

Reija Karvonen

Roolipelikansio 2020 Lite

Aloituspaketti uudelle pelinjohtajalle

Roolipelikansio 2020 Lite

Aloituspaketti uudelle pelinjohtajalle

Reija Karvonen
Opinnäytetyö
Syksy 2018
Kirjasto- ja tietopalvelu
Oulun ammattikorkeakoulu

TIIVISTELMÄ

Oulun ammattikorkeakoulu
Kirjasto- ja tietopalvelu

Tekijä: Reija Karvonen

Opinnäytetyön nimi: Roolipelikansio 2020 Lite: aloituspaketti uudelle pelinjohtajalle

Työn ohjaaja: Teija Harju

Työn valmistumislukukausi- ja vuosi: Syksy 2018

Sivumäärä: 51 + 89

Tämän opinnäytteen tuloksena syntyi pöytäroolipelaamista yleisellä tasolla esittelevä ja pöytäroolipelaamiseen ohjeistava kansio, jonka avulla aiheesta tietämätönkin henkilö voi järjestää roolipelikerran tai useamman. Työn toimeksiantajana oli Suomen roolipeliseura ry (SRS), joka toivoi tietopakettia, jonka avulla voisi saada uusia harrastajia kiinnostumaan pöytäroolipelaamisesta ja madaltaa kynnystä ryhtyä pelinjohtajaksi.

Työn tutkimusmenetelminä käytettiin haastattelua, kyselyä ja kirjallisuuskatsausta. Työssä kerrotaan pöytäroolipelaamisen historiasta maailmalla ja Suomessa, esitellään mitä pöytäroolipelaaminen on sekä käsitellään lyhyesti pöytäroolipelin ja suomalaisen yleisen kirjaston yhteistä historiaa. Lisäksi mukana on pieni kirjallisuuskatsaus. Tutkimuksessa käydään läpi haastatelluilta pelinjohtajilta saatuja vastauksia koskien roolipelin pelinjohtamista. Lisäksi paneudutaan tarkemmin yleisten kirjastojen roolipelikokoelmiin ja -toimintaan, joihin haettiin vastauksia kirjastoille lähetetyllä kyselyllä.

Työn toiminnallisessa osassa kuvataan roolipelikansion valmistuminen idean syntyisestä ja kansion toteutuksesta aina valmistuneeseen kansioon asti. Luku seitsemän listaa suositeltuja aloittelevalle pelaajalle sopivia roolipelejä. Lopuksi luvussa kahdeksan pohditaan projektin onnistumista, kerrotaan sen jatko suunnitelmista ja pohditaan kansion vastaanottoa.

Valmistunutta kansiota voidaan käyttää innostamaan uusia pelaajia ja pelinjohtajia pöytäroolipelaamisen maailmaan. Se on hyvä perustieto- ja ohjepaketti, jonka avulla esimerkiksi kirjastoissa työskentelevät henkilöt voivat ottaa pöytäroolipelaamisen haltuunsa. Tämä kansio on kuitenkin vasta esimakua yhteistyössä SRS:n kanssa valmisteilla olevasta laajemmasta kansiosta, jonka materiaalista kevytversio on tiivistetty.

Asiasanat: roolipelit, vasta-alkajat, pelaajat, pelinjohtajat, ohjeet, ohjekirjat, kirjastot

ABSTRACT

Oulu University of Applied Sciences
Degree Programme in Library and Information Services

Author: Reija Karvonen

Title of thesis: Roleplay folder 2020 Lite: starter's set for new game masters

Supervisor: Teija Harju

Term and year when the thesis was submitted: Autumn 2018 Number of pages: 51 + 89

As the outcome of this thesis, a starter's set of tabletop role-playing games was created. The folder introduces tabletop role-playing games at a general level and provides instructions for arranging a game or two even if you are a beginner. The work was commissioned by Finnish Roleplaying Society (SRS), which asked for a selected information set that would allow new enthusiasts to become interested in tabletop role-playing. An important goal of this project was to facilitate the process of becoming a game master.

The research methods used in this project are interview, survey and a literature review. The history of tabletop role-playing games in the world and in Finland is discussed briefly, tabletop role-playing as a hobby is introduced. In addition, there is a brief summary of the common history of tabletop role-playing games in the Finnish public library. At the end of the chapter there is a small literature review. The answers from the interviewed game masters are discussed regarding their opinions; what being a game master in a role-playing game involves. From libraries a survey was collected about their roleplaying collections and activities.

The project-based part of the work describes the completion of the roleplay starter's set from the creation of an idea and the implementation of the folder up to the completed version. Recommended beginner-friendly tabletop role-playing games are listed, and the success of the project together with the follow-up plans are discussed.

The completed work can be used to inspire a new players and game masters to familiarize themselves with the world of the tabletop role-playing games. It is an appropriate set of basic information and instructions, which allows people working for example in libraries to take into the role-playing games. However, the folder is only a preview of a more extensive, ever-growing and evolving folder which will be prepared in cooperation with SRS.

Keywords: role-playing games, beginners, players, game masters, instructions, user manuals, libraries

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	6
2	TUTKIMUSMENETELMÄT	8
3	PÖYTÄROOLIPELAAMINEN LYHYESTI	11
3.1	Roolipelaamisen historia maailmalla ja Suomessa	11
3.2	Pöytäroolipelaaminen	16
3.3	Pöytäroolipelit suomalaisissa kirjastoissa	19
3.4	Lisää luettavaa	20
4	PELINJOHTAJIEN HAASTATTELUT	22
4.1	Tulokset	23
4.2	Johtopäätökset	25
5	KIRJASTOJEN ROOLIPELITOIMINNASTA	28
6	PROJEKTINA ROOLIPELIKANSIO	32
7	LISÄÄ PELATTAVAA – SUOSITELTUJA ROOLIPELEJÄ	37
8	POHDINTA	44
	LÄHTEET	47
	LIITTEET	52

1 JOHDANTO

Tämän opinnäytetyön pitkä matka alkaa kevästä 2017 ja opintoihin liittyvästä työharjoittelusta yleisessä kirjastossa. Osana työharjoittelua haluttiin tarjota kirjaston asiakkaille peleihin liittyvää toimintaa, joka soveltuisi monen ikäisille ja edistäisi myös esimerkiksi monilukutaitoja. Tuolloin itse perustelin pöytäroolipelejä kirjastoon sopivaksi toiminnaksi, koska niiden kautta ihminen voi esimerkiksi oppia monia asioita ja kehittää itseään monipuolisesti. Innokkaimmat roolipelaajat opettelevat kirjoista uusia asioita saadakseen pelaamansa hahmon kuulostamaan uskottavammalta tai pelimaailman vaikuttamaan entistäkin realistisemmalla. Moniin suosittuihin roolipeleihin liittyy oheiskirjallisuutta ja kirjasarjoja tai sitten suosituista televisiosarjoista on tehty roolipelejä. Roolipelaaminen voi siis kannustaa lukemaan enemmän ja laajentamaan omaa tietämystä useista eri aiheista. Näin ollen näkisin pöytäroolipelit hyvänä osana myös kirjaston toimintaa.

Lisäksi roolipelaaminen tarjoaa sosiaalisen kontaktin, jonka aikana pelaaja pääsee harjoittelemaan esimerkiksi erilaisissa tilanteissa toimimista ja erilaisten tunteiden kohtaamista. Tähän kirjastot pystyvät tarjoamaan esimerkiksi turvallisen tilan ja lapsiasiakkaan tai nuoren ollessa kyseessä myös luotettavan aikuisen, joka voi tarvittaessa auttaa käsittelemään pelissä kohdattuja asioita. Pöytäroolipelaamisesta on tehty vielä varsin vähän varsinaista tutkimusta. Live-roolipeleistä ja simulaatiopeleistä sen sijaan löytyy jonkin verran tutkimusta, vaikka osa meneekin enemmän draamakasvatuksen puolelle. Pöytäroolipelien kohdalla tutkimukset ovat vielä enemmän listauksia niiden itsekoetuista hyödyistä. Aiheesta kiinnostuneiden kannattaa tutustua esimerkiksi Mikko Meriläisen *International Journal of Role-Playing*issä ilmestyneeseen tekstiin *The self-perceived effects of the role-playing hobby on personal development – a survey report* (2012) tai Gary Allan Finen kirjaan *Shared Fantasy: Role-playing games as social worlds* (2002).

Kansion syntymisen kannalta merkittävä keskustelu käytiin alkutalvesta 2017, jolloin aikaisemmin kesällä perustetun Suomen roolipeliseura ry:n (SRS) puheenjohtajan Nuppu Soanjärven kanssa tuli puhetta siitä, mitä kaikkea ihmiset voivat pelätä roolipelien pelinjohtajaksi ryhtymisessä. Tässä keskustelussa todettiin, että pelkoja ja ennakkoluuloja on varmaan monia ja että voisi olla hyödyllistä pyrkiä hälventämään näitä joskus täysin vääräkin olettamuksia. Lopulta syntyi ajatus siitä, että syksyisen roolipelitapahtumien materiaalia hyödynnettäisiin ja koottaisiin eräänlainen ohjekirjanen juuri aloittelevia pelinjohtajia varten. Kirjanen sisältäisi näiden alkusuunnitelmien mukaan juuri muutaman erilaisen valmiin peliskenaarion kokeiltavaksi, ohjeita, neuvoja ja muita vinkkejä, joiden

avulla ihmiset voisivat päästä ”ramppikuumeesta” pelinjohtajuutta koskien. Ideana oli siis saada aikaan kirjanen, joka kannustaisi ja helpottaisi pelinjohtajaksi ryhtymistä ja samalla myös tekisi roolipeliharrastusta tutummaksi ummikoille.

Koska rakkaalla lapsella on monta nimeä, sai tämä opinnäyte useamman nimen. Opinnäytteen virallinen nimi on *Roolipelikansio 2020 Lite : aloituspaketti uudelle pelinjohtajalle* ja julkaistava ohjekirjanen *Roolipelikansio – johdatus pöytäroolipelaamiseen*. Virallisen työnimensä *Roolipelikansio 2020 Lite* sai vaiheittain ja pienistä palasista. Sen haluttiin olevan informatiivinen, mutta sisältävän myös pienen kujeen. Roolipelikansio on itsessään riittävän selvä, että se kertonee sisällöstään riittävästi. Luku 2020 viittaa samalla sekä ajatukseen roolipelaamisen tulevaisuudesta että myös tunnettuun roolipeliin *Cyperpunk 2020*. Osan ”Lite” nimi sai siinä vaiheessa, kun tehtiin päätös kahden erillisen version tekemisestä. Pitkän työstön jälkeen tajuttiin nimittäin lopulta, että homma oli lähtenyt lapasesta ja työ paisunut liian laajaksi ja syvälle meneväksi ollakseen enää täysin aloittelijaystävällinen. Aloittelijaystävällisyyttä silmällä pitäen päädyttiin myös ratkaisuun julkaistavan kansion nimen vaihtamisesta. Nyt tavoitteena onkin, että kevyempi kansio toimisi innoittajana ja apuna erilaisille organisaatioille kuten esimerkiksi kirjastoille ja ohjaisi myös uusia pelaajia ja pelinjohtajia pöytäroolipelien maailmaan. Samalla sen tarkoitus on toimia esimakuna myöhemmin valmisteilla olevalle laajennetulle laitokselle, jonka avulla pöytäroolipelien maailmaan pääsee sukeltamaan entistäkin syvemmin.

2 TUTKIMUSMENETELMÄT

Opinnäytetyö on toiminnallinen ja sen tuotoksena valmistuu osittain lähdekirjallisuuteen ja osittain ihmisten kokemuksiin perustuva ohjeistava kansio aloitteleville pöytäroolipelien pelinjohtajille. Tuomi ja Sarajärvi (2018, 84) toteavat, että laadullisen tutkimuksen yleisimpiä aineistonkeruun menetelmiä ovat haastattelut, kyselyt, havainnointi sekä erilaisista dokumenteista koottu tieto. Tämän opinnäytetyön kohdalla on aineiston keruun kohdalla hyödynnetty näistä menetelmistä kolmea: haastattelua, kyselyä ja kirjallisuuskatsausta. Laadullisen tutkimuksen piirissä useiden eri tutkimusmenetelmien käyttäminen yhdistelemällä, vaihtoehtoisesti tai rinnakkain ei ole poikkeuksellista. Töttö (2000, 42) muistuttaa kuitenkin että, laadullinen tutkimus rakentuu lopulta aineiston analyysin, ei sen keruun, kautta. Tämän opinnäytetyön kohdalla haastattelut suunnattiin pelinjohtajille heidän kokemuksiansa kartoittamiseksi. Kyselyt taas tehtiin kirjastoille pöytäroolipelitoiminnan ja kokoelmien tilan selvittämiseksi. Lyhyellä kirjallisuuskatsauksella haluttiin selvittää, mitä pöytäroolipeleistä ja -pelaamisesta on jo laitettu paperille.

Haastattelua käytetään tutkimusmetodinä, kun ”halutaan tietää miten ihminen ajattelee tai miten hän toimii” (Tuomi & Sarajärvi 2018, 84). Tässä opinnäytetyössä ollaan haluttu selvittää ihmisten henkilökohtaisia kokemuksia ja ajatuksia liittyen roolipelien pelinjohtamiseen ja sen aloittamisen hankaluuteen. Haastattelu nähtiin hyvänä keinona selvittää kohderyhmän ajatuksia ja heidän käyttämiään toimintatapoja. Haastatteluja tehtäessä on kuitenkin muistettava se, ettei ole olemassa yhtä ylivertaista väylää saada ”totuutta” selville. Ihmisten käsitykset ”totuudesta” ovat erilaisia yksilöstä riippuen ja aineiston tulkintaan vaikuttaa aina myös tutkijan oma käsitys tutkittavasta ilmiöstä (sama 2018, 84).

Haastattelu on tutkimusmenetelmänä joustava ja mahdollistaa sen, että tutkija voi kysyä käytännöllisesti katsoen juuri niitä asioita, joista hän on tutkimuksensa kannalta kiinnostunut. Haastattelu mahdollistaa myös tarkentavien lisäkysymysten esittämisen ja väärinkäsityksien oikaisun, jos tarvetta ilmenee. Lisäksi haastattelu mahdollistaa kohderyhmän valinnan tutkimuksen tarkoitusta tukevaksi. Haastattelun haittapuolena on sen aikaa vievyys, jos haastattelut suoritetaan kasvokkain. Haastattelutilannetta voidaan kuitenkin nopeuttaa, jos kysymykset lähetetään haastateltavalle ennakoon tutustumista varten. Kaikeksi onneksi nykyään voidaan haastatteluja suorittaa myös sähköisesti sähköpostin välityksellä. Tällöin kyseessä on myös edullinen tutkimusmenetelmä, sillä

haastateltavat voivat vastata kysymyksiin ilman haastattelijan panosta, joskin ilman aktiivista haastattelijaa vastaaminen saattaa unohtua. (Tuomi & Sarajärvi 2018, 85.)

Tämän opinnäytetyön kohdalla haastattelu oli hyvä valinta yhdeksi tutkimusmenetelmäksi, sillä kohderyhmä voitiin valita sopivaksi ja siltä saatettiin kysyä kysymyksiä, jotka vastasivat tutkijan kiinnostuksenkohteita. Koska Suomi on pitkä maa ja haastattelut vievät usein paljon aikaa, todettiin, että helpoin ja nopein tapa kerätä aineistoa olisi sähköpostihaastattelu. Lisäksi kysymykset vastauksineen jäisivät tekijän haltuun ja talteen ja haastateltavat voisivat vastata sovitun ajan puitteissa oman aikataulunsa mukaan. Myös mahdollisuus lisäkysymyksille ja tarkennuksille jäisi avoimeksi. Joskin joitain vastauksia jouduttiin odottamaan pitkään ja osa haastatteluun lupautuneista ei muistuttamisesta huolimatta vastannut haastatteluun. Kaikesta huolimatta sähköpostihaastattelulla saatiin kokoon riittävä määrä aineistoa, sillä samat vastaukset alkoivat toistumaan vastauksissa. Voitiin siis alkaa olettaa aineiston kylläännyttäneen itsensä ja ettei mahdollisista lisähaastatteluista välttämättä ilmenisi uutta tietoa, kuten Tuomi ja Sarajärvi (2018, 97-99) esittävät selventäessään aineiston riittävää määrää.

Pelinjohtajien haastatteluihin saatiin aineistotriangulaatiota helmikuussa 2018 järjestetystä Alfacon-tapahtumasta, jossa opinnäytetyön tekijä piti työpajan *Puhetta pelinjohtajuudesta*. Tässä työpajassa keskusteltiin tekijän johdolla pöytäroolipelien pelinjohtamisesta: millaisia haasteita pelinjohtajille on tullut vastaan, miten haasteista on selvitty, millaisia neuvoja voi uusille pelinjohtajille antaa ja niin edelleen. Työpajaan osallistui kaikkiaan kymmenkunta pelinjohtajaa oman pelinjohtouransa eri vaiheissa. Mukana oli sekä mies- että naispelinjohtajia ja heidän kokemuksensa vaihteli vasta aloittaneesta pelinjohtajasta vuosikymmeniä jatkuneeseen pelinjohtajana toimimiseen. Työpajan järjestäminen ei kuulunut alkuperäiseen suunnitelmaan opinnäytetyön suhteen. Alfacon tapahtuma sattui kuitenkin sopivaan kohtaan ja sieltä sai hyvin asiantuntevaa tietoa, jonka tekijä dokumentoi kirjoittamalla ylös muistiinpanoja keskustelun aikana. Tekijän hallussa on myös valokuvia keskusteluun osallistuneiden pelinjohtajien omista muistiinpanoista.

Kaikkea kerättyä aineistoa lähdettiin analysoimaan aineistolähtöisesti. Aineistolähtöisessä analyysissä pyritään luomaan aineistosta teoreettista kokonaisuutta, jossa kerätyn aineiston pohjalta valitaan analyysiyksiköt, jotka ovat tutkimuksen tarkoituksen ja tehtävänasettelun mukaisia (Tuomi & Sarajärvi 2018, 108-109). Kerätystä aineistosta pyrittiin löytämään yhtenäisiä teemoja ja niistä tulkittiin tutkijan oman ymmärryksen mukaan mitkä haastateltujen vastauksista voidaan tulkita samansuuntaisiksi tai lähes samaa tarkoittaviksi. Aineistoa koetettiin mahdollisuuksien mukaan pelkistää

ja yhdistää, eli aineistoa analysoitaessa pyrittiin yksityiskohdista kohti yleistyksiä. Tätä varten aineiston analyysissä käytettiin hyväksi myös sisällönanalyysin keinoja. Sisällönanalyysin avulla tekstipohjaisesta aineistosta saatiin analyysin ja tulkinnan avulla etsittyä tekstin merkitykset, joiden pohjalta aineistoa voitiin järjestää johtopäätösten tekoa varten. Haastattelujen analysoinnissa on hyödynnetty Tuomen ja Sarajärven (2018, 84) mainitsemaa keksimisen logiikkaa. Tämä tarkoittaa sitä, että analyysin teon yhteydessä on löydetty teemoja tutkijan oman ymmärryksen avulla.

Koska kyseessä on kirjastoalan opinnäytetyö, haluttiin mukaan liittää myös pieni selvitys roolipeleistä osana kirjastojen toimintaa. Tässä tapauksessa tämä tarkoitti kirjastoille lähetettävää 14 kysymyksen mittaista kyselyä koskien kirjastojen pöytäroolipelitoimintaa ja -kokoelmia. Kysely nähtiin kirjastojen kohdalla toimivampana muotona kerätä tietoa kuin haastattelu, sillä kysymykset pyrittiin muotoilemaan yksiselitteisesti ja niin, ettei jatkokysymyksille olisi enää tarvetta. Kyselyn vastaukset ovat myös lyhyempiä, joten vastaamiseen ei kulu niin paljon aikaa. Tämän opinnäytetyön yhteydessä kyselyn ja haastattelun välinen ero on ymmärretty niin, että haastattelu sallii ja mahdollistaa lisäkysymysten esittämisen, kun taas kysely ”tyytyy” saamiinsa vastauksiin. Kanasen mukaan (2014, 22) kysely tulisi olla valmiiksi muodoltaan sellainen, että annetut vastaukset ovat selvät. Käytännössä haastattelun ja kyselyn välinen ero on liukuva ja niitä on toisinaan hankala erottaa toisistaan.

Kirjallisuuskatsauksia on monenlaisia ja niitä voi toteuttaa usealla erilaisella tyylillä ja otteella. Syyt kirjallisuuskatsauksen tekemiseen voivat myös olla monenlaiset ja niitä tehdään erilaisiin tarkoituksiin. Siksi niiden nimitykset eroavat toisistaan. (Jyväskylän ammattikorkeakoulu, 2018.) Kirjallisuuskatsaus voi esimerkiksi palvella tutkimusrahoituksen hankintaa, auttaa tutkimuksen suunnittelussa tai se voi perustua tekijän henkilökohtaiseen tiedontarpeeseen. Tämän opinnäytetyön kohdalla syyt kirjallisuuskatsaukselle ovat henkilökohtaisen tiedontarpeen puolella, sillä tekijä halusi selvittää millaista kirjallisuutta ja tutkimusta pöytäroolipeleistä ylipäätään ollaan aikaisemmin Suomessa tehty ja Jyväskylän yliopiston (2017) tekemän ohjeistuksen mukaisesti pyrkiä vertailemalla ja arvioimalla sijoittamaan oman työnsä osaksi alan kenttää. Kirjallisuuskatsaus laajeni myös pienimuotoiseksi listaukseksi siitä, millaisia aloitteleville pelinjohtajille ja peliporukoille mahdollisesti sopivia roolipelejä on Suomessa saatavilla. Pöytäroolipelin listaus perustuu haastatteluista saatuihin vastauksiin ja alan liikkeissä työskentelevien henkilöiden suosituksiin.

3 PÖYTÄROOLIPELAAMINEN LYHYESTI

Tämän opinnäytetyön lukijan on hyvä pitää mielessä, että roolipelaamisen kenttä on varsin laaja. Pöytäroolipelien lisäksi on olemassa tekstipohjaisia roolipelejä, live-action-roolipelejä eli larppausta ja lisäksi monia tietokoneella tai konsoleilla pelattavia roolipelejä. Tässä opinnäytetyössä keskitytään ”perinteiseen” kynä-paperi roolipelaamiseen eli pöytäroolipelaamiseen, johon viitataan tästä eteenpäin myös silloin kun puhutaan pelkästään roolipelaamisesta.

Tässä opinnäytetyössä roolipelaaminen on määritelty seuraavasti:

- se tapahtuu yhdessä ennalta sovittujen sääntöjen mukaisesti
- se tapahtuu lähinnä vuorovaikutteisen keskustelun muodossa
- siinä kullakin pelaajalla on yleensä vain yksi pelattava roolihahmo
- siinä tavallisesti yksi ryhmän jäsenistä toimii pelinjohtajana ja hän pelaa pelin kaikkia sivuhahmoja ja suunnittelee pelin lähtökohdan
- pelin ”juoni” rakentuu ja kehittyy osallistuvien pelaajien ratkaisujen myötä
- pelattavien roolihahmojen ominaisuudet ja taidot on määritelty joko sanallisesti tai numeroin
- pelin sisäiset tilanteet ratkeavat pelaajien valintojen, roolihahmojen ominaisuuksien ja usein myös sattumanvaraisuustekijän kautta

Koska tämän opinnäytetyön tuloksena valmistuu kevyt aloituspaketti pöytäroolipelaamisesta kiinnostuneille, on tarpeellista selvittää lukijalle, mitä ovat roolipelit ja mitä roolipelaaminen on. On myös paikallaan mainita muutama sana roolipelaamisen historiasta maailmalla ja Suomessa. Luvun loppuun on sijoitettu lyhyt kirjallisuuskatsaus.

3.1 Roolipelaamisen historia maailmalla ja Suomessa

Monille tulee ensimmäisenä termistä ”roolipelaaminen” mieleen liveroolipelaaminen eli larppaus. Larppauskin on roolipelaamista ja ehkäpä kaikkein näkyvintä roolipelaamista. Pukeutuvathan siinä pelaajat roolihahmoikseen ja eläytyvät näyttelemällä heidän elämäänsä. Lisäksi larppaus on saanut osakseen yleisön keskuudessa liikkuneita ja yhä liikkuvia huhuja kuin myös pieniä väärinkäsi-

tyksiä ja väärinymmärryksiä. Myös yleisessä mediassa larppausta on käsitelty ainakin humoristisessa mielessä, joskaan ei aina välttämättä täysin oikein. Näistä median luomista vääristä kuvista ovat hyviä esimerkkejä muutamat menneet suosikit, kuten piirrossarja Pasilan jakso *Larppaajan kuolema* (2007) tai Kummeliin tekemä sketsi *Roolipeli* (1999). Molemmat löytyvät Ylen Elävästä arkistosta edelleen katsottavina. Elävän arkiston kätköistä löytyy kuitenkin myös oikeasti hyvää ja oikeaa tietoa pöytäroolipelaamisesta sen alkuajoilta Suomessa. Noin 10 minuuttinen *Roolipeli*-niminen ohjelma on tehty vuonna 1990 ja siinä nuoret harrastajat esittelevät perinteisen kynä ja paperi pöytäroolipelin perusteita. On hyvä osata erottaa pöytäroolipelaaminen liveroolipelaamisesta, sillä ne ovat kaksi eri asiaa.

Pöytäroolipelaaminen on suosittujen sotastrategiapelien pohjalta 1900-luvun puolenvälin jälkeen kehittynyt pelaamisen muoto (Kurki-Suonio 1993, 5-7), joka edelleen jatkaa kehittymistään ja monimuotoistumistaan (Mäyrä 2003, 85-111). Sen tarkkaa syntyhetkeä on vaikea määrittää, joten arviot on esitetty kaupallisten pelien ilmestymisten mukaan (Hieta 1994, 17). Nimensä pöytäroolipelaaminen (englanniksi *tabletop roleplaying game*) on saanut siitä, että pelejä pelattiin aluksi pöydän ääressä. Nykyisin pöytä ei ole enää välttämätön osa roolipelaamista ja ainakin Suomessa on puhuttu myös niin kutsutusta kynä-paperi-roolipelaamisesta, joka taas juontaa juurensa roolipelien yhteydessä käytettävistä hahmolomakkeista, joihin merkinnät tehdään lyijykynällä. Muita roolipelaamisesta käytettyjä nimityksiä ovat esimerkiksi roolipeli, rope ja paperipeli. (Leppälahti 2009, 15.)

Sotastrategiapelissä pelaaja ei ohjannut yhtä yksittäistä hahmoa, vaan pöydän ääressä ohjattiin kokonaisia armeijoita ja pelaajat pyrkivät usein myös historialliseen simulaatioon, todellisten taistelujen uudelleen elämiseen (Leppälahti 2009, 8). Joukkojen liikkeitä mallinnettiin siirtelemällä joukko-osastoja kuvaavia nappuloita pöydän pinnalle kuvatussa maastossa. Yksi nappula kuvasi tavallisesti yhden henkilön sijasta tietyn kokoista ryhmää esimerkiksi 10 000 miehen vahvuista divisioonaa. Sotastrategiapelien historiaa jatkavat nykyään miniatyyripelit, kuten esimerkiksi Warhammer.

1960-luvulla varsinkin Englannissa ja Amerikassa alkoi Tolkienin ja muiden kirjailijoiden luomien fantasiamaailmojen synnyttämä innostus kääntää pelaajien huomiota pois todellisesta maailmasta. Aivan 1970-luvun alussa ilmestyi Tactical Studies Rulesin ja Gary Gygaxin *Chainmail*, jonka maailma oli keskiaikais- ja renessanssivaikutteinen, mutta jossa oli fantasiamaailmaan sopivat pelisäännöt. *Chainmailia* pidetään yhtenä sykäyksenä sille, että pöytäpeleissä alettiin lähentyä jouk-

kojen johtamisesta kohti yhdellä hahmolla pelaamista. 1960- ja 1970-lukujen vaihteessa oli muutamia muitakin kokeiluja, joissa pelaaja hallitsi yhtä hahmoa joukko-osastojen sijasta. (Kurki-Suonio 1993, 5-7; Mäyrä 2003, 85-111.) Vuonna 1974 ilmestyi ensimmäisenä varsinaisena pöytäroolipelinä pidetty *Dungeons & Dragons*, jossa Gygax oli yksi tekijöistä (Kurki-Suonio 1993, 5-7). Varsin pian ilmestyi markkinoille myös muihin genreihin sijoittuvia roolipelejä ja nykyisin genrejen ja niiden erilaisten yhdistelmien kirjo on erittäin laaja (Leppälahti 2009, 8-14; Pettersson 2005, 59).

Roolipelien kehittyminen jatkui vilkkaana 1980-luvulla, jolloin ne saavuttivat massiivisen suosion Amerikassa ja Englannissa. Trendeiksi nousivat raskaat ja monimutkaiset sääntömekaniikat ja tunnelmaa, miljöötä ja kulttuuria painottavat pelit. Samoihin aikoihin ilmestyivät myös ensimmäiset roolipelaamiseen liittyvät väärinkäsitykset ja roolipelaamisen mustamaalaaminen. Esimerkiksi Amerikassa roolipelaaminen yhdistettiin itsemurhatapausten ynnä muiden ikävien sattumusten seurauksena vahvasti saatananpalvontaan, vaikka mitään todellista yhteyttä ei olla voitu osoittaa. (Pettersson 2005, 60-62.) Kyse on enemmän ihmisten ennakkoluuloista, väärinkäsityksistä ja muutamasta yksittäisestä tapauksesta, joita media käsitteli uutishakuisesti.

1990-luku mullisti roolipeliharrastusta edelleen. Alkoi syntymään aiheiltaan kevyempiä roolipelejä, myös huumoriroolipelejä. Roolipelien sääntömekaniikkojen kirjo kasvoi ja tekniikat kehittyivät monipuolisemmiksi. Myös roolipelien kaupallistuminen jatkui, sillä pelit ja niiden maailmat alkoivat leviämään muille aloille: syntyi pelimaailmihin sijoittuvia kirjasarjoja, tietokonepelejä ja muita oheistuotteita. Roolipelaaminen popularisoitui ja sen näkyvyys kasvoi tuoden mukanaan uusia pelaajia ja alan harrastajia. On tärkeää huomata, että myös roolipelien käsittely mediassa muuttui. Ensimmäiset harrastajat alkoivat olemaan jo 40-vuotiaita ja saattoivat vaikuttaa roolipelien julkisuuskuvan muutokseen. (Kurki-Suonio 1993, 5-7; Pettersson 2005, 64 ja 69.)

Suomeen roolipelit saapuivat vähitellen ulkomailla käyneiden vaihto-oppiskelijoiden mukana 1970-luvun jälkipuoliskolta alkaen (Tudeer 1994, 50). Nämä pelit olivat englanninkielisiä ja synnyttivät Suomeen oman roolipelien ”finglish”-sanaston, kun roolipelien termejä väännettiin suomalaiseen suuhun sopiviksi. Roolipelitermien ”suomettuminen” helpotti monesti pelaajien pääsyä sisälle roolipelien maailmaan ja monet näistä varhaisimmista väännöksistä elävät edelleen. Aktiivisimmat harrastajat myös tilasivat roolipelejä ulkomailta itselleen ja välittivät niitä pienimuotoisesti ystävilleen. (Pettersson 2005, 72; Putkonen 1993, 8-11.)

1980-luvulla roolipelaaminen oli suurimmaksi osaksi Suomessa vielä pienten piirien harrastus. Tilanne muuttui kuitenkin 1988 julkaistun Jari Paunan suomentaman Dungeons & Dragons -pelin myötä. Roolipeliharrastajien elämä helpottui vähitellen 1980-luvun loppupuolella, kun ensimmäinen Fantasiapelit-liike perustettiin Helsinkiin 1987 ja roolipelejä sai ostettua Suomestakin (Särkijärvi 2007, 18-19). Myös muutamat kirjakaupat pitivät roolipelejä osana valikoimaansa. 80-luvun loppu oli muutenkin harrastuksen kasvukautta Suomessa. Tähän olivat syynä suomenkieliset ja suomalaisten tekemät roolipelit, joista ensimmäinen oli Risto J. Hiedan *Miekka ja magia*. (Pettersson 2005, 72-72.)

1990-luvulla lama iski suomalaiseen pelialaan ja osa aikaisemmin toiminnassa olleista pelialan yrityksistä joutui lopettamaan toimintansa. Fantasiapelit on kuitenkin kestänyt ja laajentanut toimintaansa edelleen. (Särkijärvi 2007, 19.) Myös käännöspelien julkaiseminen hiipui laman aikana ja kotimaisten pelien julkaiseminen oli vaisua ”huippuvuosiinsa” verrattuna. 2000-luvulla kotimaisten roolipelien julkaisu on alkanut uudelleen heräillä ja suomalaisten tekemiä roolipelejä ilmestyy vähäistä, mutta tasaista tahtia. Osa pelin tekijöistä tekee työtään suomeksi, osa suoraan englanniksi sillä se on roolipelaamisen universaali valtakieli. Englanninkielen taito onkin hyväksi roolipeleistä kiinnostuneille, mutta ei täysin välttämätön. Kielitaitoinen pääsee kuitenkin käsiksi kattavampaan valikoimaan erilaisia roolipelejä. Suomessa on myös ollut useita roolipeliaiheisia lehtiä, jotka ovat esitelleet pelejä ja harrastusta yleisölle. Valitettavasti lehdet ovat yksi toisensa jälkeen kohdanneet loppunsa mikä pidemmän mikä lyhyemmän taipaleen jälkeen. Roolipeleistä kiinnostuneen kannattaakin etsiä aiheeseen liittyvää tietoa internetistä, josta löytyy monia roolipeliaiheisia nettisivuja. (Leppälahti 2009, 59; Särkijärvi 2007, 18-19.)

Pöytäroolipelaaminen on ollut jo kauan hieman harhaanjohtava termi roolipelaamiselle, sillä jo 1990-luvun alusta alkaen roolipelaamista on voinut harrastaa tietokoneiden avulla verkon ylitse (Kasvi 1993, 37-40). Internet on mahdollistanut sen, ettei pelaajien enää tarvitse kokoontua samaan fyysiseen paikkaan pelatakseen keskenään vaikkapa Dungeons & Dracons -roolipeliä. Pelaajat ja pelinjohtaja voivat olla fyysisesti eri paikkakunnilla ja he kuulevat ja näkevät toisensa erilaisten reaaliaikaisten puheohjelmien, kuten vaikkapa Discordin, kautta. Roolipelaamista voi harrastaa myös kirjallisesti suullisen kommunikaation sijasta. Roolipelaamista on harrastettu ja voi edelleen harrastaa sähköpostitse tai erilaisilla roolipelifoorumeilla, chat-huoneissa tai pikaviestien avulla. Kirjoitetuissa roolipeleissä on omat pöytäroolipeleistä eroavat sääntönsä ja toiminta-

tapansa, joita ei tässä käsitellä tämän enempää. Verkosta löytyy myös monia pelaamista helpottavia sivustoja ja sovelluksia, joiden avulla esimerkiksi nopanheitot voidaan suorittaa. (Leppälahti 2009, 45-48.)

Tämän hetkisten roolipeliharrastajien määrää on vaikea arvioida, eikä siitä olla viime vuosina tehty tarkempaa tutkimusta. On kuitenkin oletettavaa, että varsin moni suomalainen on ainakin kuullut termin roolipeli ja omaa siitä jonkinlaisen käsityksen. Tämä oletus perustuu Lähteenmaan ja Strandin vuonna 2008 tekemään tutkimukseen, jonka mukaan ainakin joka neljäs Pohjanmaalainen suomenkielinen 9. luokkalainen poika olisi joko kokeillut roolipelaamista tai oli siitä kiinnostunut. Valitettavasti tutkimus ei erottele pöytäroolipelausta liveroolipelaamisesta tai virtuaalisesta roolipelaamisesta. (Lähteenmaa ja Strand 2008, 17 viitattu 30.6.2018.) Tuoreempaa tietona Leppälahti mainitsee lisensiaatin työssään *Peli on elämää: Etnografiaa roolipelaamisesta* (2002, 12), että lähes kaikissa suomalaisissa korkeakouluissa toimii roolipelikerho, joissa jäseniä on vähintään muutamia kymmeniä. Lisäksi Leppälähden mukaan maassamme on satakunta muuta roolipelikerhoa, mutta että suurin osa harrastajista toimii erilaisen kerhotoiminnan ulkopuolella.

Vuonna 2012 Jukka Oksanen kartoitti Ropecon-tapahtuman yhteydessä roolipelaajien ja roolipelaamisen tilaa Suomessa *Suurella roolipelikyselyllään*. Hänen kyselynsä vastasi 413 henkilöä. Saadut vastaukset antoivat jonkinlaista kuvaa muun muassa siitä, minkä ikäisenä roolipelaaminen on aloitettu, pelaavatko roolipelaajat myös muita pelejä ja mitkä ovat ihmisten syitä pelata roolipelejä. (Oksanen 2013, viitattu 01.07.2018.)

Suuri yleisö on tavallisesti pitänyt roolipelaamista poikien ja nuorten miesten harrastuksena kahdesta syystä. Ensinnäkin roolipelien tausta on vaikuttanut tähän näkemykseen, sillä sotastrategiapelit ollaan nähty selvästi miehisenä harrastuksena. Toiseksi naiset ja tytöt eivät välttämättä ole saaneet yhtä helposti tietoa roolipeleistä, sillä pelaaminen ei ole kuulunut heidän tavallisempien harrastuksiensa piiriin. Esimerkiksi roolipelaamisen alkuaikoina monet naispelaajat tutustuivat harrastukseen usein poikaystäviensä välityksellä. Nykyään näin ei enää ole. Naispuolisia roolipelaajia on aina ollut, joskin heitä on voitu joskus pitää harvinaisuuksina. Vieläkin suurin osa roolipelaajista on miehiä, mutta naisten määrä sekä pelaajina, että pelinjohtajina on lisääntynyt 2000-luvulle tultaessa. (Leppälahti 1999, 12-16, 21; Leppälahti 2002, 59-65.) Pelinjohtajille tehty haastattelu paljasti kuitenkin sen, että osa pelaajista saattaa edelleenkin pitää naispuolista pelinjohtajaa harvinaisuutena, ellei jopa kummallisuutena.

Suomessa roolipeliharrastus on tavallisesti aloitettu jo teini-ikäisenä ja suurin osa aktiivisista harrastajista on alle 30-vuotiaita. Myös vanhempia roolipeliharrastajia löytyy maastamme. Suomalaiseen roolipelikulttuuriin kuuluu tavallisesti se, että peliryhmät tai -porukat ovat pieniä ja suljettuja ja että roolipelejä pelataan enemmän kavereiden kuin tuntemattomien kesken. Ulkomailla esiintyvää maksullista tuntemattomille pelaajille pelien järjestämistä ei Suomessa ole merkittävästi esiintynyt. Pelinjohtaja on pyritty löytämään omasta ystäväpiiristä ja monesti peliryhmät ovat hyödyntäneet myös ryhmän sisällä kierrätettävää pelinjohtajan vastuuta. (Leppälahti 2009, 23-24.)

Roolipeleille on olemassa myös omia tapahtumia. Näistä tapahtumista tunnetuin ja suurin on vuodesta 1994 alkaen järjestetty *Ropecon*, joka on myös Euroopan suurin vapaaehtoisvoimin järjestettävä roolipelitapahtuma (*Ropecon*, viitattu 30.6.2018). *Ropecon* on vuosittain heinä-elokuun vaihteessa pääkaupunkiseudulla järjestettävä tapahtuma, joka kokoaa yhteen niin pöytäroolipelien harrastajia, liveroolipelaajia, miniatyyripelaajia kuin myös cosplay- ja manga-/animeharrastajia. *Ropecon*issa pääsee pelaamaan roolipelejä, osallistumaan cosplaykilpailuihin, kuuntelemaan luentoja ja keskustelupaneeleita roolipelaamisesta ja kaikesta siihen liittyvästä. Muita roolipeleihin liittyviä tapahtumia Suomessa ovat esimerkiksi useampia kertoja vuodessa järjestettävä *Maracon* Oulussa ja Tampereläinen *Tracon*. (Leppälahti 2009, 57-58; *Ropecon*, viitattu 30.6.2018.)

3.2 Pöytäroolipelaaminen

Nykypäivänä pöytäroolipelejä on tuhansia erilaisia. On olemassa useita erilaisia sääntömekanismeja, pelimaailmoja, roolipelien genrejä, genrejen yhdistelmiä, useita erilaisia tyylejä ja tapoja pelata roolipelejä... On mahdotonta koota sellaista esittelyä roolipeleistä ja roolipelaamisesta, joka kattaisi kaikki ja kaiken mahdollisen. Tässä esitettyyn kuvaukseen on pyritty kokoamaan suhteellisen lyhyt ja napakka esittely siitä mitä pöytäroolipelaaminen on, joten se sisältää yleistyksiä, jotka eivät päde kaikkiin roolipeleihin. Tarkoitus on kuitenkin antaa lukijalle ja aiheesta tietämättömille edes jonkinlainen peruskuva roolipeleistä ja roolipelaamisesta.

Pöytäroolipelissä on tavallisesti 2-6 pelaajaa ja yksi pelinjohtaja. Useimmiten kukin pelaaja pelaa vain yhtä hahmoa, jonka hän on luonut sovittujen sääntöjen puitteissa. Pelaaja elää pelimaailmassa hahmunaan ja yleensä kuvailee suusanallisesti, miten hänen hahmonsa toimii ja mitä hahmo tekee. Innokkaimmat pelaajat saattavat toki näytellä osan hahmonsa tekemisistä. Pelinjohtaja taas toimii tavallisesti pelin, tarinan, kertojana. Hän luo pelimaailmaan tapahtumia, paikkoja ja sivuhahmoja,

joiden tekemiset ja sanomiset hän kuvailee. Pelinjohtaja on kuin pelin ohjaaja ja pelaajat näyttelijöitä, joilla ei kuitenkaan ole valmista käsikirjoitusta edessään (Hieta 1994, 7). Parhaimmillaan roolipelaaminen on pelinjohtajan ja pelaajien välistä vuoropuhelua, josta muodostuu kaikkia viihdyttävä tarinakokonaisuus. (Kurki-Suonio 1993, 5-7; Särkijärvi 2007, 9.)

Roolipelaamisessa pelin maailmalla ja säännöillä on tärkeä merkitys. Maailma asettaa pelaajille puitteet ja tiedot, joiden mukaan he voivat toimia hahmoinaan. Maailmankuva kertoo, mikä pelimaailmassa on normaalia ja mikä taas ei. Pelaajien tulisi hahmoinaan reagoida näiden rajojen sisäpuolella. Säännöt taas asettavat pelaajille rajoitteita yhteiseen tarinaan vaikuttamisen suhteen, esimerkiksi määrittelemällä hahmojen taitoja ja vaikutusvaltaisuutta. Säännöt ovat pelimaailman lakeja, joita voi myös tarvittaessa koettaa rikkoa. Sääntöjä ei pidä nähdä rajoitteina, sillä niiden pääasiallinen tavoite on helpottaa pelaajien eläytymistä itse peliin ja pelimaailmaan (Pohjola 2003, 10). Monimutkaiset säännöt eivät ole roolipelien kannalta välttämättömiä. Yleensä roolipelien säännöissä on mukana joku sattumanvaraisuuteen vaikuttava pelimekaniikka, joka tuo peliin oman lisäjännitteensä, kun pelaajien hahmot eivät välttämättä aina onnistukaan automaattisesti tekemisissään. Tavallisin sattumanvaraisuusmekaniikka on nopanheitto, mutta myös muita variantteja on olemassa. (Mäyrä 2003, 85-111; Särkijärvi 2007, 12.)

Roolipelejä ja sitä, kuinka ne toimivat, on koetettu ymmärtää jo jonkin aikaa. On käyty kiivaitakin keskusteluja siitä, kuinka hyvä ja hauska pöytäroolipeli "rakentuu". Hyvän roolipelin rakenteesta on esitetty useampiakin teorioita, joiden oikeellisuudesta on väitelty maailmalla runsaasti. Yksi teorioista on Ron Edwardsin Gaming Outpost -nettisivulla julkaisemassa artikkelissa *System Does Matter* (1999) esitelty GNS-teoria (Gamism, Narrativism, Simulationism), jossa hän esittää, että kutakin roolipelaajaa kiinnostaa yksi pelityyli ylitse muiden ja että monet pelien suunnittelijat menevät harhaan koettaessaan sisällyttää peliinsä kaikkea mahdollista. (White 2015, 85- 99.) Suomessa Edwardsin käyttämä narrativistinen pelityyli on korvautunut draamalla. *Dramatist* (tai narrativist) tarkoittaa pelityylinä sitä, että tarina on ensisijaisessa asemassa. *Gamist* painottaa pelin haasteellisuutta ja *simulationist*-tyyliset pelit taas maailman ja tapahtumien realismia. (Mäyrä 2003, 85-111.) Näiden kolmen pääpelityylin sisältä löytyy sitten erilaisia yhdistelmiä ja variaatioita ääripäästä toiseen. On olemassa tarkkaan simulointiin nojaavia roolipelejä sekä roolipelejä, jotka painottavat enemmän tarinankerrontaan. On sääntömekaniikoiltaan hyvin raskaita pelejä, joissa pelkästään hahmon luomiseen voi mennä useita tunteja. Tällöin lasketaan tarkkaan hahmon taitoarvoja ja kykyjä ja hahmolle valitaan varusteet huolella. Pelitilanteissa lyhytkin taistelu tai muu konflikti voi kestää useampia kymmeniä minutteja. Vastaavasti on olemassa järjestelmiltään hyvin kevyitä pelejä,

joissa hahmo voi olla todella yksinkertainen. Yksinkertainen hahmo voi pitää sisällään vain hahmon nimen ja kaksi erillistä arvoa, joiden avulla tilanteista selvittää. Ei ole tavatonta myöskään yhdistellä eri pelimekaniikkoja ja -maailmoja keskenään. (Kurki-Suonio 1993, 5-7.)

Kielitaito voi asettaa pienen vaatimuksen roolipeliharrastukselle. Muita vaatimuksia harrastuksella ei oikeastaan ole. Riittää, että löytyy mielikuvitusta ja halua lähteä seikkailemaan ja opettelemaan pelimaailmojen sääntöjä ja mekaniikkoja. Roolipelaaminen onkin harrastus, joka sopii kaikille pienistä lapsista eläkeläisiin. (Putkonen 1993, 8-11.) Joskus kannattaa kuitenkin katsoa, että peliryhmä koostuu suurin piirtein saman ikäisistä pelaajista, jotta pelaajien käsitykset ja tavoitteet toimivat yhteen. Esimerkiksi 8-vuotiaalla voi olla varsin toisenlaisia ajatuksia kuin 16-vuotiaalla, mutta jos peliryhmän tavoitteet, toiveet ja säännöt saadaan sovittua kaikille sopiviksi, ei mikään estä ryhmää pelaamasta yhdessä. Roolipelaaminen on harrastus, joka sopii kaikille sukupuolille ja kaiken ikäisille. Roolipelit antavat pelaajalle mahdollisuuden olla jotain, mitä he eivät oikeasti ole. Pelaajan sukupuolella, iällä tai ulkonäöllä ei ole mitään vaikutusta itse peliin. Pelattava hahmo voi olla pelaajansa täysi vastakohta. (Parviala 1993, 12-16.)

Roolipelaaminen on antoisa, joskin aikaa vievä harrastus. Peliin suunnittelu voi viedä pelinjohtajalta useita tunteja ja itse pelikerrat ovat tavallisesti useampien tuntien mittaisia. Peliryhmän ei kuitenkaan tarvitse välttämättä kokoontua viikoittain pelaamaan kahdeksaksi tunniksi yhteen menoon, jos se ei ole kaikille ryhmän jäsenille sopivaa. Pelikertoja voi pitää niin usein kuin ryhmä haluaa ja niiden pituus on myös ryhmän jäsenten soviteltavissa. (Putkonen 1993, 8-11.) On olemassa yhden pelikerran kestäviä kertapelejä eli one-shotteja, muutamien pelikertojen mittaisia minikampanjoita tai pelikampanjoita, jotka voivat kestää vuosia tai jopa vuosikymmeniä (Pettersson 2005, 33).

Mitä roolipelaaminen lyhyesti on? Se on asettumista kuvitteellisen hahmon elämään ja eläytymistä siihen. Se on yhteisöllinen pelikokemus, jossa yhdessä ryhmässä rakennetaan tarina, jossa jokainen pelaaja on ”oman elämänsä sankari”, vaikka pelin ohjaajana toimiva pelinjohtaja tavallisesti ainakin osittain kuljettaa tarinaa eteenpäin. Se on pelaamista, jossa maailma on muotoiltavissa pelaajien toiveiden mukaan ja säännöt voivat olla niin hankalat tai helpot kuin ryhmä haluaa. Roolipelaaminen on yhteistä tarinan kerrontaa, pelaamista, ajan viettämistä, jossa ei varsinaisesti ole yksittäistä voittajaa. Roolipelissä voittavat kaikki, kun kaikilla on hauskaa.

3.3 Pöytäroolipelit suomalaisissa kirjastoissa

Koska roolipelit itsessään eivät ole vielä kovin vanhoja Suomessa, on niiden historiakin vielä varsin lyhykäinen suomalaisissa kirjastoissa. Kettula toteaa kuitenkin kirjastojen ajaneen roolipelejä sisään muun muassa Oulussa ja Lahdessa niin sanottuna uutena materiaalina 1990-luvun vaihteessa, jolloin roolipelit alkoivat levittäytymään näkyvämmiin myös Suomessa yleisön tietoisuuteen (Kettula 1993, 1). Ensimmäisiä roolipelejä saattoi kirjastoista lainata kuitenkin jo 1980-luvun puolella (Kirjastot.fi, viitattu 30.6.2018). Vuosikymmenen vaihteessa kirjastoihin pyrittiin hankkimaan erilaista roolipelimateriaalia määrärahojen ja kunkin kirjaston kiinnostuksen mukaisesti. Kirjastoihin hankittiin sekä itse pelejä että myös lehtiä, joskin ne yleensä sijoitettiin osittain virheellisesti lasten- ja nuortenosastolle. Tämä trendi on vieläkin voimissaan, vaikka pelaaminen on kaiken ikäisten harrastus (Alava 2015, 48).

Alussa roolipelien leviäminen kirjastoihin oli hidasta ja nihkeää, sillä ensinnäkään tietoa ei ollut riittävästi, toiseksi määrärahat eivät tahtoneet riittää ja kolmanneksi niiden lainauskuntoon saattaminen ja luettelointi oli ja on edelleen usein hankalaa ja työlästä. Kirjastot kuitenkin pyrkivät vastaamaan yleisön toiveisiin hankintojen suhteen ja joissain kirjastoissa järjestettiin myös 1990-luvun alkupuolella erilaisia esitelmia ja pelitapahtumia. Ensimmäinen kirjastojen roolipeliaiheinen tapahtuma järjestettiin tiettävästi Oulussa vuonna 1993. (Saraste 1993, 2-3.)

Viimevuosina osa kirjastoista on alkanut panostamaan pelikokoelmiinsa enemmän. Tämä on tarkoittanut myös sitä, että kirjastojen roolipelikokoelmat ovat parantuneet. Kirjastot.fi-sivulla arvioidaan, että Suomessa on ”yksi kansainvälisesti komeimmista yleisten kirjastojen roolipelikokoelmista” (Kirjastot.fi, viitattu 30.6.2018). Tätä komean kuuloista lausahdusta lukiessa täytyy muistaa, että roolipelien tilanne kirjastoissa on hyvin kirjastokohtainen. Joskin kaukolainamahdollisuuden avulla roolipelikokoelmat saadaan koko maan käyttöön.

Alavan mukaan kirjastojen kannattaa tulevaisuudessa huomioida se, että pelaaminen ja pelit yleensä kasvattavat myös muun kirjastoaineiston käyttöä, pelimaailmaan uponnut etsii herkästi lisää tietoa itsenäisesti. Pelit ovat sukupuoleen ja etniseen taustaan katsomatta kaikenikäisten harrastus, jolla voi houkutella kirjastoihin aivan uutta asiakaskuntaa ja aktivoida kirjastoa jo käyttäviä. (Alava 2015, 48; Bebergal, viitattu 30.6.2018.) Alavan tutkimuksen mukaan kirjastoilla on yleisesti suopea, muttei kovin motivoiva asenne pelien tuomiseksi aktiivista osaa kirjaston tapahtumia. Hen-

kilökuntaa esimerkiksi kyllä kannustetaan tekemään peliaiheisia tapahtumia ja tutustumaan peleihin enemmän, mutta siihen harvemmin pystytään irrottamaan enemmän työaika. Pelitapahtumia tehdään omien rahkeiden ja jaksamisen mukaan muun työn ohessa. (Alava 2015, 48-49.) Kirjastoille tehdyn kyselyn perusteella vaikuttaisi siltä, että pääkaupunkiseutu erottuu hivenen edukseen. Työntekijät näyttäisivät siellä esimerkiksi saavan pelitapahtumiin hieman enemmän työaika käyttöönsä kuin muualla Suomessa. Toki työntekijöiden oma kiinnostus ja into ovat ensisijaisina vaikutteina erilaisten tapahtumien järjestämiseen. Roolipelien kannalta monet aktiiviset harrastajat ovat päätyneet kirjastoissa töihin juuri pääkaupunkiseudulle, joten ei ehkä ole ihme, jos roolipelitapahtumia järjestetään siellä runsaammin kuin muualla.

Kirjastojen roolipelikokoelmissa ja -toiminnassa olisi edelleen kehitettävää. Tähän on onneksi jo syntynyt joitain apuja. Ilona Lamminen on omana opinnäytteenään *Noppia ja sanataidetta – roolipelikerho kirjastossa* (2016) toteuttanut hyvän ohjeistuksen roolipelikerhon toteuttamiseksi yleisessä kirjastossa. Opinnäytteensä tutkimuksellisessa osassa Lamminen viittaa myös Mikko Hiltusen tekemään opinnäytteeseen *Roolipelit ja -pelaaminen sekä pieni opas kirjastojen roolipelikokoelman kehittämiseksi* (2010), josta voi olla hyötyä monelle sellaiselle kirjastolle, jolla ei omasta takaa ole roolipeleistä tietävää tai niistä kiinnostunutta henkilökuntaa.

3.4 Lisää luettavaa

Muutamien viime vuosien aikana peleistä ja pelaamisesta on alettu puhumaan enemmän ja se on alkanut näkymään myös tehdyissä opinnäytteissä ja tutkimuksissa. Edellisen kappaleen lopussa mainittiin muutama toiminnallinen opinnäytetyö, joista on varmasti apua kirjastojen roolipelitoiminnan ja -kokoelmien kehittämisessä. Onneksi ne eivät ole ainoita olemassa olevia teoksia, jos pelaaminen, sen monet muodot ja esimerkiksi pelaamiseen liittyvä järjestäytyneet toiminta kiinnostavat. Kirjastoissa työskentelevien ja peleistä, pelaamisesta ja pelitoiminnasta kiinnostuneiden kannattaa tutustua lähemmin esimerkiksi seuraaviin teoksiin:

- Alava, J. 2015. Kirjasto pelissä : pelit ja pelaaminen Suomen yleisissä kirjastoissa. Tampereen yliopisto. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. Pro gradu -tutkielma. Viitattu 08.11.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:uta-201506251840>.

- Hulkkonen, P. 2016. Rooli- ja lautapeliteoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Yhteisöpedagogi. Opinnäytetyö. Viitattu 08.11.2018. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/108905/Hulkkonen_Pauli.pdf?sequence=1.
- Marjomaa, H. & Oikonen, H. 2014. Pelin paikka. Viitattu 08.11.2018. https://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka_loppuraportti_julkinen_140804.pdf.
- Rekillä, L. 2016. Pelit kirjastossa : Yleisten kirjastojen pelitapahtumien kartoitus. Oulun ammattikorkeakoulu. Kirjasto- ja tietopalvelut. Opinnäytetyö. Viitattu 08.11.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605178241>.
- Suikanen, E. 2016. Helmet-kirjastot Ropeconissa. Turun ammattikorkeakoulu. Tieto- ja kirjastopalvelut. Opinnäytetyö. Viitattu 08.11.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016121119838>.

4 PELINJOHTAJIEN HAASTATTELUT

Pelinjohtajien haastattelulla haluttiin selvittää muun muassa sitä, millaisia syitä ihmisillä on ollut ryhtyä pelinjohtajiksi, mitä he ovat pelinjohtajuudessa jännittäneet tai pelänneet, mitä ongelmia he ovat kohdanneet ja onko pelinjohtajana toimiminen vastannut heidän odotuksiaan. Haluttiin myös saada kokoon mahdollisia vinkkejä ja neuvoja siitä, miten joitain ongelmista voisi välttää ja millaisilla peleillä olisi hyvä lähteä kokeilemaan sekä pelaamista että pelien johtamista. Kysymyslista löytyy kokonaisuudessaan saatekirjeensä kanssa lopusta liitteenä (liite 1).

Vapaaehtoisia pelinjohtajia haastatteluun etsittiin tammikuussa 2018 Facebookin suljetusta ryhmästä Roolipelaajien Suomi, jossa on yli 3 500 jäsentä. Ryhmä on tarkoitettu kaikille pöytäroolipeleistä kiinnostuneille ja sen sisällä keskustellaan pöytäroolipeleistä ja pöytäroolipelaamisesta aktiivisesti ja tunteella. Mukaan ilmoittautui kaikkiaan lähemmäs kolmekymmentä vapaaehtoista. Heille kaikille lähetettiin etukäteen suunniteltu kysymyslista sähköpostitse. Vastaukset saatiin lopulta 17 uransa eri vaiheissa olevalta eri pelinjohtajalta. Vastaajista 11 oli miehiä ja 6 naisia.

Haastateltavia pelinjohtajia tarkasteltaessa havaittiin, että suurin osa miespuolisista vastaajista oli niin sanottua ”vanhempaa polvea”, eli he ovat toimineet pelinjohtajina jo kauemmin, monesti jo 1990-luvulta asti. Heidän motiivinaan vastata haastatteluun tuntuikin olevan roolipeliharrastuksen esille tuominen ja uusien pelaajien mukaan kannustaminen. Miehistä moni oli jo varsin varhaisessa vaiheessa ryhtynyt itse johtamaan pelejä, vaikka pari poikkeustakin vastaajien joukosta löytyi. Naisista taas enemmistö oli vasta vähän aikaa toiminut pelinjohtajina, vaikka olikin saattanut pelata pidemmän aikaa.

Kysymykseen siitä, mikä esti tai viivytti pelinjohtajaksi ryhtymistä, saatiin haastattelun lisäksi muutamia hyödyllisiä vastauksia Alfacon 2018 -tapahtuman osallistujille lähetetystä ennakkokyselystä. Kysely lähetettiin kaikille tapahtumaan osallistuneille sen järjestäjien toimesta ja siihen vastaaminen oli vapaaehtoista. Vain yksi osa kyselystä koski tätä opinnäytetyötä: mikä esti tai viivytti pelinjohtajaksi ryhtymistä. Kyselyyn osallistumisella pyrittiin saamaan ennakkotietoa tulossa olevaa työpajaa varten ja myös pohjustamaan työpajassa tulevaa keskustelua. Kyselyyn vastanneet ja tapahtumaan osallistuneet kävijät ovat kaikki aktiivisia pöytäroolipelien harrastajia ja heistä monet ovat vaikuttaneet ja vaikuttavat edelleen pöytäroolipelien kehitykseen Suomessa. Kyselyn vastaukset antoivat lisää luotettavuutta haastatteluista saatuihin vastauksiin.

Paljon tietoa pelinjohtajuuden haasteista saatiin edellä mainitussa tapahtumassa pidetystä työpajasta *Puhetta pelinjohtajuudesta*, johon osallistui 10 henkeä (8 miestä ja 2 naista). Työpajassa keskusteltiin ryhmässä pelinjohtajuuden haasteista ja siitä, miten pelinjohtajana aloittamista voisi helpottaa. Myös omakohtaisia kokemuksia jaettiin. Ryhmä keskusteli pääasiassa itsenäisesti, joskin työpajan järjestänyt ja keskustelua havainnoinut opinnäytteen tekijä nosti esille muutamia ohjaavia ja keskustelua laajentavia kysymyksiä.

Kaikkiaan osallistuminen Alfacon 2018 -tapahtumaan ja tutkimusta tukevan tiedon kerääminen sieltä tapahtui aika lailla suunnittelematta. Tapahtuma satuttiin järjestämään sopivaan aikaan ja sinne kerääntyi roolipelaamisesta tietävää ja siitä kiinnostunutta aktiivista väkeä helposti saataville. Tilaisuutta ei voinut jättää käyttämättä. Lisäksi opinnäytetyön tekemisen edetessä seurattiin aktiivisesti pelinjohtajuuteen liittyviä keskusteluita Roolipelaajien Suomi -ryhmässä Facebookissa.

4.1 Tulokset

Kaikkein yleisin syy ryhtyä pelinjohtajaksi näyttäisi olevan ”tarve” pelinjohtajalle. Eli innokkaita pelaajia kyllä olisi, mutta ei pelinjohtajia. Monet mainitsivat myös halun päästä kertomaan omia tarinoita ja luomaan omia seikkailuja syikseen ryhtyä pelinjohtajiksi. Omantyylisten pelien pelaaminen ja omien visioiden toteuttaminen tuntuu olleen myös monelle motiivina ryhtyä pelinjohtajaksi. Naispuoliset pelinjohtajat nostivat esille myös ”ulkoisen painostuksen”, jota oli tullut toisten pelaajien, usein oman peliporukan taholta. He eivät kuitenkaan tuntuneet pitävän tätä painostusta ollenkaan huonona asiana. Muutama pelinjohtaja mainitsi myös vastuun jakamisen syyksi. Tällä he tarkoittivat sitä, että peliporukan kesken kierrätettiin pelinjohtajan virkaa, jottei yksi pelinjohtaja rasittuisi liikaa.

Yleisimpinä *hidasteina pelinjohtajaksi ryhtymiselle* mainitaan peliporukan puute, jännittäminen tai esiintymispelko sekä liian kunnianhimoiset pelisuunnitelmat. Osa pelkäsi, ettei osaisi johtaa peliä tai ettei osaisi sääntöjä riittävän hyvin. Myös kielitaito mainitaan joissain tapauksissa hidasteeksi sellaisten pelinjohtajien kohdalla, jotka ovat aloittaneet uransa 1990-luvulla. Pari naispelinjohtajaa mainitsi myös hidasteeksi sen, että he ”ovat tyttöjä”. Haastateltavat kertoivat, että pelaajaksi heidät

naisina hyväksyttiin, mutta että osa miespuolisista pelaajista ei kelpuuttanut naista pelinjohtajaksi tai että miespuoliset pelaajat jatkuvasti haastoivat heidän asemansa pelinjohtajina.

Suurin osa vastaajista mainitsi *ennakkokäsityksinään* sen, että pelinjohtajan tulisi osata pelijärjestelmänsä säännöt lähestulkoon ulkoa ja että jokainen pelikerta tulisi olla suunniteltuna yksityiskohdaisesti ja tarkasti. Pinnalle nostettiin myös hyvä kyky improvisoida tarvittaessa mutta toisaalta taas mainittiin, että olisi pysyttävä valmiissa käsikirjoituksessa. Miespuoliset vastaajat painottivat sääntöjen osaamista ja pelikertojen ennakkoon suunnittelua, kun taas naispuolisilla korostuivat improvisaatiotaidot ja tarinankerrontakyvyt sääntöjen osaamisen lisäksi.

Kaikki vastaajat olivat sitä mieltä, että pelinjohtaminen on helpompaa kuin mitä he olivat aluksi kuvitelleet. Sääntöjen muistamista tai pelien suunnittelua ei tarvitse ennako-odotuksista huolimatta jännittää ja yleensä riittää, että kaiken muistaa suunnilleen. Improvisointi ja tarinankerronta eivät ole olleetkaan niin hankalia kuin mitä moni oli aluksi luullut. Pelien johtaminen on antanut jokaiselle vastaajista paljon ja he kuvaavat sitä hauskana ja palkitsevana tehtävänä. Tietysti pelien valmistelu vaatii aikaa ja vaivaa, mutta työ on kaikkien vastaajien mukaan antoisaa ja saatu ilo korvaa nähdyn vaivan.

Pelinjohtajien *pahimpina "mokina"* tunnuttiin näkevän liiallinen sääntöihin ja valmiiksi suunniteltuihin skenaarioihin tukeutuminen sekä niin sanottu railroadaaminen eli kiskottaminen. Kiskottaminen tarkoittaa orjallista valmiiksi kirjoitetun tarinan seuraamista ilman, että pelaajilla olisi mahdollisuutta poiketa siitä sivuun ja vaikuttaa tarinan suuntaan. Kiskottava pelinjohtaja pyrkii ohjaamaan ja pitämään pelaajat valmiilla raiteella tekivätpä nämä mitä tahansa. Muita mainittuja pelinjohtajan virheitä olivat pelien alisuunnittelu, pelin vetäminen pelkäsi vitsiksi, itsensä yliverlaisena pitäminen ja liika noppatyrannia, jolla tässä tarkoitetaan sitä, että noppiä heitetään pienimmästäkin syystä ja aivan yksinkertainenkin asia epäonnistuu koska noppien antama tulos niin sanoo. Yhtä mieltä oltiin siitä, että lähes kaikki näistä virheistä voitaisiin välttää sillä, että pelinjohtaja keskustelisi peliporukkinsa kanssa yhteisistä säännöistä ja koko porukan toiveista kyseisen pelin tai kampanjan suhteen. Pelinjohtaja ei siis saisi pitää itseään "jumalana" vaikka käytännössä voisikin päättää maailmasta ja säännöistä kaiken. Yhdessä pelaajien kanssa suunnittelu ja kommunikointi selvittäisi ja ratkaisisi monet tilanteet ja takaisi sen, että kaikilla on hauskaa. Tärkeää haastatteluun osallistuneiden mielestä on muistaa painottaa, että pelin sisäiset asiat ovat vain peliä eivätkä ne saisi vaikuttaa pelaajien ja pelinjohtajan suhteisiin pelin ulkopuolella.

Pelinjohtajien hyveinä vastaajat arvostivat ennen kaikkea pelaajalähtöisyyttä, kykyä heittäytyä peliin, improvisaatiokykyä ja pitkää pinnaa. Kyky luoda hyvä ja kiinnostava tarina, joustavuus, mukautuvuus ja peliin valmistautuminen seurasivat hyvin perässä pelinjohtajien hyvien ominaisuuksien listalla. Pelaajien toiveiden ja pelaajien itsensä huomioiminen nähtiin merkittävänä. Tähän vastaukseen sisällytettiin niin kiinnostus koskien pelaajien hahmoja, pelaajien toiveita pelin suhteen kuin myös sen huomioiminen, että kaikki pelaajat pääsisivät pelaamaan tasapuolisesti ja toteuttamaan itseään. Kommunikaatio koko peliryhmän kanssa nousee vahvasti esiin näissäkin vastauksissa.

Pelinjohtajuus nähtiin keinona purkaa luovuutta ja kehitellä tarinoita hyvässä seurassa. Monista pelinjohtajista oli palkitsevaa nähdä miten pelaajat toimivat heidän luomissaan tilanteissa ja nauttivat pelaamisesta. Pelinjohtajuuden *hyviksi puoliksi* nähtiin haastateltavien mielestä myös heidän kehittäviksi kokemansa vaikutukset kuten improvisaatiokyvyn ja sosiaalisten taitojen kehittyminen. Pelinjohtaminen nähtiin myös hyvänä syynä nähdä kavereita säännöllisesti ja se mahdollistaa myös tutustumisen täysin uusiin ihmisiin. Kaikkiaan vastaajat mainitsivat sen, että pelien johtaminen avartaa pelinjohtajan omaa maailmankuvaa ja päästää toteuttamaan itseään perusteellisemmin kuin pelkkänä pelaajana oleminen.

4.2 Johtopäätökset

Kuten yltä käy ilmi, pöytäroolipelien pelinjohtamisesta voidaan olla montaa eri mieltä. Se, mikä toiselle on helppoa ja luonnollista voi toiselle olla hankalaa, ellei jopa pelottavaakin. Kaikeksi onneksi pelinjohtajana olemisesta voidaan todeta yksi asia: ei ole olemassa yhtä ja ainoaa ”oikeaa” tapaa johtaa peliä ja olla hyvä pelinjohtaja. Tapoja pelata ja johtaa peliä on aivan yhtä monta kuin on pelaajia ja pelinjohtajiaakin. Aivan varmasti löytyy siis samanhenkisiä pelaajia, joiden kanssa pelaaminen on hauskaa kaikille. Ensimmäisiin hankaluuksiin ei kannata luovuttaa eikä mahdollisen pienen odottelun kannata antaa masentaa. Yleensä palaset loksahtavat paikoilleen ennemmin tai myöhemmin.

Suurinta osaa pelinjohtajista tai sellaiseksi ryhtymistä suunnittelevaa tuntuvat pelottavan säännöt ja niiden muistaminen ja soveltaminen pelissä. Tässä kohtaa kaikkien olisi hyvä muistaa se, että säännöt on tehty peliä tukeviksi, eivät sitä vaikeuttamaan. On täysin luvallista muokata sääntöjä,

jättää osa kokonaan pois tai vaikka keksiä itse omia sääntöjä. Sääntöjen suhteen voi myös delegoida: pelistä innostuneet pelaajat voivat opetella osan säännöistä helpottaakseen pelinjohtajan tehtävää.

Toinen varsinkin uudempia pelinjohtajia jännittänyt asia on pelinjohtamisen vaatima improvisaatio. Tämä tuntui käsittävän sisäänsä niin yllättävissä tilanteissa reagoimisen kuin myös esimerkiksi ääninäyttelemisen ja useiden eri sivuhahmojen rooliin asettumisen. Lähes kaikki haastatteluun vastanneet kuitenkin sanoivat, että jännittäminen oli täysin turhaa. Toki joillekuille oli kehittynyt ”vakio-tyypin sivuhahmoja”, jolloin pitkään yhdessä pelanneet saattoivat esimerkiksi uuden sivuhahmon ulkonäöstä arvata millaisella asialla hahmo oli liikkeellä. Moinen kuitenkin harvemmin haittasi itse varsinaista peliä ja sen tunnelmaa. Uusia hahmoja oppi keksimään tarvittaessa ja pelitilanteissa improvisointikin kävi helpommaksi mitä enemmän sitä teki. Eikä kukaan nähnyt ongelmana sitä, jos pelinjohtaja hetkeksi sattuisikin jäämään sanattomaksi. Silloin olisi hyvä pitää vaikka vessatauko, jotta pelinjohtaja saisi hetken aikaa pistää ajatuksiaan kokoon.

Kolmas ja merkittävä esiin noussut asia on peliporukka. Peliporukka nousi esille haastatteluissa, ennakkokyselyssä ja työpajassa monella tapaa. Osalle peliporukan löytäminen oli tuottanut hankaluuksia, osa oli jakanut pelinjohtajan vastuuta ja pelannut samalla porukalla jo vuosia. Osa taas oli vaihdellut ryhmää ja törmännyt hyvinkin erilaisiin peliporukoihin. Pöytäroolipeleissä peliporukka on tärkeässä asemassa, sillä kyseessä on sosiaalinen tilanne, jossa kaikkien tekemiset ja sanomiset vaikuttavat tavallisesti itse peliin tavalla tai toisella. Hyvä kommunikaatio onkin avainasemassa roolipelatessa. Pelinjohtaja joutuu usein avainasemaan kommunikaation välittäjänä asemansa takia, mikä ei ole välttämättä huono asia. Hyvällä, rehellisellä ja avoimella keskustelulla niin pelin sisällystä, pelaajien toiveista ja peloista tai ihan mistä vain peliin liittyvästä, voidaan monet hankalat tilanteet ja pulmat välttää ja pelaamisesta saada kaikille hyvä kokemus.

Kokonaisuudessaan puhe pelinjohtajien hyvistä ja huonoista ominaisuuksista oli monipolvista. Monet mainituista asioista saatettiin lukea sekä hyviin että huonoihin puoliin. Esimerkiksi pelin suunnittelu oli hyvä asia, mutta peliä ei saa kuitenkaan suunnitella liikaa. Esiin nostettujen asioiden listaa katsoessa huomaa, että varsin monista tilanteista selviää pelkällä yksinkertaisella mallisjärjellä ja hyvällä kommunikaatiolla. Lisäksi monia pelinjohtajien hyviksi taidoiksi mainituista asioista voi harjoitella ja kehittää itse paremmiksi. Pelinjohtamisen ollessa kyseessä, voisiko olla mahdollista todeta että ”tekemällä oppii”? Monet pelinjohtajat tuntevat olevan tätä mieltä. Kunkin pelinjohtajan on lopulta itse löydettävä se oma tapansa johtaa peliä ja olla pelinjohtaja.

Pelinjohtajiksi ryhtyneet henkilöt vaikuttaisivat tämän haastattelun mukaan jakautuvan kahtia. Osa heistä on alusta alkaen tuntenut vetoa juuri roolipelien pelinjohtamiseen ja omien visioiden toteuttamiseen. Osa taas on vähitellen kasvanut kohti pelinjohtajuutta ja halua toimia pelinjohtajana. Heilläkin taustalta löytyy halu päästä toteuttamaan itseään ja halu tarjota toisille erilaisia kokemuksia. Eräs haastattelujen ulkopuolinen henkilö mainitsi keskustelun yhteydessä, että pelinjohtajana toimiminen voidaan nähdä eräänlaisena ”palveluammattina”. Pelinjohtajan on haluttava ja oltava valmis toimimaan monenlaisissa eri tilanteissa ja monenlaisten ihmisten kanssa. Hänen on aina oltava valmis improvisoimaan, mutta silti hänellä on taustalla eräänlainen valmis käsikirjoitus, jonka mukaan tulisi toimia. Lisäksi hänen tulisi aina pyrkiä parhaimpaansa ja tarjoamaan asiakkaalle (pelaajille) miellyttävä ja mukava asiakaspalvelutilanne (peli). Tämä ei vaikuttaisi olevan ollenkaan huono rinnastus.

5 KIRJASTOJEN ROOLIPELITOIMINNASTA

Erilaiset pelit ovat kirjastojen kokoelmien uusinta aluetta. Pelien, niin fyysisten kuin digitaalistenkin, leviämistä kirjastoihin ja osaksi niiden kokoelmaa ja toimintaa on kartoittanut muutama vuosi sitten J. Alava pro gradu -tutkielmassaan *Kirjasto pelissä : pelit ja pelaaminen Suomen yleisissä kirjastoissa* (2015). Tutkimuksen mukaan pelien ja kokoelmien laatu vaihtelee alueittain ja kirjastoittain. Alava käsittelee tutkimuksessaan kaikenlaisia pelejä ja peleihin liittyvää toimintaa, mutta hänen tutkimustaan voidaan pitää roolipelien suhteen suuntaa antavana. Roolipelit ovat kuitenkin vain yksi ja varsin pieni osa pelien kirjossa.

Tässä opinnäytetyössä roolipelitoiminnan tilaa Suomen kirjastoissa lähdettiin selvittämään lähettämällä kysymyslistat (liite 2) kuuteen eri kirjastokimppaan: Lastu-kirjastoihin Lahden seutuville, pääkaupunkiseudun HelMet-alueelle, Vaara-kirjastoihin itäiseen Suomeen, Keski-kirjastoihin Keski-Suomen alueelle, Piki-kirjastoihin Tampereen seudulle ja Lapin kirjastoihin. Vastauksia saatiin kolmelta eri alueelta, Piki-kirjastoista, Lastu-kirjastoista ja HelMet-kirjastoista. Saatujen vastausten vähäisyys on todennäköisesti johtunut siitä, ettei kyselyä muistutettu erikseen. Lisäksi kysely lähetettiin kimppojen yhteissähköposteihin, joten se on saattanut hukkua muiden sähköpostien joukkoon. Yhteissähköposteihin kysely lähetettiin koska kyselyä lähetettäessä ei ollut tiedossa tiettyjä henkilöitä, joilla olisi tietoa juuri roolipelitoiminnasta ja roolipeleistä alueensa kirjastoissa. Yhteissähköpostin kautta toivottiin tavoitettavan edes muutama asiasta jotain tietävä kirjaston työntekijä. On tunnustettava, että kirjastojen roolipelitoiminta ja -kokoelmat nähtiin tämän opinnäytetyön yhteydessä enemmän kuriositeettina ja mahdollisena jatkotutkimuksen aiheena, sillä kirjastojen roolipelikulttuuri ja mahdolliset yhteistyön muodot esimerkiksi Suomen roolipeliseura ry:n (SRS) kanssa voisivat olla mielenkiintoinen tutkimuksenaihe.

Saatujen vastausten mukaan aktiivista roolipelitoimintaa löytyi Lastu-kirjastojen kohdalla Lahdesta ja HelMet-alueella muutamasta kirjastosta pääasiassa Espoosta. Kaikissa näistä kirjastoissa toiminnan laatu ja määrä vaihtelivat kirjastokohtaisesti. Piki-kirjastojen alueella jonkinlaista roolipelitoimintaa oli ollut aiemmin, mutta toiminta oli ”kuihtunut kokoon” eikä uusia suunnitelmia sen suhteen tällä hetkellä Piki-kirjastoissa ole, vaikka kiinnostus roolipelejä kohtaan on havaittu.

Kirjastojen ulkopuolisia roolipeliharrastajien sisäisiä verkostoja käyttäen saatiin selville, ettei muuallakaan Suomessa näyttäisi olevan suurempiluontoista järjestäytyntä roolipelitoimintaa kirjastoissa. Kirjastojen järjestämät tapahtumat ovat yleensä pieniä, kirjastokohtaisia ja ovat usein sidoksissa johonkin isompaan tapahtumaan kuten esimerkiksi kansainväliseen Peliviikkoon. Roolipeli-toiminnan määrä ja laatu, samoin kuin kirjastojen roolipelikokoelmien laatu ja määrä vaikuttavat olevan sidoksissa kirjastojen henkilökunnan innostukseen ja kiinnostukseen aiheesta. Hyödyllisiä vinkkejä esimerkiksi hankintojen suhteen otetaan enemmän kuin mielellään vastaan alan harrastajilta kaikissa kirjastoissa.

Kyselyn mukaan tämän hetkinen kirjastojen roolipelitoiminta on melkoisen tuoretta siinä mielessä, että aktiivisesti kirjastoissa tällä hetkellä toimivat roolipelikerhot ovat olleet olemassa vasta joitakin vuosia. Pienimuotoisia ja yksittäisiä tapahtumia on kuitenkin varmasti järjestetty aikaisemminkin, vaikkei niistä tämän kyselyn yhteydessä saatukaan tietoa. Vuonna 2017 järjestettiin pari yhden kauden mittaista roolipelikerhoa HelMet-alueella. HelMet-kirjastot ovat myös olleet aktiivisesti mukana Ropecon-roolipelitapahtumassa vuodesta 2010 lähtien erilaisilla kokoonpanoilla, teemoilla ja ohjelmilla (Järvinen 2013, viitattu 30.6.2018; Suikanen 2016a, viitattu 30.6.2018).

Kuten mainittua, kirjastojen roolipelitoiminta riippuu paljolti kunkin kirjaston henkilökunnasta. Tällä hetkellä aktiiviset roolipelikerhot ovat joko kirjaston henkilökunnan pitämiä tai sitten ne on aikanaan aloittanut kirjaston palveluksessa ollut henkilö ja toimivat nykyisellään vapaaehtoisen vetäjän voimin. Kerhojen perustamiseen alkusykäys näyttäisi myös lähteneen juuri henkilökunnan omista kiinnostuksen kohteista, mutta myös kirjaston johtajiston ja asiakkaiden toiveilla näyttäisi olleen merkitystä. Tällä hetkellä näyttää siltä, että kirjastoilla on varaa irrottaa säännölliseen ja pidempiaikaiseen jatkuvaan roolipelitoimintaan vain yksi tai enintään kaksi henkilöä kirjaston koosta riippuen. Erilaisiin yksittäisiin tapahtumiin pystytään tarvittaessa irrottamaan useampiakin työntekijöitä ja tarpeen tullen väkeä lainataan lähikirjastoista. HelMet-alueella vapaaehtoisia apulaisia on saatu hoidettua mukaan kirjastojen roolipelitoimintaan Ropecon-tapahtumasta. Elina Suikasen opinnäytteestä *Helmet-kirjastot Ropeconissa* (2016) voi tutustua siihen, miten Helmet-kirjastot ovat ottaneet osaa tähän Suomen suurimpaan roolipelitapahtumaan.

Vastaajakirjastojen mukaan aktiiviselle ja säännölliselle roolipelitoiminnalle olisi kysyntää. Sekä Lahdessa että HelMet-alueella uuden pelikauden alussa ryhmä täyttyy heti ja pelaajia jää jopa jonotuslistalle. Myös yksittäiset pelitapahtumat keräävät hyvin innokkaita kokeilemaan roolipeliamista. Kirjastojen kannalta on harmillista se, että vaikka roolipelikerho on täynnä, ei se silti tarkoita

massiivista yleisöryntäystä. Yleensä yhteen pelikertaan otetaan maksimissaan 6 pelaajaa. Kaikki kirjastot eivät näekään kustannustehokkaana sitoa edes yhden vakituisen työntekijän aikaa 6 pelaajan takia, sillä roolipelien suunnittelu ja valmistelu vie työaikaa muista tehtävistä.

Tällä hetkellä näyttää siltä, että pienet yksittäiset kerhot kirjastoissa tulevat jatkumaan vaihtelevalla laajuudella ja että suurempi mahdollisuus järjestää roolipelitoimintaa kirjastoihin ovat yksittäiset pelipäivät ja tapahtumat esimerkiksi Peliviikolla tai toisten tapahtumien yhteydessä. Jonkinlaiselle yhteistyölle paikallisten harrastajien kanssa vaikuttaa olevan kysyntää ainakin vastaajakirjastojen alueilla ja mikseipä koko maassa. Pauli Hulkkonen on selvittänyt rooli- ja lautapelitoimijoiden järjestäytyneisyyttä vuonna 2016 valmistuneessa opinnäytetyössään *Rooli- ja lautapelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet*, mutta lisätutkimukselle olisi tarvetta, sillä kartoitus auttaisi löytämään yhteistyötahoja kirjastoille. Yhteistyön avulla nekin kirjastot, joissa ei ole roolipelaamisesta kiinnostuneita tai tietäviä työntekijöitä, voisivat tarjota asiakkailleen mahdollisuuden tutustua harrastukseen. Kirjastojen tarjoamien kerhojen kautta ainakin muutamat pelaajat ovat löytäneet harrastuksen ja jatkaneet pelaamista myös kerhon ulkopuolella. Vapaaehtoinen ei-henkilökuntaan kuuluva roolipelikerhon vetäjä voisi olla hyvä vaihtoehto ja apu roolipelikerhon järjestämiseksi ja ylläpitämiseksi ympäri Suomea.

Roolipelikerhot ja tapahtumat ovat vaikuttaneet kyselyn mukaan vain vähän kirjastojen kokoelmiin. Esimerkiksi kokoelmiin on voitu hankkia pelejä, joita kerhossa on pelattu. Näin tutun pelin on voinut lainata itselle kotiin pelattavaksi. Tapahtumien yhteydessä taas on hyödynnetty osallistavaa aineistonvalintaa, eli kävijät ovat saaneet jättää toiveita hankintaehdotuksista. Kokoelmien suhteen aktiivisten vapaaehtoisten apu nähdään kirjastoissa erittäin toivottavana. Innokkaiden harrastajien kannattaakin selvittää lähikirjastojensa hankintaehdotuksien kanavat sekä kokoelmien sisältö kokoelmatietokannoista. HelMet-alueella nämä on tuotu esimerkillisen hyvin esille kokoamalla peliaiheisia linkkejä yhteiselle sivulle (HelMet.fi 2017, viitattu 30.6.2018).

Pelejä ja pelillistä osaamista kyllä löytyy kirjastoista. Tästä on todisteena vuosina 2013-2014 Helsingin kaupunginkirjastossa toteutettu hanke *Pelin paikka*. Pelin paikka -hankkeen avulla saatiin selville kirjastolaisten pelitietoutta ja -taitoutta, sekä järjestettiin erilaista ja monipuolista pelitapahtumaa kirjastoihin. Hankkeen loppuraportti antaa positiivisen kuvan kirjastolaisten pelaamisesta ja tiedoista pelien suhteen. Pelaamisen merkitys ymmärretään ja suurimmalla osalla kirjastolaisista on myönteinen asenne kaikenlaisista pelitoimintaa kohtaan. (Marjomaa & Oikonen 2014, 6-7.) Myös

Leea Rekilä on selvittänyt kirjastojen pelitapahtumien järjestämistä opinnäytteessään *Pelit kirjastossa : Yleisten kirjastojen pelitapahtumien kartoitus* (2016), joskin hänen työnsä sivuaa enemmän digitaalisia pelejä. Kartoituksesta on kuitenkin hyötyä ainakin silmiä avaavasta näkökulmasta ajateltuna.

6 PROJEKTINA ROOLIPELIKANSIO

Käytännössä projekti, josta myöhemmin tämä opinnäytetyö lähti liikkeelle, käynnistyi keväällä 2017 kirjastoalan työharjoittelussa Lumon kirjastossa Korsossa Vantaalla. Tuolloin päädyttiin kirjaston johtajiston kanssa päätökseen, joka salli työharjoittelussa olleen tekijän valmistaa viiden (5) roolipelin tapahtumasarjan elo- ja syyskuulle 2017. Yhdessä sovittiin, että tapahtumasarjassa pyrittäisiin esittelemään erilaisia pöytäroolipelijärjestelmiä, -genrejä ja -maailmoja ja että sen tavoitteena olisi saada uusia ihmisiä kokeilemaan roolipelaamista. Jokaiselle kerralle haluttiin eri peli, jotta roolipelaamisen monimuotoisuus tulisi paremmin esille ja jotta samojen pelaajien ei tarvinnut sitoutua tulemaan paikalle jokaiselle pelikerralle. Kokeilemaan saattoi tulla juuri sitä roolipeliä kuin mitä halusi. Varsinaista pitkäkestoista roolipelikerhoa ei missään vaiheessa suunniteltu, vaan viiden pelikerran kokonaisuus nähtiin sopivana kokonaisuutena, joka oli toteutettavissa kirjaston mahdollistamien resurssien puitteissa. Tapahtumasarjan tavoitteiksi asetettiin viiden eri roolipelin esittely, erilaisten roolipelijärjestelmien esittely ja mahdollisuuksien mukaan suomenkielisten ja suomalaisten pelintekijöiden pelien esittely. Näistä tavoitteista kaikki toteutuivat. Viidestä pelistä neljä oli suomenkielisiä ja suomalaisten tekemiä ja viideskin suomennettu. Pelit olivat erilaisia ja eri tyyllisiä ja jokainen pelikerta saatiin järjestettyä vaihtelevalla osallistujamäärällä 2-6.

Yhdeksi tapahtumien tarkoituksista nousi heti alussa aloittelijaystävällisyys. Pelaajille haluttiin tarjota viisi sekä sääntömekaniikoiltaan että maailmoiltaan erilaista roolipeliä, jotta aloittelijat pääsisivät tutustumaan roolipelien kirjoon mahdollisimman monipuolisesti. Siksi haluttiin, että esiteltävät roolipelit olisivat paitsi helposti omaksuttavissa myös helposti saatavilla ja vieläpä helposti ymmärrettävissä. Tästä syystä kaikki viisi roolipeliä ovat joko suomalaisia tai ainakin suomennettuja, joten kielitaito ei muodostu esteeksi lähteä kokeilemaan näiden roolipelien pelaamista itsenäisesti.

Keväällä 2017 pääkaupunkiseudun HelMet-kirjastokimpan roolipelitarjonta antoi valittavaksi monia erilaisia roolipelejä sekä suomeksi että englanniksi. Tutustumisen ja pohdinnan jälkeen roolipelitapahtuman peleiksi valikoituivat seuraavat roolipelit:

Pyöreän pöydän ritarit (Sami Koponen, 2011)

Noitahovi (Tuomas Kortelainen, 2011)

Heimot (Miska Fredman, 2006)

Lännen maat (Risto J. Hieta, 2013)

Piruja miehiksi (Matt Snyder, 2002)

Pyöreän pöydän ritarit on järjestelmältään todella helposti omaksuttava ja varta vasten juuri aloittelijoita varten kehitetty roolipeli. Seikkailuihin saa helposti inspiraatiota ja ideoita kuningas Arthurin legendoista, eikä pelin hahmojen luonti ole monimutkainen tehtävä. Peli on tarinankerrontaan ja puhetaitoihin pohjautuva ja jossa ongelmatilanteet pyritään ensisijaisesti ratkaisemaan puhumalla ja vasta sitten taistelemalla. Sääntöjä on 40 sivua ja ne käyttävät perinteistä kuusisivuista noppaa. Säännöt on mahdollista oppia nopeasti ja niitä on helppo soveltaa moniin muihin peleihin. *Pyöreän pöydän ritareita* löytyy niin kirjastoista kuin myös ilmaiseksi verkosta ladattavana PDF-tiedostona, joten sen saatavuus ei ole ongelma.

Noitahovi on myös tarinankerronnallisemmaksi laskettava roolipeli, joka on kuitenkin sääntömekaniikaltaan hivenen haastavampi. Maailman ja sääntöjen omaksumiseen voi kulua enemmän aikaa ja myös hahmonluonti on haastavampi ja pidempi prosessi. *Noitahovi* hyödyntää myös kuusisivuisia noppia, mutta noppien tuloksiin lisätään pelattavien hahmojen taitojen tasoa kuvaava kykyarvo, joiden määräytyminen on ohjeistettu säännöissä. Roolipelin maailma ammentaa vaikutteita pohjoisen mytologioista, joten maailman omaksuminen on helpohkoa. Peli tekee erilaiseksi sen voimakas feministisyys. *Noitahovin* noin 90 sivuista sääntökirjaa löytyy kirjastoista ja sen tiivistetyt säännöt ovat myös saatavilla ilmaiseksi pelin omilta kotisivuilta.

Heimot on järjestelmältään taistelu- ja varustekeskeinen tieteisroolipeli, jonka sääntömekaniikkojen opetteluun ja hahmojen luontiin saa kulutettua aikaa useita tunteja. *Heimoissa* pelattavan hahmon varusteet ja taidot vaikuttavat todella paljon tuloksiin ja yksi taistelu voi kestää kymmenen minuuttia tai ylikin. Roolipelin maailma on tulevaisuuteen sijoittunut tieteisympäristö, jossa osa teknologiasta ja tiedosta on uutta, osa vanhaa. Varsinainen *Heimot*-roolipeli hyödyntää useita erilaisia noppia, mutta on olemassa myös tekijöiden itsensä kehittämä *Heimot-miniroolipeli*, joka on yksinkertais-tettu ja kevennetty versio alkuperäisestä pelistä ja käyttää noppanaan vain perinteistä kuusisivuista noppaa. Tässä opinnäytteessä on hyödynnetty miniroolipeliä, johon pelaamiseen tarvittavat säännöt ja tiedot maailmasta on tiivistetty kuvituksineen noin 30 sivuun. Alkuperäistä yli 260 sivuista *Heimot*-roolipeliä löytyy kirjastoista ja *Heimot-miniroolipelin* voi ladata ilmaiseksi internetistä.

Lännen maat on järjestelmältään ”pelinjohtajaton” roolipeli. *Lännen maissa* ei ole erillistä pelinjohtajaa, vaan kaikki pelaajat ovat tasa-arvoisessa asemassa. Kyseessä on sosiaalinen kerrontaroolipeli, jonka ideana on kuvata vainajan matka Manalan halki kuolleiden valtakuntaan. *Lännen maat* ei käytä ollenkaan noppia tai mitään muutaakaan sattumanvaraisuusmekaniikkaa ratkaistakseen

pelihahmon kohtaamia haasteita, vaan aina kulloinkin kerrontavuorossa oleva pelaaja saa päättää asioiden onnistumisesta. Pelin idea on helposti omaksuttavissa ja sen voi sovittaa monen kokoisiin pelaajaryhmiin. Peliin ei tarvitse juurikaan valmistautua, joten se on pelattavissa miltei missä ja milloin tahansa. Maailmana muinainen Egypti ja sen jumalat ovat sen verran tuttuja (tai suhteellisen helposti googletettavissa), että pelin maailmaan on helppo eläytyä. *Lännen maiden* 55 sivuista sääntö- ja ohjekirjaa löytyy kirjastoista.

Piruja miehiksi on järjestelmältään nopaton roolipeli, jossa syntyvät erilaiset haaste ja konflikti tilanteet ratkaistaan pelaamalla pokeria. *Piruja miehiksi* on jaetun kerronnan roolipeli, jossa yksi pelaajista rakentaa tarinan kehyksen, mutta aina kulloisenkin pokeripelin voittaja voi ohjata tarinaa ja tapahtumia haluamaansa suuntaan. Lopullinen tarina luodaan siis yhdessä kaikkien pelaajien kanssa yhteistyössä, sillä pokerikierroksen voittaja voi hyödyntää myös toisten pelaajien esittämiä ideoita. Pelaajahahmoilla on ominaisuuksia ja taitoja, joiden avulla he voivat saada etuja esimerkiksi nostettavien ja vaihdettavien korttien muodossa. Perussäännöt ovat opittavissa kohtalaisen nopeasti ja niitä voi huoletta karsia, jos osa tuntuu liian hankalilta käyttää. Peruspokerin säännöt soveltuvat moneen käyttöön ja korttipakka löytyy useimmista talouksista ja marketeista. Ei roolipeleamiseen aina tarvita noppia! Villinlännen maailma on tuttu ja sieltä löytyy helposti paljon mehukkaita ja ainakin suurimmalle osalle tuttuja kliseitä, joiden ympärille voi rakentaa pelitilanteita. Lisäksi eläytymiseen voi ottaa mallia useista takavuosien lännenelokuvista. Noin 60 sivuista suomennettua sääntö- ja ohjekirjaa löytyy kirjastojen kokoelmista. Englannin kielisen version taas löytää internetistä pientä korvausta vastaan.

Koska roolipelit oli tarkoitus pelata kirjaston tiloissa ja työaikana, eivät ne voineet olla kestoiltaan kovin pitkiä eikä niiden esivalmisteluun pelitilanteessa voinut kulua paljoa aikaa. Käytännössä kirjastot voivat käyttää yhteen pelisessioon kahdesta kolmeen tuntia. Mainituista syistä päädyttiin yksinkertaistamaan hankalampia ja monimutkaisempia järjestelmiä siten, ettei niiden käyttöön pelitilanteessa kuluisi liikaa aikaa. Tämä tarkoitti sitä, että esimerkiksi sääntömekaniikkoja yksinkertaistettiin. Hahmolomakkeisiin jätettiin oleellimmat kohdat ja sääntöjä karsittiin sen verran, että pelimekaniikkojen väliset erot tulivat selviksi mutta ettei esimerkiksi taistelutilanne venynyt useiden kymmenien minuuttien mittaiseksi. Jotta tapahtumassa voitiin keskittyä pelkästään pelaamiseen, laadittiin jokaista pelikertaa varten kuusi kappaletta valmishahmoja, jottei hahmojen luontiin kulunut aikaa. Nämä valmishahmot pyrittiin tekemään monipuolisiksi ja kiinnostaviksi sekä nopeasti omaksuttaviksi.

Varsinainen opinnäytetyö ja kansion työstäminen lähti liikkeelle joulukuussa 2017, Suomen roolipeliseura ry:n (SRS) puheenjohtajan Nuppu Soanjärven kanssa pidetyn palaverin jälkeen. Ensimmäisenä työvaiheena oli roolipelitapahtumiin tehtyjen roolipelien saattaminen sähköiseen muotoon. Pelit kirjoitettiin vihkosta Google Driven Docseihin, josta ne saatettiin jakaa kommentointioikeuksilla varustetun linkin avulla kommentoitavaksi esimerkiksi SRS:n Discordin viestintäkanavalle, jolloin saatiin kommentteja kokeneilta pöytäroolipelien harrastajilta. Kommentointi toisilta ja myös kokeneemmilta roolipelilajeilta ja pelinjohtajilta nähtiin tärkeäksi, jotta valmiit roolipeliskenaariot olisivat myös aloittelijoille helposti ymmärrettäviä. Kommentoinnin tarkoituksena oli myös saada selville, pystyisikö annettujen tietojen perustella vetämään roolipelit noin 2 tunnin aikarajassa. Kommentointimahdollisuus pidettiin auki aina syyskuun 2018 loppuun asti.

Toisena vaiheena oli näiden roolipelien sääntöjen kirjoittaminen auki. Koska roolipelien sääntöjä oli yksinkertaistettu tapahtumien peleihin, tuli nämä yksinkertaistetut ja sovelletut säännöt kirjoittaa ylös pelaamisen onnistumiseksi. Samalla myös mainostettiin alkuperäisiä pelejä – kunnia sille, kelle kunnia kuuluu – ja kerrottiin niistä muutoksista, joita oltiin tehty alkuperäisen pelin sääntöihin. Muokatut säännöt pyrittiin tekemään niin sanottuun rautalankamalliin, jotta mahdollisten virheiden ja väärinkäsitysten määrä minimoituisi. Säännöt lisättiin kunkin roolipelin omaan Google dokumenttiin kommentointia varten.

Tammi- ja helmikuussa 2018 valmisteltiin kysely kirjastoille niiden roolipelitoiminnasta ja -kokoelmista sekä haastattelu pelinjohtajille. Haastatteluun ja kyselyyn vastaukset saatiin maaliskuun 2018 loppuun mennessä. Helmikuussa 2018 osallistuttiin myös Alfacon 2018 -tapahtumaan lisämateriaalin hankkimiseksi. Kyselyn ja haastattelun kysymyslistat löytyvät opinnäytetyön lopusta liitteinä ja saadut vastaukset ovat tekijän hallussa. Myös Alfaconista tekijällä on dokumentoitua aineistoa hallussaan.

Roolipelikansion muuta sisältöä alettiin suunnittelemaan yksityiskohtaisemmin keväällä 2018, joskin kansion lopullinen sisältö ja laajuus eli aina pitkälle syksyyn 2018 asti. Lopulta päädyttiin ratkaisuun, jossa alkuperäisen suunnitelman mukaista aineistoa karsittiin ja tiivistettiin, jotta saatiin aikaiseksi lyhyempi ja helpommin esimerkiksi kirjastokäyttöön soveltuva paketti. Myös julkaistavan version nimi vaihdettiin aloittelijaystävällisemmäksi. Tähän kansioon tuli lopulta sisältymään vain kolme aikaisemmin tehdyistä valmiista roolipeliskenaarioista ja sen sisällysluettelo näyttää kokonaisuudessaan seuraavanlaiselta:

Johdanto - miksi kansio on olemassa?
Miksi roolipelaaminen on hyvä harrastus?
Mitä roolipelaaminen on?
Mikä ja kuka on pelinjohtaja?
Neuvoja uudelle pelinjohtajalle
Omien seikkailujen ja kampanjoiden luominen
Lyhyt mallinnus pelitilanteesta
Kolme valmista peliskenaariota
Pyöreän pöydän ritarit
Lännen maat
Heimot
Erään pelinjohtajan tarina
Aloittelijalle suositeltuja roolipelejä
Sanasto
Lähteet

Alkuperäiset ja huomattavasti laajemmat versiot Lite-kansion sisällöstä tuotettiin vähitellen kevään ja kesän 2018 aikana Google Docseihin. Tiivistetyt ja lyhennetyt versiot tehtiin tiiviimpään tahtiin loppusyksystä 2018. Myös kaikki tiivistetyt ja lyhennetyt tekstit annettiin kommentoitaviksi edellä mainittuja kanavia käyttäen ja kansiossa mukana oleva sanasto sai täydennystä Roolipelaajien Suomi -ryhmän aktiivisilta osallistujilta.

Harmillista kyllä kansion graafinen toteutus jäi vaillinaiseksi ja tämän opinnäytteen liitteenä on vain tekstimuotoinen sisältö. Tekijällä itsellään ei ole tarvittavaa taitoa aineiston taittamiseen ja graafiseen toteutukseen, eivätkä viimehetken aikataulut taittajan kanssa osuneet yksiin. Valmis, taitettu ja kuvitettu laitos tullaan julkaisemaan painokuntoisena PDF-dokumenttina osoitteessa www.roolipelikirjasto.fi, josta se on ilmaiseksi ladattavissa ja tulostettavissa.

7 LISÄÄ PELATTAVAA – SUOSITELTUJA ROOLIPELEJÄ

Opinnäytetyönä valmistunut ohjeistava kansio pitää sisällään 3 aloittelijaystävälliseksi muokattua valmista roolipelipeliskenaariota, joiden tarkoitus on esitellä erilaisia pelimekaniikkoja ja -maailmoja uusille pelaajille ja pelinjohtajille. Jossain vaiheessa tulee kuitenkin vastaan se vaihe, jossa jokainen pelinjohtaja ja pelaaja haluaa lähteä testaamaan jotain uutta ja erilaista. Helpotukseksi uusien pelien löytymiseen on oheen koottu lista erilaisista roolipeleistä, jotka voivat olla tutustumisen arvoisia. Suosituksia tämän listan peleihin on saatu haastatteluihin osallistuneilta pelinjohtajilta sekä kyselemällä alan asiantuntijoilta mm. Fantasiapelit-liikkeessä että sosiaalisessa mediassa Facebookissa.

Suurin osa haastatteluun osallistuneista pelinjohtajista suositteli kokeilemaan pelinjohtamista sellaisella järjestelmällä ja maailmalla, joka on itselle tuttu. Tällöin pelinjohtajalla itsellään on jonkinlainen käsitys maailmasta ja säännöistä. Myös ryhmän yhteisiä kiinnostuksia painotettiin pelin valintaa pohdittaessa. Jos pelattava järjestelmä valitaan yhdessä ja se kiinnostaa kaikkia, voi useampikin ryhmästä opetella sääntöjä, jolloin vastuu jakautuu tasaisemmin. Suositeltiin myös sitä, että yhdistelee asioita: ottaa säännöt toisesta järjestelmästä ja maailman toisesta. Jos säännöt ovat hyvät, mutta maailma huono, voi maailmaa koettaa rakentaa myös itse. Monet pelinjohtajista suosittelivat aloittamaan suomenkielisillä peleillä, sillä tällöin ainakaan roolipelien termistö ja ymmärtämisvaikeudet eivät haittaa pelien oppimista. Tosin monet yksinkertaisimmista englanninkielisistäkään peleistä eivät ole vaikeita oppia, jos intoa ja vähäinkin kielitaito löytyy. Moniin on olemassa todella hyviä ohjeita internetissä ja esimerkiksi valmiita pelitilanteita YouTubessa (esimerkiksi TableTop). Nauhoitettujen pelitilanteiden katseleminen voi auttaa sääntöjen ja maailman hahmottamisessa. Hyvänä neuvona mainittiin myös se, että kannattaa tutustua lähikirjastojen tarjontaan. Tällöin pelejä pääsee hypistelemään käytännössä ja näkemään, vaikuttavatko maailma ja säännöt itselle sopivilta.

Tärkeintä pelin valinnassa on kuitenkin se, että maailma itsessään kiinnostaa koko ryhmää. On turha peluuttaa mitään peliä ryhmälle, jos se ei ryhmää kiinnosta. Pelaajat eivät tällöin panosta pelaamiseensa, joten peli saattaa jäädä vajavaiseksi ja pelinjohtaja joutua nyhtämään pelaajilta reaktioita pelin tapahtumiin. Aivan samoin on turha peluuttaa peliä, josta pelinjohtaja itse ei nauti. Silloin todennäköisesti eivät nauti myöskään pelaajat.

Ohessa on lista suosituksia saaneista peleistä. Tähän listaan ei ole avattu pelien sisältöä tai helpoutta millään lailla. Tarkemmat avaukset suositelluista peleistä on sisällytetty itse kansioon. Pelit on listattu pelimaailmansa nimen mukaan aakkosjärjestykseen. Mukaan on liitetty myös mahdollisia sähköisiä versioita peleistä ja joidenkin pelien kohdalla myös kotisivut, joista löytyy lisää materiaalia.

Astraterra

- Astraterra. 2018. Astraterra – virallinen kotisivu. Viitattu 25.08.2018. <https://www.ironspine.com/astraterra/>.
- Fredman, M. et al. 2018. Astraterra: Löytöretkeilijän opas. [Nokia]: Ironspine.
- Fredman, M. et al. 2014. Astraterra: seikkailuroolipeli löytöretkeilijöistä Astraterran ihmeellisessä maailmassa. [Nokia]: Ironspine.

Bliaron

- Huotari, U., Lax, A., Kuutti, J., Mikkonen, T. & Wäänänen, O. 2011. Bliaron: [Kalthanien perintö]. [Paimio]: [Uoti Huotari].
- Huotari, U., Lax, A., Kuutti, J., Mikkonen, T. & Wäänänen, O. 2014. Bliaron – Kalthanien perintö. [S.l.]: Northern Realms. Viitattu 09.06.2018. http://frozen.northernrealms.net/Bliaron/bliaron_150dpi_kirjamerkattu.pdf.
- Northern Realms. 2018. Bliaron: Kalthanien perintö. Viitattu 09.06.2018. http://northernrealms.net/?page_id=27.

Cthulhu

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

Dragon Age RPG

- Ciechanowski, W., Kulp, K., Luikart, T. S., Hill, D., Tidball, J. & Young, F. 2010. Dragon age. Blood in Ferelden: three adventures for the Dragon age RPG. Seattle (Wash.): Green Ronin Publishing.
- Green Ronin Publishing. 2018. Dragon Age – Dark Fantasy Roleplaying. Viitattu 09.06.2018. <https://greenronin.com/dragonagerpg/>.

Dread

- Ravachol, E. [et al.]. 2006. Dread: a Game of Horror and Hope. Viitattu 04.06.2018. <https://img.4plebs.org/boards/tg/image/1378/74/1378746682811.pdf>.

Dungeon World

- Dungeon World. 2018. Dungeon World: Play to find out what happens. Viitattu 09.06.2018. <http://www.dungeon-world.com/>.
- LaTorra, S. & Koebel, A. 2014. Dungeon world. [Kirkland, WA]: Sage Kobold Productions: RNDM Games.
- ONG. 2018. Dungeon World: Introduction. Viitattu 11.11.2018. <https://www.dungeonworldsrd.com/>.

Dungeons & Dragons 5th Edition

- Mearls, M. & Crawford, J. 2014. Dungeon master's guide [5th ed.]. Renton (Wash.): Wizards of the Coast.
- Mearls, M. & Crawford, J. 2014. Dungeons & dragons: starter set. Renton (Wash.): Wizards of the Coast.
- Wizards of the Coast LLC, 2018. Dungeons & Dragons – D&D Official Homepage. Viitattu 04.06.2018. <http://dnd.wizards.com/#>.

FU

- Russell, N. 2010. FU: freeform/universal. Viitattu 09.06.2018. <https://img.fireden.net/tg/image/1447/35/1447353770099.pdf>.
- Russell, N. 2016. FU: roleplay your way. Viitattu 11.11.2018. <http://freeformuniversal.com/>.

Generian legendat

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

Heimot

- Fredman, M. 2006. Heimot: tieteoroolipeli. [Tampere]: Ironspine.
- Fredman, M. 2007. Heimot – miniroolipeli. 2. laitos. Viitattu 09.06.2018. <http://www.drivethrurpg.com/product/180977/Heimotminiroolipeli>.

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

Lännen maat

- Hietä, R. J. 2013. Lännen maat: roolipeli valoon astumisesta. [Helsinki]: Myrmysmiehet.

Microlite Storyteller

- Microlite Storyteller Races. 2018. Microlite Storyteller Races. Viitattu 09.06.2018. <https://www.scribd.com/document/99182010/Microlite-Storyteller-Races>.
- Microlite Storytelling. 2018. Microlite Storytelling. Viitattu 09.06.2018. http://www.myrias.de/attachments/Microlite_Storyteller.pdf.
- Microlite20 Forum. 2017. Microlite Storytelling. Viitattu 25.8.2018. <https://microlite20.org/forum/index.php?action=downloads;sa=view;down=111>.
- Quail, G. F. N. 2008. Microlite Storyteller Races. Viitattu 09.06.2018. <https://index.rpg.net/display-entry.phtml?mainid=12176&editionid=13665>.
- Quail, G. F. N. 2008. Microlite Storytelling. Viitattu 09.06.2018. <https://index.rpg.net/display-entry.phtml?mainid=12175&editionid=13663>.

Mouse Guard

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

Mutant – Year Zero

- Modiphius Entertainment Ltd. 2018. Mutant: year zero - roleplaying at the end of days. Viitattu 23.8.2018. <https://www.modiphius.com/mutant.html>.
- Modiphius Entertainment Lt. 2014. Mutant: Year Zero FREE Preview. Viitattu 23.8.2018. <https://www.drivethrurpg.com//product/137280/Mutant-Year-Zero-FREE-Preview>.

Myrskyn sankarit

- Myrskyn sankarit. 2018. Myrskyn sankarit – virallinen kotisivu. Viitattu 04.06.2018. <https://myrskynsankarit.wordpress.com/>.
- Pohjola, M. 2013. Myrskyn sankarit: suurkuninkaan miekka. Pori: Tactic.

Noitahovi

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

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

OG

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

Piruja miehiksi

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

Praedor

- Hiltunen, P. Praedor – tarinoita Jaconian seikkailijoista. Viitattu 09.06.2018.
<http://www.praedor.net/>.
- Vuorela, V. & Hiltunen, P. 2009. Praedor: fantasiaroolipeli Jaconian seikkailijoista: versio 1.1. [Espoo]: Burger Games.
- Vuorela, V. 2018. Praedor. Viitattu 05.06.2018. <http://www.burgergames.com/Praedor/>.

Pyöreän pöydän ritarit

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

Risus the Anything RPG

- Cumberland Games & Diversions. Risus: The Anything RPG. Viitattu 09.06.2018.
<http://www222.pair.com/sjohn/risus.htm>.
- Ross, S. J. 2003. Risus: The Anything RPG. Viitattu 09.06.2018.
<https://img.4plebs.org/boards/tg/image/1411/77/1411779677549.pdf>.
- Risusiverse. 2018. Risusiverse. Viitattu 09.06.2018. <http://www.risusiverse.com/>.

Sotakarjut

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

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

Storypath system

- Onyx Path Publishing. 1999. Aberrant Rulebook. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com/product/3?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.
- Onyx Path Publishing. 2001. Adventure! Rulebook. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/5?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.
- Onyx Path Publishing. 2007. Scion: Demigod. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/50371?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.
- Onyx Path Publishing. 2007. Scion: God. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/54227?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.
- Onyx Path Publishing. 2007. Scion: Hero. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/25833?affiliate_id=13.
- Onyx Path Publishing. 2018. Storypath System Preview. Viitattu 09.06.2018.
- <http://www.drivethrurpg.com/product/187949/Storypath-System-Preview>.
- Onyx Path Publishing. 1997. Trinity Rulebook. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/3407?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.

Swords & Wizardry

- Shorten, M. 2009. Swords & Wizardry: Quick start. 0E reloaded. Viitattu 09.06.2018. <http://files.meetup.com/1501582/S%26W%20OE%20Quick%20Start.pdf>.

Tails of Equestria: My little pony

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

Zombeja! Ovella!

- Tuovinen, E. 2008. Zombie Cinema. [Helsinki]: Arkkikivi.
- Tuovinen, E. 2007. Zombeja! Ovella! [Helsinki]: Arkkikivi.
- Tuovinen, E. 2007. Zombeja! Ovella! -tuote. Viitattu 11.11.2018. <http://www.arkkikivi.net/kauppa/tuote?s=zombipeli>.
- Tuovinen, E. 2007. Zombeja! Ovella! -julkaisut. Viitattu 11.11.2018. <http://www.arkkikivi.net/julkaisut/zombipeli>.

Jos oheiselta listalta ei itse osaa peliä valita, kannattaa kääntyä roolipelejä myyvien pelikauppojen puoleen ja kysyä neuvoa. Suomessa tällaisia ovat ainakin *Fantasiapelit*, jolla on kivijalkamyymälöitä Helsingissä, Joensuussa, Jyväskylässä, Kuopiossa, Oulussa, Tampereella ja Turussa (*Fantasiapelit*, viitattu 05.06.2018) ja *Puolenkuun pelit*, jolla on kivijalkamyymälät Lahdessa ja Tampereella (*Puolenkuun pelit*, viitattu 05.06.2018) sekä porilainen *Pelikrypta* (*Pelikrypta*, viitattu 12.10.2018). Uutta pelattavaa etsittäessä on suositeltavaa tutustua myös *DriveThruRPG*-sivustoon, josta on joko ilmaiseksi tai maksua vastaan ladattavissa tuhansia erilaisia roolipelejä (*DriveThruRPG*, viitattu 05.06.2018). Toinen sivusto, jolta ilmaiseksi saatavia sähköisiä roolipelejä kannattaa katsella on *Open Gaming Network* (*Open Gaming Network*, viitattu 09.06.2018). Suomalaista roolipeliosaamista sähköisessä muodossa esittelee Forge & Illusion -niminen sivusto, josta löytyy muun muassa monia parin tunnin mittaisia valmiita roolipeliskenaarioita (*Forge & Illusion*, viitattu 11.11.2018) ja jonka toimintaa ollaan kehittämässä ja parantamassa edelleen SRS:n toimesta. Sivuston nimi on lähitulevaisuudessa muuttumassa *Roolipelikirjastoksi*.

8 POHDINTA

Opinnäytteeni tuloksena syntyi pöytäroolipeleistä ja niiden pelin johtamisesta kiinnostuneille aloittelijoille ohjeistava kansio, jonka avulla voi tutustua roolipeleihin ja roolipelaamiseen ja joka tarjoaa myös mahdollisuuden päästä itse kokeilemaan ohjeistetusti muutamaa erilaista roolipeliä. Kansion sisältö pohjautuu pääasiassa pelinjohtajille tehtyihin haastatteluihin jo olemassa olevia tutkimuksia kuitenkin unohtamatta. Haastattelut näin itse hyvänä keinona kerätä tietoa, sillä samat pelot, ongelmat, haasteet kuin myös onnistumisen tunteet ja oivallukset tulevat varmasti kohtaamaan useimpia pelaajia ja pelinjohtajia.

Haastattelu osoittautui minusta toimivaksi vaihtoehdoksi. Kerätty aineisto on laaja ja monipuolinen ja sitä täydennettiin vielä Alfacon 2018 -tapahtuman työpajalla. Aineistoa ja sitä kautta myös valmista tekstiä syntyi enemmän kuin tarpeeksi ”ohjeistavaan vihkoseen”, jollaisesta olin opinnäytteeni tilaajan, Suomen roolipeliseura ry:n (SRS) kanssa sopinut. Vähitellen ja huomaamatta vihkonen oli paisunut paisumistaan, sillä tunnuin aina löytävän jotain lisäävää ja parannettavaa. Esimerkiksi ohjeistavat osiot pelimaailman luomiseen tai oman pelihahmon tekemiseen olivat useampia sivuja pitkiä. Valmiista roolipeliskenaarioista lyhinkin yli 20 sivua. Lopulta oman kriittisen arvioinnin ja saamani palautteen tuloksena tulin siihen lopputulokseen, että kansion sisältö oli liian laaja ja yksityiskohtainen ollakseen enää aloittelijaystävällinen. Olin antanut pirulle pikkusormen ja se oli vienyt koko käden. Voin rehellisesti todeta, että aiheen tarkemmasta ja tiukemmasta rajauksesta heti alkuunsa olisi omalla kohdallani ollut hyötyä.

Kaikeksi onneksi pääsin SRS:n kanssa yksimielisyyteen siitä, että keventäisin ja karsisin valmista materiaalia ja julkaisisimme ensin KANSION UUSI NIMI, joka on kaikesta huolimatta aika paksu ”vihkonen”. Sen sisältö on kuitenkin napakampi ja soveltuu paremmin yleisellä tasolla pöytäroolipelaamisen esittelyyn ja kokeiluun esimerkiksi yleisissä kirjastoissa. SRS ratkaisi myös ”ylimääräisen” materiaalin ongelman. Suunnitelmissa on nimittäin jatkaa yhteistyötä ja valmistella laajempi pöytäroolipelaamisen maailmaan ohjeistava tietopaketti heille, jotka haluavat perehtyä aiheeseen enemmän. Tähän työhön on suunnitteilla projektiryhmän kokoaminen ja sen olisi tarkoitus pitää sisällään myös muiden kuin vain minun tekemiäni valmiita roolipeliskenaarioita. Myös laajempi laitos olisi tarkoitus saada aikanaan esille Roolipelikirjastoon (entinen Forge & Illusion -sivusto).

Uskon (ja toivon), että tämä ohjeistus valmistui tarpeeseen. Kertoessani projektista olen saanut kannustusta ja projektin eri vaiheissa olen saanut runsaasti hyvää ja rakentavaa palautetta. Haastatteluun osallistuneet pelinjohtajat osoittivat, että monet haluavat jakaa tietojaan ja kokemuksiaan, mutta että aina se ei ole helppoa erinäisistä syistä johtuen. SRS ja minä emme ole ainoita, joiden mielessä on käynyt juuri pelinjohtajien elämän helpottaminen. Jukka Sorsa ehti hieman edelleni omalla 20 sivuisella *Aloittelevan pelinjohtajan oppaallaan* (2018), jossa hän lähestyy samaa aihetta. Tarvetta ja kysyntää vaikuttaisi siis olevan. Toivonkin kansion löytävän kohderyhmänsä niin kirjastoista kuin yksityisten harrastajienkin puolelta.

Suurimmat ongelmani ja haasteeni kansion kanssa olivat aikataulut, materiaalin määrä ja valmiin tuotoksen laatu. Pitempi valmistelu-aika antoi enemmän aikaa kommentoinnille ja palautteelle, minkä näen hyvänä asiana. Vapaampi aikataulu salli minun kirjoittaa omaan tahtiini, mutta toisaalta taas välillä en tuntunut saavan mitään aikaiseksi. Ohjeistavien tekstien ja valmiiden roolipeliskaarioiden kirjoittaminen ei ollutkaan niin helppoa ja nopeaa, kuin mitä olin kuvitellut. Omat ajatukset sekä odottavan yleisön odotukset ja toiveet saivat aikaan useampia kirjoitusblokkeja, joista pääseminen oli välillä hankalaa. Aikataulu venyi, materiaalia syntyi ja kaiken piti olla aina vain täydellisempää. Onneksi saatu palaute sai minut lopulta järkiintymään ja arvioimaan työtä kriittisemmin ja päättämään ratkaisuun kansion sisällön keventämisestä.

Opinnäytteeni teoriaosassa on sivuttu myös yleisten kirjastojen pöytäroolipelikokoelmia ja -toimintaa. Tunnustan, että tämä kyselyllä tehty katsaus on varsin pintapuolinen. Siinä olisi reilusti parantamisen varaa ja perehtymistä. Näkisinkin yhtenä mahdollisena jatkona sen, että aiheeseen perehdyttäisiin tarkemmin. Uskoisin esimerkiksi, että vaikka kaikista kirjastoista ei irtoaisikaan henkilöstöä tai tietoja roolipelien pyörittämiseen, voisi yhteistyöllä SRS:n kanssa saada aikaan järjestelmän, jossa vaikkapa paikalliset roolipeliharrastajat auttaisivat kerhon pyörittämisessä tai kokoelman kehittämisessä.

Roolipelikansio on ollut minulle henkilökohtaisesti pitkä ja haasteellinen projekti. Se on täyttänyt ajatukseni reilusti yli vuoden verran. Se on elänyt, laajentunut ja muuttunut matkalla monta kertaa ja nyt valmistunut lopputulos on erilainen kuin miksi sen itse alussa kuvittelin. Vaikka alkuperäisistä suunnitelmistani ja tavoitteistani jouduin lopulta oman jaksamiseni takia joustamaan, ei tekemäni työ ole mennyt hukkaan. Käsissäni on hyvää ja lähes valmista materiaalia isompaan projektiin ja työtä tehdessäni olen oppinut itsestäni monia asioita. Koen kasvaneeni työtä tehdessäni ja myön-

nän, että kasvunvaraa edelleen on esimerkiksi aikataulutuksen suunnittelussa ja siinä pysymisessä. Minun olisi myös hyvä osata arvioida paremmin omat voimavarani. Tässä kohtaa olisi ehkä selvempien rajojen määrittely auttanut minua. Saamani vapaus sai minut harhailemaan liian laajalle, mihin mahdollisesti vaikutti myös projektin suuri merkitys minulle itselleni. Olen nimittäin itse oman työni kohderyhmää. Vaikka olenkin harrastanut roolipelaamista monimuotoisesti yli puolet elämästäni, en ole itse juurikaan toiminut pelinjohtajana. Kenties tämä sai minut yrittämään jotain itselleni aivan liian suurta.

Haasteista ja pienistä vaikeuksista huolimatta roolipelikansio on lopulta kuvitusta ja taittoa lukuun ottamatta valmis. Itsekriittisenä ihmisenä joudun myöntämään, että ilman tällä kertaa asetettuja aikatauluja hioisin sitä todennäköisesti vieläkin. Samalla tunnen kuitenkin helpotusta siitä, että yksi vaihe on nyt valmis ja kansio pääsee viimein todelliseen käyttöön ja pois omista käsistäni. Nyt on aika antaa sen aloittaa työnsä maailmalla ja ottaa itselleni aikaa pelata muutamia roolipelejä ennen uutta seikkailua roolipelien maailmassa.

LÄHTEET

Alasuutari, P. 1999. Laadullinen tutkimus. 3. uudistettu painos. Tampere: Vastapaino.

Alasuutari, P. 2011. Laadullinen tutkimus 2.0. Tampere: Vastapaino.

Alava, J. 2015. Kirjasto pelissä : pelit ja pelaaminen Suomen yleisissä kirjastoissa. Tampereen yliopisto. Informaatiotutkimus ja interaktiivinen media. Pro gradu –tutkielma. Viitattu 30.6.2018.
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/97505/GRADU-1435211173.pdf?sequence=1>.

Bebergal, P. 2005. Worlds so wide: how Dungeons & Dragons taught me to use the library. Viitattu 30.6.2018. https://www.randomhouse.com/highschool/RHI_magazine/pdf/bebergal.pdf.

DriveThruRPG. 2018. DriveThruRPG: The Largest RPG Download Store! Viitattu 05.06.2018.
<http://www.drivethrurpg.com/index.php>.

Eskola, J. 2007. (Teema)haastattelututkimuksen toteuttamisesta. Teoksessa L. Viinamäki & E. Saari (toim.) Polkuja soveltavaan yhteiskuntatieteelliseen tutkimukseen. Helsinki: Tammi, 32-157.

Facebook. 2018. Roolipelaajien Suomi. Suljettu ryhmä. Viitattu 05.05.2018. <https://www.facebook.com/groups/634315316668818/>.

Fantasiapelit. 2018. Fantasiapelit – yhteystiedot. Viitattu 05.06.2018. <https://www.fantasiapelit.com/index.php?main=info>.

Forge & Illusion. 2018. Forge & Illusion. Viitattu 11.11.2018. <https://www.roolipelikirjasto.fi/>.

Grönfors M. & Vilka H. (Toim.) 2011. Laadullisen tutkimuksen kenttätömenetelmät. Hämeenlinna: Sofia-Sosiologia-Filosofiapu Vilka. Viitattu 30.6.2018. http://vilka.fi/books/Laadullisen_tutkimuksen.pdf.

Helmet. 2017. Kirjasto on pelin paikka. Viitattu 30.6.2018. http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Kirjasto_on_pelin_paikka%2822949%29.

Hieta, R. J. 1994. Roolipeliopas : perustietoa roolipeleistä ja -pelaamisesta. [Tampere]: Antti 'Ed' Peussa.

Hiltunen, M. 2010. Roolipelit ja -pelaaminen sekä pieni opas kirjastojen roolipelikokoelman kehittämiseksi. Opinnäytetyö, Oulun seudun ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma.

Hulkkonen, P. 2016. Rooli- ja lautapelitoimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet. Opinnäytetyö, Humanistinen ammattikorkeakoulu, yhteisöpedagogi. Viitattu 30.6.2018. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/108905/Hulkkonen_Pauli.pdf?sequence=1.

Jyväskylän ammattikorkeakoulu 2018. Kirjallisuuskatsaukset. Viitattu 30.09.2018. <https://oppimateriaalit.jamk.fi/yamk-kasikirja/kirjallisuuskatsaukset/>.

Jyväskylän yliopisto, Koppa. 2017. Kirjallisuuskatsaus. Viitattu 30.09.2018. <https://koppa.jyu.fi/avoimet/kirjasto/kirjastotuutori/aihehaku-tutkimusprosessissa/aihe-avainkasitteiksi/kirjallisuuskatsaus>.

Järvinen, M. 2013. Elämäni roolipelit. Viitattu 30.6.2018. [http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Elamani_roolipelit\(2611\)](http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Elamani_roolipelit(2611)).

Kananen, J. 2014. Laadullinen tutkimus opinnäytetyönä: Miten kirjoitan kvalitatiivisen opinnäytetyön vaihe vaiheelta. Jyväskylä: Jyväskylän ammattikorkeakoulu.

Kasvi, J. J. J. 1993. Monstereista virtuaaliodellisuuteen. Roolipelit ja tietokonepelit. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 37-40.

Kettula, K. J. 1993. Keinotodellisuus. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 1.

Kirjastot.fi. 2018. Pelit kirjastossa. Viitattu 30.6.2018. https://www.kirjastot.fi/pelit/pelit-kirjastossa?language_content_entity=fi.

Kurki-Suonio, M. 1993. Mitä-missä-milloin roolipelit. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 5-7.

Lamminen, I. 2016. Noppia ja sanataidetta – roolipelikerho kirjastossa. Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalvelut. Viitattu 30.6.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605209010>.

Leppälahti, M. 1999. Seikkailusta toiseen. Roolipelin pelaaja, pelihahmo ja maailmat. Pro gradu, Turun yliopisto, folkloristiikka.

Leppälahti, M. 2002. Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta. Lisensiaatintyö, Turun yliopisto, folkloristiikka. Viitattu 30.6.2018. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/37272/lisensiaatintyo2002Leppalahti.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisuja 93.

Lähteenmaa, J. & Strand, T. 2008. Etelä- ja Keski-Pohjanmaan suomenkielisten 9.-luokkalaisten nuorten kulttuuriharrastukset ja harrastuksiin liittyvät toiveet. Nuorisotutkimusseura/Nuorisotutkimusverkosto, verkkojulkaisuja 20. Viitattu 30.6.2018. <http://www.nuorisotutkimusseura.fi/julkaisuja/pohjanmaa.pdf>.

Marjomaa, H. & Oikkonen, H. 2014. Pelin paikka. Viitattu 01.07.2018. http://www.kirjastot.fi/sites/default/files/content/Pelinpaikka_loppuraportti_julkinen_140804.pdf.

Mäyrä, F. 2003. Muodonmuuttajien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa U. Kovala & T. Saresma (toim.) Kulttikirja. Tutkimuksia nykyaikaisista kultti-ilmiöistä. Tietolipas 195. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 85-111.

Oksanen, Jukka 2013. Suuri roolipelaajakysely 2012. Viitattu 28.04.2016 http://roolipelaajakysely.blogspot.fi/2013_01_01_archive.html.

Open Gaming Network. 2018. About OGN. Viitattu 09.06.2018. <http://opengamingnetwork.com/>.

Parviala, H. 1993. Cyberpunk naiselle. Nainen roolipelaajana ja roolipelissä. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 12-16.

Pelikrypta. 2018. Pelikrypta. Viitattu 12.10.2018. <https://pelikrypta.fi/>.

Pettersson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Helsinki: Like Kustannus.

Pohjola, M. 2003. Myrskyn aika. Helsinki: Johnny Kniga.

Puolenkuun pelit. 2018. Puolenkuun pelit. Viitattu 05.06.2018. <http://www.puolenkuunpelit.com/kauppa/default.php>.

Putkonen, H. 1993. Meburgin siirtokunta. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 8-11.

Rekilä, L. 2016. Pelit kirjastossa: Yleisten kirjastojen pelitapahtumien kartoitus. Opinnäytetyö, Oulun ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalvelut. Viitattu 01.07.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605178241>.

Saraste, M. 1993. Rooleja kirjastoon! Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 2-3.

Suikanen, E. 2016a. Helmet-kirjastot jälleen Ropeconissa! – Siis missä? Viitattu 30.6.2018. [http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Uutispalat/Helmetkirjastot_jalleen_Ropeconissa__Sii\(99656\)](http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Uutispalat/Helmetkirjastot_jalleen_Ropeconissa__Sii(99656)).

Suikanen, E. 2016b. Helmet-kirjastot Ropeconissa. Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu, tieto- ja kirjastopalvelut. Viitattu 01.07.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2016121119838>.

Suomenroolipeliseura ry. 2018. Alfacon 2018. Viitattu 05.05.2018. <http://www.suomenroolipeliseura.fi/alfacon/>.

Särkijärvi, J. 2007. Mitä roolipelit ovat. Teoksessa J. Särkijärvi & K. Sotala (toim.) Roolipelikirja. Helsinki: BTJ-kustannus, 9-23.

Tudeer, L. 1994. Katsaus: roolipelit Suomessa. Teoksessa R. J. Hieta (toim.) Roolipeliopas. Tampere: Arctic Ranger Productions, 50-53.

Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2018. Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi. Uudistettu laitos. Helsinki: Tammi. (2002 ilmesty eka)

Töttö, P. 2000. Pirullisen positivismin paluu. Laadullisen ja määrällisen tarkastelua. Tampere: Vastapaino.

White, W. J. 2015. "Actual Play" and the Forge Tradition. Teoksessa Sarah Lynne Bowman (ed.) The Wyrld Con Companion Book 2015. Viitattu 23.10.2018. <https://www.dropbox.com/s/xslwh0uxa544029/WCCB15-Final.pdf?dl=0>.

Hei!

Ensinnäkin kiitos halukkuudestasi jakaa kokemuksiasi ja tietojasi koskien pelinjohtajuutta ja pelinjohtajana toimimista.

Opiskelen Oulun ammattikorkeakoulussa ja teen tällä hetkellä toiminnallisena opinnäytetyönä ”Roolipelikansiota” erityisesti aloittelevia pelinjohtajia silmällä pitäen. Kansio tulee sisältämään muutamia valmiita lyhytskenaarioita, joiden avulla voi tutustua pelaamiseen ja ”harjoitella” sitä. Skenaariot esittelevät hieman erilaisia pelimaailmoja ja -mekaniikkoja, joskin yksinkertaistetuilla säännöillä. Kansiossa tulee olemaan myös ohjeita ja neuvoja siitä, kuinka alkaa pelinjohtajaksi. Tähän osuuteen kaipaamme kokemuksia ja mielipiteitä.

Sähköpostit tulen säilyttämään ja mahdollisesti laittamaan liitteeksi opinnäytetyöni tutkimusosaan, joten varauduthan siihen, että vastauksesi saattavat päätyä julkaistuksi. Jos et halua vastauksiasi julkisiksi, mainitse siitä erikseen. Muuten toivoisin julkaisukelpoista tekstiä myös kielenkäytön osalta. :D

Toivoisin tietoja/vastauksia mm. seuraaviin asioihin:

Miksi ryhdyit pelinjohtajaksi?

Mikä esti/hidasti pelinjohtajaksi ryhtymistäsi?

Millaisia ennakkokäsityksiä tai -luuloja sinulla oli koskien pelinjohtajuutta ja pelien johtamista?

Vastasiko/vastaako pelinjohtajana toimiminen odotuksiasi?

Olitko pelannut ennen pelinjohtajaksi ryhtymistäsi? Jos olit, niin kuinka kauan?

Mielestäsi pahimmat pelinjohtajan mokat? Kuinka ne voisi välttää?

Mielestäsi parhaimmat pelinjohtajan ominaisuudet tai ”hyveet”?

Miksi kannattaa ryhtyä pelinjohtajaksi? Mitä pelinjohtajuus antaa sinulle?

Suosituksia peleiksi/mekaniikoiksi aloitteleville pelinjohtajille ja pelaajille?

Toki sana on muutenkin vapaa. Joten jos kysymysten ulkopuolisia, mutta aiheeseen läheisesti liittyviä kokemuksia tai tietoja tulee mieleen, niin kerro ihmeessä!

Suurkiitos!

Reija

Kuinka kauan roolipelitoimintaa on ollut kirjastossa?

Kuka aloitti roolipelitoiminnan?

Miksi/mistä syystä toiminta aloitettiin?

Kuka vetää roolipelitoimintaa? Kirjaston henkilökunta vai vapaaehtoiset? Miksi näin?

Kuinka moni kirjastosta osallistuu roolipelitoimintaan?

Kuinka suosittua roolipelitoiminta on ollut?

Onko kyseessä ollut avoin tapahtuma vai suljettu kerho?

Avoimen ja suljetun tapahtuman hyvät ja huonot puolet? Kumpi sopii paremmin kirjastoon? Miksi?

Minkälaista roolipelitoimintaa kirjastossa on ollut?

Minkälaista toimintaa on suunnitteilla?

Millaista toimintaa haluaisit järjestää kirjastoon, jos olisi mahdollisuus?

Onko yhteistyötä paikallisten yhdistysten/seurojen kanssa? Olisiko sellaiselle tarvetta?

Tiedätkö, onko kirjastossa saatu kokemus roolipeleistä innostanut uusia harrastuksen pariin?

Onko kirjaston toiminta vaikuttanut kokoelmaan tai hankintoihin? (Jos tietoa.)

Roolipelikansio

- Johdatus pöytäroolipelaamiseen

Tekijä: Reija Karvonen
2018

SISÄLLYS

1	JOHDANTO – MIKSI OLEMASSA.....	3
2	MIKSI ROOLIPELAAMINEN ON HYVÄ HARRASTUS?.....	4
3	MITÄ ROOLIPELAAMINEN ON?.....	5
4	MIKÄ JA KUKA ON PELINJOHTAJA?	8
5	NEUVOJA UUDELLE PELINJOHTAJALLE.....	10
6	OMIEN SEIKKAILUJEN JA KAMPANJOIDEN LUOMINEN.....	12
7	LYHYT MALLINNUKSEKSI PELITILANTEESTA.....	17
8	KOLME VALMISTETTUJA PELISKENAARIOTA	21
	8.1 Pyöreän pöydän ritarit	21
	8.2 Lännen maat	34
	8.3 Heimot.....	46
9	ERÄÄN PELINJOHTAJAN TARINA	70
10	ALOITTELIJALLE SUOSITELTUJA ROOLIPELEJÄ	72
11	SANASTO	80
	LÄHTEET.....	86

1 JOHDANTO – MIKSI OLEMASSA

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

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

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

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

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

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

2 MIKSI ROOLIPELAAMINEN ON HYVÄ HARRASTUS?

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

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

1. *Kannustaa lukemaan, kirjoittamaan ja opiskelemaan lisää.* Monista roolipeleistä on kirjasarjoja tai ne perustuvat kirjasarjoihin. Pelaaminen ja omien pelien suunnittelu voi innostaa tutustumaan kirjallisuuteen, kirjoittamaan omia tarinoita ja ylipäättään tutustumaan koko maailmaan tarkemmin.
2. *Kielitaito kehittyy ja paranee.* Pelatessa pääsee ilmaisemaan itseään uudella tavalla, joten kaikki käytetty kielitaito kehittyy. Esimerkiksi jos intoutuu lukemaan enemmän, kasvaa sanavarasto kuin huomaamatta. Paitsi suomenkielentaitoa, roolipelaaminen kehittää helposti myös englanninkielen taitoa, sillä suuri osa roolipeleistä on englanninkielisiä.
3. *Monilukutaito paranee.* Roolipeleihin on saatavilla materiaalia monenlaisessa muodossa. Monet pelinjohtajat myös itse tuottavat erilaista materiaalia peleihinsä. Roolipelatessa voi hyödyntää kuvaa, ääntä, tekstiä ja monia teknisiä tai ei-teknisiä apuvälineitä.
4. *Ongelmanratkaisutaito kehittyy.* Roolipelit tuovat pelaajan eteen erilaisia ja yllättäviä tilanteita. Pulmat laittavat pelaajan pohtimaan asioita monilta eri kanteilta, ajattelemaan niin sanotusti laatikon ulkopuolelta.
5. *Pääsee mielikuvitusarjoituksien kautta kokeilemaan erilaisia tilanteita.* Eläytyessään roolihahmokseen voi pelaaja kokeilla olevansa jotain aivan muuta kuin mitä itse todellisuudessa on. Ujo voi esimerkiksi kokeilla miltä tuntuisi olla rohkea tai jopa aggressiivinen tai mies voi koettaa nähdä asiat naisen näkökulmasta ottamalla roolihahmokseen naispuolisen pelihahmon.
6. *Sopii moneen erilaiseen elämäntilanteeseen.* Pelaamiselle löytyy hyvin vähän esteitä. Roolipelaaminen sopii kaiken ikäisille, eikä ole esimerkiksi montaakaan fyysistä rajoitetta, jotka haittaisivat tai estäisivät roolipelaamista. Pelit voivat olla lyhyitä tai pitkiä ja niitä voi olla niin usein kuin ryhmä itse haluaa.
7. *Pääsee harjoittelemaan sosiaalisia tilanteita.* Roolipelatessa pelaaja kohtaa monia erilaisia tilanteita. Vastaan voi tulla ensimmäinen ihastuminen, ystävän kuolema tai vaikka vakava onnettomuus, jossa toisia pitää auttaa. Peli mahdollistaa monien asioiden "harjoittelun" ja pohdinnan roolihahmon kautta.

Lähteenä: pelinjohtajien haastattelut, Kurki-Suonio, Leppänen, Parviala, Pettersson, Pohjola ja Putkonen

3 MITÄ ROOLIPELAAMINEN ON?

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

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

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

Roolipeleissä, kuten peleissä yleensäkin, on omat pelisääntönsä. Roolipelistä riippuen sääntömekaniikat vaihtelevat ja niitä löytyy laidasta laitaan. On säännöiltään kevyitä järjestelmiä ja on roolipelejä, joiden säännöt ovat hyvinkin yksityiskohtaisia. Varmaa on, että jokainen löytää itselleen mieluisan järjestelmän ja järjestelmän, jonka säännöistä ei tajua mitään. Onneksi säännöissä voi joustaa ja niitä voi myös muokata omaan makuun ja tarpeeseen sopiviksi. Säännöt ovat muunneltavissa eikä niiden todellakaan tarvitse olla monimutkaisia! Pelinjohtajalla on kuitenkin yleensä ylin tulkintavalta säännöissä ja niiden soveltamisessa. Sääntöjen tehtävä onkin helpottaa pelinjohtajan työtä mutta myös auttaa pelaajia pääsemään sisälle peliin ja sen maailmaan. Säännöt vaikuttavat esimerkiksi hahmojen luontiin ja siihen, miten erilaisia tilanteita (taistelut, neuvottelut jne.) ratkotaan pelissä. Varsin yleistä on, että realismiin pyrkivissä peleissä on enemmän sääntöjä kuin tunnelmaan keskittyvissä peleissä.

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

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

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

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

1. *Fantasia*. Peleissä seikkailevat velhot, varkaat ja ritarit mutta myös kauppiaat ja ylhäiset aateliset. Lohikäärmeet, muut taikaolennot ja eriasteinen taikuus ja magia ovat yleisiä kuten myös keskiaikainen ympäristö varusteineen. Fantasiaroolipelejä ovat esimerkiksi: *Dungeons & Dragons*, *Dungeon World*, *Changeling* ja *Lord of the Rings* -roolipelit.
2. *Kauhu*. Roolipeligenrenä kauhu on haastava, sillä säännöt auttavat vain tiettyyn pisteeseen saakka. Suuri osa pelin onnistumisesta on kiinni peliporukan kyvystä eläytyä ja pelinjohtajan taidosta kertoa tarinaa. Kauhuroolipeleissä kyse on nimenomaan tunnelmasta. Suurin osa kauhuroolipeleistä keskittyy yliluonnolliseen kauhuun. Kauhuroolipelejä ovat esimerkiksi: *Call of Cthulhu*, *All Flesh Must Be Eaten*, *The Esoterrorists* ja *Dread*.
3. *Science fiction / Scifi*. Tulevaisuuteen sijoittuvia pelejä, joissa erilaisella teknologialla ja avaruuden muukalaisroduilla on oma osansa. Osa peleistä voi olla todella realistisia, osa taas heittää kehiin mitä viltimpiä spekulatioita siitä, millaiseksi maailma voi olla menossa. Scifipeleistä löytyy esimerkiksi jännitystä ja seikkailuja, kuin myös tulevaisuuden dystopioita. Scifiroolipelejä ovat esimerkiksi: *Star Wars The Roleplaying Game*, *Cyberpunk 2020*, *Firefly* ja *Shadowrun*.
4. *Supersankarit*. Nämä roolipelit sijoittuvat fantasian ja scifin välimaastoon. Roolipelien maailma on sarjakuvista tuttua ja pelaajat pääsevät pelaamaan joko tutuilla tai itse keksimillään supersankarihahmoilla. Ideana on yleensä pelastaa maailma. Supersankariroolipelejä ovat esimerkiksi: *Marvel Super-heroes*, *Abernant*, *Enhanced: Human and Heroes* ja *Mutants & Masterminds*.

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

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

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

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

4 MIKÄ JA KUKA ON PELINJOHTAJA?

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

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

Karkeasti yleistäen pelinjohtajaa voidaan pitää "tittelin" mukaisesti pelitilanteen johtajana, joten hänellä olisi hyvä olla ryhmänohjaustaitoja. Lisäksi pelinjohtaja toimii esimerkiksi käytännön asioiden järjestelijänä, luo pelin alkuidean ja tapahtumia peliin. Tavallisesti pelinjohtajan tehtävänä on kannustaa pelaajia eteenpäin ja tarvittaessa auttaa heitä pääsemään vauhtiin. Yleensä pelinjohtajaa ei pidä missään mielessä ajatella henkilönä, joka pelaisi pelaajiaan vastaan.

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

Pelinjohtajan tehtävälästellä voidaan laittaa ainakin seuraavia asioita:

1. *Pelimaailma*. Pelimaailman historia, maantiede ja yleinen elämänmeno pitää tuntea ainakin pääpiirteittäin.
2. *Säännöt*. Roolipelin säännöt pitää tuntea ainakin niin hyvin, että tietää mistä kohtaa sääntökirjaa asian voi tarkistaa.
3. *Seikkailujen valmistelu*. Kustakin seikkailusta on hyvä olla olemassa valmiina ainakin alkutilanne ja muutamia tärkeitä sivuhahmoja ja tapahtumapaikkoja. Valmistelujen määrä ja tarkkuus riippuu omasta tarpeesta ja pelattavasta pelistä.
4. *Ohjeistus*. Pelaajille pitäisi pystyä välittämään tarvittavat tiedot, jotta he pystyvät luomaan pelihahmonsensa ja lähtemään liikkeelle kunkin seikkailun alussa.
5. *Ryhmänohjaus*. Joskus pelinjohtaja saattaa joutua toimimaan tuomarina pelaajien välillä asioissa, jotka eivät liity varsinaisesti itse roolipeliin.

Pelinjohtajana toimiminen on haastavaa ja siinä on pystyttävä toimimaan monessa erilaisessa roolissa. Samalla se kuitenkin antaa paljon. Pelinjohtajana pääsee käyttämään mielikuvitustaan aivan eri lailla kuin ollessa tavallinen pelaaja. Se on yksi keino purkaa luovuutta, siinä saa hankittua esiintymiskokemusta ja itsevarmuutta. Pelinjohtajana pääsee kehittämään omia seikkailujaan ja tekemään oman näköisiä pelejä. Se saa hyvälle mielelle ja siinä on mainio tekosyy nähdä kavereita säännöllisesti. Pelinjohta-

jalla on mahdollisuus ilahduttaa toisia pelaajia ja monesti pelinjohtaja itsekin pääsee ylättyymään pelaajiensa tekemistä ratkaisuista. Se on ehdottomasti kokeilemisen arvoista!

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

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

1. *Innokkuutta*. Hän on innostunut ja innostava. Hän on valmis tekemään paljon pelin onnistumisen ja hyvän pelikokemuksen eteen.
2. *Luotettavuutta*. Hän tietää omat realiteettinsa ja mahdollisuutensa eikä lupaa ylimääräisiä. Sen, minkä hän lupaa, hän myös pitää olipa kyse pelipäivästä tai kampanjan pituudesta.
3. *Itsevarmuutta*. Hän tietää mitä on tekemässä ja on ylpeä siitä. Hän ei anna voimakastahtoisien pelaajien määrätä tekemisiään eikä välitä mahdollisista epäilyistä tai kiusaajista.
4. *Pelimaailman ja sääntöjen tuntemusta*. Hän osaa pitää pelimaailman selkeänä ja johdonmukaisena pelaajille. Paikat, henkilöt ja tarinat eivät muutu kesken pelin tai kampanjan. Samoin hän tuntee pelin säännöt niin hyvin, ettei pelatessa mene aikaa niiden tarkistamiseen. Harvinaisempien ja poikkeussääntöjen kohdalla hän tietää, mistä ne löytyvät. Myös säännöt pysyvät samoina koko pelin ja kampanjan ajan.
5. *Kiinnostusta pelaajia ja heidän hahmojaan kohtaan*. Hän on aidosti kiinnostunut pelaajistaan ja heidän hahmoistaan. Kuuntelemalla pelaajien toiveita saa tehtyä aikaan kaikkia kiinnostavia ja inspiroivia pelejä. Hahmoin keskittymällä saa jokaiselle hahmolle mielekästä tekemistä ja jotkut personoidut asiat saavat pelaajat tuntemaan itsensä tärkeiksi.
6. *Mielikuvitusta, luovuutta ja kekseliäisyyttä*. Hän osaa keksiä inspiroivia ja kiinnostavia seikkailuja, uskottavia sivuhahmoja ja unohtumattomia paikkoja. Tapahumat eivät toista itseään, vaan ne ovat ainutkertaisia ja erilaisia. Hänen seikkailuissaan pelaajat eivät pääse helpolla vaan joutuvat haastamaan itsensä.
7. *Pitkää pinnaa ja kärsivällisyyttä*. Hän jaksaa ja kestää vaikka pelaajat kiukuttelisivat ja olisivat hankalia tai pelissä mikään ei tuntuisi menevän putkeen. Hän jaksaa silti hymyillä ja olla ystävällinen kaikille. Hän ei anna vastoinkäymisten masentaa, vaan yrittää sitkeästi uudelleen.
8. *Tilannetajua*. Hän osaa lukea tilanteita. Esimerkiksi jos peli alkaa mennä liian vakavaksi tai ahdistavaksi hän keskeyttää sen tarvittaessa. Hän myös huomaa, jos pelaajat eivät ole syystä tai toisesta täysin vireessä ja hyväksyy sen pahoittamatta mieltään. Hän osaa myös lieventää ja helpottaa erilaisia pelissä tai pelitilanteessa sattuvia tapauksia.

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

5 NEUVOJA UDELLE PELINJOHTAJALLE

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

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

- Älä oleta, että olisi vain yksi oikea tapa pelata tai johtaa peliä. Jokainen pelinjohtaja on ihminen ja kaikki ihmiset ovat erilaisia. Se mikä toimii toiselle, ei välttämättä toimi sinulle. Kokeile, testaa ja kysele. Rakenna oma pelinjohtotyylisi ja johda omaa peliäsi niin kuin sinusta itsestäsi tuntuu parhaalta ja hyvältä. Silloin pelaajillakin on todennäköisesti hauskeempaa.
- Älä odota ja edellytä itseltäsi liikoja. Tekemällä oppii. Kukaan ei ole seppä syntyessään, vaan virheitä sattuu. Jokainen unohtaa joskus jotain tai jokin muistiinpano hukkuu. Jonkin säännön voi tulkita tai muistaa väärin. Muista olla itsellesi armollinen ja salli virheet. Ne kuuluvat asiaan ja niiden kautta oppii. Kyllä pelaajatkin ymmärtävät sen, että pelinjohtaja on oikeasti vain ihminen.
- Suunnittele peliä sopivassa suhteessa. Kaikkea ei voi suunnitella, mutta jonkinlaiset perustiedot pelistä tulisi olla. Toisille riittää muutaman ranskalaisen viivan mittainen lista, toinen tarvitsee useamman A4-sivun. Kannattaa myös muistaa valmisseikkailujen olemassaolo, joita on mukana monissa roolipeleissä tai jollaisia voi erikseen ostaa. Valmisseikkailujen avulla pääsee heti testaamaan pelimaailmaa ja sääntöjärjestelmää ja niitä hieman muokkaamalla voi saada pelistä pienellä vaivalla omannäköisensä.
- Säännöistä on turha kinata kesken pelin. Säännöt ovat suuntaa antavia ja niitä voi tarvittaessa muuttaa tai muokata. Jos jotain sääntöä ei muista tai tulkinta on epäselvä, voi sääntöjä yleensä improvisoida tilanteeseen sopivaksi. Jos säännöistä syntyy kiistaa, kannattaa kysyä miten toiset tulkitisivat säännön. Jos yksimielisyyteen ei päästä, menkää peli pelinjohtajan tulkinnan mukaan ja tarkastakaa asia myöhemmin. Kaikista sääntökirjoista ei aina löydy ratkaisua kaikkiin tilanteisiin! Silloin kannattaa sopia omia "talon sääntöjä" ("house rules"), peliryhmän omia sääntöjä kyseisiin tilanteisiin. Nämä säännöt kannattaa kirjoittaa ylös. Muistakaa, että pelikokemus on aina tärkeämpi kuin sääntöjen tarkka noudattaminen!
- Tehkää Pelaajasopimukset tai peliryhmän yhteiset säännöt. On hyvä sopia yhteiset säännöt peliporukalle. Säännöissä on hyvä sopia esim. miten toimitaan kännykän kanssa pelitilanteessa, kuinka usein pelataan, kauanko pelikerrat kestävät, kuinka vakavia asioita pelissä käsitellään ja niin edelleen.

- Pidä siirtymäajat ennen ja jälkeen pelin. Salli pieni kuulumisten vaihto ennen peliä. Pelaajat todennäköisesti keskittyvät sen jälkeen paremmin itse peliin. Pelin jälkeen kannattaa pitää palautekierros pelatusta pelistä. Siinä kuulee pelaajien ideoita, toiveita ja saa hyvää palautetta pelin onnistumisesta.
- Muista, että kaikki ihmiset ovat erilaisia. Hyvät ja huonot päivät vaikuttavat, eikä ketään voi yleistää ennako-odotusten mukaan jonkin tietyyntyyppiseksi pelaajaksi. Ota kukin pelaaja omana itsenään, yksilönä. Sukupuoli, ikä, koulutus, tausta tai muu etninen seikka ei saa vaikuttaa käsitykseen pelaajasta. Kannattaa olla avoimin mielin!
- Pidä peli ja todellisuus erossa toisistaan. Pelin sisäisten asioiden ei pidä antaa vaikuttaa pelin ulkopuoliseen maailmaan. Eikä pelin ulkopuolisten asioiden pidä antaa vaikuttaa pelin sisäisiin asioihin. Inhottavaa hahmoa pelaava pelaaja ei ole oikeasti inhottava ja jos sinulla ja pelikaverilla on erimielisyyksiä, ei niiden pidä antaa rikkoa hahmojen välejä pelissä. Hahmot voivat kiistellä keskenään, eivät pelaajat. Puutu todellisiin erimielisyyksiin heti!
- Estä kiusaaminen! Älä anna kenenkään kiusata toisia. Kaikki pelaajat ovat samanarvoisia ja yhtä hyviä. Pelihahmo voi hännätä toista, mutta jos se alkaa mennä toistuvaksi ja huomaat pelaajan loukkaantuvan siitä, huomauta asiasta. Hyväntahtoinen naljailu on OK, kiusaaminen ei.
- Kuuntele pelaajiasi. Roolipelaaminen on yhteinen kokemus, jossa kaikilla olisi tarkoitus olla kivaa. Kuuntele esimerkiksi pelaajien toiveita pelin ja sääntöjen suhteen. Varmista, että kaikki tietävät millaista peliä olette pelaamassa ja anna kaikille mahdollisuus tuoda mielipiteensä esiin. Pelaajilta saa monesti hyviä ideoita, ne kannattaa hyödyntää!
- Älä pelkää kysyä neuvoa! Jos olet pulassa, jumissa tai solmussa pelin juonen, sääntöjen tai äkkiseltään vastaan tulleen tilanteen suhteen, myönnä se. Sano pelaajillesi, että nyt et tiedä miten toimia. Kysy heiltä neuvoa. Todennäköisesti keksitte yhdessä ratkaisun ja peli pääsee jatkumaan.

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

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

6 OMIEN SEIKKAILUJEN JA KAMPANJOIDEN LUOMINEN

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

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

Pelimaailma - tapahtumien seikkailu kenttä

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

- Pelinjohtajan on hyvä tietää pelimaailmasta monenlaisia asioita. On hyvä tietää jotain esimerkiksi sen maantiedosta, ilmastosta, kulttuurista, historiasta ja kansoista, joita siellä asuu.
- Kaikkea pelimaailmasta ei tarvitse välttämättä tietää tai muistaa heti alussa. Yleensä on helpompi antaa ensin sielu yhdelle kylälle kuin koko universumille. On helpompi aloittaa pienestä ja laajentaa maailmaa vähitellen.
- Inspiraatiota pelimaailmaan kannattaa etsiä kaikkialta. Tapahtumapaikkojen malleja voi lainata toisista peleistä tai vaikka kirjoista ja elokuvista.
- Useissa sääntökirjoissa pelimaailmasta on annettu riittävät perustiedot myös omien pelien suunnittelua ajatellen. Näitä annettuja perustietoja voi luonnollisesti halutessaan täydentää tai muuttaa. On hyvä tutustua eri roolipelien sääntökirjoihin, sillä pelimaailmojen kuvaukset ja niiden laajuus vaihtelevat hyvin paljon.
- Kaiken voi myös halutessaan keksiä itse tai yhdessä peliporukan kanssa. Esimerkiksi Dawn of World -niminen roolipeli on suunniteltu maailman luomista varten.

Säännöt - pelin mekaniikka

Jokaisessa roolipelissä on olemassa jonkinlaiset säännöt. Ne voivat vaihdella hyvinkin paljon toisistaan. Osa on yksinkertaisia ja osa taas hyvinkin yksityiskohtaisia ja jopa monimutkaisia. Säännöt ovat tärkeä osa peliä, sillä yleensä ne vaikuttavat pelin kul-

kuun, hahmojen suunnitteluun ja esimerkiksi tapahtumien onnistumiseen. Pelissä käytettäviä sääntöjä kannattaakin pohtia heti suunnitteluvaiheessa. Sääntöjä miettiessä voi kiinnittää huomiota esimerkiksi:

- Roolipelin oma sääntökirja esittelee yleensä pelin sääntömekaniikat. Niihin kannattaa tutustua rauhassa ja vaikka merkitä kohdat, joista tavallisimmin käytettävät säännöt löytyvät.
- Pelin omien sääntöjen rinnalle voi myös keksiä tai soveltaa peliporukan omia talon sääntöjä eli houseruleja. Nämä kannattaa kirjoittaa aina ylös, jotta kaikki ne muistavat koko pelin tai kampanjan ajan.
- Mikäli jonkun roolipelin säännöt tuntuvat liian hankalilta, voi kokeilla niiden vaihtamista kokonaan toisiin sääntöihin.
- Sääntöjen on tarkoitus helpottaa pelaamista, ei tehdä siitä vaikeaa! Esimerkiksi liian monimutkaisilta tuntuvia sääntöjä voi myös jättää kokonaan pois pelistä. Sääntöjä voi myös muokata omaan peliin sopiviksi.
- Sääntöjen osaamisen "vastuuta" voi myös jakaa koko peliporukan kesken. Yhdessä pelatessa säännöt tulevat vähitellen kaikille tutuiksi.

Hahmot - pelin sankareita ja statisteja

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

- Hahmo on yleensä olemassa kahdella tasolla: toinen on tekninen kokonaisuus ja toinen fiktiivinen. Tavallisesti molemmat on tiivistetty hahmolomakkeeseen. Tekninen kokonaisuus tarkoittaa esimerkiksi hahmon taitoja ja kykyjä, joiden määrittämiseen sääntökirja antaa ohjeet. Fiktiivinen kokonaisuus taas tarkoittaa hahmon muuta olemusta, kuten vaikkapa hänen ulkonäköään, menneisyyttään ja luonnettaan. Yleensä nämä asiat ovat pelaajan itsensä päätettävissä.
- Pelaajien pelaajahahmot voi olla hyvä luoda yhdessä. Tämä ei tarkoita, että kaikkien pitäisi heti tietää kaikki toistensa hahmoista. Jos hahmot tehdään yhdessä, voi pelinjohtaja esimerkiksi auttaa kaikkia tasapuolisesti hahmon luomisessa ja kaikki saavat varmasti samat tiedot. Lisäksi pelinjohtaja voi ehkä vähän katsoa syntymässä olevan ryhmän perään. Esimerkiksi tavallisesti ei ole hyvä asia, jos kaikki 5 henkisen ryhmän jäsenet pelaavat velhoa.
- Tavallisesti pelaajahahmosta (ja myös sivuhahmoista) on hyvä tietää ainakin nimi, vähän luonnetta ja mahdollinen motiivi siihen, miksi tämä on mukana. Pelinjohtaja voi toki auttaa motiivin keksimisessä ja esimerkiksi päättää, että kaikki hahmot ovat saman avaruusaluksen miehistöä. Tästä yhteisestä motiivista huolimatta jokaisella hahmolla on varmasti myös oma yksityinen motiivinsa, joka voi olla vaikkapa seikkailunhalu tai yksinkertaisesti vain rahantarve.
- Vaikka sivuhahmot voi luoda pelaajien pelaajahahmojen tapaan, ei heistä yleensä tarvitse tietää asioita yhtä yksityiskohtaisesti. Kullakin pelinjohtajalla on

oma tyyliensä luoda sivuhahmoja ja kukin tarvitsee heistä eri määrän tietoja. Oman tavan oppii kokeilemalla. Sivuhahmot voi esimerkiksi jakaa kolmeen eri "tasoon" sen mukaan, miten paljon heitä kannattaa suunnitella. Nämä tasot ovat:

1. *Statistit*: nämä sivuhahmot ovat kuin maisemaa. Heidän avullaan voi luoda tunnelmaa. Statisteja ovat esimerkiksi ohi juoksevat lapset tai koira ulkoiluttava mummeli.
2. *Tavalliset sivuhahmot*: näillä sivuhahmoilla on yleensä jo jokin tehtävä ja he voivat toistua pelissä tai kampanjassa. Tavallinen sivuhahmo voi olla vaikka pulskan rempseä kauppias Jomppe, jolta poliisiryhmä hakee aina iltapäivän kahvinsa ja kuulee lähi-alueen juoruja.
3. *Tärkeät sivuhahmot*: nämä sivuhahmot ovat merkityksellisiä pelin juonen kannalta ja heidät kannattaa suunnitella tarkasti. Tärkeitä sivuhahmoja ovat esimerkiksi seuruetta aina vain uutta taikaesinettä hakemaan lähettävä höperö velho Myrllion tai vaarallinen piraatti kapteeni Helios, joka haluaa laittaa kapuloita rattaisiin. Tärkeissä sivuhahmoissa on siis ystäviä, että vihollisia. Hyvät sivuhahmot voi suunnitella halutessaan yhtä tarkasti kuin pelaajahahmot ja vihollisille on hyvä antaa pelitekniset tiedot.

Seikkailut ja kampanjat - yhdestä pelistä useampaan

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

- Tavallisesti *seikkailu* on yksi tarinakokonaisuus, josta löytyvät alku ja loppu. Yksi seikkailu voi jakautua useammalle pelikerralle.
- Useammista toisiinsa liittyvistä seikkailuista syntyy *kampanja*. Kampanjassa pelaajat pelaavat yleensä samoilla pelaajahahmoilla useampia seikkailuja ja kaikkien kampanjaan sisältyvien seikkailujen taustalla on jokin suurempi "juoni". Esimerkiksi suuren metropolin sydämessä poliisien erikoisryhmä selvittää erilaisia yksittäisiä rikoksia, mutta lopulta joutuu kohtaamaan kaiken takana olleen mafia jengin. Kampanjan rakenne voi olla esimerkiksi seuraavanlainen:
 1. Alku: kampanjan alussa voi esitellä suurempia asioita ja antaa hahmojen kehittyä.
 2. Keskikohta: keskellä kampanjaa kannattaa alkaa vähentämään esimerkiksi sivuhahmojen määrää ja tiivistää juonta kohti olennaista.
 3. Loppu: lopussa on hyvä sitoa kaikki kampanjan aikana käsitellyt juonet yhteen ja laittaa ne päätökseensä. Ellei luvassa ole jatkokampanjaa...
- Jokaisen pelikerran alkuun on hyvä varata pieni hetki joko pelimaailman ja sääntöjen esittelylle tai edellisen pelikerran tapahtumien kertaamiselle. Näin seikkailun tapahtumat palautuvat pelaajien mieleen ja kertauksen jälkeen on yleensä helpompi palata takaisin peliin.

- Pelikerran alkutilanne kannattaa aina suunnitella oli kyseessä sitten uusi seikkailu tai seikkailun jatko. Seikkailu lähtee nimittäin aina liikkeelle jostain alkutilanteesta. Pelinjohtaja voi tarjota alkutilanteessa pelaajille esimerkiksi syyn siihen, miksi heidän hahmonsa on paikalla. Esimerkiksi kaikkien pelaajahahmojen yhteinen tuttava on pyytänyt näiltä apua. Pelaajille voi antaa myös mahdollisuuden itse keksiä syyn olla paikalla. Tämän voi ilmaista esimerkiksi kysymällä pelaajilta miksi heidän hahmonsa on viettämässä aikaa juuri tässä majatalossa.
- Mikäli ryhmässä on aloittelevia pelaajia tai peliaika on rajallinen, voi monesti olla toimivampaa tarjota pelin lähtökohta pelaajille suoraan huhupuheiden sijaan. Esimerkiksi suora etsintäkuulutus halutusta rikollisesta toimii paremmin kuin sattumalta kuullut kahvipöytäkeskustelut.
- Pelistä riippuen on yleensä hyvä suunnitella erilaisia kohtauksia. Kuten hyvässä kirjassa tai elokuvassa, on hyvässä roolipelissäkin erilaisia ja eri mittaisia kohtauksia. Osa kohtauksista on lähtöisin pelinjohtajalta, osa taas syntyy pelaajien toimesta. Esimerkki pelaajien synnyttämästä kohtauksesta on vaikkapa keskustelu kahden pelaajahahmon välillä.
- Kun suunnittelee kohtausta, voi apuna hyödyntää esimerkiksi draaman kaarta. Kohtauksen lähtökohdan ja idean olisi hyvä olla sellaisia, että niistä syntyy toimintaa ja että pelaajilla on useampia mahdollisia vaihtoehtoja lähteä toimimaan. Esimerkiksi jos he törmäävät pimeällä kujalla vaaralliseen moottoripyöräjengiin, pitää pelaajien voida päättää ryhtyvätkö heidän hahmonsa tulitaisteluun, koettavatko puhua itsensä pulasta vai yrittävätkö he kenties vain paeta paikalta.
- Jokaista kohtausta varten on hyvä tietää ainakin seuraavat asiat:
 1. Missä kohtausta tapahtuu.
 2. Keitä sivuhahmoja kohtauksessa on mukana ja mitkä ovat heidän motiivinsa.
 3. Mahdolliset kohtaukseen liittyvät tärkeät esineet. Esimerkiksi timantti-ryöstön timantti, ryöstössä tarvittavia välineitä tai timanttia vartioiva turvalaitteisto.
 4. Vaikeustaso, jolla kohtauksessa mahdollisesti oleva haaste tai selkkaus saadaan ratkaistua. Tätä vaikeustasoa voi muuttaa kesken pelin salaa pelaajilta, jos siltä tuntuu.
- Pelaajahahmojen elämään vaikuttavat sivuhahmot kannattaa suunnitella etukäteen. He voivat olla esimerkiksi suoraan pelaajahahmojen vihollisia tai vaikka kiistellä keskenään, jolloin pelaajien on hahmoinaan tehtävä ratkaisu sen suhteen, miten heihin suhtautuvat. Samoja sivuhahmoja voi hyödyntää useammasakin seikkailussa ja heidän motiivinsa voivat paljastua vasta vähitellen.
- Aika on roolipeleissä joustava. Osa pelistä voi tapahtua takaumina tai koko pelikerta voi olla jonkun hahmon uni.
- Pelaajahahmoja voi hyödyntää myös pelien ideana! Tavallisesti jokainen pelaaja ilahtuu (tai kauhistuu hyvällä tavalla), jos jokin seikkailu vie koko porukan syvemmälle juuri oman hahmon menneisyyteen. Tällöin kannattaa jokaiselle hahmolle antaa oma seikkailunsa vuorollaan. Yleensäkin hahmojen ristiriitaiset tavoitteet tai heidän menneisyytensä antaa peliin mukavaa jännitystä ja henkilökohtaisuutta.

- Monesti muistilistat auttavat! Tämä pätee niin yksittäiseen seikkailuun kuin koko kampanjaan. Tärkeät avainkohdat, sivuhahmot ja muut oleelliset asiat on hyvä laittaa ylös muistin tueksi.
- Seikkailua tai kampanjaa ei myöskään väkisin kannata venyttää. Kukin tarina tulee joskus luonnolliseen päätökseensä tai muut tekijät aiheuttavat sen, että peli päättyy.

Lähteenä: Särkijärvi & Sotala, Pettersson, Pohjola ja Sorsa

7 LYHYT MALLINNUKSEEN PELITILANTEESTA

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

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

Raino: No niin, tytöt. Ollaanko valmiita aloittamaan?

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

Miisa: Eikö Olli ole tulossa vai?

Raino: Olli ei tosiaan valitettavasti pääse tällä kertaa mukaan, mutta se ei haittaa. Aloitellaanpa sitten. Kuten muistatte, jätitte kaikki viimeeksi Dorlen-nimiseen pieneen kaupunkiin ajettuanne turhaan takaa aaveparoni Eganen joukkiota. Kylmä, tuiskuinen ja erittäin luminen keli on jatkunut ja tiet ovat olleet useamman päivää poikki. Koko kylä on eristyksissä muusta maailmasta. Kyläläiset tuntuvat olevan tottuneet tilanteeseen, ainakaan kukaan ei tunnu olevan moksiskaan. Arbenath-velhonne on käyttänyt tilanetta hyväkseen ja on lähestulkoon lukkiutunut huoneeseensa tutkimaan kääröjään, kirjojaan ja muistiinpanojaan. Ennen eristäytymistään hän ilmoitti, ettei häntä saa häiritä missään tapauksessa. Ei vaikka koko majatalo olisi tulossa. Tai ehkä sentään silloin. Arbenathilla on siis tekemistä. Entäs Ellana ja Goster? Mitä he ovat puuhanneet?

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

Miisa: Goster on ottanut asiat hivenen vakavammin kuin nuorempi toverinsa. Tätä kääpiötä on harmittanut kovasti mokoman paronin karkuun pääseminen, joten hän on kulluttanut aikaansa hiomalla isoa sotakirvestään ja murisemalla jokseenkin äkeästi kaikille ketkä ovat uskaltaneet tulla juttusille. Iltasilla muutaman tuopillisen jälkeen on sa-nainen arkku kuitenkin auennut ja Goster on viihdyttänyt yleisöä kertomalla tarinoita ajasta, jolloin hän oli vielä parraton kääpiöpoikanen.

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

((Hiljenee odottamaan pelaajien reaktiota.))

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

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

Raino: ((Vaikka Miisa reagoikin nopeammin, kannattanee ehkä ensin vastata Vellalle, sillä Ellana saattaa haluta vielä tehdä jotain muuta samaan aikaan kun Goster vielä tarinoi. Ellanalla on sen verran kokemusta eläimistä, että hän kyllä erottaa koirien haukun sävyn. Vellan ei tarvitse heittää tässä tilanteessa noppaa.))

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Raino: Selvä juttu. Heittäkääpä kumpikin havaintoa.

((Tarkistetaan havaintoheitolla se, huomaavatko Ellana ja Goster häiriön aiheuttajan vai tämä heidät.))

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Raino: Katsoessaan mytystä, Ellana huomaa erehtyneensä hitusen. Tämä ei olekaan ihminen, vaan varsin kookas kääpiö. Kääpiö, jonka vaatteet ovat matkasta ryvettyneet ja veriset.

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

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

Miisa: "Ragua!" Goster kuulostaa järkyttyneeltä. Hän ei todellakaan olisi uskonut törmäävänsä kehenkään tuttuunsa näin pohjoisessa temppelistä. Eikä näin pitkän ajan jälkeen. Hän oli odottanut jättäneensä Edlan temppelin ja kaikki sen asukkaan kauaksi taakseen. "Onko hän kunnossa?"

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

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

8 KOLME VALMISTA PELISKENAARIOTA

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

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

8.1 Pyöreän pöydän ritarit

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

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

Vaikka *Pyöreän pöydän ritarit* pohjaa vahvasti Arthurin legendaan, on sitä muokattu hieman. Naisritarit ovat esimerkiksi sallittuja eikä ritariksi päästäkseen pidä välttämättä olla aatelista syntyperää. Riittää, että on hyvä, oikeamielinen ja oikeudenmukainen.

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

Kuvaus pelistä

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

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

Pelaamiseen tarvitaan

Lista välineistä, joita tarvitaan pelaamiseen:

- *Valmiit pelaajahahmot*. Kukin pelaaja valitsee yhden. (liitteenä, tulostettava)
- *Hahmolomake* omien hahmojen suunnitteluun (liitteenä, tulostettava)
- *Valmiit NPC-hahmot*. Muistilista hahmoista lyhyine kuvauksineen. (liitteenä, tulostettava)
- *Nopat*. Vähintään **1 kpl tavallinen 6 sivuinen noppa** (d6). Useammat nopat helpottavat pelaamista.
- *Kyniä ja pyyhekumeja* muistiinpanoja yms. varten.

Pelaajamäärä

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

Pelin aloittaminen

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

1. *Hahmojen valinta tai tekeminen*. Anna pelaajille liitteenä olevat valmiit pelaajahahmot tutkittaviksi. Kukin pelaaja valitsee itselleen yhden hahmon pelattavaksi. Halutessaan pelaaja voi myös tehdä itselleen oman ritarihahmon. Ohjeet tähän löytyvät myöhemmältä sivulta.
2. *Hahmon "lihottaminen"*. Anna pelaajille hetki aikaa pohtia hahmoaan ja keksiä tälle lihaa luiden ympärille. Hahmoa on mukavampi pelata, jos tällä on jonkinlaista menneisyyttä.
3. *Kunnia-arvon määrittäminen*. Ritarihahmoille annetaan kunnia-arvo sen mukaan, montako toisten ritareiden eläintunnuksena olevaa eläintä heidän eläintunnuksensa voisi "syödä". Esimerkiksi jos ritareiden eläintunnuksina ovat orava, kissa ja susi olisivat ritareiden kunnia-arvot seuraavat: orava 1, kissa 2 ja susi 3. Kukin ritari saa kunniaa ainakin yhden pisteen verran.
4. *Pelin etenemisen ja sääntöjen katsaus*. On suositeltavaa nopeasti kerrata pelin eteneminen ja säännöt ennen pelin aloittamista. Tässä vaiheessa on hyvä esittää myös kysymykset, jos sellaisia on ilmennyt.
5. *Noppien jako*. Käytettävissä olevien noppien määrästä tai yhteisestä sopimuksesta riippuen:
 - *pelaajilla omat nopat*.
 - *noppa-allas*. Kaikki käytössä olevat nopat laitetaan yhteen kekkoon, josta aina tarvittaessa kukin pelaaja ottaa tarvitsemansa määrän noppia.
6. *Pelaaminen*. Alla on kerrottu pelin etenemisestä. Seuraa ohjeita.
7. *Jälkipuinti ja kommentointi*. Monille on tärkeää päästä kommentoimaan omaa pelikokemusta ja jakaa vaikkapa pelin hienoin hetki. Tälle kannattaa varata vähän aikaa lopussa, jos vain suinkin mahdollista.

Pelin eteneminen ja säännöt

Pelattaessa *Pyöreän pöydän ritareita* kannattaa muistaa seuraavat asiat:

- *Eläintunnus*. Ritarin vaakuna, josta hänet tunnistaa. Saattaa myös kuvata ritarin luonnetta ja mainetta. Eläin tunnuksen avulla määritetään ritarin Kunnia-arvo.
- *Mahti*. Ritarin taistelutaito, toiminnallisuus ja elinvoimaisuus. Kertoo montako noppaa ritari voi heittää onnistumisheitoissa.

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

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

-*Ominaispiirre*. Määrittää palasen ritarin menneisyydestä tai luonteesta. Tätä voi hyödyntää hahmon pelaamisessa luomaan jännitystä peliin. Jos ritarin ominaispiirteestä katsotaan olevan hyötyä selkkaustilanteessa, saa pelaaja heittää epäonnistuneet Mahti-noppansa uudestaan (noppien tulos 1-3).

-Ritarilla voi olla 2 ominaispiirrettä. Tällöin hahmoa tehtäessä on ensimmäiseksi ominaispiirteeksi tullut sama ominaispiirre, mikä on jo jollain toisella ritarilla.

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

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

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

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

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

2. *Tavoite*. Kukin pelaaja määrittelee hahmonsa tavoitteen.

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

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

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

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

-*Helppo tilanne*. Vaatii yleensä 1 onnistumisen. Esimerkiksi muutamien rosvojen päihittäminen.

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

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

5. *Haavoittuminen.* Jos ritarin Mahti-nopista ei tullut yhtään onnistumista, haavoittuu ritari.

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

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

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

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

Hahmolomake (tyhjä)

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

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

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

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

Valmishahmot

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Omat pelihahmot

Pyöreän pöydän ritareiden hahmonluonti on nopea prosessi, joten hahmot voi halutesaan luoda itse. Nämä ohjeet ovat suoraan Sami Kopsen teoksesta *Pyöreän pöydän ritarit - roolipeli sankaruudesta* (2011).

1. *Nimi*. Valitse hahmolle nimi. Nimi voi olla muinaisenglantilainen ja maailmaan sopiva. Tai sitten se voi olla jotain muuta. Pääasia, että pelaaja itse tuntee sen hyväksi.
2. *Eläintunnus*. Tunnus esiintyy ritarin vaakunassa ja voi kuvata tämän luonnetta. Eläintunnuksen voi keksiä itse tai sen voi heittää nopalla oheisesta listasta.
3. *Mahti ja Kunnia*.
 - Kertapeli*. Yhden pelikerran peli, jota ei ole tarkoitus jatkaa.
 - Mahti*. Mahti-arvo voi olla 1 kaikilla ritareilla tai se voi vaihdella esimerkiksi välillä 1-3.
Jos Mahti-arvo vaihtelee, kannattaa arvot arpoa ritareille esimerkiksi heittämällä noppaa, jolloin korkeimman noppatuloksen saanut saa korkeimman Mahti-arvon. Ritarit voivat myös sopia keskenään mahti-arvojen jakautumisesta.
 - Kunnia*. Kunnia-arvo lasketaan kaikille ritareille seuraavasti: 1 + jokainen sellainen eläin, jonka ritarin oma tunnuseläin voisi syödä. Tulkinta voi olla laveaa.
 - Kampanja*. Useampien pelikertojen sarja, jossa pelaajat pelaavat samaa ritaria pidemmän aikaa.
 - Mahti*. Mahti-arvo on kaikilla ritareilla alussa 1. Arvo voi nousta jokaisen pelikerran jälkeen.
 - Kunnia*. Määritetään samalla tavalla kuin kertapelissä. Katso yltä.
4. *Ominaispiirre*. Kahden heitetyn noppien yhteenlaskettu tulos oheisesta listasta. Korkeimman Kunnia-arvon omannut pelaaja aloittaa. Jos ritareilla on sama Kunnia-arvo, mennään ritareiden nimien aakkosjärjestyksen mukaan. Jos tulos on sama kuin jollain aikaisemmalla ritarilla, saa heittää ritarilleen vielä toisen ominaispiirteen.

Ominaispiirteet

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

Tärkeitä pelinjohtajan pelattavia hahmoja

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

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

Sir Gawain:

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

Herttua Patric:

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

Neito Bianca:

- Sievä nuori neito, jolla on vaaleat hiukset, tummat silmät ja oikeudenmukainen ja haaveileva luonto.
- Patric-herttuan ainoa lapsi ja tilusten perijä, jota isä on hemmotellut.
- Tytön edesmennyt äiti, rouva Adalmina, opetti tyttärensä lukemaan, kirjoittamaan ja tietämään yrteistä. Kirjaviisas.
- Bianca rakastaa lukemista ja viihtyy hyvin Pikku Pajukon kyläläisten kanssa.
- Ihastunut lapsuudenystävänsä, nuoreen Adrianiin.
- Ei pidä sulhasestaan George-herrasta, eikä rouva Katherinesta. Kohtelee näitä kuitenkin kohteliaasti.
- Tavallisesti hyväntuulinen ja iloinen, viime aikoina vaikuttanut onnettomalta.

Rouva/lady Katherine:

- Ylpeän ja koppavan näköinen nainen. Pukeutuu näyttävästi ja arvolleen sopivasti.
- Patric-herttuan vaimo, joka tällä hetkellä määrää useimmista asioista. Pitää lempeää ja hyväuskoista Patric-herttuaa talutusnuorassaan.
- Vanhaa köyhtynyttä aatelissukua.
- Kohtelee palvelusväkeä ja kyläläisiä kylmästi ja asiallisesti.
- Luonteeltaan ahne ja kunnianhimoinen.
- Päättänyt naittaa neito Biancan omalle sukulaispojalleen Georgelle.
- On kiristänyt kylän verotusta jo joitain vuosia ja hänen määräyksestään kyläläiset joutuvat maksamaan tulossa olevat häät.

George-herra:

- Ylpeän ja koppavan näköinen nuori mies. Vaalea ja komea.
- Vanhaa köyhtynyttä aatelissukua.
- Luonteeltaan ylpeä, ilkeä ja väkivaltainen. Laiska.
- Haluaa naimisiin neito Biancan kanssa. Tyttö on nätti ja rikas, joskin turhan kiltti kyläläisille.
- Pitää ratsastamisesta, metsästyksestä ja muista huveista enemmän kuin työnteosta.
- Kiusaa ja hännää mielellään palvelusväkeä ja kyläläisiä. Aateluus oikeuttaa.

Kyläläinen Adrian:

- Tummatukkainen ja -silmäinen nuorukainen. Eränkävijä-tyyppiä.
- Rehti, kunniallinen ja työtä pelkäämätön. Avulias ja ystävällinen. Enemmän hyviä aikoja kuin tietoa ja taitoa toteuttaa niitä.
- Neito Biancan lapsuudenystävä. Ihastunut neitoon, mutta salannut tunteensa.

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

- Perusluonteeltaan ystävällisiä ja iloisia. Reippaita ja anteliaita.
- Pitävät Patric-herttuasta ja neito Biancasta näiden ystävällisyyden ja oikeudenmukaisuuden takia.
- Eivät pidä ahneista ja ilkeistä rouva Katherinesta ja George-herrasta. Voivat jopa pelätä heitä. He ovat "huonoa aatelia".
- Pyrkivät olemaan kohteliaita ja tulemaan toimeen. Eivät halua pahoittaa Patric-herttuan mieltä. Käskyt kuitenkin annettu herttuan nimissä.
- Kirstynyt verotus laittanut useamman perheen tiukalle. Osa turvautunut jo salametsästyksen.

Pelaamaan

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

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

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

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

Tässä *aloituksessa* voi pelaajille kertoa esimerkiksi seuraavat asiat:

- taakse jäänyt talvi on ollut rauhallinen valtakunnan tasolla
- kaikki ritarit ovat olleet Camelotissa, pieniä kiistoja on voinut syntyä
- monilla ritareista on ollut tylsää, sillä päivät olleet hyvin samanlaisia: harjoituksia ja juhlia

Muista, että voit myös keksiä aivan oman aloituksen!

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

- ritarin nimi
- mitä ritari on tehnyt talven aikana
- odottaako ritari edessä olevaa kesää ja seikkailuja

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

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

Tässä *tehtävän* esittelyssä kerro pelaajille esimerkiksi seuraavat asiat:

- monet muista ritareista lähteneet jo Camelotista
- huhujen mukaan valtakunnassa yleisesti ottaen rauhallista
- sir Gawain pyytää kuningas Arthurilta muutamaa ritaria seurakseen matkalleen
 - matkan tarkoituksena osallistua Pikku Pajukon neito Biancan häihin
 - neito on sir Gawainin edesmenneen serkun, lady Adalminan, tytär
- kuningas suostuu pyyntöön ja pyytää samalla tarkastamaan, että Pikku Pajukossa on kaikki hyvin ja rauhallista
- kuningas nimeää pelaajien ritarihahmot lähtemään mukaan
- kehota ritareita valmistautumaan matkaan, lähtö on heti seuraavana aamuna

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

- mitä varusteita ritarit ottavat mukaansa
- odottavatko he tätä tehtävää vai eivät
- mitä ritarit tekevät illan aikana
- missä kunnossa he ovat aamulla lähdössä liikkeelle

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

Voit kertoa *lähdöstä* ja *matkasta* esimerkiksi seuraavia asioita:

- aamu on kaunis ja lämmin. Kevättä parhaimmillaan
- tiet hyvässä kunnossa ja matka etenee ripeästi
- sir Gawain puheliaalla päällä:
 - ei ole päässyt käymään Pikku Pajukossa muutamaan vuoteen, mutta on aina rakastanut seutua ja sen ystävällisiä ja vieraanvaraisia ihmisiä
 - alue tunnettu hyvistä metsästysmaistaan ja viljapelloistaan, nämä herrittäneet lähiseutujen asukkaissa aina kateutta
 - Patric-herttuan suku hallinnut jo pitkään alueita ja he ovat aina olleet rakastettuja kansa keskuudessa
 - Pikku Pajukko on aina ollut vauras ja hyvinvoiva kylä
 - alueella on aina ollut jonkin verran salametsästystä
 - herttuan kartano on puinen ja siellä kuulemma on salakäytäviäkin

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

-Patric-herttua:

- leppoisa, vieraanvarainen ja ehdottoman oikeudenmukainen mies
- mennyt joitain vuosia sitten naimisiin uuden nuoremman rouvan kanssa
- lähes jumaloi tyttärtään

- neito Bianca:
 - ainoa lapsi ja saanut yleensä haluamansa
 - kehuttu älykkääksi ja ystävälliseksi
 - hyväsydäminen ja iloluontoinen
-

- edesmennyt lady Adalmina:
 - vähäosaisten puolustaja ja heikompien auttaja
 - kirjanoppinut ja viisas nainen
 - rakasti syvästi miestänsä ja tytärtään
-

- herttuasuvusta yleensä:
 - hallinnut Pikku Pajukon aluetta jo useita sukupolvia
 - valta periytynyt aina isältä pojalle, miehistä linjaa arvostettu
 - kansanväkeä
-

- uusi rouva, lady Katherine:
 - köyhtynyttä vähempää aatelia, mukiinmenevää sukua
 - miestään selvästi nuorempi
 - rouva on järjestellyt tämän avioliiton
-

- sulhanen, George-herra:
 - lady Katherinen sukulaisia
 - kuuleman mukaan erinomainen miekkamies ja metsästäjä
 - koreilunhaluinen
-

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

-Saapuminen Pikku Pajukkoon. Aina kun ritarit saapuvat johonkin uuteen paikkaan, kannattaa kertoa siitä jonkinlaiset yleistiedot. Kaikkea ei tarvitse kertoa heti ja yksityiskohtia voi lisätä tarpeen mukaan. Anna pelaajille yleiskuva ympäristöstä, jossa he liikkuvat. Jos mahdollista, pyri hyödyntämään kaikkia aisteja. Silloin peli herää eloon. Pikku Pajukkoon *saapumisesta* voi kertoa aloittamalla sillä, kuinka kauan matka sinne on kestänyt. Viikko voi olla hyvä vaihtoehto. Lisäksi on hyvä summata se, kuinka matka yleisesti ottaen on mennyt. Menikö kaikki hyvin vai ei. Yleisen tiedon lisäksi voi varsinaisesta kylään tulosta kertoa esimerkiksi seuraavaa:

- ilma on kaunis ja lämmin, metsä ja pellot vihertävät
- kuuluu peltotöissä ahertavien ihmisten ja eläinten ääniä, myös linnunlaulua
- käännetty maa tuoksuu, samoin tuore ruoho
- pellolla kylän väkeä sekä joitain vahtimiehiä, joista yksi lähtee saattamaan ritareita kartanolle
- kylä on jonkin matkaa metsän siimeksessä
 - talot siistejä ja lähellä toisiaan. Pääasiassa puuta ja maltillisen kokoista
 - juhlasalkoja ja koristuksia tulevia häitä varten
 - keskellä kylää kaivo, lyhyen matkan päässä on leveämpi puro
- suuri puinen kartano näkyy kylästä
 - kartanolle vie istutetuilla puilla reunustettu tie
 - pihassa jonkinlainen puutarha, jossa esimerkiksi yrtejä
 - kartanolla oma tallirakennus ja erillinen palvelijoiden asumus
 - kartanon sisältä löytyviä huoneita: keittiö, ruokasali, suuri kirjasto, useita vierashuoneita, tanssisali, isännän oleskelutila. Huoneet ritarit näkevät luonnollisesti vasta mennessään sisään kartanoon

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

-sekä kartanolla että kylässä on ihmisiä työn touhussa. Osa valmistelee koristeuksia, osa suorittaa arkipäiväisiä askareita. Ihmisiä kannattaa kuvailla ja lisätä maisemaan oman maun mukaan.

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

Pulman voit tuoda ritareiden tietoon esimerkiksi seuraavasti:

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

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

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

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

-hän rakastaa toista, mutta avioliitto on mahdoton sääty eron takia (Adrian)

-ei ole ikinä suostunut kosintaan, ollut vain hiljaa sillä Patric-herttua tuntuu toivovan avioliittoa

-Neito on viisas ja kehottaa ritareita keskustelemaan Patric-herttuan, Katherine-rouvan, George-herran, palvelijoiden ja kyläläisten kanssa ennen kuin tekevät päätöksensä. Näin ritarit näkevät, ettei kyse ole vain "vastentahtoisesta morsiamesta".

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

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

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

-Katherine-rouvan mukaan kaikki on hyvin. Aateluus oikeuttaa ja palvelijoille ja kyläläisille pitää olla tiukat rajat. Georgesta tulee oiva herttua.
-George-herran mielestä kaikki on erinomaisesti. Hänestä kyläläisiä ja palvelijoita on kohdeltu jopa turhan hellästi. Vaimon tulee olla miehensä alamainen.
-Adrianista kaikki on mennyt huonompaan suuntaan. Bianca on onneton. Herttua johdettu harhaan. Haluaisi vaatia parempaa kohtelua. On rakastunut Biancaan, muttei uskalla tunnustaa sitä suoraan.
-Palvelusväki ja kyläläiset eivät pidä Katherine-rouvasta ja George-herrasta. Asiat huonontuneet heidän saavuttuaan. Osa jopa pelkää näitä kahta. Surevat Biancan kohtaloa, sillä ovat huomanneet tämän olevan surullinen. Patric-herttua on heistä harhaanjohdettu.

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

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

Siirry kohtaan *Ryöstö*.

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

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

Jos ritarit eivät tee mitään estääkseen tapahtumia, siirry kohtaan *Ryöstö onnistuu*.

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

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

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

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

Siirry kohtaan *Päätös*.

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

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

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

Siirry kohtaan *Päätös*.

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

Esimerkiksi jos Adrian/George onnistui pakenemaan Bianca mukanaan, voi pelaajilta tiedustella mitä ritarit tekivät seuraavaksi. Onko edessä esimerkiksi takaa-ajo vai ei? Voit kuvata kuinka tapahtumat etenevät. Kaikkea ei tarvitse välttämättä pelata. Jos taas pako epäonnistui, voit kertoa vietettiinkö häät vai ei ja mitä häiden jälkeen tapahtui. Voit myös kertoa mitä Pikku Pajukon asukkaat tekevät ja miten elämä tulee jatkumaan kylässä ja kartanossa. Käyttäkää yhdessä mielikuvitustanne luodaksenne seikkailulle uskottava loppu!

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

Muista aina kiittää kaikkia pelistä!

Mahdollisia muita pulmia ritareille

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

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

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

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

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

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

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

8.2 Lännen maat

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

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

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

Tärkeää pelatessa on huomioida se, ettei pelaajien ole tarkoitus kilpailla toisiaan vastaan, vaan pyrkiä yhdessä kohti kiinnostavaa ja sujuvaa tarinankerrontakokemusta.

Pelaamiseen tarvitaan

Lista välineistä, joita tarvitaan pelaamiseen:

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

Pelin aloittaminen

Aloittaaksesi *Lännen maiden* pelaamisen, seuraa näitä ohjeita:

1. *Haasteiden määrän sopiminen*. Haasteiden (ja sitä kautta tarinoiden ja kysymysten) määrä kannattaa sopia pelaajamäärän ja käytettävissä olevan ajan mukaan. Vähemmän pelaajia ja aikaa, vähemmän haasteita. Enemmän aikaa ja pelaajia, enemmän haasteita. Hyvät vaihtoehdot ovat 3, 6, 9 tai 12 haastetta/tarinaa/kysymystä.
2. *Kulkijan valinta*. Yksi pelaajista arvotaan tai sovitaan Kulkijaksi.
 - Kulkijan pelaaja saa katsottavakseen valmishahmopohjat, josta hän valitsee itselleen yhden. Halutessaan Kulkijan hahmon voi myös keksiä kokonaan itse.
 - Valittu hahmo esitellään toisille pelaajille. Näin he osaavat sovitaa haasteita hahmolle sopiviksi ja pystyvät lopussa kuulustelemaan Kulkijaa paremmin.
 - Valittua hahmoa kannattaa "lihottaa", eli pelaajan kannattaa keksiä sille menneisyys ja persoona. Vastata voi vaikkapa kysymyksiin: mistä hän piti tai ei pitänyt? Millaiset välit hänellä oli perheeseensä ja ystäviinsä? Miten ja millaisissa olosuhteissa hän todella kuoli? Oliko hänellä salaisuuksia? Jne.

3. *Kertojan valinta.* Lännen maissa ei varsinaisesti ole pelinjohtajaa, mutta yhden pelaajista on hyvä toimia kertojana, joka kuvailee toisille pelaajille muutamat tarinan kannalta olennaiset tilanteet pelin edetessä. Kertojaksi ryhtyvän on suositeltavaa pelata yhtä jumalhahmoista.
4. *Jumaluuksien valinta.* Muut pelaajat katsovat liitteenä olevasta jumalien listasta itselleen mieluisan jumaluuden pelattavakseen.
5. *Haasteiden keksintä.* Jumalien pelaajat jakavat keskenään haasteiden määrän ja keksivät mieluisat haasteet.
 - Haasteet voivat liittyä kunkin jumalan olemukseen tai erityisalaan, eikä niiden kannata olla liian vaikeita tai haastavia. Esimerkiksi arkkitehtien, taiteilijoiden ja käsityöläisten jumala Ptah voi pyytää Kulkijaa valmistamaan saviruukun.
 - Haasteet pitää voida ratkaista joko älyllä, fyysisillä kyvyillä tai Kuolleiden kirjasta löytyvällä loitsulla. Yksi loitsu toimii kuitenkin vain yhden kerran, joten jumalien kannattaa kommunikoida keskenään siitä, millä loitsulla heidän haasteensa voidaan tarvittaessa ratkaista.
 - Liitteenä on tulostettava/kopioitava vihjelappusten joukko, joista saa ideoita haasteiden pohjaksi. Jumalat voivat arpoa näistä itselleen sopivat haasteideat. Lappuja käyttämällä varmistuu myös se, että oikeat loitsut löytyvät Kuolleiden kirjasta.
 - Haasteita ja Kuolleiden kirjan loitsuja voi myös halutessaan keksiä itse lisää. Oheisia listoja kannattaa tällöin käyttää mallina.
 - Loitsut Kuolleiden kirjaa varten kannattaa ottaa erilleen tässä vaiheessa. Ne pidetään vielä Kulkijalta piilossa. Näihin loitsuihin lisätään Hator-loitsu, jonka avulla Kulkija voi ratkaista minkä vain eteensä sattuneen haasteen, sillä jumalatar itse tulee sen suorittamaan.
6. *15 minuutin raja.* Kulkijan hahmon kehittämiseen ja haasteiden suunnitteluun ei kannata käyttää liikaa aikaa. 15 minuuttia on hyvä aika, jotta pelaamiselle jää aikaa. Tarvittaessa Kulkijaa ja haasteita voi parantaa ja kehittää pelin edetessä.
7. *Kuolleiden kirja Kulkijalle.* Tässä vaiheessa Kulkijan pelaajalle luovutetaan Kuolleiden kirja, joka sisältää sovitun määrän loitsuja (haasteiden sovittu määrä + Hator-loitsu). Pelaajan kannattaa vilkaista loitsut läpi ennen kuin peli alkaa.
8. *Pelin etenemisen ja sääntöjen katsaus.* On suositeltavaa nopeasti kerrata pelin eteneminen ja säännöt ennen pelin aloittamista. Tässä vaiheessa on hyvä esittää myös kysymykset, jos sellaisia on ilmennyt. Kannattaa myös sopia, missä järjestyksessä jumalat esittävät haasteensa.
9. *Pelaaminen.* Alla on kerrottu pelin eteneminen vaiheittain. Seuraa ohjeita.
10. *Jälkipuinti ja kommentointi.* Pelin loputtua kannattaa aina varata aikaa kommentille ja jälkipuinnille. Monille on tärkeää päästä kommentoimaan omaa pelikokemusta ja jakaa vaikka pelin hienoin hetki.

Hahmopohja (tyhjä)

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

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

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

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

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

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

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

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

Valmishahmot

Nimi: Menna
Sukupuoli: _____
Ikä: 10
Ammatti: -
Varallisuus: vanhemmat huolehtivat kaikesta
Lapsuus: leikkiä ja naurua, kilpailua.
Kaikin puolin onnellinen
Nuoruus: -
Aikuisuus: -

Vanhuus: -
Perhe: Isä, äiti, 2 veljeä ja sisko
Kuolintapa: Putoaminen korkealta
Salaisuudet: Näpisti siskonsa korun
Haaveet: Tulla lääkäriksi
Uskonnollisuus: Pitää äitiä ja isää jumalina. Muusta ei juuri piitannut
Viholliset: Naapurin kissa
Ystävät: _____
Muuta: _____

Nimi: Sitamun
Sukupuoli: Nainen
Ikä: 21
Ammatti: Kurtisaani
Varallisuus: Erittäin varakas
Lapsuus: Tuotu vierailta mailta
Nuoruus: Koulutus kurtisaaniksi, tarkkaan varjeltu
Aikuisuus: Nousi nopeasti kuuluisaksi ja menestyväksi
Vanhuus: -

Perhe: Isäntä
Kuolintapa: Kallonmurtuma
Salaisuudet: On rakastunut asiakkaaseen
Haaveet: Luopua ammatista ja perustaa oikea perhe
Uskonnollisuus: Ei piittaa jumalista
Viholliset: Kilpailevat kurtisaanit
Ystävät: Ei läheisiä ystäviä
Muuta: _____

Nimi: Kener
Sukupuoli: Mies
Ikä: 30
Ammatti: Sotilas
Varallisuus: Tulee juuri ja juuri toimeen
Lapsuus: Kärsi köyhyydestä. Kasvoi orpona
Nuoruus: Sotilaaksi heti kun pääsi. Kovaa elämää
Aikuisuus: Tottelee ja taistelee. Tekee mitä käsketään
Vanhuus: -

Perhe: Ei omaa perhettä. Ehkä soturito-verit?
Kuolintapa: Taistelussa, keihäs rintaan
Salaisuudet: Rakastunut ystävänsä
Haaveet: Haluaisi tulla sotasankariksi
Uskonnollisuus: Kunnioittaa Neithiä, sodan jumalatarta
Viholliset: Ei omia, mutta pitää komentajansa vihollisia vihollisinaan
Ystävät: Soturit nimeltään Neeru ja Taite
Muuta: _____

Nimi: Nepiti
Sukupuoli: Nainen
Ikä: 60
Ammatti: Kotiäiti, isoäiti, ennustaja
Varallisuus: Tulee hyvin toimeen
Lapsuus: Myytiin pienenä orjaksi. Päätyi yksin kaupunkiin maaseudulta
Nuoruus: Osoitti ennustuskykynsä. Arvonnousua
Aikuisuus: Ennusti edelleen, menestyi ja isäntä rakasti

Vanhuus: Arvostettu ja kunnioitettu
Perhe: 3 lasta oman isäntänsä kanssa
Kuolintapa: Luonnollinen
Salaisuudet: Surmasi 2 lasta lääkkeillä ennen kuin ne ehtivät syntyään
Haaveet: Halusi päästä orjuudesta
Uskonnollisuus: Kunnioittaa kaikkia jumalia
Viholliset: Isännän päävaimo Tanahu
Ystävät: Koko muu talon väki
Muuta: _____

Nimi: Nera
Sukupuoli: Mies
Ikä: 50
Ammatti: Kauppias
Varallisuus: Varakas
Lapsuus: Onnellinen ja hyvinvoiva
Nuoruus: Paljon opiskelua, mutta myös juomista
Aikuisuus: Matkustelua ja suhteita
Vanhuus: Muuttunut riitaisammaksi
Perhe: Vaimo ja 2 tytärtä

Kuolintapa: Myrkytetty viini
Salaisuudet: Piti rakastajatarta
Haaveet: Toivoo tyttäriensä olevan onnellisia
Uskonnollisuus: Lahjoi pappeja, ei juuri itse usko
Viholliset: Pari kilpailevaa kauppiasta
Ystävät: Ranu, paras ystävä lapsuudesta
Muuta: _____

Nimi: Herere / Hare
Sukupuoli:
Ikä: 17
Ammatti: Tuleva papitar / pappi
Varallisuus: Temppeli huolehtii
Lapsuus: Isä ja vanhempi veli kasvattivat
Nuoruus: Valmistautuminen temppeliin
Aikuisuus: -
Vanhuus: -
Perhe: Ei saa enää tavata entistä perhettään, nyt temppeli on perhe

Kuolintapa: Tukehtuminen
Salaisuudet: Ei ole enää neitsyt
Haaveet: Saada lapsi
Uskonnollisuus: Khepri, johon uskoo kovasti
Viholliset: Papitar nimeltä Nefernefer
Ystävät: Taya ja Ipia (tulevia papittaria/pappeja myös), monet eläimet
Muuta: _____

Jumalhahmojen muistilappu

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Nimeni on _____
Jumalana olen _____
Minut tunnistaa _____

Jumalat

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Haasteideoita

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

Tilanne vaatii fyysistä voimaa.

Kulkijan on piilouduttava pedolta.

Kulkijan tulee ylittää suuri vesistö.

Kulkijan on estettävä tulta leviämästä/tuhoamasta kaikkea.

Tilanne vaatii ketteryyttä.

Joku koettaa varastaa Kulkijan sydämen.

Ilkeä demoni uhkaa Kulkijaa.

Kulkijan on päästävä vaarallisen vartijan ohitse.

Lauma krokotiileja on Kulkijan tiellä.

Kulkija kohtaa suuren ja vaarallisen käärmeen.

Kulkijan on haettava jotain järven/joen/kaivon pohjasta.

Kulkijan on päästävä korkean vuoren tai syvän rotkon toiselle puolelle.

Kuolleiden kirjan loitsuja

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

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

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

Loitsu, jolla Hathor kutsutaan

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

Loitsu, jonka avulla käärme karkoitetaan

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

Loitsu, jonka avulla pystyy hengittämään ilmaa Manalan vesissä

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

Loitsu sen estämiseksi, ettei Kulkijan päätä leikata irti

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

Loitsu, jonka avulla Kulkija on ketterä Manalassa

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

Loitsu, jonka avulla muututaan lootukseksi

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

Loitsu, jolla estetään Kulkijan sydämen varastaminen

“Suuren virran kaikkien kauhistusten valtias, suojele sydäntäni tumman maan nopeilta ja kärkkäiltä ja pahan-suovilta asukkailta niin että saan pitää sydämen rinnassani Pyhien tuomiolle asti.”

Loitsu, jolla saadaan kirjoitustarvikkeet Manalassa

“Thotin salaisuuksien vartija, suuri avaimen kätkijä, näytä minulle tie temppelin läpi, avaa liikkumaton ovesi ja ojenna minulle papyrus ja pensseli. Heliopolis kaipaa viisaita sanoja jotka minä kirjoitan Amonin kunniaksi.”

Loitsu, jolla demoni muuttuu pääskyseksi eikä tee vahinkoa

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

Loitsu, jolla estetään tulen aiheuttama vahinko

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

Loitsu, joka saa aseistetun vartijan nukahtamaan paikalleen

“Olen tulesta muodostunut pyörä, Kheprin kantaman kaltainen, viiton sinulle joelta, haen sinulle viileää vettä. Saavu Taitin kutoman peitteen alle, vaivu rauhaisaan uneen.”

Loitsu, joka aiheuttaa hyökkäijälle sydänsolmun (=estää ajattelun)

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

Pelin eteneminen ja säännöt

Lännen maita pelatessa kannattaa muistaa seuraavat asiat:

- Kertoja on vain yksi pelaajista.* Vaikka kertoja alustaa tarinan ja kuvailee alun ja lopun sekä laskee sydänpisteet, on hän silti saman arvoinen toisten pelaajien kanssa. Hänellä ei ole oikeutta puuttua toisten pelaajien tekemiin ratkaisuihin.
- Kaikki jumalien pelaajat ovat samanarvoisia.* Kukin jumala on vastuussa keksimistään haasteista. Hän päättää onko haaste ratkaistu vai ei. Jumalat eivät voi puuttua toistensa luomiin haasteisiin.
- Haasteet eivät saa olla mahdottomia.* Niistä pitää voida selviytyä älyllä, hahmon fyysisten ominaisuuksien avulla tai Kuolleiden kirjasta löytyvän loitsun käyttämällä.
- Sydänpisteet määräävät Kulkijan kohtalon.* Kulkija saa sydänpisteitä selvittyään Manalasta ja saavuttuaan Totuuden saleihin kolmessa vaiheessa ja niiden avulla lasketaan hänen kohtalonsa.
 - Heti selvittyään Manalasta* Kulkija saa aina 3 positiivista sydänpistettä. Jokainen jumala voi myös antaa 1 positiivisen sydänpisteen lisää niin halutessaan.
 - Kertoessaan tarinoita* elämästään Kulkija saa jumalilta 0-3 positiivista sydänpistettä tarinaa kohti. Tarinoiden määrä on sama kuin Manalassa tehtyjen haasteiden määrä.
 - Jumalat kuulustelevat* Kulkijaa tämän synneistä kysymyksillä. Kysymyksiä on yhtä monta kuin haasteita ja tarinoita, joten ne kannattaa jakaa

jumalien kesken. Kysymykset eivät saa olla ristiriidassa Kulkijan tarinoiden kanssa ja niiden on liityttävä jotenkin hänen elämäänsä. Jumalat jakavat negatiivisia sydänpisteitä 0-3 jokaisesta kysymyksestä sen mukaan, kuinka hyvin Kulkija on onnistunut perustelemaan syntinsä tai kuinka syvästi hän kyseistä syntiä katuu.

-Kukin jumala antaa sydänpisteet erikseen.

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

-*Sydänpisteiden merkitseminen*. Positiivisille ja negatiivisille sydänpisteille voi olla erilaiset pelimerkit tai -kivet. Tai ne voidaan merkitä paperinpalasille. Esimerkiksi +1 tai -2.

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

Pelaamaan

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

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

-*Herääminen*. Kerro ja kuvaile omin sanoin:

- Kulkija herää omassa hautakammiossaan arkkunsa vieressä
- Kulkija tajuaa olevansa Manalassa ja fyysisessä Akh-hengen hahmossa
- Kulkijaa odottaa matka Manalan halki Totuuden saleihin
- Manalassa Kulkijaa odottavat jumalten asettamat haasteet
- Kulkija voi kuolla matkallaan ja haasteiden aikana
- hautakammion seinällä on ovi, josta pääsee Manalaan

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

- Jumalan pelaaja esittää haasteen
 - Kulkijan pelaaja kertoo mitä tämä tekee
 - Jumala päättää kuinka Kulkija suoriutui haasteesta
 - Seuraava jumalan pelaaja esittää oman haasteensa
- Jne.

Kun Kulkijan hahmo astuu hautakammionsa ovesta Manalaan, ottaa kerrontavuoron se jumalan pelaaja, jolle sovittiin ensimmäinen haastevuoro. Se mitä Kulkija seuraavaksi näkee, riippuu jumalasta, joka esittää ensimmäisen haasteen.

Esimerkki:

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

Kulkija: Onko lähellä puroa tai mahdollisuutta saada vettä?

Jumala: Puro löytyy noin 100 metrin päästä.

Kulkija: Onko jotain millä voisin kantaa vettä ja siten sammuttaa kipinät ja kytevän nuotion?

Jumala: Leiripaikalla ei ole mitään astioita näkyvillä. Kaikki taitaa olla työmiesten mukana.

Kulkija: Siinä tapauksessa juoksen nuotion luo ja käsin mätän maasta hiekkaa nuotion päälle. Kun koko nuotio on peitetty hiekkaan, siittyn peittelemään hiekalla kaikki huomaamani kipinät. Kun tämäkin on tehty, nousen ylös ja huudan työmiehiä luokseni ja kehotan heitä varovaisuuteen ja vahtimaan tarkemmin nuotiotaan ja kipinöitä.

Jumala: Näillä toimilla saat nuotion ja kaikki kipinät sammutettua ja vaaran estettyä. Paikalle huutamasi työmiehet kiittelevät ja ylistävät sinua avustasi. Voit jatkaa matkaasi eteenpäin.

Haasteesta selvittyä alkaa heti seuraava haaste. Ja sen jälkeen heti toinen, kunnes kaikki haasteet on selvitetty tai Kulkija on kohdannut loppunsa yrittäessään selviytyä haasteesta, joka osoittautuikin ylivoimaiseksi. Muistakaa:

-Manalassa maisema voi muuttua hetkessä toiseksi. Vuoristosta voidaan siirtyä suoraan aavikolle jne.

-Kulkijan Akh-henki on fyysinen hahmo, joka voi väsyä ja vahingoittua. Kulkija voi myös kuolla. Tämä ei ole kuitenkaan tarkoitus. Haasteista pitää aina olla mahdollisuus selviytyä. Kyse on kunnan kilvoittelusta!

-Edellinen haaste voi vaikuttaa seuraavaan. Esimerkiksi Kulkija voi olla vielä väsynyt raskaiden kivien kantamisesta, joten toinen fyysinen haaste, kuten kiipeäminen tai uiminen, voivat olla hankalampia suorittaa.

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

-Kulkija voi epäonnistua esimerkiksi, jos hänen voimansa ovat ehtyneet eikä hän jaksu uida leveän virran ylitse eikä hän tajua käyttää Kuolleiden kirjasta sopivaa loitsuja tai sopiva loitsu on jo käytetty. Tällaisessa tilanteessa Kulkijan Ankh-hengen ruumis hukkuu ja Kulkija menehtyy. Toinen vaihtoehto epäonnistumisesta voi olla vaikka sellainen, ettei Kulkijan onnistu pelastaa lasta pahalta käärmeeltä. Tässä tapauksessa Kulkijan hahmo voi masentua ja syyttää itseään niin paljon, että jää ikuisiksi ajoiksi vaeltamaan Manalaan itseään syytellen. Kummassakin tapauksessa matka Manalan halki on keskeytynyt tai päättynyt, joten myös peli päättyy tähän. Kertoja voi kuvailla Kulkijan kohtalon omin sanoin tilanteeseen sopivaksi.

-*Saapuminen Totuuden saleihin.* Viimeisen haasteen jälkeen kertoja voi kuvailla Kulkijan saapumisen Totuuden saleihin omin sanoin.

-Kulkija saapuu isojen rakennusten ympäröimälle aukiolle

-Suurimpana erottuu synkän harmaa temppeli, Totuuden salit

-Temppelin luona vastaan tulee shakaalinpäinen Anubis, joka johdattaa sisälle temppeliin

-*Ensimmäiset sydänpisteet.* Tässä vaiheessa Kulkija ansaitsee aina 3 positiivista sydänpistettä, jotka laitetaan astiaan. Nämä pisteet hän saa selvittyään Manalan haasteista. Halutessaan voi jokainen jumalaa pelannut pelaaja antaa Kulkijalle yhden positiivisen sydänpisteen lisää.

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

-Pitkä käytävä vie Tuomiosaliin, jossa jumalat odottavat

-Kaikki pääjumalat ja 31 muuta jumalaa paikalla

- Salin toisessa päässä vanha vaaka, jolla Kulkijan sydän punnitaan Maat-linnun sulkaa vastaan
- Vaa'an vieressä Ammut-otus: leijonan harja, krokotiilin pää, vartalon etuosa kissapedon ja takaosa virtahevon. Ammut syö Kulkijan sydämen jos se on painavampi kuin sulka
- Kulkija astuu yksin keskelle salia
- Kuolleiden maassa Duantissa Kulkijan on tarinoiden avulla vakuutettava jumalat hyvydestään, sillä rohkeutensa hän on jo osoittanut selviytymällä haasteista

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

- Muistakaa:
- Kulkija saa parannella ja kaunistella totuutta. Hän haluaa esittää itsensä parhaassa mahdollisessa valossa.
- Tarinoiden ei tarvitse olla täysin tosia, mutta kuinka paljon kannattaa liioitella?
- Jumalat voivat esittää tarkentavia kysymyksiä, mutta he eivät vielä saa kuulustella Kulkijaa.

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

- Muistakaa:
- Kysymysten pitää liittyä Kulkijan elämään eivätkä ne saa olla ristiriidassa jo kerrotun kanssa.
- Jumalan pelaaja voi keksiä jo tiedetyn perusteella uusia tapahtumia Kulkijan elämään tai esittää jatkokertomuksen Kulkijan itsensä kertomaan tarinaan.
- Kulkija pyrkii vastaamaan synneistään parhaansa mukaan. Hän voi selittää tekemiään ratkaisuja tai kokeilla anteeksipyytämistä ja katumista.

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

- tarinat on kerrottu ja kysymykset kysytyt, on koettanut sydämen punnitsemisen aika
- Thot-jumala ottaa sydämen Kulkijan rinnasta ja asettaa sen vaa'alle
- vaa'an toiselle puolelle lasketaan Maat-linnun valkea sulka
- vaaka keinuu ja kun se lopulta pysähtyy, kirjoittaa Thot tuloksen papyruselle ja palauttaa Kulkijan sydämen paikalleen
- 4 muumiota auttaa Thotia valmistelemaan Kulkijan palauttamalla tälle tämän sisäelimet
- Thot julistaa lopulta punnituksen tuloksen:
 - Sydän painavampi:* Eli tulos oli negatiivinen (sydänpisteiden yhteenlaskettu summa -1 tai vähemmän).
 - Thot pahoittelee ja Ammut-otus löntystää Kulkijan luo syömään tämän sydämen

- Kulkija on tuomittu unohdukseen, eikä ikinä näe Osiriksen valtakuntaa
- Sydän kevyempi*: Eli tulos 0 tai positiivinen (sydänpisteiden yhteenlaskettu summa +1 tai enemmän).
- Thot iloitsee ja toteaa Kulkijan synnit hyvitettyiksi
- Jumalatar Hathor saapuu saattamaan Kulkijan Osiriksen pelloille

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

8.3 Heimot

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

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

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

Kuvaus pelistä

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

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

Pelaamiseen tarvitaan

Lista välineistä, joita tarvitaan *Heimojen* pelaamiseen:

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

Pelaajamäärä

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

Pelin aloittaminen

Aloittaaksesi *Heimojen* pelaamisen, seuraa näitä ohjeita:

- *Hahmojen valinta*. Anna pelaajille liitteenä olevat valmiit pelaajahahmot tutkittaviksi. Kukin pelaaja valitsee itselleen yhden hahmon pelattavaksi.
- *Hahmon "lihottaminen"*. Anna pelaajille hetki aikaa pohtia hahmoaan ja keksiä tälle lihaa luiden ympärille. Hahmoa on mukavampi pelata, jos tällä on jonkinlaista menneisyyttä.
- *Pelin etenemisen ja sääntöjen katsaus*. On suositeltavaa nopeasti kerrata pelin eteneminen ja säännöt ennen pelin aloittamista. Tässä vaiheessa on hyvä esittää myös kysymykset, jos sellaisia on ilmennyt.
- *Noppien jako*. Käytettävissä olevien noppien määrästä tai yhteisestä sopimuksesta riippuen:
 - *pelaajilla omat nopat*. Kukin pelaaja saa itselleen yhden tavallisen nopan (d6). On hyvä varata pari lisänoppaa erikoistilanteita varten.
 - *noppa-allas*. Kaikki käytössä olevat nopat laitetaan yhteen kekkoon, josta kukin pelaaja ottaa aina tarvitsemansa määrän noppia.
- *Pelaaminen*. Alla on kerrottu pelin etenemisestä. Seuraa ohjeita.
- *Jälkipuinti ja kommentointi*. Monille on tärkeää päästä kommentoimaan omaa pelikokemusta ja jakaa vaikkapa pelin hienoin hetki. Tälle kannattaa varata vähän aikaa lopussa, jos vain suinkin mahdollista.

Pelin eteneminen ja säännöt

Pelatussa *Heimot*-roolipeliä kannattaa muistaa seuraavat asiat:

- *Klaanittomat*. Kaikki pelaajahahmot ovat tässä skenaariossa klaanittomia. Eli he eivät tällä hetkellä kuulu mihinkään heimoista. Syystä tai toisesta he ovat joutuneet hylkäämään heimonsa tai heidät on siitä hädetty.
- *Heimot*. Kukin pelaajahahmo on aikanaan kuulunut johonkin heimoista. Heimotausta määrittää hahmon ulkonäköä, tapoja ja joitain ominaisuuksia.
- *Kasti*. Jokainen pelaajahahmo on kuulunut johonkin kastiin. Kasti on ollut heidän arvonsa omassa heimoyhteiskunnassaan ja määrittänyt esimerkiksi hahmon koulutusta ja varallisuutta. Esimerkiksi korkeammassa kastissa syntynyt on todennäköisesti rikkaampi ja saanut paremman koulutuksen, eli voi tietää enemmän asioita kuin alempikastinen. Hahmot tulevat yleensä toimeen parhaiten samaan kastiin kuuluvien kanssa.
- *Kunnia*. Moraalinen ohjenuora ja kunniasääntö, jonka mukaan hahmo pyrkii aina toimimaan. Esimerkiksi heikompien puolustaminen tai rehellisyys.
- *Pelko*. Hahmon heikkous tai ongelma, joka tämän täytyy ajoittain voittaa. Esimerkiksi suvaitsemattomuus tai vaikeus luottaa muihin.
- *Tausta*. Joitain piirteitä hahmon menneisyydestä, jotka voivat vaikuttaa peliin.

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

-*Kieli.* Jokainen hahmo osaa Gorenglishiä ja omaa äidinkieltään.

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

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

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

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

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

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

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

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

-*Yllätyshyökkäys.* Yllättäjäosapuoli heittää aloitetta kahdella nopalla.

-*Hyökkäys ja puolustus.* Taistelu tapahtuu joko lähitaisteluna tai kaukostaisteluna.

-*Lähitaistelu.* Kumpikin osapuoli tekee haasteheiton toisiaan vastaan.

-*Hyökkäysheitto.* Taistelutaito + tavallinen noppa + aseiden hyökkäysarvo

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

-*Tuliaset lähitaistelussa.* Jos tuliasetta käyttää lähitaistelussa, vähennetään hyökkäysheiton tuloksesta rangaistus: -1 lyhyet tuliaset kuten pistooli, -2 kivääri ja -3 raskaat asetet. Torjuntaan lähitaistelussa saa plussaa: +1 lyhyet ja +2 pitkät.

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

-*Hyökkäysheitto.* Taistelutaito + tavallinen noppa

- Oletusvaikeuksia*. Tähdätty laukaus = 4, Heittolaukaus = 6. Oletuksena tuliaseiden laukaukset ovat heittolaukauksia. Jos hahmolla on pelitilanteellisesti aikaa tähdätä, voidaan vaikeustasoa pudottaa.
- Lisävaikeuksia*. Kohteen koko tai etäisyys +/-2, Näkyvyys +/-2, Kohteen liike +1.
- Kantama*. Heitto- ja tuliaseille on ilmoitettu optimi kantama. Jos kohde on kauempana, kasvaa vaikeus yhdellä. Jos kohde on puolet lähempänä, laskee vaikeus yhdellä.
- Kilpikentät*. Henkilökohtainen kannettava suoja, joissa kaksi arvoa: Heijaste ja Vaimennus
 - Heijaste* ohjaa lähitaistelussa iskuja sivuun. Heijaste arvo lisätään hahmon puolustukseen vain lähitaistelussa.
 - Vaimennus* vähentää tuli- ja heittoaseiden vahinkoa kaukotaisteluissa.
- Suojavarusteet*. Suojaavat hahmoa vahingoilta taisteluissa. Kaksi arvoa, toinen iskuja ja toinen lävistyksiä varten.
- Vahingon määrittely*. Osuman jälkeen määritetään saatu vahinko. Heitetään tavallinen noppa + aseeseen vahinkoarvo. Vahinkoheitosta vähennetään mahdolliset suojavarusteiden ja kilpikenttien vähennykset.
 - Vahinkotulos 6*. Jos vahinkotulokseksi tulee 6, heitetään yhtä lisänoppaa, jonka tulos lisätään vahinkoon.
 - Hyökkäysheiton erotus 0*. Vahinko heittoa ei tehdä ja vahingoksi lasketaan vain aseeseen vahinkoarvo.
 - Hyökkäysheiton erotus +4 tai enemmän*. Vahinkoheitto tehdään heittämällä kahta noppaa.
- Sitkeys*. Aiheutunut vahinko vähennetään hahmon sitkeydestä, joka kuvastaa hahmon toimintakykyä. Vahingon tyyppiä on kaksi: Haavoittava vahinko ja Tyrmäävä vahinko.
 - Haavoittava vahinko*. Hahmon terveydentila ja toimintakyky kärsivät. Haavoittavaa vahinkoa tekevät aseet on merkitty R (ruhoava vahinkoa tekevät) ja L (lävistävää vahinkoa tekevät).
 - Sitkeys 1 tai enemmän*. Hahmo on toimintakykyinen. Vammoista ei merkittävää haittaa.
 - Sitkeys 0 tai alle*. Hahmo on lievästi haavoittunut. Kaikki toiminnot kärsivät -1 rangaistuksen loppusummasta.
 - Sitkeys -5 tai alle*. Hahmo on shokissa tai vakavasti haavoittunut. Kaikkiin toimintoihin -3 rangaistus loppusummasta.
 - Sitkeys -10 tai alle*. Hahmo on kliinisesti kuollut, kunnes hänet elvytetään ja sitkeys palautuu vähintään -9:ään.
 - Tyrmäävä vahinko*. Hahmo tainnutetaan tai tehdään toimintakyvyttömäksi. Tyrmäävää vahinkoa tekevät aseet eivät tapa hahmoa, ja niiden aiheuttama vahinko palautuu nopeammin. Tyrmäävää vahinkoa tekevät aseet on merkitty T.
 - Sitkeys alle 0*. Hahmo menee tajuttomaksi, halvaantuu, pökertyy...
- Toipuminen*. Hahmon sitkeys palautuu seuraavasti.
 - Haavoittava vahinko*. Levossa 1 piste vuorokautta kohti. Ilman hoitoa toipumisaika voi kaksinkertaistua. Sairaalahoidossa toipumisaikaa voidaan puolittaa.
 - Tyrmäävä vahinko*. Ilman hoitoa 1 piste noin 1 peliajan minuuttia kohden.

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

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

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

Heimot

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

Bauman

Baumanit ovat yleensä pitkiä ja vantteria. He ovat vaaleita tai ristiverisiä niin iholtaan kuin hiuksiltaan. Luonteeltaan he ovat hieman jäyhiä ja harkitsevia, mutta myös määrätietoisia ja tarvittaessa valmiita ottamaan riskejä. Tehokkaita ja pikkutarkkoja, mutta myös rohkeita tutkimusmatkailijoita ja hyviä diplomaatteja.

Baumanit kasvavat Baulandin, Goljat-Betan ja Bartoldin tiheästi asutuissa kaupungeissa tai reunamaailmojen työsiirtokunnissa. Heidät tunnetaan myös avaruudentutkimisen ja maankaltaistamisen edelläkävijöinä. Heidän siirtokuntansa ovat kauppa- ja matkustusreittien varsilla, joten heimo on monikulttuurinen kohtaamisten keskus, josta löytyy myös järjestäytyntä rikollisuutta.

Gemitek

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

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

Kalaga

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

Kalagit ovat vaeltajia, jotka viihtyvät pienissä yhteisöissä joko matkustellen ympäriinsä tai isompien siirtokuntien liepeillä. He ovat tarkkoja omista perinteistään ja oman heimonsa salaisuuksista. Perinteitä ja salaisuuksia ei paljasteta ulkopuolisille! Muut heimot tuntevat heidät hyvinä avaruustyöläisinä ja erinomaisina teknikkoina. Myös kalagien kulttuurin "salaisuudet" pitävät muiden heimojen mielenkiintoa yllä, sillä huhuja

fyysisistä kaksintaisteluista liikkuu runsaasti. Useimmat kalagit saavat elantonsa rehellisestä työstä, mutta he ovat myös pystyviä salakuljettajia ja mustien pörssien ylläpitäjiä. Heidän suljettu yhteisönsä ei ole omiaan herättämään luottamusta muiden heimojen jäsenten parissa.

Masadir

Masadirit ovat taustaltaan monirotuisia. Yleisesti he ovat tummia ja ruskeasilmäisiä. Sekä miehet että naiset letittävät pitkät hiuksensa. Monet miehet pitävät siistiä partaa tai viiksiä. Heidän tunnusomainen vaatteensa on monikäyttöinen ataf-liina. Luonteeltaan he ovat vieraanvaraisia ja intohimoisia, mutta myös pitkämielisiä ja päättäväisiä. Masadiriin juuret ovat mystiikkaa ja asketismia harjoittaneissa masadsufi-vaeltajissa, joiden jälkeläiset ovat seuranneet profeetta Amir Fallaharin jälkiä odottaen mahtia, joka johdattaisi masadirit takaisin Maahan ja pyhälle maalle. Masadirit ovat heimojen merkittävin amatiumin tuottaja, ja he ovat vaurastuneet kauppaamalla harvinaista ainetta. Amatium-sodat kuitenkin tuottivat kuluja, joten heimo on taloudellisen kriisin edessä. Osa onkin vienyt osaamisensa toisten heimojen leipiin. Masadireilla on siirtokuntia, joissa käydään kauppaa ja tiedonvaihtoa. Heidän basaareistaan löytää myös muokalaisvalmisteisia harvinaisuuksia.

Loput heimot ovat:

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

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

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

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

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

Kastit

Tässä on lyhyesti esitelty kukin kasti Heimot-miniroolipelin mallista mukailtuna. Huomioi kasteissa seuraavat asiat:

- määräytyy vanhempien mukaan. Jos perimä hyvä/heikko, voi nousta tai laskea
- teoriassa kasteja 5. Olemassa kuitenkin oma syrjäytyneiden ja vähemmistöjen kasti
- järjestelmä 6 portainen: 2 ylintä aatelia, 4 alinta aatelittomia
- kastit jakautuvat alakasteihin, jotka määrittelevät esimerkiksi ammattia
- järjestelmän ulkopuoliset kastittomat vähemmän arvostetussa, mutta hyväksytyssä asemassa

Hyljityt - musta

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

Palvelijat - harmaa

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

Kansalaiset/Vapaasyntyiset - sininen

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

Aristot - valkoinen

- jäsenet ylintä aatelitonta kastia ja aatelissukujen nuorempia, maattomia ja aatelisarvottomia perillisiä
- hyvä elintaso ja yleensä korkea koulutus
- mahdollisuus matkusteluun ja kalliisiin harrastuksiin tavallista
- toimivat yhtiöiden johtoportaisissa, aatelisten henkilökohtaisina avustajina, opettajina ja muissa korkeissa virkatehtävissä
- voidaan lyödä ritariksi palkintona hyvästä palvelusta tai urhoollisuudesta
- alle kymmenesosa kastillisista on aristoja

Ritarit - punainen

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

Ruhtinaat - kulta

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

Kastittomat

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

Muukalaisrodut:

Druskit - suurikokoisia ja matomaisia olentoja. Alistavat muita muukalaisrotuja ja käyttävät ihmisiä orjinaan. Tällä hetkellä ei pidetä uhkana. Harjoitetaan lähes olematonta salakuljetusta ja ihmiskauppaa. Ei muuta yhteistyötä.

Reekit - lyhyitä ja vilkkaita otuksia. Viihtyvät hämärässä. Lainkuuliainen osa on ahkeria kaupankäyjiä, jotka elävät avaruusmatkailevassa valtakunnassaan. Lainsuojattomat taas elävät avaruuden reunoilla ja valtaavat toisia aluksia. Voivat vaipua horrokseen.

Zhuukit - kehittynyt ja salaperäinen muukalaisrotu, joka vaeltaa ympäri avaruutta tähtilaivoissaan. Liikkuvat siirtokunnat käyttävät liikkumiseen jotain valoa nopeampaa matkailukeinoja, jota ihmiset eivät tunne. Luisevia ja pitkiä humanoideja, joilla on läpikuultavat siivet ja pitkänomainen pää. Teknologiasta tiedetään hyvin vähän.

Konfederaziya eli Konfederaatio

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

1. Volk - kehittynyt asevoimaisuus, palkkasoturit
2. Kobra - ihmisavaruuden huumekauppa ja -tuotanto, yhteys salakuljetusjärjestö Verkostoon
3. Kozeroq - halvat ja laittomat bioteknologiset ja lääketieteelliset sovellukset ja palvelut. Keinotekoisista massatuotantoa esimerkiksi armeijoille. Myös kielletyt kloonaus- ja biomuokkauspalvelut.

Reunaklaanit

-heimojen karkottamia ja hylkäämiä rikollisia ja heidän jälkeläisiään

-joukossa sekä rikollisia että kunniallisia klaaneja

-elävät yleensä pienimuotoisella avarusteollisuudella, salakuljetuksella, kaappari -tai palkkasoturitoiminnalla

-klaaneja ovat:

1. Villit - primitiivisiin oloihin taantuneita ja kuulemma kannibalismia harjoittavia ihmiskansoja, jotka elävät hajanaisissa yhteisöissä
2. Ryövärit - organisoitu ja koulutettu soturikansa, jolla on oma monimutkainen viesti- ja kauppaverkostonsa. Ovat riippuvaisia muiden tuottamasta teknologiasta ja raaka-aineista. Useimmat turvasatamat jossain määrin omavaraisia, loput hankitaan vaikka varastamalla.
3. Genikit - pasifistisen papiston ja kovaotteisten gansterisukujen hallitsema transhumanistinen kansa. Jäsenet geenimanipuloituja ihmis-eläinhybridejä, älyeläimiä, ektootteja ja kimairoja. Anarkistisen oloinen kansakunta, joka elää Gaia-biokehässä. Ylivertaista geeniteknologiaa.
4. Luopiot - petturikansa ja ihmisyyden irvikuva. Heitä syytetään Luhistumisesta ja ihmiskunnan ajautumisesta tuhon partaalle 500 vuotta sitten. Heistä ei ole pitkään aikaan kuulunut mitään.

Organisaatiot

Lyhyet maininnat tärkeistä organisaatioista *Heimot-miniroolipeliä* mukaillen.

Arkistojat

-salainen veljeskunta, jonka jäsenet karkasivat Teknokillasta noin 300 vuotta sitten

-keräävät ja säilövät tietoa kaukaisilta ajoilta

-tavoitteena välttää uusi tietotaantuma ja selvittää Luhistumisen tapahtumia

- intohimoisia tiedemiehiä ja tutkijoita
- vaatii kutsumuksellista asennetta
- ei varsinaista virallista asemaa, vaikka hyviä suhteita korkea-arvoisiin virkamiehiin on
- palkkaavat turvamiehiä ja palkkasotilaita tarpeen mukaan joko suorasti tai epäsuorasti

Comac-kauppaliitto

- Combine Organization for Merchant Activity and Commerce eli Kauppatoiminnan ja kaupankäynnin liittojärjestö
- toiminta alkoi Pitkän Yön aikaan, virallinen perustaminen vasta Luopiosodan jälkeen
- yhteistyösopimus Teknokillan kanssa, jatkunut jo 200 vuotta
- yksi avaruuden mahtavimmista palkka-armeijoista, Armada
- turvautuvat harvoin voimankäyttöön, salajuonittelevat enemmän

Teknokilta

- tekoälyjen johtama yhteenliittymä, ikää noin 400 vuotta
- perustettu teollisuuden ja tieteen kehittämiseksi
- 12 Luhistumisesta selvinnyttä tekoälyä hallitsee, heitä palvotaan konepyhimyksinä
- julkisesti Kauppaliitto ja heimot tekevät yhteistyötä, kulisseissa kamppaillaan vallasta
- teollinen ja tieteellinen mahti, jota suojelee hyvin aseistettu Teknokaarti
- useita tutkimusasemia ja avaruustehtaita ympäri avaruutta

Ordo Verugenus

- kastijärjestelmää valvova ja ylläpitävä sisarkunta
- vaikutuspiiri yltää myös muille elämän tahoille: huippusairaaloita, hyviä lääketieteellisiä laitteistoja...
- sisaret tunnetaan hyvinä lääkäreinä ja psykiatreina, harjoittavat myös salaisempia taitoja
- verugeniittoja arvostetaan kaikkien heimojen keskuudessa
- toistaiseksi pysyneet poliittisesti sitoutumattomina

Hahmolomake (tyhjä)

Nimi: _____
Ikä: _____
Sukupuoli: _____
Arkkityyppi: _____
Heimo: _____
Kasti ja kastiarvo: _____

Kunnia: _____
Pelko: _____
Tausta: _____
Ulkonäkö: _____
Luonne: _____
Kielet: _____

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma: _____
Avaruudenkäynti: _____
Empatia: _____
Havaintokyky: _____
Kunto: _____
Lääkintä: _____

Selviytyminen: _____
Taistelutaito: _____
Tieteet: _____
Tekniikka: _____

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (____)
Varuste1: _____
Varuste2: _____

Suojukset

Isku/lävistys: _____
Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) _____

Merkintöjä: _____

Valmishahmot

Nimi: Ryn / Rya

Ikä: 35

Sukupuoli: M / N

Arkkityyppi: Uhkarohkea kapteeni

Heimo: Bauman

Kasti ja kastiarvo: Aristo (3)

Kunnia: On aina sanansa mittainen

Pelko: Kasvojen menetys

Tausta: Painajaiset

Ulkonäkö: Komea, hienostunut

Luonne: Uhkarohkea ja rempseä

Kielet: Corenglish ja baulanderi

Kyvvyt / Arvot / Erikoistumiset

Alamaailma: +2

Avaruudenkäynti: +3 / Avaruusaluukset +2

Empatia: +1

Havaintokyky: +2

Kunto: +1

Lääkintä: +1

Selviytyminen: +2

Taistelutaito: +1

Tieteet: +1

Tekniikka: +2

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (8)

Varuste1: Sykemiekka HA +2, TA +2, VAH +8L, KAN -, TAAKKA 2,5, HINTA 6000

Varuste2: Autopistooli 7,5mm VAH +5L, KAN 20m, TN 3, LIP 20, TAAKKA 0,6, HINTA 600

Suojukset

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

Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 30 800

Merkintöjä: _____

Nimi: Benta / Beata
Ikä: 26
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Onnekas mekaanikko
Heimo: Kalaga
Kasti ja kastiarvo: Vapaasyntyinen (2)

Kunnia: Auttaa heikompia
Pelko: Herkkäuskoinen
Tausta: Lukutaidoton
Ulkonäkö: Rento ja ystävällinen
Luonne: Avulias ja innokas
Kielet: Corenglish ja kalaga-kreoli

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset
Alamaailma: +2
Avaruudenkäynti: +3
Empatia: +2
Havaintokyky: +2
Kunto: +1

Lääkintä:
Selviytyminen: +1
Taistelutaito: +1
Tieteet: +1
Tekniikka: +3 / Korjaaminen +2

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

Suojukset
Ihopuku SUOJA-ARVO ½, PEITTÄVYYS torso, kädet, jalat, HAITTA 0, HINTA 1000
Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 25 200

Merkintöjä: _____

Nimi: Tehla
Ikä: 27
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Velkaantunut sotilas
Heimo: Masadir
Kasti ja kastiarvo: Hyljitty (0)
Kunnia: Rehellisyys

Pelko: Uhkapelit ja vedonlyönti
Tausta: Epämuodostunut (iho suom-
mainen)
Ulkonäkö: Resuinen ja kovia kokenut
Luonne: Rehellinen ja kunniallinen
Kielet: Corenglish ja masadan

Kyvvyt / Arvot / Erikoistumiset
Alamaailma: +3 / Huhut +1
Avaruudenkäynti: +1
Empatia: +1
Havaintokyky: +2
Kunto: +2

Lääkintä: +1
Selviytyminen: +2
Taistelutaito: +2 / Lähitaistelu +2
Tieteet:
Tekniikka: +1

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (9)

Varuste1: Nyrkkirauta HA +1, TA +0, VAH +1R, KAN -m, TAAKKA 0,1, HINTA 25

Varuste2: Konepistooli 7,5mm VAH +5L, KAN 25m, TN 4, LIP 50, TAAKKA 1,5, HINTA 1200

Suojukset

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

Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 0

Merkintöjä: _____

Nimi: Orsei / Seana
Ikä: 31
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Uskollinen lekuri
Heimo: Gemitek
Kasti ja kastiarvo: Vapaasyntyinen (2)
Kunnia: Pelastaa tai auttaa mahdollisimman monia

Pelko: Turhamainen ja mukavuudenhaluinen
Tausta: Hyvä vastustuskyky
Ulkonäkö: Siisti ja hyvin hoidettu
Luonne: Maltillinen ja laskelmoiva
Kielet: Corenglish ja gemini

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset
Alamaailma:
Avaruudenkäynti:
Empatia: +2
Havaintokyky: +2
Kunto:

Lääkintä: +3 / Ensiapu +2, Kirurgia +2
Selviytyminen: +2
Taistelutaito: +1
Tieteet: +2
Tekniikka: +2

Sitkeys / Varusteet
Terveenä (7)

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

Suojukset

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

Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 11 700

Merkintöjä: _____

Nimi: Numa
Ikä: 24
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Uhmakas tutkimusmatkailija
Heimo: Kalaga
Kasti ja kastiarvo: Aristo (3)

Kunnia: Välttää väkivaltaa viimeiseen asti
Pelko: Rakastaa juhlimista
Tausta: Juoppo
Ulkonäkö: Arkinen ja hieman nuhjaantunut
Luonne: Iloinen, jokseenkin villi
Kielet: Corenglish ja kalaga-kreoli

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset
Alamaailma: +1
Avaruudenkäynti: +2
Empatia: +1
Havaintokyky: +2
Kunto: +1

Lääkintä: +1
Selviytyminen: +2 / Leirielämä +2
Taistelutaito: +1
Tieteet: +2
Tekniikka: +2

Sitkeys / Varusteet

Terveenä (7)

Varuste1: Miekka HA +2, TA +2, VAH +5R, KAN -m, TAAKKA 2, HINTA 1000

Varuste2: Pulssipistooli VAH +4T/+4R/-, KAN 20m, TN 0/0, LIP 30, TAAKKA 0,7, HINTA 500

Suojukset

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

Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 20 400

Merkintöjä: _____

Nimi: Visery / Visera
Ikä: 25
Sukupuoli: M / N
Arkkityyppi: Vainoharhainen sotilas
Heimo: Saratoga
Kasti ja kasti-arvo: Hyljitty (0)

Kunnia: Puolustaa niitä, keitä on vannonut suojelevansa
Pelko: Toimii ennen kuin ajattelee
Taustapiirteet: Hedelmätön
Ulkonäkö: Asiallinen, sotilaallinen
Luonne: Äkkipikainen ja toimielias
Kielet: Corenglish ja angli

Kyvyt / Arvot / Erikoistumiset
Alamaailma:
Avaruudenkäynti: +1
Empatia: +1
Havaintokyky: +2
Kunto: +2
Lääkintä: +1

Selviytyminen: +3 / Kätkeytyminen +2
Taistelutaito: +3 / Lähihaistelu +1, Tuliaseet +1
Tieteet:
Tekniikka: +1

Sitkeys / Varusteet
Terveenä (9)

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

Suojukset

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

Isku/lävistys: _____

Heijaste/vaimennus: _____

Rahavarat (MK) 5 200

Merkintöjä: _____

Oman hahmon luominen

Tässä on lyhyesti kuvattu oman pelihahmon luonti *Heimot-miniroolipeliä* mukaillen.

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

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

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

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

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

Alamaailma: Alamaailman tuntemus ja taipumus rikollisiin puuhiin. Erikoistumisia: näpistely, kovistelu, uhkapelit, kontaktit...

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

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

Havaintokyky: Keskittymiskyky, tarkkaavaisuus ja intuitio. Hahmo on oivaltava ja hänellä on kyky aavistaa asioita. Erikoistumisia: intuitiivinen, tarkkaavainen, hyvä muisti...

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

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

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

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

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

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

Taso / Esimerkki

0 / Ei kokemusta, lahjaton ja epäpätevä

1 / Harrastelija: amatööri, vähäinen kokemus

2 / Ammattilainen: pystyy elättämään itsensä ja omaa lahjoja

3 / Kokenut: erittäin pätevä, lahjakas ja kokenut

4 / Eliitti: alan parhaimmistoa ja hyvin lahjakas

5 / Mestari: elävä legenda

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

Ominaisuus / Hintaa

Kasti / 2 (max 5)

Kyvyt / 1 (max 5)

Lisäerikoistumiset / 1 (max 3/kyky)

Varusteet: Hahmolle valitaan oheisilta varustelijoilta aseistus ja suojaruuvustus. Pelaajat ja pelinjohtajat voivat yhdessä sopia paljonko kullakin pelaajalla on käytettävissä rahojen varusteiden ostoon tai summa voidaan heittää nopalla. Aloituserojen summa kannattaa kuitenkin suhteuttaa hahmon kastiin.

Varusteita

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

Suojaruuvusteita:

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

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

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

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

Lähitaisteluaseita:

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

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

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

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

Pamppu HA +1, TA +1, VAH +2R, KAN -m, TAAKKA 1,5, HINTA 50

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

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

Tuliaseita:

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

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

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

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

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

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

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

Lyhenteiden merkitykset:

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

Muita varusteita:

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

Heimojen maailmasta ja varusteista

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

On hyvä osata ottaa huomioon esimerkiksi seuraavia asioita:

- meidän päivistämme kulunut useita tuhansia vuosia, ihmiskunta kokenut paljon
- suuri Luhistuminen muuttanut yhteiskuntaa: verkkoon ja virtuaaliseen muotoon tallennettua tietoa kadonnut, suuret kirjastot ja arkistot tuhoutuneet...
- tietoa säilynyt kuitenkin suusanallisessa muodossa ja tutkijoiden ansiosta
- osa teknologiasta nykyisinkin tunnettua, osa täysin uutta
- kaikki pelaajahahmot tietävät historiasta ainakin:

1. Reilut 20 vuotta sitten päättyneet Amatium-sodat, joissa kiisteltiin arvokkaasta metallista. Isiksen rauha vuonna 3497 päätti nämä vuosikymmeniä kestäneet taistelut.
2. Viime aikoina ollut ilmestyksiä ihmiskunnan uudesta messiaasta, maailmanlopusta ja kadonneen Maan uudesta kukoistuksesta.
3. Tällä hetkellä eletään vuotta 3505 Siirtokuntien Yhtymän perustamisen jälkeen.

Tärkeitä pelinjohtajan pelaamia hahmoja

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

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

Baija Erter

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

Arvot:

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

Terveenä (11)

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

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

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

Pivoa Brania (mestari Brania)

- Pitkä, tumma mies. Vanhanakin hyväkuntoinen
- Koristeelliset vaatteet
- Sekarotuinen klaaniton
- Luonne: ylpeä ja päättäväinen
- Puhuu tavallista hitaammin kuin korostaakseen sanomisiaan

Arvot:

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

Terveenä (11)

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

Branialla ei ole aseita. Turvamiehet huolehtivat taistelemisesta.

Empia

- Nuori nainen, jota paranneltu kyberosilla. Keinotekoisuutta ei huomaa
- Kaikki raajat korvattu teknologialla, joten tavallista vahvempi ja nopeampi
- Pukeutuu mahdollisimman huomiota herättämättömästi
- Pitää aina hansikkaita ja pitkävartisia kenkiä
- Luonne: rämäpäinen ja jopa itsetuhoinen
- Saanut käskyn tuhota paketin tuojat ja ottaa haltuunsa näiden alus

Arvot:

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

Terveenä (11)

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

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

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

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

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

Tärkeitä esineitä

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

HEGEMON-avaruusalus:

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

Branian Tavara-arkku:

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

Pelaamaan

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

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

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

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

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

- mennyt ihan mukavasti. Keikoilla on tultu toimeen, mutta ei rikastuttu
- maine luotettavana tavarantoimittajana tuonut isompia keikkoja
- kutsuttu Kaapparifatama Bellatrixiin, jonne ollaan juuri matkalla
- kutsun lähetti kuuluisa salakuljettaja mestari Brania
 - omistaa suuren verkoston salakuljettajia, sotilaita ja vakoojia
 - myös monia kapakoita ja avaruusaluksia ympäriinsä
 - tällä hetkellä päämajana Hilpeä Herodes -niminen kapakka Bellatrixissa

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

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

- Kaapparifatamat nuhjuisia, enemmän laitapuolen paikkoja
- Bellatrix on vilkas ja rähjäinen, turmeltunut
- taskuvarkaita ja avaruuspiraatteja, salakuljettajien suosiossa

-muistuttaa ulkomuodoltaan isoa käärynpöyrää, josta uloin osa valtavaa satamaa

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

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

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

-*Brania*. Kerro ja kuvaile omin sanoin miehistön matka Hilpeään Herodekseen ja tapaaminen mestari Branian kanssa. Voit kertoa esimerkiksi seuraavista asioista:

- Satama ja Herodes
- vahtimiehet Hilpeään Herodeksen ovella, sisään ei pääse aseistettuna eikä ilman asianmukaista lupaa
- Baija Erter tulee opastamaan Branian luo, muista leveillä tunnetuilla asiakkailta ja vihjailta vartijoiden lukumäärällä
- Branian yksityistilat käytävän perällä. Suojatut ja yleelliset
- hoida viralliset esittelyt. Erteriä voi käyttää puhemiehenä ennen kuin Brania itse ottaa ohjat
- Brania tarjoaa tehtävää: iso paketti pitäisi kuljettaa Kuolleen Avaruuden puolella olevaan Isibariin naiselle nimeltä Empia. Empialta pitäisi tuoda toinen paketti takaisin. Puolet palkkiosta nyt, puolet palatessa.
- palkkio on tähtitieteellinen! 400 000 MK nyt ja toiset myöhemmin
- iso paketti on Branian Tavara-arkku

Kun tapaaminen on ohi, voit siirtyä kohtaan *Takaisin Hegemoniin*.

-*Takaisin Hegemoniin*. Tässä kohtaa yhdistyvät eri "juonet" takaisin yhdeksi.

Kerro ja kuvaile omin sanoin esimerkiksi seuraavia asioita:

- jokainen hahmo tuntee vartalossaan sähköisen shokin. Toista tätä tuntemusta sopivin väliajoin
- tuntuu, kuin heitä tarkkailtaisiin tai seurattaisiin
- saapuvat ryhmät näkevät, että Hegemoniin ollaan juuri hyökkäämässä
- Hegemonia vartioinut ryhmä huomaa toisten olevan palaamassa

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

-*Taistelu*. Synnyttä taistelu tapahtui mitä tapahtui. Kaapparit ovat niin itsepäisiä, niin epätoivoisia. He eivät luovuta. Tässä vaiheessa heitetään taistelujärjestys. Kukin pelaaja heittää oman hahmonsa puolesta ja pelinjohtaja kaikkien vihollisten. Järjestys kannattaa merkitä ylös paperille ja se säilyy samana läpi taistelun. Taistelu voi kestää useita kierroksia ja siinä on monia vaiheita. Kannattaa pitää säännöistä taistelun ohjeet saatavilla. Kuvaile taistelua parhaasi mukaan omin sanoin! Muista pelaajahahmojen toistuvat sähköshokit!

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

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

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

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

-hetken aikaa kaikki vuoroin pimenee ja kirkastuu

-kuuluu ääni, joka pahoittelee ja sanoo seuraavat asiat:

-UNI-simulaattoriin on tullut toimintahäiriö

-peli keskeytyi, mutta sitä päästään jatkamaan tuota pikaa

-ei lisäkorvauksia!

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

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

Muista aina kiittää kaikkia pelistä!

Muita peli-ideoita Heimojen maailmassa tai jatkoa peliin

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

Kaikissa näissä ideoissa, muista kertoa pelaajille, että heidän hahmonsa tuntevat sähköisiä värityksiä kehossaan. Se on merkki UNI-simulaattorin toiminnasta.

Pelin voi aina keskeyttää Uni-simulaattorin toimintahäiriöön ja pahoitteluun laitteen huonosta toimivuudesta.

Matka Bellatrixista Isibariin

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

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

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

- lähtö ei sujunut ongelmitta, alus koetettiin kaapata. Kaikki eivät selvinneet vammoitta
 - jokainen pelaaja voi heittää, millaisen vamman sai taistelussa
- muista kuvailla Hegemon-alus. Voit tarkentaa ja yksityiskohtaistaa kuvausta, sillä tapahtumat sijoittuvat aluksen sisälle
- matkalla Isibariin Hegemon-aluksen miehistö voi kohdata erilaisia haasteita:
 - toinen avaruusalus: Kauppaliitto, Yhtymä, Riivaajia tai piraatteja... Luo rohkeasti itse alukset ja niiden miehistöt!
 - tiedustelut aluksen reitistä, lastista, mahdollinen aluksen valtaus jne.
 - luo tunnelmaa esimerkiksi Enkeli-parvella
 - Enkelit ovat avaruudessa eläviä rauskun näköisiä olentoja, kuoleman enteitä. Kauniita katsella

Isibar: tavaran toimitus

- Summaa lyhyesti edellisten pelien tapahtumat tai kerro omin sanoin paketin hakemisesta ja matkasta Isibariin
 - paketin hakeminen, taistelu satamassa, haavoittuminen, iso palkkio, Empia
 - matkalla kohdatut toiset alukset, mahdolliset taistelut, haavoittumiset
- Kuvaile pelaajille Isibar. Käytä omaa mielikuvitustasi!
 - pieni, nuhjuinen, likainen, todellista laitakaupunkia, jossa ei halua viettää aikaa
 - ihmiset epäystävällisiä ja mitä todennäköisimmin epärehellisiä, laitapuolen kuljijoita
 - klaanittomia, muukalaisrotuja...

9 ERÄÄN PELINJOHTAJAN TARINA

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

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

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

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

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

Aikaa kului eikä tyttö saanut ensimmäistäkään peliä suunniteltua uusien kirjojensa kanssa. Vähitellen hänen peliporukkansakin lakkasi odottamasta. Tässä vaiheessa tyttö tunsi itsensä masentuneeksi ja pettyneeksi ja hän alkoi etsimään vaihtoehtoisia ratkaisuja päästäkseen pelaamaan. Hän löysikin Suomi24-chatin roolipelihuoneen ja päätyi vähitellen myös pelaamaan roolipelejä foorumeille. Kirjallisissa roolipeleissä oli oma viehätöksensä, sillä niiden säännöt olivat tavallaan vapaampia ja ne muistuttivat vähän tarinankerrontaa, jota tyttö oli harrastanut sisarensa kanssa. Tähän kirjallisten ja yleensä kahdenkeskisten roolipelien maailmaan tyttö opposi

useiksi vuosiksi. Oli helpottavaa olla toisille vain pelihahmonsa ja pelaajana itsessään ”kasvoton”.

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

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

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

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

10 ALOITTELIJALLE SUOSITELTUJA ROOLIPELEJÄ

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

Astraterra

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

- Astraterra. 2018. Astraterra – virallinen kotisivu. Viitattu 25.08.2018. <https://www.ironspine.com/astraterra/>.
- Fredman, M. et al. 2018. Astraterra: Löytöretkeilijän opas. [Nokia]: Ironspine.
- Fredman, M. et al. 2014. Astraterra: seikkailuroolipeli löytöretkeilijöistä Astraterraan ihmeellisessä maailmassa. [Nokia]: Ironspine.

Bliaron

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

- Huotari, U., Lax, A., Kuutti, J., Mikkonen, T. & Wäänänen, O. 2011. Bliaron: [Kalthanien perintö]. [Paimio]: [Uoti Huotari].
- Huotari, U., Lax, A., Kuutti, J., Mikkonen, T. & Wäänänen, O. 2014. Bliaron – Kalthanien perintö. [S.I.]: Northern Realms. Viitattu 09.06.2018. http://frozen.northernrealms.net/Bliaron/bliaron_150dpi_kirjamerkattu.pdf.
- Northern Realms. 2018. Bliaron: Kalthanien perintö. Viitattu 09.06.2018. http://northernrealms.net/?page_id=27.

Cthulhu

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

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

Dragon Age RPG

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

- Ciechanowski, W., Kulp, K., Luikart, T. S., Hill, D., Tidball, J. & Young, F. 2010. Dragon age. Blood in Ferelden: three adventures for the Dragon age RPG. Seattle (Wash.): Green Ronin Publishing.
- Green Ronin Publishing. 2018. Dragon Age – Dark Fantasy Roleplaying. Viitattu 09.06.2018. <https://greenronin.com/dragonagerpg/>.

Dread

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

- Ravachol, E. [et al.]. 2006. Dread: a Game of Horror and Hope. Viitattu 04.06.2018. <https://img.4plebs.org/boards/tg/image/1378/74/1378746682811.pdf>.

Dungeon World

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

- Dungeon World. 2018. Dungeon World: Play to find out what happens. Viitattu 09.06.2018. <http://www.dungeon-world.com/>.
- LaTorra, S. & Koebel, A. 2014. Dungeon world. [Kirkland, WA]: Sage Kobold Productions: RNDM Games.
- OGN. 2018. Dungeon World: Introduction. Viitattu 11.11.2018. <https://www.dungeonworldsrd.com/>.

Dungeons & Dragons 5th Edition

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

- Mearls, M. & Crawford, J. 2014. Dungeon master's guide [5th ed.]. Renton (Wash.): Wizards of the Coast.
- Mearls, M. & Crawford, J. 2014. Dungeons & dragons: starter set. Renton (Wash.): Wizards of the Coast.
- Wizards of the Coast LLC, 2018. Dungeons & Dragons – D&D Official Homepage. Viitattu 04.06.2018. <http://dnd.wizards.com/#>.

FU

FU eli Freeform Universal on sääntöjärjestelmä, jonka ideana on sallia pelinjohtajan luoda pelejä mihin tahansa pelimaailmaan mahdollisimman vähällä vaivalla ja valmistelulla. Hahmojen luonti on nopeaa ja helppoa ja se sallii miltei minkälaiset hahmot vain. Säännöt ovat helpot oppia ja yksinkertaiset käyttää. Mukana on pieni valmisseikkailu, jolla pelaamista voi testata. Valmista pelimaailmaa ei tähän kokonaisuuteen sisälly.

- Russell, N. 2010. FU: freeform/universal. Viitattu 09.06.2018. <https://img.fireden.net/tg/image/1447/35/1447353770099.pdf>.
- Russell, N. 2016. FU: roleplay your way. Viitattu 11.11.2018. <http://freeformuniversal.com/>.

Generian legendat

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

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

Heimot

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

- Fredman, M. 2006. Heimot: tieteoroolipeli. [Tampere]: Ironspine.
- Fredman, M. 2007. Heimot – miniroolipeli. 2. laitos. Viitattu 09.06.2018. <http://www.drivethrurpg.com/product/180977/Heimotminiroolipeli>.
- Ironspine. 2018. Heimot. Viitattu 09.06.2018. <http://ironspine.com/wp/fi/roolipelit/heimot/>.

Lännen maat

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

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

Microlite Storyteller

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

- Microlite Storyteller Races. 2018. Microlite Storyteller Races. Viitattu 09.06.2018. <https://www.scribd.com/document/99182010/Microlite-Storyteller-Races>.
- Microlite Storytelling. 2018. Microlite Storytelling. Viitattu 09.06.2018. http://www.myrias.de/attachments/Microlite_Storyteller.pdf.
- Microlite20 Forum. 2017. Microlite Storytelling. Viitattu 25.8.2018. <https://microlite20.org/forum/index.php?action=downloads;sa=view;down=111>.
- Quail, G. F. N. 2008. Microlite Storyteller Races. Viitattu 09.06.2018. <https://index.rpg.net/display-entry.phtml?mainid=12176&editionid=13665>.
- Quail, G. F. N. 2008. Microlite Storytelling. Viitattu 09.06.2018. <https://index.rpg.net/display-entry.phtml?mainid=12175&editionid=13663>.

Mouse Guard

Sarjakuvaan pohjautuva roolipeli, jossa pelaajat pääsevät seikkailemaan rohkeina hiirinä keskiaikaisvaikutteisessa maailmassa. Miekkoja heiluttelevat hiirisankarit pääsevät puolustamaan heikompia saalistajia, sääätä kuin villiä luontoakin vastaan.

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

Mutant – Year Zero

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

- Modiphius Entertainment Ltd. 2018. Mutant: year zero - roleplaying at the end of days. Viitattu 23.8.2018. <https://www.modiphius.com/mutant.html>.
- Modiphius Entertainment Lt. 2014. Mutant: Year Zero FREE Preview. Viitattu 23.8.2018. <https://www.drivethrurpg.com//product/137280/Mutant-Year-Zero-FREE-Preview>.

Myrskyn sankarit

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

- Myrskyn sankarit. 2018. Myrskyn sankarit – virallinen kotisivu. Viitattu 04.06.2018. <https://myrskynsankarit.wordpress.com/>.
- Pohjola, M. 2013. Myrskyn sankarit: suurkuninkaan miekka. Pori: Tactic.

Noitahovi

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

- Kortelainen, T. 2012. Noitahovi: maailmakirja. Helsinki: Books on Demand.
- Kortelainen, T. 2011. Noitahovi: sääntökirja. Helsinki: Books on Demand.

OG

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

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

Piruja miehiksi

Villin lännen maailmaan sijoittuva roolipeli, joka jakaa kerrontavastuuta myös pelaajille. Pelaajat voivat pelata lainsuojattomia, tanssittyttöjä tai perinteisiä cowboya. Pelissä on oma paholais-pelimekaniikkansa ja sen konfliktitilanteet ratkaistaan pelaamalla pokeria. Korkeimman käden saanut pelaaja tai pelinjohtaja (Jakaja) saa kertoa, kuinka tilanteessa käy. Vaatii pelaajilta sekä pelinjohtajalta kykyä improvisoida ja sovittaa ideoita toisiinsa.

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

Praedor

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

- Hiltunen, P. Praedor – tarinoita Jaconian seikkailijoista. Viitattu 09.06.2018. <http://www.praedor.net/>.
- Vuorela, V. & Hiltunen, P. 2009. Praedor: fantasiaroolipeli Jaconian seikkailijoista: versio 1.1. [Espoo]: Burger Games.
- Vuorela, V. 2018. Praedor. Viitattu 05.06.2018. <http://www.burgergames.com/Praedor/>.

Pyöreän pöydän ritarit

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

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

Risus the Anything RPG

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

- Cumberland Games & Diversions. Risus: The Anything RPG. Viitattu 09.06.2018. <http://www222.pair.com/sjohn/risus.htm>.
- Ross, S. J. 2003. Risus: The Anything RPG. Viitattu 09.06.2018. <https://img.4plebs.org/boards/tg/image/1411/77/1411779677549.pdf>.
- Risusiverse. 2018. Risusiverse. Viitattu 09.06.2018. <http://www.risusiverse.com/>.

Sotakarjut

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

- Fredman, M. 2017. Sotakarjut. [Nokia]: Ironspine.
- Ironspine. 2018. Ironspine-verkkokauppa: Sotakarjut. Viitattu 23.08.2018. <https://ironspine.com/core/fi/shop/sotakarjut/>.

Storypath system

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

- Onyx Path Publishing. 1999. Aberrant Rulebook. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com/product/3?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.
- Onyx Path Publishing. 2001. Adventure! Rulebook. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/5?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.
- Onyx Path Publishing. 2007. Scion: Demigod. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/50371?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.
- Onyx Path Publishing. 2007. Scion: God. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/54227?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.

- Onyx Path Publishing. 2007. Scion: Hero. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/25833?affiliate_id=13.
- Onyx Path Publishing. 2018. Storypath System Preview. Viitattu 09.06.2018. <http://www.drivethrurpg.com/product/187949/Storypath-System-Preview>.
- Onyx Path Publishing. 1997. Trinity Rulebook. Viitattu 23.8.2018. https://www.drivethrurpg.com//product/3407?affiliate_id=13&src=TheOnyxPath.

Swords & Wizardry

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

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

Tails of Equestria: My little pony

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

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

Zombeja! Ovella!

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

- Tuovinen, E. 2008. Zombie Cinema. [Helsinki]: Arkkikivi.
- Tuovinen, E. 2007. Zombeja! Ovella! [Helsinki]: Arkkikivi.
- Tuovinen, E. 2007. Zombeja! Ovella! -tuote. Viitattu 11.11.2018. <http://www.arkkikivi.net/kauppa/tuote?s=zombipeli>.
- Tuovinen, E. 2007. Zombeja! Ovella! -julkaisut. Viitattu 11.11.2018. <http://www.arkkikivi.net/julkaisut/zombipeli>.

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

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

11 SANASTO

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

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

Bang kts. *Pamaus*.

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

Brieffi kts. *Alustus*.

D&D kts. *Dungeons & Dragons*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

FARP eli **Forum Action Roleplaying** kts. *Foorumiroolipeli*.

Fate-play kts. *Kohtalopeli*.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jakaja Piruja miehiksi -roolipelin käyttämä nimitys pelinjohtajasta.

Jälkimuunnos Kts. *Retcon*.

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

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

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

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

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

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

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

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

Konflikti Kts. *Selkkaus*.

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

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

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

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

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

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

Mättöpeli Pöytäroolipeli, jossa tärkeintä on taistelu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sivuhahmo Kts. *EPH*.

Skenaario tai **Skenu** Kts. *Kertapeli*.

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

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

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

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

Turvasana Kts. X-kortti.

Valmishahmo Jonkun toisen valmiiksi tekemä pelihahmo, jolla pelaamisen voi aloittaa heti.

Valmisseikkailu Valmiiksi kirjoitettu yksi seikkailu, eli juonella toisiinsa kytkettyjä selkkauksia. Yleensä pitää sisällään myös havainnollistavaa materiaalia, kuten karttoja ja kuvitusta. Tavallisesti irrallinen ja käytettävissä oman (tai valmiin) kampanjan jatkeena. Hyvä keino tutustua esimerkiksi uuden roolipelin maailmaan ja sääntöihin.

Vastakkainasettelu Kts. *Selkkaus*.

Vessapeli Pöytäroolipeli, jossa pelinjohtaja hätistää pois pelitilanteesta kaikki pelaajat, joiden hahmot eivät ole aktiivisesti läsnä kulloisessakin pelitilanteessa. Tällä varmistetaan, että pelaajat tietävät ainoastaan samat asiat kuin heidän hahmonsa. Ratkaisu rikkoo pelin tunnelman, joten sen käyttöä kannattaa harkita. Ilmaisu tulee siitä, että pienissä asunnoissa usein vessa oli ainut paikka, jonne päästä pelaamaan ilman yleisöä.

Vieraileva tähti Pöytäpelikampanjassa vakinaisen peliporukan ulkopuolinen pelaaja. Yleensä mukana yhden tai kaksi pelikertaa. Pelinjohtaja on myös voinut ohjeistaa tätä pelaajaa pelaamaan hahmoaan tietyllä tavalla aiheuttaakseen kampanjaan lisää jännitystä.

Vispau Kivi-paperi-sakset-pelin soveltamista roolipelissä.

X-kortti Pöytäroolipelissä tavallisesti pöydän keskellä oleva kortti, jossa on X-kirjain. Kortin koskettaminen kesken pelin ilmaisee, että pelissä esiintyy asia, jota kyseinen pelaaja ei halua käsitellä tai että käsiteltävänä oleva asia menee ylitse pelaajan oman sietokyvyn. Varokeino, joka kertoo pelinjohtajalle, että pelaaja ei halua tai ei ole omalla mukavuusalueellaan.

LÄHTEET

- DriveThruRPG. 2018. DriveThruRPG: The Largest RPG Download Store! Viitattu 12.10.2018. <http://www.drivethrurpg.com/index.php>.
- Fantasiapelit. 2018. Fantasiapelit – yhteystiedot. Viitattu 12.10.2018. <https://www.fantasiapelit.com/index.php?main=info>.
- Forge & Illusion. 2018. Forge & Illusion. Viitattu 12.10.2018. <https://www.roolipelikirjasto.fi/>.
- Hieta, R. J. 1994. Roolipeliopas : perustietoa roolipeleistä ja -pelaamisesta. [Tampere]: Antti 'Ed' Peussa.
- Hiltunen, M. 2010. Roolipelit ja -pelaaminen sekä pieni opas kirjastojen roolipelikokoelman kehittämiseksi. Opinnäytetyö, Oulun seudun ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalvelun koulutusohjelma.
- Hulkkonen, P. 2016. Rooli- ja lautapeli toimijoiden järjestäytyneisyys ja tarpeet. Opinnäytetyö, Humanistinen ammattikorkeakoulu, yhteisöpedagogi. Viitattu 30.6.2018. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/108905/Hulkkonen_Pauli.pdf?sequence=1.
- Järvinen, M. 2013. Elämäni roolipelit. Viitattu 30.6.2018. [http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Elamani_roolipelit\(2611\)](http://www.helmet.fi/fi-FI/Tapahtumat_ja_vinkit/Vinkit/Elamani_roolipelit(2611)).
- Kasvi, J. J. J. 1993. Monstereista virtuaalitodellisuuteen. Roolipelit ja tietokonepelit. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 37-40.
- Kettula, K. J. 1993. Keinotodellisuus. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 1.
- Kurki-Suonio, M. 1993. Mitä-missä-milloin roolipelit. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 5-7.
- Lamminen, I. 2016. Noppia ja sanataidetta – roolipelikerho kirjastossa. Opinnäytetyö, Turun ammattikorkeakoulu, kirjasto- ja tietopalvelut. Viitattu 30.6.2018. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605209010>.
- Leppälahti, M. 1999. Seikkailusta toiseen. Roolipelin pelaaja, pelihahmo ja maailmat. Pro gradu, Turun yliopisto, folkloristiikka.
- Leppälahti, M. 2002. Peli on elämää. Etnografiaa roolipelaamisesta. Lisensiaatintyö, Turun yliopisto, folkloristiikka. Viitattu 30.6.2018. <https://www.utupub.fi/bitstream/handle/10024/37272/lisensiaatintyo2002Leppalahti.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Leppälahti, M. 2009. Roolipelaaminen. Eläytymistä ja fantasiaharrastusverkostoja. Helsinki: Nuorisotutkimusverkosto/Nuorisotutkimusseura, julkaisu 93.
- Mäyrä, F. 2003. Muodonmuuttajien maat. Moniulotteinen roolipelikulttuuri. Teoksessa U. Kovala & T. Saresma (toim.) Kulttikirja. Tutkimuksia nykyaikaisista kultti-ilmiöistä. Tietolipas 195. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 85-111.

- Oksanen, Jukka 2013. Suuri roolipelaajakysely 2012. Viitattu 28.04.2016 http://roolipelaajakysely.blogspot.fi/2013_01_01_archive.html.
- Open Gaming Network. 2018. About OGN. Viitattu 12.10.2018. <http://opengaming-network.com/>.
- Parviala, H. 1993. Cyberpunk naiselle. Nainen roolipelaajana ja roolipelissä. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 12-16.
- Pelikrypta. 2018. Pelikrypta. Viitattu 12.10.2018. <https://pelikrypta.fi/>.
- Petterson, J. 2005. Roolipelimanifesti. Helsinki: Like Kustannus.
- Pohjola, M. 2003. Myrskyn aika. Helsinki: Johnny Kniga.
- Puolenkuun pelit. 2018. Puolenkuun pelit. Viitattu 05.06.2018. <http://www.puolenkuun-pelit.com/kauppa/default.php>.
- Putkonen, H. 1993. Meburgin siirtokunta. Luolamestarit, Tyyris Tyllerön eripainos 2/1993, 8-11.
- Sorsa, J. 2018. Aloittelevan Pelinjohtajan Opas. [Helsinki]: Myrrysmiehet Oy.
- Suomen roolipeliseura ry. 2018. Alfacon 2018. Viitattu 05.05.2018. <http://www.suomen-roolipeliseura.fi/alfacon/>.
- Särkijärvi, J. 2007. Mitä roolipelit ovat. Teoksessa J. Särkijärvi & K. Sotala (toim.) Roolipelikirja. Helsinki: BTJ-kustannus, 9-23.
- Tudeer, L. 1994. Katsaus: roolipelit Suomessa. Teoksessa R. J. Hieta (toim.) Roolipeliopas. Tampere: Arctic Ranger Productions, 50-53.