

Sami Koponen

Pyöreän pöydän ritarit
— roolipeli sankaruudesta

Helsinki 2011

Tekijät ja kiitokset

Teksti ja taitto: Sami Koponen

Kansitaide: Tiina Vanhapelto

Pelisuunnittelutuki: Eero Tuovinen ja Tuomas Kortelainen

Pelitestajaat: Eero, Sipi, Markku, Janne, Tiiti, Olli, Outi, Antti, Vili, Nestori, Tommi, Miska, Karoliina, Kaisa, Anssi, Elina, Aki, Joni, Tiina, Mikko, Jari, Jaakko, Laura, Henrika, Matti, Miika, Esko, Pekko, Santeri, Kristiina, J, Maija, Aurora, Aksel, Eetu, Iiro ja Niko.

Kiitos teille kaikille!

Teoksen sisäkuvitus on kaikkineen tekijänoikeusvapaata materiaalia.

Pyöreän pöydän ritarit -roolipeli sai nimensä toukokuussa 2011 Pelilauta.fi-foorumilla järjestetyssä kilpailussa, jossa nykyistä nimeä ehdotti Mike Pohjola.

Pyöreän pöydän ritarit -roolipeli on omistettu kaikille niille unohdetuille sankareille, jotka toimivat paremman maailman puolesta.

sisäLLYSLUEtTELLO

Esittely:

Millainen tämä peli on?	5
Mitä tässä pelissä tehdään?	6

Valmistelut:

Hahmonluonti	10
Seikkailun valmisteleminen	13

Pelissäännöt:

Mekaniikat	18
Kampanjamekaniikat	22

Inspiraatioksi:

Arthurin valtakunta	28
Ideoita seikkailuiksi	31

Lopuksi:

Tekijän sanat	34
Sääntöyhteenveto	36





William Morrisin lasimaalaus "Kuningas Arthur ja sir Lancelot" vuodelta 1862. Kuningas Arthurin alla lukee "suuri kuningas Arthur, englantilaisista mahtavin (tai anglien ylikuningas)" ja Lancelotin alla "sir Lancelot du Lac, voittamaton ritari". Nämä ovat epäilemättä Arthur-tarinoiden kaksi tunnetuinta henkilöä. Vanhimmissa tarinoissa Arthur oli sotasankari. Keskiaikaiset ranskalaiset tarinat lisäsivät kristillisen juonteen Graalin maljasta ja alkoivat korostaa ritarien, etenkin Lancelotin asemaa. Tämä peli myötäilee tuota keskiaikaista traditiota.

mILLAINEN tämä peli on?

Aegendan mukaan kuningas Arthurin hovi Camelot oli Britannian historian kulta-aikaa. Valtakunta kukoisti muinaisen Rooman sortumisen jälkeen, mutta ennen pimeän keskiajan alkua. Aikakautensa tavoista poiketen Arthur puolusti ihmisten tasa-arvoa ja yhtäläistä oikeudenmukaisuutta. Hän loi Pyöreän pöydän ritarikunnan ja antoi sen tehtäväksi kulkea ympäri Britanniaa ja puolustaa oikeudenmukaisuutta.

Arthurin legendaa on käsitelty monessa eri tarinassa ja siitä on luotu monia erilaisia tulkintoja. Tässä pelissä ei pyritä historialliseen tarkkuuteen, vaan tulkitsemaan Arthuria vapaasti nykyajan näkökulmasta. Pyöreän pöydän ritarit ovat kuin nykyaikaisia YK:n rauhanturvaajia jossain modernin Euroopan ulkopuolella.

Pyöreän pöydän ritarit on roolipeli. Se tarkoittaa vuorovaikutteista tarinankerrontaa. Yksi osallistujista, jota nimitetään pelinjohtajaksi, luo kuvitteellisia tilanteita, joihin Arthurin ritarit joutuvat. Muut osallistujat pelaavat näitä ritareita ja tekevät päätökset heidän puolestaan. Tarina syntyy, kun pelaajat vastaavat ritarihahmojensa kautta pelinjohtajan kehittämiin tilanteisiin.

Tämän pelin pelaamiseen tarvitaan vähintään kolme osallistujaa, muistiinpanovälineet ja ainakin yksi noppa. Pelaaminen on helpompaa, jos noppiä on kourallinen ja mielellään kahta eri väriä.

Pyöreän pöydän ritarit -roolipeli syntyi roolipelaamisen esittelemiseksi uusille harrastajille pelitapahtumissa. Niinpä jos tarvitaan sopivaa roolipelaamisen esittelyä, rohkenen suositella tätä. Toisaalta kehittelyn myötä peli on saanut jalat alleen eli se sopii kyllä kokeneillekin roolipelaajille.

mitä tässä pelissä tehdään?

Pyöreän pöydän ritarit -peliä voidaan pelata joko kertapelinä tai kampanjana. Kampanja koostuu useammasta seikkailusta samaan tapaan kuin tv-sarjan tuotantokausi koostuu monesta yksittäisestä jaksosta. Yhdellä pelikerralla voidaan pelata yksi tai useampi seikkailu. Kampanjan läpikäyminen edellyttää tavallisesti useita pelikertoja.

Pyöreän pöydän ritareissa seikkailun ytimenä on pelinjohtajan etukäteen kehittämä tilanne, joka ritareiden pitää ratkaista. Seikkailu alkaa ritarien tehtävänannosta ja päättyy, kun ritarit ovat ratkaisseet pelinjohtajan laatiman tilanteen tavalla tai toisella. Kampanjaa pelattaessa tätä seuraa vielä ritarien haavoittumisen ja suosion käsitteleminen, joista kerron tarkemmin myöhemmin.

Kampanja päättyy aina Camelotin tuhoon. Ritarien ponnisteluista huolimatta Arthurin legendaarinen valtakunta ei kestä ikuisesti. Kaikki ei kuitenkaan välttämättä pääty tuhoon ja hävitykseen, sillä kampanjan loppuksi käydään läpi se, millaisia muutoksia ritarit saivat ratkaisuilleen aikaan. Tässä vaiheessa ritarien lahjoittamat resurssit ovat avainasemassa, sillä ne määräävät sen, ketkä selviävät pimeän keskiajan kurimuksesta.

Sääntötekstin ohessa on aina välillä kursivoitua vuoropuhelua. Ne tarjoavat esimerkkejä siitä, miten pelin eri sääntöjä sovelletaan pelitilanteissa. Niistä näkyy miten peliä pelataan, tosin vain tiivistelminä aidosta pelaamisesta.

Kuten ehkä onkin jo käynyt selväksi, kirjoitan Pyöreän pöydän ritarit kursiivilla viitatessani roolipeliin. Kun puhun Pyöreän pöydän ritareista Arthurin ritarikunnan edustajina, en käytä kursiivia.

Pelaajan tehtävät

Pelaajan päättää, mitä hänen ritarinsa kulloinkin tekee, sanoo tai ajattelee. Pelaajan tulisi antaa kuvitteellisen ritarihahmon oman moraalin ohjata valintojen tekemistä, joskin ritarihahmon käsitys oikeasta ja väärästä saa olla hyvin lähellä pelaajan omia arvoja. Olennaista on tunnistaa moraalinen valintatilanne ja reagoida siihen.

Tulisiko ritarihahmon siis olla mahdollisimman oikeudenmukainen? Pidän sitä suotavana, mutta en välttämättömänä. Minusta on tärkeämpää, että hahmo on kiinnostava. Roolipelaaminen on yhteistä tarinankerrontaa, jossa pelaajien hahmot ovat pääosassa. Kiinnostavuus tulee siitä, että hahmo välittää jostakin ja vastustaa jotakin muuta — että hänellä on mielipiteitä ja valmius toimia niiden mukaisesti.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita, etteikö ritarihahmo voisi muuttua. Ritarihahmo voi muodostaa uusia ja hylätä vanhoja käsityksiä siinä kuin mikä tahansa tarinan päähenkilö. Tätäkin on hyvä pyrkiä lähestymään hahmosta käsin. Pelaajan asema on näin hyvin samankaltainen kuin kirjailijan, joka kuvaa päähenkilönsä edesottamuksia. Hahmon tulisi toimia sisäisesti johdonmukaisesti, eli inhimillisesti ymmärrettävällä tavalla.

Yleisen viihtyvyyden nimissä pelaajan on kuitenkin hyvä olla valmis tekemään kompromisseja. Vaikka ritarien ei tarvitse olla kaikesta samaa mieltä (erimielisyydet ovat tässä pelissä oikeasti rikkaus), ei kannata antaa tietynlaisen ritarietiikan härkämäisen seuraamisen pilata koko peliä. Hyvä pelaaja ottaa muutoinkin muut pelaajat huomioon. Jos joku porukan pelaajista tuntuu jäävän tarinassa sivuun, on reilua kysyä aina välillä hänen ritarinsa kantaa käsillä olevaan asiaan.

Pelinjohtajan tehtävät

Pelinjohtajan tulee luoda moraalisia valintatilanteita muiden pelaajien ratkottaviksi. Hän ei siis kehitä juonta, ainoastaan avoimia tilanteita. Käytännössä tämä tarkoittaa sivuhahmojen ja heidän ongelmiansa keksimistä.

Kuten pelaajan, myös pelinjohtajan on hyvä pysyä uskollisena pelimaailman hahmojen sisäiselle johdonmukaisuudelle. Valintatilanteet eivät nimittäin ole itsetarkoituksellisia. Sivuhahmojen ei tulisi heittäytyä hankaliksi vain siksi, että pelaajat keksivät nopeasti ratkaisun pelinjohtajan kehittämään ongelmaan. Pelinjohtajan tulisi pelata sivuhahmoja samaan tapaan kuin pelaajat pelaavat omia ritarihahmojaan.

Tämän lisäksi pelinjohtajan tulee huolehtia pelin sujuvuudesta puheenjohtajan tavoin. Tämä ei tarkoita, että pelinjohtajalla tarvitsisi olla valmis vastaus kaikkeen, mutta hänen tulisi parhaansa mukaan käsitellä pelitilanteita puolueettomasti. Tehdessään päätöksiä pelimaailman seikoista tai sääntöjen sovelluksista hänen ei tulisi suosia pelaajien ritarihahmojen etua, mutta ei liioin ole mitään syytä, miksei pelinjohtaja voisi huomioida pelaajien mielipiteitä. Pelinjohtajan pitäisi myös pyrkiä siihen, että jokaisella pelaajalla olisi tilaisuuksia osallistua peliin. Joskus tämä tarkoittaa innokkaimpien pelaajien toppuuttelemista ja joskus hiljaisimpien pelaajien rohkaisemista.

Pelinjohtaja myös lähtökohtaisesti huolehtii pelin rytmityksestä. Hän päättää, millaisista tilanteista tarinan kohtaukset alkavat ja milloin siirtyään kohtauksesta toiseen. Pelinjohtajan tulisikin tasapainotella sen välillä, että hän antaa pelaajille tarpeeksi harkinta-aikaa ja toisaalta myös estää peliä pysähtymästä itseään toistavaan pohdiskeluun. On tärkeää, että pelinjohtaja vie peliä moraaliongelman käsittelemiseen.



"Mutta lapsi ei sanonut sanaakaan, vaan katseli iskuun kohotettuja miekkoja nauraen huolettomasti". Tämä on Morris M. Williamsin kuvitusta vuodelta 1907 tarinaan Sir Gawain and the Lady of the Lys. Kuvan tilanteessa lady Lys juoksee väliin lopettaakseen veljensä sir Gawainin ja miehensä Bran de Lysin välisen kaksintaistelun.

Hahmonluonti

Voidakseen pelata Pyöreän pöydän ritareita jokaisen pelaajan (mutta ei pelinjohtajan) tulee luoda itselleen kyseiseen ritarikuntaan kuuluva ritarihahmo. Hahmon tiedoista kannattaa pitää kirjaa jollekin paperille, koska ne muuttuvat jonkin verran pelin aikana.

Nimi

Ensimmäisenä ritarihahmo tarvitsee nimen. Pelaaja saa valita sen vapaasti. Olen itse käyttänyt muinaisenglantilaisilta kuulostavia nimiä, mutta kaikenlaiset nimet kelpaavat. Jos pelaajalla itsellään ei ole ideaa, esimerkkejä löytyy lopun liitteestä sivulta 36.

Eläintunnus

Seuraavaksi ritarille valitaan eläintunnus. Tämä eläin esiintyy ritarin vaakunassa ja se saattaa myös jollakin tavoin kuvata ritarin luonnetta. Esimerkiksi urhean ja oikeudenmukaisen kuningas Arthurin tunnus on leijona, kun taas ylpeän ja itseriittoisen ritari Lancelotin tunnus olisi varmaankin susi. Jos pelaaja ei keksi sopivaa eläintä, voi hän heittää sen nopalla sivun 36 taulukosta.

Esimerkki eläintunnuksen valitsemisesta:

Henrika: "Minun ritarini Lyellin tunnuseläin on leijona. Lyell nimittäin on Arthurin etäinen sukulainen."

Esko: "Bors on villisika. Hän ryntää aina suin päin taisteluun."

Sami (PJ): "Ja ehkäpä ruuan kimppuun myös?"

Esko: "Juu, Bors on vähän sellainen tukevammanpuoleinen ritari."

Matti: "Hm. Minun ritarini on intialainen. Hänen tunnuseläimensä on... haikara. Britanniassa hän on kuitenkin ottanut nimen Cedric."

Mahti ja kunnia

Kolmas vaihe hahmonluonnissa on ritarin peliominaisuuksien määrittäminen. Vaikka pelaamisen kannalta ritarin moraali on tärkein, pelimekaanisella tasolla huolehditaan MAHTI- ja KUNNIA-ominaisuuksista.

MAHTI-ominaisuus kuvastaa ritarin taistelutaitoja, toiminnallisuutta ja elinvoimaisuutta. Kaikki ritarien toiminnalliset teot ratkaistaan MAHTI-ominaisuuden nojalla, kuten sivulla 19 kerrotaan. MAHTI on alussa 1 kaikilla ritarihahmoilla.

KUNNIA-ominaisuus kuvastaa ritarin maineikkuutta ja ritarien keskinäistä suosiota. On syytä huomata, että tämä on eri asia kuin ritarin hyveellisyys. KUNNIA-ominaisuuden suuruus määritetään hahmonluonnissa vertailemalla hahmojen eläintunnuksia. KUNNIA on [1 + jokainen sellainen eläin, jonka ritarin oma tunnuseläin voisi syödä]. Tulkitsen itse tätä syömiskriteeriä aika laveasti, jotta saan ritareille erilaisia KUNNIA-arvoja. Se nimittäin tuottaa mielenkiintoisempaa peliä.

Esimerkki kunnia-arvon määrittämisestä:

Sami: "Lyellin tunnuseläin on leijona, joka peittoaa villisian ja haikaran. Lyellin KUNNIA on siten 3."

Matti: "Meillä muilla on kait sitten ykköset, kun eiväthän villisiat syö haikaroita eikä toisinpäin."

Esko: "Enpä tiedä. Villisiat voivat kyllä syödä lintujen munia."

Sami: "Olen samaa mieltä. Katsomme tässä villisian voittavan haikaran."

Matti: "Eli Cedricin KUNNIA on 1 ja Borsin KUNNIA on 2, eikös näin?"

Sami: "Kyllä vain."

Piirteen määrittäminen

Viimeinen vaihe hahmonluonnissa on ritarin piirteen määrittäminen. Sen pelimekaanisesta merkityksestä on kerrottu sivulla 19. Omissa kampanjoissani piirteen tärkeämmäksi tehtäväksi on osoittautunut eronteko ritarien välillä. On tyypillistä käyttää piirrettä ritarinsa taustan, luonteen tai käytöksen määrävänä tekijänä. Siitä usein päätellään, millaisesta hahmosta on kyse. Olen itse tyypillisesti jättänyt piirteen tuomisen peliin pelaajan vastuulle. Pelaaja voi siis halutessaan tuoda ilmi hahmonsa piirrettä kun se hänestä sopivalta tuntuu.

Piirre määritellään heittämällä kahta noppaa, laskemalla niiden silmäluvut yhteen ja katsomalla seuraavasta taulukosta. Heittojärjestys on korkeimmasta KUNNIA-arvosta matalimpaan. Jos ritareilla on sama KUNNIA, heitetään piirteet nimen mukaan aakkosjärjestyksessä. Jos tulos on sama kuin aiemmalla ritarilla, saa heittää vielä toisen piirteen. Tämän uusinnan pääsee tekemään vain kerran.

2	Lasaruksen viitta	8	maalaistausta
3	Arthurin serkku	9	veteraani
4	druidin jälkeläinen	10	eränkävijä
5	vaimo on noita	11	pyhiinvaeltaja
6	ulkomaalainen	12	kirottu
7	lääninherra		

Esimerkki piirteiden määrittämisestä:

Sami: "Koska Lyellin KUNNIA on korkein, heitä sinä Henrika ensin."

Henrika: "Yhteensä viisi. "Vaimo on noita". Mutta minun ritarinihan on nainen!"

Sami: "No, tuo kertoo kyllä aika paljon hahmostasi."

Henrika: "Eikö riitä, jos Lyellin puoliso eli aviomies olisi noita?"

Sami: "Jos niin haluat. Ei tämä niin haudanvakavaa ole."

Esko: "Täältä tuli 7, eli lääninherra. Haa, Borshan on isäntämiehiä!"

Sami: "Todellakin. Entäs Cedric?"

Matti: "Kuusi ja yksi eli samoin seiska. Toinen lordi."

Sami: "Heitähän sitten vielä lisäpiirre, kun Bors on jo lääninherra."

Matti: "Kymppi eli eränkävijä. Selvästikään Cedric ei oikein viihdy linnassaan, vaan käy usein pitkillä metsästysretkillä."

SEIKKAILUN VALMISTAMINEN

Pelaajien tehtävä on luoda itselleen ritarihahmot, joilla he voivat seikkailla. Pelinjohtajan tehtävä on vastaavasti kehittää seikkailu eli joukko tilanteita, joita pelaajat pääsevät ratkomaan.

Pyöreän pöydän ritarit -pelin seikkailujen suunnittelu on helppoa, kun työn jakaa kolmeen osaan: aloitukseen, kohtaamiseen ja pulmaan. Aloitus on pelaamisen lähtöpiste. Siinä ritarit tavalla tai toisella lähtevät hoitamaan jotakin tehtävää. Kohtaaminen tapahtuu ritarien matkatessa kohti alussa ilmoitettua tehtävää. Kohtaamiset ovat samankaltaisia kuin pulmat, mutta panokset ovat niissä vähäisemmät. Pulma on seikkailun varsinainen pihvi. Se on tilanne, johon sivuhahmot odottavat ritareilta hyvää ja oikeudenmukaista ratkaisua. Pyöreän pöydän ritarithan ovat kuninkaan edustajia.

Kun itse kehitän seikkailuita, aloitan aina pulmasta ja etenen siitä taaksepäin kohtaukseen ja aloitukseen. Niinpä esitän suunnittelutyön samassa järjestyksessä. Ensin kannattaa miettiä jokin itseään kiinnostava arvo tai aihe. Siitä on sitten helppo muotoilla moraalinen pulmatilanne. Kun peliä on pelattu enemmän, pelinjohtaja voi myös valita sellaisen aiheen, joka on usein noussut esiin pelatessa.

Pulma

Hyviä pulmien aiheita ovat aateliston ja talonpoikien, pakanoiden ja kristittyjen, miesten ja naisten sekä englantilaisten (anglien) ja saksien jännitteiset välit. Kuhunkin niistä liittyy omanlaisiaan vallankäytön kysymyksiä, joista saa helposti seikkailun ytimen. Inspiraation lähteenä voi käyttää myös Arthurin saagaan ja Pyöreän pöydän ritareista kertoviin tarinoihin liittyviä tapahtumia. Olen myös koonnut ideoita sivuille 31–32.

Esimerkki seikkailun pulman keksimisestä:

Kysymys naisten asemasta herättää Samin mielenkiinnon. Onko ritarien mielestä nainen kelvollinen hallitsija? Kysymys on kiinnostava, etenkin kun ritarihahmojen joukossa on sekä miehiä että naisia.

Kun pulma on selvillä, kannattaa ruumiillistaa se kiisteleviksi sivuhahmoiksi. Kummallakin taholla on oma näkemyksensä eikä sopua löydy ilman ritareita. Pelinjohtajan kannattaa kirjoittaa kustakin sivuhahmosta (1) lyhyt kuvaus, (2) se mitä sivuhahmo tekee tällä hetkellä ja (3) mihin tavoitteeseen sivuhahmo pyrkii. Nämä auttavat keksimään miten sivuhahmo reagoi, kun ritarihahmot esittävät oman ratkaisuehdotuksensa. Pidän itse siitä, että seikkailut ovat napakoita, joten pulmaan ei kannata sotkea kovin montaa eri sivuhahmoa. Isommassa vyyhdissä pelkkään tiedonhankintaan eli eri osapuolten kuulemiseen tarvääntyy tarpeettoman paljon aikaa.

Esimerkki sivuhahmoista:

Fenwin on edesmenneen linnanherran ainoa perijätär. Hänellä on suuria vaikeuksia linnanherran tehtävien hoitamisessa. Hän haluaa kuitenkin pysyä itsenäisenä. Edward on kuolleen linnanherran veli. Hän suostuttelee veljentytärtään Fenwiniä menemään naimisiin kanssaan. Hän haluaa päästä veljensä perijäksi.

Sivuhahmoja kirjoittaessaan pelinjohtaja voi miettiä, miten kukin heistä suhtautuu erilaisista taustoista tuleviin ritareihin. Joskus myös kehittämällä riidalle lyhyen taustatarinan saa paremmin otteen siitä, millaisesta pulmasta oikein on kyse.

Aloitus

Aloituskohdauksen tehtävä on verrytellä varsinaiseen pelaamiseen. Kampanjan ehtiessä pidemmälle aloituskohdauksessa on myös hyvä jollakin tavoin kerrata aiempia tapahtumia. Pelaajat voivat kuvata, miten heidän hahmonsansa on muuttunut tapahtumien myötä ja pelinjohtaja kertoo, millaisia seurauksia ritarien teoilla on pelimaailmassa.

Esimerkki aloituksen luomisesta:

Sami päättää aloittaa Arthurin hovin helluntaijuhlista. Siellä ritarit kerskailevat edellisen kesän uroteoillaan. Juhlat kuitenkin keskeytyvät, kun paikalle rynnännyt hovineito vaatii päästä itsensä Arthurin puheille. Hän on tullut hakemaan apua Fenwinille.

Kohtaaminen

Matkallaan suorittamaan Arthurin määräämää tehtävää ritarit kohtaavat jonkin sattumuksen. Kohtaamiset ovat samankaltaisia kuin pulmat, mutta ne eivät ole yhtä haastavia. Ne ovat siis tilanteita, joissa ritareilta pyydetään apua tai oikeudenmukaista ratkaisua johonkin vähäpätöiseen kiistaan.

Käytän itse kohtaamisia usein pelimaailman arkipäiväisten tapahtumien esittelemiseen. Toinen hyväksi osoittautunut keino on kytkeä matkakohdaukset pulmiin. Samainen tilanne, joka ensimmäisellä kerralla esiintyy kohtaamisena, voi seuraavassa seikkailussa olla kehittynyt pulmaksi. Kohtaamisen ja pulman välillä voi olla myös temaattinen yhteys. Mikä tahansa tapa käy, kunhan se vain auttaa pelinjohtajaa keksimään kohtaamisen.

Esimerkki kohtaamisen kehittämisestä:

Sami tuumii, että skenaariota voisi terästää mahdollisella toimintakohtauksella. Hän keksii, että tavallista pahasisuisempi karhu on häytytellyt talonpoikia ja surmannut näiden karjaa. Talonpojat olisivat ikionnellisia, jos ritarit hankkiutuisivat eroon tästä metsän pedosta.

Muita neuvoja seikkailujen kehittämiseen

Selkeä kolmiosainen rakenne aloitus — kohtaaminen — pulma auttaa pelinjohtajaa suunnittelemaan seikkailuita Pyöreän pöydän ritareihin. Kun seikkailuiden luominen alkaa olla hanskassa, kannattaa tätä kaavaa välillä vähän rikkoa. Matkakohtaamisen voi esimerkiksi jättää kokonaan pois tai avunpyynnön sijaan ritarit saattavat itse keksiä jonkin sopivan kohteen urotoilleen. Aina ei edes tarvitse olla kyse moraaliongelmien ratkomisesta.

Kehitin seikkailun rakenteen pelinjohtajan avuksi. Se on tarkoitus tukea seikkailun keksimisessä ja rytmittää peliä pelaamisen aikana. Sen ei ole tarkoitus olla tylsistymistä aiheuttava pakkopaita. Pelin aikana rakennetta ei tarvitse erikseen korostaa. Pelaajille riittää, että on tilanteita, joihin heidän hahmonsensa voivat reagoida.

Kampanjassa seikkailuita kannattaa pyrkiä ajoittain kutomaan yhteen niin, että pelaajat näkevät tekemiensä ratkaisujen seuraukset. Seuraukset tekevät pelimaailmasta elävän, kun seikkailut eivät ole vain irrallisia sattumuksia Britannian maaseudulla. Jo käsiteltyihin tilanteisiin ei kuitenkaan kannata palata kuin kerran, koska muutoin pelaajille syntyy herkästi tunne, että tekivät he mitä tahansa, samasta asiasta syntyy aina uusi ongelma.

Vaikka Pyöreän pöydän ritarit onkin lähtökohtaisesti ongelmakeskeinen peli, on joskus myös hyvä tuoda ilmi positiivisia seurauksia, kuten menestystä tai ritareille osoitettuja erityiskiitoksia. Tämä kannustaa pelaajia suhtautumaan pulmiin rakentavasti myös jatkossa.

Seurausten käyttäminen myöhempien seikkailuiden lähtökohtina edellyttää, ettei pelinjohtaja laadi pitkällisiä suunnitelmia. Pelinjohtaja ei voi etukäteen tietää, miten pelaajat ratkaisevat sivuhahmojen ongelmat. Niinpä pelinjohtaja voi tavallisesti suunnitella seuraavan seikkailun vasta kun edellinen on pelattu. Kampanja puolestaan on jotain, mikä syntyy automaattisesti pitempiaikaisen pelaamisen tuloksena.



"Sir Madorin peitsi pirstoutui säleiksi, mutta toisen ritarin peitsi kesti."
Tämä N.C. Wyethin teos (v. 1922) on osa The Boy's King Arthur -kirjan kuvitusta. Kyseisessä kohtauksessa tuntemattomaksi ritariksi naamioitunut Lancelot puolustaa kuningatar Guineveren kunniaa. Taistelevinen on kovin tyypillinen tapa ratkoa ritarien keskinäisiä erimielisyyksiä.

mekaniikat

Kun Pyöreän pöydän ritareita pelataan, itse pelaaminen tapahtuu pääsääntöisesti pelaajien ja pelinjohtajan välisenä vuoropuheluna. Pelinjohtaja kuvaa tilanteen ja pelaajat kertovat, miten heidän ritarinsa siihen suhtautuvat. Pelinjohtaja kertoo, millainen vaikutus ritarien toimilla on pelimaailmassa ja pelaajat edelleen reagoivat tähän.

Pelissä ritarit käyvät kuninkaan juhliissa, he joutuvat sotiin, he yrittävät neuvotella riitapukarien kanssa tai mitä ikinä siinä teidän kampanjassanne nyt tapahtuukaan. Toisaalta on myös asioita, joita ritarit eivät voi saada aikaan. Mahtavinkaan ritari ei saa hevosta loikkaamaan linnanmuurin yli, pysty yksinään kukistamaan saksien armeijaa tai hurmaa prinsessaa vastoin hänen tahtoaan.

Pelinjohtaja päättää, missä toimissa ritarit automaattisesti onnistuvat ja missä he epäonnistuvat. Pelinjohtajan on kuitenkin syytä muistaa, että Pyöreän pöydän ritarit ovat maanpiirin mahtavimpia sotureja, jotka kulkevat itsensä kuningas Arthurin nimissä. Suurimman osan ajasta ritarihahmojen siis pitäisi onnistua siinä, mitä pelaajat kertovat heidän tekevän. Lisäksi jos pelinjohtaja kovin torjuu pelaajien esittämiä toimia, vuoropuhelu kuihtuu. Olennaista onkin siis löytää peliporukan yhteinen tyyli, jonka pohjalta pelinjohtaja voi päätöksiään tehdä.

Näiden tavanomaisten tilanteiden lisäksi on joukko dramaattisia tilanteita, joiden lopputulosta pelinjohtaja ei voi määrätä. Niiden lopputulokset selvitetään heittämällä noppaa. Olosuhteet toki vaikuttavat noppien määrään ja tarvittaviin silmälukuihin, mutta viime kädessä lopputulos on satunnainen. Tämä satunnaisuus luo peliin jännitystä, koska lopputulosta ei päättä pelaaja eikä pelinjohtaja.

Selkkaus

Selkkaus on dramaattinen pelitilanne, jossa erilaiset lopputulokset ovat yhtäläillä kiinnostavia. Pyöreän pöydän ritareissa kaikki selkkaukset ovat toimintakohtauksia. Ajatuksena on, että siinä vaiheessa kun sanat eivät enää riitä, ritarit voivat tarttua aseisiin. Mikään ei kuitenkaan estä teitä käyttämästä selkkausmekaniikkaa muidenkin dramaattisten kohtausten ratkominen.

Selkkauksen ratkaisemiseksi käytetään ritarin MAHTI-ominaisuutta ja mahdollisia resursseja. Kertapelissä resurssit ovat loputtomat, mutta kampanjassa niitä on rajatusti (s. 22).

Ensin pelaaja kertoo, mitä hänen ritarinsa aikoo saada aikaan ja poimii itselleen ritarinsa MAHTI-arvon verran noppia. Sitten hän voi kerätä lisää (mieluiten erivärisiä) resurssinoppia korkeitaan ritarinsa KUNNIA-arvon verran. Tämän jälkeen kerätyt nopat heitetään ja luetaan tilanteen ratkaiseminen niistä. Jos ritarin erikoisominaisuudesta on tilanteessa hyötyä, saa pelaaja heittää epäonnistuneet (so. silmäluvut 1–3) MAHTI-nopat uudelleen.

- Jos yhdenkin nopan silmäluku on 4, 5 tai 6, ritari onnistui oikeissaan.
- Jos MAHTI-nopista ei tullut yhtään silmälukua 4, 5 tai 6, ritari on haavoittunut (s. 21).
- Jos resurssinopan tulos on 1, toimintaan käytetty resurssi kului loppuun tai tuhoutui toiminnan aikana.

Esimerkki selkkauksesta:

Eskon sir Bors yrittää kaataa karhun. Borsin MAHTI on 1 ja KUNNIA 2. MAHTI-nopan tulos on 2, resurssinopista tulee 1 ja 4. Karhunkaato siis onnistuu, mutta sir Bors haavoittuu ja varusteet kärsivät. Tuloksen voisi kertoa pelissä vaikka niin, että Borsin rynnäkkö epäonnistuu: karhu hyökkääkin kohti ritaria, raatelee tämän hevosen hengiltä ja Bors itse putoaa tuskallisesti kannon päälle. Hän ei kuitenkaan luovuta, vaan tarttuu keihääseensä ja onnistuu nujertamaan pedon.

Selkkauksen erityistapauksia

Nämä silmäluvut kuvaavat normaalia tilannetta. Jos ritari yritti jotain suurempaa urakkaa, voi siinä onnistuminen vaatia useampaa onnistumista (silmluvut 4–6). Vastaavasti jos ritarin vastustaja tai olosuhteet ovat erityisen haastavat, voivat vain korkeammat silmäluvut (5–6 tai jopa pelkkä 6) olla onnistumisia. Esimerkiksi omissa peleissäni vaadin kolmea onnistumista, kun ritarit halusivat ottaa yhden menninkäisnoidan vangiksi ja surmata muut. Vastaavasti Lancelotin saattoi voittaa kaksintaistelussa vain saamalla ainakin yksi kuutonen.

Tällaisten vaikeusasteiden lisäämisten pitäisi kuitenkin olla harvoja erikoistapauksia. Ritarihahmot ovat Pyöreän pöydän ritareita, maan parhaita sotureita. Heillä pitäisi olla sangen hyvät onnistumistodennäköisyydet. Tässä pelissä olennaista ei ole se, onnistuvatko ritarit, vaan se, mitä he voimillaan tekevät.

Jos samaan selkkaukseen osallistuu useampi kuin yksi ritarihahmo, kaikki keräävät ja heittävät nopat samaan tapaan. Jos kuka tahansa ritarihahmoista onnistui (so. sai tuloksen 4–6), tavoite saavutettiin. Haavoittuminen ja resurssien kuluminen katsotaan kuitenkin kunkin ritarin kohdalla erikseen.

Jos onnistumisia (eli silmälujuja 4–6) ei tule tarpeeksi, ritari ei saavuta tavoitettaan. Tällöin tapahtumat kerrotaan sen mukaisesti. On kuitenkin hyvä kertoa selkkauksen ratkeaminen niin, että tilanne joka tapauksessa kehittyy johonkin suuntaan. Selkkaus on tylsä, jos sen tuloksena mikään ei muutu.

Esimerkki tilanteen kehittymisestä:

Oletetaan, että Bors ei olisikaan saanut karhunkaadossa yhtään onnistumista. Periaatteessa tämä voisi tarkoittaa, että Bors vain haavoittui kamppailussaan karhun kanssa ja voisi vaikka yrittää uudelleen. On kuitenkin kiinnostavampaa, jos epäonnistumisen seurauksena onkin se, että Bors eksyy metsään ja kohtaa siellä vaikkapa karhunmetsästäystä vastustavan druidin. Tai kenties Bors nolaa itsensä ja joutuu jonkun tärkeän sivuhahmon epäsuosioon.

Haavoittuminen

Jos pelaaja ei saanut toiminnallisessa selkkauksessa MAHTI-arvolla keräämistään nopista yhtään onnistumista, hänen ritarihahmonsa haavoittuu. Haavoittuminen merkitsee pelimekaniikan kannalta, ettei hahmo voi mennä uuteen selkkaukseen ennen kuin hän on parantunut haavoistaan.

Haavoittumisesta parantuminen on oma selkkauksensa. Se toimii mekaanisesti samaan tapaan kuin tavallinenkin selkkaus, paitsi että muut ritarit eivät voi osallistua siihen. Epäonnistumisesta ritarin MAHTI-arvo laskee yhdellä. Parantumisellkkausta on yritettävä, kunnes hahmo onnistuu tai kunnes MAHTI-pisteet loppuvat. Jos MAHTI laskee nolleen, on ritarin taru lopussa. Pelaaja saa tällöin valita, menehtyykö hänen ritarinsa vammoihinsa vai jääkö hän elämään rampana. Väistämätöntä kuitenkin on, ettei tämä ritarihahmo voi enää palvella Pyöreän pöydän ritarien joukossa.

Pidän itse tärkeänä sitä, että hahmon haavoittumisen tehtävä ei ole poistaa pelaajaa pelistä. Pelaaja voi tehdä parantumisheiton heti haavoittumisen jälkeen ja hänen hahmonsa voi täten olla täysikuntoinen heti seuraavassa tilanteessa. Haavoittumisen tehtävä on pistää pelaaja pohtimaan, onko hänellä varaa mennä selkkaukseen, koska siinä voi haavoittua. Lisäksi hänen täytyy pohtia, paljonko resursseja hän haluaa satsata parantumiseensa. Resurssien käyttö liittyy erityisesti kampanjapelaamiseen (s. 22).

Valinta hahmon kuoleman ja rampautumisen välillä on merkittävä. Pelaaja pääsee näin päättämään hahmonsa lopullisesta kohtalosta. Joillekin hahmoille sopii paremmin kunniakas kuolema, toisesta taas voi tulla rampautumisensa jälkeen uusien ritarien kouluttaja. Hahmonsa menettänyt pelaaja voi luoda uuden ritarin, joka tuodaan peliin heti sopivan tilaisuuden tullen.

Varsinkin aloitteleville hahmoille, joiden MAHTI on 1, haavoittuminen on vaarallista. Siinä vaiheessa, kun hahmon MAHTI on viitosen hujakoilla, haavoittuminen on lähinnä enää hidaste, joka ei todellisesti uhkaa hahmoa. Kuolemanvaaran väistyminen ei kuitenkaan tarkoita, ettei hahmon tarinassa olisi enää jännitystä. Ritari Lancelot oli voittamaton, mutta niinpä hänen traaginen tarinansa liikkuikin rakkauden ja uskollisuuden teemojen ympärillä.

Kampanjamekaniikka

Jos Pyöreän pöydän ritareita pelataan kertapelinä, ei seuraavia mekaniikkoja tarvita. Mutta silloin kun tarkoitus on pelata useampi pelikerta Camelotin kohtalon ja ritarien tarinoiden loppuun viemiseksi, seuraavat pelisäännöt antavat siihen rakennetta.

Kampanjapelin resurssit

Kuten legendoista tiedämme, Arthurin loistokas kuninkuus ei kestä iäti. Camelot tulee väistämättä sortumaan riippumatta siitä, miten oikeamielisiä ritareita Pyöreän pöydän ritarit ovat. Pelissä tätä kehitystä seurataan Camelotin resurssien avulla. Kun resurssit loppuvat, Camelot tuhoutuu ja kampanja siirtyy loppupeliin. Kampanja pyörii siten vahvasti resurssien käytön ympärillä.

Camelotin resurssit ovat kampanjan alussa 20 noppaa. Kun Arthur lähettää ritarinsa tehtävilleen, hän varustaa nämä tietyllä määrällä resursseja. Se lasketaan seuraavalla kaavalla: [korkein KUNNIA, joka ritarihahmoilta löytyy + matkaan lähtevien ritarien määrä]. Näistä matkalle annetuista resursseista otetaan ne selkkauksessa KUNNIA-arvolla käytettävät resurssinopat (s. 19).

Esimerkki matkaresursseista:

Jos Sami kavereineen olisi pelannut kampanjaa, olisi pelinjohtaja antanut heille tehtävänannon yhteydessä kuusi noppaa Camelotin 20 nopasta. Siis kolme, koska ritarihahmojen korkein KUNNIA on kolme (Lyellillä) ja toiset kolme, koska pelaajia on kolme. Näistä kuudesta nopasta Esko olisi ottanut kaksi taistelussa karhua vastaan ja menettänyt niistä toisen. Taistelun jälkeen heillä olisi siis enää viisi resurssinoppaa jäljellä.

Resurssien käyttäminen

Selkkausten ulkopuolella ritarihahmot voivat käyttää resursseja kuten mitä tahansa rikkauksia. Joskus he voivat onnistua ratkaisemaan riidan lahjomalla toisen tai molemmat osapuolet. He voivat myös luovuttaa niitä köyhän kansan turvaksi tai jopa viedä niitä omien tilustensa hyväksi. Jos tällaisessa tilanteessa pelaajien ritareilla tulee erimielisyyttä siitä, miten resursseja tulisi käyttää, resurssit täytyy jakaa ritarien kesken.

Resurssit jaetaan eripuraisten ritarien välillä KUNNIA-arvon mukaan. Jokainen pelaaja saa vuorollaan ottaa resursseja, mutta jakojärjestys on suurimmasta KUNNIA-arvosta pienimpään. Pelaaja voi ottaa itselleen resursseja korkeintaan hahmonsa KUNNIA-arvon verran. Jos useammalla ritarilla on sama KUNNIA-arvo, he ottavat resurssinoppia vuorotellen. Jokainen pelaaja kertoo tämän jaon jälkeen, mitä hänen ritarinsa resurssillaan tekee. Jaosta ylijäävät resurssit on viime kädessä vietävä takaisin Camelotiin.

Esimerkki resurssien jaosta:

Sami: "Eli Lyell haluaa tukea Fenwiniä, mutta Cedric haluaa vaihtaa läänityksen hallitsijaa kokonaan? Laitetaan siis resurssit jakoon."

Henrika: "Voin siis ottaa nuo kaikki kolme jäljellä olevaa resurssia?"

Sami: "Niin voit, jos haluat, ettei Cedric saa mitään. Käytätkö suosiotasi asemiesten keskuudessa hyväksesi?"

Pelinjohtajan on hyvä huomata, että resurssit toimivat kuten rikkaudet myös sivuhahmojen kannalta. Jos ritarit joutuvat ryöstetyiksi, poista heiltä resurssinoppia. Vastaavasti kiitolliset sivuhahmot voivat luovuttaa ritareille resurssinoppia aarteina. Sivuhahmot voivat myös yrittää taivutella ritareita toimimaan tietyllä tavalla lahjomalla heitä resursseilla.

Sivuhahmojen toimet tarjoavat oivan keinon säädellä kampanjan etenemisvauhtia. Itse en tätä käytä, mutta jos tuntuu siltä, että kampanja etenee liian hitaasti, laita sivuhahmoja yrittämään resurssien varastamista. Vastaavasti jos tarina tuntuu olevan vielä pahasti kesken, mutta Camelotin nopat uhkaavat loppua, voi pelinjohtaja tarjota ritareille mahdollisuutta lisäresurssien hankkimiseen.

Talvivaihe

Kampanjaa pelattaessa seikkailun ratkaisemista seuraa vielä ylläpitovaihe. Ritarit tavallisesti kulkevat Arthurin asioilla ympäri Britanniaa keväällä ja kesällä ja vetäytyvät talveksi omille mailleen tai Camelotiin. Talvivaiheen aikana katsotaan, miten ritarihahmot ja Camelotin kohtalo kehittyvät. Nämä seuraavat toimet voi tehdä haluamassaan järjestyksessä, mutta esitelen ne siinä järjestyksessä, missä itse olen tottunut käymään ne läpi.

Parantumisselkkaukset on tehtävä viimeistään talvivaiheessa. Pelaaja voi siis pelata haavoittuneella hahmolla korkeintaan sen seikkailun loppuun, jossa hahmo haavoittui. Sitten ritari joko tervehtyy tai joutuu jättämään Pyöreän pöydän ritarin tehtävät vammautumisensa vuoksi.

Pelaajat voivat tehdä päätöksiä jäljelle jääneiden matkaresurssien jakamisesta vielä talvivaiheessakin. Kysyn usein pelaajilta, josko he kohtasivat matkoillaan jonkun sellaisen sivuhahmon, jolle he haluavat antaa tukensa. Tämä on tärkeä kohta, koska Camelotin jälkeinen Britannia muotoutuu sivuhahmoille lahjoitettujen resurssien kautta (s. 26).

Talvivaiheessa ritarien jäljelläolevat matkaresurssit palautetaan Camelotin noppien joukkoon. Sitten kaikki Camelotin resurssinopat heitetään. Noppien joukosta poistetaan kaikki ykköset, kuten tavallisessakin selkkauksessa. Jos ritarihahmot ovat toimineet Arthurin tunnettua tahtoa vastaan tai epäonnistuneet tehtävän hoitamisessa, noppien joukosta poistetaan myös kakkoset. Tätä jälkimmäistä sääntöä olen itse tarvinnut vain muutaman kerran, mutta se on muistuttamassa siitä, että Camelot romahtaa hetkessä, jos ritarit kääntyvät kuningasta vastaan.

Esimerkki Camelotin resurssien vähentymisestä:

Pelaajat saivat mukaansa 6 noppaa Camelotista. He kuluttivat niistä kaksi selkkauksissa ja lahjoittivat kaksi Fenwinille. Loput kaksi he palauttivat Camelotiin, jossa on näin 16 noppaa. Nämä heitetään ja tulosten joukosta poistetaan ykköset — niitä tuli kolme. Seuraavan seikkailun alussa Camelotissa on siis enää 13 resurssinoppaa.

Talvivaiheen neljäs hoidettava seikka on katsoa, miten ritarihahmojen MAHTI- ja KUNNIA-ominaisuudet muuttuvat. Jos hahmo otti osaa taisteluun (ja siitä tehtiin selkkaus), hänen MAHTI-ominaisuutensa kasvaa yhdellä. Jos hahmo on haavoittunut, tämä korotus tapahtuu vasta kun parantumisselkkaus on onnistunut. Lisäksi jokainen pelaajista kertoo vuorollaan kenen urotöistä hänen ritarinsa puhuu talven mittaan. Jokainen ritari, joka kehuu toista ritaria, korottaa tämän toisen ritarin KUNNIA-ominaisuutta yhdellä.

Esimerkki ominaisuusarvojen muuttumisesta:

Sami: "Olikos kukaan ritareista taistelussa?"

Esko: "Borshan oli, sitä karhua vastaan."

Sami: "Todellakin. Borsin MAHTI kasvaa yhdellä, eli on nyt kaksi. Entä kenen urotöistä hahmonne kertovat tarinoita talven mittaan?"

Matti: "Bors meni kieltämättä vallan rohkeasti sen karhun kimppuun."

Esko: "Todellakin! Esittelen sitä taljaa kaikille, jotka tulevat talven mittaan käymään linnassani."

Henrika: "Lyell puolestaan arvosti Cedricin maltillisuutta siinä Fenwinin ja Edwardin riidan käsittelyssä."

Sami: "Eli Borsin ja Cedricin KUNNIA kasvavat yhdellä."

Esko: "Omakehu ei siis auta KUNNIA-arvon korottamisessa?"

Sami: "Ei auta ei. Mutta Bors voi toki tehdä juuri niin."

Kuningas Arthurin epäsuosio tekee hallaa ritarin KUNNIA-arvolle. Jos Arthur saa kuulla, että hänen ritarinsa on tehnyt jotain todella kunniantonta, kyseisen ritarin KUNNIA puolitetaan. En itse joutunut käyttämään tätä sääntöä missään vaiheessa, mutta se on mukana muistuttamassa siitä, ettei ritarien KUNNIA perustu vain heidän keskinäiseen arvostukseensa.

Vähänkin isommalla peliporukalla ainakin yhden ritarin KUNNIA-arvo voi kohota nopeasti. Tämä on hyvä asia, koska statuserot ritarien välillä luovat usein kiinnostavia tilanteita. Korkea KUNNIA-arvo vaikuttaa myös sivuhahmojen käytökseen. Arthurin luottamus on ylenpalttista, talonpoikien odotukset ovat korkealla, linnanherrat yrittävät tuputtaa tyttäriään vaimoksi ja kiertelevät ritarit tulevat haastamaan mittelöön.

Loppupeli

Sivuhahmoille luovutetuista (ei muutoin menetetyistä) resurssinopista tulee pitää kirjaa. Merkitkää aina muistiin kuinka monta resurssinoppaa kukin sivuhahmo on saanut. Niitä tarvitaan siinä vaiheessa, kun Camelot kaatuu eli resurssinopat loppuvat Camelotista.

Resurssinoppien loppuminen Camelotista merkitsee Camelotin tuhoutumista, tyypillisesti saksien hyökkäysten ja sisäisen hajaannuksen riskipaineessa. Sota vie monen ritarin hengen ja Pyöreän pöydän ritarikunta hajoaa. Hävitys on suurta, kun Arthurin loistokas valtakunta vajoaa pimeään keskiaikaan.

Kaikki ei kuitenkaan välttämättä tuhoudu. Käykää kukin resurssinoppia saanut sivuhahmo vuorollaan läpi ja heittäkää hänelle annettujen resurssien verran noppia. Tulos kertoo, miten hän pärjäsi Camelotin tuhoutumisen jälkeen:

- 0 onnistumista (ei yhtään silmälukua 4, 5 tai 6): kuten Arthur ja hänen ritarinsa, tämäkin hahmo muistetaan vain tarinoista.
- 1 onnistuminen: hahmo selviytyy mullistuksista.
- 2 tai enemmän onnistumisia: hahmo menestyy ja vaikuttaa ympäristönsä kehitykseen.

Tämä loppupeli on monella tapaa Pyöreän pöydän ritarit -pelin huipentuma. Se kertoo meille, millaisen perinnön ritarit jättävät jälkeensä. Sankarit kuolevat ja unohtuvat, mutta heidän tekonsa ovat jättäneet jälkensä maailmaan.

Ei ole lainkaan huono idea keskustella peliporukan kanssa kampanjan päätteeksi siitä, mitä pelaamalla kertomanne ritaritarina sanoo sankaruudesta. Olivatko pelaajien ritarit sankareita? Jos kukaan sivuhahmoista ei selvinnyt, tekeekö se sankariteoista turhia?



"Jättiläinen istui illallisella, jäti ihmislihaa ja paistatteli valtavaa ruhoaan tulen loimussa." Lancelot Speed kuvasi vuonna 1919 hirviömäistä jättiläistä, jonka Arthur surmasi matkallaan kohti Roomaa (Arthur syöksyy kuvaan vasemmalta). Miksihän naiset aina joutuvat hirviöiden orjiksi? Kuva on teoksesta *The Legends of King Arthur and his Knights*.

ARTHURIN VALTAKUNTA

Hyöreän pöydän ritarien pelimaailma toimii ennen muuta seikkailuiden taustana, ei niinkään itsessään merkityksellisenä kokonaisuutena. Kun pelinjohtaja kehittää seikkailuita, hän voi samalla kehittää pelimaailmaa tarpeen mukaan. Tämä luku on kirjoitettu antamaan virikkeitä ja ideoita pelinjohtajalle.

Britannia

Tässä pelissä ei pyritä historialliseen tarkkuuteen. Olen itse kehittänyt pelimaailmaa poimimalla aineksia Arthurin ja Pyöreän pöydän ritarien legendoista. Silloin harvoin kun historiaa on tarvittu, olen käyttänyt kampanjoideni taustana 400–500-lukua.

Britanniassa on oikeastaan neljä kuningaskuntaa. Niistä suurin on Logres, joka on kuningas Arthurin maata. Läntinen Cornwall, luoteisrannikon Cambria ja pohjoinen Cumbria ovat liitossa Logresin kanssa ja siksi Arthuria nimitetään ylikuninkaaksi. Käytännössä liitto kestää kuitenkin vain niin kauan kuin Arthur pystyy tarjoamaan muille kuninkaille turvaa vihollisia vastaan.

Ylikuninkuus on Britanniassa uusi asia. Uther Pendragon, Arthurin isä, onnistui saavuttamaan ylikuninkaan aseman, mutta sai pian sen jälkeen surmansa taistelussa sakseja vastaan. Arthurin jälkeen taas ylikuninkuutta ei — legendan mukaan — ole saavuttanut kukaan.

Valtakuntaa uhkaavat ulkoiset viholliset ovat ennen muuta piktit ja saksit. Piktit ovat Cumbrian pohjoispuolella eläviä barbaareja. Saksit puolestaan ovat mantereelta tulevia valloittajia, joille on Logresin itärannikolta jouduttu antamaan pieniä läänityksiä. Lisäksi kiusana ovat raakalaismaiset maantierosvot, velvollisuutensa laiminlyövät aateliset ja kapinoivat talonpojat. Niin ja tietysti luopioritari Mordredin vallankaappaushaaveet: legendoissahan Camelot sortuu ennen muuta sisäisiin kiistoihin.

Myyttisyys

Arthurin Britannia on myyttinen maa. Monet Arthurista kertovat legendat kuvaavat ylikuonnollisia olentoja ja tapahtumia. Olen huomannut, että pelissä tämä toimii parhaiten korostamalla fantasiaolentojen ainutlaatuisuutta. Ritarit kohtaavat vain yhden haltiakuninkaan hovin, vain yhden jättiläisen, vain yhden järvenneidon. Ne eivät ole minkään rodun edustajia, jotka toimisivat aina tiettyjen kulttuuritapojen mukaan, vaan ne ovat salattuja ja ihmeellisiä olentoja, yksilöitä.

Arthurin unelma

Kuningas Arthur pyrkii tasa-arvon toteuttamiseen. Hän haluaa kuulla niin talonpoikaa kuin linnanherraakin, arvostaa naista siinä kuin miestä ja pyrkii takaamaan yhtäläiset oikeudet pakanoille ja kristityille. Osoituksena tästä Arthur on itse ottanut kasteen, mutta pitää druidi Merliniä neuvonantajanaan. Hän on myös perustanut Pyöreän pöydän ritarikunnan, johon hän on valinnut hyviä ritareita ikään, sukupuoleen, uskontoon ja taustaan katsomatta. Ritarikunnan tehtävä on varmistaa, että Arthurin oikeudenmukainen hallinto toteutuisi koko maassa.

Arthurin ihanteet ovat kuitenkin perinteille vieraita. Monet linnanherat uskovat edelleen ihmisten luokitteluun säätyjen mukaisesti ja kirkolla on ollut vaikeuksia estää seurakuntalaisiaan hakkaamasta druidien pyhiä lehtoja polttopuiksi. Perinteiset lait eivät tunnusta naisten oikeudellista asemaa. Pyöreän pöydän ritarien suurimpina esteinä ovatkin usein kansan ja etenkin valtaapitävien vanhoilliset mielipiteet.

Arthur ei kuitenkaan ole (nykyaikaisen mittapuun mukaan) täydellinen hallitsija. Hän on monarkki, joka uskoo valistuneeseen itsevaltiuteen. Hän kuulee neuvonantajia, mutta tekee kaikki päätökset aina itse. Lisäksi Arthurin unia riivaa yhä enemmän ajatus pyhästä Graalin maljasta. Se edustaa hänelle hengellistä täyttymystä ja toivoa maan uudistumisesta. Käytännössä Graalin maljan etsintä vie hänen aikansa niin, että valtakunnan hallitseminen jää vähitellen sivurooliin. Silloin kun omissa kampanjoissani pelaajat ovat kääntyneet Arthuria vastaan, se on johtunut näistä syistä.

Pyöreän pöydän ritarikunta

Arthur kutsuu luokseen ritareita ja nimittää heitä Pyöreän pöydän ritareiksi. Joskus hän kutsuu ritarin tämän maineen perusteella, joskus neuvonantajiansa ohjeesta, joskus koska uskoo näkevänsä ritarin olevan siimmältään vilpitön. Joskus ritari itse hakeutuu Arthurin luo päästäkseen Pyöreän pöydän ritarikuntaan.


Ritari nimitetään Pyöreän pöydän ritarikuntaan Camelotin keväisessä helluntaijuhlassa. Vuosittainen helluntaijuhla on myös yleinen ritarikunnan kokoontumisaika. Juhlan jälkeen ritarit vähitellen hajaantuvat yksin tai pienissä seurueissa hoitamaan Arthurin antamia tehtäviä tai muutoin kiertämään maata. Suurimman osan vuotta ritarit kulkevat näin omilla teillään. Vasta kun talvi tekee matkanteosta hankalaa, ritarit suuntaavat takaisin Camelotiin.

Arthur on nimittänyt useita kymmeniä Pyöreän pöydän ritareita. Harvoin he kuitenkaan ovat kaikki paikalla. Helluntaijuhlaan osallistuminen ei ole pakollista, eivätkä kaikki ritarit edes ehtisi pitkiltä matkoiltaan talveksi takaisin Camelotiin. Moni on myös kuollut tai kadonnut lähdettyään suorittamaan Arthurin tehtäviä.

Britanniassa ei ole majataloja. Ihmiset kyllä kokoontuvat illanviettoon, mutta mitään hotellien tai baarien varhaisversiota ei ole. Kun ritarit matkaavat ympäri maata, he yöpyvät aina talonpoikien luona. Tämä luo kätevästi tilaisuuksia talonpoikien ongelmien kohtaamiselle.

Pyöreän pöydän ritarikuntaan kuulumisen on likipitään korkein asema, jonka Arthurin Britanniassa voi saavuttaa. Ritarikunnan jäsenillä on sama tuomiovalta kuin kuninkaalla itsellään. Siksi Pyöreän pöydän ritareilla on lähes kaikissa tilanteissa korkein määräysvalta, eikä tuomiosta oikein voi valittaa. Ainoastaan toinen Pyöreän pöydän ritari voi vaatia vertaisensa tilille vääryyksistä, eli haastaa tämän kaksintaisteluun. Pyöreän pöydän ritarien harteille on näin uskottu valtava vastuu.

SEIKKAILUIDEOITA

 euraavassa on pelinjohtajalle valmiita lähtökohtia seikkailuiden kehittämiseksi. Kuten aiemminkin on tullut sanottua, pelinjohtajan kannattaa valita seikkailu tarpeen mukaan. Jos aiemmin ritarit ovat vaikkapa osoittaneet suurta sympatiaa sorrettuja talonpoikia kohtaan, voit seuraavaksi kokeilla mitä he tekevät kohdatessaan oikeuden omiin käsiinsä ottaneen talonpojan.

- Talonpojat ovat napanneet druidin ja haluavat hirttää hänet noitana. He kuitenkin kysyvät ensin ritarien tuomiota.
- Talonpojat pyytävät ritareita karkottamaan lähiseutuja uhkaavan jättiläisvillisian. Peto on kuitenkin druideille pyhä eläin.
- Cumbrian kuningas Gundleus tarvitsee apua piktien hyökkäyksen torjumiseksi. Villit ovat suuttuneet nuorukaistensa surmaamisesta kesken täysi-ikäisyysrituaalia. He vaativat hyvityksenä linnanherran tytärtä uhrikseen.
- Salametsästäjä ja maantierosvo Punakynsi on ryöstänyt usean luostarin aarteet. Hän kuitenkin nauttii kansansuosioista, koska jakaa ryöstösaalistaan köyhille talonpojille.
- Cambrian kuningas Gorfyddyd on vienyt maalaisnaisia väkisin linnansa, koska hänen oma vaimonsa on liian vanha synnyttämään perijää.
- Haltiaprinsillä ja aatelisneidolla on salainen rakkaussuhde. Naisen veljet eivät tätä hyväksy ja yrittävät tappaa haltiaprinsin. Haltia omaksui valkoisen peuran hahmon päästäkseen nopeammin pakoon.
- Aatelisrouva syyttää miestänsä väkivaltaiseksi, jotta ritarit ottaisivat tämän hengiltä. Paikallinen pappi kun ei suostu myöntämään heille avioeroa.

Arthurin saaga

Pelatessa ei tarvitse pyrkiä toisintamaan Arthurin legendaa yhtään sen enempä kuin sopivalta tuntuu. Toisaalta Arthurin tarinassa on paljon sopivia aineksia, joista pelinjohtaja voi hakea ideoita omiin seikkailuihinsa. Esitän tässä yhden vaihtoehdon, jossa pelattavat seikkailut seuraavat Camelotin resurssien kehitystä. Mitä vähemmäksi resurssit käyvät, sitä draaattisempia käännteitä kampanjassa tapahtuu.

Camelotin resurssit 20 tai enemmän: Camelot elää kulta-aikaansa

- Ritari Pellinore olisi arvokas lisä Pyöreän pöydän ritarikuntaan, mutta hän ei liity siihen ennen kuin on täyttänyt valansa myyttisen suurpedon surmaamisesta.
- Liones-neito ei suostu Punaisen ritarin vaimoksi, joten ritari piiritää neitoa pitäen häntä näin vankina omassa linnassaan.
- Hirviömäinen jättiläinen saapuu Britanniaan ja aiheuttaa suurta hävitystä etelärannikolla.

Camelotin resurssit 10–15: Camelotin vaikeudet alkavat näkyä

- Ritarit lähetetään hakemaan Isoldea vaimoksi Cornwallin kuningas Markille, mutta Isolde rakastuuikin yhteen saattajistaan.
- Arthur lähettää ritareita etsimään pyhää Graalin maljaa, mutta kaikki etsinnät ovat turhia.
- Haltianeito Nimue inhoaa Merlinin lähentelyjä. Niinpä hän loihtii Merlinin vangiksi puun sisälle. Oikeaa puuta on mahdotonta löytää laajasta Brocéliaden metsästä.

Camelotin resurssit ovat 5 tai vähemmän: Camelot on tuhon partaalla

- Lancelot jää kiinni kuningatar Guineveren kanssa ja joutuu maanpakoon. Kuningatar Guineverea syytetään aviorikoksesta ja uhaan kuolemanrangaistuksella.
- Arthurin avioton poika Mordred johtaa kapinalliset ritarit sotaan Camelotia vastaan.
- Arthurin kuoleman jälkeen saksiruhtinaat käyttävät valtakunnan sisäistä hajanaisuutta hyödykseen ja hyökkäävät.



Julia Margaret Cameron teki valokuvan "Sir Lancelotin ja Guineveren erkaneminen" vuonna 1874. Tämä on kuvitusta Arthur-romaanista *Idylls of the King*. Aviorikos on toistuva teema Arthurin tarinassa: hän itse oli kuningas Utherin äpärä, Lancelotilla oli salasuhte kuningattaren kanssa ja Arthurin tappoi hänen oma avioton poikansa Mordred.

tekijän sanat

Pyöreän pöydän ritarit on roolipeli sankaruudesta. Sen ytimenä on se hetki, kun pelinjohtaja esittää pelaajille moraalisen ongelmatilanteen ja kysyy: "Mitä teette?" Tällöin pelaajat pääsevät näyttämään, millaisia tyyppisiä heidän ritarinsa oikein ovat — mihin he uskovat, miten he toimivat, mitkä heidän arvonsa ovat. Pyöreän pöydän ritareilla on paljon valtaa. Kiinnostavaa on nähdä, miten he käyttävät sitä.

Tämän takia pelissä ei ole mukana valmista ritarinormistoa, jota pelaajien pitäisi seurata parhaansa mukaan. Tämän takia skenaarioille on annettu valmis rakenne. Tämän takia pelin säännöt ovat sellaiset kuin ovat. Uskon, että peli toimii parhaiten, kun peliporukka pyrkii pelaamaan tämä sankaruuden teema mielessään.

Pelisuunnittelussa merkittävästi auttanut Eero Tuovinen halusi lisätä peliin HYVE-ominaisuuden. Vastustin sitä, ja niinpä sitä ei pelin tässä versiossa olekaan. Pidän tärkeänä, että ritarin KUNNIA-ominaisuus ei kerro mitään hänen oikeudenmukaisuudestaan tai hyvyydestään. Päinvastoin, on kiehtovaa huomata, miten pelaajat käsittelevät kunniaa ja oikeudenmukaisuutta. Usein he päätyvät pitämään ritarin kunniaa rikkumattomana: ritari ei voi tehdä virhettä ja hänen on aina pidettävä sanansa - olipa hän tehnyt mitä tahansa. Vaimoni mielestä kunnian korostaminen tekee pelistä raivostuttavan patriarkaalisen. Minusta se ei ole pelissä, vaan pelaajien tulkinnassa ritariudesta.

Kun pelaatte Pyöreän pöydän ritareita, kuulisin mielelläni, millaisia ritari-tarinoita teillä syntyy. Muutoinkin saa toki ottaa yhteyksiä, jos tulee vaikka epäselvyyksiä säännöistä tai muita kysymyksiä. Minut tavoittaa sähköpostilla <sami.johannes.koponen@gmail.com> tai Efemeros-blogin <www.efemeros.wordpress.com> kautta.

Tunnustus esikuville

Esittelen tässä lyhyesti tämän pelin suunnitteluun vaikuttaneita tahoja. Haluan toisaalta kiittää tunnustamalla mistä vaikutteet ovat peräisin ja toisaalta tarjota lukijalle lisäeväitä, jos aihepiiri rupesi kiinnostamaan enemmänkin.

Pyöreän pöydän ritarit syntyi lähes kokonaisuudessaan kesällä 2010, kun Eero Tuovinen auttoi minua kehittämään roolipelaamisen esittelypelin Tracon-pelitapahtumaan. Loppu oli lähinnä vain timantin hiomista (jossa siinäkin Eeron apu oli korvaamatonta).

Pelillisiä esikuvia ovat ennen muuta James V. Westin *The Questing Beast* (2003) ja Vincent Bakerin *Dogs in the Vineyard* (2004). Aihe, julkaisutyyli ja tietyt sääntömekaniikat ovat yhteneviä *The Questing Beast* -roolipelin kanssa, mutta rohkenen sanoa, että pelikehityksen myötä *Pyöreän pöydän ritarit* on parempi versio. *Dogs in the Vineyard* taas kannattaa hankkia käsiinsä, jos pitää tästä pelistä, mutta kaipaa enemmän sääntömekaniikkaa ja kattavammat ohjeet seikkailujen luomiseen. Lisäksi pitää mainita Paul Czegen *Kätyrin osa* (suom. 2004), joka mullisti käsitykseni roolipeleistä ja josta poimin ajatuksen loppupelistä.

Ritareista innostuneille suosittelen Greg Staffordin roolipelejä *Prince Valiant* (1989) ja *Pendragon* (2010, 5. laitos). *Prince Valiant* on samalla tavalla säännöiltään yksinkertainen kuin *Pyöreän pöydän ritaritkin*, mutta se on niin vanha peli, että sitä on vaikea saada käsiinsä enää mistään. *Pendragon* puolestaan käsittelee ritareja historiallisesta ja ritariromantiikan näkökulmasta.

Suomenkielisten roolipelien joukosta *Pyöreän pöydän ritarit* -pelin kaltaisia ovat ennen muuta Matt Snyderin *Piruja miehiksi* (suom. 2005) sekä Timothy Kleinertin *Vuoren velho* (suom. 2006). *Piruja miehiksi* sijoittuu *Villiin länteen* ja käyttää pelikortteja mekaniikkana, mutta ihmissuhdepulmat ovat samanlaisia. *Vuoren velhossa* taas on samaan tapaan selkeä rakenne, taustalla vahva genre ja keskeisellä sijalla pelaajahahmojen keskinäiset suhteet.

Yhteenveto: pelivalmistelut

Hahmonluonti (s. 10–12):

- Keksi ritarille sopiva nimi
- Valitse ritarille eläintunnus
- Määritä ritarin MAHTI ja KUNNIA
KUNNIA = 1 + toisten ritarien voitettut eläintunnukset
- Heitä nopalla ritarin erityispiirre

Esimerkkejä ritarien nimistä:

Gawain, Karen, Lionell, Elizabeth, Bedivere, Lucan, Alis, Balin, Nathan, Pelleas, Ector, Dagonet, Brunor, Gwinnith, Agravaine, Ilene, Cadon, Gaheris, Lamorak, Liaze, Owain, Violette, Galen, Safir, Tor, Kay

Ritarin eläintunnus (heitä noppaa):

- | | |
|---|--------|
| 1 | haukka |
| 2 | kettu |
| 3 | jänis |
| 4 | koira |
| 5 | hiiri |
| 6 | karhu |

Ritarin erityispiirre (heitä kahta noppaa):

- | | | | |
|---|---------------------|----|----------------|
| 2 | Lasaruksen viitta | 8 | maalaistausta |
| 3 | Arthurin serkku | 9 | veteraani |
| 4 | druidin jälkeläinen | 10 | eränkävijä |
| 5 | vaimo on noita | 11 | pyhiinvaeltaja |
| 6 | ulkomaalainen | 12 | kirottu |
| 7 | lääninherra | | |

Skenaarion valmistamisen yhteenveto (s. 13–16):

- Keksi aloitus, kohtaaminen ja pulma
- Kehitä sivuhahmot: (1) kuvaus, (2) toiminta, (3) tavoite
- Pohdi pulman taustatarinaa

Yhteenveto: mekaniikat

Selkkauksen kulun yhteenveto (s. 19–20):

- Ritarin tavoitteen määrittely
- Onnistumisten määrä ja vaikeus
Normaalisti yksi silmäluku 4–6 riittää
- Noppien kokoaminen:
MAHTI + resursseja korkeitaan KUNNIA-arvon verran
- Tuloksen lukeminen:
silmäluvut 4–6 onnistumisia
ei onnistumisia MAHTI-nopista = haavoittuminen (ei voi selkata)
silmäluku 1 resurssi-nopasta = resurssin menettäminen

Haavoittumisesta parantuminen (s. 21):

- Selkkaus parantumisesta
- Onnistuminen = parantuu vammoista
- Epäonnistuminen = MAHTI laskee yhdellä pisteellä
- MAHTI 0 = ritari joko kuolee tai joutuu jättämään ritarikunnan

Talvivaihe (s. 24–25):

- Parantuminen
- Resurssien antaminen sivuhahmoille
- Camelotin tilanne:
kaikki Camelotin nopat heitetään
silmäluvut 1 pois
myös silmäluvut 2 pois, jos ritarit toimivat Arthuria vastaan
- MAHTI- ja KUNNIA-muutokset:
MAHTI nousee yhdellä, jos ritari taisteli
KUNNIA nousee yhdellä jokaisesta keuhjasta

Loppupeli (s. 26):

- Heitetään kullekin sivuhahmoille lahjoitetut nopat
0 onnistumista = sivuhahmo tuhoutuu
1 onnistuminen = sivuhahmo selviytyy
2+ onnistumista = sivuhahmo menestyy ja vaikuttaa muihinkin



www.roolipelit.wordpress.com

Tule sinäkin lukemaan ja kirjoittamaan, mitä skenessä tapahtuu! Minua ainakin kiinnostaisi tietää.

Roolipelitiedotus

Suomalaisen roolipeliskenen yhteinen tiedotuskanava



Noitahovi



Bliaron

KALTHAN IEN PERINTÖ

OLETKO JO HANKKINUT
UUDEN BLIARON-
KIRJAN?

