

R14 / "Keikka"

Request Immediate Action (0.4.0)

Kotikutoinen taktinen roolipeli synkässä lähitulevaisuudessa.

Esipuhe

Tämä peli on rakennettu tukemaan 1990 -luvun toiminta-roolipelien tyylistä siistiä keikkojen heittämistä. Peli pyrkii tarjoamaan nykyaikaisen, yhtenäisen, ja selkeän kehikon joka laajenee Oceans Eleven tyyppisistä montaasi-suorituksista aina Matrix tyylliseen nopeatempoiseen taisteluun.

Keikkojen ulkopuoliset tapahtumat, ja hahmojen taustatarinat luovat peliin väriä, ja ne hoidetaan pääosin vapaamuotoisesti.

Ydinsäännöt

Peli pyörii pääosin neljän peruskonseptin ympärillä: säännöiltään laajenevien kohtaustyyppien, noppien sijoittamisen, tulosten ratkaisemisen, ja resurssien käytön.

Kohtaustyyppit ja eskalointi

Pelin keikat, eli skenaariot, jaetaan neljän tyyppisiin kohtauksiin:

1. Draama (1x)
2. Montaasi (2x)
3. Toiminta (4x)
4. Taistelu (16x)

Säännöstö tarkentuu listalla alaspäin mennessä siten, että fiktiossa Draama (1x) on lähes vapaamuotoista ja Taistelu (16x) hyvin pitkälti sääntöjen sanelemaa.

Kohtauksissa käytettävät lisäsäännöt ylätasolla löytyvät kuvasta alla:

Core Concepts 1: the 4 Modes					
Narrative Time 1x	Say yes, or Escalate		Free form play Intended for color and drama scenes		
Montage Time 2x	COMMIT 5 d20's	Commit for Scenes	Failures lead to narrative impediments, can be harmed away Opposition success leads to Escalation Harm at player discretion		
Action Time 4x	COMMIT 5 d20's	Commit for Actions	Tickers for Success rate	Failures slow ticker completion Opposition success leads to Escalation Harm at player discretion	
Bullet Time 16x	COMMIT 5 d20's	Commit for Actions	Initiative Orders	Detailed Harm resolution	Failures lead to no-op Opposing actions have dire results Harm handled by system
The system provides support for 4 different styles of play or modes. Using the styles is optional, and should support the flow of the game. Each mode from 1x to 16x adds new interoperable rules and systems on top of the earlier modes, in a way that makes moving from different levels of abstraction to others seamless, and easy.					

Noppien sijoittaminen ja kohtauksen ratkaisu

Draamaa (1x) lukuunottamatta kohtaukset alkavat tavallisesti sillä, että pelinjohtaja kuvaa mahdolliset hahmojen kohtaamat haasteet, jonka jälkeen pelaajat kuvaavat hahmojensa lähestymistavan haasteisiin.

Tämän jälkeen kohtauksen lopputulos selvitetään noppia käyttäen.

Pelaajalla on joka kohtauksessa käytössään 5 noppaa (d20), jotka hän jakaa hahmon varovaisuuden, tarkkuuden ja tekojen kesken seuraavasti:

- Jokainen varovaisuuteen sijoitettu noppa kohottaa vastusten vaikeutta toimia hahmoa vastaan, ja lisää todennäköisyyttä onnistua reagoimaan yllättäviin tilanteisiin
- Jokainen tavoitteeseen sijoitettu noppa lisää hahmon todennäköisyyttä saavuttaa tavoitteensa ja tuloksen tarkkuutta tai laatua

Halutessaan, pelaaja voi sijoittaa noppia useampaan kuin yhteen tavoitteeseen, mutta jokainen teko ensimmäisen jälkeen on aina edellistä haastavampi.

Kun nopat on sijoitettu, tavoitteiden nopat heitetään siten että viimeisenä sijoittanut heittää ensin. Pelinjohtaja heittää oletuksena viimeisenä.

Jokaista noppaa kohden jonka tulos on yli 1 ja tulos yhteenlaskettuna hahmon bonuksiin on suurempi kuin kohdeluku, lasketaan tavoitteelle yksi onnistuminen. Jokainen noppa jonka tulos on 20, niin ikään lisää yhden onnistumisen (joko ensimmäisen lisäksi tai muuten vaan). Vastaavasti, noppa jonka tulos on 1 ei koskaan tuota onnistumista.

Jos tavoite tapahtuu toista toimijaa vasten, jokaista puolustavan toimijan varovaisuus-noppaa kohden kohdelukuun lisätään sopiva hahmon bonus. Jos tavoitteeseen

sidotuista nopista yksikään ei tuota onnistumisia, puolustava toimija saa tehdä vastareaktionsa.

Resursseja käyttämällä (alla) heiton tulosta voi kohottaa, tai laske (puolustaessa). Hahmo jonka resursseilla lasketaan tulosta, ei kuitenkaan saa tehdä vastareaktiota.

Tietyissä tilanteissa vastukset toimivat ennen hahmoja, ja tällöin pelinjohtaja heittää vastusten tavoitteiden ratkaisun ennen pelaajien tavoitteiden toteutumisen ratkaisua.

Jos fiktiossa kaksi toimijaa toimii täysin samaan aikaan (kaksintaistelu pistoolilla tms) heitetään samaan aikaan ja suurin noppa ratkotaan ensin. Tasapelillä molemmat ratkotaan samaan aikaan.

2x Montaasi

Montaasissa käsitellään useita tapahtumia ja toiminnallisia alikohtauksia yhdessä.

Hahmojen tavoitteet kohdistetaan kokonaisen toimintakohtauksen kokoisiin paloihin, joiden onnistuminen suunnitelman mukaan riippuu nopan tuloksesta. Yksikin onnistuminen riittää siihen että kyseinen teko onnistuu suunnitelman mukaisesti: ja pelaaja pääsee kuvaamaan miten tyylikkäästi hahmo hoitaa omman

Pelinjohtaja kuvaa:

1. Minkälaisia vastuksia
2. Minkälaisia esteitä ja haasteita on

Pelaajat päättävät

1. Mitä esteitä hahmot selvittävät ja miten, pelinjohtaja antaa näille kohdeluvun (kävely kadulla 1...30+ legendaarinen kasinoryöstö)

Vastustajien onnistumiset merkitsevät:

1. Vastukset havaitsevat toiminnan tai hahmot,
2. Vastukset pääsevät tekemään jotain suunnitelmaa haittaavaa
3. Vastukset pääsevät varautumaan suunnitelman läpimenoon

Kaikilla tavoitteen nopilla epäonnistuminen merkitsee:

1. Vastukset voivat eskaloida toimintakohtauksella
2. Vastukset voivat (jos haasteessa oli niin sanottu) eskaloida taistelukohtauksella, jossa aloite vastuksella.

4x Toiminta

Toimintakohtauksissa hahmojen pyrkivät saavuttamaan tavoitteitaan aikaa, tai vastuksia vastaan - ilman suoraa väkivaltaa toista toimijaa kohtaan. Nämä kohtaukset eroavat montaaseista siten, että tavoitteiden toteutuminen voi vaatia useita onnistumisia, joita usein voi myös hakea useampi hahmo samaan aikaan - ja että tavoite voi epäonnistua jos onnistumisia ei saada riittävästi.

Pelinjohtaja kuvaa:

3. Minkälaisia vastuksia
4. Minkälaisia esteitä ja haasteita on

Pelaajat päättävät

2. Mitä esteitä hahmot selvittävät ja miten, pelinjohtaja antaa näille kohdeluvun, sekä tarvittavat onnistumisten määrät (kävely kadulla 1...30+ legendaarinen kasinoryöstö). Onnistumisten määrästä riippuen tavoite voi myös toteutua osittain (Vihollisia kulkettava drone tippuu ennen perille pääsyä, mutta viholliset ehtivät heti hahmojen perään sen sjaan että joutusivat pelastautumaan palavasta dronesta ensinjne)

Vastustajien onnistumiset merkitsevät:

4. Vastustajat voivat eskaloida toimintakohtauksella
5. Vastustajat voivat aiheuttaa Harmia hahmoille

Kaikilla tavoitteen nopilla epäonnistuminen merkitsee:

3. Vastustajan haasteessa ilmoittama tavoite onnistuu

16x Taistelu

Taistelu jaetaan yhteen tai useampaan erittäin lyhyeen kohtaukseen. Nämä kohtaukset rakentuvat karkeasti samoin kuin 2x ja 4x kohtaukset yllä seuraavin eroin

Pelinjohtaja kuvaa:

- Mitä vastukset tavoittelevat, miten puolustautuvat
 - Kenen kimppuun aikovat hyökätä (tätä ei voi tämän jälkeen vaihtaa kohtauksen aikana)
- Millainen tilanne on

Pelaajat kuvaavat:

- Mitä hahmot tavoittelevat, miten puolustautuvat
 - Kenen kimppuun aikovat hyökätä (tätä ei voi tämän jälkeen vaihtaa kohtauksen aikana)

Onnistuminen hyökkäyksessä tarkoittaa:

- Kohteelle kirjataan kohtauksen lopuksi Harmia nopan jälkimmäisen luvun (10 = 0, 3 = 3, 17 = 7 jne) kuvaamaan osumakohtaan jokaisesta onnistumisesta, aseeseen vahinkokertoimen verran (huom: panssarit, impact vahinko, jne - erillisessä laajennuksessa)

Muoto toiminnot taistelussa

- Liikkuminen etäisyydeltä toiselle (käsirysy, lähellä, keskimatka, kaukana) vaatii yhden nopan per etäisyys, ja jokainen liike on toiminto. Esim liike, hyökkäys, liike, yhdistelmä tuottaisi -5 hyökkäyksen heittoon, liike, liike, hyökkäys -10 vastaavasti. Hyökkäys, liike, akrobatia, tuottaisi -10 akrobatiaan, mutta hyökkäyksessä ei olisi miinuksia.

Hahmojen resurssit

Hahmoilla on 3 resurssia, ja hahmoilla voi olla varusteiden kautta käytössä 2 lisäresurssia.

Resursseja käytetään kolmeen tarkoitukseen

1. Muuttamaan noppa, jonka tulos ei riitä onnistumiseen, onnistuvaksi
2. Lisäämään vastustajan kohdelukua puolustaessa 'aktiivisesti' - kuten vaikkapa väistäessä tai torjuessa iskuja
3. Varusteiden käyttämiseksi

Hahmot

Hahmot

Pelaajien hahmot rakentuvat motivaatiosta, resursseista, kyvyistä, ja varusteista.

R14 - a Private Theseus Associate

A PTA is a separate legal entity authorized to supply services for Theseus Protocol activities. No affiliation between the Theseus and a PTA exists bespoke of services provided, as stated on the PTA Marketplace Procurement License.

NAME of Licensee

CALLSIGN

AGE

CAREER LEVEL

d []
c []
b []
Ba []
Aa []
T []

CURE

DRIVE

FIGHT

IN EXO

FIX

HACK

MOVE

PILOT

SNEAK

SPEAK

Values from CAREER

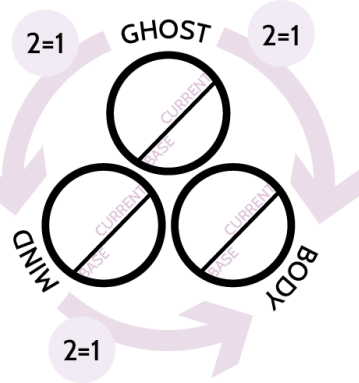
Add STAT value to dice results when rolling a die

Use free RESOURCES to increase a roll result by STAT value for each point spent.

Add STAT value to DEFENCE once for each dice spend on DEFENCE

STATS

RESOURCES



Divide 12, 8, and 6 as the base values.

Resurssit (RESOURCE)

Hahmon resurssien BASE arvoksi jaetaan 12, 8 ja 6

Resurssia voi joko

- Sitaa varusteeseen, kun ottaa varusteen käyttöön
- Käyttää lisäämään tai vähentämään Kyvyn arvon yhdestä nopan tuloksesta.

Käytetty resurssi palautuu 1pt / leväty vuorokausi - tai molempia motivaatioita kohden kerran kokonaan / pelikerta.

Jos hahmolla on vapaata resurssia, varusteen käyttöönotto voi sitoa enemmän resurssia kuin resurssia on vapaana. Jokaista ylisidottua resurssia kohden hahmo saa -5 haitan heittoihin. Resursseja ei voi sitoa ristiin (ts. Jos varusteeseen sidotaan eri resurssia kuin mitä se vaatii, allaolevan mukaisesti, on koko hinta maksettava yhdestä resurssista)

Milloin resurssia voi käyttää:

- GHOST: sosiaalisissa tilanteissa, joissa vaikuttavuus ja persoona ovat tärkeitä
- MIND: älykkyyttä, ja päättelykykyä vaativissa tilanteissa
- BODY: fyysistä kyvykkyyttä vaativissa tilanteissa

Resusseja saa käyttää toistensa sijaan seuraavasti

- 2 GHOST pistettä voidaan sitoa tai käyttää yhtenä BODY tai MIND pisteenä
- 2 MIND pistettä voidaan sitoa tai käyttää yhtenä BODY pisteenä

Kyvyt (STAS)

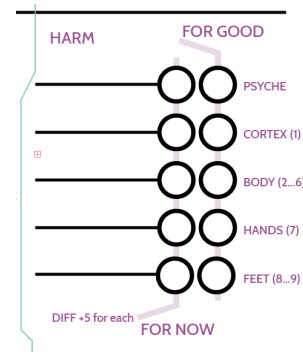
Hahmoin kyvykkyyttä pelin kannalta kiinnostavina osa-alueina kuvataan kykyinä. Kyvyn arvot ovat

1. Osaa tämän homman
2. On tässä hyvä
3. On tässä erityisen hyvä
4. On tässä yksi parhaista maailmassa

Harmi (HARM)

Jos hahmo vahingoittuu, pelaaja kirjaa hahmolle Harmin jokaista "harmia" kohden. Harmi:n kirjaamisen sijaan saa muuttaa väliaikaisen harmin pysyväksi.

Pelaaja päättää mille Harmiriville kirjaa vahingon, jos säännöt eivät sano toisin. Esim. hyökkäysten vahinko kirjautuu tietyille riveille, ja siten rivin käyttäminen tekee hahmosta haavoittuvamman jatkossa.



Varusteet

Varusteiden ottaminen käyttöön kesken kohtauksen vaatii yhden tavoitenopan tavoitteiden asettamisessa. Esim. "aloitan vaihtamalla kiikarikiväärin luotiliiviin ja pistooliin)

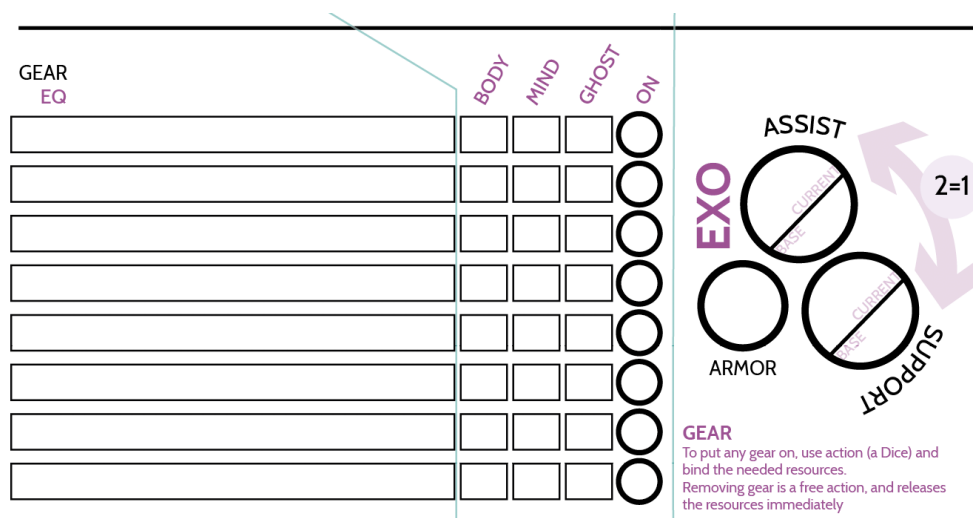
Varusteen tiputtaminen tms. Kesken kohtauksen, myös reaktiossa on ilmaista.

Varusteen ottaminen käyttöön, sitoo resursseja varusteessa ilmoitetun määrän.

Resursseja ei voi konvertoida varusteiden käyttöä varten

Jos resurssia sidotaan enemmän kuin sitä on - hahmon nopanheitoista vähennetään 5.

Cyberware ja Wetware varusteiden poistaminen käytöstä vaatii kirurgisen/lääketieteellisen operaation.



Varusteiden resurssit

Varuste voi antaa resursseja ASSIST ja SUPPORT

ASSIST resurssia voi käyttää MIND resurssina 1=1

SUPPORT resurssia voi käyttää BODY resurssina 1=1

ASSIST ja SUPPORT resursseja ei voi käyttää toistensa sijaan, eikä ristiin muuntamalla niitä BODY/MIND resursseiksi

Varusteita käytettäessä ASSIST/SUPPORT resurssilla, koskee sama sääntö hintojen suhteen kuin ristiin käytettäessä: vain yhtä resurssia voi käyttää yhtenä resurssina (siis aseeseen voi sitoa 5 body pisteellä, 10 mind pisteellä, tai 5 support pisteellä - mutta ei yhdistelemällä resursseja)

Taistelu (16x)

Liike ja suoja

Jos kohde liikkuu vuorolla, saa hyökkääjä -5 osumisheittoihin.

Jos kohde on osittain suojassa vuorolla, saa hyökkääjä -5 osumaheittoihin

Jos kohde on kokonaan suojassa vuorolla, mutta osuminen on teoriassa mahdollista, saa hyökkääjä -10 osumaheittoihin

Jos kohde on kokonaan suojassa, ja piilossa, ei tähän tietenkään voi osua.

Hyökkäykset

Hyökkäyksiin liittyviä laajennuksia

1. Jokainen hyökkäysheiton onnistuminen, aiheuttaa aseiden vahinkokertoimen verran Harmia nopan tuloksen mukaiseen osumakohtaan.
 - a. Jos raajoihin ei mahdu harmia, ne ylivuotavat kehoon
 - b. Jos kehoon ei mahdu harmia, ne ylivuotavat aivoihin
 - c. Jos aivoihin ei mahdu harmia, hahmo menehtyy välittömästi
2. Panssari vähentää Harmia 1=1, allaolevin tyyppikohtaisin tarkennuksin
3. Kahden hahmon toimiessa _samaa aikaan_ toisiaan vastaan, esim: kaksintaistelutilanteessa - suurin noppatulokset ratkotaan ensin.

Vahinko ja panssarit

Vahingon tyypit:

- Impact: → Ase aiheuttaa vähintään Impact -arvon (minimissään 1) verran Harmia, riippumatta panssarista
- Shock tai AP: → Ase ohittaa panssarin
- Shock → Osumakohta on aina Cortex

Panssarin tyypit:

- Light/Kevyt → Ei vähennä tulivahinkojen ja muiden vaikutusarvojen (impact) aiheuttamaa Harmia
- Heavy/Raskas → Impact -arvoa ei huomioida jos kohdeella on raskas panssari

Liite 1: Varusteet (Gear)

In English :P

Example Augmentations

Neural link

Cybernetic Aug

Binds: G1

A cybernetic link enabling linking of the host nervous system, with the External Augs.

A Neural link can be installed to peripheral nerves (think hands, feet), spinal cord, or brainstem.

Think it's an usb-plug for adding tools to your body. Requiring all the adapters etc. you can think of.

Combat Deck

External Aug

Binds: M3

ASSIST: 3

Requires a Neural Link connected to the brainstem.

+5 to all rolls related to combat situations and awareness.

An external NAI processor and software for combat situations.

Neural Scope

Weapon Aug

Binds: M1

Requires a Neural Link in the arm using the weapon.

+10 to hit with the weapon.

An NAI operated scope that is able to correct aiming mistakes with direct feedback to the muscles of the arm operating the weapon.

While any accounts of people strangling themselves due to a remote control via hacked scope are likely just FUD, one might be able to make the linked arm spasm painfully with a sophisticated attack against the scope security systems.

Example Weapons

Light Pistol

Weapon

Binds: B1

Damage: x3 / i1

Range: 30/60/90

Automatic (can be used for multiple actions / scene), Impact (1 penetrating damage)

A generic pistol. Handy for close combat situations

Shotgun

Weapon

Binds: B4

Damage: x3 / i1

Range: 10/30/90

Spread (results can be shared between foes next to each other), Impact (1)

A generic shotgun. Good for corridors.

Assault Rifle

Weapon

Binds: B4

Damage: x5 / i2

Range: 30/150/600

Automatic (can be used for multiple actions / scene), Impact 2 (2 penetrating damage)

The classic.

Rail Gun

Weapon

Binds: B7

Damage: x11 / i3 / AP3

Range: -/300/1200

AP 3 (3 heavy armor penetrating damage), Impact 3 (3 penetrating damage), unwieldy (-5 to hit for close range)

Lets try some tesla coils, shall we?

Liite 2: Selvennyksiä, osittain vanhentuneita

Tavoitteiden asettaminen

Pelaaja sijoittaa nopansa hahmon tavoitteiden toteutumiseen. Mitä enemmän noppia tavoitteeseen sijoitetaan, sitä huolellisemmin/tarkemmin hahmo pyrkii toimimaan.

Selvennyksenä: Jokainen sijoitettu noppa mahdollistaa yhden tavoitteen tai teon vuoron aikana, ja tavoitteen onnistumiseen voi sijoittaa enemmän kuin yhden nopan.

Vuoron aikana voi varautua reagoimaan, sijoittamalla noppia reagoimiseen.

Esimerkkejä tavoitteista

1. Hahmoni liikkuu kohteen iholle
2. Hahmoni hyökkää kohteen kimppuun
3. Hahmoni pyrkii hiipimään ja kuunnella ketä nurkan takana juttelevat tyypit ovat
4. Pysin löytämään parhaan mahdollisen spotin kiikarikiväärihommiä varten, kun tapahtumat kohta lähtee kuitenkin käsistä.
5. Hahmoni vaihtaa pistoolista kiikarikivääriin aluksi, ja sitten...

Tyypillisesti yhden kohtauksen aikana kannattaa kiinnittää vain yksi tavoite, vaikka teoriassa hahmo voisi toimia 5 kertaa. Samaan tapaan, kohtaus kannattaa aina lopettaa pisteeseen jossa odottaa viestiä toisilta, eikä käyttää noppaa reagoimaan viestiin, jos hahmoilla on aikaa toimia rauhassa.