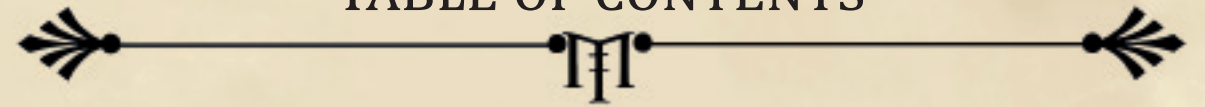


The
CALIPHATE
OF
MEMNONAR



The
CALIPHATE
OF
MEMNONAR

TABLE OF CONTENTS



I INTRODUCTION	6	
I INTRODUCTION OF THE HANDBOOK	8	
II PRELUDE: INTRODUCTION STORY	10	
III THE HISTORY OF THE CALIPHATE	12	
II THE CALIPHATE	14	
I FEATURES OF THE CALIPHATE OF MEMNONAR	16	
Government	16	
Commerce	16	
Magic	17	
The Order of Assassins	17	
Slave trade	18	
Justice	19	
The Royal Family	19	
The Al-Shadiff Desert	20	
Prince Malhazzar	20	
Memnonar, capital	22	
Notable places and organisations	24	
III CONSPIRACIES AND INTRIGUE	26	
I CONSPIRACIES AND INTRIGUE	28	
Crime and punishment	29	
II THE TWO USURPERS	30	
Opportunity makes a thief	30	
Rise of the Council of Thieves	32	
Thieves' guilds	33	
Memmorath Mer'sham	34	
Rheon Tamarik	35	
IV OPINNÄYTETYÖ	36	
OPINNÄYTETYÖ: ROOLIPELIKÄSIKIRJA	38	
1. JOHDANTO	39	
1.1 Aihe ja taustat	39	
2. ROOLIPELIT	40	
2.1 Yleistä	40	
2.2 Pelaajat	40	
2.3 Pelaaminen	40	
2.4 Tarvikkeet	41	
3. DUNGEONS & DRAGONS	42	
3.1 Historia	42	
3.2 Säännöt	42	
3.3 Kampanjamaailmat	42	
3.4 Pathfinder ja Dungeons & Dragons	43	
4. THE CALIPHATE OF MEMNONAR	44	
4.1 Tarina	44	
4.2 Maailma	44	
4.3 Hahmot	44	
4.4 Ohjeisto	44	
5. SUUNNITTELUOTEHTÄVÄ	45	
5.1 Tavoitteet	45	
5.2 Moodboard	45	
6. SUUNNITTELUPROSESSI	46	
6.1 Tyyli ja tunnelma	46	
6.2 Typografia	50	
6.3 Layout	53	
6.4 Kansi	56	
6.5 Kuvitusprosessi	58	
Caliph Rashid Ad-Aldin	58	
Prince Malhazzar	60	
Conspiracies and intrigue	62	
The Council of Thieves	64	
Princess Amiri	68	
Kartta	70	
Rahapussi	72	
Varkaiden killan symboli	74	
Materiaalitutkielma	74	
7. ARVIOINTI JA TULEVAISUUS	76	
7.1 Arviointi	76	
7.2 Tulevaisuus	76	
8. LÄHTEET JA KIRJALLISUUS	77	

CREDITS
EDITOR-IN-CHIEF — Antti Voutilainen
ART DIRECTOR — Antti Voutilainen
MANAGING EDITOR — Antti Voutilainen
EDITORIAL ASSISTANCE — Maija Voutilainen
ARTIST — Antti Voutilainen
CARTOGRAPHER — Antti Voutilainen
AUTHOR — Antti Voutilainen

SPECIAL THANKS
Anna-Maija Mettälä

The material presented in this book is a part of my graduation project/thesis.

All rights reserved. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of the author, except in the case of brief quotations embodied in critical articles and reviews.

This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organisations, places, or events is purely coincidental.

©2014 Antti Voutilainen. Painopaikka Grano Oy, Kuopio 2014.



OPINNÄYTETYÖ

IV

OPINNÄYTETYÖ: ROOLIPELIKÄSIKIRJA

Perustiedot suomeksi ja englanniksi.

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Viestinnän koulutusohjelma

VOUTILAINEN ANTTI AUKUSTI
Medianomi, AMK opinnäytetyö

ROOLIPELIKÄSIKIRJA
konseptuaalinen kuvitus ja taitto

SYKSY 2014

KUVITUKSEN OHJAAJA
Anna-Maija Mettälä

LAHTI UNIVERSITY OF APPLIED
SCIENCES
Visual Communication

VOUTILAINEN ANTTI AUKUSTI
Bachelor's Degree in Graphic Design

ROLEPLAYING HANDBOOK
Conceptual illustration and design

FALL 2014

ILLUSTRATION TUTOR
Anna-Maija Mettälä

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyöni on roolipelikäsi­kirjan konseptuaalinen kuvitus ja taitto. Tarkoitukseni on tutkia vaihtoeh­toista lähestymistapaa roolipelikäsi­kirjan taittoon ja kuvittamiseen. Tämän projektin aikana en tee kokonaista painettua kirjaa, vaan esitän esimerk­kisivujen ja kuvituksen kautta oman lähestymistapani roolipelikäsi­kirjan taittoon ja kuvitukseen.

Avainsanat: kuvitus, käsi­kirja, roolipeli, itämainen

ABSTRACT

My graduation project is to create a conceptual design and illustration for a roleplaying handbook. My aim is to study an alternative approach to designing and illustrating a roleplaying handbook, than the current commercial trend offers. Since the emphasis is on conceptual level, I will not create a finished product, but rather demonstrate through example how my solutions differ.

Keywords: illustration, handbook, role-play, oriental

1. JOHDANTO

I

Miksi valitsin roolipelikäsi­kirjan taittamisen ja kuvittamisen opinnäytetyökse­ni.

1.1 AIHE JA TAUSTAT

Olen ollut pitkään kiinnostunut roolipeleistä. Se on yksi harrastuksistani. Kun opinnäytetyön aloittaminen tuli ajankohtaiseksi, ajatus roolipelikäsi­kirjan taittamisesta tuntui luonteelta valinnalta.

Pohdiskellessani aihetta tarkemmin, päätin tehdä käsi­kirjan, joka on suunnattu pöydän ääressä pelatta­van roolipelin johtajalle. Päätin myös, että kuvittamisen ja taittamisen lisäksi tuotan itse kaikki kirjan tekstit. Koska markkinoilla olevat vastaavat käsi­kirjat ovat usein 100–200 -sivuisia, rajasin työni konseptinoma­iseen taittoon ja kuvitukseen.

Opinnäytetyöni rajauksesta huolimatta kirjani painetaan myös ammattimaisesti kirjapainossa, koska aion käyttää opinnäytetyötäni valmistuttuani työn­haussa. On myös hyvin mahdollista, että työstän kirjaa vielä valmistumiseni jälkeen.

Roolipelikäsi­kirjojen kirjo on laaja. Tekemäni käsi­kirja on niin kutsuttu täydennyskirja eli *supplemen­tal handbook*. Käsi­kirjan esittämä alue, The Caliphate of Memnonar, on tarkoitettu lisättäväksi pelialueeksi Pathfinder-säännöstöä käyttävän pelinjohtajan omaan pelimaailmaan. Vaikka käsi­kirjan pohjana on Pathfin­der-säännöstö, on se täysin irrallinen virallisesta Pathfinderin Golarionin kampanjamaailmasta. Kysees­sä ei siis ole virallinen Pathfinder-kirja, eikä työllä ole ulkopuolista asiakasta.

Koska työlläni ei ole asiakasta eikä se ole virallinen tuote, niin mikä on kirjan funktio? Se on ensisijaisesti opinnäytetyö - ja aiheensa puolesta erittäin mielen­kiintoinen opinnäytetyö minulle. Tämän projektin avulla olen myös kasvattanut omaa portfolioani ja oppinut paljon kirjan taittamisesta ja kuvittamisesta.



Varhainen luonnos vartijasta.

ta. Aion myös käyttää opinnäytetyötäni referenssinä, kun haen töitä muun muassa Wizards of the Coastista ja Paizo Publishingista.

Tämä projekti on ollut vaativa ja haasteellinen, mutta myös erittäin palkitseva. Olen oppinut monia hyödyllisiä asioita, tietoni on lisääntynyt ja näkemykseni on avartunut. Olen myös huomannut, kuinka tärkeää on suunnitella projektit alusta loppuun. Kaiken kaikkiaan tämä on ollut minulle tähän mennessä kaikkein opetta­vin kokemus graafikon työstä.

2. ROOLIPELIT

II

Roolipeleistä ja niiden pelaamisesta lyhyesti.

2.1 YLEISTÄ

Roolipelaaminen on lyhyesti kiteytettynä roolin omaksumista, rooliin eläytymistä sekä vuorovaikutteista tarinan kerrontaa. Roolipelaaminen voidaan jakaa karkeasti kolmeen erilaiseen tyyliin: pöytäroolipelaamiseen, live-roolipelaamiseen eli larppaukseen ja tietokoneella suoritettavaan roolipelin pelaamiseen. Koska opinnäytetyönä tekemäni käsikirja on tarkoitettu pöytäroolipeliin, keskityn erityisesti pöytäroolipelaamisen avaamiseen.

Pöytäroolipeleissä pelaaminen tapahtuu pelinjohtajan johdolla keskustelun ja dialogin muodossa, noppaa heittämällä ja pelaajien hahmolomakkeisiin viitaten. Kaiken taustalla on säännöstö. Niitä on nykyisin jo useita erilaisia. Yleisin perusmuoto on niin kutsuttu D20 systeemi. Se on Wizards of the Coastin (WotC) vuonna 2000 julkaisema mekaniikka Dungeons & Dragonsin (D&D) kolmanteen sääntöversioon. D20 systeemissä kaikki oleellinen pohjautuu 20-sivuisen nopan heittämiseen.

D&D:n perussäännöstö on avointa sisältöä, joka mahdollistaa kyseisen säännösten käytön myös WotC:n kilpailijoille. Näistä kilpailijoista tunnetuin on WotC:n 3.5 säännöstöön pohjautuva Paizo Publishingin Pathfinder-säännöstö.

Minä olen käyttänyt opinnäytetyössäni juuri tätä Paizo Publishingin kehittämää Pathfinder-säännöstöä hahmojen luomiseen, ja siksi käsikirjani soveltuu parhaiten Pathfinder-säännöstöä käyttäviin roolipeleihin. Käsikirjaani voidaan myös soveltaa esimerkiksi WotC:n Dungeons & Dragonsin 3.5 säännöstöön.

d4, d6, d8, d10, d12, d20 ja prosenttinoppa.
<http://product-images.highwire.com>. Viitattu 25.9.2014

2.2 PELAAJAT

Roolipelit kiinnostavat nykyisin erittäin monia. Pelaaminen ei ole pelkästään nuorten juttu. Se kiinnostaa myös keski-ikäisiä. Lisäksi useat tunnetut kuuluisuudet, kuten Robin Williams, Mike Myers, Vin Diesel ja Wil Wheaton, ovat kertoneet harrastavansa D&D:tä.

2.3 PELAAMINEN

Pöytäroolipelissä on pelinjohtaja ja yleensä 3-5 pelaajaa, vaikka pelaaminen onnistuu yhdelläkin pelaajalla. Itse pelaaminen tapahtuu keskustellen ja noppaa heittäen. Pelinjohtajan tehtävä on toimia tarinanvetäjänä ja erotuomarina. Hänellä on ylin päätäntävalta kaikkeen peliin liittyvään. Hänellä on myös suurin vastuu.

Pelinjohtajan kampanjat eli tarinat kestävät yleensä monta pelisessiota. Pelaavat osallistuvat kampanjaan omilla hahmoillaan. Kampanja eli tarina etenee sitä mukaa kun pelaajat vuorovaikuttavat pelimaailmaan. Pelaajilla on yleensä varsin vapaat kädet toimilleen, mutta toimintojen onnistumiseen konsultoidaan pelin sääntöjä.



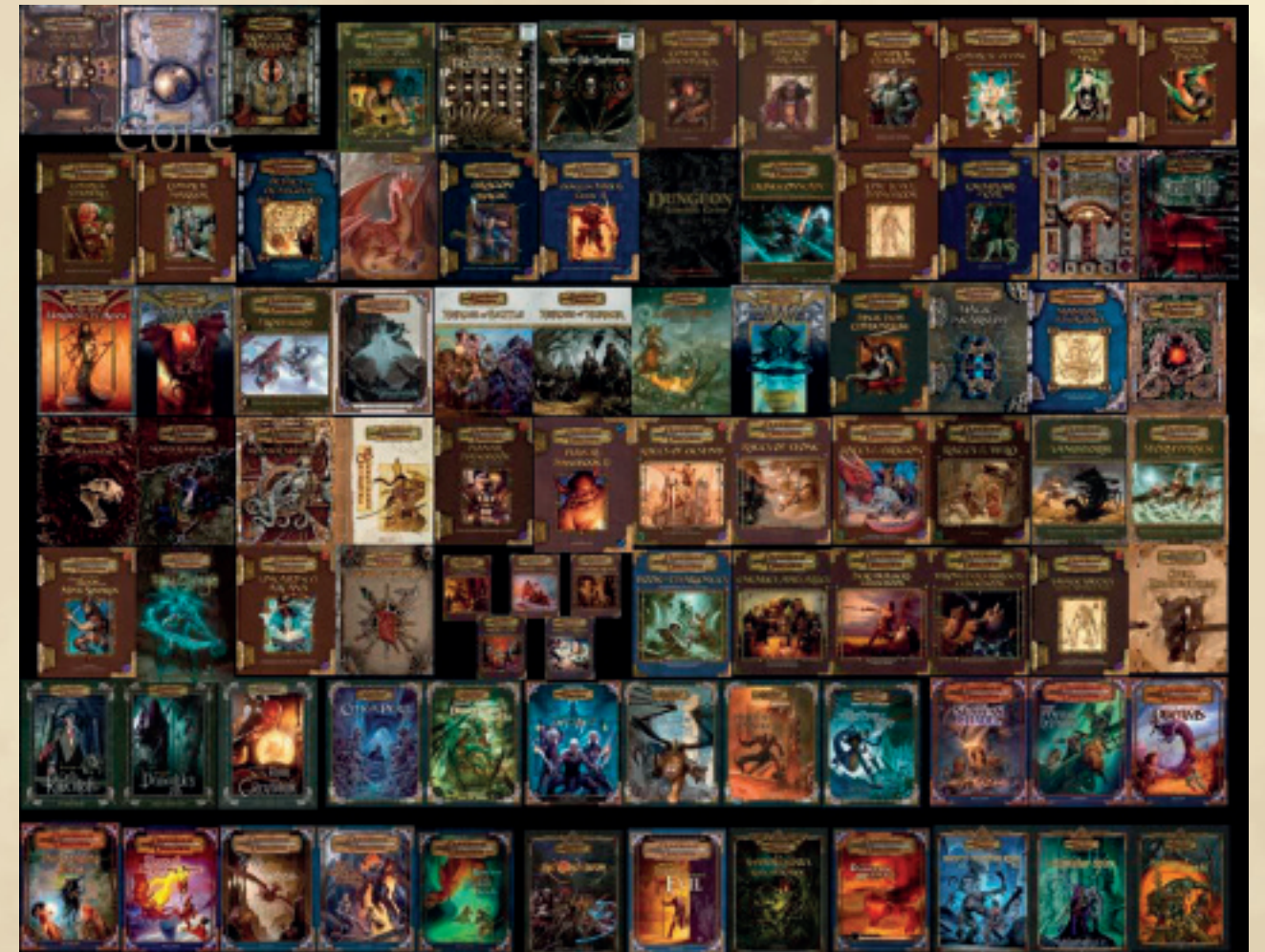
Esimerkiksi, jos pelaaja A haluaa tinkiä paikallisen kojumyyjän kanssa, pelinjohtaja pyytää A:ta heittämään noppaa (yleensä 20-puolinen noppa tai d20). Heiton tulokseen lisätään mahdolliset bonukset ja heittoa verrataan tilannekohtaiseen vaikeusasteeseen. Jos saatu tulos ylittää tinkimiselle asetetun vaikeusasteen, on yritys onnistunut.

Yleensä pelaajia kannustetaan eläytymään rooliinsa, joten jos pelaaja A roolipelaa tilanteen eli puhuu hahmonaan, voi pelinjohtaja päättää, ettei nopan heittoa tarvita ja tilanne pelataan puhumalla.

2.4 TARVIKKEET

Mitä kaikkea pöytäroolipelaamiseen tarvitaan, riippuu paljolti siitä, onko kyseessä pelaajan vai pelinjohtajan paikka. Ennen internetin yleistymistä, pelaajilla piti olla oma perussäännöskirja (esim. *Player's Handbook* tai *Core Rulebook*).

Muutamia 3.5 D&D-tuotteita,
<http://tpkblog.com/home>. Viitattu 25.9.2014



Pelinjohtajalla tuli olla perussäännösten lisäksi pelinjohtamisen käsikirja (esim. *Dungeon Master's Guide* tai *GameMastery Guide*) ja hirviökäsikirja (esim. *Monster Manual* tai *Beastary*). Tarjolla on myös useita lisukkeita, jotka tuovat lisää eloa ja säännöstöä pelimaailmaan. Näitä lisukkeita kutsutaan täydennyskirjoiksi (eng. supplements).

Koska Wizards of the Coast julkaisi 3.0 säännösten perusmateriaalin Avoimena Sisältönä (eng. *Open Gaming License*), tulivat nämä vapaasti luettaviksi Internetin yleistymisen yhteydessä. (esim. *Pathfinderin Core Rulebook* ja D&D:n *Player's Handbook*).

Sisältö jota Open Gaming License ei koske, eli suurin osa täydennyskirjoista, lisäseikkailuista ja muusta säännöstöstä, pitää ostaa. Näitä kirjoja voi olla kymmeniä tai jopa satoja riippuen säännöstöstä, jolle ne ovat kirjoitettu.

Tekstilähteet:

http://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons
http://en.wikipedia.org/wiki/Pathfinder_Roleplaying_Game — Viitattu 25.9.2014

3. DUNGEONS & DRAGONS

III

Maailman suosituimmasta pöytäroolipelistä, Dungeons & Dragonsista hieman tarkemmin.

3.1 HISTORIA

Siinä missä Tolkienin sanotaan olevan nykyaikaisen fantasian isä, on D&D roolipeli-genren isä. Alkuperäisen Dungeons & Dragons -pelin kehittivät Gary Gygax ja Dave Ameson, ja se julkaistiin vuonna 1974 Tactical Studies Rules yrityksen (TSR) toimesta. Dungeons & Dragons täyttääkin tänä vuonna 40 vuotta.

3.2 SÄÄNNÖSTÖT

Hyvän pöytäroolipelin perusta on hyvä säännöstö. Säännöstössä esitetään yleensä mahdollisimman kattavasti pelin sääntösystemi. Pelinjohtajan rooli on pitkälti sääntökirjan tulkitsemista ja erotuomarina olemissa - tarinan johtamisen lomassa.

Dungeons & Dragons on muuttunut monesti 40-vuotisen matkansa aikana. Alla on lista D&D:n eri versioista:

1974	Dungeons & Dragons (D&D)
1977	Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)
1989	AD&D 2nd edition
1995	AD&D 2nd edition revised
2000	D&D 3rd edition
2003	D&D v3.5
2008	D&D 4th edition
2014	D&D 5th edition (D&D Next)



3.3 KAMPANJAMAAILMAT

Dungeons & Dragons pitää sisällään monta erilaista kampanjamaailmaa. Nämä kampanjamaailmat ovat niitä paikkoja, joissa pelaajat seikkailevat. D&D:n tunnetuin ja suosituin kampanjamaailma on Ed Greenwoodin vuonna 1987 julkaisema Forgotten Realms. Muita tunnettuja maailmoja on D&D:n alkuperäinen ja ensimmäinen kampanjamaailma, Gary Gygaxin kehittämä Greyhawk. Tunnettuja ovat myös Keith Bakerin vuonna 2002 julkaistu Eberron sekä Laura ja Tracy Hickmanin luoma Dragonlance. Pathfinderin kampanjamaailma Golarion on myös erittäin suosittu.

Monet näistä kampanjamaailmoista ovat niin sanottuja jaettuja maailmoja. Tämä tarkoittaa sitä, että niillä on monia eri kirjailijoita, tekijöitä ja uudistajia. On myös tärkeää huomioida, että nämä kampanjamaailmat eivät esiinny pelkästään sääntökirjoissa, vaan että näihin maailmihin sijoittuu satoja kirjoja ja novelleja. Tunnettuja ja suosittuja Forgotten Realms -kirjailijoita ovat esimerkiksi R.A. Salvatore ja itse Ed Greenwood.

Tämän lisäksi on monia tietokonepelejä, jotka sijoittuvat näihin samoihin maailmihin. Esimerkiksi Interplayn julkaisema ja BioWaren kehittämä vuoden 2000 PC peli Baldur's Gate II: Shadows of Amn.

Metacritic.com sivuston mukaan Baldur's Gate II: Shadows of Amn on vieläkin yksi maailman parhaista tietokoneroolipeleistä.

Forgotten Realmsin logo, jota käytettiin AD&D:n ensimmäisessä ja toisessa versiossa.
http://en.wikipedia.org/wiki/Forgotten_Realms.
Viitattu 25.9.2014

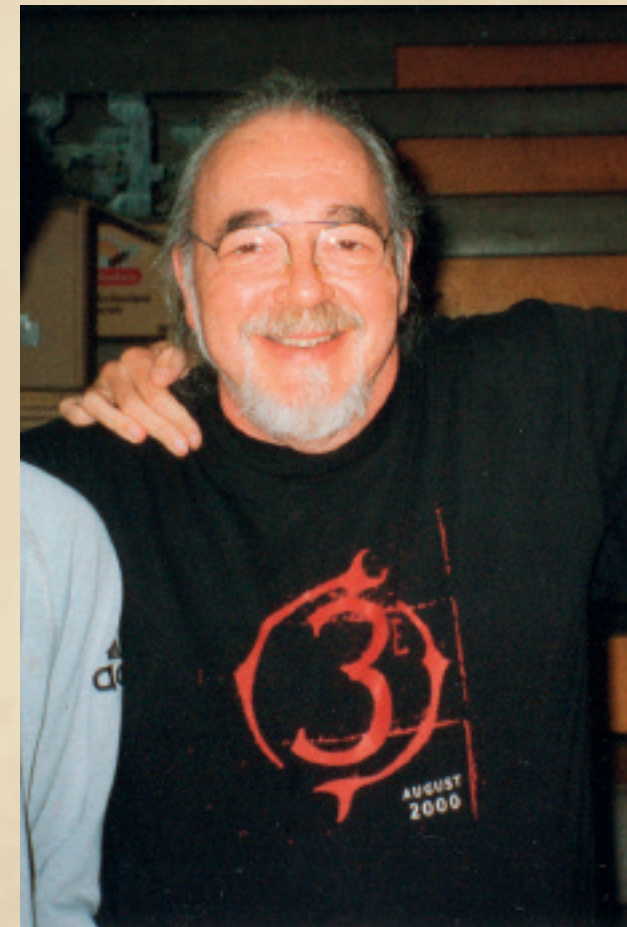
3.4 PATHFINDER JA DUNGEONS & DRAGONS

Dungeons & Dragonsin pääkilpailija on Paizo Publishingin vuonna 2009 julkaisema Pathfinder-roolipeli. Se perustuu erittäin vahvasti D&D:n 3.5 säännöstöön ja pyrkii parantamaan tätä. Tästä syystä monet nimittävät Pathfinderia epävirallisesti 3.75 -säännöstöksi.

Pathfinder kehitettiin samaan aikaan, kun Wizards of the Coast julkaisi neljännen version D&D:stä. Tämä uusi versio jakoi D&D:n pelaajat kahtia, joista toiset alkoivat suosia enemmän Paizon kehittämää systemiä, joka pysyi uskollisena D&D:n 3.5 säännöstölle.

Pathfinder saavutti suosiota pikkujuljassa, ja olikin vuosina 2011–2013 eniten myyty roolipeli, syrjäyttäen Dungeons & Dragonsin, joka oli pitänyt tätä asemaa vuodesta 1974 lähtien.

Gary Gygax, Dungeons & Dragonsin kehittäjä.
<http://en.wikipedia.org>. Viitattu 25.9.2014.



Pathfinderin ja Dungeons & Dragonsin nykyiset logot.
<http://paizo.com/pathfinderRPG> ja
<http://dnd.wizards.com>. Viitattu 25.9.2014

Ed Greenwood, Forgotten Realmsin luoja.
<http://orullian.com>. Viitattu 25.9.2014



4. THE CALIPHATE OF MEMNONAR

IV

Lyhyesti luomastani maailmasta ja kirjan funktiosta.

4.1 TARINA

The Caliphate of Memnonarin tarina on pelaajien ja pelinjohtajan käsissä. Tämä käsikirja tarjoaa tietoa Memnonarin historiasta (joka sekin on pelinjohtajan itsensä määriteltävissä) ja siellä nykyisin asuvista tärkeistä hahmoista. Mutta se, kuinka he onnistuvat haasteissaan ja pyrkimyksissään, kuuluu pelinjohtajan ja pelaajien vuorovaikutuksessa syntyvään tarinaan. Kampanjat tulevat olemaan yksilöllisiä. Kahta identtistä kampanjaa kahdella eri pelinjohtajalla tuskin on.

4.2 MAAILMA

Memnonarin maailma on arabialaisvaikutteinen ja tarjoaa mystisiä seikkailuita tuhannen ja yhden yön henkeen. Taikuus ja mystisyys kulkevat käsi kädessä, ja vaarat vaativat varomatonta kulkijaa.

The Caliphate of Memnonar on ensisijaisesti tehty liitettäväksi pelinjohtajan omaan kampanjamaailmaan, vaikka mikään ei estä Memnonaria olemasta osa virallisia pelimaailmoja (paitsi sijoittaminen kartalla), jos pelinjohtaja niin haluaa. Memnonar toimii myös itsenäisenä maailmana, jos pelinjohtaja haluaa sijoittaa pelinsä suoraan sinne, ja lähteä rakentamaan omaa maailmaansa Memnonarista

4.3 HAHMOT

Käsikirja esittelee muutamia tärkeitä hahmoja nimeltä, mutta pelimaailman tarkempi kansoitus jää pitkälti pelinjohtajan vastuulle. Kirjassa esitellään kuinka paikallisten hahmojen tulisi käyttäytyä ja miltä he näyttävät, mitä he arvostavat ja kuinka he suhtautuvat haasteisiin.

Kirjassa esitetään myös lukuisia mielenkiintoisia

paikkoja ja organisaatioita, joiden kanssa pelaajien oletetaan harrastavan vuorovaikutusta.

Pelaajat voivat käyttää kirjassa esiteltyä kulttuuria omien hahmojensa tekemiseen, mutta tarkemmat hahmonluonnin säännöt löytyvät Pathfinderin perussäännöstöstä. Kirja olettaa, että pelinjohtaja tuntee nämä säännöt entuudestaan.

4.4 OHJEISTO

Koska *The Caliphate of Memnonar* on täydennyskirja, se ei sisällä erillistä säännöstöohjeistusta. Se sisältää kuitenkin muutamia uusia asioita, joita ei Pathfinderin perussäännöstöstä löydy, kuten esimerkiksi uuden kulttuurin. Jos kirjaa jatkaisi täysin valmiiksi tuotteeksi, sisältyisi kirjaan uusia taitoja, esineitä, taikoja ja olentoja.

Vaikka pelinjohtaja on kampanjansa luoja ja tarinan eteneminen on täysin hänen päätettävissään, ohjeistetaan häntä kuitenkin kuinka jonkun juonen ja salaliiton tulisi edetä. Pelinjohtajalle kerrotaan asioista, joita pelimaailman hahmot voivat tehdä ja mitä seurauksia niistä pitäisi tulla.



Kalifin palatsi nähtynä kristallipallosta.

5. SUUNNITTELU TEHTÄVÄ

V

Tavoitteeni kirjan suunnittelussa ja kuvittamisessa.

5.1 TAVOITTEET

Asetin itselleni tavoitteeksi luoda toimivan konseptin roolipelikäsitteen taitosta ja kuvittamisesta. Koska opinnäytetyölläni ei ole asiakasta, eli tilaajaa, valvoin itse työni laatua.

TOIMINNALLISET – Kirjaa on helppo ja mukava selata. Lukija löytää helposti etsimänsä, eivätkä kuvat tai taitolliset ratkaisut haitaa kokemusta.

ESTEETTISET – Kuvat tukevat tekstin sisältöä ja toimivat ikkunoina Memnonarin maailmaan. Tyyllisesti kuvat ovat realistisia, menemättä kuitenkaan valokuvantarkkaan realismiin.

MUUT – Kirjan tyylin pitäminen yhtenäisenä, ja arabi-teeman korostaminen.

5.2 MOODBOARD

Muutamia kuvia, joista hain inspiraatiota kehittäessäni visuaalista ilmettä *The Caliphate of Memnonarille*. Hiekkamyrskyt, pahat henget ja turbaanit tuntuivat olevan enemmän sääntö kuin poikkeus.



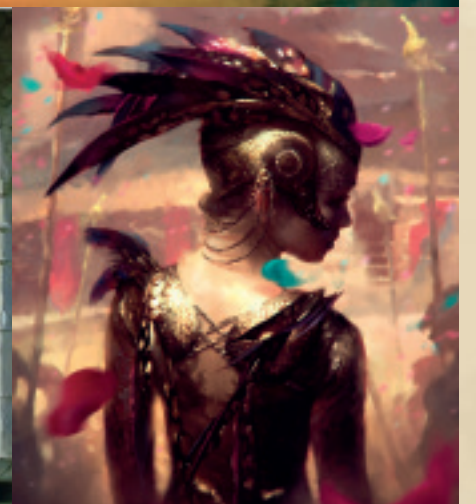
©Tuntematon/Unknown
<http://www.cghub.com> — viitattu 7.7.2013



©Bryan Flynn,
<http://bryan-flynn.com/>



©Rowena Morrill
<http://www.pinterest.com/>



©Wojtek Fus
<http://wojciechfus.deviantart.com>

6. SUUNNITTELUPROSESSI

VI

*Suunnittelu- ja työprosessistani tarkemmin.
Esimerkkejä ja kuvia tuotoksistani ja inspiraation lähteistä.*

6.1 TYYLI JA TUNNELMA

SYMBOLIT JA PATTERNIT

Prosessi oikeanlaisen tyylin ja tunnelman luomiseen The Caliphate of Memnonariin oli välillä erittäin haasteellista. Vaikka tiesin alusta millaista kulttuuria halusin esitellä ja korostaa erilaisilla kuvioilla ja symboleilla, asia ei ollutkaan kovin helppoa.

Huomasin, että arabialaisten kuvioden tuottaminen oli hankalampaa kuin olin kuvitellut. Alkuperäinen suunnitelmani tuottaa erittäin paljon erilaisia symboleja, kuvioita ja merkkejä ei välttämättä toteutuisikaan.

Symbolien luomiseen käytin apunani kirjoja *Islamic designs from Egypt* (The Pepin Press/Agile Rabbit Editions) ja *19th Century Ornament and Design* (Clara Schmidt) sekä nettilähteitä.

Tutkittuani erilaisia symboleita ja ornamentteja, huomasin niissä muutamia toistuvia elementtejä. Näiden toistuvien elementtien pohjalta lähdin luomaan omaa tulkintaani islamilaisesta ornamenttiikasta.

Sen sijaan, että tein useita erilaisia ornamentteja eri kappaleille, päädyin tekemään yhdenlaisen, hyvin koristeellisen kappaleaukeaman. Aukeamalla käyttämäni taustapatterni on muokkaamani versio *Designfruit L.L.C:n* suunnittelema ilmaisesta vektorista.

Arabialainen ornamenttiikka, erityisesti tyypillisen arabialaisen oven koristelu, vaikutti osaltaan myös muutamien kuvituskuvien raameihin.

Yllä – Versioni islamilaisesta 8-kulmaisesta tähdestä.

Alla – Yksi monesta vastaavanlaisesta arabialaisesta / islamilaisesta ornamentista.

<http://www.clker.com>. Viitattu 25.9.2014



46



Yllä – Yksi löytämistäni esimerkeistä.

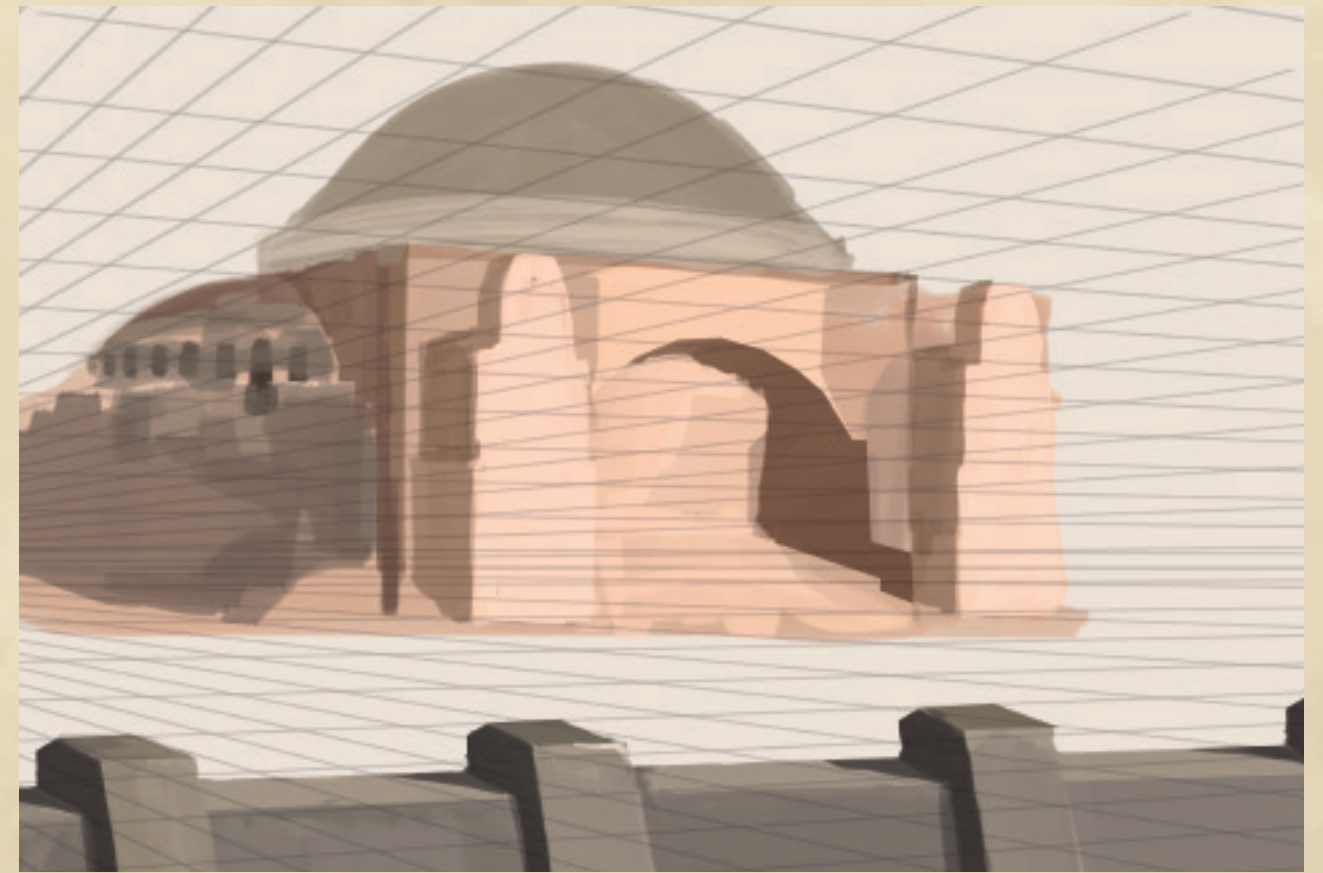
<http://fatemehnasrollahi.wordpress.com>.

Viitattu 25.9.2014



Yllä – Tekemäni reunakoriste. Vinoneliö-elementti toistuu usein islamilaisessa ornamenttiikassa.

Alla – Memnonarin kaupungin keskustan työstöä, kuva ei päätynyt kirjaan.



47

KUVITUS

Kuvituksen osalta tyyli asetti erilaiset mielikuvat ja odotukset arabialaisesta yhteiskunnasta. Kuvien tuli tukea kirjan tekstiä ja tuoda omalta osaltaan esille fantasiamaailma.

Halusin näyttää Memnonarin maailman fantastisuuden esimerkiksi lampun hengellä ja velhoilla, mutta samalla pitää sen maanläheisenä esimerkiksi sotavaruksien ja vaatetuksen osalta.

Kuvittamista varten tutkin kuvia erilaisista arabialaisista päähineistä ja asusteista, rakennuksista ja kulttuurista. Ja koska The Caliphate of Memnonar sijaitsee suuren aavikon vierellä, halusin tuoda kuvituksella esille myös mahdollisia ympäristön haasteita, esimerkiksi hiekkamyrskyt ja hiekkapölyn.

Kiinnitin huomiota myös arabialaiseen arkkitehtuuriin, ja tutkin kuvia minareeteista ja palatseista. Tarkoitukseni oli tehdä yksi suurempi kuva, jossa näkyy enemmän Memnonarin kaupunkia, mutta jostain syystä kuva vain ei lähtenyt kunnolla kehittymään. Tein toisenlaisen piirroksen. Se esittää kaupungin katuja ja jokapäiväisiä vaaroja.

Tyylillisesti halusin kuvittaa kirjan suhteellisen realistisesti, menemättä kuitenkaan valokuvantark-

kaan realismiin. Realismi puuttuu usein Wizards of the Coastin tai Paizon virallisista kuvituksista. Esimerkkinä ohessa olevat Wayne Reynoldsin ja Sam Woodsin kuvituskuvat.

Kaikki viralliset kuvitukset eivät kuitenkaan välttämättä ole karikatyyrisiä, asia riippuu pitkälti kuvittajasta. Molemmat Paizo ja Wizards of the Coast käyttävätkin useita kuvittajia, ja tyyli vaihtuu kuvittajan mukaan, usein jopa monta kertaa saman kirjan sisällä. Minulla ei tätä ongelmaa tietysti ole, sillä kuvitan itse kuvani ja pidän tyylini yhtenäisenä.

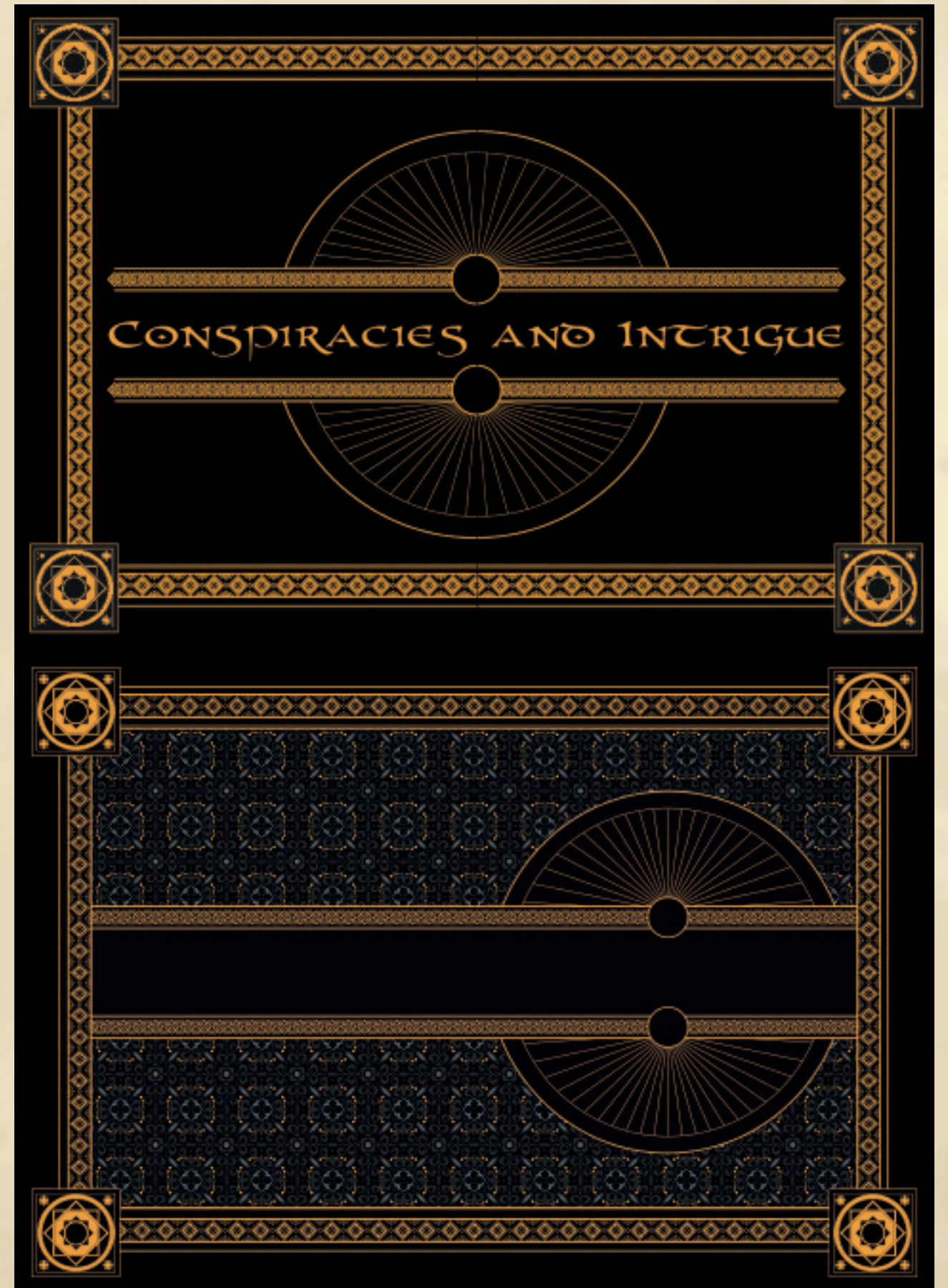
Kuvia tehdessäni sain myös idean sijoittaa osan kuvista suoraan fantasiamaailman sisään. Esimerkkinäni kuvat, joilla on kivinen raami. Raamilla osoitan, että kyseinen kuva on sijoitettu Kalifin palatsiin.

Yllä oikealla – Hahmotelmani Memmorathin kasvoista.

*Oikealla – Sam Woodin kuvitus D&D Monster Manualiin.
<http://villains.wikia.com>. Viitattu 25.9.2014*

*Alla – Wayne Reynoldsin virallisia Pathfinder-kuvituksia.
<http://gomakemeasandwich.files.wordpress.com> ja
<http://pathfinder.wikia.com>. Viitattu 25.9.2014*

*Viereinen sivu, yllä – Ensimmäinen versio kappaleaukeamasta
Viereinen sivu, alla – lopullinen version kappaleaukeamasta.*



6.2 TYPOGRAFIA

Typografialla on keskeinen rooli roolipelien visuaalisen ilmeen luomisessa. Tätä projektia varten tutkin eri fontteja, joita on käytetty Wizards of the Coastin vastavissa julkaisuissa.

Keskiaikaiset ja pseudo-keskiaikaiset fontit ovat suosittuja valintoja roolipelikirjoissa, mutta niiden kirjojen sisältö perustuu yleensä eurooppalaiseen fantasiamaailmaan. Vaikka konventiona goottilaiset kirjaintyytit sopisivatkin kirjalleni, huomasi, etteivät ne tue kirjan teemaa. Niin ikään pseudo-arabialainen kirjoitusasuun ei sovellu suuriin määriin tekstiä.

LEIPÄTEKSTI

Halusin selkeän ja hyvin luettavan fontin leipätekstille. En kuitenkaan halunnut uhrata kirjan tunnelmaa. Kokeilin muutamia eri fontteja. Tykästyin hyvin pian Cambriaan.

Mielestäni Cambriassa yhdistyy selkeys ja tietynlainen sille ominainen kauneus. Lisäksi fontti toimii erittäin hyvin pienessäkin koossa.

CAMBRIA, 10 pt

The quick brown fox jumps over the lazy dog

The quick brown fox jumps over the lazy dog

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

GARAMOND, 10 pt

The quick brown fox jumps over the lazy dog

The quick brown fox jumps over the lazy dog

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

TIMES NEW ROMAN, 10 pt

The quick brown fox jumps over the lazy dog

The quick brown fox jumps over the lazy dog

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG

OTSIKOINTI

Otsikoinnissa lähdin aluksi kokeilemaan erilaisia goottilaistyyliä fontteja, kuten Lucida Blackletteria. Suurin syy, miksi yritin pitäytyä goottilaisessa otsikoinnissa, oli pitkälti konventioissa.

Projektin edetessä huomasin kuitenkin, ettei Lucida Blackletter käy kovin hyvin yhteen kirjan muun ilmeen kanssa, eikä sen luettavuus ole välttämättä hyvä.

Kokeiltuani muutamia muita vastaavanlaisia kirjaintyyppiä samoin seurauksin hylkäsin goottilaiset otsikoinnit. Tässä vaiheessa huomasin, että Cambria toimii erittäin hyvin myös otsikkofonttina. Cambria käyttäen otsikoissa kuin leipätekstissä auttoi yhtenäistämään

teksteissä olleita eroja. En halunnut kirjaani liian montaa eri fonttia. Ratkaisuni paransi myös luettavuutta.

Lucida Blackletter

The Caliphate of Memnonar

Cambria

THE CALIPHATE OF MEMNONAR

Kirjan nimessä ja kappaleiden otsikoimisessa käytin PR Uncial -nimistä fonttia. Vaikka PR Uncial ei ole suoraan itämainen, vastaavanlaista fonttia on nähtävästi käytetty Byzantissa. Kirjan kontekstissa PR Uncial saa kuitenkin itämaisia piirteitä ja toimii erittäin hyvin pseudo-itämaisena fantasiafonttina. Pääotsikkoon ottaen on otsikot tumman ruskealla värillä.

The Caliphate of Memnonar

TEKSTIN JAKO

Kirjassa teksti on jaettu kahteen eri väriin. Mustaan ja tumman ruskeaan. Tumman ruskea väri erottaa suoraan pelinjohtajalle tarkoitettun tekstin kirjan muusta sisällystöstä. Myös info- ja sivulaatikot on värillisellä tekstillä.

ANFANGI

Halusin leipätekstille ensisijaisesti arvokkaan oloisen anfangin, joka tukisi kirjan teemaa. Päädyin lopulta valitsemaan *Royalz* -nimisen anfangifontin. Toinen vaihtoehto olisi ollut *Neugotische Initialen*, mutta se ei vastannut kirjan teemaa yhtä hyvin kuin *Royalz*.

Royalz

The journey through The Golden Wastes of Al-Shadiff has been an arduous one. You never expected it to be easy, but the scorching sun, desert bandits and lack of water hasn't really helped to remedy that fact.

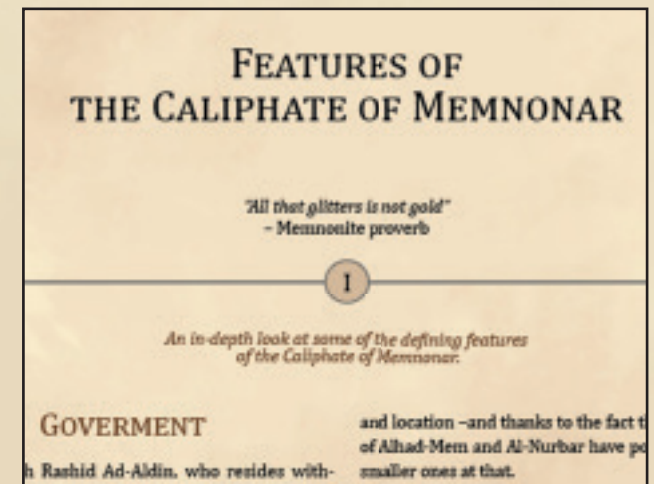
Neugotische Initialen

The journey through The Golden Wastes of Al-Shadiff has been an arduous one. You never expected it to be easy, but the scorching sun, desert bandits and lack of water hasn't really helped to remedy that fact.

HIERARKIA

Typografinen hierarkia on seuraavanlainen:

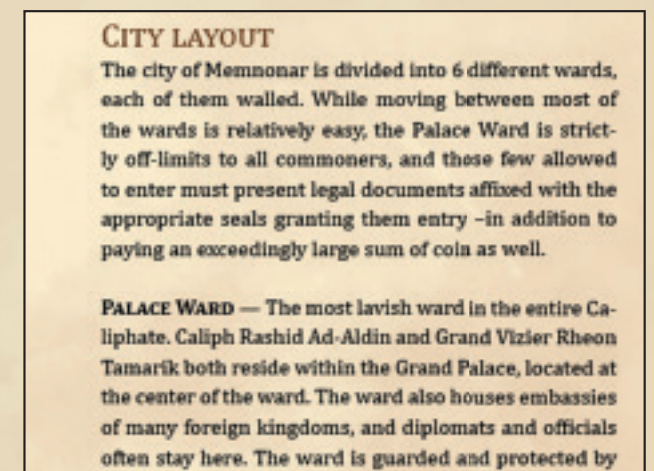
Lukujen pääotsikot, kuten *"Features of the Caliphate of Memnonar"* ovat pistekokoa 24. Alaotsikot, kuten *"Government"* ovat pistekokoa 18.



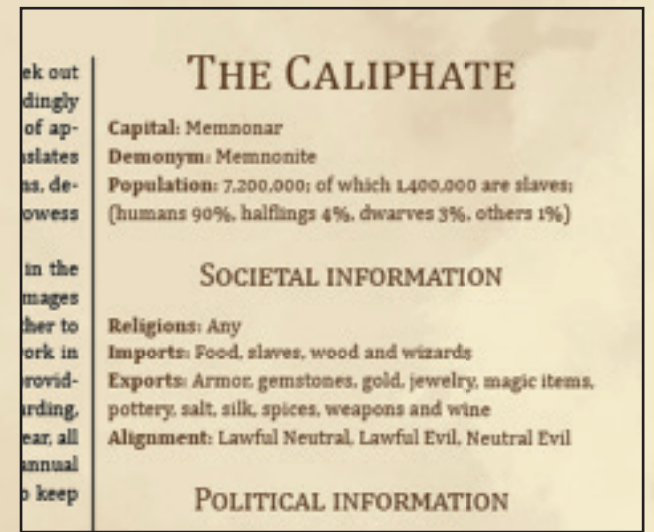
Alaotsikoiden alaotsikot, kuten *"The Awakening"* ovat pistekokoa 15, eikä niiden jälkeen ole riviväliä.



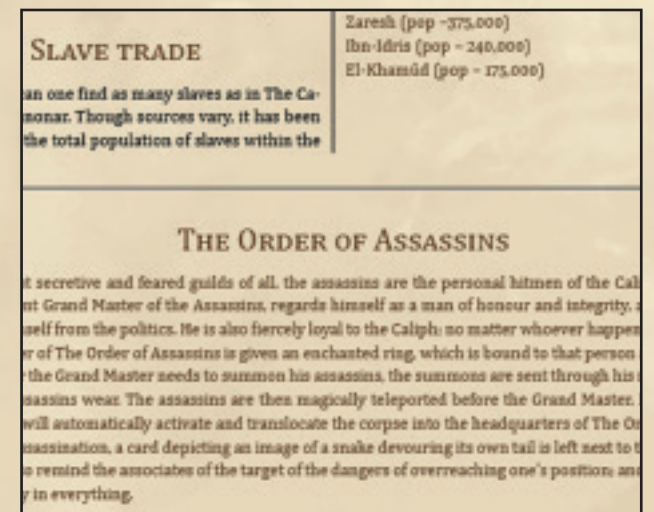
Alaotsikon alaotsikon alaotsikko, kuten *"Palace Ward"* on boldattu kapiteeli osa leipätekstiä, pistekokoa 10.



Sivulaatikoiden otsikot, kuten *"The Caliphate"* ovat pistekokoa 24, mutta alaotsikot, kuten *Societal information* ovat 15 pt.



Nostolaatikoiden otsikot, kuten *"The Order of Assassins"* ovat pistekokoa 15 ja leipäteksti 10 pt.



VERTAILU

Seuraavalla sivulla on muutamia esimerkkejä Wizards of the Coastin käyttämistä fonteista. D&D:n 40-vuotisen historian aikana erilaisia fontteja on käytetty kymmeniä vuosia, joten esimerkkilista on verrattain suppea.

DUNGEONS & DRAGONS - D & D ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Dungeons & Dragons

Dragon Strike / The D&D Game

X1 The Isle of Dread

by David Cook and Tom Moldvay

THE CONTINENTAL MAP M-1

*On the shores of the lake
Lies one with a power
That men sought to break
From his strong-built tower.*

Night's Dark Terror

Official Game Accessory

PLAYER'S GUIDE TO IMMORTALS

The Jashpurdhana mystical order was founded three centuries ago by a reknowned rishiya (a member of Sind's clerical caste).

GAZ5 Elves of Alfheim

Official Game Accessory / KNOWN WORLD
Third-level Spell Descriptions (B, X, CM)

Dark is the underworld. Darker are the lands of the Shadow Elves. Far underneath the rugged broken lands...

THE WORLD ACCORDING TO ORCS

king's festival: the adventure

new monsters/letter

dungeons & dragons character record sheet

from the Journals of
prince haldemar of haaken
Lord admiral of the Mightiest Empire
Captain of the Ever-Victorious
princess ark
Imperial Explorer, etc. etc.

Dragon

And when the end was so close, divine protection was sought for all in the clan—I-I. If Dead is the One, claim the device and the Head shall be yours —9-X. Only the Keeper remains to tend our beloved Tree of Life—I-II. When you first come to Atziluth, Spirit...

Yllä – Fontit ylhäältä alas: Quentin EF, Forest Shaded, Souvenir, Korinna, Feinen, Libra BT, ITC Honda.

Lista on sivulta <http://mystara.thorf.co.uk>. Viitattu 25.9.2014

Viereinen sivu – Esimerkki sivun layoutista pääotsikon lähellä. Sivun ylämarginaali on 20 mm, alamarginaali 22 mm, sisä- ja ulkomarginaalit ovat 15 mm.

6.3 LAYOUT

Layoutin suunnittelua varten tutkin Wizards of the Coastin julkaisemia kirjoja *Lost Empires of Faerûn* ja *Player's Handbook*. Tutkiessani näitä teoksia kiinnitin huomiota asioihin, jotka häiritsivät minua niiden taitossa. Omassa taitossani pyrin välttämään samanlaisia ongelmia.

Esimerkiksi Wizards of the Coastin kirjoissa teksti yleensä kiertää kuvia ja hahmojen pelitiedot ovat pitkänä pötkönä. Tavoitteenani taiton suunnittelussa oli selkeys, hyvä luettavuus, isot kuvat ja yhtenäinen tyyli.

SIVUKOKO

Ensimmäinen suuri päätös oli sivukoon valitseminen. Halusin kirjastani hyvän kokoisen, mutten liian isoa tai kömpelöä käsitellä. Sivujen formaatin tuli tukea suurempia kuvia ja isoa määrää leipätekstiä. Muutamien kokeiluiden jälkeen valitsin sivukooksi 20 x 28 cm. Sivut jaoin kahteen palstaan. Palstan leveydeksi tuli 82,5 mm.

KAPPALEAUKEAMA

Halusin jakaa kirjan kappaleet selkeiksi alueiksi. Lähdin suunnittelemaan koristeellista aukeamaa, joka paitisi tukisi kirjan teemaa, toimisi myös kappaleiden jakajana. Aukeamalla käytin tekemiäni ornamentteja.

Mielestäni selkeä ja koristeellinen kappalejako on yksinkertainen keino tuoda kirjaan lisää mielenkiintoa. Painoprosessin aikana jouduin kuitenkin luopumaan alkuperäisestä suunnitelmastani keskitetyn aukeaman suhteen. Omat huomioni on, ettei Wizards of the Coastin julkaisuissa ole yhtä koristeellisia ratkaisuja kappalejaon suhteen.

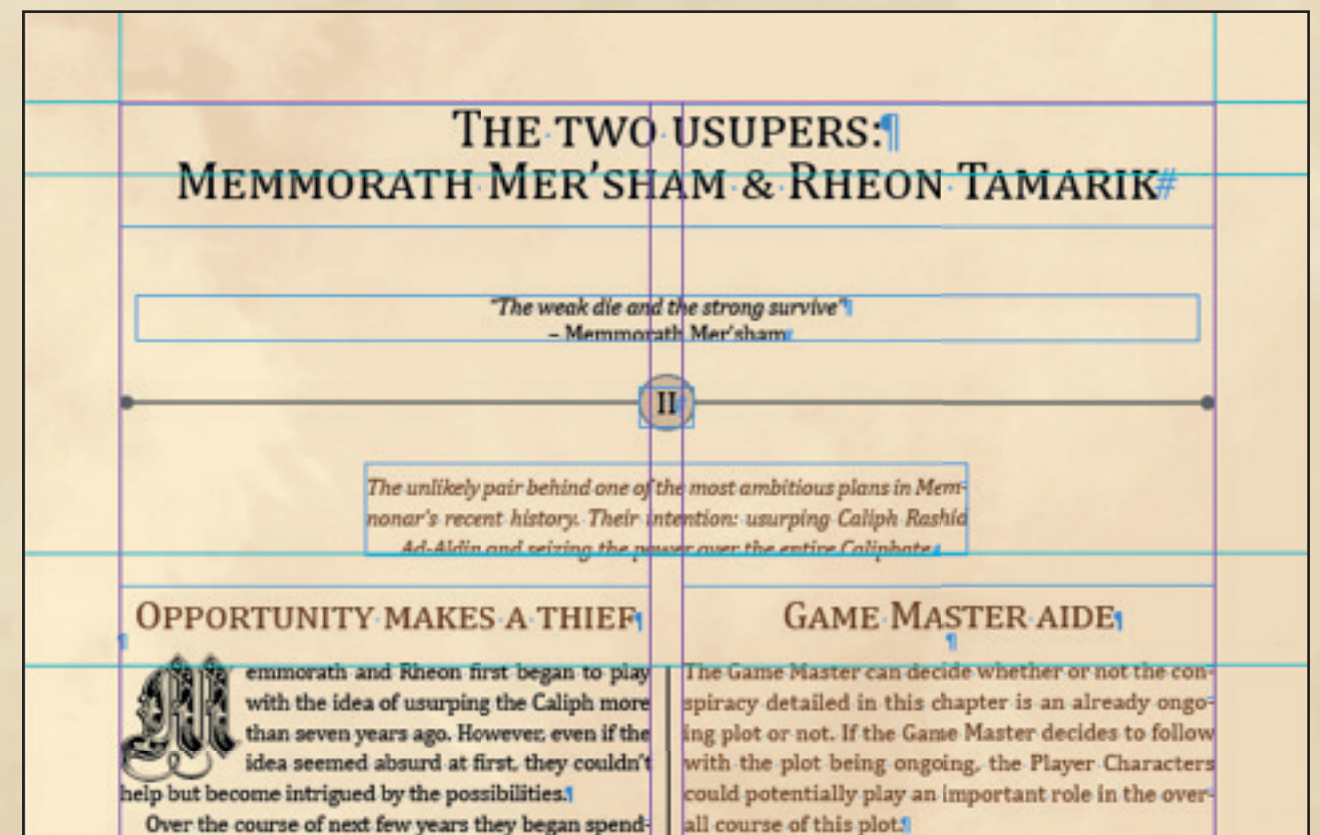
PÄÄOTSIKKO

Halusin pääotsikoiden ympärille tyhjää tilaa. Ja jottei tyhjiys tuntuisi liian voimakkaalta, kompensoin sitä lyhyillä lainauksilla. Otsikon alle suunnittelin yksinkertaisen tilanjakajan, jonka keskellä on kyseisen luvun numero. Tilanjakajan alle jätin tilaa lyhyelle kuvaukselle kyseisestä luvusta.

Kirjan suunnitteluvaiheessa ajattelin käyttäväni erilaisia ornamentteja tilanjakajina ja koristeina, mutta projektin edetessä huomasin, kuinka yllättävän aikaa vievää niiden suunnittelu oli.

PROSESSI

Seuraavalla sivulla on muutama esimerkki alustavasta taitosta ja vertailun vuoksi lopulliset versio kyseisistä sivuista. Lisäksi kerron prosessin aikana käymästäni ajatuksenjuoksusta ja pyrin avaamaan tekemiäni ratkaisuja.



The TWO USURPERS

Memmorath Mer'sham & Rheon Tamarik

I

The unlikely pair defined one of the most ambitious plots in Memmorath's recent history. Their intention: usurping Galiph, Rashed Al-Ahla and taking power over the entire Galiphate. As the leaders of the most powerful and influential thieves' guild - The Council of Thieves - they managed to ensure the success in such a daunting task.

Memmorath and Rheon first began to plot with the idea of usurping the Galiph more than seven years ago, creating much plot and intrigue. However, even if the idea seemed absurd at first, they couldn't help but become intrigued by the possibility. And this, over the course of next five years they had spent vast amounts of resources to lay the extensive groundwork for the largest undertaking of their lives.

From information gathering to bribing city officials to sending spies and agents to infiltrate the Grand Palace and even covert assassinations, they had begun working tirelessly towards their nefarious goal. They had begun working tirelessly towards their nefarious goal. They had begun working tirelessly towards their nefarious goal.

With the full backing of their guild's resources at his disposal, Rheon quickly climbed the ranks of the Grand Palace, and within two years had managed to attain the highly coveted position of the Grand Vizier. With their goal in mind, they had to avoid more carefully than ever before. Having eliminated the troublesome successors of the Galiph a year or two back, all that remained was to follow the Galiph to pass away a seemingly natural death, and send his only daughter - his princess, Rheon - to the next world by Galiph. Memmorath Mer'sham, And as it happens, a few months ago the Galiph suddenly fell ill.

The rise of The Council of Thieves

II

The wealthiest and most powerful of all the thieves' guilds in Memmorath they are both feared and respected. The Council was born from the ashes of The Nighthawk Guild after a bloody coup which overthrew Rashed Al-Ahla as its Guildmaster, and Memmorath Mer'sham took the reins.

Memmorath was orphaned at very young age, and as such didn't enjoy particularly innocent childhood, - though he could have ended up worse. As it is, small, orphaned children make either good thieves or good slaves. Memmorath was sold into one of the cheap thieves' guilds of the city - The Nighthawk Guild - before he was even five years old. This quite possibly saved him from a lifelong slavery, although one might argue that being forced into the service of thieves' guild is just the same. Nevertheless, Memmorath survived the harsh streets and over the years eventually climbed up in the guild's ranks from a lowly street rat to its position of power.

Over a decade after his initiation into the guild, things would change dramatically with the arrival of a certain foreigner. The guild hired an wizard from a faraway land to help them expand and seize areas from their rivaling guilds. The man they hired had introduced himself as Rheon Tamarik, master diviner and alchemist.

Rheon Tamarik was here about 12 years before Memmorath in a foreign land of Elan, known for its magical practices and hostile attitude towards its neighbors. While the wizards were infamous for their (usually recognized from their heavily tattooed skin and chosen heads and red robes) their magical prowess was well earned. As such, they were often hired by wealthy foreigners, as it is the case with Rheon. The Caliphate of Memmorath seemed like a promising place to earn a fortune, and over the opportunity, Rheon quickly found himself employed by the Nighthawks.

At the time, Memmorath was charged with the expansion of the guild, and despite suffering from insufficient manpower for the task, he was largely successful thanks to his cunning planning and unconventional methods. Although the guild had a few wizards on its payroll, they were unable to breach the many layers of protective wards and magical defenses that prevent spying their rivaling guilds had erected, and as such, the progress was slow.

That is, until Rheon Tamarik joined Memmorath's team. The troublemaker wizard proved only a small obstacle for Rheon, and within couple of months, he had gathered enough information about their rival's plans, numbers, locations and outputs for Memmorath to act upon. By the end of the year, their guild's area of influence had more than tripled. But the rapid expansion and increased wealth did little more than soothe Memmorath's inner frustration as he thought himself unappreciated. He's concerned at spending his own wealth and expiring resources (likely that's what caused problems within the guild. Last meeting, members who noticed their discontent were promptly executed and replaced, which only furthered overall chaos for members.

As the months passed, Memmorath along with several other members of the guild grew concerned about the situation, as it greatly weakened the guild's ability to defend their territory. Eventually they decided to overthrow the Guildmaster in a coup, and establish more capable lead. The only problem was in deciding who would succeed in the new leadership.

Rheon, having worked together with Memmorath so closely and convinced of his methods, Rheon Tamarik voted his opinion that Memmorath Mer'sham would make the ideal Guildmaster. While some agreed with this, others did not, and the coup became rather complicated internal affair that saw much bloodshed and turmoil, but in the end, the guild was reformed under new leadership and name. The Council of Thieves was born.

Both Memmorath and Rheon knew the potential for mutual benefit in working together and as such, began their work to achieve even greater goals. The guild's infrastructure was reformed so that Rheon Tamarik assumed the position of wizard in command, while Memmorath took the reins of the guild's day-to-day operations. In addition, Rheon Tamarik came to personally lead the guild's wizards, while Memmorath had command over the Elan.

As years passed, The Council of Thieves grew steadily not only in power and influence, but in numbers as well, establishing itself as the dominant thieves' guild in the city. The guild required smaller trading guilds under its protection, secured profitable deals and dabbled into the city politics with much higher degree of authority than any other such guild. Though they were at the top of their food chain, both Memmorath Mer'sham and Rheon Tamarik saw the potential to achieve something even greater.

THE TWO USURPERS: MEMMORATH MER'SHAM & RHEON TAMARIK

II

The unlikely pair defined one of the most ambitious plots in Memmorath's recent history. Their intention: usurping Galiph, Rashed Al-Ahla and taking the power over the entire Galiphate.

OPPORTUNITY MAKES A THIEF

Memmorath and Rheon first began to plot with the idea of usurping the Galiph more than seven years ago. However, even if the idea seemed absurd at first, they couldn't help but become intrigued by the possibility. And this, over the course of next five years they began spending vast amounts of resources to lay the extensive groundwork for the largest undertaking of their lives.

GAME MASTER AIDE

The Game Master can decide whether or not the conspiracy detailed in this chapter is an already ongoing plot or not. If the Game Master decides to follow with the plot being ongoing, the Player Characters could potentially play an important role in the overall course of this plot.

For instance, new Player Characters could very well begin their criminal career as part of The Council of Thieves, and work their way through the guild ranks and gain information over time, and perhaps either help the current Guildmaster Mer'sham to achieve his goal or try to usurp him.

Seasoned Player Characters traveling to the Caliphate of Memmorath could learn of this plot and perhaps even be the culprit of the conspiracy if the Game Master, he would do everything in his power to hinder and hinder the Player Characters involvement. Of course, the Player Characters could also offer to help the conspirators, in which case the GM would be wiser to consider whether or not the Player Characters as their accomplices if their plan fell through. In the end, though, how the plot plays through is up to the Game Master and the players.

RISE OF THE COUNCIL OF THIEVES

MEMMORATH MER'SHAM

Memmorath was orphaned at every young age, and didn't enjoy particularly innocent childhood. As it is, small, orphaned children make either good thieves or good slaves, and for Memmorath's luck, he made a good thief.

Memmorath was sold for one of the cheap thieves' guilds of the city - The Nighthawk Guild. This quite possibly saved him from a lifelong slavery, although one might argue that being forced into the service of an thieves' guild is just the same. Nevertheless, Memmorath survived the underdog streets of Memmorath and over the years rose in the guild's ranks from a lowly street rat to its position of power.

Over a decade after his initiation into the guild, things would change dramatically with the arrival of a certain foreigner. The guild hired an wizard from a faraway land to help them expand and seize areas from their rivaling guilds. The man they hired had introduced himself as Rheon Tamarik, master diviner and alchemist.

RHEON TAMARIK

Rheon Tamarik was born in a foreign land known for its magical practices and hostile attitude towards its neighbors. While the wizards were infamous for their (usually recognized from their heavily tattooed skin and chosen heads and red robes) their magical prowess was well earned. As such, they were often hired by wealthy foreigners, as it is the case with Rheon. The Caliphate of Memmorath seemed like a promising place to earn a fortune, and over the opportunity, Rheon quickly found himself employed by the Nighthawks.

SEEDS OF INSUBRECTION

At the time, Memmorath was charged with the expansion of the guild, and despite suffering from insufficient manpower for the task, he was largely successful thanks to his cunning planning and unconventional methods. Although the guild had a few wizards on its payroll, they were unable to breach their rival's protective wards and magical defenses that prevent spying their rivaling guilds had erected, and as such, the progress was slow.

That is, until Rheon Tamarik joined Memmorath's team. The troublemaker wizard proved only a small obstacle for Rheon, and within a couple of months, he had gathered enough information about their rival's plans, numbers, locations and outputs for Memmorath to act upon. By the end of the year, the Nighthawk's area of influence had more than tripled.

But the rapid expansion and increased wealth did little more than soothe Memmorath's inner frustration. More concerned at spending his own wealth and expiring resources (likely that's what caused problems within the guild. Last meeting, members who noticed their discontent were promptly executed and replaced, which only furthered overall chaos for members.

As the months passed, Memmorath along with several other members of the guild grew concerned about the situation, as it greatly weakened the guild's ability to defend their territory. Eventually they decided to overthrow the Guildmaster in a coup, and establish more capable lead. The only problem was in deciding who would succeed in the new leadership.

RISE TO POWER

However, having worked together with Memmorath so closely and convinced of his methods, Rheon Tamarik voted his opinion that Memmorath Mer'sham would make the ideal Guildmaster. While some agreed with this, others did not, and the coup became rather complicated internal affair that saw much bloodshed and turmoil, but in the end, the guild was reformed under new leadership and name. The Council of Thieves was born.

Both Memmorath and Rheon knew the potential for mutual benefit in working together and as such, began their work to achieve even greater goals. The guild's infrastructure was reformed so that Rheon Tamarik assumed the position of wizard in command, while Memmorath took the reins of the guild's day-to-day operations. In addition, Rheon Tamarik came to personally lead the guild's wizards, while Memmorath had command over the Elan.

As years passed, The Council of Thieves grew steadily not only in power and influence, but in numbers as well, establishing itself as the dominant thieves' guild in the city. The guild required smaller trading guilds under its protection, secured profitable deals and dabbled into the city politics with much higher degree of authority than any other such guild. Though they were at the top of their food chain, both Memmorath Mer'sham and Rheon Tamarik saw the potential to achieve something even greater.

I — Alkuperäinen suunnitelmani oli tehdä alkavien kappaleiden otsikkosivut mustalle taustalle keltaisella tekstillä. Ideana oli kontrastin luominen ja otsikkosivujen erittely tekstisivuista. Lisäksi käytin erilaisia ornamentteja tuomaan arabialaista henkeä sivulle.

Ongelmana oli kuitenkin negatiivitekstin lukeminen ja ornamenttien näkyvyys taustasta. Kokeilin eri värejä ornamentteihin, mutta esimerkiksi keltaisena ne hävisivät leipätekstin sekaan. PR Uncialin käyttö otsikoissa aiheutti myös harmia, koska se ei sovellu pitkien lauseiden kirjoittamiseen. Alla on lopullinen versio samasta sivusta.

II — Ideoidessani tekstisivuja, tykästyin luomaani sommitteluun ja kyseinen tyyli näkyikin esimerkiksi käyttämissäni otsikkosivuissa lopullisessa taitossa. Kuten esimerkiksi huomaa, yritin soveltaa tekemiäni symboleja sivun taittoon. Pidin ideasta, mutta toteutuksen kanssa oli ongelmia. Lisäksi otsikon alla käyttämäni ornamentti ei käynyt yhteen muiden kuvioiden kanssa. Palstojen välissä oleva viiva tuntui myös turhalleta, mutta päädyin käyttämään sitä erottamaan esimerkiksi pelinjohtajalle suoraan tarkoitettua tekstin muusta sisällöstä.

III — Memmorathin ja Rheonin pelitietojen taittaminen oli lievästi sanottuna hankalaa. Halusin välttää kaikin mahdollisin keinoin Wizards of the Coastin käyttämää tapaa laittaa hahmojen pelimekaniikan kannalta kaikista oleellimmat tiedot yhteen pötköön.

Lisäksi halusin tietojen kylkeen kuvan henkilöistä, mielellään jonkinlaisessa raamissa. Ensimmäiset yritykseni ratkaista tätä ongelmaa veivät aina yhden aukeaman per henkilö, mikä oli mielestäni liikaa. Halusin saada tiedot ja kuvan mahtumaan yhdelle sivulle, tinkimättä laadusta.

Taitollisesti, tämä oli ehkä yksi vaikeimmista ongelmista mitä kohtasin. Lopulta onnistuin kuitenkin saamaan molempien henkilöiden kuvat ja tiedot yhdelle aukeamalle. Mielestäni ratkaisuni on toimiva ja selkeä. Pelitiedot on järkevästi jaoteltu ja tarvittavan informaation löytäminen niistä on paljon helpompaa kuin mitä virallisissa kirjoissa käytetään.

Memmorath Mer'sham

III

The wealthiest and most powerful of all the thieves' guilds in Memmorath, they are both feared and respected. The Council was born from the ashes of The Nighthawk Guild after a bloody coup which overthrew Rashed Al-Ahla as its Guildmaster, with Memmorath Mer'sham taking the lead.

MEMMORATH MER'SHAM

Male Human CR 14
XP 20480
Rogue 9/Wizard 2/Assassin 4
Init +11, Sense, Perception +20

DEFENSE

AC 25, touch 19, flat-footed 19
(+5 Dex, +6 armor, +1 feat, +3 deflection)
HD 9d8+20(9+60)+39; hp 185
Fort +12, Ref +28, Will +8,
Spell Resistance 17

OFFENSE

Speed 40 ft.
Attack: +25/+18/+5 (1d6+5/1d-20, +5 Flame Burst, Scimitar) and +14/+9 (1d6+3+1d6 fire)/1d-20, +2
Flame Defending Scimitar

Space 5ft.; Reach 5

STATISTICS

Str 14, Dex 24, Con 15, Int 36, Wis 15, Cha 14

CR 13; CHD 34

CLASS ABILITIES

Spell Attack +24R, Spell DC +24 (Ex), Sneak Attack +3 (Ex), Casting Observer (Ex), Cast Information (Ex), Trap Spotter (Ex), Uncanny Dodge (Ex), Improved Uncanny Dodge (Ex), Death Attack

SKILLS

Aerobatics +23, Appraise +13, Bluff +13, Climb +23, Diplomacy +23, Disable Device +22, Disguise +27, Escape Artist +22, Heal +6, Intimidate +8, Know Dungeon +7, Know Geography +7, Know Local +15, Linguistics +11, Open Lock +11, Perception +20, Ride +12, Sense Motive +20, Sleight of Hand +20, Stealth +23, Survival +8, Swim +6, Use Magic Device +6

POSSIBLES

+3 Strapped Leather Armor of Spell Resistance (27), Amulet of Proof against Detection and Location (DC 19), Belt of Incredible Dexterity +2, Boots of Swiftness and Springing, Cloak of Resistance +2, Gloves of Disguise, Scabbard of Iron Edge, Ring of Mind Shielding, Ring of Protection +2, Hat of Escape, +3 Assassin's Blade Scimitar, +2 Flame Defending Scimitar, DND 9p



6.4 KANSI

Roolipelikäsikirjoille tyypillinen konventio liittyen kansiin, on tehdä niistä mysteerisiä ja raskaan näköisiä, ikään kuin kirja pitäisi sisällään tuhansien vuosien mysteerit ja vastaukset.

Kannen suunnittelussa minulle oli tärkeää tuoda esille kirjan itämaisuus, kunnioittaen silti alalle tyypillistä konventiota, mutta keskittyen huomattavasti yksinkertaisempaan esillepanoon.

Kannen materiaaliksi valitsin punaisen nahan, koska punainen on jo itsessään vahva ja rikas väri. Suurten ja monimutkaisten reunavahvistusten ja mekanismien sijaan suunnittelin yksinkertaiset messinkiset reunavahvisteet, jotka sopivat hyvin yhteen kannen punaisen värin kanssa ja tuovat sille lisäarvokkuutta.

Kannesta tuntui silti puuttuvan jotain. Keskusteltua ni asiasta ohjaajani Anna-Maija Mettälän kanssa, kiinnitin huomioni jalokivikoristeisiin. Lisättyäni kanteen jalokiviä, kannen ulkonäkö parani huomattavasti.

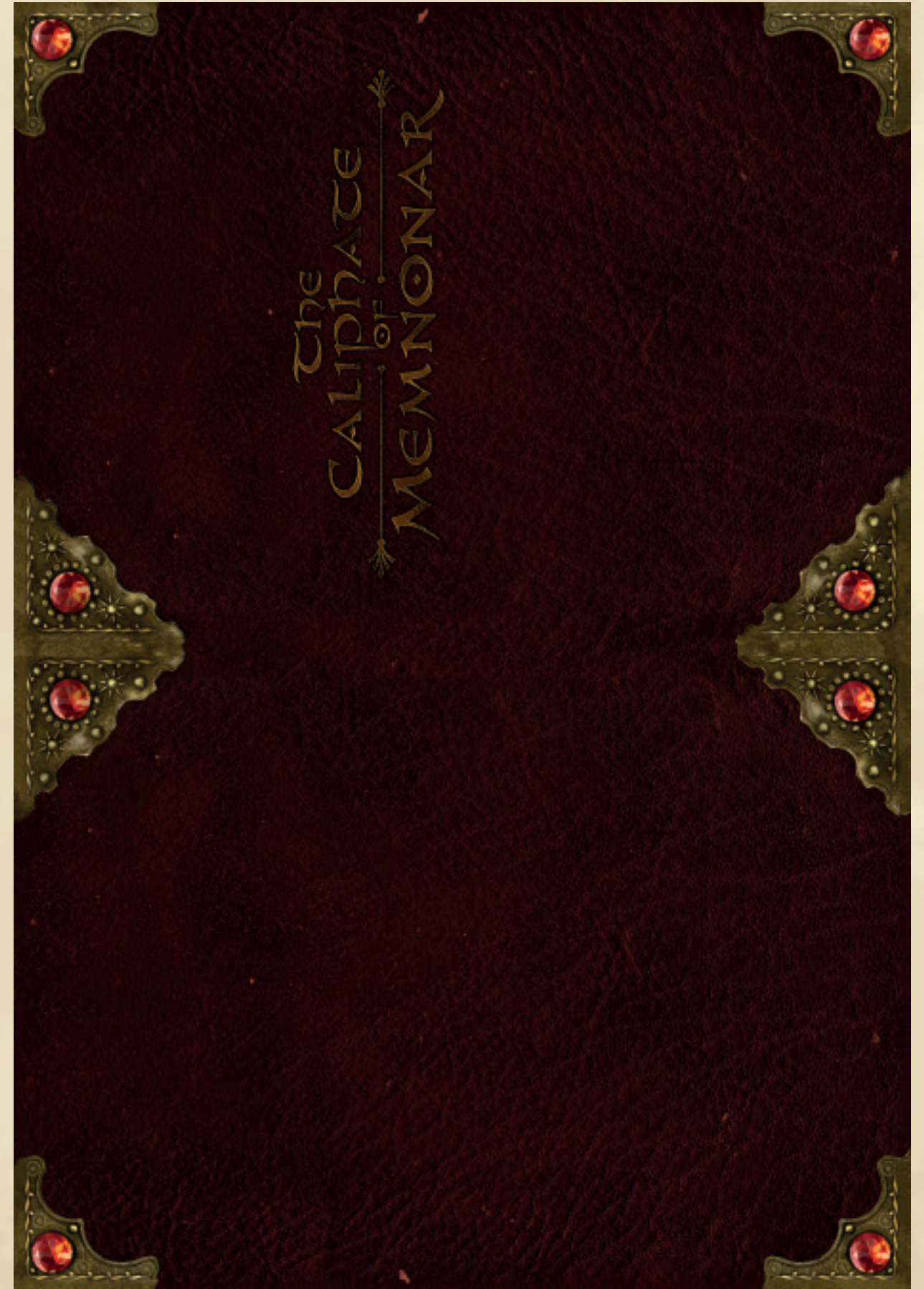
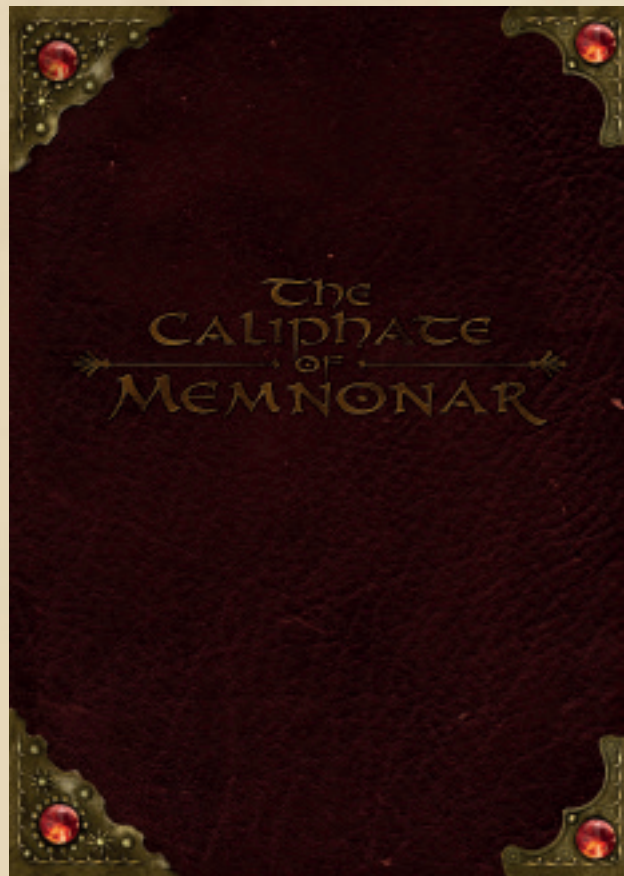
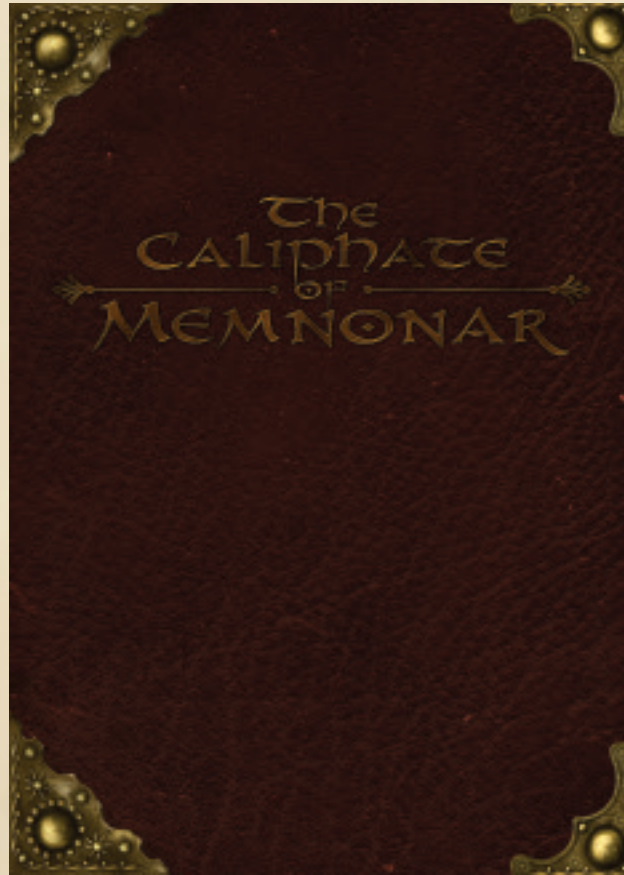
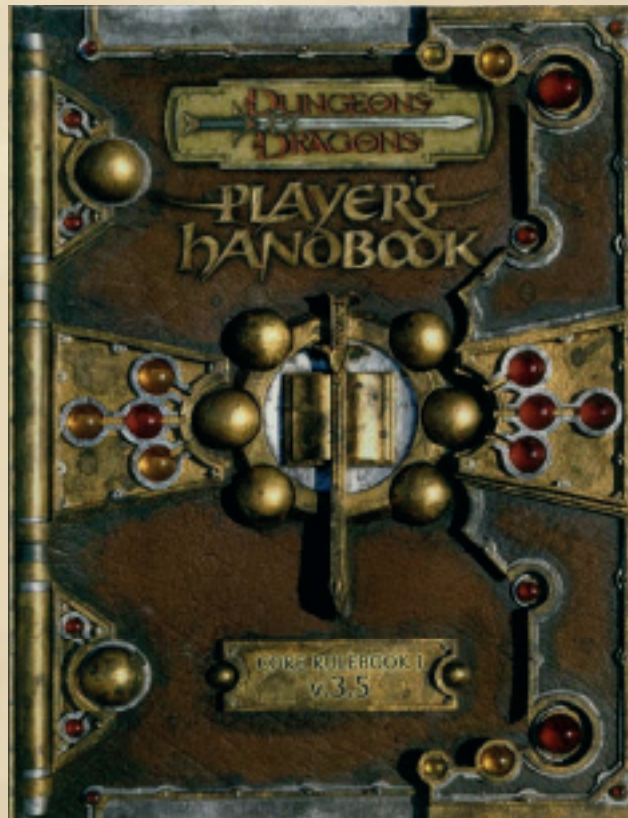
Alla — tyypillinen käsikirjan kansi.

Oikealla ylhäällä — ensimmäinen versioi kannesta.

Oikealla alhaalla — päivitetty kansi.

Viereisellä sivulla — Koko kansi.

<http://www.ebookstorm.com>. Viitattu 25.9.2014



6.5 KUVITUSPROSESSI

Näillä seuraavilla esimerkeillä näytän kuvitusteni kehitymisprosessin viivapiirroksesta valmiiksi kuvaksi. Kuvailen myös tekniikkani käyttöä ja pyrin avaamaan mietintäprosessiani. Ellei toisin mainita, on kuva tehty digimaalaamalla Adobe Photoshop CS 3:ssa käyttämällä Wacom Cintiq WX 12:a.

CALIPH RASHID AD-ALDIN

Kalifin kuvaa työstäessäni, suunnittelin hänet ensin vanhaksi hallitsijaksi, mutta pian viivapiirroksen tehtyäni muutin mieleni. Nuorensin kalifia maalaamalla hänelle vähemmän ryppyjä ja vaihtamalla parran väriä.

Sain lisäksi idean sijoittaa kuvan hänen palatsiinsa, ikään kuin kyseessä olisi hovitaiteilijan maalaus hänestä. Tämä idea hovitaiteilijasta siirtyi myös pariin muuhun kuvaan.

Tavoitteenani oli luoda kalifista vahvan ja nuorehkon oloinen mies, joka uhkuu itsevarmuutta ja asemansa voimaa. Hän olisi valtakuntansa vaikutusvaltaisimpia miehiä. Tämän halusin välittyvän hänen kuvastaan katsojalle.

I — Aloitin piirtämällä viivapiirroksen ja siistimällä viivat. Inspiraationa käytin kuvia vanhemmista itämaisistä henkilöistä.

II — Viivapiirroksen valmistuttua työstin turbaania alkulämmittelyksi. Aluksi maalasin yleispätevän pohjavärin taustalle, jonka jälkeen lähdin hahmottelemaan tarkemmin turbaanin taitoksia.

Tässä vaiheessa käytin vielä teräväreunaista brushia ja pyrin saamaan värit suurin piirtein haluamilleni paikoille. Kun olin tyytyväinen pohjatyöhön, otin käyttöön smudge-työkalun ja lähdin levittämään värejä tarkemmin pehmeämmällä brushilla.

Reunoille lisäilin huippuvalon kohtia ja muutamiin paikkoihin tummensin turbaanin värejä. Tässä vaiheessa myös korjasin Kalifin kasvot nuoremmaksi ja työstin hänelle hieman tuimempaa ilmettä.

III — Kasvojen työstäminen oli pitkälti värien lisäämistä ja niiden levittämistä smudgella. Yleensä pidän viivapiirrosta taustalla läpinäkyvänä, ja sitä mukaa kun saan alueita valmiiksi, poistan viivapiirrokselta kyseiset alueet.

Saatuaani Kalifin kasvot maalattua, lisäsin niihin punaisuutta säätämällä kuvan väriasetuksia keltaisen ja punaisen värin kohdalta. Parran kohdalla väritin pohjalle tumman taustan, jonka päälle piirsin ohuehköllä brushilla parran haivenia. Haivenet piirrettyäni pehmensin niitä hieman pehmeäreunaisella brushilla ja smudgella.

IV — Seuraavaksi siirryin takaisin työstämään turbaanin loppuun ja maalaamaan päähineen koristeen. Koristeen rubiinina käytin aiemmin tekemääni jalokiveä, jonka olin piirtänyt kirjan kantta varten.

Kontrastina silkiselle turbaanille tein vaatetukselta tummanpunaisen. Käytin pitkälti samaa tekniikkaa kuin mitä olin käyttänyt hänen päähineessä.

V — Taustalle lisäsin kuninkaallisen palatsin. Palatsin kuvan olin tehnyt jo aiemmin *The Council of Thieves*-kuvaa varten. Lopuksi lisäsin hennon jälkikäsitteilyn, jotta kuva vaikuttaisi enemmän Memnonarin maailman hovimaalarin työltä kuin digimaalaukselta.



PRINCE MALHAZZAR

Prinssi Malhazzarin inspiraation lähteenä olivat ensisijaisesti arabialaiset lampun henget, mikä näkyy vahvasti viivapiirroksessa. Prinssi Malhazzar edustaa arabialaisessa tarustossa niin sanottuja efreettejä, jotka ovat usein pahoja versioita hyvistä, sinisistä lampunhengistä.

Tästä syystä halusin hänelle vahvan ja dominoivan presenssin, ja pyrin saavuttamaan sen tuomalla esille



hänen maagisen voimansa, ylpeyden ja ylimielisyyden. Koska kyseessä on lampun henki, ei Malhazzarilla ole jalokkoja. Tämä vaikutti erittäin vahvasti hänen asentoonsa.

Kuva liittyy suoraan Memnonarin kalifaatin historiaan. Prinssi Malhazzarin kuva on se hetki, kun nuori Memnon vapauttaa hänet tuhansien vuosien vankeudesta.

I — Tutkin aluksi muutamia kuvia arabialaisista lampun hengistä ja lähdin niiden pohjalta suunnittelemaan prinssi Malhazzaria. Silkkiset turbaanit, liivit ja liekehtivät sapelit tuntuivat olevan yleisiä kliseitä, joten lisäsin ne mukaan.

II — Viivapiirroksen jälkeen tein pohjavärit eri alueille. Tässä vaiheessa myös kokeilin muutamilla yksinkertaisilla efekteillä, miltä mahdolliset liekit näyttäisivät eri osissa kuvaa.

III — Pohjavärien päälle hahmottelin efreetin ruumiinrakennetta. Halusin hänestä fyysisesti vahvan, joten tutkin netistä kehonrakentajien kuvia. Smudgella työsten tarkensin kehon lihaksia. Dramaattisemman efektin toivossa lisäsin paljon tummia kohtia korostamaan efreetin lihasmassaa. Kasvoja tehdessäni yritin saada hänelle lievän pahansuovan virneen.



IV — Työn edetessä mietin, tarvitseeko kuva purpuraliivejä tai liekehtivää sapelia. Mielestäni ei, joten poistin ne. Viimeistelin efreetin lihakset ja pehmensin muutamia alueita pehmeäreunaisella smudgella ja lisäsin alustavia huippuvalon kohtia hänen olkapäähänsä ja rintalihaksiin.

Karsin myös vahvasti hänen kultaesineitään. Koin suurimman osan niistä turhiksi. Jätin hänelle kuitenkin rannesuojat, sillä mielikuvani lampun henkien kahleista liittyy vahvasti heidän rannesuojjiinsa – luultavasti Disneyn Aladdin-elokuvan ansiosta.

V — Alaruumiin tulikiehkuran tekeminen oli haasteellisinta tässä kuvassa. Tutkin netistä ohjeita tuliefektien tekemiseen Photoshopilla, mutta neuvoista huolimatta oikeanlaisen tulen tekeminen oli silti vaikeaa.

Tuliefekti on enemmänkin monen eri layerin yhteinen vaikutus kuin yksittäinen maalattu elementti. Ja toimiakseen se vaati myös paljon tummempaa taustaa.

VI — Muutin taustan tunnelmalliseksi yöksi lisäämällä vilkkuvia tähtiä ja pilviä, jotka heijastavat efreetin tulta. Halusin luoda pahaenteinen tunnelman. Sen sijaan, että olisin piirtänyt uusiksi hengen miekkakäden, lisäsin kuvan raamin, jonka hän puristaa rikki.



Mielestäni tämä tuo kuvan tulkintaan mielenkiintoisen lisän. Raamit tarkoittavat, että kuva on kalifin palatsissa, joten ehkäpä mahtava prinssi Malhazzar on taas joutunut vangiksi, mutta tällä kertaa taulun sisälle.



CONSPIRACIES AND INTRIGUE

Halusin *Conspiracies and Intrigue* -kappaleelle oman kuvan, joka kuvastaisi Memnonarin kaupungin juonittelua ja korruptiota. Ideoita oli muutamia aina salamyhkäisistä keskusteluista varjoissa hiippaileviin salamurhaajiin palatsissa.

I — Hahmottelin aluksi salamurhaajaa, joka vaanii mahdollisia uhrejaan kadulla. Uhreiksi piirsin kaksi henkilöä, joista toinen olisi kauppias ja toinen köyhempi asiakas, joka olisi mahdollisesti velkaa kauppiaille.

II & III — Kuvan suunnittelun aikana keskustelin paljon ohjaajani kanssa, ja me tulimme siihen tulokseen, että kuva tarvitsee lisää jännitettä. Toin salamurhaajan lähemmäksi katsojaa ja heitin hänen varjonsa mahdollisten uhrien päälle.

Ideana oli, että katsoja ei välttämättä tiedä kumpi riitelevistä henkilöistä on uhri. Kenties toinen heistä on palkannut murhaajan hoitamaan vastustajansa tai kenties joku kolmas osapuoli haluaa molemmat henkilöt hoidetuiksi.

En kuitenkaan ollut täysin tyytyväinen kuvaan, vaikka alkuperäiseen verrattuna uudet henkilöt ja sommitelu nostivat kuvan jännitettä huomattavasti.



IV — Päädyin lopulta ratkaisuun, jossa murha on jo tapahtunut, ja paikallinen asukas selittää vartijalle, miksi ruumis on hänen ovensa edustalla. Piirsin uudet henkilöt ja taustan.

Tein salamurhaajalle hiekanruskean asun ja päähineen. Vaatteen tyylin katsoin aiemmin tekemästäni kuvasta, jonka tein *The Council of Thieves* -osioon. Laitoin korostusvärinä hänelle keltaiset olkasuojat ja vyötärönauhan. Pähkineen laskokset ja taitokset tein pehmeällä smudgella.

V — Asua työstäessäni huolestuin, erottuuko ruskea-asuinen mies kuvan ruskeasta maastosta, joten muutin asusteen värejä. Samalla muutin myös asusteen muotoa ja materiaalia.

Vaihdoin salamurhaajan kankaisen asun nahkasuojaan ja päähineestä tein punaisen muuttamalla kyseisen layerin väriasetuksia. Nahkasuojaa varten tutkin kuvia erilaisista nahkahaarniskoista. Väritin sen voimakkaamalla ruskealla levittämällä väriä taas smudgella.

VI — Saatuani salamurhaajan melkein valmiiksi kiinnitin huomioni vartijaan ja kaupunkilaiseen. Pitkän ja yllättävän vaikean haasteen lopuksi sain suunniteltua vartijalle lamellar-panssarin.

Tässä vaiheessa tarkensin myös taustaa. Tutkin kuvia arabialaisesta arkkitehtuurista ja pyrin saamaan katukuvasta hiekkakiven omaista. Taustalla olevan talon seinään upotin hennon tiilimäisen tekstuurin.

VII — Lopuksi viimeistelin kuvan henkilöt, lisäsin ruumiin ja häivytin taustalle korkeita rakennuksia. Etualalle sijoitin hieman hiekkapölyä samalla tekniikalla, jota olin käyttänyt *The Council of Thieves* -kuvan hiekan tekemisessä. Viimeiseksi lisäsin kadulle tekstuurin.

Painoprosessin oikovedosvaiheessa huomasin kuvan koon olevan ongelmallisen. Liimasidonta söi aukeaman yli levittyneestä kuvasta ison osan pois. Korjataakseni tilanteen suunnittelin aukeaman uudelleen ja sijoitin kuvan oikeanpuoleiselle sivulle. Kuvan alle laitoin nostolaatikon. Vasemmalle sivulle, tyhjäksi jääneeseen tilaan erotin kuvasta yksityiskohdan.



THE COUNCIL OF THIEVES

Tämä ryhmäkuvaa varkaiden killasta on itse asiassa yksi ensimmäisistä kuvista, jonka tein tähän projektiin. Ideana oli tehdä julistemainen kuva kahdesta varkaiden killan johtajasta ja heidän kätyreistään.

Tavoitteenani oli luoda kuva, josta uhkuu paitsi Memmorathin ja Rheonin itsevarmuus, myös heidän kiltansa mahti. Kuvan nimi olikin aluksi *Killan mahti*.

I — Kuva rakentaminen lähti killan ensimmäisestä johtajasta, eli Memmorath Mer'shamista. Halusin hänestä nuoren ja vakavahkon miehen.

II — Seuraavaksi hahmottelin aika vapaasti kuvan sommittelun ja mietin, mitä elementtjä kuva tarvitsisi. Killan kätyriarmeijan kokoa en osannut vielä päättää, joten luonnostelin kuvaa.



III — Kuvan sommittelun jälkeen aloin tarkemmin piirtämään killan toista johtajaa eli Rheon Tamarikia. Hän olisi näistä kahdesta vanhempi ja hänen kotimaansa olisi jossain muualla.

IV — Kun olin tyytyväinen päähenkilöiden suunnitteluun, aloin pohtimaan heidän kätyreidensä vaatetusta ja olemusta. Halusin esittää heidät kasvottomana massana ja näin erottaa heidät killan johtajista.

Suunnittelin ison joukon kätyreitä kuvaamaan kyseisen killan vaikutusvaltaa ja voimaa. Etualalla olisi tarkemmin kuvitettuja kätyreitä, kun taas taka-alalla olisi heidän siluettejaan.

V — Saatuani kätyrit järkevään kuosiin, hahmottelin tarkemmin johtajien kasvoja ja päähineiden kangasta. Aloin myös maalaamaan tarkemmin heidän asusteitaan.

VI — Yritin saada Memmorathin ja Rheonin vaatetukseen itämaisia vaikutteita mm. nostamalla ja jatkamalla asua olkapäiden kohdalta. Rheonille lisäsin pientä koristelua olkapään suojiin.

Rinnan päälle ristityt kädet olivat kuitenkin yllättävän vaikeat maalata ja minulla olikin joitakin ongelmia saada heidän käsiään luonnollisiksi. Päätin ratkaista tämän ongelman myöhemmin.



VII — Johtajien kuvien valmistuttua viimeistelin kätyreiden vaatetuksen. Kätyreiden vaatetus muuttui hie-
man alkuperäisestä suunnitelmasta. Heidän uusi vaate-
tuksensa oli enemmänkin rituaalimainen lahkokaapu.
Ajattelin tumman kaavun olevan mysteerisen.

VIII — Seuraavaksi sijoittelin hahmoja yhteen, varsinais-
eseen kuvaan. Tunnelman ja mystiikan lisäämiseksi ko-
keilin myös usvan lisäämistä kuvaan. Huomasin kuiten-
kin, että tummanpuhuvat kätyrit häviävät vähän liiankin
tehokkaasti heitä ympäröivään mustaan usvaan.

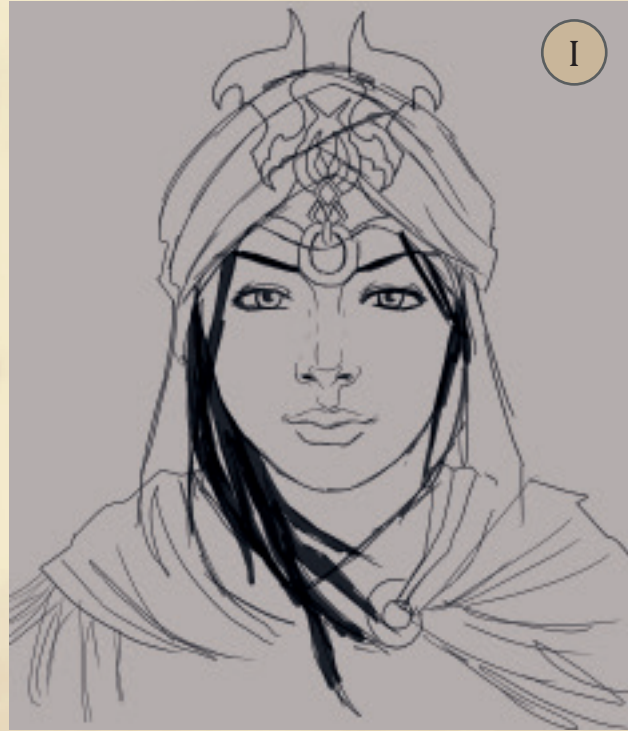
IX — Ratkaisuna ongelmaani muutin usvan pölyväksi
hiekkaksi. Nouseva ja pölyävä hiekka sopi paljon parem-
min kuvaan, joten aloin työstämään hiekkaa paremman
näköiseksi. Kuvan taustalle suunnittelin palatsin. Lisäk-
si pudotin kätyreiden määrän kolmeen.

X — Kuvan valmistuessa säädin kuvan valaistusta hie-
man aavikkomaisemmaksi. Hioin myös hiekkamyrskyä
tummemmaksi ja suurensin taustalla olevaa palatsia.
Taivaalle lisäsin pilviä tekstuurilla.



PRINCESS AMIRI

Suunnitellessani prinsessa Amiria lähdin hakemaan tietynlaista itsenäisyyttä hänen olemukseensa. Kalifin tyttärenä hän olisi tietysti rikas, mikä korostuu hänen jalokivin koristellussa turbaanissa. Hän olisi myös nuori ja kaunis ja luonnollisesti paljon paremmassa asemassa kuin monet muut naiset Memnonarin Kalifaatissa.



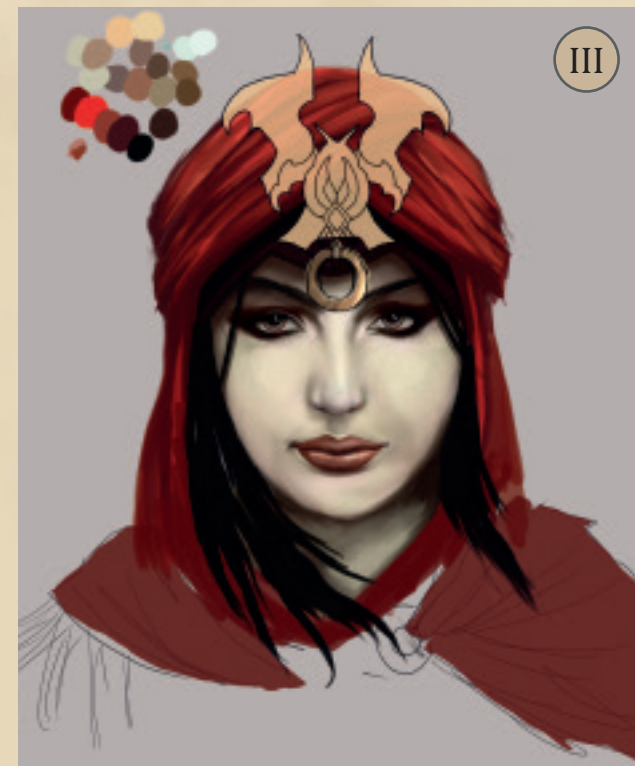
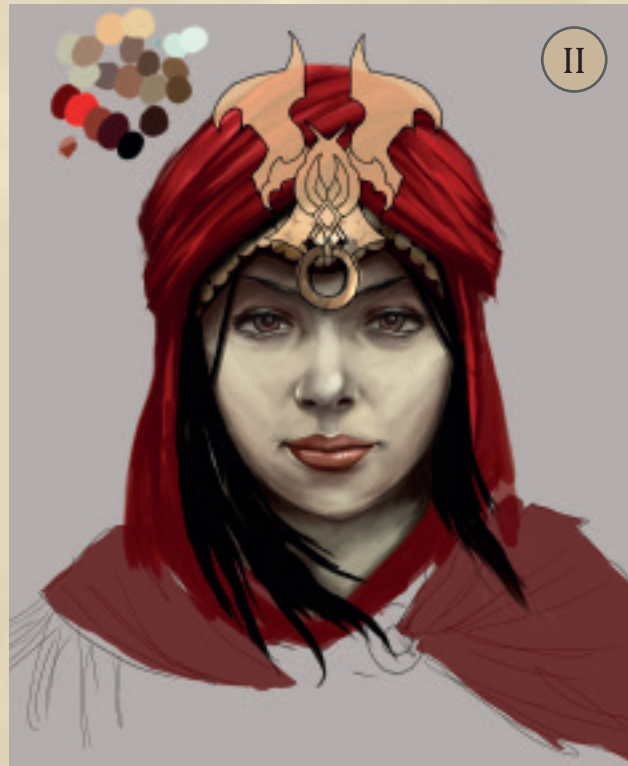
I — Viivapiirroksessa lähdin suunnittelemaan nuorta, tyylikästä naista. Hänen päähineessään oleva suuri arvometallista tehty koriste kuvastaisi hänen asemaansa.

II — Viivapiirroksen jälkeen väritin ja hahmottelin Amirin kasvoja ja päähinettä. Tällä kertaa käytin ihan konkreettista väripalettia, mutta työn edetessä en ollut täysin tyytyväinen hänen kasvoihisan. Mielestäni hänen nenässään oli parantamisen varaa ja hän tarvitsi paljon enemmän meikkiä kasvoilleen.

III — Piirsin hänen nenänsä uusiksi ja lisäsin hänellä enemmän silmämeikkiä, kuten arabialaisilla naisilla on tapana käyttää. Referenssinä käytin kuvia malleista.

Smudgella tasoitin hänen kasvonsa silkkinen pehmeiksi ja työstin sirompaa ja kauniimpaa nenää. Rajasin myös hänen silmiään tarkemmiksi ja lisäsin päähineen alle eräänlaisen 'hatun'. Lisäksi hioin hänen kasvojensa muotoa miellyttävämmäksi.

Ihönväri oli kuitenkin liian kalpea, joka ei tietenkään sovi aavikon kupeessa elävälle henkilölle, joten lisäsin väriä muokkaamalla layerin väriasetuksia. En kuitenkaan halunnut tehdä hänestä yhtä punottavaa kuin kalifista, joten lisäsin punaisuutta maltillisesti.



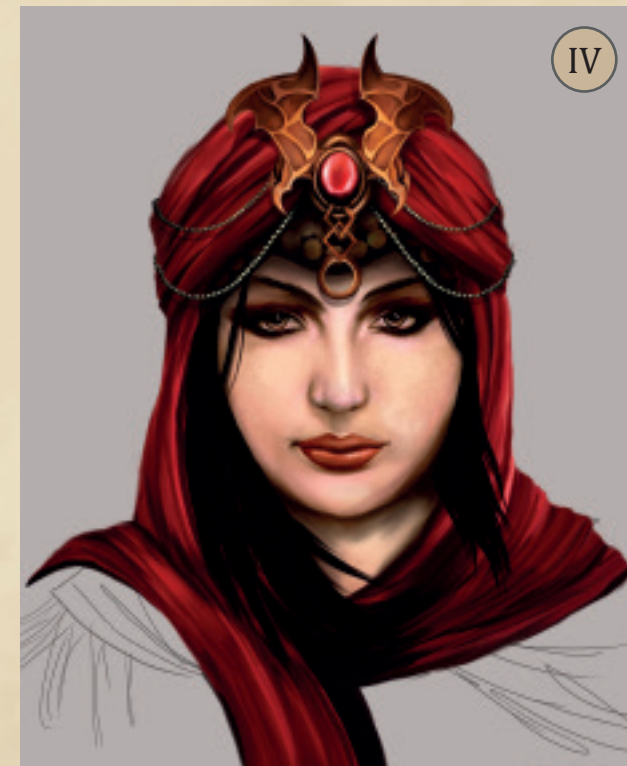
IV — Seuraavaksi työstin hänen päähineensä koristetta. Koriste esittää lohikäärmeen siipiä joiden keskellä on arvokas rubiini. Tein aluksi kultaista koristetta, mutta mielestäni pronssin punakeltaisuus kävi paremmin yhteen punaisen turbaanin kanssa.

En ollut kuitenkaan täysin varma, kuinka saisin haluamani metalliefektin. Lisäsin koristeeseen valonheijastuksia käyttäen dodge- ja burn-työkaluja ja työstin sitä pikkuhiljaa kunnes olin tyytyväinen tulokseen. Seuraavaksi kopioin valmiin siiven ja tein siitä peilikuvan toiselle puolelle. Lisäsin vielä helminauhat koristeesta päähineen ympäri.

V — Amirin asua suunnitellessani sain idean antaa hänelle hieman epätavallisemman asun, suojapanssarin. Ajatuksenani oli, että prinsessa Amiri olisi pätevä taistelija (onhan kyseessä sentään fantasiamaailma).

Lisättyäni taustan huomasin, että Amiri oli vieläkin hieman liian kalpea, joten lisäsin punaisuutta hänen kasvoilleen. Sen lisäksi tuunasin kuvan valaisua tarkemmin ja lisäsin huippuvalot ja varjot.

VI — Kuvan valmistuttua kokeilin hänelle huivia suun eteen, mutta koin sen turhaksi ja jätin sen pois. Viimeiseksi lisäsin kuvalle kehykset ja käsittelin sitä samoin kuin kalifin kuvaa.



KARTTA

Kartan suunnittelu oli yllättävän yksinkertaista, vaikka en ollut aiemmin tehnyt vastaavanlaista kuvaa. Tavoitteeni oli luoda karttaan kirjani tyyliin sopiva ilme ja tehdä siitä myös informatiivinen sekä selkeä.

I — Aluksi suunnittelin suhteellisen yksinkertaisen alueen, jota työstin lisäämällä pieniä yksityiskohtia. Lisäsin layer styles -valikosta mantereelle viivan, josta tulisi mantereen ja meren välinen rantavesi.

II — Saatua kartan peruselementit kasaan, tein kartalle pohjaväriytyksen. Olin alun perin tekemässä maata ympäröivästä merestä sinistä, mutta nähtyäni muutamia fantasiakarttoja muutin mieleni. Monissa vastaavanlaisissa kartoissa, joiden tyylistä ja ulkonäöstä pidin, oli merialueet jätetty paperin värisiksi.

Tässä vaiheessa aloin hahmottelemaan Memnonarin suurinta aavikkoa kartalle. Tämä Al-Shadiffin aavikko on suurin maantieteellinen osa Memnonarin kalifaattia.

III — Lisäsin kartan rannikkoalueille pientä viivaa ja haalensin merialueita. Työstäessäni vuoristoja kiinnitin huomioni siihen, kuinka ne mahdollisesti vaikuttaisivat sisämaan ilmastoon ja aavikon muodostumiseen. Sijoi-

telin vuoristot jotakuinkin sitä mukaa, kuinka kuvittelin niiden estävän sateiden muodostumisen sisämaahan.

Vuorten ja kukkuloiden piirrokset eivät ole minun luomia. Ne ovat ladatusta brushista nimeltään *Sketchy Cartography Brushes*. Brushi on vapaasti ladattavissa eikä tekijä, nimimerkki *StarRaven*, vaadi, että häneltä pyydetään lupaa brushin käyttöön. (<http://www.deviantart.com/art/Sketchy-Cartography-Brushes-198264358>, viitattu 25.9.2014).

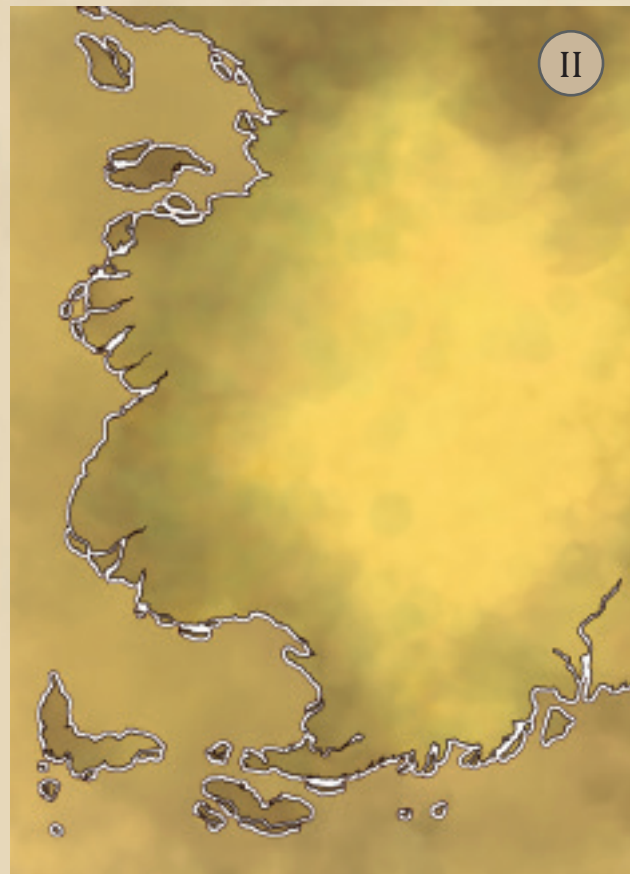
IV — Sijoitettuani karttaan kaikki maantieteellisen osat paneuduin kaupunkien sijainteihin ja valtakunnan läpi meneviin kulku- ja tieyhteyksiin.

Löydettyäni kaupungeilla sopivat paikat ja "rakennettuani" järkevät tieyhteydet alkoi kartta olla valmis. Jäljellä on enää kartta-avaimiston ja mittakaavan työstäminen.

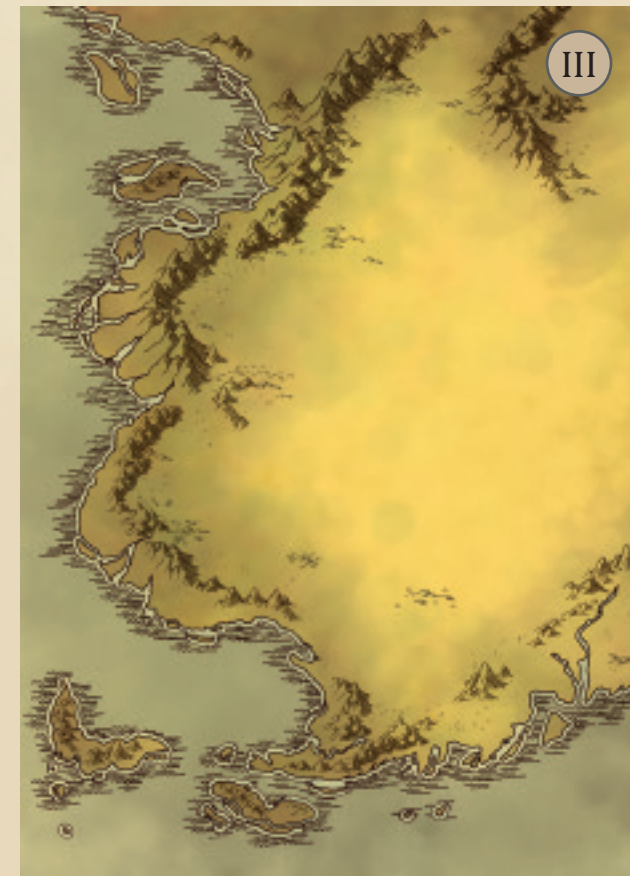
V — Viimeisenä korjasin kuvan värejä ja sijoitin kompassin toiseen nurkkaan. Jälkiviisaana huomasin myös, että mittakaava, kartta-avaimisto ja kompassin sijoittaminen olisi ollut helpompaa, jos olisin jättänyt hieman enemmän tilaa kartan alareunaan. Aivan viimeiseksi varmistin, että kartan tekstien lukeminen onnistuu ja että niiden layer stylesit toimivat kunnolla.



I



II



III



V



IV

RAHAPUSSI

Idea pienille kuvituskuville tuli aika myöhäisessä vaiheessa, joten valitettavasti sain aikaiseksi vain yhden sellaisen. Aikomukseni oli tehdä vastaavanlaisia syvätyyjä kuvia esimerkiksi puukoista ja timanteista, mutta aika ei enää riittänyt.

Mielestäni pieni rahapussi sopi kirjan esittelytarinaan kuvaamaan, kuinka halpa ihmishenki on Memnonarin maailmassa. Alkuperäinen ideani olikin tehdä kuva nahkaisesta rahapussista, jossa on tarinan päähenkilön veritahroja.

I — Aluksi piirsin yksinkertaisen viivapiirroksen, johon suunnittelin pussin muotoa.

II — Minulla on itselleni vastaavanlainen nahkainen pussi, joten käytin sitä mallina, josta päätin, kuinka valo käyttäytyy pussin pinnalla. Käytin aluksi aika kovareunaista brushia hahmottelemaan pussin perusmuotoja. Valon huippukohtia lisäsin aluksi hennosti, myöhemmin tarkensin niitä alueita.

III — Tehtyäni pussin perusmuodon, työstin sen nahkaista pintaa ja lisäsin tarkempia valonheijastuksia. Tässä vaiheessa käytin pehmeää brushia, sillä halusin pussin tekstuurin olevan pehmeän ja ilmavan. Käsitelisin valoja myös erilaisilla layer-efekteillä antaakseni pussille hieman erilaisen heijastavan pinnan.

Koska työtapani perustuu pitkälti smudge-työkalulla maalaamiseen, jää kuvaan helposti hieman utuinen jälki. Pyrin välttämään tätä tietoisesti käyttämällä lopuksi keskivahvoja brusheja tuomaan kuvalle brushin ja maalaamisen tekstuuria.



I



II

IV — Lopuksi lisäsin kuvaan muutamia kultakolikoita. Kolikot tein pääsääntöisesti kovalla brushilla. Alkuperäinen ajatukseni oli tehdä kolikkoihin esimerkiksi kalifin kasvot, mutta mietittyäni, kuinka kauan se kestäisi, päätin toisin. Luultavasti olisin onnistunut tekemään jotakuinkin tyydyttävän kasvoefektin, mutta pelkäsin, ettei aika riitä.

Kokeilin myös yksinkertaisten veritahrojen lisäämistä. Mielestäni ne eivät toimineet haluamallani tavalla, joten jätin ne pois.



III



IV

VARKAIDEN KILLAN SYMBOLI

Halusin suunnitella yksinkertaisen, pienen symbolin *The Council of Thieves* -varkaiden killalle. Tämä olisi ikään kuin heidän logonsa, kutsumakortti, jonka jättää rikospaikalle pelotellakseen muita. Tavoitteenani oli tehdä kuva, jossa yhdistyisi symbolisesti varas, salamurhaaja ja kuolema.

I — Lähdin suunnittelemaan tikarin pohjalta eräänlaista kompassin tapaista muotoa.

II — Väritin alueet kiinni ja lisäsin pientä varjostusta tikariin. En kuitenkaan pitänyt tätä symbolia erityisemmin onnistuneena, joten aloitin alusta.

III — Tällä kertaa hain inspiraatiota pienten symbolikuvien suunnitteluun netistä, tutkimalla esimerkiksi erilaisten tietokonepelien *Achievements* eli Saavutusten symboleja. Huomasin monissa toistuvan kallo-elementin ja ajattelin kokeilla tikarin ja kallon yhdistelmää. Kallo ja tikari tuntuivat toimivan, mutta tarvitsivat taustalle toisen elementin, joten lisäsin kuvaan kolmion.

IV — Kallolla ja tikarilla sain edustettua haluamani salamurhaajat ja kuoleman, mutta varkaat puuttuivat. Etenin seuraavaksi lisäämällä kallolle rosvonaamion, mutta siinä oli ongelmana liian suuret mustat alueet. Naamio ei erottaisi kallosta.

Lopulta päädyin sijoittamaan naamion tikarin kahvaan, vaikkei se mielestäni ollut paras mahdollinen ratkaisu. Viimeiseksi tasoittelin kuvan pikselireunat Illustratorissa ja poistin kuvan taustan.

MATERIAALITUTKIELMA

Pienimuotoinen tutkielma, kuinka tehdään erilaisia materiaaleja. Ajattelin hyötyväni ja oppivani jotain materiaalien tekstuureista ja tekotavasta tekemällä niin sanotun materiaalipallon.

I — Teräspallo. Aloitin täyttämällä pallon tasapaksulla harmaalla. Luonnostelin valot ja varjot pallon reunoille, ja päätin huippuvalon kohdan. Tämän jälkeen kyseessä oli erinäisten layereiden tekemistä ja muuttamista layer styles -valikon kautta. Valojen ja varjojen intensiteettiä paransin dodge- ja burn-työkalulla.

II — Kivipallo. Prosessi oli hyvin pitkälti samanlainen kuin metallin kanssa, mutta valojen liian korostamisen jätin pois. Dodge-työkalua en juuri käyttänyt,



vaan keskivahvaa tavallista brushia. Kiven tekstuurin vaihtelua pyrin tuottamaan ripottelemalla heikkoja, melkein täysin läpinäkyviä pieniä ympyröitä pallon pintaan. Lopuksi lisäsin pienen halkeaman.

III — Nahkapallo. Myös hyvin samanlainen prosessi. Tällä kertaa tosin materiaalin tuntu tulee suurimmaksi osaksi palloa jakavista juovista. Tummat juovat, joita reunustaa vaaleampi sävy antaa nahkaisen vaikutelman. Vahvimpiin varjoihin ja valoihin käytin burn- ja dodge -työkaluja.

IV — Kultapallo. Tämä on itse asiassa hieman muokattu versio teräspallosta. Kokeilin erilaisia layereiden yhdistelmiä tuottamaan arvometallin tuntua. En ole täysin vakuuttunut, kuinka onnistunut tämä pallo on.



7. ARVIOINTI JA TULEVAISUUS

VII

Arviointi ja projektin jälkeinen elämä.

7.1 ARVIOINTI

Näin laajan työn arvioiminen täysin objektiivisesti on vaikeaa. Yleensä olen erittäin kriittinen omia töitani kohtaan ja näen aina kaikessa parantamisen varaa. Olen kuitenkin ylpeä saavutuksestani tämän projektin suhteen ja koen, että olen saavuttanut ainakin henkilökohtaisella tasolla suuren voiton. Tiedän oppineeni erittäin paljon kirjan suunnittelusta ja tiedän kehittyneeni graafikkona.

En ole koskaan aiemmin tehnyt mitään näin laajaa ja pitkäkestoista projektia, joten kokonaisuuden hallitseminen on ollut paikoittain haasteellista. Työtahtini kiihtyi loppua kohden ja yöuneneni jäivät vähiin deadline lähestyessä, mutta en vaihtaisi tätä kokemusta mihinkään.

Olen tyytyväinen suoritukseeni ja mielestäni tavoitteet, jotka asetin itselleni tulivat täytetyksi. Paikoittain ylitin reilusti omat odotukseni. Olen myös tyytyväinen kuvien laatuun. Jos aika olisi sallinut, olisin tehnyt niitä enemmän. Olen omasta mielestäni onnistunut luomaan toimivan konseptin roolipelikäsitteen taitosta.

7.2 TULEVAISUUS

Näen The Caliphate of Memnonarin tulevaisuuden mielenkiintoisena. Vietettyäni yli vuoden tämän projektin parissa, en halua jättää sille hyvästejä. On erittäin mahdollista, että kirjoitan lisää sisältöä, piirrän uusia kuvia ja teen tämän projektin loppuun.

Vaikka kirjaa ei koskaan julkaistaisi kaupallisesti, haluaisin tehdä sen valmiiksi omaan käyttöni. Ajatus roolipelien vetämisestä oman kirjan pohjalta on vähintäänkin houkutteleva. Minulle onkin ehdotettu kulttuuripurahan hakemista tämän projektin viimeistelyyn.

Toiveeni on, että tämän projektin siivin pääsisin suunnittelemaan vastaavanlaisia kirjoja oikeasti oikeille asiakkaille. Aion lähettää työhakemukseni tässä projektissa mainitseminen Wizards of the Coastille ja Paizo Publishingille huolimatta siitä, että ne sijaitsevat Yhdysvalloissa Washingtonin osavaltiossa.

8. LÄHTEET JA KIRJALLISUUS

VIII

Lähteet ja kirjallisuus, joista hain paitsi inspiraatiota myös apua ongelmiin joita kohtasin kuvittamisen ja taittamisen yhteydessä.

Athans, Philip. 2008.

A Reader's Guide to R.A.Salvatore's the Legend of Drizzt

Baker, R., Bonny, E., & Stout T. 2005.

Forgotten Realms: Lost Empires of Faerûn

Cogman, Bryan. 2012.

Inside HBO's Game of Thrones

Fell, A. & Duddlebug. 2009.

The Future of Fantasy Art

Heinsoo, R., Collins, A., & Wyatt, J. 2008.

Dungeons & Dragons: Player's Handbook

Itkonen, Markus. 2007.

Typografian käsikirja. Helsinki: RPS-Yhtiöt.

Kozik, Mariusz. 2011.

Glory to the Heroes

Schmidt, Clara. 2007.

19th Century Ornament and Design

The Pepin Press/Agile Rabbit Editions. 2007.

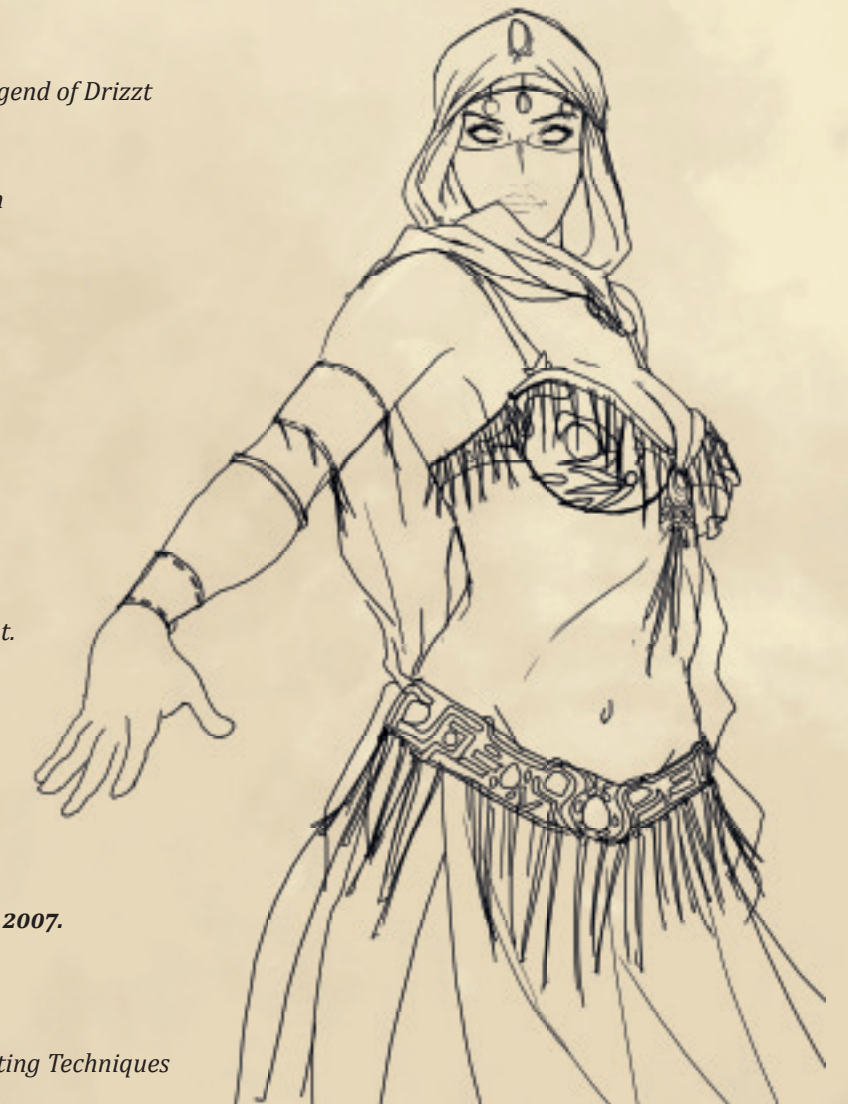
Islamic Designs from Egypt

3DTotal.com. 2010.

Masters Collection: Volume 1, Digital Painting Techniques

3DTotal.com. 2010.

Digital Art Masters: Volume 5



Hahmotelma eksoottisesta tanssijasta.



