

Vaihe 6: Lopetus

Kerro demon päättyneen ja kiitä siihen osallistuneita. Usein pöydän äärestä nouseminen on hyvä signaali, jolla saa demoon osallistujat irtaantumaan. Kerro myös, mistä Bliaronia voi hankkia.

Demon päätteeksi on hyvin aikaa vastata mahdollisesti heränneisiin kysymyksiin tai kertoa pelistä laajemmin. Tämän on kuitenkin hyvä olla selkeästi eri keskustelu kuin itse demottaminen, jotta demoon osallistuneet ymmärtävät voivansa siirtyä kohteliaasti eteenpäin. Keskustelun puolestaan voi tarvittaessa katkaista hankkimalla uudet demotettavat ja istumalla takaisin pöydän ääreen.

Yleisohjeita demottamisesta

Jos pelaajat ovat passiivisia, etene käsikirjoituksen mukaan. Jos he esittävät kysymyksiä, pyri vastaamaan niihin, mutta muista tiukka aikaraja. Jos pelaajat haluavat ottaa fiktion omakseen lisäämällä siihen yksityiskoh-
tia (vaikkapa hahmon taustasta), älä vastusta tätä.

Muista, että demo on vain maistiaisen eli eri asia kuin miniskenaario. Älä yritä pakata demoon kaikkia pelin hienouksia, vaan keskity niihin muutamisiin asioihin, jotka voit esitellä vartissa. Tämän demon ytimessä on magiajärjestelmä ja siivu Bliaron-pelimaailmaa. Voit myös selvittää tämän demotettaville, jos he meinaavat viedä peliä muihin suuntiin.

Demosta skenaarioksi

Sopivan tilanteen sattuessa Suolan hinta -demosta on helppo jatkaa pelaamista skenaarioksi asti. Demon tapahtumat toimivat hyvänä esinäytöksenä. Pelaamista voidaan jatkaa orja Mellemin kohtaloa seuraten tai vastaavasti pohtimalla tapauksen aiheuttamia reaktioita Cirilissä. Kenties Mellemin esimerkki rohkaisee muitakin orjia nousemaan kapinaan. Kenties Mellemin ystävät ja omaiset haluavat etsiä omansa ja pelastaa hänet. Ehkä Tiath huomaa, että hänen on hankittava vähän apuvoimia voidakseen viedä rekrytointitehtävänsä loppuun.

Tekijä: Sami Koponen (2011)

Lisenssi: CC Nimeä-Epäkaupallinen-Tarttuva-Muokkaamaton

Suolan hinta: demo Bliaron-roolipeliin

Miten tätä käytetään?

Tämä demo on tarkoitettu Bliaron-roolipelin esittelyyn. Demo on tarkoitettu 1-3 osallistujalle demonvetäjän lisäksi. Demonvetäjän tulisi tuntea Bliaron jo etukäteen, koska pelin sääntöjä ei ole selitetty tässä demossa. Demon pelaaminen vie noin 15–30 minuuttia riippuen ryhmän koosta ja osallistujien mielenkiinnosta.

Demoa varten tarvitaan läjä kymmensivuisia noppia (mieluiten kahta eri väriä), demohahmolomakkeet ja magia-
taulukko. Bliaron-sääntökirjasta on suurta apua.

Vaihe 1: Aloittaminen

Kerro ensin, mistä on kyse. Eli jotain tämän tyylistä: "Tämä on vartin mittainen Bliaron-demo, jossa saatte vähän esimakua Bliaron-roolipelistä. Vartissa emme ehdi käydä läpi koko peliä, vaan tartumme yhteen pelin keskeiseen seikkaan eli magiajärjestelmään ja yhteen pelimaailman kolkkaan."

Käännä sitten Bliaronin etukannen kartta auki ja osoita sieltä Ciriliin alue. Kuvaile aluetta lyhyesti mainiten Cirilin alueen rikkauden tulevan suolakaivoksista, joissa orjat ovat kovassa työssä. Suolaa myydään Suolatietä pitkin erityisesti Bliwonin sivistysalueelle, kunhan vain suolakaravaanit onnistuvat väistämään aroklaanit ja peikot.

Kuvaile sitten demon varsinainen tilanne. Julma kauppias Goran on toistuvasti pyörtänyt lupauksensa kuriirina toimivan orja Mellemin vapauttamisesta. Mellem alkaa uskoa, ettei pääse vapaaksi ennen kuolemaansa. Kun Mellem lisäksi huomasi omaavansa maagisia voimia, hän päätti kostaa epärehelliselle orjuuttajalleen. Ojenna sitten Mellemin hahmolomake demoon osallistujalle.

Hyödynnä leveät marginaalit tekemällä itsellesi käteviä muistiinpanoja!

Vaihe 2: Kartanon tapahtumat

Jos demoon osallistuu enemmän kuin yksi henkilö, selitä heille tilanteen kääntöpuoli: Volar Sahen -nimisen velhojärjestön etsijä Tiath on jo pidemmän aikaa seurannut Mellemin liikkeitä. Hän tietää Mellemin velhokyvyistä ja haluaa viedä tämän järjestönsä oppilaaksi. Tiath on juuri neuvottelemassa kauppias Goranin kanssa Mellemin ostamisesta (jotta voi sitten vapauttaa tämän). Jaa loput hahmolomakkeet: ensin etsijä, sitten kauppias. Siirry sitten seuraavaan vaiheeseen.

Jos demoon osallistuu vain yksi henkilö, raamita kohtaus, jossa Mellem on matkalla kohti kauppiaan kartanoa. Kysy sitten pelaajalta, miten hänen hahmonsa yrittää päästä kauppiaan puheille. Tarkoituksena on tutustua Bliaronin taitojärjestelmään, minkä voit sanoa demotettavalle suoraan. Koita ohjata ideat käyttämään jotakin hahmon taidoista ja tee taitotarkistus normaalisti. Jos hahmo epäonnistuu, hän kyllä pääsee sisään, mutta vartijat huomaavat hänet (tai käyvät epäluuloisiksi). Mellemin on siis toimittava jatkossa nopeasti.

Vaihe 3: Maagien mitteli

Raamita kohtaus, jossa orja Mellem tulee keskeyttämään kauppias Goranin ja etsijä Tiathin neuvottelut. Kysy sitten pelaajilta, mitä heidän hahmonsa tekevät. Tarkoituksena on tutustua Bliaronin magiajärjestelmään, minkä voit sanoa demoon osallistuville suoraan. Koita ohjata heidät käyttämään hahmojen magiataitoja ja tee taitotarkistus normaalisti.

Käytä magiamittelössä avuksesi magiakarttaa, mutta koita rohkaista pelaajia tekemään päätökset. Voit kuvata noin suunnilleen, miten todennäköistä tai tehokasta joku ratkaisu on, mutta anna pelaajille tilaa. Hahmon kohtalo demossa ei ole olennaista.

Pyri tiivistämään mitteli yhteen tai kahteen taistelukierrokseen. Yhteentotto ei välttämättä ratkea niin nopeasti, mutta muistuta tarvittaessa osallistujia siitä, että kyseessä on vain demo.

Vaihe 4: Voittajan valinta

Jos orja Mellem tai etsijä Tiath näyttivät voittavan mittelin tai selvää voittajaa ei löytynyt, orja Mellemin pelaaja päättää hahmonsa kohtalosta (etsijä ei vie ketään väkisin mukaansa). Kerro pelaajalle, että Mellemin on pakko lähteä Cirilistä hyökkäyksensä jälkeen. Hän voi joko lähteä Suolatie karavaanin mukana, liittyä Volar Sahen -velhojärjestöön tai paeta autiomaahan aroklaanien pariin.

Jos kauppias Goran näytti voittavan mittelin, hän päättää orjansa kohtalosta. Kerro pelaajalle, että Mellem on osoittautunut epäluotettavaksi, joten hänet on syytä sijoittaa muualle. Kauppias voi lähettää orjansa joko suolakaivokseen tai peikkovahdiksi.

Vaihe 5: Maailmakuvausta

Kerro lyhyesti orja Mellemin kohtalosta edellisen valinnan perusteella. Painota maailmakuvausta, mutta pyri ytimekkyyteen. Muista edelleen aikaraja. Hyödynnä sääntökirjan karttaa ja kuvia.

Suolatie karavaani: Karavaanit vievät suolaa ja metalleja Cirilistä pois ja tuovat sinne ruokaa. Tie vie Jauronin metsän läpi, jossa asuu peikkoja. Matkanteko on kiiruhtamista puumuurein ympäröidystä kylästä toiseen.

Volar Sahen: Volar on vähiten poliittinen kolmesta velhojärjestöstä. Se keskittyy magian tutkimukseen ja tiedonhankintaan vanhoista raunioista. He värväävät jäsenensä magiavoimaisista erämaiden asukeista.

Aroklaanit: Yksinkertaisesti eläviä paimentolaisia. Muutamia pieniä kyliä keitaiden äärellä. Kukin klaani on erikoistunut tiettyyn toimeentuloon. Magia on tunnettua, mutta klaanivelhot noudattavat shamanismia.

Suolakaivokset: Kaivokset sijaitsevat Kuolleiden kehdon reunamilla. Ilma on pistävän kuivaa ja kuumuus on musertavaa. Työtä tehdään alkeellisillä välineillä. Orjat eivät elä pitkään tällaisissa oloissa.

Peikkovahti: He työskentelevät Suolatie kylissä. Heidän tehtävänsä on ajaa karja turvaan ja syyttää varoitustulet, jos he näkevät peikkoja liikkeellä. Työ on ymmärrettävästi hengenvaarallista.

Magiataulukko: apuväline Suolan hinta -demon

Kun pelaajat haluavat käyttää hahmojensa magiataitoja, on asian havainnollistaminen helpointa tällaisen kaavion avulla. Demon vetäjän tulisi selittää kunkin tekniikan merkitys lyhyesti. Tämän jälkeen hän voi antaa pelaajien rakentaa loitsunsa rauhassa. Hänen kannattaa puuttua asiaan, jos pelaaja näyttää tekevän todella huonon valinnan.

Etäisyys TRP +0, vaikeus +1	Vaikutusalue TRP +1, vaikeus +0
Taika vaikuttaa ainoastaan kosketusetäisyydellä	Taika on magian sylin kokoinen
Taso 1: Taika voi vaikuttaa mihin tahansa kohteeseen lähiympäristössä	Taso 1: Taika on magian kokoinen tai muutama toisiaan lähellä oleva kohde
Taso 2: Vaikutus voi kohdistua kivenheton päähän taikojasta	Taso 2: Taika on keskikokoisen huoneen kokoinen ja voi kohdistua ihmisryhmiin
Tuho: Kaos TRP +1, vaikeus +1	Ajatus: Hallinta TRP +1, vaikeus +1
Taso 1: Taika tuhoaa pehmeitä materiaaleja (kangas, puu). Vahinkoa taitotarkistuksen ja vaikeustason erotus.	Taso 1: Kohde tekee yksinkertaisen toiminnon, jota vastaan hänellä ei ole mitään.
Taso 2: Taika vääntää metalleja ja murskaa kiveä. Vahinkoa 2 + taitotarkistuksen ja vaikeustason erotus.	Taso 2: Kohde suorittaa yksinkertaisen tehtävän, jota vastaan hänellä ei ole mitään.
Taso 3: Taika vääristää metalleja, hohkaa punaisena ja pitää melua. Vahinkoa 5 + taitotarkistuksen ja vaikeustason erotus.	Taso 3: Kohde tekee yksinkertaisen tehtävän, joka voi olla järjetön tai vaarallinen.
Materia: Materiaali TRP +1, vaikeus +1	
Taso 1: Taika muuttaa pienen pehmeämateriaalisen esineen joksikin toiseksi pehmeäksi materiaaliksi.	
Taso 2: Taika muuttaa kovamateriaalisen esineen joksikin pehmeäksi materiaaliksi.	
Taso 3: Taika muuttaa kova- tai pehmeämateriaalisen esineen kovaksi materiaaliksi.	

Käyttöohje

- 1) Ota hahmosi magiavoima-ominaisuuden verran kymmenensivuisia noppia
- 2) Sijoita nopat kaavioon rakentaaksesi haluamasi loitsu. Kukin noppa kuvaa yhtä taianrakennuspiirettä (TRP), joilla maksat haluamastasi efektestä.
- 3) Loitsun vaikeusaste: 7 + käytetyt TRP:t
- 4) Loitsuminen: Heitä hahmosi magiavoiman verran kymmenensivuisia noppia, poimi niistä paras ja lisää siihen sopiva magiataito. Jos summa on vähintään yhtä suuri kuin loitsun vaikeusaste, loitsu onnistuu.

Nimi: Mellem	Ominaisuudet	Taidot
Hahmokonseptti: Kostonhimoinen orja	VOIMA 2 KETTERYYS 3	Akrobattia 3 Eläinten käsittely 1
Kuvaus: Mellem oli tuskin täysi-ikäinen, kun hänen klaaninsa hävisi ratkaisevan taistelun. Heistä tuli orjia ja pian heidät myytiin Cirliin kauppias Goranille. Mellem on palvelut kauppiaan kuririna nyt jo useita vuosia. Goran on luvannut vapauden ja kiistänyt sen niin monta kertaa, että Mellem on jo seonnut laskuissa. Kun Mellem huomasi omaavansa taikavoimia, hän katsoi tilinteon päivän koittaneen.	KUNTO 2 AISTIT 2 ÄLY 2 KARISMA 3 MAGIAVOIMA 4	Puhetaidot 1 Selvityminen 2 Taistelun aseeton Magia: tuho 1

Esimerkkiolioisu: Vaikutusalue $x2 + \text{Kaaos } x1$:
tuhoa huoneen irtaimiston ja tekee kaikille vahinkoa (matala vaikutusaste ja säikäyttää kauppiaan)

Nimi: Tiath	Ominaisuudet	Taidot
Hahmokonseptti: Hyväntahtoinen etsijä	VOIMA 3 KETTERYYS 2 KUNTO 2	Eläinten käsittely 1 Lääkintätaito 2 Magiatieto 3
Kuvaus: Tiath tesi jo nuorena, että hänestä tulisi etsijä. Hän itse on velhon jälkeläinen, eikä ole joutunut kohtaamaan ihmisten epäluuloja maageja kohtaan. Hän on kuitenkin nähnyt tiittävän monta kertaa, miten magiaa hallitsematon taikavoimainen henkilö aiheuttaa surua sekä itselleen että ympäristölleen. Velho-organisaatio Volar Sahen, johon Tiath kuuluu, voi auttaa heitä.	AISTIT 3 ÄLY 3 KARISMA 3 MAGIAVOIMA (3) (riimukivi: MV +1)	Pileskely 1 Selvityminen 3 Valppaus 1 Magia: Materia 3 Magia: Ajatus 2

Esimerkkiolioisu: Etäisyys $x1 + \text{Vaikutusalue } x1 + \text{Materiaali } x1$:
muuttaa Mellemin paidan puiseksi "pakkopaidaksi" (pysäyttää Mellemin tätä vahingoittamatta)

Nimi: Goran	Ominaisuudet	Taidot
Hahmokonseptti: Häikäilemätön kauppias	VOIMA 2 KETTERYYS 3 KUNTO 3	Kaupankäynti 4 Keskityminen 2 Merenkäynti 1
Kuvaus: Goran on perinyt isältään suolakaupalla luodun omaisuuden. Goran on kuitenkin itse jämmässä vaille jälkeläistä, joten hän pyrkii osoittamaan oman mahinsa kokoomalla niin suuren omaisuuden kuin mahdollista. Hän on sijoittanut paljon suolakai-voksiin ja kuljuria leikataksseen hoitaa varsinaisen kasvotyön orjien avulla. Hänellä ei ole aikomustakaan koskaan vapauttaa ainoatakaan orjistaan.	AISTIT 3 ÄLY 3 KARISMA 3 MAGIAVOIMA 1	Puhetaidot 2 Yleistieto 3 Taistelun lyhyet aseet (pronssiveitsi: +2 vahinko) 2