



HIIDENKIRNU

V

KÄSIKIRJA



RISTINHEIMO

PRINSSI ANUND
& PIISPA OSMUND



Anundin pahoja tappioita kärsinyt sotajoukko on edennyt rannikolta kohti Kalantin eli Kalevan kylää. Jouduttuaan myrkytyksen uhriksi Anund on kuitenkin sairas ja piispa Osmund on ottanut joukon komentoonsa. Kylää suojaava linnoitus on vihollisen miehittävä, joten ruotsalaiset ovat perustaneet tukikohdan lähetyville.



HIIDENVÄKI

KUNINGAS KURKI
& PÄÄLLIKÖ LOUNA

Menettyään myös sotureita taistelussa Anundin sotajoukkoa vastaan, Kainuun kuningas Kurki on myrkyttänyt ruotsalaisten juomaveden ja määrännyt soturinsa suojautumaan Kalevan kylän linnoitukseen. Kylä on tyhjentynyt asukkaista, sillä ne jotka eivät ole jo liittyneet Kurjen sotajoukkoon, ovat paenneet piilopirteilleen.

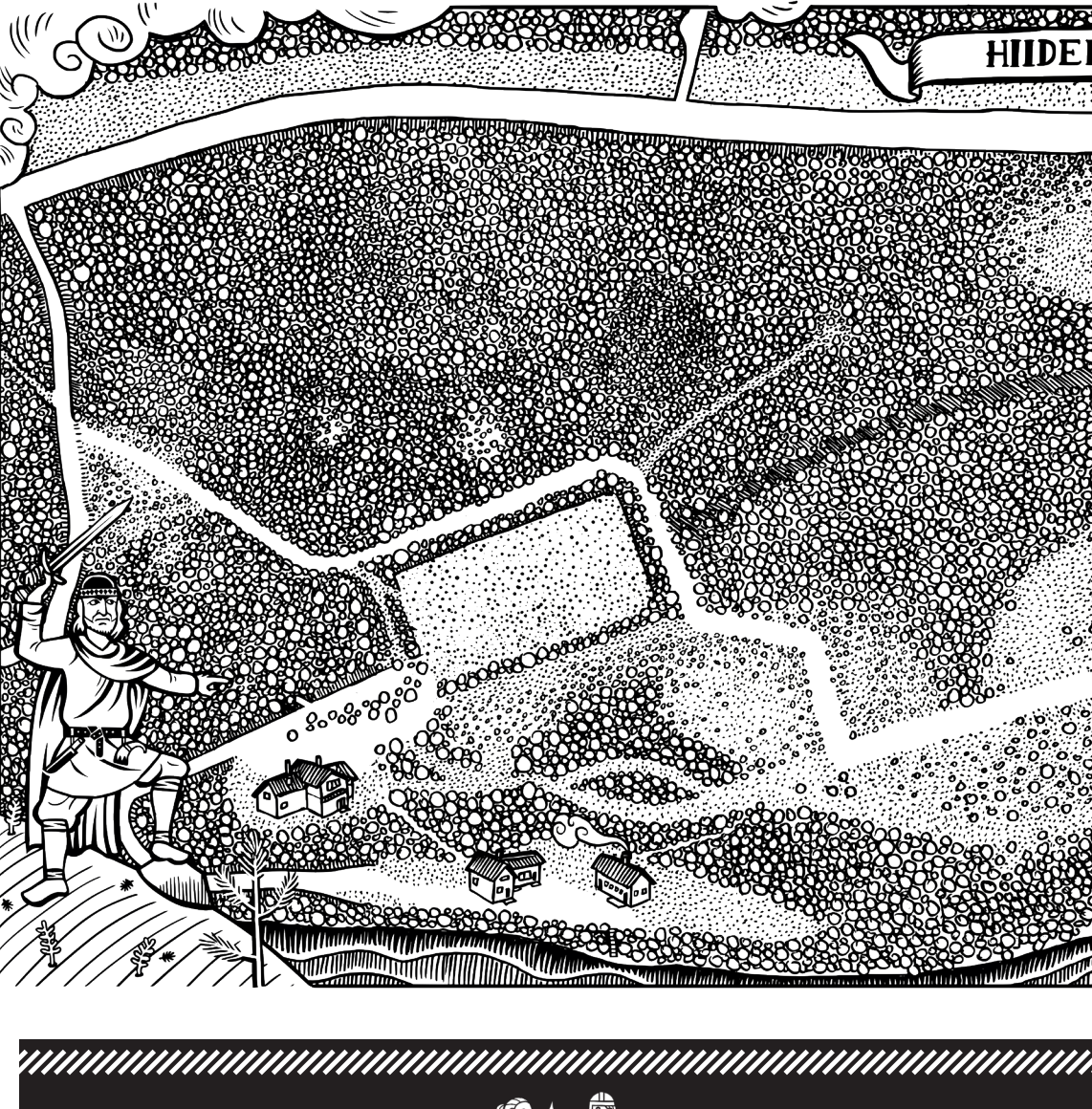
PALKKASOTURIT

PÄÄLLIKÖ VUOLLO



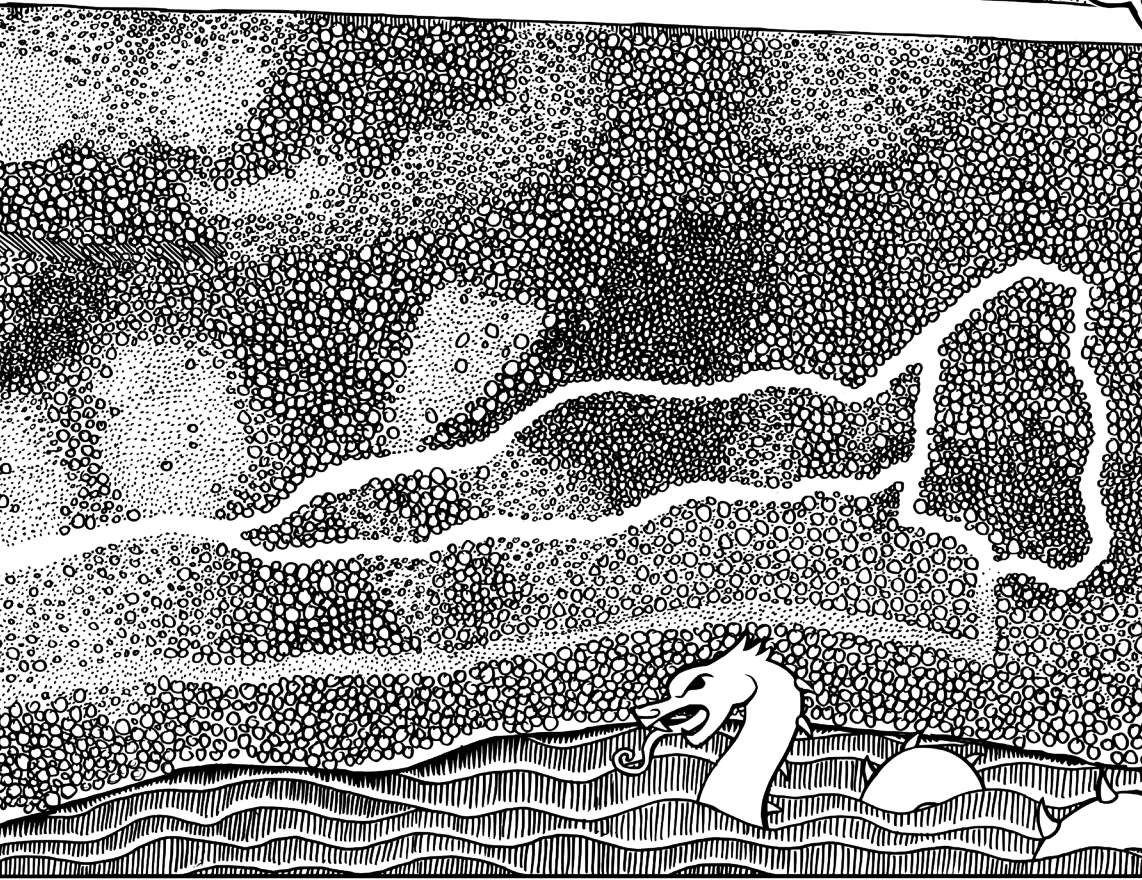
Gotlannista eli Vuojolasta saapunut kauppiaiden ja palkkasoturien retkikunta on ollut vierailemassa Kalevan kylässä. Vaarasta huolimatta he ovat jääneet paikalle rikastumisen toivossa. Osa heistä onkin jo värvätynyt ruotsalaisten puolelle piispa Osmundin avokätisen tarjouksen jälkeen. Heitä johtaa kokenut ja varakas kauppias, päällikkö Vuollo.







ANKIRNU



TAISTELEMISEN PERUSSÄÄNNÖT

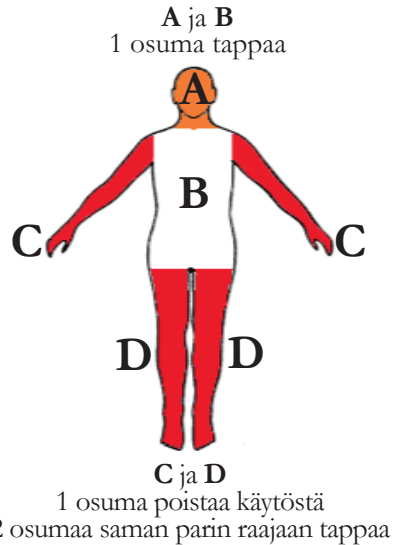
Boffauksen valtakunnalliset Taistelussäännöt osaamalla pääset pitkälle! Loput voit oppia tapahtumassa muita seuraamalla.

Kaikki säännöt, joihin viittaamme, löydät osoitteesta sotahuuto.fi/saannot



BOFFAUKSEN OSUMASÄÄNNÖT

1. Kuolema seuraa yhdestä osumasta päähän tai keskivartaloon, tai kahdesta käsiin tai jalkoihin tulleesta osumasta.
2. Osuma raajaan poistaa sen käytöstä. Voit menettää yhden jalan ja käden ja jatkaa peliä.
3. Panssarilla suojattu osumakohta kestää yhden panssariin osuvan lisäosuman.
4. Laske itseesi kohdistuvat osumat rehellisesti. On kohteliasta ilmoittaa hyökkääjälle osumat ja panssariosumat.
5. Herätessäsi henkiin saat menetetty osuma- ja panssaripisteet takaisin.



Hiidenkirnussa valtakunnallisiin Taistelussääntöihin tehdään muutama poikkeus:

1. Projektiileja saa kerätä ja käyttää uudelleen taistelun aikana.
2. Projektiileja voi jakaa taistelijoiden kesken milloin vain.
3. Kuolleen projektileijän kerätyksen on käytettävä oranssia huomioliinaa eli "raatoliinaa", jonka saa tarvittaessa järjestäjiltä.

SALLITUT VÄLINEET

Kaikki välineet tarkastetaan ennen taistelua. Kysy ennakkotarkastamisen mahdollisuudesta paikkakunnallasi, tai tarkastuta välineesi Hiidenkirnussa.

Valtakunnallisia rakennesääntöjä noudattavat välineet ovat varmuudella sallittuja.

Jos epäilet välineesi soveltuvuutta, ota yhteyttä alueesi tarkastajiin tai tapahtuman järjestäjiin!

SOTAHUUTAJILLE

Noudatamme soveltuvien osin monelle jo tuttuja Sotahuudon tapahtumasääntöjä. Niistä pätevät kohdat, joita Hiidenkirkun säännöissä ei erikseen kuvata tai mainita poikkeuksina.

Hiidenkirkun poikkeukset Sotahuudon tapahtumasääntöihin ovat tiivistettynä:

1. Hiidenkirkun armeija- ja ryhmäpisteitys poikkeavat Sotahuudosta merkittävästi.
2. Ryhmällä ei ole minimikokoa.
3. Lippuliitot eivät ole mahdollisia.
4. Sotahuudon tapahtumasääntöjen Skenaariot-osiota ei sovelleta Hiidenkirkunsa.
5. Henkiin herääminen eli respawn tai respaaminen on käytössä jatkuvasti.
6. Haavaliinon määrät poikkeavat Sotahuudon säännöistä.
7. Sotakoneisiin ei vaadita kahden hengen miehistöä.
8. Sotakoneet eivät tuhoudu, ja niiden käyttäjät voivat taistella kuten muutkin.
9. Tapahtuman tarjoamat sotakoneet ovat kaikkien käytettävissä.

SOPIMATON TOIMINTA

Boffauksessa on riski loukkaantua. Hiidenkirkunsa se on tavallista hieman korkeampi mm. linnassa taistellessa.

Tämän vuoksi edellytämme kaikilta erityisen hyvää käytöstä sekä oman ja toisten turvallisuuden huomiointia. Kehenkään ei saa kohdistaa minkäänlaista väkivaltaa tai häirintää. Taisteluissa kontakti saa tapahtua ainoastaan sääntöjen sallimilla tavoilla.

Sopimattomaan toimintaan puututaan välittömästi. Tarvittaessa keskeytämme taistelun. Jos selkeää tahallisuutta osoittaen laiminlyöt yllä kuvatut velvollisuutesi, valmistaudu nopeaan rangaistukseen, josta on turha valittaa.

1. Ensimmäisestä rikkeestä annetaan varoitus, jos se ei ole vakava.
2. Seuraavasta rikkomuksesta seuraa yhden Näytöksen mittainen jäähy (2-3 h taistelua).
3. Jäähy annetaan välittömästi ilman varoitusta, jos rike on vakava.
4. Toistuvista rikkeistä osallistuja poistetaan tapahtumasta. Erityisen vakavasta rikkeestä osallistuja voidaan poistaa välittömästi ilman varoituksia tai jäähyjä.

Jos sinuun kohdistuu sopimatonta toimintaa, ilmoita siitä järjestäjille!

Häirintäyhdyshenkilön yhteystiedot löydät hieman ennen tapahtumaa lähetettävästä sähköpostitiedotteesta.

KUOLEMINEN JA TOIMINTA KUOLLEENA



Kuollessasi sano kuuluvasti "Kuolin!".

Näytä kuolleelta, eli lopeta taistelu, nosta ase pään yläpuolelle terä maata kohti, tai nosta käsi pystyyn, ja poistu taistelun keskeltä. Tämä riittää, jos pääset respaamaan nopeasti.

Yli minuutin kuolleena ollessasi käytä Raatoliinaa. Se on kirkkaan oranssi kangassuikale, jonka saat järjestäjiltä.

Sido Raatoliina pään ympärille tai pidä se kädessä pään yläpuolella. Kannattaa tehdä siihen valmis lenkki, joka on nopea pujottaa päähän.

Elävänä Raatoliina ei saa näkyä. Säilytä se esim. taskussa. Jos Raatoliinasi näkyy, olet kuollut, etkä voi taistella!

Projektiilien kerääminen, puhdistaminen ja muunlainen varusteiden säätäminen on sallittua elävänä ja kuolleena.

Raatoliinaa on käytettävä projektiileja kuolleena kerättyessä!



Älä siirry kuolleena Linnan ulkopuolelta sen sisälle. Linnasta voi poistua kuolleena Kuolleiden ovesta (ks. sivu 17).

Pysyttele kuolleena poissa taistelusta. Jos et ehdi liikkua pois tieltä, odota polviasennossa kunnes tilanne on ohi.

Kuolleena ei saa vaikuttaa peliin. Kiellettyä on esimerkiksi kulkea kuolleena tekemässä vihollisesta havaintoja joita ei voisi elävänä tehdä, sekä taisteluun liittyvistä asioista puhuminen eläville. Maallisen ja manalan rajoja kunnioittamaton toiminta tietää vaikeuksia tuonpuoleiseen liittyvien pelimekaniikkojen ja hahmojen kanssa.

HAAVOITTUMINEN JA HAAVALIINAT

Haavaliina on valkoinen kangassuikale, jonka sitominen haavoittuneeseen raajaan parantaa sen. Sidoksen purkautuminen tai osuma parannettuun raajaan haavoittaa raajan uudelleen. Kerran sidottua raaja ei voi sitoa uudelleen.

Pelaajat ja pelihahmot voivat kantaa Haavaliinoja ja sitoa raajoja itseltään ja muilta. Haavoittunutta kättä ei saa käyttää Haavaliinan sitomiseen, kuten ei mihinkään muuhunkaan.



Sidotut Haavaliinat voi poistaa respatessa ja käyttää uudelleen. On Osapuolen oma asia sopia, miten Haavaliinat jaetaan taistelijoille.

Osapuolilla on järjestäjien antama määrä Haavaliinoja tapahtuman alussa. Niitä voi hankkia lisää Hopealla.



PROJEKTIILIT

Projektiilit, eli nuolet, heittokeihäät ja sotakoneiden ammuksot ovat pelissä koko ajan. Niitä ei tarvitse palauttaa peliin respaamisen kautta.

Tarkista ja tarvittaessa puhdistu jokainen projektiili ennen käyttöä. Älä käytä rikkinäisiä projektiileja!

Projektiileja saa kerätä ja jakaa elävänä ja kuolleena. Käytä niitä kuolleena kerätessäsi Raatoliinaa. Vain Osapuolen omia ja tapahtuman yhteisiä projektiileja saa kerätä omaan käyttöön. Sopikaa taistelijoiden kesken, mihin viette kerätyt projektiilit ja miten jaatte ne.

Vain henkilökohtaisia ja tapahtuman yhteisiä projektiileja saa käyttää ilman erillistä sopimusta. Oman Osapuolen muiden taistelijoiden projektiileja voi käyttää, jos omistajien kanssa niin sovitaan, ja vain jos nuolten pituus on kaikille aiotuille käyttäjille sopiva niin, että se ei riko #25 paunarajoitusta. Sotakoneen ammuksia saa käyttää vain siinä koneessa, jolle ne on tehty.

Projektiilit merkitään varteen teipattavalla oman Osapuolen värisellä teipillä. Merkitse omat projektiilisi niin, että tunnistat ne varmasti!



HOLD JA PELIN KESKEYTYS



Jos joudut tai havaitset jonkun joutuvan vakavaan vaaraan, huuda HOLD!

Kuullesasi HOLD-huudon, toista se, keskeytä taistelu ja mene polvelle. Peli jatkuu järjestäjien merkistä kun tilanne on selvitetty.

HOLD-huutoa ei saa käyttää pelin keskeyttämiseen ilman aitoa syytä.

Hiidenkirkon pelialue on laaja, joten huudolla pelin keskeyttäminen saattaa jäädä paikalliseksi ilman että sitä havaitsevat kaikki. Järjestäjät voivat käyttää megafonia ja radiopuhelimia HOLD-huudon toistamiseen.

Jos saavut keskeytetyn näköiseen tilanteeseen muualta, varmista muilta, onko kyseessä keskeytetty tilanne. Tarcoitus on saada keskeytys leviämään koko pelialueelle, joten jatka HOLD-huutoa tulosuuntaasi, jotta siellä päin mahdollisesti vielä toimintaa jatkavat pelaajat saavat keskeyttämisestä tiedon.

Keskeytyshuutoa on suotavaa toistaa, kun havaitsee keskeytetyn tilanteen suuntaan kauempaa saapuvia pelaajia.

PISTEYTYYS

OSAPUOLET

Hiidenkirkon voitosta kilpailee kaksi Osapuolta: **Ristinheimo** ja **Hiidenväki**. Se voittaa, joka kerää enemmän Pisteitä. Niitä jaetaan sen mukaan, miten Osapuolet menestyvät **Tavoitteissaan** taisteluiden aikana.

Ristinheimon väri on **sininen**, ja Hiidenväen **punainen**. Taistelijat käyttävät oman Osapuolen väristä tunnusnauhaa, jonka saa järjestäjiltä.

Mukana on myös kolmas Palkkasoturien **keltainen** osapuoli. Se ei taistele koko tapahtuman voitosta, mutta takuulla vaikuttaa lopputulokseen.

RYHMÄT

Osapuolet koostuvat Ryhmistä, joko taistelijoiden itse muodostamista, tai sellaisista, jotka järjestäjät muodostavat yksilöinä ilmoittautuneista taistelijoista.

Ryhmät äänestävät toistensa keskuudesta omien ja vihollisen parhaiten suorittaneen Ryhmän aina taisteluiden välisillä tauoilla.

Ryhmä ei saa äänestää itseään.

Valinnaisesti Ryhmät voivat antaa kirjallista palautetta toisilleen. Mahdollisista rikkomuksista voi myös ilmoittaa kirjallisesti. Järjestäjät moderoivat kirjalliset palautteet ennen niiden välittämistä eteenpäin.

Yksi Ryhmä voittaa vertaisäänestyksen perusteella koko Hiidenkirkon.



PISTEIDEN KERÄÄMINEN

Pisteitä saa jokaisessa Näytöksessä näistä asioista:

TAVOITTEISTA

Tavoitteiden suorittaminen on tärkein asia, joita Osapuolet tekevät saadakseen Pisteitä. **Pää tavoitteista** niitä saa eniten. Lisäksi on **Sivutavoitteita**, joiden määrä vaihtelee Näytöksestä toiseen, ja joista saa vähemmän Pisteitä. Kaikkien Sivutavoitteiden suorittaminen voi kuitenkin tuottaa Näytöksestä yhteensä enemmänkin Pisteitä kuin sen Pää tavoite.

Tavoitteiden osittaisestakin suorittamisesta voi saada Pisteitä. Kummallakin Osapuolella on tasapuolinen mahdollisuus saada yhtä paljon Pisteitä koko tapahtumassa yhtä haastavista tavoitteista.

TAPOISTA

Jokainen kuolema merkitään muistiin, ja vihollinen tienaa niillä Pisteitä, sekä Sotasaaliina Hopeaa. Älä siis kuole aivan turhaan, vaikka pääsetkin nopeasti respaamalla takaisin peliin!

LIPPUPISTEIDEN HALLINNASTA

Osapuoli saa pisteitä Näytöksen päättyessä jokaisesta Lippupisteestä, jossa on sille kuuluva Ryhmälippu.

LINNAN HALLINNASTA

Se Osapuoli, jonka Sotalippu on Linnan lipputelineessä Näytöksen lopussa, saa Pisteitä.

TAISTELUIDEN ETENEMINEN



NÄYTÖKSET

Hiidenkirnu taistellaan noin 2-3 tuntia pitkissä Näytöksissä, joissa on jatkuva respaaminen ja useita yhtäaikaisia pisteytettäviä Tavoitteita.

Koko aikaa ei taistella täysillä, vaan toistuva taktikointi, vetäytyminen ja hyökkääminen rytmittävät peliä. Voima keskitetään oikeaan aikaan sinne missä sillä on merkitystä.

Yhtäjaksoinen taistelu kestää esim. aamiaiselta lounaalle. Sekä elävänä että kuolleen voi kerätä ammuksia, täyttää juoma-astiaa, syödä välipalaa tai vastata luonnon kutsuun.

Näytös alkaa ja loppuu sovitulla kellonlyömällä. Jäljellä olevaa aikaa kuulutetaan tasaisin väliajoin. Näytös loppuu kuulutukseen.

Ennen Näytöstä pelihahmot esittävät lyhyen näytelmän, jossa tapahtuman tarina etenee. Sen jälkeen käydään yhteisesti läpi Näytöksen päälinjat.



TINKAUS

Kesäteatterin ja yhteisen infon jälkeen Osapuolet siirtyvät omiin Tukikohtiinsa "tinkaamaan".

Tinkauksessa pelihahmot tarkentavat taistelijoille, mitä viholliselta suunnilleen on odotettavissa, ja mitkä Osapuolen omat Tavoitteet ovat. Tässä voidaan myös selventää yhteisesti kerrottuja asioita tarpeen mukaan.

Seuraavaksi pelaajat miettivät, miten Näytöstä aletaan pelata. Tässä auttavat Tavoitteista jaettavat lunttilaput ja Tukikohdan karttapöytä.

Tinkaus loppuu Tukikohdissa yhtä aikaa, ja taistelu alkaa.

Tarvittaessa järjestäjät tasapainottavat peliä ennalta suunnitelluin keinoin. Tästä ilmoitetaan Näytösten alkuinfoissa tai Tinkausten aikana.

TAVOITTEET

Osapuolet saavat Pisteitä suorittamalla Tavoitteita. Näytöksessä on aina yksi **Päätavoite** ja useampia **Sivutavoitteita**.

Jotkut Tavoitteet voivat olla suoritettavissa koko tapahtuman ajan paljastumisestaan lähtien.

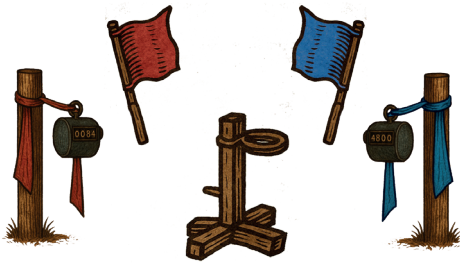
Hiidenkirnun henkeen ja draaman kaareen kuuluu, että pelin tapahtumat eivät koko ajan vaikuta olevan symmetrisiä ja tasapainossa. Vaikka hetkittäin meno saattaa tuntua epäreilulta, kokonaisuus on mietitty tasapainoiseksi ja kummallekin osapuolelle yhtä haastavaksi.

PELIMEKANIIKAT

Hiidenkirnu on tunteja yhtämittäisesti jatkuvan taistelun hiekkalaatikko, joka mahdollistaa monenlaisia manööverejä ja sankaritekoja. Siihen liittyy monia pelimekaniikkoja, joita saat hyödyntää parhaaksi katsomallasi tavalla. Kaikkia niitä ei tarvitse tuntea, mutta mitä enemmän tiedät, sitä enemmän saat tapahtumasta irti.

Kaikkea ei tarvitse omaksua alusta lähtien. Osa pelimekaniikoista avautuu Näytöksittäin. Ne käydään lyhyesti läpi yhteisesti, ja niistä jaetaan Tukikohdissa lunttilaput, joista niitä voi kerrata.

Joka vuosi kokeillaan jotain uutta. Nämä pelimekaniikat kerrotaan vasta tapahtumassa. Niistäkin on lunttilaput.



LIPPUPISTEET

Laajalta pelialueelta löytyy taktisista paikoista **Lippupisteitä**. Kun Lippupisteessä on oman Osapuolen Ryhmälippu, pisteessä voi herätä kuolleista.

Vihollisen Ryhmälipun poistaminen telineestä on ainoa tilanne, jossa sitä saa siirtää.

HENKIIN HERÄÄMINEN

Kuoltuasi voit palata peliin heräämällä henkiin eli ”respaamalla” oman Osapuolesi Ryhmälipulla merkityllä Lippupisteellä tai Verenseisauttajan auttamana (sivu 18).

Tukikohdassa respataan tasaisin väliajoin toistuvissa pulsseissa, eikä siihen tarvita lippuja.

Tukikohdissa, Lippupisteissä ja Verenseisauttajan välineissä on ”klikkerit”, joihin jokainen respawn merkataan muistiin painamalla liipaisinta. Oman puolen laskurin tuntee sen kiinnityksen väristä.

Jokainen pelaaja klikkaa laskureihin vain omat respawninsa. Toisen Osapuolen laskureihin koskeminen on ehdottomasti kielletty.

Välittömästi laskurin klikkauksen jälkeen olet taas pelissä. Riisu ja piilota Raatoliinasi ennen laskurin käyttöä.



LIPUT

Lippuja on kahdenlaisia:

1. Ryhmäliput:

Kukin Ryhmä tuo oman lippunsa taisteluun. Ryhmälipun tanko voi olla pehmustettu, jolloin sitä saa käyttää torjumiseen.

2. Sotaliput:

Kummallakin osapuolella on oma iso Sotalippu, jota ei voi käyttää torjumiseen. Sen saa järjestäjiltä.

Vain Ryhmälipuilla voi valloittaa Lippupisteitä niissä respaamista varten.

Jos Osapuolilla on eri määrä Ryhmiä, Ryhmälippujen määrä tasoitetaan järjestäjien tarjoamilla lipuilla.

Vihollisen Ryhmälippuihin saa koskea vain, kun niitä poistaa Lippupisteestä oman Ryhmälipun asettamista varten.

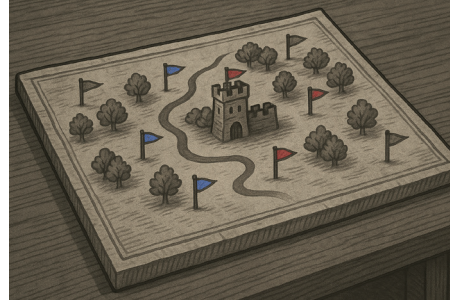
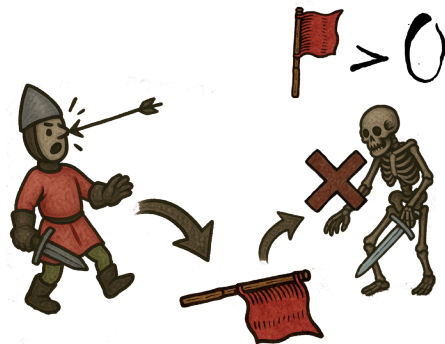
Vain Sotalipulla voi vallata Linnan ja suorittaa erityisesti lippua vaativia Tavoitteita.

Vihollisen Sotalipun saa ryöstää. Se pitää tällöin viedä viipymättä Kauppalaan ja myydä.

Mitään lippuja ei heitellä.

Ne ojennetaan taistelijalta toiselle.

Lippuja on varottava tallomasta, kuten kaikkia muitakin pelivälineitä!



Mitään lippuja, kuten muitakaan pelivälineitä, ei saa piilottaa, eikä niiden kanssa saa piiloutua.

Kaikki omat liput säilytetään omassa Tukikohdassa tai pidetään elävien taistelijoiden mukana kunnes ne käytetään kohteiden valtaamiseen, Tavoitteiden suorittamiseen, tai menetetään.

Lippuja saa vaihtaa elossa olevien taistelijoiden kesken, eikä yhden taistelijan kantamien lippujen määrällä ole ylärajaa.

Kuollessasi pudota kantamasi lippu tai ojenna se sinut tappaneelle vastapuolen pelaajalle, jos tämä on ottamassa sitä.

Kuolleena saa kuljettaa Ryhmälippua vain, jos Osapuoli on menettänyt ne kaikki ja tästä on ilmoitettu pelihahmolle tai muulle järjestäjälle, joka antaa luvan hakea yhden Ryhmälipun takaisin kuolleena. Loput menetettyt liput on taisteltava takaisin.

Kuolleena haetut liput palaavat peliin kantajan herätessä henkiin.

Näytöksen päättyessä saa pisteitä Lippupisteissä olevista Ryhmälipuista ja Linnan tornissa olevasta Sotalipusta.

TUKIKOHDAT

Kummallakin Osapuolella on Tukikohta, jossa tingataan Osapuolen Tavoitteista ja taktiikasta juuri ennen taistelun alkamista. Se on myös henkiin heräämistä, lepoa ja huoltoa varten.

Säilyttää tavarat hyvässä järjestyksessä Tukikohdan alueella kompasteluriskin vähentämiseksi.

Vangituille pelihahmoille on Tukikohdan lähistöllä oma ”Putka”. Vankeja ei saa tuoda Tukikohtaan vakoilemaan sotasalaisuuksia!

Tukikohta on kevyesti linnoitettu, ja sen alueella taistelu on sallittua lukuun ottamatta kahta siihen kuuluvaa kohtaa: Suoja-alueita ja Komentotelttaa.

SUOJA-ALUE

Tukikohdassa on rajattu Suoja-alue. Vihollinen ei saa mennä eikä hyökätä sen sisään. Sen sisällä säilytetään:

1. Hopealla ostettuja ja Osapuolelle merkittyjä varusteita
2. Kaikkia Tavoitteisiin liittyviä pelivälineitä, joista Tinkauksessa ja luntilapuissa mainitaan, että ne voi viedä Suoja-alueelle

Suoja-alueella **EI** säilötä Osapuolen Hopeita!

Suoja-alueella on respawn-klikkeri kuten Lippupisteillä. Sen avulla voi respata ilman että oma Ryhmälippu on paikalla.

Respaaminen Suoja-alueella ei silti ole mahdollista jatkuvasti, vaan tapahtuu tasaisin väliajoin toistuvissa pulsseissa. **Pulsset** ilmaistaan kellon kalahduksella suoja-alueen sisällä. Klikkaa, odota kellon ääntä, ja palaa taisteluun.



KOMENTOTELTTA

Tukikohdan Komentoteltassa on karttapöytä ja pelihahmojen jakamat materiaalit.

Vihollisen Komentoteltan sisällä oleviin tavaroihin ei saa kajota.

Teltassa ei taistella, mutta sen sisältä turvaa hakevan saa surmata. Vihollisen Komentoteltassa ollessasi et siis saa puolustautua, jos sinua uhataan.



Komentotelttaan **EI** säilöä Osapuolen Hopeita tai Tavoitteisiin liittyviä esineitä.

KIRSTUT JA AVAIMET

Tukikohdassa on lukittava Kirstu. Siihen voi säilöä niin paljon Hopeaa kuin siihen sitä särkeväntä mahtuu. Loppuja Hopeita voi säilyttää Kirstun ulkopuolella Tukikohdassa, mutta ei Suoja-alueella eikä Komentoteltassa. Kirstua ei saa siirtää eikä yrittää avata muutoin kuin avaimella. Jos Kirstu on auki, sen saa tyhjentää.

Osapuoli saa Kirstussa Näytöksen loppuessa olevista hopeista osan käyttöönsä seuraavaan Näytökseen.

Kummallakin osapuolella on kaksi Kirstuun sopivaa Avainta. Yksi on pelihahmolla ja toinen pelaajilla. Ne on merkitty Osapuolten väreillä.

Avainta tulee kantaa vyötäisillä vyöllä, jonka saa järjestäjiltä. Kantajaa voi vaihdella elävien pelaajien kesken.

Avaimessa on kiinnityshaka, jolla sen saa helposti irrotettua käyttöä varten.

Avainta ei saa piilottaa, kuten muitakaan pelivälineitä.

Avaimen väineen voi ryöstää voitettua pelaajalta. Pelihahmojen Avaimia ei voi ryöstää. Ryöstettyä Avainta kannetaan niin ikään vyötäisillä näkyvillä. Ryöstettyä avainta voi käyttää vihollisen Kirstun avaamiseen. Avain jätetään avaamisen jälkeen Kirstun lukkoon, josta sen saa ottaa vain Kirstun omistava Osapuoli.

Ryöstetyn Avaimen voi myös myydä kauppiaille.

Menetetyn Avaimen saa takaisin sen ostaneelta kauppialta, tai ryöstämällä sen vastapuolelta.



LINNA

Hiidenkirkon Linna on ainoa laatuaan. Sen muureilla ja torneissa saa taistella. Linnassa on noudatettava varovaisuutta ja annettava kaikille mahdollisuus turvalliseen liikkumiseen.

Linnan muurien yli voi kiivetä niiden matalimmista osista. Hanskat ja pitkähihaiset vaatteet kipeillä on erittäin hyvä idea. Osa linnan seinistä ja muurien kohdista on korkeutensa vuoksi kipeilykielossa.

KUOLLEIDEN OVI

Linnaan ei saa siirtyä sen ulkopuolelta kuolleena. Linnassa on erityinen Kuolleiden ovi. Siitä ei kuljeta ollenkaan sisään, vain kuolleena ulos.

MURIKAT

Murikka on heittoase, joka tekee vahinkoa normaaleilla projektiilillä säännöillä, mutta vain Linnan muurilta tai tornista alas heitettynä.



LINNAN PORTIT

Linnassa on kaksi porttia: murhakujalla sijaitseva Takaportti sekä Etuportti.

Portteja voi tukea ainoastaan niihin asetettavilla **Salpapuilla**, joita voi ostaa hopealla. Portteja ei tueta keholla.

Varsinkin salvatun portin murtaminen kehonpainolla tai esimerkiksi potkimalla on hyvin vaikeaa ja vaarallista. Käytä siihen mieluummin Muurinmurtajia.

Salpaamatonta porttia saa yrittää avata kummaltakin puolelta.

Ole erityisen varovainen, ettet litistä sulkeutuvien ovien väliin itseäsi tai muita!



LINNAN HALLINTA

Sotalipulla Linnaa hallussaan pitävä Osapuoli saa Näytöksen lopussa Pisteitä. Linna vallataan asettamalla Sotalippu telineeseen Linnan tornissa.

PIIRITYSPISTEET

Se Osapuoli joka ei hallitse Linnaa voi käyttää sen lähistöön sijoitettuja Piirityspisteitä henkiin heräämiseen kuten tavallisia Lippupisteitä. Linnaa hallitseva Osapuoli ei saa käyttää niitä.

Hallinnaksi lasketaan se, että Sotalippu liehuu tornissa, tai että Linnassa on selkeästi vain yhden Osapuolen taistelijoita. Hallinnan ollessa epäselvä Piirityspisteitä ei käytä kukaan.

LINNANVOUTI

Vouti valvoo Linnan piirittämistä ja valtaamista. Aikansa salliessa hän saattaa alkaa kaupantekoon tai muuhun huviin.



LINNAN ARKKU

Linnassa on Arkku, jossa voi säilyttää hopeita. Arkkua ei voi lukita, eikä sitä saa siirtää. Näytöksen lopussa osa Arkussa olevasta hopeasta säilyy Linnaa hallussa pitävän Osapuolen käytettäväksi seuraavaan Näytökseen.

PIIRITYSLAITTEET JA SOTAKONEET

Löydät Muurinmurtajien, Trebuchetin, Hajotettavan muurin sekä Ballistan ohjeet tapahtuman sivuilta sekä kunkin laitteen ohesta. Käyttöön saa perehdytyksen tapahtumassa.



KUOLLEIDEN OVI



KIIVETTÄVÄ MUURI



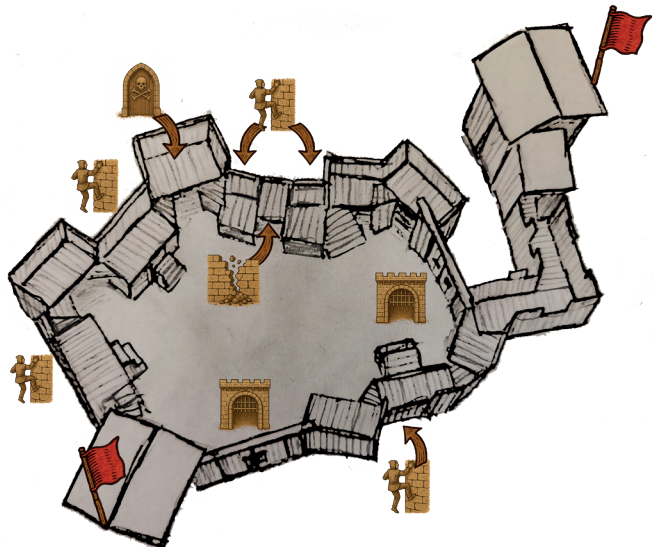
HAIJOAVA MUURI



LIPPUTELINE



PORTTI



VERENSEISAUTTAJAT

Pelin edetessä molemmilla Osapuolilla yksi pelaaja tai pelihahmo kerrallaan voi saada Verenseisauttajan välineet, jotka antavat tälle erityisen kyvyn. Rooli ei vaikuta taistelijan muuhun toimintaan tai sääntöihin.

Verenseisauttaja voi suorittaa hengen pelastavan rituaalin, joka herättää kuolettavan osuman saaneen pelaajan henkiin ilman tarvetta käydä Lippupisteellä tai Tukikohdassa. Verenseisautus täytyy suorittaa keskeytymättä alusta loppuun sen onnistumiseksi.

Myös Verenseisauttajan pelastamat kuolettavan osuman saaneet lasketaan tapoiksi viholliselle, joten seisauttajalla on oma klikkeri.

VERENSEISAUTTAJAN KUOLLESSA

Verenseisauttaja ei voi pelastaa itseään. Kuollessaan hän respaa kuten muutkin. Tällöin hän menettää välineensä ja ihmeellisen kykynsä.

Välineet tulee respaamisen yhteydessä palauttaa, mieluiten ne antaneelle pelihahmolle, tai toisena vaihtoehtona kenelle tahansa hahmolle tai järjestäjälle.

Löydetyt Verenseisauttajan välineet toimitetaan järjestäjille. Niitä ei saa ottaa käyttöön!



VERENSEISAUTUKSEN POTILASOHJE

Et voi ottaa vastaan Verenseisauttajan apua, jos olet kuolettavan osuman saatuasi liikkunut pidemmästi kuin turvalliseksi pysähtymiseksi on pakko. Liikehän pumppaisi veret ulos haavoista! Jos siis tappavan osuman saatuasi liikut ennen onnistunutta verenseisautusta, olet yhtä kuin kuollut, ja voit respata vain normaalisti. Tämä on Vaino-tapahtumista tuttu konsepti.

Odota verenseisautusta polvella tai istuen. Odottaessasi et saa osallistua taisteluun. Apua saat pyytää.

Verenseisauttajan apua odottaessasi et ole kuollut niin kauan kuin et liiku, mutta esim. liput pitää pudottaa kuin olisit. Raatoliinaa ei tarvitse käyttää.



PELIHAHMON PYSÄYTTÄMINEN

Jotta hahmon voi vangita, tämä pitää ensin pysäyttää joko osumalla kuolettavasti, tai saartamalla, jolloin hahmo antautuu oman harkintansa mukaan.

Pelihahmot eivät kuole samanparisten raajojen menetykseen tai tappaviin osumiin.

Pysäytetty hahmo menee polvelle ja ilmaisee tilanteensa.

PELIHAHMON VANGITSEMINEN

Vain pysäytetyn hahmon voi vangita. Se tehdään koskettamalla.

Vanki liikkuu kävelyvauhtia sen pelaajan komennossa, joka tätä viimeksi kosketti.

Vankia voi pitää mukana missä tahansa pelialueella, mutta ei Tukikohdan sisällä.

Vanki voi protestoida äänekkäästi tai kutsua apua. Hiljentämiskeinoja ei ole.

Vanki voi harkintansa mukaan yrittää paeta kohti oman osapuolen taistelijoita tai lähintä turvallista respawn-pistettä. Pakovauhti riippuu hahmon saamista osumista/haavoista. Pakenemisen voi estää koskettamalla hahmoa tai pysäyttämällä tämän uudelleen.

Vangin voi päästää vapaaksi vapaaehtoisesti milloin vain ilman seuraamuksia.

PELIHAHMON AUTTAMINEN

Saartamalla pysäytetty hahmo autetaan takaisin taisteluun koskettamalla.

Haavoittamalla pysäytetty hahmo haavuroidaan toimintakuntoon kuten muutkin.

Kuolettavalla osumalla pysäytetty hahmo autetaan taisteluun tekemällä verenseisautus ennen kuin hahmo liikkuu uudelleen.

Jos riittävä hoito ei onnistu, auttava taistelija koskettaa hahmoa, minkä jälkeen hahmo voi liikkua hidasta kävelyvauhtia, eikä voi taistella. Kun hahmo on käynyt respaamassa tai saanut riittävän hoidon, se voi toimia taas normaalisti.

Autettu hahmo voidaan pysäyttää uudelleen, ja aiemmat vaikutukset nollautuvat.

VANGIN PELASTAMINEN

Vangittu hahmo pelastetaan koskettamalla. Tämä on heti täysin toimintakykyinen.

Vangitsija voi myös vapaaehtoisesti päästää vangitun hahmon vapaaksi.

Pelastetun tai paenneen hahmon voi yrittää pysäyttää ja vangita uudelleen.



RESURSSIPELI

HOPEA

Hopeaa hankkimalla ja käyttämällä Osapuoli voi parantaa mahdollisuuksiaan voittaa taisteluita. Hopea voi myös liittyä Tavoitteisiin.

Hopean käsittelyssä on riskinsä. Käyttämistä ja säilömistä varten sitä täytyy kuljettaa, ja vastapuoli voi ryöstää sen matkalla. Tukikohdan Kirstussa hopea on turvassa niin kauan kuin vihollinen ei saa Avainta.

HOPEAN LÄHTEITÄ

SOTASAALIS

Osapuoli saa tekemistään tapoista Sotasaaliina pienen määrän Hopeaa seuraavan Näytöksen Tinkauksen alkaessa. Viholliselta ryöstetyn Sotalipun tai Avaimen voi myydä kauppalassa.

AARREKÄTKÖT

Pääset aarteiden jäljille Kauppalassa, mm. Huhujen avulla.

SÄÄSTÖT

Tukikohdan Kirstussa ja vallatun Linnan Arkussa Näytöksen lopussa olevista Hopeista osa säästyy seuraavaan Näytökseen.

KAUPPAKULKUEIDEN SAATTAMINEN

Katso seuraava sivu.

LUNNAAT

Katso sivu 22.



HOPEAN KÄYTTÖKOHTEITA

PALKKASOTURIT

Hopealla voi ostaa Kauppalasta Palkkasotureita puolelleen muutaman respawnin ajaksi. He käyttävät ostavan Osapuolen väristä nauhaa. Respojensa loputtua he palaavat Kauppalaan. Heiltä voi ostaa muitakin palveluksia.

TIHUTYÖ

Viholliselle voi aiheuttaa harmia keinoilla, joista kuulet lisää tapahtumassa.

HUHUT

Tieto on valtaa. Esimerkiksi vihollisen aikeiden selvittämiseksi voi joiltain henkilöiltä ostaa Huhuja.

ASEET JA LINNOITUSTARVIKKEET

Kauppalasta voi ostaa lisää aseistusta, tai vaikkapa Salpauita Linnan portteihin.

PARANTAJAN TARVIKKEET

Haavaliinat ja Verenseisauttajan välineet lisäävät joukon taistelukykyä.

UHKAPELIT

Joidenkin henkilöiden kanssa voi pelata noppaa ja kisalla muilla tavoin Hopeasta tai Huhuista.

KAUPPALA JA PALKKASOTURIT

Kauppala on resurssipelin keskus. Se aukeaa aina jonkin aikaa Näytöksen alkamisen jälkeen.

Kauppalan tarjonta muuttuu ajan mittaan. Kaikki ei ole heti tarjolla. Asioita ei voi ostaa loputtomiin, vaan niitä on rajattu määrä Näytöksessä. Jotkut ostokset saa pitää, toiset nollautuvat Näytöksittäin.

Kauppala ei ole taistelulta rauhoitettu aluetta, joten pidä varasi. Kauppalan voi myös yrittää ryöstää, jos Hopeasta on puutetta, ja uskoo pärjäävänsä vartijoille.

Kauppala ylläpitävät Palkkasoturien pelaajat ja hahmot kantavat normaalisti keltaista nauhaa. He ovat tällöin puolueettomia. Jos varastat Kauppiaalta tai hyökkäät hänen tai keltaista nauhaa kantavien hahmojen tai pelaajien kimppuun ja kauppias havaitsee teon, hän rankaisee Osapuolta. Kauppias havaitsee teon nähdessään sen tai kun keltaista nauhaa kantava pelaaja kertoo siitä. Pelaajan on täytynyt olla hengissä todistaessaan teon ja voi kertoa siitä niin kauan kuin on itse hengissä.

Kauppias rankaisee Osapuolta kieltäytymällä määrääjäksi kaupanteosta tämän kanssa. Jos näytös päättyy ennen ajan loppuun kulumista, loput ajasta siirtyy seuraavaan näytökseen. Lisäksi hän määrää Palkkasoturien pelaajia hankkimaan menetetyt omaisuuden takaisin, mielellään korkojen kera.

Jos rikot Kauppiasta ja hänen väkeään vastaan, varmista että hän ei näe, eikä teosta jää todistajia joilla on keltainen nauha. He nimittäin kertovat teosta Kauppialle, joka uskoo heitä.

KAUPPAKULKUEET

Ajoittain Kauppalasta lähtee erilaisia kauppakulkueita pelialueelle. Ne voivat pyytää apuun tai hyväksyä saattueeksi tarjoutuvan pelaajajoukon, jolle perille päästyään suovat palkkion. Kulkueen saattaa saada suostuteltua lähtemään myös itse haluamaansa aikaan ja paikkaan, jos suhteet ovat kunnossa.

Toisaalta myös kulkueen tuhoaminen ja ryöstäminen ennen sen perille pääsyä on hyvä keino tienata Hopeaa. Ainakin jos sillä ei ole suurta vihollissaattuetta mukanaan. Muista kuitenkin mitä puolueettomien Palkkasoturien pelaajien ja hahmojen vainoamisesta seuraa.



LUNNAAT

Vangitusta hahmosta voi periä lunnaat. Perimiskertoja rajoitetaan tarpeen tullen. Lunnaita voi vaatia heti, kun hahmo on saatu vangiksi. Enimmäissumma vaihtelee hahmon mukaan. Lunnaksi käy myös vanki, ja tarvittaessa väliraha.

Lunnasvaatimus esitetään suullisesti tai kirjallisesti vastapuolen vapaana olevalle pelihahmolle, tai jos sellaista ei ole, osapuolen pelaajille. Vaatimuksen voi viedä vaativan osapuolen taistelija tai puolueeton lähetti jonka voi palkata Kauppalasta. Lähetteihin kajoamisesta seuraa ankara sanktio kaupasuhteisiin Palkkasoturien kanssa!

Vaatimuksessa mainitaan kuka on vanki, mitä halutaan lunnaksi, ja missä vaihto tapahtuu. Vaihtoon pyritään viipymättä. Vaatimuksen mukana voi toimittaa muitakin viestejä.

Vaatimukseen voi vastata kahdella tavalla:

1. Tekemällä viestintuojasta välikäsi, eli antamalla tälle mukaan vastausviesti sekä lunnaat tai vaihtovanki. Välikäsi toimittaa kaiken viipymättä perille. Välikäden saattaminen on sallittua.
2. Tekemällä vaihto itse. Käsketään viestintuojaa ilmoittamaan, että vaihto tehdään heti vaatimuksessa ehdotetussa paikassa. Viestintuoja vie vastauksen viipymättä vaatimuksen esittäjälle. Vaihtopaikkaan lähtee joukko mukanaan neuvottelija, lunnaat ja/ tai vaihtovanki.

Lunnaat voi tarjoutua maksamaan myös ilman että lunnasvaatimusta on esitetty. Maksutarjous velvoittaa molemmat osapuolet järjestämään viipymättä vaihdon tässä mainitun kunniasäännön.

JOS LUNNAITA EI VOI MAKSAA

Kauppala antaa lainaa lunnaisiin tarvittaessa. Laina pitää nostaa itse. Lähetit eivät tee sitä. Maksamaton velka Kauppalaan vähentää Osapuolen lopullisia pisteitä näytösten päätyttyä.



LUNNAIDEN JA VANKIEN VAIHTAMISEN KUNNIASAANTO

1. Vaihtopaikka ei voi olla kummankaan osapuolen tukikohta, eikä kauppalan välitön lähialue.
2. Vaihtotilanteessa on näkö- ja keskustelutäisyydellä läsnä molemmilta neuvottelija, jolla on mukanaan vaihdettavat lunnaat ja/ tai vangit. Neuvottelija on ensisijaisesti pelihahmo.
3. Osapuolet eivät saa olla vaihdon alkaessa nuolenkantamaa lähempänä toisiaan. Neuvottelijoita mahdollisesti suojaavat joukot pysyvät heidän takanaan.
4. Neuvottelijat toistavat todistajien kuullen vaatimuksensa ja vastauksensa. Kun niiden todetaan olevan sovitut, he vahvistavat vaihdon rehellisyyden kunniasanallaan.
5. Vaihdon aikana kumpikaan osapuoli ei hyökkää toisen kimppuun, eivätkä lunnaisiin ja vankeihin kajoa muut kuin neuvottelijat.
6. Kun kunniasanat on annettu, neuvottelijat kulkevat toisiaan vastaan ja tekevät vaihdon.
7. Jos Osapuoli rikkoo vaihdon rauhaa millään tavalla, sitä seuraa pisteiden menetys.
8. Kunniasääntö takaa koskemattomuuden sellaisille keltaiseen pukeutuneille Palkkasoturien pelaajille, jotka välittävät lunnaita, vankeja tai niihin liittyviä viestejä. Heihin kajoamisestaan seuraa myös Kauppiaan normaali rangaistus.

AIKATAULU

PERJANTAI 12.6.

- 16:46 Viimeinen juna saapuu
17:00 Kirnubussi lähtee
17:30 Majoittuminen ja tarkastukset
19:00 Alkuinfo
20:00 **Näytös 1**
22:30 Saunat
24:00 Hiljaisuus

LAUANTAI 13.6.

- 9:00 Aamiainen
10:00 **Näytös 2**
12:30 Lounas
13:30 **Näytös 3**
16:30 Päivällinen
17:30 **Näytös 4**
20:00 Kisailua
21:30 Saunat
24:00 Hiljaisuus

SUNNUNTAI 14.6.

- 9:00 Aamiainen
10:00 **Näytös 5**
13:00 Lounas
14:00 Huolto ja pakkaus
15:30 Loppuseremonia
16:00 Kirnubussi lähtee

(Muutokset mahdollisia)



INSTAHANDLET

@hiidenkirnuboffaus

@rovaniemenboffaajat

MUITA TIETOJA

Yleinen hätänumero 112

Myrkytystietokeskus 0800 147 111

Lapin keskussairaala

puh. 116 117, Ounasrinteentie 22

Mehiläinen tapaturmapäivystys

puh. 010 41400, Lampelankatu 6

Tapahtumapaikan osoite

Leirikeskus Leirikari

Leirikarintie 29, 97610 Rovaniemi

Odottelutilat keskustassa

Pe 11:00-17:00:

Monitoritalo Monde, Pohjolankatu 6

Su 16:30-21:00:

Nuorten talo Rokka, Pohjolankatu 4

Odottelutilan päivystäjän ja häirintäyhdyshenkilön puh.nrot löydät infosähköpostista, jonka saat tapahtumaviikolla.

Tapahtuman vakuutusnumeron saat vahingon sattuessa järjestäjiltä.

SPONSORIT



safartica



**SISUSTUSTALO
ROVA-SISUSTUS**

R ROVANIEMI



SISÄLTÖ

Viitekehys	2
Pelialueen kartta	4
Taistelemisen perussäännöt	6
Sotahuutajille & Sopimaton toiminta	7
Kuoleminen ja toiminta kuolleena	8
Haavoittuminen ja Haavaliinat	8
Projektiilit	9
HOLD ja pelin keskeytys	9
Pisteytys	10
Taisteluiden eteneminen	11

Pelimekaniikat

Liput, Lippupisteet & Henkiin herääminen	12-13
Tukikohdat	14
Kirstut ja avaimet	15
Linna	16
Verenseisauttajat	18
Vankien ottaminen ja pelastaminen	19

Resurssipeli

Hopea, sen lähteet ja käyttökohteet	20
Kauppiaat ja Kauppapaikat	21
Lunnaat	22
Aikataulu ja muita tietoja	23

TEKIJÄT

Teksti ja taitto
Viitekehysteksti ja -kartta
Kuvitus

Heikki Tikkanen
Antti Mikkola
Oskari Naarajärvi
Heikki Tikkanen
Oula Wargh

