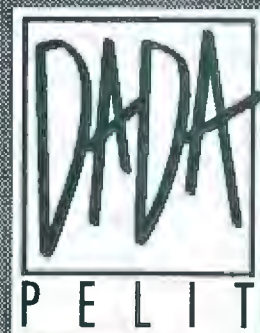
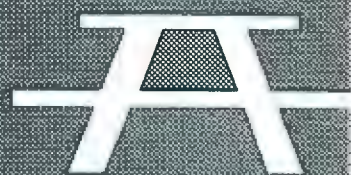
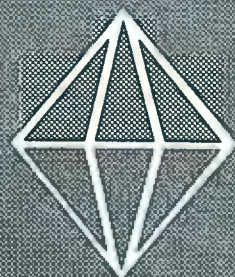
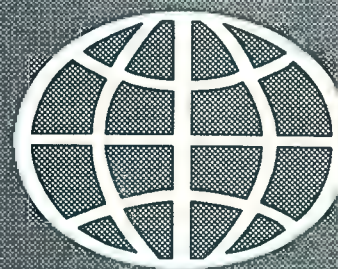


LASERBURN - Planeettakäsikirja 1

CARNIFEX





“Mekö yhteiskunnalle vaarallisia? Me työllistämme suoraan ja välillisesti tuhansia ja taas tuhansia ihmisiä. Me teemme onnellisiksi miljoonia ihmisiä kaikkialla universumissa. Eivätkö nämä haaveksijat ole kuulleet kysynnän ja tarjonnan laista? Emme me ole yhteiskunnalle vaarallisia. Päin vastoin - yhteiskunta olemme me!”

Wolfgang Schicklgrüber, Velj. Schicklgrüber-konsernin tiedotusjohtaja, vastatessaan viimeisen tehdasalueelle päästetyn kansalaislähetystön syytöksiin

SISÄLMYSLUETTELO

1. Carnifex-planeetta	3
2. Port Berga	3
2.1. Tehdaskompleksit	3
2.2. Hallintovyöhyke	4
2.3. Yliopistoalue (entinen)	5
2.4. Palkkasoturien korttelit	5
2.5. Muu keskikaupunki	6
2.6. Metrotunnelit	6
2.7. Slummit	6
3. Sotajoukot	7
3.1. Konsernit	7
3.2. Esivalta	8
3.3. Anarkonaturalistinen koalitio (ANK)	9
3.4. Mutantit	9
3.5. Salakuljettajat	10
4. Pelitilanteet	11
4.1. Vain muutaman hampurilaisen tähden	12
4.2. Kudoslastin kaappaus	13
4.3. Hyökkäys laboratorioon	15
4.4. Läpi harmaan kiven	16
4.5. Grand Massacre	18

ESIPUHE

CARNIFEX on ensimmäinen suomenkielinen **planeettakäsikirja** Laserburn-roolipeliin. Tämä teos tarjoaa pelaajille kokonaisen uuden planeetan, jossa he voivat ottaa mittaa toisistaan, itsestään ja planeetan oudoista asukkaista. Seuraavilla sivuilla kuvaillaan paitsi Carnifex-planeetan värikkäitä vaiheita ja nykyoloja, myös useita valmiita pelitilanteita. Sekä roolipelleiltään monipuolisia virikkeitä vaativat että "suoran toiminnan" ystävät löytävät varmasti makunsa mukaisia haasteita CARNIFEXIN sivuilta.

©Dada-pelit Ky 1990. Painettu Suomessa.
Kaikki oikeudet pidätetään.

CARNIFEX-työryhmä:
Teksti ja yleinen luomistyö: Patrik Råman
Visuaalinen suunnittelu: Antti Teräsaari

CARNIFEX on varsin fiktiivinen teos.
Kaikenlaatuiset viittailut ja vihjaukset
inhmillisen kulttuurin eri ilmiöihin, kieliin ja
kansoihin syntyvät vain lukijan päässä.

Helsingissä 1. huhtikuuta 1990

*A. Vesiö
Dada-pelit Ky*

1. CARNIFEX-PLANEETTA

Imperiumin laitamilla Aluciner 6 -tähteä kiertävä Carnifex-planeetta on tunnettu elinpankeistaan. Planeetalta rahdataan joka vuosi tonneittain elin- ja kudossiirännäisiä pidennystä ylläpitävään elämäänsä kaipaaville Imperiumin säätyläisille. Tuhannet kalliit yksityisklinikat kautta universumin ovat tottuneet luottamaan carnifexilaiseen laatuun.

Kilpailu "elinteoollisuudessa" on kovaa. Ylivoimaisesti suurin osuus markkinoista oli pitkään Veljekset Schicklgrüberin Rejuvenaatio-Osake-Elinpankin (lyhyemmin Velj. Schicklgrüber) hallussa. Vanha ja perinteikäs perheyrittäjä on kuitenkin viime vuosina saanut haastajan. Uniliver Oy:n nuorekas ja dynaaminen johto on nopeasti nostanut yhtiönsä Schicklgrüberien tasaveroiseksi kilpailijaksi.

Uniliverin ruokahalu on jatkuvasti kasvanut syödessä ja se on alkanut vuorostaan tavoitella monopolia alalla. Kuitenkin myös Velj. Schicklgrüber on havahtunut puolustamaan asemiaan. Kahden suuryhtiön armoston kilpailu on nujertanut lukemattomia pienempiä yrityksiä - itse asiassa useimmat ovat joko sulautuneet suurempiinsa tai kukistuneet kovassa kilpailussa.

Jättiyritysten kilpailukeinot eivät ole vain kaupallisia. Molemmilla yhtiöillä on jo pitkään ollut pieni, mutta hyvin varustettu yksityis-armeija valtavien tehdaslaitostensa suojana. Välien kiristytessä armeijat ovat kasvaneet ja ottaneet kiivaastikin yhteen varsinkin Carnifexin suurimman kaupungin, nykyään noin 150 miljoonan asukkaan Port Bergan kaduilla. Taistelut ovat suistaneet planeetan yhteiskunnan raiteiltaan. Imperiumin edustaja planeetalla, keisarillinen kuvernööri V. W. Hydrokefalos hallitseekin enää vain pientä osaa pääkaupungistaan. Myös planeetan muut kaupungit ovat käytännössä jomman kumman suuryhtiön käsissä.

Carnifexin maaseutu - suurten radioaktiivisten erämaiden väliin jäävät viljelyskelpoiset kaistaleet - on sekin jakautunut yhtiöiden etupiireihin. Konsernien sotajoukot ottavat aika ajoin yhteen maaseudullakin, mutta taistelut ovat yleensä lyhyitä ja puhkeavat silloin, kun jomman kumman puolen palkkasoturit kyllästyvät vartioimaan isäntiensä kaalimaita. Carnifexin saastuneista vesistöistä pelloille kasteluvettä suodattavat vedenpuhdistamot ovat

tällöin suosittuja tihutöiden kohteita. Tärkeimpänä taistelukenttänä on kuitenkin pysynyt Port Berga, jossa molemmilla suuryhtiöillä on päämajansa.

2. PORT BERGA

Ennen nykyisiä levottomuuksia Carnifexin pääkaupunki Port Berga oli kukoistava 200 miljoonan asukkaan metropoli. Vilkkaat kauppayhteydet kaikkialle universumiin toivat kaupunkiin vaurautta ja sivistystä, josta kaupunkilaiset olivat peittelemättömän ylpeitä. Tämä loisto ei kuitenkaan tullut kaikkien osaksi - kaupungin valtavissa slummeissa elivät kymmenet miljoonat mutantit lähinnä parempiosaisten jätteillä.

Konsernien taistelu on muuttanut Port Bergan kasvot täydellisesti. Kokonaisia kaupunginosia on raivattu laajentuvien tehdaskompleksien tieltä, ja ennen säädyllyiset korttelit ovat muuttuneet palkkasoturijoukkojen ja muun roskaväen lymysijoiksi. Kaupunki on itse asiassa pirstoutunut moneksi pienemmäksi kaupungiksi, joiden elämänmenot poikkeavat toisistaan kuin yö, päivä ja makkara.

2.1. Tehdaskompleksit

Molempien jättiläisyriitysten tehdasalueet ovat kaupunginosien laajuisia. Silti ne kasvavat yhä jatkuvasti: köyhtyneitä ja taisteluissa tuhoutuneita kortteleita revitään maan tasalle uusien rakennusten tieltä. Tehdasalueet ovat linnoituksia muun kaupungin keskellä. Niitä ympäröi monta puolustuslinjaa: muureja, esteitä, ansoja, vartijoita. Ilmapuolustustakaan ei ole unohdettu - tehdasalueiden ylle kutsumatta ilmestyviä aluksia ammutaan sääliittä.

Sama kohtalo odottaa niitä, jotka luvatta yrittävät ylittää puolen kilometrin levyisen "turvallisuusvyöhykkeen", joka ympäröi tehtaita. Vyöhykkeiltä on kaikki purettu maan tasalle tarkkailun helpottamiseksi ja ne ovat täynnä liiketunnistimia, värinäsensoreita ja muita tarkkailulaitteita. Lisäksi ne on läpikotaisin miinoitettu, ja vain kunkin tehdasalueen vartijat tuntevat turvalliset reitit niiden poikki.

Kaupungin slummeista leveämmän leivän ääreen pyrkivät mutantit ovat jo aikaa sitten oppineet suhtautumaan "turvallisuusvyöhykkeisiin" taikauskaisella pelolla.

Suuryhtiöt sen sijaan eivät jätä toisiaan rauhaan: kumpikin sijoittaa melkoisen osan



voitoistaan teollisuusvakoilun tehostamiseen ja tihutöiden järjestämiseen. Toisinaan myös vasta planeetalle saapuneita, pahaa-aavistamattomia palkkasotureita lähetetään kokeilemaan kilpailijatehtaan puolustuksen valppautta. Tätä järeämpien aseiden käyttö on sen sijaan varovaista: esimerkiksi ohjushyökkäykset ovat nykyään harvinaisia, koska molempien osapuolten torjuntajärjestelmät ovat jokseenkin yhtä kehittyneitä.

Tehdaskompleksien alueella ei ole vain teollisuuslaitoksia. Siellä sijaitsevat koko konsernin henkilökunnan asunnot, palvelut ja huvitukset: kaikkea lastentarhoista ravintoloihin, sairaaloista huvipuistoihin. Jopa tehdasalueiden alla kulkevia osia kaupungin lamautuneesta metroverkosta on otettu uudelleen käyttöön. Tehdasalueiden riippuvuutta ulkomaailmasta on yritetty vähentää jatkuvasti. Nykyisin suurin osa ravinnostakin kytetään tuottamaan synteettisesti tai muuten paikan päällä. Vain raaka-aineiden hankinta täytyy suorittaa lähes kokonaan alueiden ulkopuolella.

Suuryritysten työntekijät ovat Port Bergan yläluokka, joka jakaantuu moniin alakasteihin pääjohtajasta aina siivousrobottien korjausrobottien huoltomiesten apulaisiin. Turvallisuusmiehiä lukuun ottamatta henkilökunta poistuu tehdasalueilta vain harvoin. Yritysten johdon tavoitteena on kouluttaa seuraava työntekijä sukupolvi nykyisten lapsista - näin ei tarvitsisi ottaa työntekijöitä lainkaan ulkopuolelta. Tähän ei kuitenkaan ole vielä päästy, vaan uusia työntekijöitä täytyy silloin tällöin ottaa - mieluiten muilta planeetoilta.

Kilpailevan yhtiön vakoilijoiden lisäksi johtajat pelkäävät konsernien ylivaltaa vastustavaa Anarkonaturalistinen Koalitio (ANK) -nimistä ääriryhmää (ks. luku 3.3). Ankarista vastatoimista huolimatta järjestön terrori-iskut ovat edelleen vakava uhka yhtiöille.

Vaikka urkkijan onnistuisi kaikista varotoimista huolimatta päästä tehdasalueelle, joutuisi hän sielläkin monenlaisen valvonnan kohteeksi. Eräiden takavuosina sattuneiden tapausten jälkeen teollisuuskompleksit on jaettu pieniin yksiköihin, joiden rajoilla on tarkastuspisteet. Jokaisen työntekijän henkilökorttiin (yhdistetty henkilöllisyystodistus, kulkulupa, maksuväline yms.) on ohjelmoitu alueet, joille hänellä on lupa päästä. Tärkeimpiin kohteisiin pääsemiseksi ei pelkkä kortti riitä, vaan lisäksi käytetään muita tunnistuskeinoja, kuten silmän

verkkokalvon DNA-koodin tarkistamista laserin avulla ja vertaamista tietokoneen muistissa olevaan.

2.2. Hallintovyöhyke

Port Bergan ja koko planeetan laillinen esivalta hallitsee käytännössä enää vain osaa kaupungin keskustasta. Alueella sijaitsevat mm. kuvernööri Hydrokefaloksen palatsi ja kaupungin vanha ava-ruussatama, jonka merkitys on vähentynyt suur-yhtiöiden rakennettua omat satamansa. Kuvernöörin pientä valtakuntaa pitävät pystyssä palatsin vartiokaarti, avaruussatamaa ja tärkeimpiä hallintorakennuksia vartioiva keisariillisen avaruusjalkaväen osasto ja poliisilaitos (ks. luku 3.2.).

Vain harvoilla on oikeus asua tai työskennellä hallintokeskuksen alueella. Siksi poliisin tärkein tehtävä nykyään onkin valvoa alueelle pääsyä. Taistelujen jalkoihin jääneistä kaupunginosista pyrkivien pakolaisten, anarkonaturalistivakoojien ja erilaisten rikollisten loitolla pitämisessä olisi siinäkin riittävästi työtä. Lisäksi kuitenkin slummeista pyrkii tuon tuostakin mutanttijoukkoja leveämmän leivän ääreen mm. hylättyjä metrotunneleita pitkin, varsinkin nälänhätien aikaan. Pahimpien muuttoaaltojen aikaan poliisin on täytynyt pyytää avukseen avaruusjalkaväkeä, jopa osia kuvernöörin vartiokaartista ja yhtiöiden palkkasotureita.

Suuryhtiöt ovat katsoneet Hydrokefaloksesta olevan enemmän hyötyä kuin haittaa ja pyrkineet pysymään tämän kanssa väleissä. Imperiumin edustajan edes muodollinen läsnäolo on välttämätöntä Velj. Schicklgrüberille, joka on suurin lahjuksin saanut ostetuksi ja pidetyksi itsellään keisariillisen hovihankkijan arvostetun arvonimen. Koska Uniliver Oy pyrkii syrjäyttämään kilpailijansa tästä asemasta, on muodollinen kuuliaisuus keisarin asettamaa esivaltaa kohtaan sillekin kirjaimellisesti elinehto.

Tasapainottelemalla näin yhtiöiden välissä Hydrokefalos on jatkuvasti pystynyt perimään molemmilta "veroja", "tullimaksuja" ja muita lahjuksia sekä onnistunut planeetan rappiotilasta huolimatta kartuttamaan valtavaa omaisuuttaan (josta suurin osa on turvassa Falx-Malleus-planeetan pankkien numeroiduilla tileillä). Suuryhtiöiden painostuksesta kuvernöörin joukot yrittävät myös estellä salakuljetusta, joskin yleensä huonolla menes-

tyksellä. Tämä taas johtuu siitä, että poliisilaitosta johtava prefekti ottaa lahjuksensa useilta pieniltä, salakauppaa harjoittavilta "perheiltä" (ks. lukua 3.5.).

Vyöhykellä sijaitsevat myös koko planeetan hallintovirastot. Yhteiskuntajärjestyksen romahdettua suurimmassa osassa kaupunkia ja planeettaa ovat monet niistä tulleet jokseenkin tarpeettomiksi. Muutaman vuoden ajan virkamiehille maksettiin palkkaa, vaikka töitä oli tuskin lainkaan. Kuvernööri Hydrokefalos on pitkään epäroityään ryhtynyt virkamiesten joukkoirtanomisiin. Tuhansia virkamiehiä on erotettu ja heiltä on riistetty oikeus asua hallintovyöhykkeellä. Tämä on johtanut moniin selkkauksiin, kun järeästi aseistautuneiden poliisiosastojen on täytynyt nujertaa työpaikoilleen linnoittautuneita virastojen työntekijöitä ja saman tien karkoittaa heidät hallintokeskuksen alueelta. Viimeisin tällainen nujakka käytiin tilastoviraston toimitiloissa joitakin kuukausia sitten. Viimeistenkin byrokraattien vangitseminen vei poliiseilta kolme päivää. Palokunnalta kului vielä toiset kolme päivää taistelussa tuleen syttyneen viraston ja sen vieressä sijainneen kaupungin taidemuseon sammuttamiseen.

2.3. Yliopistoalue (entinen)

Port Bergan ennen niin kukoistava yliopistoalue on nyt vain radioaktiivinen autiomaalue kaupungin keskellä. Kun vallankumouksellisten ryhmien vastarinta suuryhtiöiden komentoa vastaan yltyi, oli liikehännän keskuksena yliopisto. Niinpä yhtiöt yksissä tuumin pudottivat muutamia atomipommeja yliopistoalueelle. Rehtori Daghem Tombolan vastalauseet vaimenettiin antamalla hänelle kuuden miljoonan rahakkeen tutkija-apuraha Cysticus 27 -planeetan siipikärkkäisten tutkimiseen.

Useimmat elinsiirtojen, patologian, mikrobiologian yms. johtavat asiantuntijat oli jo houkuteltu suurilla ansioilla ja luontaiseduilla yritysten palvelukseen. Niinpä Arnold Schicklgrüber (Velj. Schicklgrüberin hallintoneuvoston puheenjohtaja) saattoikin vuotta myöhemmin todeta eräillä korruptiopäivällisillä toisella planeetalla: "Me Port Bergassa olemme havainneet, että ilman yliopistoakin tullaan mainiosti toimeen. Luovuus löytää kyllä tiensä pinnalle".

2.4. Palkkasoturien korttelit

Molempien yhtiöiden palkkasoturit majailevat omilla kortteleissaan, kilometrin tai parin päässä työnantajansa tehdaslaitoksista. Yleensä kukin palkkasoturikopla on vallannut itselleen yhden, helposti puolustettavalla paikalla sijaitsevan kerrostalon. Talot eivät kuitenkaan sijaitse hajallaan, vaan useampien talojen muodostamissa ryhmissä.

Yhdessä tällaisessa korttelissa saattaa asua satoja palkkasotureita ja tuhansia Port Bergan varsinaisia kanta-asukkaita. Näistä vauraimpia ovat kapakoitsijat, joiden baareissa ja yökerhoissa palkkasoturit tuhlaavat palkkio-, lahjus- ja lunnasrahojaan (osa rahasta tosin palaa suojelumaksuina palkka-soturipäälliköille). Huonompiosaiset työskentelevät hekin tavalla tai toisella korttelin soturiöykkärien kaipaamien erilaisten palvelusten tuottamiseksi.

Samankin työnantajan palkkasoturit ottavat silloin tällöin keskenään yhteen. Varsinkin saaliin jaosta aiheutuu usein riitoja, mutta muuten vain juovuspäissään holtittomasti ammuskelevat joukkiot eivät nekään ole harvinaisia.

Kunkin korttelin kaikki palkkasoturit kuitenkin puolustavat yksissä tuumin paheellista elämäntapaansa kaikkia ulkopuolelta tulevia uhkia vastaan.

Kortteleissa ei ole enää mitään järjestäytynyttä hallintoa tai oikeuslaitosta: ainoa laki ovat pyssymiesten kulloisetkin oikut. Tyytymättömyys kortteleiden huono-osaisimpien joukossa lienee melko laajaa, ainakin periaatteessa. Käytännössä vain murto-osa uskaltaa aktiivisesti vastustaa soturien mielivaltaa. Vain vuosi sitten räjäyttivät Velj. Schicklgrüberin palveluksessa olleet palkkasoturit kolme suurta kerrostaloa asukkaineen. Räjäyttäjät epäilivät talojen väestön auttaneen ANK:n iskuryhmien jäseniä piiloutumaan, missä ehkä olikin perää.

Tällaisten tapausten muisto ja uusien summittaisten joukkorangaistusten pelko pitää siviiliväestön varovaisena ja ajaa monet ilmi-antamaan ANK-mielisiksi epäilemäänsä naapurit tai tuttavat palkkasotureille. ANK onkin nyttemmin luopunut lähes kokonaan hyökkäyksistä, joissa iskuryhmä ensin soluttautuu näiden korttelien siviiliväestön joukkoon.

Järjestön johto havaitsi näiden aina rangais-tustoimiin johtavien iskujen vain murentavan väestön myötämieltä. Paikalliset ANK-solut keskittyvätkin nykyisin lähinnä urkkimaan tietoja palkkasoturien liikkeistä ja suuryhtiöiden aikeista.

2.5. Muu keskikaupunki

Suurin osa Port Bergan keskikaupungista on yksitoikkoista kerrostaloaluetta, joka on monin paikoin raunioitunut tais-teluissa. Uusia taloja ei rakenneta tuhoutuneiden tilalle eikä vaurioituneita korjata. Kun taistelut aika ajoin leimahtavat milloin keidenkin välillä, on siviiliväestön osana lymytä kellareissa ja viemäreissä suojaa etsien.

Siellä täällä tavallisen väestön seassa toimivat salakuljettajien "perheet", anarkonaturalistien solut, erilaiset pikku-rikolliset ja lopun aikojen tuloa saarnaavat uskonlahkot. Tämä viimeksi mainittujen toiveikas sanoma on herättänyt suurta vastakaikua nykyiseen elämäänsä kyllästyneiden kau-punkilaisten keskuudessa.

Myös ANK:lla on laaja kannatus. Joidenkin metroasemien ympäristöön on lisäksi le-vittäytynyt slummeista metrotunneleita pitkin tulleita mutantteja (ks. lukua 2.7.).

2.6. Metrotunnelit

Port Bergan metroverkosto ulottuu suurim-paan osaan kaupunkia, aina slummien liepeille saakka. Se koostuu 15 säteittäin ulos keskus-tasta johtavasta linjasta, joita yhdistää kahdeksan rengaslinjaa. Yhdeksäskin oli rakenteilla, mutta jäi kesken levottomuuksien kärjistyessä. Asemia on keskustassa kilometrin, kaupungin laitamilla kahden välein. Keskusaseman tuhouduttua yli-opiston mukana suurin osa verkostosta lamau-tui.

Ainoat verkoston nykyisin käytössä olevat osat sijaitsevat tehdaskompleksien alla ja palvelevat vain niiden henkilökuntaa ja muita kuljetustarpeita. Suurkonsernit ovat käyn-nistäneet liikenteen omien voimaloidensa avulla ja tukkineet alueiltaan ulos johtaneet tunnelit. Uniliver on lisäksi avannut äskettäin yhteyden alueeltaan hallintovyöhykkeelle, mutta tämäkin linja on vain yhtiön omassa käytössä.

Suurin osa metrotunneleista on siis täysin heitteillä. Kaduilla käydyt taistelut ovat ajaneet melkoisen osan väestöstä maan alle. Asemilla

ja tunneleissa asustaa nykyisin kaikenlaista hämää väkeä, kuten salakuljettajia, anarkon-aturalisteja ja slummeista hiipineitä mutantteja.

Vielä joitain vuosia sitten poliisi "siivosi" silloin tällöin osia tunneleista suuryhtiöiden painostuksesta hermokaasulla. Tavoitteena oli anarkonaturalistiryhmien tuhoaminen, mutta näiden suojavarusteiden korkean tason vuoksi tulokset jäivät melko laihoiksi. ANK:n ilmoit-tamien tappiolukujen (joita poliisi ei kiistänyt) mukaan surmansa saaneista vain 200 eli 0,25 % oli sen jäseniä. Vaikka itse kaasu olikin nopeasti haihtuvaa, poliisilaitos luopui pian tästä taktiikasta ilmeisten pitkän aikavälin terveyshaittojen vuoksi. Päätöstä joudutti myös ANK:n kostohyökkäys, jossa sai surmansa mm. silloinen poliisiprefekti.

Nykyisin poliisi jättää hallintokeskuksen ulkopuoliset tunnelit yleensä rauhaan. Sen sijaan suuryhtiöiden palkkasoturit tunkeutuvat niihin joskus ANK-laisia tai salakuljettajia jahdates-saan. Maan alla asujat joutuvat usein puolus-tautumaan myös toisiaan vastaan.

2.7. Slummit

Port Bergan asukkaat ovat ratkaisseet monen vuosisadan ajan suurkaupunkinsa jäteongelmat hyvin yksinkertaisella tavalla. Kaikki jätteet, myös myrkylliset kemikaalit ja radioaktiiviset aineet, sysättiin surutta laitakaupungin slum-meihin. Niinpä kaupungin väestöstä ehkä jopa puolet (tarkkaa määrää ei tiedä kukaan) on nyt slummeissa asuvia mutantteja. Kaupungin muut asukkaat suhtautuvat mutantteihin kauhulla ja pyrkivät pitämään nämä vastenmieliset oliot slummeissa. Mutantteja puolestaan houkut-tee keskikaupungin (jopa nykyisessä rap-piotilassa) paljon korkeampi elintaso. Slum-meissa on tavallisestikin pulaa kaikesta, mutta aika ajoin puute yltyy suoranaiseksi nälän-hädäksi. Tällöin mutantit pyrkivät suurina muuttoaaltoina hökkeleistään hienompiin kaupunginosiin.

Mutantit eivät ole vuosisatoihin saaneet juuri mitään kirjallista sivistystä, ja heidän tapansa ovat keskikaupungin asukkaiden näkökulmasta alkukantaisia ja raakoja. Slummeissa puhuttu kieli on sekin muuttunut: keskikaupunkilaisen ja mutantin on usein vaikeaa ymmärtää toisiaan ilman tulkkia tai tulkkausalaitteita (niinpä har-vat rauhallisiksi aiotut kohtaamisetkin usein päättyvät verilöylyyn).

Luku- ja kirjoitustaito ovat tarpeettomina unohtumassa - niitä pitävät yllä enää muutamats. grupoidit eli noitatohtorit. Tällä laitakaupungin "sivistyneistöllä" on monenlaisia tehtäviä slummiyhteiskunnassaan. He toimivat jonkinlaisina pappeina ja väittävät pystyvänsä huumehoureissaan olemaan yhteydessä henkiin. Heillä väitetään olevan myös parantajan taitoja. Lukutaitoa ja jonkinlaista oppineisuutta heiltä vaaditaan kuitenkin aivan muista syistä: jonkunhan on tulkittava saaliiksi saatujen, monimutkaisten aseiden tai varusteiden käyttöohjeet.

Ennen kuin Port Bergan yhteiskuntajärjestys mureni yhtiöiden kamppailussa, pystyttiin mutantit pitämään vaivatta poissa kaupungin muista osista. Nyt tilanne on muuttunut, ja mutantit ovat vähä vähältä levittäytyneet keskustaa kohti varsinkin metrotunnelien kautta. Viime vuosina onkin sinne tänne slummien ulkopuolellekin syntynyt mutanttien valtaamia kortteleita. Useimmiten nämä "siirtokunnat" sijaitsevat metroasemien ympärillä. Ne ovat yhteydessä varsinaisiin slummeihin ja toisiin samanlaisiin saarekkeisiin metrotunnelien välityksellä.

3. SOTAJOUKOT

Port Bergan kaduilla kamppailee monenlaisia sotajoukkoja. Seuraavassa kuvataan tärkeimmät ryhmittymät, joiden kanssa pelaajat joutuvat tekemisiin. Kunkin kuvauksen lopussa annetaan tietoja ryhmittymän sotilaiden aseistuksesta, varusteista, koulutuksesta ja muista merkittävistä asioista.

3.1. Konsernit

Molempien teollisuuskonsernien armeijoiden runkoina ovat hyvin varustetut ja aseistetut turvallisuusmiehet. Näiden tehtävänä on ennen kaikkea huolehtia tehdaskompleksien turvallisuudesta. Pienet, ansioituneista veteraaneista kootut valiojoukot vartioivat elintärkeitä kohteita, kuten tutkimuslaitoksia, ydinvoimaloita ja avaruussatamia (kummallakin yrityksellä on oma satamansa). Tähän joukkoon kuuluvat myös konsernien johtajien henkivartijat. Kaikki turvallisuusmiehet värvätään muilta planeetoilta. Pahinta, mitä johtajat voivat kuvitella, olisi anarkonaturalistien soluttautuminen tehdasalueelle.

Turvamiesten lisäksi molemmat yhtiöt ovat

viime vuosina kilpaa palkanneet joukoittain palkkasotureita. Tätä sekalaista roskajoukkoa ei missään tapauksessa päästetä tehdasalueille. Palkkasoturit ovat mitä eriskummallisien kokoelma kurkunleikkaajia, salakuljettajia, sotilaskarkureita, universumin ulkolaitojen barbaareita, huumekauppiaita ja salamurhaajia. Yhtiöt käyttävät heitä kilpailijoiden ahdisteluun, alihankkijoiden uhkailuun, raaka-aineen hankintaan yms. likaisiin töihin, mutta eivät syystä luota heihin. Palkkasoturit saattavat näet vaihtaa puolta paremman tarjouksen saatuaan.

Palkkasoturijoukkojen väliset taistelut saattavat olla hyvinkin verisiä, mikäli tiedossa on suuri palkkio - mutta toisaalta koko taistelu voi olla hämäystä. Palkkasoturipäälliköt ovat silloin tällöin sopineet keskenään näyttävästä taistelusta, jossa tappiot kuitenkin jäävät varsin pieniksi. Näin molemmat puolet ovat voineet vähällä vaivalla nostaa palkkionsa ja jatkaa rietasta rappioelämäänsä omissa kortteleissaan. Vaikka heidän joskus edellytetään toimivan yhdessä yhtiöiden turvallisuusmiesten kanssa, eivät tulokset ole aina olleet rohkaisevia. Turvamiehet suhtautuvat palkkasotureihin aiheellisella epäluulolla eivätkä pienet nujakat joukkojen välillä ole harvinaisia. Palkkasoturit puolestaan jättävät harvoin käyttämättä tilaisuuden anastaa turvamiesten parempia aseita ja varusteita.

Turvallisuusmiehet:

Turvallisuusmiehet liikkuvat tehdasalueiden ulkopuolella yleensä 10 sotilaan ryhmissä. Yksi ryhmän jäsen on aliupseeri.

Aliupseeri on vähintään *elliittisotilas*, muu ryhmä on *tavallisia sotilaita*.

Aliupseerilla on aseistuksena *gyro-pistooli* ja *autolaser*.

Yhdellä sotilaalla on *raskas gyro*.

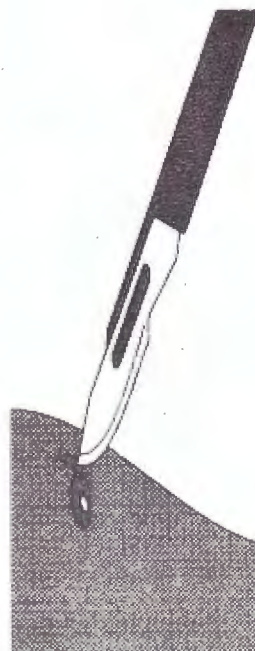
Muilla kahdeksalla sotilaalla on *autolaserit*.

Kaikilla on haamiskana täydellinen *verkkohaamiska*. Lähitaistelua varten jokaisella on *monomiekka*.

Muina varusteina on normaalit *näönvahvistimet*, *kurkkumikrofonit* ja *kuulokkeet*. Yleensä jokaisella

sotilaalla on 1-3 kranaattia, useimmiten *räjähdyskranaatteja*.

Normaalin ryhmän *pistearvo* on 6510.





Palkkasoturit

Palkkasoturien aseistus ja varustus vaihtelee suuresti, joten alla on kuvattu vain eräs esimerkki. Kahdeksan soturin joukko. Yksi näistä on *kokenut veteraani*, loput ovat *tavallisia sotilaita*. Veteraani on joukon johtaja.

Johtajalla on *gyrokivääri* ja *voimamiekka*. Yhdellä soturilla on *kevyt liekitin* ja *monotikari*. Muilla sutureilla on *gyrokiväärit* ja *miekat*. Johtajan haarniska on täydellinen *verkkohaarniska*. Muilla on pelkän kehon suojaavat *luodinkestävät liivit*.

Palkkasoturit rakastavat jysähdyksiä, joten heillä on yleensä 1-6 kranaattia kullakin. Nämä voivat olla mitä tahansa lajia (heitä nopalla - säännöt s. 28).

Ryhmän *pistearvo* on 4685.

3.2. Esivalta

Kuvernööri Hydrokefaloksella on käytössään kolmenlaisia joukkoja. Osasto keisarillista avaruusjalkaväkeä vartioi hallintokeskuksen avaruussatamaa ja tärkeimpiä hallintorakennuksia. Sotilaiden haarniskat ovat ankean betoninharmaat.

Kuvernöörin henkivartiostona toimii ja hänen palatsiaan vartioi pieni, tarkoin valittu yksityinen vartiokaarti. Tämän osaston sotilaat ovat Port Bergan kokeneimpia ja parhaiten varustettuja taistelijoita, joille vetää vertoja vain osa suuryritysten johtajien henkivartijoista. Vartiopalveluksessa he käyttävät punaisia haarniskoita ja kypäriä, joihin on hopeakirjaimin kaiverrettu Hydrokefalos-suvun ikivanha, kunniakas tunnuslause "Inutile terrae pondus".

Muu järjestyksenpito Port Bergassa kuuluu kaupungin poliisilaitokselle, jota johtaa kuvernöörin nimittämä prefekti.

Kuvernöörin vartiokaarti

Nämä sotilaat on järjestetty viiden hengen ryhmiin. Jokaisen ryhmän johdossa on upseeri, joka on yleensä *kokenut veteraani*. Loput neljä ovat *eliittisotilaita*.

Johtajalla on *laserpistooli* ja *voimamiekka*. Muilla sotilailla on *gyrokiväärit*. Jokaisella on *voimamiekka*. Tarvittaessa yksi sotilaista voi vaihtaa gyronsa *sinkoon*. Singon ammuksina käytetään *räjähdy-* tai *panssariraketteja* tarpeen mukaan.

Kaikkien haarniska on täydellinen *kevyt haarniska*.

Jokaisella ryhmän jäsenellä on kolme kranaattia: yksi *savu-*, yksi *valo-* ja yksi *räjähdyskranaatti*. Ryhmän *pistemäärä* on 4725 (singon kanssa 5130).

Keisarillinen avaruusjalkaväki

Muuten täsmälleen samanlaisia sotilaita kuin kuvernöörin vartiokaarti, mutta johtaja on *eliittisotilas* ja muut ovat *tavallisia sotilaita*. Ryhmän *pistemäärä* on 4175 (singon kanssa 4580).

Poliisijoukot

Poliiseja ei ole järjestetty määrätyn suuruisiin ryhmiin. Yleensä poliisit liikkuvat 3-10 konstaapelin ryhmissä. Ryhmän kokenein poliisi toimii joukon johtajana.

Poliiseilla on normaalioloissa *neulapistooli* ja *tikari*. Aseessa käytetään huumavia neuloja. Haarniskaa ei yleensä käytetä, mutta mellakkatilanteissa poliiseilla on *luodinkestävät liivit* kehon suojana sekä *panssariplastkilpi*. Mellakoissa ase vaihdetaan yleensä *gyropistooliin*.

Useimmat poliisit ovat *alokkaita*, johtaja on *tavallinen sotilas*. Tavallisen poliisin *pistearvo* on 131. Mellakkaoloissa arvo on 221. Johtajan arvoihin lisätään 100 pistettä.

3.3. Anarkonaturalistinen koalitie

Anarkonaturalistit (ANK) ovat maanalainen ryhmä, jota molemmat konsernit kammoavat kuin ruttoa. ANK sai alkunsa Port Bergan yliopistopiireissä noin kymmenen vuotta sitten, kun yhtiöiden välisen kamppailun lieveilmiöt alkoivat lisääntyä rajusti. Se koostui aluksi monista pienistä idealistiryhmistä, joita yhdisti voimistuva vakaumus elinsiirrännäislinkeinon moraalittomuudesta.

Kun konsermien nujakointi kiihtyi, myös vastustajat voimistuivat ja järjestäytyivät. Kasvavat mielenosoitukset, ajoittaiset mellakat ja muutamat terroriteot yhtiöiden elinkuljetuksia vastaan kärjistikään pian välit äärimmilleen. Kun vallankumouksen uhka alkoi vakavasti huolestuttaa konsernien johtajia, yhdistivät nämä ainoan kerran voimansa. Yliopistoalueelle pudotettiin muutamia atomipommeja ja ongelman luultiin poistuneen.

Yritysjohtajat pettyivät pahasti. ANK:n puolisoitilaallisen äärisiiven jäsenistä suuri osa oli juuri tuona päivänä poissa kaupungista, järjestämässä väijytystä saattueelle, joka toi maaseudun farmeilta vihanneksia Uniliverin tehdaskompleksin asukkaille. Kuultuaan tapahtuneesta he vetäytyivät maan alle - osin jopa kirjaimellisesti. Port Bergan metroverkko lakkasi näet samana päivänä toimimasta, keskusase ja ohjauskeskus kun sijaitsivat tuhoutuneen yliopiston kupeessa. Siitä lähtien ovat ANK:n pienet, mutta kurinalaiset ja kohtalaisesti aseistetut osastot onnistuneet tuon tuostakin heikentämään iskuillaan molempien konsermien tilinpäätöksiä.

Anarkonaturalisti

Anarkonaturalistien koulutus, aseistus ja varustus vaihtelevat suuresti. Tämän takia kunkin soturin varustus pitää määrittää alla olevilla taulukoilla. Soturit järjestäytyvät viiden hengen ryhmiin, joiden jäsenillä on kaikilla sama *koulutustaso*. Ryhmän johtaja on aina *kokenut veteraani*.

ANK-sissin koulutustaso

- 1-4 Tavallinen sotilas
- 5-8 Eliittisotilas
- 9-10 Kokenut veteraani

ANK-sissin ampuma-ase

- 1-4 Konepistooli
- 5-6 Rynnäkkökivääri
- 7-8 Laserpistooli
- 9-10 Gyropistooli

ANK-sissin haarniska

- 1-4 Ei mitään
- 5-9 Luodinkestävät liivit kehon suojana
- 10 Kevyt haarniska kehon ja raajojen suojana

Muut varusteet

- 1-2 Ei muita varusteita
- 3-8 n6 mikrokранаattia, laji heitetään nopalla
- 9-10 n6 kранаattia, laji heitetään nopalla (säännöt s. 17)

Jokaisella sissillä on lisäksi miekka tai tikari. Pistemäärät täytyy laskea tavallisten sääntöjen mukaan. Anarkonaturalistit käyttävät tavallisia terroristien taistelutapoja, eli karttavat suoraa taistelukosketusta. Sen sijaan he ovat erikoistuneita nopeisiin yllätysiskuihin ja pommiententaatteihin.

3.4. Mutantit

Slummien asukeille on sukupolvien kuluessa kehittynyt erilaisia mutaatioita. Osalla ne ovat vain vähäisiä: ehkä ylimääräisiä varpaita ja loissa tai punaiset silmät. Osalla taas on ominaisuuksia, joista saattaa olla hyötyä jopa taistelutilanteessa (ks. taulukkoa). Mutanttien aseistus on yleensä kirjavaa ja vanhanaikaista. Slummeissa osataan valmistaa jopa karkeatekoisia konetuliaseita. Niitä ei kuitenkaan riitä aina kaikille ja myös ammuksista saattaa olla pulaa - pienissä verstaissa kyhättyjen aseiden ammuksia eivät yleensä sovi kuin saman valmistajan aseisiin. Osalla mutanteista saatetaan siis olla varusteenaan pelkkiä lyömäaseita. Aseiden varastaminen onkin ruoansaannin ohella ryöstöretkien päätaavoitteena - parhaiten aseistetut joukkioit kun menestyvät parhaiten myös mutanttien jatkuvissa keskinäisissä välienselvittelyissä.

Mutaatiot (n100)

01 - 35 Ei merkitystä taistelussa.
 36 - 50 Ulkonevat mulkosilmät.
Tarkkailualue normaalia laajempi
 (viisi kertaa tavallista laajempi eli 50
 astetta)
 51 - 65 Suomuinen iho, joka suojaa
 lasertulitusta vastaan kuin
verkkohaarniska.
 66 - 80 Voimakkaat jalat. Voi
 loikata korkeintaan 40 m loikan
 joka neljäs kierros.
 81 - 90 Kameleonttimainen iho.
 Vastustajan *osumisodennä-*
köisyydestä vähennetään 20.
 91 - 95 4 kättä. Mutantti pystyy
 käyttämään useampia aseita sa-
 manaikaisesti ilman mitään vähen-
 nyksiä *osumistodennäköisyydestä*.
 96 - 99 2 mutaatiota edellisistä
 00 **Heitä uudelleen:**
 01-99 **3 mutaatiota edellisistä.** Ris-
 titäiset mutaatiot pitää määrittää
 uudelleen (esim. suomuien ja
 kameleonttimainen iho).
 00 Grupoidi (ks. alla).

Grupoidilla on kaksi edellä luetelluista mutaatioista sekä henkisiä voimia. Grupoidi pystyy kohdistamaan kaiken henkisen energiansa plasma-aseen laukausta vastaavaksi purkaukseksi. Tämän jälkeen grupoidi vajoaa idiootin tasolle ja tuupertuu surkeasti uikutavana mytynä maahan. Kaikki muut mutantit keskittyvät suojelemaan avutonta grupoidia omasta turvallisuudestaan piittaamatta. Grupoidin auvttomuus kestää n6 kierrosta. Energiapurkausta voi käyttää tämän jälkeen tavalliseen tapaan.

Osalla grupoideista on täysin ainutlaatuisia mutaatioita tuomarin harkinnan mukaan.

Taisteluissa grupoidit lähettävät yleensä valtavia laumojia alamaisiaan kohti vihollisen tulta, miinoja ja miekkoja. Tappioista ei välitetä, tärkeintä on lopullinen voitto... Kun vihollinen on käyttänyt ammuksensa, grupoidit astuvat taistelukentälle... *coup de grace*.

Mutantit

Taitavimmat mutantit ovat koulutukseltaan *alokkaita*. Loput ovat todella surkeita sotureita (60.20.3.). Ainoan poikkeuksen muodostavat *grupoidit*, jotka ovat *sankareita*. Mutanttien aseistus on yleensä *miekkoja* tai *tikareita*, joilakin erityisen onnekailla saattaa olla *pistooli* tai *konepistooli*. Grupoidilla on usein *gyroaseita*. Haarniskoja ei yleensä käytetä.

3.5. Salakuljettajat

Salakuljettajat ovat Port Bergan jonkinlaista "alempaa keskiluokkaa". Monet heistä ovat alunperin jättiläiskonsernien kilpailun kurjittamia pienyrittäjiä. Suuryhtiöiden paineessa he ovat järjestäytyneet laitakaupungilla toimiviksi "perheiksi", joita lienee useita satoja. Tyypilliseen "perheeseen" kuuluu 40 - 100 jäsentä. "Perheen" päämaja on obduktiolaboratorio, joka useinkin on vain pieni nyrkkipaja jonkin raunioituneen talon kellarissa. Näistä laboratorioista on peräisin suuri osa Imperiumin vähävaraisten tarvitsemista elinsiirännäisistä.

"Perheillä" ei ole mahdollisuuksia pitää yllä yhtä korkeaa hygienian tasoa kuin suuryrityksillä. Siksi salakuljetus saattaa olla vaarallista muillekin kuin verottajalle: viisi vuotta sitten Port Bergan katuojista munuaissiirännäisen mukana kulkeutunut sormisöypävirus surmasi kahdessa viikossa Eictumplaneetan koko väestön. Vain Imperiumin karanteeniviranomaisten ripeä toiminta - kaikkien planeetalta pako pyrkineiden alusten tuhoaminen - esti epidemiaa leviämästä muille planeetoille.

Kaikki "perheiden" yli 14-vuotiaat jäsenet ovat yleensä aseistettuja. Noin kolmasosa (lähinnä miehiä) partioi suuryhtiöiden palkkasoturien tapaan kaduilla etsimässä raaka-ainetta. Useimmat naiset, nuoret ja elinkelpoisiksi katsotut vanhuksot joko työskentelevät laboratoriossa tai vartioivat sitä. Useimmilla "perheillä" on myös pieni lentoalus, jolla tuotteet kuljetetaan kiortoradalle luovutettaviksi jälleenmyyjille. Nämä ovat yleensä huonomaineisia kauppiaita ja/tai avaruusrosvoja.

"Perheillä" on tuon tuostakin keskinäisiä

kahakoita mm. hankinta-alueista. Suuryhtiöiden palkkasoturien hyökätessä riittäisetkin "perheet" kuitenkin yhdistävät voimansa. Vauraimmat "perheet" maksavat suojelurahaa palkkasotu-ripääliköille saadakseen olla rauhassa. Yhteenottoja poliisin ja mutanttien kanssa sattuu myös silloin tällöin. Useilla "perheillä" on sopimus jonkin mutanttijoukkion kanssa: tämä estää toisia joukkioita käymästä "perheen" kimppuun ja saa palkkioksi ruokaa ja laboratorioissa kätevästi sivutuotteena syntyviä huumeita.

Salakuljettajat

Salakuljettajien aseet ja varusteet ovat yhtä sekalaisia kuin anarkonaturalistien, mutta koulutustaso on yleensä astetta vähäisempi. Käytä satureiden ominaisuuksien määrittämiseen ANK:n taulukoita, mutta koulutustaso on yhden pykälän ilmoitettua huonompi. Salakuljettajaryhmään kuuluu yleensä yksi tavallisella kranaattikiväärillä aseistautunut soturi. Ammuksina käytetään tavallisesti räjähdys-kranaatteja. Näillä aseilla on kätevä räjäyttää kilpailevia laboratorioita.

4. PELITILANTEET

Tässä luvussa kuvaillaan viisi valmista pelitilannetta. Ensimmäistä pelitilannetta varten pelaajien täytyy luoda *henkilönsä* ja joukkonsa.

Jokainen pelaaja saa henkilöään varten 700 pistettä. Pisteillä pelaajan täytyy ensin luoda henkilönsä. Tähän kuluu valitun koulutustason mukainen pistemäärä (ks. sääntökirjan taulukko 1 - *Arvojen määrittäminen*). Ylijäävät pisteet muutetaan rahakkeiksi, joilla pelaaja voi ostaa varusteita henkilölleen (ks. sääntökirjan sivu 23). Muista aseiden ja tarvikkeiden *saatavuudet!*

Joukkiotaan varten pelaaja saa 1300 pistettä. Pisteet käytetään samaan tapaan kuin pelaajan omaa henkilöä luotaessa, mutta sotilaiden täytyy olla *alokkaita* tai *tavallisia sotilaita*. Ylijäävät rahakkeet voi laittaa säästöön.

Kukin pelitilanne sisältää seuraavat osiot:

-Pelaajat: Pelaajille luettava johdanto. Tämä on se usein harhaanjohtava tieto, jonka varaan pelaajat joutuvat asettamaan *henkilöidensä* hengen ja terveyden.

-Tuomari: Tuomarin johdanto. Tässä kerrotaan asioiden tosi laita, eli se tilanne, johon pelaajat joutuvat.

-Vastustajat: Yksityiskohtaiset tiedot pelaajien vastustajista.

-Erikoissäännöt: Vain tässä pelitilanteessa käytettäviä sääntöjä.



4.1. Vain muutaman hampurilaisen tähden

Pelaaja:

Olette juuri saapuneet Carnifex-planeetan pääkaupunkiin Port Bergaan. Aikomuksenanne on värväytyä jomman kumman kaupunkia hallitsevan teollisuuskonsernin yksityis-armeijaan palkkasotureiksi. Avaruussatamasta poistuttuanne poikkeatte läheiseen Schicklburger-pikaravintolaan suunnittelemaan tulevaa toimintaanne. Paikalliset jättihampurilaiset maistuvat todella suussasulavilta, koti-planeetan herkut jäävät armotta kakkoseksi...yhtäkkiä idylli särkyy. Ovesta työntyy sisään siviilipukuinen, mutta aseistettu joukkio, joka alkaa silmittömästi tulittaa kaikkia ravintolassa olijota. Ampuessaan he karjuvat silmät kiiluen omituisia iskulauseita, kuten "Kuolema kannibaaleille!".

Tuomari:

Velj. Schicklgrüberin omistama pikaruokaketju "Schicklburger" on alkanut kiinnittää anarko-naturalistien huomiota. ANK:n keskuskomitea onsaanut mielestään pitävät todisteet siitä, että ravintoloissa käytetään lihavalmisteen raaka-aineena Schicklgrüberien elinsiirännäis-

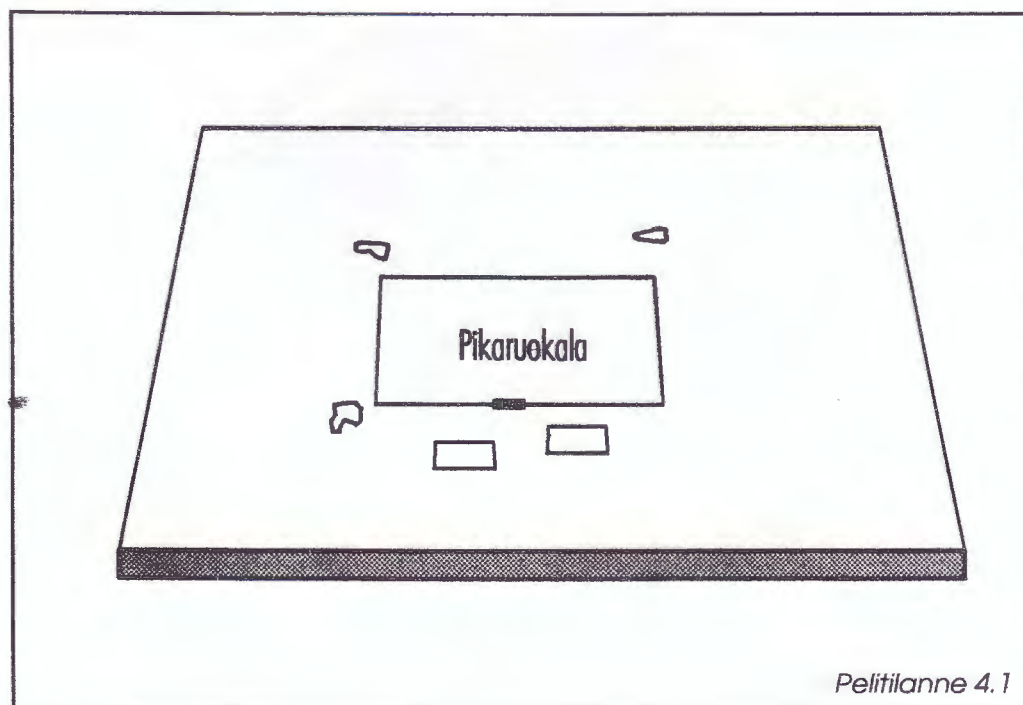
tehtaiden kudosjätteitä. ANK:n iskuryhmä n:o 65 komissaari Berndt Schleuderin johdolla on määrätty iskemään yhteen ravintoloista varoituksena ahneille teollisuuspampuille ja mahdollisille asiakkaille.

Schleuder, joka on entinen taidehistorian dosentti, ja kaikki hänen ryhmänsä jäsenet ovat fanaatikkoja. Heidän tarkoituksenaan on surmata ravintolan koko henkilökunta ja kaikki asiakkaat sekä tuhota rakennus korjauskelvottomaksi. Murskattuaan vastarinnan he aikovat nopeasti tapetoida rauniot mukanaan olevilla julisteilla, joissa lukee mm.

"KANSALAINEN! KAPITALISTIRIISTÄJÄT
PAKOTTAVAT SINUT KANNIBAALIKSI!
SCHICKLBURGER-RAVINTOLOISSA
SYÖT KUDOSTEHTAIDEN
TEURASJÄTETTÄ!!!"

"JOKAINEN, JOKA TYÖSKENTELEE
TAI ASIOI NÄISSÄ RAVINTOLOISSA ON
KANSANVIHOLLINEN
JA KUOLEMAN OMA"

"ELÄKÖÖN ANARKO-
NATURALISTINEN
KOALITIO - KÖYHÄLISTÖN
VAPAUTUSARMEIJA!!!"



Tämän jälkeen ryhmä aikoo hajaantua, kukin jäsen suunnistaa omaan solunsa piilopaikkaan.

Vastustajat:

Pelaajien vastustajat ovat ANK-sissejä. Määritä näiden ominaisuudet tavalliseen tapaan (s. 9) muuten, paitsi koulutustason osalta. Johtajaa lukuunottamatta kaikki anarkonaturalistit ovat *alokkaita*. Johtaja Schleuder on *tavallinen sotilas*. Kenelläkään ei ole kranaatteja. Jokaista pelaajan henkilöä kohti on kaksi anarkonaturalistia.

Erityissäännöt:

Koska tämä on ensimmäinen pelitilanne, kannattaa ehkä jättää pelaajien joukkiot syrjään ja jokainen pelaaja voi käyttää tässä taistelussa vain omaa henkilöään.

Taistelualue on maastokuvio 1 eli *pikaruokala*. Leikkaa tämä talon pohjapiirustus irti maastokuvioarkista ja aseta se keskelle pöytää. Voit asetella joitakin romuläjiä tai autonhylkyjä ruokalan ulkopuolelle, mutta toiminta tulee varmaankin pitäytymään sisätiloihin.

Anarkonaturalistit jatkavat taistelua kunnes ryhmän johtaja ja vähintään puolet ryhmästä on taistelukelvottomassa kunnossa. Tässä vaiheessa ryhmän liikkumaan kykenevät jäsenet pakenevat suin päin. Anarkonaturalistit eivät käytä tavallisia *taisteluahtoon* liittyviä sääntöjä. Pelitilanne päättyy kun viimeinenkin anarkonaturalisti on päässyt pakoon tai...

Onnistunut anarkonaturalistien terrorihyökkäyksen torjuminen tuo pelaajien henkilöt konsernien henkilöstöpäällikköjen tietoon ja pelaajien joukkiot voivat pestautua palvelukseen. Pelitilanne 4.2 kuvaa pelaajien ensimmäistä tehtävää.

Siviilit: Pikaruokalassa on kymmenkunta siviiliä. Siviileillä ei ole haarniskaa tai muita varusteita. He eivät tee muuta kuin liikkuvat aloitekyvyn 1 mukaisella hetkellä n10 metriä satunnaiseen suuntaan. Jos siviiliä ammutaan, osumistodennäköi-syyteen tulee tämän juoksentelun takia -20 muutos. Anarkonaturalisti ampuu 50% todennäköisyydellä *tarkkailualueellaan* olevaa siviiliä muiden kohteiden sijasta.

4.2. Kudoslastin kaappaus

Pelaajat:

Uniliver Oy, toinen kaupunkia hallitsevista yrityksistä, on värännut teidät yksityisarmeijaansa. Ensimmäinen tehtäväne on kaapata kilpailevan yhtiön, Velj. Schicklgrüberin, tehtaille arvokasta kudoslastia kuljettava ajoneuvo. Lasti on saatava haltuun ehjänä, jotta siitä olisi hyötyä työnantajalenne. Lastin siirtäminen turvaan on paljon helpompaa, mikäli myös ajoneuvo toimii taistelun jälkeen. Mitkään joukkotuhuoseet eivät siis sovi tehtävässä käytettäväksi.

Tuomari:

Velj. Schicklgrüberin tehtaille kudoslastia tuova saattue koostuu konsernin turvallisuusmiehistä ja palkkasotureista kah-dessa ajoneuvossa. Turvallisuusmiehet ja arvokas lasti ovat yhdessä ajoneuvossa, palkkasoturit toisessa. Saattuen päälliköllä Egri Degtarjevillä on huonoja kokemuksia palkkasotureista, eikä hän luota heihin. Saattue kääntyy kadulle, jolla on viime kuun katutaistelujen jäljiltä vielä kaikenlaista rojua siellä täällä. Kadulle on raivattu vain yhden ajoneuvon levyinen ajoväylä. Jomman kumman ajoneuvon on mentävä edellä ja toisen perässä. Äkkiä talojen oviaukoista ja rojukasojen takaa alkaa kiivas tulitus. Väijytys! Uniliverin kätyreitä! Lasti ei saa missään nimessä joutua heidän käsiinsä - viime hädässä se on mieluummin vaikka tuhottava! Päätöstä ei kuitenkaan pidä tehdä hätiköiden, lasti on omaisuuksien arvoinen...

Muista, että pelaajat odottavat vain yhtä ajoneuvoa. Aseta maastokuviot pelipöydälle oheisen kartan mukaisesti. Laita ajoneuvo 1 keskelle pöytää kartan osoittamaan paikkaan. Pelaajat voivat tämän jälkeen asettaa omat joukkonsa pöydälle. Aseta ajoneuvo 2 pöydälle vasta tämän jälkeen.

Vastustajat:

Ensimmäisessä ajoneuvossa on tavallinen 10 hengen turvallisuusmiesryhmä (s. 8). Jokaisella on kaksi lipasta/paristoa aseeseensa. Sotilailla on kullakin yksi *räjähdyskranaatti*, Egri Degtarjevillä on *sävu-* ja *räjähdyskranaatti*.

Toisessa ajoneuvossa on kaksi samanlaista neljän hengen palkkasoturijoukkoa. Kumpaakin

joukkoa johtaa *tavallinen sotilas*. Ryhmien kolme muuta jäsentä ovat *alokkaita*.

Palkkasotilailla on aseinaan *rynnäkkökiväärit*. Haarniska on alokkailla täydelliset *luodink-estävät liivit*, johtajilla kehon peittävä *kevyt haarniska* ja raajoissa sekä päässä *verkkohaarniska*. Palkkasotilailla ei ole kranaatteja. Kaikilla on vain yksi lipas aseeseensa.

Erikoissäännöt:

Ajoneuvot käyttävät normaaleja sääntökirjan sivulla 25 olevia sääntöjä. Ajoneuvot liikkuvat *antigravitaatiokentän* avulla.

Autoihin mahtuu 10 henkeä ja jonkin verran lastia. Ne ovat pakettiauton näköisiä kotte-
roita.

Autot voivat kiihdyttää nopeuttaan 1 m/kierros, jarruttaa 5 m/kierros. Niissä ei ole aseita. Korin ja ikkunoiden panssarointi vastaa kevyttä haarniskaa. Autojen takana on *leveät pariovet*, joista voi purkaa ja kuormata lastia tai ihmisiä. Lisäksi ohjaamon molemmin puolin on ovet. Autoista ei voi ampua ulos (valitettava suunnitteluvirhe) muuten kuin avaamalla jonkin ovista.

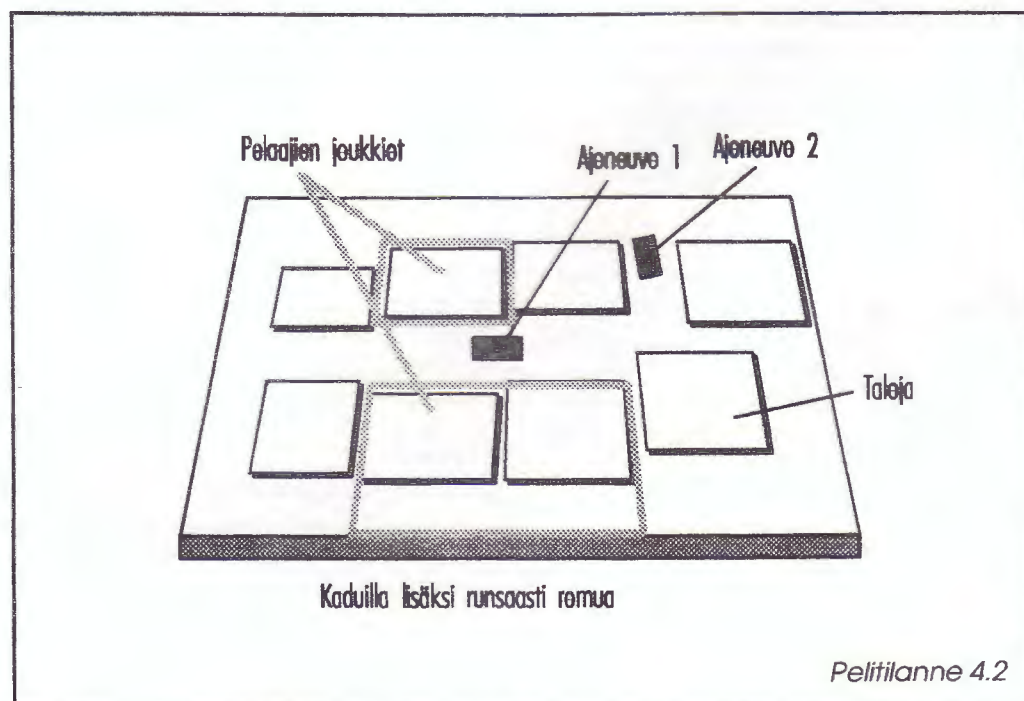
Autoissa on ikkunat edessä ja kuljettajan molemmin puolin. Kuljettajan näkee siis selvästi ja häntä voi yrittää ammuskella. Muista, että jokaisen ajoneuvon läpäisevän ammuksen, joka

ei osu sisällä olevaan henkilöön, kohtalo täytyy ratkaista taulukosta 23 sääntökirjan sivulla 26. Kummassakin autossa on kaksi atomiparistoja. Näiden ansiosta autolla on 10% todennäköisyys räjähtää *miniydinpommin* tavoin aina, kun laukaus läpäisee auton panssaroinnin.

Pelitilanteen alussa ajoneuvojen nopeus on 5 m kierroksessa.

Pelaajien havitteleva arvolasti on ajoneuvossa 1. Se on pieni kannettava nestetyppiarkku. Arkun paino vaatii kahta kantajaa. Arkku on panssaroimaton, ja mikä tahansa siihen osuva ammus, laukaus tai räjähdysalue murskaa arkun sisältöineen. Ympäriinsä roiskuva ...sisältö... aiheuttaa kantajille tai alle kahden metrin päässä oleville henkilöille n6 pistoolin osumaa vastaavaa iskua (tarkista läpäisy ja vammat normaaliin tapaan).

Onnellisesti suoritettu tehtävä tuo pelaajien henkilöille 2000 rahaketta. Summan jaosta voidaan kiistellä.



Pelitilanne 4.2

4.3. Hyökkäys laboratorioon

Pelaajat:

Työnantajanne, Velj. Schicklgrüber-yhtymä on antanut tehtäväksenne hyökätä Uniliver Oy:n tärkeään tutkimuslaboratorioon. Laboratorio on tuhottava perin pohjin, mutta ensin on saatava vangituksi mahdollisimman monta siellä työskentelevistä tiedemiehistä. Itse asiassa palkkionne suuruus riippuu siitä, montako tutkijaa saatte tuotua elävinä takaisin!

Uniliverin palvelukseen ujututtanut agentti on opastanut teidät miinakentän poikki ja tehdasalueen muurin yli. "Laboratorio on tuossa" hän sanoo käheällä äänellä ja katoaa varjoihin.

Tuomari:

Uniliverin laboratoriota puolustaa joukko turvallisuusmiehiä, joita johtaa kokenut veteraani Charles de Brussac. Laboratoriossa työskentelee yhteensä 20 henkeä:

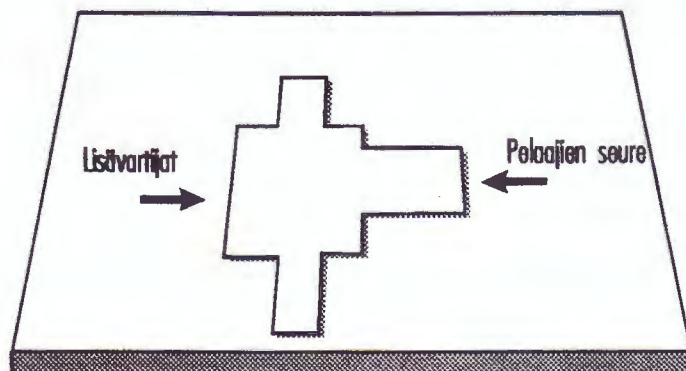
- laboratorion johtaja, professori Martin von Sulzfelder-Rüdesheim (5000 rahaketta)
- 5 muuta tutkijaa (professorin assistentteja) (ä 1000 rahaketta)
- 9 laboranttia (ä 100 rahaketta)
- 3 siivoojaa ja 2 vahtimestaria (haukut, ei rahaa)

Pelaajien onnettomuudeksi Uniliver Oy on aivan äskettäin aloittanut kampanjan, jonka tarkoituksena on lisätä ja korostaa yhtymän henkilökunnan yhteenkuuluvuutta. Kampanjan sivutuotteena on kussakin työpisteessä otettu käyttöön yhtenäinen asu kaikille työntekijöille arvosta ja asemasta riippumatta (vain turvamiehillä on entiset arvomerkinsä). Niinpä kaikilla laboratorion työntekijöillä on yllään kokovalkoiset suoja-asut. Pelaajat joutuvat valitsemaan vankinsa umpimähkään tai puristamaan tietoja ensiksi käsiinsä joutuneilta työntekijöiltä, mikäli ammuskelulta ehtivät.

Kullakin työntekijällä on kaulassaan ketjussa riippuva henkilökortti, jossa on sen haltijan nimi ja valokuva. Kortissa olevat numerokoodit eivät sano pelaajille mitään, joten henkilön virka-asema ei selviä siitä. Taistelun alkaessa valkotakaiset siviilit alkavat pakokauhun vallassa pyrkiä ulos (=ryntäilevät sinne tänne).

Vastustajat:

Laboratoriohallissa on työntöä ja yhteishenkeä valvova kymmenen huippukoulutetun turvallisuusmiehen ryhmä. Ryhmänjohtaja de Brussac on kokenut veteraani, muut turvallisuusmiehet ovat eliittisotilaita. Koska laboratoriossa on paljon arvokasta ja särkyvää tavaraa



Pelitilanne 4.3

sekä korkeasti koulutettuja tiedhenkilöitä, turvallisuusmiehillä on aseinaan vain *neula-kiväärit* ja *laserpistoolit*. Lähihaisteluun on *voimamiekat*. Haarniskana jokaisella on täydelliset kevyet *haarniskat*.

Erikoissäännöt:

Laboratoriohenkilökunta juoksentelee ympäriinsä samaan tapaan kuin pelitilanteen 4.1 siviilit. Kun kaikki turvallisuusmiehet on tapettu tai saatettu muuten toimintakyvyttömiksi, henkilökunta antautuu. Tätä ennen ainoastaan tajuttomia henkilöitä voi vangita ja kantaa pois laboratoriosta.

Jos pelaajat kuhnailevat eivätkä selvitä tilannetta nopeasti, paikalle saapuu lisäjoukkoja. Kierroksella kymmenen paikalle saapuu sivulla 8 kuvattu tavallinen 10 hengen turvaryhmä. Tämän jälkeen joka viides kierros tuo mukanaan samanlaisen lisäjoukon.

Laboratorioon johtavilla käytävillä on automaattisia kuluntarkkailulaitteita. Nämä koostuvat liikkeentunnistimesta ja autolaserista. Turvamiesten päällikkö voi käynnistää laitteet aivoihinsa istutetulla mikroaaltolähtetimestä. Heti kun Charles de Brussac havaitsee viholliset, valvontalaitteet käynnistyvät. Tämän jälkeen laitteet ampuvat kaikkia käytävissä liikkuvia, joiden DNA-koodia ei ole rekisteröity Uniliverin keskustietokoneeseen (siis pelaajien joukkoa). Jos tiedemiehiä aletaan viedä ulos laboratoriosta, de Brussac määrää laitteet tuhlittamaan **kaikkia** käytävissä liikkuvia henkilöitä. Toimintakyvytön de Brussac ei voi käskää laitteita. Ne tottelevat tällöin viimeisintä käskyä.

Kulunvalvontalaitteen autolaserin ampumataito on 130 ja aloitekyky on 12. Laite ampuu omalla vuorollaan kerran kaikkia käytävissä olevia. Osumistodennäköisyyteen ei tehdä automaattitulesta tai kohteen vaihtamisesta aiheutuvia muutoksia. Autolaser voi ampua kymmenen laukausta kierroksessa, mutta se ampuu kierroksessa vain kerran kutakin kohdetta.

Kulunvalvontalaite on panssaroitu kevyttä haarniskaa vastaavalla suojalla. Kaikki läpäisevät osumat tuhoavat laitteen.

Muun kuin neula-aseen harhalaukaus laboratoriossa voi aiheuttaa ikäviä seurauksia. Jokaisella tällaisella harhalaukauksella on 30% todennäköisyys aiheuttaa *räjähdyskranaatin* räjähdystä vastaava posahdus.

4.4. Läpi harmaan kiven

Pelaajat:

Port Bergan hallintovyöhyke on uhattuna. Slummeissa pesivät mutanttilaumat ovat lisääntyneet rajusti ja pyrkivät nälänhädän ajamina etsimään ruokaa - mitä tahansa, mistä tahansa. Kuvernööri Hydrokefaloksen kaikki joukot ovat liikekannalla, mutta se ei tunnu riittävän. Kuvernööri on vedonnut molempiin suuryhtiöihin lisäjoukkojen saamiseksi. Työntantajanne Uniliver Oy on lähettänyt teidät poliisin ja sotilaiden avuksi. Tehtävänänne on puolustaa entiseltä yliopistoalueelta hallintokeskukseen johtavaa metrotunnelia mutantteja vastaan. "Varmuuden vuoksi" sanoo poliisiprefekti, "ei niitä ole sieltä ennen kyllä tullut, mutta kuka niistä tietää". Ilmeisesti hän ei halua kaltaistanne koplaa mukaansa tosi taisteluun.

Tuomari:

Nälkä Port Bergan slummeissa on yltynyt. Tuhannet mutantit liikehtivät levottomina ja pyrkivät hallintokeskuksen lihapatojen äärelle. Muuan joukkio on keksinyt sinne entiseltä yliopistoalueelta johtavan metrotunnelin. Tätä kautta ei ole aikaisemmin yritetty, joten poliisit eivät ehkä tajua vartioida sitä lainkaan...

Vastustajat:

Pelaajien joukkiota vastaan tulvii neljä kymmenen mutantin ryhmää. Kaikki mutantit ovat *alokkaita*. Aseina kaikilla on miekat. Kunkin ryhmän johtajalla on lisäksi *rynnäkkökivääri*. Joukkojen johtajien mutaatiot määritetään sivulla 9 olevan taulukon avulla. 36 rivimutantilla ei ole taisteluun vaikuttavia mutaatioita, mutta kaikki ovat sangen mieltäkääntävän näköisiä.

Ryhmät saapuvat alucelle kahden kierroksen välein. Ensimmäinen ryhmä saapuu ensimmäisellä kierroksella, toinen kolmannella, jne. Viimeisen ryhmän mukana paikalle saapuu mutanttiklaanin *grupoidi*, Sven Örnulfsson. Tällä hirviömäisellä oliolla on *kevyttä haarniskaa* vastaava crikoisen paksu ja suomuinen iho, *neljä kättä*, joista kahdessa heiluu *miekka* ja kahdessa *konepistooli*. Lisäksi olennolla on läpinäkyvä kallo, joka paljastaa turpeassa päässä hyllyvät irvokkaan limaiset aivolohkot.

Erikoissäännöt:

Harhalaukaukset ja räjähdykset voivat aiheuttaa kaikenlaisia arvaamattomia seurauksia, Neula-aseet ja savu- sekä kaasukranaatit eivät aiheuta sivuvaikutuksia. Mikäli käytetään muita aseita, käytä alla olevaa taulukkoa vaikutuksen selvittämiseksi. Vaikutukset ilmenevät joko räjähdysalueella tai ammuksen lentoradan päätepisteessä.

n100 Vaikutus**01-30 Ei vaikutusta.****31-50 Katosta romahtaa kiviä.**

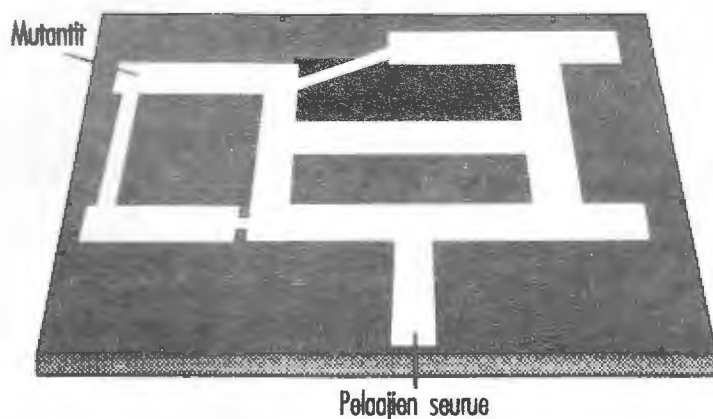
Jokainen 5 m säteellä olevaan henkilöön osuu n6 kiveä. Kivi vastaa pistoolin luotia läpäisytaulukossa. Läpäisevä kivi aiheuttaa *tajuttomuuden*.

51-70 Höyryputki halkeaa. Alueelle syntyy loppupelin ajaksi 3 m läpimittainen *savupilvi*.

71-85 Sähkölaite vaurioituu. Alueelle syntyy 3 m läpimittainen näkymätön ja tappava *myrkkyykaasupilvi*. Haihtuminen määritetään tavalliseen tapaan (n6:lla heitetty tulos 6 hälventää pilven).

86-95 Kiskojen varavoimanolähde käynnistyy hetkiseksi. Kiskojen anti-gravitaatiokenttä käynnistyy yllättävän reippaasti, kaikki tunnelissa olijat nousevat ilmaan ja lennähtävät kattoon. Voimanolähde sammuu välittömästi ja kaikki putoavat 5 metrin korkeudelta takaisin maahan (ks.sääntöjen s. 25).

96-00 Ohjausjärjestelmä virkoaa. Kaukaisella asemalla oleva pölyyntynyt ruuhkajuna lähtee äkisti liikkeelle. Juna saapuu tais-telupaikalle n6+2 kierroksen kuluttua ja murskaa kaikki *reaktioheittosaan* epäonnistuvat.



Pelitilanne 4.4.

4.5. Grand Massacre (monta pelaajaa)

Pelaajat:

Avaruusalus "U-219" on laskeutumassa Port Bergaan ase- ja ammuslastissa, kun siihen iskeytyy Port Bergan jatkuvien taisteluiden jonkun osapuolen ampuma ilmatorjuntaohjus. Räjähdyksessä vaurioitetaan aluksen hallintalaitteita - on tehtävä nopeasti pakkolasku. Räjähdyksenvaaran takia alusta ei päästetä mihinkään kaupungin avaruussatamista. Kapteeni tekee nopean päätöksen ja yrittää laskua tuhoutuneen yliopiston laajalle kampusauealle. Ryminää ja kirskunaa... ihme kyllä, alus on maassa yhtenä kappaleena.

Valtava aselasti kuin tarjottimella! Eikä virkavaltaa lähimaillakaan!

Tuomari:

Alus on rysähtänyt keskelle aukiota, joka on 300 x 300 metrin kokoinen. Aukiolla on erinäisiä romuläjiä.

Valitettavasti aluksen lasti on hieman erilainen kuin huhut kertovat. Itse asiassa lastiruuma on pullollaan steriilejä kumihansikkaita. Ruuman perällä häämöttää valtaisa säiliö, jonka sisällä on 15 miljoonaa litraa formaliniä.

Tämä pelitilanne on tarkoitettu käytettäväksi vasta, kun pelaajat tuntevat säännöt hyvin. Jokainen pelaaja kommentaa omaa joukkiotaan ja taistelee kaikkia muita vastaan.

Pelaajien tietämättä apajalle on tulossa muitakin joukkioita. Heitä noppaa jokaisen parillisen kierroksen alussa ja katso seuraavan sivun taulukosta, saapuuko paikalle lisää väkeä. Kukin ryhmä voi saapua paikalle vain kerran. Mikäli paikalle pitäisi tulla jo saapunut ryhmä, aukiolle ei saavu ketään.

Tässä pelitilanteessa ei ole erityissääntöjä, tämä on aivan tavallinen kahakka, kaikki kaikkia vastaan...

Paikalle ilmestyvät
n10 Ryhmä
 1-5 Poliisit
 6-8 ANK
 9-10 Salakuljettajat

Vastustajat:

Poliisit: Poliisiprefekti Krystzoff-Widenski ja kaksi viiden konstaapelin ryhmää. Prefekti on *sankari* (?) ja sonnustautunut ylipainoiselle ruhholleen mittatilaustyönä tehtyyn *voimahaarniskaan*. Haarniskaan on liitetty *raskas lentoreppu*, *voimahanska* ja *raskas laser*.

Konstaapeleilla on *gyropistoolit* ja *miekat*. Pistooliin on kaksi lipasta ammuksia. Haarniskana poliiseilla on *luodinkestävät liivit*, mutta ei kilpiä.

Krystzoff-Widenski: Sankari 150. 100. 23. (Muista haarniskan vaikutus aloitekykyyn -5). Erikoistaidot: *Johtajuustaito*, *teräshermot*, *lentoreppu-2*, *eloonjäämisvaisto* ja *tarkka-ammunta-3*.

Prefekti lentää pois alueelta, kun molemmat yksiköt ovat muuttuneet *epävarmoiksi*. Kun prefekti poistuu kentältä, kaikki muutkin poliisit pakenevat juosten paikalta.

ANK: Mikäli Berndt Schleuder on vielä hengissä (ks. luku 4.1), hän johtaa tätä iskujoukkoa. Muussa tapauksessa ryhmän johtaja on Helga von und zu Hochosterwitz. Vanhasta sivistysvasta polveutuva v.u.z. H. on vannoutunut rahaoligarkian vastustaja ja karaistunut taistelija. v.u.z. H:lla on *konepistooli* ja 10 lipasta dumdumluoteja sekä viisi lipasta panssariluoteja. Haarniska on täydellinen kevyt haarniska.

Muu ryhmä koostuu kuudesta ANK-sissistä. Näiden ominaisuudet ja varusteet määritetään sivun 9 taulukoilla.

v.u.z. Hochosterwitz on koulutustasoltaan *karski avaruusrosvo*. Arvot: 160. 104. 15. Erikoistaidot: *Asetaito-konepistooli-6*, *salaman-nopeat reaktiot-2*, *eloonjäämisvaisto*, *teräshermot*, *johtajuustaito*.

Salakuljettajat: Spurgenbergerin "perheen" kokoamaa kurkunleikkaajajoukkiota johtaa Adolf Spurgenberger. Hän on *kokenut veteraani*. Joukkiossa on kuusi muuta jäsentä, jotka ovat *tavallisia sotilaita*.

Adolfilla on täydellinen *verkkohaarniska*, *kevyt kypärä*, *kevyt liekkiin* ja *monotikari*. Liekittimeen on neljä polttoainesylinteriä.

Joukkion muilla jäsenillä on *luodinkestävät liivit*, *gyrokiväärin* ja kaksi lipasta ammuksia niihin. Lähitaisteluun on varauduttua ottamalla matkaan miekat.

Adolf Spurgenberger: 190. 80. 13. Erikoistaidot: *Johtajuustaito*, *alamailma*.

MUISTIINPANOJA

Tutustu myös muihin Dada-pelien tuotteisiin!

Kaikki Dada-pelien julkaisemat seikkailut on sijoitettu Stormark-nimiseen valtakuntaan.

Stormark on pohjoinen kuningaskunta. Karuilla vuorilla asuu salaperäisiä kääpiöheimoja, pelättyjä peikkoja ja vieläkin oudompia olentoja. Metsien siimeksissä vaeltaa tarunomaisia haltioita, pimeillä soilla horjuu epäkuolleita ja kirottuja sieluja.

Mutta uuden maailman valtiasta on ihminen - raaka ja sisukas valloittaja.

Valtakuntaa hallitsee ankarien aatelisten ja pappien pakkovalta. Luke-mattomat riitapukarit repivät Stormarkia: kuningas ja herttuat, inkvisitio ja paraskismaatikot, jargit ja varmit. Seikkailijat joutuvat luovimaan vaarallisilla vesillä yrittäessään selviytyä Stormarkin juonien merellä.

Stormarkissa yhdistyy keskiaika fantasiamaailmaan. Taru ja todellisuus kohtaavat.

Granag - Ikuinen Voima

Granag - Ikuinen Voima on parhaisiin roolipeleihin sopiva seikkailu- ja maailmapakkaus. AD&D, D&D, RQ.

Granag on erinomainen johdatusseikkailu Stormarkin maailman salaisuuksiin. Aluksi vähäpätöiseltä tuntuva tehtävä muuttuu kamppailuksi mystisten muinaisvoimien keskellä.

Tämä arvostelijoiden ja veteraanipelilinjohdajien kiittämä seikkailu sisältää 48-sivuisen seikkailun ja 16-sivuisen liitteen Stormarkin maailmasta. Kaikki seikkailijoiden elämään vaikuttava tuodaan esiin: tavat ja uskomukset, maantiede, ilmasto, kalenteri jne.

Granag: "Suosittelen lämpimästi!"
-JJJK/MikroBitti 2/89
"Erinomaisesti laadittu..."
-Spin 4/88
"Laadukas seikkailu." -
Nordic/MikroBitti 2/89

Kilpailuseikkailu Velhon Vanki

Ensimmäinen suomenkielinen roolipelikilpailu.

Kilpailuseikkailu antaa sinulle viimeinkin mahdollisuuden määrittää pelaajien taidot. Jokainen pelaaja joutuu suoriutumaan samoista tehtävistä kykyjensä mukaan. Tarkka pistejärjestelmä ei jätä sijaa kinastelulle.

Kilpailuseikkailun mukana tulee täydellinen selostus Schwitterburgin kylästä!

Kuninkaan kaupunki

Kuninkaan kaupunki, Dada-pelin suosittu myyntimenestys, on kokonainen fantasiakaupunki. Sitä käytetään suosituimmissa fantasiaroolipeleissä - AD&D, D&D, RQ.

Jokainen maailma tarvitsee kaupunkia. Missäpä muualla seikkailijat valmistautuvat retkilleen, myyvät saalistaan ja kouluttavat itseään. Kuninkaan kaupunki on:

- 36-sivuinen kirja kaupungin asukkaista, elämästä, tavoista ja vaaroista
- Suuri kartta koko kaupungista - Jokainen talo, katu ja kuja on merkitty!
- Mukana valmiita kaupunkiseikkailuja: viemäreiden arvoitus, kapakkatappelu, jne.
- Säännöt oikeudenkäyntejä varten.
- Uusi hahmoluokka AD&D:lle ja D&D:lle - Inkvisition armoton tuomari voi nyt jakaa oikeutta myös sinun peleissasi.

Kuninkaan kaupunki jatkaa Granagin aloittamaa Stormark - sarjaa. Sitä voi käyttää myös yksinään tai yhdistettyinä muihin maailmoihin.



LAADUN TAE DADA-PELIT ÄLÄ TYYDY JÄLJITELMIIN

