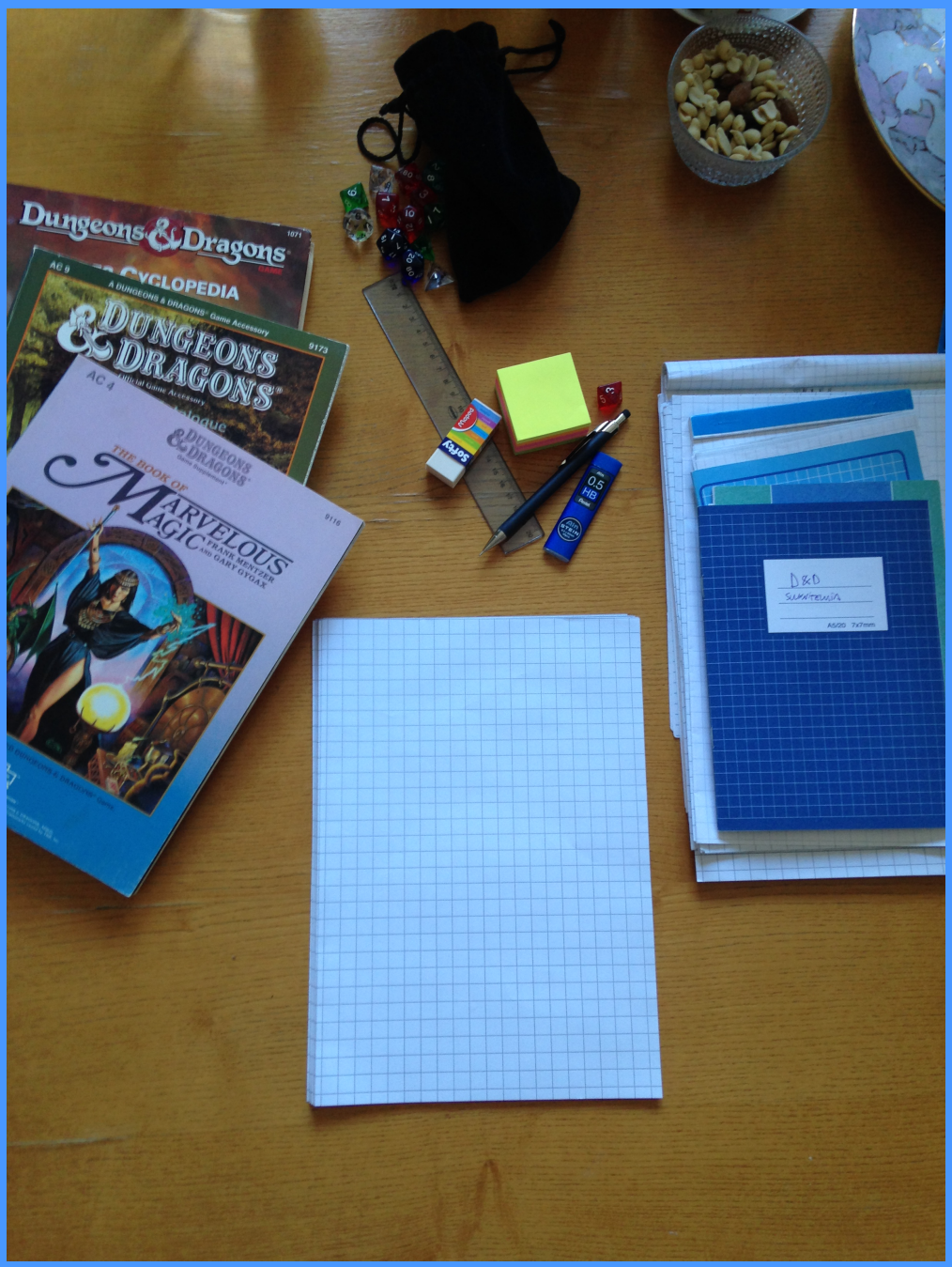
EDISTYNEEN LUOLAMESTARIN OPAS



LIMUN
ROPELLUKSET
KRATIA
KRATIA
Productions

EDISTYNEEN LUOLAMESTARIN OPAS:

Hyvä lukija,

Tervetuloa Edistyneen luolamestarin oppaan pariin! Tämä opas kerää yhteen suomenkielisiä ohjeita vanhan koulukunnan roolipelikampanjan pyörittämiseen. Sen pääpaino on Dungeons & Dragons -roolipeleissä tai niiden niin sanotuissa ”retroklooneissa”, mutta voinee sen ohjeita ja vinkkejä soveltaa myös muihin peleihin. Pääpaino ei ole varsinaisesti säännöissä, vaan sääntöjen taustalla vaikuttavissa työjärjestyksissä ja proseduureissa, sekä omasta mielestäni toimivan pelaamisen käytänteissä. Sellaisenaan opas koskettaa auttaa ennen kaikkea pelinjohtajia. Olen itse pelinjohtajana jo useamman vuoden halunnut pyrkiä kohti pelaamista, jossa vastuu pelin etenemisestä on ennen kaikkea pelaajilla ja siten halunnut selvittää miten luoda pelimaailma, joka tuntuu pelaajista elävältä ja mielenkiintoiselta. Toivottavasti opas auttaa sinua samanlaisissa pyrkimyksissä!

Copyright © 2015
d4-kratia productions
http://iimu.kapsi.fi/limunropellukset
All rights reserved.

SISÄLTÖ:

Aurelia
Ensimmäinen osa: Paluu luolastoon.....01
Dynaaminen luolasto.....01
Luolaston arvoitus.....03

Lividia
Toinen osa: Megaluolasto.....05
Megaluolasto.....05
Piirtämisestä, monimuotoisuudesta ja valinnoista.....06
“Erikoisuudet”.....08

Viridinium
Kolmas osa: Faktiot ja ei-pelaajahahmot..09
Faktiot.....09
Ei-pelaajahahmot ja toistuvat viholliset...10
Palkolliset ja kätyrit.....12
Yllätysheitto.....13

Ostrina
Neljäs osa: Ulkoilmaseikkailut.....14
Koti- eli aloituskaupunki.....14
Ulkoilmaseikkailut.....16
Mittakaavasta.....18
Maailmassa liikkumisesta.....20

Caesilla
Viides osa: Satunnaiskohtaamiset.....22
Mitä satunnaiskohtaamiset ovat?.....22
Satunnaiskohtaamistaulukoiden tekemisestä.....23
Syyt ja seuraukset.....24

Kirjoittanut:
Nylund, Niklas

Toimittanut:
Kavén, Ilmari
Nylund, Niklas
Raudaskoski, Seppo

Kuvat:
Adams, Zach: i.
Kaven, Ilmari: kansi, i.
Nerub, Thaumiel: 11, 19.
Nylund, Niklas: ii, 1, 2, 18, 5.
Ruotsalainen, Wille: 9, 14.
Saikkonen, Wilhelmiina: 3, 7, 13, 16, 22, 25.

Taulukot:
Cone, R. James: Random NPC Generator for Sowrds & Wizardry, 12.

Nylund, Niklas: Matkustusnopeus, 20. Ilmastotaulukko, 21. 1d4 kohdatut otukset, 24. 1d8 monimutkaisempi kohtaamistaulukko, 24. 1d6 mitä kohdatut örkit tekevät, 24.

ENSIMMÄINEN OSA – PALUU LUOLASTOON

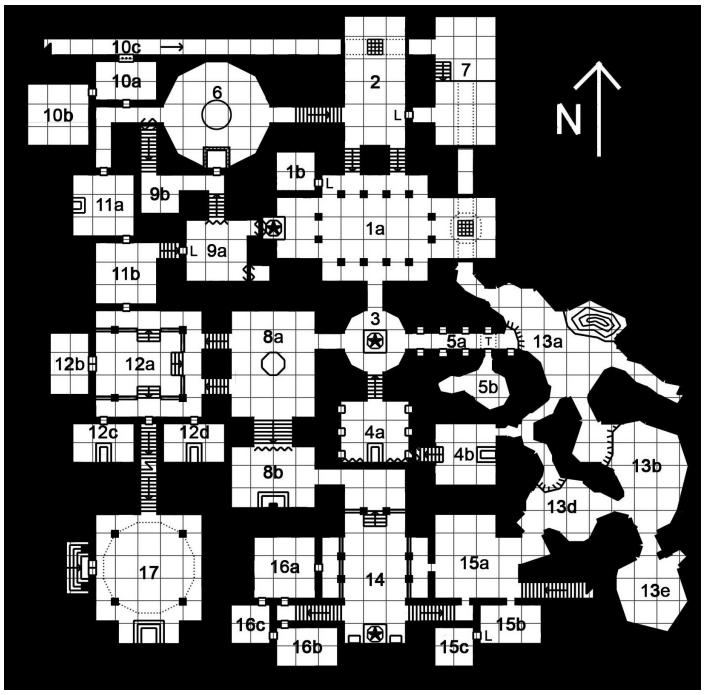
Olet lukenut Aloittelevan luolamestarin oppaan, piirtänyt sen ohjeiden mukaisen luolaston ja päästänyt pelaajat temmeltämään siellä. Pelaajilla (ja pelinjohtajalla!) on ollut hauskaa, sillä he ovat taistelleet örkkejä ja muita otuksia vastaan ja löytäneet aarteita; joku hahmoista on kuollut ansaankin. Nyt pelaajat kyselevät, milloin peliä jatketaan, ja seikkailunjano on suuri. Luolastosi on ollut ilmiselvä menestys, joten sinulla on käsissäsi lupaava roolipelikampanjan alku. Mutta miten hyvästä alusta saa luotua jotakin pitkäjänteisempää?

On tärkeää pelata säännöllisesti, vaikkapa viikoittain. Se ei tietenkään ole mahdollista kaikille, joten joudutte varmasti tekemään kompromisseja. Ehkäpä joka toinen viikko onnistuu? Sekin on jo paljon pelitunteja vuoden aikana. Sopikaa vakipäivä ja vähimmäismäärä pelaajia, joiden myötä pelikerta toteutuu. Jos keräätte tarpeeksi ison porukan, kaikkien ei tarvitse olla paikalla joka viikko ja pääsette pelaamaan useammin. Iso peliporukka ei ole ongelma, sillä vanhan koulukunnan pelaaminen on hauskaa, vaikka saman pöydän äärellä olisi kuusi tai jopa kymmenen pelaajaa. Silloin kannattaa kuitenkin käyttää puhemiestä tai -naista, kuten Aloittelevan luolamestarin oppaan kolmannessa osassa todettiin.

On myös hyvä, jos teillä on jokin pelaamiseen sopiva paikka, jota käytetään kerrasta toiseeen. Silloin jo pelipaikalle saapuminen virittää pelaajat pelitunnelmaan. Siivotkaa vielä pois näkyvistä kaikki epäoleellinen, pistäkää älypuhelimet hetkeksi syrjään ja sukeltakaa yhdessä mielikuvituksen sosiaaliseen mediaan!

DYNAAMINEN LUOLASTO

Kun pelaajat ovat valmiita palaamaan luolastoon, kertaa ennen peliä mielessäsi, mitä siellä on aiempien pelikertojen aikana tapahtunut. Pelin aikana kannattaa pitää ainakin jonkinlaista kirjaa siitä, mitä pelaajat luolastossa tekevät, sillä se



helpottaa menneiden tapahtumien kertaamista. Olennaista muistiinkirjaamisessa on se, että pelaajien tekemät muutokset ovat pysyviä. Jos johonkin huoneeseen on tapettu 15 örkkiä, tee siitä merkintä karttaasi tai huoneen kuvaukseen. Jatkossa huoneesta ei tietenkään löydy eläviä örkkejä vaan niiden ruumiit, mutta nekin katoavat nopeasti!

Suuri luolasto näet elää ja muuttuu jatkuvasti, ja pelaajien kädenjälki näkyy muutosten taustalla. Vaikutus voi olla niinkin yksinkertainen, että pelaajien heittämien öljypullojen palojäljet näkyvät lattiassa vielä seuraavalla pelikerralla. Tai että limahirviö alkaa syödä örkkien ruumiita. Toisaalta muutokset voivat olla paljon monimutkaisempia, niin että pelaajien tekojen seuraukset heijastelevat kauas ympäristöönsä. Jos pelaajat ovat surmanneet örkkijohtajan, sen tilalle voi tulla uusi johtaja, joka haluaakin neuvotella pelaajien kanssa tai palkata heidät sotureikseen. Tai ehkäpä jokin muu ihmisoliorotu ottaa haltuunsa örkkien alueet, orjuuttaa loput henkiin jääneet örkit ja käyttää niitä syötteinä, jotta pelaajat saataisiin vangittua? Mikään ei ole luolastossa niin varmaa kuin muutos!

Kun valmistelet seuraavaa pelikertaa, mieti jokaisen pelaajien tutkiman huoneen kohdalla, mihin uusiin tilanteisiin viime kerran tapahtumat ovat johtaneet. Onko joku syönyt viime kerralla tapettujen örkkien ruumiit? Sijoita huoneeseen limaotus tai muu teemaasi sopiva inhotus. Mitä tapahtui karkuun juosseelle liskomiehelle? Heitä esimerkiksi 1d6 ja päätä, kuinka todennäköisesti liskomies palaa kostamaan sukulaistensa kanssa. Onko joku korvannut kuolleen örkkijohtajan? Heitä jälleen 1d6 selvittääksesi, saavatko örkit uuden johtajan vai valtaavatko liskomiehet tai jotkin muut otukset örkkien alueen luolastossa.

Kyse on eräänlaisesta matriisista, jossa kaikki luolastossa oleva vaikuttaa kaikkeen muuhun. Vaikutussuhteiden ei kuitenkaan tarvitse olla automaattisia tai tieteellisen tarkkoja. Olennaista on, että tutkailet tilannetta ja teet tarvittavat muutokset. Jos pelaajat teurastivat kaikki örkit, niiltä vapautunut alue suorastaan kutsuu uusia asukkeja puoleensa – vähitellen luolaston muut asukkaat huomaavat, että tarjolla on lisää elintilaa. Tai ehkäpä luolaston ulkopuolelta muuttaa uusia olentoja, jotka ovat olleet kotia vailla? Toki on myös mahdollista, että luolastosi syvyyksissä on repeämä toiseen ulottuvuuteen, josta saapuu örkkien alueelle demoneita. Mahdollisuudet ovat monet...

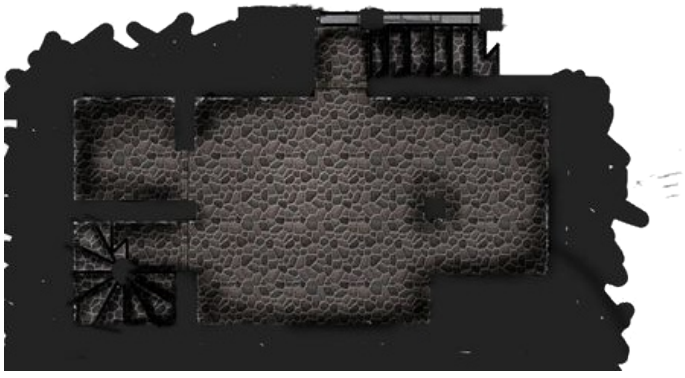
Myös seikkailijoiden taakseen jättämät pelaajahahmot ja apurit jäävät luolastoon. Jos muut pelaajat jättävät jonkun pelaajahahmoista raukkamaisesti kuolemaan, hän voi jäädä kummittelemaan huoneeseen. Jos näin ei käy, ainakin hahmon ruumis päätyy nopeasti jonkin luolan asukin ruoaksi. Toisaalta hahmo voi häälyä elämän ja kuoleman rajalla pitkäänkin. Ehkäpä örkit parantavat “kuolleen” hahmon ja ottavat hänet orjakseen? Jättiläishämähäkki ei välttämättä tapa saalistaan heti vaan sulkee sen seittiin ja jää odottamaan suurempaa nälkää. Jättiläinen heittää hahmot ruokakomeroonsa, kunnes on aika panna suuri rautapata tulelle.

Muista, että hahmojen arvotavarat ovat arvokkaita myös luolaston asukkien mielestä. Etenkin taikaesineille ja rahalle on monta ottajaa. Onko joku liskomiehistä piilottanut taikaesineen huoneeseensa, vai onko se annettu lahjaksi luolaston alempaa kerrosta hallitsevalle jätille? Suojasormus tai voimallinen taika-ase voivat tehdä kenestä tahansa luolaston asukista suuren johtajan, ja myös pelaajien arvoisen vastustajan!

Pelaajat seikkailevat luolastossasi vielä monta kertaa, ja on todella hauska seurata, miten se

muuttuu heidän seikkailujensa ja töppäilyjensä seurauksena. Muutosten kirjaaminen saattaa kuulostaa työläältä, mutta itse asiassa pelikerran valmisteluun ei tarvitse kulua kuin 15–30 minuuttia. Systemaattisen syy-seuraussuhteiden kartoittamisen sijaan on tärkeä kehittää jo kertalleen tutkittuun luolastoon jotakin uutta ja yllättävää. Suurimmat mullistukset vaativat toki joskus paljon ajatustyötä, mutta tavallisesti sinun pitäisi pystyä selvittämään luolastossa tapahtuneet muutokset melko nopeasti.

On tärkeä opetella kirjaamaan muutokset ja niiden vaikutukset nopeasti, sillä jos kirjanpitoon ja valmisteluun alkaa kulua sinulta monta tunta



viikossa, huomaat sen käyvän pian työstä. Keskitä luovuutesi mieluummin uusien luolaston kerrosten piirtelyyn! Kun olet saanut hieman kokemusta, huomaat ettei sinun tarvitse enää valmistella lainkaan, sillä voit päättää tai arpoa “lennossa”, mitä esimerkiksi örkkien ruumiille tapahtui. Toki on silti hyvä istuutua miettimään, jos luolaston valtatasapainossa on tapahtunut suuria muutoksia…

Myös luolaston muutosten hallinnoimisessa voi käyttää satunnaistaulukoita, esimerkiksi *Grognardia*-blogin dungeon restocking tablea. Taulukon käyttäminen ei kuitenkaan saa tuntua liian työläältä. Pääasia on, että luolaston muutokset on helppo tehdä. Jos mikään valmis taulukko ei vastaa tarpeitasi, kehitä oma systeemisi. Tarvitset nopean tavan selvittää, millaisia muutoksia luolastossa tapahtuu ja miten pelaajat voivat järkyttää sen asukkaiden välistä voimatasapainoa. Minä listaan yleensä muutaman luolaston valtatasapainoon liittyvän mahdollisuuden (örkit tappavat liskomiehet tai toisinpäin) ja arvon sitten jonkin näistä vaihtoehdoista heittämällä 1d6.

Yllätyksiäkin kaivataan! Niiden keksimiseen tarvitaan jotakin kättä pitempää, joten kannattaa kaivaa kaivaa taas esiin keräämäsi satunnaistaulukot. Ihminen ajattelee usein liian suoraviivaisesti; taulukoiden avulla saat tuotua luolastoosi jotakin odottamatonta. Aina parempi, jos niiden avulla syntyy kysymysmerkkejä, odottamatonta mystiikkaa ja mysteereitä. Pelinjohtajan ei tarvitse ymmärtää, miksi jokin asia on luolastossa, sillä se kyllä selviää pelin aikana. Kun kuvailet jotakin outoa tai odottamatonta, säilytä pokerinaamasi ja odota; pelaajat kyllä alkavat keksiä selityksiä kehittämällesi mysteerille!

LUOLASTON ARVOITUS

Kun jatkat luolaston kehittelyä, on hyvä, jos keksit luolastollesi jonkin kokonaisvaltaisemman mysteerin, joka luonnehtii koko luolastoa. Se voi liittyä aiemmin keksimääsi luolaston teemaan, mutta tämä ei ole välttämätöntä. Perinteisesti mysteeri liittyy luolaston rakentajaan tai rakennuttajaan. Onko luolastosi kenties hullun arkkimaagin tai ulkoavaruuden hirviörodun luomus? Ehkäpä se on tehty vieraassa ulottuvuudessa, josta se on jonkin katastrofin seurauksena saapunut maailmaasi? Vai onko se jonkin oudon olion rakentama vankila? Vähemmän korkealentoinen mysteeri voisi olla esimerkiksi se, kuka vaikuttaa ihmiskylästä orjia hakevien örkkien taustalla, mutta mysteereissä kannattaa tähdätä korkealle.

Mitä syvemmälle luolastoon pelaajat tunkeutuvat, sitä enemmän he kohtaavat mysteeriin liittyvää selittämätöntä, mutta samalla heidän

mahdollisuutensa selvittää mysteeri tietysti paranevat. Muista piirtää alempiin kerroksiin tarpeeksi outoja huoneita, jotta pelaajat kokevat olevansa kasvokkain suuren tuntemattoman kanssa, mutta jätä niihin myös erilaisia vihjeitä. Ulkoavaruuden hirviörotu on ehkä jättänyt luolastoon tietoja alkuperästään, mutta pelaajahahmojen täytyy ensin selvittää niiden tutkimiseen tai lukemiseen tarvittavat laitteet. Mysteerienkään kanssa ei kannata kitsastella, sillä on vain hyvä, jos niitä on useampia!

Mysteerit ovat tärkeitä pelin jatkuvuuden kannalta, sillä niiden myötä pelaajilla on muitakin syitä tunkeutua syvemmälle kuin tappaminen, paikkojen tutkiminen, aarteiden kerääminen ja kokemustasojen hankkiminen. Hyvä mysteeri voi taata pitkäkestoisen roolipelikampanjan, joka on hieno kokemus sekä pelinjohtajalle että pelaajille. Ehkäpä hahmot haluavat selvittää, kuka luolaston on rakentanut? Vai onko luolaston pohjalla pelaajahahmojen vastustajaksi muodostunut puolijumala? Vai kenties kaikkien aikojen voimallisin taikaesine? Vai haluavatko he kostaa ulkoavaruuden hirviöille?

Muistuta kampanjan käynnistelyvaiheessa pelaajiasikin siitä, että peli kertoo aluksi luolastosta eikä pelaajahahmoista. Mitä tämä tarkoittaa käytännössä? No ainakin sitä, että luolastossa kuollaan ja paljon. Vihollisia kaatuu, mutta niin kaatuu pelaajahahmojakin. Hahmojen kuoleminen on aivan normaalia, suorastaan välttämätöntä. Jos luolaston vaikeustaso on kohdallaan, vain taitava pelaaja selviää siellä hengissä. Hahmot kuolevat, koska peli ei ole tarina heistä vaan luolastostasi, johon kaikenlaiset onnenonkijat tulevat ryöstöretkille. Luolasto on pääosassa, ei kukaan yksittäinen hahmo.

Jos hahmot eivät kuole, pelaajat ovat erittäin taitavia tai pelinjohtaja tekee jotakin väärin. Oletko tehnyt liian helpon luolaston? Vai yritätkö jatkuvasti pelastaa pelaajahahmojen hengen? Muista, että sinun tehtäväsi ei ole hahmojen elossa pitäminen tai muukaan tarinan ohjailu vaan kuolemien pohjalta kehittyvien uusien tilanteiden kirjaaminen luolastoon. Älä siis puutu pelin “luonnolliseen” suuntaan vaan käytä sitä tulevien tapahtumien tukena!

Uusien pelaajien kohdalla ei kuitenkaan kannata olla liian tyly. Aluksi hahmojen kuolemat voivat tulla pelaajille ikävänä yllätyksenä, eivätkä he näe syytä jatkaa. Avita heitä silloin vaikkapa kertomalla, että hahmot ovat jääneet vangeiksi tai hämähäkkien ruoaksi. Kehitä sitten pelaajien kanssa uskottava selitys sille, että luolastoon kadonneita hahmoja lähtee etsimään uusi retkikunta. Tällaista helpotusta kannattaa suoda valikoiden, mutta silloin tällöin käytettynä se tuottaa sopivasti jatkuvuutta ennen kuin pelaajat rupeavat itse kehittämään ja vaatimaan sellaista.

Pelistä tulee tarina pelaajahahmoista vasta silloin, kun joku heistä selviää tarpeeksi pitkälle. Se ei ole itsestään selvää vaan vaatii huolellista aivonystyröiden käyttämistä. Vasta luolaston voittaneista hahmoista tulee sankareita, sellaisia, joista voidaan kertoa huimia tarinoita. Kampanjan alussa pelaajahahmot ovat pelkkiä ryöväreitä, onnettomia onnenonkijoita ja sinisilmäisiä pappeja. Kampanjan edetessä tarinan pääpaino siirtyy pikkuhiljaa luolastosta niihin hahmoihin, jotka ovat säilyneet hengissä. Voisi jopa sanoa, että pelaajiesi tehtävänä on voittaa luolasto ja siten luoda tarina. Vasta osavoittojen myötä syntyy kertomuksia, jotka pelaajasi muistavat vielä vuosien päästä...

TOINEN OSA: MEGALUOLASTO

Edistyneen luolamestarin oppaan ensimmäisessä osassa käsiteltiin kampanjan jatkamista ensimmäisten pelikertojen jälkeen. On tärkeää, että luolasto muuttuu pelikerrasta toiseen ja reagoi pelaajien tekemisiin. On myös tärkeää kehitellä luolaston taustalle vähintään yksi perustavanlaatuinen mysteeri, jonka selvittäminen antaa pelaajille oivan lisämotiivin seikkailla. Jos tähdet ovat otollisessa asennossa ja peli alkaa sujua, huomaat pian, että pelaajat pyrkivät hanakasti luolastosi pohjalle, missä arvoitus lopulta ratkeaa.

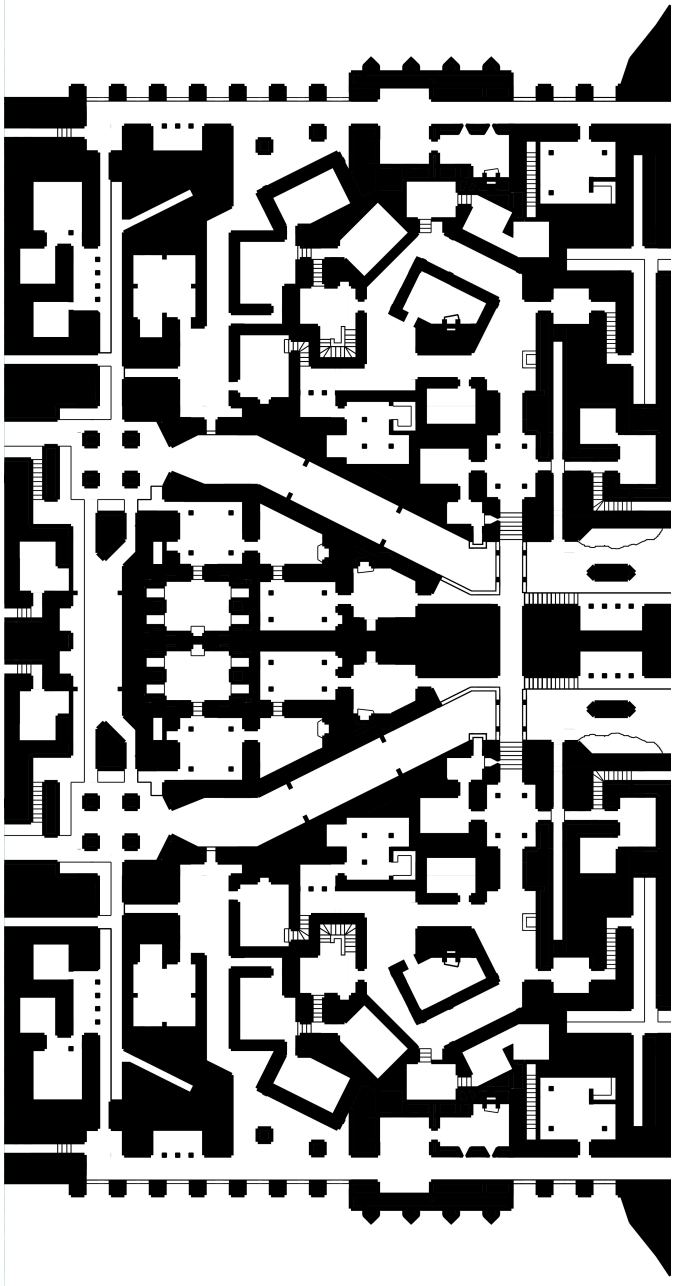
Nyt kun kampanjasi on lähtemässä toden teolla käyntiin, on aika laajentaa luolastoa!

MEGALUOLASTO

Jos haluat, että kampanjasi pelataan alusta loppuun samassa luolastossa, siinä pitää olla tarpeeksi huoneita. Toisin sanoen tarvitset megaluolaston! Megaluolastolla tarkoitetaan useiden kerrosten ja satojen huoneiden kokonaisuutta. Sen perusajatus on, että pelaajat eivät voi koskaan "puhdistaa" sitä kokonaisuudessaan vaan se vain muuttaa muotoaan pelaajahahmojen toimien seurauksena. Jos pelaajat päättävät tappaa kaikki megaluolaston örkit, jokin muu rotu valtaa niiden paikan, jolloin ainoa seuraus on, että luolaston voimatasapaino muuttuu.

Toki pelaajat voivat linnoittaa osan megaluolastosta omaan käyttöönsä tai muutoin yrittää rajoittaa hirviöiden liikkumista, mutta megaluolaston kaltaisessa monimutkaisessa maailmassa jokin iskee aina takaisin. Vaikka pelaajat kuinka valmistautuisivat, se ei tarkoita, että hirviöt jättäisivät heidät täysin rauhaan. Pelaajat voivat kyllä "puhdistaa" luolaston osia siinä mielessä, että ne eivät enää kuhise vihollisia. Pelitermein ilmaistuna sinun kannattaa jatkaa satunnaiskohtaamisten heittelyä myös paikoissa, joissa pelaajat ovat jo käyneet.

Muista, että megaluolasto on myyttinen paikka, "the mythic underworld" kuten *Philotomy's Musings* -kirjanen asian ilmaisee. Sellaisessa paikassa kaikki on mahdollista eikä asioiden tarvitse noudattaa mitään realistisia sääntöjä. Tämä helpottaa luolamestarin työtä, sillä voit



lisäillä luolastoosi kaikenlaisia outoksia välittämättä juurikaan siitä, ovatko ne mahdollisia. Voit myös hyvin avata luolastoon uusia osia ja kerroksia tai sulkea mielesi mukaan sellaisia, joissa pelaajat ovat jo käyneet. Megaluolasto on sinun luomuksesi, jolle voit tehdä ihan mitä huvittaa!

Pääperiaate on, että mitä syvemmälle mennään, sitä merkillisemmäksi touhu muuttuu. Jätä realistiset pohjapiirrokset vähemmälle ja ota vaikutteita myyteistä, saduista, surrealismista ja tieteistarinoista. Luolasto on outo paikka, joten nyt on aika päästää kaikki mielesi syövereissä lymyilevä outous paperille! Sienimetsät, limaekosysteemit, valtavan kokoiset luolat, puhuvat homeet ja älylliset kivet ja patsaat ovat vasta alkua. Mikä sinua puhuttelee? Nyt sinulla on mahdollisuus toteuttaa itseäsi, sillä megaluolasto on vieras maailma, vihamielinen ympäristö, jossa liikkuminen on parhaimmillaankin kummastuttavaa ja pahimmillaan äärimmäisen vaarallista.

Megaluolasto on, kuten nimikin jo kertoo, iso. Siinä täytyy olla useita kerroksia ja sisäänkäyntejä. Osa sisäänkäynneistä voi hyvinkin olla avoimia, mutta toiset ovat tavalla tai toisella piilossa. Ehkäpä se lähikylän majatalon kellarista lähtevä salakäytävä löydetään vasta myöhemmin? Tai pääsisikö luolastoon vuorenrinteessä olevan käppyräisen tammen alta?

Kerroksia on hyvä olla reilusti – kaksi tai kolme kerrosta ei riitä alkuunkaan. On hyvä antaa eri kerroksille erilaisia teemoja. Jossakin voi olla valtava sienimetsä, toisaalla vankityrmiä, maanalainen kaupunki tai hautakryptia. Realismilla ei taaskaan ole niin väliä, joskin kerrosten on hyvä noudattaa edes löyhästi luolastosi pääteemaa.

Mutta kuinka iso on tarpeeksi suuri? Nyrkkisääntönä voisi pitää, että kerroksia on hyvä olla kymmenkunta. Pienimmissä kerroksissa voi olla vain muutama huone, mutta tavallisesti niitä on kymmenistä satoihin. Jos luolasto on liian pieni, se ei tunnu samalla tavalla myyttiseltä, joten on tärkeää “think big”. Megaluolaston kokoisessa paikassa on toisin sanoen useita satoja erilaisia huoneita.

Iso koko mahdollistaa kaikenlaista. Megaluolastossa on itsenäisiä ekosysteemejä ja kymmeniä erilaisia eliöitä. Siellä riittää seikkailemista sadoiksi pelikerroiksi.

Kaikkea ei kuitenkaan tarvitse tehdä kerralla. Kuten jo Aloittelevan luolamestarin oppaassa todettiin, voit aloittaa pelaamisen jo yhden tai kahden kerroksen turvin, eikä niidenkään tarvitse olla täysin valmiita. Pelaajien edetessä sinäkin saat paremman kuvan siitä, millainen kampanjanne loppujen lopuksi on. Jos ensimmäisillä pelikerroilla pääpaino on huumorissa, mikset panostaisi siihen myös luolaston suunnittelussa?

PIIRTÄMISESTÄ, MONIMUOTOISUUDESTA JA VALINNOISTA

Megaluolastoa piirtäessä on ensin hyvä panna alustavasti paperille kerrosten väliset suhteet ja kunkin kerroksen luonne. Mistä pääsee mihinkin? Millaisia teemoja eri kerroksilla on? Tässä vaiheessa riittää pelkkä hahmotelma, joten ideoi vapaasti kymmenkunta kerrosta. Syvemmät kerrokset voi vielä tässä vaiheessa jättää aika avoimiksi, mutta ei ole yhtään pahitteeksi, että sinulla on niistäkin jo ideantapainen. Kerrosten ei tarvitse sijaita vain tylsästi alekkain, vaan välillä luolasto on hyvä jakaa kahteen tai useampaan haaraan, jotta pelaajat pysyvät varpaillaan eikä siirtyminen paikasta toiseen muutu liian rutiininomaiseksi.

Muista yhdistää kerroksia toisiinsa monin eri tavoin, jotta kerroksesta toiseen pääsee useita eri reittejä. Jotkin portaat tai kuilut vievät monta kerrosta alaspäin, hisseillä ja vastaavilla laitteilla puolestaan pääsee moneen eri kerrokseen. Toiset siirtymäkeinot ovat huomaamattomia, kuten Gygaxin suosimat loivasti ylös- tai alaspäin viettävät käytävät ja teleportit, joiden kautta pelaajat vaihtavat kerrosta tietämättään.

Kun ryhdyt piirtämään alempia kerroksia, kannattaa välttää symmetriaa, sillä seikkaileminen on tylsää, kun kartan mittasuhteet ovat jo tiedossa toisen puolen tutkimusten perusteella. Parhaimmillaan suuret ja pienet huoneet vuorottelevat “orgaanisella” tavalla ja huoneesta toiseen pääsee useita eri reittejä pitkin. Näiden “tavallisten” huoneiden sekaan voit sitten halusi mukaan piirtää erikoisempia huoneita, kuten

temppeleitä, valtaistuinsaleja, tehdassaleja ja muita luolaston keskipisteiksi muodostuvia paikkoja.

Jotta luolastostasi tulisi mahdollisimman mielenkiintoinen, kannattaa kiinnittää erityistä huomiota siihen, missä suhteessa huoneet ovat toisiinsa. Luolastot voidaan (hieman yksinkertaistaen) jakaa kolmeen päätyyppiin:

1) lineaariset, 2) joulukalenterit ja 3) silmukat.

Lineaariset luolastot koostuvat peräkkäin olevista huoneista. Huoneesta toiseen pääsee vain yhtä reittiä pitkin. Tämä tarkoittaa, ettei pelaajilla ole valinnanvaraa. Tällaista luolastotyyppiä kannattaa välttää, sillä se tekee pelaamisesta yksioikoista etenemistä vaarasta toiseen. Toki tällaisia "putkijuoksuja" voi piirtää sinne tänne, mutta luolasto ei saa missään nimessä olla pelkkä putki. Varsinkin kerrosten alussa on hyvä tarjota pelaajille useita etenemisvaihtoehtoja.

Joulukalenteriluolastoissa on pitkiä yhdyskäytäviä tai isoja keskushalleja, joista pääsee moneen eri huoneeseen. Huoneet ovat kuitenkin umpikujia siinä mielessä, että ne eivät johda syvemmälle luolastoon eivätkä yhdisty toisiinsa. Niinpä pelaajilla on edessään useita erilaisia vaihtoehtoja mutta huoneiden välille ei synny dynaamista vuorovaikutussuhdetta. Tämä luolastotyyppi luo herkästi tilanteita, joissa mikä tahansa huoneista on pelaajien näkökulmasta yhtä hyvä. Jos huoneiden sisällöstä ei ole etukäteen mitään tietoa, pelaajille on pahimmillaan aivan sama, avaavatko he ensimmäisen oven vasemmalta vai kolmannen oikealta.

Parhaat luolastot muodostavat silmukoita. Silloin liikkuminen luolaston eri osien välillä on suhteellisen helppoa, valintoja on riittävästi ja luolaston eri osat muodostavat pienempiä temaattisia kokonaisuuksia. Jos silmukoita on useita ja ne sijaitsevat lomittain, paikasta toiseen pääsee montaa eri tietä. Silmukat mahdollistavat myös monimutkaisten taktisten liikkeiden tekemisen. Kun luolastossa voi liikkua eri reittejä pitkin, sekä pelaajat että hirviöt voivat koukata toistensa selustaan ja tehdä väijytyksiä.

Kannattaa myös vaihdella kulkureittien kokoa ja muotoa! Vaikka piirrät karttaa ruutupaperille, kaikkien käytävien ei tarvitse olla 10 jalan levyisiä. Käytä ainakin jonkin verran eritasoisia reittejä; peruskäytävien lisäksi voit hyödyntää huoneiden ja käytävien yläpuolella kulkevia ahtaita "ilmastointikanavia", rottien tai ghoulien nakertamia tunneleita, salakäytäviä, viemäreitä, yksisuuntaisia ovia ja niin edelleen. Tällaiset poikkeukselliset kulkureitit voivat myös helposti kulkea toistensa yli tai ali. Silloin saat karttaasi lisää silmukoita, mikä on aina hyvä asia...

Jos luolastossa täytyy tehdä paljon valintoja, on hyvä antaa pelaajille vinkkejä siitä, mitä eri reittien varrelta löytyy. Kerro välillä, millaisia ääniä käytäviltä kuuluu, minkä kokoinen käytävä on,

onko ovissa jotakin erikoista, onko käytävä kylmä, kuuma tai kostea, näkyykö valoja, onko maassa selviä jälkiä ja niin edelleen. Toki tällaisten vihjeiden kerääminen on myös pelaajien vastuulla, mutta kaikkein ilmeisimmät seikat voit kertoa, vaikka pelaajat eivät pysähtyisi varta vasten tutkimaan tai kuuntelemaan.

"ERIKOISUUDET"

Aloittelevan luolamestarin oppaan toisessa osassa pohdittiin hieman, kuinka monessa luolasto-huoneessa on syytä olla vihollisia tai aarteita. Todettiin, että neljäsosa tai peräti kolmasosa huoneista on hyvä jättää tyhjilleen, toisin sanoen sellaisiksi, ettei niissä ole vihollisia tai aarteita. Tällaisissakin huoneissa voi silti olla jotakin tutkittavaa ja ihmeteltävää. Käytän näiden huoneiden sisällöstä yleistermiä "erikoisuudet" tai "vuorovaikutuspisteet". Nyrkkisääntönä voi pitää, että vain noin 10 prosentissa huoneista on tällaisia erikoispiirteitä.

Luolaston erikoisuudet eivät ole ansoja. Ansoja käsiteltiin jo jonkin verran Aloittelevan luolamestarin oppaan toisessa osassa, joten en puutu niihin tässä. Mutta jos ne eivät ole ansoja, mitä ne oikein ovat? Kenties asiaa voisi avata parhaiten esimerkkien avulla: klassisia eri-koisuuksia ovat taika-altaat, koneet, patsaat, velhojen taikalaboratoriot, vivut, napit, muodon-muutossäteet ja sen sellaiset. Erikoisuuksien ja ansojen raja on joskus häilyvä, mutta tärkein ero on siinä, että vuorovaikutuspisteet ovat huoneissa näkyvällä paikalla ja niistä voi olla pelaajille myös hyötyä.

Hyvä esimerkki on luolastohuoneen keskellä sijaitseva alkemistin laboratorio, jonka pulloissa on kymmenkunta erihajuista ja -väristä nestettä. Joissakin oloissa pelaajilla voi olla mahdollisuus selvittää nesteiden väliset erot juomatta niitä, mutta toisinaan ei auta kuin maistaa. Kenties viereisellä pöydällä on alkemistivelhon laatimat muistiinpanot, mutta ne eivät välttämättä pidä paikkaansa! Kuka uskaltaa maistaa ensimmäisenä? Ja minkä värisestä pullosta?

Erikoisuudet voivat vaikuttaa sorkkijoihinsa sekä hyödyllisestä että haitallisesti. Alkemistin valmistamista nesteistä ehkäpä neljännes on vaikutuksiltaan myönteisiä, toinen mokoma kielteisiä. Yksi on kenties aivan poikkeuksellisen hyödyllinen (hahmo saa esimerkiksi uuden kokemustason) ja loput eivät vaikuta mitenkään. Joskus vaikutukset ovat pysyviä, mutta yhtä hyvin ne voivat olla väliaikaisia. Tarkoitus on houkutella pelaajat leikkimään hengellään, joten tappavien juomien sekaan kannattaa panna houkuttimiksi myös myönteisiä vaikutuksia.

"Kirotut" erikoisuudet ovat ainoastaan haitallisia, joten niihin ei kannata koskea lainkaan, mutta pelaajat eivät tietenkään voi selvittää, onko kyse kirotusta vai tavallisesta erikoisuudesta. Pelinjohtajan kannattaa käyttää kirottuja erikoisuuksia aika säästeliäästi, sillä muutoin pelaajat alkavat karttaa kaikkia omituisuuksia. Paras tilanne on se, että joku pelaajista saa itselleen hyödyllisiä ja joku muu haitallisia vaikutuksia – sen mukaan, miten nopat päättävät. Haitallisten vuorovaikutuspisteiden varaan voi kuitenkin rakentaa kokonaisia seikkailuija. Gary Gygaxin *Tomb of Horrorsin* demoninsuu ja James Raggin *Death Frost Doom* -seikkailu kokonaisuudessaan ovat varmaankin tunnetuimmat esimerkit kirotuista erikoisuuksista.

Erikoisuudet ovat useimmiten huoneen näkyvin asia. Niiden kehitteleminen vie aikaa, mutta ne ovat ehdottomasti vaivan arvoisia. Joskus ne muistuttavat pulmapelejä, toisinaan vaikutus voi riippua pelkästään noppaonnesta, ja joskus niiden toimintaperiaatteesta saa vihjeitä lähihuoneista. Kenties alkemistivelhon laboratoriosta saa tolkkua vasta sitten, kun pelaajat löytävät paikkansapitävät muistiinpanot, jotka velho on piilottanut salaoven taakse?

Erikoisuudet voivat kummuta luolastosi teemasta tai mysteeristä, mutta ne voivat olla myös aivan irrallisia. Tärkeintä on, että annat pelaajille mahdollisuuden kokeilla jotakin sellaista, jota he eivät voi vastustaa. Jos joku sattuu kuolemaan tai vammautumaan pahasti, hän voi syyttää vain itseään – muahahahahaa!

KOLMAS OSA: FAKTIOT JA EI-PELAAJA-HAHMOT

Edistyneen luolamestarin oppaan kolmannessa osassa pohdimme tarkemmin sitä, keitä luolastossa asuu. Tämä tarkoittaa, että perehdymme luolaston eri ryhmittymiin, ei-pelaajahahmoihin (EPH), luolaston pääkonniin ja heidän kätyreihinsä sekä yllätysheittoihin.

FAKTIOT

Elävässä luolastossa viholliset eivät vain kiltisti odota, että pelaajat saapuvat paikalle tappamaan ne. Eri hirviöt ja muukalaisrodut ovat tavalla tai toisella liikkeessä, ja koska ne joutuvat tällöin kosketuksiin toistensa kanssa, niiden välille syntyy erilaisia valtasuhteita. Kun kansoitat luolastoasi, mieti vielä erikseen, miten sen asukit suhtautuvat toisiinsa: ovatko ne liittolaisia, vihollisia vai jotakin siltä väliltä? Onko jollakin rodulla jotakin sellaista, mitä toinen tarvitsee? Metsästävätkö jotkin hirviöt toisia ruoakseen?

Keskenään liittoutuneet otukset ja hirviöt muodostavat faktioita eli ryhmittymiä. Kullakin faktiolla on aina jonkinlainen suhde naapureihinsa. Tavallisesti yksi noin 50 huoneen luolastokerros kannattaa jakaa parin kolmen vihollisosapuolen kesken. Silloin faktiot ovat sopivan lähellä toisiaan ja niiden välinen kanssakäyminen on luontevaa. Toki luolastossa voi majailla myös sellaisia hirviöitä, jotka eivät syystä tai toisesta kykene viestimään naapureilleen tai asioi lajitovereidensa kanssa, joten niitä ei kannata laskea faktioiksi.

Kun faktiot ovat sopivan lähellä toisiaan, pelaajilla on mahdollisuus usuttaa ja huijata ne taistelemaan toisiaan vastaan. Jossakin luolastokerroksessa voi asustella vaikkapa örkkejä ja liskomiehiä, jotka ovat sodassa keskenään. Jos sekaan heitetään vielä pieni ja muita faktioita välttelevä rosvoporukka, pelaajilla on varaa valita, kenen kanssa haluavat liittoutua ja ketä vastaan.

Hyviä esimerkkejä tällaisesta asetelmasta ovat Gary Gygaxin seikkailut *Temple of Elemental Evi*l ja *Keep on the Borderlands*. *Temple of Elemental Evilin* neljässä ylimmässä kerroksessa on yhteensä viisi keskenään kinastelevaa pääfaktiota ja useita pienempiä ryhmittymiä, joita pääfaktiot käyttävät tavalla tai toisella hyväkseen. *Keep on the Borderlandsin* Caves of Chaosissa asuu yhteensä seitsemän ihmisolioheimoa, jotka voidaan

periaatteessa houkutella taistelemaan keskenään tai pelaamaan muilla tavoin seikkailijoiden pussiin.

Faktioita suunniteltaessa on tärkeä muistaa, että viholliset eivät välttämättä ole aluksi lainkaan vihamielisiä pelaajahahmoja kohtaan. Örkit voivat etsiä liittolaisia sodassaan liskomiehiä vastaan ja rosvot nähdä pelaajissa mahdollisuuden hankkia lisää valtaa luolaston sisäisessä valtakamppailussa. Voit määritellä eri faktioiden suhtautumisen pelaajahahmoihin etukäteen, tai sitten voit yksinkertaisesti vain käyttää suosikkipelisi mukana tullutta reaktiotaulukkoa, jota käsiteltiin jo Aloittelevan luolamestarin oppaan kolmannessa osassa. Tällöin et itsekään tiedä ennalta, kuinka peli etenee, mikä on vain hyvä asia.

Muista myös, että kaikkien faktioiden ei tarvitse olla taistelukykyisiä tai -haluisia. Ehkäpä luolastossa harhailee örkeiltä karanneita ihmisorjia, jotka rukoilevat pelaajilta saattoapua maan pinnalle? Vai onko luolastoon eksynyt rauhaa rakastavia maahisia, jotka piileskelevät muilta faktioilta parhaansa mukaan? Entä väkevä, tutkimuksiinsa syventynyt nekromantikko, joka ei halua puuttua luolaston muiden asukkien asioihin mutta josta pelaajat voisivat hyvinkin saada pätevän littolaisen, jos osaisivat vetää oikeista naruista?

Kun kaikki kohtaamiset luolastossa eivät automaattisesti johda taisteluun eivätkä kaikki luolastossa kohdatut otukset ole edes vaarallisia, pelaajatkin alkavat suhtautua seikkailemiseen uudella tavalla. Ja kas, voit käyttää sitä myös hyväksesi! Jos muiden kuin taistelevien otusten kohtaaminen on luolastossasi arkipäivää, pelaajat eivät epäile jokaista vastaantulijaa, jolloin sinun on paljon helpompi soluttaa heidän joukkoonsa doppelgangereita ja muita muodonmuuttajia. Muista, että muodonmuuttajat ovat tehokkaimpia silloin, kun ne ovat liikkuneet seikkailijaporukassa jo jonkin aikaa, sillä silloin niiden mahdollinen petos tuntuu pelaajista kymmenen kertaa pahemmalta...

EI-PELAAJAHAHMOT JA TOISTUVAT VIHOLLISET

"Faktio" kuulostaa kovin kasvottomalta porukalta. Eiväthän kaikki örkit ole toistensa luonteettomia klooneja ja kaikki roistot samanlaisia likaisia viiksivalluja – vai ovatko? Itse asiassa suurin osa vihollisista voi olla harmaata massaa, koska silloin poikkeusyksilöt erottuvat joukosta. Mutta miten näihin poikkeustapauksiin sitten saa ujutettua luonnetta? Suunnitteleeko pelinjohtaja heidät etukäteen? Vai syntyvätkö he pikemminkin itsestään pelin edetessä?

Jotta peli pysyisi mielenkiintoisena, luolastossa hyvä olla erilaisia kiinnostavia persoonia. Suosittelen, että sijoitat jokaiseen luolastosi kerrokseen muutaman selvästi massasta erottuvan hahmon eli ei-pelaajahahmon (EPH). Useimmiten EPH:t kuuluvat johonkin kerroksen faktioon, mutta joskus he ovat yksinäisiä susia. EPH voi olla vaikkapa örkkien johtaja, luolaston salaisuuksia etsimään tullut velho tai pahuuden puolelle astunut haltia. Keksi näille kaikille hyvä syy oleskella luolastossa ja laadi lisäksi luettelo heidän apureistaan ja liittolaisistaan.

EPH:t eivät tietenkään halua automaattisesti taistella pelaajien kanssa! Kun pelaajat kohtaavat EPH:n, pohdi aina hetki hänen vaikuttimiaan. Mitä hän haluaa saavuttaa? Miten hän voisi hyödyntää pelaajia pyrkimyksissään? EPH:ita ei tarvitse erikseen määritellä hyviksi tai pahoiksi, sillä jos heidän vaikuttimensa ovat tarpeeksi vahvat, heistä tulee luonnostaan "pahiksia" tai "hyviksiä" sen mukaan, ovatko vaikuttimet linjassa pelaajien tavoitteiden kanssa vai eivät. Näin et myöskään määrittele luolastosi "tarinaa" etukäteen, vaan annat sen syntyä yhteistyössä pelaajien kanssa. Muista myös, että EPH:t voivat olla myös muuta kuin ihmisiä tai ihmisolioita, kuten ghouleja, jättimäisiä homeita, robotteja tai lohikäärmeitä.

Oman kokemukseni mukaan EPH:ista ei kannata kirjoittaa etukäteen pitkää selostusta, sillä valmis käsikirjoitus ei yleensä herää eloon pelitilanteessa. Pidä kuvaukset lyhyinä ja käytä apunasi erilaisia mielikuvia. Yksi tai kaksi ulkoista piirrettä riittää

aluksi oikein hyvin. Onko jollakulla örkeistä musta kaapu, silmälappu, valkoiset hiukset, erityisen isot hampaat tai paljon pituutta? Vai pystytkö kuvailemaan sen pelaajille siksi, että se muistuttaa se suosikkielokuvasi tai -kirjasi hahmoa?

Ulkonäön lisäksi voit hahmotella EPH:n sisäisiä luonteenpiirteitä, mutta huomioi tässäkin, että EPH herää eloon vasta pelissä. Voit kirjoittaa muistiin jonkinlaisen lähtökohdan: ahne, kärsimätön, suuruudenhullu, pelkurimainen. Hahmoa ei kuitenkaan kannatta kirjoittaa "valmiiksi" ennen peliä, sillä vasta se, miten pelaajat häneen suhtautuvat, tekee hänestä elävän. Älä siis lyö hahmoa lukkoon etukäteen vaan tarkkaile, miten pelaajat reagoivat häneen. Jos et tiedä, miten hän itse suhtautuu pelaajiin, heitä vaikkapa reaktiotaulukosta!

Loppujen lopuksi EPH on olemassa vasta silloin, kun hän esiintyy pelissä! Useimmat käyvät seikkailussa vain kääntymässä, sillä pelaajilla on paha tapa ruveta tappelemaan kaikkien vähänkään epäilyttävien hahmojen tai pomotyyppien kanssa. Siksi EPH toimii yleensä parhaiten viitteellisenä. Hyödynnä kaikkia mahdollisia pulp-kirjallisuuden ja toimintaelokuvien kliseitä. Puhu pahaenteiseksi kuiskaten tai mielipuolisesti huutaen. Ilmiselvän vihollisenkin voi esittää kliseisesti – ehkä hän nauraa konnannaurua tai selostaa myhäillen kaikki suunnitelmansa. Roolipelaamisen on tarkoitus olla hauskaa, joten anna mennä!

Entä jos haluat EPH:lle jonkinlaista jatkuvuutta? Tai mitä jos haluat luoda pelaajille pitkäaikaisen vihollisen? Pelikerrasta toiseen kohdattava EPH-vihollinen on aika hankala juttu. Kun EPH "esiintyy" pelaajille ensimmäisen kerran, sen ei ole kovin helppo selvitä kohtaamisesta hengissä. Toki se voi paeta esimerkiksi taikuuden avulla, mutta pakoon lähtenyt on kuitenkin ikään kuin jo hävinnyt. Toisaalta silloin pahis saa syyn kostaa pelaajille, ja tietysti pelaajat haluavat saada karkulaisen käsiinsä!

Helpompi on silti käyttää ennakoivaa maineenrakennusta: jos pelaajat kuulevat EPH:sta ja hänen ilkeistä teoistaan monella pelikerralla ja usealta taholta, he alkavat pitää häntä pahimpana vihollisenaan. Näin EPH:n kiinnostavuus, ikään kuin hänen auransa, alkaa muodostua jo silloin, kun pelaajahahmot eivät ole vielä tavanneet häntä. Maineenrakennus voi jatkua vaikka koko kampanjan ajan, jos pelaajat eivät koskaan kohtaa EPH:ta henkilökohtaisesti. Jos pelisi sijoittuu luolastoon, EPH:lla voi olla kätyreitä pitkin luolia. Jos hän on lähettänyt kätyreilleen käskyjä kirjeitse tai muilla tavoin, hänen auransa kasvaa entisestään. Sivuhuomiona sanottakoon, että pahisten keskinäinen kirjeenvaihto on kätevä tapa raottaa pelaajille seikkailun taustatarinaa...

Kaikesta yllä mainitusta huolimatta viholliset syntyvät useimmiten ikään kuin tyhjästä, vahingossa, parhaassa tapauksessa pelaajien omien virheiden myötä. Päästivätkö pelaajasi jonkun vihollisista karkuun? Ehkäpä hän olikin koko örkkiheimon salainen johtaja, joka palaa nyt kostamaan! Hyödynnä näitä virheitä, sillä ne ovat pelaajien sinulle tarjoamia tarinanjyväsiä. Tilanne, joka on seurausta pelaajien omista teoista, on paljon tehokkaampi kuin sellainen, jonka pelinjohtaja on suunnitellut ja kirjoittanut etukäteen.

Muista, että pelaajien seikkailijaseurue ei suinkaan ole ainoa, joka käy kokeilemassa onneaan luolastossa! Kilpailevat seikkailijat ja seikkailijaryhmät ovat erityisen mielenkiintoisia vastuksia pelaajille, joten niitä kannattaa ehdottomasti ottaa mukaan luolastosi satunnaistaulukoihin. Niitä voi kuitenkin olla hankala pelata kylmiltään niin älykkäästi ja

juonikkaasti kuin haluaisit. Jos kilpailevalla seikkailijaporukalla on käytössään taikuutta ja taikaesineitä, sinun pitää miettiä ainakin jonkin verran etukäteen, miten porukka toimii taistelussa. Sillä tokihan kilpailevat seurueet toimivat ovelasti käyttäen hyväkseen näkymättömyystaikoja ja muuta, sillä miten muutenkaan ne olisivat pysyneet luolastossa hengissä?

Kilpailevista seikkailijaseurueista saa tehtyä helposti myös pelaajien pitkäaikaisia vihollisia. Voit olla varma, että pelaajasi suhtautuvat niihin alusta alkaen epäluuloisesti. Kilpailevaa porukkaa pidetään uhkana, sillä "nehän vievät meidän aarteet"! Pelaajat hyökkäävät kilpailijoiden kimppuun erityisen herkästi, vaikka nämä kuinka vakuuttelisivat hyvää tahtoaan. Voidaan ajatella, että kilpailevat seikkailijaryhmät ovat ikään kuin tyhjiä tauluja, joihin pelaajat heijastelevat omia ennakkoluulojaan ja pelkojaan. Käytä tätä hyväksesi! Muista myös, ettei kilpailevissa seikkailjaryhmissä tarvitse aina olla vain luolaston ulkopuolelta tulleita ihmisiä ja haltioita; ne voivat koostua vaikkapa örkeistä, maahisista tai muita luolaston "luontaisista" asukeista...

PALKOLLISET JA KÄTYRIT

Kaikki EPH:t eivät suinkaan vastusta pelaajien tavoitteita!. Jotkut luolastossa tavatut EPH:t voivat lyöttäytyä pelaajien matkaan. Erityisesti charm person -taikuuden avulla on helppo saada uskollisia ihmisoliopalvelijoita, mutta luolastosi asukit liittoutua pelaajien kanssa muistakin syistä, jos ne vain saavat sopivan palkkion. Toisaalta monet luolaston asukit ovat äärimmäisen epäluotettavia, joten ne voivat pettää pelaajat milloin tahansa...

Apureita ja kätyreitä saa tietysti mukaansa myös kaupungista tai kylästä. Hyvä paikka kysellä apua on kylän taverna. Se on täynnä ahneita, tyhmiä tai muuten vain lisätienestiä norkoilevia seikkailijanalkuja. Kun pelaajat kyselevät tavernasta apujoukkoja, sinulla kannattaa olla jotakin jo valmiina. Tärkeintä on saada palkollisille mahdollisimman paljon luonnetta. *Swords & Wizardry* -säännöstön taulukko on hyvä lähtökohta, mutta *Henchman Abusen* ja *Planet Algolin* taulukot ovat erityisen herkullisia. Mutta mikset toisaalta tekisi omaa taulukkoasi?

Random NPC Generator for Swords & Wizardry

This quick and easy generator will create a variety of NPC's from levels 1 to 4. The Age range is probably best used for Humans since lifespans for demi-humans may vary between campaigns. If you need to determine full stats, assume they have achieved the Prime Requisite for their class and roll the rest with 3d6 in order.

ROLL ALL THE DICE!
(1d4, 1d6, 1d8, 1d10, 1d12 & 1d20)

d4

SEX		CLASS (from d8 table)		
ODD	Male	1-2	Elf (1)	Magic User(8)
EVEN	Female	3-4	Necromancer(1)	Paladin (8)

d6

ALIGNMENT		AGE	
1 or 6	Chaos	1	10 + d20 result
3 or 5	Neutral	2-3	31 + d10 result
2 or 4	Good	4-5	41 + d8 result
		6	50 + d20 result

d8

CLASS		
1	Elf or Necromancer	(d4 odd or even)
2-3	Cleric	
4-5	Fighter	
6	Dwarf	
7	Halfling	
8	Magic User or Paladin	(d4 odd or even)

For Necromancer and Paladin classes see Knockspell #1

d10

LEVEL	
1-5	Level 1
6-7	Level 2
8-9	Level 3
10	Level 4

d12

FEATURES	
1	Twitchy
2	Lazy Eye
3	Stutterer
4	Gap Toothed
5	Limps
6	Tattooed
7	Earrings
8	Sunken Eyed
9	Thin Lipped
10	Big Eared
11	Pointy Nosed
12	Square Jawed

d20

NATURE	
1	Smiling
2	Sullen
3	Affable
4	Excitable
5	Squeamish
6	Rude
7	Oblivious
8	Cowardly
9	Helpful
10	Lazy
11	Trustworthy
12	Shady
13	Scurrilous
14	Adept
15	Intuitive
16	Curious
17	Bored
18	Energetic
19	Clumsy
20	Nervous

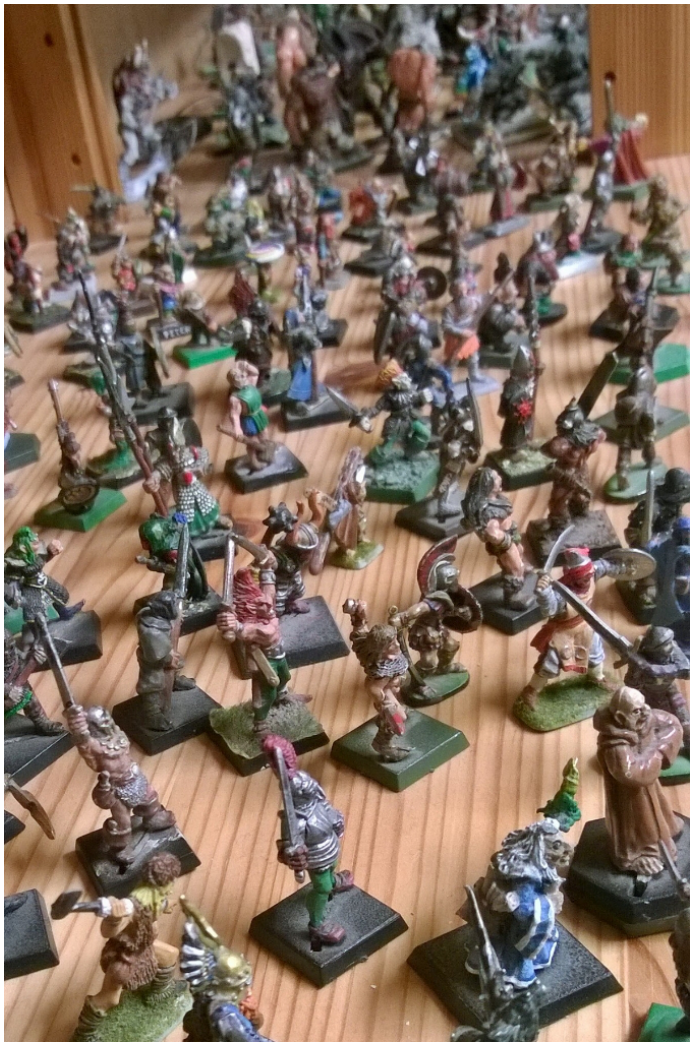
James R. Cone 2009

Mitä eroa palkollisilla ja kätyreillä sitten on? Palkolliset (hireling) ovat "tavallisia" kaupunkilaisia tai maalaisia, jotka lähtevät pelaaja-hahmojen mukaan nopean tienestin toivossa. He eivät välttämättä osaa mitään kovinkaan hyödyllistä, eivätkä he kerää kokemus-pisteitä. Palkkalaisia käytetään lyhtyjen ja aarteiden kantamiseen, taikapullojen koe-maistamiseen ja muuhun "koulutusta vaatimattomaan" työhön. Muista korostaa palkollisten ahneutta ja typeryyttä, se on aina hauskaa!

Kätyrit (henchman) ovat hieman pätevämpiä seikkailijoita eli taistelijoita, varkaita, pappeja tai taikureita. Heillä voi oikein hyvin olla useita kokemustasoja. Heille kannattaa jopa arpoa voimakkuus ja muut ominaisuudet, sillä pelaaja voi oman hahmonsa kuollessa siirtyä pelaamaan palkaamaansa kätyriä. Hyvä nyrkkisääntö on, että pelaajahahmot voivat palkata vain omaa tasoaan alempana olevia kätyreitä. Näin estetään se, että pelaajat saavat liian tehokasta apua käyttöönsä ja että kampanjan painopiste siirtyy muihin kuin

pelaajahahmoihin. Muutenkin on hyvä välttää suosikki-EPH-oireyhtymää eli sitä, että pelinjohtaja alkaa pitää ohjaamiaan EPH:ita pelaajahahmoja tärkeämpinä.

Palkkalaisille ja kätyreille on hyvä heitellä välillä rohkeusheittoja, jotta pelaajat eivät ala kuvitella, että heitä seuraisi tahdoton robottiryhmä. Jos seikkailijaryhmällä menee huonosti, palkkalaiset ja kätyrit juoksevat mieluusti karkuun. He eivät myöskään aina osaa vastustaa kiusausta suijauttaa muutama arvokas jalokivi omaan taskuunsa. Mutta rohkeusheitoista viis, palkkalaiset ja kätyrit on loppujen lopuksi tarkoitettu kuolemaan. Älä turhaan samastu heihin – ja jos pelaajasi samastuvat, älä epäröi tappaa heitä. Mitä tyylikkäämmin ja julmemmin apurit kuolevat, sen parempi!



YLLÄTYSHEITTO

Lopuksi vielä tärkeä huomio yllätyksistä ja väijytyksistä! Vanhan koulukunnan yllätysheitto on yksi kaikkien aikojen tehokkaimmista D&D-konventioista. Piste. Sitä kannattaa käyttää lähes jokaisen luolastokohtaamisen aluksi, sillä sen avulla syntyy kuin itsestään mielenkiintoisia taktisia tilanteita. Sääntö toimii niin, että jos tilanne ei ole selvä väijytys, sekä pelaajat että pelinjohtaja heittävät 1d6. Tuloksella 1-2 osapuoli on yllättynyt, jolloin se ei saa toimia ensimmäisellä kierroksella. Jos toinen osapuoli yrittää väijyttää toista ja onnistuu siinä, vain väijytetty osapuoli suorittaa yllätysheiton.
Koska pimeässä näkevät viholliset voivat helpostikin väijyttää lyhtyjä ja soihtuja kantavat pelaajahahmot, vihollisille kannattaa antaa tällöin jonkinlainen etu. Jotkin vihollistyypit, kuten mörköpeikot, ovat erittäin salavihkaisia, joten ne osaavat yllättää vieläkin todennäköisemmin. Toki pelaajatkin voivat saada bonuksia eri tilanteissa.

Hauskinta yllätysheiton käytössä on se, että pelaajien marssijärjestys menettää hetkellisesti merkityksensä. Kun vihollinen pääsee silloin tällöin iskemään myös maagien ja muiden heikosti haarniskoitujen hahmojen kimppuun, taistelussa ei ole enää kyse vain pelaajien eturivin haarniskaluokasta. Koska yllätys on erittäin vahva etu, sen käyttöä kannattaa ehkä rajoittaa pelin alkuvaiheessa, jotta ruumiita ei tule liikaa. Kun pelaajat ovat jo paatuneita seikkailijoita, se tuottaa kuitenkin mielenkiintoisia uusia tilanteita.

NELJÄS OSA: ULKOILMASEIKKAILUT

Edistyneen luolamestarin oppaan neljännessä osassa pohditaan luolaston ulkopuolella seikkailemista, kaupunkeja, seikkailupaikkoja ja maailmakuvausta. Mitä tapahtuu, kun pelaajat astuvat ulos luolastosta? Millaisiin paikkoihin he voivat matkustaa, ja miksi he lähtisivät yhtään mihinkään? Yritän vastata näihin kysymyksiin lähinnä käymällä lävitse omia kokemuksiani "ulkoilmaseikkailuista" ja niihin liittyvistä konventioista – toivottavasti pohdinnoistani on hyötyä sinullekin!

KOTI- JALOITUSKAUPUNKI

Aloittelevan luolamestarin oppaan toisessa osassa käsiteltiin jo jonkin verran luolastoa lähimpänä sijaitsevaa asutusta. Kuten silloin todettiin, sinun kannattaa varata hetki aloituskaupungin suunniteluun, sillä hahmot viettävät siellä jatkossa paljon aikaa. Kourallinen erilaisia EPH:ita riittää alkuun aivan hyvin. EPH:jen ja heidän omistamiensa kauppaliikkeiden avulla voit samalla vastata jokaisen kampanjan peruskysymyksiin: Mistä saa parannuspalveluita, ja ovatko ne maksullisia? Voivatko pelaajahahot palkata apureita ja kätyreitä, ja jos voivat, niin minkä tasoisia? Entä voivatko taikurit ostaa uusia taikoja, ja mitä ne maksavat?

Kampanjan kotikaupunki voi aivan hyvin olla kaikkien tuntema tuiki tavallinen fantasiakylä pormestareineen, hyvän jumalan kirkkoineen ja taikurintorneineen, mutta voi olla, että haluat jotakin muuta. Julkaistut seikkailut sisältävät harvoin mitään kovinkaan erilaista tai kiinnostavaa, mutta tokihan aloituskaupungin voi luoda myös itse. Jos tavoitteesi kampanjan suhteen ovat korkealla, miettimiseen kannattaa varata enemmän aikaa, sillä aloituskaupunki määrää monella tapaa sen, millaiseen maailmaan kampanjasi sijoittuu. Palvovatko papit kaaosjumalia? Aivopeseekö kaupunkia hallitseva illithid pahaa aavistamatonta kansaa? Onko maailmassa orjuutta? Ovatko ihmiset ainoa älyllinen rotu? Kuka kantaa veroa, vai kantaako kukaan?

Huomioi kuitenkin, että jos kampanjasi keskittyy luolaston koluamiseen, kaupungista ei kannata tehdä liian mielenkiintoista, sillä muuten pelaajat pysyvät siellä eivätkä koskaan lähde luolastoon! Unohda siis aluksi kaupungin sisällä tapahtuvat seikkailut. Myöhemmin voit alkaa vähä vähältä kehitellä kaupungista mielenkiintoisempaa, mutta aluksi se ei ole pääasia...

Kun kampanja etenee, myös aloituskaupunki herää vahvemmin eloon. Se saa lihaa luidensa ympärille, kun pelaajat kiinnostuvat kyläläisistä ja kyselevät heistä lisää. Pidä käden ulottuvilla nimigeneraattori ja jonkinlainen EPH-generaattori, jos et vielä luota kykyysi luoda uusia hahmoja lennossa. Pian sinä ja pelaajat tiedätte, kuka huolehtii sepänpajasta ja kuka tavernasta, minkä nimisiä vartiokaartin miehet ovat ja kuka myy taikayrttejä. Kirjaa EPH:jen nimet, ulkonäkö ja luonteenpiirteet muistiin vastaisuuden varalle.

Kampanjan edetessä voit pikkuhiljaa syventää näitä EPH:ita. Tässä vaiheessa on erityisen hyödyllistä miettiä sitä, millaisia salaisuuksia heillä on. Onko pormestarilla kenties rakastajatar? Palvooko kylän ystävällinen pappi salaa kaaosjumalia? Salaisuudet ovat hyvä keino syventää pelimaailmaa ja kehitellä uusia juonenkäänteitä. Erityisen tehokkaita ovat sellaiset salaisuudet, jotka yhdistävät luolaston ja kaupungin juonellisesti toisiinsa. Millaisia salaisia yhteyksiä luolaston asukkien ja kyläläisten välillä on?

Peruskaava on tietysti se, että kylään on soluttautunut luolaston eri faktioita edustavia agentteja. Heihin liittyvien salaisuuksien setviminen tarjoaa pelaajille sopivasti päänvaivaa. Gary Gygaxin *Temple of Elemental Evilin* Hommlet ja Nulb ovat hyviä esimerkkejä tästä. Vielä tehokkaampaa on sijoittaa kotikaupunki megaluolaston naapuriin. Luolasto voi olla kaupungin alapuolella, sen vieressä olevissa raunoissa, aloituskaupungin keskusaukiolle keskiyöllä ilmaantuvan portaalin tuolla puolen tai jotenkin muuten helposti saavutettavissa. Hyvä esimerkki tästä on *Forgotten Realmsin* metropoli Waterdeep ja sen alainen Undermountain, missä hullu maagi Halaster, muinainen beholder Xanathar ja mustahaltiat punovat juoniaan Waterdeepin valtaamiseksi.

Jos kaupunki ja luolasto ovat lähekkäin, on erittäin helppo kehitellä muitakin juonikuvioita. Kaupungin mahtitahot etsivät taikaesineitä tai muinaista salaisuuksista kaupungin alaisista luolista, ja luolaston asukit puolestaan pyrkivät lisäämään vaikutusvaltaansa kaupungin politiikassa. Tällaiset asioiden väliset yhteydet ovat ikään kuin sisäkkäisiä, kerroksellisia juonikuvioita. Mitä jos kotikaupungin kuningas pitääkin yhteyttä megaluolastoon? Entäpä jos kaupungin todellinen hallitsija onkin syvällä maan alla asuva lonkerohirviö? Ota ilo irti limittäisten juonikuvioiden sekamelskasta!

Aloituskaupunkissa tehdään toki muutakin kuin juonitellaan. Se on myös pelaajien tukikohta, jossa he voivat rauhoittua seikkailujen välillä. Hyvä ja toimiva konventio on pitää kotikaupunki ainoana paikkana, jossa pelaajat voivat “vaihtaa” seikkailun aikana tapetut viholliset ja kullat kokemuspisteiksi. Näin luolastokampanja saa luontaisen rytmin, joka toistuu samana pelikerrasta toiseen: pelaajat hankkivat aarteita luolastosta ja vievät ne aloituskaupunkiin myytäviksi, minkä jälkeen kierros alkaa alusta.

Aloituskaupunki on aluksi ainoa turvallinen paikka koko kampanjamaailmassasi. Myöhemmin, kun pelaajat uskaltautuvat tutkimaan muita asutuskeskuksia tai kenties löytävät sellaisen luolastostasi, heille avautuu muitakin turvapaikkoja. Silloin he voivat toki vaihtaa tukikohtaa, mutta heidän pitää asettua uuteen paikkaan ja tehdä siitä varmasti turvallinen ennen kuin he voivat hoitaa tasonnostot siellä.

Koska aloituskaupungissa käydään kampanjan aikana monesti, haluat kenties tehdä paluusta kaupunkiin hieman mielenkiintoisemman. Siinä “kaupunkiinpaluuheitto” on oiva apu. Kun pelaajat raahautuvat viimeisillä voimillaan takaisin kaupunkiin, vastaanotto ei välttämättä ole ruusuinen. Heitä, miten kaupunkilaiset – vartiomiehet, parantajat ja muut – ottavat pelaajahahmot vastaan. Tähän kelpaa ihan tavallinen reaktioheitto, jota voit muunnella sen mukaan, kuinka pelaajat ovat käyttäytyneet kaupungissa aiemmin.

Kampanja saa hauskan ja elävän käänteen, jos asukkaat päättävät estää pelaajien tulon kaupunkiin näiden aikaisempaan öykkäröintiin vedoten. Silloin ei auta kuin löytää uusi tukikohta tai yrittää hyvitellä asukkaita. Tai ehkäpä kylän lapset ovat kiitokseksi kokoontuneet heittämään ruusujen terälehtiä sankariseikkailijoiden jalkojen juureen? Luota noppiin, ne tietävät mikä kampanjallesi on parasta!

ULKOILMASEIKKAILUT

Megaluolaston koluamisesta on hyvä pitää välillä taukoja. Aloituskaupungin ja luolaston välinen dynamiikka riittää pitkälle, mutta välillä muiden asioiden käsitteleminen ja muissa paikoissa käyminen on ihan tervetullutta vaihtelua. Kenties luolastosta löytynyt aarrekartta johdattaa pelaajahahmot välillä muille maille? Vai haluavatko pelaajat lähteä tutkimaan Vai haluavatko pelaajat lähteä tutkimaan pohjoisilla vuorilla sijaitsevia muinaiskuninkaiden hautoja, joista huhutaan kaikenlaista?

Miten näihin muihin seikkailupaikkoihin päädytään? Kannattaako maastossa liikkuminen pelata päivä päivältä vai onko järkevää vain "pikakelata" matkaamiseen käytetty aika? Itse edustan nykyisin tiukasti ensimmäisenä mainittua kantaa. Silloin erämaassa kulkeminen on pelillinen haaste muiden joukossa, ikään kuin toinen luolasto, mutta maan päällä. Jotta homma toimisi, täytyy sinun kuitenkin piirtää ympäröivistä maista kartta. Tässä vaiheessa saatat säikähtää: "täytyykö minun piirtää kokonainen maailma, sillä miten voin tietää mihin suuntaan pelaajat haluavat lähteä?"

Ei kannata säikähtää, sillä ulkoilmaseikkailuita varten ei tarvitse luoda kokonaista maailmaa! Julkaistuissa maailmakirjoissa olevat kampanjamaailmat on usein luotu "ylhäältä alas" eli niissä on lähdetty liikkeelle maailman kosmologiasta ja siirrytty sen jälkeen yksityiskohtiin. Tämä ei kuitenkaan ole useimmiten paras tapa lähteä liikkelle, sillä se on erittäin työlästä. Jos vaarana on, että kampanja jää vain idea-asteelle eikä koskaan etene peliksi asti, on parempi kehitellä maailmaa samalla kun pelataan. Silloin pelinjohtajalta loppuu vähemmän todennäköisesti puhti ennen varsinaisia pelitapahtumia...

Voit aivan hyvin lähteä liikkeelle piirtämällä luolaston ja sen viereen kylän eli edetä "alhaalta ylös". Voit antaa maailmallesi muutamia meidän maailmastamme poikkeavia piirteitä, mutta sekään ei ole välttämätöntä. Fantasian peruskonventiot riittävät useimmiten oikein hyvin. Koska kaikilla pelaajilla on niistä yleensä selvä

käsitys, maailmanluonnin eteen ei välttämättä tarvitse tehdä mitään. Jos alat kaivata jotakin erilaista, voit aivan hyvin lisätä sen maailmaasi myöhemminkin.

Minä olen huomannut, että pelimaailman jumalten määritteleminen voi olla järkevää jo kampanjan alkuvaiheessa. Muutama idea siitä, millaisia maailman jumalat ovat tai onko heitä lainkaan, on hyvä lähtökohta. Listaa vaikka paperille pari kolme jumalaa, joita papit voivat palvoa. Jumalia ei tarvitse olla missään nimessä yli kymmentä, sillä se vain hidastaa pelin aloittamista. Lisäksi sinun on syytä pohtia, onko maailmassasi mahdollista pelata muita rotuja kuin ihmisiä ja kuinka pappien taiat toimivat. Näin ennakoit niitä hankalia kysymyksiä, jota pelaajat esittävät hahmonluonnin aikana ja myöhemminkin.

Myös se, mitä kansoja ja rotuja kussakin ilmansuunnassa on, voi olla hyödyllistä tietoa. Jos kerrot näistä kansoista jotakin pientä pelin aluksi, pelaajat saavat vähän tuntumaa maailmaan. Kampanjan edetessä voit itsekin hyödyntää näitä tietoja esimerkiksi silloin, kun kuvailet taikaesineitä. Se, että etelässä on muinainen taikureiden valtakunta, idässä kääpiöitä, lännessä tummahipiäisten kauppiaiden valtakunta ja

pohjoisessa parrakkaita barbaareita, on ihan riittävä tietopaketti. Kun maailma on luonnosteltu tällä tavoin, varsinainen seikkailualuekin erottuu sopivasti ympäristöstään.

Kuusikulmaisista ruuduista koostuva heksakartta on ylivoimainen tapa mallintaa luolaston ulkopuolista maailmaa. Voit piirtää sen tyhjälle heksapaperille, jota löytyy netistä monesta eri paikasta. Varmista ennen tulostusta, että kartassa on numeroidut heksat, sillä ne helpottavat huomattavasti paikkakuvausten tekemistä. Heksojen on myös syytä olla niin isoja, että voit piirtää niiden sisään erilaisia maastotyyppejä, kuten metsää tai vuoristoa. Halutessasi voit käyttää myös jotakin roolipelejä varten tehtyä heksanpiirto-ohjelmaa, joista *Hexographer* on kokemukseni mukaan ylivoimaisesti paras. *Hexographerin* ilmaisversio riittää aluksi aivan hyvin, joten kannattaa valita se.

Kun ryhdyt piirtämään, sinun kannattaa ensin miettiä hieman aloituskaupungin ympärillä olevien maiden luonnetta. Jokaisella alueella kannattaa olla oma teemansa. Jos kahden vuoriketjun väliin jää hedelmällinen laakso, yritä kuvitella se mielessäsi ja mieti, keitä siellä asuu. Seuraatko fantasiakonventioita niin, että kukkuloilla asuu puolituisia, metsässä haltioita, vuorilla kääpiöitä ja niin edelleen? Vai onko kääpiöiden sivilisaatio kenties jo tuhoutunut eikä kääpiöiden maista ole jäljellä kuin rauniot?

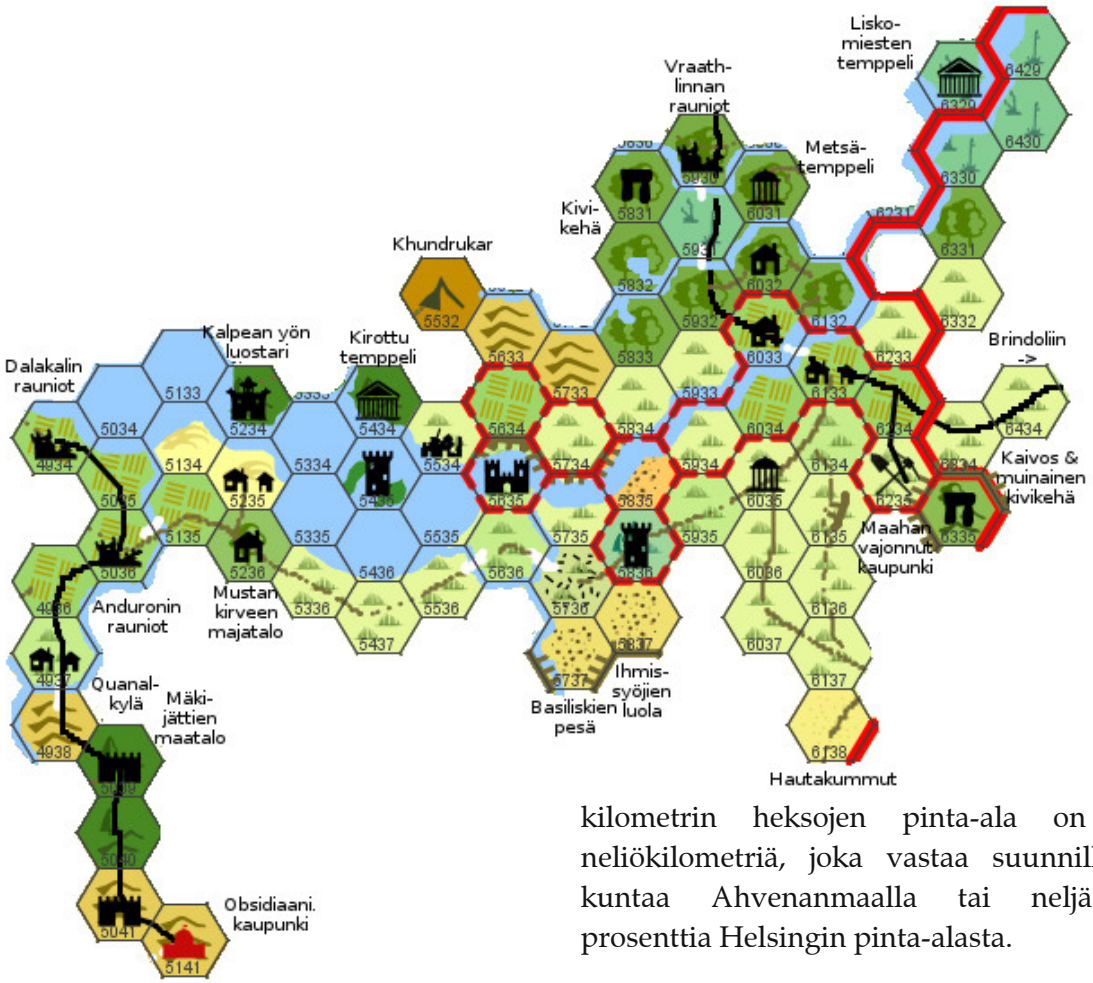
Riittää kun sinulla on aluksi "kotikaupunki", pari kolme suurempaa asutuskeskusta ja kourallinen niiden ympärillä olevia kyliä ja muita asumuksia. Kylien ja kaupunkien on syytä olla riittävän erilaisia. Keksi jokaiselle asutukselle jokin "koukku" tai "kärki". Onko kylä rakennettu rämeen päälle? Onko tienristeyksessä olevan majatalon eteen kahlittu peikko? Ovatko puolituisten asumukset kenties rauniolinnan ympärillä? Asuvatko haltiat puihin rakennetuissa majoissa vai järven keskelle ankkuroiduissa veneissä? Kun jokaisella paikalla on selvä luonne, pelaajatkin osaavat erottaa paikat toisistaan.

Lisäksi asutuskeskuksille kannattaa nimetä johtaja tai hallitsija, jolla on vaikuttimia. Muista, että kaikki paikat eivät suhtaudu pelaajahahmoihin mitenkään ystävällisesti. *Temple of Elemental Evilin* Nulb-niminen kylä on tästä hyvä esimerkki. Sen asukit ovat suurimmaksi osaksi pahoja tai kaoottisia, joten pelaajahahmojen täytyy liikkua siellä varovasti tai muuten kyläläiset aiheuttavat heille hankaluuksia. Yritä soveltaa samaa periaatetta omiin asutuskeskuksiisi. Jos järven keskellä asuvat haltiat haluavat pysytellä erossa muiden rotujen välisistä asioista, ne eivät välttämättä toivota pelaajahahmoja tervetulleiksi. On paljon mielenkiintoisempaa, jos haltijoiden luottamuksen saaminen ei ole automaattista...

Kylien ja kaupunkien lomaan alat sitten hahmottelemaan varsinaisia seikkailulokaatioita. Missä on muinainen kuninkaiden krypta? Entäpä örkkien asuttama entinen kääpiölinnake? Tai kummitusten riivaama hautakumpu? Näitä voidaan kutsua luolastoiksi. Toisin kuin kampanjasi pääseikkailupaikan ("tent-pole dungeon") eli megaluolaston, niiden ei kuitenkaan tarvitse olla valtavan suuria. Nämä vähäpätöisemmät luolastot on tarkoitettu selvitettäviksi kokonaan, joten niissä kannattaa olla enintään 2–3 kerrosta tai satakunta huonetta. Se, että ne voi selvittää, ei kuitenkaan tarkoita, että selvittämisen tulisi olla helppoa. Niissä on syytä olla megaluolastojen tapaan runsaasti salaovia, vaarallisia otuksia ja erilaisia pähkinöitä ja outouksia, mutta niiden ei tarvitse välttämättä olla ihan niin outoja kuin megaluolaston alimpien tasojen.

Kaikkien seikkailulokaatioiden ei tarvitse olla perinteisiä luolastoja, vaan joukossa voi olla myös hirviöotusten pesäluolia, raunioita, maamerkkejä ja erilaisia asumuksia. Noidan mökki on ihan riittävän mielenkiintoinen seikkailupaikka, samoin outo musta monoliitti, jonka tarkoitus on (ainakin aluksi) arvoitus.

Pesäluola on pieni ja yksinkertainen seikkailupaikka. Se koostuu vaikkapa vain 1–10 huoneesta, niiden asukeista ja aarteista. Minä teen yleensä kaikille ulkoilmakohtaamistaulukkoni hirviöryhmille oman pesäpaikkansa, jonka tuhoaminen "poistaa" nämä viholliset taulukosta. Jos pelaajat esimerkiksi polttavat puussa roikkuvan jättiläismehiläisten pesän ja ryöstävät sen sisältä löytyvän taikahunajan omaan



käyttöönsä, maastossa ei enää kohdata mehiläisiä yhtä todennäköisesti kuin ennen.

Monet valmisseikkailut pitävät sisällään tällaisia “realistisia” hirviöiden pesäpaikkoja. Otukset vain asuvat niissä, ja siinä se. Riittää, että piirrät summittaisen pohjapiirroksen, määrittelet, montako goblinia, ogrea tai jättiläismehiläistä paikassa asustaa, ja kirjaat muistiin niiden vartiopaikat ja ansat. Tärkeää on, että pesäpaikkoihin voi tunkeutua monta eri kautta: etuovesta, takaportista, viemäreistä, savupiipun kautta ja niin edellen. Toisin kuin luolastoissa tai megaluolastoissa, pesäluolissa ei tarvitse olla mitään selittämätöntä, outoa tai mystistä.

MITTAKAAVASTA

Minkä kokoinen heksakartta on sitten kaikkein paras? 6 mailin eli 10 kilometrin heksat ovat oman kokemukseni mukaan parhaita. Tämänkokoiset heksat ovat käteviä, sillä jos pelaajat piirtävät maastossa liikkuessaan karttaa, yhden seikkailupäivän aikana liikkua vain muutamia heksoja, jolloin kartturikin pysyy kärryillä. 10 kilometrin heksojen pinta-ala on noin 85 neliökilometriä, joka vastaa suunnilleen Getan kuntaa Ahvenanmaalla tai neljääkymmentä prosenttia Helsingin pinta-alasta.

Selvää siis on, että yhden heksan kokoinen alue ei ole tyhjä. Luultavasti siellä asuu ainakin jonkin verran ihmisiä tai muita otuksia. Jos sijoitat alueelle jonkin selvän maamerkin, sen täytyy näkyä viiden kilometrin päähän joka suuntaan. Metsässä tai vuoristossa tämä tarkoittaa valtavaa tornia tai muuta rakennelmaa, mutta tasangolla pienempikin kohde erottuu ympäristöstään.

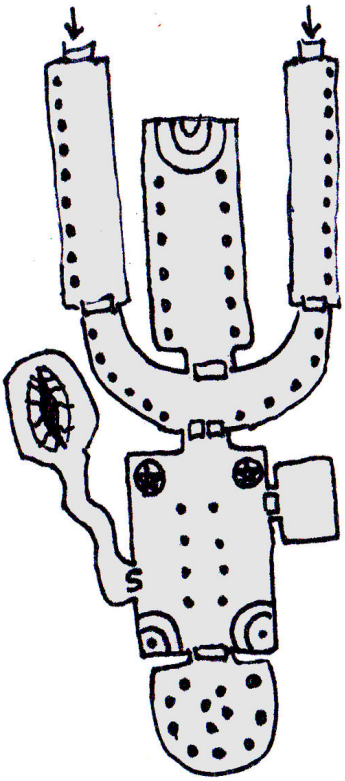
Monen julkaistun kampanjamoduulin ulkoilma-alueet ovat aivan liian suuria. Oman kokemukseni mukaan kampanja-alueen ei kannata olla aluksi yli 200 x 200 km, sillä pelaajat tuskin haluavat matkata tätä kauemmas silloin, kun hahmot ovat vielä heikkoja. Jos ja kun he alkavat myöhemmin haikailla muille maille, voit laajentaa pelimaailmaasi heidän kiinnostuksensa mukaan. Viimeistään siinä vaiheessa, kun pelaajahahmot pääsevät liikkumaan nopeasti paikasta toiseen esimerkiksi teleporttausloitsujen avulla, sinun pitää miettiä maailman yleistä rakennetta tarkemmin. Sitä ennen pelataan kuitenkin kymmeniä kertoja, joten sinulla on reilusti aikaa miettiä...

Pieni huomio heksojen käytöstä pelissä. Koska jokaisella heksalla on 6 kylkeä, on helpointa, että pelaajat voivat liikkua vain kuuteen eri suuntaan: pohjoiseen, etelään, koilliseen, kaakkoon, lounaaseen ja luoteeseen. Suoraan itään tai länteen ei voi liikkua, vaan esimerkiksi länteen kulkiessa täytyy poukkoilla lounaan ja luoteen välillä. Tällainen pelillinen sopimus helpottaa asioita huomattavasti, koska silloin ei tarvitse pysähtyä laskemaan, kuinka kauan heksojen välissä kulkeminen kestää, tai pohtia, mitä maastoa siellä sitten on. Puuttuvat ilmansuunnat riippuvat tietysti siitä, miten päin heksat ovat...

On tärkeää, että pelin eteneminen pysyy pelaajien harteilla. Toki luolastoista voi välillä löytyä teleportteja muille maille, mutta nyrkkisääntönä voisi pitää, että päästäkseen johonkin uuteen paikkaan pelaajien täytyy kävellä sinne. Liikkuminen hoidetaan heksa kerrallaan ja päivä päivältä, ja satunnaiskohtaamistaulukoita käytetään koko ajan. Jos pelaajat saavat itse päättää, missä kulloinkin seikkaillaan, huomaat että he sitoutuvat kampanjaasi paljon vahvemmin kuin siinä tapauksessa, että vain ohjailet tai teleporttailet heitä paikasta toiseen.

Kaikkien seikkailulokaatioiden on hyvä olla "avoinna" heti kampanjan alussa, mutta pelaajilla ei välttämättä ole vielä tietoa niiden sijainnista. On toki mahdollista, että maastossa samoileva peliporukka tupsahtaa johonkin lokaatioon sattumalta. Seikkailupaikkojen ei silti tarvitse olla täysin valmiita, sillä kun pelaajat lähtevät etsimään niitä, sinulla on hyvin aikaa tarkentaa niiden kuvauksia. Mieti aluksi kustakin paikasta vain pääpiirteet. Vaarallisimmat paikat on hyvä sijoittaa kauas aloituspaikasta ja hankalien kulkuyhteyksien päähän, jotta pelaajat eivät lähde toikkaroimaan sinne heti aluksi. Ne ovat tietysti myös salaisia, joten pelaajien pitää ensin saada tietoonsa, mitä missäkin on. Tässä tulevat mukaan aarrekartat ja kyläläisten kertomat huhut.

Entäpä näkyvyys? Miten pelaajat tietävät, millaista maastoa edessäpäin on, vai tietävätkö lainkaan? 10 kilometrin heksoja käytettäessä voi juuri ja juuri nähdä viereiseen heksaan, mutta vain puuhun tai muuhun näköalapaikkaan kiipeämällä. Tällainen tähystäminen on järkevää ja tunnelmallista, mutta sille kannattaa määrittää jokin helposti



ymmärrettävä "hinta". Ehkä siihen kuluu ylimääräistä aikaa, kenties se laukaisee uuden satunnaiskohtaamisheiton, ehkäpä jotakin muuta.

Toisaalta vuoret ja muut suuret maamerkit näkyvät kaukaa, useiden heksojen päästä. Tämäkin luo hienosti tunnelmaa. Jos pelaajahahmot näkevät horisontissa yksinäisen vuoren tai valtavan tornin, jonka ympärillä lentelee lohikäärmeitä, he tietävät mikä heitä tuonnempana odottaa. Tällaisen etiäisen käyttäminen antaa pelaajille myös valinnanmahdollisuuden: edetäkö kohti vaaralliselta näyttävää paikkaa vai tutkiako ensin rauhassa jotakin helpomman oloista aluetta.

Minusta on mukava panna maailman jokaiseen heksaan jotakin löydettävää tai seikkailtavaa, mutta siihen kuluu paljon aikaa eikä se ole suinkaan välttämätöntä. Joka heksassa ei tarvitse olla mitään, ei ainakaan mitään näkyvää ja ennalta määrättyä. Tällöin osa heksoista on lähinnä esteitä ja hidasteita matkalla seikkailulokaatioihin. Koska satunnaiskohtaamistaulukot tuottavat heksoihin joka tapauksessa kaikenlaista mielenkiintoista, riittää että pelaajillasi on jotakin kiinnostavaa löydettävää vaikkapa joka viidennessä heksassa. Toki jos sinulla on aikaa, voit yrittää keksiä materiaalia jokaiseen heksaan. Tässä(kin) työssä voit lainata hyvällä omallatunnolla muista lähteistä, esimerkiksi Judges Guildin loistavasta *Wilderlandsista* tai John M. Staterin *Land of Nodista*.

Tyhjien heksojen ja valmiiksi määriteltyjen seikkailulokaatioiden väliseen suhteeseen on hyvä ottaa mallia luolastoista. Aloittelevan luolamestarin oppaan toisessa osassa pohdittiin jonkin verran tyhjien huoneiden ja muun sisällön suhdelukuja. Todettiin, että kolmasosa tai neljäsosa huoneista on hyvä jättää tyhjiksi ja että noin kymmenesosa huoneista sisältää jonkinlaisen mysteerin tai "erikoisuuden". Sama pätee ulkoilmaseikkailuihin. Jos tavallisen ja realistisen aavikon keskeltä löytyy mystinen monoliitti tai pakkolaskun tehnyt avaruusalus, se on paljon mielenkiintoisempaa kuin jos koko maailma olisi täynnä tällaisia erikoisuuksia. Silloin kun kaikki ei ole fantastista tai kummallista, oudot paikat ovat tehokkaampia ja mieleenpainuvampia.

MAAILMASSA LIIKKUMISESTA

Olet jo piirtänyt heksakartan megaluolastoasi ympäröivästä maailmasta. Nyt pelaajat haluavat lähteä pitkälle retkelle kohti pohjoisilla vuorilla olevaa muinaista kryptaa. Sinne on usean heksan matka, ja tuijotat karttaasi jännittyneenä. Miten se herää pelin aikana eloon? Kertovatko pelaajat, mihin ilmansuuntaan he kulkevat, ja sinä sitten vain kerrot, että he kohtaavat "metsää, vuoria, kukkuloita"? Vai miten tämä oikein toimii?

Näinkin voi toki pelata, mutta minusta on hauska improvisoida ja tunnelmoida. Pelinjohtajan on tärkeä kuvailla maailmaa mahdollisimman monipuolisesti omien karttojensa ja muistiinpanojensa pohjalta, aivan kuten luolastoseikkailuissakin. Kaikkea ei voi kirjoittaa valmiiksi etukäteen, joten pelin edetessä on pakko improvisoida. Minä kuvailen useimmiten ensiksi alueen luontoa, minkä jälkeen pelaajat kertovat, mihin suuntaan he haluavat kulkea tai mitä he haluavat tutkia.

Ainakin minulle on avuksi, että näen kuvaillun maaston mielessäni. Tämä helpottuu, jos harrastaa vaikkapa patikoimista tai retkeilyä. Muista myös, että yksityiskohdat ovat mielenkiintoisempia kuin lattea yleiskuvaus. Alueella ei ole vain metsää, vaan tietynlaista puustoa ja maastoa, jonka erityispiirteitä kuvailet. Muista ottaa huomioon kaikki aistit! Rosvojen leirinuotiosta nouseva savu haisee ja näkyy pitkälle, sepän pajan kilkatus kuuluu kilometrien päähän ja niin edelleen:

> *"Kuljettuanne kolme tuntia pohjoiseen tulette tiheään havumetsään, jossa kasvaa ikivanhoja kuusia ja saniaisia. Pieni polku mutkittelee kohti pohjoista pienen puron vierellä. Maasto kohoaa hiljakseltaan ylöspäin, ja edessäpäin häämöttää korkeita vuorenhuippuja. On aivan hiljaista, vain sade ropisee puiden oksilta. Mitä teette?"*

Muista myös, että kyseessä on fantasiapeli, jossa kaikki on mahdollista. Luonnonolosuhteiden realistinen kuvaileminen on vasta alkua; se on kyllä mielenkiintoista ja tunnelmallista, mutta tärkeintä on se, mikä poikkeaa omasta maailmastamme. Mikä ympäristössä on fantastista ja outoa, ja millä tavalla? Mutisevat punalakkiset sienet, kävelevät puut, puiden takaa kurkkivat maahiset, kukkulan takaa kuuluva aavemainen

Party Speed / Time to cross 10km hex	Road	Desert, Plains	Rocky Desert, Forest, Hill	Heavy Forest, Mountain, Swamp
15 feet	4 hours	6 hours	8 hours	10 hours
20 feet	3 hours	4 hours	6 hours	8 hours
30 feet	2 hours	3 hours	4 hours	5 hours
40 feet	1.5 hours	2 hours	3 hours	4 hours
50 feet	1 hour	1.5 hours	2.5 hours	3 hours
60 feet	1 hour	1.5 hours	2 hours	2.5 hours

kirkuna ja muut fantastiset elementit tekevät pelaamisesta mielenkiintoisempaa, varsinkin jos ne ovat pelimaailmassa merkityksellisiä asioita eivätkä pelkkää taustaa...

Jotta maailma heräisi eloon, sen kuvailussa kannattaa käyttää hyväksi heksan tietoja ja alueen satunnaiskohtaamistaulukkoa. Jos metsässä on mahdollista kohdata karhupöllöjä, siihen kannattaa viitata jollakin tavalla, kun kuvauksessa tai pelaajahahmot pysähtyvät kuuntelemaan. Ehkäpä kukkulan takaa kuuluu karhupöllöjen kirkumista, ilmassa tuoksuu rosvojen leirinuotion savu tai läheltä kuuluu kääpiölinnoituksen sepän pajan kilke? Näin alueen erikoisuudet ja siellä mahdollisesti liikkuvat satunnaishirviöt "heijastelevat" ympäristöönsä ja pelaajat saavat tärkeää etukäteistietoa seudun vaaroista.

Mieti myös jonkin verran matkaamisen reunaehtoja. Montako tuntia päivässä voi matkata ennen kuin hahmot uupuvat? Entä jos pelaajat haluavat marssia läpi yön? Miten ilmasto vaikuttaa liikkumiseen? Pelin ei tarvitse olla erä- tai leirisimulaatio, mutta silti jonkinlaiset liikkumissäännöt ovat paikallaan. Muuten et saa luotua "matkanteon tunnetta" ja siihen liittyvää arvaamattomuutta. Esimerkkinä mainittakoon matkavauhti, joka määrää, miten pitkälle pelaajahahmot voivat päivän aikana kulkea (oma taulukkoni sivun alareunassa).

Suoritan satunnaiskohtaamisheiton kerran heksaa kohden, joten tavallisen päivän aikana heittoja tulee vain muutama ja peli etenee nopeahkosti päivästä toiseen. Koska metsässä ja vuoristossa liikkuminen on paljon hitaampaa kuin esimerkiksi tasangolla, satunnaiskohtaamisten todennäköisyys on siellä suurempi. Ulkoilmaseikkailuissa on tavoitteena, ettei paikasta toiseen liikkuminen ole rutiininomaista. Liikkuminen maastossa on vaarallista ja voi helposti johtaa konfliktiin alueella asustavien otusten kanssa.

Ainakin alemmilla kokemustasoilla maastossa liikkuminen kannattaa hoitaa yhtä pikkutarkasti ja pelaajia haastavasti kuin luolaston koluaminen. Mitä enemmän pelaajahahmot liikkuvat, sitä enemmän heillä on mahdollisuuksia kohdata maailmassa liikkuvia otuksia. Kun he pysyvät paikallaan, heitän vain kerran päivässä ja kerran yössä. Jos pelaajat pitävät yöllä nuotiota, se lisää huomattavasti satunnaiskohtaamisten mahdollisuutta. Sama vaikutus on kovalla mekastamisella ja taikojen holtittomalla ja näkyvällä käytöllä, aivan kuten luolastoissakin.

Myös ilmasto vaikuttaa satunnaiskohtaamisiin ja kulkuvauhtiin. En puutu tässä asiaan sen tarkemmin, mutta annan tässä kuitenkin ajatuksen innoittajaksi oman *D&D:n viidennelle laitokselle* hahmottelemani ilmastotaulukon.

2d6	Tammikuu	Helmikuu	Maaliskuu	Huhtikuu	Toukokuu	Kesäkuu	Heinäkuu	Elokuu	Syyskuu	Lokakuu	Marraskuu	Joulukuu
2	Lumimyrsky	Lumisadetta	Räntäsadetta	Räntäsadetta	Räntäsadetta	Ukkosmyrsky	Ukkosmyrsky	Ukkosmyrsky	Ukkosmyrsky	Syysmyrsky	Syysmyrsky	Lumimyrsky
3	Lumimyrsky	Lumisadetta	Räntäsadetta	Rankkasadetta	Sadekuuroja	Rankkasadetta	Ukkosmyrsky	Rankkasadetta	Rankkasadetta	Rankkasadetta	Syysmyrsky	Lumimyrsky
4	Lumisadetta	Räntäsadetta	Rankkasadetta	Sumua	Sadekuuroja	Rankkasadetta	Rankkasadetta	Sadekuuroja	Rankkasadetta	Sumua	Syysmyrsky	Lumisadetta
5	Lumisadetta	Paukkupakkasta	Sumua	Sumua	Lämmintä	Sadekuuroja	Sadekuuroja	Lämmintä	Sadekuuroja	Sumua	Rankkasadetta	Räntäsadetta
6	Räntäsadetta	Pakkasta	Lämmintä	Lämmintä	Lämmintä	Sadekuuroja	Lämmintä	Hellettä	Lämmintä	Lämmintä	Sumua	Räntäsadetta
7	Paukkupakkasta	Pakkasta	Lämmintä	Lämmintä	Lämmintä	Lämmintä	Hellettä	Hellettä	Lämmintä	Lämmintä	Sumua	Paukkupakkasta
8	Paukkupakkasta	Suojasäätä	Lämmintä	Lämmintä	Lämmintä	Lämmintä	Hellettä	Paahtavaa hellettä	Lämmintä	Lämmintä	Sumua	Pakkasta
9	Pakkasta	Suojasäätä	Lämmintä	Lämmintä	Lämmintä	Hellettä	Paahtavaa hellettä	Paahtavaa hellettä	Lämmintä	Lämmintä	Lämmintä	Pakkasta
10	Suojasäätä	Suojasäätä	Lämmintä	Lämmintä	Hellettä	Hellettä	Paahtavaa hellettä	Paahtavaa hellettä	Hellettä	Lämmintä	Lämmintä	Suojasäätä
11	Suojasäätä	Suojasäätä	Lämmintä	Hellettä	Hellettä	Paahtavaa hellettä	Paahtavaa hellettä	Paahtavaa hellettä	Hellettä	Lämmintä	Lämmintä	Suojasäätä
12	Suojasäätä	Suojasäätä	Hellettä	Hellettä	Paahtavaa hellettä	Paahtavaa hellettä	Paahtavaa hellettä	Paahtavaa hellettä	Paahtavaa hellettä	Hellettä	Lämmintä	Suojasäätä

VIIDES OSA: SATUNNAISKOHTAAMISET

Opas on nyt edennyt viidenteen ja viimeiseen osaansa. Tällä kertaa on tarkoitus käsitellä satunnaiskohtaamisia ja niiden käytäntöjä. Pidetään pohdinta mahdollisimman lyhyenä ja ytimekkäänä, sillä opas on jo ennestään tolkuttoman pitkä...

MITÄ SATUNNAISKOHTAAMISET OVAT?

Satunnaiskohtaamiset ovat yksi vanhan koulukunnan D&D:n voimallisimmista käytänteistä. Ne ovat myös yksi väärinymmärretyimmistä. Monet luulevat, että satunnaiskohtaamisten tarkoitus on tuottaa peliin mielikuvituksetonta "tilkettä", etenkin paikasta toiseen matkattaessa. Tämän näkemyksen mukaan satunnaiskohtaamiset ovat välttämätön paha, eräänlaista pelaajien resurssien kuluttamiseen tarvittavaa täytesisältöä. Kritisoijat eivät voisi olla pahemmin väärässä. Satunnaiskohtaamiset ovat parhaimmillaan kaikkea muuta kuin tilkettä; ne tuovat roolipelien usein yksioikoiseen kerrontaan paljon kaivattuja yllätyksiä, dynaamisuutta ja syy–seuraus-suhteita.

Miksi satunnaiskohtaamisilla sitten on niin huono maine? Selitys on yksinkertainen. Satunnaistaulukoiden käyttäminen "oikein", siten että ne lisäävät pelin yllätyksellisyyttä ja dynamisuutta, on vaikeaa. Se vaatii ennen kaikkea improvisaatiokykyä, jonka oppiminen omin päin on hankalaa. Satunnaiskohtaamisten käyttötarkoituksia ei ole kuvattu tyydyttävästi oikeastaan missään sääntökirjassa, joten yritän hieman avata sitä, mistä niissä on kyse.

Satunnaiskohtaamistaulukoiden tärkein ominaisuus on, että ne abstrahoivat ja pelillistävät hyvin monimutkaisen asian: hirviöiden ja muiden otusten liikkumisen. Koska pelinjohtajan olisi vaikea siirrellä reaaliaikaisesti kaikkia luolastonsa hirviöitä, tai ainakaan pitää hirviöiden liikkeistä kirjaa niin, että ne reagoisivat mahdollisimman uskottavasti pelaajien tekemisiin, prosessia täytyy jotenkin yksinkertaistaa. Siksi hirviöiden kohtaamisen mahdollisuus abstrahoidaan yhteen ainoaan heittoon, jonka pelinjohtaja suorittaa tiettyinä pelimaailman ajankohtina, toisin sanoen satunnaiskohtaamisheittoon.

Satunnaiskohtaaminen EI tarkoita, että pelaajahahmot ajautuvat automaattisesti taisteluun kaikenlaisten otusten kanssa! Sen sijaan se kertoo pelinjohtajalle, mitä olentoja on liikkeellä. On pelinjohtajan tehtävä tulkita tätä tietoa jotenkin. Jos satunnaistaulukko sanoo, että liikkeellä on viisi örkkiä, täytyy sinun nopeasti muodostaa mielikuva siitä, miten ne liikkuvat ja miksi, ja valmistautua kuvailemaan tilanne pelaajille. Muista myös, ettet saa takertua alkuperäiseen mielikuvaasi, koska otusten reagointi riippuu pelaajista.

Satunnaiskohtaamisten oikeaoppinen hyödyntäminen vaatii taitoa ja kokemusta. Aloittelijalla voi olla paljon kysyttävää. Jos satunnaiskohtaaminen ei johda välittömästi taisteluun, niin mihin sitten? Miltä etäisyydeltä kohtaaminen alkaa, millä mielellä kohdatut otukset ovat (reaktiotaulukko!), mitä otukset ovat tekemässä ja mitä ne haluavat? Jotta kohtaamiset pysyisivät elävinä ja dynaamisina, käytä

hyväksesi olentojen reaktiotaulukoita ja muita apuvälineitä. Muista, että satunnaiskohtaamiset voivat johtaa aivan yhtä hyvin uusiin ystävyyssuhteisiin kuin taisteluihin.

Koska kaikkea ei voi valmistella etukäteen, satunnaiskohtaamisissa on pakko improvisoida. Pelinjohtajan täytyy ajatella salamannopeasti. Tämä on helpompaa, jos pystyt luomaan mielikuvan tilanteesta. Koko tilannetta ei tarvitse kertoa pelaajille heti, mutta sinun täytyy tietää, mistä pelaajahahmot huomaavat ensimmäiseksi, että lähistöllä liikkuu jotakin. Ehkäpä pimeydessä näkyvistä punaisista silmistä, jotka katoavat, kun niitä yrittää lähestyä? Luolaston katosta kuuluvasta huohotuksesta? Vihollisarmeijan viireistä, jotka piirtyvät taivaanrantaa vasten?

Kyse on yksinkertaisesti siitä, miten satunnaiskohtaaminen "heijastuu" ympäristöönsä. Mitä pitemmälle pystyt sen hahmottelemaan, sitä vahvemmin maailmasi herää eloon. Muista hyödyntää kaikkia aisteja! Kun olet kuvaillut satunnaiskohtaamisen ensimmäisen "heijastuman", on pelaajien vuoro toimia. Se, miten pelaajat reagoivat vihjeeseesi lähestyvästä kohtaamisesta, antaa sinulle eväitä jatkamiseen. Jos pelaajahahmot huutelevat pimeässä näkyvien punaisten silmien perään, otukset reagoivat jotenkin, ja on sinun tehtäväsi päättää miten...

Aina pelaajien ei kuitenkaan ole mahdollista vastata kohtaamisen heijastuksiin. Jos hahmot etenevät varomattomasti, pysähtymättä kuuntelemaan tai tarkkailemaan ympäristöään, on aina mahdollisuus, että heidät yllätetään. Vanhan koulukunnan pelaamisen elegantein käytäntö, yllätysheitto (jota käsiteltiin jo Edistyneen luolamestarin oppaan kolmannessa osassa), voi tarkoittaa taistelun välitöntä alkamista, mutta vain jos viholliset sitä haluavat! Muista, että monet hirviöt mieluummin neuvottelevat kuin taistelevat. Ehkäpä otukset haluavat hankkia väijytyksellään taktisen yliotteen ja paremmat neuvotteluasemat...

SATUNNAISKOHTAAMISTAULUKOIDEN TEKEMISESTÄ

Kun teet satunnaiskohtaamistaulukoita, pane niihin pääasiassa luolastossa tai ulkoilmaympäristössä asuvia otuksia. Jos luolastokerroksessa majailee örkkejä ja liskomiehiä, niitä kannattaa sisällyttää myös satunnaiskohtaamistaulukkoon. Jos taulukoissasi on sellaisia otuksia, joita ei asu lähistöllä, kannattaa ehkä miettiä etukäteen, mitä ne siellä tekevät. Etsivätkö ne ruokaa tai orjia? Vai tutkivatko ja kartoittavatko ne luolastoa, koska aikovat käyttää sitä jatkossa? Onko niiden motiivi kenties sama kuin pelaajahahmojenkin, eli seikkailu? Vai ovatko ne vain eksyneet?

Satunnaiskohtaamisten eloon herättäminen voi tuntua aluksi hankalalta. sillä matka taulukon tuloksesta pelinjohtajan kuvaukseen on joskus pitkä. Jos taulukko ilmoittaa kahdenkymmenen viikingin lähestyvän, miten siihen pitäisi suhtautua? Mitä viikingit tekevät luolastossa?

Pelinjohtajalta vaaditaan nopeaa reagointia satunnaiskohtaamistaulukon antamaan tulokseen, jotta peli ei pysähtyisi paikoilleen. Mitä nopeammin osaat ideoida, sen parempi. Pienten satunnaisjyvästen varassa improvisointi on tärkein pelinjohtajan tarvitsemista taidoista. Ehkäpä Thor on lähettänyt viikingit Valhallasta luolastoon suorittamaan salaista tehtävää? Vai ovatko he eksyneet sinne pudottuaan meidän maailmamme reunan yli? Selitys voi olla vaikka kuinka ihmeellinen tai outo, kunhan uskot siihen itse...

Joskus tällainen villi improvisointi voi kuitenkin tuntua hankalalta. Mitä jos et keksikään mitään selitystä? Kannattaa siis pitää omat taulukkosi aluksi suhteellisen realistisina, jotta kohdattujen otusten motiivit ovat selkeitä. Voit myös "kuivaharjoitella" kohtaamisia etukäteen esimerkiksi kuvittelemalla, miten pelaajat niihin reagoisivat. Älä kuitenkaan kiinny liikaa omiin visioihisi, sillä satunnaiskohtaamisten on tarkoitus olla dynaamisia!

Tarvitset käytännössä useita satunnaiskohtaamistaulukoita. Niiden tekemistäkin kannattaa harjoitella, sillä mitä

enemmän niitä on, sen parempi. Tarvitset luolastossa ainakin yhden taulukon jokaista kerrosta kohden ja maastossa yhden taulukon jokaista aluetta tai maastotyyppiä kohden. Yksinkertaisimmillaan satunnaiskohtaamistaulukko näyttää tältä:

1d4 / kohdatut otukset:

1. 1d6 örkkiä
2. 1d6 liskomiestä
3. vihreä limahirviö
4. 1d6 luurankoa

Toisaalta taulukossa voi olla muutakin informaatiota. Minä suosin vähän monimutkaisempaa esitystapaa, jossa jotkin vihollistyypit ovat yleisempiä kuin toiset ja kohdatuille otuksille on määritelty jonkinlainen motiivi, jos se ei ole itsestään selvä. Tällainen "motiivit ja toiminta" -vinkki helpottaa pelaamista huomattavasti, sillä sinun ei tarvitse miettiä kohdatun otuksen vaikuttimia aivan alusta asti. Esimerkiksi näin:

1d8 / monimutkaisempi kohtaamistaulukko:

1. 2d6 örkkiä vankeinaan 4d6 ihmisorjaa
2. 5d10 örkin sotajoukko, joukkoa johtaa arvaamaton shamaani Gurlogh (wiz4)
3. 1d6 eksynyttä ja nälkiintynyttä örkkiä etsii epätoivoisesti ruokaa
4. 1d6 ihmistä pakenee örkkejä, peloissaan ja aseettomia
5. Sir Artolar (pal4) aseenkantajineen taistelee pahuutta vastaan
6. Suurikokoinen aarnikotka tähyää taivaalta ruokaa (mieluiten hevosia)
7. 1d6 ihmiskauppiasta ja 2d6 karavaanivartijaa, epäilevät kaikkea
8. 1d6 metsästäjää, asettamassa ansoja
9. Kilpaileva seikkailijaporukka
10. Erikoiskohtaaminen, ks. alla

Toisaalta voit tehdä satunnaistaulukon lisäksi erillisen motiivi- ja toimintataulukon. Se voi olla rotukohtainen tai yleiskuvaus kaikista mahdollisista kohdattujen otusten puuhista. Olen kuitenkin huomannut, ettei tällaista taulukkoa tule juuri hyödynnettyä, sillä pöydällä on jo muutenkin tarpeeksi materiaalia.

Joka tapauksessa taulukko voi näyttää esimerkiksi tältä:

1d6 / mitä kohdatut örkit tekevät:

1. syövät
2. kinastelevat
3. nukkuvat
4. kiduttavat vankejaan
5. vartioivat
6. laskevat rahojaan

Innokkaimmat voivat tehdä llisäksi jonkinlaisen erikoiskohtaamistaulukon. Se kuvaa harvinaisempia tapahtumia ja kohtaamisia, joita et syystä tai toisesta halua sisällyttää tavalliseen kohtaamistaulukkoosi. Tällaisia tapahtumia voivat olla esimerkiksi maahan syöksyvät meteorit, kuolleita herättävät mahtiloitsut ja muut kampanjan laajempaan viitekehykseen liittyvät jutut. Kun seikkaillaan ulkoilmassa, voit myös tehdä eri taulukot yölle ja päivälle.

Satunnaiskohtaamistaulukoita (aivan kuten muitakin taulukoita, joita käsiteltiin jo Aloittelevan luolamestarin oppaan ensimmäisessä osassa) kannattaa pitää ennen kaikkea pelinjohtajan työkalupakkina, josta löytyy toivottavasti jotakin joka tilanteeseen. Kun olet saanut tehtyä muutaman taulukon, niistä on helppo muokata tilanteen mukaan uusia taulukoita, tarvittaessa jopa lennossa.

SYYT JA SEURAUKSET

Jos aloitat satunnaiskohtaamiset aina suoraan taistelusta, siihen tyyliin että "kohtaatte neljä örkkiä, jotka irvistävät ja hyökkäävät kimppuunne", peli muuttuu nopeasti tylsäksi ja ennalta arvattavaksi. Mutta jos otukset eivät ala automaattisesti tapella, satunnaiskohtaamisistakin tulee mielenkiintoisempia. Millainen pelistä tulee, jos kohtaamiset voivat johtaa taisteluiden lisäksi neuvotteluihin, uusiin liittolaissuhteisiin tai muuhun?

Muista, etteivät satunnaiskohtaamiset ole irrallisia muusta maailmastasi. Kaikella on paitsi syynsä myös seurauksensa. Jos pelaajat kohtaavat ihmissuden, se ei ole pelkkä verenhimoinen

vihollinen, joka haluaa surmata kaiken tielleen tulevan, vaan olento, jolla on oma menneisyytensä. Kun teet satunnaistaulukkoasi, mieti hetken sen olentojen taustoja; kuka on muuttunut ihmissudeksi ja miksi? Onko hän entinen taikuri, rikas kauppias vai kruununperijä? Onko muutos tapahtunut vahingossa, juonittelun vuoksi vai jostakin muusta syystä?

Kannattaa miettiä myös tulevaisuutta: mitä ihmissuden auttamisesta tai tappamisesta seuraa? Onko luvassa kenties palkkio? Parhaat satunnaiskohtaamiset antavat tietoa siitä, mitä on tapahtunut, ja johdattavat peliä kohti jotakin uutta. John Slaterin *Hex Crawl Chronicles #1, Valley of the Hawks* sisältää loistavan esimerkin kohtaamisesta, jolla on tausta ja joka avaa uusia tarinallisia mahdollisuuksia:

> *An old, grey horse wanders this area, grazing on the grasses and accompanied by twenty zombies in leather harnesses and carrying barbed spears. The zombies were under the command of the necromancer Bethnay, whose body is still dragged by the horse after a fall cracked open her skull. The zombies accompany their mute master, waiting for new orders. The remains of Bethnay still hold a treasure map in one boot. (Todellisuudessa tämä on heksakuvaus, mutta se toimii aivan yhtä hyvin satunnaiskohtaamisena.)*

Muista myös, että pelaajien täytyy pystyä vaikuttamaan satunnaiskohtaamisten todennäköisyyteen ja niiden vaarallisuuteen. Piileskely ja turvallisessa paikassa lepääminen on syytä palkita. Jos pelaajien leiri on turvattomassa paikassa, satunnaiskohtaamisen mahdollisuus on huomattavasti suurempi. Jos leiripaikka on suojassa, esimerkiksi salaoven takana, kohtaamisheittoa tarvitse ei suorittaa kuin kerran levon aikana. Mutta jos pelaajat leiriytyvät keskelle luolaston käytävää, voit ihan perustellusti heitellä samaan tahtiin kuin pelaajien tutkiessa luolastoa, siis kolmesti tunnissa. Siinähän oppivat!

Tähän päättyy Edistyneen luolamestarin opas. Toivottavasti siitä ja sen edeltäjästä Aloittelevan luolamestarin oppaasta on ollut apua nyt ja jatkossakin. Kuten olet huomannut, on vanhan koulukunnan roolipelaaminen loppujen lopuksi aika helppoa, kunhan vain muistat pitää huolen siitä, että pelaajilla on tarpeeksi tekemistä ja valinnanvaraa, ja jos hyödynnät edellä lueteltuja, neljän vuosikymmenen aikana hyväksi havaittuja työkaluja ja käytänteitä. Jos jokin osa oppaasta jäi epäselväksi, ota ihmeessä yhteyttä ja pyydä selvennystä. Vastaanotamme muutenkin mielellämme kaikenlaisia roolipelaamiseen liittyviä kysymyksiä ja ehdotuksia. Ei tässä sitten muuta kuin hyviä pelejä ja olkoon Pyhä Gagyx kanssanne!