

# Lohikäärmeen valinta: Maailman kohtalo kolmessa kohtauksessa

Lyhyt skenaario mahtavasta lohikäärmeestä ja sen tekojen seurauksista. Lue ensimmäinen sivu ennen pelaamista, muita sivuja riittää selata.

Peliin tarvitaan: improvisoimaan tottunut ohjaaja (pelinjohtaja), kolme pelaajaa. Kynä, kumi, kolme tyhjää paperia kartoiksi. Leikkaa etukäteen hahmolomakkeet (viimeinen sivu) irti ja piirrä ensimmäiseen karttaan lohikäärmeen vuori ja luola keskelle.

Skenaariossa kolme pelaajaa kaikki pelaavat yhtä ja samaa lohikäärmettä (LK). Ohjaajan tehtävä on ohjata ohjeiden avulla kohtaukset läpi heimoajasta aikakausi kerrallaan eteenpäin, piirtää karttaa jolla muutokset konkreettisesti näkyvät, ja johdattaa valintoihin jotka määrittävät seuraavan ajan tapahtumat. Kukin kohta pelataan n. 10 minuutissa fokusoidusti ja tehokkaasti, 1. voi kestää vähän kauemmin kuin muut.

**1. kohtauksessa** luodaan maailma hahmonluonnon valintojen sekä parin pelaajille esitettävän kysymyksen avulla, sekä pelataan LKn alkuperäinen suhtautuminen siihen. Valinnat ovat: a) miten LK aikoo ottaa maailman hallintaansa, b) suosiiko jotain heimoista - kaksi ihmisheimoa ja vuorenväen valtakunta - käyttääkseen sitä suunnitelman toteuttamiseen, ja c) missä määrin kerää aarteita itselleen.

**2. kohtauksessa** suosittu heimo - tai jos mitään ei suosittu, ulkopuolelta tullut valloittajaheimo - on kehittynyt mahtavaksi valtakunnaksi ja marginalisoitunut muut. Lohikäärmeen roolia ei ole unohdettu, mutta se on vääristetty: suositusta heimosta syntyneen dynastian hallitsija esiintyy lohikäärmejumalana. Valinnat ovat: a) kostetaanko koko valtakunnalle, vain hallitsijalle/dynastialle, vai ei kellekään, b) miten säästyneen tai korvaavan valtakunnan hallitseminen hoidetaan niin että se pysyy LKn hyppysissä ja toteuttaa suunnitelmaa, ja c) missä määrin kerää aarteita itselleen.

**3. kohtauksessa** LK:lle selviää, että hänen oma magiansa joka on voimistunut kerätyistä aarteista tuottaa luonnonkatastrofin joka muuttaa koko maailman. Valinta on uhraako LK aarteensa turvatakseen kuolevaisten menestyksen, vai hallitseeko mieluummin aarteidensa päältä maailmaa jossa kuolevaiset taantuvat mitättömiksi. Lopuksi **epilogissa** katsotaan miten sitten kävikään.

Lue, kerro tai selitä pelaajille vain kursivoidut osat - älä otsikon vieressä mainittua aktiivista roolia, joka on kohtauksessa LK:n ensisijainen pelaaja ja jolle asiat kuvataan, äläkä ei-kursiivilla kirjoitettuja toimintavaihtoehtoja vihjailuja enempää. Joka kohtauksessa valinnat haetaan konkreettisen teon kautta: kenen luo lennetään ja mihin siellä pyritään. Varsinaista roolipelaamista ja dialogia tapahtuu käytännössä tämän yhden kohtaamisen verran, ja sekin on pelattava tehokkaasti asiassa pysyen muutamilla repliikeillä ja kuvauksilla ensisijaisesti vain aktiivisen pelaajan kanssa.

Kun kysyt sulkeissa olevia kysymyksiä pelaajilta, tee se päättäväisesti ja kannusta ytimekkäisiin ja nopeisiin vastauksiin: jos et saa heti tai melkein heti jotain, anna kaksi tai kolme vaihtoehtoa mitä itsellesi tulee mieleen. Jos et saa vielääkään, katso muihin ja pyydä heiltä ehdotuksia. Hyväksy erikoisemmatkin vastaukset jos ne toimivat.

## Pelin alku

Kerro pelaajille: *Aikojen alussa Sraghadaxos Lohikäärmeäiti loi maan ja ilman, jotka antoi lapsilleen, lohikäärmeille. Muut jumalat, kuolevaisten rotujen luojat, kadehtivat lohikäärmeäitiä, ja nousivat tätä vastaan. Suuressa sodassa jumalat tuhoutuivat, ja lohikäärmeet jäivät vuorten alle nukkumaan. Te olette yksi niistä. Nyt on aika herätä, ja ottaa maailma takaisin.*

Selitä pelaajille: *He pelaavat kaikki samaa lohikäärmettä. Yksi pelaajista on lohikäärmeen **Ahneus ja Halu Käyttää**, toinen **Nälkä ja Halu Suojella**, ja kolmas **Ylpeys ja Halu Rakentaa**. Vain jos joku haluaa tarkennosta, totea että ne ovat LKn eri puolia ja niitä voi tulkita vapaasti ja ehdotella muille roolin mukaisia toimintatapoja. Jos pelaajat eivät heti pysty valitsemaan kuka on kuka, osoita roolit heille. *Pelissä pelataan kolme lyhyttä kohtausta, joissa jokaisessa yksi pelaajista pelaa suoraan lohikäärmettä, ja kaksi muuta esittää roolinsa mukaisia ehdotuksia, sekä luo maailmaa ohjaajan vastaamalla ohjaajan esittämiin kysymyksiin. On tärkeää olla tehokas, koska aikaa on vähän.**

Kerro: *Lohikäärmeet ovat olennoista mahtavimpia ja kauneimpia, ainakin omasta mielestään. Lohikäärme voi yksin tuhota kuolevaisten linnakkeet ja armeijat, ja niiden viisaus jo yksin oikeuttaisi maailman hallitsemisen. Mutta suurimman osan ajasta he nukkuvat, ja heräävät vain silloin tällöin luolastaan ohjatakseen maailmaa oikeaan suuntaan.*

Näytä pelaajille hahmolomakkeet. 1. Lue ääneen neljä nimeä, ja pyydä valitsemaan niistä yksi lohikäärmeelle: *Ushtnapatpur, Tlaloc, Thromnir, Agamakhos*. 2. Pyydä pelaajia valitsemaan yhdessä hahmolomakkeista se jonka kuva esittää parhaiten nimettyä lohikäärmettä. 3. Pyydä pelaajia valitsemaan lohikäärmeen väri. Tartu välittömästi ensimmäiseen ehdotukseen ja kysy onko se muiden mielestä hyvä; jos tulee toinen ehdotus, kysy kolmannelta pelaajalta kumpi valitaan. Ympyröi valittu nimi ja väri valitusta hahmolomakkeesta ja yliviivaa loput vaihtoehdot, ja aseta lomake pelaajien eteen.

Älä kerro seuraavaa - tämä tulee ilmi pelin aikana:

- Nimi valitsee **kulttuuripiirin** johon liittyviä mielleyhtymiä käytetään surutta alussa heimoaikaisen (ennen kuninkaita ja valtakuntia) maailman luomiseen: Ushtnapatpur = mesopotamialainen (babylonia tms.); Tlaloc = väli-amerikkalainen (inka/atsteekki); Thromnir = antiikin pohjois-eurooppalainen; Agamakhos = antiikin kreikkalais-välimerellinen.
- Väri valitsee **luonnonmullistuksen**, jota lohikäärmeen oma magia aarteiden voimistamana levittää maailmaan: punainen = aavikoituminen ja tulivuoret; vihreä = hallitsematon kasvillisuuden leviäminen; sininen = vedenpaisumus; valkoinen = jääkausi.

# 1. Kohtaus: Ahneus

Kerro: [Nimi] herää luolastaan tuhannen vuoden unien jälkeen. Syötyään vatsansa täyteen lähistöltä löytyviä otuksia - (kysy Nälältä mitä majesteettisia villejä **kasvissyöjiä** alueella on) - muinainen voima virtaa näissä vahvana. [Nimi] kaartelee taivaalla ja huomaa että vuoren ympärillä on kolme kuolevaisten heimoa: kaksi ihmisten alkeellista kyläyhteisöä ja **vuorenväen** maanalainen kaupunki.

Piirrä karttaan nopeasti LK:n vuoren ympärille kulttuuripiiriin liittyvää luontoa, ja ympärille mainittujen heimojen kylät sitä mukaan kun niitä määritellään. Kuvaile ihmisten kulttuuripiiriin ympäristöä parilla lauseella piirtäessäsi. Jatka: *Heimot näyttävät käyvän kauppaa keskenään* (kysy Ahneudelta: *selvästi vuorenväellä on kultaa ja muita metalleja, mutta mitä ihmisheimot myyvät?*). Vuorenväen kaupunki näyttää samalta kuin ne näyttivät tuhat vuotta sitten (kysy Ylpeydeltä millaista vuorenväki on). *Sen sijaan ihmiset ovat kuitenkin kehittyneet pitkälle luolissa asuneista villeistä jotka muistatte, ja [Nimi] näkee heissä potentiaalia.*

Ahneudelle: *Lohikäärmeäiti tahtoi että ottaisitte maailman takaisin hallintaanne. Koska lohikäärme joutuu nukkumalla vielä keräämään voimiaan tuhannen vuotta, hän ei voi tehdä sitä henkilökohtaisesti, joten tarvitaan joku tapa hallita sijaisten avulla. [Ahneus ja Halu Käyttää], miten [Nimi] lähtee toteuttamaan tätä? Muut voivat vaikuttaa Ahneuden päätöksiin mm. vetoamalla rooleihinsa, mutta hän tekee valinnat.*

Mahdollisia suunnitelmia: uskonnon tai maallisen valtakunnan (sijaishallitsijoineen) perustaminen; kuolevaisten opastaminen esim. kaupankäyntiin, raudan valmistukseen, magiaan tms.; rakentaa jotain konkreettista auttaakseen kuolevaisia. Oleellista on saada jokin suunnitelma miten LK aikoo maailmaa hallita, selvittää suosiiko ja/tai vahingoittaako LK jotakin/joitakin heimoista, ja keräkö kuinka paljon aarteita ("vähän" vai "paljon").

Molemmat ihmisheimot ovat suostuvaisia mahtavan LKn vaatimuksiin ja ehdotuksiin, ja LK voi perustaa oman valtakunnan, uskonnon, tms., kunhan edeltävä herra / uskonnon pääpappi tms., voitetaan. *Heimon väki, pukeutuneena ja käyttäytyen stereotyyppisesti kulttuuripiirin mukaisesti, piiloutuu kauhuissaan taloihinsa, mutta jotkut rohkeat lankeavat polvilleen ihmeellisen LKn saapuessa ja myöntyvät kaikkeen. [Nimen] saatua kerrottua asiansa paikalle ilmestyy ison mutta LK:ta vastaan täysin riittämättömän vartiokaartin suojelemana asiaankuuluvan hienosti pukeutunut mutta tilannetajuton herra joka käskee (!) LKn alistumaan valtaansa. Naurettavaa! Herran voi syödä, polttaa, häpäistä, pelotella, huijata, tms. Pyydä Ahneutta kuvaamaan kuinka tämä kokonaisuudessaan tapahtuu. Ihmisillä ei kuitenkaan ole paljoa aarteita, ja jos LK haluaa niitä paljon, se kirpaisee heimoa selvästi.*

Vuorenväki suhtautuu LK:een epäilevästi eikä suostu mihinkään heti; eivät tule vuoresta ulos ja vastustavat vaikka henkensä uhalla viimeiseen mieheen jos heidän tapojaan tai aarteitaan uhataan. Kerro: **Kuningas Varteng vastaanottaa LK:n kohteliaasti mutta kylmästi sisäänkäynnin vastaanottokielekkeellä.** Väen kyräilevät soturit ovat vakuuttavia, mutta eivät oikeasti vaarallisia lohikäärmeelle.

- *Kuningas kieltäytyy kaikesta muusta paitsi kaupankäynnistä vanhoihin tapoihin vedoten.* Väki suostuu tyytyväisenä uusiin kaupankäynnin muotoihin jos saavat LK:sta jotain hyötyä. LK saa vähän kultaa ja jalokiviä ja vuorenväen avun.
- *Jos LK kyselee tai tarkastelee ennen toimeen ryhtymistä: [Nimi] muistaa että muinaiset tavat on hakattu Kuningaskiveen.* Oveluudella ja kaupankäynnillä vuorenväki saadaan varovaiseen yhteistyöhön mutta ei alistettua. Jos LK haluaa varastaa tai tuhota kiven, kerro että LK voi löytää jonkun varkaaksi ja antaa tälle maagisia kykyjä - kysy mitä (esim. näkymättömyys). LK voi myös tunkeutua valtaistuinsaliin ja vain viedä tai tuhota kiven ohimennen voittaen paniikissa taistelevan väen, jolloin vuorenväki alistuu. LK saa paljon aarteita.
- *Jos LK ei ryhdy tekemään kauppaa tai saa kiveä, vuorenväki käskee LK:ttä poistumaan, vetäytyy sisään ja iskee kivioven kiinni - tämä on loukkaavaa, ja LK:ta voi tarvittaessa kannustaa kostamaan. Oven voi repiä auki ja sisään syöksyä tai polttaa kaikki ovelta, vuoren voi romahduttaa tai polttaa magmaksi. Kultaa voi kaivaa raunioista paljon, mutta kuningasta ei näy. Tämän jälkeen yhden ihmisasutuksen voi vielä alistaa, mutta sitä ei pelata vaan se vain kuitataan mainintana.*

Kun joku lopputulos saavutettu, lopeta kuvailemalla että [Nimi] lentää takaisin luojaansa. Seuraavien parin vuosikymmenen aikana LK heräilee pari kertaa varmistaakseen että suunnitelmaa todella toteutetaan. Jotain kapinallisia joudutaan syömään tai muuten

rankaisemaan/opettamaan, mutta muuten homma edistyy hyvin. Ihmisheimoista suosimattomat jäävät täysin muutoksen alle, ja jos ei suosittu vuorenväkeä, se eristäytyy.

<- Esimerkkikartta, jossa vuoren ympärille piirretty kaksi heimoa karavaani-kaupankäyjiksi mesopotamia-kulttuuripiiriin, ja metsästäjiksi pohjois-eurooppalaiseen kulttuuripiiriin (esimerkin vuoksi – pelissähän molemmat ihmisheimot kuuluisivat samaan kulttuuripiiriin, vaikka eivät tietenkään olisi muuten identtisiä). Vuorenväki on tulkittu kääpiöiksi, ja majesteettiset kasvissyöjät on määriteltä jättivillisiöiksi metsässä.



## 2. Kohtaus: Ylpeys

Viidensadan vuoden kuluttua [Nimi] herää uudestaan luolassaan. Maailma on muuttunut. Piirrä kartalle joitakin efektejä LK:n värin mukaan (sellaisia jotka näkyvät luonnonossa joka piirrettiin 1. kohtauksessa, sen verran että ne voisivat olla luonnollisia 500 vuodessa), ja mainitse muutokset piirtäessä (paitsi ihmisten valittamista joka mainitaan myöhemmin):

- Punainen: metsät vetäytyneet, kuivuutta, aurinko porottaa, ihmiset valittavat että viljelys kitukasvuista
- Vihreä: metsät edenneet, kasvillisuus peittää raunioita, karut paikat vihertyneet, ihmiset keuhuvat viljasatoja
- Sininen: joki tulvinut (ja ihmiset valittavat sitä), meri noussut, lähteitä ilmestynyt, koko ajan sataa
- Valkoinen: ilmasto kylmentynyt, talvisempia eläimiä, lunta vuorten huipuilla, ihmiset valittavat kylmää

Majesteettiset kasvissyöjät ovat harventuneet ja vetäytyneet kartan reunoille asutuksen tieltä. LK lentää ensimmäisenä taas aterioitsemaan niillä. Niitä täytyykin syödä enemmän kuin viimeksi - LK on kasvanut ja tarvitsee nyt enemmän lihaa.

Lentäessään maan yllä [Nimi] huomaa että myös ihmiset ovat muuttuneet - kehittyneet entisestään ja levittäytyneet kaikkialle. Jos LK auttoi tai suosi jotain heimoa, siitä on tullut **hallitseva kulttuuri**, ja ihmiset ovat kehittyneet antiikin roomalaisten tasolle (jos vuorenväkeä suosittiin, ihmiset ovat silti levinneet ja kehittyneet, mutta vuorenväki hallitsee niitä vuoreltaan). Jos LK vahingoitti jotakin asutusta, se on hävinnyt tai marginalisoitu. Jos ei suosinut mitään, kartan ulkopuolelta on tullut valloittajakansa hallitsevaksi kulttuuriksi. Piirrä hallitsevan kulttuurin syntysija kehittyneenä suurkaupungiksi ja sen keskelle mahtava palatsi (paitsi jos suosittiin vuorenväkeä, palatsi on rakennettu entisen vastaanottokielekkeen kohdalle). Pienempiä kyliä on perustettu sinne tänne heimoasutusten sijaan, ja joka puolella on peltoja ja linnakkeita. Jos oli suosittu ihmisheimoa mutta niiltä vaadittu paljon aarteita, menestys ja asutus on vähän vähäisempää.

[Nimi] lentelee kierroksia vuoren yllä, ja näkee kuinka ihmiset näyttävät varautuneilta, mutteivät lainkaan pelokkailta. Tekevät tehokkaasti töitä ja (valittavat/keuhuvat säästä). Jos LK oli käynnistänyt jonkin suuren rakennusprojektin, se näyttää olevan valmis ja hyvässä kunnossa. (Lipuista, temppeleistä tms.) havaitsee että **valtakunta palvoo lohikäärmettä jumalhallsijanaan**. (Muotoile palvontaa ja hallsijaa vähän sen suuntaan, mitä LK pyrki alun perin tekemään: jos uskontoa, painota jumaluutta; filosofikuningasta jos LK antoi viisautta ja opastusta käytännön menestykseen, jne.) [Ylpeys], miten LK suhtautuu?

[Ylpeydelle:] Kun [Nimi] lentää kohti pääkaupunkia ja sen ytimessä olevaa palatsia, huomaa kuitenkin että symboliikassa toistuu sekä humanoidi että lohikäärme, ja legendoja jotka eivät kyllä ole peräisin [Nimestä]. Tullessaan palatsille paikallisten yllättyneistä reaktioista voi päätellä, että **hallsija** on joku kuolevainen joka teeskentelee olevansa lohikäärmejumala! Vuosisatojen kuluessa on syntynyt dynastia joka perustaa oikeutuksensa [Nimen] tekoihin ja lohikäärmeiden jumalalliseen alkuperään. Vastaanottamaan palatsin edustalle saapuu hallsija lähipiireineen (ilmeisesti sukulaisia), ja tilannetta seuraa sivusta selvästi kilpaileva valtakunta (kysy Nälältä millainen). Hallsija yrittää vielä hallita tilanteen: "Minä olen lohikäärmejumala [Nimi] XXXVI" - kyllä, se kehtaa käyttää nimeänsäkin! - "mahtavan (Lohikäärmeimperiumin tai -kirjon, Lohikäärmeiden Viisauden Valtakunnan, tms.) hallsija. Kuka olet, ja miksi olet tullut?" Kysy Ylpeydeltä reaktiota ja kaiva samalla ansaittua kostonhimoa. Jos LK lähtee riehumaan, kysy Nälältä ja Ahneelta ehdotuksia mitä niiden mielestä pitäisi tehdä, mutta muistuta ensimmäisten tappojen jälkeen suunnitelmasta ja tavoitteesta hallita maailmaa, ja pyydä sitten **Ylpeyttä ja Halua Rakentaa** kuvaamaan toiminta loppuun. Luovia tapoja rankaista ilman että koko valtakunnan tuhoaa voi suosia kertomalla että LK:lla on luontaista magiaa jota voi käyttää esim. mielikuvitukselliseen kiroamiseen jossa kohde elää ikuisesti halutulla tavalla kurjasti.

Jos lähtee kunnan tuhoretkelle, mässäile hieman: jotkut sotilaat yrittävät ampua jousilla, heittää keihäitä tai jopa tähdätä ballistoilla, mutta suurin osa on toaltaan kun luulevat niiden hallsijan seonneen, joten niitä voi vain napsia oikealta ja vasemmalta tusinoittain. Kuvaile niin, että teurastus on selvästi suurempaa kuin 1. kohtauksessa (jos oli), ja tuo mukaan huomioita kuinka valtakunta on rikas ja LK saisi paljon aarteita.



Oleellista on, **selvääkö hallsijan dynastia, kenet (jos ketään) LK jättää nyt toteuttamaan suunnitelmaansa ja hallitsemaan** (saattaa muuttaa suunnitelmaa jos ajattelee että edellinen ei toiminut), ja **ryöstetäänkö/vaaditaan valtakunnasta aarteita ei yhtään, vähän** (esim. tribuutti virallisena anteeksipyyntönä tms.) **vai paljon** (esim. ryöstää pääkaupungin).

Lopeta kuvailu muutaman repliikin jälkeen, ja kerro **kuinka LK istuu raunioissa, tai katsellen uuden hallsijan kruunajaisia, tai seurailee tribuutin kääntämistä luolaansa, tms.** Kysy haluaako pelaajat vielä tehdä jotain lisäyksiä tai muutoksia suunnitelmaan ennen nukkumaanmenoa.

< - Esimerkkikartta. Karavaani-kaupankävijät ovat muodostaneet hallitsevan kulttuurin ja pääkaupunki on rakennettu alkuperäisen keitaan vierelle. Asutuksia on rakennettu myös sillan ja joen luo, ja metsästäjäheimo on alistettu. Kääpiöiden valtakunta on tuhattu. Ympäristö on muuttunut vihreän värin mukaan metsäisemmäksi ja viljavammaksi, ja jättävilliset kaikonnet yhä etelämmäs.

### 3. Kohtaus: Nälkä

Jälleen muutaman sadan vuoden kuluttua LK herää luolassaan, hirvittävän nälkäisenä - mutta herätys ei ollut nälän takia, vaan jokin, ensimmäistä kertaa koskaan, on uskaltanut tunkeutumaan sisään! Kysy Nälältä haistaako, kuunteleeko, käskeekö karjaisemalla vai löytääkö liekkinsä avulla (vai muilla keinoin?) tunkeutujan esille. Se on vuorenväkeä, entisen kuningas Vartengin sukua. Jos LK syö kyselemättä, hän huomaa että niitä on ulkona lisää. Jos puhuu, pelokas vuorelainen kertoo että kuningas Varteng (jos tapettiin aiemmin, Vartengin poika Vertharin), odottaa ulkopuolella. *[Nimi] nousee luolasta taivaalle kohdatakseen hyökkääjät, ja näkee vuoren juurella armeijan.* Varteng/Vertharin on aikaisemman dynastian viimeisen vesan kanssa kerännyt vuorenväestä (jos ne tapettiin aikaisemmin, osa oli karannut maanpakoon ja saapuivat nyt takaisin) ja ihmisistä riitaisen sotajoukon, ja heti LKn tullessa esiin V/V huutaa kuinka *"lohikäärme on kirous maailmalle ja lyötävä heti tai se syöksee koko maailman tuohon". Ja toden totta, [Nimi] huomaa kuinka maailma on muuttunut.*

Muutosta sitä enemmän mitä enemmän LK kerännyt aarteita kahdessa kohtauksessa:

1. ei lainkaan: Muutos huomattavissa siellä täällä muttei kaikkialla. Pääkaupunki edelleen pystyssä vaikka vähän kutistunut, muita asutuksia hylätty.
2. vähän 1. tai 2.:ssa: Muutos huomattavissa useimmissa paikoissa muttei suurta. Pääkaupunki osin raunioina ja vain paikoin asuttu, kuten myös monet muista asutuksista. Parhaiten ympäristöön sopeutuneet asutukset ovat selvinneet ja jopa menestyneet.
3. vähän molemmissa tai paljon toisessa: Muutoksia kaikkialla. Pääkaupunki raunioina, asutus siirtynyt parhaiten sopeutuneisiin asutuksiin ja pienempiin kyliin siellä täällä.
4. paljon molemmissa: Suuria muutoksia kaikkialla. Pääkaupunki raunioina, vain muutamia keskikokoisia parhaiten sopeutuneita asutuksia säilynyt. (Älä muuta liikaa - pitää jättää mahdollisuus muutoksen yltymiselle epilogiin.)

Maailma riippuen väristä:

- Punainen: merkittävää aroutumista/aavikoitumista, johonkin purkautunut tulivuori mutta edes sen tuhkissa ei kasva mitään. Loputon helle ja viljelykset kärventyvät, asutukset savisempia ja jopa telttakylä. Eläimistö on muuttunut ympäristöön sopivaksi, majesteettiset kasvisyöjät saaneet kuivemman paksunnan nahan ja sopivan värityksen, rasvakyttyröitä, piikkejä jne.
- Vihreä: viidakko-, piikkiköynnös- ja ylikokoinen kasvillisuus vallannut alueita joita ei aktiivisesti huolleta, isoja lihansyöjäkasveja. Viljelyksiä vaivaa tunkeutuvat lajit, uusia rakennuksia valtavista puista. Eläimiä myös paljon lisää ja ihmiset palanneet osin metsästäjiksi. MajKasSyöjistä karvaisia, viidakkovärityksellisiä, mahdollisesti jättiläispuissa kiipeileviä joilla suuret syöksyhampaat.
- Sininen: joet tulvineet ja meri noussut jonkin verran, uusia jokia vuorilta alas. Paljon kaloja ja muita vesieläimiä, ihmiset osin palanneet kalastajiksi ja viljelykset vaihtuneet riisityyppisiksi vesilajeiksi. Asutuksia tolzilla ja rantamökeissä. MajKasSyöjät muuttuneet vesieläinmäisemmiksi - kylmä kostea nahka, evät, virtaviivaisempi keho.
- Valkoinen: talvi on tulossa, lunta jatkuvasti maassa. Kasvillisuus muuttunut havumetsäksi ja kitukasvuisemmaksi, talvieläimiä kesäisten sijaan. Viljelykset vaihtuneet kylmänkestävämpiin ja talot paremmin eristetyiksi ja lämmitetyiksi. MajKasSyöjillä paksut turkispeitteet ja liikkuvat tiiviimmässä laumoissa.

Majesteettiset kasvisyöjät (MajKasSyö) ovat mukautuneet paremmin kuin ihmiset, ovat yhä suurempia ja mahtavampia ja levinneet takaisin alueille joista ihmiset ovat poistuneet - se myös tarkoittaa että ne ovat entistä parempaa ravintoa.

Piirrä ja kuvaile maailmaa huolellisemmin kuin aikaisemmin, korosta kuinka se on muuttunut, ja kuinka haitalliseksi se on muodostunut tai voi muodostua suunnitelmalle. *Katsellessaan kaikkea tätä muutosta [Nimi] ymmärtää, kuinka sen maaginen olemus todellakin vääristää ympäröivää maailmaa, ja mitä enemmän aarteita hän on kerännyt, sitä vahvemmaksi vaikutus on voimistunut, ja ajan kanssa se tulee varmasti vyörymään koko maailman yli.* (vain jos aarteita on kerätty:) *[Ahneus], onko tämä hyväksyttävä hinta niistä aarteista joita on kerätty? [Ylpeys], onko suunnitelmaa muutettava - onko maailma jossa ei ole kuolevaisia hallitsemisen arvoinen? [Nälkä], toisaalta ihmisten menestys hävitti hiljaa [MajKasSyöjien] elinpiirin - ja [Nimellä] on valtava nälkä! [Nälkä ja Halu Suojella], mitä [Nimi] päättää tehdä? Kysyttäessä vastaa, että jos aarteet levittää ympäri maailmaa kuolevaisille magia varmasti heikkenee, ja jos pidättäytyy syömästä MajKasSyöjiä niin LK heikkenee fyysisesti, mutta muutos ehkä pysähtyy ja maailma palaa sellaiseksi kuin oli. Nälkä tekee valinnan.*

*Sillä välin kun [Nimi] katselee maailmaa ja harkitsee, armeija liikehtii epätietoisesti. Se ei lähde hyökkäykseen, koska lohikäärmeen nähtyään sen komentajat ovat ryhtyneet keskinäiseen kinasteluun siitä mikä olisi järkevää. Jos LK tekee päätöksen jossa julistetaan jotain maailmalle, sen voi tehdä armeijan johtajille - esim. viisautta voisi olla jakaa aarretta jonkin verran ja omalta osaltaan auttaa kuolevaisia taistelemaan leviävää kasvillisuutta vastaan. Toisaalta tulijat voi myös syödä. Tämä kuvataan ensi kertaa todellisenä taisteluna jossa sankari toisensa jälkeen (kysy sankareiden kuvauksia Ylpeydeltä ja Ahneudelta) käy LK:ta vastaan ja sortuu päiviä kestävässä verilöylyssä. Jokainen saa jonkun eppisen haavan lohikäärmeeseen (esim. katkennut hammas tai sarvi, irronneita suomuja...). Lopulta kun sankarit on tapettu, loput armeijasta panikoi.*



<- Esimerkkikartta. Aarteita oli kerätty paljon, joten koko pääkaupunki on kasvillisuuden jyräämä, ja metsä on levittäytynyt myös alkuperäisen metsästäjäheimon kylän yli. Joenrantakylä on pysynyt hengissä metsästäjällä. Jättiläisvillioista on tullut yhä suurempia ja karvaisempia. Huomaa vuoren juurella olevat sankarit ja joen takana odottava armeija.

## Epilogi

Kolmannen kohtauksen päätyttyä kuvaa miten valinta vaikuttaa tilanteeseen. Kuvaa mitä allaoleva tarkoittaa erityisesti pelissä käytettyjen pelin pysyvien elementtien, eli asutusten, kansojen, ja kartan yksityiskohtien kannalta.

- Jos LK ei tee aarteelleen tai syömiselleen mitään, se kasvaa edelleen, ja 3-kohtauksessa esitetty vaikutus pahenee äärimmäisyyteen: koko maailma jää vaikutuksen alle; punaisella se tarkoittaa totaalista aavikoitumista; vihreällä koko kartta jää viidakon tai muun kasvillisuuden alle ja kasvillisuus nousee vuorille asti; sinisellä vesi nousee, kunnes LK:n vuori (ja mahdolliset muut karttaan piirretyt korkeat vuoret) on yksinäinen saari meren keskellä; valkoisella lumi peittää koko maan ja jäädyttää vedet. Vuorenväki tuhoutuu viimeisenä kun heidän magiansa kuolee. LK on maailman hallitsija, ja ainoa muu elämä on myös maaginen majesteettisten kasvissyöjien laji joka sopeutuu tilanteeseen täydellisesti. Jumalat eivät koskaan palaa tuhottuun maahan.
- Jos LK jakaa aarteestaan osan, tai lakkaa syömästä majesteettisia kasvissyöjiä, tai ryhtyy todelliseen työhön auttaakseen itse kuolevaisia, vaikutus pahenee/jää suunnilleen edellisellä sivulla esitetylle 4-tasolle. LK heräilee vuosisatojen välein ja korjailee välillä tapahtunutta vahinkoa, mutta hallitsee kuolevaisten rippeitä maailman mahtavimpana olentona siihen saakka, kunnes jumalat tulevat takaisin.
- Jos LK tekee edellisestä kohdasta useampia, vaikutus taantuu edellisellä sivulla esitetylle 1-tasolle. LK:n suunnitelma toteutuu rajoitetusti, kun ympäristön muutos haittaa kuolevaisia edelleen jonkin verran. LK alkaa heräillä ehkä vuosikymmenten välein vuosisatojen sijaan, ja vaikka uhraukset ovat heikentäneet häntä selvästi kaikkein mahtavimmasta hetkestään, hän pysyy kuitenkin maailman mahtavimpana olentona ja elää kuolemattomana kaikkia kuolevaisia halliten siihen saakka, kunnes jumalat tulevat takaisin.
- Jos LK tekee merkittäviä uhrauksia, vaikutus pystytään kumoamaan ja maailma palautuu sellaiseksi kuin se alun perin oli. LK:n suunnitelma toteutuu täydellisesti, ja hän pystyy hallitsemaan koko maailmaa muutaman vuosisadan kuluttua suoraan, kun herää lopullisesti valveille. Samalla hän on kuitenkin heikentynyt sen verran, ettei pysty voittamaan taisteluja jos vuosisatoja kehittyneet ihmiset hyökkäävät myöhemmin hänen kimppuunsa uusimpia aseita käyttäen. Vain jos LK ei ole hyökännyt kenenkään kansan kimppuun (yksittäiset tapot eivät ole ongelma) koko historian aikana ihmiset uskovat, että hän ei ole vaara, ja LK pystyy elämään kuolemattomana ja kunnioitettuna ihmiskunnan kehittäjänä siihen saakka, kunnes jumalat tulevat takaisin.

Skenaario on yksinkertaistettu variaatio Ropeconissa julkaistavasta Here Be Dragons –roolipelin ideasta, jota tullaan myymään Northern Realms -yhtiön sivuilla ([northernrealms.net](http://northernrealms.net)).



Nimi: *Ushtnapatpur, Tlaloc, Thromnir, Agamakhos*

Väri: punainen, vihreä, sininen, valkoinen

**Ahneus ja Halu Käyttää    Nälkä ja Halu Suojella    Ylpeys ja Halu Rakentaa**

---

Nimi: *Ushtnapatpur, Tlaloc, Thromnir, Agamakhos*

Väri: punainen, vihreä, sininen, valkoinen



**Ahneus ja Halu Käyttää    Nälkä ja Halu Suojella Ylpeys ja Halu Rakentaa**

---



Nimi: *Ushtnapatpur, Tlaloc, Thromnir, Agamakhos*

Väri: punainen, vihreä, sininen, valkoinen

**Ahneus ja Halu Käyttää    Nälkä ja Halu Suojella    Ylpeys ja Halu Rakentaa**

---

Nimi: *Ushtnapatpur, Tlaloc, Thromnir, Agamakhos*

Väri: punainen, vihreä, sininen, valkoinen



**Ahneus ja Halu Käyttää    Nälkä ja Halu Suojella    Ylpeys ja Halu Rakentaa**