

Riimufiwi

Suomen Roolipeliyhdistys
Numero 2



Hyvä Jäsen!

Roolipeliyhdistyksen toiminta on nyt hurahtanut vauhdilla käyntiin. Tässä toisessa numerossa on hieman juttua yhdistyksen toiminnasta kevätkaudella, sekä yleisön pyynnöstä tarkempi esittely Pjalanxin Herrat, postifantasiapelistä. Battle Mechan pelaajille on artikkeli pelin suunnittelusta, sekä sokerina pohjalla erään jäsenemme novelli.

Yhdistyksen logoa ei ole ihan vielä valittu, joten kaikki ehdotukset ovat tervetulleita. Jotta lehdestämme saataisiin jäsenten tarpeita vastaava, otamme mielellämme vastaan artikkeleita ja piirroksia lehdessä julkaistavaksi. Lähetettyä materiaalia ei palauteta, ellei lähetyksen mukana seuraa riittävillä postimerkeillä varustettua palautuskuorta. Kuvien tai juttujen tekijä vastaa siitä, ettei kuvilla tai teksteillä ole muiden copyrightejä. Painoteknisistä syistä vain mustavalkoiset kuvat kelpaavat lehteen. Siis ei värejä, eikä erilaisia harmman sävyjä.

Ihmiset ovat hieman kyselleet, onko tämä yhdistys joidenkin kaupallisten yritysten organisoima myynninlisäys kikka, joten ajattelin hieman kertoa yhdistyksen historiasta.

Kauan sitten kun maailma oli nuori ja roolipeliharrastajat innokkaita tukemaan harrastettaan, alettiin suunnitella SRP:tä, jonka tarkoituksena oli suunnitella kaikkea kaunista, kuten kokoontumisia yhteisen harrastuksemme ympärille. Tämä kaikki tapahtui vuoden 1985 lopun ja vuoden 1986 alun välillä. Tehtiin rekisteröintipaperit ja pistettiin vetämään. Tuolloin mukana oli yhdistystä perustamassa henkilöitä, jotka myöhemmin perustivat kaupalliset organisaatiot roolipelien ympärille. Sitten tapahtui jotain. Innostus katosi jonnekkin, erosimme enemmän tai vähemmän happamin mielin, mutta paperit jäivät edelleen oikeusministeriöön. Vuoden 1988 lopussa ne ponnahtivat sieltä esille ja päätimme muutaman jäljellä olevan aktiivisen harrastajan kanssa tehdä asian hyväksi jotain ja niin sai yhdistys nykyisen muotonsa.

Yhdistyksen hallitus

Tapio Okkola
Lasse Saikkonen
Jari Karinen
Mikko Kurki-Suonio

Voiko vesipistoolilla tappaa?

Mikko Kurki-Suonio

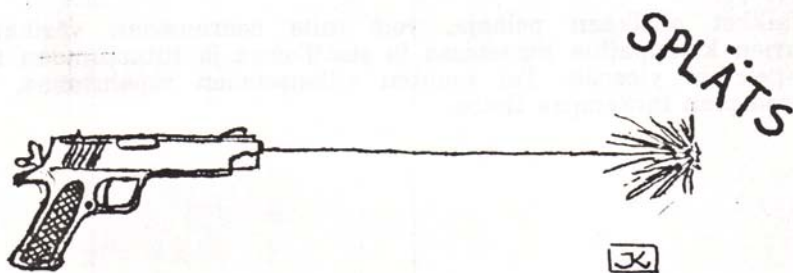
"Käytävä on autio lukuunottamatta uhriasi, joka istuu ikkunalaudalla täysin muissa maailmoissa. Askeleesi tuntuvat aivan liian äänekkäiltä, mutta hän ei ole vieläakaan huomannut sinua. Vedät pistoolisi pöytästä ja tähtäät tarkkaan. Uhrisi huomaa sinut, mutta liian myöhään. Vesiruisku osuu häntä kasvoihin ja voitto on sinun. Otat seuraavan uhri tiedot ja kävelet huojentuneena autollesi. Kääntäessäsi virta-avainta mietit jo ajoreittiä seuraavan uhrin luo... BOOOOM!"

Kyseessä ei ole ote uusimmasta Jerry Cottonista, vaan kuviteltu tilanne ns. Live-pelistä. Live-peli on eräänlaista roolipeliä, mutta siinä pelaajat eivät istu pöydän ympärillä heittelemässä noppia. Sensijaan he ovat vapaa-aikanaan salamurhaajia, jotka kiertelevät kaupunkia yrittäen tappaa toisensa pistooleilla, pommeilla, myrkyillä, ansoilla ja muilla likaisilla tempuilla. Peliä voi pelata vaikka yhden viikonlopun pikaerissä tai useita päiviä kestävästä maratonteurastuksesta arkisten askareiden lomassa. Paras puoli on, ettei kukaan todella kuole, eikä poliisi ole kintereilläsi huolimatta massamurhaajan maineestasi.

Pelin aloittaminen ei vaadi kuin joukon halukkaita pelaajia, yhden pelinjohjan tuomariksi ja riitojen setvijäksi, sekä lelulaatikon pohjalta löytyvää arsenaalia pienen kaupungin tasoittamiseen. Lisäksi pienet säännötapaiset sopimukset sallituista aseista, peliajoista ja muista pikkujutista ovat ihan asialliset tarpeettoman riitelyn ja tapaturmien välttämiseksi. Ongelma on vain tuo kohta halukkaista pelaajista. Oma peliporukka on liian pieni, eikä kovin moni tuttuakaan ole innostunut vesipistooleista. Pikkubroidi haluaisi kyllä pelata mutta sinä epäilet, ettei hän oikein ymmärtäisi pelin ja vesisodan eroa. Mitä voit siis tehdä, jos liipasinsormi syyhyää jo?

Ratkaisu on yhtä lähellä kuin lähin postilaatikko. SRP nimittäin järjestää jäsenilleen Live-pelejä, jos alueella on riittävästi kiinnostunutta jäsenistöä. Jos haluaisit salamurhaajien kunkuksi, ota kynä kauniiseen käteen ja kirjoita yhdistykselle. Järkevänä salamurhaajana liität mukaan tietysti nimesi, osoitteesi, valokuvasi kahtena kappaleena, sekä toivomasi uhrien maksimimietäisyyden. Jos haluat toimia pelinjohtajana, kerro kuinka monta psykopaattia uskallat ottaa vastuullesi, sekä täydelliset yhteystiedot (mikä numero, mihin aikaan yöstä saa soittaa jne).

Mikäli alueellasi käynnistyy peli, lähetämme sinulle säännöt, pelinjohtajasi yhteystiedot sekä ensimmäisen uhrisi tiedot. Kaikki tämä uskolliselle jäsenelle ihka ilmaiseksi. Muista: Vain osallistumalla voit voittaa!



Sota vuonna 40989 - figurien koitos

Mikko Kurki-Suonio

"Veli Jork laski kuumuutta hohtavan plasmapistoolinsa kuvelleen ja otti kiikarit varuste vyöltään. Rakennus näytti autiolta, mutta Jork tiesi asian todellisen laidan. Jossain tuolla oli varastettu warpgeneraattori, joka oli saatava takaisin hintaan mihin hyvänsä, mutta siellä oli myös joukko kaaoksen käytyreitä, Imperiumin ja Keisarin pahimpia vihollisia. Jork kääntyi katsomaan tovereitaan, jotka valmistautuivat koitokseen. Tutkaimen terävä piipitys vavahdutti sotilaat nopeasti. Horisonttiin oli ilmestynyt toinen joukko, joka näytti myös suuntaavan rakennusta kohti. Jork otti maasta rakettisinkonsa ja heiluatti sen kevyesti olalleen. Kilpajuoksu oli alkanut."

Oletko sinä kenties Warhammer 40,000 -pelin harrastaja? Onko hyllyssäsi joukko Eldareja, Squatteja tai muita taistoon valmiita figureja? Oletko valmis ottamaan mittaa muista harrastajista?

Kevättapahtumassamme 11.3 Helsingin Kumpulassa on tarkoitus pitää Warhammer 40,000 esittely ja ystävyysottelu. Jos haluat osallistua, kokoa joukoistasi korkeintaan kymmenen figurin ja 400 pisteen arvoinen ryhmä. Kaikki älykkäät rodut Örkeistä Tyranideihin ja Zoateihin on sallittu, kunhan vain pidät mielessä 400 pisteen rajan. Samoin ajoneuvoja, robotteja ja Dreadnoughteja saa ottaa vapaasti pisterajaan asti. Taistelussa tulee olemaan sekä avointa taistelua ulkotiloissa, että tuimaa taistua hylätyn luostarin sisätiloista. Warpgeneraattori on saatava!

Ennakkoilmoittautuminen ei ole pakollinen, vaikka arvostaisimme sitä. Tule vain paikalle omien figujen ja paperien kanssa, niin olet mukana pelissä. Laita paperille tarkat pistelaskut figureista ja niiden varusteista, jotta voimme tarkistaa pelin olevan rehti.

Vaikkaet olisikaan pelaaja, voit tulla seuraamaan värikkäiden figurien kamppailua maastossa ja sisätiloissa ja tutustumaan table-top-peleihin yleensä. Tai muuten vilkaisemaan tapahtumaa, josta seuraa pian tarkempaa tietoa.

SRP:n Kevättapahtuma

Suomen Roolipeliyhdistys järjestää Kumpulan nuorisotiloissa keväällä tapahtuman kaikille kynnyllekykeneville jäsenille ja muille asiasta kiinnostuneille. Tällä kertaa mukaan pääsevät myös ei-jäsenet, joten tuo kaverisikin tutustumaan Suomen Roolipeliyhdistyksen.

Aika on siis lauantai 11.3. klo 14.00 - 18.00 ja paikkana Kumpulan nuorisotilat, Isonniitynkatu 7 Helsingissä. Ennakkoilmoittautumista ei tarvita, mutta jos suunnittelette suurta poppoota kauempaa tulevaksi, ottakaa varmuuden vuoksi yhteyttä Helsingin alajaostoon.

Tällä kertaa on ohjelmassa mm. muualla tässä lehdessä mainittu Warhammer 40,000 Tuo ja Taistele - peli, jossa voit koettaa taktisia taitojasi muita harrastajia vastaan ja vertailla figujen maalausta, tai vain ihastella sivusta värikkäiden pienoismallien jännittävää taistoa.

Myöskin luvassa on vannoutuneille maalareille kilpailu. Valmista siis kilpailutyösi etukäteen ja tuo se tuomarien arvosteltavaksi paikan päälle. Ainoa kriteeri on, että figuurien pitää olla noin 25mm skaalaan valettu, siis ei maalattuja 1/72 tai 1/32 muovisotilaita. Sekä yksittäiset figurit että muutaman figurin asetelmat ovat sallittuja. Jalustat yms. eivät ole pakollisia, mutta muista, että kokonaisuus ratkaisee. Suositeltavaa olisi kiinnittää nimilappu siveltimenvetojesi tuotteeseen, ettei se tyystin katoa kaikessa melskeessä.

Lisäksi ohjelmassa on vapaamuotoista keskustelua ja rooli- sekä lautapelejä. Näistä luvassa mm. Paranoia, Dungeonquest, Talisman, The Fury of Dracula sekä uusi suomalainen roolipeli. Aikaisempi kokemus ei välttämätön, kaikki pelit on helppo oppia erittäin nopeasti ja peli saadaan päätökseenkin ennen kokouksen päätöstä.

BattleMechan suunnittelu

Mikko Kurki-Suonio

Oman Mechan suunnittelu on BattleTech- ja MechWarrior -pelien mielenkiintoisimpia аспектеja. Pelaaja saa täyden vapauden tiettyjen sääntöjen puitteissa rakentaa oman taistelukoneensa ja voi sitten pelissä testata luomuksensa taistelukelpoisuutta. Vaikka valmiita Mechoja onkin paljon saatavilla, on oma kehittäminen silti erittäin tärkeä osa peliä.

BattleTechin Warrior -trilogian ensimmäisessä osassa Justin Xiang saavutti merkittävän yllätysedun muuntamalla 50-tonnisen Centurio-ninsa aseistusta. Tämä onkin yksi oman suunnittelun parhaita puolia: kukaan ei voi opetella etukäteen Mechasi heikkouksia ulkoa. Laskelmoitu riski saattaa ratkaista taistelun tuloksen viime hetkellä. ahkeran suunnittelijan eduksi.

Suunnitellessasi pidä mielessä eräs seikka: oletko tekemässä Mechaa yhden illan taistelua vai roolipelikampanjaa varten. Yhden ottelun Mechassa voi usein tehdä sellaisia ratkaisuja, jotka pidemmän tähtäimen seikkailussa varmasti koituisivat pelaajan tuhoksi. Pidä aina mielessä suunnittelijan ohjesääntö: kaikkea ei voi saada. Keskity johonkin ominaisuuteen, kuten nopeuteen, tulivoimaan, lähitaistelutehoon tai vaikka sitten yleishyödyllisyyteen. Mecha, jossa on pelkkiä LRM-pakkeja aseistuksena, on kieltämättä erittäin tehokas tulituki muille Mechoille, mutta se on pakostakin suhteellisen avuton lähitaistelussa.

Tonnisto - mikä koko on hyvä?

Yleinen harhaluulo suuremman tonniluvun tuomasta paremmuudesta ei aina pidä paikkaansa. Ota esimerkiksi Charger (80 tonnia) ja ThunderBolt (65 tonnia). Huolimatta 15 tonnin painoerosta Chargerin eduksi, se on alakynnessä Thunder-Bolttia vastaan joka tilanteessa. Ellei Mechasi kokoa ole ennalta määritelty, vilkaise alla olevia ohjeellisia vinkkejä kunkin runkokoon hyvistä ja huonoista puolista.

10-15 tonnia

Yleisesti ottaen liian pieniä ollakseen hyödyllisiä, mutta jos sinun on pakko, rakenna kuten 20-tonnari.

20-30 tonnia

Erittäin hyvät nopeat Mechat. Panosta nopeuteen ja hyppykykyyn. Panssari ja tulivoima jäävät

kuitenkin suhteellisen mitättömiksi.

- | | |
|---------------|--|
| 35-45 tonnia | Pidä vielä hyppykyky tallella, mutta nyt voit halutessasi jo vähentää nopeuden neloseen ja lisätä aseistusta. |
| 50-55 tonnia | Koot soveltuvat hyvin sekä nopeuteen ja hyppimiseen että tulivoimaan. |
| 60-75 tonnia | Hyppykyky on yleisesti ottaen liian painava. Panosta nopeus neloseen ja tulivoimaan. Kestävä sisärakenne antaa jo mahdollisuuden hyvään panssarointiin. |
| 80-100 tonnia | Nopeuden vaatima suuri reaktori painaa jo aivan liikaa. Nopeus kolme ja runsas tulivoima ovat tämän kokoluokan tunnusmerkkejä. Panssaroi riittävästi myös selkää välttääksesi epämukavan 'Phoenix Hawk takana ja loput edessä' - yllätyksen. Selkäse voi myös olla tonnistonsa arvoinen. |

Nopeus - vauhtiko valttia?

Vauhti on kieltämättä valttia, mutta jos valtin hinta on 75% Mechasi tonnistosta, kannattaa luottaa toiseen valttiin, tulivoimaan. Hyppykyky lisää Mechasi liikkuvuutta suuresti ja vaikeuttaa siihen osumista, mutta ei aina ole hintansa arvoinen. Nopeuden pitää sopia sekä Mechasi yleistyliin, että myös sen kokoon. Nopeus kolme on 80-tonnarille erittäin hyvä valinta, mutta 20-tonnarille itsemurha. Yleensä nopeus 3-7 on hyvä valinta, pitäen tietysti yllä mainitut seikat mielessä.

Aseistus - valinnan vaikeus

BattleTechin omistajilla on 14 ja CityTechin omistajilla 17 asetta, joista valita. Mutta mikä on sopiva kokoonpano? Tässä pari ohjenuoraa:

- Pidä edelleen mielessä Mechasi käyttötarkoitus. älä ryhdy lataamaan LRM-pakkeja lähitaistelukoneeseesi.
- Pidä ainakin muutama energia-ase, ettei ammuspula yllätä.
- Älä ota liikaa aseita. Neljä PPC:ia ei paljoa hyödytä, jos sinulla ei niiden jälkeen ole varaa lämmönpoistokyvyn

parantamiseen.

- Ota riittävästi ammuksia. AutoCannon/20 on tonniston tuhlausta, jos siihen on vain viisi ammusta.
- Pidä ainakin yksi Medium Laser lähitaistelun varalta.
- Sijoita aseet järkevästi. Älä pakkaa kaikkia aseita käsiin, vaan pidä muutama myös paremmin suojatussa rungossa. Jalat on paljon parempi käyttää lämpökanavien tai hyppy-moottoreiden sijoitukseen.

Tässä kustakin aseesta pari sanaa:

Small Laser	Hyvä lisä lähitaistelussa ja kätevä puolen tonnin 'lommojen' täyttämiseen, mutta ei sovellu pääaseistukseksi hyvin.
Medium Laser	Todellinen ase jo. Asenna yksi, kaksi tai kolme, mutta suuremmat patteristot alkavat vaatia liikaa lämmönpoistoa tehokkuuteensa nähden.
Large Laser	Kantomatka hyvä, mutta vaatii paljon lämmönpoistolta. Toisinaan parempi vaihtoehto kuin...
PPC	Erittäin hyvä kantomatka ja aiheuttaa mukavaa vauriota. Vaatii kuitenkin lämmönpoistolta myös hyvin paljon. Yksi sopii melkein mihin vain, kaksi raskaampiin Mechoihin mutta kolme ei enää oikein mihinkään.
AutoCannon/2	Hernepyssy, jonka ainoa etu on pelin paras kantomatka. Lähes joka suhteessa parempi on...
AutoCannon/5	Tekee jo mukavaa vahinkoa jopa pitkältäkin matkalta kehittäen kuitenkin minimaalisen määrän lämpöä. Kuitenkin ehkä alle 40-tonnisiin Mechoihin liian raskas.
Autocannon/10	Jykevää jälkeä minimaalisella lämmöllä. Toisin kuin PPC, tämä soveltuu myös lähitaisteluun.
Autocannon/20	Todella raskasta jälkeä lähitaistelussa. Ainoa ase, joka tuhoaa varmasti yhdellä pääosumalla. Varaa kuitenkin useampi tonni ammuksia. AC/20

Soveltuu parhaiten kaupunkitaisteluun.

Machine Gun

Unohda tämä, ellet halua kävelevää konekivääri-bunkkeria. Huolimatta hukkalämmöttömyydestä, Machine Gunien tonnit voi käyttää paljon paremmin, esim. lisäpanssariin.

Flamer

Kuuluu samaan sarjaan Machine Gunin kanssa. Jollet ole parantumaton pyromaani, ota mieluummin Medium Laser. Se on joka suhteessa parempi.

Long Range Missile (LRM) -pakit

5-pakki on kätevä lisä moniin Mechoihin, mutta ei riitä todelliseen tulivoimaan.

10-pakki on jo toimiva ase. Laita yksi pääaseistuksen lisäksi tai kaksi patteriin toimimaan pääaseina.

15-pakki on monessa suhteessa PPC:n veroinen ase ilman mahtavaa hukkalämpöä. Varaa kuitenkin ainakin kaksi tonnia ammuksia.

20-pakki ei välttämättä enää ole 15-pakkia parempi ase. Kolme tonnia painonlisäystä ei ole joka tilanteessa pienen tehonlisäyksen arvoinen. Vaatii ehdottomasti vähintään kaksi tonnia ammuksia.

Short Range Missile (SRM) -pakit

2-pakki on lähes hyödytön ase. Vaihda se ammuksineen Medium Laseriin ja ylimääräiseen lämpökanavaan.

4-pakki aiheuttaa jo mukavan 'haulikko-efektin' eli levittää vahinkoa ympäri vastustajan runkoa.

6-pakki on erittäin hyvä kriittisten osumien aiheuttamiseen ja arkoihin paikkoihin osumiseen erinomaisen 'haulikko-efektinsä' takia. Yksi tonni ammuksia voi vielä riittää, mutta etenkin roolielissä kaksi ei olisi pahitteeksi.

Ylikuumeneminen - kaikkien ongelma

Lämmönpoiston teho on suurelta osin pelaajan oman maun mukainen, mutta tekemällä nopean testin saat selville hieman ohjeellista tietoa siitä: Laske kuinka paljon Mechasi ylikuumenee yhdessä kierroksessa, kun ammut kaikilla aseillasi ja hyppäät maximietäisyyden tai juokset. 40-tonnari tai kevyempi saa mennä noin viisi pistettä ylikuumaksi, 55-tonnari noin kymmenen pistettä ja sitä raskaampi noin 15 pistettä. Hitaampi kone saa ylikuumeta hieman enemmän kuin nopeuteen luottava, mutta jos ylität nämä rajat kovinkin pahasti, harkitse aseistuksen vaihtamista tai keventämistä. Jos Mechasi ei lainkaan ylikuumene, hanki lisää aseita.

Panssarointi - hengenpelastaja vai turha riesa?

Jonkunlainen panssarointi on aina tarpeen, mutta toisaalta maksimipanssari ei aina ole paras ratkaisu. 45-tonnisille ja sitä raskaammille 7-12 tonnia on hyvä panssari, 75-tonnisille ja raskaammille vielä enemmän. Sijoita aina päähän vähintään kolme pistettä ja yli 30-tonnisille ainakin kahdeksan pistettä. Mikään ei ole ikävämpää, kuin kuolla pääosumasta muun Mechan ollessa vielä teräkunnossa. Samoin panssaroi keskiruumis kunnolla. Jalkojen kirjaimellisesti kadottua alta, ei yksikään Mecha ole enää hyvässä taistelukunnossa. Jalat tulee siis suojata suhteellisen hyvin. Sivuruumiin alueet on hyvä panssaroida kolmesta syystä:

- 1) Ettei vaurio heti siirtyisi keskiruumiiseen
- 2) että kädet pysyisivät toiminnassa
- 3) koska niillä alueilla on usein tärkeitä aseita.

Sijoita ammusvarastot hyvin panssaroituihin paikkoihin tai päähän (logiikka: paha pääosuma todennäköisesti tappaa sinut muutenkin), sillä räjähtävä ammusvarasto tuhoaa Mechasi lähes varmasti. Selkäpanssarin pitäisi kestää ainakin yksi Medium Laserin osuma, ehkä kaksi raskaammilla Mechoilla. Käsien panssaria voi vähentää, jos niissä ei ole mitään arvokasta.

Nämä vinkit ovat tyystin omia mielipiteitäni pohjautuen kokemuksiini BattleTechistä, eivät siis mitään Jumalan sanaa. Kaikkein paras apu suunnitteluun on kokemus. Tee paljon erilaisia Mechoja ja testaa niiden toimintaa eri olosuhteissa. Älä juutu tiettyyn tyyliin, se tekee sinut ennaltaarvattavaksi ja näinollen vähemmän vaaralliseksi.

Älä paljasta ässää hihassasi, ennenkuin se todella on tarpeen.
Hyvää onnea taisteluun ja jumiutukoon vastustajasi AutoCannon...



Syyskuun aurinko

Santeri Paavolainen

Syyskuun aurinko heitti hitaasti nousevasta kiekostaan suttuisen ikkunan läpi valonsäteen Hermanin kasvoille. Hitaasti tietoisuus varmisti kuristusotteensa unesta ja riuhtaisi hänet todellisuuteen omituisten salamoita syöksevien aseitten ja sienenmuotoisten pilvien haavekuvista. Hitaasti Herman alkoi liikkua kohti istuma-asentoa. Hitaasti. Edellisenä iltana hän oli metsästänyt sutta ja saanut sen kiinni, se roikkui majan ulkoseinällä, mutta ei hänkään haavoitta ollut säilynyt. Pistävä kipu alkoi yhtäkkiä jäytää Hermanin käsivartta pakottaen hänet päästämään itsensä kaatumaan takaisin sänkyyn. "Miksen voisi olla vielä tässä hetken?" ajatteli hän lämpimän syysauringin paistaessa hänen kesakkoisille kasvoilleen. Omatunto vastasi selvällä tavalla. Herman nousi istumaan. "Huh, onneksi en vuotanut yöllä kuiviin." sanoi hän kuin puhellen toiselle huomattessaan kädessä olevan siteen olevan verestä vielä kostea. Horjuvin askelin hän lähti kävelemään kohti vesiastiaa, ja kaatoi siihen kannusta vettä. Onneksi hän oli varautunut aamulla tulevaan väsymykseen, hän ei ollut tietämätön verenhukan aiheuttamasta olotilasta. Nopeasti, mutta kuitenkin vuosien varrella tutuiksi tulleen liikkeen hän pesi itsensä ja vaihtoi siteet.

Susi näytti paljon hienommalta nyt kuin edellisenä iltana täysikuun valossa vertavaluvana. Harmi että nahkaan tuli niin monta reikää, mietiskeli Herman auringon hiljalleen kohotessaan kohti lakipistettään. "Noiin!" hän sanoi kuolleen vastustajalleen ja nosti turkin vedestä heittäen sen kunnossaolevalle olalleen. Verkkaisesti hän käveli majalleen vuoristopurolta ja alkoi irrottamaan siitä karvoja. Vaikka hän näytti keskittyvän täydellisesti työhönsä, niin todellisuudessa hänen mielensä penkoi menneisyydestä esiin monia tapahtumia. "Niinpäniin." murahti hän ja siirsi turkkia parempaan asentoon. Kerran hän oli ollut suuri soturi, taistellut lohikäärmeitä vastaan ja pelastanut prinsessoja. Kerran oli hänen valtakuntansa ulottunut Pohjoisvirralta aina Eteläisiin vuoriin asti. Sitten olivat tulleet valloittajat saaden aikaan paljon tuhoa ja kärsimystä. Edes hänen ystävänsä eivät kestäneet viimeisessä taistelussa, vaan hänen oli poistuttava hyppien omien tovereittensa ruumiitten yli kohti venettä. Tovereittensa, joitten kanssa hän oli käynyt monissa maailmoissa. Kiertänyt monet luolasokkelot läpi, sotinut voittoa idän örkkisotureita vastaan, jotka olivat nyt kuolleet puolustaessaan häntä. Päästyään pois vertahaisevasta palatsistaan ja katsottuaan sitä matkan päästä kun kaikki sen aarteet hävisivät tulen punaiseen kitaan, silloin hän, silloin hän päätti ettei enää koskaan pelaisi roolipelejä.

Herman huomasi pysähtyneensä muistellessaan ja alkoi nopeasti jatkaa karvojen irroitusta syysauringin katsellessa häntä taivaankannelta.



Pjalarxin Herrat postipelijärjestelmän esittely

Mikko Kurki-Suonio

Valppaimmat ovat varmaan huomanneet, että yhdistyksen toimintaa esitellessäni RiimuKiwi ykkösessä, mainitsin postipelin suuren maailman tyylin, Pjalarxin Herrat. Olen saanut monelta taholta pyyntöjä tarkemmasta selostuksesta ja katset juuri sitä.

Mutta mikä ihme on postipeli? Postipeli eli ulkomaisittain Play-By-Mail peli on mikä tahansa peli, jota pelataan postin välityksellä. Periaatteeltaan se muistuttaa siis hieman kirjeshakia, mutta peli on useimmiten strategiapeli-tyyppinen ja siihen osallistuu useampi pelaaja kerrallaan. Kaikki pelaajat lähettävät siirtonsa pelinjohtajalle, jonka tehtävä on määritellä mitä missäkin tilanteessa tapahtuu tiettyjen sääntöjen ja oman harkintansa puitteissa. Käsiteltävään kaikki siirrot hän postittaa pelaajille selonteot tilanteen kehityksestä. Sitten pelaajat taas päättävät mitä tehdä ja postittavat siirtonsa pelinjohtajalle... Alussa pelaajat eivät todennäköisesti tunne toisiaan, mutta pelin edetessä he voivat ryhtyä kirjeenvaihtoon ja postipelille tyypillisiä ovatkin erilaiset liitot, salajuonet ja petokset. Moderni tekniikka on myös mahdollistanut pelaamisen tietokoneen ja modeemin avulla, jolloin pelaaja jättää siirtonsa elektroniseen postilaatikkoon ja kerää sieltä vuoroselosteensa.

Pjalarxin Herrat sijoittuu nimensä mukaisesti Pjalarxin fantasia-maailmaan. Pelaajat kontrolloivat eri provinssien lordeja, jotka yrittävät hyötyä mahdollisimman paljon kuninkaan äkillisestä kuolemasta. Kaiken tämän seurauksena on valtakunta kaaoksen vallassa. Sisällissota on syttynyt ja merentakainen liskovaltio on katkaissut kauppasuhteet lähes täydellisesti romuttaen Pjalarxin länsirannikon talouden. Kirkon valta on romahtanut pannaanjulistettujen velhojen kohotessa lordien henkilökohtaisiksi neuvonantajiksi ja muinaisten pakanauskosten kerätessä yhä useampia kannattajia. Paimentolaiskansa kerotomaanit ovat kaivaneet sotakirveensä ja - miekkansa esiin, eteläisten tasankosten juzarit ovat aloittaneet pyhän sotansa ja monenkirjavat palkkasoturijoukkioit kiertävät maata palvellen korkeinta tarjousta. Tilanne olisi jo tällaisenaan vähintäänkin sekava, mutta kun soppaan lisätään Kobolzin kääpiöt, joiden tunnelit ulottuvat hyvin syvälle maan uumeniin, ja kardinaali Vichier'n inkvisiittoriagentit sekä kaksi seikkailijaa, joilla on jotain tulevalle kuninkaalle korvaamattoman arvokasta hallussaan, on sekasorron keitos valmis.

Pjalarxin Herrat on tietokoneavusteinen peli, mikä merkitsee sitä, että vaikka rutiiniasiat hoituvat konevoimin, on mukana aina pelinjohtajan kohtalon koura. Peli ei ole kangistunut edes tietokoneosuus-

deltaan, sille ohjelma on taattua kotimaista laatutyötä ja ainaisen parantelun alainen.

Jokainen pelaaja aloittaa pelin kolmella armeijalla ja kolmella kaupungilla. Pelin tarkoituksena on vallata mahdollisimman monta kaupunkia komentoosi ja muuten edistää kuninkaaksi pääsyäsi. Jokaisella armeijalla on omat atribuuttinsa, joissa otetaan huomioon niin miesvahvuus, moraali kuin mahdolliset erikoiskyvytkin. Nopeat ratsuväkiyksiköt pyyhältävät tuulen lailla tasankojen poikki, kun taas Vueltasjifero-kääpiöfanaatikot pystyvät muuntamaan vuoristo-seudun lähes valloittamattomaksi esteeksi. Liskomiehet ovat suotaktiikan experttejä ja joka suhteessa varteenotettavia taistelijoita. Suurimmat velhot saattavat jopa tuoda taistelukentälle kammottavia ja ilmaisia zombiearmeijoita. Joka kierroksella keräät rahaa komennossasi olevista kaupungeista veroina. Näitä rahoja tarvitset mm. armeijoiden palkan maksuun, mutta toki muitakin käyttökohteita löytyy... voit esimerkiksi palkata agentteja ottamaan selville elintärkeitä vihollisen salaisuuksia tai salamurhaamaan hänen apureitaan. Voit palkata velhoja käyttämään voimakkaita loitsuja hyväksesi tai kenties onnistut saamaan palvelukseesi inkvisiittoriagentin. Palkkasoturit tuovat rahakkaalle oivan lisän provinssijoukkoihin. Kenties jopa onnistut lahjomaan jonkun vihollisen lähimmistä apureista kääntymään puolellesi.

Alussa voit antaa kolme komentoa vuorossa, mutta pieni PR-kampanja salaisen palvelun avulla voi korottaa sitä, kunhan maksupuoli hoituu jotenkin. Maineesi on tärkeä tekijä palkkasotureita palkatessa, eikä diplomaattisuhteiden ylläpito tiettyihin tahoihin ole ainakaan pahasta... varo vain ettet luota sokeasti kaikkiin.

Mutta nyt kun strategikon sormiasi on alkanyt syyhyttää, herää kysymys miten päästä pelaamaan ja mitä se maksaa. Pelaamisen aloittaminen on helppoa: jäsenenä lähetät vain yhdistykselle kympin kynnysmaksun ja pyydät oikein kauniisti. Liitä myös mukaan nimesi ja osoitteesi, sekä hätätapauksia varten puhelinnumerosi. Kerro, haluatko pelata postin välityksellä vai elektronisessa postilaatikossa. Tätä nykyä elektroniset mahdollisuudet on ainakin Vaxi-, Clinet- ja Pcuf-tunnuksien omistajilla. Mikäli onnistun saamaan vuoroselosteet kulkemaan esim. Fidonetissä on myös siellä pelaaminen mahdollista. Ilmoita selvästi boxiosoitteesi, jos haluat pelata sitä kautta. Pikapuoliin postiluukustasi tipahtuukin sitten ensimmäinen vuoroseloste ja intropaketti.

Pjalanxin Herrat ei ole aivan suuren maailman tyylinen postipeli. Toisin kuin kaupalliselta pohjalta pyöritetyt pelit, se on lähes ilmainen. Yksi siirto maksaa sinulle vain postimerkit tai puhelun hinnan, mikäli käytössäsi on tietokone ja modeemi. Postin kautta pelaava

joutuu tosin kustantamaan postimerkit ja kirjekuoret molempiin suuntiin, eli noin 5-6mk per vuoro. Pelin tahti on ainakin aluksi leppoisa yksi vuoro kahdessa viikossa, joten pysyt myös postilaitoksen avulla hyvin kärryllä. Mikäli halukkaita riittää, voimme avata myös nopeamman pelin.

Peli on hyvin vapaamuotoinen. Sinun ei tarvitse täyttää koodattuja tietokone-lomakkeita, vaan voit selostaa käskysi selvällä suomenkielellä. Voit yrittää oikeastaan mitä tahansa, sillä systeemi ei ole kangistunut kiinteisiin komentoihin (onnistuminen onkin sitten asia erikseen...) Erilaiset parannusehdotukset ovat myös tervetulleita.

Hauskaa ja antoisaa peliä kaikille, jotka päättävät kokeilla, näin pelinjohtajan nimissä toivoteltuna.



Suomen Roolipeliyhdistykseen voit liittyä maksamalla jäsenmaksun yhdistyksen tilille Postipankki - Kaivokatu 238446-5 tilillepanokortilla. Jäsenmaksu on vuodelta 60 markkaa ja kattaa vuodeksi jäsenlehten tilauksen ja oikeuden käyttää yhdistyksen palveluita.

Tiedonantoja osaan liitä 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.