

13.8.2006

(D&D) OPTIMOINNIN PERUSTEET

Optimointityöpaja: Ropecon, la 12.8.2006 klo 18:00 – 20:00, paikka: Klondyke (portaat alas juhla-aulasta)

Eli min-maxaus eli *Projekti* eli (D&D-)hahmon virittäminen tehokkaaksi

Minkä tahansa roolipelin, jossa on sääntöjä, kaikki pelaajahahmot ovat tavalla tai toisella optimoituja. Vaikka hahmo olisi täysi looseri ja surkimus, niin kuitenkin se on jossain suhteessa optimoitu. Ainoastaan täysin satunnainen hahmonluonti, jossa pelaajalla ei ole mitään valinnan mahdollisuuksia, voisi luoda täysin optimoimattoman hahmon. Eli sillä on turha yrittää kehuskella, että ei muka koskaan optimoi tai min-maxaa millään tavalla.

Optimointi voidaan jakaa karkeasti kolmeen ryhmään:

1. Hahmon optimointi kampanjakeskeisesti
2. Hahmon min-maksaus eli *projekti*
3. High end –optimointi eli sääntöjen rajojen testaus

Ensimmäinen, eli hahmon optimointi kampanjakeskeisesti, kuuluu juuri siihen ryhmään, jolla kehuskellaan, että "minä en optimoi". Hahmosta yritetään rakentaa kampanjaan sopiva, kiinnostava, pelattava jne. Optimointia sekkin on, vaikkei hahmon numeeriset arvot olisikaan parhaat mahdolliset. Ilman numeroitakin voi optimoida. Esimerkiksi: hahmo on ninjojen kasvattama, entinen merijalkaväen sotilas, tai örkit tappoivat hänen perheensä ja hävittivät koko kylän, tai hahmo on vaikkapa menettänyt muistinsa. Näillä keinoilla saadaan perusteita joillekin epätavallisille kyvyille, tai jätetään pois asioita, joita pelinjohtaja voisi muuten käyttää "hahmoa vastaan".

Toinen tapa, hahmon min-maksaus eli *projekti*, on se, mitä yleisimmin tehdään, eli pyritään valitsemaan hahmolle hyvät ominaisuudet, hyvät loitsut ja varusteet *sääntöjen tarkoittamaa tapaa noudattaen*. Tämä tarkoittaa, ettei yritetä etsiä porsaanreikiä tai temppuja, vaan pysytään pelinjohtajan kanssa yhteistyössä ja optimoidaan avoimesti sääntöjä noudattaen. Teknillis-luonnontieteellisesti suuntautuneet pelaajat kutsuvat joskus tällaista hahmoa myös *projekti*ksi.

Kolmas, high end –optimointi, on sitä, kun pyritään lukemaan sääntöjä "kuin piru Raamattua" ja löytämään keinoja, joilla "voitetaan peli", eli saadaan aikaan hahmo, joka on koko pelijärjestelmään nähden ylivertainen jossain asiassa. Täysin sääntöjä noudattaen on D&D:ssä rakennettu myös hahmoja, jotka ikään kuin livahtavat sääntöjen porsaanreiän kautta joka suhteessa ylivertaisiksi, esimerkiksi pystyvät nostamaan abilitynsä äärettömän suureksi. Yleensä tällaisia hahmoja ei pyritä edes pelaamaan, vaan kyse on teoreettisesta optimoinnista.

13.8.2006

Näin voitat D&D 3.5:n!

D&D 3.0 – puhumattakaan D&D:n ja AD&D:n aiemmista versioista – oli monessa suhteessa "reikäinen"; siinä oli turhankin helppoa rakentaa ylivoimaisia hahmoja. Mutta D&D 3.5 ei ole tuonut parannusta asiaan. Päinvastoin, kaikkein vilsimmät projektit on rakennettu juuri 3.5 –versiolla. Tässä kuvaillaan neljä täysin sääntöjä noudattavaa hahmokonseptia, jotka kuitenkin "voittavat pelin" tai saavuttavat ylivertaisia etuja.

Pun-Pun

Ehkä kuuluisin optimoitu hahmo, Pun-Pun, on (esimerkiksi) 6. tason koboldi, Divine Minion 1/Wizard 1/Master of Many Forms 3. Menetelmää ei tässä tarvitse sen tarkemmin kuvailla, mutta Wildshape-ominaisuuttaan ja Sarrukh-nimisen otuksen erikoiskykyä käyttäen Pun-Pun pystyi manipuloimaan itseään siten, että se sai kaikkien D&D-maailmankaikkeuksien kaikkien olentojen kaikki kyvyt. Ja pystyi nostamaan abilitynsä äärettömiksi.

Hulking Hurler

Complete Warrior –kirja tarjosi "Hulking Hurler" –nimisen prestige – hahmoluokan. Ko. hahmoluokka antoi kykyjä, joilla pystyi ennen pitkää paaskaamaan uskomattoman painavia ja suuria esineitä heittoaseina. Saman kirjan loppupuolella tarjottiin myös säännöt epätavallisten heittoaseiden vaurioille. Tuloksena oli Hulking Hurler –buildi, joka pystyi nakkaamaan jo suhteellisen alhaisilla tasoilla esineitä, jotka tekivät kymmeniä tuhansia d6:ja vauriota. Vähän enemmän viritellyt projektit tekivät miljoonien noppien edestä vauriota. Hulking Hurler on toki esimerkki projektista, joka keskittyy vain yhteen asiaan. Sitä vastaan löytyy vastakeinoja. Silti, käytännössä tämä viritys rikkoisi pelin.

Vastaavanlaisia projekteja on muitakin, esim. "Ubercharger"it, joille on sopivilla valinnoilla kehitetty charge-hyökkäys, jonka tekemä vaurio on kymmenissä tuhansissa.

Cheater of Mystra

Eräässä Faerûn-kirjassa esiteltiin Dweomerkeeper-niminen (sangen älytön) prestige-hahmoluokka, jolla ei tehnyt mitään. Sitten ilmestyi ns. Web Enhancement, joka tarjosi ko. hahmoluokasta huomattavasti paljon paremman version. Tuloksena joku keksi, että kun aloitamme sopivien domainien kera Mystran palvojana, saamme buildin, joka mm. laukoo joka päivä *Miracle*-loitsun (sama kuin Wish, tai ehkä tehokkaampi) ilmaiseksi. Ilman kokemuspiste-komponentteja. Ja, jos tuo ei tuntunut riittävältä, sama projekti pystyi kulkemaan *Antimagic Field* päällään, ja heittelemään sen sisältä loitsuja niin paljon kuin vain huvitti. Tämä on esimerkki sääntöjen ääri rajoilla olevasta projektista. Joku pelinjohtaja voi katsoa, että tämä on täysin hyväksyttävä

13.8.2006

hahmo. Sillä Cheater of Mystra ei ole likimainkaan voittamaton, ja *Miracle*-tilan saavuttaminen vaatii jo suhteellisen korkean tason.

Incantratrix

3.0-versiossa Incantatrix oli huomattavan rikkinäinen prestige-hahmoluokka, joka pyyhki lattiaa muilla velhoilla. No, 3.5:n Player's Guide to Faerûn –kirjassa on uusi versio, joka ei jää paljon heikommaksi. Ko. kirjaan on tullut errata, mutta se ei tehnyt ko. hahmoluokkaan mitään oleellisia muutoksia. Tämä on täysin sääntöjen mukainen hahmoluokka, joka on selkeästi liian hyvä muihin nähden. Wizards of the Coast ei tietenkään ota vastuuta tällaisista tekeleistä. He vain sanovat, että "kaikki prestige-classit ovat optionaalisia, pelinjohtajan ei tarvitse sallia niitä".

Tavallisimpia viritelmiä

Gish

Arcane Warrior, eli Fighter-Wizard, eli taisteleva loihtija.

Hyvin yleinen gish-build on ns. "Lesser Aasimar", eli Unearthed Arcana –kirjasta löytyvä +0 Level Adjustment –versio aasimarista. Outsiderina Aasimar saa taidot kaikkiin martial –aseisiin. Ja kun DMG:stä löytyvällä Eldritch Knight –hahmoluokalla vaatimuksena on tämä, saa Lesser Aasimar yhden tason verran etua muihin Eldritch Knight –buildeihin. Ja ei tässä tavallinenkaan Aasimar ole huono valinta. Complete Warrior –kirjan Spellsword on myös tutustumisen arvoinen.

Cleric-Archer

Clericistä saa yllättävän tehokkaan jousiampujan – no, itse asiassa clericistä saa tehokkaan ihan minkä tahansa, se on optimoituna yksi tehokkaimmista hahmoluokista. **Zen Archery** on näiden vakiofeatti.

Druid

Huolimatta wild shapen vesittämisestä, druid on edelleen tehokas hahmoluokka. Ennen vesitystä, druid oli tehokkain PHB:n perushahmoluokista. **Natural Spell** oli ja lienee edelleenkin vakiofeatti. Ennen suurta polymorph-vesitystä, druidi saattoi panostaa täysillä henkisiin kykyihin ja karismaan, ja jättää kaikki fyysiset kykynsä mitättömäksi. Ja *Animal Growth* oli hyvin tavallinen temppu. Ja henkisesti köyhempi druidi olisi tietenkin heitellyt itseensä *Awaken Animal* –loitsua, kunnes olisi ollut tyytyväinen uuteen 3d6:llä heitettyyn Intelligence–abilityynsä (sivutuotteena joka kerta tuleva +1d3 Charismaan ei sentään FAQ:n mukaan kasaannu).

13.8.2006

Druid/Wizard/Arcane Hierophant/Mystic Theurge sekä Cleric/Necromancer/True Necromancer

Kaksi esimerkkejä projekteista, jotka saavuttavat korkean tason loitsut sekä arcane- että divinepuolella. Ensin mainittu noudattaa niin hienosti sääntöjäkin, että pelinjohtajien on vaikea olla sallimatta sitä – jos nyt ylipäänsä sallivat asioita lisäkirjoista. On kuitenkin muistettava, että nämä buildit ovat loitsuissa aina 3 tasoa jäljessä (ei caster levelissä – sillä Practiced Spellcaster -featti on olemassa). Tosioptimoijat eivät näitä kelpuuta.

Nar Demonbinder tai Shou Disciple

Näiden Faerûn-virtelmien käyttö optimointimielessä menee taatusti ko. hahmoluokkien alkuperäisen tarkoituksen ulkopuolelle. Nar Demonbinder-buideilla kerätään korkean tason loitsuja, Shou Disciplellä puolestaan sai runsaasti tehoa asettomaan taisteluun.

Ur-Priest

Kun kerran annetaan hahmoluokka, joka saa 10. tasolla 9. tason cleric-loitsuja, seurauksena on mm. projekteja, jotka korkeammilla tasoilla tekevät 9. tason loitsuja sekä arcane- että divinepuolella. Tai vielä jollain kolmannellakin tavalla!

Vow of Poverty

Book of Exalted Deeds tarjoaa köyhyyslupauksen ohella muitakin, ehkä paljon parempiakin, optimointitapoja. Onneksi Exalted-hahmojen on oltava oikeita hyveellisyyden perikuvia ja siveyden sipuleita, joten pelinjohtajan kannalta optimoidutkaan BoED-hahmot eivät ole kovin paha ongelma. Vow of Poverty tarjosi niille projekteille, jotka eivät muutenkaan paljon tavaraa tarvitse (esim. monk, druid) paljon optimointimahdollisuuksia. Onneksi edes VoP:n käyttökelpoisuus loppuu epic-tasoilla täysin.

Arcanist

Heroes of Horror tarjosi uuden core-hahmoluokan, jolla on wizardin edut yhdistettynä clericin etuihin. Tässä onneksi tulee vastaan se, että arcanist on nimenomaan kauhupeleihin suunniteltu hahmoluokka. Tämän kieltäminen on näin ollen pelinjohtajalle huomattavasti helpompaa.

Artificer

Eberron-maailman ylivertainen hahmoluokka, josta pelinjohtajien on syytä olla tietoisia. Muuten tulee suuri hämmästys eteen, kun 10. tason hahmolla on nippukaupalla wandeja, joista hän räiskii toinen toistaan enemmän metamaagisesti boostattuja loitsuja.

13.8.2006

Summoner

Tämä on oma taiteenlajinsa, ja valinnanvaraa riittää. Kutsumisekspertti saa paikalle hurjan määrän tehokkaita apulaisia. Joita tietenkin vielä boostaillaan tehokkaammaksi.

Spiked Chain

Eksoottinen ase, joka yltyä 10 jalan päähän ja jolla voi silti lyödä viereiseenkin ruutuun. Tämän voi yhdistää *enlarge person* –yms. temppuihin, joilla saa vielä lisää reachia. Toinen vaihtoehto on kusari-gama (Oriental Adventures), jolla on kaikki spiked chainin ominaisuudet ja jonka kaksi päätä ovat erilaisia; ne voi tehdä eri materiaaleista ja loihkia eri tavoilla ja toinen tekee slashing- ja toinen bludgeoning-damagea: kusari-gaman voi virittää ohittamaan suurin osa kaikista DR:istä. Ei tarvitse raahata erilaisia miekkoja mukana eri tilanteisiin.

Polymorph –farssi

Koko polymorph-sääntöketju on jo AD&D:n ajoista asti ollut hankala tapaus. Wizards of the Coast tiputteli siihen errataa ja keskenään ristiriitaisia ohjeita, mm. Sage Advice oli aivan eri mieltä monesta kohdasta kuin mitä erratat ei. Ja viimeisin veto oli tänä vuonna (2006) erratoida koko järjestelmä aivan toisenlaiseksi. Näin ollen esimerkiksi eräät suositut muodot (esim. *Polymorph War Trolliksi* tai *Polymorph Any Object* esim. **Kelvezu Tanar'ri** –muotoon) eivät enää (kai) toimi. Samalla druidien perustavaa laatua oleva ominaisuus, wild shape, muuttui ratkaisevasti.

The Book of Ultimate Munchkinism

Ilmeisesti Wizards of the Coast jatkaa TSR:n aloittamaa perinnettä, että "Unearthed Arcana" –nimisen kirjan on rikottava peliä. AD&D:n ensimmäinen editio muuttui perusteellisesti, kun UA ilmestyi. Samoin uusi Unearthed Arcana muutti optimoinnin säännöt. Enää harvoin esitellään uusia buildeja, jotka eivät käyttäisi esimerkiksi Flaweja. (Tosin useimmat optimoijat esittävät kohteliaasti myös flawittoman buildin.) Jaa, mitkö ovat Flawit? Ne ovat heikkouksia – kun valitset yhden, saat vastineeksi Featin. Tai ota vaikka toinenkin, noita kun saa ottaa kaksi. Esimerkiksi: Noncombatant. -2 melee attackeihin. Kas, ilmainen bonusfeatti velholle! Kiitos!

Dragon –lehti on sitten *Magazine of Ultimate Munchkinism*. Kuuluisin esimerkki sen villeistä ideoista on half-minotaur. Ilmeisesti +12 Str ei ole niin kummoinen juttu, että se vaatisi +1 LA:ta enempää. (Juu, rotuhan siis antaa +4 Str, mutta kun Large-koko se nostaa strenaa vielä lisää...)

Vähemmän tunnettuja kikkoja

13.8.2006

Sääntöjä ahkerasti tutkimalla löytää monenlaisia kikkoja, jotka eivät ole yleisesti tunnettuja. Tässä muutamia:

Quickened Fear – Fear

Käytä tällaista kombinaatiota, tai värvää toinen hahmo loihtimaan se toinen *fear*. Ensimmäinen pelkoloitsu aiheuttaa vähintään *shaken*-tilan, onnistui kohteiden save tai ei. Ja kun sen päälle heitetään toinen *fear*, tuloksena on edelleenkin savesta riippumatta toinen *shaken*-efekti. Pelkotiloista sanotaan toisaalla säännöissä, että ne ovat kumulatiivisia, sekä "*A shaken character who is made shaken again becomes frightened*". Toisin sanoen, tämän loitsukombinaation seurauksena kohteet, *seiveistä riippumatta*, vähintäänkin pelästyvät ja juoksevat pakoon niin lujaa kuin pääsevät!

Holy Word

Tämän kuulin mIRC:ssä Tharkunilta: pappi pystyy nostelemaan caster levelinsä hyvin korkeaksi tätä loitsua varten sopivilla menetelmillä. Jo 13. tason pappi pystyy eliminoimaan ympäriltään kaikki "ei-hyvät". Complete Divine –kirjasta löytyy temppeja, joilla caster level nousee kohisten. Kts. myös Agentti Oranssi.

Kumulatiivinen vaurio

Säännöissä kerrotaan: "***Instantaneous Effects: Two or more spells with instantaneous durations work cumulatively when they affect the same target.***". Jos siis paaskaamme samaan kohteeseen tarkalleen yhtäaikaa vaikkapa useita *Scorching Ray* –loitsuja, ystävällisten apurien/palkollisten avustamana (he käyttävät ready-toimintoa ajoitukseen), tuloksena on kumulatiivista tulivauriota. Tällä tempulla voi puskea kovemmankin fire resistancen tms. läpi, ja varmasti löytyy tehokkaampiakin loitsuja, joita sodomoida tämän säännön avulla.

Liikkuvuus ratkaisee

Pitkällä kokemuksella D&D:n taistelukentistä voin sanoa, että liikkuvuus on erittäin tärkeää. Vihollinen, joka ei edes pääse sinuun käsiksi, on avuton. Tällainen avuton hirviö on mm. kuuluisa Tarrasque! Pelkästään lentoloitsut sekä *Dimension Door* ja *Teleport* antavat etulyöntiaseman melkein kaikissa taisteluissa. Jos vihollinen lentää, niin siinä vaiheessa otamme sääntökirjan esiin ja alamme lukea sieltä kohtaa "maneuverability". Myös long range –loitsut kannattaa tutkia tarkasti, ja rakentaa tulitueksi jousiammuntaeksperttejä. Liikkuvuuden tärkeyttä kuvaa sekin, että korkean tason cleric-wizard-mystic theurge-loremaster ei keksinyt mitään parempaa bonusfeattia kuin Improved Flight (parantaa lentoloitsujen yms. maneuverabiliteettia).

Orb of Force (Complete Arcane / Spell Compendium)

13.8.2006

Miksipä kukaan käyttäisi energiatyyppejä loitsuja, kun saven ja spell resistancen ohittava force –efektikin on käytössä. Voi kuulostaa heikolta loitsulta, mutta kun tähän aletaan korkeammilla tasoilla yhdistää metamagic feateja, kyllä tämäkin temppu alkaa jo pikku hiljaa harmittaa suurimpiakin vastustajia. *Orb of Force* on tärkeä juuri korkeilla tasoilla, kun melkein jokainen vastustaja kestää kaikenlaisia energiavaurioita, evasoi loitsut ja on yleensä varustettu vielä korkealla spell resistancellakin. Toinen erittäin tehokas temppu oli *Reciprocal Gyre*, kunnes Spell Compendium vesitti sen.

Bigger is Better

Jos vain pelinjohtajauraukkasi erehtyy sen sallimaan, niin hanki Largekokoinen hahmo. Laita sille isoin ase mikä vaan löytyy, ja varusta otus tietenkin myös feateilla kuten Close-Quarters Fighting, Combat Reflexes, Cleave jne. Huomaat, että Medium-kokoiset eivät koskaan voi saavuttaa sellaisia vauriomääriä mihin tällainen hirviö pystyy.

Ryhmätyö on valttia

Yleensä keskitytään optimoimaan hahmo itselle. Mutta asian voi nähdä aivan toisellakin tapaa. Esimerkiksi kun meillä on edellä mainittu Large-otus, rakennetaankin sen seuraksi hahmo, jonka tarkoituksena on pelkästään pyöriä taistelukentällä mahdollisimman huomaamattomana ja parantaa ja boostata ko. Large-otusta. Kun voimme kokonaan heittää mielestämme vaurion tuottamiskyvyn vihollisille – senhän hoitaa joku muu – meille jää runsaasti enemmän resursseja muuhun. Kiltit pelaajat paljastavat aikeensa pelinjohtajalle, vähemmän kiltit sopivat ryhmäoptimoinnista yksityisesti.

Variaatio tästä on "Target", eli hahmo, joka keskittää kaikki taitonsa vaurion välttämiseen, ei lainkaan vaurion tuottamiseen. Tällaisen hahmon tehtävä on sitten mennä taistelukentällä vihollisten viereen kohteeksi, joka ottaa vastaan hyökkäyksiä – ja säästää näin muita pelaajahahmoja niiltä. Niin ja tietysti *flankkaa* aina kun sitä tarvitaan *sneak attackoijien* iloksi.

Pelinjohtajakohtainen optimointi

Kun tunnet pelinjohtajasi, voit optimoida hahmosi hänen peliinsä sopivaksi. Esimerkiksi: onko pelinjohtajasi nipottaja loitsukomponenttien suhteen? Silloin Eschew Materials –featti voi olla paikallaan – yleensä se on aivan turha. Harrastaako pelinjohtajasi mielellään hahmon perheen kidnappailuja ja muita vastaavia juonia? No silloinhan hahmosi on luonnolisesti muistinsa menettänyt orpo.

Demilich

Eeppisillä tasoilla voi pyrkiä Demilichiksi. Otus on lentävä kallo, joka on immuuni suunnilleen kaikelle. Paitsi yhdelle asialle: grapple. Mutta sekin on helppo välttää useilla eri keinoilla. Eräässä Faerûn-kirjassa on myös epic spell,

13.8.2006

jolla voi jakaa phylacterynsä (kapineen, jonka sisällä lichin sielu majailee) loputtoman moneen eri paikkaan. Ja tällaisen lichin/demilichin voi tuhota vain, jos kaikki nämä phylacteryt tuhoetaan. Toki voi myös lichautumisen sijasta rakentaa vaikka oman demiplanensa *Genesis*-loitsulla ja tehdä siitä täysin saavuttamattoman ja valloittamattoman linnoituksen. Vinkki epäkuolleille loihtijoille (ikään kuin ne eivät jo olisi muutenkin tarpeeksi hyviä ☺): Lord of the Uttercold –feat (Complete Arcane) muuttaa kylmäloitsujen vauriosta puolet negatiiviseksi energiaksi; ja sehän on sama asia kuin epäkuolleen parannusloitsu. Ja sille kylmällehän epäkuolleet ovat immuuneja. Tällainen undead siis menee vihollisten keskelle ja räjäyttää tehokkaimmat mahdolliset kylmäloitsut, mitä osaa, ja paranee niistä koko ajan itse. Tietenkin käytetään energy substitutionia, jolla loitsut muutetaan kylmäloitsuiksi, jolloin niistä tulee tietenkin myös uttercoldia.

Pelaajahahmo ratsuna

Hanki sellainen hahmo, jolla toinen pelaajahahmo voi ratsastaa. Lady Godivalla on toki ratsupiiskan lisäksi oltava Mounted Combat –feat ja runsaasti Ride-skilviä. Ratsastajan avulla ratsu-pelaajahahmo saa näin huomattavaa etua. Tavallinen koni laukkaa takatak ja pitää suunsa kiinni, mutta pelaajahmoratsu on yleensä huomattavan paljon monipuolisempi, ja tätä yhteistyötä voi varmasti kehittää monella tavalla.

Alertness

Jos joku prestige class vaatii Alertness-featin (esim. Master of Yuirwood), niin sorcerer tai wizard saa sen näppärästi familiarilta.

Paragon werebaboon

Epic Level Handbook luovasti käytettynä tarjoaa kaikenlaisia temppuja. Yksi ihmeellisimmistä on "paragon werebaboon". Eli, otamme lykantroopin, joka muuttuu paragon-paviaaniksi. Lykantrooppi rakennetaan ns. base creaturen päälle, eli olipa were-muoto mikä tahansa, sen LA tai ECL ei ole relevantti. Kun were-muotona on paragon baboon, hahmon hybridi- ja elukkamuodot saavat: Str +20, Dex +18, Con +16, Natural Armor +5. Hahmolla itsellään on +2 LA ja 1 rotu-HD (ECL yht. +3), DR 5/silver, shapechanger subtype, Iron Will (bonusfeat) ja +2 Wisdom.

Pseudonatural shapechange

Epic Level Handbookista löytyy myös Pseudonatural Troll – joka on oiva valinta *shapechange*-muodoksi. Jos ei viitsi rakentaa jostain caster level HD:n otuksesta pseudonaturaalia. Se voisi jo olla liioittelua, jumalatkin alkaisivat tulla kateellisiksi...

Agentti Oranssi

13.8.2006

Oranssinvärinen *Ioun Stone* antaa nimeämättömän bonuksen caster leveliin. Nimeämättömät bonukset kumuloituvat, joten jokainen Oranssi *Ioun Stone* (à vain 30 000 gp) lisää antaa yhden caster levelin lisää. Tässä on tosin se heikkous, että luottamisesta kymmeniin *Ioun Stone*ihin seuraa ennemmin tai myöhemmin tilanne, jossa *Antimagic Field* tai vastaava pudottaa koko kokoelman kerralla maahan, josta ne pitää sitten taas yksitellen aktivoida.

Jos pelinjohtajasi on sitä mieltä, että samanlaisista taikaesineistä tulevat bonukset eivät kumuloidu, niin sitten laadi vaikka vaaleansininen dodekaedri-ioun stone. Se nyt ainakin kumuloituu. Jaa ei vai? No sitten loihdi esim. sukkapari, alushousut, nenäliina, korvarengas, kultahammas, kalvosinnapit, lävistyskoru, sukkanauha, jne. joilla on kaikilla samanlainen taika kuin oranssilla ioun stonella.

Antropomorfiset elukat

Savage Species -kirjassa on "antropomorfinen" viritelmä, jolla saa vaikkapa antropomorfisen lepakon. Se on esim. druidihahmolle loistava pohja; pieni koko, lentokyky, +6 Wisdom, ei LA:ta! Aika jännittäviä ovat myös anthropomorphic squid monk ja anthropomorphic light horse -chargeaja...

Dervissi

Dervish –prestige class on melkoinen silppuri. Munkkiin yhdistettynä siitä vasta tuleekin merkillinen... Mutta dervish-buildeja on loputtomasti, tässä tulee melkeinpä runsaudenpula.

Ne kirotut esineet!

Kannattaa lukea huolellisesti myös osio, jossa on kirottuja taikaesineitä. Jotkut niistä ovat ylivertaisia kiroamattomiin nähden. Esimerkki: *Dust of sneezing and choking*. Se stunnaa väistämättä kaikki, jotka eivät ole suorastaan immuuneja stunnille, 5d4 roundin ajaksi. Save ei auta, eikä SR. Ja errataa tähän ei ole tullut.

Itseflankkaus

Itseflankkaus aiheuttaa näppylöitä naamaan ja karvoja kämmeniin, mutta selitetään sekin nyt varalta: rogue, jolla Exotic Weapon Proficiency (spiked chain), Combat Reflexes, Vexing Flanker, ja Adaptable Flanker. Tällä tempulla ko. rogue saa flankattya yksinään 1 ruudun kokoista vihollista.

Trippailija ja grapplailija

Trip ja grapple ovat tehokkaita temppuja; jälkimmäinen on tavallisin taktiikka *demilich*ä vastaan. Werewolfista saa tehokkaan trippailijan. Nelijalkaisuus on ehdoton trippailijan vaatimus. Grapplettaja on sitä parempi, mitä isompi se on.

13.8.2006

Hahmon optimointi kampanjakeskeisesti

Hahmon optimointi roolipelaamista varten on oma lukunsa. Trydan-nimisen kirjoittajan malli Wizardsin keskusteluforumilla käsittää viisi kohtaa: konsepti, mekaniikka, tausta, yksityiskohdat ja roolipelilliset asiat.

1. Konsepti on ikään kuin yrityksen liikeidea. Sen tulee olla melko yksinkertainen ja ytimekäs kuvaus, jonka pohjalle hahmo rakentuu. Esimerkiksi "velho, joka jättää näyttävät tulipallot pois ja käyttää luovasti taktisia loitsuja". Sitten laajenna konsepti tarkemmaksi (mutta silti lyhyeksi) määrittelyksi. Jo tässä vaiheessa kannattaa kysellä pelinjohtajalta ja/tai muilta pelaajilta, millaisia hahmoja nämä ovat tekemässä. Itse haluan mielelläni aina erilaisen hahmon kuin mitä muilla ei ole. Mutta mikään ei kai estäisi vaihteeksi tekemästä hyvin samantapaista hahmoa kuin jollakulla muulla on. Sekin voisi olla joskus mielenkiintoista.
2. Mekaniikka: järjestä hahmon kyvyt tärkeysjärjestykseen. Esimerkiksi: *"tärkeysjärjestys: Int, Dex, Con, Wis, Cha, Str"*. Tai: *"tärkeitä: Int, Dex; melko tärkeä: Con, Wis; vähemmän tärkeitä: Cha, Str"*. Tämän jälkeen käy läpi kaikki featit, jotka ovat sallittuja. Tee lista feateista, jotka voisivat sopia hahmolle. Aseta ne tärkeysjärjestykseen. Tee sitten sama operaatio skilleille ja loitsuille. Käy läpi myös varusteita, ja listaa vaikka pari erityisen tärkeää esinettä. Näiden listojen perusteella sinulla on varmasti jo melko hyvä osviitta sopivasta rodusta ja hahmoluokasta. Esimerkkimme velho voisi hyvinkin olla Sun Elf (jos pelimaailma on Forgotten Realms), ja hän ottaa ilman muuta Elf Wizard Substitution –tason (jos se on sallittu) ja sen jälkeen Wizard-tasoja. Näillä tiedoilla pystyt jo laatimaan hahmon mekaniikan. Iteroi tarvittaessa.
3. Tausta: ota selville ne tavanomaiset asiat: missä ja milloin hahmo syntyi, missä kasvoi, millainen perhe hänellä oli, kuinka hän oppi velhoksi jne. Kehitä sitten taustaa hieman pidemmälle. Kuvaile esimerkiksi jokin nolo tapaus hahmon nuoruudesta, tai kuvaile muutamaa tärkeää ihmissuhdetta (tai esimerkin tapauksessa haltiasuhdetta). Tai kuvaile vaikka hahmon tähänastisen uran huippukohdat ja aallonpohjat. Toinen tapa syventää taustaa on kuvailla yksi kokonainen päivä hahmon elämästä (ennen seikkailijan uralle lähtöä).
4. Yksityiskohdat: täytä hahmolomake, keksi hahmolle nimi (tässä vaiheessa sen kyllä jo pitäisi olla olemassa!), piirrä/varasta hahmon kuva (!). Ota selville hahmon pituus, paino, ihonväri, silmien väri, hiusten väri ja tyyppi jne. jos et niitä jo tiennyt.
5. Roolipelilliset asiat: hahmon tavat ja luonne. Kuvaile vaikka hahmon kolme tapaa. Ehkä hahmosi on aamuvirkku ja perfektionisti, joka on kärkkäästi korjaamassa muiden virheitä, ja lisäksi hän ehdottomasti haluaa aina pukeutua mihin tahansa paitsi ei velhon kaapuun. Yritä kuitenkin saada aikaan luonne, joka tulee kohtalaisesti toimeen muiden pelaajahahmojen

13.8.2006

kanssa. Ai niin: ja keksi hahmollesi valmiiksi lempinimi, jos et halua, että muut keksivät. Esimerkki: pelaaja suunnitteli huolella nimen, josta ei voi vääntää mitään hauskaa. Hahmo oli wild elf, suomeksi villihaltia. Niinpä muut kutsuivat häntä lempinimellä "Perjantai". No, ehkä tämä oli huono esimerkki. ☺

Optimoinnin historiaa

"Optimointi" alkoi tavallaan 80-luvulla. Silloin AD&D-sääntökirjat olivat erehtymättömiä, kirjaimellisesti tulkittavia lakeja, vaikka kirjoissa kerrottiinkin pelinjohtajan päättävän säännöistä ja niiden tulkinnasta.

AD&D:n 1. laitokseen ilmestynyt Unearthed Arcana mullisti koko pelin, koska aseisiin erikoistuminen nosti aseilla tehdyt vauriot aivan uusiin lukemiin. Lisäksi UA:ssa oli runsaasti uusia jännittäviä temppuja.

AD&D:n 1. laitoksen optimointia (tai voisi sanoa jopa munchkinismia) kuvaavat parhaiten Roger M. Wilcoxin mainio kertomus "The Intercontinental Union of Disgusting Characters (IUDC)" sekä sen jatko-osa "The Sick Kids". Löytyvät googlolla.

AD&D 2. laitos sai aikaan huvittaviakin episodeja. Eräs pelaaja esimerkiksi oli tottunut 1. laitokseen ja tuli ensimmäistä kertaa 2. laitoksen peliin. Hänellä oli noin 13. tason velho. Tämä velho sai kuulla huhun, että jossain maaseudulla riehui sininen lohikäärme. Koska lohikäärme tarkoitti aina suurta kasaa aarteita, tämä velho päätti olla kertomatta mitään muille pelaajahahmoille, vaan ratsasti yksinään kohtaamaan hirviön. Perillä hän koki pienen yllätyksen, kun lohikäärme ei ollutkaan AD&D:n 1. laitoksen mukainen.