

Pankkikeikka

Pankkikeikka on yksinkertainen aloittelijaskenaario, jonka on tarkoitus antaa helppo sisäänpääsy roolipelien ihmeelliseen maailmaan. Skenaario on tarkoitettu 3-5 aloittelijalle ja kestää maksimissaan kaksi tuntia. Se sijoittuu 1980-luvun Yhdysvaltoihin, missä joukko rosvoja jää jumiin pikkukaupungin pankkiin.

Skenaarion kuvaus

Reservoir Dogs -henkinen rikostarina 1980-luvun Yhdysvalloissa. Viisi roistoa päättää ryöstää pankin ja keikan alkuosa menee kuin rasvattu. Yllättäen poliisit kaartavat pihaan ja saartavat pankin. Mitä tehdä nyt? Onneksi on sentään panttivankeja. Ulos olisi päästävää hengissä ja mieluiten rahojen kera.

Alkuhöpinät

Pelaajat ovat oletuksena ensikertalaisia, jotka eivät välttämättä tiedä mitä roolipelit edes ovat. Skenaarion alussa on siis hyvä selittää asianlaita. Itse olen kokenut hyväksi tiivistykseksi kertoa roolipelien olevan yhdistelmä improteatteria, tarinankerrontaa ja ongelmanratkaisua. Pelaajien on tarkoitus ajatella mitä hahmot tekisivät kussakin tilanteessa. Pitkäkestoisissa peleissä pelaajat tekevät itse hahmonsensa, mutta tässä skenaariossa ne ovat valmiina. Tässä vaiheessa on hyvä kertoa myös pelinjohtajasta henkilönä joka ”pelaa muuta maailmaa” ja toimii erotuomarina.

Esiin kannattaa nostaa roolipelisopimus, eli käsitys pelaajien ja hahmojen erottamisesta toisistaan. Näin ollen pelin aikana tehtyjä tai hahmon sanottuja asioita ei tule pitää muita pelaajia tai pelinjohtajaa vastaan pelin loputtua tai muuten sen ulkopuolella.

Säännöt

Pankkikeikan säännöt ovat yksinkertaiset. Kun pelaajat yrittävät jotakin merkittävää, he heittävät yhtä noppaa (suosituksena d6, muutakin saa käyttää). Mitä suurempi luku, sitä parempi on toiminnan tulos. Maksimituloksella tapahtuu jotakin erikoisen hienoa, ykkösellä mokaillaan. Erityisen hyvästä kuvailusta tai hahmon erikoistumisesta (tappelijalla aseeton turpaanveto, vaikkapa) voi saada +1. Jos kyseessä on hahmojen välinen konflikti, kummatkin pelaajat heittävät ja suurempi voittaa. Erotus kertoo miten merkittävä voitto on. Pelaajien olisi hyvä antaa aina heittää, myös silloin kun sivuhahmo ovat aktiivisia toimijoita.

Hahmot & pelin aloittaminen

Pelin alkutilanne on helppo selittää. Ryhmä roistoja on päättänyt ryöstää pankin pikkukaupungissa Ohiossa. Eletään 1980-luvun alkua. Pankki on juuri saanut suuren rahalähettyksen, joka on tarkoitus korjata parempaan talteen. Keikan alku sujui aika hyvin – asiakkaat ja henkilökunta uhkailtiin hiljaiseksi, murtohommat pääsivät alkuun. Sitten paikalle kurvasi paikallinen sheriffi kaikkien miestensä kera. He katkaisivat nopeasti tiet ja piirittivät pankin. Jotain oli mennyt pahasti vikaan. Kestää noin kaksi tuntia ennen kuin SWAT ehtii paikalle lähimmästä kaupungista. Roistoilla on siis siihen asti aikaa keksiä mitä tehdä – sitten kaikki toivo on mennyttä.

Kuvailtuasi alkutilanteen anna pelaajien valita hahmonsensa rosvojen koodinimen perusteella. Kun kukin on lukenut pienen hahmopaperinsa (ks. liite), aktivoi pelaajat pyytämällä kutakin kuvailemaan hahmonsensa ulkonäköä. Siirry tämän jälkeen kuvaamaan yleistilanne, näytä pankin kartta ja anna tilanne pelaajien eteenpäin vietäväksi.

”Blue”

Olet murtomies ja kassakaappispesialisti. Et pidä aseista ja olet perusluonteeltasi pelkuri. Haluat ennen kaikkea säilyä hengissä, vaikka se tarkoittaisi antautumista. Sinulla on pistooli, luotiliivit ja murtovälineitä.

”Red”

Olet ilkeä lihaskimppu. Olet myös ilkeä rasisti ja hyvä tappelemaan. Vihaat poliiseja etkä halua enää koskaan takaisin vankilaan. Sinulla on katkaistu haulikko.

”Green”

Olet poliisin soluttautuja. Poliisit tulivat niin nopeasti paikalle takiasi. Juuri nyt sinun pitää ensisijaisesti pitää kaikki panttivangit hengissä. Sen jälkeen yritä sabotoida muiden pako jos mahdollista. Sinulla on pumppuhaulikko.

”White”

Olet entinen sotilas ja Vietnamin veteraani. Osaat käyttää räjähteitä. Olet vähän sekaisin sodan jäljiltä ja saat flashbackkejä. Tämä on tilaisuutesi rikastua. Sinulla on konepistooli ja pieni määrä muoviräjähdettä.

”Black”

Olet lääkärinlupasi menettänyt lääkäri. Sinulla on huumeongelma ja kärsit pelin edetessä pahenevista vieroitusoireista. Yksi panttivangeista – kassaneiti Goldie – on ex-tyttöystäväsi. Haluat paeta hänen kanssaan. Sinulla on revolveri ja ensiapulaukku.

Pankki & pelin kulku

Pankin pohjapiirustus löytyy liitteenä. Sivuovi johtaa kapealle kujalle, jolle on parkkeerattu rahojenkuljetusauto. Pankin edustalla on pääkatu. Pankin takaseinän toisella puolella on (evakuoitu) ruokakauppa. Sen parkkipaikalla on useita autoja. Viereisissä rakennuksissa on pieniä liikkeitä ja ravintoloita.

Pääsaalis on lukittuna pankin pääholviin. Pankkitiskien takaa löytyy lisäksi tallelokeroita, joista voi löytyä koruja, osakkeita ja muuta arvotavaraa. Kumpienkin aukaisu vie oman aikansa. Pelaajille on hyvä antaa aluksi puolisen tuntia, jolloin ei varsinaisesti tapahdu mitään. Pelaa panttivangeja (ks. liite) ja muita sivuhahmoja. Palkitse pelaajia luovasta ongelmanratkaisusta.

Noin puoli tuntia pelin alkamisesta pankin puhelin alkaa piristä; toisessa päässä on sheriffi. Hän haluaa neuvotella. Sheriffi haluaisi lähettää paikalle neuvottelijan, jonka hän vaihtaisi lapsiin ja naisiin. Sheriffi suostuu mielellään vaatimukseen aina vaihdossa panttivankiin, mutta viivyttelää niiden toteuttamista mahdollisimman pitkään.

Kun peliä on kulunut puolitoista tuntia, pankin ympärillä alkaa pyöriä helikopteri, minkä ääni kuuluu selvästi sisälle rakennukseen. Se on selvä merkki SWATin olevan lähempänä. Tässä vaiheessa voi alkaa painostaa pelaajia ratkaisujen tekoon, olivat ne sitten millaisia tahansa.

Mahdollisia lopputuloksia

Tärkeintä on palkita pelaajia hyvistä ideoista, improvisoida ja mennä mukaan heidän tarinantynkiinsä. Tässä on kuitenkin joitain tapoja, millä skenaario voidaan ratkaista:

- Hahmot pakenevat panssariautolla, rahojen kanssa tai ilman niitä. Seuraa (mahdollisimman) dramaattinen takaa-ajo. Jos tilanne ratkeaa erityisesti hahmojen eduksi, he pääsevät karkuun. Jos käy huonosti, hahmot jäävät kiinni tai jopa vahingoittuvat/kuolevat. (Kaikille on hyvä antaa heittää jotenkin oman hahmonsensa kohtalosta.)
- Hahmot antautuvat, yrittävät ampua tiensä ulos tai alkavat tapella keskenään. Kaikissa on tuloksena suora konflikti poliisin kanssa, joka on helppo ratkaista kuvailun ja heittojen yhdistelmällä eri tavoin.
- Hahmot neuvottelevat itselleen ajoneuvon ja yrittävät paeta sillä. Tämä tilanne johtaa luultavasti uuteen piiritykseen tai väijytykseen esim. lentokoneessa, jonka hahmot ovat itselleen vaatineet.
- Hahmot yrittävät paeta naamioituneena panttivangeiksi tai hiippailemalla sivukujia pitkin. He voivat myös yrittää murtautua esim. viemäreihin ja paeta sieltä kautta. Jälleen yksi mahdollinen pakenemistapa, joskin tämä todennäköisesti epäonnistuu.

Kun skenaario saavuttanut päätöksen, anna jokaiselle pelaajalle henkilökohtainen epilogi hahmon kohtalosta. Tämän jälkeen pyydä pelaaja itseään kertomaan miten hahmolle lopulta käy. Esim. jos Red jää kiinni, voit kertoa miten tämä tuomitaan tietyistä rikoksista ja joutuu johonkin vankilaan. Pyydä sitten pelaajaa kertomaan mitä Redille tapahtuu vankilassa.

Skenaarion loputtua on sitten hyvä kertoa pelaajille, kuinka roolipelaamista voi jatkaa. Usein roolipelaamisessa jatketaan aiemmalla kerrottua tarinaa eikä pelata tällaisia kertapelejä. Roolipelejä on paljon erilaisia, mutta itse olen suositellut Jason Morningstarin *Fiasco*, koska siinä ei tarvita pelinjohtajaa.

Pelaajille voi myös mainostaa Roolipelitiedotusta (roolipelit.wordpress.com), josta löytää lisätietoa erilaisista peleistä, paikallisten peliseurojen yhteystietoja ym. perin hyödyllistä tietoa roolipeliharastuksen aloittamiseksi.

Sivuhahmot

Panttivangit

Goldie, bimbo pankkineiti.

Goldie on liian lyhyeen hameeseen ja liian avonaiseen paitaan pukeutunut, purkkaa jauhava ja permanenttipäinen blondi. Hän yrittää vokitella tiensä ulos.

Ben, plösö pankinjohtaja.

Ben on lihava, keskikalju pankinjohtaja. Hän on naimisissa, mutta hänellä on salasuhte Goldieen. Tämä olisi hyvä käydä jotenkin ilmi pelin aikana, jos ei muuta niin itkuisella rakkaudentunnustuksella. Benillä on panssariauton avaimet. Hän haluaa ennenkaikkea pelastaa itsensä ja sekundäärisesti Goldien. Muilla ei ole väliä.

Jack, katkera pankkivirkailija.

Jack on nelikymppinen, urakehitykseen ja yleensä elämästään katkera mies. Hän inhoaa syvästi Beniä ja heittelee mielellään kapuloita tämän rattaisiin jos mahdollista.

Lauren, musta pankkineiti.

Lauren on keski-ikäinen musta nainen, joka yrittää lähinnä pysyä poissa näkyvistä. Hän alkaa itkeä ja ulvoa herkästi, yrittää pakoon jos tälle avautuu mahdollisuus.

Jack, punaniska.

Kolmikymppinen maamies farkkuhaalareissa, huonot hampaat. Yrittää suojella lapsiaan yli kaiken, mutta ei ole kovin fiksu.

Billy & Sue-Ellen, Jackin kakarat.

Lapset ovat alle kymmenen. Tyttö keskittyy olemaan piilossa isukin takana, poikaa kiinnostavat aseet niin hirmuisesti että hän kyselee niistä rosvoilta, isän kielloista huolimatta.

Mack, musta pappi

Vanha, musta valkohapsinen mies papin vaatteissa. Yrittää puhua järkeä rosvoille ja saada nämä antautumaan tai ainakin päästämään lapset vapaaksi.

Howard, autokauppias

Limainen mies halvassa puvussa ja Rolex ranteessa. Yhdistä tähän kaikki stereotypiat Miami Vices-tä. Väittää omaavansa mafiayhteyksiä, yrittää uhkailla/lahjoa itsensä vapaaksi.

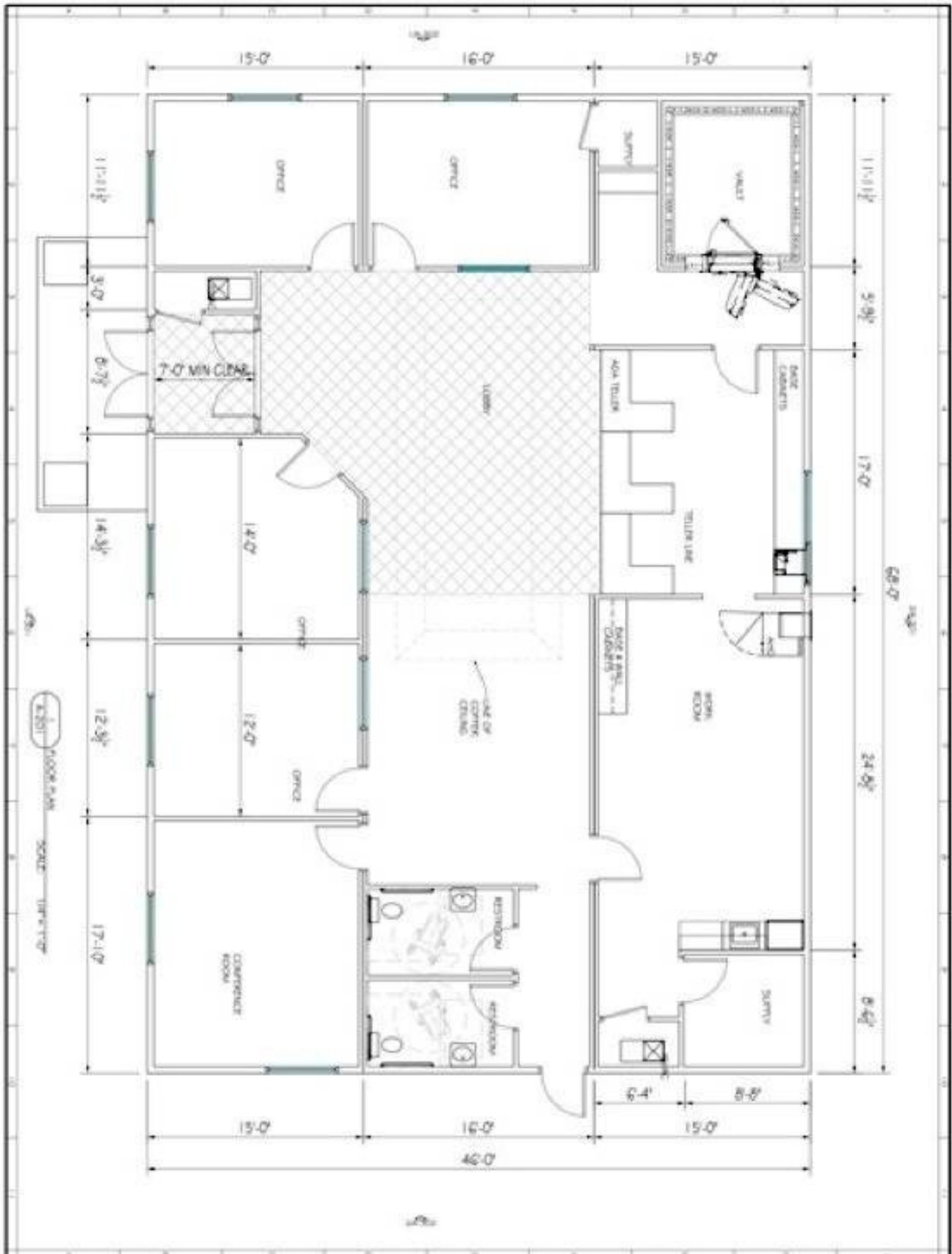
Poliisit


Ernest, sheriffi

Uudelleensyntynyt John Wayne, jonka ensimmäinen prioriteetti on saada kaikki hengissä ulos. Yrittää viivästyttää kaikkea kunnes SWAT saapuu, mutta ennen kaikkea saamaan panttivankeja vapaaksi. Jos pankista kuuluu laukauksia, Ernest soittaa heti sisään. Jos puheluun ei vastata, hänen on pakko hyökätä. Jos puheluun vastataan ja ketään ei ole kuollut, hän haluaa evakoida haavoittuneet tai ainakin lähettää sisään ensihoitajan.

Will, neuvottelija/ensihoitaja

Lihaksikas merijalkaväen ex-sotilas, joka laitetaan sisään hoitamaan haavoittuneita tai vaihdossa panttivankeihin. Vakaa, peloton ja vakava, yrittää pitää aggressiotasot alhaalla ja kaikki panttivangit hengissä. Viivyttaa mielellään tilannetta kunnes SWAT saapuu.



SHEET A-201 OF	FLOOR PLAN	PROJECT NO. 004-07-4668	DRAWN BY TUUKKA TENHUNEN	CHECKED BY SAMI KOPONEN	REVISIONS DATE BY	BANK OF LEETON LEETON, MD	SCALE	 NABS, Inc. 9139 E 37th St W Minnetonka, MN 55345 763-521-9000 www.nabs.com	NOTES 1. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE INTERNATIONAL BUILDING CODES (IBC) AND THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 2. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL ELECTRICAL CODE (NEC) AND THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 3. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL MECHANICAL CODE (NMC) AND THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 4. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL PLUMBING CODE (NPC) AND THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 5. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL GAS CODE (NGC) AND THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 6. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL HAZARDOUS WASTE OPERATIONS AND EMERGENCY RESPONSE (HAZOP) CODE AND THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 7. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL ELECTRICAL SAFETY CODE (NESC) AND THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 8. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 9. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES. 10. ALL WORK SHALL BE IN ACCORDANCE WITH THE LATEST EDITIONS OF THE NATIONAL FIRE PROTECTION ASSOCIATION (NFPA) CODES.
----------------------	------------	----------------------------	-----------------------------	----------------------------	----------------------	------------------------------	-------	---	---

PANKKIKEIKKA

”Blue”

Olet murtomies ja kassakaappispesialisti. Et pidä aseista ja olet perusluonteeltasi pelkuri.

Haluat ennen kaikkea säilyä hengissä, vaikka se tarkoittaisi antautumista.

Sinulla on pistooli, luotiliivit ja murtovälineitä.

Lisätietoa roolipelaamisesta:
<http://roolipelit.wordpress.com/>

PANKKIKEIKKA

”Red”

Olet ilkeä lihaskimppu. Olet myös ilkeä rasisti ja hyvä tappelemaan.

Vihaat poliiseja etkä halua enää koskaan takaisin vankilaan.

Sinulla on katkaistu haulikko.

Lisätietoa roolipelaamisesta:
<http://roolipelit.wordpress.com/>

PANKKIKEIKKA

”Green”

Olet poliisin soluttautuja. Poliisit tulivat niin nopeasti paikalle takiasi.

Juuri nyt sinun pitää ensisijaisesti pitää kaikki panttivangit hengissä. Sen jälkeen yritä sabotoida muiden pako jos mahdollista.

Sinulla on pumppuhaulikko.

Lisätietoa roolipelaamisesta:
<http://roolipelit.wordpress.com/>

PANKKIKEIKKA

”White”

Olet entinen sotilas ja Vietnamin veteraani. Osaat käyttää räjähteitä. Olet vähän sekaisin sodan jäljiltä ja saat flashbackkejä.

Tämä on tilaisuutesi rikastua.

Sinulla on konepistooli ja pieni määrä muoviräjähdettä.

Lisätietoa roolipelaamisesta:
<http://roolipelit.wordpress.com/>

PANKKIKEIKKA

”Black”

Olet lääkärinlupasi menettänyt lääkäri. Sinulla on huumeongelma ja kärsit pelin edetessä pahenevista vieroitusoireista.

Yksi panttivangeista, kassaneiti Goldie on ex-tyttöystäväsi. Haluat paeta hänen kanssaan.

Sinulla on revolveri ja ensiapulaukku.

Lisätietoa roolipelaamisesta:
<http://roolipelit.wordpress.com/>