

Riimukiwi

Suomen Roolipeliyhdistys r.y.
Numero 1/90



ISSN 0786-7913

suudesta emmekä kaupallisen vastaavia ulkomaisista lehdistä, alennuksista tai muusta sellaisesta. Mutta me olemme silti onnistuneet toimimaan reilun vuoden. Ja se oli toimimaan, ei vain "olemaan joukko tyyppejä, jotka sattuvat kutsumaan itseään yhdistykseksi".

SRP:n linja on suurelta osin minun linjani. Ei siksi, että minä päättäisin täällä kaikkea, pikemminkin niin, että minä en tekisi näin (painokelvoton termi poistettu) paljon töitä tämän eteen, jos linja ei minua miellyttäisi. Linja on tämä, koska me tunnemme sen oikeaksi tai se on hyväksi havaittu. Maksuttomuus esimerkiksi on kaunis idea, niin kuin on täydellinen aseistariisuntakin. Valitettavasti kauniilla ideoilla on yksi yhteinen vika: Ne eivät toimi käytännössä. SRP on yhteydessä myös Ruotsin roolipelaajien keskusjärjestöön, SVEROKiin. SVEROK on periaatteessa maksuton, mutta se on vain periaate: Äskettäin saamassamme SVEROKin messuesitteessä oli siisti hinasto mukana. Valitettava totuus on, että tyhjästä on paha nyhjästä - toiminta vaatii pääomaa. Me olemme päätyneet malliin, jossa jäsenmaksu riittää kaikkeen - ylimääräisiä maksuja ei peritä (postipelin semmoinen on muuten poistettu). Sillä on tietysti omat käytännön puolensakin, kirjanpito näet helpottuu huomattavasti. Muunmuassa kaikki SciFi -puljut, joita voitaneen pitää roolipelivastaavien esimuotona, perivät vuosittaiset jäsenmaksut, ja niistä muutamit ovat toimineet jo 70-luvulta alkaen. Ja voiko kuusikymppiä tosiaan olla niin uskomattoman suuri summa? Eihän sillä nykypäivänä saa kuin hädintuskin yhden pizza-aterian...

Samoin yhteen tai muutamaan systeemiin keskittyminen on tosi kova juttu kyseisten systeemien pelaajien kannalta, mutta entäs kaikki muut? Me yritämme parhaamme mukaan kattaa kaikkia pelejä, riippumatta niiden suosiosta, kustantajasta, julkaisukielestä tai muista diskriminointiperusteista. Aina tämä ei

onnistu, mutta yritämme parhaamme. Täytynee taas mainita, ettei vähäisin syy tilanteeseen ole se, että arvatkaa-kolmekertaa-kuka kirjoittaa n% lehdestä, missä n tosiaankin on ihan liian iso luku.

Typerä naljailu puljujen välillä pitäisi saada loppumaan. Yhdessäkin olemme vain suhteellisen mitätön voima verrattuna esimerkiksi urheilujärjestöihin, mikä ei ainakaan eduksi ole roolipelien harrastajille - puhumattakaan sitten nykyisestä tilanteesta.

Jaa, että mikä pisti minut tällaisen tällä kertaa kynäilemään? Ollessani ostoksilla pari päivää sitten sain kouraan KURRY:n, Keski-Uudenmaan Roolipelaajat r.y. :n, mainoslappusen. Ei maksuja, toimintaa, moduleita, ilmaisia muiden kustantajien lehtiä - kuulostaa tosi hyvältä, eikö totta? Minä voisin ottaa heidän esityksensä, iskeä siihen loogisia reikiä kunnes sitä voisi paremmin käyttää spagettisiivilänä ja sitten heittää palaset neljään ilmansuuntaan tuulen vietäviksi. Valitettavasti olen liian hyvänahkainen tehdäkseni moista.

Tavan vuoksi aion kuitenkin ottaa yhteyttä myös KURRYyn ja kertoa meistä ja ehdottaa yhteistyötä, edes lehdenvaihtoa. Mutta veikkaanpa, että vastauksena tulee poikien kohteliaisuuden tasosta riippuen tavalla tai toisella muotoiltu "ei me teitä kaivata" - jos meinaan viitsivät vastata alkuunkaan.

Joskus musta tuntuu, että mä teen tätä ihan turhaan.

Mikko Kurki-Suonio
Hallituksen sihteeri
(toistaiseksi)



tia hiipumassa menneisyyden unholaan, ellet pikaisesti kiikuta rahaa pankkiin. Mieluummin vielä yhdistyksen tilille.

Konerikko

Hienoisten teknisten ongelmien (lue: kovalevy otti ja sano räks pum mäsäks) vuoksi katosi kilokaupalla enemmän tai vähemmän tärkeää dataa (varmuuskopiot? mitä ne on?). Mukana oli mm. jäsenrekisteri, RiimuKiwi 6:n jutut, postipelien tilanteet ja testausvalmis uusi PBM-projekti. Sellasta sattuu... mutta yrittäkää ymmärtää. Jos havaitset jotain omituista (RK tulee vuoden vanhaan osoitteeseen yms.) ilmoittele - kyllä tämä vielä tästä...

Riimutaulu v2.0

Maxx-O-NNN-7 hoitaa tällä kertaa "uutisia", sillä kloonin numero kuutonen joutui kavalan kirjepommin uhriksi. Mutta kavahda lainrikkoja! Sinun Riimukiwesi on sivelty äärimmäisen tehokkaalla hermomyrkyllä... Prospektiivisille tappajille huomautettakoon, että klooniperheeseen kuuluu myös Maxx-U-NNN-357...

Rahaa, rahaa!

Pienoisien väärinkäsityksen seurauksena olet saattanut joutua maksamaan edellisestä RiimuKiwestäsi postille lunastusmaksun. Ei, me emme tosiaankaan pih-taa postimaksuissa, mutta edellinen lehti oli ensimmäinen lehtipostina mennyt, ja hienoisilta epäselvyyksiltä ei näköjään sitten voitu välttyä. Jos tuo x markan suuruinen summa kolautti talouttasi suuremmin, voit toki ottaa meihin yhteyttä, niin summa korvataan sinulle.

Ja toisekseen rahasta: Jos lehtesi välissä on maksulappu, se on tarkoitettu käytettäväksi, eli jäsenyytesi on hyvää vauh-

Vakavammin puhuen: Tämä haaveri osoittaa täsmälleen kuinka fragiili nykyinen organisaatio on. Jos eräs tietty nimeltä mainitsematon henkilö päättäisi yhtäkkiä heittää veivinsä/lahjoittaa tietokoneensa kodittomille kissoille/lähteä armeijaan, koko puljun toiminta pysähtyisi kuin isukin bemari tiiliseinään. Vastuuta ja hommia pitäisi pystyä jakamaan hieman paremmin... olinko näkevinäni siellä takarivissä jonkun ilmottautuvan vapaaehtoiseksi tekemään jotain?

Älkääkää sitten sanoko isukille, että minä käskin kokeilemaan...

Vuosikokous

Nyt onkin jälleen(?) sääntömääräisen vuosikokouksen aika. Vuosikokouksessa on tuikitärkeää asiaa jokaiselle jäsenelle myös tyypillisen viihdeohjelmiston lisäksi. Paikka on vanha tuttu Kumpulan nuorisotalo, Isonniitynkatu 7 Helsingissä. Ja sivuhuomautuksena teille kaikille "mix ne on aina hesassa" -nurisijoille: Asia on

teistä itsestänne kiinni. Hallituksen puolesta kokous voidaan pitää vaikka Takamakkylässä, jos joku siellä hoitaa järjestelyt. Vaan eipä vapaaehtoisia tunnu saavan Kehä III:n ulkopuolelta hakemalakaan.

Niin, aikahan on tietysti 1.4.1990 klo 1400-1800. Ohjelmassa virallisen pulinan ohjelma mm. SRP Warhammer 40,000 Cupin avajaisturnaus. Valitettavasti tiukan aikataulun takia aivan tarkkoja ohjelmatietoja ei ole saatavilla (ette usko, kuinka hankalaa on saada järjestäjiä kiinni), mutta jotain kuvaa antanee seuraava lista peleistä ja muusta ohjelmasta, jota saat-
taa olla tarjolla. Painotan sanaa saattaa, sillä vaikka teemme parhaamme, viime minuutin muutoksilta ei varmaankaan välttyä juuri tuon aikataulun kireyden takia. Eli siis listaa:

Paranoia **
Warhammer 40,000 ***
Paneelikeskustelu *
Dungeonquest *
Talisman **
Fury of Dracula *

Mitä enemmän tähtiä pelin nimen perässä, sitä varmemmin se kuuluu ohjelmaan. Warhammer 40,000 on 90% varmuusluokassa, ja muut siitä alaspäin. **Huom!** Tämä ei ole ainoa ohjelma! Esimerkiksi roolipelejä yritetään saada lisää kuvioihin, mutta tässä vaiheessa on mahdotonta luvata mitään. Jos sinä kuvittelet voivasi vetää esim. (täysin hatusta vetäisty esimerkki) D&D -seikkailun, soita 90-883240/Mikko iltaisin tai tule käväisemään hallituksen sunnuntaipalaveriin. Tiedoksi järjestäjille, jotka lupaavat hoitaa jotain, mutta sitten yhtäkkiä katoavatkin jonnekin, kun töitä pitäisi tehdä: Eräs erikoisliike Helsingissä tarjoaa U.S. Army -ylijäämänä luodinkestäviä liivejä aika huokeaan...

Katso virallinen ohjelma tarkemmin muualta tästä lehdestä. Löydät kokouksen työjärjestyksen ja yhdistyksen toimintasuunnitelman vuodelle '90.

Maailmalla tapahtuu

Edellisen uutisartikkelin katoamisesta on jotain hyötyä - nämä jutut ovat nyt sitten edes hieman ajankohtaisia :-)

2300 AD on tullut nyt suomeksi nimellä Tie Tähtiin 2300. Julkaisijana ACE-Pelit, jolta on myös RuneQuestin suomenkielinen versio saatavissa. Tie Tähtiin on tätä kirjoitettaessa testauksessa joten varauksia täydelliseen raporttiin seuraavassa RiimuKiwessä.

ACE näyttää saaneen oikeudet myös ICE:n peleihin ja MERP -suomennos luvataan syksyksi. Myös laajalti RQ-, 2300AD-, ja MERP -lisäkamaa on tulossa pitkin vuotta.

Suomennoksia on tulossa varsinainen läjä tänä vuonna, mikäli kaikki projektit toteutuvat aikataulussaan: mm. TK-kustannus lupaa Twilight 2000:n ja Protocol taasen AD&D:n 2nd Editionin. Minua kyllä jäi hämäämään väite Twilighdin ja 2300:n yhteensopivuudesta - pelit ovat kieltämättä saman firman (GDW) tekeleitä ja niissä näin ollen on tiettyjä yhtäläisyyksiä, muttei nyt sentään yhteensopivuutta. Vai lie-neekö Twilighdin suomennos sitten raa-kattu uusiksi säännöistään, mikä tekee siitä taasen yhteensopimattoman alkuperäisten englanninkielisten Twilight-lisäkamojen kanssa?

Suomalaisten roolipelilehtien kirjoja katsoessa luulisi olevansa isommassakin maassa: Meillä on Magus, Riimukiwi, Seikkailija, Sininen Lohikäärme (aakosjärjestyksessä ilmoitettuna, jos kiinnostaa tietää) sekä erinäisten SciFi-klubien julkaisujen enemmän tai vähemmän vakinaiset roolipelisektiot... mikä on tietysti kuluttajan kannalta positiivinen juttu. Tosin mielestäni on hienoista lehtien välistä nujakointia havaittavissa.

Viime aikoina on ulos tullut mm. uusi Seikkailija, nyt isompana ja värikannel-

la. Onnistuin oman kopioni jonnekin lehtipinoon hukkaamaan, mutta ainakin lehden ulkoasu on parantunut huomattavasti sitten viime näkemän. Osuutta asiaan taitaa olla uudella graphic designerilla, jonka palvelut lehden toimitus on näköjään katsonut tarpeellisiksi. Toisaalta jutuissa olisi ehkä hieman parantamisen varaa lukuunottamatta druidi-stoo-reja, jotka olivat täyttä asiaa. Sen sijaan sepustus AD&D:n attribuuteista oli mielestäni suhteellisen turha - moisia on ollut useita ennenkin ja toisekseen ko. pelin tekijät ovat kaiken todennäköisyyden mukaan vetäneet esim. rotujen keskiarvovomakkuudet hatustaan (useimmat peliattribuutit ja -arvot luodaan ns. yritys ja erehdys -menetelmällä, ts. valitaan satunnainen hyvältä kuulostava arvo ja muokataan sitä, jos se näyttää aiheuttavan vakavia epätasapainoja pelissä. Toisinaan tuo muokkausvaihekin sivuutetaan tyystin), joten niiden selitteleminen ns. tosiseikoilla on suhteellisen turhaa puuhaa.

Kourassani komeilee myös uusi Magus, numero on jo kolmonen. Asiaa on mm. 2300AD:sta, RuneQuestista ja D&D:sta

sekä mukana on varsin hupaisa "Tandemsoturit" -minipeli, joka tyyliältään tuo mieleen parin vuoden takaisen White Dwarf'n joulunumerossa olleen "Sleigh Wars" -minipelin. Suurimman osan lehdestä imaisevatkin RQ- ja D&D -seikkailut. Ihan kiva lehti, mutta hämäämään jäi tosin Sauli Santikon 2300AD -esittely, joka on lähes sanasta sanaan sama kuin hänen Spiniin kirjoittamansa versio. Maguksen mietteiden kirjoittaja, joka kyllä kai lienee päätoimittaja, voisi silti osoittaa sen verran siviilirohkeutta, että laittaisi nimensä juttuun.

Rapier Errata

Rapierista jäi näköjään pois epähuomiossa waterize -loitsun kuvaus sivulta 30, joka kuuluu:

Waterizen avulla hahmo voi luoda 10 litraa puhdasta vettä haluamaansa paikkaan.

Olettaisin että esim. vastustajan keuhkot ei kelpaa halutuksi paikaksi. Täydellinen Rapier -raportti on muuten tulossa (taas joskus). Eli jos se ei ole tässä lehdessä, niin seuraavassa sitten.

Osto - Myynti - Ryöstö

Niin kerrataanpa siis: Osto-jne. on eräs armon yhdistyksemme jäsenpalveluista, ja taasen ihka ilmainen. Siis halusitpa hankiutua eroon kamasta tai hommata sitä lisää, tämä on oikea paikka! Teksti vain kortille ja kortti postiin.

Onko kellään myydä ICE:n vanhoja Court of Ardor ja/tai Umbar - Haven of the Corsairs -kampanjoita? Sovitaan hinnasta tarkemmin.

Mikko Härmeinen
Haapatie 3 B 15
40250 JYVÄSKYLÄ

tai 941-272891 klo 16-21

Suomen Roolipeliyhdistyksen vuosikokouksen 1990 työjärjestys

1. Kokouksen avaus.
2. Valitaan kokouksen puheenjohtaja, sihteeri ja kaksi pöytäkirjantarkastajaa.
3. Todetaan kokouksen laillisuus ja päätösvaltaisuus.
4. Hyväksytään kokouksen työjärjestys.
5. Esitetään tilinpäätös, vuosikertomus ja tilintarkastajien lausunto.
6. Päätetään tilinpäätöksen vahvistamisesta ja vastuuvapauden myöntämisestä hallitukselle ja muille vastuuvollisille.
7. Vahvistetaan toimintasuunnitelma, tulo- ja menoarvio sekä liittymis- ja jäsen maksun suuruus.
8. Valitaan hallituksen puheenjohtaja ja hallituksen muut varsinaiset ja va rajäsenet.
9. Valitaan kaksi tilintarkastajaa ja heille kaksi varamiestä.
10. Päätetään kokouskutsutavasta seitsemännen pykälän rajoissa ja mahdollisesta kokouskutsulehdestä.
11. Muut esille tulevat asiat.

Suomen Roolipeliyhdistyksen toimintasuunnitelma vuodelle 1990

Yhdistyksen toimintaan vuonna 1990 tulevat kuulumaan seuraavat asiat:

- RiimuKiwi
- Ainakin kaksi suurempaa tapahtumaa
- Postipelin resurssien ra joissa
- Hallituksen sunnuntai koulu ja yleinen pelihetki sunnuntaisin Kumpulan nuori-sotalolla Helsingissä
- Yhteydenpito sekä muihin alan järjestöihin että alan yrityksiin kaikkialla
- Muu toiminta tilaisuuden mukaan ja / tai jäsenkunnan aloitteesta

Näistä tarkemmin:

RiimuKiwi: Koska jäsenistömme on perin hajanaista maantieteellisesti sijainniltaan, on RiimuKiwi monelle jäsenelle ainoa konkreettinen näyte yhdistyksen toiminnasta. Lisäksi RK:n toimitus vuoden -89 lopulla koki monia valitettavia häiriöitä, joita syvästi pahoittelemme, joten RK:n tekoon uhrataan entistä enemmän resursseja.

Tapahtumat: Ainakin tulemme järjestämään tämän vuosikokouksen ohella taas pikkujoulut. Pyrimme myös suuntaamaan tapahtumia entistä enemmän Helsingin

ulkopuolella asuville jäsenille. Kesä '89 tapahtuman suosio oli niin laimea, että täytyy vakavasti harkita onko koko idea kesätapahtumasta käyttökelpoinen. Ylimääräiset tapahtumat järjestetään resurssien puitteissa.

Postipeli: Valitettavasti postipeli on toiseksi lamaunut laitteistovian vuoksi, mutta tilanne pyritään korjaamaan.

Sunnuntait: Kumpulan vakiovuoromme sunnuntaisin klo 14-18 on edelleenkin jäsenten käytettävissä. Paikalle voi saapua pelaamaan tai tapaamaan hallituksen jäseniä.

Yhteydenpito: Pidämme edelleenkin yllä nykyisiä kontaktejamme ja pyrimme luomaan uusia resurssien puitteissa.

Muu toiminta: Säilyttääksemme tietyn jäsenystävällisyyden, pyrimme järjestämään resurssien puitteissa myös muuta toimintaa jäsenten ideoihin pohjautuen.

Official SRP



Warhammer 40,000

Cup

Mikko Kurki-Suonio

Members Only



Saamamme positiivisen palautteen runsauden johdosta päätimme organisoida ainakin WH40K (tunnetaan myös nimellä war-tithou) Cu-

pin. Mahdollisesti muillekin peleille vastaavaa on luvassa, mutta ensisijaisesti tämä riippuisi halukkaiden määrästä ja siitä, suostuuko joka hoitamaan pientä kirjanpitoa hommasta. Mutta nyt asiaan...

Join the Army...

Kyseessä on tietysti armoitetun yhdistyksemme **ilmainen jäsenpalvelu**, "ilmainen" ja "jäsen" korostettuna. Kuka tahansa jäsen voi osallistua ilmottautumalla yhdistyksen postilokeroon kirjeitse (osoite mm. takakannessa) tai vaikka henkilökohtaisesti esim. hallituksen suunnunpalaverissa tai muussa tapahtumassa. Molemmissa tapauksissa tulee kirjata paperille selvällä roolipelijargonnilla seuraavat asiat:

- Nimesi

(esim. M. Kurki-Suonio)

- Valitsemasi armeija

(esim. Space Marines)

- Armeijasi nimi

(esim. Purple Hearts Chapter)

- Puhelinnumerosi

(tämän tiedon pitäisi olla jäsenrekisterissä, mutta monet valitettavasti jättävät sen ilmoittamatta) (esim. 90-883240 iltaisin)

Armeijaksi tulee valita jokin seuraavista hujakoittain komppanian (satakunta verenhimoista teurastajaa) kokoisista yksiköistä. Älä huoli, vaikket omistaikaan sataa figua: Yksikön koko määrää koko armeijasi koon, mutta kaikkien ei suinkaan tarvitse olla yhtä aikaa kentällä, loput ovat reservissä/muulla tappelemassa/lorvimassa tukikohdassa. Enemmän tappeluista myöhemmin, mutta nyt armeijalistat.

Armeijalistat

Perusmiehistöllä on rotunsa normaalistatit (Space Marine lasketaan tässä yhteydessä omaksi rodukseen). Ryhmien kersanteilla on Championin statit, Luutnantilla Minor Heron ja Kapteenilla Major Heron. Perusvarusteet on se, mitä joka jatkällä on aina, ja muut kamat onkin listattu sitten tyypeille. Eiköhän tämä ole aika selvää? Ilmottauduttuasi saat täy-

den listauksen joukoistasi, jossa on kätsyt ruudut, joista voi rastia raadot pois roste-rista...

Space Marines

Avaruusjalkaväki, Imperiumin soturien kerma, on aina paikalla kun kuohuu. Ja sitäpaitsi niitä saa halpoina ja hyvinä muovifiguina kätevästi. Ja on vielä keksitty Traitor Marinetkin, nuo ihmiskunnan petturit, Kaaoksen kätyrit, niin että saavat Marinetkin tekosyyn tapella keskenään.

Perusvarusteet: Power Armour (with communicator & respirator), Bolt pistol, frag grenades, knife

Kapteeni: Conversion field, power glove, Bio-scanner, Melta-Bombs

Luutnantti: Power sword, Bolt gun, Hand flamer

Ja kahdeksan seuraavan laista ryhmää:

Kersantti: Power sword, Bolt gun

Marine: Missile launcher with frag & crack, 2 suspensors

Marine: Flamer

7x Marine: Bolt gun

Imperial Guard

Keisarillinen kaarti, Imperiumin maavoimien selkäranka, on myös helppo kasata edullisista muovifiguista. Ja tottakai niistäkin on traitor-versiot!

Perusvarusteet: Flak armour, knife, frag grenades

Kapteeni: Mesh armour, Photochromatic visor, Laspistol, Power sword, communicator, Photon grenades, Respirator

Luutnantti: Mesh armour, Photochromatic visor, Respirator, Chain sword, Las-

pistol, Communicator

Ja kymmenen ryhmää:

Kersantti: Chain sword, Communicator, Laspistol, Crack grenades

Guardsmen: Grenade launcher with frag & blind, Laspistol

Guardsmen: Lascannon, Laspistol

7x Guardsman: Lasgun

Squats

Kääpiöt avaruudessa, ou jee! Samoin saatavilla kätsyjä muovifiguja, ja onpa taas nuo petturitkin mukana.

Perusvarusteet: Flak Armour, knife, frag & crack grenades, Laspistol

Kapteeni: Mesh Armour, Respirator, Photochromatic visor, Power glove, Communicator, Melta Bombs, Plasma pistol

Luutnantti: Mesh Armour, Respirator, Photochromatic visor, Power axe, Communicator, Bolt pistol

Ja yhdeksän ryhmää:

Kersantti: Chain sword, Communicator, Lasgun, Bolt pistol

Trooper: Heavy Bolter

Trooper: Multi-Melta

7x Trooper: Lasgun

Eldar

Mikä olisi WH40Kilman noita hienostele- via Eldareja? Tieteisfantasiasotapeli edel- leenkin, olettaisin, mutta myös Eldar - komentaja voi osallistua seuraavanlaisel- la armeijalla:

Perusvarusteet: Auto-senses, Mesh Ar- mour, Respirator, Communicator, Laspis- tol

Kapteeni: Conversion field, Plasma pis-

tol, Force sword, Jokaero Digital Las-
pistol, Cameleoline, Bio-scanner
Lisäksi kapu on Level 2 Psyker: 20 Psi-
points (Wind Blast, Cure Injury, Aura of
Resistance, Mental Bolt, Smash)

Luutnantti: Conversion field, Hand fla-
mer, Powersword, Cameleoline, Bio-scan-
ner

Ja kuusi ryhmää:

Kersantti: Refractor field, Shuriken ca-
tapult, Power sword, Plasma grenades,
Bio-scanner

Trooper: Refractor field, Plasma gun

Trooper: Refractor field, D-cannon, 4 sus-
pensors

7x Trooper: Refractor field, Shuriken ca-
tapult

Orks

Örkit ovat myös kuvioissa mukana, eihän
pelistä muuten mitään tulisi. Etenkin nyt,
kun on saatavilla uusia muovisia örkkejä,
on örkkiarmeijan kasaaminen silkkaa iloa.

Perusvarusteet: Flak armour, knife, frag
& crack grenades

Kapteeni: Power armour (with commu-
nicator & respirator), Plasma pistol, Bolt
pistol, Power glove

Luutnantti: Mesh armour, Hand flamer,
Bolt pistol, Chain sword, Communicator

Ja yhdeksän ryhmää:

Kersantti: Mesh armour, Bolt pistol, Bolt
gun, Chain sword, Communicator

Ork: Heavy Bolter, Bolt pistol

Ork: Heavy Plasma Gun, Bolt pistol

7x Ork: Bolt gun



...Travel Around the World, Meet Interesting People...

Kaikki osallistujat saavat listan muista
osallistujista yhteystietoineen. Matsien
sopiminen on ns. pelaajien oma ongelma.
SRP:n suuremmissa tapahtumissa tulee
olemaan aina suurtaistelu, jossa mita-
taan isommalla porukalla miehistä
(örkeistä) mittaa. Muistakaa, että esim.
SRP:n sunnuntaivuorolle Kumpulaan voi
saapua pelaamaan, jos muualta ei löydy
tilaa.

...And Kill Them!

Itse otteluista tämän verran: Käytetään
WH40K:n sääntöjä sellaisinaan, lukuun-
ottamatta paria korjausta, jotka ilmenevät
osallistujien saamista lapuista. Mitään
ylimääräisiä sääntöjä muista lähteistä ei
käytetä. Koska aseiden statit WH40K:ssa
ovat täynnä painovirheitä, myös näistä on
tiedot ko. lapussa.

Pelaajat sopivat keskenään tietyn määrän
ryhmiä etukäteen. Tämän verran joukko-
ja saa tuoda areenalle, jos figuja riittää.
Pelissä tulee käyttää ainakin suunnilleen
oikean näköisiä maalattuja figuja. Jos
yrität tuoda kentälle selvästi vääränlai-
sen figun vastustajalla on oikeus kieltäy-
tyä huomioimasta sitä. Tätä sääntöä on
syytä tulkita suht löyhästi, sanokaamme
niin, että figun rodun täytyy olla oikea
samoin kuin sen kantaman ase-
en koon (ts. heavy weaponin täytyy kanssa näyttää
siltä). Jos toisella pelaajista ei riitä figuja,
voidaan sopia, että hänen loput joukkon-
sa saapuvat vahvistuksina kunhan
riittävästi jo kentälle ehtineitä sotureita
on kuollut.

Taistelun kuluessa molemmat merkitsevät
vastustajansa paperiin tappiot oikean
ryhmän kohdalle. On erittäin tärkeää,
että tappiot ruksataan juuri oikeasta
ryhmästä, kuten tulette huomaamaan.

Joka toinen kentältä karkuun juossut (routed off the table) soturi lasketaan tappioksi. Pelin loputtua hommataan molempien papereihin vastustajan sekä puolueettoman tarkkailijan puumerkit, sekä merkitään selkeästi taistelun voittaja. Sitten ne pikaisesti postitetaan SRP:lle, palautuskuorien ja -merkkien kera tietysti, tai tuodaan sunnuntaipalaveriin henkilökohtaisesti. Mahdollisesti myös muita alueellisia valvoja nimetään. Tiedot laitetaan rekisteriin, jonne pisteet kasautuvat ja tarkistettut laput palautetaan pelaajille seuraavaa peliä varten.

Mutta mutta... kuolleet pysyy kuolleina! Ja eritoten ne pysyy kuolleina siitä ryhmästä, josta ne sattuiivat kuolemaan. Ja koska taistelun joukot valitaan nimenomaan ryhmittäin, voi pahasti tappioita kärsinyt armeija joutua taisteluun vain parin miehen kokoisilla ryhmillä, kun vastustajalla on täydet kymmenmiehiset käytössään. Ei liene vaikeaa arvata, kuka on alakynnessä... Hajalle ammuttuja ryhmiä ei saa yhdistää, mutta kapu ja/tai luti saa aina tulla leikkiin mukaan ilman ennakkovaroitusta. Kapu ja luti muuten myös parantavat taisteluiden välillä kaikki haavansa, elleivät sitten sattuneet kuolemaan. Taistelun ajaksi ryhmät saa jakaa kahteen korkeintaan viiden miehen taktiseen yksiköön liikkumista varten, mutta tappioiden kannalta ne ovat edelleenkin yksi iso ryhmä. Varusteet kuolevat miehen mukana, ts. jos missile launcher mies kuolee, on launcherikin mennyttä kalua.

Kun ylläpito katsoo sen tarpeelliseksi, ts. yleensä aina uuden RiimuKiwen ilmes-tyessä, ns. putsataan sheetit, eli kuolleet heräävät henkiin (Realistit: Värväystoimisto lähettää rintamalle just oikean määrän täydennyksiä) ja koko homma jatkuu entistä kiivaampana. Saavutetut pisteet tosin säilyvät ja vuosikokouksen yhteydessä on kauden viimeinen maksi, jossa ratkeaa koko Cupin voittaja.

Entäs pisteet?

Pisteytys on helppo: Voitosta saa kolme pistettä ja osallistumisesta yhden, per ryhmä - suurtaisteluista järjestäjän päätöksen mukaan enemmän. Lisäksi voittaja voi saada voittobonuksia, jotka ilmenevät hänen lapustaan, kun se palaa käsittelystä. SRP voi pidättää pisteet hämmäperäisistä taisteluista (esim. sel- laisista, jossa kukaan ei kuollut).

Esim. Maxx-O-NNN-7 tuo kentälle kolme ryhmää Space Marineja ja Kar-I-NEN-4 neljä ryhmää örkkkejä. Örkit ottavat pa- hasti nokkiinsa. Tulos: Maxx-O-NNN-7 saa +9 pistettä (3pts. x 3 ryhmää) voitosta ja Kar-I-NEN-4 saa +4 pistettä (1pt. x 4 ryhmää) osallistumisesta. Huomaa, että Maxx-O-NNN-7 ei tuonut kentälle täyttä joukkoa, sillä sopimus olisi sallinut neljä ryhmää.

Tämä vuosi

Nyt on vuosikokouksessa mahtava start- timatsi aidoilla GeoHex -laatoilla, ja väit- tipä joku kasaavansa hieman muutakin tauhkaa kentälle... valitettavasti aikara- joituksen takia otteluun sallitaan vain yksi ryhmä satureita. Ennakkoilmoittau- tuminen suotavaa, muttei pakollista. Onnea kaikille osallistujille. Myös par- haiten maalattu ryhmä palkitaan!

Lisä-ultra-super-bonus!

Kirjoita taistelustasi täydellinen raportti ja lähetä se meille! Parhaat palkitaan ja julkaistaan RiimuKiwessä muiden jäsen- ten iloksi. Muoto on vapaa, mutta eritoten kartat, kaaviot ynnä muut sellaiset ovat suotavia, eikä lukukelpoinen tekstikään pahaa tekisi.



Skenarion teko

Mikko Kurki-Suonio

Minulta usein kysytään, miten teen skenarioni. Välttääkseni jatkuvasti toistamasta samaa litaniaa, päätin kirjoittaa aiheesta artikkelin. No, itse asiassa kukaan ei ole minulta tuota kysynyt, mutta komealta kalskahtava aloitus kuitenkin, eikö totta? Asiaan sitten.

Muistelmia

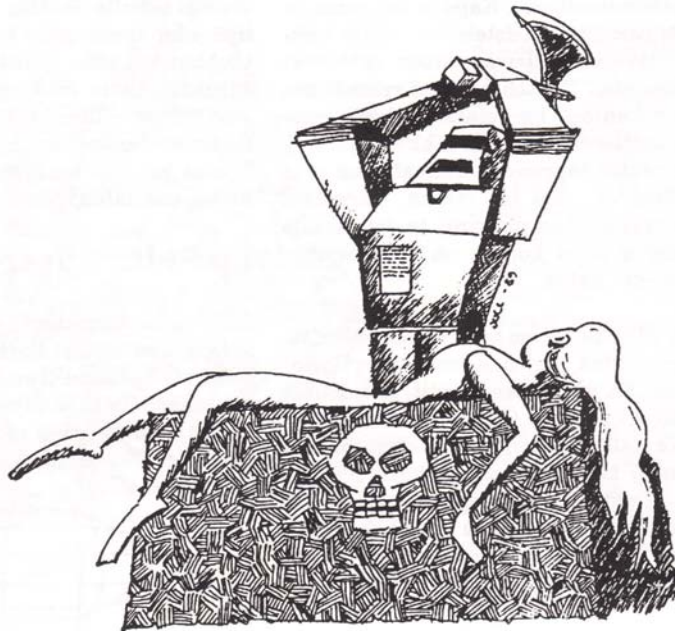
Joskus aikoinaan, kun roolipelaamiseni oli alul-
laan ja olin tuore pelinjohtaja, riitti seikkailuksi
kasa sattumalta yhteen liitettyjä huoneita mitä
moninaisimmilla vihollisilla kansoitettuna. Juo-
neksi riitti vanha vakio "pahan kunkun linna/
örkkilauman luola/kummituskartano/joku muu
kulunut klisee". Eihän siinä mitään, pelaajat
kahlasivat hirviölaumojen läpi ja kaikilla oli
hauskaa. Aikansa... vähitellen aloimme kyllästyä
seikkailujen monotoonisuuteen ja jatkuvasti
huterimmiksi tuleviin miten-te-nyt-tänne-taas-
joudutte -selityksiin. Lisäsin hieman juonta
vähitellen seikkailui-
hin. Ensin selvä
päävastustaja, jonka
alaisia vastaan kamp-
pailtiin odotellessa
loppuhuipentumaa,
sitten jo oikein kun-
non juonia kaikkine
vivahteineen, aivan
kuin kirjasta kon-
sanaan.

Aivan kuin kirjasta
konsanaan... nimen-
omaan - huolellisesti
etukäteen pohdittu ja
muistiin merkitty
juoni, tarkkaan suun-
nitellut vastustajat,
kasoittain pohjapiir-
roksia. Ja tottakai niitä
piti käyttää, kun ker-
ran tehty oli - pelaa-
jien oma valinta jäi

triviaalipäätösten tasolle, kun heitä ohjailtiin läpi
tarinoiden, jotka ohikävelemisellään vain me-
nettivät merkityksensä. Eikä rappio rajoittunut
vain tarinaan, sillä pelaajatkin tottuivat johdatte-
luun niin paljon, että heidän kykynsä itsenäiseen
päättöksentekoon hävisi lähes täysin. Kun kerran
heidän olisi omatoimisesti pitänyt seurata erästä
erittäin selkeää johtolankaa, mokomat vain is-
tuivat pubissa odottamassa kuninkaan seuraavaa
komentoa.

Nykyisyys

Joskus pelastus saattaa tulla uskomattomalta
suunnalta. Niin minunkin pelini pelasti päälle
kasautuvat mm. yhdistyksen hommat, jolloin ei
enää yksinkertaisesti ollut aikaa monimutkais-
ten karttojen ja kuvausten tekemiseen, puhu-
mattakaan lukemattomien hirviöiden statien
kopiointiin läheteoksista.



Syntyi impro-adventure, jossa juoni keksittiin pelin kuluessa. Tottakai minulla oli aina valmiiksi pohdittuna muutamia pääpiirteitä, mutta esimerkiksi pelaajien kulloisenkin suunnitelman tehokkuuden pohdin paikan päällä apuna käyttäen ennalta tehtyjä muistiinpanoja yleistilanteesta. Kun jokin hieman suurempaa valmistelua vaativa episodi oli edessä, lopetettiin sen viikkoinen peli tällaiseen nk. "cliffhanger" -tilanteeseen ja ryhdyin valmistelevaan ensi viikon peliä.

Joo-joo, mitä siitä?

No, improvisoidulla seikkailulla on puolensa. Ensinnäkin se korostaa huomattavasti enemmän roolipelaamista - kuninkaan airueen monotonisesti toistettavan viestin sijaan pelaajat keskustelevat ihmisten kanssa, kun haluavat saada jotain selville. Mielenkiintoisia sivuhenkilöitä syntyy jatkuvasti pelin aikana ja pelaajille kehittyy huomattavasti parempi "tuntu" pelimaailmaan. Toiseksikin improvisointi avaa paljon uusia mahdollisuuksia juonen kululle ja käänteille. Enää seikkailun kulku ei ole pelinjohtajallekaan itsestäänselvyys, esimerkkinä vaikka omasta pelistäni tilanne, jossa pelaajat olivat vankeina piraattilaivalla. Suunnitelmiin kuului myrsky piakkoin, ja oletin, että he pakenisivat uppoavasta laivasta. Ja mitä vielä! Tyrmäelämä ei viehättänyt heitä ja he onnistuivat puhumaan itsensä vapaiksi, tosin vasta voitettuaan merirosvot noppapelissä. Kaiken seurauksena heillä on vieläkin neljä haaksirikosta pelastamaansa uskollista merirosvoa apureinaan.

Kolmanneksi sanottakoon, että improvisointi vähentää huomattavasti pelinjohtajan 'turhaa' työtaakkaa. Ei tarvitse suunnitella kaiken maailman luolia ja linnoja, joissa kenelläkään ei ole aikomustakaan käydä. Vapaan energian voi suunnata sellaisille pelin alueille, jossa se huomataan.

Impro-skenariot vaihteittain

Kiinnostaako? Tässä yksinkertainen vaihe-vaiheelta -kaavio mitä pitäisi tehdä, kun aikoo aloittaa impro-kampanjan.

Vaihe 1 - Pohjustus

Ensimmäinen vaihe on saada aikaan oikea tunnelma. Lue sopivia kirjoja, katso sopivia leffoja ja mieti miten saisit tämän tunnelman siirrettyä peliin. Mieti mitä maailmassa on tapahtunut ja mitä tulee tapahtumaan. Pohdi missä pelaajat ovat ja miksi. Edellisessä RiimuKiwessä oli oiva artikkeli hahmojen tutustuttamisesta toisiinsa, ja juuri tuollaisista tilanteista peli pääsee hyvin alkamaan. Pelinjohtajan on hyvä asettaa alkuun jokin katalysaattori, jotta homma rupeaa luistamaan.



Vaihe 2 - Mieti jatkon yleinen linja

Kun olet saanut pelaajiesi ensimmäisen reaktion tilanteeseen, pohdi jatkon kulkua. Mitä pelaajasi näyttävät aikovan tehdä? Mitä heihin vaikuttavaa joku muu tekee lähiaikoina? Mieti valmiiksi muutamia tärkeitä henkilöitä ja tapahtumia.

Vaihe 3 - Pelaa

Vähän lyhyt lista, mutta kuitenkin. Tehtyäsi yllä mainitut alustushommat jää jäljelle vain itse pelaaminen. Kun tunnet kuluttaneesi valmiiksi mietityn matskun loppuun, palaa kohtaan 2 miettimään ja suunnittelemaan lisää.

Nämä ovat kieltämättä omia subjektiivisia mielipiteitäni, joten niitä ei pidä ottaa liian vakavasti. Roolipelejä ei yleensääkään tulisi ottaa liian vakavasti. Toivon kuitenkin, että tästä jupinasta on muutakin iloa, kuin kasvattaa RiimuKiwen sivumäärää.

Ajan kuvia ikuisuudessa

Killan Eric



Roolipeleissä on useita tapoja pelimaailman elävöittämiseksi. Tutuin tapa pistää mielikuvitusmaailmaan säpinää on tietenkin kohtaamisten satunnaisgenerointi. Tämä tapa lisää peliin ennalta-arvaamattomuuden luonteen, mutta ikävä kyllä pelinjohtajakaan ei aina voi olla varma mitä satunnaiskohtaamistaulukko pelihahmojen eteen heittää. Hallitumpi tapa on tehdä kohtaamisista pelihahmojen olinpaikasta ja kellonajasta, ei nopista ja sattumasta, riippuvaisia - aikatauluilla.

Aikataulut

Vaikka aikataulut takaavat realistiseman pelin satunnaiskohtaamistaulukoihin nähden, on niillä myös huonoja puolia: aikataulut eivät ole yhtä käteviä kuin satunnaiskohtaamistaulukot, koska ne täytyy valmistaa ennen peliä. Mikäli peli sijoittuu lisäksi hyvin toiminnantäyteiselle alueelle, on taulukkoja valmistettava jopa useita kymmeniä. Pelinjohtajan on siis osattava päättää milloin aikataulu on parempi kuin satunnaisgenerointi,

Sivuhahmoaikataulu

Kaikki ennaltasäädettyt kohtaamiset merkittävien sivuhahmojen ja tapahtumien kanssa on syytä kontrolloida aika-

tauluilla. Jopa tuikitutun pelihahmoille työtä tarjoavan patroonan liikkeet voi taulukoida. Pelinjohtaja voi päättää, että patroona odottaa pelihahmoja majatalossa vain tasan puoli tuntia ja lähtee sitten takaisin kartanolleen. Tavallisestihan pelaajat/pelihahmot eivät pidä kiirettä toimeksiantajansa luokse mennessään, vaan saattavat pistäytyä tunniksi johonkin kapakkaan kokemuksiin kartuttamaan - eihän sitä koskaan tiedä jos vaikka saisi kohennettua miekkailutaitoaan! Pelinjohtaja voi mielessään hykerrellen kuvitella miten hämmästyneitä pelaajat/pelihahmot ovat, kun he monien mutkien kautta kohtaamispaikkaan saavuttuaan huomaavatkin, että patroona ei olekaan enää siellä odottamassa. Sitten pelaajien on muisteltava mikä patroonan nimi oli, etsittävä hänen kartanonsa ja anottava nöyrinä audienssia myöhästymistään anteeksi pyydellen. Vaikka tästä aiheutuukin ajahukkaa sekä varsinainen sekasotku, on se silti realismia yksinkertaisimmillaan.

Kohtaamisaikataulu

Myös mahdolliset kohtaamiset, joilla voi olla merkitystä pelihahmojen ja seikkailun kannalta, on hyvä aikataulukoida. Esimerkiksi kaupungin vartiokaartin liikkeet voitaisiin merkitä muistiin vähän samaan tapaan kuin pankkiryöstystä suunnitteleva voro voisi tehdä. On yksinomaan pelaajien syy, jos he osuvat kaartin kanssa vastakkain raahatessaan linnanheran aarrekammioista ryöstämiään aarteita kätköpaikkaansa - pelaajathan oman

reittivalintansa tekivät, vartiokaarti vain noudatti ennaltamäärättyä reittiään.

Tapahtuma-aikataulu

Kaikki tapahtumatkin voidaan merkitä aikataulukoihin. Pelinjohtaja voi päättää, että kova ukkosmyrsky puhkeaa yhtäkkiä tasan kello 0206. Ei ole hänen syynsä, että pelihahmot ovat juuri tällä hetkellä murtautumassa vihollislinnoitukseen suuren asetornin kautta - 30m korkeudella maanpinnasta. (Tai ehkä pelinjohtajalla oli näppinsä pelissä, sillä hän oli jo etukäteen päättellyt, että pelihahmot roikkuvat köydestä maan ja taivaan välillä suunnilleen myrskyn puhkeamisen aikoihin.)

Vanhassa vara parempi

Seikkailun kannalta täysin merkitystä vailla olevia kohtaamisia ei liene syytä taulukoida. Olisi tosin hauskaa, ettei yrttiputiikin pitäjä tai kerjäläinen olisi aina tavallisella paikallaan, vaan välillä ovelta tai seinällä olisi paperilappu: "Olen lounaalla. Pалаan tunnin päästä." Myös eläin- ja hirviökohtaukset erämailla olisi käytännöllisintä pitää satunnaisina, ellei kohtaaminen sitten ole hyvin tärkeä ns. automaattikohtaaminen, joka on välttämätön seikkailun etenemisen kannalta.

Muutoksia aikatauluissa

Mikäli pelinjohtaja käyttää samaa aikataulua useaan otteeseen, esimerkiksi kerran päivässä samaa vakioireittä kulkevan vartiokaartin tapauksessa, voi siihen tehdä pieniä muutoksia realistisuuden säilyttämiseksi. Vaikka vartiokaarti olisi kuinka täsmällinen tahansa, on sen liikkeissä aina muutaman minuutin heittoa. Pelinjohtaja voisi esimerkiksi lisätä kuhunkin taulun aikapykälään (1n10-1n10) minuuttia tai, jos haluaa ajankohdan mieluummin siirtyvän tuonnemmaksi, (2n10-1n10) minuuttia. On kuitenkin

varottava, ettei aikataulusta tule epälooginen - eihän missään nimessä voisi käydä niin, että vartiokaarti olisi ensimmäisessä tarkastuspisteessä 2 minuuttia toisen tarkastuspisteen jälkeen. Pelinjohtajan on siis "huijattava" napanheitoissaan niin, että aikataulu säilyttää normaalin etenemisjärjestyksensä. Liikkumisaikoja taulukoidessa olisi myös hyvä merkitä kuinka kauan matka paikasta toiseen keskimäärin kestää.

Myös pelaajat/pelihahmot saattavat muuttaa tahallisesti tai tahattomasti ainakin sivuhahmo- ja kohtaamisaikatauluja. Näin tapahtuessa pelinjohtajan on ensin pääteltävä voiko aikataulu edetä normaalisti ja toiseksi kuinka paljon aikataulu myöhästyy ja mitä muutoksia siihen tulee. Jos pelihahmot vaikkapa hoitelevat kohtaamansa vartiokaartin sairaalakuntoon, ei kyseinen kohtaamisaikataulu voi enää edetä. Jos vartiokaarti puolestaan kukistaa pelihahmot, vie se heidät luonnollisestikin ensin putkaan tai sairaalan ennen kuin jatkaa tavallista kierrostaan. Pelinjohtajan täytyy aina muistaa, että pelaajat voivat keksiä tuhansia tapoja sekoittaakseen pelinjohtajan aikatauluja ja luultavasti tekevätkin niin - silkasta ilkeydestä.

Siis?

Aikataulut ovat vain yksi keino pelimaailman elävöittämiseksi. Vaikka kolmea esiteltyä aikataulukotyyppiä käyttämällä pelimaailma muuttuu sangen itsenäiseksi, erilliseksi, pelaajista riippumattomaksi kokonaisuudeksi on pelinjohtajan osattava olla myös loistava kertoja, osattava hyödyntää mielikuvitustaan ja oltava nopea reaktioissaan. Tuhannet taulukot eivät yksinomaan tee kenestäkään täydellistä pelinjohtajaa: ne ovat vain apuväline.

Noviisin Nurkka: Hahmonluonti

Velho

Mikko Kurki-Suonio

Vain salamannopeat refleksit pelastivat Barbaari-Teron varmalta kuolemalta - salama osui hänen kilpeensä lennättäen kipunoivia puunsäleitä ympäri kolkkoa kammiota ja ilman täytti palaneen puun ja otsonin katku. Ylipappi virnisti ilkeästi alttarinsa luota. "Ei edes sinun raaka voimasi mahda magialleni mitään! Tämän kristallin avulla olen voittamaton!" Ghar'y Ghyaxx huusi ja ryhtyi jälleen lausumaan noita arkaaisia loitsujaan abbyssin syvimmistä syövereistä olevalla kimittävällä äänellään. "Ehkei voimani riitä", totesi Barbaari-Tero viskatessaan kilven jyvät syrjään, "mutta siksi toinkin apurin." Pörröpäinen hahmo irrotti otteensa Teron nilkasta varsin vastahakoisesti ja kohottautui selsoimaan ryhtyen samalla mumisemaan jollain muinaisella kauan sitten unohdetulla kielellä. Kun seuraava taikasalama räjähti Teron kasvojen edessä vasten näkymätöntä seinää, hän yksimielikään totesi: "Saanen esitellä, Miriam - ylipappi Ghyaxx. Käsittäakseni olette kollegoja..."

Hahmonluontisarja jatkuu ja tällä kertaa vuorossa on monien pelien perushahmo, velho.

Attribuutit ja ominaisuudet

Klassinen velho on fantasiakirjallisuuden pitkäpartainen hahmo, joka korventaa ihmisiä tulipalloilla ja taikasalamoilla - mutta tämä ei suinkaan ole velhon ammatin koko kuva: Velho on yhtä hyvin kotonaan SciFi-, moderneissa ja historiallisissa kuin fantasiamaailmoissakin. Kuten A. C. Clarke on todennut, riittävän edistynyt teknologia on mahdoton erottaa magiasta. Ei, tarkoituksena ei ole sanoa, että velhot olisivat (välttämättä) aikatmatkaajia, vaan että velho on henkilö, joka hallitsee tieteitä, olkoot ne sitten todellisia tai ns. salatieteitä, huomattavasti kadunmiestä paremmin. Ja mitä tulipaloihin tulee, niin vaikka tieteet ovat suurelta osin myös sotatieteitä, on velhon alentaminen salamoita viskovaksi taistelijaksi häpeäksi koko ammattikunnalle. Velho voi olla fantasiamaailman mystikko, keskiajan alkemisti, avaruusaluksen psyykikko tai tietokoneiden konsoli-cowboy.

Velho ei yleensä ole fyysisesti voimakas. Hänen ammattinsa ei vaadi mahtavaa ruumiinkuntoa, ja muutenkin kirjojen parissa istuminen treenaa korkeintaan pakaralihaksia. Rapakunnossa olemisesta on kuitenkin selkeät haittansa: velhoilu vaatii tiivistä keskittymistä, mikä on suhteellisen vaikeaa jos hengästyt jo

lähikauppaan kävelemisestä. Seikkailijaelämässä tulemonia tilanteita, joissa kunto on tarpeen, alkaen yksinkertaisesta matkasta metsän halki paikasta A paikkaan B. Ylipainoinen vätys todennäköisesti luovuttaa viimeistään ensimmäisen majatalon kohdalla, vaikka kuinka olisi magian mestari.

Pohdi siis tarkoin velhon voiman ja kestävyys merkitystä. Alhaisen teknologian vallitessa ainakin keskiverto voima on kohdallaan, mutta korkean teknologian ympäristöissä selviää velho hieman alhaisemmallakin. Jotkut systeemit käyttävät voimaa myös maagisen energian mittarina, jolloin kannattaa katsoa tarvittavan voiman määrää todella tarkkaan. Jos voimasi ei riitä loitsujen käyttämiseen, on niiden osaamisesta paljon vähemmän hyötyä kuin kivääristä ilman ammuksia (tyhjää kivääriä voi sentään käyttää nuijana).

numero) himoavat velhoparan verta ja sisuskaluja, on tietty ketteryys paikallaan. Etenkin jos velhon kykyjen käyttöetäisyys on lyhyenpuoleinen tai niiden luonne vähemmän väkivaltainen, on erittäin terveellistä treenata 110m aitajuoksua ja suojaan heittäytymistä.

Ketteryyden valintaan vaikuttaa eniten velhon tyyli: seikkailijatyypin vaatii hieman keskiarvon yli olevan ketteryys, tietäjätyypin taas pärjää vaikka rullatuolissa. Jos systeemi asettaa loitsuille tai taidoille ketteryysrajoituksia, on näitä syytä tutkia tarkkaan: mikään ei ole niin noloa kuin verenhimoisen demonin löntystäessä kohti havaita, etteivät rikkipallot pysykään hyppysissä...

Älykkyys on velhon ehdottomasti tärkein ominaisuus. Älykkyys on pohja kaikille velhon ammattitaidoille, eikä sen mui-takaan hyötyjä tule vähätellä: Velho on



Näppäryys ja ketteryys saattavat olla velholle välttämättömiä. Vaikkei spagaatin tekeminen tai rekillä kiepahtelu kuulukaan olennaisesti velhon toimenkuvaan, ei myöskään täydellinen rähmänäppi pysty korjaamaan mikropiirejä tai suorittamaan maagisia rituaaleja vaikka kuinka teoriassa tietäisi miten asia pitää hoitaa. Usein myös taistelutilanteissa, kun kaikki oikeaoppisesti luodut taistelijat (ks. ed.

usein se hahmo, joka osaa murtaa salakielisen koodin tai kertoa takaa-ajavan laivan olevan varustettu klushilaisilla tulipommeilla. Informaatio on tärkeä osa velhon toimenkuvaa - hän tietää asioita enemmän kuin punttisalilla aikaansa viettäneet toverit. Hän osaa myös päätellä ja havaita seikkoja, jotka voivat olla äärettömän tärkeitä. Seikkailijan elämä on vaarallista, ja usein vaarallisinkin vastus-

taja ei suinkaan ole se, joka partaveitsenterävää miekkaa heiluttaen hyökkää raivokkaasti karjuen kimppuusi, vaan aivan joku muu... joku jota tyhmempi ei osaa edes epäillä.

Älykkyys on siis tärkeä. Anna velhollesi niin reilu älykkyys kuin vain pystyt ylettömästi muita arvoja sakottamatta. Varsinainen älykkyysarvo on tietenkin systeemikohtainen, ja jos systeemisi jakaa älykkyyden eri osa-alueisiin, perinteisiä velhon osa-alueita ovat tahdonvoima ja kekseliäisyys.

Karisma voi olla velholle elintärkeää - tai lähes hyödytöntä. Koska ihmiset eivät usein pidä tuntemattomasta, eli myös velhoista, saattaa tilannetta hankaloittaa ennennäkemättömästi jos ruokit toisten epäluuloja epäsosiaalisella käyttäytymisellä ja turhankin salaperäisellä menolla. Kun inkvisiittorit ja noidanmetsästäjät saapuvat kaupunkiin, on ihan kiva, ettei jokainen naapurisi ole vapaaehtoisena kertomassa osoitettasi. Velho saattaa myös joutua usein selittelemään tekosiään ja vakuuttamaan ihmisiä puhumalla ("Anteeksi rouva, mutta saisisimmekohan etsiä ullakoltanne lepakonsiipiä?"), jolloin karismaattinen olemus on paikallaan. Velholle siis on eduksi ainakin tuollainen keskiverto karisma, ehkä hieman parempikin. Karisma ei nyt aivan elintärkeä ole, joten kyllä sitä ilmankin pärjää, etenkin velho, joka osaa vaikuttaa ihmisten mieliin. Tärkein valintakriteeri on siis tyyli.

Mitä muihin ominaisuuksiin tulee, osa systeemeistä olettaa velhoilta joitain tiettyjä ominaisuuksia tai lahjakkuuksia, jotka ovat perusattribuuttien ulkopuolella. Tutustu systeemin vaatimuksiin ja

ehdottomasti kaikki tarpeelliset ominaisuudet, sillä mitä hyötyä on loitsujen osaamisesta, jos sinulta puuttuu "se jokin", maaginen lahjakkuus. Kuka palkkasi konsoli-cowboyn, joka ei edes pysty kytkemään itseään matriisiin tahi astronavigaattorin, jonka psyykkisten tieteidhallinta rajoittuu vuoden '67 psykokesiameessujen baarin hinnaston prekognitioon? (Itse asiassa tämä kyllä olisi postkognitiota, koska ko. messut on jo pidetty. Postkognitio on erittäin yleinen psivoimain muoto ja vain harvat ja valitut eivät koskaan harrasta sitä. Kansankielellä postkognitiota usein sanotaan myös jälkiviisaudeksi :-)



Taidot

Ammattitaidot ovat ilmeisesti velhon perusta, olkoon ne sitten loitsuja, psi voimia, tietokoneohjelmointia tai ydinfysiikkaa. Kuten soturi, ei velhokaan saa langeta ylierikoistumisen ansaan. Kannattaa pitää yllä tiettyä alan tuntemusta myös vähemmän käytetyiltä saroilta. Tulipallo tuskin vakuuttaa paronia ystä-

vällisistä aikeistasi ja nekromantikon on ihan kiva osata parannusloitsuja, kun kaupunginviranomaiset saavat selville täsmälleen kenen ne kulkutauteja levittävät zombit olivat. Kybermaagin on hyödyllistä osata käyttää dataa, johon hän pääsee käsiksi suojaavan jään murretuaan.

Myös erilaiset tieteelliset taidot ovat paikallaan, sillä onhan velholle aina hyötyä tiedosta. Älykkyys antaa jälleen vain pohjan tietämiselle - oikea taitovalinta täydentää tämän piirteen velhosta täyteen tehoonsa.

Kuten aikaisemmin karisman kohdalla totesin, ei myöskään sosiaalisia taitoja

tule väheksyä. Velho on usein hyvä neuvottelija ja puhemies, sillä hänen tietämyksensä antaa hyvän kuvan tilanteesta ja hänen älykkyytensä nopeasti selvittää toisen osapuolen päämäärät.

Seikkailijavelho tarvitsee myös asetaidon tai pari. Hän ei kuitenkaan ole taistelija, joten on turhaa lähteä panostamaan liikaa aseenkäyttöön. Pieni ja näppärä ase, kuten veitsi tai pistooli, usein riittää velhon tarpeisiin.

Varusteet

Velho tarvitsee ilmeisistikin ammatti-varusteensa, mitä ne sitten ovatkaan: taikakomponentteja, energiakristalleja tai kyberdekkejä. Ilman näitä tarvikkeita velho on orpo kuin taistelija ilman asetta.

Ei myöskään sovi unohtaa olosuhteden mukaisia varusteita. Jos oletettavissa on leiriytymistä ulkoilmassa, varaa matkaan leiriytymistarvikkeet. Samoin ei tule

väheksyä muonatarvikkeita, navigointivälineitä tai kulkuvälineitä, mikäli niillä vain saattaa olla käyttöä. Velho eroaa kuitenkin siinä mielessä muista hahmoista, että hän pystyy usein erikoistaidoillaan täysin korvaamaan varusteiden puutteen. Miksi kantaa sateenvarjoa, kun pisarat eivät edes osu sinuun? Kuka vaivautuisi rahtaamaan haisevaa kaakia matkassa, kun avulias ilmanhenki saadaan paikalle kädenkäntänsä?

Haarniska ei ole välttämätön varuste velholle, mutta kevyt panssa-





ri ei ole silti toiminnan tuiskeessa oleilevalle velhollekaan pahastakaan. Velhon valtteja kuitenkin on nopeus, joten turhaa haarniska- ja varustelastia on syytä välttää, mutta cuirboullin, kevyen ketjupaidan tai kevlar-liivit saa helposti kaavun alle.

Ja mitä vaihtoehtovarusteisiin tulee, niin kyllä ne Kumrian löyhkäsuot vaikuttavat velhonkin olemukseen. Tilanteeseen on aina syytä varautua oikeilla varusteilla ja tarvikkeilla, riippumatta muista taidoistasi. Jos taitosi eivät kata jotain, älä epäröi ottaa varusteita tähän hommaan. On väärin ajatella, että velhon tulisi voida hoitaa kaikki erikoistempuillaan - vaikka siitä kieltämättä tulee oivallinen haittaominaisuus hyvinluodulle velhohahmolle.

Taustatarina

Velhon ammatti vaatii aika mittavaa opiskelua ja harjoittelua, tuskin kukaan tulee velhoksi sattumalta tai olosuhteiden syystä, mikä muissa ammateissa on täysin mahdollista. Milloin viimeksi joku oppi kvanttifysiikkaa hengailemalla opiskelijakuppiloissa? Vaikka moni niin toivookin...

Velho voi olla itseoppinut tai jonkun vanhemman ja kokeneemman velhon opettama. Kannattaa jälleen perustella taito- ja ominaisuusvalinnat jollain konkreettisilla seikoilla hahmon menneisyydestä. Jos maailmasi on velhokielteinen, on hyvä hommata jokin peiteammatti. Velho ei joudu koskaan olemaan ilman töitä, edes ilman erikoistaitojaan, sillä hän edustaa hieman korkeampaa kulttuuria kuin ympäristö. Hän voi palvella kirjurina tai leivänpaahdinten korjaajana

hätätilassa, eikä kukaan epäile hänen todellista ammattiaan, ainakaan niin kauan kun kirjakkääröt eivät sytytä latoja tuleen eikä leivänpaahdin toivota korjauksen jälkeen hyvää huomenta.

Loppusanat

Velho on kenties eräs mielenkiintoisimmista hahmotyypeistä, jotka pelaajahahmoksi sopivat. Velhon luontia ei siis pidä ottaa kevyesti, vaan tuohon urakkaan pitää suhtautua vakavasti. Hyvin luotu velho on pelaajalleen nautinto pelata. Mieti tarkkaan miksi todella haluat pelata velhoa. Paras ja painavin syy on usein yksinkertainen pitäminen velhon pelaamisesta, mutta jos tulipallot ja parannusloitsut ovat ainoita syitä, kannattaa harkita uudelleen.

Kahden Kamppailu: Mies miestä vastaan Phoenix Command vs. Sniper

Mikko Kurki-Suonio

Peli:	Phoenix Command	Sniper
Valmistaja:	Leading Edge Games	TSR/SPI
Tekijä:	Barry Nakazono	Steve Winter
Hinta:	n. 130,-	n. 100,-
Lisät:	Advanced Phoenix Command Damage Tables Civilian & Police Weapons Hinnat n. 40-60 mk	Sniper Expansion Special Forces Bug Hunter Hinnat n. 55-80mk



Kahden kamppailu jatkaa taas. Tällä kertaa syyniin ovat joutuneet TSR:n uudeleennämitämä Sniper (peli on

Sniper - Uusintaotos

Sniper on suhteellisen vanha SPI:n sotapeli, josta TSR on nyt SPI:n ostettuaan tehnyt uuden painoksen. Perinteisesti peli käsittelee toisen maailmansodan taisteluita, mutta peli toimii täysin yhtä hyvin Vietnamin, Libanonin kuin lisäosien avulla siirtomaaplaneetta LV 427:lläkin urheiden FronTac marineiden taistellessa muukalais-Predatoreja vastaan (Aliens? Eheeii...).

vanhaa SPI-tuotantoa) ja uuden pikkufirman, Leading Edgen, ultrarealistinen systeemi Phoenix Command.

Mitä näillä on tekemistä keskenään?

Lukuunottamatta aseita ja ammuskelua, nämä pelit tuntuvat alusta hyvin erilaisilta: Sniper on vanha konkarilautapeli, jolla on selviä yhtäläisyyksiä alan klassikon, Squad Leaderin, kanssa. Sen laatikosta löytyy tutut ja turvalliset pahviläpyskät ja hexaruutuiset kartat. Phoenix Commandin takakansi sen sijaan mainostaa pelkkää systeemiä, ei peliä, eikä laatikon aukaiseminen paljoa tilannetta muuta; sisällä ei ole läpysköitä, ei karttoja, ei oikeastaan mitään kahden sääntövihkosien ohella.

Tarkemmin katsottaessa pelit ovat kuitenkin perusteiltaan hyvin samanlaisia - molemmat ovat simulaatioita mies-miestä-vastaan -taistelusta moderneilla aseilla. Tämä seikka yhdistää pelejä enemmän kuin mikään ulkoinen rihkama tahi piirre.

Sniperin tärkein piirre on ns. aktivointi. Jokaisella miehellä on oma aktivointiluokituksensa, joka määrää hänen toimintatiheydensä. Paremmiin aseistettuihin, mutta 'laiskat' joukot saattavat joutua katselemaan tumput suorina, kun heidän aggressiivisemmat vastustajansa hyökkäävät päälle. Suurin osa pelin taktisesta haasteesta muodostuu juuri tästä; aggressiiviset soturit voi lähettää hoitamaan tehtäviä omillaan, mutta 'laiskajoukot' on pakko asettaa upseerin läheiseen valvontaan tai lataajiksi ja kantajiksi tovereilleen. Vihollinen täytyy voittaa huolimatta taistelua karttavista sotilaista.

Sniperin paino on selvästi hahmopuolella: Aseet ovat vain kärkeitä yleistyksiä, ero ei tule laitteiden vaan miesten tasossa. Kuitenkaan miesten yksityiskohtaisuus ei ole suurta, vain muutama tieto kustakin on tarpeen, mikä kieltämättä nopeuttaa hieman suurempia pelejä. Peli on näistä yleistyksistä johtuen erittäin joustava, kuten alusta saattaa huomata: peli sellaisenaan kattaa helposti vuodet 1939-1975 ja parilla lisäosalla voi helposti pelata joko 80-luvun kommandoilla tai

tulevaisuuden erittäin "Aliens"-vivahteisessa maailmassa, eikä tarvittavien jynssäysten tekeminen omaa pelitilannetta varten vaadi paljokaan työtä.

Klassiseen sotapelityyliin Sniperissa on erittäin paljon erivärisiä pahvilappusia osoittamaan miesten sijaintia, sekä tuhatta ja yhtä muuta asiaa, kuten paniikkia, haavoittumista, lippaan tyhjenemistä, tähtäämistä jne. Tämä saattaa alkaa häiritä peliä, kun pelaajat joutuvat kasamaan laudalle eiffeltorneja läpysköistä ja ottamaan vielä jälkeensä selvää, mitä ihmettä tuossa kasassa mahtokaan olla. Samoin usein käytetyt laput, kuten "Kuollut" tai "Haavoittunut" loppuvat usein kesken pelin.

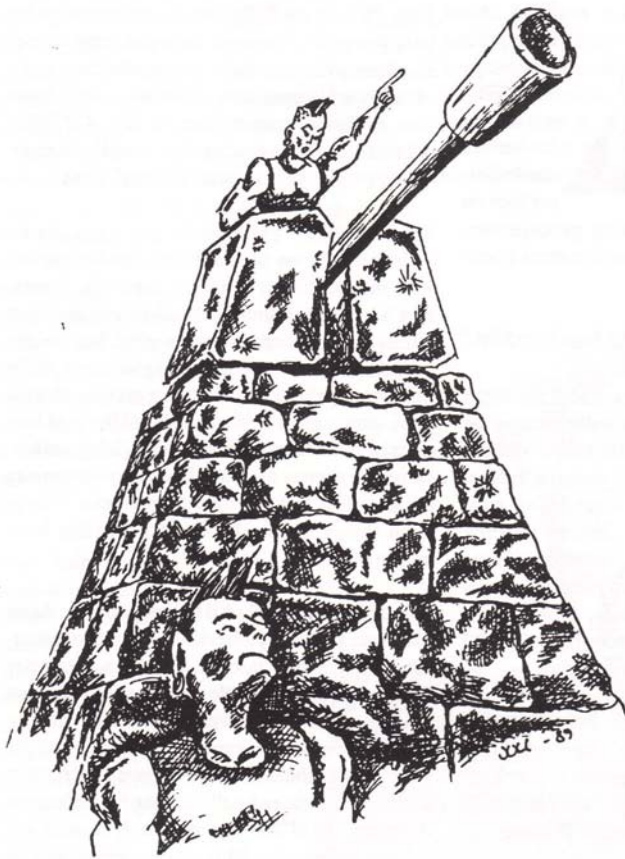
Sniper-laatikko sisältää kaiken tarpeellisen pelin aloittamiseen aina klassisen huteralle paperille painetun sääntöopuksesta yleiskäyttöisiin karttoihin ja läpyskävarastolokerikkoon (käytännöllinen, valitettavasti liian pieni). Yksi asia tosin minua kummastuttaa: Jos et katso tarvitsevasi läpyskävarastoa ja noppia sekä ajattele pelaavasi kuitenkin enemmän SciFiä (Bug Hunter) tai kommandokamaa (Special Forces), säästät noin viisikymppiä ostamalla jommankumman näistä "Companion" peleistä, sillä ne sisältävät tarvittavat läpyskät ja kartat sekä täydet säännöt.

Sääntökirjan täytteenä on jonkinlainen skenaariosektio ja lyhyet säännöt omien taistelujen tasapainottamisesta. Yleiseen sotapelityyliin nämä

säännöt eivät ole niinkään kiinnostuneita tasaväkisyydestä kuin historiallisesta tarkkuudesta.

Phoenix Command - Tietokoneajan tuote

Realismi on Phoenixin peruspiirre. Koko peli tähtää mahdollisimman suureen realismiin jokaisella osa-alueellaan. Jo alussa hahmojen luonti alkaa kuten roolipelissä konsanaan - on attribuuttia jos toista ja erilaista laskua suoritettavaksi. Samoin pelin kulku on tehty mahdollisimman realistiseksi siten, että pelaajat päättävät etukäteen toimintansa ja ne tapahtuvat sitten yht'aikaisesti. Tulitussäännöt ottavat huomioon erilaisia asioita aina tähtäysajasta ja ampu-



ma-asennosta aseiden tulinopeuteen ja rekyyliin. Vauriosäännöt eivät ole vain kasa hit pointteja, vaan liuta erittäin monipuolisia tietokonesimulaation avulla kasattuja taulukoita, joiden tarkoitus on selvittää ennemmin taistelijan tila kuin niinkään menetetyt "hitit".

On sanomatta selvää, että peli, jonka tekijät ovat tutkineet luodinsumien vaikutusta ihmiseen tarkoilla tietokonesimulaatioilla, on erittäin realistinen. Mutta se on myös siksi erittäin yksityiskohtainen - erilaisia taulukoita on paljon. Tämä ei tee peliä vaikeaksi, sillä taulukot ovat helpokäyttöisiä ja selkeitä, mutta hieman hitaita käyttää. Siinä missä Sniper-pelaaja vai-vatta kommentaa 15-25 sotilasta, Phoenix Commandissa on kädet täynnä jo kolmesta paperirambosta.

Phoenix Command ei myöskään ole valmis peli. Siinä ei ole minkäänlaisia kartoja, figuureja, peliapuvälineitä jne. Pelaajan täytyy siis itse hankkia nämä, kuten yleensä tabletop-peleissä. Toiset pitävät tätä suurena miinuksena, toisille taas sillä ei ole suurempaa merkitystä. Makunsa kullakin.

Phoenix Command keskittää erittäin paljon huomiotaan laitteistopuoleen - niinpä pelin aselista on erittäin yksityiskohtainen ja eräs parhaita tunteiani modernien sotilasaseiden lähte-teoksia! Kuitenkin mielenkiintoisen "Action Count"-systeemin avulla pysyy myös henkilöi-den merkitys tärkeänä - treenattu sotilas voittaa keltanokan lähes varmasti aseista riippumatta.

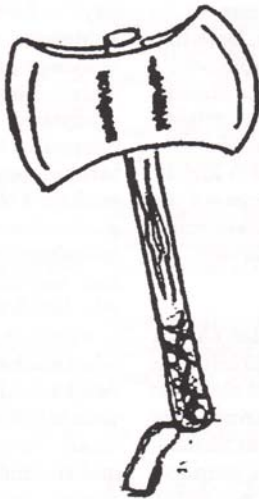
Tuomion hetki

Tässäpä jälleen pieni yhteenveto höystettynä omilla kommentaillani kustakin pelistä. Edelleenkin tarkoituksena ei ole tuomita kumpaa-kaan, vain tuoda tosiasioita esille.

Sniper on aika huomattavasti halvempi peleistä.

Pelaamaan pääsee noin viidellä kymppillä, eikä "hienompi" settikään maksa kuin satasen. Phoenix Command maksaa jo perusosana enemmän ja lisäksi vaatii vielä lisäinvestointeja kartoihin, figuihin ja muuhun oheiskamaan.

Sniper on peleistä vähemmän realistinen, ts. enemmän onneen perustuva, mutta se myös hoitaa helpommin ja nopeammin hieman suuremmat taistelut. Tietyt sääntökohdat ovat hieman hankalia muistaa ja toteuttaa, kuten mm. erilaiset paniikki- ja eristymissäännöt, puhumattakaan raivostuttavan korkeista (ja huterista) laudalle kasaantuvista läpyskäpinoista.



Phoenix Command on itse realistisempi, mikä tosiaan hieman hidastaa peliä, mutta antaa tosi taktikolle enemmän liikkumavaraa. Toiminta on hieman pienemmällä yksiköillä, mikä tekee pelin persoonallisemmaksi (se ei ole vain SMG commando, se on itse peljätty kersantti Rockwell H&K MP5:n ja luodinkestävien liivien kera). Säännöissä on monia optionaalisia kohtia, joten pelaajilla on suuri mahdollisuus vaikuttaa pelin realistisuuden asteeseen. Hieman rasittava piirre ehkä on joukkojen luonnin hitaus ja "ensin tämä

taulukko, sitten tuo ja tuo..."-tyyli kautta pelin. Säännöt ovat kuitenkin selkeitä ja vailla tyhmiä "poikkeuksia".

Loppuarviona voisin todeta Sniperin soveltuvan taktisten sotapeliin, esim. Squad Leaderin, ystäville, jotka kaipaavat hieman suurempaa detaljia kuumiin taisteluihin Stalingradin sokkeloissa/Vietnamin höyryävissä viidakoissa/ulkoavaruudessa.

Phoenix Command soveltaa taas paremmin "rakentaja"-tyypille, joka itse tekee karttansa ja maalaa figunsa, miettii tarkan skenaarion hienoisine yksityiskohtineen, varustaa joukkonsa viimeistä piirtoa myöten ja asettaa panttivankien hengen vaakalaudalle uskaliaalla hyökkäyksellä terroristeja vastaan.

Kylmää Terästä - Sarjatulta

Mikko Kurki-Suonio

Itse asiassa Kylmän Teräksen piti aikoinaan olla vain yksi artikkeli, mutta eräissä hallituksen kokouksessa kaverini kertoi pelikokemuksestaan, jossa hän oli ampunut hyökkäjä konepistoolilla metrin päästä täydellä sarjalla - ja laukaisut tyystin hutiin ilman edes mitään ihmeellistä huonoa onnea. Ryhdyin miettimään aihetta hieman ja päätin kirjoittaa artikkelinkin. Koska kyseessä on selvästi taistelun realismia koskeva juttu, päätin liimata sen Kylmää Terästä -nimikkeen alle.

Roolipeliharrastukseni aikana olen nähnyt monia erilaisia sääntöjä - mutta mitkään säännöt samasta aiheesta eivät ole olleet niin erilaisia kuin sarjatulisäännöt. Osa peleistä käsittää sarjatulen vain monena yksittäislaukauksena, osa antaa osumaan miinusta ja vaurioon bonusta, osa antaa osumaan bonusta normaalivauriolla ja osa on sekalaisia sekotuksia näistä. Ne ovat kaikki väärässä. Koska pelintekijätkään eivät näytä täsmälleen tietävän, miten sarjatuli toimii, miten ihmeessä pelaajat voisivat tulkita sääntöjä oikein?

Palatakseni tuohon keskusteluun, kaverini demonstroi miten hänen olisi rekyylistä huolimatta pitänyt osua. Istuen pöydän toisella puolella hän sanoi: "Kun aloitan tästä alhaalta, niin vaikka rekyyli nostaa piippua, kyllä ainakin pari laakia osuu ennen kuin piippu sojottaa kattoon." Jep, näinhän se olisi... mutta tuo on väärä tapa ampua sarjatulta. Perekdytäänpä sarjatulen kehitykseen: Vuosisadan vaihteen tienoilla alettiin uusimaan sotilaskiväärejä

rankemman kerran, sillä kiväärin rooli oli muuttunut. Useimmat kivääritaistelut käytiin korkeintaan 800 metrin päässä kohteesta - kaukaisempiin maaleihin tehosivat paremmin raskaat aseet kuten tykistö. Niinpä sotilasaseiden kehityksessä ryhdyttiin painottaamaan suurta tulinopeutta tehokkailla matkoilla suuren tarkkuuden sijaan. Kehityksen seurauksena olivat lippaalliset ja sittemmin puoliautomaattiset aseet, mikä johti taas tehokkaiden etäisyyksien kutistumiseen, kun sotilaiden halu rauhassa tähdätä vihollistulen keskellä pieneni entisestään - nykyään katsotaan kivääritaistelun tehokkaaksi maksimietäisyydeksi 300m vaikka vanhasta tavasta aseissa on usein vielä tähtäimet 500-800m asti. Automaattiasie on paras tapa toimittaa maksimimäärä luoteja kohteeseen minimiajassa.

Sarjatulen funktio ei ole aiheuttanut yhteen viholliseen suurempaa vahinkoa. Koska osuminen taistelutilanteessa on muutenkin hankalaa, sotilaskaliiperit valitaan siten, että yhden luodin osuma päähän tai ruumiiseen todennäköisesti tiputtaa miehen - vai milloin viimeksi näit .22LR -kaliiperisen sotilasaseen? Sarjatulen funktio on osua yhteen tai useampaan viholliseen nopeasti. Kertalaukaukset ovat huomattavasti sarjatulta tarkempia, jos on aikaa tähdätä. Nykyään kertalaukausaseet ovatkin vain lähinnä tarkk'ampujien käytössä. Tarkastellaanpa hieman ampumistapahtumaa: Kertalaukausaseella ampuja tähtää, painaa liipasinta ja jos maali ei tipu, kiroaa ja yrittää uudestaan.



Sarjatulella ampuja painaa liipasimen pohjaan ja "sahaa" maalin poikki vaakasuuntaisella liikkeellä. Hän seuraa luotien osumista maahan maalin lähistöllä ja yrittää korjata tähtäysvirhettä. Kokenut ampuja ei yritäkään ampua täsmälleen kohti, vaan aluksi hieman liian alas, jolloin hän näkee täsmälleen mihin oli ampumassa, ja kun luoteja tulee koko ajan, suihku on suhteellisen helppo ja nopea siirtää kohteeseen. Vähän kuin yrittäisi osua johonkin puutarhaletkun suihkulla.

No ei se ihan noin helppoa ole, sarjatulella on monta haittapuolta. Ensinnäkin se on erittäin tehotonta ampumista. Vain pieni osa ammutuista luodeista todella osuu johonkin ampumisen arvoiseen. Onpa jopa väitetty, että jenkkien Vietnamin ampuamista luodeista noin 1% oli todella jollekin vaaraksi. Sarjatuli myöskin kuluttaa lippaan uskomattoman nopeasti -

moderni rynnäkkökivääri tai konepistooli on tyhjä noin 1.5-4 sekunnin sarjan jälkeen. Nykyään ollaankin siirtymässä ns. valikoivaan sarjatuleen, jolloin ase ampuu vain valikoidun lyhyitä sarjoja, yleensä kolme ammusta. Ja vaikkei lipas loppuisikaan (mm. M16 voidaan muuttaa ampumaan ammusvyöltä, joka voi teoriassa olla vaikka kuinka pitkä), on osuttava nopeasti tai tulitus siirtyy nk. ilmatorjuntakategoriaan. Rekyyli on erittäin todellinen ongelma sarjatulta ammuttaessa - se ei tee vain olkapäätä kipeäksi vaan haittaa myös osumista. Ensimmäiset rynnäkkökiväärit (lähinnä saks. FG42) valmistettiin normaaliin kivääriliiperiin. Pian kuitenkin ammusta lyhennettiin jonnekin pistooli- ja kivääriammuksen välimaastoon. Heikommalla ammuksella on toki myös haittansa. Sen tappovoima heikkenee, kantomatkä, laskee ja osumatarkkuus pienenee. Hetken, emmekö juuri alentaneet tehoa osumatarkkuuden parantamiseksi? Kyllä, mutta taistelutilanteessa (ja metsästyksessä, jos tarkkoja ollaan) tulee kukaan ns. risuvakavuus. Kun maali on puiden ja puskiä takana edes osittain, mikä usein on tilanne, tielle sattuvat risuset saattavat kääntää luodin pois radaltaan, jolloin se sitten osuu ihan minne sattuu. Näin peukalosääntönä hidas ja raskas luoti on nopeaa ja kevyttä vakaampi. Viimeiset vuosikymmenet asekehittäjät ovatkin yrittäneet löytää juuri oikeaa kaliiperia - suhteellisen turhaan. Joka ammuksella on omat selvät etunsa.

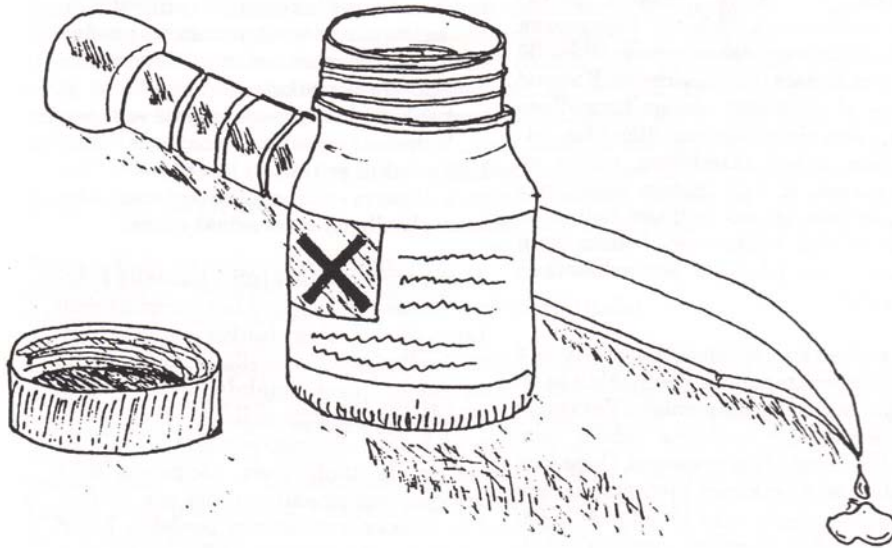
Miten sitten pelissä tulisi käsitellä automaattiasetta? Kaikkein totuudenmukaisin tapa olisi hoitaa tulitus ammus ammukselta: ensimmäisellä ammuksella on normaali osumamahdollisuus, mikä pikaisesti ammuttuna ilman tähtäystä on aika heikko. Seuraavaan laakiin vaikuttaakin jo tähtäyksen parannus sekä rekyyli, kombinaation tulisi olla kuitenkin hieman positiivisen puolella. Parin seuraavan laakin ajan tarkkuus kasvaa, kunnes rekyyli saa tähtäyksen kiinni ja

tarkkuus laskee rankasti. Jos onnekkana sinulla on rekyyliä ase, esim. laser, voit parantaa osumamahdollisuudet teoriassa jopa reippaasti yli normaalilla tähtämisellä saavutettavan tason - voit rauhassa tähdätä samalla koko ajan nähden täsmälleen mihin nyt osuu.

Tämä pätee aivan hyvin normaaliin sotilastaistelutilanteeseen, jossa etäisyyttä on jonkin verran ja ampuja vaivautuu tähtäämään edes hitusen. Mutta entäs jos ammutaan sokkona? Tai tosi läheltä? Etenkin konepistoolilla tämä tulee ajankohtaiseksi. Konepistooli lakkasi olemasta vakava sotilasase toisen maailmansodan jälkeen, jolloin toimivat rynnäkkökiväärit tulivat käyttöön. Seurausena konepistoolista tehtiin siviiliase ja sitä pienennettiin "näppäryyden" saavuttamiseksi. Tästä johtuen tarkkuus kärsi suunnattomasti ja tulinopeus kasvoi (mielenkiintoinen aseensuunnittelijalla on, että aseensuunnittelu ja keventäminen nostavat yleensä tulinopeutta). Pientä tukitonta konepistoolia, josta ei edes saa kunnolla kahdella kädellä

kiinni, on lähes mahdoton pidätellä sen potkiessa täysautomaattitulituksessa.

Kun konetuliasetta käytetään lähietäisyydellä, ei ampuja enää tähtää tai "siirrä" sarjaa kuten pidemmällä matkoilla. Hän yrittää pitää piipun vyötärönsä ja "sahaa" vaakatasossa toivoen osuvansa johonkin matkalla. Ampujan taidon merkitys on enää hyvin pieni, osuminen on enemmän onnesta kiinni. Pelissä tämä lähinnä merkitsee sitä, että ampujan taito rekyyllillä modifioituna määrittää mahdollisuudet kontrolloida ammusten jakautumista tulilinjalle ja tuon jakautuman tiheys kussakin maaliruudussa määrää mahdollisuuden osua johonkin. Tätä ei pidä käsittää väärin - metrin päästä sarjatulella osuminen on tosi helppoa, todennäköisesti osumia tulee vielä useampikin. Toisaalta, metrin päästä osuminen ei ole vaikeaa yhtään millään aseella...



Kirjakulma

Ville Lähde Noitatorvi

(Kauppiaitten Kustannus, 101 s.)

Ville Lähden Noitatorvi on harvinainen ilmestys - suomalainen fantasiakirja. Tarina kertoo pimeän ja valon taistelusta mielenkiintoisella, joskin ehkä vähän triviaalilla poikkeuksella, ja Keltalehti -nimisen nuorukaisen osasta tässä kamppailussa. Keltalehti on ennustuksen sankari, jonka tehtävänä on pelastaa pimeän lapset valon ylivallalta. Juoni on hieman yksinkertainen ja suoraviivainen, eikä hahmoista kuin Keltalehti hahmotu ikinä kunnolla, mutta teos on mukavaa luettavaa silti, juuri sopiva esimerkiksi digitaalitekniikan luennon piristykseksi.

Kaikenkaikkiaan lupaava alku, suosittelun kaikille jo pelkästään suomalaisen fantasiakirjallisuuden tukemiseksi. Toivottavasti näemme Lähteeltä tulevaisuudessa lisää töitä.

Jack Yeovil Drachenfels

(Games Workshop, 247 s.)

Tämä on ensimmäinen viime Riimussa mainituista Games Workshopin Warhammer -kirjoista, ja ostin sen lähinnä mielenkiinnosta. Vastoin odotuksiani, kimppuuni ei hyökännyt luotisuora juoni, olematon logiikka, kuiva henkilögalleria tai pelimainos. Itse asiassa Drachenfels on hämmästyttävän hyvä kirja, näin pelikirjallisuudesta puhuttaessa jopa tunnettuja DragonLance -kirjoja parempi (viittaaan siis sarjan osiin 1-3, enkä täysin abys-

maalisiin viime aikaisiin julkaisuihin). Tarina on jaettu kahteen osaan - preluudiin, joka kertoo urhean prinssi Oswaldin ja hänen seurueensa taistosta ilkeää velho Constant Drachenfelsia vastaan, ja varsinaiseen kirjaan, joka kuvaa prinssin 25 vuotta myöhemmin tapahtuman kuniaksi järjestämää näytelmää. Kaikki ei kuitenkaan ole aivan miltä näyttää... Enempää nerokkaasta juonesta ei tässä viitsikään paljastaa, jotta lukuelämys olisi itse kullekin paras mahdollinen.

Kirjan henkilöt hahmottuvat lukijalle hyvin ja salaperäinen tunnelma säilyy vireänä loppuhuipennukseen asti. GW:n tunnusta ei siis kannata pelästyä, Drachenfels on erinomainen kirja itsessään, eikä esimerkiksi vaadi Warhammerin tuntemusta lukijalta lainkaan. Kannattava ostos mysteerinnälkäisille.

Piers Anthony Bio of A Space Tyrant, Osat 1-5

(eri kustantajia, aika hitosti sivuja)

Bio... on aika kolossaalinen teos - Piers Anthonylla on varmaan jotain henkilökoh- taista viattomia puita vastaan. Osissa on paljon heilahtelua sekä tyyliä että laadussa, joten ainoa sarjalle oikeutta tekevä tapa on käsitellä arvostelu osa osalta.

Ensimmäinen osa Refugee kertoo tulevan diktaattorin, Hope Hubrisin, paosta koptilaneetaltaan kohti Jupiteria, vapauden maata. Pakolaisten pikku aluksen kuitenkin ryöväävät tuhat piraatit use-

ampaankin otteeseen ja suurin osa Hopen lähiomaisista menehtyy tai muuten vain katoaa maisemista. Tokihan sankari myös rakastuu, tosin sydänpäpykin on kuolon oma ennen teoksen loppua - niinkuin koko paatin miehistö sankaria ja tämän toista siskoa lukuun ottamatta. Hohhoijaa... ensimmäisen ryöstön jälkeen kirja jää jotenkin polkemaan paikoilleen ja koko roskan olisi voinut kutistaa 10% sen nykyisestä koosta.

Toinen osa Mercenary kertoo sankarimme urasta Jupiterin laivastossa eräänlaisena siirtotyöläisenä. Piraatteja syvästi vihaava Hope (ks. osa 1) panostaa energiansa noiden maanvaivain poistoon aurinkokunnan kartalta. Itse asiassa lukuun ottamatta pitkästyttävää raiskauskohdasta, tämä kirja on koko sarjan paras.

Kolmantena oleva Politician on mielenkiintoinen vain kirjoitustapansa takia - aivopesty ja kidnappattu Hope alkaa vähitellen muistaa kohtia viime aikaisesta elämästään sellin lattiaan raapustamiensa salakirjoitusten perusteella (mielenkiintoinen koodisysteemi). Hubrisin ura rehtinä poliitikkona (paradoksi sinänsä) ilkeää ja korruptoitunutta Tocsinia vastaan kamppailemassa on varsin tylsää luettavaa - etenkin kun Piers Anthony on siirtänyt kaikki maapallon poliittiset ongelmat Kuuban ohjuskriisistä lähtien avaruuteen ja yrittää tunkea lukijan kurkusta alas omia ratkaisujaan niihin. Ilkeä Tocsin voidaan voittaa vain perustulakia muuttamalla, mikä johtaa...

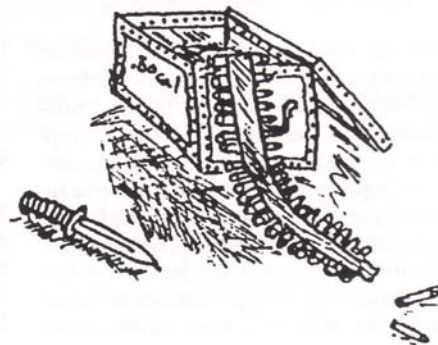
...osaan neljä (Executive), jossa Hope on Jupiterin yksinvalti ja ryhtyy toimittamaan suuria uudistuksia, jotka muuttavat valtion paremmaksi paikaksi elää. Aivan oikein arvattu, jälleen Anthony nerokkaat ratkaisut kaikkiin nykypäivän ongelmiin työttömyydestä huumeisiin ja rikollisuuteen. Onneksi Hope saa sentään ex-vaimoltaan monoa, jotta sarja jatkuisi.

Osassa viisi (Statesman) tyrannin pallil-

ta syrjäytetty Hope ryhtyy ajamaan avaruusmatkailuhanketta, jonka tarkoituksena on, dadaa, ratkaista kaikki pulmat! (Alkaako tuntua tutulta?) Saamme seurata maapallo-siirretty-aurinkokuntaan -kiertoajelua, kun Hope taivuttaa valtionpäämiehiä liittymään hankkeeseen avaruuden valloittamiseksi ja salamurhaajat yrittävät listiä hänet, valitettavasti huonolla onnella. Ainoa mielenkiintoinen kohta on Merkurius (Etelä-Afrikka in space).

Kirjojen yhteinen teema on, uskokaa tai älkää, seksuaalisuus. Ainoa yhdistävä tekijä teoksilla hataran juonen ohella näyttää olevan armoitetun pakolaisen/sotilaan/poliitikon seksuaalinen käytös. Anthony vatvoo päähenkilön moraalisia ongelmia ja perversioita edestakaisin aina kyllästymiseen asti ja aika ronskisti sen ylikin. Samoin täytyy joka kirjassa toistaa samat ja edelleen yhtä typerät pseudotieteelliset selitykset kaikille tulevaisuuden vimpaimille leivänpaahtimesta hammastikkuun. Myös myöhemmissä osissa esiintyvä maailmanparannusmentaliteetti alkaa rasittaa uskomattoman nopeasti.

Kirjoissa on tiettyjä hyviä kohtia ja oivaluksia, mutta kun niiden esiin kaivamiseksi täytyy suodattaa noin 1500 sivua puppua, ei sarja suositeltava lukukohde ole. Ainoa ostamisen arvoinen osa on itse asiassa kakkonen, ja siitäkin voisi repiä noin 50 sivua raiskausjaarittelua pois.





**William Gibson
Neuromancer
Count Zero
Mona Lisa Overdrive**
(Grafton, n. 300 sivua kukin)

Niin kutsuttu Sprawl-trilogia (nimitys on ilmeisesti syntynyt vasta sarjan kulussa, sillä varsinainen sprawl -ideologia ilmenee vasta Count Zerossa) on 80-luvun SciFin parhaimmistoa - sekä vartenotettava työ uudelta kirjoittajalta. Tyylillisesti trilogia on cyberpunkkia, uuden aallon SciFiä, johon kuuluvat katusamurait, korporaatiot, wetware ja ennen kaikkea tietokonematriisi, suunnaton koko maailman kattava datastrukturi, jonka konsoli-cowboyt aistivat väreinä ja muotoina. Maailma on ihastuttavan likainen ja ankea, suorastaan pessimistinen. Päähenkilöt eivät ole puhtoisia, moraalisesti hyväksyttäviä, kiiltokuvasukareita. He ovat rikollisia, häviäjiä, narkkareita, psykopaatteja ja laitapuolen eläjiä, jotka suurelta osin vain ajautuvat tapahtumien mukana.

Neuromancer aloittaa matkan matriisiin syvimpiin syövereihin. Se ei kenties ole sarjan paras kirja, vaikka onkin voittanut sekä Hugo- että Nebula -palkinnot. Eten-

kin loppu on ehkä hitusen liian psykedeelistä kamaa minun makuuni. Gibsonin monivivahteinen kerronta pääsee oikeuksiinsa vasta Count Zerossa, jota pidän sarjan parhaana teoksena. Hienoisena miinuksena voidaan pitää sen suhteellisen mitätöntä linkkiä edelliseen osaan - kokonaisuuden pystyy hahmottamaan vasta ML Overdrivea lukiessa. Gibson on onnistunut saamaan Zeroon nasevimman lopun koko sarjasta.

Mona Lisa Overdrive toimii kuin suppilo, joka kerää edellisten osien ratkaisematta jääneet käänteet, persoonat ja ideat yhteen mahtavaan kulminaatioon. Hajautettu kerronta toimii ML Overdrivessa parhaiten, kirjaa suorastaan ahmii odottaessaan seuraavaa juonenkäännettä aluksi näennäisen irrallisissa tarinoissa. Trilogian loppuratkaisu on tosin hieman epätydyttävä, mutta se ei vähennä teoksen kokonaisarvoa.

Cyberpunk -faneille sarja on ehdoton välttämättömyys, eikä muunkaan SciFin harrastajille se ole huono ostos. Ehdottomasti suositeltavaa luettavaa, vaikka valitettavasti etenkin Neuromancer on nykyään kiven takana.

Miksi?

- eli onko supersankari-RPG kuollut?

Mikko Kurki-Suonio



Minä omistan aika liudan roolipelejä, eikä ole mikään ihme, että mukaan on eksynyt yksi supersankaripeli. Systeemi ei ole lähimainkaan kehnoin näkemäni, ei edes kehnoin omistamani. Silti pelaajat aina nurisevat,

kun ehdotan supersankaripeliä. Miksi? Kaverini totesi tuossa jokin aika sitten menettäneensä uskonsa GURPSiin nähtyään GURPS Supersin kaupan hyllyllä, vaikkei ollut edes vilkaissut sen sisältöä. Miksi?

Supersankaripelit mielletään jotenkin lapsellisiksi ja tyhmiksi. Ihmiset vikisevät autoja nostavista hahmoista samalla kun he mitään kyselemättä hyväksyvät hahmon, joka selviää hengissä tiputuksesta maan kiertoradalta, vaikka onkin vain tavallinen ritari. He pitävät supermaailmojen pseudotieteellisiä laitteita epärealistisina ja varustavat vakavat SciFi-hahmonsa anti-painovoimailaitteilla, hyperavaruushyppäaluksilla ja superpönnisillä frombotzereilla. He nauravat energiasalamoita ampuvalle superhahmolle, kun heidän velhonsa kärventävät örkkikatraitä tulipalloilla. Miksi?

Aikamme media, televisio, on oiva väline pilaamaan maineita. 60- ja 70-luvuilla

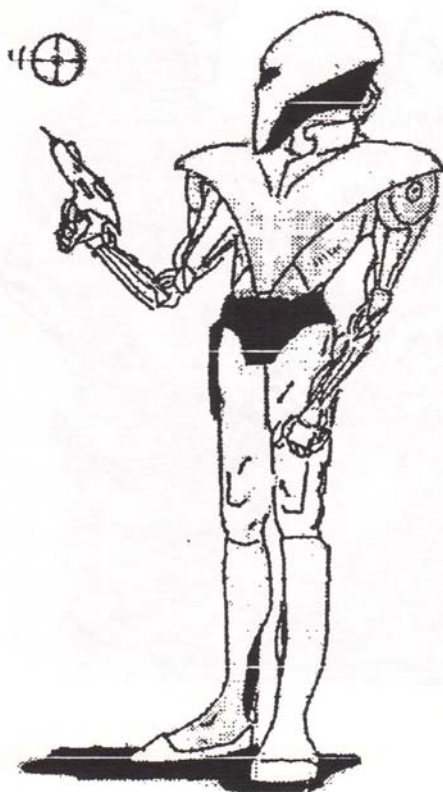
tehdyt Batman-, Spiderman- ja Hulk-televisioinnit, jotka eivät kieltämättä mitenkään älyttömän tasokkaita olleet, puhumattakaan siitä että ne olisivat jotain sarjishahmojen identiteetin säilyttämisestä välittäneet, onnistuivat suurelta osin lykkäämään supersankareille typerän imagon. Lisäksi kun sarjakuvateollisuus toimii kaupallisella pohjalla, on aina silloin tällöin markkinoille tullut vähemmän vakavaa materiaalia, kun joku tilastotieteilijä on laskeskellut lukijain keskiikää. Etenkin DC Comics on noussut alamaistaan vasta viime aikoina ja ryhtynyt julkaisemaan ns. fiksumpaa sarjakuvaa.

Jos vaivautuu paneutumaan aiheeseen, huomaa nopeasti nykyisten supersarjien olevan huomattavasti tasokkaampaa kamaa kuin monet barbaari-, agentti- tai avaruussarjikkeet, puhumattakaan kyseisten aihepiirien ns. massakirjallisuudesta. Supersarjis on siis ihan vakavaa viihdettä, joka tarjoaa monasti muita suosittuja roolipelien teemoja enemmän viikemateriaalia ja ideoita. Miksi sitten ihmiset vieroksuvat superroolipelejä?

Yksi syy on nimenomaan tuo vakavuus. Ihmisille on iskostunut liian vahva kuva supereista naurettavana kakrukamana, jotta he voisivat edes yrittää suhtautua vakavasti - ja kun kukaan ei suhtaudu peliin vakavasti, ei siitä ilmeisestikään voi mitään tulla. Aina superhahmoa tehdessä yleisin selitys supervoimille on "radioaktiivinen koira/kissa/norsu/kuori puri mua". Tosi vakavaa, eikö mit?

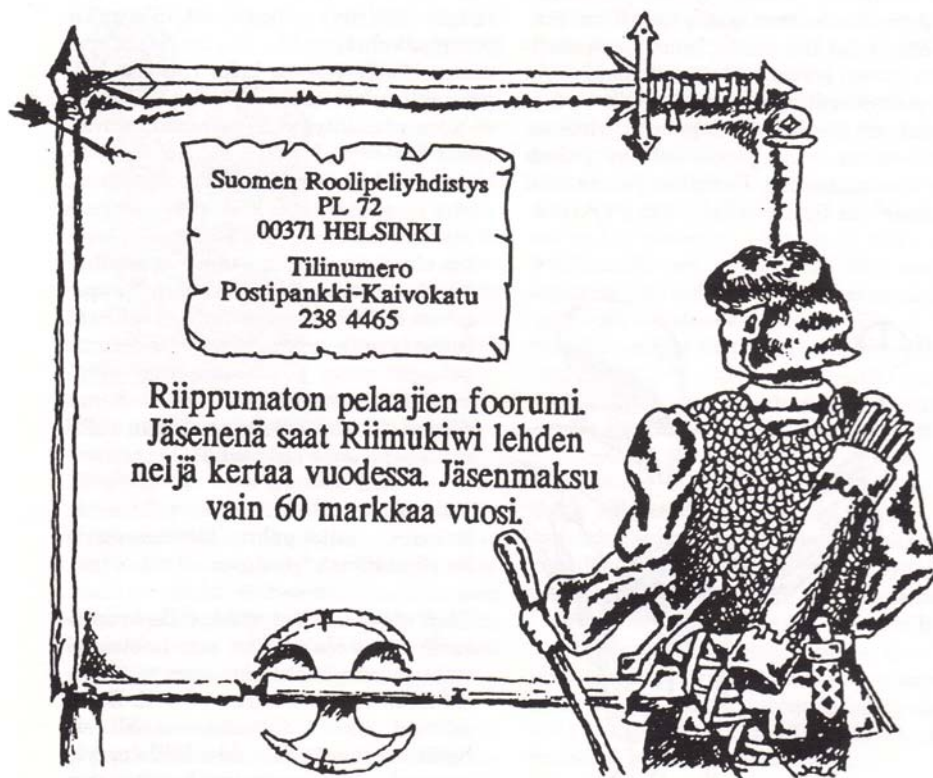
Toinen syy on skenariosuunnittelu. Jep, seikkailut. Huonot seikkailut pilaavat

hyvänkin pelin, minkä ns. hack'n'slash -seikkailujen uhriksi joutuneet voivat todistaa. Pelinjohtajankin on siis syytä keksiä hieman älykkäämpiä juonia kuin "päivän pankkiryöstö". Kadulle ei myöskään kannata marssittaa kaval-kaadia uusia konnia joka seikkailua varten, sillä koko maailmasta katoaa uskotavuus, jos superhahmoja alkaa esiintyä valintaladon kassoina ja passipoliiseina. Lukemalla laatusarjista, kuten vaikka X-Meniä tai Batmania, huomaat tarinoiden juonen olevan erittäin monisäikeisiä ja pitkäjännitteisiä. Kaikkia piirteitä ei suinkaan kuluteta loppuun yhdessä numerossa, vaan juonenkehitys jatkuu jopa vuosikaupalla. Parhaiten juonta voisi luonnehtia Dynastiaksi, jossa on järkeä.



Kolmas syy on pasifistisuus. Aivan oikein, supertarinat ovat yllättävän pasifistisia huolimatta eräiden tahojen toisista väittämistä. Vertaa nyt vaikka yhtä Conanin ja Batmanin numeroa keskenään ja laske raadot. Ei tarvita ruudinkeksijää arvaamaan kumpi sarjis "voittaa". Syyistä tai toisesta pelaajat väheksyvät väkivaltaa ratkaisua - etenkin nyt, kun on haavoittumaton hahmo, joka käyttää pilvenpiirtäjää nyrkkeilysäkinä, niin miksi pidäytyä vain tyrmäämään konnat? Tape-taan ne, niin pääsee koko riesasta helpommalla. Itse asiassa nykyarjiksessa on alkanut esiintyä yhä enemmän väkivaltaisia hahmoja, kuten Tuomari tai Wolverine, jotka eivät kaihda tappamistaakaan, mutta tämä ei silti tee kaikista supereista tappokoneita. Superin luonteeseen kuuluu olennaisena osana tämä väkivallattomuus, ja se on ihan hyvä niin. Tappamisen etiikasta voisi kirjoittaa erillisen jutun tyystin, mutta lyhyesti todettuna pelaajat usein yliampuvat väkivaltaisuuden. Katsomalla lähes mitä tahansa fiktiivistä teosta, joita roolipelin tulisi simuloida, eivät päähenkilöt systemaattisesti listi tielleen sattuvia tyyppejä. Väkivaltaisen ratkaisun valitsevien hahmojen tulisi pohtia hieman, miksi he ylipäätensä "puolustavat oikeutta".

Olen tässä ladellut syitä, miksi superroolipeli ei ole yhtään sen huonompi vaihtoehto kuin fantasia-, agentti-, SciFi- tai mikä tahansa muu roolipeli. Se on erittäin rikas taustamateriaaliltaan, hyvin tehtyinä sen seikkailuilla on potentiaalia hakata parhaatkin "tavano- maisten" alojen seikkailut - eivätkä sen huonot seikkailutkaan ole sen huonompia kuin muiden huonot. Lisäksi superin maailmankuva on miellyttävän positiivinen moniin "ikuisen teurastuksen" ideologioihin verrattuna. Miksi ihmiset eivät silti pysty voittamaan ennakkoluulojaan ja kohtaamaan toiseikkoja - hyväksymään superroolipe- lin tasavertaisena vaihtoehtona? Siihen minäkään en osaa vastata.



Suomen Roolipeliyhdistys
PL 72
00371 HELSINKI
Tilinumero
Postipankki-Kaivokatu
238 4465

Riippumaton pelaajien foorumi.
Jäsenenä saat Riimukiwi lehden
neljä kertaa vuodessa. Jäsenmaksu
vain 60 markkaa vuosi.