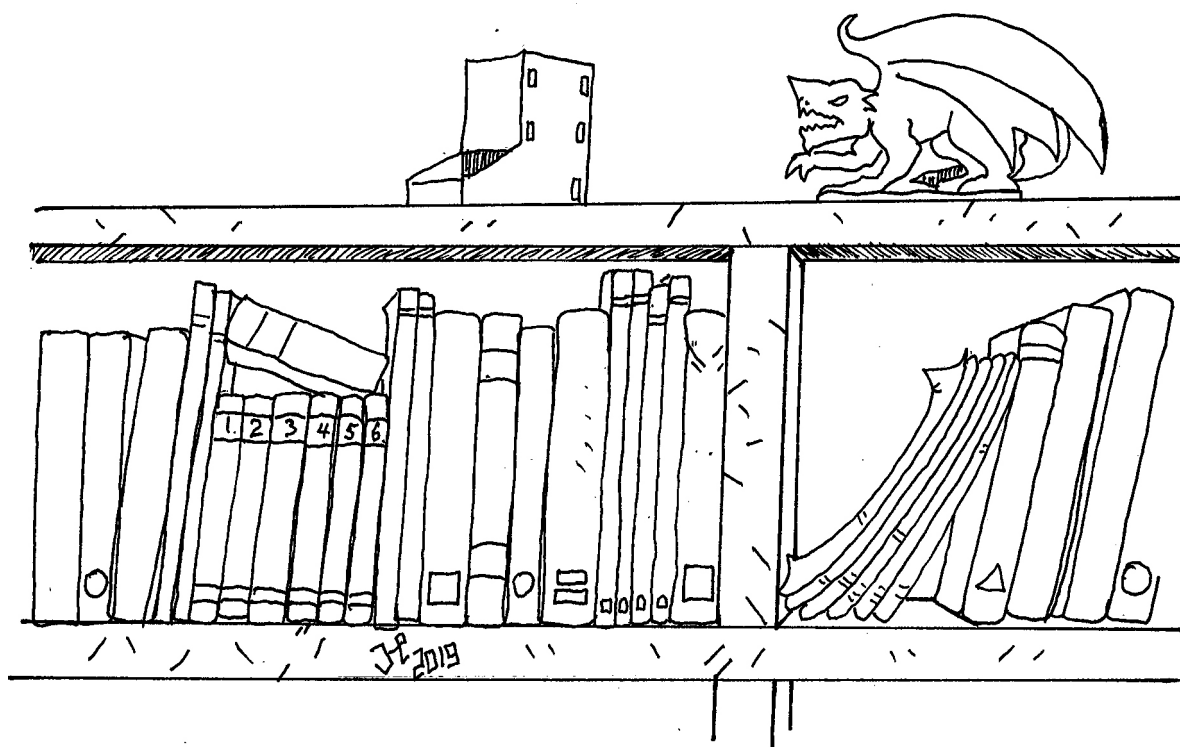


Roolipelikansio

Johdatus pöytäroolipelaamiseen



Johdanto - miksi olemassa?	3
Miksi roolipelaaminen on hyvä harrastus?	4
Mitä roolipelaaminen on?	5
Mikä ja kuka on pelinjohtaja?	8
Neuvoja uudelle pelinjohtajalle	11
Omien seikkailujen ja kampanjoiden luominen	13
Lyhyt mallinnus pelitilanteesta	17
Kolme valmista peliskenaariota	21
Erään pelinjohtajan tarina	70
Aloittelijalle suositeltuja roolipelejä	72
Sanasto	78
Lähteet	Takakansi



Kirjoittanut: **Reija Karvonen**
Kuvittanut ja (todella) huolella taittanut: **Joni Heinonen**
Ilmestynyt 2019

Johdanto - miksi olemassa?

Suomeen 1970-luvun loppupuolella rantautui vaihto-opiskelijoiden ja matkailijoiden mukana peliharrastus, joka tunnetaan pöytäroolipelaamisena. Pöytäroolipelaaminen on yksi osa Roolipelien monimuotoista maailmaa, ja siihen viitataan tässä kansiossa myös pelkästään roolipelaamisena. Lukijan on hyvä tiedostaa, että tässä esitetty näkemys käsittelee pelkästään pöytäroolipelaamista, josta yksistäänkin on hankala saada esitettyä kaiken kattavaa kuvaa. Tässä kansiossa onkin pyritty antamaan perustietoa roolipelaamisesta ja monet asiat ovat yleistyksiä, jotka eivät pidä paikkaansa kaikkien pöytäroolipelien kohdalla.

Pöytäroolipelit ovat peliharrastus, jossa osallistujat tavallisesti eläytyvät yhden fiktiivisen roolihahmon elämään ja kuvailevat tämän tekemisiä ja sanomisia suusanallisesti tiettyjen sääntöjen puitteissa. Pöytäroolipelissä yksi osallistujista toimii yleensä peliä ohjaavanapelinjohtajana, jonka tehtävänä on kuvailla pelaajille pelimaailmaa, sen tapahtumia ja pelata useita roolipelin tarinaan liittyviä sivuhahmoja.

Alkuaikoina, kun tiedot ja taidot olivat vähäisiä eikä roolipelejä ollut monia saatavilla ainakaan suomeksi, ryhtyivät monet nuorista ja innokkaista pelaajista kylmiltään pelinjohtajiksi. Heillä ei ollut oikeastaan vaihtoehtoa. Jos halusi päästä pelaamaan, jonkun oli otettava vastuu. Harrastuksen levinneisyys ja myös internet ovat vähentäneet tätä ”pakon sanelemaa tarvetta”. Enää ei välttämättä ole pakko ryhtyä heti itse pelinjohtajaksi voidakseen pelata. Ympäri Suomea on useita valmiita peliporukoita ja netin välityksellä pelaaminen onnistuu. Uusille pelinjohtajille on kuitenkin aina tarvetta.

Internetin peliseuravälityssivuilla etsitään huomattavasti useammin peliporukkaa tai pelinjohtajaa, kuin pelaajaa.

Pelinjohtajaksi ryhtymistä voi hidastaa tai jopa estää moni asia. Ensimmäisinä tulevat mieleen pelikokemuksen puute, jännittäminen, esiintymiskammo, pelko sääntöjen osaamisesta, luulo siitä, ettei osaisi tehdä ja kertoa hyviä seikkailuja ja niin edelleen. Syitä, pelkoja ja jopa kammoja on monia. Yksi syy voi tietysti olla myös se, ettei omasta kaveripiiristä tai lähialueelta löydy toisia roolipeleistä kiinnostuneita peliporukaksi.

Olivatpa syyt sitten mitkä tahansa, tässä on vastaus ainakin muutama pulmaan. *Roolipelikansio - johdatus pöytäroolipelaamiseen* on suunniteltu ja toteutettu ajatellen uusia pelaajia ja etenkin uusia pelinjohtajia sekä roolipelikerhoja suunnittelevia kirjastoja. Kansion sivuilta löytyy ohjeita ja neuvoja niin pelaamiseen, pelinjohtajaksi ryhtymiseen kuin muutama valmis roolipeliseikkailu. Mukana on myös pieni vinkkilista siihen, mistä voisi löytyä lisää pelattavaa, kun kansion tarjoama materiaali on kulutettu loppuun.

Roolipelikansio on toteutettu opinnäytetyönä Oulun ammattikorkeakoulun kirjasto- ja tietopalvelun tutkinto-ohjelmassa ja yhteistyössä Suomen roolipeliseura ry:n (SRS) kanssa. *Roolipelikansio* on esimakua myöhemmin valmistuvaan laajempaan versioon. Kumpaisenkin tavoitteena on kannustaa kaikkia roolipeleistä kiinnostuneita pelaamaan ja rohkeasti astumaan myös pelinjohtajan saappaisiin. Pelinjohtaminen ei ole niin vaikeaa, kuin mitä yleisesti kuvitellaan!

1 Miksi roolipelaaminen on hyvä harrastus?

Tai vielä yksinkertaisemmin: Miksi kannattaa roolipelata? Tähän on hyvin yksinkertainen vastaus - koska se on hauskaa! Tätä mieltä on allekirjoittanut itse kuin myös kaikki haastatteluun osallistuneet pelinjohtajat.

Jos kuitenkin haluaa etsiä järkisyitä roolipelaamiselle tai perusteluja sille, miksi esimerkiksi kirjaston kannattaisi järjestää roolipelikerho, on tässä muutama esimerkkivastaus:

1.Kannustaa lukemaan, kirjoittamaan ja opiskelemaan lisää.

Monista roolipeleistä on kirjasarjoja tai ne perustuvat kirjasarjoihin. Pelaaminen ja omien pelien suunnitteleminen voi innostaa tutustumaan kirjallisuuteen, kirjoittamaan omia tarinoita ja ylipäätään tutustumaan koko maailmaan tarkemmin.

2.Kielitaito kehittyy ja paranee.

Pelatessa pääsee ilmaisemaan itseään uudella tavalla, joten kaikki käytetty kielitaito kehittyy. Esimerkiksi jos intoutuu lukemaan enemmän, kasvaa sanavarasto kuin huomaamatta. Paitsi suomenkielentaitoa, roolipelaaminen kehittää helposti myös englanninkielen taitoa, sillä suuri osa roolipeleistä on englanninkielisiä.

3.Monilukutaito paranee.

Roolipeleihin on saatavilla materiaalia monenlaisessa muodossa. Monet pelinjohtajat myös itse tuottavat erilaista materiaalia peleihinsä. Roolipelatessa voi hyödyntää kuvaa, ääntä, tekstiä ja monia teknisiä tai ei-teknisiä apuvälineitä.

4.Ongelmanratkaisutaito kehittyy.

Roolipelit tuovat pelaajan eteen erilaisia ja yllättäviä tilanteita. Pulmat laittavat pelaajan pohtimaan asioita monilta eri kanteilta, ajattelemaan niin sanotusti laatikon ulkopuolelta.

5.Pääsee mielikuvitusharjoitusten kautta kokeilemaan erilaisia tilanteita.

Eläytyessään roolihahmokseen voi pelaaja kokeilla olevansa jotain aivan muuta kuin mitä itse todellisuudessa on. Ujo voi esimerkiksi kokeilla miltä tuntuisi olla rohkea tai jopa aggressiivinen tai mies voi koettaa nähdä asiat naisen näkökulmasta ottamalla roolihahmokseen naispuolisen pelihahmon.

6.Sopii moneen erilaiseen elämäntilanteeseen.

Pelaamiselle löytyy hyvin vähän esteitä. Roolipelaaminen sopii kaiken ikäisille, eikä ole esimerkiksi montaakaan fyysistä rajoitetta, jotka haittaisivat tai estäisivät roolipelaamista. Pelit voivat olla lyhyitä tai pitkiä ja niitä voi olla niin usein kuin ryhmä itse haluaa.

7.Pääsee harjoittelemaan sosiaalisia tilanteita.

Roolipelatessa pelaaja kohtaa monia erilaisia tilanteita. Vastaan voi tulla ensimmäinen ihastuminen, ystävän kuolema tai vaikka vakava onnettomuus, jossa toisia pitää auttaa. Peli mahdollistaa monien asioiden "harjoittelun" ja pohdinnan roolihahmon kautta.

2 Mitä roolipelaaminen on?



Nykypäivänä roolipelejä on monenlaisia ja moneen erilaiseen makuun. Erilaisten roolipelien kirjontakia on hankalaa, ellei suorastaan mahdotonta esitellä roolipelaamista täysin tyhjentävästi. Tässä esitetyn tekstin tavoitteena on antaa lukijalle jonkinlainen yleinen käsitys pöytäroolipelaamisesta, joka sekin on melkoisen monimuotoinen kokonaisuus. Alla oleva roolipelaamisen esittely pitääkin sisällään yleistyksiä, jotka eivät päde kaikkeen roolipelaamiseen.

Useimmiten pöytäroolipelejä pelataan kasvotusten 2-7 henkilön ryhmissä, joissa yksi porukan jäsenistä toimii pelinjohtajana ja loput osallistuvat peliin pelaajina. Pelinjohtajaa voidaan verrata elokuvan ohjaajaan: hän luo pelille puitteet ja alkutilanteen, josta pelaajat pelihahmoineen lähtevät liikkeelle. Yleensä pelinjohtaja myös tuntee ja tietää roolipelin säännöt parhaiten. Pelinjohtajan roolia ja tehtävää käsitellään myöhemmin lisää.

Roolipelissä kullakin pelaajalla on yleensä yksi hahmo, jonka hän suunnittelee ja valmistelee tarvittaessa

pelinjohtajan avustuksella. Tämä hahmo on kyseisen pelaajan pelihahmo, jonka kautta hän vaikuttaa pelimaailmaan ja sen tapahtumiin. Tähän hahmoon sen tehneellä pelaajalla on "yksinoikeus". Hän päättää hahmon tekemisistä, ajatuksista ja tunteista pelimaailman sääntöjen puitteissa. Jokaiselle pelihahmolle tehdään yleensä oma hahmolomake. Hahmolomakkeet pitävät sisällään hahmon perustiedot kuten nimen, iän, sukupuolen ja niin edelleen. Lomakkeelta löytyvät tavallisesti myös hahmon varusteet, aseet, tietoa hahmon historiasta ja hahmon ominaisuudet ja kyvyt. Roolipelistä riippuen kaavakkeiden kokoonpano ja tietojen nimitykset vaihtelevat. Osa näistä tiedoista pelaaja voi keksiä itse, osa määräytyy kyseisen pelin sääntöjärjestelmän mukaan. Joissain roolipeleissä ominaisuuksia voi heittää nopalla, mutta nykyään on tavallisempaa, että taidot "ostetaan". Yleensä tämä tarkoittaa sitä, että hahmoa luotaessa pelaaja saa käyttöönsä tietyn määrän pisteitä, jotka hän voi sijoittaa haluamallaan tavalla. Pelin edetessä hahmo saa mahdollisuuden oppia uusia taitoja ja kehittää vanhoja.

Roolipeleissä, kuten peleissä yleensäkin, on omat pelisääntönsä. Roolipelistä riippuen sääntömekaniikat vaihtelevat ja niitä löytyy laidasta laitaan. On säännöiltään kevyitä järjestelmiä ja on roolipelejä, joiden säännöt ovat hyvinkin yksityiskohtaisia. Varmaa on, että jokainen löytää itselleen mieluisan järjestelmän ja järjestelmän, jonka säännöistä ei tajua mitään. Onneksi säännöissä voi joustaa ja niitä voi myös muokata omaan makuun ja tarpeeseen sopiviksi. Säännöt ovat muunneltavissa eikä niiden todellakaan tarvitse olla monimutkaisia! Pelinjohtajalla on kuitenkin yleensä ylin tulkintavalta säännöissä ja niiden soveltamisessa. Sääntöjen tehtävä onkin helpottaa pelinjohtajan työtä mutta myös auttaa pelaajia pääsemään sisälle peliin ja sen maailmaan. Säännöt vaikuttavat

esimerkiksi hahmojen luontiin ja siihen, miten erilaisia tilanteita (taistelut, neuvottelut jne.) ratkotaan pelissä. Varsin yleistä on, että realistisuuteen pyrkivissä peleissä on enemmän sääntöjä kuin tunnelmaan keskittyvissä peleissä.

Tavallisesti roolipelissä on jokin satunnaisuuteen vaikuttava mekaniikka. Yleensä tämä on napanheitto. Myös vaihtoehtoisia järjestelmiä on olemassa: kivi-paperi-sakset, korttipakka, kolikon heitto... Satunnaisuus vaikuttaa siihen, ettei kukaan hahmo ole "täydellinen". Ja joskus tyylillä epäonnistuminen on paljon jännittävämpi vaihtoehto kuin ainainen onnistuminen. Satunnaisuudessa ja siinä, että ei ole vain yhtä oikeaa vaihtoehtoa ratkaista kutakin tilannetta, piilee osa roolipelaamisen viehätystä.

Roolipelejä on pituudeltaan erimittaisia: on kertapelejä ja kampanjoita. Kertapeliksi kutsutaan roolipeliä, joka kestää vain yhden pelikerran. Pelikerta taas on peliporukan tapaaminen, jonka aikana roolipelataan. Yksi pelikerta voi olla pituudeltaan mitä vain parista tunnista ylöspäin. Kaikki riippuu ryhmän yhteisestä sopimuksesta, sillä roolipelejä voi pelata niin monta tuntia ja niin usein kuin koko ryhmälle sopii. Joissain tapauksissa voi yksittäinen pelaaja hahmoineen olla myös jonkun pelikerran poissa. Tällöin hahmolle täytyy kuitenkin keksiä hyvä syy olla jossain muualla. Hahmon poissaolon voi selittää juonellisesti vaikkapa niin, että hän on muualla hoitamassa jotain asiaa. Yleensä on kuitenkin toivottavaa, että kaikki pelaajat pääsisivät paikalle useammaksi tunniksi, sillä pari tuntia kestävä roolipeli on melkoisen lyhyt roolipeliksi. Kertapeliin lisäksi on olemassa pidempiä seikkailuja, joiden pelaamiseen menee useampia pelikertoja. Kampanjoiksi kutsutaan useita pelikertoja ja useita eri seikkailuja sisältäviä pelien sarjoja, joissa samat hahmot kasvavat ja kehittyvät.

Käytännössä roolipeli etenee pelinjohtajan ja pelaajien vuoropuheluna. Pelinjohtaja aloittaa kertomalla tapahtumien lähtötilanteen ja pelaajat

reagoivat pelihahmoinaan hänen kertomaansa. Tämän jälkeen pelinjohtaja reagoi vuorostaan siihen, mitä pelaajien hahmot ovat tehneet. Kyseessä on yhteinen tarinankerrontakokemus: **peli, jossa kaikki voittavat, kun kaikilla on hauskaa!** Monessa roolipelissä pelaajien on tarkoitus toimia yhteistyössä keskenään, eikä pelissä yleensä ole yhtä yksittäistä voittajaa, joskin poikkeuksia esiintyy. Pelaajien tehtävä on eläytyä pelin maailmaan pelihahmoinaan ja pelinjohtajan tarkoitus on tarjota heille mielenkiintoista tekemistä, ei pelata heitä vastaan.

Maailmassa on olemassa useita erilaisia roolipeligenrejä, eli tyylejä, ja niiden yhdistelmiä. On siis melkoisen varmaa, että jokainen löytää itselleen innostavaa pelattavaa. Kaikkien genrejen esitleminen olisi melkoinen tehtävä, joten tässä mainitaan vain muutama "perinteinen" genre:

1. *Fantasia*

Peleissä seikkailevat velhot, varkaat ja ritarit mutta myös kauppiaat ja ylhäiset aateliset. Lohikäärmeet, muut taikaolennot ja eriasteinen taikuus ja magia ovat yleisiä kuten myös keskiaikainen ympäristö varusteineen. Fantasiaroolipelejä ovat esimerkiksi: *Dungeons & Dragons*, *Dungeon World*, *Changeling* ja *Lord of the Rings* -roolipelit.

2. *Kauhu*.

Roolipeligenrenä kauhu on haastava, sillä säännöt auttavat vain tiettyyn pisteeseen saakka. Suuri osa pelin onnistumisesta on kiinni peliporukan kyvystä eläytyä ja pelinjohtajan taidosta kertoa tarinaa. Kauhuroolipeleissä kyse on nimenomaan tunnelmasta. Suurin osa kauhuroolipeleistä keskittyy yliluonnolliseen kauhuun. Kauhuroolipelejä ovat esimerkiksi: *Call of Cthulhu*, *All Flesh Must Be Eaten*, *The Esoterrorists* ja *Dread*.

3. Science fiction / Scifi.

Tulevaisuuteen sijoittuvia pelejä, joissa erilaisella teknologialla ja avaruuden muukalaisroduilla on oma osansa. Osa peleistä voi olla todella realistisia, osa taas heittää kehiin mitä vilskeimpiä spekulatioita siitä, millaiseksi maailma voi olla menossa. Scifi peleistä löytyy esimerkiksi jännitystä ja seikkailuja, kuin myös tulevaisuuden dystopioita. Scifi roolipelejä ovat esimerkiksi: *Star Wars The Roleplaying Game*, *Cyberpunk 2020*, *Firefly* ja *Shadowrun*.

4. Supersankarit.

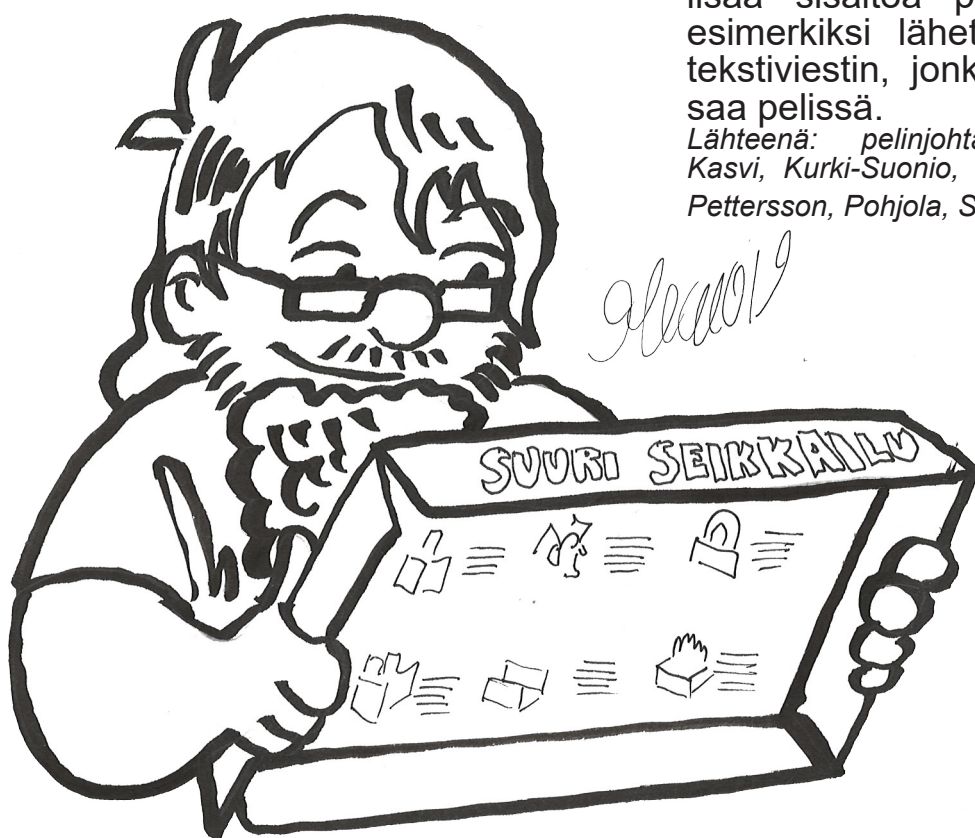
Nämä roolipelit sijoittuvat fantasian ja scifin välimaastoon. Roolipelien maailma on sarjakuvista tuttua ja pelaajat pääsevät pelaamaan joko tutuilla tai itse keksimillään supersankarihahmoilla. Ideana on yleensä pelastaa maailma. Supersankari roolipelejä ovat esimerkiksi: *Marvel Super-heroes*, *Aberrant*, *Enhanced: Human and Heroes* ja *Mutants & Masterminds*.

Nykyään roolipelaamista on mahdollista harrastaa myös internetissä, erilaisten puheohjelmien kautta, joten etäisyydet eivät ole enää esteenä roolipelaamiselle. Erilaisessa pelitavassa on omat haasteensa, joten on suositeltavaa kokeilla kasvokkain tapahtuvaa roolipelaamista ennen netissä tapahtuvaa pelaamista. Tätä puoltaa yksistään jo se, että kasvokkain on helpompi kysyä ja saada neuvoja.

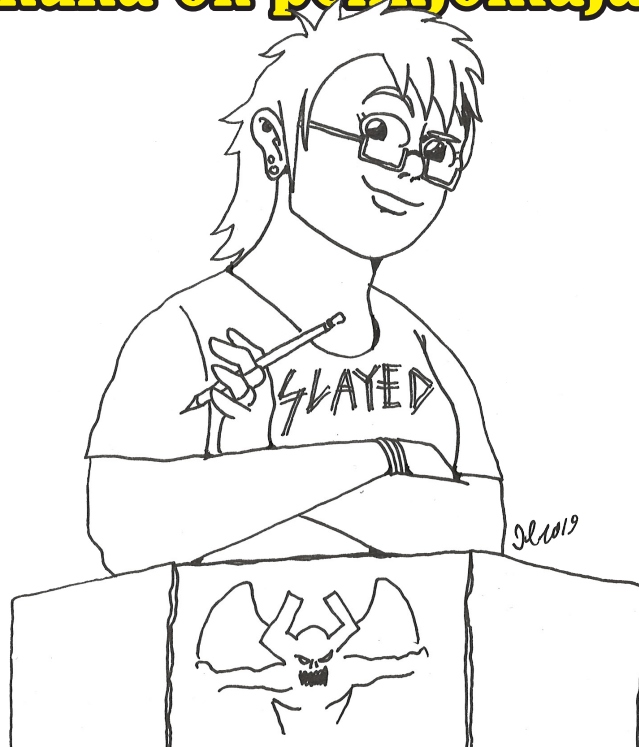
Roolipelaamisen monimuotoisuudesta kertoo esimerkiksi sekin, että on olemassa myös pelinjohtajattomia roolipelejä ja roolipelejä, joissa pelinjohtajia on useampia. Pelinjohtajattomissa roolipeleissä on yleensä omat sääntönsä siitä, miten peli etenee ja kuinka vastuu jakautuu peliin osallistujien kesken. Useamman pelinjohtajan peleissä taas vastuu pelin tapahtumista on yleensä sovittu pelinjohtajien kesken.

Verbaalisten roolipelien lisäksi on olemassa myös tekstipohjaisia roolipelejä, joissa pelaaminen tapahtuu kirjoittamalla pelihahmon tekemiset ja sanomiset. Tekstipohjaisia roolipelejä voi pelata esimerkiksi useilla erilaisilla foorumeilla, pikaviestimillä tai vaikkapa sähköpostin välityksellä. Toisinaan tekstipohjaisilla roolipeleillä täydennetään verbaalisia roolipelejä tai tekstin avulla haetaan lisää sisältöä peliin. Pelinjohtaja voi esimerkiksi lähettää jollekin pelaajalle tekstiviestin, jonka pelaajan pelihahmo saa pelissä.

Lähteenä: pelinjohtajien haastattelut, Hieta, Kasvi, Kurki-Suonio, Leppälahti, Mäyrä, Parviala, Pettersson, Pohjola, Särkijärvi ja Sotala



☺ Mikä ja kuka on pelinjohtaja?



Inko hän mystinen sankari vai ikuinen työn orja? Entä mitä roolipelien pelinjohtaminen voi antaa pelinjohtajana toimivalle? Tässä on pyritty lyhyesti vastaamaan näihin kysymyksiinsens pohjalta, mitä haastatellut 17 eri pelinjohtajaa ovat kertoneet. Haastatelluista pelinjohtajista 11 olimiehiä ja 6 naisia. Pelinjohtokokemusta heillä oli muutamasta pelistä vuosikymmeniin. Jälleen on syytä muistuttaa lukijaa siitä, että osa tässä mainituista asioista on yleistyksiä, jotka eivät päde kaikkiin pöytäroolipeleihin.

Tavallisesti pelinjohtajalla on suuri vastuu roolipelin onnistumisesta, mutta on tärkeää muistaa, ettei hän tee peliä yksin. Peli tarvitsee ohjaajansa, mutta myös tähtensä - pelaajat. Roolipeli rakentuu siitä, että pelinjohtaja ja pelaajat toimivat yhteen. Ilman toista ei ole toista, eikä koko roolipeliä. Monet tässä esitellyistä ominaisuuksista ja taidoista ovat hyviä olla olemassa niin pelinjohtajalla kuin pelaajillakin.

Karkeasti yleistäen pelinjohtajaa voidaan pitää "tittelin" mukaisesti pelitilanteen johtajana, joten hänellä olisi hyvä olla ryhmänohjaustaitoja. Lisäksi pelinjohtaja toimii esimerkiksi käytännön asioiden

järjestelijänä, luo pelin alkuidean ja tapahtumia peliin. Tavallisesti pelinjohtajan tehtävänä on kannustaa pelaajia eteenpäin ja tarvittaessa auttaa heitä pääsemään vauhtiin. Yleensä pelinjohtajaa ei pidä missään mielessä ajatella henkilönä, joka pelaisi pelaajiaan vastaan.

Pelinjohtajan tehtävälista voi vaikuttaa haastavalta, sillä monesti iso osa pelin onnistumisesta on hänestä kiinni. Pelinjohtajan harteilla on tavallisesti pelimaailman ja sen sääntöjen tunteminen. Hänen liikuteltavissaan ovat kaikki sivuhahmot ja hän luo pelaajilleen seikkailut. On hyvä muistaa, että vaikka valmistelut tekisi kuinka hyvin, niin loppu pelin onnistumisesta riippuu kuitenkin siitä, miten pelaajat toimivat.

Pelinjohtajan tehtävälistalle voidaan laittaa ainakin seuraavia asioita:

1. **Pelimaailma.** Pelimaailman historia, maantiede ja yleinen elämänmeno pitää tuntea ainakin pääpiirteittäin.
2. **Säännöt.** Roolipelin säännöt pitää tuntea ainakin niin hyvin, että tietää mistä kohtaa sääntökirjaa asian voi tarkistaa.

3. *Seikkailujen valmistelu.* Kustakin seikkailusta on hyvä olla olemassa valmiina ainakin alkutilanne ja muutamia tärkeitä sivuhahmoja ja tapahtumapaikkoja. Valmistelujen määrä ja tarkkuus riippuu omasta tarpeesta ja pelattavasta pelistä.
4. *Ohjeistus.* Pelaajille pitäisi pystyä välittämään tarvittavat tiedot, jotta he pystyvät luomaan pelihahmonsia ja lähtemään liikkeelle kunkin seikkailun alussa.
5. *Ryhmänohjaus.* Joskus pelinjohtaja saattaa joutua toimimaan tuomarina pelaajien välillä asioissa, jotka eivät liity varsinaisesti itse roolipeliin.

Pelinjohtajana toimiminen on haastavaa ja siinä on pystyttävä toimimaan monessa erilaisessa roolissa. Samalla se kuitenkin antaa paljon. Pelinjohtajana pääsee käyttämään mielikuvitustaan aivan eri lailla kuin ollessa tavallinen pelaaja. Se on yksi keino purkaa luovuutta, siinä saa hankittua esiintymiskokemusta ja itsevarmuutta. Pelinjohtajana pääsee kehittämään omia seikkailujaan ja tekemään oman näköisiä pelejä. Se saa hyvälle mielelle ja siinä on mainio tekosyy nähdä kavereita säännöllisesti. Pelinjohtajalla on mahdollisuus ilahduttaa toisia pelaajia ja monesti pelinjohtaja itsekkin pääsee yllättymään pelaajiensa tekemistä ratkaisuksista. Se on ehdottomasti kokeilemisen arvoista!

Siitä millainen hyvän pelinjohtajan tulisi olla, on monia mielipiteitä. Samoin siitä, millaisia ominaisuuksia häneltä pitäisi löytyä. Tässä vaiheessa on hyvä muistaa, ettei kukaan ole seppä syntyessään. Hyväksi pelinjohtajaksi pitää harjoitella ja kehittyä vähitellen. Monet pelinjohtajan hyvistä ominaisuuksista ovat nimittäin asioita, joissa voi tekemällä oppia paremmiksi. Ja monia ilmeikkään pärjää mainiosti. Pelinjohtajana toimimisen tärkeimmät asiat ovat oma halu ja innostus. Jos haluat olla pelinjohtaja, ole.

Kokeile ja testaa, harjoittele!

Tässä on muutama ominaisuus, jotka haastatteluihissa mainittiin pelinjohtajan hyväksi ominaisuuksiksi ja joiden löytymistä arvostetaan:

1. *Innokkuutta.* Hän on innostunut ja innostava. Hän on valmis tekemään paljon pelin onnistumisen ja hyvän pelikokemuksen eteen.
2. *Luotettavuutta.* Hän tietää omat realiteettinsa ja mahdollisuutensa eikä lupaa ylimäärisiä. Sen, minkä hän lupaa, hän myös pitää olipa kyse pelipäivästä tai kampanjan pituudesta.
3. *Itsevarmuutta.* Hän tietää mitä on tekemässä ja on ylpeä siitä. Hän ei anna voimakastahtoisesta pelaajan määrätä tekemisiään eikä välitä mahdollisista epäilijöistä tai kiusaajista.
4. *Pelimaailman ja sääntöjen tuntemusta.* Hän osaa pitää pelimaailman selkeänä ja johdonmukaisena pelaajille. Paikat, henkilöt ja tarinat eivät muutu kesken pelin tai kampanjan. Samoin hän tuntee pelin säännöt niin hyvin, ettei pelatessa mene aikaa niiden tarkistamiseen. Harvinaisempien ja poikkeussääntöjen kohdalla hän tietää, mistä ne löytyvät. Myös säännöt pysyvät samoina koko pelin ja kampanjan ajan.
5. *Kiinnostusta pelaajia ja heidän hahmojaan kohtaan.* Hän on aidosti kiinnostunut pelaajistaan ja heidän hahmoistaan. Kuuntelemalla pelaajien toiveita saa tehtyä aikaan kaikkia kiinnostavia ja inspiroivia pelejä. Hahmoin keskittymällä saa jokaiselle hahmolle mielekästä tekemistä ja jotkut personoidut asiat saavat pelaajat tuntemaan itsensä tärkeiksi.
6. *Mielikuvitusta, luovuutta ja kekseliäisyyttä.* Hän osaa keksiä inspiroivia ja kiinnostavia seikkailuja, uskottavia sivuhahmoja ja unohtumattomia paikkoja. Tapahtumat eivät toista itseään, vaan ne ovat ainutkertaisia ja erilaisia. Hänen seikkailuissaan pelaajat eivät pääse helpolla vaan

joutuvat haastamaan itsensä.

7. *Pitkää pinnaa ja kärsivällisyyttä.* Hän jaksaa ja kestää vaikka pelaajat kiukuttelisivat ja olisivat hankalia tai pelissä mikään ei tuntuisi menevän putkeen. Hän jaksaa silti hymyillä ja olla ystävällinen kaikille. Hän ei anna vastoinkäymisten masentaa, vaan yrittää sitkeästi uudelleen.
8. *Tilannetajua.* Hän osaa lukea tilanteita. Esimerkiksi jos peli alkaa mennä liian vakavaksi tai ahdistavaksi hän keskeyttää sen tarvittaessa. Hän myös huomaa, jos pelaajat eivät ole syystä tai toisesta täysin vireessä ja hyväksyy sen pahoittamatta mieltään. Hän osaa myös lieventää ja helpottaa erilaisia pelissä tai pelitilanteessa sattuvia tapauksia.

Lähteenä: pelinjohtajien haastattelut, Kurki-Suonio, Pettersson, Pohjola ja Sorsa



Neuvoja uudelle pelinjohtajalle

Pelinjohtajana toimiminen on haastavaa, monipuolista ja innostavaa. Tästä huolimatta monet kuitenkin jännittävät pelinjohtajaksi ryhtymistä ja jopa välttelevät sitä viimeiseen asti. Pelinjohtajuuden mukanaan tuomat haasteet eivät kuitenkaan ole ylitsepääsemättömiä ja suurin osa pelinjohtajista antaa mielellään ohjeita ja neuvoja aloitteleville pelinjohtajille. Avun pyytäminen ja kysymyksien esittäminen ei ole ollenkaan väärin! Miksi kaikkien pitäisi tehdä samat "virheet" ja "mokat" uudelleen? Toki tekemällä oppii ja virheistä kokemus karttuu, mutta useat sudenkuopat voi välttää jo pelkästään järkevällä ajattelulla ja suunnittelulla.

Tässä on jokunen hyvä neuvo, jotka on saatu haastatteluun osallistuneilta pelinjohtajilta:

- Älä oleta, että olisi vain yksi oikea tapa pelata tai johtaa peliä. Jokainen pelinjohtaja on ihminen ja kaikki ihmiset ovat erilaisia. Se mikä toimii toiselle, ei välttämättä toimi sinulle. Kokeile, testaa ja kysele. Rakenna oma pelinjohtotyyli ja johda omaa peliäsi niin kuin sinusta itsestäsi tuntuu parhaalta ja hyvältä. Silloin pelaajillakin on todennäköisesti hauskenpää.
- Älä odota ja edellytä itseltäsi liikoja. Tekemällä oppii. Kukaan ei ole seppä syntyessään, vaan virheitä sattuu. Jokainen unohtaa joskus jotain tai jokin muistiinpano hukkuu. Jonkin säännön voi tulkita tai muistaa väärin. Muista olla itsellesi armollinen ja salli virheet. Ne kuuluvat asiaan ja niiden kautta oppii. Kyllä pelaajatkin ymmärtävät sen, että pelinjohtaja on oikeasti vain ihminen.
- Suunnittele peliä sopivassa suhteessa. Kaikkea ei voi

suunnitella, mutta jonkinlaiset perustiedot pelistä tulisi olla. Toisille riittää muutaman ranskalaisen viivanmittainen lista, toinentarvitsee useamman A4-sivun. Kannattaa myös muistaa valmisseikkailujen olemassaolo, joita on mukana monissa roolipeleissä tai jollaisia voi erikseen ostaa. Valmisseikkailujen avulla pääsee heti testaamaan pelimaailmaa ja sääntöjärjestelmää ja niitä hieman muokkaamalla voi saada pelistä pienellä vaivalla omannäköisensä.

- Säännöistä on turha kinata kesken pelin. Säännöt ovat suuntaa antavia ja niitä voi tarvittaessa muuttaa tai muokata. Jos jotain sääntöä ei muista tai tulkinta on epäselvä, voi sääntöjä yleensä improvisoida tilanteeseen sopivaksi. Jos säännöistä syntyy kiistaa, kannattaa kysyä miten toiset tulkitsevat säännön. Jos yksimielisyyteen ei päästä, menkää peli pelinjohtajan tulkinnan mukaan ja tarkastakaa asia myöhemmin. Kaikista sääntökirjoista ei aina löydy ratkaisua kaikkiin tilanteisiin! Silloin kannattaa sopia omia "talon sääntöjä" ("house rules"), peliryhmän omia sääntöjä kyseisiin tilanteisiin. Nämä säännöt kannattaa kirjoittaa ylös. Muistakaa, että pelikokemus on aina tärkeämpi kuin sääntöjen tarkka noudattaminen!
- Tehkää Pelaajasopimukset tai peliryhmän yhteiset säännöt. On hyvä sopia yhteiset säännöt peliporukalle. Säännöissä on hyvä sopia esim. miten toimitaan kännykän kanssa pelitilanteessa, kuinka usein pelataan, kauanko pelikerrat kestävät, kuinka vakavia asioita pelissä käsitellään ja niin edelleen.

- Pidä siirtymäajat ennen ja jälkeen pelin. Salli pieni kuulumisten vaihto ennen peliä. Pelaajat todennäköisesti keskittyvät sen jälkeen paremmin itse peliin. Pelin jälkeen kannattaa pitää palautekierros pelatusta pelistä. Siinä kuulee pelaajien ideoita, toiveita ja saa hyvää palautetta pelin onnistumisesta.
- Muista, että kaikki ihmiset ovat erilaisia. Hyvät ja huonot päivät vaikuttavat, eikä ketään voi yleistää ennako-odotusten mukaan jonkin tietyn tyyppiseksi pelaajaksi. Ota kukin pelaaja omana itsenään, yksilönä. Sukupuoli, ikä, koulutus, tausta tai muu etninen seikka ei saa vaikuttaa käsitykseen pelaajasta. Kannattaa olla avoimin mielin!
- Pidä peli ja todellisuus erossa toisistaan. Pelin sisäisten asioiden ei pidä antaa vaikuttaa pelin ulkopuoliseen maailmaan. Eikä pelin ulkopuolisten asioiden pidä antaa vaikuttaa pelin sisäisiin asioihin. Inhottavaa hahmoa pelaava pelaaja ei ole oikeasti inhottava ja jos sinulla ja pelikaverilla on erimielisyyksiä, ei niiden pidä antaa rikkoa hahmojen välejä pelissä. Hahmot voivat kiistellä keskenään, eivät pelaajat. Puutu todellisiin erimielisyyksiin heti!
- Estä kiusaaminen! Älä anna kenenkään kiusata toisia. Kaikki pelaajat ovat samanarvoisia ja yhtä hyviä. Pelihahmo voi hännätä toista, mutta jos se alkaa mennä

toistuvaksi ja huomaat pelaajan loukkaantuvan siitä, huomauta asiasta. Hyväntahtoinen naljailu on OK, kiusaaminen ei.

- Kuuntele pelaajiasi. Roolipelaaminen on yhteinen kokemus, jossa kaikilla olisi tarkoitus olla kivaa. Kuuntele esimerkiksi pelaajien toiveita pelin ja sääntöjen suhteen. Varmista, että kaikki tietävät millaista peliä olette pelaamassa ja anna kaikille mahdollisuus tuoda mielipiteensä esiin. Pelaajilta saa monesti hyviä ideoita, ne kannattaa hyödyntää!
- Älä pelkää kysyä neuvoa! Jos olet pulassa, jumissa tai solmussa pelin juonen, sääntöjen tai äkkiseltään vastaan tulleen tilanteen suhteen, myönnä se. Sano pelaajillesi, että nyt et tiedä miten toimia. Kysy heiltä neuvoa. Todennäköisesti keksitte yhdessä ratkaisun ja peli pääsee jatkumaan.

Terveellä maalaisjärjellä, normaalilla kohteliaisuudella ja hyvillä käytöstavoilla pääsee jo todella pitkälle pelinjohtajana! Rentoudu, anna tarinan viedä, luota pelaajiin ja pidä hauskaa!

Lähteenä: pelinjohtajien haastattelut, Kurki-Suonio, Laaksonen, Launonen, Leppänen, Mäyrä, Parviala, Pettersson, Pohjola ja Sorsa



5 Omien seikkailujen ja kampanjoiden luominen

Roolipelatessa pääsee tavallisesti hyvin alkuun pelin omalla sääntö- tai ohjekirjalla. Sen sivuilta löytyvät yleensä tarvittavat pelimaailman ja sääntöjen kuvaukset, ohjeet hahmojen luontiin sekä varsin usein myös ainakin yksi valmis seikkailu, jonka avulla pystyy harjoittelemaan pelaamista kyseisen roolipelin maailmassa. Kun valmis seikkailu on pelattu, on aika luoda oma seikkailu tai useampia seikkailuja sisällään pitävä kampanja.

Tähän on koottu joitain asioita, joita pelinjohtajan kannattaa ottaa huomioon omaa seikkailua ja/tai kampanjaa suunnitellessaan. Tämän osion ei ole tarkoitus olla syvälinen opas oman pelin luomiseen, vaan antaa jonkinlainen kuva siitä, mitä kaikkea oman pelin suunnitteluun mahdollisesti voi kuulua. Tätä osiota kannattaa soveltaa oman tarpeen mukaan.

PELIMAAILMA -

TAPAHTUMIEN SEIKKAILUKENTTÄ

Pelimaailma on kaikkien seikkailujen ja tapahtumien kenttä, roolipelin elävä maailma. Se voi olla juuri niin todellinen tai epätodellinen kuin sen haluaa olevan. Kun aloittaa pelin suunnittelun, kannattaa pelimaailmalle antaa antaa ajatus tai pari. Esimerkiksi:

- Pelinjohtajan on hyvä tietää pelimaailmasta monenlaisia asioita. On hyvä tietää jotain esimerkiksi sen maantiedosta, ilmastosta, kulttuurista, historiasta ja kansoista, joita siellä asuu.
- Kaikkea pelimaailmasta ei tarvitse välttämättä tietää tai muistaa heti alussa. Yleensä on helpompi antaa ensin sielu yhdelle kylälle kuin koko universumille. On helpompi aloittaa pienestä ja laajentaa maailmaa vähitellen.

- Inspiraatiota pelimaailmaan kannattaa etsiä kaikkialta. Tapahtumapaikkojen malleja voi lainata toisista peleistä tai vaikka kirjoista ja elokuvista.
- Useissa sääntökirjoissa pelimaailmasta on annettu riittävät perustiedot myös omien pelien suunnittelua ajatellen. Näitä annettuja perustietoja voi luonnollisesti halutessaan täydentää tai muuttaa. On hyvä tutustua eri roolipelien sääntökirjoihin, sillä pelimaailmojen kuvaukset ja niiden laajuus vaihtelevat hyvin paljon.

Kaiken voi myös halutessaan keksiä itse tai yhdessä peliporukan kanssa. Esimerkiksi *Dawn of World* -niminen roolipeli on suunniteltu maailman luomista varten.

SÄÄNNÖT -

PELIN MEKANIikka

Jokaisessa roolipelissä on olemassa jonkinlaiset säännöt. Ne voivat vaihdella hyvinkin paljon toisistaan. Osa on yksinkertaisia ja osa taas hyvinkin yksityiskohtaisia ja jopa monimutkaisia. Säännöt ovat tärkeä osa peliä, sillä yleensä ne vaikuttavat pelin kulkuun, hahmojen suunnitteluun ja esimerkiksi tapahtumien onnistumiseen. Pelissä käytettäviä sääntöjä kannattaakin pohtia heti suunnitteluvaiheessa. Sääntöjä miettiessä voi kiinnittää huomiota esimerkiksi:

- Roolipelin oma sääntökirja esittelee yleensä pelin sääntömekaniikat. Niihin kannattaa tutustua rauhassa ja vaikka merkitä kohdat, joista tavallisimmin käytettävät säännöt löytyvät.
- Pelin omien sääntöjen rinnalle

voi myös keksiä tai soveltaa peliporukan omia talon sääntöjä eli houseruleja. Nämä kannattaa kirjoittaa aina ylös, jotta kaikki ne muistavat koko pelin tai kampanjan ajan.

- Mikäli jonkun roolipelin säännöt tuntuvat liian hankalilta, voi kokeilla niiden vaihtamista kokonaan toisiin sääntöihin.
- Sääntöjen on tarkoitus helpottaa pelaamista, ei tehdä siitä vaikeaa! Esimerkiksi liian monimutkaisilta tuntuvia sääntöjä voi myös jättää kokonaan pois pelistä. Sääntöjä voi myös muokata omaan peliin sopiviksi.
- Sääntöjen osaamisen “vastuuta” voi myös jakaa koko peliporukan kesken. Yhdessä pelatessa säännöt tulevat vähitellen kaikille tutuiksi.

HAHMOT - PELIN SANKAREITA JA STATISTEJA

Roolipeleissä on kahdenlaisia hahmoja: pelaajien omat pelaajahahmot ja pelinjohtajan erilaiset sivuhahmot. Sääntökirjat ohjeistavat yleensä pelaajien pelaajahahmojen luomiseen ja näitä ohjeita voi käyttää myös hyvin sivuhahmojen suunnitteluun. Monesti mukana on myös muutama valmishahmo, joita voi käyttää joko mallina omia hahmoja suunnitellessa tai jotka voi ottaa suoraan mukaa peliin. Hahmoja suunniteltaessa kannattaa huomioida esimerkiksi seuraavia asioita:

- Hahmo on yleensä olemassa kahdella tasolla: toinen on tekninen kokonaisuus ja toinen fiktiivinen. Tavallisesti molemmat on tiivistetty hahmolomakkeeseen. Tekninen kokonaisuus tarkoittaa esimerkiksi hahmon taitoja ja kykyjä, joiden määrittämiseen sääntökirja antaa ohjeet. Fiktiivinen kokonaisuus taas tarkoittaa hahmon muuta olemusta, kuten vaikkapa hänen ulkonäköään, menneisyyttään ja

luonnettaan. Yleensä nämä asiat ovat pelaajan itsensä päätettävissä.

- Pelaajien pelaajahahmot voi olla hyvä luoda yhdessä. Tämä ei tarkoita, että kaikkien pitäisi heti tietää kaikki toistensa hahmoista. Jos hahmot tehdään yhdessä, voi pelinjohtaja esimerkiksi auttaa kaikkia tasapuolisesti hahmon luomisessa ja kaikki saavat varmasti samat tiedot. Lisäksi pelinjohtaja voi ehkä vähän katsoa syntymässä olevan ryhmän perään. Esimerkiksi tavallisesti ei ole hyvä asia, jos kaikki 5 henkisen ryhmän jäsenet pelaavat velhoa.
- Tavallisesti pelaajahahmosta (ja myös sivuhahmoista) on hyvä tietää ainakin nimi, vähän luonnetta ja mahdollinen motiivi siihen, miksi tämä on mukana. Pelinjohtaja voi toki auttaa motiivin keksimisessä ja esimerkiksi päättää, että kaikki hahmot ovat saman avaruusaluksen miehistöä. Tästä yhteisestä motiivista huolimatta jokaisella hahmolla on varmasti myös oma yksityinen motiivinsa, joka voi olla vaikkapa seikkailunhalu tai yksinkertaisesti vain rahantarve.
- Vaikka sivuhahmot voi luoda pelaajien pelaajahahmojen tapaan, ei heistä yleensä tarvitse tietää asioita yhtä yksityiskohtaisesti. Kullakin pelinjohtajalla on oma tyyliinsä luoda sivuhahmoja ja kukin tarvitsee heistä eri määrän tietoja. Oman tavan oppii kokeilemalla. Sivuhahmot voi esimerkiksi jakaa kolmeen eri “tasoon” sen mukaan, miten paljon heitä kannattaa suunnitella. Nämä tasot ovat:
 1. **Statistit:** nämä sivuhahmot ovat kuin maisemaa. Heidän avullaan voi luoda tunnelmaa. Statisteja ovat esimerkiksi ohi juoksevat lapset tai koiraa ulkoiluttava mummeli.
 2. **Tavalliset sivuhahmot:** näillä sivuhahmoilla on yleensä

jo jokin tehtävä ja he voivat toistua pelissä tai kampanjassa. Tavallinen sivuhahmo voi olla vaikka pulskan rempseä kauppias Jomppe, jolta poliisiryhmä hakee aina iltapäivän kahvinsa ja kuulee lähialueen juoruja.

3. **Tärkeät sivuhahmot:** nämä sivuhahmot ovat merkityksellisiä pelin juonen kannalta ja heidät kannattaa suunnitella tarkasti. Tärkeitä sivuhahmoja ovat esimerkiksi seuruetta aina vain uutta taikaesinettä hakemaan lähettävä höperö velho Myrlion tai vaarallinen piraatti kapteeni Helios, joka haluaa laittaa kapuloita rattaisiin. Tärkeissä sivuhahmoissa on siis ystäviä, että vihollisia. Hyvät sivuhahmot voi suunnitella halutessaan yhtä tarkasti kuin pelaajahahmot ja vihollisille on hyvä antaa pelitekniset tiedot.

SEIKKAILUT JA KAMPANJAT - YHDESTÄ PELISTÄ USEAMPAAN

Varsin usein idea hienosta seikkailusta innoittaa luomaan pelin ja etsimään siihen sopivan pelimaailman ja sääntöjärjestelmän. Toisaalta taas, jos pelimaailma, säännöt ja jopa joukko hahmoideoita on valmiina, voi yhden pelin tai useampien seikkailujen sarjan suunnittelu olla helpompaa. Kannattaa muistaa, että jokaisella on oma tapansa toimia ja että seikkailun ja kampanjan vaatima suunnittelumäärä riippuu kustakin pelinjohtajasta itsestään. Varmaa on kuitenkin se, että harvemmin kannattaa sen paremmin yksittäistä seikkailua kuin kokonaista kampanjaa lähteä pelaamaan täysin ilman suunnitelmia. Suunnittelussa voi ottaa huomioon esimerkiksi:

- Tavallisesti *seikkailu* on yksi tarinakokonaisuus, josta löytyvät alku ja loppu. Yksi seikkailu voi jakautua useammalle pelikerralle.
- Useammista toisiinsa liittyvistä seikkailuista syntyy *kampanja*.

Kampanjassa pelaajat pelaavat yleensä samoilla pelaajahahmoilla useampia seikkailuja ja kaikkien kampanjaansisältyvienseikkailujen taustalla on jokin suurempi "juoni". Esimerkiksi suuren metropolin sydämessä poliisien erikoisryhmä selvittää erilaisia yksittäisiä rikoksia, mutta lopulta joutuu kohtaamaan kaiken takana olleen mafia jengin. Kampanjan rakenne voi olla esimerkiksi seuraavanlainen:

1. **Alku:** kampanjan alussa voi esitellä suurempia asioita ja antaa hahmojen kehittyä.
2. **Keskikohta:** keskellä kampanjaa kannattaa alkaa vähentämään esimerkiksi sivuhahmojen määrää ja tiivistää juonta kohti olennaista.
3. **Loppu:** lopussa on hyvä sitoa kaikki kampanjan aikana käsitellyt juonet yhteen ja laittaa ne päätökseensä. Ellei luvassa ole jatkokampanjaa...

- Jokaisen pelikerran alkuun on hyvä varata pieni hetki joko pelimaailman ja sääntöjen esittelylle tai edellisen pelikerran tapahtumien kertaamiselle. Näin seikkailun tapahtumat palautuvat pelaajien mieleen ja kertauksen jälkeen on yleensä helpompi palata takaisin peliin.
- Pelikerran alkutilanne kannattaa aina suunnitella oli kyseessä sitten uusi seikkailu tai seikkailun jatko. Seikkailu lähtee nimittäin aina liikkeelle jostain alkutilanteesta. Pelinjohtaja voi tarjota alkutilanteessa pelaajille esimerkiksi syyn siihen, miksi heidän hahmonsa on paikalla. Esimerkiksi kaikkien pelaajahahmojen yhteinen tuttava on pyytänyt näiltä apua. Pelaajille voi antaa myös mahdollisuuden itse keksiä syyn olla paikalla. Tämän voi ilmaista esimerkiksi kysymällä pelaajilta miksi heidän hahmonsa on viettämässä aikaa juuri tässä majatalossa.

- Mikäli ryhmässä on aloittelevia pelaajia tai peliaika on rajallinen, voi monesti olla toimivampaa tarjota pelin lähtökohta pelaajille suoraan huhupuheiden sijaan. Esimerkiksi suora etsintäkuulutus halutusta rikollisesta toimii paremmin kuin sattumalta kuullut kahvipöytäkeskustelut.
- Pelistä riippuen on yleensä hyvä suunnitella erilaisia kohtauksia. Kuten hyvässä kirjassa tai elokuvassa, on hyvässä roolipelissäkin erilaisia ja erimittaisia kohtauksia. Osa kohtauksista on lähtöisin pelinjohtajalta, osa taas syntyy pelaajien toimesta. Esimerkki pelaajien synnyttämästä kohtauksesta on vaikkapa keskustelu kahden pelaajahahmon välillä.
- Kun suunnittelee kohtausta, voi apuna hyödyntää esimerkiksi draaman kaarta. Kohtauksen lähtökohdan ja idean olisi hyvä olla sellaisia, että niistä syntyy toimintaa ja että pelaajilla on useampia mahdollisia vaihtoehtoja lähteä toimimaan. Esimerkiksi jos he törmäävät pimeällä kujalla vaaralliseen moottoripyöräjengiin, pitää pelaajien voida päättää ryhtyvätkö heidän hahmonsa tulitaisteluun, koettavatko puhua itsensä pulasta vai yrittävätkö he kenties vain paeta paikalta.
- Jokaista kohtausta varten on hyvä tietää ainakin seuraavat asiat:
 1. Missä kohtausta tapahtuu.
 2. Keitä sivuhahmoja kohtauksessa on mukana ja mitkä ovat heidän motiivinsa.
 3. Mahdolliset kohtaukseen liittyvät tärkeät esineet. Esimerkiksi timanttiryöstön timantti, ryöstössä tarvittavia välineitä tai timanttia vartioiva turvalaitteisto.
 4. Vaikeustaso, jolla kohtauksessa mahdollisesti

oleva haaste tai selkkaus saadaan ratkaistua. Tätä vaikeustasoa voi muuttaa kesken pelin salaa pelaajilta, jos siltä tuntuu.

- Pelaajahahmojen elämään vaikuttavat sivuhahmot kannattaa suunnitella etukäteen. He voivat olla esimerkiksi suoraan pelaajahahmojen vihollisia tai vaikka kiistellä keskenään, jolloin pelaajien on hahmoinaan tehtävä ratkaisu sen suhteen, miten heihin suhtautuvat. Samoja sivuhahmoja voi hyödyntää useammassakin seikkailussa ja heidän motiivinsa voivat paljastua vasta vähitellen.
- Aika on roolipeleissä joustava. Osa pelistä voi tapahtua takaumina tai koko pelikerta voi olla jonkun hahmon uni.
- Pelaajahahmoja voi hyödyntää myös pelien ideana! Tavallisesti jokainen pelaaja ilahtuu (tai kauhistuu hyvällä tavalla), jos jokin seikkailu vie koko porukan syvemmälle juuri oman hahmon menneisyyteen. Tällöin kannattaa jokaiselle hahmolle antaa oma seikkailunsavuorollaan. Yleensäkin hahmojen ristiriitaiset tavoitteet tai heidän menneisyytensä antaa peliin mukavaa jännitystä ja henkilökohtaisuutta.
- Monesti muistilistat auttavat! Tämä pätee niin yksittäiseen seikkailuun kuin koko kampanjaan. Tärkeät avainkohdat, sivuhahmot ja muut oleellimmat asiat on hyvä laittaa ylös muistin tueksi.
- Seikkailua tai kampanjaa ei myöskään väkisin kannata venyttää. Kukin tarina tulee joskus luonnolliseen päätökseensä tai muut tekijät aiheuttavat sen, että peli päättyy.

Lähteenä: Särkijärvi & Sotala, Pettersson, Pohjola ja Sorsa

6 Lyhyt mallinnus pelitilanteesta



Tässä on lyhyehkö esimerkki pelitilanteesta. Mukaan on lisätty pelinjohtajan mahdollisia ajatuksia ja toimia itse pelitilanteessa. Nämä ajatukset ja toimet on erotettu kahden sulkumerkin sisään ((ajatus/tekeminen)).

Pelinjohtajana toimii Raino ja pelaajina Vella (Ellana, haltia metsästäjä) ja Miisa (Goster, kääpiö paladiini). Poissa on pelissä tavallisesti mukana oleva Olli (Arbenath, ihmis velho).

Raino: No niin, tytöt. Ollaanko valmiita aloittamaan?

Vella: Joo, eiköhän nämä kuulumiset olleet tässä. Aloitellaan vaan.

Miisa: Eikö Olli ole tulossa vai?

Raino: Olli ei tosiaan valitettavasti pääse tällä kertaa mukaan, mutta se ei haittaa. Aloitellaanpa sitten. Kuten muistatte, jätitte kaikki viimeeksi Dorlen-nimiseen pieneen kaupunkiin ajettuanne turhaan takaa aaveparoni Eganen joukkiota. Kylmä, tuiskuinen ja erittäin luminen keli on jatkunut ja tiet ovat olleet useamman päivää poikki. Koko kylä on eristyksissä

muusta maailmasta. Kyläläiset tuntuvat olevan tottuneet tilanteeseen, ainakaan kukaan ei tunnu olevan moksiskaan. Arbenath-velhonne on käyttänyt tilannetta hyväkseen ja on lähestulkoon lukkiutunut huoneeseensa tutkimaan käärojään, kirjojaan ja muistiinpanojaan. Ennen eristäytymistään hän ilmoitti, ettei häntä saa häiritä missään tapauksessa. Ei vaikka koko majatalo olisi tulossa. Tai ehkä sentään silloin. Arbenathilla on siis tekemistä. Entäs Ellana ja Goster? Mitä he ovat puuhanneet?

Vella: Ellana on ollut aivan ihmeissään ja tietysti innoissaan myös. Hänhän on kotoisin lämpimiltä metsäseuduilta etelästä, joten tämä on hänen ensimmäinen talvensa. Hän ei ole eläessään nähnyt näin paljoa lunta. Hän on viettänyt päivänsä ulkona ja tutkinut talvista maisemaa ja luontoa. Varmasti hän on myös innostunut lasten kanssa lumisotasille. Eihän hän nyt lopultakaan vielä ole haltioiden mittapuulla kovin vanha.

Miisa: Goster on ottanut asiat hivenen vakavammin kuin nuorempi toverinsa. Tätä kääpiötä on harmittanut kovasti

mokoman paronin karkuun pääseminen, joten hän on kuluttanut aikaansa hiomalla isoa sotakirvestään ja murisemalla jokseenkin äkeästi kaikille ketkä ovat uskaltaneet tulla juttusille. Iltasilla muutaman tuopillisen jälkeen on sanainen arkku kuitenkin auennut ja Goster on viihdyttänyt yleisöä kertomalla tarinoita ajasta, jolloin hän oli vielä parraton kääpiönpoikanen.

Raino: Kuluneen päivän mittaan talvimyräkkä on vain pahentunut entisestään. Tämä on kyläläisten mukaan kuitenkin hyvä juttu, sillä moinen puhuri tavallisesti tarkoittaa myrskyn selän taittumista. Vanhat naavaparrat ennustavatkin, että viimeistään ylihuomenna paistaa jo kirkas talvipäivä. Tähän teidän on vain luottaminen, joten jo perinteiseen tapaan olette illalla kokoontuneet kyläläisten seurassa viettämään iltaa ja kertomaan tarinoita. Ilta on kulunut tuttuun ja rauhalliseen tapaansa, kunnes äkkiä alkaa kuulua koirien villiä haukuntaa. Aivan kuin kaikki kylän koirat mekastaisivat yhtä aikaa...
((Hiljenee odottamaan pelaajien reaktiota.))

Miisa: Goster jatkaa hetken aikaa juttuaan, jossa hän on juuri päässyt siihen kohtaan, kuinka hän on paljain käsin kuristamassa isoa vuorenpeikkaa kääpiöprinsessan huokaillessa ihastuneesti vieressä. Lopulta hän kuitenkin huomaa yleisön mielenkiinnon siirtyneen toisaalle. Äkäisesti hän ärähtää: "Mitäs hittoja? Mitä nuo piskit oikein räkyttää?"

Vella: Koska Ellana on metsästäjä, osaa hän erottaa sävyeroja eläinten käyttäytymisessä ja ääntelyssä. Luulen siis, että Ellana kuuntelisi sitä, minkälaista koirien haukku on. Onko se vihaista, pelokasta vai iloista. Saanko sen selville?

Raino: ((Vaikka Miisa reagoikin nopeammin, kannattanee ehkä ensin vastata Vellalle, sillä Ellana saattaa haluta vielä tehdä jotain muuta samaan aikaan kun Goster vielä tarinoi. Ellanalla

on sen verran kokemusta eläimistä, että hän kyllä erottaa koirien haukun sävyn. Vellan ei tarvitse heittää tässä tilanteessa noppaa.))

Ellana kuulostelee hetken aikaa koirien älämölöä, hänen havainnointiaan häiritsee hivenen Gosterin varsin kovaääninen tarinointi. Onneksi kääpiö hiljenee lopulta, jolloin Ellana kuulee selvästi, että koirien haukunta on kiihtynyttä, ei kuitenkaan pelokasta. Niillä kuitenkin tuntuisi olevan hätä jostakin.

Vella: "Pitäisikö meidän mennä katsomaan, mikä koiria haukuttaa?" Ellana kysyy ja katsoo odottavasti ympärilleen. Hän hakee kyläläisten hyväksyntää ehdotukselleen.

Miisa: Kuullessaan haltia tyttösen ehdotuksen Goster vähän tuhahtelee. "Mitäs me tuonne pakkaseen mentäisiin, jos niillä kerta ei ole mikään hätänä. Kuhan metakoivat lämpimikseen." Kääpiötä ei oikein innosta mennä pakkaseen. Varsinkin kun on lämmintä simaa tuopissa ja hyvä tarina kesken.

Vella: "Minusta meidän kyllä kannattaa käydä katsomassa." Ellana vastaa Gosterille ja kääntyy sitten odottaen kyläläisten puoleen. "Eivät teidän koiranne turhaan ääntelisi noin. Niillä on jotain kerrottavanaan, eikö totta?"

Raino: Kylän suurin koiramestari Mathiu nyökkää hyväksyvästi Ellanan puheille. "Neito Ellana on oikeassa. Parempi mennä katsomaan." mies toteaa ja lähtee ovelle viitaten Ellanaa tulemaan mukaansa.

Vella: Ellana hymyilee voitonriemuisesti Gosterille ja livahtaa Mathiun perässä pihalle puremaan pakkaseen ja tuiskuun.

Miisa: Kääpiö kiroaa aika napakasti ja lähtee puhisten, pihisten ja partaansa mutisten kaksikon perään. Eihän niitä nyt voi keskenään minnekään päästää. Sattuu vielä jotain ikävää.

Raino: Mathiu kiiruhtaa Ellanan ja Gosterin edellä kohti koiratarhaa.

Kuten te jo tiedätte, kylän yhteiset metsästyskoirat pidetään yhteisissä isoissa tarhoissa, joista huolehtiminen on yksi Mathiun tehtävistä. Lähemmäksi tarhoja päästessänne kuulette koirien haukun yhä vain kiihtyvän. Nyt siihen on tullut astetta terävämpi sävy. Jos satutte vilkaisemaan Mathiuta, voitte nähdä miehen alkavan huolestumaan. Tämä voi kuitenkin olla hankalaa, sillä tuisku on sen verran navakka. Jos taas kiinnitätte enemmän huomiota koiriin, voitte nähdä niiden liikkuvan levottomasti ympäriinsä ja osan jopa nousevan aitaan vasten.

Miisa: Goster ei kiinnitä huomiota koiramestariin. Hänkin on nyt huomannut koirien levottomuuden ja koettaa tähyillä eteenpäin nähdäkseen läpi tuiskun.

Vella: Koska Ellana pitää Mathiusta, hän kyllä huomannee tämän huolestumisen. Tästä syystä hän alkaakin tähyämään myös tarkemmin ympäristöä löytääkseen syyn koirien levottomuuteen.

Raino: Selvä juttu. Heittäkääpä kumpikin havaintoa.
((Tarkistetaan havaintoheitolla se, huomaavatko Ellana ja Goster häiriön aiheuttajan vai tämä heidät.))

Miisa: Minä sain nopasta vitosen ja siihen +1 havaintoa. Eli 6.

Vella: Tänne tuli nopasta kymppi! Ja Ellana havainto on +2.

Raino: Goster huomaa, että koirat tuntuvat tuijottavan kohti tarhan laitaa. Niiden koko huomio on selvästi pois kylästä. Tämän lisäksi tarkkasilmäinen Ellana alkaa erottamaan tummia hahmoja aivan laitimaisten tarhojen läheisyydessä. Aivan kuin maassa olisi jonkinlainen mytty, jonka puoleen toinen isompi hahmo olisi kumartumassa. Koirien haukku saa villimmän sävyn. Nyt siinä kuuluu metsästyksen kiihkoa.
((Samaan aikaan Raino on itse heittänyt noppaa ja saanut tuloksen 4. Metsänlaidan kaksikko ei siis huomaa lähestyviä ollenkaan.))

Vella: Ellana kuulee koirien äänen kiihtyvän, joten hän laittaa juoksuksi kohti huomaamiaan tummia hahmoja. Juostessaan hän koettaa tutkailla niitä paremmin. Erotanko mitä nämä hahmot ovat?

Raino: Juostessaan lähemmäksi ja kiinnittäessään enemmän huomiota hahmoihin, alkaa Ellana saamaan niistä selvää. Kumpikin niistä vaikuttaisi ihmisen kokoiselta, sen tarkemmin hän ei pysty pyryssä sanomaan. Ellanasta näyttää lisäksi siltä, että pystyssä oleva olisi iskemässä maassa makaavaa jollain esineellä.

Vella: "Hei SEIS!" Ellana kiljaisee. "Jätä hänet rauhaan!"

Miisa: Ellanan huudosta Goster tajuaa, että nyt on jotain ilmeisen ikävää menossa. Kääpiökin siis parantaa vauhtiaan ja puhisee samalla Mathiulle: "Oiskohan paree päästää koiria irti. Jos kerta tuolla jottain on."

Raino: Ellanan huuto ei kannan kovin kauaksi tuiskussa, mutta ilmeisesti kuitenkin juuri sen verran, että edessä olevat hahmotkin sen kuulevat. Pystymässä oleva hahmo tuntuu kääntävän kasvonsa Ellanan suuntaan ja hetken vain tuijottavan juoksevaa haltiaa. Hetken hahmo epäröi, mutta nähdessään Mathiun irti laskemien koirien kiitävän jo kohti itseään, lähtee hahmo juoksemaan metsään päin. Koirat syöksyvät juoksevan hahmon perään välittämättä ollenkaan maassa makaavasta mytystä.

Vella: Ellana juoksee maassa makaavan luokse ja kumartuu katsomaan tätä.

Miisa: Kääpiö puhistelee hangessa Ellanan perässä. Hänkin pysähtyy katsomaan myttyä. Lyhyillä koivilla ei sen toisen perässä varmasti kestettäisi. Ja eivätköhän ne koirat osaa hommansa.

Raino: Katsoessaan myttyä, Ellana huomaa erehtyneensä hitusen. Tämä ei olekaan ihminen, vaan varsin kookas

kääpiö. Kääpiö, jonka vaatteet ovat matkasta ryvettyneet ja veriset.

Vella: “Kääpiö!” Ellana huudahtaa yllättyneenä ja koettaa varovasti kääntää maassa makaavaa kääpiötä nähdäkseen paremmin, kuinka pahasti tämä vaikuttaisi olevan haavoittunut.

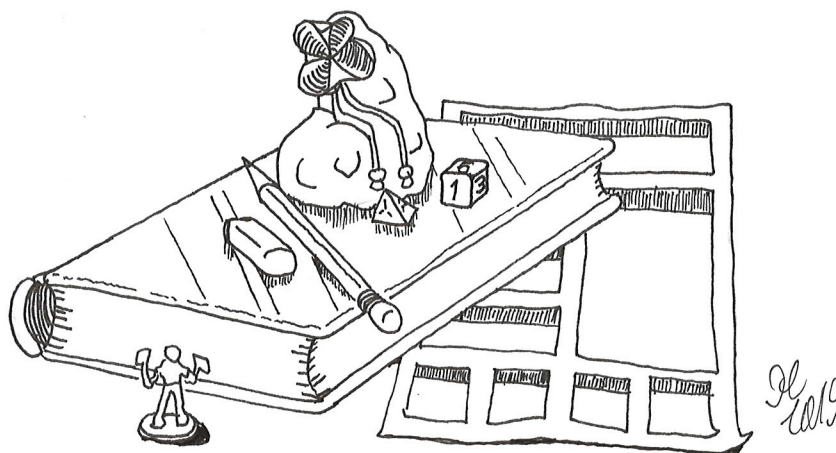
Raino: Goster kuulee haltian huudahduksen ja ehtii paikalle parahultaisesti juuri kun Ellana saa käännettyä kääpiötä sen verran, että tämän kasvot näkyvät hupun sisältä. Goster tunnistaa maassa makaavan kääpiön. Tämä on Ragua Mesikoura, jonka Goster on nähnyt viimeeksi 20 vuotta sitten Edlan kääpiötemppeleissä Darmorissa.

Miisa: “Ragua!” Goster kuulostaa järkyttyneeltä. Hän ei todellakaan olisi uskonut törmäävänsä kehenkään tuttuunsa näin pohjoisessa temppelistä.

Eikä näin pitkän ajan jälkeen. Hän oli odottanut jättäneensä Edlan temppelin ja kaikki sen asukkaan kauaksi taakseen. “Onko hän kunnossa?”

Raino: Kuullessaan nimensä, kääpiö avaa silmänsä. Hänen katseensa hakee kohdetta ja sen osuessa Gosteriin, kirkastuu hetkeksi kääpiön silmien katse. “Goster! Edlalle ylistys!” Kääpiö voihkaisee. “Sinua tarvitaan temppelillä. Sinun pitää tulla heti, ei ole aikaa tuhlattavaksi.” Tuskin on viimeinen sana irronut kääpiön huulilta, kun tämä menettää tajuntansa.

((Tyytyväisenä Raino katsoo pelaajiaan. Kunhan tästä pienestä tilanteesta selvittää, mihin he päätyvät lopulta. Haluaako Miisa lähteä selvittämään Gosterin meinneisyyden haamuja Edlan kääpiötemppeleihin ystäviensä kanssa vai voittaako aaveparoni Eganin metsästys tällä kertaa.))



Kolme valmista peliskenaariota:

Tässä luvussa on tarjolla kokeiltavaksi kolme erilaista valmista roolipeliskenaariota ohjeineen ja oheistarpeineen. Kukin näistä skenaarioista on pyritty kirjoittamaan ja ohjeistamaan niin, ettei niiden pelaamiseen tarvitsisi saada käsiinsä alkuperäistä ohjekirjaa. Kaiken tarpeellisen noin parituntiseen pelikertaan pitäisi löytyä tästä kirjasta. Lisäksi ohjeistuksissa on pyritty neuvomaan,

kuinka kunkin skenaarion maailmaan voi halutessaan kehittää omia seikkailuja ja omia pelihahmoja.

Valitut roolipelit ovat Sami Koposen *Pyöreän pöydän ritarit* (2011), Risto J. Hiedan *Lännen maat* (2013) ja Miska Fredmanin *Heimot miniroolipeli*, joka on tiivistelmä Fredmanin *Heimot*-roolipelistä (2006). Nämä pelit valittiin, sillä ne ovat tyyleiltään ja pelimekaniikoiltaan erilaisia. Kokeilemalla kaikkia kolmea peliä pelinjohtaja ja pelaajat pääsevät tutustumaan useampaan erilaiseen roolipelimaailmaan. Pelien erilaisuus antaa oivan mahdollisuuden kokeilla ja siten kenties löytää sen itsestä mukavimmalta tuntuva vaihtoehto.



Pyöreän pöydän ritarit

Pyöreän pöydän ritarit - roolipeli sankaruudesta on Sami Koposen vuonna 2011 julkaisema roolipeli, jossa joukko sankareita pyrkii tekemään kuningas Arthurin Camelotista paremman paikan. Ilmaiseen verkkolevitykseen peli on laitettu vuonna 2015 ja se löytyy osoitteesta <https://efemeros.wordpress.com/verkkojulkaisut/>. PDF-tiedostossa on jonkinlainen ongelma, ja se suttaa osan tekstistä lukukelvottomaksi. Ongelma poistuu, kun suurentaa ja

pienentää selainikkunaa.

Pyöreän pöydän ritarit on erittäin aloittelijaystävällinen peli. Se on sääntömekaniikaltaan yksinkertainen, joten se on helppo ja nopea oppia. Tyyllillisesti kyseessä on enemmän tarinapainotteinen roolipeli.

Vaikka *Pyöreän pöydän ritarit* pohjaa vahvasti Arthurin legendaan, on sitä muokattu hieman. Naisritarit ovat esimerkiksi sallittuja eikä ritariksi päästäkseen pidä välttämättä olla

aatelista syntyperää. Riittää, että on hyvä, oikeamielinen ja oikeudenmukainen.

Pyöreän pöydän ritareiden ideana on yhteinen tarinankerrontakokemus. Vaikka pelinjohtaja luo perustilanteet seikkailulle, ovat ritarit yhdessä ratkaisemassa pulmia ja puolustamassa oikeutta kuninkaansa nimissä. Tätä ajatusta tukee se, että pelissä ensisijaisesti pyritään ratkaisemaan konfliktit puhumalla ja vasta sitten voimalla. Ritareilla on käytössään Camelotin tarjoamia lisäetuja, resursseja, jotka voivat helpottaa konfliktitilanteista selviämistä.

Kuvaus pelistä

Pyöreän pöydän ritareissa pelinjohtaja kuvailee maailman ja Camelotin sen hetkisen tilanteen. Hän pelaa kaikkia muita ritareita, paitsi pelaajahahmoja, ja myös kaikkia muita maailman henkilöitä. Pelinjohtaja rakentaa ritareilleen seikkailun, josta nämä pyrkivät selviämään älynsä ja taitojensa turvin. Ritariudessa yhteistyöllä ja oikeudenmukaisuudella pärjää pitkälle! Peli on käytännössä pelinjohtajan ja ritareiden välistä vuoropuhelua.

Pyöreän pöydän ritareissa ei ole monimutkaisia noppasääntöjä tai mekaniikkoja. Mikäli puhuminen ei auta, otetaan käyttöön yksinkertaiset onnistumisheitot, joissa pelaaja heittää mahti-arvonsa mukaisen määrän noppia, joista lasketaan onnistumisten määrä. Ongelmatilanteisiin eli selkkauksiin on pelinjohtaja asettanut onnistumisten määrän, joka pitää saavuttaa selkkauksen ratkaisemiseksi.

Pelaamiseen tarvitaan

Lista välineistä, joita tarvitaan pelaamiseen:

- Valmiit pelaajahahmot. Kukin pelaaja valitsee yhden. (liitteenä, tulostettava)
- Hahmolomake omien hahmojen suunnitteluun (liitteenä, tulostettava)
- Valmiit NPC-hahmot. Muistilista hahmoista lyhyine kuvauksineen. (liitteenä, tulostettava)
- Nopat. Vähintään 1 kpl tavallinen 6

sivuinen noppa (d6). Useammat nopat helpottavat pelaamista.

-Kyniä ja pyyhekumeja muistiinpanoja yms. varten.

Pelaajamäärä

Suosittelua pelaajamäärä on 2-6 pelaajaa. Pelinjohtaja ei laske itseään mukaan tähän määrään.

Pelin aloittaminen

Aloittaaksesi *Pyöreän pöydän ritareiden* pelaamisen, seuraa näitä ohjeita:

1.Hahmojen valinta tai tekeminen

Anna pelaajille liitteenä olevat valmiit pelaajahahmot tutkittaviksi. Kukin pelaaja valitsee itselleen yhden hahmon pelattavaksi. Halutessaan pelaaja voi myös tehdä itselleen oman ritarihahmon. Ohjeet tähän löytyvät myöhempää.

2.Hahmon "lihottaminen"

Anna pelaajille hetki aikaa pohtia hahmoaan ja keksiä tälle lihaa luiden ympärille. Hahmoa on mukavampi pelata, jos tällä on jonkinlaista menneisyyttä.

3.Kunnia-arvon määrittäminen.

Ritarihahmoille annetaan kunnia-arvo sen mukaan, montako toisten ritareiden eläintunnuksena olevaa eläintä heidän eläintunnuksensa voisi "syödä". Esimerkiksi jos ritareiden eläintunnuksina ovat orava, kissa ja susi olisivat ritareiden kunnia-arvot seuraavat:

Orava +1

Kissa +2

Susi +3

Kukin ritari saa kunniaa ainakin yhden pisteen verran.

4.Pelin etenemisen ja sääntöjen katsaus

On suositeltavaa nopeasti kerrata pelin eteneminen ja säännöt ennen pelin aloittamista. Tässä vaiheessa on hyvä esittää myös kysymykset, jos sellaisia on ilmennyt.

5.Noppien jako

Käytettävissä olevien noppien määrästä tai yhteisestä sopimuksesta riippuen:

-pelaajilla omat nopat.

-noppa-allas. Kaikki käytössä olevat nopat laitetaan yhteen kekoon, josta aina tarvittaessa kukin pelaaja ottaa tarvitsemansa määrän noppia.

6. Pelaaminen

Alla on kerrottu pelin etenemisestä. Seuraa ohjeita.

7. Jälkipuinti ja kommentointi

Monille on tärkeää päästä kommentoimaan omaa pelikokemusta ja jakaa vaikkapa pelin hienoin hetki. Tälle kannattaa varata vähän aikaa lopussa, jos vain suinkin mahdollista.

Pelin eteneminen ja säännöt

Pelattaessa Pyöreän pöydän ritareita kannattaa muistaa seuraavat asiat:

-Eläintunnus

Ritarin vaakuna, josta hänet tunnistaa. Saattaa myös kuvata ritarin luonnetta ja mainetta. Eläin tunnuksen avulla määritetään ritarin Kunnia-arvo.

-Mahti

Ritarin taistelutaito, toiminnallisuus ja elinvoimaisuus. Kertoo montako noppaa ritari voi heittää onnistumisheitoissa.

-Kunnia

Ritarin tunnettavuus ja asema toisten ritarien keskuudessa. Mitä korkeampi arvo, sitä tunnetumpi ritari on. Ritareiden välisissä selkkauksissa/päätöksissä korkeimman Kunnian omaava toimii ensin. Kunnia-arvo kertoo myös montako lisänoppaa ritari voi tarvittaessa ottaa käyttöönsä yhteisistä resursseista. Olisi hyvä, jos samalla kunnia-arvolla ei olisi pelissä kovin montaa ritaria.

-Resurssit

Yhden kerran pelissä resurssien määrää ei olla määritetty, mutta käytännössä pelinjohtajan kannattaa antaa ritareille käyttöön esimerkiksi 4-6 resurssia, jotta pelistä ei tule liian helppoa. Tarinassa resurssit voivat esiintyä esimerkiksi varusteina tai henkilöinä, jotka helpottavat ja auttavat ritareita selviytymään vastaan tulleista sattumuksista. Ritarit voivat myös lahjoittaa näitä resursseja apuja tarvitseville tai saada niitä lisää palkintona hyvästä työstä.

-Ominaispiirre

Määrittää palasen ritarin menneisyydestä tai luonteesta. Tätä voi hyödyntää hahmon pelaamisessa luomaan jännitystä peliin. Jos ritarin ominaispiirteestä katsotaan olevan hyötyä selkkaustilanteessa, saa pelaaja heittää epäonnistuneet Mahtinoppansa uudestaan (noppien tulos 1-3). -Ritarilla voi olla 2 ominaispiirrettä. Tällöin hahmoa tehtäessä on ensimmäiseksi ominaispiirteeksi tullut sama ominaispiirre, mikä on jo jollain toisella ritarilla.

Pelin kulku

Pelinjohtaja aloittaa kertomalla pienen pätkän tarinaa. Tämän jälkeen kullakin pelaajalla on mahdollisuus reagoida tapahtumiin hahmonaan ja toimia. Sitten on taas pelinjohtajan vuoro viedä tapahtumia eteenpäin ja pudotella pelaajien eteen erilaisia tilanteita: pulmia, kohtaamisia ja selkkauksia. Tapahtumat etenevät pelinjohtajan ja pelaajien vuoropuheluna, jossa kaikki reagoivat toisten kertomiin asioihin.

-Pulma

Ritareiden kohtaama isompi ongelma, joka heidän pitää pyrkiä ratkaisemaan. Yleensä seikkailun tavoite.

-Kohtaaminen

Pienempi ongelma, kuten vaikkapa riitatilanteen ratkaiseminen oikeamielisesti. Kohtaamiset voivat liittyä myös pulmiin.



Selkkaus

Pulman tai kohtaamisen ongelmatilanne, joka on kärjistynyt nopanheittoon asti. Selkkaus etenee seuraavasti:

1. Vaikeustason määrittäminen. Kun pulma tai kohtaaminen kärjistyy selkkaukseksi, määrittelee pelinjohtaja selkkauksen vaikeustason. Käytännössä hän siis kertoo pelaajille, kuinka monta onnistumisheittoa selkkaus vaatii ratketakseen.

2. Tavoite. Kukin pelaaja määrittelee hahmonsa tavoitteen.

3. Heitto. Pelaajat heittävät Mahti-arvonsa mukaisen määrän noppia. Ja halutessaan korkeintaan Kunnia-arvonsa verran lisänoppia. Mahti- ja Kunnia-nopat heitetään erikseen. Jos käytettävissä ei ole riittävää määrää noppia, voidaan heitot merkitä ylös paperille.

-Jos kaikki ritarit haluavat käyttää Kunnia-noppia, korkeimman kunnian omaava saa ottaa haluamansa määrän lisänoppia ensimmäisenä. Ei kuitenkaan yli oman Kunnia-arvonsa. Sitten lisänopat ottaa toiseksi korkeimman Kunnia-arvon omaava ritari jne. Kaikille ritareille ei välttämättä riitä lisänoppia. Ritareiden kannattaa sopia keskenään lisänooppien jaosta heittotilanteesta.

4. Ratkaisu. Onnistumisiksi lasketaan noppien tulokset 4, 5 ja 6. Mitä enemmän onnistuneita tuloksia, sitä vaikeampi pulma on voinut ratketa. Erilaiset tilanteet vaativat eri määrän onnistumisia:

-Rutiini tilanne/erittäin helppo tilanne. Ei vaadi ollenkaan nopanheittoa. Näistä tilanteista ritarit selviytyvät rutiinilla. Tällainen tilanne on esimerkiksi kissan hakeminen alas puusta.

-Helppo tilanne. Vaatii yleensä 1 onnistumisen. Esimerkiksi muutaman rosvon päihittäminen.

-Vaikea tilanne. Tilanteesta riippuen 2, 3 tai jopa 4 onnistumista. Esimerkiksi

menninkäisnoidan vangitseminen.

-Erittäin haastavat tilanteet. Halutessaan voi pelinjohtaja myös laskea haastavissa tilanteissa onnistumisiksi korkeampia silmäluokkia 5-6 tai jopa pelkkä 6. Tällainen tilanne voisi olla, vaikka taistelu, jossa ritarit kohtaavat merkittävän ylivoiman tai vaikka sir Lancelotin voittaminen miekkailussa.

5. Haavoittuminen. Jos ritarin Mahtinopista ei tullut yhtään onnistumista, haavoittuu ritari.

-Haavoittunut ritari. Hahmo haavoittuu tarinallisesti, eikä voi ottaa osaa seuraavaan selkkaukseen ennen parantumista.

-Parantuminen. Pelaaja voi koettaa parantaa hahmonsa heti. Tämä vaatii onnistunutta heittoa parantumisselkkauksessa, jossa pelaaja heittää hahmon Mahti-arvon mukaisen määrän noppia. Kunnia-noppia saa halutessaan käyttää oman Kunnia-arvonsa verran. Epäonnistuneet Kunnia-nopat (resurssit) poistuvat pelistä. Jos heitto onnistuu, paranee hahmo. Jos heitto epäonnistuu, ei ritari parane. Parantumisselkkausta jatketaan, kunnes se onnistuu tai hahmon Mahti-arvo laskee nollaan.

-Kuolema/vammautuminen. Kun hahmon Mahti-arvo laskee nollaan, saa pelaaja päättää menehtyykö ritari vammoihinsa vai vammautuuko hän jotenkin pysyvästi. Yhtä kaikki, hänen uransa ritarina on ohitse.

-Yhteistyö. Jos samaan selkkaukseen osallistuu useampia ritareita, heittävät kaikki noppansa yllä kerrottuun tapaan. Jos kuka tahansa ritareista onnistui, selviää tilanne ritareiden kertomalla tavalla. Haavoittuminen ja mahdollisen resurssin menetykset katsotaan jokaisen ritarin kohdalla erikseen.

Hahmolomake (tyhjä)

Nimi: _____
Asema: _____
Eläintunnus: _____
Erytispiirre: _____
Mahti: _____
Kunnia: _____
Luonne: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Asema: _____
Eläintunnus: _____
Erytispiirre: _____
Mahti: _____
Kunnia: _____
Luonne: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Asema: _____
Eläintunnus: _____
Erytispiirre: _____
Mahti: _____
Kunnia: _____
Luonne: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Asema: _____
Eläintunnus: _____
Erytispiirre: _____
Mahti: _____
Kunnia: _____
Luonne: _____
Muuta: _____

Hahmolomake (tyhjä)

Nimi: _____
Asema: _____
Eläintunnus: _____
Erytispiirre: _____
Mahti: _____
Kunnia: _____
Luonne: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Asema: _____
Eläintunnus: _____
Erytispiirre: _____
Mahti: _____
Kunnia: _____
Luonne: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Asema: _____
Eläintunnus: _____
Erytispiirre: _____
Mahti: _____
Kunnia: _____
Luonne: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Asema: _____
Eläintunnus: _____
Erytispiirre: _____
Mahti: _____
Kunnia: _____
Luonne: _____
Muuta: _____

Dalmishahmot

Hahmojen valinnan jälkeen muistakaa määrittää hahmoille Kunnia-arvo. Kunnia määrittyy sen mukaan, kuinka monen toisen ritarin eläintunnuksena olevan eläimen ritarin oma eläintunnus voisi "syödä".

Pelaajan kannattaa myös pohtia tarkemmin hahmon erityispiirrettä. Esimerkiksi, jos hahmo on kirottu, millaisesta kirouksesta on kyse. Kirouksen laatu voi nimittäin vaikuttaa ritarin toimintaan pelissä.

Nimi: Brunor / Beatrice
Asema: Ritari
Eläintunnus: Orava
Erityispiirre: Kirottu
Mahti: 2
Kunnia:
Luonne: Tunnollinen / Tappelunhaluinen
Muuta: _____

Nimi: William / Violette
Asema: Ritari
Eläintunnus: Kissa
Erityispiirre: Lasaruksen viitta
Mahti: 2
Kunnia:
Luonne: Maltillinen / Kunnianhimoinen
Muuta: _____

Nimi: Owain / Olivia
Asema: Ritari
Eläintunnus: Pesukarhu
Erityispiirre: Puoliso on noita, Lääninher-
ra
Mahti: 2
Kunnia:
Luonne: Epäileväinen / Uhkarohkea
Muuta: _____

Nimi: Gawain / Gwendolyn
Asema: Ritari
Eläintunnus: Hiiri
Erityispiirre: Pyhiinvaeltaja
Mahti: 1
Kunnia:
Luonne: Varovainen / Arka
Muuta: _____

Nimi: Galen / Gabriela
Asema: Ritari
Eläintunnus: Kettu
Erityispiirre: Maalaistausta
Mahti: 2
Kunnia:
Luonne: Uskollinen / Salaperäinen
Muuta: _____

Nimi: Dagonet / Diana
Asema: Ritari
Eläintunnus: Karhu
Erityispiirre: Puoliso on noita
Mahti: 1
Kunnia:
Luonne: Rehti / Ylpeä
Muuta: _____

Nimi: Alis / Alice
Asema: Ritari
Eläintunnus: Koira
Erityispiirre: Pyhiinvaeltaja, Maalaistaus-
ta
Mahti: 1
Kunnia:
Luonne: Äkkipikainen / Omapäinen
Muuta: _____

Nimi: Lionell / Laurell
Asema: Ritari
Eläintunnus: Jänis
Erityispiirre: Eränkävijä
Mahti: 1
Kunnia:
Luonne: Rehellinen / Luotettava
Muuta: _____

Omat pelihahmot

Pyöreän pöydän ritareiden hahmonluonti on nopea prosessi, joten hahmot voi halutessaan luoda itse. Nämä ohjeet ovat suoraan Sami Koposen teoksesta Pyöreän pöydän ritarit - roolipeli sankaruu-desta (2011).

1.Nimi

Valitse hahmolle nimi. Nimi voi olla muinaisenglantilainen ja maailmaan sopiva. Tai sitten se voi olla jotain muuta. Pääasia, että pelaaja itse tuntee sen hyväksi.

2.Eläintunnus

Tunnus esiintyy ritarin vaakunassa ja voi kuvata tämän luonnetta. Eläintunnuksen voi keksiä itse tai sen voi heittää nopalla oheisesta listasta.

3.Mahti ja Kunnia

-Kertapeli. Yhden pelikerran peli, jota ei ole tarkoitus jatkaa.

-Mahti. Mahti-arvo voi olla 1 kaikilla ritareilla tai se voi vaihdella esimerkiksi välillä 1-3.

Jos Mahti-arvo vaihtelee, kannattaa arvot arpoa ritareille esimerkiksi heittämällä noppaa, jolloin korkeimman noppatuloksen saanut saa korkeimman Mahti-arvon. Ritarit voivat myös sopia keskenään mahti-arvojen jakautumisesta.

-Kunnia. Kunnia-arvo lasketaan kaikille ritareille seuraavasti: 1 + jokainen sellainen eläin, jonka ritarin oma tunnuseläin voisi syödä. Tulkinta voi olla laveaa.

-Kampanja. Useampien pelikertojen sarja, jossa pelaajat pelaavat samaa ritaria pidemmän aikaa.

-Mahti. Mahti-arvo on kaikilla ritareilla alussa 1. Arvo voi nousta jokaisen pelikerran jälkeen.

-Kunnia. Määritetään samalla tavalla kuin kertapelissä. Katso yltä.

4.Ominaispiirre

Kahden heitetyn noppien yhteenlaskettu tulos oheisesta listasta. Korkeimman Kunnia-arvon omannut pelaaja aloittaa. Jos ritareilla on sama Kunnia-arvo, mennään ritareiden nimien aakkosjärjestyksen mukaan. Jos tulos on sama kuin jollain aikaisemmalla ritarilla, saa heittää ritarilleen vielä toisen ominaispiirteen.

Ominaispiirteet

- 2 Lasaruksen viitta
- 3 Arthurin serkku
- 4 Druidin jälkeläinen
- 5 Puoliso on noita
- 6 Ulkomaalainen
- 7 Lääninherra
- 8 Maalaistausta
- 9 Veteraani
- 10 Eränkävijä
- 11 Pyhiinvaeltaja
- 12 Kirottu

Tärkeitä pelinjohtajan pelattavia hahmoja

Tässä on esitelty lyhyesti muutama pelissä tarvittava sivuhahmo. Näitä hahmoja pelaa aina pelinjohtaja. **Olisi hyvä, jos pelaajat eivät lukisi tätä osiota ollenkaan ennen peliä!**

Hahmojen kuvaukset ovat suuntaa antavia, joten pelinjohtaja voi muuttaa niitä tarpeidensa mukaan. Kannattaa myös muistaa, että pelaajien ratkaisuihin johtuen eivät välttämättä kaikki hahmoissa kerrotut asiat tule ollenkaan esille eikä niiden tarvitsekaan tulla. Jokainen pelikerta voi olla erilainen samoista alkuasetelmista huolimatta.

Sir Gawain:

- Vanhempi ja kunnioitusta herättävän näköinen ritari.
- Tummatukkainen, sinisilmäinen ja varhailtaan pitkä ja roteva.
- Luonteeltaan rehti, mutta ajatuksenkulultaan hitaampi.
- Kokenut konkari, joka osaa arvostaa myös mukavuuksia. Enemmän poliitikko kuin soturi.
- Varttunut ja kasvanut isossa kaupungissa. Aatelinen.

Herttua Patric:

- Vanha, harmaahapsinen ja iän tukevoittama herrasmies.
- Luonteeltaan lempeä ja pehmeä, ei mikään suuri johtaja. Hyväluontoinen ja antelias, ystäviensä ja Pikku Pajukon väen rakastama. Oikeudenmukainen.
- Oli naimisissa edesmenneen rouva Adalminan kanssa. Rouva on ollut kuolleena jo useita vuosia.
- Parilla on yksi lapsi, neito Bianca. Patric rakastaa tytärtään syvästi.
- Pari vuotta sitten Patric meni naimisiin reilusti nuoremman naisen, rouva Katherinen, kanssa.
- Patric on monessa asiassa taipunut vaimonsa tahtoon.

Neito Bianca:

- Sievä nuori neito, jolla on vaaleat hiukset, tummat silmät ja oikeudenmukainen ja haaveileva luonto.

-Patric-herttuan ainoa lapsi ja tilusten perijä, jota isä on hemmotellut.

-Tytön edesmennyt äiti, rouva Adalmina, opetti tyttärensä lukemaan, kirjoittamaan ja tietämään yrteistä. Kirjaviisas.

-Bianca rakastaa lukemista ja viihtyy hyvin Pikku Pajukon kyläläisten kanssa.

-Ihastunut lapsuudenystävänsä, nuoreen Adrianiin.

-Ei pidä sulhasestaan George-herrasta, eikä rouva Katherinesta. Kohtelee näitä kuitenkin kohteliaasti.

-Tavallisesti hyväntuulinen ja iloinen, viime aikoina vaikuttanut onnettomalta.

Rouva/lady Katherine:

-Ylpeän ja koppavan näköinen nainen. Pukeutuu näyttävästi ja arvolleen sopivasti.

-Patric-herttuan vaimo, joka tällä hetkellä määrää useimmista asioista. Pitää lempeää ja hyväuskoista Patric-herttua talutusnuorassaan.

-Vanhaa köyhtynyttä aatelissukua.

-Kohtelee palvelusväkeä ja kyläläisiä kylmästi ja asiallisesti.

-Luonteeltaan ahne ja kunnianhimoinen.

-Päättänyt naittaa neito Biancan omalle sukulaispojalleen Georgelle.

-On kiristänyt kylän verotusta jo joitain vuosia ja hänen määräyksestään kyläläiset joutuvat maksamaan tulossa olevat häät.

George-herra:

-Ylpeän ja koppavan näköinen nuori mies. Vaalea ja komea.

-Vanhaa köyhtynyttä aatelissukua.

-Luonteeltaan ylpeä, ilkeä ja väkivaltainen. Laiska.

-Haluaa naimisiin neito Biancan kanssa. Tyttö on nätti ja rikas, joskin turhan kiltti kyläläisille.

-Pitää ratsastamisesta, metsästyksestä ja muista huveista enemmän kuin työnteosta.

-Kiusaa ja hännää mielellään palvelusväkeä ja kyläläisiä. Aateluus oikeuttaa.

Kyläläinen Adrian:

-Tummatukkainen ja -silmäinen nuorukainen. Eränkävijä-tyyppiä.

-Rehti, kunniallinen ja työtä pelkäämätön. Avulias ja ystävällinen. Enemmän

hyviä aikomuksia kuin tietoa ja taitoa toteuttaa niitä.

-Neito Biancan lapsuudenystävä. Ihastunut neitoon, mutta salannut tunteensa.

Kyläläiset: Jos peliin tarvitaan muita kyläläisiä, voi heitä luoda oman mielensä mukaan ja nimetä kuten haluaa. Sopivia nimiä voisivat olla perienglantilaiset nimet kuten William, John, Mary ja Rose. Tässä on muutamia ajatuksia, joita voi käyttää kyläläisiä luodessa.

-Perusluonteeltaan ystävällisiä ja iloisia. Reippaita ja anteliaita.

-Pitävät Patric-herttuasta ja neito Biancasta näiden ystävällisyyden ja oikeudenmukaisuuden takia.

-Eivät pidä ahneista ja ilkeistä rouva Katherinesta ja George-herrasta. Voivat jopa pelätä heitä. He ovat "huonoa aatelia".

-Pyrkivät olemaan kohteliaita ja tulemaan toimeen. Eivät halua pahoittaa Patric-herttuan mieltä. Käskyt kuitenkin annettu herttuan nimissä.

-Kiristynyt verotus laittanut useamman perheen tiukalle. Osa turvautunut jo salametsästykseen.

Pelaamaan

Tässä osiossa on annettu ohjeita siihen, kuinka lähteä pelaamaan Pyöreän pöydän ritareita. Näitä ohjeistuksia ei kannata näyttää pelaajille ennen peliä!

Pelinjohtaja voi hyödyntää tässä kerrottuja materiaaleja tai kehittää ja täydentää niitä oman mielensä mukaan. Jokainen pelikerta on erilainen, vaikka alkuasetelma olisikin sama. Näitä ohjeita ei siis tarvitse noudattaa orjallisesti, vaikka tietty "käsikirjoitus" voikin helpottaa ensikertalaista pelinjohtajaa luomalla turvallisuuden tunteen. Monet asiat kannattaa kuitenkin kertoa omin sanoin, silloin pelinjohtaminen tuntuu luontevammalta ja tarina herää eloon.

Tässä ohjeistetussa peliskenaariossa ritarit lähtevät Camelotista edustusretkelle Pikku Pajukon neito Biancan häihin.

-Pelikerran aloitus

Lähes kaikki Pyöreän pöydän ritareiden

Huhuja:

Seuraavassa on muutamia huhuja, joita on viime aikoina ollut liikkeellä. Nämä huhut voi tulostaa ja jakaa pelaajien kesken, jolloin heidän ritarihahmonsia voivat halutessaan kertoa toisille tai pitää salaisuutena. Tai jos haluat, voi sir Gawainkin olla kuullut näitä huhuja ja pohtia niiden todenperäisyyttä ääneen.

-Patric-herttua:

-leppoisa, vieraanvarainen ja ehdottoman oikeudenmukainen mies

-mennyt joitain vuosia sitten naimisiin uuden nuoremman rouvan kanssa

-lähes jumaloi tytärtään

-neito Bianca:

-ainoa lapsi ja saanut yleensä haluamansa

-kehuttu älykkääksi ja ystävälliseksi

-hyväsydäminen ja iloluontoinen

-edesmennyt lady Adalmina:

-vähäosaisten puolustaja ja heikompien auttaja

-kirjanoppinut ja viisas nainen

-rakasti syvästi miestänsä ja tytärtään

-herttuasuvusta yleensä:

-hallinnut Pikku Pajukon aluetta jo useita sukupolvia

-valta periytynyt aina isältä pojalle, miehistä linjaa arvostettu

-kansanväkeä

-uusi rouva, lady Katherine:

-köyhtynyttä vähempää aatelia, mukinmenevää sukua

-miestänsä selvästi nuorempi

-rouva on järjestellyt tämän avioliiton

-sulhanen, George-herra:

-lady Katherinen sukulaisia

-kuuleman mukaan erinomainen miekkamies ja metsästäjä

-koreilunhaluinen

pelit voi aloittaa Camelotista. Kaikilla ritareilla on hyvä syy olla paikalla ja apua tarvitsevat tietävät mistä sitä tulla hakemaan tai kuningas itse voi määrätä ritarit suorittamaan jotain tehtävää. Aloituksen tehtävänä on virittää pelaajia pelimaailman tunnelmaan ja antaa heille hetki aikaa asettua pelihahmoihinsa.

Tässä aloituksessa voi pelaajille kertoa esimerkiksi seuraavat asiat:

- taakse jäänyt talvi on ollut rauhallinen valtakunnan tasolla

- kaikki ritarit ovat olleet Camelotissa, pieniä kiistoja on voinut syntyä

- monilla ritareista on ollut tylsää, sillä päivät olleet hyvin samanlaisia: harjoituksia ja juhlia

Muista, että voit myös keksiä aivan oman aloituksen!

- Ritareiden esittely

Yleensä on hyvä antaa pelaajien itse esitellä lyhyesti pelihahmonsia toisilleen. Näin pelaajat pääsevät lämmittelemään itseänsä peliin ja voivat luoda pelihahmoonsa jonkinlaista suhdetta. Mikäli pelaajia jännittää alkaa kertoa hahmostaan, voit pyytää heitä kertomaan esimerkiksi seuraavia asioita:

- ritarin nimi

- mitä ritari on tehnyt talven aikana

- odottaako ritari edessä olevaa kesää ja seikkailuja

Muista, että voit myös kysyä muita asioita tai antaa pelaajien kertoa vapaammin. Kovin paljoa aikaa ei ritareiden esittelyyn kuitenkaan kannata laittaa.

- Tehtävä

Kun esittelyt on tehty, voi ritareita ohjata kohti tehtävää. Tässä esitetyn tehtävän ei välttämättä tarvitse olla pelikerran varsinainen suuri pulma, vaan esimerkiksi keino saada ritarit pulman äärelle.

Tässä tehtävän esittelyssä kerro pelaajille esimerkiksi seuraavat asiat:

- monet muista ritareista lähteneet jo Camelotista

- huhujen mukaan valtakunnassa yleisesti ottaen rauhallista

- sir Gawain pyytää kuningas Arthurilta muutamaa ritaria seurakseen matkalleen

- matkan tarkoituksena osallistua Pikku

Pajukon neito Biancan häihin

- neito on sir Gawainin edesmenneen serkun, lady Adalminan, tytär

- kuningas suostuu pyyntöön ja pyytää samalla tarkastamaan, että Pikku Pajukossa on kaikki hyvin ja rauhallista

- kuningas nimeää pelaajien ritarihahmot lähtemään mukaan

- kehota ritareita valmistautumaan matkaan, lähtö on heti seuraavana aamuna

- Valmistautuminen

Yleensä on hyvä antaa pelaajien kertoa lyhyesti, miten heidän ritarinsa valmistautuvat edessä olevaan matkaan ja tehtävään. Pelaajia kannattaa muistuttaa siitä, että heidän valmistautumisensa vaikuttaa mukaan saatavien resurssien määrään. Pelaajien valmistautumisen mukaan pelinjohtaja voi antaa heille 4-6 resurssia käyttöön. Pelaajat voivat kertoa esimerkiksi:

- mitä varusteita ritarit ottavat mukaansa

- odottavatko he tätä tehtävää vai eivät

- mitä ritarit tekevät illan aikana

- missä kunnossa he ovat aamulla lähdössä liikkeelle

- Lähtö ja matka

Kun kukin pelaaja on saanut sanoa sanasen, voidaan hyvin hypätä pelissä ajallisesti seuraavaan aamuun ja matkaan. Matkaa kuvaillessa voi pelaajille tiputella lisätietoja Pikku Pajukosta ja sen asukkaista. Ritarit ovat voineet jopa kuulla jotain huhuja, jotka he ehkä haluavat jakaa tovereilleen.

Voit kertoa lähdöstä ja matkasta esimerkiksi seuraavia asioita:

- aamu on kaunis ja lämmin. Kevättä parhaimmillaan

- tiet hyvässä kunnossa ja matka etenee ripeästi

- sir Gawain puheliaalla päällä:

- ei ole päässyt käymään Pikku Pajukossa muutamaan vuoteen, mutta on aina rakastanut seutua ja sen ystävällisiä ja vieraanvaraisia ihmisiä

- alue tunnettu hyvistä metsästysmaistaan ja viljapelloistaan, nämä herättäneet lähiseutujen asukkaissa aina kateutta

- Patric-herttuan suku hallinnut jo pitkään alueita ja he ovat aina olleet rakastettuja kansa keskuudessa

-Pikku Pajukko on aina ollut vauras ja hyvinvoiva kylä
-alueella on aina ollut jonkin verran salametsästystä
-herttuan kartano on puinen ja siellä kuulemma on salakäytäviäkin

Matkalle ei välttämättä kannata laittaa kummallisia sattumuksia tai yllätyksiä ellei aikaa pelaamiseen ole käytössä enemmän. Kun ainakin muutamat tiedot on jaettu pelaajille ja pelaajat ehkä jakaneet tietojaan, voi hyvin siirtyä eteenpäin.

-Saapuminen Pikku Pajukkoon

Aina kun ritarit saapuvat johonkin uuteen paikkaan, kannattaa kertoa siitä jonkinlaiset yleistiedot. Kaikkea ei tarvitse kertoa heti ja yksityiskohtia voi lisätä tarpeen mukaan. Anna pelaajille yleiskuva ympäristöstä, jossa he liikkuvat. Jos mahdollista, pyri hyödyntämään kaikkia aisteja. Silloin peli herää eloon.

Pikku Pajukkoon saapumisesta voi kertoa aloittamalla sillä, kuinka kauan matka sinne on kestänyt. Viikko voi olla hyvä vaihtoehto. Lisäksi on hyvä summata se, kuinka matka yleisesti ottaen on mennyt. Menikö kaikki hyvin vai ei. Yleisen tiedon lisäksi voi varsinaisesta kylään tulosta kertoa esimerkiksi seuraavaa:

-ilma on kaunis ja lämmin, metsä ja pellot vihertävät

-kuuluu peltotöissä ahertavien ihmisten ja eläinten ääniä, myös linnunlaulua

-käännetty maa tuoksuu, samoin tuore ruoho

-pellolla kylän väkeä sekä joitain vahtimiehiä, joista yksi lähtee saattamaan ritareita kartanolle

-kylä on jonkin matkaa metsän siimeksessä

-talot siistejä ja lähellä toisiaan. Pääasiassa puuta ja maltillisen kokoista

-juhlasalkoja ja koristuksia tulevia häitä varten

-keskellä kylää kaivo, lyhyen matkan päässä on leveämpi puro

-suuri puinen kartano näkyy kylästä

-kartanolle vie istutetuilla puilla reunustettu tie

-pihassa jonkinlainen puutarha, jossa esimerkiksi yrttejä

-kartanolla oma tallirakennus ja erillinen

palvelijoiden asumus

-kartanon sisältä löytyviä huoneita: keittiö, ruokasali, suuri kirjasto, useita vierashuoneita, tanssisali, isännän oleskelutila. Huoneet ritarit näkevät luonnollisesti vasta mennessään sisään kartanoon

-huoneet voi kuvailla esimerkiksi hyvällä maulla sisustetuiksi ja mukaviksi asua. Voit olettaa, että kaikki tarpeellinen löytyy kartanolta

-sekä kartanolla että kylässä on ihmisiä työn touhussa. Osa valmistelee koristuksia, osa suorittaa arkisempia askareita. Ihmisiä kannattaa kuvailla ja lisätä mai-semaan oman maun mukaan.

-Pulma: neito Bianca ja avioliitto. Nyt on tullut aika heittää pelaajien eteen heidän pulmansa. Tässä tapauksessa aiottu avioliitto, joka ei ole ollenkaan morsiamen mieleen. Jos pelaajat ovat kokemattomia, kannattaa pulma tuoda suoraan heidän eteensä. Käytännössä tämä voi tarkoittaa esimerkiksi sitä, että neito itse pyytää ritareilta apua.

Pulman voit tuoda ritareiden tietoon esimerkiksi seuraavasti:

-Johdata Pikku Pajukkoon saapuneet ritarit kartanolle, jossa heitä ollaan toivottamassa tervetulleiksi koko herttua-perheen voimin. Tämä on hyvä tilaisuus esitellä pelaajille Patric-herttua, Katherine-rouva, George-herra ja neito Bianca. Kuvaile omin sanoin kutakin heistä ja laita jokainen heistä sanomaan jotain ritareille. Pyri tuomaan kunkin luonnetta esiin heidän sanomisissaan ja tekemisissään. Käytä tarvittaessa apuna aiemmin kustakin esitettyjä perustietoja. Voit myös täydentää tietoja itse haluamallasi tavalla.

-Kohteliaisuuksien jälkeen voi neito Bianca opastaa ritarit heille varattuihin huoneisiin, joissa he voivat vaihtaa vaatteita matkan jälkeen. Neito käyttää tilaisuuden hyväkseen ja pyytää ritareita estämään aiotun avioliiton. Perusteluiksi hän voi mainita esimerkiksi:

-hän ei rakasta Georgea, joka on ilkeä, julma ja ahne mies

-Katherine-rouva ja George-herra kohtelevat palvelijoita ja kyläläisiä epäoikeudenmukaisesti. Neito epäilee, että sama

jatkuisi ja pahentuisi avioliiton jälkeen
-hän rakastaa toista, mutta avioliitto on mahdoton sääty eron takia (Adrian)
-ei ole ikinä suostunut kosintaan, ollut vain hiljaa sillä Patric-herttua tuntuu toivovan avioliittoa
-Neito on viisas ja kehottaa ritareita keskustelemaan Patric-herttuan, Katherine-rouvan, George-herran, palvelijoiden ja kyläläisten kanssa ennen kuin tekevät päätöksensä. Näin ritarit näkevät, ettei kyse ole vain "vastentahtoisesta morsiamesta".

Avunpyynnön jälkeen ritareiden tulisi päättää miten he toimivat seuraavaksi. Jos ritarit haluavat neito Biancan neuvoa noudattaen keskustella muiden kanssa, siirry kohtaan Keskustelut. Mikäli eivät, siirry joko kohtaan Häät pidetään tai Häät perutaan sen mukaan, mikä on pelaajien tekemä päätös.

-Keskustelut

Pyri omin sanoin kertomaan esimerkiksi tässä esitettyjä asioita. Muista, että kullakin henkilöllä on oma näkemyksensä asioista ja että ne voivat poiketa paljonkin totuudesta. Kyläläiset, palvelijat ja Adrian ovat todennäköisesti varovaisempia puheissaan eivätkä välttämättä heti kerro totuutta. He pelkäävät George-herraa ja tämän miehiä. Eivätkä palkolliset yleensä ole moittineet ylempiään. Se miten ja mitä kukin kertoo, riippuu paljon siitä, kuinka asia heille esitetään. Esimerkiksi jos ritarit sanovat neito Biancan pyytäneen heitä kyselemään asioista, kertovat kyläläiset paljon enemmän kuin muuten. Sen sijaan Katherine-rouva todennäköisesti vain korostaisi nuoren naisen jännitystä ennen avioliittoa ja pyrkisi kumoamaan väitteet huonosta kohtelusta.

-Patric-herttua luulee asioiden olevan mallillaan. Biancaa vain ujostuttaa. Ei tiedä kylän todellisia oloja. Haluaa kaikille parasta.

-Katherine-rouvan mukaan kaikki on hyvin. Aateluus oikeuttaa ja palvelijoille ja kyläläisille pitää olla tiukat rajat. Georgesta tulee oiva herttua.

-George-herran mielestä kaikki on erinomaisesti. Hänestä kyläläisiä ja palvelijoita on kohdeltu jopa turhan hellästi. Vai-

mon tulee olla miehensä alamainen.

-Adrianista kaikki on mennyt huonompaan suuntaan. Bianca on onneton. Herttua johdettu harhaan. Haluaisi vaatia parempaa kohtelua. On rakastunut Biancaan, muttei uskalla tunnustaa sitä suoraan.

-Palvelusväki ja kyläläiset eivät pidä Katherine-rouvasta ja George-herrasta. Asiat huonontuneet heidän saavuttuaan. Osa jopa pelkää näitä kahta. Surevat Biancan kohtaloa, sillä ovat huomanneet tämän olevan surullinen. Patric-herttua on heistä harhaan johdettu.

-Häät pidetään

Mikäli ritarit ovat sitä mieltä, että kaikki on hyvin ja Biancan tulee naida George, voidaan siirtyä viettämään häitä. Häät voidaan esimerkiksi pitää seuraavana päivänä ja kartanon puutarhassa. Ritareita voidaan pyytää pitämään puhe seremonian alussa. Käytä omaa mielikuvitustasi luomaan häätilaisuus!

Adrian on kuitenkin päättänyt koettaa estää häät ja syöksyy kesken kaiken paikalle tarkoituksenaan ryöstää neito Bianca mukaansa ja haastaa tarvittaessa George jopa kaksintaisteluun. Kuvaile tapahtumat omin sanoin.

Siirry kohtaan Ryöstö.

-Häät perutaan. Mikäli ritarit ovat sitä mieltä, että kaikki ei ole hyvin ja että Biancan ei tarvitse naida Georgea, perutaan häät. Patric-herttua kyllä uskoo ritareita ja tottelee näiden tekemää päätöstä. Bianca on tästä iloisissaan, mutta Katherine-rouva ja George sen sijaan eivät. George tekee nopean päätöksen ja koettaa ryöstää Biancan mukaansa. Hänen tarkoituksenaan on viedä neito väkisin vihille saadakseen siten itselleen herttuan arvon. Kuvaile tilanne omin sanoin.

Siirry kohtaan Ryöstö.

-Ryöstö

Mikäli ryöstäjä on Adrian, pyrkii Bianca kaikin keinoin auttamaan ryöstön onnistumisessa. Mikäli ryöstäjä on George, Bianca tappelee kaikin keinoin vastaan. Kuvaile ryöstöä omin sanoin ja anna ritareiden toimia.

Jos ritarit eivät tee mitään estääkseen

tapahtumia, siirry kohtaan Ryöstö onnistuu.

Jos ritarit haluavat yrittää estää ryöstön, pitää heidän saada kokoon 4 onnistumishettoa. Jos ritarit onnistuvat, siirry kohtaan Ryöstö epäonnistuu. Muuten siirry kohtaan Ryöstö onnistuu.

-Ryöstö onnistuu

Jos ritarit sallivat ryöstön onnistua tai eivät saa kokoon riittävää määrää onnistumishettoa, onnistuu Adrian/George ryöstössä ja pakenee paikalta neito Bianca mukanaan. Kuvaile tilannetta omin sanoin.

Adrian. Tavoitteena viedä Bianca turvaan ja anoa apua muualta, ehkä jopa kuninkaalta. Bianca ja Adrian voivat yhdistää voimansa.

George. Tavoitteena mennä mahdollisimman nopeasti naimisiin Biancan kanssa ja palata hallitsemaan rautaisella otteella herttuakuntaa. Bianca pyrkii hankaloittamaan asioita.

Siirry kohtaan Päätös.

-Ryöstö epäonnistuu. Jos ritareiden onnistuu estää ryöstö, kuuntele pelaajien ehdotukset ritareiden tekemisistä ja kokoa niistä tapahtumat. Lisäksi:

Adrian. Nuorukainen halutaan tuomita. Ritarit korkein tuomiovalta paikalla. Adrian syyttää Georgea ja Katherinea julmuuksista. Bianca haluaa puolustaa Adriania.

George. George vaatii oikeutta naida Bianca sopimuksen mukaan. Puolustele muita tekojaan. Katherine pyrkii puolustamaan Georgea. Bianca syyttää miestä epäoikeudenmukaisuudesta ja julmuudesta.

Siirry kohtaan Päätös.

-Päätös

Kävi ryöstössä miten vain, on hyvin todennäköistä, että peliin varattu aika alkaa olla lopuillaan. Nyt onkin hyvä koota tarina yhteen. Pelikerran päätöksessä kannattaa huomioida pelissä tapahtuneita asioita ja tarvittaessa kysyä pelaajiltakin mitä he luulevat seuraavaksi tapahtuneen.

Esimerkiksi jos Adrian/George onnistui pakenemaan Bianca mukanaan, voi pelaajilta tiedustella mitä ritarit tekivät

seuraavaksi. Onko edessä esimerkiksi takaa-ajo vai ei? Voit kuvata kuinka tapahtumat etenevät. Kaikkea ei tarvitse välttämättä pelata. Jos taas pako epäonnistui, voit kertoa vietettiinkö häät vai ei ja mitä häiden jälkeen tapahtui. Voit myös kertoa mitä Pikku Pajukon asukkaat tekevät ja miten elämä tulee jatkumaan kylässä ja kartanossa. Käyttäkää yhdessä mielikuvitustanne luodaksenne seikkailulle uskottava loppu!

Kun tarina on saatu sopivaan pisteeseen, on hyvä päästää ritarit lepoon. Tässä vaiheessa on hyvä kysyä pelaajilta heidän tunnelmiaan ja ajatuksiaan. Mistä he pitivät pelissä, mistä eivät? Tekisivätkö he kenties jotain toisin? Heti saatu palaute auttaa sinua kehittymään pelinjohtajana ja antaa usein hyviä ideoita tulevia seikkailuja varten. Pelaajistakin on yleensä mukava päästä purkamaan omia ajatuksiaan ja tunteitaan. Pyöreän pöydän ritareiden hengessä on hyvä esimerkiksi pyytää jokaista pelaajaa kehumaan, jota kuta pelissä ollut hahmoa. Esimerkiksi Adriania voi kehua rohkeudesta yrittää auttaa Biancaa.

Muista aina kiittää kaikkia pelistä!

Mahdollisia muita pulmia ritareille

Tässä on esitelty muutama muu pulmatilanne ritareiden varalle. Myöskään näitä ei kannata näyttää pelaajille ennen peliä! Halutessa voi nämä pulmat pelata saman pelaajaporukan kanssa myöhemmin, joko samoilla pelihahmoilla tai eri pelihahmoilla.

Kaikki esiteltyt pulmat lähtevät liikkeelle samasta alkutilanteesta, vierailusta Pikku Pajukon kylään. Muuttamalla pieniä asioita pelin aloituksessa, voi pelinjohtaja ottaa peliin eri pulman ritareiden ratkaistavaksi. Tavallisesti kannattaa keskittyä ratkomaan yhtä isompaa pulmaa, mutta tuoda ritareiden tielle useampia pieniä selkkauksia. Pieni selkkaus voi olla esimerkiksi sanaharkka maanviljelijän kanssa tai joku kylän lapsista voi koettaa näpistää ritarilta jotain.

Kannattaa muistaa, että nämä esiteltyt

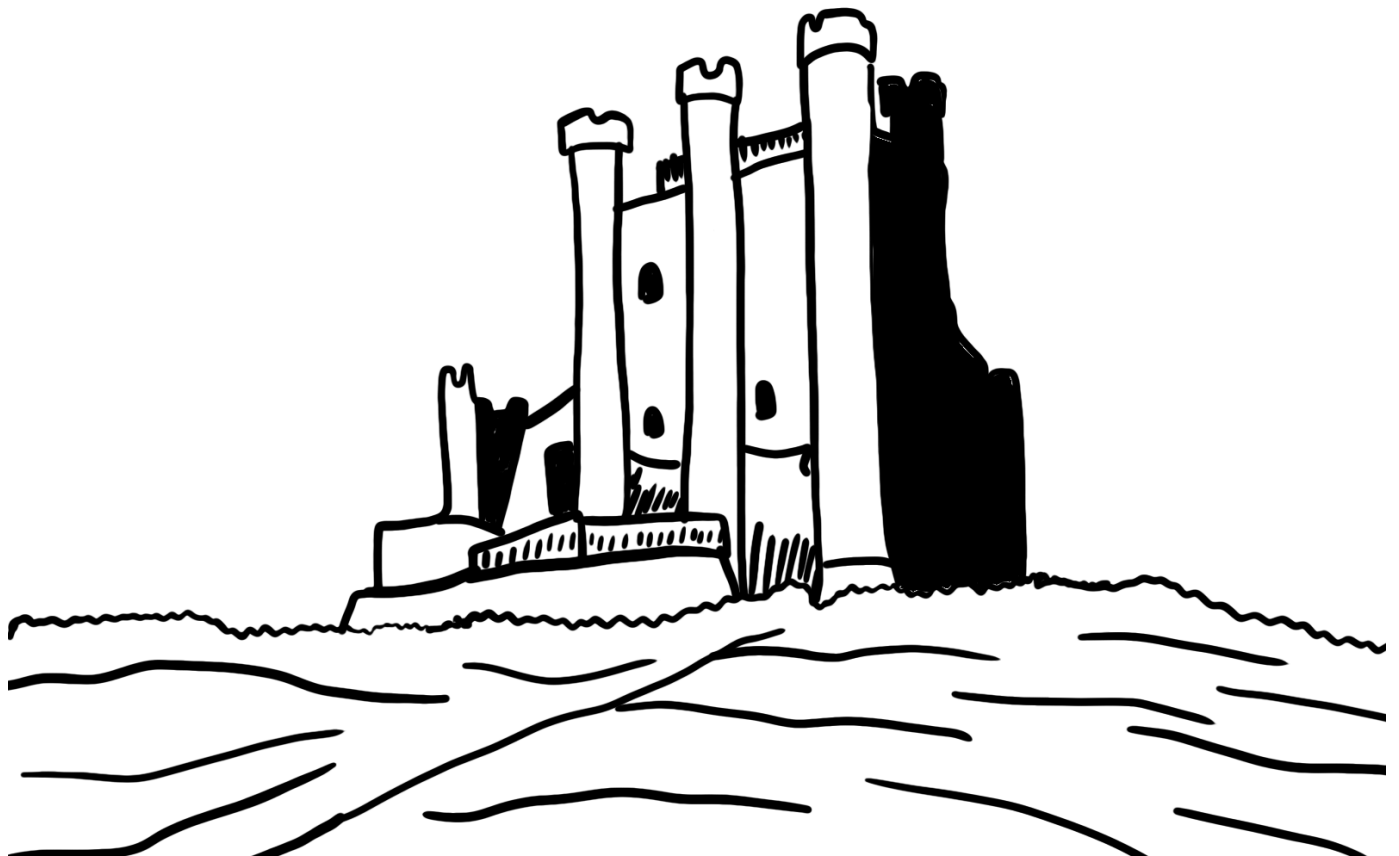
pulmatilanteet ovat vain esimerkkejä. Pelinjohtaja voi mainiosti kehittää ritareille omia pulmatilanteitaan tai muuttaa tässä esiteltyjä pulmia. Jokainen pelikerta voi olla erilainen samoista lähtökohdista huolimatta.

-Salametsästys. Osa kylän väestä koettaa salametsästyksellä turvata perheilleen ravintoa ja keinon maksaa veroja. Adrian on yksi heistä. Liikkeellä voi olla myös ulkopaikkakuntalaisia salametsästäjiä.

-Varkaus. Kallisarvoinen esine on voitu varastaa tai varastetaan herttuaperheeltä. Vai uskaltaisiko joku varastaa ritareilta?

-Noituus. Jotakuta kyläläistä syytetään noituudesta koska toisilla menee paljon huonommin tai on sattunut jotain kummia.

-Kapina. Kyläläiset ovat saaneet tarpeekseen huonosta kohtelusta ja ovat nousseet vastustamaan Patric-herttuaa ja tämän vaimoa. Tässä kyläläiset ovat aggressiivisia toimijoita.





LÄNNEN MAAT

Lännen maat : roolipeli valoon astumisesta on Risto J. Hiedan vuonna 2013 julkaisema sosiaalinen tarinankerrontaroolipeli, jossa kaikki pelaajat ovat aktiivisesti mukana pelin tapahtumissa. Pelissä ei ole varsinaista pelinjohtajaa, vaikka yhden pelaajista on hyvä toimia pelin "kertojana".

Lännen maat on helppo, mukava peli, joka pohjautuu historiallisiin tosiasioihin. Aloittelijaystävälliseksi pelin tekee se, ettei käytössä ole ollenkaan noppatuloksia tai taulukoita. Vain pelaajien mielikuvitus, kekseliäisyys ja taidot - jumalten suopeutta unohtamatta - ratkaisevat sen, miten pelissä lopulta käy.

Roolipeli vie pelaajat muinaiseen Egyptiin, matkalle Manalan vaarojen halki. Yksi pelaajista ohjaa Kulkijaa tämän retkellä, loput toimivat ryhmänä jumalien rooleissa ja asettavat Kulkijan tielle sekä fyysisiä että sanallisia haasteita. Lopulta Totuuden saleissa punnitaan Kulkijan sydän ja jumalat langettavat hänelle oikeudenmukaisen tuomion.

Tärkeää pelatessa on huomioida se, ettei pelaajien ole tarkoitus kilpailla toisiaan vastaan, vaan pyrkiä yhdessä kohti kiin-

nostavaa ja sujuvaa tarinankerrontakemusta.

PELAAMISEEN TARVITAAN

Lista välineistä, joita tarvitaan pelaamiseen:

- Valmishahmot, joista Kulkija-hahmo valitaan (liitteenä, tulostettava)
 - Hahmolomake omien hahmojen suunnitteluun (liitteenä, tulostettava)
 - Lista jumalista, josta pelaajat valitsevat yhden tai useampia sopimuksen mukaan (liitteenä, tulostettava)
 - Kuolleiden kirja loitsuineen (liitteenä, tulostettava)
 - Haasteideoita, joista jumalien pelaajat voivat keksiä haasteita Kulkijalle (liitteenä, tulostettava)
 - Kyniä ja pyyhekumeja muistiinpanoja ja sydänpisteiden merkitsemistä varten
 - Astia, johon sydänpisteet voidaan laittaa
 - Paperinpalasia sydänpisteitä varten.
- Myös eri väriset pelimerkit tai -kivet voivat toimia sydänpisteiden merkitsijöinä

PELIN ALOITTAMINEN

Aloittaaksesi Lännen maiden pelaamisen, seuraa näitä ohjeita:

1. Haasteiden määrän sopiminen. Haasteiden (ja sitä kautta tarinoiden ja kysymysten) määrä kannattaa sopia pelaajien

jamäärän ja käytettävissä olevan ajan mukaan. Vähemmän pelaajia ja aikaa, vähemmän haasteita. Enemmän aikaa ja pelaajia, enemmän haasteita. Hyvät vaihtoehdot ovat 3, 6, 9 tai 12 haastetta/tarinaa/kysymystä.

2. Kulkijan valinta. Yksi pelaajista arvotaan tai sovitaan Kulkijaksi.

-Kulkijan pelaaja saa katsottavakseen valmishahmopohjat, josta hän valitsee itselleen yhden. Halutessaan Kulkijan hahmon voi myös keksiä kokonaan itse.

-Valittu hahmo esitellään toisille pelaajille. Näin he osaavat sovittaa haasteita hahmolle sopiviksi ja pystyvät lopussa kuulustelemaan Kulkijaa paremmin.

-Valittua hahmoa kannattaa "lihottaa", eli pelaajan kannattaa keksiä sille menneisyys ja persoona. Vastata voi vaikkapa kysymyksiin: mistä hän piti tai ei pitänyt? Millaiset välit hänellä oli perheeseensä ja ystäviinsä? Miten ja millaisissa olosuhteissa hän todella kuoli? Oliko hänellä salaisuuksia? Jne.

3. Kertojan valinta. Lännen maissa ei varsinaisesti ole pelinjohtajaa, mutta yhden pelaajista on hyvä toimia kertojana, joka kuvailee toisille pelaajille muutamat tarinan kannalta olennaiset tilanteet pelin edetessä. Kertojaksi ryhtyvän on suositeltavaa pelata yhtä jumalhahmoista.

4. Jumaluuksien valinta. Muut pelaajat katsovat liitteenä olevasta jumalien listasta itselleen mieluisan jumaluuden pelattavakseen.

5. Haasteiden keksintä. Jumalien pelaajat jakavat keskenään haasteiden määrän ja keksivät mieluisat haasteet.

-Haasteet voivat liittyä kunkin jumalan olemukseen tai erityisalaan, eikä niiden kannata olla liian vaikeita tai haastavia. Esimerkiksi arkkitehtien, taiteilijoiden ja käsityöläisten jumala Ptah voi pyytää Kulkijaa valmistamaan saviruukun.

-Haasteet pitää voida ratkaista joko älyllä, fyysisillä kyvyillä tai Kuolleiden kirjasta löytyvällä loitsulla. Yksi loitsu toimii kuitenkin vain yhden kerran, joten jumalien kannattaa kommunikoida keskenään siitä, millä loitsulla heidän haasteensa

voidaan tarvittaessa ratkaista.

-Liitteenä on tulostettava/kopioitava vihjelappusten joukko, joista saa ideoita haasteiden pohjaksi. Jumalat voivat arpoa näistä itselleen sopivat haasteideat. Lappuja käyttämällä varmistuu myös se, että oikeat loitsut löytyvät Kuolleiden kirjasta.

-Haasteita ja Kuolleiden kirjan loitsuja voi myös halutessaan keksiä itse lisää. Oheisia listoja kannattaa tällöin käyttää mallina.

-Loitsut Kuolleiden kirjaa varten kannattaa ottaa erilleen tässä vaiheessa. Ne pidetään vielä Kulkijalta piilossa. Näihin loitsuihin lisätään Hathor-loitsu, jonka avulla Kulkija voi ratkaista minkä vain eteensä sattuneen haasteen, sillä jumalatar itse tulee sen suorittamaan.

6. 15 minuutin raja. Kulkijan hahmon kehittämiseen ja haasteiden suunnitteluun ei kannata käyttää liikaa aikaa. 15 minuuttia on hyvä aika, jotta pelaamiselle jää aikaa. Tarvittaessa Kulkijaa ja haasteita voi parantaa ja kehittää pelin edetessä.

7. Kuolleiden kirja Kulkijalle. Tässä vaiheessa Kulkijan pelaajalle luovutetaan Kuolleiden kirja, joka sisältää sovitun määrän loitsuja (haasteiden sovittu määrä + Hathor-loitsu). Pelaajan kannattaa vilkaista loitsut läpi ennen kuin peli alkaa.

8. Pelin etenemisen ja sääntöjen katsaus. On suositeltavaa nopeasti kerrata pelin eteneminen ja säännöt ennen pelin aloittamista. Tässä vaiheessa on hyvä esittää myös kysymykset, jos sellaisia on ilmennyt. Kannattaa myös sopia, missä järjestyksessä jumalat esittävät haasteensa.

9. Pelaaminen. Alla on kerrottu pelin eteneminen vaiheittain. Seuraa ohjeita.

10. Jälkipuinti ja kommentointi. Pelin loputtua kannattaa aina varata aikaa kommenteille ja jälkipuinnille. Monille on tärkeää päästä kommentoimaan omaa pelikokemusta ja jakaa vaikka pelin hienoin hetki.

HAHMOLOMAKKEET:

Nimi: _____
Sukupuoli: _____
Ikä: _____
Ammatti: _____
Varallisuus: _____
Lapsuus: _____
Nuoruus: _____
Aikuisuus: _____
Vanhuus: _____

Perhe: _____
Kuolintapa: _____
Salaisuudet: _____
Haaveet: _____
Uskonnollisuus: _____
Viholliset: _____
Ystävät: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Sukupuoli: _____
Ikä: _____
Ammatti: _____
Varallisuus: _____
Lapsuus: _____
Nuoruus: _____
Aikuisuus: _____
Vanhuus: _____

Perhe: _____
Kuolintapa: _____
Salaisuudet: _____
Haaveet: _____
Uskonnollisuus: _____
Viholliset: _____
Ystävät: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Sukupuoli: _____
Ikä: _____
Ammatti: _____
Varallisuus: _____
Lapsuus: _____
Nuoruus: _____
Aikuisuus: _____
Vanhuus: _____

Perhe: _____
Kuolintapa: _____
Salaisuudet: _____
Haaveet: _____
Uskonnollisuus: _____
Viholliset: _____
Ystävät: _____
Muuta: _____

Nimi: _____
Sukupuoli: _____
Ikä: _____
Ammatti: _____
Varallisuus: _____
Lapsuus: _____
Nuoruus: _____
Aikuisuus: _____
Vanhuus: _____

Perhe: _____
Kuolintapa: _____
Salaisuudet: _____
Haaveet: _____
Uskonnollisuus: _____
Viholliset: _____
Ystävät: _____
Muuta: _____

VALMISHAHMOT:

Nimi: Menna
Sukupuoli: _____
Ikä: 10
Ammatti: -
Varallisuus: vanhemmat huolehtivat kaikesta
Lapsuus: leikkiä ja naurua, kilpailua.
Kaikin puolin onnellinen
Nuoruus: -
Aikuisuus: -
Vanhuus: -
Perhe: Isä, äiti, 2 veljeä ja sisko
Kuolintapa: Putoaminen korkealta
Salaisuudet: Näpisti siskonsa korun
Haaveet: Tulla lääkäriksi
Uskonnollisuus: Pitää äitiä ja isää jumalina. Muusta ei juuri piitannut
Viholliset: Naapurin kissa
Ystävät: _____
Muuta: _____

Nimi: Sitamun
Sukupuoli: Nainen
Ikä: 21
Ammatti: Kurtisaani
Varallisuus: Erittäin varakas
Lapsuus: Tuotu vierailta mailta
Nuoruus: Koulutus kurtisaaniksi, tarkkaan varjeltu
Aikuisuus: Nousi nopeasti kuuluisaksi ja menestyväksi
Vanhuus: -
Perhe: Isäntä
Kuolintapa: Kallonmurtuma
Salaisuudet: On rakastunut asiakkaaseen
Haaveet: Luopua ammatista ja perustaa oikea perhe
Uskonnollisuus: Ei piittaa jumalista
Viholliset: Kilpailevat kurtisaanit
Ystävät: Ei läheisiä ystäviä
Muuta: _____

Nimi: Kener
Sukupuoli: Mies
Ikä: 30
Ammatti: Sotilas
Varallisuus: Tulee juuri ja juuri toimeen
Lapsuus: Kärsi köyhyydestä. Kasvoi orpona
Nuoruus: Sotilaaksi heti kun pääsi. Kovaa elämää
Aikuisuus: Tottelee ja taistelee. Tekee mitä käsketään
Vanhuus: -
Perhe: Ei omaa perhettä. Ehkä soturitoverit?
Kuolintapa: Taistelussa, keihäs rintaan
Salaisuudet: Rakastunut ystäväänsä
Haaveet: Haluaisi tulla sotasankariksi
Uskonnollisuus: Kunnioittaa Neithiä, sodan jumalatarta
Viholliset: Ei omia, mutta pitää komentajansa vihollisia vihollisinaan
Ystävät: Soturit nimeltään Neeru ja Taite
Muuta: _____

Nimi: Nepiti
Sukupuoli: Nainen
Ikä: 60
Ammatti: Kotiäiti, isoäiti, ennustaja
Varallisuus: Tulee hyvin toimeen
Lapsuus: Myytiin pienenä orjaksi. Päätyi yksin kaupunkiin maaseudulta
Nuoruus: Osoitti ennustuskykynsä. Arvonnousua
Aikuisuus: Ennusti edelleen, menestyi ja isäntä rakasti
Vanhuus: Arvostettu ja kunnioitettu
Perhe: 3 lasta oman isäntänsä kanssa
Kuolintapa: Luonnollinen
Salaisuudet: Surmasi 2 lasta lääkkeillä ennen kuin ne ehtivät syntyään
Haaveet: Halusi päästä orjuudesta
Uskonnollisuus: Kunnioittaa kaikkia jumalia
Viholliset: Isännän päävaimo Tanahu
Ystävät: Koko muu talon väki
Muuta: _____

Nimi: Nera
Sukupuoli: Mies
Ikä: 50
Ammatti: Kauppias
Varallisuus: Varakas
Lapsuus: Onnellinen ja hyvinvoiva
Nuoruus: Paljon opiskelua, mutta myös juomista
Aikuisuus: Matkustelua ja suhteita
Vanhuus: Muuttunut riittäväksi
Perhe: Vaimo ja 2 tytärtä
Kuolintapa: Myrkytetty viini
Salaisuudet: Piti rakastajataria
Haaveet: Toivoo tyttäriensä olevan onnellisia
Uskonnollisuus: Lahjoi pappeja, ei juuri itse usko
Viholliset: Pari kilpailevaa kauppiasta
Ystävät: Ranu, paras ystävä lapsuudesta
Muuta: _____

Nimi: Herere / Hare
Sukupuoli:
Ikä: 17
Ammatti: Tuleva papitar / pappi
Varallisuus: Temppeli huolehtii
Lapsuus: Isä ja vanhempi veli kasvattivat
Nuoruus: Valmistautuminen temppeliin
Aikuisuus: -
Vanhuus: -
Perhe: Ei saa enää tavata entistä perhettään, nyt temppeli on perhe
Kuolintapa: Tukehtuminen
Salaisuudet: Ei ole enää neitsyt
Haaveet: Saada lapsi
Uskonnollisuus: Khepri, johon uskoo kovasti
Viholliset: Papitar nimeltä Nefernefer
Ystävät: Taya ja Ipia (tulevia papittaria/pappeja myös), monet eläimet
Muuta: _____

JUMALHAHMOJEN MUISTILAPPU:

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

JUMALAT

Muinaisessa Egyptissä oli lukuisia jumalia. Tässä on esitelty Hiedan Lännen maissa esittelemän listan pohjalta joku-
nen tärkeimmistä jumalista. Halutessaan voi myös googlettaa lisää jumalia tai jos kaikille osallistujille sopii, keksiä omansa.

Kaikista jumalaista on kerrottu nimi, hänen ”erikoisalansa” ja ulkoinen olemus.

OSIRIS - Manalan herra, kuoleman ja maanviljelyksen jumala. Tavallisesti esiintyy vihertäväihoisena muumiona, joka pitää käsissään käyrää sauvaa ja ruoskaa. Hillitty, rauhallinen ja arvonsa tunteva jumala.

ANUBIS - Osiriksen luotettu apulainen, joka on hautausmaiden, vainajien ja muumioinnin jumala. Vainajien suojelija ja Kulkijan opas, joka valvoo myös sydämen punnitusta. Esiintyy tavallisesti tummaihoisena, sakaalinpäisenä miehenä, joka kantaa käsissään sauvaa ja ikuisen elämän amulettia. Vakava, asiallinen ja ystävällinen jumala, jolla ei juuri ole huumorintajua.

ISIS - Parantamisen ja taikuuden jumalatar, taivaan kuningatar ja luotettu jumaläiti. Esiintyy yleensä mustahiuksisena naisena, jolla on päänsä päällä valtaistuinta symboloiva hieroglyfikoriste. Uskollinen, viisas ja henkevä jumalatar, jolle parantaminen ei ole temppu eikä mikään.

THOT - Taikuuden, kuun ja kirjoitustaidon jumala. Hänen vastuullaan ovat kirjoitus- ja laskutaito, tieto sekä ajan kulku. Pappien, kirjureiden ja parantajien suojelija. Esiintyy yleensä iibispäisenä miehenä, mutta myös paviaanina. Nokkela ja älykäs jumala.

HATHOR - Ilon, rakkauden, äitiyden ja taivaan jumalatar. Suojelee myös hautausmaita ja auttaa sairaita. Hänet tunnetaan myös Kohtalon jumalattarena, joka määrää ihmisen kohtalon tämän synnyinhetkellä. Esiintyy kauniina, jalokivin koristautuneena naisena, jonka päässä olevien lehmänsarvien välissä loistaa kultainen aurinko. Iloinen, ystävällinen ja

aina valmis auttamaan. Kulkija voi loitsulla kutsua Hathorin auttamaan Manalassa.

NEFTYS - Kodin, hautojen ja kuolleiden jumalatar. Pääasiallinen tehtävä on suojata faaraota Manalassa. Esiintyy yleensä komeana, pitkänä naisena, jolla on ”talon valtiatarta” kuvaava hieroglyfi päänsä päällä. Oikeudentuntoinen jumala, joka on hiljainen ja surumielinen.

MAAT - Viisauden, totuuden ja oikeuden jumalatar. Vastaa maailman järjestyksestä ja asioiden tasapainosta. Esiintyy usein tummatukkaisena naisena, joka on pukeutunut valkoiseen pellavaan ja jolla on strutsin sulka päänsä päällä. Maatin kädet voivat olla myös siipimäiset ja sulkien peitossa. Maatin sulkaa käytetään punnitsemaan Kulkijan sydän. Viisas, oikeudenmukainen ja tinkimättömän suora jumala, joka osaa tarvittaessa olla hiljaa sovun säilyttämiseksi.

AMON - Oinaanpäinen ja ihmishahmoinen auringonjumala. Hänen kruunusaan on kaksi korkeaa sulkaa ja hän kantaa käsissään usein sauvaa ja ankh-amulettia.

BASTET - Musiikin, tanssin ja nautintojen jumalatar, joka toimii myös raskaana olevien naisten suojelijana. Kissapäinen nainen, joka pitää vasemmassa kädessään rintahaarniskaa ja oikeassa lyömäsoitinta.

HAPI - Niilin ja tulvien jumala. Pullea, pitkätukkainen ja usein iholtaan vihertävä mies, jonka pään päällä on papyruskai-
loja tai lootuksen kukkia.

HORUS - Valon, taivaan ja auringon jumala. Haukanpäinen, komea ja pitkä mies. Uljas, rohkea ja karismaattinen jumala, joka monesti yhdistettiin hallitsijaan.

NEITH - Sodankäynnin ja alkumeren jumalatar. Nuolikuvioiden koristellut vaatteet tai halutessaan hän voi esiintyä vain kahdena yhteen sidottuna nuolena.

RA - Auringonjumala. Yleensä esiintyy haukanpäisenä ihmisenä, jonka pään yläpuolella on auringonkehrä, jota ympäröi käärme. Tämä jumala ei ole paikalla Totuuden saleissa.

SETH - Myrskyn, aavikon ja villieläinten jumala. Mies, jolla on erikoinen seth-eläimen pää. Seth-eläin omaa neliskulmaiset aasinkorvat, terävän ja suipon kuonon sekä haarautunut häntä. Jumala on luonteeltaan raju, rohkea ja toisinaan riidanhaluinen.



HAASTEIDEOITA

Tässä on annettu muutamia haasteideoita, joita jumalat voivat esittää Kulkijalle. Jumalten pelaajat voivat hyödyntää näitä ideoita tai keksiä omat haasteensa! Osaan näistä haasteista on valmis loitsu Kuolleiden kirjan loitsulistassa.

Tilanne vaatii fyysistä voimaa.

Kulkijan on piilouduttava pedolta.

Kulkijan tulee ylittää suuri vesistö.

Kulkijan on estettävä tulta leviämästä/tuhoamasta kaikkea.

Tilanne vaatii ketteryyttä.

Joku koettaa varastaa Kulkijan sydämen.

Ilkeä demoni uhkaa Kulkijaa.

Kulkijan on päästävä vaarallisen vartijan ohitse.

Lauma krokotiileja on Kulkijan tiellä.

Kulkija kohtaa suuren ja vaarallisen käärmeen.

Kulkijan on haettava jotain järven/joen/kaivon pohjasta.

Kulkijan on päästävä korkean vuoren tai syvän rotkon toiselle puolelle.

KUOLLEIDEN KIRJAN LOITSUJA

Tässä on esitelty ensin muutama aito Kuolleiden kirjan loitsu, jotka löytyvät Jaana Toivari-Viitalan kääntämästä Kuolleiden kirjasta (Basam books: Muinaisegyptiläinen Kuolleiden kirja 2012.) Aitojen loitsujen jälkeen on muutama Hiedan Lännen maista läytyvä suoraviivaisempi ja nykyaikaisempi loitsu. Näitä loitsuja hyödyntämällä voi ratkaista osan yllä esitetyistä haasteideoista.

Kannattaa kuitenkin muistaa, että loitsuja voi myös kehittää itse omaan tarpeeseen ja pelityyliin sopiviksi. Loitsuja voi kehittää suojaamaan, tekemään vahinkoa, parantamaan voimaa tai jotain tiettyä ominaisuutta tai niiden avulla voi suorittaa muodonmuutoksen. Loitsu voi olla monimutkainen, mutta se kannattaa aina nimetä selkeästi, jottei hyvä ja tarpeellinen loitsu huku sanahelinään. Näiden loitsujen pohjalta voi kehittää itse omia haasteita Kulkijan tielle!

Kaikki loitsut ovat kertakäyttöisiä ja kestävät vain lyhyen aikaa. Esimerkiksi krokotiiliksi muuttunut Kulkija palautuu omaan hahmoonsa tilanteen mentyä ohitse.

Loitsu, jolla Hathor kutsutaan

*“Sanat, jotka Vainaja lausuu:
Olen matkannut puhtaana!
Oi helistimen soittaja,
Minä tulen olemaan Hathorin seuruees-
sa.”*

Loitsu, jonka avulla käärme karkoitetaan

*“Oi Rerek-käärme, mene pois!
Geb ja Shu vastustavat sinua,
Sillä olet syönyt hiiren, jota Ra inhoaa.
Lisäksi olet jyrssinyt mädäntyneen kissan
luita.”*

Loitsu, jonka avulla pystyy hengittämään ilmaa Manalan vesissä

*“Sanat, jotka Vainaja lausuu:
Oi Atum, anna minulle suloinen hen-
käys, joka on nenässäsi.
Etsin paikkaa, joka on Wenussa,
olen suojellut suuren kaakattajan mu-
naa;
jos olen vahva, se on vahva,
jos elän, se elää,
jos hengitän ilmaa, se hengittää ilmaa.”*

Loitsu sen estämiseksi, ettei Kulkijan päätä leikata irti

*“Minä olen Suuri, Suuren poika.
Minä olen Tulenlieska, Tulenlieskan
poika,
Jolle annettiin päänsä sen jälkeen kun
se oli leikattu irti.
Osirikselta ei viedä hänen päätään,
Eikä minulta viedä minun päätäni.
Olen koottu yhteen, olen täydellinen,
olen nuori. Minä olen Osiris”!*

Loitsu, jonka avulla Kulkija on ketterä Manalassa

*“Sanat, jotka Vainaja lausuu:
Tee mitä aiot tehdä, Sokar,
Jolla on jalka manalassa.
Minä loistan taivaalla, astun esiin taivaa-
seen,
Kiipeän valoon vaikka olen väsynyt,
Kuljen rantapenkereillä joiden sora on
manalassa.”*

Loitsu, jonka avulla muututaan lootukseksi

*“Sanat, jotka Vainaja lausuu:
Minä olen tämä puhdas lootus,
joka astui esiin Ra’n loisteesta,
joka on Ra’n nenän tuntumassa.
Minä olen laskeutunut etsiäkseni lootuk-
sen Horukselle.
Minä olen puhdas ja olen astunut esiin
uhripellosta.”*

Loitsu, jolla estetään Kulkijan sydämen varastaminen

*“Suuren virran kaikkien kauhistusten
valtias, suojele sydäntäni tumman maan
nopeilta ja kärkeiltä ja pahansuovilta
asukkailta niin että saan pitää sydämen
rinnassani Pyhien tuomiolle asti.”*

Loitsu, jolla saadaan kirjoitustarvikkeet Manalassa

*“Thotin salaisuuksien vartija, suuri avai-
men kätijä, näytä minulle tie temppelin
läpi, avaa liikkumaton ovesi ja ojenna
minulle papyrus ja pensseli. Heliopolis
kaipaa viisaita sanoja jotka minä kirjoin
Amonin kunniaksi.”*

Loitsu, jolla demoni muuttuu pääskyseksi eikä tee vahinkoa

"Karannut on verraton Rosetaun (=manala) vuorille kiljumaan. Minä asetan sen pieneen, nopeasti sirkkoja syömään se jää. En pelkää pientä lintua enkä sen terävää nokkaa."

Loitsu, jolla estetään tulen aiheuttama vahinko

"Suuri kuu, yön kuu hiipivä, varjojen kuu missä kuljet jälkeäsi ei löydä kukaan, eivät papit eivätkä kissat. Liikun tulessa kuun valossa en tunne kipua enkä pala tuhkakksi. Aamun tullen on kuu poissa eikä minulla ole palanutta kättä, ei palanutta jalkaa."

Loitsu, joka saa aseistetun vartijan nukahtamaan paikalleen

"Olen tulesta muodostunut pyörä, Kheperin kantaman kaltainen, viiton sinulle joelta, haen sinulle viileää vettä. Saavu Taitin kutoman peitteen alle, vaivu rauhaan uneen."

Loitsu, joka aiheuttaa hyökkääjälle sydänsolmun (=estää ajattelun)

"Suuri näkijä, auringon pojan siunaama, saata tämän (olennon) paatunut sydän siihen tilaan, jossa sen hyeenat syövät ja korppikotkat repivät. Menköön hänen järkensä sinne ja tänne ja etsiytyköön hän pimeyteen."



PELIN ETENEMINEN JA SÄÄNNÖT
Lännen maita pelatessa kannattaa muistaa seuraavat asiat:

-Kertoja on vain yksi pelaajista. Vaikka kertoja alustaa tarinan ja kuvailee alun ja lopun sekä laskee sydänpisteet, on hän silti saman arvoinen toisten pelaajien kanssa. Hänellä ei ole oikeutta puuttua toisten pelaajien tekemiin ratkaisuihin.

-Kaikki jumalien pelaajat ovat samantarvoisia. Kukin jumala on vastuussa keksimistään haasteista. Hän päättää onko haaste ratkaistu vai ei. Jumalat eivät voi puuttua toistensa luomiin haasteisiin.

-Haasteet eivät saa olla mahdottomia. Niistä pitää voida selviytyä älyllä, hahmon fyysisten ominaisuuksien avulla tai Kuolleiden kirjasta löytyvän loitsun käytämällä.

-Sydänpisteet määräävät Kulkijan kohtalon. Kulkija saa sydänpisteitä selvittyään Manalasta ja saavuttuaan Totuuden saleihin kolmessa vaiheessa ja niiden avulla lasketaan hänen kohtalonsa.

-Heti selvittyään Manalasta Kulkija saa aina 3 positiivista sydänpistettä. Jokainen jumala voi myös antaa 1 positiivisen sydänpisteen lisää niin halutessaan.

-Kertoessaan tarinoita elämästään Kulkija saa jumaliilta 0-3 positiivista sydänpistettä tarinaa kohti. Tarinoiden määrä on sama kuin Manalassa tehtyjen haasteiden määrä.

-Jumalat kuulustelevat Kulkijaa tämän synneistä kysymyksillä. Kysymyksiä on yhtä monta kuin haasteita ja tarinoita, joten ne kannattaa jakaa jumalien kesken. Kysymykset eivät saa olla ristiriidassa Kulkijan tarinoiden kanssa ja niiden on liityttävä jotenkin hänen elämäänsä. Jumalat jakavat negatiivisia sydänpisteitä 0-3 jokaisesta kysymyksestä sen mukaan, kuinka hyvin Kulkija on onnistunut perustelemaan syntinsä tai kuinka syvästi hän kyseistä syntiä katuu.

-Kukin jumala antaa sydänpisteet erikseen.

-Sydänpisteet annetaan salassa ja ne laitetaan kaikki samaan astiaan. Jokaisen jumalan kannattaa aina olla laittaviinaan sydänpiste astiaan tai pudottaa sinne tyhjä lappu, jotta jännitys säilyy.

-Sydänpisteiden merkitseminen. Positiivisille ja negatiivisille sydänpisteille voi

olla erilaiset pelimerkit tai -kivet. Tai ne voidaan merkitä paperinpalasille. Esimerkiksi +1 tai -2.

-Sydänpisteiden laskeminen suoritetaan vasta kun kaikki tarinat ja kysymykset on suoritettu. Kertoja voi laskea pisteet ja julistaa sitten Tuomion osana kertomusta. Jos sydänpisteiden tulos on vähintään 0 tai positiivinen, Kulkija on selviytynyt ja pääsee Osiriksen pelloille. Jos tulos on negatiivinen, syödään Kulkijan sydän.

Pelaamaan

Tässä osiossa on esitetty yksi Lännen maan pelikerta. Jokainen Kertojana toimiva voi ottaa tästä mallia tai kuvailla maisemia ja tilanteita haluamallaan tavalla. Rakenne kannattaa kuitenkin säilyttää, sillä sen ympärille on jokainen pelikerta helppo koota.

-Vuorottelu. Jumalten pelaajien kannattaa viimeistään tässä vaiheessa sopia keskenään järjestys, jossa he esittävät haasteensa. Vuorot kannattaa jakaa pelaajien kesken mahdollisimman tasan ja heidän kannattaa vaihdella haasteen esittäjää niin, ettei kukaan joudu olemaan hiljaa pitkään yhtäjaksoisesti.

-Herääminen. Kerro ja kuvaile omin sanoin:

-Kulkija herää omassa hautakammiossaan arkkunsa vieressä

-Kulkija tajuaa olevansa Manalassa ja fyysisessä Akh-hengen hahmossa

-Kulkijaa odottaa matka Manalan halki Totuuden saleihin

-Manalassa Kulkijaa odottavat jumalten asettamat haasteet

-Kulkija voi kuolla matkallaan ja haasteiden aikana

-hautakammion seinällä on ovi, josta pääsee Manalaan

-Manala. Koko Manala on vuorottelua jumalten pelaajien ja Kulkijan pelaajan välillä.

-Jumalan pelaaja esittää haasteen

-Kulkijan pelaaja kertoo mitä tämä tekee

-Jumala päättää kuinka Kulkija suoriutui haasteesta

-Seuraava jumalan pelaaja esittää oman haasteensa jne.

Kun Kulkijan hahmo astuu hautakam-
mionsa ovesta Manalaan, ottaa kerronta-
vuoron se jumalan pelaaja, jolle sovittiin
ensimmäinen haastevuoro. Se mitä Kul-
kija seuraavaksi näkee, riippuu jumalas-
ta, joka esittää ensimmäisen haasteen.

Esimerkki:

Jumala: Saavut pellolle, joka on täynnä
miltei kypsää viljaa. Työmiehiä näkyy
kauempana, mutta heidän taukopaik-
kansa on lähellä. Joku miehistä on ollut
huolimaton ja nuotio on jäänyt kytemään.
Nyt tuuli ja paahtava aurinko ovat saa-
massa liekit syttymään uudelleen. Huo-
maat, että kipinöitä on jo lennellyt viljan
joukkoon. On vain ajan kysymys, koska
liekit leimahtavat ja pelto syttyy tuleen.
Mitä teet?

Kulkija: Onko lähellä puroa tai mahdolli-
suutta saada vettä?

Jumala: Puro löytyy noin 100 metrin
päästä.

Kulkija: Onko jotain millä voisin kantaa
vettä ja siten sammuttaa kipinät ja kyte-
vän nuotion?

Jumala: Leiripaikalla ei ole mitään as-
tioita näkyvillä. Kaikki taitaa olla työmie-
sten mukana.

Kulkija: Siinä tapauksessa juoksen nuo-
tion luo ja käsin mätän maasta hiekkaa
nuotion päälle. Kun koko nuotio on peitet-
ty hiekkaan, siittyn peittelemään hiekalla
kaikki huomaamani kipinät. Kun tämäkin
on tehty, nousen ylös ja huudan työmie-
hiä luokseni ja kehotan heitä varovaisu-
uteen ja vahtimaan tarkemmin nuotiotaan
ja kipinöitä.

Jumala: Näillä toimilla saat nuotion ja
kaikki kipinät sammutettua ja vaaran es-
tettyä. Paikalle huutamasi työmiehet kiit-
televät ja ylistävät sinua avustasi. Voit
jatkaa matkaasi eteenpäin.

Haasteesta selvittyä alkaa heti seuraava
haaste. Ja sen jälkeen heti toinen, kun-
nes kaikki haasteet on selvitetty tai Kul-
kija on kohdannut loppunsa yrittäessään

selviytyä haasteesta, joka osoittautuikin
ylivoimaiseksi. Muistakaa:

-Manalassa maisema voi muuttua het-
kessä toiseksi. Vuoristosta voidaan siir-
tyä suoraan aavikolle jne.

-Kulkijan Akh-henki on fyysinen hahmo,
joka voi väsyä ja vahingoittua. Kulkija
voi myös kuolla. Tämä ei ole kuitenkaan
tarkoitus. Haasteista pitää aina olla mah-
dollisuus selviytyä. Kyse on kunnon kil-
voittelusta!

-Edellinen haaste voi vaikuttaa seuraa-
vaan. Esimerkiksi Kulkija voi olla vielä
väsynyt raskaiden kivien kantamisesta,
joten toinen fyysinen haaste, kuten kii-
peäminen tai uiminen, voivat olla hanka-
lampia suorittaa.

-Kulkija voi myös epäonnistua, jolloin hän
ei ikinä pääse perille Totuuden saleihin.

-Kulkija voi epäonnistua esimerkiksi, jos
hänen voimansa ovat ehtyneet eikä hän
jaksa uidaleveän virran ylitse eikä hän
tajua käyttää Kuolleiden kirjasta sopivaa
loitsua tai sopiva loitsu on jo käytetty. Täl-
laisessa tilanteessa Kulkijan Ankh-hen-
gen ruumis hukkuu ja Kulkija menehtyy.
Toinen vaihtoehto epäonnistumisesta voi
olla vaikka sellainen, ettei Kulkijan on-
nistu pelastaa lasta pahalta käärmeeltä.
Tässä tapauksessa Kulkijan hahmo voi
masentua ja syyttää itseään niin paljon,
että jää ikuisiksi ajoiksi vaeltamaan Ma-
nalaan itseään syytellen. Kummassakin
tapauksessa matka Manalan halki on
keskeytynyt tai päättynyt, joten myös peli
päättyy tähän. Kertoja voi kuvailla Kul-
kijan kohtalon omin sanoin tilanteeseen
sopivaksi.

-Saapuminen Totuuden saleihin. Viimei-
sen haasteen jälkeen kertoja voi kuvailla
Kulkijan saapumisen Totuuden saleihin
omin sanoin.

-Kulkija saapuu isojen rakennusten ym-
pärimälle aukiolle

-Suurimpana erottuu synkän harmaa
temppeli, Totuuden salit

-Temppelin luona vastaan tulee shakaa-
linpäinen Anubis, joka johdattaa sisälle
temppeliin

-Ensimmäiset sydänpisteet. Tässä vai-
heessa Kulkija ansaitsee aina 3 positii-
vista sydänpistettä, jotka laitetaan as-

tiaan. Nämä pisteet hän saa selvittyään Manalan haasteista. Halutessaan voi jokainen jumalaa pelannut pelaaja antaa Kulkijalle yhden positiivisen sydänpisteen lisää.

-Sisällä temppelissä. Kertoja voi kuvailla omin sanoin temppeliä ja Tuomiosalia.

-Pitkä käytävä vie Tuomiosaliin, jossa jumalat odottavat

-Kaikki pääjumalat ja 31 muuta jumalaa paikalla

-Salin toisessa päässä on vanha vaaka, jolla Kulkijan sydän punnitaan Maat-linnun sulkaa vastaan

-Vaa'an vieressä Ammut-otus: leijonan harja, krokotiilin pää, vartalon etuosa kisapedon ja takaosa virtahevon. Ammut syö Kulkijan sydämen jos se on painavampi kuin sulka

-Kulkija astuu yksin keskelle salia

-Kuolleiden maassa Duantissa Kulkijan on tarinoiden avulla vakuutettava jumalat hyvyydestään, sillä rohkeutensa hän on jo osoittanut selviytymällä haasteista

-Tarinat. Kulkijan pelaaja kertoo yksitellen jumalille yhtä monta positiivista ja hyvää tarinaa elämästään kuin mitä oli hänen Manalassa suorittamiaan haasteita. 3 haastetta, 3 tarinaa. Jokaisen tarinan jälkeen kukin jumala antaa positiivisia sydänpisteitä 0-3 Kulkijalle sen mukaan, kuinka hyviksi ja ansiokkaiksi he katsovat tarinat.

-Muistakaa:

-Kulkija saa parannella ja kaunistella totuutta. Hän haluaa esittää itsensä parhaassa mahdollisessa valossa.

-Tarinoiden ei tarvitse olla täysin tosia, mutta kuinka paljon kannattaa liioitella?

-Jumalat voivat esittää tarkentavia kysymyksiä, mutta he eivät vielä saa kuulustella Kulkijaa.

-Kysymykset. Tarinoiden jälkeen saavat jumalien pelaajat esittää Kulkijan pelaajalle kysymyksiä. Näitä kysymyksiä on yhtä monta kuin oli haasteita ja tarinoitakin, joten ne kannattaa jakaa pelaajien kesken. Mikäli kysymykset eivät mene tasan, voidaan ylimääräiset arpoa tai sopia pelaajien kesken. Jokaisen kysymyksen jälkeen jumalien pelaajat antavat 0-3

negatiivista sydänpistettä sen mukaan, kuinka pahoiksi he katsovat Kulkijan synnit.

-Muistakaa:

-Kysymysten pitää liittyä Kulkijan elämään eivätkä ne saa olla ristiriidassa jo kerrotun kanssa.

-Jumalan pelaaja voi keksiä jo tiedetyn perusteella uusia tapahtumia Kulkijan elämään tai esittää jatkokertomuksen Kulkijan itsensä kertomaan tarinaan.

-Kulkija pyrkii vastaamaan synneistään parhaansa mukaan. Hän voi selittää tekemiään ratkaisuja tai kokeilla anteeksipyytämistä ja katumista.

-Sydämen punnitseminen

Kun kaikki sydänpisteet on annettu, lasketaan sydänpisteet. Kertojana toiminut pelaaja voi tehdä tämän muilta vähän piilossa jännityksen säilyttämiseksi. Kun pisteet on laskettu, voi hän kertoa omin sanoin tilanteesta.

-tarinat on kerrottu ja kysymykset kysyty, on koettanut sydämen punnitsemisen aika

-Thot-jumala ottaa sydämen Kulkijan rinnasta ja asettaa sen vaa'alle

-vaa'an toiselle puolelle lasketaan Maat-linnun valkea sulka

-vaaka keinuu ja kun se lopulta pysähtyy, kirjoittaa Thot tuloksen papyrukselle ja palauttaa Kulkijan sydämen paikalleen

-4 muumiota auttaa Thotia valmistelemaan Kulkijan palauttamalla tälle tämän sisäelimet

-Thot julistaa lopulta punnituksen tuloksen:

-Sydän painavampi: Eli tulos oli negatiivinen (sydänpisteiden yhteenlaskettu summa -1 tai vähemmän).

-Thot pahoittelee ja Ammut-otus löntyttää Kulkijan luo syömään tämän sydämen

-Kulkija on tuomittu unohdukseen, eikä ikinä näe Osiriksen valtakuntaa

-Sydän kevyempi: Eli tulos 0 tai positiivinen (sydänpisteiden yhteenlaskettu summa +1 tai enemmän).

-Thot iloitsee ja toteaa Kulkijan synnit hyvitettyiksi

-Jumalatar Hathor saapuu saattamaan Kulkijan Osiriksen pelloille

-Pelin päättäminen. Kun Kulkijan kohtalo on julistettu, on aika päättää Lännen maan pelikerta. Tässä vaiheessa kannattaa antaa kaikkien pelaajien kertoa kokemuksiaan ja ajatuksiaan pelistä. Jaettu ilo on moninkertainen ilo.



H E I M O T

Heimot on Miska Fredmanin vuonna 2006 kehittämä tieteoroolipeli, jonka tapahtumat sijoittuvat kaukaiseen tulevaisuuteen. Pelin nettisivut löytyvät osoitteesta <http://ironspine.com/wp/fi/roolipelit/heimot/>, josta voi myös tilata itselleen pelistä joko kovakantisen version tai PDF-version. Tarjolla on myös paketti, joka sisältää molemmat vaihtoehdot. Heimojen kehittäjät ovat myös tehneet pelistään yksinkertaisemman version, Heimot-miniroolipelin, jonka voi ilmaiseksi ladata itselleen osoitteesta <http://www.drivethrurpg.com/product/180977/Heimotminiroolipeli>.

Heimojen maailma vie pelaajat kaukaiseen tulevaisuuteen, jossa ihmisrotu on eriytynyt ja mutatoitunut omiksi heimoiksi, jotka taistelevat olemassaolostaan synkässä ja vaarallisessa avaruudessa. Tämä avaruus pitää sisällään niin ystävällisiä kuin vihamielisiä muukalaisrotoja sekä tietysti oman tiensä valinneita vaarallisia klaanittomia. Kehitys on ottanut sekä etu- että takapakkia ja moni nykyisin arkinen asia voi olla utopiaa. Ja vastaavasti moni meille utopinen asia voi olla nyt arkipäivää.

Heimot on sääntöorioituneempi peli, jossa taisteluilla ja mekaniikoilla on merkittävä osa koko pelikokemuksesta. Alkuperäinen Heimot on sääntömekaniikaltaan tarkka ja yksityiskohtainen järjestelmä, jossa pelaajahahmojen ominaisuudet, kyvyt ja heidän varusteensa on määriteltä todella tarkasti. Myös erilaiset selkkaukset, kuten taistelu, vaativat useampia heittoja aina taistelujärjestyksestä osu-miseen ja vahinkoon asti. Alkuperäinen Heimot-roolipeli käyttää myös erilaisia noppia, kuten vaikkapa kymmensivuista noppaa (d10). Pelaamista helpottamaan on kuitenkin luotu yksinkertaistetummat säännöt, jotka toimivat tavallisilla nopilla (d6). Näitä minipelin sääntöjä ollaan käytetty pohjana tässä skenaariossa, joskin niitäkin on kevennetty. Esimerkiksi geeniavaimia ja hahmojen pranaa ja karmaa ei näissä yksinkertaistetuissa säännöissä huomioida.

Kuvaus pelistä

Heimoissa pelinjohtaja kuvaa alkutilanteen ja tapahtumat. Hän myös pelaa kaikkia ei pelaajahahmoja ja heittää tarvittaessa näiden puolesta noppia. Myös vihulaiset joutuvat esimerkiksi heittämään osuvatko he taisteluissa pelaajien hahmoihin. Ja jos osuvat, niin kuinka hyvin.

Pelaajat ovat pelin sankareita. Tässä skenaariossa he pelaavat joukkoa klaanittomia, jotka koettavat yhteispelillä ansaita toimeentulonsa kylmässä avaruudessa. He saavat käyttää neuvottelu- ja myös taistelutaitojaan selvittääkseen tässä kovassa maailmassa. Riippuu paljon pelaajien valinnoista, kuinka paljon panoksia lentelee! Heimoissa taistelut ja muut konfliktit ovat enemmän pelin keskiössä kuin muissa tämän kansion peleissä.

Pelaamiseen tarvitaan

Lista välineistä, joita tarvitaan Heimojen pelaamiseen:

- Valmiit pelaajahahmot. Kukin pelaaja valitsee yhden. (liitteenä, tulostettava)
- Valmiit NPC-hahmot. Muistilista hahmoista lyhyine kuvauksineen. (liitteenä, tulostettava)
- Nopat. Vähintään 1 kpl tavallisia 6 sivuisia noppia (d6). Mitä useampi noppa käytössä, sitä nopeampaa on heittäminen. Suositeltavaa olisi, että jokaisella pelaajalla olisi ainakin yksi oma noppa.
- Kyniä ja pyyhekumeja muistiinpanoja yms. varten.

Pelaajamäärä

Suosittelua pelaajamäärä on 2-6 pelaajaa. Pelinjohtaja ei laske itseään mukaan tähän määrään.

Pelin aloittaminen

Aloittaaksesi Heimojen pelaamisen, seuraa näitä ohjeita:

- Hahmojen valinta. Anna pelaajille liitteenä olevat valmiit pelaajahahmot tutkittaviksi. Kukin pelaaja valitsee itselleen yhden hahmon pelattavaksi.
- Hahmon "lihottaminen". Anna pelaajille hetki aikaa pohtia hahmoaan ja keksiä tälle lihaa luiden ympärille. Hahmoa on mukavampi pelata, jos tällä on jonkinlais-

ta menneisyyttä.

-Pelin etenemisen ja sääntöjen katsaus. On suositeltavaa nopeasti kerrata pelin eteneminen ja säännöt ennen pelin aloittamista. Tässä vaiheessa on hyvä esittää myös kysymykset, jos sellaisia on ilmennyt.

-Noppien jako. Käytettävissä olevien noppien määrästä tai yhteisestä sopimuksesta riippuen:

-pelaajilla omat nopat. Kukin pelaaja saa itselleen yhden tavallisen nopan (d6). On hyvä varata pari lisänoppaa erikoistilanteita varten.

-noppa-allas. Kaikki käytössä olevat nopat laitetaan yhteen kekkoon, josta kukin pelaaja ottaa aina tarvitsemansa määrän noppia.

-Pelaaminen. Alla on kerrottu pelin etenemisestä. Seuraa ohjeita.

-Jälkipuinti ja kommentointi. Monille on tärkeää päästä kommentoimaan omaa pelikokemusta ja jakaa vaikkapa pelin hienoin hetki. Tälle kannattaa varata vähän aikaa lopussa, jos vain suinkin mahdollista.

Pelin eteneminen ja säännöt

Pelatessa Heimot-roolipeliä kannattaa muistaa seuraavat asiat:

-Klaanittomat. Kaikki pelaajahahmot ovat tässä skenaariossa klaanittomia. Eli he eivät tällä hetkellä kuulu mihinkään heimoista. Syystä tai toisesta he ovat joutuneet hylkäämään heimonsa tai heidät on siitä hädetty.

-Heimot. Kukin pelaajahahmo on aikanaan kuulunut johonkin heimoista. Heimotausta määrittää hahmon ulkonäköä, tapoja ja joitain ominaisuuksia.

-Kasti. Jokainen pelaajahahmo on kuulunut johonkin kastiin. Kasti on ollut heidän arvonsa omassa heimoyhteiskunnassaan ja määrittänyt esimerkiksi hahmon koulutusta ja varallisuutta. Esimerkiksi korkeammassa kastissa syntynyt on todennäköisesti rikkaampi ja saanut paremman koulutuksen, eli voi tietää enemmän asioita kuin alempikastinen. Hahmot tulevat yleensä toimeen parhaiten samaan kastiin kuuluvien kanssa.

-Kunnia. Moraalinen ohjenuora ja kunniasääntö, jonka mukaan hahmo pyrkii aina toimimaan. Esimerkiksi heikompien

puolustaminen tai rehellisyys.

-Pelko. Hahmon heikkous tai ongelma, joka tämän täytyy ajoittain voittaa. Esimerkiksi suvaitsemattomuus tai vaikeus luottaa muihin.

-Tausta. Joitain piirteitä hahmon menneisyydestä, jotka voivat vaikuttaa peliin.

-Kyvyt. Hahmon synnynnäiset ja opitut tiedot, taidot ja valmiudet. Kyky määritellään 1-5, jossa 1 on amatööri ja 5 mestari. Jos kyvyssä ei ole pistettäkään, ei hahmolla ole siitä kokemusta ja hän on epäpätevä sen suorittamisessa. Jos hahmolla on jossain kyvyssä 2 pistettä, voi hahmolla olla jotain erityisosaamista alalta.

-Kieli. Jokainen hahmo osaa Gorenglishiä ja omaa äidinkieltään.

-Haasteet. Hahmojen kohtaamat ongelmat, jotka ratkaistaan heittämällä noppaa ja laskemalla saatu silmäluku yhteen haasteen ratkaisemiseksi käytetyn kyvyn kanssa. Esimerkiksi ajotaito + nopan silmäluku.

Vaikeus

Onnistuakseen hahmon on saatava vähintään asetetun vaikeustason verran pisteitä kykynsä ja noppatuloksensa summaksi. Pelinjohtaja on määrittänyt haasteen vaikeustason.

-Vaikeustasot. 1 = Varma, 2 = Rutiini, 4 = Haastava (oletusvaikeus), 6 = Vaativa, 8 = Vaikea, 10 = Äärimmäinen, 12+ = Melkein mahdoton.

-Epäpätevyys. Jos hahmolla ei ole vaadittavaa kykyä, hän voi silti yrittää haastetta, jos siitä voi suoriutua, vaikka onnella tai lahjakkuudella. Tällöin pelaaja heittää kahta tavallista noppaa (d6), joiden tuloksista huomioidaan vain huonompi tulos. Kyky + huonompi noppatulos.

-Erikoistuminen. Jos hahmon kyvyn erikoistumisesta on hyötyä haasteessa, heittää pelaaja kahta tavallista noppaa (d6). Tuloksista huomioidaan parempi tulos. Kyky + parempi noppatulos.

-Stressinoppa. Jos hahmo joutuu toimimaan kiireessä tai huonoilla varusteilla tai on tilanteeseen epäpätevä, joutuu hän heittämään stressinopan. Jos tulokseksi tulee 1, hahmo tekee oleellisen virheen ja heittotuloksesta vähennetään 2. Jos tulokseksi tulee 6, hahmo onnistuu odotettua paremmin ja heittotulokseen lisätään 2.

Taistelu

Taistelutilanteet käydään kierroksissa, joiden aikana kukin osallistuva hahmo ehtii toimia kerran. Taistelut etenevät seuraavasti:

-Aloite. Valitaan hahmon kyvyistä Taistelutaito, Havaintokyky tai Selviytyminen, sen mukaan mikä on paras tai sopii tilanteeseen ja lisätään siihen + 1 tavallisen nopan (d6) antama tulos. Suurimman aloitetuloksen saanut hahmo toimii ensin. Loput laskevassa järjestyksessä. Toimintajärjestys pidetään samana koko lopun taistelun ajan.

-Yllätyshyökkäys. Yllättäjäosapuoli heittää aloitetta kahdella nopalla.

-Hyökkäys ja puolustus. Taistelu tapahtuu joko lähitaisteluna tai kaukotaisteluna.

-Lähitaistelu. Kumpikin osapuoli tekee haasteheiton toisiaan vastaan.

-Hyökkäysheitto. Taistelutaito + tavallinen noppa + aseiden hyökkäysarvo

-Puolustusheitto. Taistelutaito + tavallinen noppa + aseiden torjunta-arvo

-Tuliase lähitaistelussa. Jos tuliasetta käyttää lähitaistelussa, vähennetään hyökkäysheiton tuloksesta rangaistus: -1 lyhyet tuliaseet kuten pistooli, -2 kivääri ja -3 raskaat aseet. Torjuntaan lähitaistelussa saa plussaa: +1 lyhyet ja +2 pitkät.

-Kaukotaistelu. Hyökkääjä tekee haasteheiton olosuhteiden asettamaa vaikeutta vastaan. Esimerkiksi etäisyys, kohteen liike ja mahdollinen suoja asettavat vaikeustasoa ylemmäs.

-Hyökkäysheitto. Taistelutaito + tavallinen noppa

-Oletusvaikeuksia. Tähdätty laukaus = 4, Heittolaukaus = 6. Oletuksena tuliaseiden laukaukset ovat heittolaukauksia. Jos hahmolla on pelitilanteellisesti aikaa tähdätä, voidaan vaikeustasoa pudottaa.

-Lisävaikeuksia. Kohteen koko tai etäisyys +/-2, Näkyvyys +/-2, Kohteen liike +1.

-Kantama. Heitto- ja tuliaseille on ilmoitettu optimi kantama. Jos kohde on kauempana, kasvaa vaikeus yhdellä. Jos kohde on puolet lähempänä, laskee

vaikeus yhdellä.

-Kilpikentät. Henkilökohtainen kannettava suoja, joissa kaksi arvoa: Heijaste ja Vaimennus

-Heijaste ohjaa lähitaistelussa iskuja sivuun. Heijaste arvo lisätään hahmon puolustukseen vain lähitaistelussa.

-Vaimennus vähentää tuli- ja heittoaseiden vahinkoa kaukotaisteluissa.

-Suojavaarusteet. Suojaavat hahmoa vahingoilta taisteluissa. Kaksi arvoa, toinen iskuja ja toinen lävistyksiä varten.

-Vahingon määrittely. Osuman jälkeen määritetään saatu vahinko. Heitetään tavallinen noppa + aseiden vahinkoarvo. Vahinkoheitosta vähennetään mahdolliset suojavaarusteiden ja kilpikenttien vähennykset.

-Vahinkotulos 6. Jos vahinkotulokseksi tulee 6, heitetään yhtä lisänooppaa, jonka tulos lisätään vahinkoon.

-Hyökkäysheiton erotus 0. Vahinko heittoa ei tehdä ja vahingoksi lasketaan vain aseiden vahinkoarvo.

-Hyökkäysheiton erotus +4 tai enemmän. Vahinkoheitto tehdään heittämällä kahta noppaa.

-Sitkeys. Aiheutunut vahinko vähennetään hahmon sitkeydestä, joka kuvastaa hahmon toimintakykyä. Vahingon tyypejä on kaksi: Haavoittava vahinko ja Tyrmäävä vahinko.

-Haavoittava vahinko. Hahmon terveydentila ja toimintakyky kärsivät. Haavoittavaa vahinkoa tekevät aseet on merkitty R (ruhovaa vahinkoa tekevät) ja L (lävistävää vahinkoa tekevät).

-Sitkeys 1 tai enemmän. Hahmo on toimintakykyinen. Vammoista ei merkittävää haittaa.

-Sitkeys 0 tai alle. Hahmo on lievästi haavoittunut. Kaikki toiminnot kärsivät -1 rangaistuksen loppusummasta.

-Sitkeys -5 tai alle. Hahmo on shokissa tai vakavasti haavoittunut. Kaikkiin toimintoihin -3 rangaistus loppusummasta.

-Sitkeys -10 tai alle. Hahmo on kliinisesti kuollut, kunnes hänet elvytetään ja sitkeys palautuu vähintään -9:ään.

-Tyrmäävä vahinko. Hahmo tainnutaan tai tehdään toimintakyvyttömäksi. Tyrmäävää vahinkoa tekevät aseet eivät tapa hahmoa, ja niiden aiheuttama vahinko palautuu nopeammin. Tyrmäävää

vahinkoa tekevät aseet on merkitty T.

-Sitkeys alle 0. Hahmo menee tajuttomaksi, halvaantuu, pökertyy...

-Toipuminen. Hahmon sitkeys palautuu seuraavasti.

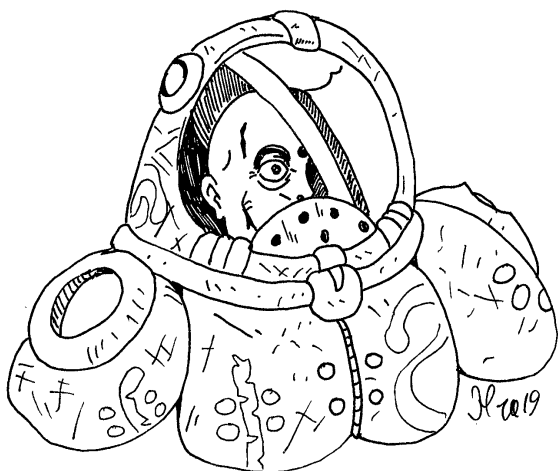
-Haavoittava vahinko. Levossa 1 piste vuorokautta kohti. Ilman hoitoa toipumisaika voi kaksinkertaistua. Sairaalahoidossa toipumisaikaa voidaan puolittaa.

-Tyrmäävä vahinko. Ilman hoitoa 1 piste noin 1 peliajan minuuttia kohden.

-Ensiapu. Vaatii ensiapua antavalta hahmolta Selviytymisen tai Lääkintä heiton vaikeudella 4 tai 6 vammasta riippuen. Onnistuessaan palauttaa välittömästi erotuksen verran Sitkeyttä. Kuitenkin korkeintaan 5 pistettä.

-Ensiapu pakkaus. Pelaaja heittää 1 tavallisen nopan. Pakkauksen käyttö palauttaa heiton tuloksen verran Sitkeyttä.

-Vakavat vammat. Sitkeys -5 tai vähemmän, vaativat kirurgiaa pysyvien vammojen välttämiseksi. Jos hahmo ei vakavan vamman saatuaan saa vuorokauden sisällä onnistunutta Lääkintä heittoa, saa hahmo pysyvän vamman. Pelinjohtaja voi päättää vamman haavan laatuun sopivaksi.



HEIMOT

Tähän alle on esitelty lyhyesti Heimot-roolipelin yhdeksästä heimosta neljä. Nämä esittelyt on mukailtu Miska Fredmanin Heimot-miniroolipelin pohjalta.

Bauman

Baumanit ovat yleensä pitkiä ja vantteria. He ovat vaaleita tai ristiverisiä niin iholtaan kuin hiuksiltaan. Luonteeltaan he ovat hieman jäyhiä ja harkitsevia, mutta myös määrätietoisia ja tarvittaessa valmiita ottamaan riskejä. Tehokkaita ja pikkutarkkoja, mutta myös rohkeita tutkimusmatkailijoita ja hyviä diplomaatteja. Baumanit kasvavat Baulandin, Goltat-Betan ja Bartoldin tiheästi asutuissa kaupungeissa tai reunamaailmojen työsiirtokunnissa. Heidät tunnetaan myös avarudentutkimisen ja maankaltaistamisen edelläkävijöinä. Heidän siirtokuntansa ovat kauppa- ja matkustusreittien varsilla, joten heimo on monikulttuurinen kohtaamisten keskus, josta löytyy myös järjestäytyntä rikollisuutta.

Gemitek

Gemitekit ovat monien eri rotujen edustajien sekoituksia, joten heidän ulkonäkönsä vaihtelee. Yleisesti he ovat hoikkia ja jänteviä, kasvonpiirteiltään symmetrisiä. Luonteeltaan he ovat mukautuvia ja rauhallisia ja voivat helposti vaikuttaa etäisiltä, kylmiltä ja jopa paatuneilta.

Tieteellisessä ja teknologisessa osamisessa gemitekit ovat muita heimoja edellä, sillä he polveutuvat suljetun tiedesiirtokunnan asukkaista. He ovat kuitenkin pyrkineet olemaan puolueettomia. Tunnettuja he ovat edistyneestä lääke- ja biotieteestään. Lapset kasvatetaan terveysohjelmien avulla ja koko heimo vaikuttaa hyvinvoivalta ja tasapainoiselta. Joskin vähitellen on alkanut näkyä merkkejä henkisestä ja moraalisesta rappiosta. Varsinkin alempien kastien jäsenet turruttavat itseään huumeilla ja muilla vaarallisilla huvituksilla. Ylemmät kastit taas koettavat keksiä itselleen aina vain brutaalimpia huvituksia gladiaattorikisoista alkaen.

Kalaga

Kalagien hiukset ovat yleensä mustat ja kiharat, mutta myös ruskeat tai suorat tummanpunaruskeat hiukset ovat mahdollisia. Hiukset alkavat muuttua valkeiksi noin 30 ikävuoden tienoilla useimmilla heimon edustajilla. Heidän ihonvärinsä vaihtelee punaruskeasta melkein mustaan. Kalagit pukeutuvat käytännöllisesti ja koristautuvat tatuoinnein ja koruin osoittaakseen varallisuuttaan ja asemaansa. Luonteeltaan he ovat välittömiä ja rentoja, mutta myös kiivaita ja tarvittaessa kylmäverisiä.

Kalagit ovat vaeltajia, jotka viihtyvät pienissä yhteisöissä joko matkustellen ympäriinsä tai isompien siirtokuntien liepeillä. He ovat tarkkoja omista perinteistään ja oman heimonsa salaisuuksista. Perinteitä ja salaisuuksia ei paljasteta ulkopuolisille! Muut heimot tuntevat heidät hyvinä avaruustyöläisinä ja erinomaisina teknikkoina. Myös kalagien kulttuurin "salaisuudet" pitävät muiden heimojen mielenkiintoa yllä, sillä huhuja fyysisistä kaksintaisteluista liikkuu runsaasti. Useimmat kalagit saavat elantonsa rehellisestä työstä, mutta he ovat myös pystyviä salakuljettajia ja mustien pörssien ylläpitäjiä. Heidän suljettu yhteisönsä ei ole omiaan herättämään luottamusta muiden heimojen jäsenten parissa.

Masadir

Masadirit ovat taustaltaan monirotuisia. Yleisesti he ovat tummia ja ruskeasilmäisiä. Sekä miehet että naiset letittävät pitkät hiuksensa. Monet miehet pitävät siistiä partaa tai viiksiä. Heidän tunnusomainen vaatteensa on monikäyttöinen ataf-liina. Luonteeltaan he ovat vieraanvaraisia ja intohimoisia, mutta myös pitkämielisiä ja päättäväisiä.

Masadirien juuret ovat mystiikkaa ja asketismia harjoittaneissa masadsufi-vaeltajissa, joiden jälkeläiset ovat seuranneet profeetta Amir Fallaharin jälkiä odottaen mahtia, joka johdattaisi masadirit takaisin Maahan ja pyhälle maalle. Masadirit ovat heimojen merkittävin amatiumin tuottaja, ja he ovat vaurastuivat kauppaamalla harvinaista ainetta. Amatium-sodat kuitenkin tuottivat kuluja, joten heimo on

taloudellisen kriisin edessä. Osa onkin vienyt osaamisensa toisten heimojen leipiin. Masadireilla on siirtokuntia, joissa käydään kauppaa ja tiedonvaihtoa. Heidän basaareistaan löytää myös muukalaisvalmisteisia harvinaisuuksia.

Loput heimot ovat:

Kobaki - inspiraatiota japanilaisista samuraista ja aasialaisesta kulttuurista. Ei ilmakehällisiä siirtokuntia, riippuvaisia toisista heimoista. Sotureita, kauppiaita ja tunnettuja robotiikasta.

Merovian - inspiraatiota tsaarinajan Venäjältä juonitteluineen ja valtarakenteineen. Kauppa ja teollisuus keskittynyt Cambrai Prime -kotimaailmaan, siirtokunnat villimpiä alueita.

Noachis - inspiraatiota hyvin hierarkisesta, eriarvoisesta ja uskonnollisesta yhteiskunnasta, joka elää pienellä ja kuumalla planeetalla. Myös harhaoppeja ja lahkoja löytyy.

Saratoga - inspiraatiota roomalaishenkisestä rohkeasta ja uljaasta soturikansasta, jossa kaikki käyvät ankaran soturikoulun. Vallantavoittelijoita johdossa. Voimakas ja pelätty armeija.

Zhaongo - inspiraatiota ponttoonikaupungeissa elävistä bambuveneillä liikkuvista kalastajista ja zhao-buddhalaisista ajatuksista rituaaleineen ja seremonioineen. Edelläkävijöitä materiaali- ja biotekniikan alalla.

KASTIT

Tässä on lyhyesti esitelty kukin kasti Heimot-miniroolipelin mallista mukailtuna.

Huomioi kasteissa seuraavat asiat:

-määräytyy vanhempien mukaan. Jos perimä hyvä/heikko, voi nousta tai laskea teoriassa kasteja 5. Olemassa kuitenkin oma syrjäytyneiden ja vähemmistöjen kasti

-järjestelmä 6 portainen: 2 ylintä aatelia, 4 alinta aatelittomia

-kastit jakautuvat alakasteihin, jotka määrittelevät esimerkiksi ammattia

-järjestelmän ulkopuoliset kastittomat vähemmän arvostetussa, mutta hyväksytyssä asemassa

Hyljityt - musta

-järjestelmän pohjalla: moraalisesti pa-

heksutut ammatit ja likaiset työt
-alistettujen kansojen tai irtolaisyhteisöjen asukkaita
-kohdellaan "ali-ihmisinä" ja syrjitään
-elävät köyhyysrajan alapuolella, usein kerjäävät ja harrastavat rikoksia
-monet kuitenkin rehellisiä ja lainkuuliaisia
-mahdollisuus nousta sinnikkyydellä/uskollisella palveluksella palvelijoiden kastiin
-lukumäärää ei tiedetä tarkkaan, arvio 10-15% kastillisista

Palvelijat - harmaa

-velvollisuus palvella paikallista aatelia, uskollisuusvala
-ei äänioikeutta, oikeutta omistaa maata tai olla osakkaana yrityksessä
-työntekijöitä, vartijoita, palvelusväkeä - työvoima ja armeijan nostoväki
-elävät suhteellisen vapaasti, mutta eivät voi muuttaa herransa hallintoalueelta ilman lupaa
-jos jättää tehtävänsä, on lain edessä lainsuojaton
-noin puolet kaikista kastillisista kuuluu tähän kastiin

Kansalaiset/Vapaasyntyiset - sininen

-klaanien täysivaltaisia jäseniä, polveutuvat Yhtymän verkkomaailmojen asukkaista
-tutkijoita, alemman johtoportaan tehtäviä, opettajia, kauppiaita...
-tulevat tavallisesti hyvin toimeen
-voivat omistaa maata ja äänestää sekä perustaa yrityksiä
-voivat liikkua heimonsa alueella vapaasti
-mahdollisuus nousta kyvykkäänä henkilönä aristojen kastiin
-noin neljännes kastillisista kuuluu tähän kastiin

Aristot - valkoinen

-jäsenet ylintä aatelitonta kastia ja aatelissukujen nuorempia, maattomia ja aatelsarvottomia perillisiä
-hyvä elintaso ja yleensä korkea koulutus
-mahdollisuus matkusteluun ja kalliisiin harrastuksiin tavallista
-toimivat yhtiöiden johtoportaissa, aatelisten henkilökohtaisina avustajina, opet-

tajina ja muissa korkeissa virkatehtävissä
-voidaan lyödä ritariksi palkintona hyvää palvelusta tai urhoollisuudesta
-alle kymmenesosa kastillisista on aristoja

Ritarit - punainen

-aateloitu soturiyläluokka, kaikki eivät syntyjään jalosukuisia
-aateliston alin kasti, jonka jäsenet toimivat tavallisesti jonkun aatelisruhtinaan palveluksessa
-aatelissukujen nuorempia poikia ja ylenettyjä aristoja tai poikkeuksellista rohkeutta osoittaneita vapaasyntyisiä upseereita
-yleensä saanut ruhtinaaltaan alueen valvottavakseen. Kouluttaa ja ylläpitää joukkoja
-suojelee ruhtinastaan ja valvoo lakija ja järjestystä

Ruhtinaat - kulta

-aatelissukujen jalosukuisia jäseniä, korkea-arvoisimmat kuuluvat klaaninsa hallitsijasukuun
-syntyperä ja peritty arvonimi määrittävät tarkemman aseman kastin sisällä
-läänitysten ja mandaattien hallitsijoita ja suojelijoita
-vasallisuhteet ylemmän portaan aatelisruhtinaiden kanssa: veronmaksua ja sotilaita
-titteli periytyy yleensä vanhimmalle pojalle, nuoremmat koulutetaan ritareiksi ja tyttäret muihin tärkeisiin tehtäviin
-avioliitto- ja liittolaisuussuhteet tärkeitä
-nuorten elämä ankaraa opiskelua ja valmistautumista tulevaan
-useita sanattomia ja kirjallisia sääntöjä
-yhdessä heimossa vain joitain kymmeniä ruhtinassukuisia aatelisiä
-yleneminen tähän kastiin vain ritarikastin kautta

Kastittomat

Kastittomat ovat tavallisesti muukalaisrotujen edustajia, mutta myös esimerkiksi heimojensa hylkäämiä ja karkottamia rikollisia.

Muukalaisrodut:

Druskit - suurikokoisia ja matomaisia

olentoja. Alistavat muita muukalaisro-
tuja ja käyttävät ihmisiä orjinaan. Tällä
hetkellä ei pidetä uhkana. Harjoitetaan
lähes olematonta salakuljetusta ja ihmis-
kauppaa. Ei muuta yhteistyötä.

Reekit - lyhyitä ja vilkkaita otuksia. Viih-
tyvät hämärässä. Lainkuuliainen osa on
ahkeria kaupankäyjiä, jotka elävät avaru-
usmatkailevassa valtakunnassaan. Lainsuojattomat taas elävät avaruuden
reunoilla ja valtaavat toisia aluksia. Voi-
vat vaipua horrokseen.

Zhuukit - kehittynyt ja salaperäinen muu-
kalaisrotu, joka vaeltaa ympäri avaruut-
ta tähtilaivoissaan. Liikkuvat siirtokunnat
käyttävät liikkumiseen jotain valoa no-
peampaa matkailukeinoja, jota ihmiset
eivät tunne. Luisevia ja pitkiä humanoi-
deja, joilla on läpikuultavat siivet ja pit-
känomainen pää. Teknologiasta tiede-
tään hyvin vähän.

Konfederaziya eli Konfederaatio

-Yhtymän aikainen taloudellinen ja teolli-
nen mahti, nykyisin rikollista toimintaa
-kolme kartellia:

1. Volk - kehittynyt aseeteollisuus, palk-
kasoturit

2. Kobra - ihmisavaruuden huumekaup-
pa ja -tuotanto, yhteys salakuljetusjärjes-
tö Verkostoon

3. Kozerog - halvat ja laittomat biotek-
nologiset ja lääketieteelliset sovellukset
ja palvelut. Keinotekoista massatuotan-
toa esimerkiksi armeijoille. Myös kielletyt
kloonaus- ja biomuokkauspalvelut.

Reunaklaanit

-heimojen karkottamia ja hylkäämiä rikol-
lisia ja heidän jälkeläisiään

-joukossa sekä rikollisia että kunniallisia
klaaneja

-elävät yleensä pienimuotoisella avaru-
usteollisuudella, salakuljetuksella, kaap-
pari -tai palkkasoturitoiminnalla

-klaaneja ovat:

1. Villit - primitiivisiin oloihin taantuneita
ja kuulemma kannibalismia harjoittavia
ihmiskansoja, jotka elävät hajanaisissa
yhteisöissä

2. Ryövärit - organisoitu ja koulutettu
soturikansa, jolla on oma monimutkai-
nen viesti- ja kauppaverkostonsa. Ovat
riippuvaisia muiden tuottamasta tekno-

logiasta ja raaka-aineista. Useimmat tur-
vasatamat jossain määrin omavaraisia,
lopun hankitaan vaikka varastamalla.

3. Genikit - pasifistisen papiston ja ko-
vaotteisten gansterisukujen hallitsema
transhumanistinen kansa. Jäsenet gee-
nimanipuloituja ihmis-eläin-hybridejä,
älyeläimiä, ektootteja ja kimairoja. An-
arkistisen oloinen kansakunta, joka elää
Gaia-biokehässä. Ylivertaista geenitek-
nologiaa.

4. Luopiot - petturikansa ja ihmisyyden
irvikuva. Heitä syytetään Luhistumisesta
ja ihmiskunnan ajautumisesta tuhon par-
taalle 500 vuotta sitten. Heistä ei ole pit-
kään aikaan kuulunut mitään.

ORGANISAATIOIDEN

Lyhyet maininnat tärkeistä organisaati-
oista Heimot-miniroolipeliä mukaillen.

Arkistoiijat

-salainen veljeskunta, jonka jäsenet kar-
kasivat Teknokillasta noin 300 vuotta sit-
ten

-keräävät ja säilövät tietoa kaukaisilta
ajoilta

-tavoitteena välttää uusi tietotaantuma ja
selvittää Luhistumisen tapahtumia

-intohimoisia tiedemiehiä ja tutkijoita

-vaatii kutsumuksellista asennetta

-ei varsinaista virallista asemaa, vaikka
hyviä suhteita korkea-arvoisiin virkamie-
hiin on

-palkkaavat turvamiehiä ja palkkasotilai-
ta tarpeen mukaan joko suorasti tai epä-
suorasti

Comac-kauppaliitto

-Combine Organization for Merchant Ac-
tivity and Commerce eli Kauppatoimin-
nan ja kaupankäynnin liittojärjestö

-toiminta alkoi Pitkän Yön aikaan, viral-
linen perustaminen vasta Luopiosodan
jälkeen

-yhteistyösopimus Teknokillan kanssa,
jatkunut jo 200 vuotta

-yksi avaruuden mahtavimmista palk-
ka-armeijoista, Armada

-turvautuvat harvoin voimankäyttöön, sa-
lajuonittelevat enemmän

Teknokilta

-tekoälyjen johtama yhteenliittymä, ikää

noin 400 vuotta

- perustettu teollisuuden ja tieteen kehittämiseksi

- 12 Luhistumisesta selvinnyttä tekoälyä hallitsee, heitä palvotaan konepyhimyksinä

- julkisesti Kauppaliitto ja heimot tekevät yhteistyötä, kullisseissa kamppaillaan vallasta

- teollinen ja tieteellinen mahti, jota suojelee hyvin aseistettu Teknokaarti

- useita tutkimusasemia ja avaruustehtaita ympäri avaruutta

Ordo Verugenus

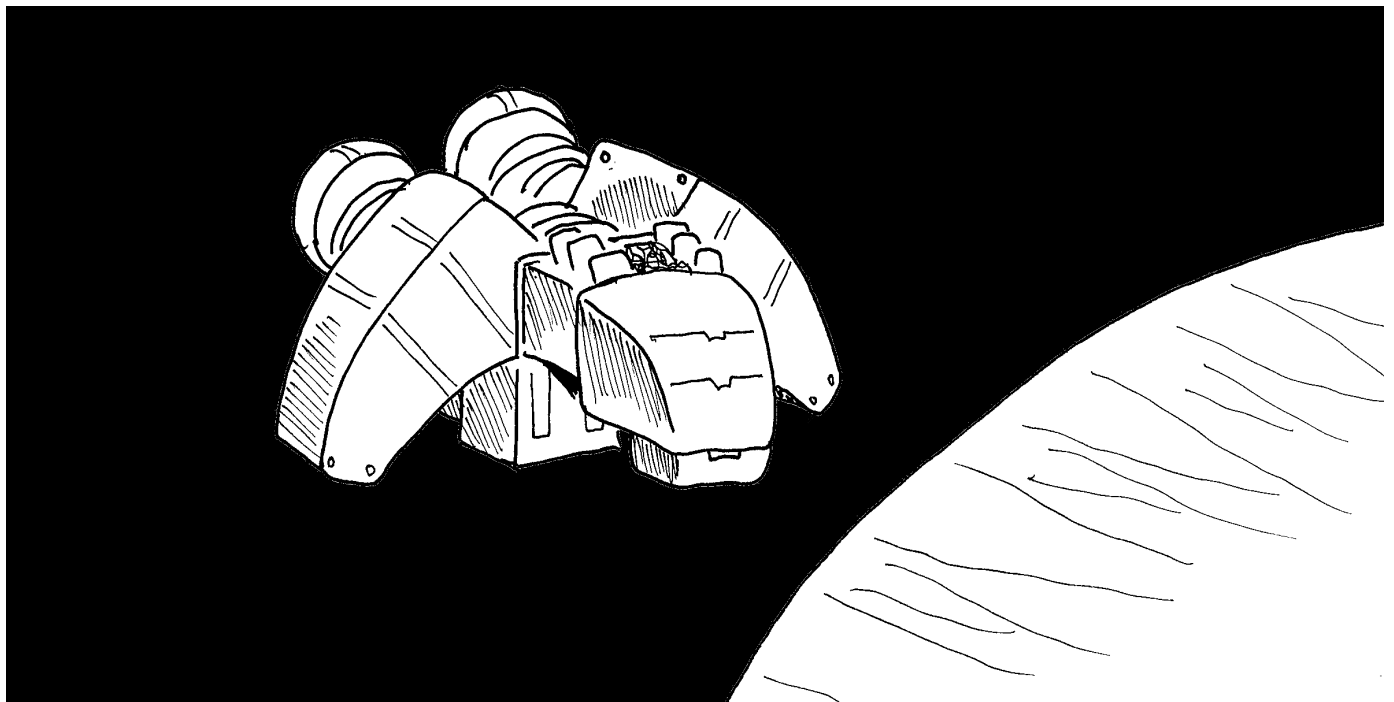
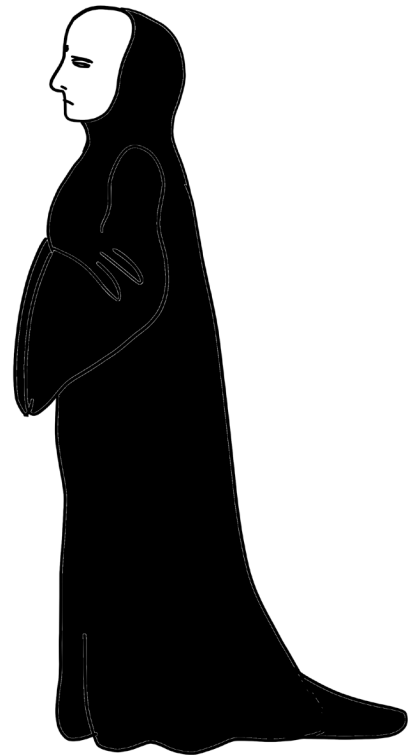
- kastijärjestelmää valvova ja ylläpitävä sisarkunta

- vaikutuspiiri yltää myös muille elämän tahoille: huippusairaaloita, hyviä lääketieteellisiä laitteistoja...

- sisaret tunnetaan hyvinä lääkäreinä ja psykiatreina, harjoittavat myös salaisempia taitoja

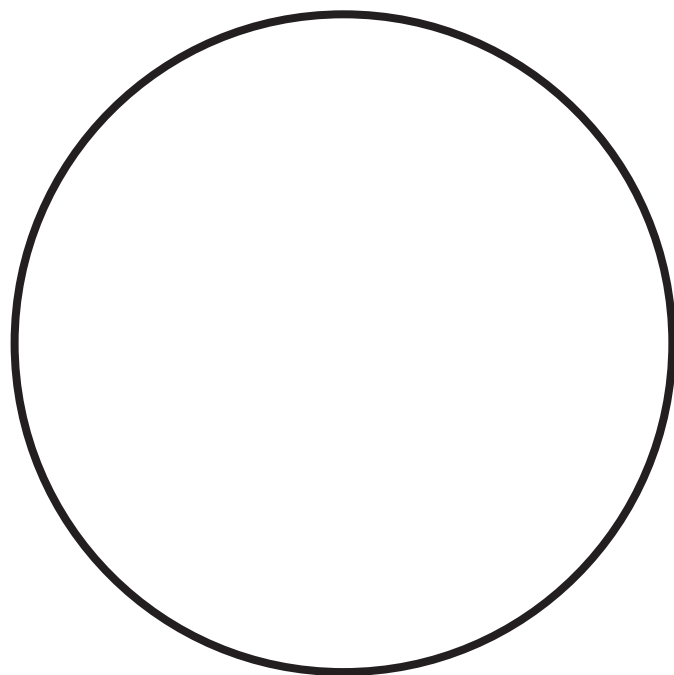
- verugeniittoja arvostetaan kaikkien heimojen keskuudessa

- toistaiseksi pysyneet poliittisesti sitoutumattomina



HAHMOLOMAKE

Nimi: _____
Ikä: _____
Sukupuoli: _____
Arkkityyppi: _____
Heimo: _____
Kasti ja kastiarvo: _____
Kunnia: _____
Pelko: _____
Tausta: _____
Ulkonäkö: _____
Luonne: _____
Kielet: _____



Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma: _____
Avaruudenkäynti: _____
Empatia: _____
Havaintokyky: _____
Kunto: _____
Lääkintä: _____
Selviytyminen: _____
Taistelutaito: _____
Tieteet: _____
Tekniikka: _____

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (____)

Varuste1: _____

Varuste2: _____

Suojukset

Isku/lävistys _____

Rahavarat (MK) _____

Merkintöjä: _____

VALMISHAHMOT

Nimi: Ryn / Rya
Ikä: 35
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Uhkarohkea kapteeni
Heimo: Bauman
Kasti ja kastiarvo: Aristo (3)
Kunnia: On aina sanansa mittainen
Pelko: Kasvojen menetys
Tausta: Painajaiset
Ulkonäkö: Komea, hienostunut
Luonne: Uhkarohkea ja rempseä
Kielet: Corenglish ja baulanderi

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma: +2
Avaruudenkäynti: +3 / Avaruusaluukset
+2
Empatia: +1
Havaintokyky: +2
Kunto: +1
Lääkintä: +1
Selviytyminen: +2
Taistelutaito: +1
Tieteet: +1
Tekniikka: +2

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (8)
Varuste1: Sykemiekka HA +2, TA +2,
VAH +8L, KAN -, TAAKKA 2,5, HINTA
6000
Varuste2: Autopistooli 7,5mm VAH +5L,
KAN 20m, TN 3, LIP 20, TAAKKA 0,6,
HINTA 600

Suojukset

Sirpaleviitta SUOJA-ARVO +1/+4, PEIT-
TÄVYYS koko keho, HAITTA 0, HINTA
750

Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 30 800

Merkintöjä: _____

Nimi: Benta / Beata
Ikä: 26
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Onnekas mekaanikko
Heimo: Kalaga
Kasti ja kastiarvo: Vapaasyntyinen (2)
Kunnia: Auttaa heikompia
Pelko: Herkkäuskoinen
Tausta: Lukutaidoton
Ulkonäkö: Rento ja ystävällinen
Luonne: Avulias ja innokas
Kielet: Corenglish ja kalaga-kreoli

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma: +2
Avaruudenkäynti: +3
Empatia: +2
Havaintokyky: +2
Kunto: +1
Lääkintä:
Selviytyminen: +1
Taistelutaito: +1
Tieteet: +1
Tekniikka: +3 / Korjaaminen +2

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (7)
Varuste1: Pamppu HA +1, TA +1, VAH
+2R, KAN -m, TAAKKA 1,5, HINTA 50
Varuste2: Haulikko VAH +8L(-1/20m),
KAN 20m, TN 0, LIP 12, TAAKKA 4,
HINTA 1000

Suojukset

Ihopuku SUOJA-ARVO ½, PEITTÄ-
VYYS torso, kädet, jalat, HAITTA 0,
HINTA 1000

Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 25 200

Merkintöjä: _____

Nimi: Tehla
Ikä: 27
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Velkaantunut sotilas
Heimo: Masadir
Kasti ja kastiarvo: Hyljitty (0)
Kunnia: Rehellisyys
Pelko: Uhkapelit ja vedonlyönti
Tausta: Epämuodostunut (iho suomu-
mainen)
Ulkonäkö: Resuinen ja kovia kokenut
Luonne: Rehellinen ja kunniallinen
Kielet: Corenglish ja masadan

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma: +3 / Huhut +1
Avaruudenkäynti: +1
Empatia: +1
Havaintokyky: +2
Kunto: +2
Lääkintä: +1
Selviytyminen: +2
Taistelutaito: +2 / Lähitaistelu +2
Tieteet:
Tekniikka: +1

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (9)
Varuste1: Nyrkkirauta HA +1, TA +0,
VAH +1R, KAN -m, TAAKKA 0,1, HINTA
25
Varuste2: Konepistooli 7,5mm VAH +5L,
KAN 25m, TN 4, LIP 50, TAAKKA 1,5,
HINTA 1200

Suojukset

Suojaliivit SUOJA-ARVO 2/5, PEITTÄ-
VYYS torso, HAITTA 0, HINTA 1000
Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 0

Merkintöjä: _____

Nimi: Orsei / Seana
Ikä: 31
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Uskollinen lekuri
Heimo: Gemitek
Kasti ja kastiarvo: Vapaasyntyinen (2)
Kunnia: Pelastaa tai auttaa mahdollisim-
man monia
Pelko: Turhamainen ja mukavuudenha-
luinen
Tausta: Hyvä vastustuskyky
Ulkonäkö: Siisti ja hyvin hoidettu
Luonne: Maltillinen ja laskelmoiva
Kielet: Corenglish ja gemini

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma:
Avaruudenkäynti:
Empatia: +2
Havaintokyky: +2
Kunto:
Lääkintä: +3 / Ensiapu +2, Kirurgia +2
Selviytyminen: +2
Taistelutaito: +1
Tieteet: +2
Tekniikka: +2

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (7)
Varuste1: Tikari/pistin HA +1, TA +1,
VAH +3L, KAN 3m, TAAKKA 0,2, HINTA
100
Varuste2: Neulapistooli VAH +4L, KAN
20m, TN 5, LIP 50, TAAKKA 0,5, HINTA
900

Suojukset

Ballistinen suojapuku SUOJA-ARVO
3/6, PEITTÄVYYS koko keho, HAITTA
-1, HINTA 1500
Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 11 700

Merkintöjä: _____

Nimi: Numa
Ikä: 24
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Uhmakas tutkimusmatkailija
Heimo: Kalaga
Kasti ja kastiarvo: Aristo (3)
Kunnia: Välttää väkivaltaa viimeiseen
asti
Pelko: Rakastaa juhlimista
Tausta: Juoppo
Ulkonäkö: Arkinen ja hieman nuhjaantu-
nut
Luonne: Iloinen, jokseenkin villi
Kielet: Corenglish ja kalaga-kreoli

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma: +1
Avaruudenkäynti: +2
Empatia: +1
Havaintokyky: +2
Kunto: +1
Lääkintä: +1
Selviytyminen: +2 / Leirielämä +2
Taistelutaito: +1
Tieteet: +2
Tekniikka: +2

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (7)
Varuste1: Miekka HA +2, TA +2, VAH
+5R, KAN -m, TAAKKA 2, HINTA 1000
Varuste2: Pulssipistooli VAH +4T/+4R/-,
KAN 20m, TN 0/0, LIP 30, TAAKKA 0,7,
HINTA 500

Suojukset

Sirpaleviitta SUOJA-ARVO +1/+4, PEIT-
TÄVYYYS koko keho, HAITTA 0, HINTA
750
Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 20 400

Merkintöjä: _____

Nimi: Visery / Visera
Ikä: 25
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Vainoharhainen sotilas
Heimo: Saratoga
Kasti ja kastiarvo: Hyljitty (0)
Kunnia: Puolustaa niitä, keitä on vanno-
nut suojelevansa
Pelko: Toimii ennen kuin ajattelee
Taustapiirteet: Hedelmätön
Ulkonäkö: Asiallinen, sotilaallinen
Luonne: Äkkipikainen ja toimielias
Kielet: Corenglish ja angli

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma:
Avaruudenkäynti: +1
Empatia: +1
Havaintokyky: +2
Kunto: +2
Lääkintä: +1
Selviytyminen: +3 / Kätkeytyminen +2
Taistelutaito: +3 / Lähitaistelu +1, Tulia-
seet +1
Tieteet:
Tekniikka: +1

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (9)
Varuste1: Kirves HA +1, TA +1, VAH
+4L, KAN 2m, TAAKKA 3, HINTA 30
Varuste2: Pulssipistooli VAH +4T/+4R/-,
KAN 20m, TN 0/0, LIP 30, TAAKKA 0,7,
HINTA 500

Suojukset

Suojaliivit SUOJA-ARVO 2/5, PEITTÄ-
VYYYS torso, HAITTA 0, HINTA 1000
Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 5 200

Merkintöjä: _____

OMAN HAHMON LUOMINEN

Tässä on lyhyesti kuvattu oman pelihahmon luonti Heimot-miniroolipeliä mukailen.

Arkkityyppi: Muutaman sanan kuvaus hahmosta, joka voi kuvata hahmon perusajatuksen. Eli arkkityyppi voi vastata kysymyksiin siitä, kuka hän on, mistä hän on kotoisin ja mihin hän pyrkii. Se voi kuvata hahmon luonnetta, ammattia tai elämäntyyliä. Arkkityyppi voi olla esimerkiksi voimakastahtoinen vapaakauppias, elämäänsä kyllästynyt nuori aristo tai parannusta etsivä gansteri.

Heimo: Mihin heimoon hahmo kuuluu? Heimo vaikuttaa hahmon ulkonäköön ja luonteeseen, sekä hänen kulttuuriseen taustaansa.

Kasti: Hahmon syntyperäinen sosiaalinen asema ja aloitusvarat. Kaikki hahmot kuuluvat oletusarvoisesti vapaasyntyisten kastiin, mutta myöhemmin kastia voi laskea tai nostaa Taustapisteitä käyttämällä. Kastiarvot on esitelty erikseen.

Kunnia ja pelko: Hahmon luonteenomaisia ominaisuuksia, jotka ovat pelaajien vapaasti määriteltävissä. Näitä ei voi saavuttaa eikä voittaa vain tehtäviä suorittamalla. Kunnia on hahmon moraalinen ohjenuora, kunniasäännöstö, jonka mukaan hahmo elää. Se voi olla esimerkiksi rehellisyys tai vaikka köyhien auttaminen. Pelko taas on hahmon heikkous tai onglema, joka hänen tulee toisinaan voittaa. Pelko voi olla suvaitsemattomuus tai vaikka vaikeus luottaa toisiin.

Kyvyt: Kyvyt kattavat kokonaan yhden asiantuntemuksen tai osaamisen alueen ja ne ovat opittuja tai synnynnäisiä valmiuksia, tietoja ja taitoja. Kyvyt määritellään tasolla yhdestä viiteen, jossa yksi on vasta-alkaja ja yli neljän arvot poikkeuksellisia. Kykyihin, joiden arvo on yli 2 saa valita erikoistumisalueen. Kykyjen kesken voi alussa jakaa 12 pistettä niin, ettei mikään kyky voi olla yli neljä. Myöhemmin kykyjä voi korottaa vapaasti sijoiteltavien Taustapisteiden avulla.
Alamaailma: Alamaailman tuntemus ja

taipumus rikollisiin puuhiin. Erikoistumisia: näpistely, kovistelu, uhkapelit, konstit...

Avaruudenkäynti: Kaikki avaruudessa suoritettava toiminta avaruusaluksen ohjaamisesta avaruuskävelyyn. Erikoistumisia: navigointi, painottomuudessa liikkumisen, tykkimies, pilotti...

Empatia: Ihmissuhde- ja neuvottelutaidot ja karismaattisuus ja ilmaisutaito. Erikoistumisia: neuvottelutaito, johtajuus, näyttöleminen, seurapiirit, hovietiketti...

Havaintokyky: Keskittymiskyky, tarkkaavaisuus ja intuitio. Hahmo on oivaltava ja hänellä on kyky aavistaa asioita.

Erikoistumisia: intuitiivinen, tarkkaavainen, hyvä muisti...

Tieteet: Akateeminen koulutus ja kirjallisuus. Teoreettinen tieto eri luonnontieteiden alalla. Erikoistumisia: historia, astronomia, yleistieto...

Kunto: Ruumiinkurin alle kuuluvat fyysiset ja motoriset taidot ja lahjat. Erikoistumisia: vahva, nopea, notkea, hyvä vastustus kyky...

Lääkintä: Ensiapu ja lääketieteen käytännöt. Erikoistumisia: ensiapu, kirurgia, elvyttäminen...

Selviytyminen: Neuvokkuus ja sisukkuus ääriolosuhteissa. Erikoistumisia: suojan rakentaminen, energian säästäminen, ravinnon hankkiminen...

Taistelutaito: Aseelliset taidot ja taistelukokemus. Myös taisteluun vaadittavat henkiset ja fyysiset ominaisuudet. Erikoistumisia: kamppailulajit, eri asetyypit, taktikat...

Tekniikka: Tekninen ymmärrys ja kätevyys, sekä oppineisuus erilaisten teknisten koneiden ja laitteiden kanssa. Käsitteä niin huollon, korjauksen kuin käytön. Monet ajoneuvot kuuluvat myös tämän kyvyn piiriin. Erikoistumisia: hyperajo, robotiikka, mekaanikko, tietokoneet...

Taso / Esimerkki

0 / Ei kokemusta, lahjaton ja epäpätevä
1 / Harrastelija: amatööri, vähäinen kokemus

2 / Ammattilainen: pystyy elättämään itsensä ja omaa lahjoja

3 / Kokenut: erittäin pätevä, lahjakas ja kokenut

4 / Eliitti: alan parhaimmistoa ja hyvin lahjakas

5 / Mestari: elävä legenda

Taustapisteet: Pelaajien vapaasti sijoitettavissa olevia pisteitä, jotka heijastelevat hahmon taustaa. Käytössä on 6 pistettä, joilla voi nostaa hahmon kastia, jotain kykyä tai erikoistumista.

Ominaisuus / Hinta

Kasti / 2 (max 5)

Kyvyt / 1 (max 5)

Lisäerikoistumiset / 1 (max 3/kyky)

Varusteet: Hahmolle valitaan oheisilta varustelistoilta aseistus ja suojavaarustus. Pelaajat ja pelinjohtajat voivat yhdessä sopia paljonko kullakin pelaajalla on käytettävissä rahoja varusteiden ostoon tai summa voidaan heittää nopalla. Aloitusvarojen summa kannattaa kuitenkin suhteuttaa hahmon kastiin.

Varusteita

Tässä alla on listattuna muutamia aseita ja suojavaarusteita Heimot-miniroolipeleille mukailleen. Myös muita aseita, suoja ja varusteita on olemassa. Niitä varten kannattaa käyttää omaa mielikuvitusta ja koettaa sovittaa ne tässä mainittuihin malleihin.

Suojavaarusteita:

Ballistinen suojaapuku SUOJA-ARVO 3/6, PEITTÄVYYS koko keho, HAITTA -1, HINTA 1500

Ihopuku SUOJA-ARVO ½, PEITTÄVYYS torso, kädet, jalat, HAITTA 0, HINTA 1000
Sirpaleviitta SUOJA-ARVO +1/+4, PEITTÄVYYS koko keho, HAITTA 0, HINTA 750

Suojaliivit SUOJA-ARVO 2/5, PEITTÄVYYS torso, HAITTA 0, HINTA 1000

Lähitaisteluaseita:

Nyrkki/Potku HA +0, TA +0, VAH +0r, KAN -, TAAKKA -, HINTA -

Kirves HA +1, TA +1, VAH +4L, KAN 2m, TAAKKA 3, HINTA 30

Miekka HA +2, TA +2, VAH +5R, KAN -m, TAAKKA 2, HINTA 1000

Nyrkkirauta HA +1, TA +0, VAH +1R, KAN -m, TAAKKA 0,1, HINTA 25

Pamppu HA +1, TA +1, VAH +2R, KAN

-m, TAAKKA 1,5, HINTA 50

Sykemiekka HA +2, TA +2, VAH +8L, KAN -, TAAKKA 2,5, HINTA 6000

Tikari/pistin HA +1, TA +1, VAH +3L, KAN 3m, TAAKKA 0,2, HINTA 100

Tuliaseita:

Taskupistooli 5mm VAH +4L, KAN 10m, TN 1, LIP 5, TAAKKA 0,2, HINTA 300

Autopistooli 7,5mm VAH +5L, KAN 20m, TN 3, LIP 20, TAAKKA 0,6, HINTA 600

Konepistooli 7,5mm VAH +5L, KAN 25m, TN 4, LIP 50, TAAKKA 1,5, HINTA 1200

Haulikko VAH +8L(-1/20m), KAN 20m, TN 0, LIP 12, TAAKKA 4, HINTA 1000

Neulapistooli VAH +4L, KAN 20m, TN 5, LIP 50, TAAKKA 0,5, HINTA 900

Pulssipistooli VAH +4T/+4R/-, KAN 20m, TN 0/0, LIP 30, TAAKKA 0,7, HINTA 500

Lamauttaja VAH +10T, KAN 5m, TN 0, LIP 15, TAAKKA 1, HINTA 1700

Lyhenteiden merkitykset:

HA = hyökkäysarvo, TA = Torjunta-arvo, VAH = Vahinkoarvo, KAN = Kantama, TN = Tulinopeus, LIP = Lippaan koko, TAAKKA = paino kg, HINTA = hinta kauppaliton markkoissa

Muita varusteita:

Hahmoilla voi olla myös muita varusteita kuten esimerkiksi Tiirikointivälineet, Teknoskanneri, Tulkkaaja, Koodinmurtaja, Köysi, Holokamera...

Tärkeitä pelinjohtajan pelaamia hahmoja
Tässä on esitelty lyhyesti muutama pelissä tarvittava ei-pelaajahahmo. Näitä hahmoja pelaa aina pelinjohtaja. Olisi hyvä, jos pelaajat eivät lukisi tätä osiota ollenkaan ennen peliä!

Hahmojen kuvaukset ovat suuntaa antavia, joten pelinjohtaja voi muuttaa niitä tarpeidensa mukaan. Kuvailu kannattaa muutenkin tehdä omin sanoin. Kannattaa myös muistaa, että pelaajien ratkaisuksista johtuen eivät välttämättä kaikki hahmoissa kerrotut asiat tule ollenkaan esille eikä niiden tarvitsekaan tulla. Jokainen pelikerta voi olla erilainen samoista alkuasetelmista huolimatta.

Baija Erter

- Pitkä, sirorakenteinen ja nopea mies
- Pukeutuu tummiin, peittää kasvonsa hatulla
- Heimoa hankala määrittää
- Luonne: ylimielinen ja tietoviisas
- Tuntee juorut ja tietää kuka on kukin
- Mestari Branian kakkosmies
- Lähitaistelussa erittäin pätevä

Arvot:

Alamaailma: +3, Avaruudenkäynti: -, Empatia: +2, Havaintokyky: +3, Kunto: +3, Lääkintä: -, Selviytyminen: +3, Taistelutaito: +3, Tieteet: -, Tekniikka: +1
Sitkeys ja varusteet:

Terveenä (11)

Ihopuku SUOJA-ARVO 1/2, PEITTÄVYYS torso, kädet, jalat, HAITTA 0, HINTA 1000

Tikari/pistin (x2) HA +1, TA +1, VAH +3L, KAN 3m, TAAKKA 0,2, HINTA 100

Lamauttaja VAH +10T, KAN 5m, TN 0, LIP 15, TAAKKA 1, HINTA 1700

Pivoa Brania (mestari Brania)

-Pitkä, tumma mies. Vanhanakin hyväkuntoinen

-Koristeelliset vaatteet

-Sekarotuinen klaaniton

-Luonne: ylpeä ja päättäväinen

-Puhuu tavallista hitaammin kuin korostaakseen sanomisiaan

Arvot:

Alamaailma: +5, Avaruudenkäynti: -, Empatia: +2, Havaintokyky: +3, Kunto: +1, Lääkintä: -, Selviytyminen: +3, Taistelutaito: +0, Tieteet: -, Tekniikka: +1

Sitkeys ja varusteet:

Terveenä (11)

Ballistinen suojapuku SUOJA-ARVO 3/6, PEITTÄVYYS koko keho, HAITTA -1, HINTA 1500

Branialla ei ole aseita. Turvamiehet huolehtivat taistelemisesta.

Empia

- Nuori nainen, jota paranneltu kyberosilla. Keinotekoisuutta ei huomaa
- Kaikki raajat korvattu teknologialla, joten tavallista vahvempi ja nopeampi
- Pukeutuu mahdollisimman huomiota herättämättömästi
- Pitää aina hansikkaita ja pitkävartisia kenkiä

-Luonne: rämäpäinen ja jopa itsetuhoisen

-Saanut käskyn tuhota paketin tuojat ja ottaa haltuunsa näiden alus

Arvot:

Alamaailma: +5, Avaruudenkäynti: +2, Empatia: -, Havaintokyky: +3, Kunto: +2, Lääkintä: -, Selviytyminen: +3, Taistelutaito: +2, Tieteet: -, Tekniikka: +1
Sitkeys ja varusteet:

Terveenä (11)

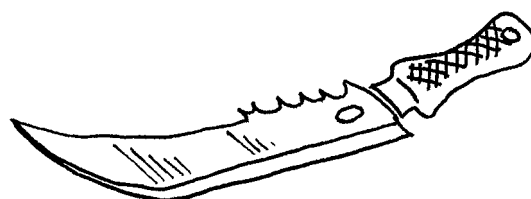
Suojaliivit SUOJA-ARVO 2/5, PEITTÄVYYS torso, HAITTA 0, HINTA 1000

Nyrkkirauta HA +1, TA +0, VAH +1R, KAN -m, TAAKKA 0,1, HINTA 25

Sykemieikka HA +2, TA +2, VAH +8L, KAN -, TAAKKA 2,5, HINTA 6000

Lamauttaja VAH +10T, KAN 5m, TN 0, LIP 15, TAAKKA 1, HINTA 1700

Konepistooli 7,5mm VAH +5L, KAN 25m, TN 4, LIP 50, TAAKKA 1,5, HINTA 1200



Tärkeitä esineitä

Tässä on lyhyesti kuvattu ja esitelty pari pelin kannalta tärkeä esine tai asia, jotka pelinjohtaja voi kuvailla omin sanoin siinä vaiheessa, kun ne esiintyvät pelissä.

HEGEMON-avaruusalus:

- vanha, mutta suhteellisen hyvässä kunnossa oleva rahtialus
- keskinopea, eikä kovin tulivoimainen
- koko ohjaamon kattava tuulilasi
- huomiotaherättämätön, ei juurikaan suojavaarusteita
- yläparvella keittiön ja ruokailutilan yhdistelmä, muutamia hyttejä
- suurin osa aluksesta varustettu ruumaksi, jota kiertävät pienet hytit ja varastot

Branian Tavara-arkku:

- ison sellokotelon kokoinen ja näköinen
- kyljessä useampia monimutkaisia lukkoja, joista ainakin yksi vaatii digitaalisen koodin
- todella painava

HEIMOJEN MAAILMASTA JA VARUSTEISTA

Heimot-roolipeliä pelatessa on hyvä tiedostaa, että eletään täysin erilaista aikaa kuin nyt.

On hyvä osata ottaa huomioon esimerkiksi seuraavia asioita:

- meidän päivistämme kulunut useita tuhansia vuosia, ihmiskunta kokenut paljon
- suuri Luhistuminen muuttanut yhteiskuntaa: verkkoon ja virtuaaliseen muotoon tallennettua tietoa kadonnut, suuret kirjastot ja arkistot tuhoutuneet...

- tietoa säilynyt kuitenkin suusanallisessa muodossa ja tutkijoiden ansiosta

- osa teknologiasta nykyisinkin tunnettua, osa täysin uutta

- kaikki pelaajahahmot tietävät historiasta ainakin:

1. Reilut 20 vuotta sitten päättyneet Amatium-sodat, joissa kiisteltiin arvokkaasta metallista. Isiksen rauha vuonna 3497 päätti nämä vuosikymmeniä kestäneet taistelut.

2. Viime aikoina ollut ilmestyksiä ihmiskunnan uudesta messiaasta, maailmanlopusta ja kadonneen Maan uudesta kukoistuksesta.

3. Tällä hetkellä eletään vuotta 3505 Siirtokuntien Yhtymän perustamisen jälkeen.

PELAAMAAN

Tässä osiossa on annettu ohjeita Heimot-roolipelin pelaamiseen. **Olisi hyvä, jos pelaajat eivät lukisi tätä osiota ennen peliä!** Pelinjohtajan kannattaa lukea tämä osio kokonaan läpi ennen peliä.

Pelinjohtaja voi hyödyntää tässä esitettyjä suuntaviivoja, mutta kaikkein tehokkainta on kertoa monet asiat omin sanoin. Tästä syystä annettu ohjeistus on pyritty esittämään enemmän muistilistan kaltaisena. Tätä muistilistaa ei ole kuitenkaan mikään pakko seurata. Suositeltavampaa on käyttää omaa mielikuvitustaan ja muistaa se, että jokainen pelikerta on erilainen, vaikka alkuasetelma olisikin sama.

-Pelikerran aloitus. Pelit voi aloittaa hyvin vaikkapa tutusta avaruusaluksesta, jolloin kuvailu antaa pelaajille aikaa päästä pelin tunnelmaan. Kuvaile avaruusalus omin sanoin ja kerro, että he kaikki ovat osa sen miehistöä ja tunteneet toisensa jo jonkin aikaa.

-Pelaajahahmojen esittely. Anna pelaajille vuoro esitellä hahmonsa lyhyesti. Mikäli kaikille suunnitelluille pelaajahahmoille ei ole pelaajaa, voit pelinjohtajana käyttää heitä halutessasi sivuhahmojen tapaan tai jättää heidät kokonaan pois pelistä.

-Pelin taustaa. Tässä kohtaa voi kerrata viimeiaikaisia tapahtumia tai vaikka edellisen pelin sattumukset. Kerro esimerkiksi:

- mennyt ihan mukavasti. Keikoilla on tullu toimeen, mutta ei rikastuttu

- maine luotettavana tavarantoimittajana tuonut isompia keikkoja

- kutsuttu Kaapparisatama Bellatrixiin, jonne ollaan juuri matkalla

- kutsun lähetti kuuluisa salakuljettaja mestari Brania

- omistaa suuren verkoston salakuljettajia, sotilaita ja vakoojia

- myös monia kapakoita ja avaruusaluksia ympäriinsä

- tällä hetkellä päämajana Hilpeä Herodes -niminen kapakka Bellatrixissa

-Pelaajahahmojen ajatuksia. Kannattaa antaa pelaajille mahdollisuus sanoa muutama ajatus miehistön tämänhetkisestä tilanteesta.

-Saapuminen Bellatrixiin. Kuvaile omin sanoin Hegemonin saapuminen Kaapparisatamaan. Voit kertoa esimerkiksi:

-Kaapparisatamat nuhjuisia, enemmän laitapuolen paikkoja

-Bellatrix on vilkas ja rähjäinen, turmelunut

-taskuvarkaita ja avaruuspiraatteja, salakuljettajien suosiossa

-muistuttaa ulkomuodoltaan isoa käärynpöyrää, josta uloin osa valtavaa satamaa

Kun Hegemon on laskeutunut, voivat pelaajat päätyä lähtemään hahmoinaan eri paikkoihin. Mikäli näin käy, on hyvä olla olemassa edes pieniä suunnitelmia varalla. Toivottavaa on, että suurin osa pelaajista pysyy yhdessä ja lähtee tapaamaan mestari Braniaa. Osa pelaajahahmoista voi kuitenkin päätyä ostoksille tai jäädä vahtimaan alusta. Pelaajien päätösten mukaan siirry Ostoksilla-, Vartiossa- tai Brania-kohtiin.

-Ostoksilla. Kerro omin sanoin, että Bellatrix on vilkas Kaapparisatama, joka ei nuku koskaan. Sinne voit keksiä miltei mitä vain kauppoja ja puoteja. Asujaimistoa voit kuvata kirjavaksi ja monen näköiseksi. Kaapparisataman kuvailussa voit laittaa oman luovuutesi kehiin! Kun ostokset on suoritettu, siirry kohtaan Takaisin Hegemoniin.

-Vartiossa. Kerro omin sanoin, että aluksi kaikki on rauhallista, eikä tunnu tapahtuvan mitään. Mutta sitten alkaa kuulumaan koputuksia ja muuta outoa ääntä ulkoa. Joukko vieraita kaappareita yrittää murtautua alukseen! Suhteuta kaappareiden määrä pelaajahahmojen määrään: muutama enemmän antaa sopivasti haastetta. Tarkoitus on päästä jossain vaiheessa taistelemaan. Kaapparit voivat onnistua murtautumaan sisään tai jos miehistö tulee ulos, syntyy tilanne aluksen ulkopuolelle. Odota muita ryhmiä ja siirry yhteiseen kohtaan Takaisin Hegemoniin.

-Brania. Kerro ja kuvaile omin sanoin

miehistön matka Hilpeään Herodekseen ja tapaaminen mestari Branian kanssa. Voit kertoa esimerkiksi seuraavista asioista:

-Satama ja Herodes

-vahtimiehet Hilpeän Herodeksen ovella, sisään ei pääse aseistettuna eikä ilman asianmukaista lupaa

-Baija Erter tulee opastamaan Branian luo, muista leveillä tunnetuilla asiakkaila ja vihjailla vartijoiden lukumäärällä

-Branian yksityistilat käytävän perällä. Suojatut ja yleelliset

-hoida viralliset esittelyt. Erteriä voi käyttää puhemiehenä ennen kuin Brania itse ottaa ohjat

-Brania tarjoaa tehtävää: iso paketti pitäisi kuljettaa Kuolleen Avaruuden puolella olevaan Isibariin naiselle nimeltä Empia. Empialta pitäisi tuoda toinen paketti takaisin. Puolet palkkiosta nyt, puolet palatessa.

-palkkio on tähtitieteellinen! 400 000 MK nyt ja toiset myöhemmin

-iso paketti on Branian Tavara-arkku

Kun tapaaminen on ohi, voit siirtyä kohtaan Takaisin Hegemoniin.

-Takaisin Hegemoniin. Tässä kohtaa yhdistyvät eri "juonet" takaisin yhdeksi. Kerro ja kuvaile omin sanoin esimerkiksi seuraavia asioita:

-jokainen hahmo tuntee vartalossaan sähköisen shokin. Toista tätä tuntemusta sopivin väliajoin

-tuntuu, kuin heitä tarkkailtaisiin tai seurattaisiin

-saapuvat ryhmät näkevät, että Hegemoniin ollaan juuri hyökkäämässä

-Hegemonia vartioinut ryhmä huomaa toisten olevan palaamassa

Kun kaikki mahdolliset ryhmät ovat päässeet lähelle Hegemonia, voidaan siirtyä kohtaan Taistelu.

-Taistelu. Synnyttä taistelu tapahtui mitä tapahtui. Kaapparit ovat niin itsepäisiä, niin epätoivoisia. He eivät luovuta. Tässä vaiheessa heitetään taistelujärjestys. Kukin pelaaja heittää oman hahmonsa puolesta ja pelinjohtaja kaikkien vihollisten. Järjestys kannattaa merkitä ylös paperille ja se säilyy samana läpi taistelun. Taistelu voi kestää useita kierroksia ja

siinä on monia vaihteita. Kannattaa pitää säännöistä taistelun ohjeet saatavilla. Kuvaile taistelua parhaasi mukaan omin sanoin! Muista pelaajahahmojen toistuvat sähköshokit!

-Jos vihollinen kuolee: taistelu jatkuu, kunnes kaikki viholliset ovat kuolleet. Siirry kohtaan Voitto.

-Jos joku pelaajahahmoista kuolee: kerro heti, että kaikki pelaajahahmot tuntevat kehossaan valtavan sähköshokin ja kaikki pimenee. Siirry kohtaan Yllätys.

-Voitto. Kuvaile omin sanoin kuinka voitokkaat, mutta epäilemättä taistelussa ryvettyneet sankarit kohtaavat toisensa. Anna pelaajien myös itse kertoa hahmojensa tuntemuksista. Hyväksi katsomassasi kohdassa kerro pelaajille, että heidän hahmonsa tuntevat valtavan sähköshokin ja siirry kohtaan Yllätys.

-Yllätys. Tämä kohta päättää pelin ja kokoaa langat yhteen. Kerro omin sanoin esimerkiksi:

-hetken aikaa kaikki vuoroin pimenee ja kirkastuu

-kuuluu ääni, joka pahoittelee ja sanoo seuraavat asiat:

-UNI-simulaattoriin on tullut toimintahäiriö

-peli keskeytyi, mutta sitä päästään jatkamaan tuota pikaa

-ei lisäkorvauksia!

Tarvittaessa selvennä pelaajille, että koko yllä esitetty peli on ollut peliä, eikä totta ollenkaan. Kaikki pelaajahahmot ovat olleet virtuaalisia ja seikkaileet virtuaalisessa todellisuudessa. Kenellekään ei ole siis oikeasti käynyt kuinkaan.

Tässä vaiheessa on hyvä antaa pelaajien kertoa tunnelmistaan ja ajatuksistaan. Mistä he pitivät, mistä eivät? Tekisivätkö he kenties jotain toisin? Heti saatua palautetta auttaa sinua kehittymään pelinjohtajana ja antaa usein hyviä ideoita tulevia seikkailuja varten.

Muista aina kiittää kaikkia pelistä!

Muita peli-ideoita Heimojen maailmassa tai jatkoa peliin

Tässä on muutama idea, joilla voi jatkaa pelaamista Heimojen maailmassa. Nämä pelit voi pelata jatkona edellä esiteltyyn peliin tai vaihtoehtoisesti voi nämä pelit pelata heti. Tällöin täytyy pelinjohtajan kuitenkin joko kertoa pelaajille tai keksiä itse, mitä edellisissä osissa oikein tapahtui. Olisi hyvä, jos pelaajat eivät lukisi tätä osiota ennen peliä!

Kaikissa näissä ideoissa, muista kertoa pelaajille, että heidän hahmonsa tuntevat sähköisiä väristyksiä kehossaan. Se on merkki UNI-simulaattorin toiminnasta. Pelin voi aina keskeyttää Uni-simulaattorin toimintahäiriöön ja pahoitteluun laitteen huonosta toimivuudesta.

Matka Bellatrixista Isibariin

-Summaa lyhyesti edellisen pelin tapahtumat tai kerro omin sanoin, kuinka miehistö haki paketin mestari Braniältä

-tehtävä on toimittaa ison sellokotelon näköinen paketti Empia-nimiselle naiselle Isibariin ja toinen paketti takaisin Braniälle

-saatu tähtitieteellinen 400 000 kolikon etumaksu. Toinen puoli vielä saamatta

-lähtö ei sujunut ongelmitta, alus koettiin kaapata. Kaikki eivät selvinneet vammoista

-jokainen pelaaja voi heittää, millaisen vamman sai taistelussa

-muista kuvailla Hegemon-alus. Voit tarkentaa ja yksityiskohtaistaa kuvausta, sillä tapahtumat sijoittuvat aluksen sisälle

-matkalla Isibariin Hegemon-aluksen miehistö voi kohdata erilaisia haasteita:

-toinen avaruusalus: Kauppaliitto, Yhtymä, Riivaajia tai piraatteja... Luo rohkeasti itse alukset ja niiden miehistöt!

-tiedustelut aluksen reitistä, lastista, mahdollinen aluksen valtaus jne.

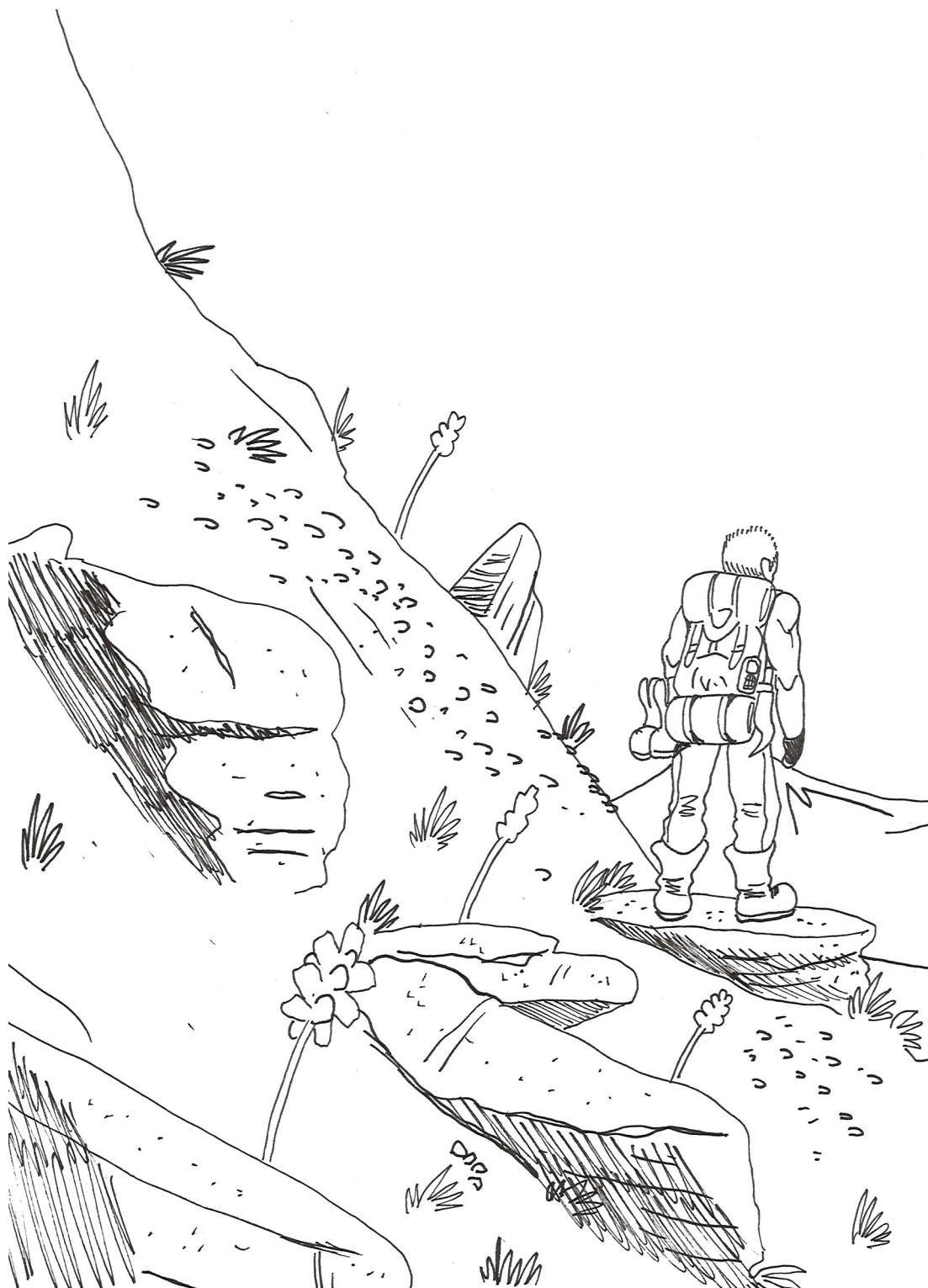
-luo tunnelmaa esimerkiksi Enkeli-parvella

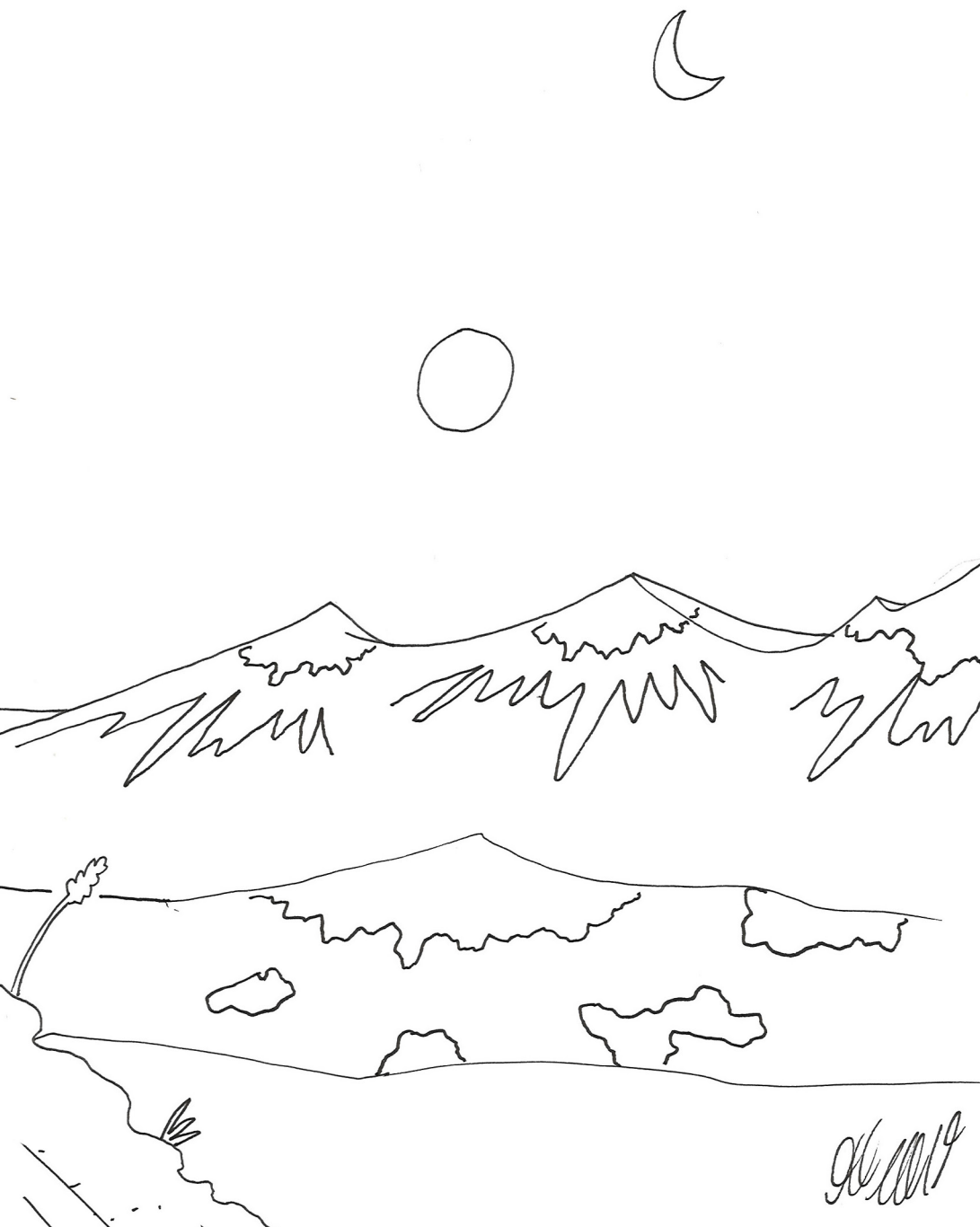
-Enkelit ovat avaruudessa eläviä rauskun näköisiä olentoja, kuoleman enteitä. Kauniita katsella

Isibar: tavarantoimitus

-Summaa lyhyesti edellisten pelien tapahtumat tai kerro omin sanoin paketin hakemisesta ja matkasta Isibariin

-paketin hakeminen, taistelu satamassa,
haavoittuminen, iso palkkio, Empia
-matkalla kohdatut toiset alukset, mah-
dolliset taistelut, haavoittumiset
-Kuvaile pelaajille Isibar. Käytä omaa
mielikuvitustasi!
-pieni, nuhjuinen, likainen, todellista lai-
takaupunkia, jossa ei halua viettää aikaa
-ihmiset epäystävällisiä ja mitä todennä-
köisimmin epärehellisiä, laitapuolen kul-
kijoita
-klaanittomia, muukalaisrotuja...





Erään pelinjohtajan tarina

Haluan kertoa teille erään tarinan. Tämä tarina valottaa osaltaan hieman niitä syitä, jotka olivat ponnahduksena tämän kirjasen syntymiselle. Se toivottavasti auttaa ymmärtämään, miksi olen halunnut tehdä tämän kirjan auttaakseni uusia pelinjohtajia lähtemään omalle matkalleen. Tämä tarina kuuluu näin:

Oli tyttö, joka oli pitkään ollut kiinnostunut fantasiasta. Hän piti haltioista, tunsi Tolkieninsa ja keskusteli foorumeilla aktiivisesti kaikista fantasiakirjojen lempihahmoistaan ja luki heistä kirjoitettuja fanfiction-tarinoita. Hän oli yhdessä siskonsa kanssa rakentanut oman fantasiamaailmansa ja yhdessä he myös kertoivat omia tarinoitaan maailmassaan asuvista henkilöistä, omista sankareistaan. Vähän aikaa sitten tyttö oli tutustunut larppaukseen, eli liveroolipelaamiseen ja hän oli ollut myyty. Oli ollut ihanaa päästä elämään jonakuna toisena, herättää paperilla ollut henkilö eloon. Tästä innostuneena tyttö oli jatkanut larppausta ja harmitellut sitä, että yhteen larppiin valmistautumisessa kesti niin kauan ja peli itsessään oli aivan liian lyhyt.

Erään larpin yhteydessä tyttö sattui puhumaan toisten kanssa pulmastaan ja yksi kanssapelaajista ehdotti häntä kokeilemaan pöytäroolipelaamista. Tyttö oli ollut kummissaan. Mitä ihmeen roolipelaamista? Tämä toinen pelaaja oli hymyillyt ja luvannut näyttää. Ja hän näyttikin. Tällä pelaajalla oli mukanaan hassun mallisia noppia: osassa oli kymmenen sivua, osassa kahdeksan ja osassa vain neljä. Kauniit nopat lumosivat tytön ja hän kuunteli kiinnostuneena, kuinka toinen selitti pöytäroolipelauksen perusideoita. Tytölle selvisi, miten luoda yksinkertainen hahmolomake, johon pelattavan hahmon tiedot kirjoitetaan ja kuinka noppia voi käyttää hahmon tietojen arpomiseen. Ja miten sitten itse pelitilanteessa tiedot ja noppa yhdessä vaikuttivat siihen, kuinka hyvin tai huonosti hahmo onnistui yri-

tyksissään. Lopulta päästiin pelaamaan. Silloin tyttö tiesi löytäneensä ratkaisun pulmaansa. Pelaamalla pöytäroolipelejä hän pääsisi pelaamaan useammin ja helpommalla kuin pelkästään larppaamalla.

Tyttö oli toiveikas. Larpin jälkeen hän kyseli ystäviltään näiden kiinnostusta lähteä kokeilemaan pöytäroolipelaamista. Muutama tarttui syöttiin ja tyttö uskaltautui johtamaan peliä oppimallaan yksinkertaisella pelisysteemillä. Kaikki sujui mukavasti ja tämä kaveriporukka kokoontui muutamia kertoja. Sitten tyttö sai kunnianhimoisen haaveen. Hän halusi päästä kokeilemaan ”oikeaa” roolipeleä, eli jotain sellaista, mihin oli olemassa sääntökirjat ja kaikki. Näissä ajatuksissa hän marssi kauppaan ja tutkaili erilaisia vaihtoehtoja. Valitettavasti tyttö teki pari virhettä. Ensinnäkään hän ei kysynyt neuvoa liikkeen myyjiltä ja toisekseen hän antoi kauniiden kansien ja sattuman valita. Tyttö nimittäin heitti lopulta noppaa siitä, minkä sääntökirjoista hän osti.

Noppa oli julma ja tytön käteen päätyivät suosituksen pelin Dungeons & Dragons 3.5 version kolme kirjaa – kirja pelinjohtajalle, kirja pelaajille ja hirviömanuaali. Näistä kirjoista tyttö tiesi ennalta vain sen, että niissä velhot pääsevät heittelemään tulipalloja... Kotonaan tyttö alkoi lukemaan kirjoja. Häntä odotti järkytys. Englanninkieliset kirjat vilisivät hankalia termejä, eikä tytön ymmärrys tahtonut riittää. Kirja oli kirjoitettu niin, että oletettiin lukijan tuntevan roolipelausta enemmän. Sitä ei oltu suunniteltu aloittelijaysävälliseksi. Lisäksi pelin säännöt olivat todella, todella mutkikkaat. Tytöstä oli naurettavaa, että jos hahmo nosti vaikkapa nuppineulan ja hänen kantokykynsä sattui sillä ylittymään, ei hahmo voinut enää ollenkaan liikkua. Sääntöjen opettelu tuntui todella raskaalta ja hankalalta. Vaikka tyttö kuinka luki ja luki kirjoja, ei hän tahtonut saada niistä tolkkua.

Aikaa kului eikä tyttö saanut ensimmäistäkään peliä suunniteltua uusien kirjojensa kanssa. Vähitellen hänen peliporukkinsakin lakkasi odottamasta. Tässä vaiheessa tyttö tunsi itsensä ma-

sentuneeksi ja pettyneeksi ja hän alkoi etsimään vaihtoehtoisia ratkaisuja päästäkseen pelaamaan. Hän löysikin Suomi24-chatin roolipelihuoneen ja päätyi vähitellen myös pelaamaan roolipelejä foorumeille. Kirjallisissa roolipeleissä oli oma viehätöksensä, sillä niiden säännöt olivat tavallaan vapaampia ja ne muistuttivat vähän tarinankerrontaa, jota tyttö oli harrastanut sisarensa kanssa. Tähän kirjallisten ja yleensä kahdenkeskisten roolipelien maailmaan tyttö upposi useiksi vuosiksi. Oli helpottavaa olla toisille vain pelihahmonsa ja pelaajana itsessään ”kasvoton”.

Tyttö pelasi vuosia aktiivisesti roolipelejä foorumeilla, mutta haaveili samalla siitä, että pääsisi pelaamaan pöytäroolipelejä kunnolla ja kasvotuksin toisten pelaajien kanssa. Välillä toive toteutuikin satunnaisten pelien merkeissä. Pelinjohtajaksi ei tyttö itse kuitenkaan uskaltanut. Kerran tytön onnistui löytää porukka, joka oli aloittelemassa pelaamaan juuri tuota samaa Dungeons & Dragonssia, josta hän oli itse aikoinaan pelästynyt. Alku oli lupaava ja hahmot saatiin tehtyä valmiiksi. Kävi kuitenkin niin, että ensimmäistäkään peliä ei päästy pelaamaan. Syyt eivät koskaan tulleet tytölle selviksi. Ryhmä vain hajosi yllättäen. Taaskaan tyttö ei luovuttanut vaan jatkoi yrittämistä ja muutaman kaverin kanssa tyttö pääsi satunnaisia kertoja pelaamaan Firefly-inspiroitua peliä, jonka pelinjohtajana toimi sama henkilö, joka oli aikoinaan tytön pöytäroolipeleihin tutustuttanut. Pitkät etäisyydet pelaajien välillä pitivät pelikerrat kuitenkin harvinaisina. Omasta koulustaan tytön onnistui löytää peliporukka, jonka kanssa hän päätyi pelaamaan Cyperpunk 2020 -nimistä peliä. Kampanja oli lähdössä hyvään vauhtiin ja elämään, kunnes oikea elämä puuttui peliin. Pelinjohtaja otti, valmistui ja muutti toiselle paikkakunnalle. Tämä tuntui olevan viimeinen niitti. Tyttö katosi lähes kymmeneksi vuodeksi täysin foorumiroolipelien ja satunnaisten larppien maailmaan.

Kaikeksi onneksi tytön oli onnistunut aikoinaan löytää ystäviä, jotka olivat yh-

dessä hänen kanssaan lähteneet pöytäroolipelien maailmaan ja onnistuneet jäämään sinne. Nämä ystävät pitivät myös tytön kiinnostuksen yllä ja saivat tämän aina välillä pelaamaan Oulussa järjestettäviin Maracon-roolipelitapahtumiin. Ja kun tekniikka kehittyi, päätyi tyttö pelaamaan näiden ystäviensä kanssa roolipelejä sähköisesti erilaisten puheohjelmien kautta. Yhteisten aikojen löytäminen tuntui olevan hankalaa, mutta enää eivät pitkät etäisyydet estäneet roolipelaamista. Pelaamisesta tuli vähitellen taas aktiivisempi osa tytön arkea ja into pelata palasi.

Sitten tyttö sai huiman idean. Hän halusi kokeilla uudelleen pelinjohtamista. Hän suunnitteli viiden erilaisen pelin kokonaisuuden tarinoineen, kaikkine hahmoineen, yksinkertaisti järjestelmiä ja peluutti kaikki pelit täysin tuntemattomille ihmisille kirjastossa.

Tämä tarinan tyttö olen minä. Tämä on minun tarinani matkastani pelinjohtajaksi. Ensimmäisestä yrityksestä on aikaa noin 15 vuotta, joten aina se ei ole helppoa. Se on kuitenkin palkitsevaa ja antaa uskomattomia kokemuksia. Siksi olen halunnut tehdä tämän roolipelikansion, jotta ehkä toisilla olisi edes vähän helpompaa. Jotta joku toinenkin uskaltaisi yrittää, eikä luovuttaisi, vaikka joku roolipelien sääntökirja säikäyttäisi.

Aloittelijalle suositeltuja roolipelejä

Oheiseen listaan on koottu joitakin aloittelijoille sopivia pöytäroolipelejä. Kustakin roolipelistä on pyritty antamaan myös jonkinlainen lyhyt kuvaus.

Astraterra

Kokoperheen seikkailuroolipeli, jossa pelaajat pääsevät seikkailemaan löytöretkien, höyrykoneiden ja aurinkopurjelaivojen maailmassa. Pelaajat pääsevät pelaamaan löytöretkeilijöitä, joiden tehtävänä on tutkia ja uudelleen kartoittaa maailman unohdettuja kolkkia. Peli soveltuu kaikenikäisille ja kaikenlaisen pelikokemuksen omaaville. Säännöt oppii helposti, sillä ne on kehitetty yhdessä lasten kanssa. Pelaaminen on hauskaa ja jännittävää.

Astraterra. 2018. Astraterra – virallinen kotisivu. Viitattu 25.08.2018. <https://www.ironspine.com/astraterra/>.

Fredman, M. et al. 2018. Astraterra: Löytöretkeilijän opas. [Nokia]: Ironspine.

Fredman, M. et al. 2014. Astraterra: seikkailuroolipeli löytöretkeilijöistä Astraterran ihmeellisessä maailmassa. [Nokia]: Ironspine.

Bliaron

Suomalaisten tekijöiden magiaan ja sen käyttöön keskittyvä fantasiaroolipeli. Peli on saatavana ilmaisena PDF-versiona, joten siihen tutustuminen on helppoa. Lisäseikkailuita löytyy myös valmiina useita.

Huotari, U., Lax, A., Kuutti, J., Mikkonen, T. & Wäänänen, O. 2011. Bliaron: [Kalthanien perintö]. [Paimio]: [Uoti Huotari].

Huotari, U., Lax, A., Kuutti, J., Mikkonen, T. & Wäänänen, O. 2014. Bliaron – Kalthanien perintö. [S.I.]: Northern Realms. Viitattu 09.06.2018. http://frozen.northernrealms.net/Bliaron/bliaron_150dpi_kirjamerkattu.pdf.

Northern Realms. 2018. Bliaron: Kalthanien perintö. Viitattu 09.06.2018. http://northern-realms.net/?page_id=27.

Cthulhu

Kevytversio klassisten Lovecraftin luomaan Cthulhu-mytologiaan pohjautuviin kauhuroolipeleihin. Yksinkertaiset säännöt, mutta maailman ja tunnelman luominen on haastavaa. Sopii kuitenkin hyvin tutustumiseksi kauhuroolipelien maailmaan. Varsinaisia Cthulhu-kirjoja löytyy myös, mutta ne eivät ole kovin aloittelijaystävällisiä.

Walmsley, G. 2010. Cthulhu Dark: a rules-light system for Lovecraftian horror. Viitattu 09.06.2018. <http://catchyourhare.com/files/Cthulhu%20Dark.pdf>.

Dragon Age RPG

Fantasiaroolipeli, joka vie pelaajat takaisin peligenren "tummiin juurille". Peli pohjautuu suosittuun videopeliin ja sen käyttämä pelisysteemi Adventure Game Engine on helppo oppia ja jännittävä käyttää.

Ciechanowski, W., Kulp, K., Luikart, T. S., Hill, D., Tidball, J. & Young, F. 2010. Dragon age. Blood in Ferelden: three adventures for the Dragon age RPG. Seattle (Wash.): Green Ronin Publishing.

Green Ronin Publishing. 2018. Dragon Age – Dark Fantasy Roleplaying. Viitattu 09.06.2018. <https://greenronin.com/dragonagerpg/>.

Dread

Kauhuroolipeli, joka opastaa oman pelin suunnitteluun ja hahmojen tekemiseen. Kauhua on monenlaista ja pelin voi suunnitella aivan niin hirvittäväksi kuin peliporukka haluaa. Tämä roolipeli ei välttämättä sovellu kaikille, joten kauhun määrästä on hyvä keskustella etukäteen. Ohjeet sekä hahmojen ja pelin luomiseen, että pelinjohtamiseen ovat hyvät ja tarkat. Vaatii jonkin verran harjoittelua ja opettelua.

Ravachol, E. [et al.]. 2006. Dread: a Game of Horror and Hope. Viitattu 04.06.2018.

<https://img.4plebs.org/boards/tg/image/1378/74/1378746682811.pdf>.

Dungeon World

Fantasiaroolipeli, jossa pääsee pelaamaan suhteellisen nopealla hahmonluonnilla ja jossa pelinjohtajakin pääsee hivenen helpommalla. Monet säännöistä on esimerkiksi kerrottu pelaajille tarkoitettuilla hahmosivuilla, joten sääntöjen osaamisen vastuuta on jaettu. Peliä voidaan pitää vanhojen D&D-pelien "kevyt-versiona". Seikkailuja, magiaa ja hienoja kohtauksia. Sopii hyvin kertapeleihin sekä pidempiin kampanjoihin.

Dungeon World. 2018. Dungeon World: Play to find out what happens. Viitattu 09.06.2018. <http://www.dungeon-world.com/>.

LaTorra, S. & Koebel, A. 2014. Dungeon world. [Kirkland, WA]: Sage Kobold Productions: RNDM Games.

OGN. 2018. Dungeon World: Introduction. Viitattu 11.11.2018. <https://www.dungeonworldsrd.com/>.

Dungeons & Dragons 5th Edition

Velhoja, luolastoja, aarteita ja suuria seikkailuja tarjoava fantasiaroolipeli, joka on kokenut uudistusta sääntömekaniikkansa puolesta. Viidenteen editioon sääntöjä on yksinkertaistettu ja selvennetty, joten ne ovat helpommat ja kevyemmät oppia kuin aikaisemmat. Säännöt ovat huomattavasti aloittelijaystävällisemmät. Vanha ja klassinen luolastoseikkailun tuntu ei kuitenkaan ole kadonnut.

Mearls, M. & Crawford, J. 2014. Dungeon master's guide [5th ed.]. Renton (Wash.): Wizards of the Coast.

Mearls, M. & Crawford, J. 2014. Dungeons & dragons: starter set. Renton (Wash.): Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast LLC, 2018. Dungeons & Dragons – D&D Official Homepage. Viitattu 04.06.2018. <http://dnd.wizards.com/#>.

FU

FU eli Freeform Universal on sääntöjärjestelmä, jonka ideana on sallia pelinjohtajan luoda pelejä mihin tahansa

pelimaailmaan mahdollisimman vähällä vaivalla ja valmistelulla. Hahmojen luonti on nopeaa ja helppoa ja se sallii miltei minkälaiset hahmot vain. Säännöt ovat helpot oppia ja yksinkertaiset käyttää. Mukana on pieni valmisseikkailu, jolla pelaamista voi testata. Valmista pelimaailmaa ei tähän kokonaisuuteen sisälly.

Russell, N. 2010. FU: freeform/universal. Viitattu 09.06.2018. <https://img.fireden.net/tg/image/1447/35/1447353770099.pdf>.

Russell, N. 2016. FU: roleplay your way. Viitattu 11.11.2018. <http://freeformuniversal.com/>.

Generian legendat

Suomalainen fantasiaroolipeli, jossa pelaajat pääsevät seikkailemaan valtavaan luolamaailmaan. He voivat pelata aarteenetsijöitä, pyrkyreitä, sotureita - hurjia tai hyvin pököjä seikkailijoita. Luvassa on suuria riskejä ja suuria palkintoja.

Ahokas, S. & Fredman, M. 2011. Generian legendat: roolipeli Generian urheista seikkailijoista. [Nokia]: Ironspine.

Heimot

Kaukaiseen tulevaisuuteen sijoittuva suomalaisten tekemä tietesroolipeli, josta on olemassa kaksi versiota. Tiukoista ja yksityiskohtaisista säännöistä kiinnostuneille varsinainen Heimot-roolipeli on haastava ja tarkka kokonaisuus. Kevyempää sääntöjärjestelmää suosiville taas Heimot -miniroolipeli tarjoaa yksinkertaistetun sääntöjärjestelmän. Heimojen maailmankaikkeus on tarkkaan luotu ja kuvattu, ja vain pelaajien mielikuvitus on tämän avaruuden rajana.

Fredman, M. 2006. Heimot: tietesroolipeli. [Tampere]: Ironspine.

Fredman, M. 2007. Heimot – miniroolipeli. 2. laitos. Viitattu 09.06.2018. <http://www.drive-thrurpg.com/product/180977/Heimotminiroolipeli>.

Ironspine. 2018. Heimot. Viitattu 09.06.2018. <http://ironspine.com/wp/fi/roolipelit/heimot/>.

Lännen maat

Teoriassa pelinjohtajaton roolipeli, jossa kaikki pelaajat ovat samanarvoisia. Yksi pelaajista on Manalan halki matkaava Kulkija, ja loput pelaavat jumalia, jotka esittävät tälle Kulkijalle haasteita. Kukin jumalan pelaaja on vastuussa omista haasteistaan. Tarina ja yhteinen tarinan-kerrontakokemus ovat tässä roolipelissä ratkaisevassa asemassa. Haasteista Kulkija selviytyy oman älynsä ja Kuolleiden kirjan loitsujen avulla.

Hieta, R. J. 2013. Lännen maat: roolipeli valoon astumisesta. [Helsinki]: Myrksmiehet.

Microlite Storyteller

Kevytversio White Wolfin storyteller pelisysteemistä. Säännöt mahtuvat yhdelle sivulle ja kullakin hahmolla on kuusi ominaisuutta ja viisi taitoa, joiden avulla pelaaminen onnistuu. Roolipeli on fantasiaa, jossa seikkailevat demonit, vampyyrit ja vaihdokkaat, mutta myös katu-taistelijat.

Microlite Storyteller Races. 2018. Microlite Storyteller Races. Viitattu 09.06.2018. <https://www.scribd.com/document/99182010/Microlite-Storyteller-Races>.

Microlite Storytelling. 2018. Microlite Storytelling. Viitattu 09.06.2018. http://www.myrias.de/attachments/Microlite_Storyteller.pdf.

Microlite20 Forum. 2017. Microlite Storytelling. Viitattu 25.8.2018. <https://microlite20.org/forum/index.php?action=downloads;sa=view;down=111>.

Quail, G. F. N. 2008. Microlite Storyteller Races. Viitattu 09.06.2018. <https://index.rpg.net/display-entry.phtml?mainid=12176&editionid=13665>.

Quail, G. F. N. 2008. Microlite Storytelling. Viitattu 09.06.2018. <https://index.rpg.net/display-entry.phtml?mainid=12175&editionid=13663>.

Mouse Guard

Sarjakuvaan pohjautuva roolipeli, jossa pelaajat pääsevät seikkailemaan rohkeina hiirinä keskiaikaisvaikutteisessa maailmassa. Miekkoja heiluttelevat hiirisan-karit pääsevät puolustamaan heikompia saalistajia, säätä kuin villiä luontoakin vastaan.

Crane, L. 2015. Mouse guard roleplaying game: second edition. Los Angeles: Archaia. Petersen, D. Mouse guard. Viitattu 09.06.2018. <http://www.mouseguard.net/>.

Mutant – Year Zero

Post-apokalyptisen roolipelin 30-vuotis paluu. Maailmanloppu on tullut. Pelaaja pääsee pelaamaan pahasti mutatoituneilla sankareilla, jotka elävät Arkissa, pienessä ja ylikansoitettussa yhteisössä, jossa vallitsee alituinen kaaos ja taistelu vallasta. Arkin ulkopuolinen maailma on heille tuntematon.

Modiphius Entertainment Ltd. 2018. Mutant: year zero - roleplaying at the end of days. Viitattu 23.8.2018. <https://www.modiphius.com/mutant.html>.

Modiphius Entertainment Lt. 2014. Mutant: Year Zero FREE Preview. Viitattu 23.8.2018. <https://www.drivethrurpg.com/product/137280/Mutant-Year-Zero-FREE-Preview>.

Myrskyn sankarit

Suomalainen aloittelijaystävälliseksi suunniteltu roolipeli, jossa sankarit pääsevät pelaamaan erilaisia kapinallisia metsäläisiä. Pelimaailma on fantasia-pitoinen, joten pelattavia hahmoja ovat esimerkiksi velhot ja ritarit. Myrskyn sankareissa ratkotaan yhdessä arvoituksia ja taistellaan kapinan puolesta. Pelissä on valmiit kappaleet, jotka vaihe vaiheelta antavat pelinjohtajalle enemmän vapauksia pelin suhteen.

Myrskyn sankarit. 2018. Myrskyn sankarit – virallinen kotisivu. Viitattu 04.06.2018. <https://myrskynsankarit.wordpress.com/>.

Pohjola, M. 2013. Myrskyn sankarit: suurkunjakaan miekka. Pori: Tactic.

Noitahovi

Suomalaisten tekemä pohjoisesta ideaansa ammentava roolipeli, jossa pelaajat pääsevät seikkailemaan lahkolaisina, aavikkojen tataareina, salaperäisinä pohjalaisina tai vaikka peikkoina. Tässä maailmassa naisilla on voimaa ja valtaa, eivätkä he epäröi käyttää sitä. Pelimaailma ja säännöt on jaettu kahteen kirjaan, mutta pelkällä sääntökirjallakin pelaaminen onnistuu. Kaikissa säännöissä on jonkin verran opettelemista, mutta pienemmälläkin määrällä pärjää. Noitahovi painottaa pelaajien yhteistyötä ja tarinankerronnallisuutta enemmän kuin taistelua.

Kortelainen, T. 2012. Noitahovi: maailmakirja. Helsinki: Books on Demand.

Kortelainen, T. 2011. Noitahovi: sääntökirja. Helsinki: Books on Demand.

OG

Roolipeli jossa joukko luolamiehiä ja -naisia koettaa selviytyä armottomassa maailmassa, joka vilisee dinosauruksia, mammutteja ja muita esihistoriallisia pe-toja. Syö tai tule syödyksi on pelin idea, sillä pelaajahahmoja ei ole älyllä pilattu. Kaikkiaan pelaajahahmot voivat oppia tuntemaan rajatun määrän tiettyjä sanoja. Näillä sanoilla ja muilla mahdollisilla keinoilla heidän on kyettävä kommunikoimaan keskenään ja pyrittävä selviytymään. Hahmonluonti ja pelimekaniikka ovat yksinkertaiset. Pelaaminen välttämättä ei!

Laws, R. D. 2007. Og: the roleplaying game of caveman miscommunication: unearthed edition. Sacramento (Calif.): Firefly Games. Viitattu 23.8.2018. <http://is2.4chan.org/tg/1533157540051.pdf>.

Piruja miehiksi

Villin lännen maailmaan sijoittuva roolipeli, joka jakaa kerrontavastuuta myös pelaajille. Pelaajat voivat pelata lain-suojattomia, tanssityttöjä tai perinteisiä cowboya. Pelissä on oma paholais-pelimekaniikkansa ja sen konfliktitilanteet ratkaistaan pelaamalla pokeria. Korkeimman käden saanut pelaaja tai pelinjohta-

ja (Jakaja) saa kertoa, kuinka tilanteessa käy. Vaatii pelaajilta sekä pelinjohtajalta kykyä improvisoida ja sovittaa ideoita toisiinsa.

Snyder, M. 2005. Piruja miehiksi: kovanahkainen villin lännen roolipeli. Käännös Markku Tuovinen. [Helsinki]: Arkkikivi.

Praedor

Suomalainen fantasiaroolipeli, jossa pelaajat pääsevät seikkailemaan esimerkiksi aarteensijoina, jotka koettavat löytää muinaisen superkulttuurin jälkeen jääneitä aarteita raunioista. Pelin säännöt on helppo oppia, mutta ne tarjoavat myös hyvin yksityiskohtaisen opastuksen sellaista haluaville. Arvot on helppo muuttaa muille peleille sopiviksi tai ottaa käyttöön toisissa peleissä sellaisenaan.

Hiltunen, P. Praedor – tarinoita Jaconian seikkailijoista. Viitattu 09.06.2018. <http://www.praedor.net/>.

Vuorela, V. & Hiltunen, P. 2009. Praedor: fantasiaroolipeli Jaconian seikkailijoista: versio 1.1. [Espoo]: Burger Games.

Vuorela, V. 2018. Praedor. Viitattu 05.06.2018. <http://www.burgergames.com/Praedor/>.

Pyöreän pöydän ritarit

Erittäin aloittelijaystävällinen roolipeli, jossa pelaajat pääsevät seikkailemaan ritareina kuningas Arthurin maailman hengessä. Hahmonluonti on nopea ja sääntömekaniikka helppo. Ei liikaa ominaisuuksia tai muitakaan arvoja, vain Mahti ja Kunnia, jotka määräävät käytettävien D6-noppien määrän. Pelimekaniikka on helposti sovellettavissa myös muihin peleihin.

Koponen, S. 2011. Pyöreän pöydän ritarit: roolipeli sankaruudesta. Helsinki: Sami Koponen.

Koponen, S. 2011. Pyöreän pöydän ritarit: roolipeli sankaruudesta. Viitattu 09.06.2018. https://efemeros.files.wordpress.com/2015/05/ppr_roolipeli.pdf.

Risus the Anything RPG

Todella helppo ja yksinkertainen sääntömekaniikka, joka pitää sisällään hyvin nopean hahmonluonnin. Sopii "hätaratkaisuksi" jos on tarve yhden pelikerran pelille, mutta toimii hyvin myös pidemmissä kampanjoissa. Sovellettavissa ideaan kuin ideaan.

Cumberland Games & Diversions. *Risus: The Anything RPG*. Viitattu 09.06.2018. <http://www222.pair.com/sjohn/risus.htm>.

Ross, S. J. 2003. *Risus: The Anything RPG*. Viitattu 09.06.2018. <https://img.4plebs.org/boards/tg/image/1411/77/1411779677549.pdf>.

Risusiverse. 2018. *Risusiverse*. Viitattu 09.06.2018. <http://www.risusiverse.com/>.

Sotakarjut

Tieteisroolipelissä mahtavan Federaation valmistamat sotakarjut, ihmis-sika-hybridikloonit taistelevat vaativissa sotilasoperaatioissa. Pelaajahahmojen muistiin on kuitenkin kätkeytynyt toinen persoona muistoihin ja omine tahtoihin. Taistelun rinnalla rakennetaan omaa persoonaa. Pelimekaniikkana hyödynnetään ominaisuuksiin ja taitoihin perustuvaa järjestelmää, joka määrää käytettävien D10-noppien määrän.

Fredman, M. 2017. *Sotakarjut*. [Nokia]: Ironspine.

Ironspine. 2018. *Ironspine-verkkokauppa: Sotakarjut*. Viitattu 23.08.2018. <https://ironspine.com/core/fi/shop/sotakarjut/>.

Storypath system

Tarinapitoisempi pelisysteemi, joka on syntynyt White Wolfin Storyteller ja Storytelling järjestelmien pohjalta. Storypath keskittyy kerronnalliseen, tarinapitoiseen peliin, jossa kuitenkin on paljon toimintaa. Storypahtia hyödyntävät esimerkiksi Scion, jossa pelataan jumalilla ja puoljumalilla ja Trinity Continuum, jossa sankareina ovat erilaiset sankarihahmot esimerkiksi muinaisesta Kreikasta. Näitä sääntöjä on helppo sovittaa moniin erilaisiin maailmoihin niin menneisyydessä, nykyisyydessä kuin tulevaisuudessakin.

Onyx Path Publishing. 1999. *Aberrant Rulebook*. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com/product/3?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.

Onyx Path Publishing. 2001. *Adventure! Rulebook*. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com/product/5?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.

Onyx Path Publishing. 2007. *Scion: Demigod*. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com/product/50371?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.

Onyx Path Publishing. 2007. *Scion: God*. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com/product/54227?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.

Onyx Path Publishing. 2007. *Scion: Hero*. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com/product/25833?affiliate_id=13.

Onyx Path Publishing. 2018. *Storypath System Preview*. Viitattu 09.06.2018.

<http://www.drivethrurpg.com/product/187949/Storypath-System-Preview>.

Onyx Path Publishing. 1997. *Trinity Rulebook*. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com/product/3407?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.

Swords & Wizardry

Ilmaiseksi ladattava fantasiaroolipeli, joka on eräänlainen "uudelleentehty" versio alkuperäisestä Dungeons & Dragonsista yksinkertaisemmilla säännöillä. Paketti pitää sisällään pelaajan ohjeet, pikaohjeet peliin ja yhden valmiin seikkailun. Tarjolla luolaston piirtämistä ruutupaperille.

Shorten, M. 2009. *Swords & Wizardry: Quick start. OE reloaded*. Viitattu 09.06.2018. <http://files.meetup.com/1501582/S%26W%20OE%20Quick%20Start.pdf>.

Tails of Equestria: My little pony

Suosittuun lasten piirrettyyn pohjautuva roolipeli, jossa pelaajat pääsevät luomaan oman ponihahmonsa ja seikkailemaan maagisessa ystävyiden maailmassa. Tarinankerronnallisempi peli, jossa ohjekirja sisältää valmiimman tarinan. Pelaajien valinnat vaikuttavat kuitenkin koko tarinaan ja vähitellen tarinankerronta on yhtä paljon kirjan kuin pelinjohtajankin varassa.

Cavatore, A., Owen, D. & Caesar, J. 2017. *Tails of Equestria: my little pony. [Nottingham]: River Horse.*

Zombeja! Ovella!

Lautapelin malliin valmistettu roolipeli, jossa kukin pelaaja pääsee vuorollaan suunnittelemaan kohtauksen, josta toisten pelaajien on selviydyttävä. Elokuvmaisen vauhdikas peli voi olla humoristinen, jännittävä tai koskettava pelaajista ja heidän suunnittelemistaan hahmoista riippuen. Vain kiinnostavat hahmot selviytyvät hengissä tilanteista, joissa zombit - tai muut vaaralliset olennot - ahdistelevat pelihahmoja. Pelin voi helposti sijoittaa lähes mihin tahansa roolipeligenreen ja tarvittavat varusteet valmistella itse.

Tuovinen, E. 2008. *Zombie Cinema. [Helsinki]: Arkkikivi.*

Tuovinen, E. 2007. *Zombeja! Ovella! [Helsinki]: Arkkikivi.*

Tuovinen, E. 2007. *Zombeja! Ovella! -tuote. Viitattu 11.11.2018. <http://www.arkkikivi.net/kauppa/tuote?s=zombipeli>.*

Tuovinen, E. 2007. *Zombeja! Ovella! -julkaisut. Viitattu 11.11.2018. <http://www.arkkikivi.net/julkaisut/zombipeli>.*

Jos oheiselta listalta ei itse osaa peliä valita, kannattaa kääntyä roolipelejä myyvien pelikauppojen puoleen ja kysyä rohkeasti neuvoa. Suomessa tällaisia pelikauppoja ovat ainakin Fantasiapelit, jolla on kivijalkamyymälöitä Helsingissä, Joensuussa, Jyväskylässä, Kuopiossa, Oulussa, Tampereella ja Turussa (Fantasiapelit, viitattu 05.06.2018), Puolenkuun pelit, jolla on kivijalkamyymälät Lahdessa ja Tampereella (Puolenkuun pelit, viitattu 05.06.2018) sekä porilainen Pelikrypta (Pelikrypta, viitattu 12.10.2018). Kaikilla näillä pelikaupoilla on myös oma verkkokauppansa.

Uutta pelattavaa etsittäessä voi myös tutustua esimerkiksi DriveThruRPG-sivustoon, josta on joko ilmaiseksi tai maksua vastaan ladattavissa satoja erilaisia roolipelejä (DriveThruRPG, viitattu 05.06.2018). Toinen sivusto, jolta ilmaiseksi saatavia sähköisiä roolipelejä kannattaa katsella on Open Gaming Network (Open Gaming Network, viitattu 09.06.2018). Suomalaista roolipeli-osaamista sähköisessä muodossa esittelee Roolipelikirjasto (entinen Forge & Illusion), josta löytyy esimerkiksi monia parin tunnin mittaisia valmiita roolipeliskenaarioita (Forge & Illusion, viitattu 11.11.2018).



Sanasto

Oheinen lista pitää sisällään tärkeäksi katsottua roolipelisanastoa. Sanasto on luotu Pettersonin *Roolipelimanifestissa* (2005) esittämän sanaston pohjalle yhteistyössä Roolipelaajien Suomi -Facebook-ryhmän ja Suomen roolipeliseura ry:n (SRS) kautta löytyneiden vapaaehtoisten avustuksella. Sanasto on suuntaa-antava, eikä missään tapauksessa täydellinen.

Alustus Tilanne, jossa pelinjohtaja kuvailee pelaajille pelin alkutilanteen ja tarvittavat taustatiedot. Myös Brieffi.

Bang kts. *Pamaus*.

BM/EM eli Battle Master tai Encounter Master Henkilö, joka käsittelee pelin taistelukohtaukset. Yleensä toimii GM:än kanssa yhdessä rakentaakseen kampanjan tai on itse myös GM.

Brieffi kts. *Alustus*.

D&D kts. *Dungeons & Dragons*.

D10 roolipelinoppa, jossa on kymmenen sivua. Sisältää numerot 0-9 tai kymmenluvut, eli tasakymmenet. Voidaan käyttää myös D100 noppana. Myös d10, N10 tai n10.

D100 roolipelinoppa, jossa on 100 sivua. Sisältää numerot 1-100. D100 voi olla myös kahden D10 nopan yhdistelmä, joista toisessa on numerot 0-9 ja toisessa tasakymmenet. Tällöin kahden nopan yhdistelmässä yhdistelmä 00 ja 1-9 tarkoittaa numeroita yhdestä yhdeksään ja yhdistelmä 00 ja 0 lukua 100. Myös d100, N100 tai n100.

D4 roolipelinoppa, joka muistuttaa muodoltaan pyramidia. Nopassa on luvut 1-4. Tulos luetaan joko pyramidin huipulta tai lattiatasosta riippuen siitä, kummassa paikassa noppa antaa kaikille sivuille luettavaksi saman numeron. Myös d4, N4 tai n4.

D6 perinteinen kuusisivuinen noppa, joka löytyy monista lautapeleistä. Sivuiissa on numerot 1-6 tai yhdestä kuuteen pistettä. Myös d6, N6 tai n6.

D8 roolipelinoppa, jossa on 8 sivua. Sisältää numerot 1-8. Myös d8, N8 tai n8.

D12 roolipelinoppa, jossa on 12 sivua. Sisältää numerot 1-12. Myös d12, N12 tai n12.

D20 roolipelinoppa, jossa on 20 sivua. Sisältää numerot 1-20. Myös d20, N20 tai n20.

Diegesis Kaikki se, mikä on pelissä totta. Pohjoismaisen roolipelitutkimuksen käsitteistöä.

DM eli Dungeon Master kts. Pelinjohtaja. Tämä termi on käytössä tavallisesti Dungeons & Dragons -roolipelissä.

Dungeons & Dragons Maailman vanhin ja suosituin pöytäroolipeli, josta on tehty useita laitoksia 70-luvulta lähtien. Vuonna 2018 ollaan pelin 5. laitoksessa. Myös D&D.

EPH eli ei-pelaajahahmo Roolipelissä esiintyvä hahmo, jota kukaan pelaajista ei ohjasta. EPH:ta pelaa pelinjohtaja. Myös Sivuhahmo tai NPC eli Non player Character.

FARP eli Forum Action Roleplaying kts. Foorumiroolipeli.

Fate-play kts. *Kohtalopeli*.

Foorumiroolipeli Internetin keskustelufoorumin pohjalle rakennettu tekstipohjainen roolipeli, jossa pelaajat kuvailevat tavallisesti tarinamuodossa pelihahmojensa tekemisiä. Tavallisesti yksi pelifoorumi on keskittynyt aina yhden roolipelin ympärille.

Freeform Ruotsalainen pöytäroolipelin ja larpin välimuoto, jossa pelinjohtaja rakentaa pelaajan kokemukselle vahvasti narratiivisen, yksilöllisen viitekehyksen.

Genre Yleensä pelillä on kirjallisuuden tapaan aihepiiri, kuten historia, fantasia, sci-fi, cyberpunk, postapocalypse, sota... Genre voi olla hyvinkin tarkkaan määriteltä, kuten "Ruusujen sodan aikainen ritarieromantiikka", tai "Lääketieteellinen sci-fi Star Trekin maailmassa." Yleensä myös roolipelin säännöt on kirjoitettu johonkin genreen.

Glorantha Maailman vanhin ja laajin pelitarkoitukseen tehty maailma. Erottuu ainutlaatuisella monitasoisella mytologian käytöllä, laajalla lähdemateriaalilla ja historialla sekä poikkeavan omaperäisillä asukkailla.

GM eli *Game Master* kts. *Pelinjohtaja*.

Hack'n slash Väkivaltaisiin ratkaisuihin keskittyvä pelityyli, jossa tärkeintä on taistelu. Pelaajien hahmot ovat tavallisesti ylivertaisia ja saavat aikaan paljon ruumiita. Vertaa elokuvaan 300.

Hahmo Jokaisella pelaajalla on roolipelissä vähintään yksi roolihahmo, johon hän eläytyy ja jonka toimia hän ohjailee. Pelaaja osallistuu roolipeliin hahmonsa kautta. Myös Pelihahmo, pelaajahahmo tai *PC* eli *Player Character*.

Hiekkalaatikko Pelimuoto, jossa pelin juonet ovat lyhyitä tai jossa pelissä ei välttämättä ole juonta ollenkaan. Vapaa-muotoinen pelimuoto, jossa pelaajilla on suurehko vastuu löytää tekemistä ilman pelinjohtajan ohjeistusta. Myös *Sandbox*.

HP eli *Hit Point* Kts. *Kestopiste*.

In-game Olla sisällä pelin maailmassa. Pelaaja, joka on in-game, on ja toimii pelihahmonaan.

Jakaja *Piruja miehiksi* -roolipelin käyttämä nimitys pelinjohtajasta.

Jälkimuunnos Kts. *Retcon*.

Kahden hengen roolipeli Pöytäroolipeli, jossa on vain pelaaja ja pelinjohtaja. Molemmat voivat myös toimia ristiin kumpaisessakin roolissa pelattavasta

pelistä riippuen.

Kampanja Jatkuvajuoninen, useita pelikertoja kestävä roolipeli. Kampanjoilla on harvoin ennalta suunniteltuja loppuja, ja ne voivat jatkua hyvinkin pitkään. Tavallisesti kampanjassa pelaajat pysyvät samoina ja pelaavat samalla pelihahmolla läpi koko kampanjan.

Kampanjapaketti Valmis roolipelikonaisuus, joka sisältää roolipeliin tarvittavat pelimaailman aluekuvaukset, historian ja henkilöitä, sekä useampia valmisseriekkailuita. Yleensä ei kata suurtakaan aluetta pelimaailmasta.

Kertapeli Yhden pelikerran mittainen pöytäroolipeli. Novellin roolipelivastine ja yleisin pelitapahtumissa pelattava roolipelin muoto. Tavallisesti kertapelissä hahmoille on asetettu selkeästi muotoiltu tavoite, jota kohti pyrkii. Myös *Skenaario* tai *Skenu*.

Kestopiste Pelihahmon terveydentilaa kuvaava pistearvo, jonka suuruus määräytyy roolipelin sääntöjen mukaisella tavalla. Jos pelihahmoa esimerkiksi lyödään, voivat pisteet laskea. Jos kestopisteet loppuvat kokonaan hahmo tavallisesti menee tajuttomaksi tai joissain tapauksissaa saattaa jopa kuolla. Myös *KP* tai *HP* eli *Hit Point*. Joskus myös osu-mapiste.

Kiskotus Viittaa tapoihin ja keinoihin, joilla pelinjohtaja yrittää pakottaa pelin seuraamaan ennalta määrättyä polkua aina kun pelaajat näyttävät olevan poikkeamassa siltä. Myös *Railroading*.

Kohtalopeli Roolipeli, joka tietyissä tilanteissa tai kokonaan seuraa ennalta määrättyä tapahtumien kulkua tai juonta. Pelinjohtaja ja pelaajat ovat sopineet keskenään tietyt tilanteet tai pelin lopputuloksen ja nämä tilanteet tapahtuvat sovitulla tavalla kävi niiden välissä mitä tahansa. Esimerkiksi Romeo tappaa itsensä pelin lopussa, mutta se, mitä sitä ennen tapahtuu, on pelaajien päätettävissä. Myös *Fate-play*.

Konduktööri Tavallisesti kiskotetussa roolipelissä esiintyvä sivuhahmo, jonka tehtävä on määrätietoisesti ohjata pelaajahahmoja tiettyyn pelinjohtajan toivomaan suuntaan.

Konflikti Kts. *Selkkaus*.

Kulkija *Lännen maa* -roolipelissä käytetty termi pelaajahahmosta, joka kulkee pelissä Manalan läpi ja suorittaa haasteita.

Larppi Suomenkielinen versio termistä *LARP* eli *Live-action roleplaying*. Larpissa pelaaja ilmaisee hahmonsa toimintaa koko kehollaan samaan tapaan kuin teatterinäyttelijä. Pelaaja käytännössä on hahmonsa. Larpeissa luodaan illuusio pelimaailmasta lavasteiden ja rekvisiitan avulla. Myös *elopeli*, *livepeli* tai *eloroolipeli*.

Maailma Valmiiksi roolipeliä varten suunniteltu laaja kokoelma erilaisia paikkoja ja historiaa. Tavallisesti pitää sisällään myös karttoja tai kartaston. Myös pelimaailma.

Minikampanja Tavallisesti kahdesta kuuteen pelikertaan kestävä pöytäroolipelikampanja. Yleensä pelihahmoilla on selkeä tavoite, jota kohden he pyrkivät. Tarinan ei ole tarkoitus jatkua tavoitteen saavuttamisen jälkeen. Juoni voi olla hyvinkin tarkkaan kirjoitettu.

Munchkaus tai **munchkinointi** Pelityyli, jossa hahmosta pyritään tekemään aina vain voimakkaampi ja jossa pelaaja pyrkii "voittamaan" tilanteet keinolla millä hyvänsä. Munchkaus on helpompaa peleissä, jotka ovat suorituskeskeisiä ja joissa on runsaasti sääntömekaniikkaa. Munchkausta ei yleensä pidetä hyvänä pelaamisena, ellei peliä sitten ole suunniteltu erikseen sitä varten.

Munchkin Pelaaja, joka keskittyy tekemään hahmostaan yhä voimallisemman ja käyttää kaikkia saatavilla olevia keinoja voittaakseen piittaamatta siitä, miten keinot istuvat peliin.

Mättöpeli Pöytäroolipeli, jossa tärkeintä on taistelu.

NPC Englannin sanoista *Non Player Character*, eli sivuhahmo. Kts. *EPH*.

Noppasetti Usean erilaisen roolipelino-pan paketti, joka tavallisesti pitää sisällään 1 kappaleen noppia D4, D6, D8, D12 ja D20 sekä 2 kappaletta D10 noppia, joista toinen on numeroinnilla 0-9 (edustaa noppaa D10) ja toinen 00-90 (edustaa noppaa D100).

Off-game Olla pelin maailman ulkopuolella. Pelaaja ei toimi pelihahmonaan, vaan omana itsenään.

PC eli *Player Character* Pelaajahahmo. Pelaajan pelaama pelihahmo. Kts. *Hahmo*.

Pelaaja Pelinjohtajan johtamaan roolipeliin osallistuva henkilö, jolla tavallisesti on hallittavanaan yksi pelihahmo, jonka asemaan hän eläytyy ja jonka toimia hän ohjailee pelin puitteissa. Englanniksi *Player*.

Pelikerta Ennaltasovitu tapaaminen, jonka aikana roolipelataan. Pelikerran pituus voi vaihdella parista tunnista ylöspäin. Tavallisesti yksi pelikerta on yhden seikkailun mittainen.

Pelinjohtaja eli *PJ* Roolipeliä tavallisesti "johtava" henkilö, joka on vastuussa pelin suunnittelusta ja hallinnasta. Pelinjohtajaa voidaan verrata elokuvan ohjaajaan tai kirjan kertojaan. Pöytäroolipeleissä pelinjohtajia on yleensä yksi, mutta on olemassa myös useamman samanlaisen pelinjohtajan pelejä. Myös *GM*, *Game Master*.

Pelinjohtajaton roolipeli Pöytäroolipeli, jossa kaikki osallistujat ovat samanarvoisessa asemassa keskenään. Tavallisesti tarinapainotteinen roolipeli, jossa kerrontavuoro vaihtuu osallistujalta toiselle ennalta sovitulla tavalla.

Pamaus Provosoiva tilanteen alku, joka vaatii pelaajilta reaktioita. Myös *Bang*.

Proppi Roolipelissä tehokeinona käytetty esine. Jos pelinjohtaja antaa pöytäroolipelissä esineen pelaajalle, on kyseessä proppi, jolla peliin koetetaan tuoda elävyyttä. Suomeksi joskus myös *Lavaste*.

Prosessipeli Roolipeli, jossa mallinnetaan jonkin yhteisön, ammatin, tapahtuman tai muun vastaavan prosesseja. Prosessipelissä pelin keskeisintä antia on todellisuuden tarkka mallintaminen ja tutkiminen.

Pöytäpeli tai *pöytäroolipeli* Roolipeli, jossa on yleensä yksi pelinjohtaja ja yksi tai useampia (tavallisesti 2-6) pelaajia. Pelihahmojen toiminta kuvaillaan verbaalisesti. Termistä huolimatta pöytä ei ole välttämätön. Myös *roolipeli*, *paperipeli*, *rope* tai *kynä-paperi roolipeli*.

Ratakiskot Pöytäroolipeli termi, joka kuvaa pelinjohtajan valmiiksi suunnittelemaa seikkailua, jolla hän pyrkii pitämään pelaajien pelihahmot kaikista näiden tekemisistä huolimatta.

Retcon eli *Retroactive Continuity* Pelinjohdon pelin tapahtumiin jälkikäteen tekemä muutos. Pöytäroolipelissä pelinjohtaja voi esimerkiksi päättää, että sivuhahmo onkin ammatiltaan lääkäri eikä poliisi. Joskus myös jälkimuunnos.

Roll-playing Pelityyli, jossa roolihahmon pelaaminen jää vähälle tai olemattomiin, fokuksen ollessa enemmän tai täysin nopanheittämisessä.

Sci-Fi Genre, jonka tunnusmerkistöä ovat tulevaisuus ja kuvitteellinen teknologia. Myös avaruus- tai aikamatkailu on tavanomaista. Myös tieteiskuvitelma. Englanniksi *Science Fiction*.

Seikkailu Yhden tai useamman pelikerran kestävä itsenäinen pelikokonaisuus toimintahenkisessä viihderoolipelissä. Pidempi kampanja koostuu sarjasta seikkailuja. Julkaistujen roolipelien oheistuotteina saatavilla olevia, valmiiksi suunniteltuja seikkailuja kutsutaan myös skenaarioiksi. Seikkailulla on yleensä selkeä alku ja loppu, sekä pelaajille ase-

tettu selkeä tavoite. Myös *tarinakaari*.

Selkkaus Yleensä tapahtuma, jossa pelaajahahmot joutuvat vastakkain joko toisiaan, sivuhahmoja tai pelimaailmaa vastaan. Tilanteen ratkaiseminen vaatii yleensä nopanheittoa voimasuhteiden selvittämiseksi. Tavallisesti seikkailut koostuvat useista erikokoisista selkkauksista. Myös *Konflikti* tai *Vastakkainasettelu*.

Sivuhahmo Kts. *EPH*.

Skenaario tai *Skenu* Kts. *Kertapeli*.

Sooloseikkailu Pöytäroolipeli, jossa on vain yksi pelaaja. Tavallisesti keskellä kampanjaa tapahtuvassa sooloseikkailussa pyritään syventämään pelaajan ja hänen hahmonsa tarinaa ja suhdetta. Aikaisemmin myös yhden pelaajan itse itselleen peluuttama roolipeli. Tällöin apuna toimii kirja, jossa on useiden valintapisteiden kautta etenevä novelli tai romaani, jossa valintoihin vaikuttaa myös lukijan hahmo.

Steampunk Genre, jonka tunnusmerkkejä ovat viktoriaaninen miljö ja höyrykoneeseen pohjautuva teknologia. Steampunk-pelissä matkustetaan esimerkiksi höyrykäyttöisellä raketilla Kuuun tai zeppeliinillä Antarktikselle. Isoja kupariputkia, painekattiloita ja sylintereitä.

Suorituspelaaminen Roolipelaamista, jossa keskitytään ratkaisemaan ongelmia, selvittämään asioita, ylittämään esteitä ja niin edelleen. Suorituspelaamisessa on kyse enemmän pelaajan kuin hahmon kyvyistä.

Säännöt Peliohjeet, joiden avulla kunkin roolipelin pelaaminen onnistuu. Säännöt kertovat kuinka pelihahmo luodaan ja kuinka roolipelaaminen käytännössä tapahtuu. Tavallisesti roolipelin säännöt pitävät sisällään myös kuvauksen pelimaailmasta.

Turvasana Kts. *X-kortti*.

Valmishahmo Jonkun toisen valmiiksi tekemä pelihahmo, jolla pelaamisen voi aloittaa heti.

Valmisseikkailu Valmiiksi kirjoitettu yksi seikkailu, eli juonella toisiinsa kytkettyjä selkkauksia. Yleensä pitää sisällään myös havainnollistavaa materiaalia, kuten karttoja ja kuvitusta. Tavallisesti irrallinen ja käytettävissä oman (tai valmiin) kampanjan jatkeena. Hyvä keino tutustua esimerkiksi uuden roolipelin maailmaan ja sääntöihin.

Vastakkainasettelu Kts. *Selkkaus*.

Vessapeli Pöytäroolipeli, jossa pelinjohtaja hätistää pois pelitilanteesta kaikki pelaajat, joiden hahmot eivät ole aktiivisesti läsnä kulloisessakin pelitilanteessa. Tällä varmistetaan, että pelaajat tietävät ainoastaan samat asiat kuin heidän hahmonsensa. Ratkaisu rikkoo pelin tunnelman, joten sen käyttöä kannattaa harkita. Ilmaisu tulee siitä, että pienissä asunnoissa usein vessa oli ainut paikka, jonne päästä pelaamaan ilman yleisöä.

Vieraileva tähti Pöytäpelikampanjassa vakinaisen peliporukan ulkopuolinen pelaaja. Yleensä mukana yhden tai kaksi pelikertaa. Pelinjohtaja on myös voinut ohjeistaa tätä pelaajaa pelaamaan hahmoaan tietyllä tavalla aiheuttaakseen kampanjaan lisää jännitystä.

Vispaus Kivi-paperi-sakset-pelin soveltamista roolipelissä.

X-kortti Pöytäroolipelissä tavallisesti pöydän keskellä oleva kortti, jossa on X-kirjain. Kortin koskettaminen kesken pelin ilmaisee, että pelissä esiintyy asia, jota kyseinen pelaaja ei halua käsitellä tai että käsiteltävänä oleva asia menee ylitse pelaajan oman sietokyvyn. Varokeino, joka kertoo pelinjohtajalle, että pelaaja ei halua tai ei ole omalla mukavuusalueellaan.

Lähteet:

- DriveThruRPG. 2018. DriveThruRPG: The Largest RPG Download Store! Viitattu 12.10.2018. <http://www.drivethrurpg.com/index.php>.
- Fantasiapelit. 2018. Fantasiapelit – yhteystiedot. Viitattu 12.10.2018. <https://www.fantasiapelit.com/index.php?main=info>.
- Forge & Illusion. 2018. Forge & Illusion. Viitattu 12.10.2018. <https://www.roolipelikirjasto.fi/>.
- Hieta, R. J. 1994. Roolipeliopas : perustietoa roolipeleistä ja -pelaamisesta. [Tampere]: Antti 'Ed' Peussa.
- Hiltunen, M. 2010. Roolipelit ja -pelaaminen sekä pieni opas kirjastojen roolipelikokoelman kehittämiseksi. Opinnäytetyö, Oulun seudun ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma.
- Hulkkonen, P. 2016. Rooli- ja lautapeliteoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet. Opinnäytetyö, Humanistinen ammattikorkeakoulu, yhteisöpedagogi. Viitattu 30.6.2018. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/108905/Hulkkonen_Pauli.pdf?sequence=1.
- Järvinen, M. 2013. Elämäni roolipelit. Viitattu 30.6.2018. [http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Elamani_roolipelit\(2611\)](http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Elamani_roolipelit(2611)).
- Kasvi, J. J. J. 1993. Monstereista virtuaalitodellisuuteen. Roolipelit ja tietokonepelit. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 37-40.
- Kettula, K. J. 1993. Keinotodellisuus. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 1.
- Kurki-Suonio, M. 1993. Mitä-missä-milloin roolipelit. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 5-7.
- Lamminen, I. 2016. Noppia ja sanataidetta – roolipelikerho kirjastossa. Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalvelut. Viitattu 30.6.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605209010>.
- Leppälahti, M. 1999. Seikkailusta toiseen. Roolipelin pelaaja, pelihahmo ja maailmat. Pro gradu, Turun yliopisto, folkloristiikka.
- Leppälahti, M. 2002. Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta. Licensiaatintyö, Turun yliopisto, folkloristiikka. Viitattu 30.6.2018. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/37272/lisensiaatintyo-2002Leppalahti.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 93.
- Mäyrä, F. 2003. Muodonmuuttajien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa U. Kovala & T. Saresma (toim.) Kulttikirja. Tutkimuksia nykyaikaisista kultti-ilmiöistä. Tietolipas 195. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 85-111.
- Oksanen, Jukka 2013. Suuri roolipelaajakysely 2012. Viitattu 28.04.2016 http://roolipelaajakysely.blogspot.fi/2013_01_01_archive.html.
- Open Gaming Network. 2018. About OGN. Viitattu 12.10.2018. <http://opengamingnetwork.com/>.
- Parviala, H. 1993. Cyberpunk naiselle. Nainen roolipelaajana ja roolipelissä. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 12-16.
- Pelikrypta. 2018. Pelikrypta. Viitattu 12.10.2018. <https://pelikrypta.fi/>.
- Petterson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Helsinki: Like Kustannus.
- Pohjola, M. 2003. Myrskyn aika. Helsinki: Johnny Kniga.
- Puolenkuun pelit. 2018. Puolenkuun pelit. Viitattu 05.06.2018. <http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/default.php>.
- Putkonen, H. 1993. Meburgin siirtokunta. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 8-11.
- Sorsa, J. 2018. Aloittelevan Pelinjohtajan Opas. [Helsinki]: Myrrysmiehet Oy.
- Suomen roolipeliseura ry. 2018. Alfacon 2018. Viitattu 05.05.2018. <http://www.suomenroolipeliseura.fi/alfacon/>.
- Särkijärvi, J. 2007. Mitä roolipelit ovat. Teoksessa J. Särkijärvi & K. Sotala (toim.) Roolipelikirja. Helsinki: BTJ-kustannus, 9-23.
- Tudeer, L. 1994. Katsaus: roolipelit Suomessa. Teoksessa R. J. Hieta (toim.) Roolipeliopas. Tampere: Arctic Ranger Productions, 50-53.

Mitä roolipelit ja roolipelaaminen ovat?
Roolipelikansio on kaikille roolipeleistä kiinnostuneille sopiva työkalu, joka sisältää kaiken olennaisen tiedon jota vaaditaan roolipelien pelaamiseen ja johtamiseen.

Sisältää kolme esimerkkipeliä seikkailuineen:
Myyttiseen englanttiin sijoittuva Pyöreän pöydän ritarit.

Muinaisen egyptin jumalia käsittelevä Lännen maat.

Sekä kaukaiseen tulevaisuuteen sijoittuva Heimot.

Tehty yhteistyössä roolipelaajien ja Suomen Roolipeliseuran kanssa



S U O M E N
R O O L I P E L I S E U R A