

Seikkailijan synty

Tässä roolipelissä tutkitaan syitä sille, miksi joku ryhtyy seikkailijaksi, maattomaksi kulkuriksi ja yksinäiseksi urotekojen tekijäksi. On tärkeää huomata, että pelihahmosta ei välttämättä tule pelin aikana seikkailijaa, eikä se tarkoita pelin epäonnistumista. Seikkailijan uran hylkääminenkin kertoo siitä, millainen ihmisen pitäisi olla, jotta hänestä voisi tulla seikkailija.

Pelin rakenne

Pelissä luodaan pelaamalla pelihahmon taustatarina tai hänen tarinansa alku, ei koko elämäntarinaa. Lyhyen hahmonluonnin jälkeen pelataan neljä kohtausta, joista jokaisen päätteeksi pelaaja valitsee mihin suuntaan hänen hahmonsansa on kasvamassa kohtauksen tapahtumien perusteella. Neljännen kohtauksen jälkeen pelaaja kertoo lyhyen epilogin, josta hahmon lopullinen uravalinta käy ilmi.

Sankarin synty on tehty yhdelle pelaajalle (pelinvetäjän lisäksi). Jos peliin osallistuu useampia pelaajia, on yksi heistä hahmonpelaaja ja muut ovat tuotantotiimiä. Tuotantotiimin tehtävinä on kohtausten raamittaminen ja sivuhahmojen pelaaminen. Perinteisin roolipelitermein ilmaistuna pelissä on tällöin yksi pelaaja ja monta pelinjohtajaa. Porukalla pelattaessa pelinvetäjän kontolle jää muiden osallistujien opastaminen ja pelin etenemisestä huolehtiminen.

Pelimaailma syntyy osana tarinaa

Seikkailijan synty pyrkii siihen, että seikkailijan taustatarinan luomisen ohella pelaajat myös luovat ympäröivää fantasiamaailmaa siinä määrin kuin tarvetta on. Pelinvetäjän tulee lähinnä huolehtia siitä, että syntyvä kokonaisuus on kaikin puolin riittävän johdonmukainen.

Jos pelinvetäjä pelauttaa Seikkailijan syntyä vain hahmonpelaajalle, täytyy vetäjän huolehtia itse tästä pelimaailman luomisesta. Siksi ohessa on lyhyt kuvaelma fantasiamaailmasta, jota voi käyttää joko sellaisenaan tai poimia siitä ideoita.

Pelinvetämisen yleisiä ohjeita

Pelinvetäjän tärkein tehtävä on ohjata hahmonpelaajan ja mahdollisen tuotantotiimin luovaa prosessia eteenpäin. Jos pelaajilla on itsellään ideoita, tulee pelinvetäjän antaa heidän käyttää niitä. On parempi kyselemällä aktivoida heidän luovuutensa kuin toimia itse tarinankertojana. Pelinvetäjän on kuitenkin huolehdittava pelin etenemisestä, jos muut sattuvat olemaan hiljaisia. On pelinvetäjän vastuulla, että peli pysyy 45 minuutin aikarajoissa.

Lohikäärmeisaaret ovat saaristovaltakunta, jota kuningas johtaa yksinvaltiaan ottein. Siksi monet ruhtinaat yrittävätkin lähettää lapsiaan hänen neuvonantajikseen.

Suurin osa kansasta on talonpoikaisväestöä, joka asuu valitsemiensa pormestarien johtamissa kylissä. Kuun jumalatar Lunan papittaret ovat hyvin arvostettuja. Heidän joukostaan valitaan pätevimmat opiskelamaan akatemiaan, jossa heistä koulutetaan sotanoitita. Yhdessä kesytettyjen lohikäärmeiden kanssa he takaavat saarten turvallisuuden. Kaupalaivasto puolestaan tuo Lohikäärmeisaarille vaurautta.

Monen saaren sisäosissa on edelleen tutkimatonta korpea. Joskus sieltä saapuu kammottavia hirviöitä ahdistelemaan talonpoikia, jolloin järjestäytymättömät hirviönmetsästäjät tarttuvat toimeen.

Pelinvetäjän tulee säädellä omaa pelityyliään erilaisten pelaajien mukaan. Paljon fantasiakirjallisuutta lukeneella on usein enemmän ideoita kuin muilla. Hiljaisempia pelaajia kannattaa rohkaista osallistumaan. Lasten kanssa tarinan panokset ovat kevyemmät ja toiminta siivompaa.

Pelisäännöt

Hahmonluonti

Pelaaja valitsee hahmolleen nimen tai keksii sen itse. Sitten hän valitsee hahmolleen vanhempiensa ammatin, johon sisältyy myös urakehitysmahdollisuus. Hän kirjoittaa valintansa ja urakehityksen hahmolomakkeen urapolkuihin. Seikkailija on siellä jo valmiina kaikille hahmoille yhteisenä kolmantena vaihtoehtona.

Kolmantena vaiheena pelaaja voi halutessaan määrittää hahmolleen yhden kiinnostavan ominaisuuden eli piirteen. Piirteitä kertyy lisää pelin aikana. Lopuksi pelaaja kertoo muutamalla lauseella pelihahmonsa lapsuudesta. Jos pelaajalla ei ole ideoita, pelinvetäjä voi auttaa esittämällä kysymyksiä: Miten hahmo tuli toimeen sisarustensa kanssa? Miten hänen vanhempansa kohtelivat häntä? Millaisia ystäviä hänellä oli? Kokiko hän isoja pettymyksiä tai onnistumisia?

Hahmonluonnissa nousee usein esille kysymyksiä pelimaailmasta. Jos pelissä on mukana tuotantotiimi, voi pelinvetäjä keksii vastauksia näihin kysymyksiin yhdessä heidän kanssaan. Näin muillakin pelaajilla on tekemistä hahmonluonnin aikana.

Ennen kohtausta

Kukin tuotantotiimin jäsenistä raamittaa kohtauksen vuorollaan. He voivat joko valita sopivan kohtauksen listalta tai keksii sellaisen itse, kunhan se vain sopii kohtauksen aiheeseen. He myös keksivät ketä sivuhahmoja kohtauksessa esiintyy ja jakavat näiden roolit keskenään. Pelinvetäjän tulee tarvittaessa ohjata, auttaa ja tukea tuotantotiimin toimintaa.

Kohtauksen aikana

Kohtausten sisäiset tilanteet ratkotaan n10-nopanheitolla. Vain pelihahmon pelaaja voi heittää noppaa. Pelihahmo onnistuu yrityksessään, jos nopan silmäluku on vähintään yhtä suuri kuin vaadittu kohdeluku. Tyypillinen kohdeluku on 5. Jos pelihahmolla on tilanteessa selkeä etu tai haitta, pelinvetäjä voi muuttaa kohdelukua pykälän verran. Kukin hahmon piirre, joka sopii tilanteeseen, antaa pelaajalle lisänopan heitettäväksi. Tällöin vain paras tulos huomioidaan.

Kohtauksen jälkeen

Kun kohtaus on pelattu, hahmonpelaajan tulee rastittaa hahmolomakkeeseen pallukka siitä urapolusta, jota kohti hahmon toiminta kohtauksessa häntä vei tai jonka edustamin keinoin hän toimi. Jos tämä tuntuu pelaajasta hankalalta, voi pelinvetäjä tarjota hänelle kahta eri vaihtoehtoa perusteluineen. Pelaajan tulee kuitenkin itse tehdä päätökset hahmonsa kehityksestä.

Tuotantotiimi keksii hahmon toiminnan ja kohtauksen tapahtumien perusteella kaksi piirrettä, joista hahmonpelaaja voi halutessaan valita yhden hahmolleen. Uusi piirre voi korvata vanhan piirteen. Hahmolla voi olla korkeintaan kolme piirrettä.

Pelin päätyminen

Neljän kohtauksen pelaamisen jälkeen seuraa epilogi. Siinä hahmonpelaaja laskee mihin urapolkuun hän on laittanut eniten rasteja (ja ratkaisee itse mahdolliset tasapelit). Sitten hän kertoo lyhyesti hahmonsa elämästä seuraavina kuukausina, mistä käy ilmi hahmon valitsema tie: tuliko hänestä seikkailija vai ei. Pelaaja ei kuitenkaan saa kertoa, miten hahmolle lopulta kävi, koska tässä pelissä luodaan vain pelihahmon taustatarina tai hänen elämäntarinansa alku.

Kohtauksia elämästä

Kukin tuotantotiimin jäsenistä valitsee vuorollaan listalta sopivan kohtauksen tai keksii sellaisen itse, kunhan se vain sopii annettuun aiheeseen. Kohtauksen raamin eli lähtötilanteen lisäksi he keksivät ketä sivuhahmoja kohtauksessa on mukana, jakavat nämä sivuhahmojen roolit keskenään ja pelaavat näitä kohtauksessa.

Pelatessaan sivuhahmoja tuotantotiimin tulisi pyrkiä toteuttamaan kohtaukselle annettu aihe. Sivuhahmojen tulisi mieluummin aiheuttaa pelihahmolle ongelmia kuin ratkaista niitä. Jos tuotantotiimiä ei ole, nämä tehtävät jäävät tietysti pelinvetäjän harteille. Muutoin pelinvetäjä tukee tuotantotiimin toimintaa esittämällä kysymyksiä, antamalla ideoita ja lopettamalla kohtauksen kun sen aihetta on käsitelty.

Ensimmäisen kohtauksen aihe: Pelihahmoon ja hänen kotioloihinsa tutustuminen. Näin luodaan tausta tuleville tapahtumille, vastakohta muille uravalinnoille ja esitellään kenties tärkeitä sivuhahmoja. Samalla opetellaan roolipelaamista.

- ❖ Arkisen työn tekemistä
- ❖ Sisarus osoittaa olevansa hahmolle kateellinen
- ❖ Vanhemmat tuovat ilmi toiveensa hahmon tulevaisuudesta
- ❖ Entisen seurustelukumppanin tapaaminen
- ❖ Ystävä kertoo iloiten päässeensä pelihahmon urakehityksessä mainittuun ammattiin

Toisen kohtauksen aihe: Seikkailijan elämä vastakohtana pelihahmon nykyiselle elämälle. Samalla kehitellään seikkailijoiden asemaa tässä pelimaailmassa: ovatko he kuuluisia sankareita, kirottuja kulkureita vai jotain muuta?

- ❖ Rikas seikkailija saapuu tuhlaamaan rahojaan
- ❖ Köyhä seikkailija pyytää ilmaista yösijaa
- ❖ Nuori seikkailija puhuu innostuneesti vapaudestaan
- ❖ Isä lahjoittaa talon ainoan hevosen urhealle sankarille
- ❖ Rappioitunut seikkailija yrittää vietellä pelihahmon sisaren

Kolmannen kohtauksen aihe: Kriisi, joka uhkaa suistaa pelihahmon elämän radaltaan. Se ikään kuin työntää hahmoa seikkailijan uralle, mutta hahmo tietysti tekee omat valintansa. Tässä kohtauksessa kannattaa käyttää pelissä aiemmin esiin tulleita elementtejä.

- ❖ Kuninkaan veronkorotukset ajavat pelihahmon perheen taloudellisesti ahtaalle
- ❖ Peikot sieppaavat pelihahmon sisaren mukaansa
- ❖ Rutto koettelee lähialueita kovalla kädellä ja vie pelihahmon vanhemmat
- ❖ Kuningas määrää nuorukaiset sotaväkeen kauas pois kotiseuduiltaan
- ❖ Pelihahmon sisarus yrittää ottaa hänen paikkansa perheessä
- ❖ Hahmon todellinen syntyperä käy ilmi, kun oikeat vanhemmat tulevat hakemaan

Neljännän kohtauksen aihe: Houkutus lähteä seikkailijan uralle.

Jos edellinen kohtaus ikään kuin työntää hahmoa seikkailijaksi, niin tämä kohtaus vetää häntä sinne. Se voi myös tarjota seikkailullista ratkaisua edellisen kohtauksen esittämälle ongelmalle.

- ❖ Pelihahmon serkku näyttää hänelle saamaansa aarrekarttaa ja pyytää mukaansa
- ❖ Hirviönmetsästäjät etsivät uusia jäseniä vaaralliseen mutta tuottoisaan ammattiinsa
- ❖ Huhutaan, että kylä uhkaavan voiman lähde on Mustavuoren uumenissa
- ❖ Pelihahmon perhe syyttää häntä tapahtumista ja ajaa hänet pois kotoa
- ❖ Maineikas sankari menetti viime seikkailussa aseenkantajansa ja etsii nyt korvaajaa

Pelihahmon luomisen ohjeet

- 1) Valitse hahmolle nimi listasta tai keksi sellainen itse.
Morgan, Marilla, Kadis, Ethina, Vestar, Atael, Goran, Ishilon
- 2) Valitse listasta hahmon vanhempien ammatti. Samalla näet hahmon toisen urakehitysmahdollisuuden seikkailijan lisäksi.
Irtolainen → maantierosvo
Puunhakkaaja → talonpoika
Talonpoika → majatalonpitäjä
Papitar → sotanoita
Ritari → lohikäärmeopettaja
Ruhtinas → kuninkaan neuvonantaja
- 3) Voit halutessasi keksiä hahmolle ensimmäisen piirteen eli kiinnostavan ominaisuuden (lahjakkuus, erityistaito, saavutus, ihmissuhde, sosiaalinen asema tms.)
- 4) Kerro lyhyesti muutamalla lauseella hahmon lapsuudesta.

Pelisääntöjen yhteenveto

Ennen kohtausta:
Tuotantotiimi tai pelinvetäjä keksii kohtauksen raamin ja siinä esiintyvät sivuhahmot

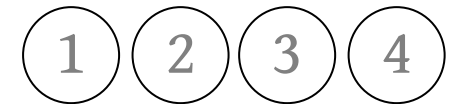
Kohtauksen aikana tilanteiden ratkaiseminen:
Nopalla saatava sama tai suurempi kuin kohdeluku; tilanteeseen sopivista piirteistä saa lisää noppia heitettäväksi

Kohtauksen jälkeen:
Pelihahmon pelaaja merkitsee rastin siihen urapolkuun, jota kohti hahmo eteni. Tuotantotiimi ehdottaa hahmolle uusia piirteitä.

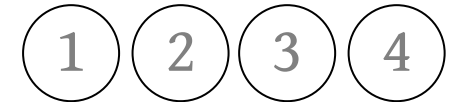
Kirjanpito pelihahmon tiedoista

Pelihahmon nimi: _____

Pelihahmon vanhempien ammatti:



Urakehitysmahdollisuus:



Urakehitysmahdollisuus:

Seikkailija



Piirteet:

1) _____

2) _____

3) _____