohtajan harkinnan mukaan avustaminen voi kuitenkin olla turvallinen – jos joku yrittää avustaa esim. kielten tulkitsemista Computer+EDU -testillä, se tuskin voi haitata varsinaista testiä.

Sekä avustaja että varsinaisen testin tekijä voi käyttää osuuteensa ylimääräistä aikaa, jos tilanne sen sallii; DM +1 per askel.

5.2 TEKNOLOGISTA

Pelin alkaessa ihmiskunta on tasolla TL 7 – tämä tarkoittaa meille tuttua vuosituhatosen alun teknologista osaamista. Muukalaisten teknologiataso on tuntematon. (Lyhyesti, TL

3 on keskiaika, TL 4 renessanssi, TL 5 teollistuminen, TL 6 maailmansodat ja ensimmäiset raketit).

Pelin edetessä käytettävissä oleva teknologiataso saattaa kasvaa.

5.3 TAISTELUSÄÄNNÖT

5.3.1 VIHOLLISEN HAVAITSEMINEN

Usein operaatio alkaa kohdealueen lähestymisellä. Ryhmän taktikko voi tässä kohtaa heittää avustavan Tactics+INT -testin. (Jos taktikko itse on kentällä ja hänellä on kyseinen taito, testi on turvallinen eikä voi aiheuttaa miinuksia. Jos hän on ohjaamassa operaatiota radion päästä, testi *ei ole* turvallinen – ks. Aliens ja Lt. Gorman.) Koko ryhmä saa avustuksen mukaisen DM:n hiiviskely- ja havaintotesteihinsä. Jos lähestyminen tapahtuu useassa osassa, jokainen osa vaatii erillisen Tactics-testin.

Yhteenotossa se osapuoli, joka havaitsee toisen ensimmäiseksi saa usein merkittävän ylliotteen. Abstraktisti tämän voi käsitellä vastakkaisilla Recon+INT -testeillä molemmille. Voittava osapuoli näkee toisen ensin, mutta erotuksesta päätellään, miten hyvässä asemassa havainnut on. Suurella erotuksella se pystyy kenties laukaisemaan väijytyksen edullisesta asemasta.

Vihollisalueen lähestyminen on jännittävää pelisisältöä, ja itse suosin taistelukarttoja ja visuaalisia apuvälineitä tähän, toki riippuen pelaajien kiinnostuksesta. Jotkut peliporukat suunnittelevat mielellään detaloituja reittejä, koukkauksia ja vakoilua, toiset käsittelevät asioita abstraktimmin.

5.3.2 ALOITE

Taistelun alkaessa jokainen osallistuja heittää aloitteen. Tämä on 2d6 + DEX.

Jos ryhmässä on joku, jolla on Tactics-taito (ja asema käyttää sitä!) hän tekee Tactics+INT -testin. Jos hän onnistuu, testin efekti lisätään suoraan kaikkien hahmojen aloitteeseen. Ilman taitoa tämä testi ei ole turvallinen.

Jos joku on taistelussa yllättäen, ts. siten että kaikki osallistujat eivät tiedä hänen paikallaolostaan, hänen noppatuloksensa aloitteessa katsotaan olevan 12. Jos taistelu alkaa täydestä väijytyksestä (so. toinen osapuoli ei ollut varautunut asiaan lainkaan), se ei saa ensimmäisellä taisteluvuorolla toimia lainkaan. Harkinnan mukaan pelinjohtaja voi kuitenkin sallia tälle reagoinnin (väistöt ja suojautumiset; ks. edempänä).

Toimintajärjestys etenee aloitejärjestyksessä suurimmasta aloitteesta alkaen. Kun viimeinenkin on toiminut, taisteluvuoro on ohi, ja palataan alkuun. Aloitetta ei heitetä uudelleen jos sama taistelu jatkuu.

Aloite voi muuttua taistelun edetessä seuraavasti:

Kiire: hahmo voi koettaa toimia ennen omaa vuoroaan. Jokainen +2 aloitteeseen aiheuttaa -1 DM:n kaikkeen, mitä hahmo sillä vuorolla tekee.

Reagointi: hahmo voi reagoida rajoitetulla pikkutoiminnolla toisen toimintaan ennen omaa vuoroaan. Yleensä tämä tarkoittaa väistämistä tai suojautumista. Reagoida voi vain asiaan, jonka havaitsee ja ymmärtää.

Jos hahmo haluaa reagoida, hän saa -2 varsinaiseen aloitteeseensa ja -1 kaikkiin toimintoihinsa. Reagointi on pikkutoiminnon yhdellä liikkeellä tehtävissä oleva osa (väistä, maastoudu) – se ei voi olla esim. täysi kuuden metrin juokseminen.

Reagointi tapahtuu välittömästi, ja yleensä johtaa siihen, että sen laukaissut hyökkäys saa -1 DM:n (-2 tai enemmänkin jos hahmo voi päästä suojaan).

Odottaminen: hahmo voi viivästyttää toimintaansa vapaaehtoisesti, odottaakseen että jotain muuta tapahtuu. Kun hän viimein toimii, hänen aloitteensa asetetaan taistelun ajaksi siihen arvoon, jolla hän toimii. Jos hän ei toimi vuorolla lainkaan, hänen aloitteensa katsotaan seuraavasta vuorosta alkaen olevan 12+DEX.

Reagoinnin ja kiireen kautta muuttunut aloite palaa seuraavalla vuorolla lähtöarvoon.

5.3.3 TOIMINTA

Yksi taisteluvuoro kestää 6 sekuntia.

Vuoron aikana jokainen hahmo voi lähtökohtaisesti tehdä yhden (1) pikkutoiminnon sekä yhden (1) ison toiminnon. Nämä voi tehdä missä tahansa järjestyksessä.

Pikkutoiminnot ovat:

- tähtää: +1 DM osumaan *tai* +2 DMG vahinkoon*
- vaihda asentoa (seisoo / kyykistyy / makaa)
- liiku, maks. 6m, 3m jos kyyryssä, 1,5m jos ryömien
- vedä ase, vaihda lipas tms.

Isot toiminnot ovat:

- hyökkäys
- +2 pikkutoimintoa
- mikä tahansa, mikä vaatii taitoheiton (inspiroiva puheenvuoro, pomminpurku, kiipeäminen...)

(: Tähtääminen on kasautuvaa. Jos tähtääminen ei katkea (esim. liikkumalla, vahingoittumalla, säikähtämällä tai vaihtamalla kohdetta), hahmo voi käyttää useita pikkutoimintoja, ja saada jopa +6 osumiseen tai +12 vahinkoon. Tähtäys edellyttää edes suht rauhallisena pysymistä.)*

5.3.4 HYÖKKÄMINEN

Kun tavoitteena on osua vastustajaan jollakin, osuminen on kuten mikä tahansa taitotesti: 2d6 + taito + stattibonus. Kuten yleensä, 8+ onnistuu.

- Gun Combat+DEX (tuliaseet, jousipyssyt...)
- Melee Combat+DEX tai STR (lähitaistelu)
- Athletics+DEX (kranaatit ja heitettyt jutut)
- Gunnery+DEX (raketinheittimet yms.)

Kantamataulukko taistelussa:

Kantama	Etäisyys
Lähi	alle 1.5 m
Vieressä	1,5m – 3 m
Lyhyt	3m – 12 m
Keskipitkä	12m – 50 m
Pitkä	51m – 250 m
Erittäin pitkä	251 m – 500 m
Kaukana	501+ m

Kantama vaikuttaa osuman vaikeuteen asetyypistä riippuen seuraavasti:

Asetyyppi	Lähi	Vieressä	Lyhyt	Keskipitkä	Pitkä	Er. pitkä	Kaukana
Lähi	+0	-2	-	-	-	-	-
Pitkä	-2	0	-	-	-	-	-
Heitetty	-	0	-2	-2	-	-	-
Pistooli	-2	0	0	-2	-4	-	-
Kivääri	-4	-2	0	0	0	-2	-4
Haulikko	-2	0	0	-2	-4	0	0
Konetuli	-2	0	0	0	-2	-4	-6
Raketti	-4	-2	-2	0	0	-2	-4

- "Lähi" tarkoittaa asetyypinä nyrkkejä, pieniä veitsiä yms.
- "Pitkä" on pidemmät käsiaseet: pesäpallomailat, miekat, pistimet
- "-" tarkoittaa, että asetta ei voi käyttää tällä kantamalla

Myös kohteen suoja vaikuttaa. -1 olisi kevyt näkösuoja, -6 luja koko kehon peittävä suoja.

5.3.4.1 VAHINKO

Osuma aiheuttaa vahinkoa aseiden ilmoittaman vaurion + testin efektin verran. Esim. pistoolilla testitulokset 10 aiheuttaisi 2d6+2 vahinkoa.

5.3.4.2 SARJATULI

Joillain aseilla voi halutessaan ampua sarjatulta. Näillä aseilla on arvo ROF, esim. rynnäkkökiväärillä tämä on 1/10. Ensimmäinen luku ilmaisee sarjatulen tuottaman bonuksen, jälkimmäinen kertoo, kuinka monta ammusta sarjan ampuminen vie.

Bonus tarkoittaa joko bonusta osumaan (DM) tai ylimääräisten vahinkonoppien määrää – ampuja päättää kumpaa.

Esim. rynnäkkökiväärillä (ROF 1/10) sarjan ampuminen antaa joko +1 DM osumiseen tai +1d6 vahinkoon, mutta vie kymmenen ammusta. Konekiväärillä (ROF 2/20) saa joko +2 osumiseen tai +2d6 vahinkoon.

5.3.4.3 AMPUMINEN JOUKKON

(Optionaalinen sääntö! Lisää monimutkaisuutta, joten tätä kannattaa käyttää vain jos tuntuu, että harhaluodit tuovat lisää oikeaa sisältöä peliin.)

Jos kohteen lähellä on muita, ohi ammuttu laukaus saattaa osua heihin. "Lähellä" on ampumaetäisyyttä edeltävän kantamaluokan minimiarvo metreinä. (Eli: vierestä (1,5 – 3 m) ammuttaessa lähellä olisi 0 m – joku, joka on kiinni kohteessa. Keskipitkältä kantamalta (12 – 50 m) lähellä olisi kuka tahansa, joka on 3 m päässä kohteesta.)

Jos lähellä olevia kohteita on, ja kertalaukaus ei osu kohteeseensa, tehdään uusi osumatesti. Tähän ei tule ampujan taito- tai stattiinbonusta, mutta muuttujaksi tulee lähellä olevien kohteiden määrä sekä aseiden mukainen kantama. Jos tämä testi onnistuu, laukaus osuu satunnaiseen muuhun kohteeseen. (Väistäminen, suoja yms. vähentää osumatodennäköisyyttä normaalisti.)

Jos joukkoon ammutaan sarjatulta, uusi osumatesti tehdään, osui kohteeseen tai ei. Testiin tulee kantaman ja kohteiden määrän lisäksi ROF DM (eli esim. rynnäkkökiväärillä +1, konekiväärillä +2 jne). Onnistuminen merkitsee osumaa yhteen joukossa olevaan henkilöön jokaista alkavaa 4 efektipistettä kohti. (Käytännössä yleensä osutaan korkeintaan yhteen tyyppiin, ellei ROF ole aivan huikea, väkijoukko tosi sankka tai heitto tosi kova. Maksimiosumien määrä on ROF+1.)

Hajaosumien vahinkoon ei tule efektibonusta; ne aiheuttavat aseiden perusvahingon.

Jos on tarpeen tietää, keneen joukosta osui, yksinkertainen arpominen on nopeinta. Jos tarvitsee lisää detaljia, voi arpomista painottaa, mutta pelimoottori ei tätä yritä käsitellä.

5.3.5 RAUHALLISUUS

Tulituksen kohteena ollessaan on vaikea pitää pää kylmänä. Kun hahmoja kohti ammutaan, heidän täytyy välittömästi tehdä Gun Combat+PSY -testi pysyäkseen rauhallisina.

- DM -1 – -4 (tai vielä enemmän): tulituksen määrä; kevyet täysautomaattiasemat -1, konekivääri -2, ristitulesissa -3 tai -4...
- DM -4: ei suojaa
- DM -2: kevyt suoja (pelkkä näkösuoja, pensaikko, matalana...)
- DM +0: hyvä suoja (seinä, auto...)
- DM +motivoijan leadership-heiton efekti (ks. alla)

Jos rauhallisuus-testi epäonnistuu, siitä seuraa epäonnistumisen efektin verran välittömästi seuraavaa:

- miinus aloitteeseen (ei ylärajaa)
- negatiivinen DM kaikkiin toimintoihin paitsi suojautumiseen

Haitat poistuvat 2 pistettä per vuoro, kun hahmot eivät ole enää tulituksen kohteena (esim. ovat päässeet läpäisemättömään suojaan kuten bunkkeriin tai kiviseinän taakse).

Ryhmän johtaja tai muu luotettu henkilö voi vaikuttaa rauhallisuuteen. Isona toimintona hän voi antaa yksinkertaisen inspiroivan käskyn tai ohjeen (vaikka käsimerkillä), ja tehdä Leadership+SOC -testin. Onnistuminen tuo tämän taistelun ajaksi koko ryhmälle pysyvän positiivisen DM:n kaikkeen rauhallisuuteen – käytännössä siis poistaa ja olemassaolevia haittoja heti efektin verran.

(Jos johtaja ei itse ole rauhallinen, on syytä huomata, että negatiivinen DM vaikuttaa myös hänen Leadership-heittoonsa.)

Huom! Rauhallisuus-testin epäonnistuminen ei tarkoita paniikkia. On jokseenkin normaalia kokea toiminnassa haittoja jos on tulituksen kohteena. Haitat ainakin -4:ään asti ovat tavanomaista taistelukenttämenoa, ja hahmo voi hyvinkin vielä ajatella melko selkeästi, hänen vaan on hankala toimia kun ympärillä viuhuu luoteja.

5.4 VAHINGOTTUMINEN JA VAMMAT

Kun hahmoon osuu, osuma aiheuttaa vahinkoa kuten yllä on kerrottu.

Vahingosta vähennetään ensin hahmon panssariarvo (AR). Jos hyökkäyksen efekti on 6 tai enemmän, hahmo kärsii ainakin 1 pisteen vahinkoa panssariarvosta riippumatta.

Vahinko menee suoraan hahmon ominaisuuksiin. Ensimmäinen osuma vähennetään END:istä, seuraava osuma korkeimmasta fyysisestä kyvystä (joka voi yhä olla END). Jos kyky putoaa vahingon seurauksena nolnaan, ylijäämä vähennetään seuraavasta kyvystä.

Osuman kohde joutuu tekemään testin rauhallisena pysymisestä (puhdas PSY); -DM on osuman aiheuttama vahinko. Tämän haitat tulevat mahdollisen aiemman haitan päälle.

5.4.1 YMPÄRISTÖVAHINKO

5.4.1.1 PUTOAMINEN

Putoamisvahinko on tyypillisesti 1d6 per 5m/s nopeutta. Veteen laskeutuessa onnistunut Athletics+DEX -testi puolittaa vahingon; alustalla kuin alustalla onnistunut testi lisäksi vähentää vahingosta efektin verran pisteitä. Hallittu hyppy antaa testiin DM +4. Panssari ei normaalisti suojaa putoamisvahingolta.

Matka	Aika	DMG
3m	0,8 s	2d6-2
6m	1,1 s	2d6
9m	1,3 s	3d6-1
12m	1,5 s	3d6
20m	2 s	4d6
25m	2,2s	4d6+1

Matka	Aika	DMG
30m	2,4s	5d6
40m	2,8s	6d
60m	3,4s	7d
80m	3s	8d
100m	4,5s	9d
120m	4,9s	10d, maks

(Putoamisvahingon satunnaisuus mallintaa sitä, millaiselle alustalle hahmo päätyy. Jos hahmo hyppää vapaaehtoisesti 20 metriä piirteettömälle betonikentälle, pelinjohtaja voi todeta, että vahinko ei ole heitetty 4d6 vaan suoraan 20 pistettä miinus Athletics+DEX -testin efekti. Sekin on varsin armollista.)

5.4.1.2 TULI

Hahmo, jonka vaatteet tai varusteet syttyvät tuleen kärsii 2d6 vahinkoa joka vuoro. Tulen saa sammutettua kierimällä vaikealla (-2) DEX-heitolla, tai esim. hyppäämällä veteen.

5.4.2 VAHINGON SEURAUKSET

Jos hahmon jokin fyysinen ominaisuus putoaa 0:aan, hahmon tila on *vakava*. Tällä tavoin vahingoittunut hahmo saa -2 DM:n kaikkeen fyysiseen toimintaansa.

Jos kaksi fyysistä ominaisuutta putoaa 0:aan, hahmon tila on *kriittinen*. Hän on toimintakyvytön, mahdollisesti tajuton. Hän ei voi tehdä mitään paitsi ehkä puhua tai havainnoida ympäristöään.

Vakavasta tilasta (yksi statti 0) alkaen hahmo vuotaa verta. Hän heittää 2d6+PSY* joka minuutti. Jos hahmon tila on *kriittinen* (2 stattia 0), hän heittää joka vuoro.

- jos 7 tai alle, vähennetään piste korkeimmasta fyysisestä ominaisuudesta
- jos 11 tai yli, verenvuoto tyrehtyy eikä tarvitse enää heittää

Jos kolme fyysistä ominaisuutta on 0, hahmo on kuollut

(* *Jotkut saattavat pitää pöhkönä sitä, että tässä käytetään PSY-ominaisuutta eikä esim. END:iä. Verta vuotavalla hahmolla on luultavasti END jo 0, ja hänen selviytymisensä riippuu hänen halustaan elää. Verenvuodon tyrehtyminen lujalla tahdolla sallittakoon nyökkäyksenä sankarillisuudelle. Jos pelinjohtaja ei tästä pidä, hän voi jättää PSY-bonuksen pois.*)

5.4.3 KENTTÄENSIAPU

Haavoittunutta voi ja kannattaa auttaa.

Hätäensiapu on Medicine+EDU -testi ja vie 1d6 taisteluvuoroa. Jos se onnistuu, uhrin verenvuoto tyrehtyy ja hän stabiloituu. Hätäensiavun aikana uhrin ei tarvitse heittää verenvuototestejä; ensiavun antaja pitää panetta haavalla. Jos ensiapu epäonnistuu, uhri joutuu heittämään normaalin verenvuototestin (mutta vain yhden). Huonokin ensiapu on siis tyhjää parempi; ainakin se ostaa haavoittuneelle aikaa. Kannattaa myös muistaa, että käyttämällä 1d6 minuuttia testiin saa +1 DM.

Perusteellinen kenttähoito on Medicine+EDU, ja vie 1d6x10 minuuttia; ilman kunnollisia lääkintävarusteita (lääkärinlaukkua) testiin tulee -2 ja sen maksimiefekti on 3. Jos hoito aloitetaan 5 minuuttia vahingoittumisesta, onnistuminen parantaa 2x efektin verran menetettyjä stattipisteitä, jaettuna tasan vahingoittuneiden stattien kesken. Efekti 0:n heitolla paranee 1 piste.

Jos hoito aloitetaan 1h vahingoittumisesta, onnistuminen parantaa efektin verran menetettyjä stattipisteitä (efekti 0 parantaa 1 pisteen), jaettuna tasan vahingoittuneiden stattien kesken.

Jos jokin hahmon statti kävi 0:ssa, hän on kenttähoidon jälkeenkin haavoittunut. Hahmolla on -1 kaikkeen toimintaan, ja hän tarvitsee toipumista.

Jos kaksi hahmon stattia kävi 0:ssa, hän on kenttähoidon jälkeenkin vakavasti haavoittunut. Hänellä on -2 kaikkeen toimintaan, ja hän tarvitsee 24 tunnin sisällä kirurgiaa tai hän alkaa vuotaa verta uudelleen. Hän joutuu luultavasti olemaan viikkoja hoidossa, ehkä jopa kuukausia.

Ensiavun antaminen itselleen on DM -2.

Ensiavun antaminen muukalaisille on lähtökohtaisesti DM -4. Vieras fysiologia johtaa virheellisiin olettamuksiin; toki verenvuodon tyrehtyminen on näilläkin hyvä idea, mutta kriittiset elimet ovat väärissä kohdissa, verenpaine erilainen jne. Kentällä vakavasti haavoittunut muukalainen on hyvin vaikea saada elävänä vangiksi.

5.4.4 PARANEMINEN

Täydessä TL 7 -lääkinnässä (vuodelepo/fysioterapia ja lääkärin hoito) fyysiset vammat paranevat 1 + END DM (senhetkisen END-arvon mukaan) + hoitavan ammattilaisen Medicine-arvo (lääkäri yleensä 2, hoitaja yleensä 1) per paranemisjakso. Tämä jaetaan kaikkien vahingoittuneiden ominaisuuksien kesken. Jos hahmo oli *vakavasti* haavoittunut (jokin statti kävi 0:ssa), yhden paranemisjakson kesto on 1d6 päivää. Jos hahmo oli *kriittisesti* haavoittunut (2 stattia kävi 0:ssa), yhden paranemisjakson kesto on 1d6 viikkoa.

Ilman hoitoa mutta ilman räsitusstä fyysiset ja henkiset vammat paranevat 1 pisteen päivässä (vakavat pisteen 1d6 päivässä, kriittiset 1 pisteen 1d6 viikossa), paitsi jos toisin on ilmaistu.

5.5 TOIPUMINEN TEHTÄVISTÄ

Henkensä edestä taistelemine vierasta uhkaa vastaan on raskasta. Kun kenttätehtävä on ohi, jokainen hahmo ottaa PSY-vahinkoa; tämä kuvastaa stressiä, jota hahmo kokee. Oletusvahinko on 2 pistettä, muunnettuna mm. seuraavasti:

Tapahtuma	Vaikutus
Hahmo oli koko operaation turvallisessa paikassa	-1
Hahmo haavottui	+1
Hahmo haavoittui vakavasti (jokin ominaisuus 0)	+2
Hahmo haavoittui kriittisesti (2 ominaisuutta kävi 0:ssa)	+4
Tovereita menehtyi	+2
Hahmo koki jotain uutta hirvittävää	+1 - +4

"Uutta hirvittävää" on esim. ensimmäinen kerta, kun hahmo näki sivullisiin kohdistuvaa raakaa väkivaltaa, joutui ampumaan ihmisiä tms. Kauheuksiin turtuu: jos jokaisella keikalla vastaan tulee palaneita sivullisten ruumiita, nämä lakkaavat jossain vaiheessa häiritsemästä. Tyypillisesti 6 pistettä on yhden keikan maksimivaikutus.

Jos PSY putoaa 0:aan, hahmolla on paha jälkitraumaattinen stressi. Hän ei pysty toimimaan tehokkaasti ja tarvitsee viikkojen toipumisjakson. Tänä aikana hänellä on -2 kaikkeen toimintaan.

Stressin seurauksena menetetty PSY paranee 1 pisteen viikossa, jos sen aikana ei joudu kokemaan poikkeuksellista stressiä. Henkistä toipumista voi kuitenkin nopeuttaa aktiivisella rentoutumisella – käytännössä tämä vaatii, että ottaa hieman etäisyyttä sotilaselämään ja tekee jotain muuta. Useimmissa sivistyneissä konteksteissa tämän kaltaisilla keikoilla olleet sotilaat saavat muutaman päivän vapaata.

Riippuen pelinjohtajan tyylistä, tätä voi käsitellä pikaisesti (pelaaja kuvaa mitä hahmo tekee, yksi relevantti kykytesti liittyen ei-sotilastoimintaan, onnistumisen efekti lisätään viikon toipumiseen) tai detaljoidusti pelaamalla "sotilaiden viikonloppu bilettämässä / eräretkellä" -tyyliin. Omasta mielestäni keikkojen välisen ajan pelaaminen on kivaa, ja jos hahmot ovat kokeneet rankkoja asioita yhdessä, he saattavat haluta myös prosessoida niitä yhdessä. Jonkinlaisena pelinjohtajan ohjenuorana, mitä elävämältä ja inhimillisemmältä hahmo tuntuu, sitä enemmän PSY paranee.

Jos hahmo on myös haavoittunut ja sairaalahoidossa, hän saattaa kyetä täälläkin aktiivisesti rentoutumaan; tämä riippuu hänen luonteestaan. Hahmo joka harrastaa musiikkia, kuvataidetta tai muuta vastaavaa voi toipumisenkin aikana toteuttaa itseään. Hahmo, jonka kaikki harrastukset ja kiinnostuksen kohteet vaativat liikkumista tai

eloisaa sosiaalista ympäristöä ei parane henkisesti hoidossa kuin normaalin 1 pisteen viikossa.

Alkoholi ja huumeet ovat joidenkin käyttämä selviämiskeino. Epäterveellisen runsaalla käytöllä PSY paranee 2 pistettä lisää, mutta tämä ei ole pitkäaikainen ratkaisu. Jos hahmo hoitaa itseään jatkuvasti tai toistuvasti pelkästään sekoittamalla päänsä, kahden peräkkäisen tai useamman lyhyen ajan sisällä toistuvan kerran jälkeen hahmon tulee tehdä Carousing+SOC -testi. Epäonnistumisesta koituu ensin sosiaalisia seurauksia (putkakeikka, palvelusrikkomukset), sitten henkisiä (harhanäyt, 1d6 vahinkoa johonkin/joihinkin henkisiin ominaisuuksiin) ja lopulta fyysisiä (vahinkoa fyysisiin ominaisuuksiin).

Jos hahmo lähtee tehtävälle PSY selvästi heikentyneenä, ryhmän johtaja voi ennen lähtöä tehdä Leadership+SOC -testin (jos Leadership-kykyä ei ole, testi ei ole turvallinen). Onnistuminen palauttaa yhden tehtävän ajaksi hahmon PSY-arvoa efektin verran. On johtamistyylistä kiinni, heittääkö yhden kerran koko ryhmälle vai käykö jokaisen kanssa erillisen keskustelun (ja tekee erillisen testin). Väliaikaisella rohkaisulla suoritettu tehtävä aiheuttaa 1.5x normaalin PSY-vahingon.

Esim. Vijayn PSY on normaalisti 9, mutta edellisen keikan ja lyhyen, jokseenkin pieleen menneen toipumisen jälkeen PSY on 5 seuraavan alkaessa. Kersantti Amiko rohkaisee häntä, ja heittää Leadership+SOC -tulokseksi 11; tämä palauttaa 3 PSY-pistettä. Keikan ajan Vijayn PSY on 8. Tehtävä on rutiinia, ja sen päätyttyä Vijay ottaa 2 x 1,5 pistettä stressiä (PSY 8 -> 5). Amikon tsemppaus ei ainakaan pahentanut asioita!

Jos Vijay olisi vaikkapa haavoittunut vakavasti, hän sasi keikan jälkeen (2+2) x 1,5 pistettä PSY-vahinkoa (PSY 8 -> PSY 2). Vijay tarvitsee lääkinnän lisäksi ihan oikeaa rentoutumista tai hänestä ei kohta ole kenttätyöhön.

MDP

Xenowar alkaa helmikuusta 2015, historiasta, joka on hitusen vaihtoehtoinen. Aikajanaa poikkeamista ei ole, vaihtoehtoisuus ennen pelin alkua ei ole kampanjan pointti. Historian kulku alkoi 7.2. 2015, kun ensimmäinen muukalainen havaittiin.

GENRESTÄ JA VAIHTOEHTOISUUDESTA

Xenowarin genre on scifi-teknotrilleri, ja sellaisena se ei ole superrealistinen. Tämä vaikuttaa mm. sen näkemyksiin ihmiskunnasta ja instituutioista.

Siinä missä oma maailmamme tuntuu genreltään olevan jossain mustan komedian, satiirin ja farssin välimaastossa, Xenowarin maailma on hieman järkevämpi. Lähdemme olettamuksesta, että instituutiot ovat vähän pystyvämpiä ja yhteiskunnat vähän vakaampia kuin omassa maailmassamme. Sosiaalinen media on enemmän kurioositeetti kuin voima joka ratkoo vaaleja, ja vaikka miljardööreille kasautuu

omaisuutta, politiikka ei aivan niin helposti kumarru näille. Tämän on tarkoitus heijastua jossain määrin pelin sävyyn, ainakin siinä määrin, että strateginen taso pelistä ei yritä tietoisesti vetää peliä suuntaan, jossa kaikki pelaajat ovat sitä mieltä, että olisi ehkä parempi antaa vaan avaruusmuukalaisten vallata koko planeetta.

Xenowar ei ole peli karismaattisista poliittisista johtajista tai yksittäisten korkean tason poliitikkojen vaikutusvallasta. Xenowarin logiikassa korkeimman tason poliitikot ovat lopulta aika tavalla keulakuvia, ja todelliset päättäjät löytyvät näkymättömistä heidän takanaan. Niinpä pyrimme aktiivisesti häivyttämään oikean maailman valtiopäät ja muut suuret nimet pelistä.

Jos on tarpeen käyttää tai viitata korkean tason vaikuttajaan, ei käytetä tosimaailman henkilöitä, vaan niiden sijaan pastissia (ja samalla voidaan tarvittaessa muuttaa koko kuvio tämän vaikuttajan ympärillä). Esim: Yhdysvaltain presidentti 2015 Xenowarin maailmassa on musta demokraatti nimeltä **Dennis Beck**. (Lisäksi, Donald Trump -niminen kiinteistösjoittaja kuoli tapaturmaisesti joulukuussa 2014; tämän pitäisi tehdä kaikille selväksi, että planeetan poliittinen tulevaisuus on erilainen kuin meidän aikalinjassamme.)

Tosimaailman henkilöitä vältellään, jotta pelaajilla ei olisi tietoa siitä, mitä jonkun tärkeän henkilön tulevaisuus tuo, ja jotta pelinjohtajien tai pelaajien kiusaus muknokkeliin anekdootteihin omista suosikeistaan tai inhokeistaan vähenisi. Siispä: jos tarvitaan 90-luvulla rikastunut venäläis-israelilainen oligarkki, **Lev Rubashkin** on sopivan epäilyttävä tyyppi. Britannian pääministerinä häärää TRH **James Osborne** konservatiivipuolueesta, ja Venäjän presidentti on vuodesta 2008 ollut ex-KGB -upseeri **Pyotr Kilugin**.

Maailma ilman muukalaisten väliintuloa on kohtalaisen stabiili. Kuitenkaan tavoite ei ole valkopestä kolonialistisia valtioita menneisyydessä tai nykyisyydessä, emmekä liioin esim. kuvittele että pelin USA on mikään elokuvamainen kiiltokuva – se on omia intressejään vaaliva supervaltta, jonka historia on verinen ja jonka vaikutus globaalissa etelässä tai Lähi-Idässä ei todellakaan ole positiivinen.