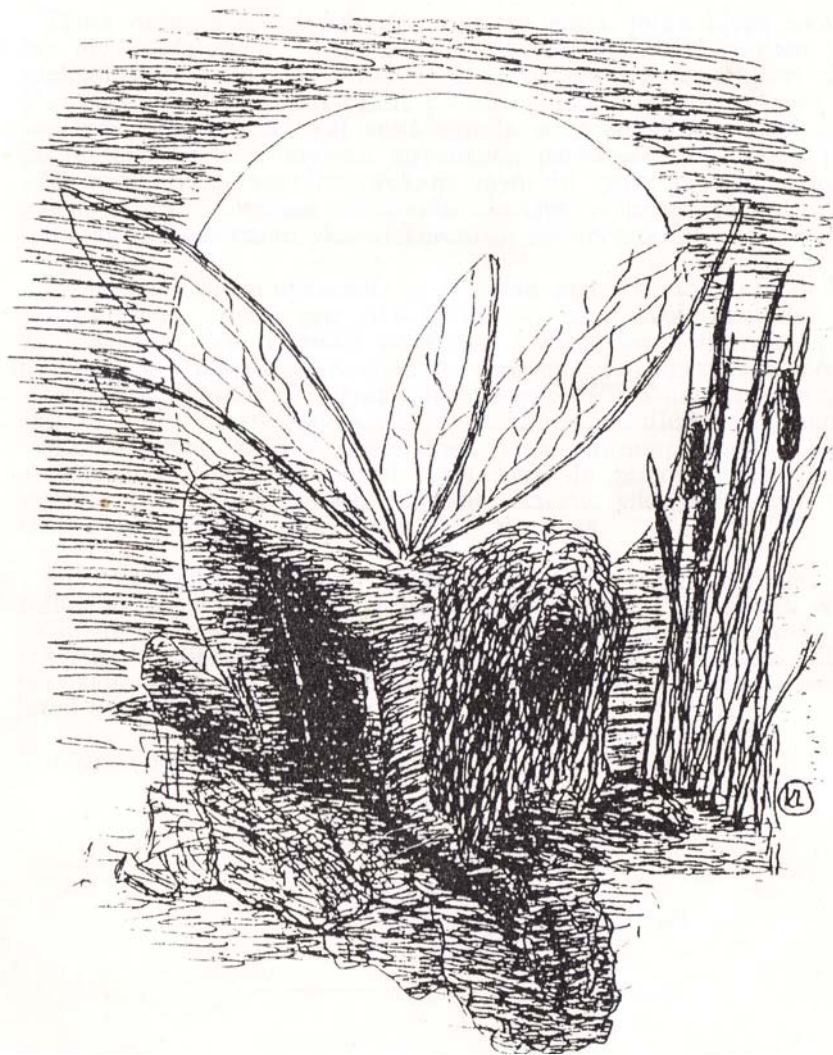


Riimukivi

Suomen Roolipeliyhdistys
Numero 1



Onnittelut uudelle jäsenelle!

Kädessäsi oleva lehtinen on Suomen Roolipeliyhdistyksen eli tuttavallisemmin SRP:n ensimmäinen jäsenlehti. Lehtinen sisältää perusinformaatiota yhdistyksestä ja sen toiminnasta ja näinollen jaetaan kaikille uusille jäsenille.

Tämä numero on myöskin tarkoitettu niille, jotka eivät roolipeleihin ole kummemmin tutustuneet, sillä olemme sisällyttäneet lyhyen roolipeliesittelyn. Onko sinua ikinä arvuuttanut salaperäisen roolipelilaatikon sisältö? Onko tullut pohdittua laatikon takakannen kehujen todenperäisyyttä? Vai onko sinulla ollut ongelmia selvittää edes pelin peruspiirteitä myyjän kuvauksen perusteella? Ei enää huolta, sillä tässä numerossa on mukana myöskin lyhyt taulukon tapainen yleisimmistä Suomessa saatavilla olevista roolipeleistä ja tulemme jatkossa julkaisemaan yksityiskohtaisia peliarvosteluja.

Asiatekstin kevennykseksi on mukana myös kertomus todellisesta pelitilanteesta hahmojen näkökulmasta; asia joka toisinaan pelin lomassa unohtuu. Lopuksi on tietoa yhdistyksen toiminnasta - nykyisestä ja tulevasta. Kerromme tarkemmin yhdistyksen postifantasiapelistä Pjalanxin Herrat, tutkailemme SRP T-paitahanketta sekä tulevia yhdistyksen alajaostoja ja valotamme mullistavan jäsenrekisteripalvelumme saloja; järjestelmä, joka suunnattomasti helpottaa uusien pelaajien ynnä muun löytämistä. Ja mukaan mahtuu vielä muutama sana yhdistyksen vuosikokouksesta, joka juridisesta nimestään huolimatta on kaikkea muuta kuin tylsä.

SRP on yleisön palvelija, ja sellaisena sille on kritiikki aina tervetullutta. Kirjoita ja kerro, mitä toimintaa haluat, millaisia ja mitä koskevia juttuja kaipaat yhdistyksen lehteen. Emme myöskään katso lukijain kirjoitelmia ynnä muita hengentuotteita karsaasti. SRP:ssa jokaiselle jäsenelle annetaan mahdollisuus olla toiminnassa mukana juuri toivomassaan määrin.

Viihtyisiä hetkiä roolipelien parissa

Suomen Roolipeliyhdistys
PL 72
00371 HELSINKI 37

Postipankki - Kaivokatu
23 8446 - 5

ERÄÄN RITARIN TARINA

Kerron tämän siksi, jotta näkisitte, ettei kaikki aina mene niin kuin sen haluaisi menevän. No niin. Oli raikas elokuinen ilta vuonna 928, kun olin seurueeni kanssa leiriytynyt iltanuotiolle. Kesken rattoisan jutustelun tuli metsästä mietiskelemässä ollut Oliva, seurueemme moraalinvartija, ilmoittaen nähneensä Jumalallisen näyn. Keisarin perillinen on vaarassa ja hänen täytyy rientää Rivaan, kulttuurimme kehtoon.

Lähdimme sitten Rivaan, kun ei ollut parempaakaan tekemistä. Läheisessä kaupungissa keksimme nousta laivaan. Se olisi lyhentänyt matkaamme viikolla, mutta toisin kävi. Laivamme joutui myrskyyn ja haaksirikkouduimme tuntemattomalle saarelle. Saarelta löysimme linnan, josta päätimme pyytää yösijaa. Saimme kuulla, että linnassa asuisi ilkeä velho. Kun portilla tuli vastaan kaunis neito, unohdimme varoa velhoa.

Jouduin heti naisen pauloihin ja petin ystäväni johtamalla heidät ansaan. Vaikka lumous alkoi hälvetä, olin edelleen naisen otteessa. Yritin saada häntä lähtemään mukaani, mutta Divrunia, mikä oli hänen nimensä, heittäytyi häijyksi. Pian selkisi, että hän oli riivaajan käsissä. Välillä Divrunia oli apua aneleva pikkutyttö ja välillä kuolaava villikissa. Syykin selvisi pian. Huoneessa oli häijyisti rakettava pikkukakara, Damien, jonka oletin olevan syypään kaikkeen. Divrunia nimittäin väitti häijyillä hetkillään olevansa kakaran äiti, mutta välillä pelkäävänsä tätä. Köytin Divrunian ja surmasin kakaran. Samalla kuului viiltävää naurua. Se oli Dez-Yara, linnan velho. Kysyin kauhistuneelta naiselta hänen nimeään. Hän sanoi olevansa Thuvia, Corandirilaista aatelissukua. Pala nousi kurkkuun. Entä kuka oli poika, kysyin. Hän oli Thuvian serkku, Corandirin keisarikunnan perillinen. Mitä olinkaan tehnyt...tappanut keisarin perillisen, jota olimme lähteneet pelastamaan. Rakkaus oli sokaissut silmäni. Kaappasin Thuvian mukaani ja pakenin. Kaverini olivat tällä välin tuhonneet velhon, joten pääsimme pakenemaan ilman sanottavaa vastarintaa.

Neidon pelastaminen toi minulle korotuksen aatelissäätöön ja minut lyötiin ritariksi. Nyt oli oiva tilaisuus pyytää neidon kättä. Thuvia järjesti kutsun ruhtinaan linnaan, jossa hän asui. Olin rankkinut itselleni upeat jalokivin koristellut vaatteet tehdäkseen vaikutuksen ruhtinaaseen. Palatsin aulassa minulle ilmoitettiin, että vaimoni Riangabra oli tullut hakemaan minua. Mitä! Minullako jo vaimo. Ei voi olla totta... Totta se oli. Vaimoni. ioka oli ruma kuin

synti, halusi minut takaisin saarelleen. Oliko minun kohtalon kuivata turskaa loppuelämäni.

Ensimmäisenä yönä karkasin turskankalastajien kylästä ja painuin metsään miettimään elämän arvoja. Metsässä kohtasin yllättäen kaverini ja lähdin heidän kanssaan takaisin kylään. Matkalla tuli vastaan vaimoni, joka oli lähtenyt etsimään minua. Sanoin jättäväni hänet Elaineen vuoksi ja osoitin uhkeaa noitaa, joka oli matkassamme. Riangabra otti veitsen esille ja hyökkäsi kohti Elainea. Elaineesta olisi varmaan tullut vainaja, ellei hänen poika kaverinsa Fissif olisi iskenyt salamalla vaimoni selkään. Vaimon kuoli ja minut oli pelastettu.

Kului useita vuosia, ennenkuin sain mahdollisuuden erään taikurin avulla jälleen palata Rivaan. Tuloni ei ollut kovin tyylikäs sillä Thuvia oli mennyt naimisiin ruhtinaan kanssa ja minä tupsahdin suoraan heidän makuuhuoneeseensa. Lienee Thuvian ansiota etten menettänyt päätäni. Minut karkoitettiin Rivasta kymmeneksi vuodeksi. Koko maailmani oli romahtanut ja ystävät kadonneet. Myin kaiken omaisuuteni ja vetäydyin erakoksi synkkään metsään.

Siinä oli tarinani, niinkuin kohtalo sen minulle antoi. Kunniottakaa kohtaloa, sillä se ei tottele Jumalia.

Sir Ardan



MODERNIMPIEN POKKAUS

Mikko Kurki-Suonio

Tälle palstalle olen koonnut miniarvostelun kaikista tuntemistan Suomesta saatavista roolipeleistä. Pelin nimen jälkeen on aina muutama lause pelistä. Olen pyrkinyt tuomaan esille sellaisia seikkoja, kuin onko peli edullinen, aloittelijoille sopiva tai realistinen ja taustamateriaalin saatavuus ja laatu. Useissa kohdissa kyseessä on oma mielipiteeni, ja kaikki on suhteellista. Esimerkiksi supersankari-peli ei ole mielestäni epärealistinen, jos yksi luoti ei voi tappaa sankaria, mutta jos 20-luvun kieltoain aikaan sijoittuvassa pelissä sankari kävelee vielä jonkun tyhjennettyä häneen 45-kaliiperiserveyen kenttätukkinsa, on kyseessä häiritsevän epärealistinen peli. Juuri tämän vuoksi pelit on luokiteltu ryhmiin Fantasia-, Tieteisseikkailu-, Nykyaikaan tai lähitulevaisuuteen sijoittuvat, Kauhuperhe- ja Yleispelit. Jos jostain ominaisuudesta ei ole mainittu, on se mielestäni keskiarvoa, esim. hinta hieman yli satasen. Pelit, joista en tiedä tarpeeksi arvion tekemiseen, on sisällytetty vain nimeltään asiaankuuluvaan kategoriaan, mikäli mahdollista, minikommentin kera.

Alleviivatuista on saatavilla suomenkielinen versio.

Fantasia-aiheiset roolipelit

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS - Vaikka joudunkin lynkkayslistalle, pitää sanoa, että mielestäni tämä peli on hieman aikansa elänyt. Se on suhteellisen kallis, säännöt ovat tietyiltä osin epäselvät ja liian monimutkaiset aloittelijoille. Lisäksi tärkeät säännöt ovat häiritsevästi hajallaan pitkin useita kirjoja ja usein liian monimutkaisiksi tehty. Plussana täytyy tosin sanoa, että valmiita seikkailuja ja taustamateriaalia on enemmän kuin tarpeeksi.

DUNGEONS & DRAGONS - Ei pidä sotkea AD&D:iin. Tämä peli on sopivan vaikea aloittelijoille, huokea hinnaltaan ja taustamateriaalia AD&D:n tapaan löytyy vaikka patjantäytteeksi asti. Uusi suomenkielinen versio on erityisen sopiva vähemmän kielitaitoisille aloittelijoille.

RUNEQUEST - Realistisempi kuin kummatkaan TSR:n D&D-pelit, mutta silti suhteellisen yksinkertainen opittava, joskin taistelujärjestelmä voi olla hieman monimutkainen tajuta. Taustamateriaalia on saatavilla vain vähän, eikä näillä näkymin tilanteeseen ole tulossa parannusta. Alkuun pääsee noin satasella, joskin englanninkielisen

version hankkijoille Advanced Runequest lisäosa on kyllä tarpeellinen hankinta. Suomenkielisessä versiossa tämä ei ole yhtä välttämätön.

MIEKKA JA MAGIA - Hyväksi puoleksi voi mainita suhteellisen halvan hinnan, seitsemällä kymppillä voi selvitä Miekan ja magian onnelliseksi omistajaksi, ja suomen kielisyyden. Muuten peli on epäselvä, epärealistinen ja lähes täydellisesti vailla taustamateriaalin tarjontaa. Jos osaat edes suhteellisen hyvin englantia, parempi ostos on...

TUNNELS & TROLLS - Halvimpia roolipelejä markkinoilla; Alta viidenkymppin saat n. 200-sivuisen sääntökirjan ja 100-sivuisen soolopelin. T&T ei ole vuosien varrella menettänyt pätevyyttään ja yksinkertainen ja nopea taistelujärjestelmä on sopiva aloittelijoille. Saatavilla suhteellisen paljon sooloseikkailuita ja pelissä on yksi parhaita näkemiäni asetaulukoita (yli sata asetta kuvauksineen).



MIDDLE-EARTH ROLE-PLAYING (MERP) - Tolkienista ja realistisesta taistelujärjestelmästä kiinnostuneille hyvä vaihtoehto. MERP on realistinen ja suhteellisen selkeä, joskin monimutkainen systeemi. Joidenkin mielestä MERPissä on liikaa taulukoita. Taustamateriaalia on hyvin saatavilla.

ROLEMASTER - MERPin monimutkaisempi ja kalliimpi 'versio'. Jos pidät MERPiä hyvänä, mutta liian yksinkertaisena, osta Rolemaster. Saat mm. vinon liudan ylimääräisiä taulukoita.

FANTASY HERO (Monimutkainen, hyvä hahmonluonti, hyvä magiasysteemi)

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAYING (Tappava taistelu, paljon taustaa WD:ssa)

DRAGON WARRIORS (Halpa, pokkarimuodossa oleva peli)

SORCERY! (Fighting Fantasy 'laajennettu' roolipeliksi)

CONAN (Huono, valmistus lopetettu)

BUSHIDO (Japani-aiheinen)

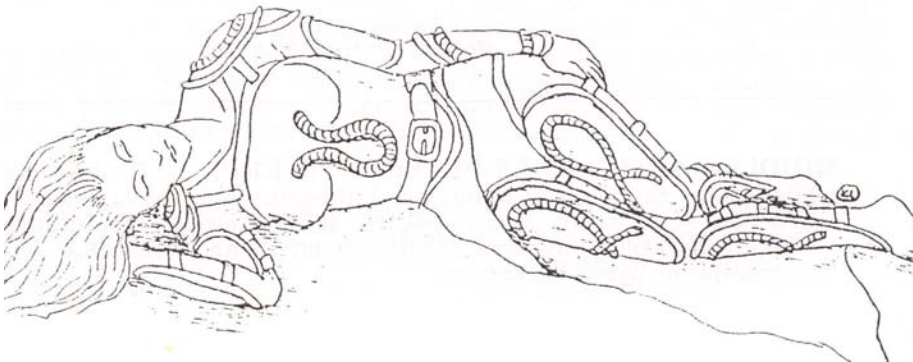
PALLADIUM ROLE-PLAYING (Yhteensopiva Robotechin kanssa, paljon rotuja ja ammatteja, kehuttu magiasysteemi)

STORMBRINGER ja **HAWKMOON** (Yksinkertaistettu Runequest; Moorcockin kirjoihin pohjautuen)

FLASHING BLADES (Kolme muskettisoturia)

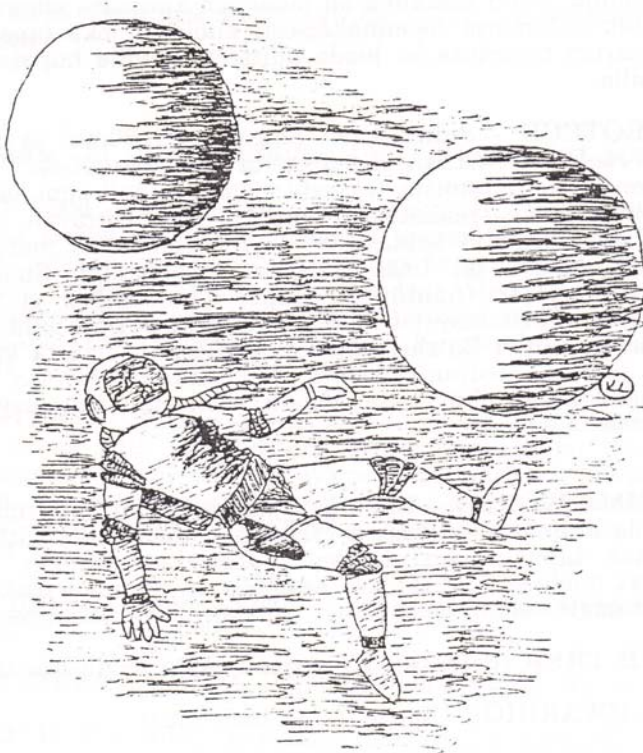
HARNMASTER (Liittyy Harnin maailmaan)

THIEVES' WORLD (Perustuu kirjoihin)



Tieteisseikkailu-aiheiset roolipelit

TRAVELLER - Yksi varhaisimpia Scifi-roolipelejä, ja aikanaan suuresti arvostettu. Travellerin taistelu on kiitettävän realistinen, mutta säännöissä on monta ammottavaa aukkoa ja epäselvyyttä. Lisäaineistoa oli ennen paljon, mutta vanhan Travellerin lopettamisen myötä, on niiden hankinta vaikeutunut huomattavasti. Nyt on markkinoilla MegaTraveller, vanhan Travellerin uusittu versio, josta en sano kuitenkaan sano mitään, kun en tiedäkään.



2300AD - Tunnetaan vanhempana painoksena myös nimellä Travel-
ler 2300. Kuten yllämainittu Travellerkin, 2300AD sopii erikoisesti
niille, jotka pitävät laitteistoltaan realistisesta Scifistä. Eli näissä
peleissä laserpistooli tappaa ja kaikenmaailman valomiekat ynnä
voimakilvet voi unohtaa.

STAR WARS - Ihan mukava ja yksinkertainen systeemi sankareista Taustamateriaalia hieman saatavilla, mutta todennäköisesti lisää on tulossa. Taistelujärjestelmässä mielenkiintoinen uusi piirre ja nopea toiminta. Kuten mainitsin, tämä on peli sankareista, eikä sovi realismin ystäville. Esimerkiksi pahin seuraus osumasta taistelussa (riippumatta aseesta) on 'kuolettavasti haavoittunut' (Lue: 'nopeasti laastaria ja mies toipuu vielä')

PARANOIA - Star Warsin tekijöiden aiempi roolipeli. Tämä peli on aina hauska pelinjohtajalle, mutta pelaajilta vaaditaan humoristista asennetta ja liutaa etukäteen tehtyjä hahmoja, sillä niitä kuluu vauhdilla. Pelin asetelma on pelaajien kannalta sinänsä toivoton, että heidän hahmonsensa todennäköisesti kuolevat joka tapauksessa ja koko skenaarion tarkoitus on luoda puitteet tietyille hupaisille tilanteille ja asioille.

ROBOTECH - Suhteellisen halpa (noin 60mk) ja mielenkiintoinen Scifi-roolipeli, joskaan ei suositeltava ensimmäiseksi peliksi. Sisältää paljon mielenkiintoista teknistä tietoa, ja peli simuloi jättiläisrobotteja kiitettävän realistisesti mutta silti riittävän yksinkertaisesti. Taustamateriaalin saatavuus ja yhteensopivuus muiden Palladiumin pelien kanssa on lisää plussaa Robotechille. Suosittelen kaikille Robotech-sarjan (nähtävissä Super Channelilta) ja taistelurobottien ystäville. Taistelusysteemi ei tietenkään pärjää puhtaalle taistelusysteemeille kuten BattleTechille ja Mektonille, mutta kyllä GU-11 Gun Pod voittaa Medium Laserin mielenkiintoisuudessa, ja erällä osaluokilla, kuten ohjuksissa, Robotech on em. taistelusysteemejä realistisempi.

GAMMA WORLD - Tämä peli jatkaa TSR:n 'realismi'-linjaa. Aloittelevalla hahmolla on tuskin tarpeeksi rahaa ostaa riittävästi panoksia itsensä tappamiseen. Paljon korkean teknologian tuotteita, jotka tuovat mieleen AD&D:n taikaesinelistat. Säännöt paikoin epäselvät ja taustamateriaalin saatavuus rajoittuu pariin valmiiseen seikkailuun.

STAR TREK (Perustuu TV-sarjaan. Aika hyvin taustamateriaalia.)

MECHWARRIOR (BattleTechin laajennus)

SPACE OPERA (Monimutkainen taistelujärjestelmä. Ei materiaalia)

LIVING STEEL (Panssaroituja sotilaita, ultrarealistinen taistelu)

DOCTOR WHO (Mukaillee hyvin TV-sarjaa)

SPACEMASTER (RoleMaster avaruudessa, hieman epätäydellinen)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (Robotech yhteensopiva, halpa)

LORDS OF CREATION (Hieman sekava ja epäselvä)

TIMEMASTER (Paljon seikkailuja saatavilla)

STAR FRONTIER (Valmistus todennäköisesti lopetettu)

MECHANOIDS (Muukalaisrobottien hyökkäys, yhteensopiva Robotechin kanssa)

Nyky aikaan tai lähitulevaisuuteen sijoittuvat roolipelit

TWILIGHT 2000 - Jälleen Travellerin tekijöiden GDW:n realistinen luomus, joka taustatarinaltaan nivoutuu yhteen Travellerien kanssa. Tässäkin pelissä on paljon teknisiä tietoja ja realistiset, ehkä liiankin, säännöt. Mutta valitettavasti muiden GDW:n pelien tapaan säännöissä on aukkoja, epäselvyyksiä ja liiallisia monimutkaisuuksia. Lisämateriaalia saa kiitettävän hyvin. Kerrottakoon vielä, että kyseessä ole Rambo-faneille sopiva peli.

GANGBUSTERS - Tämän pelin valmistus on tietääkseni, mutta tässä pari sanaa silti. Gangbusters on parhaimmillaan 20-luvun j. kieltolain tietopakettina, sillä pelisysteemi on huono jo hahmonluonnista alkaen. Vakiovahinkoa (ja aivan liian alhaista sellaista) aiheuttavat aseet eivät paranna tilannetta. Lisäkamaa ei tähän peliin käytännössä enää saa.

REVISED RECON (Ammu Vietskut on pelin henki. Hyvä nykyajan asetaulukko)

DANGER INTERNATIONAL (Yhteensopiva Fantasy Heron kanssa)

JAMES BOND (Pari mielenkiintoista taustakirjaa saatavilla)

DELTA FORCE (Ammu terroristit, sopivaa materiaalia kaikille koti Ramboille)

MERC (Tässä pelissä .22 pistooli ja M-16 tekevät saman verran vahinkoa)

DAREDEVILS (20-30-luvun seikkailijoita Frank Buckin ja Jack Cutterin tyyliin)

INDIANA JONES (Valmistus lopetettu)

Kauhuaiheiset roolipelit

CALL OF CTHULHU - Todella hyvä kauhuaiheinen roolipeli. Call of Cthulhun taustamateriaali on oivallista Cthulhu ja 20-luku tietoutta ja helposti saatavilla. Taistelu on tällaiseen peliin sopivan yksinkertainen ja tappava. Tässä pelissä ei voiteta ampumalla kaikkea näköpiirissä, vaan hyvällä aivotyöllä ja oikealla vihjeiden tulkinnalla. Ainoa haittapuoli on pelistä olleet nelisen eri painosta, sillä nyky myynnissä oleva uusin painos ei ole täysin yhteensopiva vanhimpien seikkailujen kanssa. Lämpimästi suosittelen kaikille Lovecraftin ystäville.

CHILL (Paljon seikkailuja ja hieman hyviä taustateoksia. Också på svenska)

BEYOND SUPERNATURAL (Yhteensopiva Robotechin kanssa)

Supersankari-aiheiset roolipelit

GOLDEN HEROES - Tämän saa tosi halvalla, jos enää saa lainkaan. Ihan hyvä supersankarisysteemi, mutta vailla sarjakuvafirmojen ja nyttemmin edes valmistajan tukea. Lisämateriaalia ei ole käytännössä saatavissa.

MARVEL SUPER HEROES - Edellistä yksinkertaisempi. Pohjautuu tuttuihin Marvel-hahmoihin, kuten Hulk ja Hämmäkökimies. Hyvä taustamateriaalia.

DC HEROES - Vieläkin monimutkaisempi ja pohjautuu DC Comicsin hahmoihin (Teräsmies, Batman). Hyvä hahmonluonti systeemi ja paljon taustamateriaalia saatavilla.

VILLAINS & VIGILANTES (Ei taustamateriaalia saatavilla)

Yleispelit

Tämä kategoria on perin lyhyt, mutta mainitsen myös nimeltä pelit, joiden säännöt ovat yhteensopivia jonkin toisen aikakauden pelien kanssa.

GURPS - Tämä on paras koskaan näkemäni yksittäinen roolipeli-systeemi. Jo hahmonluonnissa GURPS voittaa tavalliset 'heitä kolme noppaa' -pelit. Taistelusysteemi on hyvin realistinen, mutta silti nopeakäyttöinen. Peli ei kuitenkaan sovi aivan aloittelijoille tai henkilöille, joiden mielestä kokonaisen örkkiheimon teurastaminen silmät sidottuna on roolipelaamista. Taustamateriaalia on hyvin saatavilla, ja se on suhteellisen huokeaa. Huomaa, että GURPS sellaisenaan on varsin köyhä systeemi ja vaatii ainakin yhden Worldbookin rinnalleen. Niitä on saatavana ainakin seuraavat:

Autoduel (Car Warsin maailma)

Fantasy (Taikasäännöt, pieni fantasiamaailma)

Humanx Commonwealth (Alan Dean Fosterin kirjojen mukaan Scifi)

Horror (Erinomainen kauhuosa Viktoriainisesta Englannista nykyai-
kaan)

Horseclans (Ydintuhon jälkeen, perustuu samannimiseen kirjasarjaan)

Space (avaruussäännöt: robotteja, aseita, avaruusaluksia)

Japan (Samurait ja ninjat feodaaliajan Japanissa)

Ja lisää on tulossa hyvää vauhtia (*Conan*, *WitchWorld*, *Ice Age*, *Supers*, *Swashbucklers*, *Time Travel*, *Mecha*, *Uplift*, *Riverworld*, *Survivors*), joskin näiden ilmestymisaikatauluun ei pidä luottaa. Space myöhästyi noin vuoden ilmoitetusta ajastaan. GURPS on hyvä valinta vakavalle roolipelaajalle.

Seuraavat systeemit ovat yhteensopivia:

Robotech - Teenage Mutant Ninja Turtles - Mechanoids - Heroes
Unlimited - Beyond Supernatural - Palladium Role-Playing

Fantasy Hero - Danger International - Champions

Stormbringer - Hawkmoon

Siinä sitten olikin suurin osa tuntemistani roolipeleistä. Toivottavasti istauksesta on sinulle apua pelinvalinnassa joskus hamassa tulevaisuudessa

Miniatyyrifigurien käyttö roolipeleissä

Mikko Kurki-Suonio

Moni aloittelija on varmaan pohtinut pienten värikkäästi maalattujen lyijymallien merkitystä roolipeleissä. Ovatko ne vain koristeita vai kenties jonkinlaisia pelinappuloita?

Figurit eivät suinkaan ole välttämättömiä roolipeleissä, mutta eivät ne pelkkiä koristeitakaan aina ole. Figurilla on kaksi pääasiallista tehtävää kauniilta näyttämisen ohella: luoda konkreettinen kuva esittämästään hahmosta ja ennenkaikkia tämän hahmon sijainnista. Kaikki ymmärtävät figurin merkityksen kuvan luoja; kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa. Hyvin maalattu figuri voi kertoa Barbaari-Terosta enemmän kuin viisisivuinen esitelmä. Kaikille ei kuitenkaan ole ilmiselvää niiden merkitys paikanilmaisimina. Etenkin peleissä, joissa on suhteellisen abstrakti taistelujärjestelmä, figurit saattavat ehkä enemmänkin sotkea tilannetta, mutta kun tarkastellaan realistista taistelujärjestelmää, on figurin merkitys jo suuri. Mikään ei hidasta peliä ja aiheuta pelaajien ja pelinjohtajan välillä kinaa enemmän kuin väittely siitä, että oliko Barbaari-Tero todella oven vieressä, kun muumio astui huoneeseen tai oliko hänen uskollinen kumppaninsa, Hacknslay, sopivassa paikassa hyökätäkseen örkkikuninkaan kimppuun takaapäin.

Figurien tarkoituksena on poistaa tuollaiset epäselvyydet kertomalla hyvin yksiselitteisesti ja täsmällisesti kunkin hahmon sijainti. Pelinjohtaja rakentaa pelipöydällä jonkinlaisen alustan, joka voi olla pahvisista floorplaneista tehty, erikoisalustalle piirretty tai jopa pienoismalli. Tämä alusta on rakennettu johonkin tiettyyn mittakaavaan ja esittämään pelin taistelukenttää. Kun toiminta alkaa, pelaajat asettavat figurinsa Suolasoiden saarakkeille tai Yog-Sothothin temppelin sokkelostoon ja pelinjohtaja sijoittaa vastustajat oikeille paikoilleen. Taistelun sitten edetessä kyseisen pelin sääntöjen mukaan, jokainen näkee erittäin selvästi, oliko liero ylipappi riittävän lähellä tulikuilun reunaa, kun Barbaari-Tero potkaisi häntä mahaan.

Mutta onko metallinen pienoismalli välttämätön näissäkään tilanteissa? Kyllähän sitä tietysti selviäisi vaikka shakkinappuloilla tai pahviläpysköillä, mutta aito figuri luo paremmin tunnelmaa ja on helpompi tunnistaa kuin ilmeeton pahvinnala. Sitä paitsi missä on



shakkinappulan selkä? Roolipelaajissa on figurien vankkumattomia kannattajia, niitä, jotka pitävät figureja ajan haaskauksena ja lastenleikkinä sekä niitä, jotka eivät ole muodostaneet minkäänlaista kantaa asiaa. Minityyrien maalaus on kuitenkin jo sinänsä mielenkiintoinen harrastus ja kehittää ainakin harrastajansa keskittymiskykyä ja pitkäjänteisyyttä Barbaari-Teron kolmannentoista maalikerroksen kuivussa aivan liian hitaasti aamuyöllä ennen tärkeää peliä.

SCA - mitä se on?

Kiinnostus historian harrastamiseen ja etenkin keskiaikaan on yleistynyt viime aikoina. Yksi tämän aiheen ilmentymä on SCA - Society for Creative Anachronism; vapaasti suomennettuna Keskiajan ennallistamisen seura.

SCA:n tarkoituksena on tutkia ja ottaa käyttöön keskiajalla käytettyjä, nykyään miltei unohdettuja taitoja. Kohteena on nimenomaan Euroopan keskiaika, sen aikaiset käsityötaidot, tieteet, taiteet, kirjallisuus, tavat, perinteet, jne. SCA:laiset tutkivat ja harrastavat tanssia, tekstäusta, taistelua, ruuanvalmistamista, taontaa, lasimaalausta, vaatteiden valmistamista, kirjankuvitusta...lista on lähes loputon.

Periaatteena on: jos sitä tehtiin keskiajalla, niin sitä voi harrastaa SCA:ssa. Ainoat listasta pois jätetyt ovat noituus, taikuus, (vakava) politisointi, ja uskonnollinen käännytystyö. Tämä siksi, että SCA on avoin järjestö eikä kannata mitään ideologiaa, vaan haluaa että kaikkien periaatteita kunnioitetaan.

Kuten ehkä arvata saattaa, erottavana tekijänä SCA:n ja koulun historiantuntien välillä on *aktiivinen* harrastaminen ja tutkimustyö. Jos olet kiinnostunut jostakin aiheesta, tutki ja *kokeile käytännössä* miten se toimii! SCA:sta löytyy täysissä haarniskoissa taistelua harrastavia, takojia, kirjakääröjen tekijöitä, jousiampujia, kotijuomien valmistajia jne. Ideana on nimenomaan opeteltujen asioiden soveltaminen ja oppiminen myös sitä kautta.

Roolipelaajille ehkä muita helpommin käsitettävä seikka on persoona - eräs SCA:n mielenkiintoisimmista piirteistä. Jokaista jäsentä rohkaistaan kehittämään itselleen kuviteltu persoona, jonka hän sijoittaa eläneeksi itseään eniten kiinnostavalle aikakaudelle. Persoonan idea SCA:ssa on auttaa kutakin keskittymään jollekin tietylle aikakaudelle ominaisiin asioihin. Näihin syventymällä voi luoda persoonastaan niin todenmukaisen kuin mahdollista. Persoona



on aktiivisen harrastamisen kulminoituma sikäli, että kokoontumisissa ja juhlissa SCA:laiset pukeutuvat oman persoonansa aikakauden mukaisesti, toimivat tälle kehittämänsä taustan mukaan ja käyttävät itsestään persoonalleen antamaa nimeä. Jos edelleen ajatellaan asiaa roolipelaajan kannalta, niin persoona ei voi olla muuta 'rotua' kuin ihminen, sillä fantasiarodut ovat SCA:n käytännön piirin ulkopuolella.

Kokoontumiset ovat SCA:n parasta antia. Silloin osanottajat pukeutuvat keskiaikaisiin vaatteisiin, tanssivat harjoittelemaansa tansseja, syövät, keskustelevat, vaihtavat ideoita ja kokemuksia tutustuvat eri harrasteisiin, tapaavat joskus hyvinkin kaukaa tulleita vierailijoita, juhliivat, ja yleisesti ottaen pitävät hauskaa. Tunnelma on parhaimmillaan niin aidon tuntuinen, että voi täysin kokonaan unohtaa elävänsä 1980-lukua. Tyypillisimmillään kokoontumisissa pidetään turnajaiset, esitellään itse valmistettuja tuotteita tai omia taitoja, annetaan opastusta eri tieteiden ja taiteiden aloilla, pidetään hovia ja tapahtuma päätetään yleensä suureen juhlaan.

Ketä sitten SCA:han kuuluu ja miten siihen pääsee mukaan? SCA:laiset ovat aivan tavallisia ihmisiä, jotka nyt vain sattuvat harrastamaan hieman epätavallista aihetta. Roolipelaajia on joukossa runsain mitoin, ehkä siksi, että harrastuksilla on paljon yhteisiä piirteitä. Jäseniä löytyy lähes kaikilta elämän aloilta - historijoitsijoita, kirjailijoita, sihteerejä, poliiseja, opettajia, palomiehiä, ohjelmiojia, insinöörejä, vakuutusasiamiehiä, opiskelijoita, oppilaita... Kaikkia heitä ja monia muita on SCA:n jäsenlistoilla.

Kerhoon voit liittyä milloin hyvänsä. Jos et ole aivan varma asiasta voit kysellä joltakin jo kerhossa olevalta tai käydä kokoontumisissa katsomassa mitä tämä toiminta oikein on. Ainoa vaatimus näihin tapahtumiin osallistumisessa on jonkinlainen yritys pukeutua keskiaikaiseen asuun. Eikä asun puuttuminen ole este, useimmilla ryhmillä on pukuja juuri sitä varten, että niitä voi lainata jos omaa ei ole, mutta haluaisi kuitenkin olla mukana. Suomessa ollaan parasta aikaa saattamassa alkuun omaa alajaosta. Mikäli olet kiinnostunut tai harrastat jo jotakin aiheeseen liittyvää niin ota yhteyttä seuraaviin (vielä epävirallisiin) virkailijoihin:

Lääninvouti
Atte Kinnula
Vesitie 19
90440 KEMPELE
(981) 555 489

Kirjuri
Ari J. Joki
Opastinsilta 2 B 46
00520 HELSINKI
(90) 143 157

Hieman yhdistyksen toiminnasta

SRP on perustettu juuri roolipelaajien välistä toimintaa ja yhteydenpitoa varten, ja niinpä onkin yhdistyksellä tulossa tai jo toiminnaa kaikenlaista jäsenmaksun vastikkeeksi.

Jäsenrekisterimme palvelee jäseniä, jotka ovat pelaajan, pelinjohtajan tai jonkin oheiskirjasen tarpeessa. Ottamalla yhteyttä jäsenrekisterin pitäjään, voit pyytää vapaiden pelaajien ja pelinjohtajien yhteys-numeroita tai voit jättää ilmoituksen kamasta jota haluaisit saada tai päästä eroon. Tämä maksaa nimellisen summan kattamaan lähinnä postimaksuja.

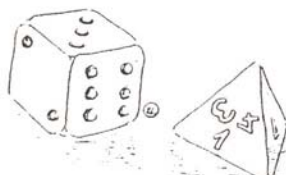
Yhdistys tulee myös aloittamaan postin kautta pelattavan PBM-fantasia-strategiapelin nimeltään Pjalanxin Herrat, jossa eripuraiset paronit ynnä muut ruhtinaat tavoittelevat kruunua maan keskushallinnon luhistuttua. Pelin tekijä kertoo Pjalanxin herrojen sisältävän ainakin sellaisia piirteitä kuin palkka-armeijat, salaiset agentit, velhot, noidat ja kirkon agentit. Lisäksi hän tähdentää, että kyseessä ei ole jähmeä systeemi, vaan jatkuvasti kehittyvä pelijärjestelmä. Peliin pääsee mukaan lähettämällä 10 mk rekisteröimismaksun yhdistykselle. Lisäksi maksettavaksi jää postimaksut.

Jokavuotinen vuosikokouksemme tulee sisältämään monenmoista ohjelmaa. Yhdistyksen hallituksen vaalien ohella on suunnitteilla ainakin figurien maalauskilpailu, roolipeli osanottajille, strategiapelikelpailu ja muuta alaan liittyvää ohjelmaa.

SRP on myös aikeissa painattaa yhdistyksen logolla varustettuja T-paitoja ja hihamerkkejä kaikkien roolipelaajien garderoobin koristukseksi.

Jos sinä uskot voivasi auttaa, tai sinulla on hyvä toimintaidea, ota yhteyttä hallitukseen. Me pystymme yhdessä rakentamaan SRP:sta suuren ja mahtavan yhteisellä osanotollamme.

Tapio Okkola
Lasse Saikkonen
Mikko Kurki-Suonio
Kuvat: Kirsi Lindh
Taitto: Jari Karinen



Suomen Roolipeliyhdistykseen voit liittyä maksamalla jäsenmaksun yhdistyksen tilille Postipankki - Kaivokatu 238446-5 tilillepanokortilla. Jäsenmaksu on vuodelta 100 markkaa ja kattaa vuodeksi jäsenlehden tilauksen ja oikeuden käyttää yhdistyksen palveluita.

Tiedonantoja osaan liitää mukaan seuraavat tiedot:

Nimesi ja osoitteesi, pelit jota pelaat, oletko pääasiallisesti pelaaja vai pelinjohtaja, syntymäaikasi, puhelinnumerosi ja suunta sekä myöntymyksesi tai kielteinen kanta osoitteesi käyttöön jäsenrekisteripalveluamme varten.