

Teerimäen majatalo

Pelaajahahmot ovat majatalon henkilökuntaa, jotka pyrkivät huolehtimaan asiakkaistaan ja hoitamaan siinä sivussa omia asioitaan. Tehtävissä menestyminen mahdollistaa majatalon laajentamisen. Kyseessä on kampanjapeli, jossa pelataan lyhyitä alle tunnin mittaisia skenaarioita.

Pelimaailma: Majatalo sijaitsee vilkasliikenteisen maantien sivussa. Isolle kirkolle on matkaa, mutta lähistöllä on useita pieniä maatiloja. Itäänpäin matkatessa valtakunnan raja tulee vastaan parin päivämatkan päässä. Pohjoisessa on laaja metsä, jossa liikkuu ansastajia ja puunhakkaajia.

Teerimäen majatalo koostuu päärakennuksesta, tallista ja pelin aluksi tyhjillään olevasta kivirakennuksesta. Työntekijät asuvat pienellä maatilalla, josta he tuovat mukanaan suurimman osan majatalolla tarvittavista ruokatarpeista ja muista tarvikkeista. Tarvittaessa he voivat yöpyä majatalolla pienessä henkilökunnan lepohuoneessa.

Majatalo ja lähiympäristö voivat muuttua pelaamisen aikana. Kartan piirtämisestä pelaamisen aikana ja muutoksien tekemisestä pelitapahtumien myötä voi olla apua.

Pelin säännöt: Peli etenee pääsääntöisesti tavallisena vapaana roolipelaamisena.

Jos pelaajat kysyvät, onko majatalossa asiaa X tai hahmolla kykyä Y:

pelinjohtaja voi vastata kieltävästi vain jos hänellä on hyvä syy siihen. Hyvä syy on pelinjohtajan näkemys pelimaailmasta ja -tilanteesta. Pelinjohtajan kannattaa kertoa pelaajalle syy kieltäytymiseensä, jotta peli selkeytyy kaikille. Jos PJ on epävarma, hänen tulisi hyväksyä pelaajan ehdotus.

Jos pelaajan hahmo yrittää jotain, minkä onnistumista pelinjohtaja epäilee:

pelinjohtaja voi asettaa ehdon, jonka hahmon täytyy ensin täyttää. Ehdon ei tarvitse olla helposti täytettävissä. Hahmo ei onnistu, ellei ehtoa täydetä.

Esim: ”Hahmoni kiipeää majatalon katolle.”

”Se onnistuu, jos hahmo hankkii ensin jostain tikapuut tai muun kiipeämisvälineen.”

Skenaarion kehittäminen: Pelinjohtaja valitsee tai keksii majataloon saapuvat vieraat. Vierailta on tyypillisesti jokin huoli tai tarve, johon majatalon väen pitäisi pyrkiä vastaamaan. Tämän lisäksi yksi pelaajista voi asettaa hahmolleen henkilökohtaisen tavoitteen, joka hänen pitäisi pyrkiä täyttämään pelaamisen aikana.

Skenaarion päätös: Kun majatalon vieraat lähtevät tai kun peliaika päättyy, pelinjohtaja arvioi

1) Onnistuiko majatalon väki asiakaspalvelussa:

- Jos onnistui (eli vieraat tulivat reilusti kohdelluiksi), pelaajat saavat valita johonkin majatalon osaan (keittiö, ruokasali, majoitustilat, tallirakennus) yhden uuden kehityksen. Merkitkää rasti valittuun kohtaan.
- Vaihtoehtoisesti pelaajat voivat valita pihapiirin kivirakennuksen sisustuksen tai vaihtaa sitä.
- Jos epäonnistui (eli vieraita kohdeltiin huonosti), pelaajat valitsevat jonkin majatalon huoneen, jonka laajennus tai kehitys heidän pitää purkaa korvatakseen vieraiden mielipaha. Poistakaa rasti valitusta kohdasta.

2) Onnistuiko hahmo henkilökohtaisessa tavoitteessaan:

- Jos onnistui, pelaajat saavat päättää johonkin majatalon huoneeseen (keittiö, ruokasali, majoitustilat, tallirakennus) yhden uuden yksityiskohtan tai koristeen. Yksityiskohta ei lisää majatalon osien toiminnallisuutta, mutta tekee niistä persoonallisempia ja viihtyisämpiä.
- Epäonnistumisella ei ole vaikutusta.

Pelaajahahmot

Pelaajahahmot ovat entinen seikkailijaseurue, joka on rikastunut tarpeeksi ja menettänyt liikaa, etteivät seikkailut enää houkuttele. Tai ainakin edessä on uudenlainen majataloseikkailu. Seurue työskentelee majatalolla ja asuu läheisellä maatilalla, josta he saavat majatalon elintarvikkeet.



Stakval Intokäsi: Puusepän oppilas, joka päätyi seikkailijaksi. Matkoillaan hän päätyi adoptoimaan Tiklin erään velhon kammioista ja teki liiton Rofan kanssa. Majatalo oli Stakvalin idea.

Seikkailuiltaan Stakvalille jäi tunteikas kirje, jonka kirjoittajan hän toivoo vielä jonakin päivänä tapaavansa.

Henkilökohtainen tavoite:

Pelin aikana Stakvalista opittua:

Tikli: Velhon luomus, jonka tehtävä oli paimentaa sikoja. Pahantahtoisen velhon kuoltua Stakval Intokäsi adoptoi Tiklin. Tikli etsii itseään, mutta on huomannut pitävänsä eläinten hoitamisesta.

Seikkailuiltaan Tiklille on jäänyt yksinkertainen huilu, jolla hän on opetellut soittamaan kauniita sävelmiä.

Henkilökohtainen tavoite:



Pelin aikana Tiklistä opittua:



Yihmil: Kaukaisten maiden vaeltaja, joka seikkailee paetakseen vainoojiaan. Nyt hän on kuitenkin niin kaukana kotimaastaan, että uskaltaa lopettaa vaeltamisen ja asettua aloilleen majatalonpitäjäksi.

Seikkailuiltaan Yihmilille jäi maaginen käsipeili, jota pitelevä henkilö ei voi valehdella (mutta hän voi kyllä vaieta).

Henkilökohtainen tavoite:

Pelin aikana Yihmilistä opittua:

Rofa Okasarvi: Nousi vaatimattomasta taustasta ensin ritariksi ja sitten seikkailijaksi. Rofa teki liiton Stakvalin kanssa. Majatalo sopii Rofalle hyvin, koska hänen suvussaan on ravintoloitsijoita.

Seikkailuiltaan Rofalle on jäänyt hänen lyömämiekkansa, jota hän ei halua enää koskaan vetää huotrastaan.

Henkilökohtainen tavoite:

Pelin aikana Rofasta opittua:



Majatalo on vanha mutta hyväkuntoinen hirsirakennus. Alakerrassa on keittiö, ruokasali, varastotilat sekä työntekijöiden lepo huone. Majoitustilat sijaitsevat yläkerrassa. Pihassa on tallirakennus ja vankka kiviseinäinen rakennus.

KEITTIÖ: Keittiön tulisija on vanha ja vaatii paljon puuta lämmitäkseen. Ruuanlaittomahdollisuudet ovat yksinkertaiset: suuri pata mahdollistaa lähinnä keitot ja erilaiset muhennokset.

Kehitysmahdollisuudet	Huomioita saavutetuista kehitysmahdollisuuksista
<input type="checkbox"/> Kunnollinen leipäuuni.	
<input type="checkbox"/> Laajennettu tulisija, jotta voi tehdä enemmän ruokaa kerralla.	
<input type="checkbox"/> Grilliritilä ja pari varrasta, jotta voi tehdä ruokaa paahtamalla.	
Keittiöön lisättyjä yksityiskohtia	

RUOKASALI: Ruokasalissa on kuusi pöytää ja yhteensä 30 istumapaikkaa. Suosituimmat paikat ovat salin suuren tulisijan luona. Majatalon rakennuttaja ja ensimmäinen omistaja sai surmansa kansalaissodan aikana. Pieni maalaus hänestä on ruokasalin seinällä kunniapaikalla.

Kehitysmahdollisuudet	Huomioita saavutetuista kehitysmahdollisuuksista
<input type="checkbox"/> Esiintymislava erilaisia tilaisuuksia varten.	
<input type="checkbox"/> Baaritiski, joka takaa voi palvella asiakkaita ja johon notkuen voi nauttia virvokkeita.	
<input type="checkbox"/> Pelipöytä ja nappulat, jotta voi pelata kettu ja hanhet -pelejä.	
Ruokasaliin lisättyjä yksityiskohtia	

MAJOITUSTILAT: Yläkerrassa on iso makuusali ja kaksi vuokrattavaa huonetta. Suosituimmat paikat ovat lämpimän hormin vieressä. Yövahtin tuoli lyhtyneen on portaiden vieressä.

Kehitysmahdollisuudet	Huomioita saavutetuista kehitysmahdollisuuksista
<input type="checkbox"/> Kaksi vuokrattavaa huonetta lisää.	
<input type="checkbox"/> Suojattu peseytymisnurkkaus, jossa on räppänä veden poistamiseksi.	
<input type="checkbox"/> Työpöytä, jonka äärellä voi tehdä pieniä korjauksia kuten parsimista tai nikkarointia.	
Majoitustiloihin lisättyjä yksityiskohtia	

TALLIRAKENNUS: Pihan tallirakennuksessa on pilttuut kuudelle hevoselle. Rakennuksen päädyssä on lisäksi pieni kanala.

Kehitysmahdollisuudet	Huomioita saavutetuista kehitysmahdollisuuksista
<input type="checkbox"/> Tila muiden eläinten majoittamista varten.	
<input type="checkbox"/> Käymisastia ja muut tarvikkeet oman oluen tekemistä varten.	
<input type="checkbox"/> Haavurin huone, jossa on välineet ja tarvikkeet haavojen ja sairauksien hoitoa varten.	
Tallirakennukseen lisättyjä yksityiskohtia	

KIVIRAKENNUS: Vankka mutta sisältä paljas kivirakennus, jonka alkuperäisestä käyttötarkoituksesta ei ole tietoa. Tällä hetkellä se on vähällä käytöllä romuvarastona. Huomaa, että kivirakennus voi olla kerrallaan vain yhdenlaisessa käytössä. Sitä voi muuttaa onnistuneiden skenaarioiden välillä mutta ei laajentaa, toisin kuin muita majatalon osia.

Kehitysmahdollisuudet (4. vaihtoehto on pe-laajien vapaasti keksittävässä)	Huomioita valitusta kehitysmahdollisuudesta (vain yksi käyttötapa kerrallaan)
<input type="checkbox"/> Kammio taikuuden, alkemian tai salatiedon harjoittamista varten.	
<input type="checkbox"/> Kirjurin huone, jossa voi sanella kirjeitä ja jossa säilytetään sopimuksia ja muita arvopapereita.	
<input type="checkbox"/> Riitamökki, jonne rettelöitsijät voidaan laittaa jäähtymään tai selvittämään välinsä.	
<input type="checkbox"/>	
Kivirakennukseen lisättyjä yksityiskohtia	

Skenaarioideat eli majatalon vieraat (pelinjohtaja voi valita mieleisensä ja muokata sitä)

SEIKKAILIJAT SAAPUVAT

- 1) **Seikkailijaseurue kaipaa lepoa pitkän seikkailun jälkeen:** seikkailijat ovat nukkuneet korvesa huonosti, kävelleet jalkansa rakoille ja syöneet tympeää muonaa. Nyt he haluavat parempaa.
- 2) **Seikkailijaseurue on menestynyt ja haluaa tuhlata rahojaan kunnon juhliin:** laulua, soittoa, tanssia, hyvää ruokaa, paljon juotavaa – nyt on millä rällätä.
- 3) **Seikkailijaseurue tarvitsee varusteiden korjaamista ja uusien hankkimista:** reput ja telttat ovat kuluneet ja lisää köyhtä & soihtuja tarvitaan aina.
- 4) **Seikkailijaseurue on tehtävää vailla:** toimettomuus aiheuttaa levottomuutta ja keppostelua.

ERI AMMATTIEN EDUSTAJIA

- 5) **Postinkantajan ratsu loukkasi jalkansa, joten postinkantaja tarvitsee uuden kulkupelin:** hevoselle pitäisi saada hoitopaikka ja alle uusi ratsu tai muu kulkupeli.
- 6) **Sirkusseurue tai soittoniekat kaipaavat esiintymismahdollisuutta:** yleisöä pitäisi saada, esiintymispaikasta puhumattakaan, eikä takahuonekaan olisi pahitteeksi.
- 7) **Kulkukauppiat tulevat idästä ja haluavat myydä monenlaisia erikoisia tavaroita:** kankaiden, ompelutarvikkeiden ja lelujen myynnin lisäksi kulkukauppiat haluavat vaihtaa kuulumisia.
- 8) **Metsästäjät ovat onnistuneet karhunkaadossa ja haluavat käsitellä ruhon:** nylkemisen ja lihan paloittelemisen lisäksi eränkävijät haluavat järjestää pidot karhun kunniaksi.

ERIKOISEMPIEN AMMATTIEN EDUSTAJIA

- 9) **Hienostoseurue on saapunut katsastamaan valtakunnan itäisiä seutuja:** he odottavat paitsi kohteliasta palvelua myös paikallisten tapojen ja perinteiden esittelyä.
- 10) **Kiertelevä kulkuriklaani haluaa viettää vuotuisjuhlaansa:** suuren kokon polttaminen, painiminen, tanssiminen ja lihapitoinen juhla-ateria ärsyttävät monia paikallisia.
- 11) **Alkemisti haluaa todistaa taitonsa killalle ja kaipaa tiloja keitoksen tekemiseen:** valmistus vaatii korkeita lämpötiloja ja suojautumista väkeviltä hajuilta.
- 12) **Valtakunnan kestikievaritarkastaja on tullut valvontakäynnille:** erityistä huomiota kiinnitetään keittiön kuntoon, ruuan laatuun ja makuusijojen siisteyteen.

PAKOLAISIA TIEN PÄÄLLÄ

- 13) **Suuri resuinen pakolaisjoukko kaipaa läpikulkumatkallaan yösjaa:** majoitettavia on enemmän kuin majatalosta löytyy vuoteita.
- 14) **Pakolaislapsi on erkaantunut huoltajistaan eikä tiedä minne mennä:** lapsi ei osaa paikallista kieltä kovin hyvin ja on arka luottamaan vieraisiin, mutta onneksi vanhemmat saapuvat pian.
- 15) **Pakolainen pyytää piilopaikkaa takaa-ajajiltaan:** perässä saapuvat takaa-ajajat idästä, jotka kertovat etsintäkuulutetun herjaavan Itämaan hallitsijaa pilkkarunoillaan.
- 16) **Pakolaisryhmä haluaa rentoutua voidakseen hetkeksi unohtaa kovat kokemuksensa:** rento illanvietto, leikit, musiikki ja kenties mahdollisuus peseytyä olisivat tarpeen.

PAIKALLISIA KÄYMÄSSÄ

- 17) **Joltakin maatilalta on harhaillut uupunut ja likainen lehmä:** lehmä on saanut matkoillaan myös muutamia naarmuja ja on nälkäinen. Omistajan löytymisessä voi kestää aikansa.
- 18) **Pienen siskonsa kanssa liikkeellä oleva nainen tarvitsee apua synnytykseen:** nainen olettaa muidenkin häpeävän hänen avioliiton ulkopuolista raskauttaan.
- 19) **Puunhakkaajat tuovat töissä loukkaantuneen toverinsa, joka tarvitsee hoitoa:** vuodelevon lisäksi puunhakkaajat haluavat kippistää väkijuomalla, kun ei onneksi sentään henki lähtenyt.
- 20) **Paikalliset talonpojat haluavat juhlia lapsen nimenantojuhlaa:** talonpojan tölliin ei mahdu puoli sukua eikä siellä voi laittaa ruokaa koko juhlavierasjoukolle.

Lisäohjeita pelaamisesta, ei välttämätön pelaamisen kannalta

Pelinjohtamista ohjaavat periaatteet

Pyydä pelaajia kuvailemaan asioita ja askareita, jotta pelaaminen juurtuu majataloelämään.

Pelaa majatalon vieraita inhimillisinä tyyppeinä, joilla on hyvät ja huonot puolensa.

Vieraat ovat majatalossa vain käymässä: he jatkavat matkaansa hetken kuluttua. Tämän vierailun aikaista kohtelua sinun tulee arvioida skenaarion päättyessä.

Pelaamisen rakenne conipelissä:

Pelinjohtaja esittelee pelin omin sanoin tai lukemalla pari ensimmäistä tekstikappaletta ensimmäiseltä sivulta. Jos kampanjaa on jo pelattu, pelinjohtaja kertoo lyhyesti aiemmista tapahtumista ja majatalon nykyisestä kunnosta.

Pelinjohtaja jakaa **valmishahmot pelaajille** ja kehottaa näitä valitsemaan mieluisensa. Jos pelaajia on enemmän kuin valmishahmoja, ylimääräiset pelaavat sivuhahmoja eli majatalon vieraita. Pelaajat päättävät keskenään kenen hahmon **henkilökohtainen tavoite** nostetaan peliin ja mikä se tavoite on.

Samalla kun pelaajat valitsevat hahmojaan ja hahmon tavoitetta, pelinjohtaja valitsee tai keksii seuraavaksi **pelattavan skenaarion**. Valmisskenarioita voi halutessaan terästä jollain erityisellä pulmatilanteella.

Pelinjohtaja aloittaa **kuvailemalla säätä** ja vuodenaikaa sekä sitä, miten se majatalorakennukseen vaikuttaa ("sade ropisee kattoon ja ikkunoihin", "helteestä huolimatta hirsitalo pysyy viileänä" jne.). Sitten hän pyytää pelaajia kertomaan lyhyesti **mitä kukin hahmo on tekemässä**.

Pelinjohtaja tuo **vieraat paikalle**. Hän selittää pelaajille, että majatalo menestyy, jos vieraat kokevat saaneensa apua ja hyvää palvelua. Vieraiden läsnäolo ja pelaajahahmojen toimet etenevät normaalin roolipelaamisen mukaan. Tarvittaessa käytetään ensimmäisellä sivulla mainittuja pelin sääntöjä.

Kun vieraiden tilanne on käsitelty tai peliaika loppuu, pelinjohtaja pohtii miten vieraat kohdattiin ja pelaajat pohtivat täytyikö valitun hahmon henkilökohtainen tavoite. Tulokset näihin käydään läpi ensimmäisen sivun ohjeiden mukaan.

Lopuksi koko peliryhmä pohtii lyhyesti **opittiinko hahmoista jotain uutta** (paljastuiko heistä uusia puolia, kykyjä tai mieleenpainuvia ratkaisuja). Jos kyllä, tiedot kirjoitetaan hahmolomakkeelle. Jos majatalosta on piirretty kartta, pelinjohtaja päivittää sen vastaamaan pelitapahtumia (tai pyytää piirrotaitoista henkilöä auttamaan).

Aikarajoitteisessa conipelissä on pelinjohtajan tehtävä huolehtia aikataulussa pysymisestä. Jos esimerkiksi hahmojen valitseminen ja henkilökohtaisen tavoitteen pohtiminen kestää liian kauan, pelinjohtaja tekee päätöksiä pelaajien puolesta pelin etenemiseksi.

Lisäohjeita pelaamisesta, ei välttämätön pelaamisen kannalta

Pelin on ajateltu kuvaavan lupsakkaa majatalon pyörittämistä. Jos kiistoja tulee, ne syntyvät enemmän pelaajahahmojen keskinäisistä tilanteista kuin vieraiden kautta. Jos kuitenkin kaipaatte enemmän draamaa ja vastakkainasettelua, pelinjohtaja voi terästää skenaariopohjaa jollakin seuraavista jännitteistä.

Käytä näitä harkiten, etenkin jos tarkoitus on saada skenaario vietyä läpi alle tunnissa. Mitä enemmän tai monimutkaisempia käsiteltäviä asioita sijoitat skenaarioon, sitä kauemmin kestää pelata se.

- 1) Jotain tärkeää tai arvokasta on varastettu.
- 2) Savupiippu on tukossa.
- 3) Joku sotkee paikkoja tai rikkoo jotain vahingossa tai tahallaan.
- 4) Vieraililla on mukanaan kiukkuinen koira.
- 5) Joku vieraista salakuljettaa kiellettyjä aineita, kuten huumeita tai kiellettyjä kulttiesineitä.
- 6) Joku vieraista kohtelee majatalon väkeä asiattomasti.
- 7) Paikalliset kanta-asiakkaat ovat kateellisia siitä, että vieraat saavat parempaa kohtelua.
- 8) Vierailijajoukon keskuudessa on räikeää epätasa-arvoisuutta.
- 9) Joku vieraista juo itsensä joko hillunta- tai itkukänniin (omat juomat mukana, jos majatalossa ei ole alkoholitarjontaa).
- 10) Joku vieraista kantaa kaunaa jollekin pelaajahahmolle asiasta, joka tapahtui vuosia sitten seikkailijauran aikana.

Skenaarion idea: ”Majatalon pyörittämisestä ei saa kiinnostavaa roolipeliä” – haaste vastaanotettu!

Skenaarion kuvitus: Jeff Preston Terrible Character Portraits lisenssillä
<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Skenaarion teksti: Sami Koponen