

Tehtävetoisen seikkailun perusta

- 1) Joku haluaa jotakin tapahtuvan
 - pelaajahahmot haluavat tehdä jotakin
 - sivuhahmo haluaa pelaajahahmojen tekemän jotakin
- 2) Jotain täytyy tehdä
 - pelaajahahmoilla on ainakin lyhyen tähtäimen suunnitelma
 - tehtävänantajalla voi olla pitkän tähtäimen tavoite
- 3) Haasteet
 - joku tai jokin ei halua pelaajahahmojen onnistuvan
 - joku tai jokin hankaloittaa pelaajahahmojen toimintaa
- 4) Seuraukset
 - tapahtumat vaikuttavat hahmoihin
 - tapahtumat vaikuttavat pelimaailmaan

Toinen vaihtoehto on rakentaa seikkailu siten, että se lähtee hahmoista itsestään. Mitä aktiivisemmin pelaajat kehittävät ja ohjaavat hahmojaan, sitä selvemmin hahmoille voi syntyä itsenäisiä tavoitteita. Pieni rohkaisu voi ajaa heidät pyrkimään haaveisiinsa ja yllättäen pelinjohtajana ei tarvitsekaan tehdä suuria suunnitelmia, vaan ainoastaan reagoida hahmojen määrätietoiseen toimintaan. Se ehkä riittää pelinjohtajalta osittain mahdollisuuden esitellä omia visioitaan suuresta juonesta, mutta pelaajien itse asettama tavoite on erittäin motivoiva.

Ellei pelaajilla ole selviä suunnitelmia, niin hahmolähtöisiä seikkailuja voi tehdä ohjailustikin: Hahmon heila kaapataan tai hän saa myrkyä, joka on kuolettava ellei vastamyrkyä oteta 48 tunnin kuluessa. Molemmassa esimerkeissä pelaajalla ja hahmolla on vahva motiivi toimintaan. Mitä paremmin tunnet hahmot ja pelaajat, sitä hienovaraisempia keinoja voit käyttää. Mitä karkeampi on hahmojen tuntemus, sitä karkeampiin keinoihin tässä joutuu turvautumaan. Hahmon hengenmenolla uhkaaminen on siinä suhteessa ääriesimerkki karkeasta keinosta. Eräässä kampanjassamme hahmoja vietiin kuin pässiä narussa, kun he kuulivat, että pirullinen sotaherra, joka oli nöyryyttänyt

heitä vuosi sitten heidän ensimmäisellä seikkailullaan, oli matkalla yllätysvierailulle läheiseen linnoitukseen vain pienen saattojoukon kera.

Aragornin haahuilu Sormusten herrassa on hahmolähtöistä seikkailua. Hänellä on agenda taistella Mordoria vastaan ja organisoida vapaiden kansojen vastarintaa. Siinä sivussa hän nappaa isoimman valtakunnan valtaistuimen hädän hetkellä muinaisen verilinjan ja muiden hahmojen tuella.

Hahmolähtöisiin seikkailuihin saa parhaiten potkua kyselemällä ennen peliä pelaajilta näiden hahmoista. Onko hahmolla tavoitteita, joko lyhyellä tai pitkällä tähtäimellä? Onko hahmoilla vanhoja kaunoja joidenkin tahojen tai nimettyjen henkilöiden kanssa tai muita keskeneräisiä asioita? Mitä pidemmästä kampanjasta on kyse, sitä paremmin pelinjohtaja saa hahmoista tuntea pelikokemusten, hahmojen toiminnan ja pelaajien juttu-

jen perusteella. Alkavissa kampanjoissa, kertapeleissä ja uusien hahmojen tullessa mukaan näitä etuja ei ole käytössä.

Usein pelaaja ei osaa tuoreen hahmon kanssa vastata kysymykseen, mitä hän haluaa hahmollaan tehdä. Tämänkaltaisessa tilanteessa hyvä keino panna hahmo ajattelemaan ja tekemään päätöksiä on luoda eloa hahmon tärkeimpään sivuhahmoon. Cthulhu-kampanjassamme hahmot ovat useita kertoja ajaneet maaseudulle yhden pelaajahahmon vanhempien luokse. Siellä kun saa aina ilmaista ruokaa ja egyptologian professori jouuu kärvistelemään äitinsä kysymysten kanssa.

Minulla on ollut tapana pitää pidempään kestäneissä peleissä mukana haamulomaketta. Haamulomake on yksinkertainen paperi, jossa on pelaajahahmojen nimet ja kullekin sopivasti tilaa tärkeimpien taustatietojen merkitsemiseen. Sieltä voi luntata ne henkilöt ja paikat, joilla on merkitystä hahmon taustatarinassa ja jotka saattavat olla hyödyksi pelissä. Samaan lomakkeeseen olen sitten sotkenut myös muita hahmoa koskevia tietoja, joita pelaaja ei tiedä, kuten hahmon mukaansa pöllimien jalokivien arvon, mukana kulkevan etiketittömän taikajuomapullon sisällön jne.

Kolmas vaihtoehto on lyödä hahmoja vasten kasvoja pelimaailmalla niin rajusti, että se pakottaa heidät toimimaan: Heidän kotinsa tuhoutuu ja heidän on pakko lähteä tien päälle. Lentokone, jossa he ovat matkalla, kaapataan tai se syöksyy maahan keskellä vihamielistä seutua. Hahmojen edustamaa kansaa/uskontoa/hahmoluokkaa ryhdytään vainoamaan. Fasistit kaappaavat vallan ja hahmot saavat potkut työpaikoiltaan. Meriltä purjehtii sadoittain jäävuoria, joita asuttavat teknologisesti paikallisia kehittyneemmät pingviinit ja tämä salaperäinen lintukansa orjuuttaa paikalliset ja pilkkoo valtakunnat siirtomaikseen.

Tässä on tilaisuus sankareille! Jos pelimaailmassa on jokin asia hahmojen kannalta selkeästi väärin ja sen muuttaminen on kuitenkin heidän mahdollisuuksiensa rajoissa, niin tämä on keino rohkaista heidät seikkailuun. Robin Hoodin taru on kuvaava esimerkki maailmalähtöisestä seikkailusta: Juhana Maattoman hallinto on niin kehno ja epäoikeudenmukainen, että Robinin moraali pakottaa hänet seikkailuun.

Haamulomake

- Mitä tavoitteita pelaajahahmoilla on?
- Mitä tavoitteita sivuhahmoilla on pelaajahahmojen suhteen?
- Mitä kontakteja pelaajahahmolla on?
- Mitä hahmoaan koskevaa asiaa pelaaja ei tiedä?