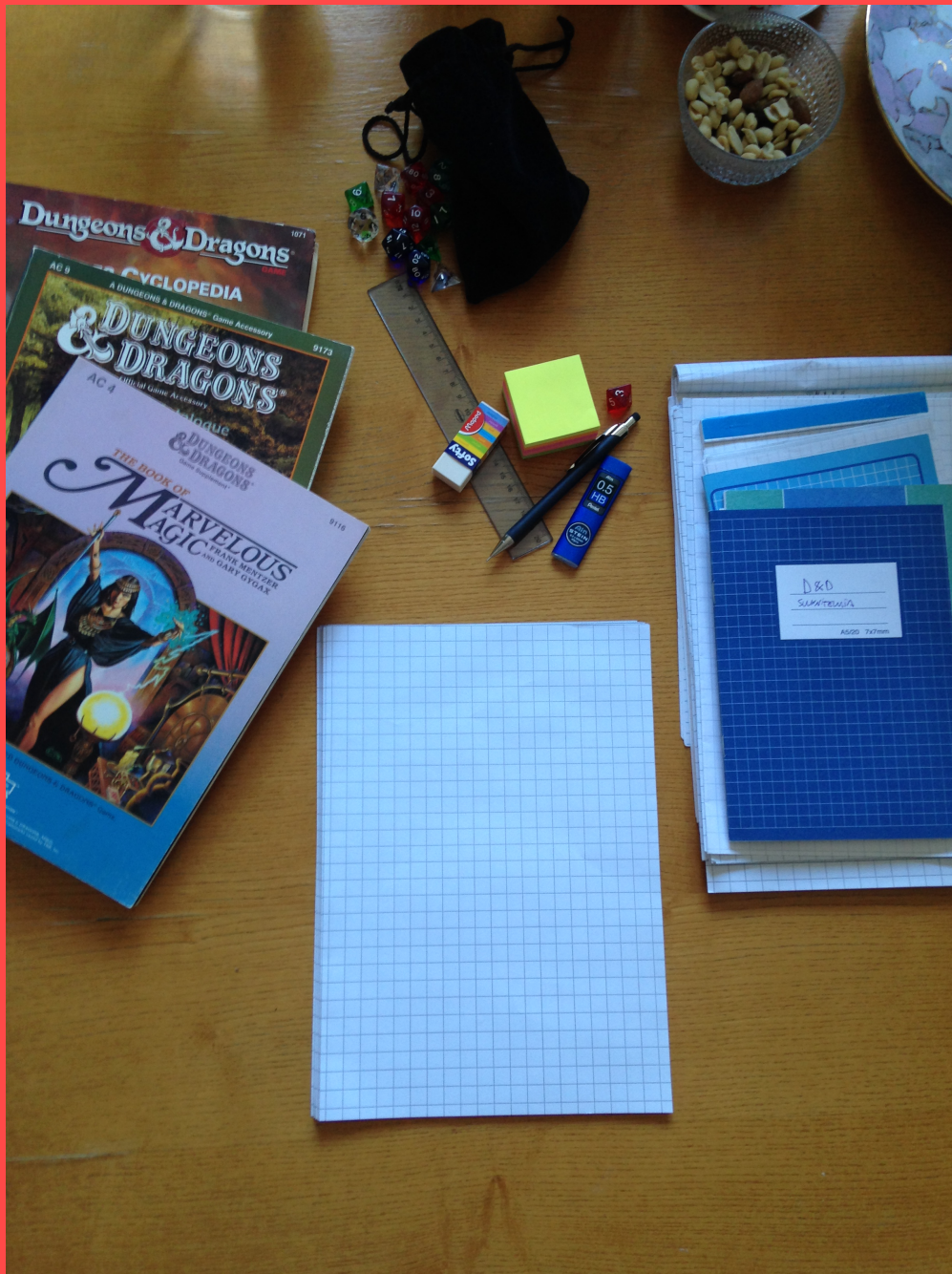


ALOITTELEVAN LUOLAMESTARIN OPAS



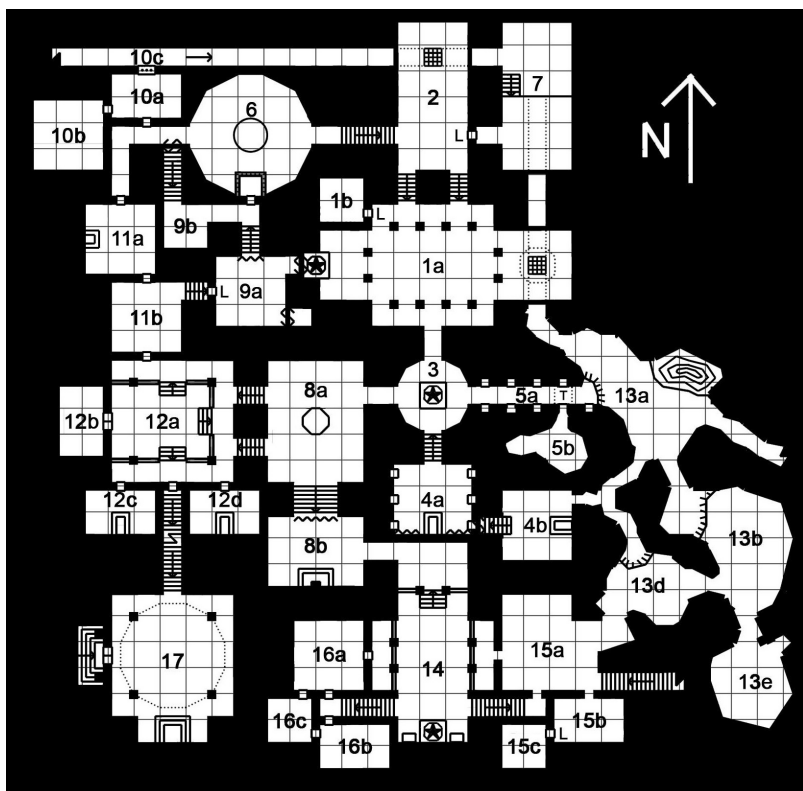
LIMUN ROPELLUKSET

Suomkratia Productions



Simolle

ALOITTELEVAN LUOLAMESTARIN OPAS:



SISÄLTÖ:

1A. Johdanto.....	1
1B. Taulukot ovat ystäviäsi.....	2
3. Piirretään luolasto.....	4
4A. Piirtäminen.....	4
4B. Luolaston asukit.....	5
5A. Maustetta ja höyryä.....	7
5B. Ympäristö.....	9
6. Luolastossa seikkailu.....	10
7. Pelinjohtajan velvollisuudet.....	11
8A. Pelaajien velvollisuudet.....	12
8B. Taistelukonventioista ja sääntöjen soveltamisesta.....	13

Tervehdys lukija!

Tämä opas on koottu kasaan ja toimitettu Limun Ropellukset -blogin saman nimisestä kirjoitusten sarjasta, eli Aloittelevan luolamestarin oppaasta. Oppaan synty on ollut osa erittäin miellyttävää löytöretkeä, jonka tarkoituksena on ollut ymmärtää alkuperäisen Dungeons & Dragons -roolipelin henkeä ja tyyliä. Aloin itse pelaamaan roolipelejä aikana jolloin muodissa olivat realistiset säännöt ja tarinankerrontaa painottavat pelit. Vanhoja luolastoseikkailuja katseltiin hieman nokkaa nyrpistelleen ja oudoksuen. Nyt kun olen tutustunut tarkemmin vanhojen luolastoseikkailuiden sielunelämään, olen huomannut pelaavani roolipelejä uudella innolla. Pelaaminen ilman satunnaistaulukoita ja massiivista luolastoverkostoa tuntuu nyt kovin etäiseltä. Toivon, että tämä opas, sekä sitä seuraava Edistyneen luolamestarin opas, pystyvät välittämään osan noista innostuksen ja oivalluksen hetkistä, joita olen saanut kokea sukellettuani syvälle tähän satunnaisten tarinoiden armottomaan, mutta loputtoman kiehtovaan maailmaan.

**Kirjoittanut:
Kavén, Ilmari**

Toimittaneet:
Kavén, Ilmari
Nylund, Niklas
Raudaskoski, Seppo

Kuvat:
Adams, Zach: i.
Heinonen, Joni: 14.
Kaven, Ilmari: kansi, i, 10.
Nerub, Thaumiel: 1, 6, 7.
Nylund, Niklas: ii, 3, 9.
Ruotsalainen, Wille: 2, 4, 8, 10.

Taulukot:
Dungeons & Dragons Basic Rules (red cover): 7.

B2 Keep on the Borderlands: 14.

Copyright © d4-kratia productions
<http://iimu.kapsi.fi/limunropellukset>
 All rights reserved.

1A. JOHDANTO

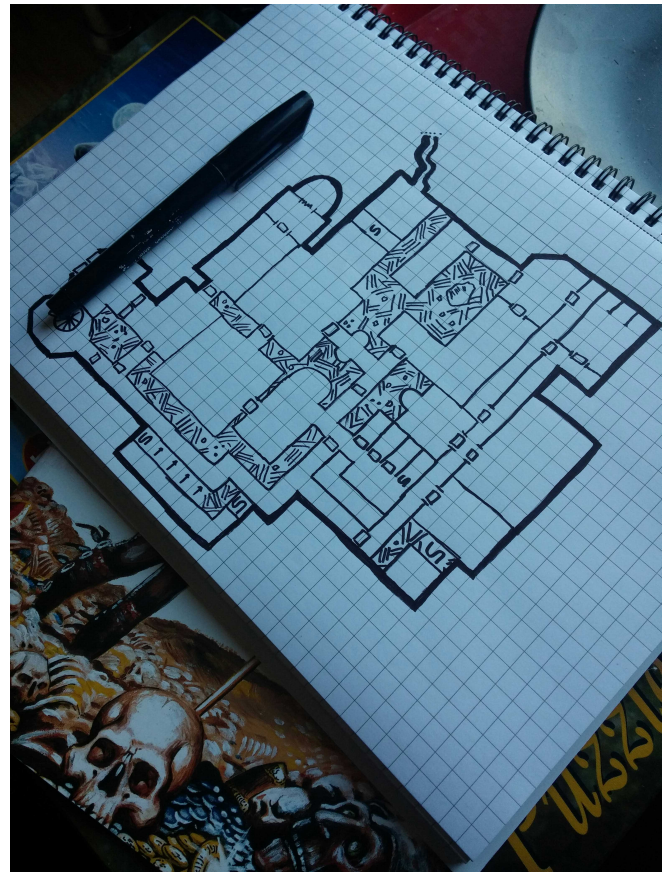
Oletko haaveillut ryhtyväsi luolamestariksi? Olet kenties kiinnostunut "vanhan koulukunnan peleistä" eli Old School Revivalista (OSR), mutta et tiedä mistä aloittaa. Onneksi apu on lähellä, sillä Aloittelevan luolamestarin opas tasoittaa tietäsi pelinjohtajaksi!

Tämä opas on tarkoitettu ensisijaisesti niille, joilla on jo jonkin verran kokemusta roolipelaamisesta ja Dungeons & Dragonsista. Jos olet kuitenkin aivan vasta-alkaja, ei kannata hätäntyä, sillä kaikki aloittavat jostakin. Pelinjohtaminen OSR-hengessä on itse asiassa yksinkertaisempaa kuin miltä se aluksi vaikuttaa, joten se on oikein hyvä tapa vaikka aloittaa roolipeli-harrastus.

Voit käyttää tätä opasta minkä tahansa Dungeons & Dragonsin laitoksen kanssa, mutta oppaan esimerkeissä käytetään useimmiten Frank Mentzerin "Punalaatikkoa" (Dungeons & Dragons Set 1: Basic Rules). Mentzerin Punalaatikosta, samoin kuin muistakin laitoksista, on tehty myös runsaasti erilaisia vaihtoehtoisia sääntöversioita, joista käytetään nimitystä "retroklooni*". Niihin voi tutustua muun muassa Limun ropellukset -blogissa.

On syytä hieman taustoittaa sitä, mikä erottaa vanhan koulukunnan pelit muista roolipeleistä. Tärkein ero liittyy tarinaan, tai pikemminkin sen puutteeseen. Useimmat nyky-roolipelit ovat luonteeltaan tarinankerrontapelejä. Monesti niissä pelinjohtaja suunnittelee etukäteen sarjan kohtauksia, joiden läpi pelaajat kulkevat, tai sitten juoni etenee pelaajien yhteisen improvisoinnin varassa.

Tällaiset pelit saattavat muistuttavat kirjoja ja elokuvia, sillä niissä ovat pääosassa seikkailujen kiehtovat juonet, roolihahmojen kehitys ja mielenkiintoiset tapahtumat. Hahmot kuolevat harvoin, ja tapahtumien kulkua ohjaa ennen kaikkea pelinjohtajan ja pelaajien halu tuottaa mahdollisimman eheä ja jatkuva tarina.



Vanhan koulukunnan peleissäkin on vastaavia piirteitä, mutta pinnan alla on eroja. Vaikka pelinjohtajalla on edelleen suuri merkitys tarinan yhteensitojana ja pelaajilla sen kertojina, pelin perspektiivi on hieman toisenlainen. Tarkoitus on katsoa maailmaa kokonaisuutena: jokainen seikkailemaan lähtevä sankarinalku ei päädy legendaksi, vaan moni kokee karmaisevan ja epärealistisen kuoleman syvällä pimeässä luolastossa. Tarinan pääosassa eivät ole sankarilliset yksilöt vaan elävä maailma, jonka myyttisissä paikoissa hahmoille käy kuten käy. Tämä opas kertoo, miten tällainen maailma luodaan.

*Tutustumisen arvoisia ilmaisia retroklooneja ovat mm. OSRIC, Labyrinth Lord ja Dark Dungeons.

1B. TAULUKOT OVAT YSTÄVIÄSI

Aluksi on syytä tutustua pelin sääntökirjaan. Sääntöjä on niin paljon, että niiden oppiminen voi tuntua aluksi mahdottomalta, mutta niksi on siinä, että taitavankaan pelinjohtajan ei tarvitse osata niitä ulkoa. Toki sinulla on syytä olla niistä hyvä yleiskäsitys, mutta kaikkea ei suinkaan tarvitse muistaa vaan riittää että tiedät, missäpäin kirjaa mikin sääntö on. Säännöt kyllä painuvat mieleen pelikertojen karttuessa, ja sitä paitsi sinulla on apunasi pelinjohtajan paras ystävä – taulukko!

Ensinnäkin taulukoista saa loistavia muistilistoja. Ennen pelaamaan ryhtymistä kannattaa koota yhteen yleisimmät sääntötaulukot. Hyviä sääntökoosteita löytää myös netistä varsin vaivattomasti. Tämän jälkeen löydät kätevästi samasta paikasta ne säännöt, joita tarvitset usein. Mitä pitikään heittää, kun seikkailijat kuuntelevat? Paljonko varsijousi tuottikaan vaurioita? Tuliko lähitaistelu ennen heittoaseita? Vastaukset löytyvät muistilistastasi!

Kun muistilista on valmis, on aika sukeltaa syvään päähän ja tutustua satunnaistaulukoihin. Ne ovat pelin suunnitteluun ja ohjailuun tarkoitettuja nopanheittotaulukoita, joita on sääntökirjassa paljon. Niitäkään ei ole tarkoitus opetella ulkoa – riittää kun tiedät suunnilleen, mistä ne löytyvät.

Satunnaistaulukot ovat parhaimmillaan ihania ja huonoimmillaankin hyödyllisiä. Niistä voidaan arpoa peliin kaikenlaisia tapahtumia, olentoja, esineitä ja muita seikkailuelementtejä. Erityisen paljon apua niistä on suunnitteluvaiheessa, sillä ne voivat tuoda seikkailuun jotakin odottamatonta, jotakin sellaista mitä et olisi voinut keksiä omasta päästäsi. Taulukoista arvotut elementit eivät välttämättä sovi toisiinsa saumattomasti, mutta juuri siksi ne ovat usein seikkailun kiinnostavimpia yksityiskohtia. Ilman taulukoita luolastostasi tulee helposti liian ennalta-arvattava ja tavanomainen.

Hyvän taulukon tunnistaa siitä, että se panee mielikuvituksen laukkaamaan. Mainio esimerkki

on maksullinen D30 Dungeon Master Companion, jonka eräästä taulukosta on mahdollista arpoa 27.000 erilaista sieni- ja homevarianttia. Saat muutamalla nopanheitolla kaikki tarvittavat tiedot sienen ulkonäöstä, hajusta, rakenteesta ja vaikutuksista.



Melkeinpä mikä tahansa tulos panee ajatukset raksuttamaan: "Oijjoi! Kääpäinen ja rapea sienirykelmä, joka parantaa nautittuna kuuloa!Entäpä jos luolastoni pienet liskomiehet nauttisivat tätä säännöllisesti ja soittaisivat sitten toisilleen kummallista musiikkia!"

Näin olet saanut luolastoosi elävän ja uniikin piirteen, ja voit kehittää ideaa pitemmälle miettimällä sen vaikutuksia muuhun luolastoon. Jos pienet liskomiehet soittavat musiikkia, miten heidän örkkinaapurinsa reagoivat siihen? Ehkäpä ne tulevat kuuntelemaan ja antavat liskomiehille jotakin palkkioksi. Jos pelaajat tuhoavat liskomiesten yhdyskunnan, raivostuvatko örkit

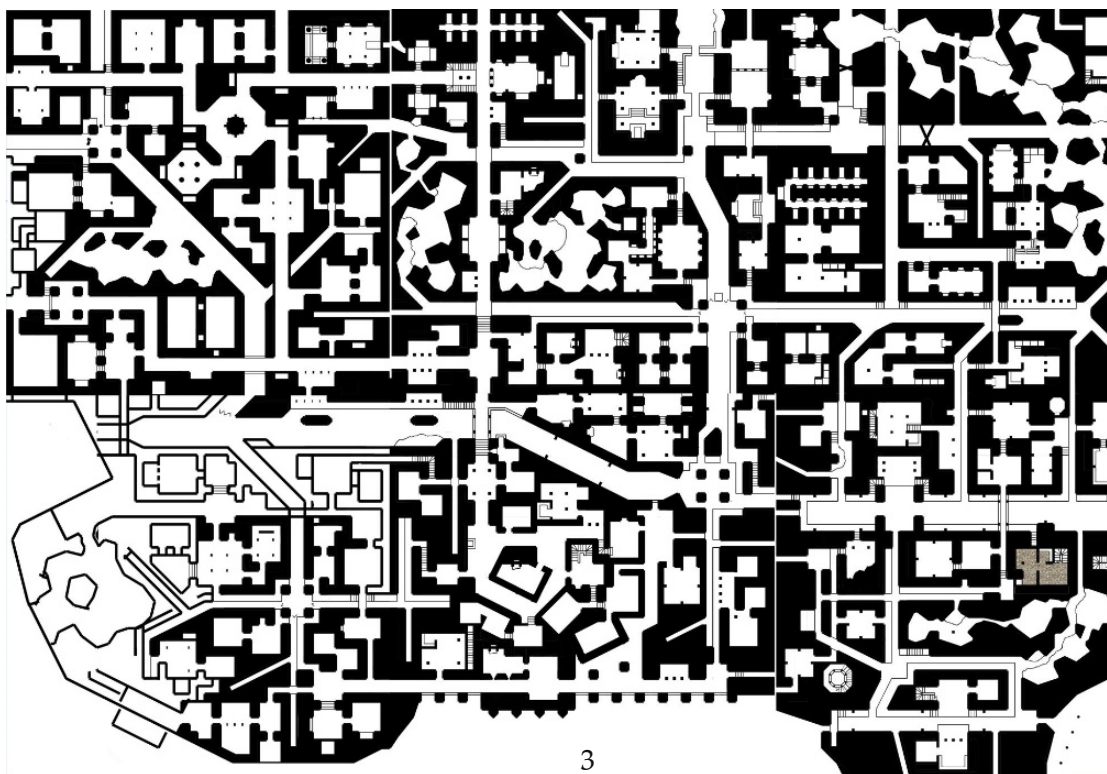
heille? Näidenkin suhteiden kehittelyyn voi hakea apua erilaisista taulukoista. Aluksi niitä tulee käytettyä vain silloin, kun ei keksi muuten mitään tarpeeksi kiinnostavaa, mutta pian ei haluaisi tehdä yhtikäs mitään antamatta noppien vaikuttaa lopputulokseen.

Seikkailun suunnittelu onnistuu kuitenkin mainiosti ilman maksullisia satunnaistaulukoita. Sääntökirjan taulukoilla pääsee hyvään alkuun, ja netti on pullollaan hyviä ilmaisia resursseja. On myös syytä muistaa, että kaikkea ei tarvitse arpoa valmiiksi ennen peliä, sillä seikkailulle kannattaa jättää tilaa edetä omalla painollaan. Riittää kun sinulla on pieni tapahtumat liikkeelle sysäävä yksityiskohta, ja sen keksimiseen satunnais-taulukot ovat juuri omiaan. Ja jos et seikkailun aikana tiedä miten edetä, anna taas noppien päättää!

Taulukoita käytetään siis seikkailun suunnittelemisen lisäksi myös pelin aikana. On hyvä muistaa, että kaikki luolaston eläimet ja hirviöt eivät suinkaan halua taistella! Monissa sääntöjärjestelmissä on erilaisia hirviöiden ja ei-pelaajahahmojen reaktiotaulukoita, joita kannattaa ehdottomasti noudattaa. Pelaajiin ystävällisesti suhtautuva hirviö on, yllättävää kyllä, usein paljon mielenkiintoisempi kohtaaminen kuin kymmenen vihamielistä otusta. Kuten sanottua: anna noppien päättää, tehtäväsi on vain olla niiden tulkki.

Taulukoiden käytöllä tähdätään paitsi yllätyksellisyyteen myös elävän maailman tuntuun. Vanhan koulukunnan pelien maailma ei pyöri pelaajien ympärillä, vaan pelaajahahmot ovat vain yksi osa kokonaisuutta. Kun hyödynnät taulukoita, seikkailu etenee arvottujen yksityiskohtien ja sattumusten kautta. Saattaa tuntua aluksi kummalliselta, että kohtaamiset ja tilanteet eivät ole etukäteen laadittuja eivätkä ne välttämättä etene niin kuin kirjoissa ja elokuvissa. Yllätyksellisyys on kuitenkin hyvin tehokas keino luoda kiinnostavia tilanteita ja tarinoita. Ihmismieli on siitä ihmeellinen, että se osaa muodostaa tarinan vaikka kuinka erikoisista palasista.

Jos pelaajahahmot yllättävät örkki-lauman johtajan housut kintuissa ja satut vielä heittämään reaktiotaulukosta, että johtaja suhtautuu pelaajiin suopeasti, saatat joutua luopumaan ennako-odotuksistasi – se valmistelemasi taistelu ei toteutunutkaan. Mutta juuri tästä vanhan koulukunnan pelaamisessa on kyse: pelin-johtajakaan ei tiedä, mitä seuraavaksi tapahtuu. Toki voit laatia myös sellaisia kohtaamisia, jotka etenevät tietyn käsikirjoituksen mukaan, mutta niitä kannattaa käyttää hyvin maltillisesti, vain siellä täällä. Yleensä ei tarvitse suunnitella ennalta mitään hienoa örkki-taistelua vaan kannattaa keskittyä pohtimaan, mitä örkit ovat kulloinkin tekemässä. Ja mielikuvituksen tukena käytetään tietysti taulukoita!



3. PIIRRETÄÄN LUOLASTO

Tässä osassa tartumme hyvin miellyttävään aiheeseen: luolaston piirtämiseen. Jaamme työn neljään osaan:

- 1) kartan piirtäminen
- 2) luolaston asuttaminen
- 3) mausteet & höysteet
- 4) ympäristö.

Osien keskinäinen järjestys ei tietenkään ole kiveen hakattu.



Ennen kuin käyt toimeen, sinun on hyvä miettiä luolastolle jokin tema. Valitse jotakin sellaista, mikä innostaa sinua itseäsi. Kun etsit inspiraatiota, satunnaistaulukot ja hirviölistat ovat erinomaisia mielikuvituksen herättelijöitä. Ehkäpä luolaston asukkeina on ghoulrien lauma, joka käy varastamassa niin ruumiita kuin eläviä läheisestä kylästä. Vai olisiko luolaston pohjalle haudattu muinainen sankari, jonka käyttämä voimakas taikaesine on yhä paikallaan hautakryptassa? Vai pitääkö pahainen rosvolauma luolastoa tukikohtanaan? Entäpä jos luolasto onkin vuoreen haudattu avaruusalus?

Teeman ei tarvitse olla pitkälle mietitty tai edes kovin ihmeellinen, mutta työtä helpottaa, jos sinulla on edes jokin käsitys siitä mihin olet ryhtymässä. Toki piirtämisen voi aloittaa ilman ensimmäistäkään ajatusta, mutta luolastosta tulee yhtenäisempi, jos sinulla on etukäteen jonkinlainen mielikuva luolaston luonteesta. Onko se maaginen vai luonnollinen? Muinainen vai vasta rakenteilla? Erämaassa vai kiireisen kaupungin alapuolella?

4A. PIIRTÄMINEN

Suosittelen piirtämiseen lyijykynää ja ruutupaperia. Jotkut piirtävät tietokoneella, mutta minulle sopii kynän ja paperin vaivattomuus. Joskus hahmottelen aluksi luolaston suuret linjat, mutta toisinaan vain aloitan jostakin. Mittakaavan on hyvä olla selkeä. 10 jalan kokoiset ruudut ovat klassikko, mutta 5 jalan ruudut käy aivan yhtä hyvin. Eikä metreissäkään ole mitään vikaa!

Sisäänkäynti on suosikkini. Millainen on luolaston pääsisäänkäynti? Onko se luonnonluola vai jylhien portaiden yläpäässä oleva temppeli? Vai kenties pelkkä halkeama, joka johtaa syvälle maan uumeniin? Hahmottele se ruutupaperille, vaikka vain pääpiirteissään. Kannattaa piirtää kokonaisia ruutuja, sillä joudut vielä myöhemmin kuvailemaan luolan mittasuhteet pelaajille, ja silloin on huomattavasti helpompi puhua tasaluvuista kuin 3,5 jalan levyisistä käytävistä. Kannattaa myös välttää turhan monimutkaisia muotoja, luolaston ylätasoilla ainakin, sillä niiden piirtäminen voi tuntua pelaajista liian hankalalta.

Sisäänkäynti toimii luolaston tunnelmanluojana ja antaa esimakua siitä, mitä tuleman pitää. Kun se on valmis, jatkat vain piirtämistä. Tee erikokoisia huoneita ja käytäviä, jotka yhdistyvät toisiinsa eri tavoin. Turha monimutkaisuus ei ole tarpeen, sillä piirroksen on tarkoitus olla vain karkea luonnos siitä, miltä luolastossa näyttää. Ei tarvitse myöskään miettiä liikaa käytävien ja huoneiden sijoittelun "realistisuutta", sillä karttasi on vain vuokaavio, jonka avulla pelaajasi sukeltavat

seikkailuun. Huoneiden ja käytävien suhde toisiinsa on tärkeämpi asia kuin niiden sijoittelu jonkin todellisen rakennustekniikan tai -tavan mukaisesti.

Kannattaa pitää mielessä, että tarkoitus on antaa pelaajille mahdollisimman paljon valinnanmahdollisuuksia. Esimerkiksi sisäänkäyntejä on hyvä olla useita, samoin erilaisia etenemisreittejä. Tällöin pelaajat saavat itse suunnitella reittinsä ja sinä vapaudut turhasta kohtaamisten tasapainottamisesta ja seikkailun "käsi-kirjoittamisesta". Vaikka jotkin luolaston osat olisivat paljon vaarallisempia kuin toiset, seikkailun "tasapainottomuus" ei ole ongelma niin kauan kuin pelaajat saavat itse päättää, minne he haluavat mennä seuraavaksi.

Tässä työvaiheessa kannattaa myös silmäillä luolaston piirtämiseen tarkoitettuja kartta-merkkejä, sillä ne toimivat hyvänä inspiraation lähteenä. Mitä monipuolisempia rakenteita ja huoneita luolastoosi sijoittele, sen vahvemmin se herää eloon. Muista kuitenkin, että sinun täytyy pystyä kuvailemaan huoneet myös pelaajille!

Kun olet lopulta saanut kartan valmiiksi, ehkäpä usean piirtämiskerran jälkeen, jätä se pariaksi päiväksi hautumaan. Tauon aikana piirtämisen herättämät mielikuvat kypsyvät, minkä jälkeen olet valmis siirtymään seuraavaan vaiheeseen.

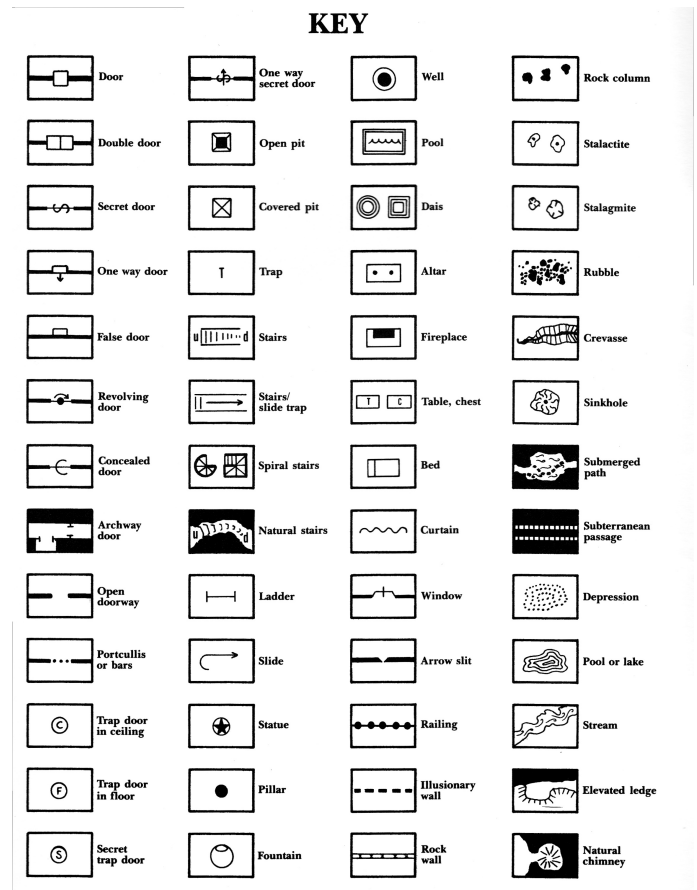
4B. LUOLASTON ASUKIT

Toisessa vaiheessa on aika sijoittaa luolastoon erilaisia hirviöitä ja olentoja, toisin sanoen luoda luolaston ekologia. Jos sinulla on jo ennestään ajatus luolaston teemasta ja siihen liittyvistä hirviöistä, sijoittele ne nyt luolastoon ja ryhdy muutenkin kuvailemaan huoneita. Jos taas aloit piirtää miettimättä lainkaan teemaa, nyt on viimeistään aika päättää, millaiset olennot tai tahot luolastoa asuttavat. Olet varmasti saanut ideoita huoneista ja niiden asukeista piirtämisen aikana.

Minä aloitan kuvailun siten, että numeroin huoneet. Sen jälkeen kirjoitan toiselle paperille parin rivin kuvaustekstit, joissa on kunkin huoneen keskeiset piirteet ja mitat. Mitat

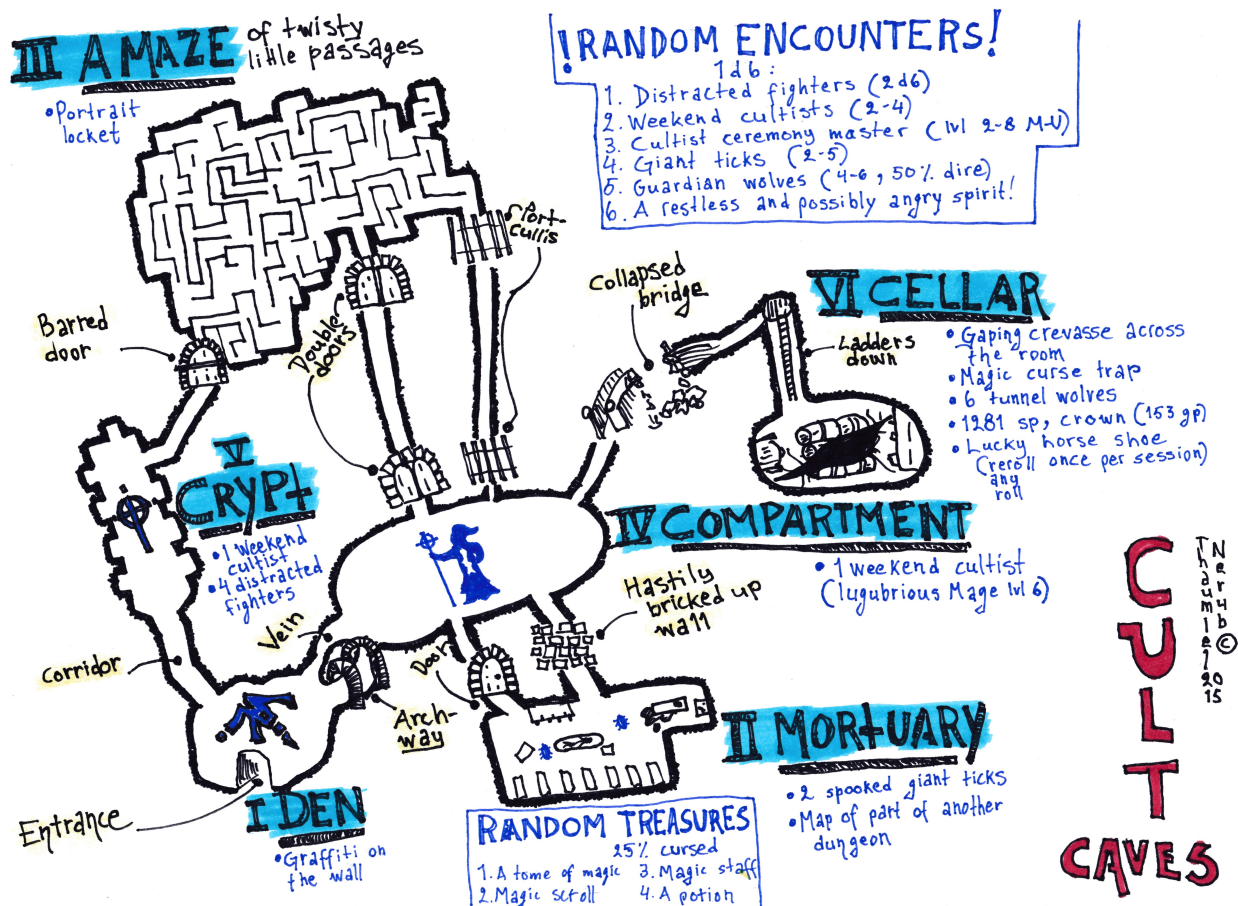
helpottavat huoneen kuvailua pelin aikana, koska silloin sinun ei tarvitse tihrustaa ja laskea ruutuja paperilta vaan voit lukea kaiken suoraan tekstistä, joka on esimerkiksi tällainen:

"Huone 25: 10 x 50 jalkaa – luonnonluola, jonka seinällä kasvaa rapeaa sientä (parantaa nautittuna kuuloa)"



Kun olet saanut kuvaustekstit valmiiksi, on aika sijoitella luolaston asukit huoneisiinsa. Jos et ole vielä miettinyt luolaston ekologiaa ja listannut sen asukkaita, viimeistään nyt kannattaa ottaa esiin pelin hirviöluettelo ja poimia siitä luolaasi sopivia otuksia. Vaikkei tarkoitus ole tehdä asioita sankareille liian helpoksi, moni hirviö voi olla ylitsepääsemättömän vaikea. Nyrkkisääntö on, että mitä ylempi luolastokerros, sitä vähemmän kestopisteitä kerroksen hirviöillä on ja sitä vähemmän vaurioita ne myös tuottavat.

Perinteisesti kerroksen asukeilla on luolastokerroksen järjestysluvun verran kestonoppia (Hit Dice). Siten ykköskerroksessa on lähinnä yhden kestonopan hirviöitä, kakkostasolla kahden



kestonopan ja niin edelleen. Tämä ei kuitenkaan ole mikään tiukka sääntö! D&D-luolastoissakin poikkeus vahvistaa säännön, eikä mikään estä sijoittamasta luolastoon muutamaa sellaista hirviötä, jotka ovat paljon kerrostaan vaarallisempia.

Kun olet päättänyt, keitä luolastossa asuu, kaikille olennoille pitää järjestää asuin- tai oleskelupaikka. Anna mielikuvituksesi laukata. Miten olennot ovat tehneet asunnostaan turvallisen ja kodikkaan? Miten ne elävät siellä? Mihin roskat viedään? Mistä ne löytävät ruokansa? Ja niin edelleen. Kun valitsemasi teeman mukaiset otukset – örkit, liskomiehet tai muut – ovat löytäneet luolastosta paikkansa, on hyvä jättää osa valitsemistasi hirviöistä vielä sivuun ja suurin osa luolastosta tyhjäksi, jotta myös nopille jää päätösvaltaa luolaston sisältöön.

Minä teen niin, että listaan kourallisen luolaston teemaan tai vain omaan mielikuvaani sopivia hirviöitä paperille ja kirjaan ylös kunkin kohdalla sen sääntökirjan sivun, josta hirviön tiedot löytyvät. Sitten arvon loppuhuoneiden sisällön sääntökirjasta löytyvän taulukon mukaisesti (kts. s.7). Mitkä huoneista ovat tyhjiä? Missä on hirviöitä, missä erikoisuuksia tai vartioimattomia

aarteita? Lopuksi sijoittelen listassani olevat hirviöt huoneisiin ja pidän samalla mielessä, miten ne suhtautuvat toisiinsa. Elävätkö eri hirviörodut sovussa? Millaisissa oloissa ne viihtyvät? Kuka uhkaa tai sortaa ketäkin? Onko hirviöillä pesä, vai onko luolastotasolle vain eksynyt muutama koboldi aarteiden perässä? Jos hämähäkit ja örkit päätyivät hyvin lähekkäin, ehkäpä niillä on parhaillaan konflikti käynnissä?

Kun hirviöt on sijoiteltu, on aika arpoa aarteet. Joskus panen luolastoon aarteita oman mieleni mukaan, mutta suosittelen tekemään näin vain harvoin ja harkiten. Aarteita ei saa missään nimessä olla liikaa! Tässäkin kannattaa noudattaa sääntökirjan ohjeita. Isot aarteet ovat hyvää vaihtelua, mutta niitä kannattaa sijoittaa luolastoon vain noppien suosituksesta. Jos nopat niin päättävät, johonkin luolaston kerrokseen voi kertyä valtavasti aarteita, mutta se on vain hyvä asia, sillä yleensä nopat antavat niitä hyvin vähän. Kehotan siis varovaisuuteen, kun päätät aarteista itse.

Kun aarteet on arvottu, on aika miettiä niiden sijaintia ja käyttöä. Ovatko ne piilossa? Käyttääkö örkkien johtaja örkeille osunutta taikaesineitä? Onko aarteet suojattu ansoilla? Jos olennot ovat

älykkäitä, jaan yleensä aarteet heimon tai ryhmän merkkihenkilöiden kesken ja mietin, mitä johtajat kalleuksillaan tekevät. Onko vaarana, että joku oman ryhmän jäsen varastaa aarteet? Silloin ne on syytä suojata huolellisesti, vaikkapa myrkkysäällä! Vähemmän älykkäiden olentojen kohdalla mietin, mihin aarteet ovat ajan myötä päätyneet. Onko hirviöillä jäteläjä, johon uhrien syömäkelvottomat osat päätyvät? Vai ovatko aarteet hirviöiden mahassa tai muualla elimistössä?

Tärkeintä on päättää aarteiden "luonnollinen sijainti" eli se, mihin ne olisivat voineet päätyä vuosien saatossa. Tämä voi olla olennainen tieto esimerkiksi silloin, kun örkkien šamaani lähtee sankareita pakoon. Se voi hyvinkin säännätä hakemaan piilottamaansa kultapussia, vaikkapa edellä mainitusta huoneesta:

"Huone 25: 10 x 50 jalkaa – luonnonluola, jonka seinällä kasvaa rapeaa sientä (parantaa kuuloa nautittuna). Örkkišamaani on piilottanut 150 kr pienelle länsiseinän tasanteelle."

yksityiskohdat kuntoon tai lisätä vielä muutama arvoituksellinen yksityiskohta.

Saan usein inspiraatiota kun mietin, mitä aiemmat luolastoon päätyneet seikkailijat ovat siellä tehneet. Onko luolassa jälkiä heidän käymistään taistelusta? Entä onko joku yrittänyt rakentaa sinne asumusta? Vai onko jokin mystinen kultti käyttänyt luolaa rituaaleihinsa ja jättänyt jälkeensä outoja patsaita? Näiden yksityiskohtien tarkoitus on herätellä pelaajien mielikuvitusta, ihmetyttää heitä ja pakottaa heidät pohtimaan luolaston todellista luonnetta. Kyse on luolaston historian kerroksellisuudesta. Pelaajahahmot eivät suinkaan ole ensimmäisiä luolastoon päätyneitä, ja myös aiemmat kävijät ovat jättäneet sinne merkkinsä.

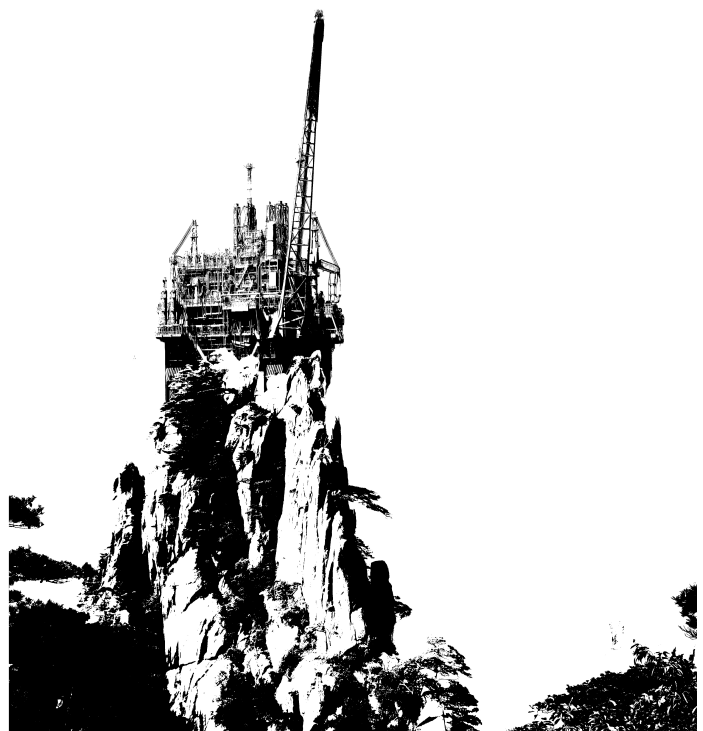
Room Contents Table

First Roll	Second Roll					
	1	2	3	4	5	6
1-2 Empty	T	—	—	—	—	—
3 Trap	T	T	—	—	—	—
4-5 Monster	T	T	T	—	—	—
6 Special	—	—	—	—	—	—

5A. MAUSTETTA JA HÖYSTETTÄ

Tässä vaiheessa luolasto on jo pitkällä. Minulla on tapana pitää tällöin taas tauko ja antaa edellisissä vaiheissa saatujen ajatusten vielä muhia. Huomaan monesti nyt, etten vielä aivan tiedä, miksi luolaston otukset ovat siellä missä ovat. Mitä jättäjäshyhttyset luolastossa tekevät, ja miksi niitä ylipäänsä on siellä? On siis aika panna alitajunta töihin. Joskus idea pelmahtaa päähän aivan yllättäen – keksin esimerkiksi, että edesmennyt velho on loihtinut hyttysen esiin ja että hyttysten asuttamasta huoneesta löytyy velhon tiputtama "hyttysten esiinloihtimissormus". Tai sitten ei.

On myös hyvä muistaa, että pelinjohtajan ei tarvitse tietää kaikkea vaan hänen on hyvä jättää joitakin asioita arvoitukseksi itselleenkin. Selitys voi tulla mieleen myöhemmin, pelitapahtumien myötä tai pelaajien ehdotuksesta. Tässä vaiheessa on kuitenkin hyvä kerrata luolaston asukit, huoneet ja mysteerit ja hioa viimeiset





“Huone 25: 10 x 50 jalkaa – luonnonluola, jonka seinällä kasvaa rapeaa sientä (parantaa kuuloa nautittuna), örkkišamaani on piilottanut 150 kr pienelle länsiseinän tasanteelle. Huoneen ilma on kuivaa ja se haisee makealta (haju tulee sienistä).”

Tarkempia kuvauksia tehtäessä kannattaa pitää mielessä myös se, ettei pelaajia kannata pakottaa tilanteeseen, jossa yksi napanheitto voi tappaa. Pelaajille kannattaa antaa mahdollisuus vaikuttaa hahmojensa selviytymiseen, sillä muuten peliporukaksi peli-ilo voi kärsiä. Esimerkiksi ansa, joka tuottaa 2d8 pistettä vaurioita, tappaa melko todennäköisesti minkä tahansa ensimmäisen tason hahmon. Tämä ei suinkaan tarkoita, ettet voisi käyttää tällaista ansaa (hyvä nyrkkisäntö niin ansoihin kuin hirviöihinkin on se, että niiden tuottamien vaurioiden noppamäärä on saman luolastokerroksen järjestysluku), mutta sinun on syytä antaa pelaajille etukäteen vihjeitä vaarasta.

Jos seinissä on paljon verijälkiä tai samassa paikassa on paljon aiempien seikkailijoiden ruhjottuja ruumiita, fiksut pelaajat tulevat varuilleen. Ja jos eivät, niin seuraavalla kerralla tulevat kyllä varmasti! Kun pelaajat kohtaavat ensin vaaran merkkejä, he saavat itse valita, ottavatko he riskin vai eivät, jolloin kuolemakaan ei tunnu liian epärealistista.

Kun höysteet on lisätty, luolasto on valmis. Minä teen yleensä tässä vaiheessa luolastolle oman satunnaishirviötaulukon (kts. s.6), joka koostuu luoliin jo sijoittelimistani asukeista. Yritän tällöinkin pitää mielessä luolaston teeman ja pohtia, mitkä hirviöt liikkuvat eniten paikasta toiseen. Näitä liikkuvaisia hirviöitä kohdataan todennäköisemmin kuin muita, joten niitä arvotaan taulukosta useammilla noppatuloksilla.

On kuitenkin hyvä muistaa, että luolastoa ei tarvitse eikä saakaan ahtaa täyteen. Tyhjä huone on usein se kaikkien mieleenjäävin, sillä kuka tietää, mitä siellä onkaan piilossa? Ainakin kolmasosan tai neljäsosan huoneista on hyvä jäädä tyhjilleen tai ainakin osittain tyhjiksi. Osuus riippuu tietysti luolaston teemasta. Hylätyssä luostarissa voi olla jotakin joka huoneessa, mutta luonnonluolassa voi olla laajojakin “tyhjiä” alueita. Oli teema mikä hyvänsä, kaikissa huoneissa ei tarvitse olla hirviöitä tai aarteita. Tyhjä tila tuo seikkailuun väljyyttä.

Tässä vaiheessa saatan myös lisäillä huonekuvauksiin erilaisia tunnelmaa luovia mainintoja ja yksityiskohtia. On hyvä eläytyä pelaajahahmojen osaan ja ajatella, millaista olisi olla paikan päällä. Kaikuuko huoneessa? Millainen ilma siellä on? Miltä seinät tuntuvat? Käy tällä tavoin läpi kaikki perusaistit:

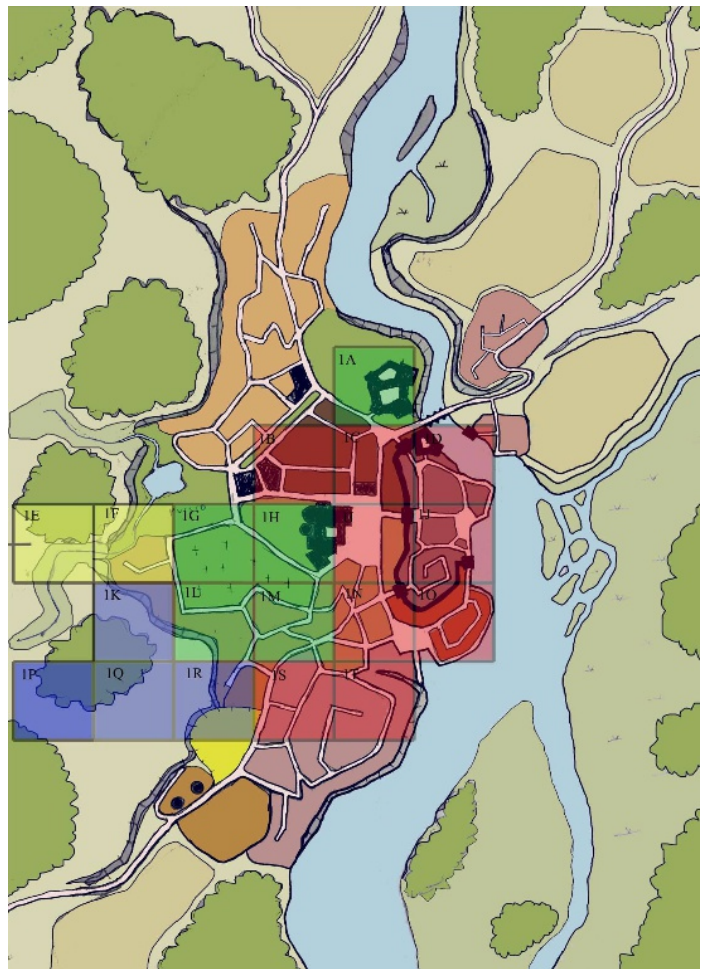
5B. YMPÄRISTÖ

Ennen kuin pelaajat voivat tutustua luolastoon, on vielä syytä miettiä sitä, millaisessa paikassa luolasto on ja mikä saa seikkailijat lähtemään sinne. Maanpäälliset seikkailut kannattaa vielä tässä vaiheessa pitää aika lailla vaarattomina. Ideana on, että todellinen vaara (ja seikkailu) löytyy luolaston uumenista. Tämä ei kuitenkaan ole kiveen hakattu asia. Kun sinusta alkaa tuntua, että olet pelinjohtajana jo varmemmalla pohjalla, voit alkaa kehittää myös luolaston ympäristöä. Ulkoilmaseikkailuiden peluuttaminen on pelinjohtajalle aluksi turhan suuri taakka, mutta kun arvelet olevasi valmis tarttumaan haasteeseen, ne tuovat pelaamiseen mielenkiintoisen lisäulottuvuuden.

Vaikkei luolaston ympäristö vielä tässä vaiheessa olisikaan hengenvaarallinen, voi silti olla järkevää pohtia luolaston lähintä järjestäytyntä asutuskeskusta. Missä se sijaitsee? Millainen sen ympäristö on? Onko kyseessä pieni kylä vai suuri kaupunki? Mitä otuksia siellä asustaa? Millaisia varusteita ja palkollisia sieltä voi löytää? Ja ehkä kaikkein tärkeimpänä: kun pelaajahahmot käyvät siellä, millaista tietoa he voivat saada luolastosta? Kuulevatko he aiheesta huhuja tai juoruja? Mitkä niistä ovat totta ja mitkä eivät?

Monet pelinjohtajat suosivat huhutaulukon (kts. s. 14 rumour table) tekemistä etukäteen. Siihen voi merkitä tosia ja epätosia huhuja. Jotkut huhuista voivat olla vaikka kuinka kaukaa haettuja ja siitä huolimatta pelaajat kyllä pian selvittävät mikä on totta ja mikä ei. Ja vaikkeivat selvittäisi, on pelinjohtajasta aina hauskaa seurata pelaajien varustautumista olemattomiin uhkiin. Huhutaulukon avulla voit helposti arpoa, mitä tietoja pelaajahahmot luolastosta saavat. Toki voit myös lähestyä asiaa kevyemmin, jolloin heittelet noppaa tarpeen mukaan ja päätät, mitä tulos kulloinkin merkitsee.

Nyt luolasto on valmis, joten antaa seikkailijoiden saapua! Tekemästäsi työstä on vielä paljon iloa ja hyötyä, sillä piirroksesi ja suunnitelmasi ovat vasta



pelkkä varsinaisten pelitapahtumien pohja. Luolasto herää todella henkiin vasta sitten, kun pelaajahahmot astuvat sinne. Ainakin yksi asia on varma: pelaajat yllättävät sinut kerran toisensa jälkeen. On mahdotonta varautua kaikkiin nerokkaisiin ja pähkähulluhin ideoihin, joita pelaajat keksivät.

Tästä eteenpäin työ määräsi vähenee huimasti. Usein toimit pelkkänä kirjurina, joka merkitsee muistiin luolastossa tapahtuvat muutokset, sillä nyt pelaajat ovat aktiivinen peliä kuljettava voima ja sinun tehtäväsi on enää tulkita noppia ja luolaston olentoja.

6. LUOLASTOSSA SEIKKAILEMINEN

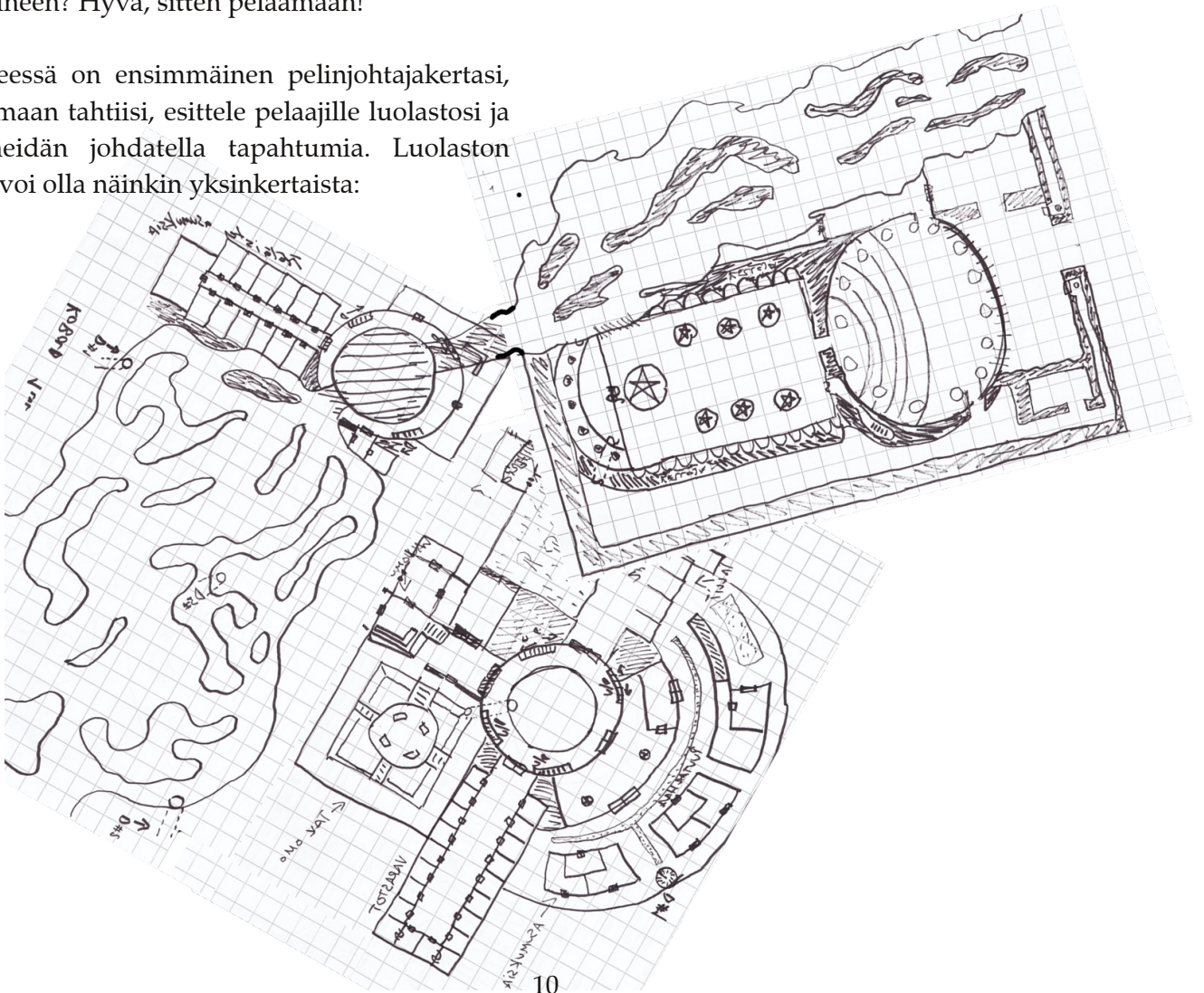
Seuraavaksi tutustutaan pelinjohtamisen käytäntöihin. Aloitetaan ottamalla esiin kaikki tarpeellinen: piirtämäsi kartat, muistiinpanot, sääntökirjat, taulukot, luettelot, kyniä, suttupaperia ja tietysti nopat. Osa näistä voi olla tietokoneella, mutta sinulla on hyvä olla edessäsi myös jotakin kouraantuntuva. Ennen kuin aloitatte pelaamisen, ehditte kyllä jutustella ja kerrata kuulumisia, mutta sinun tehtäväsi on kääntää ajatukset lopulta kohti peliä, hyvä keino on kerrata mihin jäätiin viime kerralla tai kerrata mitä ollaan tekemässä seuraavaksi. Kannattaa harkita hahmojen tekemistä etukäteen, eritoten jos säännöt ovat uudet ja pelaajat suhteellisen kokemattomia. Ainakin kannattaa muistaa, että niiden tekemiseen voi vierähtää pitkä tovi, jolloin varsinainen pelaaminen voi jäädä ensimmäisellä kerralla vähiin. Onhan kaikilla valmiit hahmot varustuneen? Hyvä, sitten pelaamaan!

Jos kyseessä on ensimmäinen pelinjohtajakertasi, etene omaan tahtiisi, esitele pelaajille luolastosi ja anna heidän johdatella tapahtumia. Luolaston esittely voi olla näinkin yksinkertaista:

“Seisotte Tuomion luolaston suuaukolla. Olette kuulleet huhuja luolaston valtavista aarteista. Edessäänne on mustana ammottava tunneli alas pimeään. Mitä teette?”

Toisaalta voit aloittaa pelin kauempaa, kertoa luolastoa koskevista myyteistä ja tarinoista ja ohjata peliä vähitellen sitä kohti. Jos peli alkaa lähimpänä luolastoa sijaitsevasta asutuskeskuksesta, voit antaa pelaajien kerätä tietoa, varusteita ja apureita ennen luolastoon lähtemistä.

Jos tämä ei ole ensimmäinen pelikertanne, käy pelaajien kanssa nopeasti läpi viime kerran tapahtumat. Kuvaile sitten uudelleen pelaajahahmojen sijanti ja tilanne ja anna pelaajien heti lähteä kuljettamaan tarinaa mieleiseensä suuntaan.



7. PELINJOHTAJAN VELVOLLISUUDET

Pelinjohtajana sinun tehtäväsi on 1) kuvailla luolastoa pelaajien edetessä huoneesta toiseen, 2) miettiä, kuinka hirviöt ja muut otukset reagoivat pelaajahahmoihin ja viimeisenä 3) pitää kirjaa ajan kulumisesta.

Kuvaile, mitä luolastossa tapahtuu: mitä ääniä hahmot kuulevat tai mitä he haistavat. Kaikki aistit on syytä ottaa käyttöön! Sinun ei kuitenkaan tarvitse kertoa kaikkea heti. Selosta ensin huoneen pääpiirteet, kuten mitat ja mahdollinen sisustus, sitten muut mielenkiintoiset seikat ja lopuksi sen asukkaat. Kun järjestys on tämä, pelaajat piirtävät huoneen ensin karttoihinsa ennen kuin siirtyvät keskustelemaan tai taistelemaan asukkien kanssa. Tämän kaavan rikkominen voi toki olla toimiva tehokeino, mutta sitä ei kannata käyttää kovin usein.

Ideana on, että pelaajat kyselevät sinulta lisää niistä huoneen piirteistä, jotka heitä kiinnostavat. Jos olet aluksi kertonut, että huoneessa on kirjahylly, joku pelaajista voi haluta tutustua siihen tarkemmin. Tällöin voit olettaa, että hahmo astuu huoneeseen ja kävelee kirjahyllyn luokse, mikä tietysti myös laukaisee mahdolliset ansat. Ensimmäisillä kerroilla on hyvä tarkistaa, että olet ymmärtänyt oikein: "Astut siis huoneeseen ja rupeat tutkimaan kirjahyllyä?" Jos pelaaja vastaa myöntävästi, voit kuvailla kirjahyllyä ja sen sisältöä tarkemmin (tai mahdollisesti kertoa, että ansa murskaa hahmon pään). Miltä kirjat haisevat, tuntuvat, näyttävät? Onko kirjahyllyssä jotakin erityisen mielenkiintoista, jonka hahmo huomaa heti? Vai kenties sellaista, jonka selvittäminen vaatii noppien heittämistä tai pitkällisempää tutkimista?

Olet myös vastuussa luolaston asukeista. Miten hirviöt ja muut otukset reagoivat pelaajien mahdollisiin valonlähteisiin ja heidän päästämiinsä ääniin? Haluavatko ne jutella, juosta pakoon vai taistella? Tällaisten asioiden mielessä pitäminen voi tuntua aluksi ylivoimaiselta, mutta onneksi sinun ei tarvitse miettiä niitä jatkuvasti. Luolaston asukkien ohjaamista helpottaa

kummasti kaksi mitä oivallista työkalua: satunnaiskohtaamistaulukko ja reaktiotaulukko!

Satunnaiskohtaamiset ovat yhteydessä erääseen pelaajien hallinnoimaan resurssiin, nimittäin aikaan. Mitä enemmän aikaa pelaajat käyttävät luolaston tutkimiseen, sitä useammin he kohtaavat hirviöitä sattumalta. Perinteisesti satunnaiskohtaamisen mahdollisuus on 1/6 ja kuusitahoista noppaa heitetään aina kahden vuoron (turn) eli 20 pelissä kuluneen minuutin jälkeen. Voit toki säätää satunnaiskohtaamisen mahdollisuutta pelaajien käyttäytymisen mukaan. Jos pelaajahahmot pitävät paljon ääntä tai herättävät huomiota muilla tavoin, voit heittää noppaa heti uudestaan. Joskus voi olla paikallaan päättää, että viholliset huomaavat pelaajahahmojen läsnäolon automaattisesti ja lähtevät tutkimaan asiaa. Varsinkin ihmisoliot käyttäytyvät älykkäästi ja saapuvat puolustamaan alueitaan koko heimon turvin, vaikka ne olisivat aluksi hajaantuneina eri puolille luolastoa. Toki niiden pitää ensin jotenkin saada tieto pelaajien liikkeistä... Kannattaa pitää mielessä, että pelaajat ovat arvoitus luolastoa asuttaville olennoille. Vaikka sinä tiedät, keitä hahmot ovat ja millaisia kykyjä ja aikeita heillä on, luolaston olennot eivät tiedä näistä asioista mitään.

Reaktiotaulukon avulla voit selvittää, miten otukset reagoivat pelaajahahmoihin. Sitä kannattaa käyttää! On paljon mielenkiintoisempaa, jos hirviöt eivät aina hyökkääkään. Muista, että otukset ovat älyllisiä olentoja, jotka tekevät (useimmiten) kaikkensa parantaakseen asemaansa ja välttääkseen turhia kuolonuhreja. Ehkä ne haluavat jutella tai värvätä liittolaisia taisteluun muita luolaston ryhmittymiä vastaan? Ehkäpä niillä on juuri käynnissä jonkinlaiset juhlat tai outo uskonnollinen seremonia? Vai seuraavatko ne vain pelaajahahmoja etäältä ja odottavat sopivaa hetkeä iskeä? Älylliset olennot eivät tietenkään odota paikoillaan, että pelaajahahmot saapuisivat tappamaan ne ja viemään niiden aarteet...

Pelinjohtajan täytyy myös pitää silmällä ajan kulumista, mihin tukkimiehen kirjanpito on parempi kuin hyvä keino. Kirjaa muistiin jokainen pelaajien käyttämä vuoro (turn eli 10 minuuttia). Joka toinen vuoro on 1/6:n mahdollisuus, että hirviöt reagoivat pelaajahahmoihin. Heitä silloin satunnaiskohtaamistaulukosta tai päättää itse, mitkä viholliset liikkuvat hahmoja kohti. Kun on kulunut tunti, pelaajahahmojen täytyy levätä ja sytyttää uudet soihdut. Neljän tunnin jälkeen täytyy täyttää uudelleen lyhtyjen öljysäiliöt. Kahdeksan tunnin jälkeen täytyy syödä, ja niin edelleen.

Jotta peli etenisi sujuvasti, on hyvä pitää esillä listaa pelivuorojen rakenteesta ja luolaston koluamisen yleisimmistä säännöistä. Aluksi kannattaa edetä ihan rauhassa ja antaa sääntöjen tulla tutuiksi. Jonkin sääntönippelin unohtuminen silloin tällöin ole lainkaan pahasta, eikä unohtunutta sääntöä kannata jäädä murehtimaan: tilanne meni niin kuin meni, ensi kerralla mennään sitten "oikean" säännön mukaan. Mikäli huomaat että on sattunut peliä merkittävästi muuttava erehdys kannattaa rehellisesti sanoa pelaajille ja päättää yhdessä mikä olisi oikeudenmukainen ratkaisu tilanteeseen. Virheitä sattuu kaikille ja sääntöjä on monesti niin paljon, ettei kukaan voi muistaa kaikkia. Tärkeintä on se että kaikilla on hauskaa yhdessä ja tähän omien virheiden tunnustaminen heti kun huomaa ne, on hyvä keino. Toki kaikki pieniä erheitä ei kannata jäädä vatvomaan, jos unohdat heittää satunnaisen-kohtaamisen niin antaa mennä vaan!

8A. PELAAJIEN VELVOLLISUUDET

Ennen pelin alkamista pelaajien on syytä sopia keskenään siitä, kuka piirtää karttaa ja – mikäli pelaajia on paljon – kuka toimii ryhmän puhemiehenä tai -naisena (caller). Jollekulle voi lisäksi delegoida yhteisten aarteiden ja tapettujen vihollisten kirjaamisen sekä pelaajien mukana kulkevien apulaisten (ei-pelaajahahmojen) ylläpidon. Joskus on ihan hyödyllistä nimittää myös aloitekirjuri, joka pitää huolta toimintajärjestyksestä taisteluissa. Lisäksi on määritettävä ryhmän marssijärjestys eli se, kuka kävelee edellä ja kuka takana. Miniattyrit ovat

tässä oiva apu. Varsinkin kaksi ensiksi mainittua roolia ovat todella tärkeitä perinteisen D&D:n sujuvuuden kannalta.

Kartan piirtäminen on aivan mahtavan hauskaa hupia. Aluksi se voi tuntua vaikealta, monesti jopa turhauttavalta, mutta kun piirtäminen alkaa sujua, siitä ei halua enää luopua. Kun pelinjohtaja kuvailee huoneet samassa järjestyksessä huoneesta toiseen, hän ei unohda mitään ja pelaajien (erityisesti kartturin) on helpompi pysyä perässä.

- 1) tulosuunta suhteessa huoneeseen
- 2) huoneen mitat
- 3) muut käytävät/ovet
- 4) huoneen yleispiirteet
- 5) huoneen erikoispiirteet
- 6) esineet ja olennot:

"1) Tulette suurempaan luolaan sen pohjoisseinän itäisestä reunasta. 2) Luola on kooltaan 30 x 60 jalkaa. 3) Tulokäytävänne lisäksi tilasta lähtee kolme muuta käytävää, joista kaksi on länsiseinustan pohjoisimmassa ja eteläisimmässä päässä ja yksi keskellä eteläistä seinustaa. 4) Luola on muuten samanlainen kuin mitä olette aiemmin nähneet, 5) mutta sen katto nousee keskikohdassaan 50 jalan korkeuteen ja lattia on suurelta osin hiekan peitossa. Keskellä tilaa on pieni lampi, jonka läpimitta on 3 jalkaa. Tilassa tuoksuu savu. 6) Lammikossa, puoliksi veden peitossa, on suuri sammakko. Se on kooltaan suuren koiran kokoinen, ja se päästää matalaa kurnutusta."

Nyt on hyvä tilaisuus matkia otuksen ääntä! Sen lisäksi, että hirviöiden matkiminen on hauskaa, se luo tunnelmaa. Siihen ei kannata suhtautua haudanvakavasti, sillä kunhan pelinjohtaja vain heittäytyy rooliinsa siinä missä pelaajatkin, palkintona on entistä elävämpi seikkailu.

Luolastoa kuvaillessa on hyvä pitää mielessä, että karttasi on vain summittainen. Tee lisäyksiä ja tarkennuksia sen mukaan, millaisena luolan mielessäsi näet. Kaikkea ei kannata kirjoittaa etukäteen, sillä seikkailun aikana on hyvä improvisoida. Tämä vaatii jonkin verran totuttelua ja itseluottamusta, mutta improvisointi on itse

asiassa yksi pelinjohtajan tärkeimmistä työkaluista. Luota vaistoihisi ja luolastoosi!

Jos pelaajilla ei ole aiempaa kokemusta luolaston piirtämisestä, on syytä aluksi hieman tarkkailla kartoittamisen etenemistä, jotta pääsette yhteisymmärrykseen kuvailussa käyttämistäsi termeistä. Pyri kuitenkin jo muutaman huoneen jälkeen unohtamaan, että pelaajat piirtävät karttaa, ja tyydy vain kuvailemaan tiloja mahdollisimman huolellisesti ja elävästi. Toista tarvittaessa kuvauksesi ja tarkenna sitä, mutta anna pelaajien olla itse vastuussa karttansa paikkansapitävyydestä. Muista, että kartan piirtäminen palkitsee pelaajat! Peliin tulee aivan oman viehätyksensä, kun kartta täyttyy hiljalleen mitä eriskummallisimmista pelaajien tekemistä merkinnöistä ja muistiinpanoista.

Kun pelaajat liikkuvat luolastossa, jonka he ovat jo kartoittaneet, anna heidän vapaasti kertoa, mihin he kulkevat ja miten. Mihin huoneeseen he saapuvat ja minkä reitin he valitsevat? Tästä päättää puhemies tai -nainen. Hän kertoo pelinjohtajalle myös sen, mitä hahmot tekevät. Toki yksittäiset pelaajat voivat väittää vastaan tai ehdottaa puhemielelle tai -naiselle, mitä ryhmän kannattaisi tehdä, mutta hän on se, joka loppujen lopuksi kertoo pelaajahahmojen toimista pelinjohtajille. Roolia kannattaa myös kierrättää! Puhemiehen tai -naisen rooli ei välttämättä ole niin tärkeä, kun pelaajia on vähän (enintään viisi), mutta jos pelaajia on enemmän, puhemiehen tai -naisen käyttäminen nopeuttaa ja selkeyttää peliä huomattavasti.

Silloin kun pelaajat kertovat liikkeistään kartoitetussa luolastossa, tyydy vain vahvistamaan heidän kuvauksiaan ja korjaamaan ja lisäämään ainoastaan silloin, kun he esittävät tarkentavia kysymyksiä. On täysin mahdollista että pelaajat eksyvät, jos he lukevat karttaa huolimattomasti ja piirtävät sitä miten sattuu. Tulloin vain toteat, että pelaajien kuvaama ja odottama huone ei vastaa todellisuutta ja kerrot mitä pelaajat oikeasti näkevät. Karttaa piirretään nimenomaan siksi, että ei eksyttäisi, joten anna eksymisen olla todellinen mahdollisuus.

Jotkut pelinjohtajat pitävät pelaajien piirtämää karttaa pelimaailman objektina, jota joku hahmoista oikeasti piirtää. Jos kartta on "todellinen" esine pelimaailmassa, sen avulla voi selittää myös kartoittamisen vaikeuksia. Kun kuvittelee itsensä piirtämään karttaa luolastoon lyhdyn valossa ja jatkuvassa kuolemanvaarassa, on selvää, että vain huoneiden keskeiset piirteet ovat kartturin mielestä tärkeitä. Se, että kartta on pelimaailman esine, tuo peliin myös jännittäviä lisäelementtejä: kartta voi tuhoutua esimerkiksi tulipallon iskiessä, ja jos kaikki hahmot menehtyvät, menetetään myös kartta! Mutta silloin "kadonneen" kartan voi myös löytää luolastosta, joka tuo jo sinällään syyn lähteä hieman umpimähkää jäljittämään edellisten hahmojen laajaa karttaa luolastosta.

8B. TAISTELU-KONVENTIOISTA JA SAÄNTÖJEN SOVELTAMISESTA

Tässä oppaassa ei ole tarkoitus paneutua taistelun tai hirviöiden kuvailuun. Jokainen löytää kyllä näissä asioissa oman tyykinsä – riittää kun muistutan, kuten luolaston kuvailussa, pikantit ja elävöittävät yksityiskohdat ovat hyvästä, muista käyttää hahmojen aisteja. Tuleeko nurkan takaa ensin kuvottava löyhkä, täriseekö tanner? Sanallisten kuvailujen lisäksi voitte myös käyttää miniatyyrejä, mutta ne eivät ole pakollisia. Miniatyypeistä on hyötyä marssijärjestyksen määrittelyssä ja monimutkaisemmissa taisteluissa, mutta ne voi aina korvata jollakin muulla, kuten nopilla tai lyijykynämerkinnöillä.

Ilman miniatyyrejä peli etenee nopeammin. Jos vihollisia on yksi tai kaksi, on aivan turhaa kaivaa miniatyyrejä esiin, sillä kaikki kyllä hahmottavat tilanteen. Pelinjohtajan on kuitenkin hyvä kerrata taistelutilanne jokaisen kierroksen alussa, jotta kaikki ymmärtävät tilanteen samalla tavoin. Halutessasi voit piirtää joistakin huoneista etukäteen tarkempia karttoja ja miettiä vihollisten puolustustaktikoita, mutta sinun ei kannata takertua omiin suunnitelmiisi. Jos pelaajat keksivätkin ovelan keinon puolustusjärjestelmien kiertämiseen tai saavat viholliset kääntymään

toisiaan vastaan, anna heidän kerätä palkkio hyvästä pelaamisesta!

Vielä muutama huomio: D&D:n taistelusäännöt ovat todella abstraktit. Ne antavat pelinjohtajalle paljon liikkumavaraa ja tekevät taisteluista todella nopeita, mutta abstraktiudesta seuraa myös, että ennemmin tai myöhemmin tulee tilanne, josta säännöt eivät sano mitään, tai niin vähän, että pelinjohtajan on pakko soveltaa. Tapauksia on kahta lajia.

Ensimmäinen on hahmoja koskevat heitot. Jos heitto ratkaisee hahmon suorituksen onnistumisen – tai kyse on elämästä ja kuolemasta –, pelaajan pitää tietää, mitä heitetään ja mitä vastaan. Heittoon voi vaikuttaa jokin hahmon kyky tai muu arvo, mutta voit myös jättää kaiken noppien varaan. Tärkeintä on, että kerrot päätöksestäsi pelaajalle. Esimerkiksi näin:

"Kulkemasi kieleke on niin liukas ja kapea, että liikkuminen on hyvin vaikeaa. Neljä tai alle 1d20:lla tarkoittaa, että liukastut ja putoat pimeyteen."



RUMOR TABLE

1. A merchant, imprisoned in the caves, will reward his rescuers.
- 2.F A powerful magic-user will destroy all cave invaders.
3. Tribes of different creatures live in different caves.
4. An ogre sometimes helps the cave dwellers.
5. A magic wand was lost in the caves' area.
- 6.F All of the cave entrances are trapped.
7. If you get lost, beware the eater of men!
8. Altars are very dangerous.
- 9.F A fair maiden is imprisoned within the caves.
- 10.F "Bree-yark" is goblin-language for "we surrender"!
11. Beware of treachery from within the party.
12. The big dog-men live very high in the caves.
13. There are hordes of tiny dog-men in the lower caves.
- 14.F Piles of magic armor are hoarded in the southern caves.
- 15.F The bugbears in the caves are afraid of dwarves!
16. Lizard-men live in the marshes.
17. An elf once disappeared across the marshes.
18. Beware the mad hermit of the north lands.
- 19.F Nobody has ever returned from an expedition to the caves.
20. There is more than one tribe of orcs within the caves.

Näin pelaaja saa mahdollisimman hyvän käsityksen tilanteesta. Pelaaja voi itse päättää, ottaako hän riskin vai ei. Näin myös vastuu hahmon toiminnasta (ja mahdollisesta kuolemasta) siirtyy pelinjohtajalta pelaajalle.

Toinen asia, joista säännöt eivät sano usein juuri mitään, on salassa suoritettavat heitot. Niillä selvitetään sellaisia pelimaailman tapahtumia, joista pelaajat ja hahmot eivät tiedä. Toimintamalli on suunnilleen sama. Päätä, mitä noppaa heität ja millä tuloksella tapahtuu mitään. On tärkeää pysyä uskollisena nopille ja määritellä eri mahdollisuudet tarkasti etukäteen. Kun olet heittänyt jonkin tuloksen, pidä siitä kiinni, vaikka se ei olisikaan mielestäsi kaikkein mielenkiintoisin. On helppo antautua houkutukselle luoda "mielenkiintoisempaa" tarinaa ja sivuuttaa noppatulokset, mutta silloin kokonaisuus kärsii. Vastusta siis kiusausta ohjailla tarinaa mieleiseesi suuntaan ja anna noppien päättää! Luotamalla niihin tulet yllättymään!

Toivottavasti Aloittelevan luolamestarin opas on helpottanut peliin tarttumista. Jos se on herättänyt kysymyksiä tai jäit kaipaamaan lisätietoa jostakin aiheesta, sen kuin otat yhteyttä meihin. Olemme valmiita auttamaan!