

## LIPPU

Lippu-tekniikalla pelaaja kertoo, millainen tarina häntä kiinnostaa. Kyse on tärkeiden asioiden merkitsemisestä ja korostamisesta. Pelaajan ei kuitenkaan tarvitse määritellä koko tarinaa, vaan vain joitakin sen elementtejä konkreettisten yksityiskohtien kautta. Olennaista on, että lipulla voidaan erottaa tärkeämmät piirteet vähemmän tärkeistä: Hahmolomakkeeseen tai pelimateriaaliin ylipäänsä lisätään usein sellaisiakin juttuja, joiden ei ole tarkoitus nousta pelaamisessa etualalle.

Lippu toimii parhaiten hahmonluonnin yhteydessä. Toisin sanoen pelissä käsiteltäviksi tarkoitettut aiheet on helpointa tuoda mukaan hahmojen piirteiden kautta. Tyypillisesti kyse on hahmon motivaatiosta, mutta yhtä hyvin liputettavia asioita voivat olla hahmon taidot, omaisuus, ihmissuhteet, etninen tausta tai kohtalo – mitä tahansa, mikä on keskeistä hahmokonseptin kannalta.

**Lippu sääntömekanismina:** paholainen (*Piruja miehiksi*), avaimet (*Menneisyyden varjot*), motiivit (*The Questing Beast*), uskomukset (*Burning Wheel*), aihe (*Parhaaseen katseluaikaan*), unelmat (*Death's Door*)

## KARTTA

Ensin hahmojen liput merkitään paperille. Sitten niihin voidaan liittää sivuhahmoja, joilla on jokin näkökanta tai yhteys lippuun. Kun eri hahmojen välille vielä kehitetään yhteyksiä, syntyy ihmissuhdekartta. Karttaan voi merkitä muutakin kuin sivuhahmoja: paikat, järjestöt, yhteisöt tai ideologiat sopivat siihen hyvin. Karttaa lukemalla on helppo improvisoida kohtauksia; riittää kun laittaa pari karttaan merkittyä tahoja hahmon kanssa samaan kohtaukseen. Kartan avulla on myös helppo hahmottaa eri tahojen luonnollisia reaktioita pelitapahtumiin.

Kartta yleensä piirretään hahmonluonnissa tehdyn liputtamisen jälkeen, mutta sitä kannattaa päivittää pelitapahtumien myötä. Kun hahmot muuttuvat, eivät heidän suhteensa ympäröivään maailmaan jää ennalleen: ihmissuhteet muuttuvat ja ideologioista voi paljastua varjopuolia. Karttaa käytetään ja muovataan aktiivisesti pelin aikana.

**Kartta sääntömekanismina:** ihmissuhdekartta (*Sorcerer's Soul*, *Hero's Banner*, *Pelon ja rakkauten lapset*), seikkailukartta (*Menneisyyden varjot*), tarinakartta (*Legends of Alyria*)

Kohei katsoi hahmoaan silmiin ja etsi tämän sydämen. Hän näki hahmonsansa uniin ja unelmiin. Suljetuin silmin hän huomasi, että tämän hahmon sielu heijastaa sitä universumin ristiriitaisuutta, joka muodostuu katkeruuden ja uuden toivon välille. Hänet on tehty vihasta ja kaipauksesta. Kun hahmon kaikki varusteet, kyvyt, taidot ja ominaisuudet on viety, jäljelle jää epärointi tuhoamisen ja uuden alun rakentamisen välillä. Tästä Miguelissa, varjokultin jäsenessä, on kyse.

Kohei täsmensi, että Miguel on syntyjään kadun kasvatti, eikä ole tavannut isäänsä vuosikausiin. Hän on miltei nälkiintynyt, mutta oppinut tulemaan toimeen omillaan pienestä pitäen eikä epäröi puolustaa henkeään ja omaisuuttaan veitsin. Mutta tämä on vain astia; aivan kuten on toissijaista millaisesta kulhosta riisiä tarjoillaan, niin Miguelinkin kohdalla olennaista on hänen sisimmässään liekehtivä kamppailu.

Rounin puolestaan uppoutui itseensä. Jokaisella on olemassa jokin asia tässä maailmassa, joka vaivaa laantumatta. Se on kuin särö mielessä tai haava kitalaessa, jota ei voi nähdä, mutta jonka voi kuitenkin tuntea. Rounin keskittyi ja lähetti hahmonsansa kohtaamaan tuon itseään kiusaavan asian. Hahmo syntyi tuon ristiriitaisuuden ympärille, se saa lihansa ja verensä tuosta Rouninin kysymyksestä: Roger on maaton seikkailija, joka ei ole koskaan uskaltanut kohdata tekojensa seurauksia. Se on ydin, jonka ympärille Rounin rakensi muut asiat: suuren maineen, terävän miekan ja surun verhoamia ihmissuhteita. Nämä toimivat kuin joet, jotka näyttävät kulkevan eri suuntiin, mutta jotka lopulta laskevat vetensä samaan mereen.

Taputin yhdellä kädellä ja piirsin Miguelin ja Rogerin merkit paperille. Maalasin Miguelin vihalle muodon, vallankumousta ja vanhan järjestyksen tuhoamista kaavailevan varjokultin. Nuori Elizabeth puolestaan edusti toivoa rauhasta ja rakkaudesta: hän olisi valmis tarjoamaan Miguelille toisenlaisen elämän. Käteni kulkivat silmää nopeammin ja yhdellä liikkeellä siveltimeni toi Rogerin vierelle Capetin, petetyn kauppiaan – taakse jätetty menneisyys, jonka seikkailija vielä löytäisi edestään. Roger tarvitsi tietysti huhutun rauniokaupungin, johon seikkailija voisi suunnata tarmonsansa ja vielä kerran unohtaa menneet. Seurasin Kohein katsetta ja täydensin Miguelin verkostoon vielä vakautta edustavan paikallisen ruhtinaan Manuelin, Elizabethin