



Roolipeli

Rock n roll satu

Rock- musiikkisatu:

Kun ilta pimenee, tähdet hehkuvat ja musiikki soi, ihmiset saapuvat juhlimaan kaduille ja jokainen tuntee itsensä nuoreksi ja villiksi. Kappaleessa lauletaan tästä jännittävästä, jokapäiväisen rutiinin rikkovasta elämästä. Kappale alkaa kitaraintrosta ja siirtyy sitten hitaaseen, mukaansatempaavaan rytmiin, Ja lopulta kertosaie, joka vangitsee kaupungin todellisen tunnelman:

Satu:

Rock 'n'Roll Dreams, and it was like a night. It's a life, we lied by its back, Beautiful, beautiful fairytale - the fates we chose and the world we won down, all that I can recall.

Tarinan päähenkilöt, örkikiklaani, joilla on omat tavoitteensa, kokoontuvat kaupunkiin, ja huomaavat sitten, että kaupungissa on myös saastuneita alueita, jotka on siivottava. Kappaleen sanoma on ajatus siitä, ettei koskaan tule luopua unelmistaan ja että on rohkeutta tehdä vaikeitakin asioita.

Tarvitset:

N6-noppia, kynän, paperia ja mielikuvitusta.

Hahmon luoti

Ensiksi heitetään n6-noppaa ja katsotaan, mikä ase tulee hahmolle:

- 1: pistooli
- 2: konepistooli
- 3: haulikko
- 4: rynnäkkökivääri
- 5: sinko
- 6: ohjus

Toiseksi heitetään kahta n6-noppaa ja lasketaan tulos yhteen. Näin saadaan panosten määrä.

Haaste

Kun törmätään haasteeseen, niin heitetään kahta n6-noppaa ja yritetään saada 5 tai yli, niin haaste onnistui.

Esim. jos pelinjohtaja laittaa haasteeksi 7, heitetään kahta n6-noppaa ja saadaan tulokseksi 8, niin haaste onnistuu.

Haasteen määrittäminen

Helppo: 5 tai yli

Keskivaikea: 7 tai yli

Vaikea: 9 tai yli

Täysosuma: 11 tai yli

Liisa

Liisa on kaiken nähnyt Solo, joka on erikoistunut kidnappauksien selvittämiseen. Liisa on kokenut kidnappausten tutkija, joka käyttää taitojaan ratkaistakseen tapaukset tehokkaasti. Hän on omistautunut työlleen ja pyrkii aina löytämään totuuden riippumatta olosuhteista. Hän ei pelkää kohdata vaikeita tilanteita tai työskennellä haastavien henkilöiden kanssa, sillä hän on oppinut, että sinnikkyys ja päättäväisyys ovat ratkaisevia tekijöitä rikosten ratkaisemisessa. Rock'n'roll-satu on kertomus Liisasta, joka on juuri muuttanut uuteen kaupunkiin. Hän tapaa joukon uusia ystäviä, jotka rakastavat rockmusiikkia ja järjestävät bileet joka ilta. Liisa tuntee itsensä ulkopuoliseksi, koska hän ei ymmärrä kieltä, jota muut puhuvat, mutta

hän päättää liittyä mukaan ja oppia lisää tästä jännittävästä elämäntyylistä. Seikkailun aikana he kohtaavat erilaisia haasteita ja esteitä, mutta he selviävät niistä yhdessä ystäviensä avulla ja löytävät samalla oman paikkansa maailmassa. Liisan kokemus ja asiantuntemus rikostutkinnassa tekevät hänestä arvokkaan liittolaisen tarinan roistojen, kuten kidnappajien, kukistamisessa. Lisäksi hänen intohionsa musiikkia kohtaan tuo tarinaan ainutlaatuisen näkökulman ja tekee hänestä kiehtovan päähenkilön.



Anne

Päähenkilö asuu suurkaupungissa, nimeltä Big City, ja työskentelee yrityksessä, joka käsittelee saastuneita alueita. Hän on erikoistunut kidnappausten tutkimiseen, ja hänen työnsä on haastavaa, mutta hän nauttii siitä. Hän on myös omistautunut työlleen ja pyrkii aina löytämään totuuden olosuhteista riippumatta.

Anne on omistautunut

päättäväinen ratkaisemaan tapaukset olosuhteista riippumatta.

Anne on hakkeri, joka on erikoistunut rahanpesuun ja joka on omistautunut työlleen ja on sitoutunut etsimään totuutta olosuhteista huolimatta. Anne on päättäväinen ja sinnikäs henkilö, joka ei pelkää kohdata vaikeita tilanteita eikä epäröi työskennellä haastavien henkilöiden kanssa.



Diiva

Diiva on salaperäinen henkilö, joka asuu kuvitteellisessa kaupungissa. Hän pukeutuu usein naamioon ja rokkaa rock'n'roll-bändissä. Hän on tunnettu karismastaan ja viettelevästä tyylistään, ja hän käyttää taitojaan houkuttellakseen miehiä puoleensa. Diiva on kuitenkin muutakin kuin pelkkä rocktähti. Hänelä on synkkä salaisuus, joka liittyy huumeisiin ja laittomaan toimintaan, ja hän on vaarassa joutua vankilaan.

Hänen bändinsä jäsenet ovat huolissaan hänestä ja yrittävät suojella häntä. Diiva ei anna haastatteluja, koska hän haluaa pitää yksityiselämänsä yksityisenä. Hän esiintyy aina naamio päällään, jotta hän voi välttää tunnistamisen ja piiloutua

yleisöltä. Diivan viimeinen on hänen debyyttisinglensä, ja se on ollut suosittu hitti radiossa. Hän on kuitenkin alkanut saada mainetta vaarallisesta elämäntyylistään ja on vaarassa menettää kaiken. Diivan ystävät ovat huolissaan, mutta he tietävät, että hän ei halua paljastaa salaisuuksiaan ja että hän on liian vahva joutuakseen vaikeuksiin. He toivovat, että he voivat jotenkin auttaa häntä välttämään mahdolliset seuraukset.



Max

Max on manageri, jolla on yksi tähti, joka on kaikki kaikessa Maxin elämässä. Big Cityn suurin Diiva on kadonnut jonnekin Max etsii epätoivoisesti jotakin etsimään Diivaa.

Maxilla on yksi tähti elämässään, Big Cityn suurin diiva, Diiva, joka on kadonnut. Max yrittää kaikin keinoin

löytää Diivan, jotta hän saisi takaisin kaiken sen, mitä hän on menettänyt tähden myötä. Hän käyttää kaikkia mahdollisia keinoja löytääkseen Diivan ja saadakseen hänet takaisin.



Pormestari

Pormestari on henkilöahamo, jolla on paljon valtaa kaupungissa. Hän voi vaikuttaa kaupungin asioihin monella tapaa. Esimerkiksi hän voi päättää ketkä saavat

rakentaa kaupunkiin pilvenpiirtäjiä ja minne ne rakennetaan. Lisäksi pormestarilla on vaikutusvaltaa siihen miten saastuneita alueita puhdistetaan kaupungista.



Örkit

Örkit rock'n'roll-sadussa ovat kuin mikä tahansa muukin bändi. He haluavat menestyä ja tehdä rahaa. He haluavat olla kuuluisia ja rikkaita. He haluavat olla rocktähtiä. He haluavat olla rocklegendoja.

Örkeillä on oma kielensä, jota he puhuvat keskenään. He käyttävät myös omaa valuuttaansa, joka on nimeltään örkinkulta. Örkit ja ihmiset elävät rinnakkain samassa kaupungissa.



Poliisi

Poliisilla Big Cityssä ainoa mahdollisuus saada rikolliset kiinni on:

- 1) seurata rahaliikennettä,
- 2) soluttautua jengien joukkoon,
- 3) seurata johtolankoja,
- 4) ottaa yhteyttä muihin kaupunkeihin.

Rikollinen toiminta tapahtuu yleensä öiseen aikaan tai silloin, kun kukaan muu ihminen (paitsi poliisi) eivät näe

sitä tapahtuvan. Poliisi seuraa aina kaikkia epäiltyjä henkilöitä 24/7/365 kunnes heidät saadaan joko pidätettyä, ja vangittua vankilaan odottamaan oikeudenkäyntiä. Rikollisten pidätykset tapahtuvat usein yöllä, jolloin muut kansalaiset nukkuvat eivätkä huomaa mitään erikoista tapahtuneen.

Poliisin työ vaatii paljon kärsivällisyyttä, sillä joskus heidän täytyy odottaa kuukausia ennen rikoksen ratkaisemista.



Juoni

Ensiksi pitää neuvotella lunnasta ja löytää Örkkien maja rahavirtoja seuraamalla. Jos pelaajat pääsevät majalle, niin he löytävät Diivan kuolleen. Seuraavaksi ohjus osuu majaan. Sitten alkaa takaaajo ja syyllisen etsiminen.

Pelinjohtaja heittää n6-noppaa valitakseen syyllisen:

1: Max

2: Itse DIIVA

3: Poliisi

4: Fani

5: Örkit

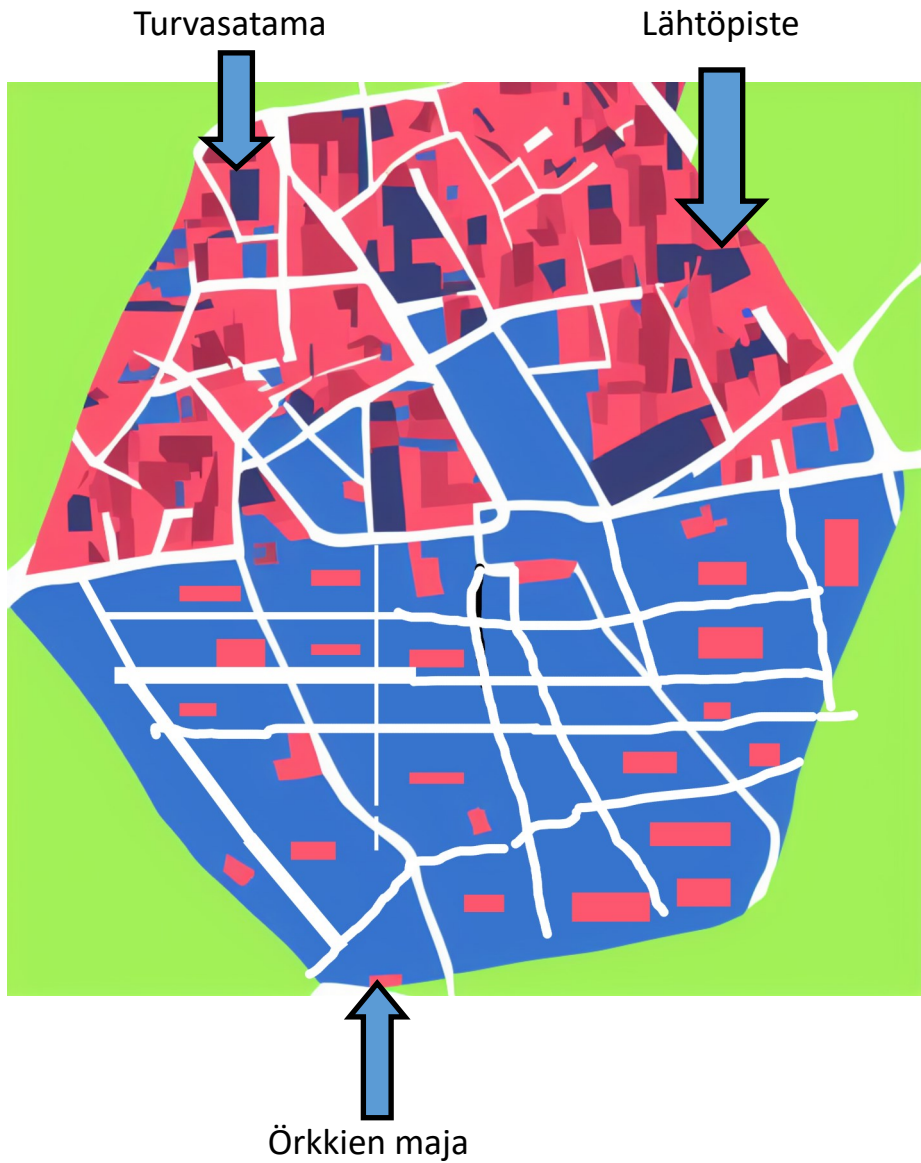
6: Pormestari .

Örkkien maja



Diivan ruumis on ensimmäisessä kerroksessa ohjus ammu-
taan ylimpään kerrokseen. Kohta kuuluu poliisi auton si-
reeni ja pako voi alkaa. Katso seuraava sivu.

Peli alkaa lähtöpisteestä. Ensin pitää löytää örkkien maja, sitten selvittää räjähdyksestä, sitten paeta turvasatamaan.



Hahmolomake

Ase: 1pistooli 2konepistooli

3haulikko 4rynnäkkökivääri 5sisko
6ohjus

Toiminta:

N6 2kertaa

Panokset:

N6 2kertaa

Tervetuloa synkkään
tulevaisuuteen BIG
CITY -kaupunkiin,
jossa soi
ROCK'N'ROLL yöttä-
päivää ja henki on
halpaa.

Hyvän
mielen
pelit ry

Niemikoti Yhdessä
Haagan toimintatalo