

Barbaari-Akatemian Eloonjäämisoapas

Osa I:

The Best Laid Plans...

Instructor: Barbaari-Maxxon



Jenni "Drac" Sairila, Chris di Medici, Nora "Sly" Olasvirta, John "Mark I" Kennedy, Marko "Mad Dog" Hukka, Anu "Smokey" Laitinen, Ismo "Fixer" Peltonen, Taisto Suomalainen. Mitä yhteistä heillä on? He ovat kaikki hahmoja HelPol-kampanjassani. He ovat kaikki kuolleet muutaman kuukuden ajanjakson aikana vuonna 2041. Seikkaileminen Maxxonistisessa kampanjassa tuntuu vetävän vertoja ensimmäisen maailmansodan

hävittäjäpilotin hommalle, jos elinmahdollisuuksien mukaan lasketaan. Mutta kaikille näille hahmoille on myös yhteistä se, ettei heidän kuolemansa ollut oikeastaan heidän oma vikansa. He olivat kaikki huonon suunnitelman, tai vielä pahempaa, suunnitelman puutteen, uhreja. Mikään ei tapa nopeammin kuin välinpitämättömyys... (Vanha Maxxonistinen sananlasku -Mx)

Think about it...

Suunnitelma on olennainen osa kaikkia operaatioita, oli kyseessä lehden julkaisu tai ilkeän ylipapin juonien torjuminen. Olipa suunnitelma yksinkertainen tai monimutkainen, sillä on yksi tärkeä kriteeri ylitse muiden - sen täytyy olla toimiva. Jos "Mennään sinne ja tapetaan kaikki" toimii, se on erinomainen suunnitelma. Valitettavasti useimmiten suunnitelmaan täytyy uhrata yli viisi sanaa... ["Mennään sinne ja kuollaankin kaikki" toimii yllättävän usein sen sijaan -Mx]

Hahmon elinmahdollisuuksia pystyy kaikin parhaiten parantamaan [Järkevässä ja loogisessa kampanjassa -Mx] uhraamalla aikaa ja vaivaa ajattelutyöhön. Kun isot pojat rupeaa heilumaan, ei auta statit eikä noppasäkä - vain ajattelutyö pitää Styxin lautturin poissa. Te voitte olla kovimmat hemmot sitten itse Jalmari Reetteenhovin, mutta välinpitämättömyys ja huono suunnitelma jättävät jäljelle vain märkiä länttejä...

Suunnitelma on siis elintärkeä, mutta miten se tehdään? Kaikki suunnitelmat voidaan muodostaa seuraamalla tiettyä peruskaavaa:

Tehtävän tyyppi?

Karkeasti ottaen kahdenlaisia tehtäviä löytyy näin suunnittelukannalta offensiivisia ja defensiivisiä. Offensiivinen on aina helpompi suunnittelijalle, sillä hän on silloin tekemässä aloitetta, hän on yllätystekijä. Hän voi hankkia tietoja vastustajasta ja hänen aikeistaan helpommin. On parempi aluksi haastaa pelaajat tekemään offensiivinen suunnitelma staattista [so. tyhmää -Mx] vastustajaa vastaan. Suurempi haaste on defensiivinen suunnitelma eli puolustautuminen joltain uhalta. Poliitikon tai julkiksen henkivartijana oleminen on klassinen esimerkki aiheesta - onnistunut suojelutyö vaatii paljon muutakin kuin liituraitapukuisia pyssymiehiä kohteen lähellä.

Ongelma on suurelta osin siinä, että tietoa on liian vähän, mutta kaikkeen on silti varauduttava... vastustaja, mahdollisesti täysin tuntematon, sen sijaan tietää kohteen tarkkaan ja pystyy hankkimaan yksityiskohtaista tietoa ja laatimaan suunnitelmiaan rauhassa... hyökkäys voi hyvinkin olla paras puolustus.

Määrää tavoite

Mitä täällä ollaan oikein tekemässä? Tehtävällä ei ole toiveitakaan onnistua, jos kukaan ei tiedä mitä ollaan tekemässä [vrt. *Paranoia, jossa on tarkoitus, ettei kukaan tiedä mitä ollaan tekemässä -Mx*]. Ensimmäisenä täytyy siis määritellä kohde ja tavoite. Kaikki seuraavat vaiheet täytyy käydä läpi nimenomaan tavoite mielessä. Jos joku asia ei korreloi tavoitteeseen, unohda se.

Vaikka olisi kuinka kivaa/ tuottoisaa tahansa poiketa ryöstämään pankki



samaan aikaan kun alueen vihollisjoukkoja moukaroidaan kasituumaisilla tykeillä, sekä kohdalokkaaksi. Ei ehkä heti, ei ehkä toisella kerralla, mutta vuorenvarmasti ennen pitkää viikatemies tulee visiitille.

Arvioi vastus

Mitä on vastassa? Kuka yrittää estää tavoitteen saavuttamisen? Tunne vihollisesi ja taistelu on puoliksi voitettu. Mitä enemmän tietoa pystyt keräämään vastuksesta tämän tietämättä, sen parempi. Arvioi vastustajan resurssit, asetu hänen paikalleen. Mitä sinä tekisit hänen tilanteessaan?

Mitä vastustajasi pystyy tekemään? Voit

huoletta olettaa hänen tekevän kaiken resurssiensa puitteissa ja vähän ylikin. Mutta jos hänellä ei ole klutzilaisia tulipommeja, ei hän todellakaan ammu niillä ketään [*Hänen tehawilaiset louhikäärmeratsastajansa sen sijaan voivat kärventää jonkun hipiää... -Mx*].

Voiko vastustajan resursseja vähentää tai haitata *ennen* varsinaisen tehtävän toimeenpanoa?

Määrittele resurssit

Omat resurssit vaikuttavat erittäin paljon suunnitelmaan. Jos kaupungin valtausta varten käytössä on kommandokomppania tai tankkipataljoona, strategiat tulevat olemaan hyvinkin erilaisia. Kuka on puolellasi? Mitä he osaavat? Mitä varusteita ja tarvikkeita on välittömästi käsillä? Mitä pystytään hankkimaan tarpeen mukaan? Kuinka paljon aikaa on käytettävissä?

Kaikki hyvin tärkeitä kysymyksiä, sillä kukaan ei voi pelata korteilla, jotka eivät ole kädessä [*paitsi bluffata... -Mx*]. Onnistunut suunnitelma lähtee aina realiteettien tajuamisesta. Mieti myös resurssien kasvattamista. Voiko lisäjoukkoja värvätä, saako käytettävissä olevaa aikaa pidennettyä mitenkään, löytyykö lisävarusteita mistään kolosta ajoissa?

Eloonjääminen lähtee myös realiteettien tajuamisesta. Fraasit “Cut your losses and run” tai “Run away and live to fight another day” eivät ole pelkkää turhanpäiväistä sanahelinää. Jos tavoite ei ole saavutettavissa käytössä olevilla resursseilla, on aika hankkia lisää resursseja tai menolippo Timbuktuun.

Toimintasuunnitelma

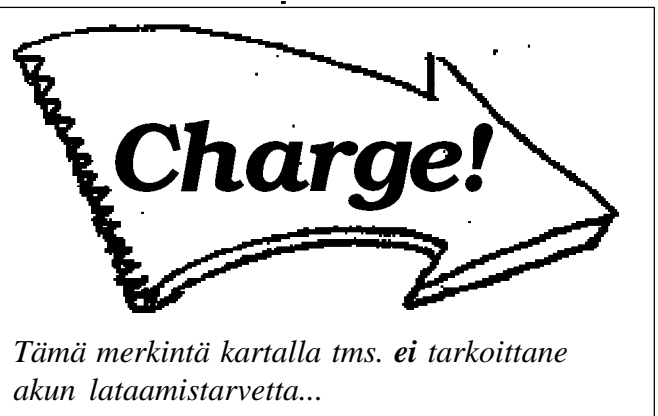
Tee ensin karkea kaavio siitä, mitä pitäisi tehdä ja missä järjestyksessä pohjattuna vastustajasta saatavilla olevaan tietoon ja omiin resursseihin. Pidä koko ajan mielessä

tavoite. Älä tee mitään turhaa, älä jätä mitään tarpeellista tekemättä. Hidasta, harhauta - älä antaudu turhaan taisteluun.

Pistä muistiin pieni aikataulu: Missä järjestyksessä asiat täytyy tehdä, milloin ja kuinka kauan niihin kuluu aikaa. Tiukemmin ajoitetuissa offensiivioperaatioissa oikein suunniteltu aikataulu voi olla elintärkeä.

Jaa tehtävät

Muistatko vielä resurssit? Ok, nyt jaa



toimintasuunnitelmassa määritellyt tehtävät suorittajille. Logiikkaa ja ajatusta mukaan hommaan, määrää vain tehtäviä, joita pystytään suorittamaan. Yksi tyypillisen pelaajaporukan perusvirheistä on auttamaton hinku ängetä kaikki aina mukaan isoäidin kuurosta koirasta alkaen [*erityisesti korostui **&* -pelissä, jossa hieman rikastuneet pelaajat palkkasivat läjäpäin palkkasotureita listimään / pehmittämään monstereita luottaen siihen, ettei monikaan eläisi palkkapäivään asti... -Mx*]. Kaikki hahmot eivät sovi kaikkiin hommiin. Piste. Tärkeässä paikassa epäpätevä “along-for-the-ride”-hahmo saattaa vaarantaa kaikkien fyysisen hyvinvoinnin.

Merkitse sitten aikatauluun kuka on tekemässä mitä, milloin ja kenen kanssa. Täten suunnitelma alkaa vähitellen hahmottua, kaikille voidaan määrätä tuottoisaa tekemistä ja onnistumis-

mahdollisuudet nousevat.

Testaus

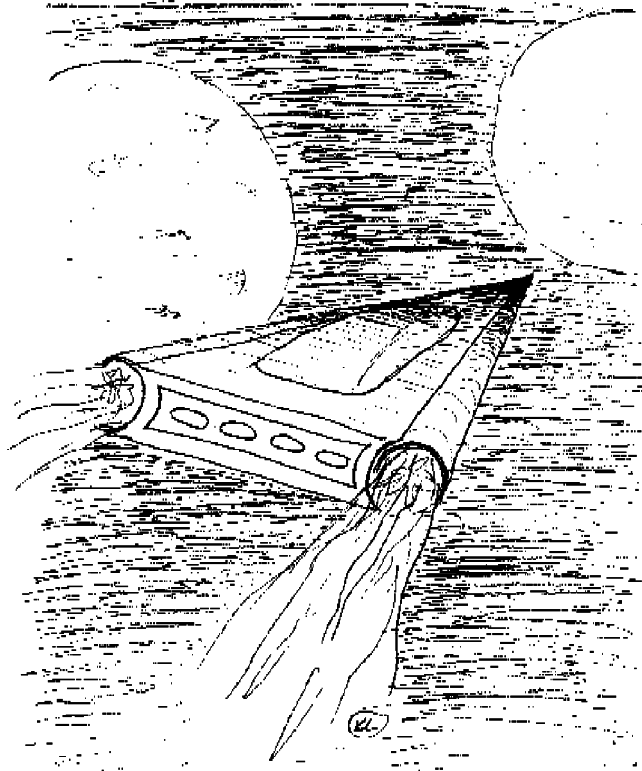
Miksi sotilasjohtajat järjestävät suuria harjoituksia, pelaavat "entä-jos"-pelejä, maksavat huimia summia tarkoista simulaatioista? He testaavat suunnitelmiaan. On tosi helppoa kirjoittaa paperille: "Viestikeskus toimintakunnossa tunnin kuluttua." On aivan eri asia tehdä se parinkymmenen asteen pakkasessa ja vyötäröön ylettyvässä hangessa. Testaamalla selvivät suunnitelman viat: väärät arvioinnit, huomiotta jääneet seikat, sisäiset ristiriidat.

Testaus voidaan suorittaa suullisena analyysinä tai jos kyseessä on tarpeeksi tärkeä asia [*milloin hahmojen eloonjäänti ei ole tärkeää?* -Mx] ja aika sallii, voidaan koko suunnitelma pelata sotapelin omaisesti läpi paljastaen erittäin tehokkaasti vikoja. Roolipelaajilla on vielä se etu, että he käyttävät koko ajan simulointia ja ovat täten suhteellisen hyvin perillä taidoistaan ja kyvyistään. Tosielämässä ei voi olla kovin varma edes siitä, etteivät kenenkään hermot petä, puhumattakaan sitten vastapalkatun bumeranginheittäjän todellisista taidoista.

Plan B

Parhaatkin suunnitelmat menevät

mönkään. Väärät tiedot, virhearvioinnit, huono onni tai vastustajan vieläkin parempi suunnitelma voivat kaikki johtaa täytännönpanon ennenaikaiseen lopettamiseen. Silloin kuvaan tulee suunnitelma B - hätätie. Kakkos-



suunnitelma pitää rakentaa aluksi samoista lähtökohdista kuin varsinainen ja sitten moukata se. Odota odottamatonta, varaudu mahdotomaan. Mikä tahansa voi mennä pieleen, ja silloin on parempi olla sopiva paikko heti valmiina - olkoon vaikka pelkästään pakosuunnitelma [*Pakosuunnitelman on nytaina hyvä olla* -Mx].

Toteutus

Lopuksi suunnitelma täytyy toteuttaa. Jos suunnitelma on hyvä, homman pitäisi olla yhtä konditoriareissua. Pidä suunnitelma koko ajan mielessä, toimi tehokkaasti, nopeasti ja järjestelmällisesti. Älä kuitenkaan takerru liikaa suunnitelmaan, vaan ole valmiina muokkaamaan sitä tilanteen kehityksen mukaan, ole joustava. Äläkä huoli, vaikka homma menisikin pieleen - voitahan aina kertoa Barbaari-klubilla näitä "kalajuttuja" illan vietoissa [*Kiitos toimivan pakosuunnitelman* -Mx]. Olet tehnyt parhaasi, mutta aina ei voi onnistua. *Sometimes the dice just fall that way...*

